

POWER

PLAY

PLAY

DM 4,90

S 37,-/sfr 4,90
lfr 105,-/hfl 6,10
bfr 119,-/Lit 6.800
Pla 600,-/Dr 1.200,-

<http://www.magnamedia.de>

2/98

...nur noch

4,90

PC-SPIELE MAGAZIN

Vollversion!

Rebel Assault
Über 400 MByte
Weltraumschlachten

Straßen in Flammen

Test Drive 4

Mit 600 PS über den Highway

Adel verpflichtet

Red Baron 2

Der Freiherr gibt Dir die Kugel

WING COMMANDER

Wings of Vengeance

Die schönsten Gefechte seit Star Wars



GET READY



Shoot-Em-Up mit fuenf riesigen Welten und je vier nervenaufreibenden Levels mit gigantischen Endgegnern
Spektakulaere HiRes-Grafiken

3D-Schiffe mit Texture-Mapping und Phong-Shading

Prachtvolle gerenderte Hintergruende
mit Animationen

Fliessendes Scrolling und maximale
Bewegungsfreiheit

LightSourcing in Echtzeit

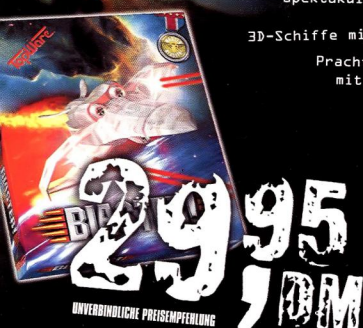
Intelligente, abwechslungsreiche Feinde

16-bit Soundeffekte in Stereo

Soundtrack in CD-Qualitaet

Zwischensequenzen in 16-bit Hi-Colour

PC-CD-ROM komplett in deutsch



BLASTER!

METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare

Redaktion *intern*

"Die spinnen, die Römer," würde Asterix sinngemäß sagen. Tatsächlich schlägt das (Verlags-) Leben Kapriolen, die ein Drehbuchautor nicht einmal in "Gute Zeiten - Schlechte Zeiten" einbauen würde. **Kapriole 1:** Gerade hatten wir den Heftpreis der PowerPlay verändert, da flatterte uns das Ergebnis einer neuen Marktstudie auf den Tisch. Demnach begeistern sich junge Menschen zwar verstärkt für PC-Spiele, müssen aber auch immer mehr auf den Pfennig schauen. Schuld daran ist nicht nur unser Finanzminister, steigende Müllgebühren und unverschämte Telefonrechnungen, sondern auch die PC-Industrie mit ihrem kraß steigendem Update-Tempo. Da geht manchem Spieler finanziell die Puste aus. Und gleichzeitig strömen immer mehr Spiele auf den Markt, die alle gekauft werden wollen. Schluß damit! Wir empfehlen Euch, welche Titel und welche PC-Hardware überhaupt noch ihr Geld wert sind. Und wir sagen es Euch ab sofort **günstiger als jeder andere - 4,90 Mark für die PowerPlay inklusive vollwertiger CD!**

Kapriole 2 hat allerdings keine große Auswirkung für Euch: Der Verlag suchte das Weite und fand Poing (der Ort heißt wirklich so). Dem Impressum (Seite 134) könnt Ihr die neue Verlagsadresse nebst der geänderten Telefonnummern entnehmen. Für den Umzug mußten wir manches Sokoban-Problem aus dem Weg räumen. 365 Mitarbeiter und etwa vier Millionen Umzugskisten später konnten wir uns endlich der **Kapriole 3** zuwenden: Die Strategen unseres Teams hatten sich ganz nebenbei ein **Strategie-Sonderheft** in den Kopf gesetzt. Und da wir wissen, wie stur Generäle sein können, haben sie diesen Feldzug bis in den bitteren Winter hinein führen dürfen. Mehr Infos über die "Strategie für Genießer" findet Ihr auf Seite 120. Eine **weitere Kapriole** verdanken wir der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, die uns kurz vor Redaktionsschluß mit der Eil-Indizierung einer bekannten und sicher auch beliebten Neuerscheinung aus dem Hause id-Software ein Ei ins Weihnachtsnest legte. Damit mußten wir unser bereits fertiges Action-Special aus dem Heft entfernen - obwohl Erwachsene natürlich nach wie vor das (für uns) nicht erwähnbare Spiel erwerben und genießen dürfen. Aber wir dürfen es nicht mehr vorstellen, denn das könnte ja Werbung für diesen Titel sein. Dabei können die auf Jugendschutz bedachten Behörden eines nicht: Den Erziehungsberechtigten die Verantwortung abnehmen. Gerade jenen wollen wir ab dieser Ausgabe einen simplen, aber sicher effektiveren Zusatz-Service anbieten: Sobald wir bei einem Test der Überzeugung sind, daß das fragliche Spiel nicht in die Hände von Minderjährigen gehört, markieren wir den Testkasten mit unserem neuen Logo. Damit hat jede Familie die Chance, sich hochaktuell auf dem Laufenden zu halten und bei den fraglichen Actionspielen bewußt zu entscheiden, ob sie für die Sprößlinge überhaupt gekauft werden sollen. Wir beleuchten solche Titel dann ausschließlich vom Standpunkt eines **erwachsenen Konsumenten**.

Als absolut familientaugliches Spiel empfehlen wir in dieser Ausgabe übrigens die **Vollversion "Rebel Assault"**, die sich in ihrer vollen 400 MByte-Pracht auf unserer Heft-CD breitmacht.

Euer PowerPlay-Team

K O L U M N E

Kauft, kauft, kauft!

Vergeßt alle Steuererhöhungen, die notleidenden Politiker und die stark gefährdete Altersrente! Wofür wir uns jetzt alle dringend einsetzen sollten, sind die vom Aussterben bedrohten Spielehersteller. Nicht etwa Miß-Management, Fehleinschätzung der Produkte oder gar Unkenntnis des Marktes haben manche Firmen an den Rand des Ruins getrieben, sondern die bösen, bösen Testurteile mißgünstiger Journalisten, die von Euch Lesern und Spielekäufern schamlos geglaubt wurden.

Gemeinsam sind wir wohl schuld daran, daß es vielen Publishern und Herstellern nicht mehr gut geht, die meisten mit Ertragsproblemen zu kämpfen haben. Dauerthemen sind die Millionenverluste von Virgin (das Unternehmen steht zum Verkauf) und die Ertragslagen bei Sega oder auch Acclaim. Und 7th Level meldete neulich die Aufgabe seiner Deutschlandaktivitäten. In solch elenden Zeiten werden wir nicht selten von allen Seiten der Industrie aufgefordert, endlich einmal die Wahrheit zu schreiben: Alle Spiele sind toll und sollten unbedingt als Original in jeder Privatsammlung stehen.

Wo wir gerade von Not sprechen: Selbst Bill Gates verlor beim Microsoft-Kursrutsch Ende 97 rechnerisch einen zweistelligen Milliardenbetrag. Trotz seiner unzähligen Spitzenspiele. Höchste Zeit für ein Notopfer. Vielleicht sollte die Post dafür weitere 10 Pfennig auf ihre Briefmarken aufschlagen? Jetzt aber mal ganz im Ernst: Ihr habt es in der Hand, Ihr seid die Konsumenten, die Entscheider. Also nutzt es und wählt bitte bewußt und weise, welche Spielelabel überleben und welche untergehen sollen. Es wäre doch zu traurig, wenn einer der Macher Eurer Lieblingsspiele Konkurs anmelden müßte, während andere Hersteller mit aufgeblähten Marketingaktionen und zweitklassiger Ware erblühen würden. Und laßt Euch von uns nichts einreden, denn alle Spiele sind doch toll, oder (wo bleibt mein Scheck)?

Viel Glück bei der Auswahl!

Ralf Müller



[news & previews]

News

Was zu klein war für ganze Seiten

Direkt aus USA

Neuheiten von der Comdex in Las Vegas – Teil 2

Power Play Online

Aktuelles im World Wide Web und in unseren Foren

Neue Serie: Online-Test

Ultima Online – Tagebuch eines Abenteurers

Interview zu Ultima Online

Im Gespräch mit Lord British – Richard Garriott

Wizzardry VIII

Rollenspiel-Schwergewichtige brauchen länger

Mayday

Echtzeitstrategie aus deutschen Landen

Starcraft

Erste Einblicke in die Weltraumoper

Air Warrior 3

Der Online-Klassiker hat sich schick gemacht

Quest for Glory 5

Gute Nachricht für Fans: Es geht doch weiter

Machines

Verschrottungsorgie für Echtzeitstrategen

M.A.X. 2

Echtzeit in der Galaxis

Forsaken

Bedrohung für die 3D-Action-Platzhirsche

Die by the Sword

Action-Adventure mit revolutionärer Animationsmethode

You don't know Jack

Durchgeknalltes Quiz aus den USA

Battletech: Mechcommander

Der Kampf der Stahl-Giganten

Work in Progress: The Lady, the Mage and the Knight

Ausblick auf Attics neuestes Rollenspiel

Special: Babylon 5

Die Kultserie bald auf CD-ROM

Power Play Special „Strategie für Genießer“

Die besten Spielzeuge für ambitionierte Feldherren

Special: Das war 1997

Die High- und Lowlights des vergangenen Jahres

10

16

20

24

27

30

32

34

36

38

40

42

44

46

48

50

54

56

120

114



Red Baron 2



Virtual Springfield

Seite 74



War Wind 2

Seite 70



Malice

Seite 88





Seite 94

[titelthemen]

Wing Commander Prophecy
Die schönsten Gefechte seit Star Wars
Test Drive 4
Mit 600 PS über den Highway
Red Baron 2
Der Freiherr gibt Dir die Kugel

62
80
94

[interview]

Trevor Chang
Exklusiv-Interview mit dem Entwickler von
Capitalism und Seven Kingdoms

126

[hardware]

Rund um die Hardware
High-Speed-CD-ROM im Flüstergang

122

[rubriken]

Editorial 3
Die wichtigsten Demos auf einen Blick 6
Was ist auf der neuen Power Play-CD? 8
So werten wir 60
Power Data: Statistik muß sein 112
Steckbrief: Die Vorlieben der Redakteure 113
Leserpost 132
Inserenten 133
Impressum 134



[test]

Balls of Steel	78
Diablo Hellfire	106
F-22 Air Dinimance Fighter	110
Final Liberation92	92
Flight Unlimited 2	100
Lifeforce Tenka	87
Malice	88
Postal	98
Red Baron 2	94
Star Wars: Balance of Power	90
Streets of Sim City	105
Test Drive 4	80
The Journeyman Project 3	82
Virtual Springfield	74
War Wind 2	70
Wing Commander Prophecy	62
Winter Race 3D	104

Demos der CD

VOLLVERSION



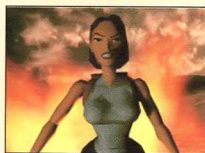
Rebel Assault

Es war einmal (oder es wird einmal?), in einer weit, weit entfernten Galaxis... In „Rebel Assault“ schließt Ihr Euch wie einst Luke Skywalker der Rebellion an. Nach ein paar Trainingsmissionen, in denen Eure Flugkünste und Eure Treffsicherheit auf die Probe gestellt werden, wird es Ernst: Ihr bietet nun den Schergen des Imperiums in den weiteren Levels die Stirn. Unter anderem stehen Sturmtruppler und TIE-Fighter, sowie größere Brocken wie Sternzerstörer, AT-AT's und obendrein der Todesstern höchstpersönlich auf Eurer Abschußliste. Wagt Euch in Sturzflügen in eng geschwungene Gräben, steuert im Zick-Zack-Kurs durch Asteroidenfelder, erkundet zu Fuß die von den Imperialen Truppen übernommene Basis und wagt Euch schließlich in mörderischen Stukflügen, gegen einen kompletten Sternzerstörer anzutreten, bis Ihr schließlich sogar einem Death Star das letzte Lichtlein ausblasen müßt. Keine leichte Aufgabe, selbst für einen gestandenen Rebellen-Piloten.

Gemessen an aktuellen Maßstäben sieht die Grafik natürlich etwas grob aus, jedoch versteht es „Rebel Assault“ auch heute noch durch das Flair von George Lucas' legendärer Krieg der Sterne-Triologie so manchen Sternenkrieger zu begeistern. Immerhin bietet der Titel Original-Footage aus den Filmen. Als Klassiker und erstes actionorientiertes Star-Wars-Spiel darf es eigentlich in keiner Spielesammlung fehlen. Das wäre zumindest in Eurem Falle mit dieser Heft-CD erledigt. Und immer schön daran denken: Die Macht wird mit Euch sein!

CPU: 486er, 33MHz, RAM: > 8MByte, CD-ROM 2x.

UNBEDINGT vor dem Spielen das Handbuch lesen! Rebel Assault läuft zwar problemlos, aber es müssen einige Soundeinstellungen vorgenommen und der Joystick kalibriert werden!



Tomb Raider 2

Lara forever! Die wehrhafte Abenteuerin schlägt sich, ausgestattet mit zusätzlichen Waffen und Bewegungsmöglichkeiten, auch in der Fortsetzung mit Bravour. Wer sich die exzellente Fortsetzung mit dem Sex-Symbol der Computerspielewelt noch nicht im Schrank stehen hat, kann zumindest anhand der Demo schon ein wenig probieren.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, CD-ROM > 4x.



Liberation Day

Fallen Heaven die Zweite. Gegen Tauranier, Shubb-Lo und Shadamar geht diesmal der Feldzug. Da schon wieder die Rettung des Universums auf Euren Schultern ruht, erhaltet Ihr hier ein kurzes Briefing und die wesentlichen Fakten zu I-Magic's neuem Rundenstrategical. Auf dem Planeten Nu Haven gibt es im Frühjahr mehr.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD > 4x.

Selfrunner

Meridian 59

Online-Rollenspiele sind nicht erst seit Ultima Online ein gefragtes Thema. Was in den MUDs lange vor sich hin schlummerte, kommt jetzt so richtig zum Glänzen. Mit der Vergleichbarkeit ist es bei reinen Onlinespielen ja so eine Sache. Entwickelt von den Genre-Veteranen 3DO („Heroes Of Might & Magic“), könnt Ihr jedenfalls eine geheimnis- und gefahrvolle Fantasy-Welt erschauen.

Anhand dieser Software solltet Ihr Euch selbst einen Einblick in den sagenumwobenen Ort Meridian 59 verschaffen können.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: SVGA, CD-ROM > 4x.

Mahabarata

Trotz des indisch klingenden Namens wird das neueste Spiel aus dem Hause Parallax, das solche Klassiker wie Descent und seinen Nachfolger beheimatet, nicht völlig ohne Science-Fiction-Elemente auskommen. Im Gegenteil, wir dürfen auf einen würdigen Nachfolger des vielleicht beliebtesten Ego-Fliegers dieser Galaxis hoffen, der sich diesmal in den unendlichen Weiten des Weltraumes abzuspielen scheint. Erfahrene Descent-Piloten wird's freuen... Zumindest gewährt Euch diese selbstablaufende Demo einen ersten Eindruck in das Geschehen.

CPU: Pentium > 90 MHz, RAM: 16 MByte, Grafik: CD-ROM > 8x.

LETZT GEHT'S LOS!

PC-Games

CD	CD
3D Ultra Pinball 3: The Lost Continent (dt.)	49,99
3rd Millennium (dt.)	79,99
AH-64 Longbow 2 (dt.)	79,99
Age of Empires (dt.)	99,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomet's Fluch 2 (dt.)	79,99
Betrayal in Antara (dt.) *	79,99
Blade Runner (dt.)	89,99
Bliefuss Fun! Bliefuss Rally	99,99
Buccaneer	69,99
Cart Precision Racing *	99,99
Civil War General 2 (dt.)	69,99
CK2-Mission CD 2: Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Croc: Legend of the Gobbo's *	79,99
Deadlock - Shrine Wars (dt.) *	79,99
Deathtrap Dungeon (dt.) *	79,99
Diablo - Hellfire	39,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.)	35,99
F1 Racing Simulation (dt.)	69,99
Fifa Soccer 98 - Die WM-Qualifikation (dt.)	79,99
Final Liberation: A Warhammer Game *	69,99

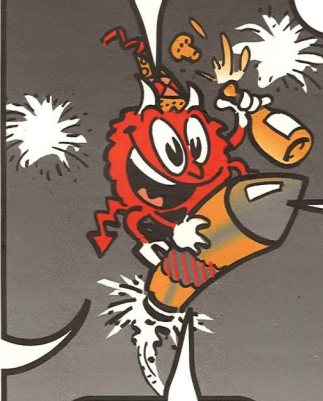
G-Police (dt.)	89,99
Heavy Gear (dt.)	79,99
Herrscher der Meere (dt.)	79,99
I-War (dt.)	79,99
KIND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.)	79,99
Lords of the Realm 2 Royal Edition (dt.)	79,99
Monkey Island 3 (dt.)	89,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.)	79,99
Myth (dt.)	79,99
NBA Live 98	79,99
Oddworld: Abe's Odysee (dt.)	79,99
Panzer General 3D (dt.)	69,99
Pax Imperia (dt.)	79,99
Perfect Grand Prix Vol 2 (Zusatz für GP2)	29,99
Perry Rhodan: Operation Eastside (dt.) *	79,99
Police Quest SWAT 2 (dt.) *	69,99
Populous - The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Queen - The Eye (dt.) *	79,99
Riven - Sequel to Myst (dt.)	89,99
Seven Kingdoms (dt.)	79,99
Silent Hunter Commanders Edition (dt.)	69,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trek: Starfleet Academy (dt.)	79,99
Steel Panthers 3 (dt.)	69,99
Streets of Sim City (dt.) *	79,99
Sub Culture (dt.)	69,99
Test Drive 4 *	79,99
TPX 2 F22 (dt.)	79,99
Theme Hospital - Sim City 2000	komplett 79,99
Tomb Raider 2 (dt.)	79,99
Unreal *	79,99
Virtual Pool 2	69,99
Wing Commander Prophecy (dt.) *	79,99
Worms 2 (dt.)	79,99
X-Car *	79,99
X-Wing vs. The Fighter Mission CD (engl.) *	49,99
Zork - Der GroßInquisitor (dt.)	79,99

CD	CD
Casear 2 (dt.)	39,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	29,99
Destruction Derby 2 (dt.)	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Discworld 2 (dt.)	39,99
Extreme Assault (dt.)	39,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	39,99
Gold Games 1 (über 40 Spiele!)	19,99
Gold Games 2 (über 20 Spiele!)	49,99
IndyCar Racing 2	9,99
Larry 7 (dt.)	39,99
MDK (dt.)	39,99
Nascar Racing 2	39,99
Police Quest SWAT	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2	komplett 39,99
Schleichfahrt (dt.)	9,99
Shattered Steel	9,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99

Fast geschenkt!

Game Box 2

Patrizier, Hanse, Anstoss, Anstoss World Cup Edition, Crusade, Das Amt, Magi, ranTrainer, Der Planer, Kaiser, Boongl, Tendo, Premier Manager 2+3, Toshinden uvm.
insgesamt 50 Top-Games zum Superkomplettpreis
komplett 33,-



Das fängt ja gut an!

Extreme Power Pack

enthält: Rally Racing '96, F1a '96, Magic Carpet 2 und ein Game Pad als Komplettpaket für PC CD-ROM

29,99

Red Baron 2

dt., CD-ROM *

69,99

NHL Breakaway 98

dt., CD-ROM *

75,99

Unser Neujahrstip:

Lords of Magic

Testen Sie Ihr taktisches Geschick und die vielfältigen Möglichkeiten in Sierra's neuestem Echtzeit-Fantasy-Strategiespiel! Stärken Sie Ihre magischen Kräfte, bauen Sie Festungen, löschen Sie feindliche Armeen aus oder schließen Sie strategische Bündnisse mit anderen Spielern, um gemeinsam die Welt zu erobern!

dt., CD-ROM *

69,99

Antons Tips zum Jahresanfang:

Diablo

CD-ROM

49,99

F-22 Lightning

dt., CD-ROM

29,99

UEFA Champ.

League 96/97

dt., CD-ROM

19,99

Privateer 2

The Darkening

dt., CD-ROM *

29,99

Warwind 2

Das erfolgreiche Echtzeit-Strategie-Spiel aus dem Hause Mindscape wurde um zahlreiche neue Aspekte ergänzt, wie z.B. vielfältigeres Gameplay, detailliertere Grafiken und verbesserte Animationen.

dt., CD-ROM * **69,99**

Turok

dt., CD-ROM *

75,99

Unsere Filialen:

Media Point Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Media Point Berlin - Friedrichshagen Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 420 80 790	Media Point Berlin - Steglitz Dahlmannstraße 129 gegenüber Forum Steglitz	Media Point Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956	Media Point Berlin - Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Media Point Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24
Media Point Berlin - Neukölln Jonastraße 29 Tel.: (030) 601 60 21	Media Point Berlin - Spandau Nonnenrinnale 82 Tel.: (030) 385 02 191	Media Point Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 454 90 991	Media Point Berlin - Friedrichshagen Voigtstraße 39 am "Plaza Center"	Media Point Bernau Zepenicker Chaussee im Forum Bernau	Media Point Bremen Hansehof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 89 90	Media Point Koblenz Ritzstraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85

* Artikel nur bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NM-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM. Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH

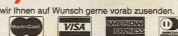
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

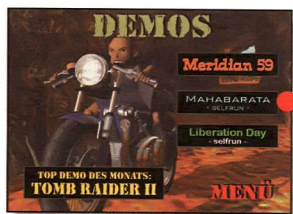
(030) 794 72 111



Auf diesen
Seiten erhaltet
Ihr den vollen
Überblick über
Menüstruktur
und Inhalt der
Power-Play-
CD 1/98

POWER

CD-Inhalt im



Hinweis zur Vollversion

Wenn Euch die CD diesmal etwas leer vorkommt, liegt das an unserer **Top-Vollversion**, die sich mit 440 MByte auf der Scheibe breitmachte. Dazu ein Hinweis: **UNBEDINGT vor dem Spielen das Handbuch lesen!** **Rebel Assault** läuft zwar problemlos, aber es müssen einige Soundeinstellungen vorgenommen und der Joystick kalibriert werden!

Euer CD-Tom

PLAY

Überblick



Vollversion

Rebel Assault

Demos

Demos	Größe
Tomb Raider 2	0,9 MB*
Meridian 59	31 MB*
Mahabarata (Selfrunning)	0 MB*
Liberation Day (Selfrunning)	0 MB*

Größe gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe auf der CD

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die **Updates und Patches** auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- Sub Culture Missions-Patch
- Sub Culture 3Dfx-Patch (neu)
- F1 Racing 3D-Patch (kein 3Dfx)
- Total Annihilation
2 zusätzliche Einheiten

Online

Wie immer mit dabei: Die neue **Compuserve-Version Win95, T-Online** sowie die Internetzugangssoftware **AOL v3.0i**. Die Zugangsnummern findet Ihr auf der Hüllen-Rückseite Eurer CD bzw. in den README-Dateien.

Info

Habt Ihr mit der **POWER-PLAY-CD** irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diesen Button weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch notfalls wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen, aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

Tools

- DirectX 5
- WinZip 6.2
- Video for Windows
- Diverse Virens Scanner
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 3.2 (neu)
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

Installation

Obwohl das CD-Menü schon wieder mal etwas anders aussieht, ist die Bedienung die gleiche geblieben – also denkbar einfach: Zur Installation einer Demo oder eines Tools genügt ein einfacher Mausklick. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet.

Die CD läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens über ein DoubleSpeed-CD-ROM verfügen, aber für die meisten Demos wird mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre natürlich ein P133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM-Laufwerk. Außerdem verlangen immer mehr Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü hat eine Farbtiefe von 24 bit und eine standardmäßige Auflösung von 800 x 600. Wird es mit weniger als 65 000 Farben (16 bit) gestartet, läuft es technisch zwar einwandfrei, aber die Farbdarstellung ist dann sehr grob und verfälscht. Das Menü kann in allen Auflösungen ab 800 x 600 genutzt werden. Die CD an sich ist natürlich ohne Installation lauffähig. Die meisten Demos müssen jedoch installiert werden. Da so gut wie alle Applikationen der CD für Win95 ausgelegt sind, müssen für die Installation alle anderen Anwendungen – also auch das Menü – beendet werden. Ist das erforderlich, erfolgt dies automatisch, das heißt, es ist kein Fehler, wenn das Menü nach der Installation eines Tools "verschwunden" ist! Unter Win95 erfolgt nach dem einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der einzelnen Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber sehr stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks und dem verfügbaren Arbeitsspeicher des Rechners ab.

Ares Rising

In der Galaxis der Zukunft geht's zu wie heutzutage auf Mutter Erde: Die Rohstoffe sind längst zu Rarstoffen geworden, politische Interessengruppen beugen sich argwöhnisch – und zu allem Überfluß taucht plötzlich auch noch das gigantische Relikt einer uralten Zivilisation auf. In dieser unübersichtlichen Situation verkörpert der



Noch sieht die Zukunft ganz rosig aus

Spieler einen freien Mietsöldner – als eines Tages eine geheimnisvolle Auftraggeberin die Bühne betritt, fühlt man sich fast wie in Hollywoods Schwarzer Serie. Nicht umsonst heißt der Held ja auch Marlowe...

Während die Situation sich zuspitzt und ein Krieg der galaktischen Völker vor der Tür zu stehen scheint, entdeckt Marlowe, daß es



Raumschiff Entensteiß im Fadenkreuz

einen Weg gibt, die erwähnte Hinterlassenschaft der Alten in Gang zu setzen. Aber was wird geschehen, wenn die Maschinerie anläuft? Schon bald werden wir es in dieser Mischung aus Adventure, Wirtschaftsstrategie und futuristischer Flugsimulation herausfinden dürfen. Insgesamt 70 Missionen werden (abgesehen vom Zufallsgenerator) im Rahmen eines verzweigten Story-Baumes auf Mr. Marlowe warten, aber darüber hinaus soll man mit den verschiedenen Fraktionen Allianzen eingehen oder Feindschaften pflegen können.

jn

Ares Rising

Genre: Mixtur
Hersteller: Imagine Studios
Erscheinen geplant: März '98
Internet: www.imaginestudios.com

Nightmare Creatures

Für die Playstation gibt's die Londoner Nachtschattengewächse bereits, doch auch am PC steht die Veröffentlichung nun unmittelbar bevor: Im Stile von "Alone in the Dark"



Sekunde. Die Polygonmonster präsentieren sich voll texturiert. Normalerweise kämpfen die beiden Streiter des Lichts mit Schwert und Stock, aber es gibt auch eine Menge Extrawaffen und Power-Ups. Insgesamt bekommen es die beiden mit 21 verschiedenen Widerlingen und vier besonders fiesen Endgegnern zu tun, und das alles, lt. Hersteller, wird in eine Symphonie aus genialen Sound-Effekten eingebettet.

jn

Da kommt selbst Nadia ins Schwitzen

Vade retro, lupus!

wird man also bald im Nebel der Docklands nach Werwölfen, Vampiren und anderen höllischen Wegelagerern fahnden dürfen. Als Priester Ignatius oder Heroine Nadia (beide werden in Third-Person-Perspektive gezeigt) kämpft man sich anno 1830 durch 16 riesige Level – und das selbst bei vier Viechern auf dem Screen immer noch mit 30 Frames pro

Nightmare Creatures

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Activision
Erscheinen geplant: demnächst
Internet: www.activision.com

Snack Ball

Das Bochumer "Art Department" hat sich in den vergangenen Jahren einen Ruf als Spezialist für gar nicht so üble Werbe-Spiele erarbeitet, aber was sich die Jungs bei ihrer neuen, dem Trockensuppen-Riesen Maggi gewidmeten Flippersimulation gedacht haben, ist uns ein Rätsel geblieben. Nicht nur, daß schon die Installation zu einem Absturz führte – viel schlimmer ist, daß das Game tatsächlich noch EMS-Speicher erfordert, und das heutzutage im Zeitalter von Windows 95! Will sagen, diesen Ball werden wohl nur ein paar hartgesottene Oldies ins Rollen bringen, die sich noch mit Config.sys-Jongliererei auskennen. Auch wenn "Snack Ball" für nur 19,95 Mark im Handel ist – der Daumen zeigt zum Boden!

jn

Snack Ball

Genre: Flipper
Hersteller: Art Department
Erscheinen bereits erhältlich
Internet: www.sierra.com

Redline

Autofahren in 3D-Umgebungen und Schießen, das ist die Essenz dieses neuen Titels von Accolade. Im übrigen sparen die Hersteller nicht mit Superlativen und versprechen die heißeste 3D-Engine der Welt, jede Menge Multiplayer-Optionen und sogar Unterstützung für VR-Brillen. Tja, da sind wir mal ausgesprochen gespannt, denn laut Hersteller soll die futuristische Auto-Arie schon recht bald veröffentlicht werden.

jn



Leere Autobahnen in der Zukunft

Lieferwagen oder Panzer?



Redline

Genre: 3D-Action
Hersteller: Accolade
Erscheinen Frühjahr '98
Internet: www.beyondgames.com

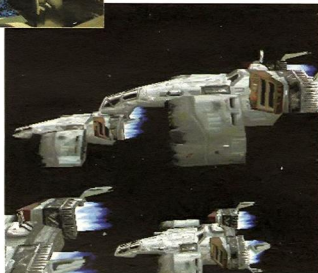
Descent III & Descent FreeSpace



Kosmische Kreissagen bei "Descent III"...

Parallax ist tot, es leben Outrage Entertainment und Volition! Damit will uns der Dichter sagen, daß sich die schon immer mit zwei geographisch getrennten Abteilungen arbeitenden "Descent"-Schöpfer von Parallax Software reorganisiert und in zwei neue Firmen aufgespalten haben. Bei Outrage Entertainment arbeitet man nämlich derzeit an "Descent III", dem direkten Nachfolger zu den beiden erfolgreichen Unterwelt-3D-Shoot-

tern. Da die Entwicklungsarbeit gerade erst begonnen hat, war über den Titel hinaus noch nicht viel zu erfahren, wenn man mal davon absieht, daß der Hersteller eine neue Grafik-Engine sowie eine besonders dichte Hintergrund-Story



...und rasende Raumschiffe bei "Descent FreeSpace"

verspricht. Umso mehr hingegen werden sich die Baller-Fans darüber freuen, daß schon dieses Frühjahr von Volition "Descent FreeSpace - The Great War" veröffentlicht werden soll, bei dem die Action in den Weltraum verlagert ist. Eine weitere Rasse ist nämlich aufgetaucht und bedroht sowohl die Menschen als auch deren Erzfeinde, die Vasudans, mit der Vernichtung. Man soll zwölf verschiedene Jagdflieger übernehmen und sogar Schiffe der Aliens kapern können, um sich ihre technischen Geheimnisse anzueignen. In Kino-Sequenzen à la "Wing Commander" wird die Story weitererzählt, und je nach Ausgang der einzelnen Einsätze verzweigt sich der Missionsbaum, so daß es durchaus auch spannend sein kann, mal zu verlieren. *jn*

Descent III/Descent Free Space - The Great War

Genre: 3D-Action/3D-Action
Hersteller: Outrage/Volition
Erscheinen geplant:
Weihnachten 97/Frühjahr 98

Das grafische Multiplayer-Internet-Rollenspiel:

MERIDIAN 59™

Entdecken Sie die faszinierende Welt von MERIDIAN 59™ - eine Welt voller Gefahren und Geheimnisse. Spiel komplett in Deutsch. Die Software für Meridian 59™ finden Sie auf Ihrer Heft-CD-ROM. Jetzt installieren und sofort anmelden:
<http://www.pcgames.de>
(Anmeldung über „GAMES“ auf der Homepage).

3DO



Nach gefährlichen Abenteuern ist eine rubige Kneipe genau richtig.



Eine Gruppe von Spielern erforscht die Geheimnisse des Feenwalds.



Große Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.



Am Aussichtspunkt legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.

MERIDIAN™ und 3DO sind Warenzeichen von THE 3DO COMPANY. Die Verwendung der 3DO-Warenzeichen und der Vertrieb des MERIDIAN™-Spiels durch den COMPUTEC Verlag erfolgt unter Lizenz. THE 3DO COMPANY zeichnet das Copyright für MERIDIAN™ 1994-1997. Alle Rechte vorbehalten. Der COMPUTEC Verlag ist für den Kundenservice und alles andere in Bezug auf diese Version von MERIDIAN™ allein verantwortlich.

COMPUTEC Verlag

Excessive Speed

Epic Megagames macht mal wieder von sich reden, diesmal mit einem furiosen Renn-Shooter: 16-Bit-Grafiken und MMX-Unterstützung sollen hier für das Tempo sorgen, das der Titel verspricht.

Ein Blick in die Statistik: Sieben unterschiedliche Autos stehen 14 verschiedenen Rennstrecken von nächtlichen Städten über Raumstationen bis hin zu Müllkippen gegenüber. Splitscreens für bis zu vier Hot-Seat-Spieler werden eingebaut, und wem das nicht reicht, der kann via Netzwerk gegen bis zu sieben Gegner antreten. Für all die Pracht hätten die Speeder dann aber auch gern einen 166er Pentium mit möglichst 32 MB RAM. Epic verspricht eine einfache Steuerung, die es dem Spieler ermöglichen soll, sich ganz auf das

Geschehen am Bildschirm zu konzentrieren. Dabei fängt man mit einem der weniger spektakulären Rennwagen an, je mehr Erfolge man jedoch einheimst, desto mehr Credits sammeln sich an, und die ermöglichen dann den Kauf weiterer Vehikel –

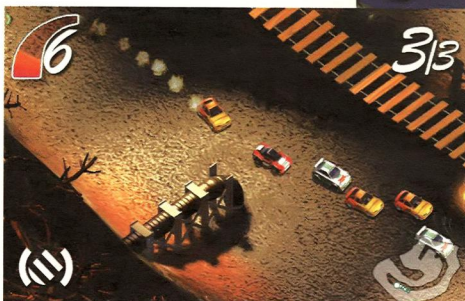


Ganz egal, ob auf nächtlichen Stadtstraßen oder Müllkippen – der Bleifuß bleibt immer unten

wobei interessanterweise aber nicht jeder Wagen für jede Strecke gleich gut geeignet ist. *jn*

Excessiv Speed

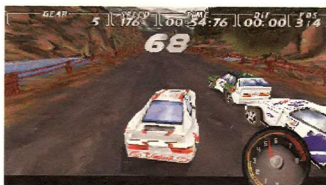
Genre: Shooter-Rennen
Hersteller: Epic Megagames
Erscheinen Frühjahr '98
Internet: www.epigames.com



Heißblütige Raser

World Wide Rally: Und noch ein Rennspiel, diesmal aber erstaunlicherweise nicht aus Fernost oder den bekannten Silicon-Tälern, sondern „um die Ecke“ aus dem sonnenigen Spanien. Vom Agrarland zur Softwareindustrie-Nation? CDV bringt das schnittige Bouquet aus acht Flitzern mit charakteristischem, einstellbarem Fahrverhalten und fünfzehn Strecken aller Couleur. Da geht's von Wiese und Wüste über Eis und Schnee bis zu düsteren Nacht-

fahrten. Renn-Liebhaber können sich also freuen, denn für einen Budgetpreis von 49,95 Mark können sie sich ihr neues Fahr-Feeling auf den heimischen PC holen und sich als Solo- oder Multiplayer ungeachtet der, zugegebenermaßen, etwas angestaubten Grafik preisgünstig in die Kurve legen. Genau der richtige kleine Vitamin- und Adrenalinstoß für zwischendurch – passend zur derzeit trüben Jahreszeit? *fe*



World Wide Rally

Genre: Rally Action
Hersteller: Digital Dreams/CDV
Erscheinen geplant: 1/98
Internet: www.cdv.de



Rasen durch Wald und Wiesen

Larry lesen

Beim Bastei-Lübbe-Verlag gab es schon in der Vergangenheit immer wieder Romane zu Computerspielen – so z.B. zuletzt zum "Myst"-Thema. Um diesen Bereich künftig gezielt auszubauen, hat der Verlag aus Bergisch Gladbach nun einen Deal mit Sierra ausgehandelt, bei dem es in großem Stil um "Romanisierungen" von deren Adventure-Titeln geht. Den Anfang macht - wie könnte es auch anders sein - der sympathische Loser Larry, der vor über zehn Jahren den heutigen Ruhm der Softwareschmiede begründete "Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer" von Steve Whittton ist unter der Bestell-Nummer 13928 als Taschenbuch in der Allgemeinen Reihe erschienen und kostet 12,90 Mark. Auf 266 Seiten erlebt der strahlende Anti-Held die haarsträubendsten Unfälle, wobei Kenner des jüngsten Adventures "Yacht nach Liebe" schon wissen, worum es geht, denn der Roman basiert auf diesem Titel: Der alternde Casanova im weißen Polyesteranzug unternimmt eine Kreuzfahrt, bei der er ausnahmsweise mal Glück hat, da das ganze Traumschiff voller heißer Mädels ist. Natürlich hält Larry-Glück nicht lange vor, weshalb der Ärmste öfter einen Korb bekommt. Aber schließlich sind ja nicht nur Passagiere auf so einem Dampfer, sondern auch Besatzungsmitglieder – z.B. die Kapitänin Thygh... *jn*

Cards

Die Sicherheit von Kreditkarten ist von Haus aus ein heißes Thema, und die neueste Veröffentlichung von S.A.D. ist sicherlich nicht dazu angetan, Bedenken zu zerstreuen. "Cards" (ca. 49,- DM) bietet in Zusammenarbeit mit einem handelsüblichen Magnetkartenleser die Möglichkeit, auf entsprechende Karten zuzugreifen. Will sagen: Man kann z.B. herausfinden, ob seine Karte vor Kopierversuchen geschützt ist oder sich über die Höhe seines Kreditrahmens informieren. Freilich kann das Programm auch mißbräuchlich zu Manipulationszwecken verwendet werden (wovon S.A.D. im Beiheft ausdrücklich warnt) - mit der Sicherheit solcher Karten scheint es also wirklich nicht allzu weit her zu sein. Hm, da ist der Redakteur aber froh, daß er so einen neumodischen Kram ohnehin noch nicht hat... jn

Cards

Genre: Anwendung
Hersteller: S.A.D.
Erscheinen: bereits erhältlich
Internet: www.sad.de

Elektronische Hilfe

Electronic Arts hat ein Einsehen gezeigt. Liegegebliebene Rennfahrer, aufgeflogene Simulanten und andere entnervte Spielernaturen können sich ab sofort neben der technischen Hotline und dem Emailsupport der neuen telefonischen Hint-Line bedienen. Unter 0190/9000 30 könnt ihr Euch rund um die Uhr mit Tips zu aktuellen EA-Spielen versorgen. Dazwischen werden, so hört man, Gewinnspiele und Veröffentlichungsdaten eingestreut. fe

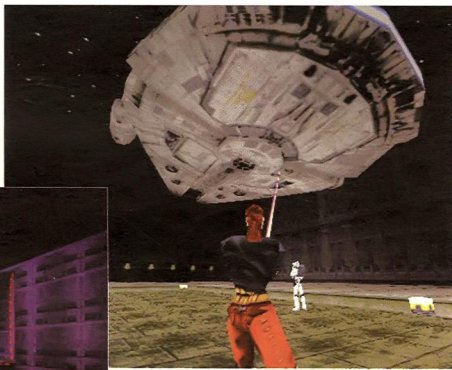


Mit Tapferkeit und Schläue gegen das namenlose Grauen

Die Jedi-Ritter wieder im Einsatz

Jedi-Rittern wird keine Ruhepause gegönnt! Mit "Jedi Knight: Mysteries Of The Sith" veröffentlicht LucasArts für das Shooter-Highlight "Jedi Knight" noch diesen Winter ein Expansion-Pack, das zu dem Originalprogramm insgesamt 29 weitere Level sowie neue Waffen und Gegner spendiert. Die Solo-Missionen sind fünf Jahre nach dem Kampf von Kyle gegen die sieben finsternen Jedis angesiedelt. Euch wird mit Mara Jade, einer ehemaligen Agentin des Imperiums, ein weiterer Charakter zur Verfügung stehen. Im Einzelspieler-Modus gilt es, 14 Levels zu absolvieren, in denen Ihr mit der sinisternen Welt der Sith konfrontiert werdet. Weitere 15 Level werden ausschließlich Multiplayer-Anhänger erfreuen (davon wurden 10 eigens für ein gemütliches Deathmatch konzipiert).

An Waffen seid Ihr diesmal u.a. mit einem BlasTech DL-44 (der Handfeuerwaffe von Han Solo!), Blendgranaten, einer Carbonite Gun und zielsuchender Munition für den Rail Detonator ausgerüstet. Daneben müßt Ihr Euch mit über 20 neuen Gegnern (Droiden, Wampas, TIE- und AT-AT-Piloten etc.) herumärgern. Ein neues Multiplayer-Feature ("Kill the Fool with the Ysalamiri") und fünf neue Kräfte der Macht (Force Push, Chain Lighting, Lightsaber Throw, Force Projection und Far Sight) sollen diese Zusatz-CD abrunden. Wir können es kaum erwarten! cis



JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH

Genre: ACTION
Hersteller: LUCASARTS
Erscheinen geplant: 1/98
Internet: www.LUCASARTS.COM

Böses Vorzeichen

Fantasyfreunde bekommen neue Gelegenheiten, in ihre geliebten Traumwelten einzutauchen, da Mindscape gerade darangeht, SSIs neuen Warhammer-Titel zu veröffentlichen. Dark Omen versetzt Euch in die Rolle eines Soldnerführers, der in ein finsternes Komplott zum Sturz des rechtmäßigen Imperiums verwickelt wird.

Untote Krieger und zahlreiche Rollenspielelemente in einer sich stetig entwickelnden Story beleben das Echtzeit-spiel, das in einer liebevoll aufgebauten 3D-Welt stattfindet. Grundlage des rechteckigen Feldzugs für das Gute ist natürlich ein solide erlerntes Kriegerhandwerk - der Kämpfer versteht es also, mit Piken, Schwertern, Langbögen und Kanonen umzugehen. fe

Dark Omen

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Erscheinen geplant: 1. Quartal '98
Internet: www.ssionline.com

Es darf gesiedelt werden

Das große Hoffen und Bangen hat bald ein Ende: BlueBytes preisgekröntes Heinzel-männchensimulation bekommt den von den Fans bereits energisch geforderten Nachfolger. „Die Siedler 3“ werden allerdings nach Angaben der Mühlheimer noch bis Weihnachten 1998(!) auf sich warten lassen – nochmal ein Jahr Spannung, die uns auferlegt wird. Dann allerdings dürfen sich alte und junge Knollennasen-Strategen von neuen Features, malerischen 3D-Land-

**Lauschiges
Siedeln am
Waldesrand**



**Diese
opulente
Grafik ist
nur ein
Bonbon für
den
erfahrenen
Berufsbera-
ter**



schaften und der bewährten Spieltiefe den Feierabend versüßen lassen. Nachdem sich die Verkaufszahl der bisherigen Siedler-Versionen schon der Halbmillionengrenze nähert, steht uns Ende nächsten Jahres also ein weiteres Argument gegen die angebliche Softwarewüste Deutschland zur Verfügung. *fe*

Die Siedler 3

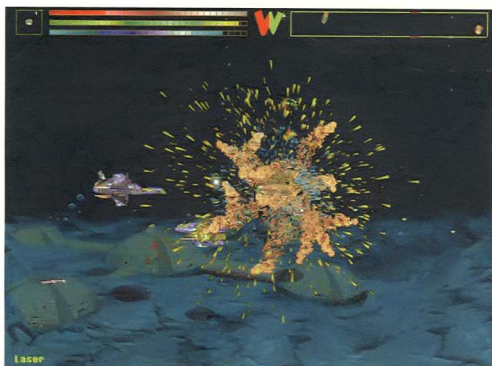
Genre: Strategie
Hersteller: BlueByte geplant:
Erscheinung geplant: Ende '98
Internet: www.bluebyte.de

Blast Off!

Schluß mit dem 3D-Wahn! Kopernikus und Galilei haben schwer daneben gelegen. Die Erde ist in Wirklichkeit eine Scheibe. Das beweist auch die Heerschar der 2D-Scroller, einer nicht aussterbenwollenen Computerspielgattung. Nachdem

neulich „The Reap“ die Redaktion in helle Aufregung versetzt hat, zieht uns ein neuer Sidescroller magnetisch an den Bildschirm. Blaster aus dem Hause Topware setzt eine liebgewonnene 2D-Tradition fort. Es versorgt uns mit einer passablen Hinter-

grundstory von abtrünnigen Erdenkolo-nisten, die Ihr in der Rolle des einsamen Bildschirmpiloten in untermeerischen 2D-Gefechten vom Schlimmsten abhalten müßt. Nach all den verzwickten Weltraumballerorgien, die nur noch mit Joysticks mit mindestens 10 Feuerknöpfen zu bewältigen sind, entschädigt das simple Spielprinzip – vorwärts, rückwärts, rauf, runter, und den Finger auf der Feuertaste lassen – für die genrebedingten Einschränkungen. Blaster erfreut darüber hinaus mit netten 3D-Hintergründen, wenn auch ohne große Leuchteffekte, Silvester-trächtigen Explosionen der gegnerischen Zielobjekte und einem coolen Budgetpreis von 29,95 Mark. *fe*



**Wenn ich einmal
groß bin, möchte
ich Defender
werden**

Blaster

Genre: Strategie
Hersteller: TopWare Erscheinen
geplant: 1. Quartal '98
Internet: www.topware.de

MIXED PIXELS

Flickwerk

Sierras "Birthright" hatte anfangs vor allem im Rollenspiel-Teil einige Bugs. Inzwischen und mit dem Patch auf Version 1.3 sollte dies vorbei sein. Der Flicker ist für DOS bzw. Win 95 unter <http://www.sierra.com> downloadbar. Beide Versionen beanspruchen knapp 2 MB; die Win 95-Fassung benötigt nun allerdings DirectX 5.0! Auch für "Lords of Magic" liegt unter derselben WWW-Adresse bereits ein Patch vor (Version 1.2), hier jedoch nur für Win 95 und mit einem Umfang von 1,4 MB. *jn*

Holz 7 an Grün 11?

Golfspieler, die dem aktuellen schlechten Wetter entfliehen wollen, brauchen nicht in den fernen Süden zu jetten. Der heimische PC-Bildschirm lockt mit ewiger Sonne und idealen Spielbedingungen, vorausgesetzt, der Golfer ist bereit, die Maus als zeitweiligen Ersatz zu akzeptieren. Eidos ermöglicht allen Freunden des kleinen weißen Balles den entspannenden Besuch auf Spaniens schönstem Golfkurs, Valderamma in Sotogrande. Voraussetzung für Links LS ist eine Vollversion von Links oder MS Golf. *fe*

Besser mit Becker

Auch bei Data Becker hat man derzeit neue Spiele im Backofen – neben einigen Shareware-Titeln wäre da vor allem der 3D-Shooter "V-Explosion" (29,80 Mark) sowie "747", ein Ergänzungspack für den "Flight Simulator '98", zu nennen. Letzteres fliegt für 49,95 Mark über den Ladentisch. *jn*

Stahl zu Stahl

Die "Steel Panthers" Gary Grigsby und Keith Brors haben beiSSI ihre Schreibweise geräumt und sich zu Talonsoft, dem spätestens seit "Eastern Front" aufstrebenden neuen Strategiespezialisten, gemacht. Ihre dortige Premiere soll ein noch ungekauftes Luftkrieg-Game werden.

Heute hier, morgen dort

Auch bei Ion Storm gibt es einen Personalwechsel: Noch ist der Erstling der Ionen-Stürmer ("Daikatana") nicht auf dem Markt, da macht Obermanager Mike Wilson schon die Fliege, um eine neue neue Company aus der Taufe zu heben: Gathering of Developers. Die sinnigerweise unter dem Kürzel "g.o.d." geführte Firma soll – wie der Name

schon sagt – eine Art Entwickler-Kooperative werden. Während Mike also kooperiert, füllt Ballerduende-Legende John Romero schon mal die Vakanzen bei Ion Storm...

Besser spät als nie

Von den Toten auferstanden: Der Friedhof lang angekündigter, aber nie erschienener Titel wird um einen Einlieger ärmer. Das ursprünglich bei Virgin entwickelte Action-Adventure "Heart of Darkness" soll bereits im Mai unter den Fittichen von Infogrames erscheinen. *jn*

Das alte Rein-Raus-Spiel

Im Oktober gab die Geschäftsführung von GT Interactive bekannt, daß sie 80% der Microprose-Aktien aufkaufen wolle – jetzt hingegen wird die ganze Aktion wieder abgeblasen. Man möchte zwar zusammenarbeiten und bestimmte Synergie-Effekte nutzen, so GTI-Boß Chaimowitz, doch für einen Zusammenschluß sei es nicht der "richtige Zeitpunkt". Wie aus gut unterrichteten Quellen verlautet, soll sich hinter diesem Rückzieher der Umstand verbergen, daß die GTI-Aktien seit Bekanntgabe der Vereinbarung in den Sinkflug übergegangen waren.

Pfeffer im Geldbeutel

Bei Green Pepper gibt es einige Neuerscheinungen für alle, deren Portemonnaie nach Weihnachten unter chronischer Schwindsucht leidet. Der wäre erstens "Der Planer", dann "Das Amt" und schließlich ein "Tetris". Clone namens "Catris". Die guten Scheiben sind im Fachhandel zu haben und kosten jeweils 19,95 Mark. *jn*

Krondor gerettet

Nachdem 7th Level ins Trudeln geriet und im August letzten Jahres ankündigte, sich aus dem Spiele-Entwicklergeschäft zurückziehen, stellte sich den Rollenspielern insbesondere die bange Frage, was denn nun wohl aus "Return to Krondor" werden würde. Inzwischen ist der Knoten geplatzt. Das Krondor-Label PyroTechnix wurde einschließlich aller zur Weiterarbeit nötigen Lizenzen für insgesamt 1,2 Millionen Dollar von Sierra aufgekauft. Rechtzeitig zu Weihnachten soll das Spiel fertig sein – hoffentlich wird es besser als der verunglückte hauseigene Krondor-Konkurrent "Betrayal in Antara"... *jn*

Das rosarote Raumschiff

Standortdiskussionen beiseite, die PDS glänzt nicht nur durch radikale Aussagen und Programme, sondern auch durch ein für eine etablierte Partei bemerkenswertes Verständnis von Multimedia. Unlängst wurde in Berlin das Computerspiel "Captain Gysi und das Raumschiff Bonn" vorgestellt, ein Adventuregame der völlig anderen Art. Mehr dazu im nächsten Heft. *fe*

Sierra sammelt

Von Sierra kam dieser Tage noch eine Querdurch-den-Garten-Compilation auf den Markt: "The Best of Dr. Karl" enthält für ca. 80 Mark die komplett deutschen Titel "King's Quest VII", "3D Ultra Pinball: Creep Night", "Caesar II", "Earthsiege 2", "Prof. Tims verrückte Werkstatt" und "Print Artist 3". *jn*

Rückspiel

Die "RePlay"-Serie ist eine Budgetreihe aus dem Hause GT, die uns Spieletitel aus der jüngeren Vergangenheit zum Budgetpreis zugänglich macht. Darunter finden sich Klassiker wie "Creatures", dieser Urahn der Tamagotchis und "3 Skulls of the Toltecs", dem Wildwestadventure. *fe*

Der Wurm ist nicht mehr drin

Kleiner Nachtrag von der letztjährigen ECTS in London: Microprose wollte dort die Gegend mit lebensgroßen Schaumstoffpuppen zu "Worms 2" unsicher machen – ein löbliches Ansinnen, das leider nur teilweise in die Tat umgesetzt werden konnte. Auf der Worms-Party am Vorabend der Messe war das dazu gedachte Pärchen (ein männlicher und ein weiblicher Wurm) nämlich ausgestellt. Der weitere Verlauf dieser Sache läßt sich nicht mehr exakt rekonstruieren, Tatsache ist, daß Herr Wurm am nächsten Morgen verschwunden war. Tja, so sind sie, die Kerle: Gehen nur mal eben Zigaretten holen und kommen nie wieder. Microprose jedenfalls hatte neben dem Spott auch noch den Schaden zu tragen, immerhin hatte die handgefertigte Verkleidung einen Wert von mehreren tausend Pfund! *jn*

Final Fantasy im Fenster

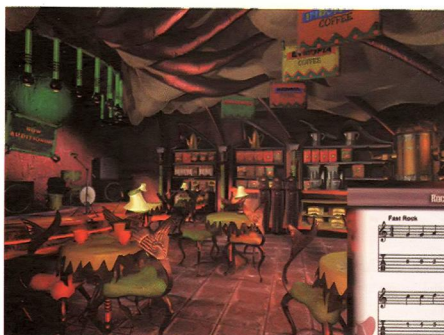
Eidos hat sich jüngst die PC-Rechte am Playstation-Rollenspielhit "Final Fantasy VII" gesichert. Bereits im Sommer soll es in den Regalen stehen. *jn*

SPIELERPARADIES LAS VEGAS - 2. TEIL

In der Januar-Ausgabe haben wir über neue Hardwaretrends berichtet, doch auch in anderen Bereichen konnte die Comdex Maßstäbe setzen



Rick Dyer vor 17 Jahren mit seinem Papier-Prototyp von „Shadoan“. Heute sehen die Höllenhunde im fertigen Spiel deutlich eindrucksvoller aus. Die Five-Kingdoms-Karte zeigt, daß Dyer sich J.R.R. Tolkiens zum Vorbild nahm



Guitropolis

Erinnert Ihr Euch noch an „Quest for Fame“, das von BMG publizierte Musikadventure, bei dem man zu den Tracks von Aerosmith auf der eigenen Luftgitarre abrocken konnte? Ein nettes Spiel, an dessen Ende man aber sein Instrument noch lange nicht wie Jimi Hendrix beherrschte. Das will Alfred Publishing, bekannter US-Hersteller für Musiksoftware, ändern: Im Stile von „Quest for Fame“ und „The Tour“ entwarfen sie das Adventure „Guitropolis“. Ablauf, Storyline und Grafik besitzen deutliche Ähnlichkeit zu den Vorbildern. Allerdings wird hier nicht mit dem Virtual Pick das Rhythmusgefühl trainiert, stattdessen erlaubt dieses Spiel den direkten Anschluß einer E-Gitarre. Der Spieler erhält so schrittweise das nötige Know How. Sein Gitarrenspiel wird außerdem vom Programm aufgezeichnet, wieder angespielt und bewertet. Wer eine akustische Gitarre malträtieren will, muß übrigens den Umweg über ein Mikrofon einschlagen. Am Ende von „Guitropolis“ dürfte man möglichen Bühnenerfolgen einen Akkord nähergekommen sein.

Remtronix

Eine kabellose, batteriebetriebene Tastatur wurde von Remtronix vorgestellt. Zur Datenübertragung wird allerdings kein Infrarotlicht eingesetzt, stattdessen werden Funkfrequenzen verwendet. Das hübsch abgerundete, anthrazitfarbene Modell eignet sich für PCs, Web-TV, Netzwerk-Computer und Settop-Boxen. Seitlich findet sich ein niedlicher Mini-Joystick mit Maustasten.

Der Club in diesem Musik-Adventure erinnert nicht von ungefähr an „Quest for Fame“, doch „Guitropolis“ führt den Spieler zur echten Gitarren-Beherrschung



Reaches & Shadoan

Anno 1982 feierte Rick Dyer mit „Dragon's Lair“ große Erfolge. Das sich damals von Bildplatte ladende, erste animierte Drachentöter-Spiel verkaufte sich auch nach 15 Jahren noch gut. „Dabei war 'Dragon's Lair' eigentlich nur ein Abfallprodukt, ein Action-Ableger von meinem Comic-Abenteuer 'Shadoan', dessen Entwicklung ich 1980 begann“, berichtet uns Dyer. Heute, 17 Jahre und vier Millionen Dollar später, ist „Kingdom II Shadoan“ fertig: Pünktlich zum Messebeginn startete die Auslieferung in den USA. Die voll animierte Grafik im Comic-Stil ähnelt stark einem Disney-Film. Satte 70 000 handgezeichnete Bilder, mehr als 250 Handlungsorte und 30 Songs von den „Pocahontas“-Vertonern bereichern dieses romantische Drachen-Abenteuer, das sich streckenweise stark an J.R.R. Tolkiens Mittelerde orientiert.

Zeitgleich veröffentlichte Dyer auch noch das Schwesterprodukt „Reaches“, ein in der gleichen Welt spielendes Prequel. Insgesamt sollen es bis Ende nächsten Jahres fünf Abenteuer werden, die in dem Dyer'schen Königreich spielen. Der nächste, bereits in Arbeit befindliche Teil, heißt „Journey Into the Great Abyss“. Alle Kingdom-II-Adventures werden sowohl auf CD-ROM als auch mit mehr Musik und weiteren filmischen Szenen auf DVD erscheinen.

Soundssysteme

Um Spiele und Spielfilme kinogerecht in Szene zu setzen, wird der Dolby Surround Sound immer beliebter. Ein mächtiges System für diesen Zweck hat SSI Products mit dem MTS-100 auf die Beine gestellt: In Computerbeige oder Wohnzimmer-schwarz werden vier Lautsprecher, ein gewaltiger, aktiver Subwoofer und ein Frontlautsprecher geboten. Mit 15 Watt Musik- und 390 Watt Spitzenleistung wackeln da schon die Wände. Preis- und Bezugsinfos dazu gibt es unter der Adresse <http://www.ssihtp.com> im Web. Weniger intensiv und mit unter 200 Mark wohl auch preiswerter, gibt sich das Subwoofer-Trio von Panasonic: EAB MPC250 bietet 10 Watt Nennleistung und Lautsprecher im Pyramiden-Look. Yamaha hingegen pries die tiefen Bässe und brillanten Höhen seines YST-M100-Systems an. Immerhin 20 Watt Musikleistung, weiße oder schwarze, sehr feste Gehäuse und hochwertigen Hochtöner zeichnen das System aus.



Hoch hinaus wollen die M100-Boxen von Yamaha - dafür sollen ausgewählte Hochtöner sorgen

Cleansweep deluxe

Das Deinstallationsprogramm von Quarterdeck wurde um nützliche Internetfunktionen erweitert: Auch alte Active-X-Controls, Web-Cookies und Browser-Caches löscht der eiserne Besen jetzt von der Platte.

System Commander deluxe

Hat sich Euer Windows 95 auch so breitgemacht? Sind DOS, OS/2 und Linux bei Euch auch verschwunden? Dem könnt Ihr jetzt mit dem „System Commander“ begegnen, denn damit lassen sich ohne große Kenntnisse beliebige Betriebssysteme gleichzeitig auf dem PC betreiben. Die Wundersoftware kümmert sich um Formatierung, Partitionierung und Bootfunktionen des jeweiligen Betriebssystems, ohne daß man auf ein bereits installiertes System zurückgreifen muß. Einzige Voraussetzung: Genügend Platz auf den Festplatten und die Original-Betriebssysteme.

Zip It 4.0

Die Komprimierungs-Software von Quarterdeck hat jetzt eine Internet-Funktion: Komprimierte Files im Web lassen sich direkt und ohne kompletten Download öffnen. Einzelne Dateien sind sogar aus einem Zip-File heraus ladbar. „Zip It“ funktioniert als Plug-In für Navigator und Explorer. Weitere Infos gibt's im Netz unter <http://www.quarterdeck.com>.

rm

MEDIA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

24 Std.-Bestell-Service:

Tel. 089/99 73 81 33-34

Fax 089/99 73 81 37

e-mail Media_World@msn.com

Ladengeschäft: Ismaninger Str. 136 • 81675 München

NEU!

Lieferung auf Rechnung

Versandkosten DM 2,50

Abenteuerspiele		Geschicklichkeitsspiele	
Asterix & Obelix	DV 44,95	3D Ultra Pinball 3: Verges. Kontinent	DV 49,95
Atlantis	DV 69,95	Legend of the Gobbo Win95	DV 79,95
Baphomet's Fluch 2	DV 69,95	Frogger 3D Win95	DV 69,95
Betrayal in Antara	DV 74,95	Horcules	DV 64,95
Brighlight	DA 54,95	Hugo 5	DV 64,95
Dark Earth	DV 74,95	Oddworld: Abe's Oddysey	DV 74,95
Der vergessene Gott Win95	DV 69,95	Pandemonium 3D(X)	DV 54,95
Dogday	DV 69,95	Pro Pinball Timeshock	DV 64,95
Floyd Win95	DV 69,95	Raymans World	DV 44,95
Little Big Adventure 2	DV 74,95		
LucasArts 10 Adventures	DV 54,95	Gesellschaftsspiele	
Monkey Island 3	DV 69,95	Bridge 2	DA 44,95
Obsidian Win95	DV 59,95	Caesars Palace	DA 54,95
Piraten	DV 54,95	Flottenmanöver Win95	DV 54,95
Police Quest - The Swat 2	DV 69,95	Monopoly Limited Edition	DV 59,95
Queen: The Eye	DV 79,95	Monopoly Star Wars Edition	DV 69,95
Riven - The Squal to Myst	DV 74,95	Risiko Win95	DV 54,95
Star Trek: Starfleet Academy	DV 74,95	Trivial Pursuit	DV 39,95
Titanic	DV 69,95	WinSchachkopf	DV 44,95
Youngblood Win95	DA 74,95	WinSkat	DV 44,95
Zork - Der Großinquisitor	DV 74,95		
Zork Special Edition	DV 79,95	Rollenspiele	
		Daggerfall	DA 69,95
		Diablo - Relaunch	DA 54,95
		Healfire - Diablo Expansion Pack	DA 54,95
		Dungeon Keeper	DV 74,95
		Dungeon Keeper: Deeper Dungeons	DA 34,95
		Fallout	DV 74,95
		Landes of Lore 2 - Götterdämmerung	DV 69,95
		Legacy of Kain Win95	DV 69,95
		Ultima Online Win95 (Internet)	EV 54,95
		Simulationsspiele	
		3rd Millennium	DV 74,95
		688 Hunter Killer Win95	DV 74,95
		Anno 1602	DV 69,95
		Anstos 2	DV 69,95
		Antiglotz	DV 29,95
		Armored Fleet 2.0 (MMX)	DV 79,95
		Bundesliga Manager '97	DV 64,95
		Capitulum	DA 54,95
		Civilization II	DV 49,95
		Civilization II - Fantastic Worlds	DA 44,95
		Constructor	DV 69,95
		Creatures	DV 39,95
		Der Indulgierant Win95	DV 69,95
		Der Indulgierant Win95 Expansion Set	DV 29,95
		Die Siedler 2: Gold Edition	DV 79,95
		F1 Manager Professional	DV 69,95
		File Soccer Manager	DV 69,95
		Helixistik Wins Win95	DA 54,95
		Holiday Island	DV 69,95
		Holiday Island Scenario	DV 24,95
		U-War - Robellim im Universum Win95	DV 69,95
		Mafia Win95	DV 69,95
		Master of Orion 2	DV 69,95
		Outpost 2: Win95	DV 69,95
		Privater 2 - The Darkening	DV 59,95
		Steel Panther 3	DV 79,95
		Streets of San City	DV 79,95
		Sub Culture	DV 69,95
		Theme Hospital	DV 79,95
		Vermeer - Die Kunst zu erben	DV 54,95
		Wet - The Sexy Series	DV 74,95
		Sportspiele	
		3D Ultra Minigolf	DV 49,95
		Actus Soccer 2 Win95	DV 69,95
		File Soccer '98	DV 79,95
		Jack Nicklaus 5 Win95	DV 79,95
		Linka LS 1998 Edition Win95	DA 74,95
		NBA All Star Win95	DV 79,95
		NBA Live 98 Basketball Win95	DV 79,95
		NFL 98 John Madden Win95	DA 79,95
		NHL Breakaway 98	DA 69,95
		NHL Hockey 98 Win95	DV 79,95
		NHL Powerplay Hockey 98	DV 69,95
		Pete Sampras Tennis 97	DV 64,95
		PGA Tour Pro Win95	DA 69,95
		The Golf Pro	DV 74,95
		Virtual Pool 2	DA 69,95
		Virtual Snooker	DA 29,95
		Strategiespiele	
		Age of Empires Win95	DV 79,95
		Akte Europa	DV 69,95
		Apollon - The Moon Mission	DV 79,95
		Buccanear	DV 79,95
		Close Combat II - Brücke von Arnheim	DV 79,95
		Command & Conquer II - Alarmstufe Rot	DV 79,95
		C. & C. - Eine Entscheidung (Internet)	DV 39,95
		Conquest of Earth - Das Manifest	DV 79,95
		Dark Reign Win95	DV 79,95
		Deadlock: Shrine Wars Win95	DV 79,95
		Demoworld Win95	DV 69,95
		Hannibal	DV 69,95
		Herrscher der Meere	DV 69,95
		Imperialis	DV 69,95
		Imperium Galactica	DV 74,95
		Insurrection 3D(X)	DV 69,95
		KIND Xtreme Win95	DV 69,95
		KND Mission	DV 54,95
		Lords of Magic	DV 69,95
		Magic - Spells o. A. Agents Mission CD	DV 39,95
		Myth - Die Kunst des Unwissens	DV 79,95
		Pacific Admiral / General	DV 74,95
		Panzer General 3D	DV 69,95
		Pax Imperia: Sternenkolonie Win95	DV 69,95
		Pherry Rhodon Operation Eastside	DV 69,95
		Populous 3D(X)	DV 34,95
		Rising Lands	DV 79,95
		Seven Kingdoms	DV 74,95
		Star Imperia: Galaxy Win95	DV 69,95
		Star Craft	DV 79,95
		Total Annihilation Win95	DV 74,95
		UbiK	DV 74,95
		Uprising 3D(X)	DV 69,95
		Flugsimulationen	
		AH-64 Longbow II Win95	DV 79,95
		ABX-1 Viper Win95	DA 69,95
		ATP 98 - Fighters Anthology	DV 79,95
		Command & Conquer 3.0	DV 74,95
		Extreme Assault (MMX, 3D(X))	DV 69,95
		F/A-18 Hornet 3.0	DV 74,95
		F-16 Agressor	DV 69,95
		F-22 Lightning 2	DV 34,95
		Flight Simulator 98 Win95 (MMX, 3D(X))	DV 99,95
		Flying Corps Gold	DV 74,95
		IF-22 Panischer Golf Mission CD	DV 79,95
		Jefffighter 3.0 3D(X)	DV 69,95
		Joint Strike Fighter 3D(X)	DA 74,95
		Red Baron 2 Win95	DV 64,95
		Sabre Ace - Korea	DV 69,95
		Sierra Pro Pilot	DA 74,95
		Stealth Reaper 2020 Win95	DA 74,95
		TFX 3: F-22 A.D.F. Win95	DV 74,95

Lieferung auf Rechnung • Versandkosten unabhängig von der Bestellmenge: DM 2,50
Europäische Nachbarländer: Versandkosten DM 12,- • Vorbestellung gemeinfrei
Irrtum und Änderungen vorbehalten • Lieferung solange Vorrat • Ladenpreise differieren
(MMX, 3D(X) = Optionale Unterstufe • Preisliste gültig bis 15.02.98
Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich! Händleranfragen erwünscht

AB JETZT G NUR NOCH

www.bladerunner.de

BLADE RUNNER™

Los Angeles, November 2019. Eine Spezialeinheit der Polizei, sogenannte Blade Runner, ist auf der Suche

- diese Replikanten aufzufahren und aus dem Verkehr zu ziehen. Denn Sie sind Ray McCoy, ein Blade Runner
- Erstmals: Echtzeit-Storyline-Engine, bei jedem neuen Spiel nimmt die Handlung einen völlig anderen Verlauf
- Noch nie dagewesene hochauflösende 3D-Echtzeit-Render-Grafik in 16,8 Millionen Farben
- Filmreife, nahtlos in das Gameplay integrierte Kameraschwenks
- Revolutionäre künstliche Intelligenz
- Über 70 in Echtzeit berechnete Charaktere, die unabhängig voneinander agieren und individuelle Ziele verfolgen
- Über 100 Locations, die die Endzeitstimmung des futuristischen Los Angeles zu neuem Leben erwecken
- Blade Runner bietet die aufwendigsten Licht- und Spezialeffekte aller Zeiten

Jetzt auch erhältlich: Tyrell Bros. „Theme From Blade Runner“ – die Dance-Remix des original Soundtracks

Blade Runner, the film © 1982 The Blade Runner Partnership. Blade Runner, the computer game © 1997 Blade Runner/Westwood Partnership. Blade Runner is a trademark of Westwood Studios, Inc. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

BT ES EIN SPIEL.

Virgin INTERACTIVE

Westwood
STUDIOS

Original Screenshots



PC CD-ROM

ch Replikanten, die sich illegal auf der Erde befinden. Sie haben den Auftrag
Doch Vorsicht: Nichts ist, wie es scheint - und nichts scheint, wie es ist.

olsen



PP ONLINE

Und wieder gibt es etwas Neues von den Internet-Seiten der Power Play zu vermelden! In unseren Webquarters (<http://www.magnamedia.de/pow-play>) geht es weiter hoch her und zwar diesmal vor allem durch die Neueinführung einer weiteren Online-Aktivität: Den Flohmarkt. Mit Sicherheit habt Ihr zuhause noch das eine oder andere Spiel, das Ihr bereits durchgespielt habt und nun langsam aber sicher in den Regalen verstaubt. Warum denn eigentlich? Im Flohmarkt der Power Play könnt Ihr diese Staubfänger nun an andere Spieler verschreiben. Schreibt einfach



auf unseren Web-Seiten eine Nachricht mit Namen des Spiels, sowie Eure Preisvorstellung und Eure EMail-Adresse, unser Online-Auktionator Sven Rottenbiller setzt es dann auf die Verkaufsliste. Interessiert sich jemand für das



Teuflich gute Unterhaltung im Netzwerk bietet der kleine Patch zur Diablo-Missiondisk Hellfire



Jede Menge gebrauchter Spiele findet Ihr auf den Flohmarkt-Seiten der Power Play Webquarters

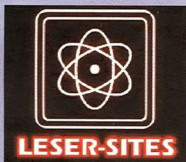
Game, kann er Euch direkt aus den Webquartiers eine EMail schreiben und mit Euch über die Zahlungs- und Liefermodalitäten verhandeln. Weit über 300 Spiele stehen bereits zur Auswahl, natürlich fein säuberlich alphabetisch nach Titel sortiert. Der Blick in den Flohmarkt zahlt sich also aus, denn so manches Spiel ist ein echtes Schnäppchen und lohnt den Kauf! Natürlich ist auch Handeln erlaubt, schließlich richtet sich der Preis nach Angebot und Nachfrage. Also, viel Spaß beim Stöbern und feilschen!



Ihr spielt gerne Diablo und Ihr habt auch schon die neue Mission-CD Hellfire im Laden abgegriffen? Prima, nur schade, daß Ihr mit dem neuen Charakter (Mönch) nicht im Netzwerkmodus spielen könnt. Doch dem kann abgeholfen werden: Klein, aber fein ist der (nicht ganz offizielle) Patch für die Diablo Mission-CD Hellfire. Denn damit läßt sich nun das actionlastige Rollenspiel endlich auch über Netzwerk oder Modem spielen. Nur 6,5 KB ist der Patch klein, der Spielspaß wächst damit aber gewaltig! Die echte Download-Empfehlung für alle diabolischen Spieler ist auf unseren Internetseiten, den Power Play Webquartiers, zu finden. Benutzer des Blizzard-eigenen Online-Server Battle.Net werden aber noch warten müssen, denn dafür ist der Patch leider nicht ausgelegt. *jb*

Nicht mehr lange, und unsere Webquartiers ziehen um; ein neuer Server lockt mit deutlich verbesserten Zugangs- und Fassungs-möglichkeiten. Dies ist auch dringend nötig, denn so langsam geht die Kapazität des jetzigen zur Neige. Aus diesem Grunde war es uns im letzten Monat nicht möglich, die vielen Bewerbungen zu den Leser-Sites in die Tat umzusetzen.

Damit aber kein Zweifel aufkommt: Die Leser-Sites werden natürlich mit umziehen und dann noch deutlich mehr Kapazitäten bekommen. Dann sind auch wieder Neubewerbungen jederzeit möglich und werden schnellstens bearbeitet. Eine Bitte jedoch: Studiert bitte aufmerksam die technischen Vorgaben und checkt Eure Links!



VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

Gummibären Homepage

Das Psychologische Institut der Universität Bonn weist neben ernsthaften Themen auch einige witzige Seiten auf. Auf der Gummibären-Homepage referieren nämlich Studenten aller Fachrichtungen über unseren hier heimischen Gummibären. Vom „Einfluß der Tütenzuehörigkeit auf das Sozial-



„Hochwissenschaftliches“ über den berühmten Gummibären

verhalten der Gummibärchen“ bis über die „Populationsentwicklung und Vermehrungsbiologie bei Gummibären“ ist hier alles zu finden; die humorvollen Texte sind allemal einen Surf-Besuch und ein wenig Stöbern wert.

<http://www.psychologie.uni-bonn.de/sonstige/gummibaer/gummibr.htm>

Die Krähseite

Kennt Ihr den? Wie wechseln 100 Windows-95-Anwender eine Glühbirne? Einer schraubt, die anderen klicken die Fehlermeldungen weg... Den und viele andere Witze hält die Krähseite für Euch bereit. In



Mal kräftig abkrähen: Jede Menge Witze warten hier auf den Partylöwen

24 Rubriken aufgeteilt, findet jeder Spaßvogel noch einiges Neue. Über satte 800 KB umfaßt alleine der Text, der die unzähligen Witze enthält – da ist einfach für jeden was

dabei. Natürlich könnt Ihr auch Euren besten Witz beisteuern und so die Sammlung noch vergrößern. Auch Kenner des englischen Witzes werden in einer eigenen Rubrik bedient, beispielsweise mit 416 Blondinen-Witzen...

<http://www.perq.ch/kraehseite/>

Die Seite für Aquarianer

Und schon wieder zeigt eine private Homepage, daß das Internet nützliche Informationen aus allen Bereichen bieten kann. Diesmal werden alle Fans von Aquarien bedient. Anton Gabriel aus Wien präsentiert fachmännisch und lehrreich viele Tipps rund ums Aquarium. Chemische Grundvor-



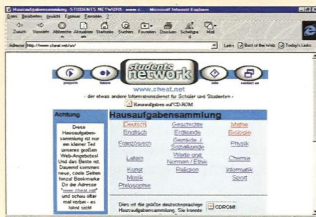
Nützliche Infos rund ums Aquarium bietet Anton Gabriel aus Wien

aussetzungen über Wasserhärte, PH-Werte, Nitrate und Phosphate werden ebenso genau erklärt, wie eine riesige Test-Sammlung über die verschiedensten Zubehörteile der wichtigsten Hersteller. Dort sind sogar chemische Tests von Wasserplanzendüngern oder grafische Auswertungen von Nitrat-Teststreifen zu finden. Für Fischfreunde sehr zu empfehlen!

http://ourworld.compuserve.com/homepages/gabriel_anton/

Hausaufgabensammlung

Einen etwas anderen Informationsdienst bietet Students Network für Schüler und Studenten an. Habt Ihr Probleme bei Hausaufgaben, Referaten oder Studienarbeiten? Braucht Ihr witzige Gründe für Eure Entschuldigungszettel? Oder Spitzentips von den Moglern dieser Welt? Dann ist der Dienst genau das Richtige für Euch, denn die besten Spickmethoden, fertige Arbeiten zu den unterschiedlichsten Themen und vieles mehr findet Ihr hier. Aber auch diejenigen unter Euch, die die Schulbank schon



Für Schummler und Mogler in der Schule: Das Students Network

lange nicht mehr drücken, finden Witziges und Lesenswertes, das an die eigene Schulzeit erinnert. Daneben bietet Students Network auch eine Nachhilfe-Vermittlung an, sowie die Korrektur von Französisch-Hausaufgaben.

<http://www.cheat.net>

Support-Links

Habt Ihr schon mal Probleme mit Hard- oder Software gehabt? Eine dumme Frage eigentlich, schließlich bleibt davon keiner verschont. Wer dann die entsprechende Hotline-Telefonnummer zur Hand hat, ist

The screenshot shows the 'Personen' table in Microsoft Access. The table has four columns: 'Organisation', 'Art', 'Matrikel-Nummer', and 'Matrikel-Name'. The data is as follows:

Organisation	Art	Matrikel-Nummer	Matrikel-Name
Aachener	V	0251252474	0251195825
Bach	V	0251125322	0251125322
Bach	V	0251148264	0251148264
Bach	V	0251156075	0251156075
Bach	V	0251156075	0251156075
Bach	V	0251173028	025116999
Bach	V	025116999	025116999
Bach	V	025116999	025116999
Bach	V	025116999	025116999
Bach	V	025116999	025116999

Jede Menge Hotline geballt: Axel Müller sammelt Notrufnummern

meist besser dran, als der Rest der Ratsuchenden. Axel Müller hilft Euch nun mit einer ausführlichen Support-Liste, Eure Meckereien direkt an den Hersteller zu senden. Berücksichtigt wurden in der Liste die wichtigsten Hersteller, Softwareentwickler, Großhändler und Versender, jeweils mit der entsprechenden Hotline-Telefonnummer und, soweit vorhanden, der Telefonnummer der Support-Mailbox. Bei Firmen mit Internet-Präsenz wurden die Namen gleich mit dem jeweiligen Link hinterlegt.

**[http://members.aol.com/axellm/
support1.htm](http://members.aol.com/axellm/support1.htm)**

DIE WICHTIGSTEN SPIELEHERSTELLER IM INTERNET

A

Access <http://www.accesssoftware.com/>
 Accolade <http://www.accolade.com/>
 Activision <http://www.activision.com/>
 Apogee <http://www.apogee1.com/>
 Ascaron <http://www.ascaron.com/>
 Atomic Games <http://www.atomic.com/>
 Attic Software <http://www.attic.de/>
 Avalon Hill <http://www.avalonhill.com/>

B

Berkeley Systems <http://www.berksys.com/index.html>
 Bethesda <http://www.bethsoft.com/>
 Bitmap Bros <http://www.bitmap-brothers.co.uk/>
 Blizzard <http://www.blizzard.com/>
 BlueByte <http://www.bluebyte.de/>
 BMG Interactive <http://www.bmginteractive.com/>
 Bomico <http://www.bomico.com/>
 Bröderbund <http://www.broderbund.com/>
 Bullfrog <http://www.bullfrog.ea.com/>
 Bungie <http://www.bungie.com/>

C

Cinematrix Studios <http://www.cinematrix.com/>
 Criterion Studios <http://www.csl.com/studios/>
 Crystal Dynamics <http://www.crystald.com/>
 Cyan <http://www.cyan.com/>
 Cryo <http://www.cryo-interactive.fr/>

D

Digital Arcana <http://www.digitalarcana.com/>
 DID <http://www.did.com/>
 Disney Interactive <http://www.disney.com/>
 Dongleware <http://www.dongleware.de/html/ger/main.html>
 Dreamworks Games <http://www.dreamworksgames.com/>

E

EA Sports <http://www.easports.com/>
 Eidos <http://www.eidos.com/>
 Electronic Arts <http://www.ea.com/>
 Empire <http://www.empire-us.com/>
 Enlight Software <http://www.enlight.com/>
 Epic MegaGames <http://www.epicgames.com/>
 Europress <http://www.europress.co.uk/index.html>

F

Fireaxis <http://www.firaxis.com/>
 Fox Interactive <http://www.foxinteractive.com/>

G

GameTek <http://www.gametek.com/>
 Gee Whiz! Entertainment <http://www.geewhiz.com.au/>

G

Girl Games <http://www.girlgamesinc.com/>
 Gremlin Interactive <http://www.gremlin.co.uk/>
 Grolier Interactive <http://www.grolier.com/interact/>
 GTE Interactive <http://www.im.gte.com/>
 GT Interactive <http://www.gtinteractive.com/>

H

Hasbro Interactive <http://www.hasbro.com/>
 id Software <http://www.idsoftware.com/>
 Ikarion <http://www.ikarion.com/>
 Illusion Machines <http://www.illusionmachines.com/>
 I-Motion <http://www.imotion.com/>
 Infogrames <http://www.infogrames.com/>
 Interactive Magic <http://www.imagicgames.de/>
 Interplay <http://www.interplay.com/>

J

Jane's <http://www.janes.ea.com/>

K

Kali Deutschland <http://kali.arkaden.net/index.html>
 Kesmai <http://www.kesmai.com/>
 Kinesoft <http://www.kinesoft.com/>
 Konami <http://www.konami.com/newgame.html>

L

Logic Factory <http://www.logicfactory.com/Main.html>
 LucasArts http://www.lucasarts.com/org_index.html

M

Maxis <http://www.maxis.com/>
 Megamedia <http://www.megamed.com/>
 Megatech <http://www.megatech-software.com/>
 Microprose <http://www.microprose.com/>
 Microsoft <http://www.microsoft.com/games/>
 Military Simulations <http://www.military-sim.com/>
 Mindscape <http://www.mindscape.com/>
 Mind Shear <http://www.softdisk.com/comp/mss/>
 Monolith <http://www.monolithproductions.com/>

Mojave <http://www.mogames.com/>

N

Neo <http://www.neo.at/>
 New World Computing <http://www.nwcomputing.com/>

N

NovaLogic <http://www.novalogic.com/>
 Novastar <http://www.vfr.net/~novastar/novastar.htm>

O

Ocean <http://www.ocean.co.uk/>
 Origin <http://www.origin.ea.com/>

P

Parallax Software <http://www.pxsoftware.com/>
 Psynosis <http://www.psynosis.com/>

R

Rainbow Studios <http://www.rainbo.com/>
 Raven <http://www.ravensoft.com/>
 Reality Bytes <http://www.realbytes.com/>

S

Sanctuary Woods <http://www.theatrix.com/index.html>
 SCI <http://www.sci.co.uk/>
 Sega <http://www.sega.com/>
 Shiny Entertainment <http://www.shiny.com/>
 Sierra <http://www.sierra.com/>
 Sir-Tech <http://www.sir-tech.com/>
 Softdisk <http://www.softdisk.com/>
 Software 2000 <http://www.software2000.de/>
 Software Dynamics <http://www.cadvision.com/inspace/>
 Spectrum Holobyte <http://www.holobyte.com/>
 SSI <http://www.ssionline.com/>

T

Take 2 <http://www.take2games.com/>
 TalonSoft <http://www.talonsoft.com/>
 Team17 <http://www.team17.com/>
 Telstar <http://www.telstar.co.uk/>
 Trilobyte <http://www.tbyte.com/>

U

Ubi Soft <http://www.ubisoft.de/>
 Utopia <http://www.utopiatech.com/>

V

Virgin Interactive <http://www.vie.com/>
 Virtual Adventures <http://www.virtuadv.com/>
 VR1 <http://www.vr1.com/>
 VR Sports <http://www.vrsports.com/>

W

Westwood <http://www.westwood.com/>

Z

Zombie <http://www.zombie.com/>

Sonstiges

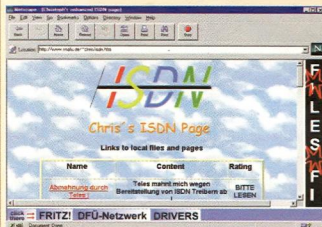
21st Century Entertainment <http://www.21stcent.com/>
 3Dfx <http://www.3dfx.com/>
 3DRealms <http://www.3drealms.com/>
 7th Level <http://www.7thlevel.com/>

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

Chris' ISDN Page

Deutschland hat nicht nur mit die höchsten Telefongebühren, sondern als kleine Entschädigung für Cyberspace-Kirchenmäuse auch das modernste Telefonnetz der Welt. ISDN steht auch in den abgelegensten Provinznestern zur Verfügung und macht, wären da nicht die horrenden Telefongebühren, Internet-Surfen zum Hochgenuss. Alle Fragen rund um ISDN, was Ihr braucht, wie es geht und was beachtet werden muß, beantwortet „Chris' ISDN Page“, auf der es allerlei nützliche Informationen und Dateien gibt. Wer mag, kann hier auch Fragen loswerden und Hilferufe an die Experten schicken.

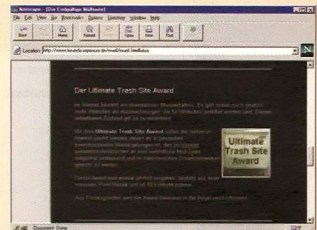
<http://www.snafu.de/~chris/isdn.htm>



Alles rund um ISDN gibt's auf Chris' Homepage zu finden

Die endgültige Müllseite

Sind wir mal ehrlich: Das Internet erinnert manchmal an eine große Müllhalde. Jeder hat eine Homepage, aber keine Ahnung, wie man sie gestaltet. So wird schnell etwas zusammengestrickt und in einem virtuellen Plätzchen im Cyberspace abgeladen. Hauptsache eine Webseite. Jürgen Graf und seine Freunde haben sich dieses Themas angenommen und zeichnen besonders mißratene



18 KiloByte schwer und so häßlich, wie die "ausgezeichneten" Seiten: Der "Ultimate Trash Site Award"

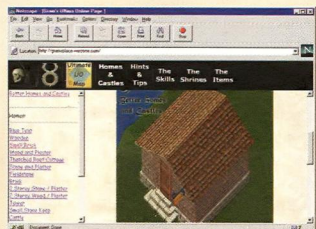
Homepages mit dem „Ultimate Trash Site Award“ aus. Das Komitee verspricht: „Aus Pietätsgründen wird der Award-Gewinner in der Regel nicht informiert.“ Für alle, die schrägen Cyberspace-Humor mögen, lohnt sich ein Trip auf diese Seite.

<http://www.freunde.imperium.de/muell/muell.htm>

Ultima Online: Schlösser und Häuser

Viele „Ultima Online“-Reisende haben einen besonderen Traum: Ein eigenes Häuschen in Britannia! Kein Problem, wer das nötige Kleingeld hat, kann einen Architekten aufsuchen. Doch der hat meistens eine ganze Menge Alternativen zur Auswahl – und wie sehen die unterschiedlichen Gebäude überhaupt aus? Wie teuer sind die angebotenen Bauwerke? Wie viele Räume stehen zur Verfügung? Solche und andere Fragen werden in „Gram's Place“ fachmännisch beantwortet. Und zu jedem Häuschen oder Schlösschen gibt's detaillierte Bilder (Innen- und Außenansichten!). Die ultimative Seite für alle „Ultima Online“-Häuslebauer.

<http://gramsplace.warzone.com/>

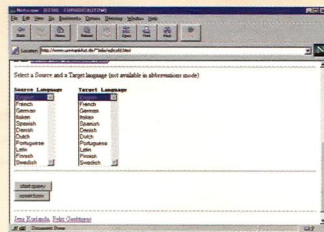


Trautes Heim, Glück allein: Ein Britannia-Haus in der erschwinglichen Preissgruppe

Echo: Ein neues elektronisches Wörterbuch

Das WorldWideWeb steht nicht nur für bunte Pixelseiten, sondern auch seit jeher für geballte Information. Ein wunderbares Beispiel hierfür ist „Echo – Eurodicautom“, ein elektronisches Wörterbuch, das Begriffe nicht nur von der einen oder der anderen typischen und verbreiteten Sprache übersetzen kann, sondern sage und schreibe elf europäische Sprachen beherrscht: Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch, Dänisch, Holländisch, Portugiesisch, Schwe-

disch, Finnisch und Latein. Echo befindet sich noch in der Testphase, ist aber schon jetzt ein interessantes Projekt und eine große Hilfe für gestreifte Fremdsprachler. <http://www.uni-frankfurt.de/~felix/ed-cold.html>

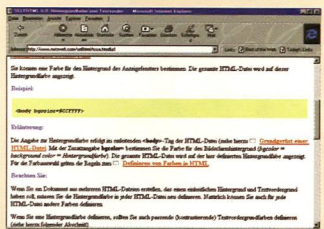


Wörterbuch Online: 11 europäische Sprachen im Internet

HTML-Seiten leicht gemacht

Viele Surfer basteln an ihren eigenen Homepages; noch viel mehr würden das gerne, können aber leider (noch) nichts mit HTML anfangen. Den Leuten kann jetzt geholfen werden und zwar kompetent und leicht verständlich. Unter deutschen Programmierern ist Stefan Münz bereits bekannt, vor allem sein Online-Kompendium für HTML-Entwickler. Schritt für Schritt führt er auch Einsteiger durch HTML; Beispiele und Hilfssexe entzaubern den Mythos HTML. Doch auch die Profis können noch so manchen Trick vom Altmeister lernen; man lernt schließlich nie aus. Erklärt wird praktisch alles, vom Einstieg bis hin zu Tabellen- und Framegestaltung. Wer lieber die gedruckte Version in den Händen halten will: HTML-Referenz, erschienen beim Franzis-Verlag, ISBN 3-7723-7044-6, 49 Mark mit CD-ROM.

<http://www.netzwelt.com/selfhtml/>



Für HTML-Einsteiger und -Profis sind die Seiten von Stefan Münz

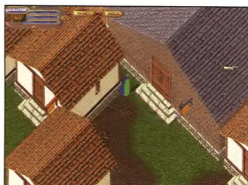


ULTIMA

Tagebuch eines

Alles ist in Bewegung. Britannia macht da keine Ausnahme. Dennoch ändert sich manches nie.

Hawk besitzt ein Schild der besonderen Art



Hier hat sich eine Gilde einen Stützpunkt gebaut

Der Weg nach Yew war nicht einfach. Ich hielt mich anfangs noch in der Nähe des Weges nach Britain. Kurz vor der Hauptstadt zwangen mich jedoch ein paar PlayerKiller nach Westen zu gehen. Nur mühsam kam ich voran, und mehr als einmal hatte ich mich verlaufen. Schließlich gelangte ich aber an die Küste und hielt mich nordwärts. Nach einer Weile kam ich an ein Gebirge. Meine Orientierung trog mich nicht. Der Dungeon Shame lag ganz in der Nähe. Meine Abenteuerlust hatte mich gepackt und ich suchte den Eingang. Der Ausflug dauerte nicht lange. Meine Kampferfahrungen war noch immer unzureichend. Spätestens bei diesem Rattenmenschen mußte ich das einsehen und mich zurückziehen. Ich schwor, auf meinen weiteren

Wegen meine Fähigkeiten an Tieren zu erproben und so zu verbessern. Fortan griff ich kleinere Tiere an, die ich nach dem Kampf mit meinem Messer ausnehmen konnte. Fleisch und Fell waren jedesmal die Ausbeute. Da regelmäßiges Essen wichtig war, hoffte ich auf diese Weise, meine benötigte Nahrung zu mir nehmen zu können. Nur rohes Fleisch mochte ich nun wirklich nicht. Ich machte jedesmal ein Feuer, um mir



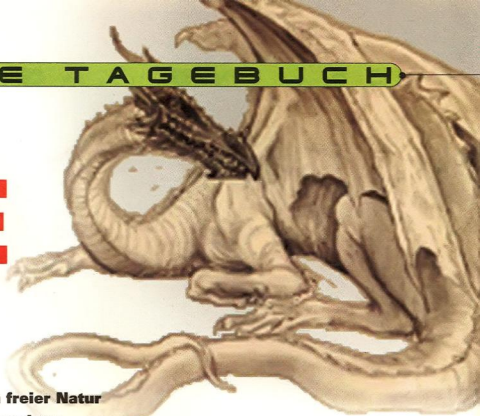
Über dem Lagerfeuer kann Fleisch gebraten werden



Am Schiff meiner Freunde warte ich auf deren Ankunft

ONLINE

Abenteurers



Ein Drache in freier Natur kann zu einer echten Bedrohung werden

Ein neuer Patch stellt die Skills noch detaillierter dar



Diese Siedlung gehört laut Gerüchten einer PK-Gilde



Ich habe einen neuen Freund gefunden: Pike – seines Zeichens Krieger und Koch



Auch Weihnachten hält Einzug in Britannia. Santa ist überall.

einen schmackhaften Braten zubereiten zu können. Meine Kenntnisse im Kochen waren aber nicht sehr groß und so mißlangen viele Versuche. Ich ließ mich nicht entmutigen und mit jedem Fehler erhöhte ich mein Wissen. Auch nach einer gewissen Zeit des Kampfes konnte ich mich an größere Tiere wagen. Ich griff Wölfe an und überlebte ohne Probleme. Ermutigt durch meine Erfolge, ließ ich mich mit einem Braunbären ein. Ein schwerer Fehler! Seine Pranken gruben sich tief in mein Fleisch und ich mußte mich wohl oder übel zurückziehen. Daraus hatte ich gelernt und beließ es bei kleineren Tieren. Ich war dennoch zufrieden, auch meine Ausdauer hatte sich erhöht. Ich ging weiter die Küste herauf und gelangte bald nach Yew.

Die Suche und der Dungeon Despise

Ich hatte Schwierigkeiten, mich zu orientieren. Die Stadt war sehr dezentral gebaut worden und die Häuser standen weit auseinander. Ich suchte meinen Freund Ralph nicht gezielt und schaute mich erst einmal um. Im Gegensatz zu den bisherigen Städten, war es in Yew sehr ruhig. Auch von Mördern wurde nur aus anderen Städten berichtet. Keine schienen sich in der Nähe aufzuhalten. Ich erhielt eine Nachricht. Ralph hatte sich aufgemacht, um den Zugang zum Dungeon Despise zu finden. Ich wußte von Orcs in der Nähe und machte mir Sorgen. Ich empfand mich selbst als schwach und nicht bereit für Kämpfe in der Natur. Er war es noch

weniger. Schnell kaufte ich mir Proviant und machte mich nach Osten auf. Ich kam gut voran und bereits nach kurzer Zeit traf ich auf den Gebirgszug nördlich von Britain. Ich lief am Gebirge entlang. Nach einer Weile folgte ich ihm nach Süden. Ich hatte den nördlichen Ausläufer erreicht und befand mich ganz in der Nähe. Meine Angst ließ mich rennen. Ein Fehler, wie sich herausstellte. In meiner übertriebenen Eile rannte ich unversehens in ein Orc-Camp. Drei dieser primitiven Kreaturen griffen mich sofort an und ich hatte keine andere Wahl, als den Rückzug anzutreten. Diese verdammten Biester waren sehr hartnäckig und ließen sich nur schwerlich abschütteln. Schließlich gelang es mir doch und ich bewegte mich wieder nach Süden. Doch dieses Mal paßte ich besser auf und umging das Lager. Den Eingang zum Dungeon fand ich ohne Probleme. Ohne zu zögern betrat ich ihn. Ich irrte eine Zeitlang umher und traf auf viele andere Abenteurer. Meine Fragen nach Ralph blieben unbeantwortet. Niemand hatte ihn gesehen. Niedergeschlagen schritt ich Richtung Ausgang. Ich verließ Despise. Wohin nun? Nachdenklich betrachtete ich die Karte und entschied mich für Vesper mit einem Zwischenstop in Minoc.

Sir Elric



Der Weg des Abenteurers

Abermals möchte ich Euch meinen Weg auf der Karte darstellen.

1. Die Player-Killer
2. Der Dungeonausflug
3. Der Kampf mit dem Bären
4. In Yew - Kein Zeichen
5. Das Oro-Camp
6. Die Sache im Dungeon



RICHARD GARRIOTT

Im Gespräch über Ultima Online

Power Play: Mit dem, was sich in letzter Zeit alles in Britannia getan hat, braucht Lord British vielleicht ein wenig Urlaub, wenn man mal davon absieht, daß er eigentlich tot ist?

Richard Garriott: [lacht] Oh ja, Lord British braucht dringend ein wenig Erholung. Glücklicherweise machen wir trotz furchtbar langer Arbeitstage gerade eine sehr inspirierende Zeit durch, da sich jetzt wirklich zeigt, daß dieses Spiel einfach nicht endet. Es war nicht nur ein großer Kampf es herauszubringen – jetzt ist es ein ständiger Kampf, es am Laufen zu halten, zu erweitern und zu verbessern. Wir schätzen, daß wir noch ein gutes weiteres Jahr hineinstecken müssen, während dem sich das gesamte Team auf diese lebende neue Welt, die wir geschaffen haben, konzentrieren muß. Interessant auch, daß du auf Urlaub gekommen bist, denn darüber reden wir im Moment alle. Das ganze Team hat sehr hart daran gearbeitet, dieses Spiel herauszubringen, und niemand hatte seit geraumer Zeit die Möglichkeit, sich freizunehmen. Wir müssen nun sehr umsichtig versuchen, Leute aus dem Team herauszupicken, die für eine Woche oder so als eher nicht-kritisch angesehen werden könnten, damit wenigstens diese ein wenig ausspannen können, denn bis jetzt hat niemand von uns mehr als ein langes Wochenende für sich gehabt.

PP: Dann seid ihr kurz vor dem Burn-out?

RG: Auf jeden Fall. Darum versuchen wir auch, eine Lösung zu finden, wie wir auf Rudenbasis ein wenig freimachen können. Normalerweise sieht es bei Origin ja so aus, daß wir alle hart daran arbeiten, ein Spiel fertig zu bekommen, es als O.K. abzeichnen, und als Gold-Master zum Duplizieren schicken. Im Normalfalle gibt es für ein beendetes Spiel keinen Unterstützungsaufwand für das Team. Selbst, wenn es mal ein Update oder etwas ähnliches gibt, kommt so etwas auch erst ein oder zwei Monate nach Beendigung heraus; es gibt also so etwas wie eine eingebaute Pause. Nun, im Falle von Ultima Online erstellen wir laufend Patches, da wir das Spiel duplizieren konnten, noch bevor wir es eigentlich beendet hatten, wenn du weißt, wie

ich das meine. Nachdem wir also eigentlich fertig waren, lag das Spiel noch einige Zeit in einem Auslieferungslager und wartete darauf, daß wir sagen: „Okay, verschickt es.“ Und schon 24 Stunden, nachdem wir dieses Kommando gegeben hatten, befand es sich in den Händen der ersten Spieler. Vieler Spieler. Da wir es hier mit einem Online-Spiel und einer Art lebendigen Welt zu tun haben, war uns klar, daß wir es mit einer ganzen Menge an Änderungen zu tun haben würden. Unser Spiel ist von daher immer noch nicht abgeschlossen, wenn man so sagen will, und wir gehen davon aus, daß wir noch über eine geraume Zeit Unterstützungsarbeiten leisten werden.

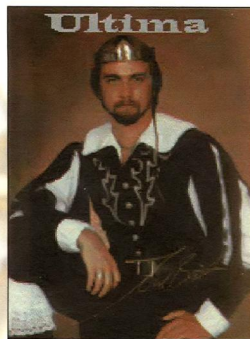
PP: Richard, es folgen jetzt eine Reihe Fragen, die unsere Leser an dich gestellt haben. Fangen wir damit an, daß es den Eindruck macht, als ob es in der Online-Welt teilweise sehr unzivilisiert zugeht. Soweit wir gehört haben, gab es in deiner virtuellen Welt bereits erste Aufstände, Charaktere haben sich nackt und auf den Tischen tanzend in deinem Schloß verschanzt...

RG: [lacht] Ach weißt du, es ist schon interessant, wie solche Geschichten entstehen, und ich bin mir sicher, daß es nicht nur die Presse und wir hier bei Origin sind, die die Ironie darin entdecken, sondern auch eine ganze Reihe Spieler. Es bleibt jedoch der Fakt, daß ein virtueller Aufstand in einer virtuellen Welt etwas Gutes ist. Dieser Aufstand, auf den du dich beziehst, geschah, als wir sechs Wochen online waren, und was das Wichtige an dieser Zeit war, ist, daß die Spieler dreißig Tage umsonst spielen durften. Und die Spieler, die den Aufstand erprobt hatten, haben sich für ein längeres Spiel eingeschrieben. Sie hatten etwas auf dem Herzen, das gesagt werden mußte, und zwar in einer lauten Art und Weise, während sie für ihr eigenes Geld weiterspielten.

PP: Wobei sie sich betranken und nackt herumsprangen...

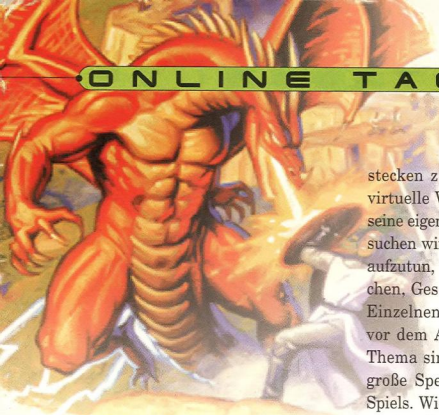
RG: Okay, nackt und betrunken. [lacht] Genau. Ich finde es auch sehr witzig, die Art und Weise zu beschreiben, wie etwas gesagt wird. Wir

Lord British, alias Richard Garriott, stellte sich der Power Play zu aktuellen Fragen über Ultima Online

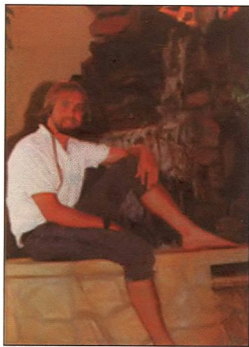


Lord British im königlichen Gewande





stecken z.B. alle möglichen Leute in dieselbe virtuelle Welt, und jeder möchte sein Spiel auf seine eigene Weise spielen. In Ultima Online versuchen wir eine Vielzahl an Wegen zum Spielen aufzutun, während wir in der realen Welt versuchen, Gesetze zu schaffen, die die Freiheit des Einzelnen nicht einschränken, aber den Einen vor dem Anderen schützen sollen. Ein großes Thema sind getötete Spieler. Da hat es dieses große Spektrum jedes massiven Multiplayer-Spiels. Wie geht man damit um? Es wäre etwas zu simpel einfach auszuschließen, daß ein Spieler einen anderen angreifen oder sogar töten kann. Es wäre ein Klacks, den Spielcode so umzuschreiben, im Grunde sogar nur ein einzelnes Bit inmitten mehrerer Millionen K an Code. Wir denken jedoch, daß so eine Einschränkung den Spielspaß schmerzlich verringern würde. Auf der anderen Seite gibt es Leute, die sich zu Recht beschweren: „Mensch, ich bin noch so ein junger Charakter. Ich habe gerade erst angefangen. Es wäre schön nett, mich erst ein bißchen weiter ins Spiel kommen zu lassen, bevor andauernd jemand vorbeikommt und mich überfällt.“ Da ist es schon schwer, die Ideal-Balance festzulegen, um einerseits die maximale Spielerfahrung nicht zu schmälern, Einsteigern jedoch einen ausreichenden Schutz zu gewähren. Da müssen wir eben versuchen, Spieler dahingehend auszubilden, wie man dieses Spiel spielt.



Richard Garriott einmal ganz relaxed

PP: Sie ausbilden? Wie meinst du das?

RG: Zum Beispiel finden wir laufend Leute, die gerade mit dem Spiel beginnen, aus der Stadt in Richtung Dungeon wandern, und dann ausgeraubt werden. Also, weißt du, aus der Sicht des Designers sieht so eben das Leben aus. Für uns als Designer ist es wichtiger sicherzustellen, daß Spieler wissen, was auf sie zukommt, daß wenn sie sich ins Hinterland wagen, sie damit rechnen müssen, überfallen zu werden. Also Spieler, geh da solange nicht hin, bis du dich vorbereitet hast. Wandere in Gruppen oder bereite dich gut vor. Unsere Aufgabe ist es *nicht*, Leute davor zu bewahren, ausgeraubt zu werden, wenn sie sich ins Hinterland wagen. Wir müssen sie lediglich wissen lassen, daß so etwas passieren kann. Also fügen wir Features hinzu. Eine Sache, die wir geändert hatten, wenn sich jemand aus einem beschützten Gebiet herauswagt, die Nachricht „You are now in the protection of Lord British's guards“ oder „You are now leaving the protection of Lord British's guards“ erscheint. An dieser Stelle weiß man, daß man zurücklaufen sollte, wenn man ein kleiner Angsthasen ist. Auf der anderen Seite ist es interessant zu beobachten... Zum Beispiel gab es eine Gruppe von Spielern, die sich an diesem nudistischen Sit-In beteiligten hatten. Da saß dann der Redelführer und sagte, daß es ihm furchtbar auf die Nerven ginge, daß

wir an neuen Features arbeiten würden, bevor wir alle Bugs, oder das, was er als solche ansah, bereinigt hätten. „Also, hört auf, neue Sachen einzubauen, sondern werdet die Bugs los. Das ist es, was mir auf den Sack geht.“ Dann saß eine Gruppe in exakt demselben Raum und brüllte das genaue Gegenteil. Sie sagten: „Hey, wir haben Gerüchte über diese Sache mit dem Wetter gehört. Und es soll neue Kampfmodi geben. Überall wird darüber geredet. Wo bleiben diese Features? Wo sind all die Sachen, die ihr uns versprochen habt?“ Und das ganze während desselben Aufstandes! Jedesmal, daß jemand einen coolen Event auf die Beine stellt, und es gab schon eine Vielzahl dieser coolen Online-Events, wobei dieser Aufstand ein besonders denkwürdiger war, kommen wir alle dazu. Zu diesem Anlaß war ich auch vor Ort, obwohl ich gezielt nicht als Lord British aufgetaucht bin, um die Massen nicht noch mehr anzuheizen. Diesen Spaß wollte ich nicht verpassen. Sie waren gerade dabei, außerhalb Lord British's Schloß herumzupöbeln, als wir Blackthorn auftauchen und ihn „Das Chaos regiert! Das Chaos regiert!“ brüllen ließen, damit er dann die Schloßstore öffnete, so daß jeder hinein konnte, und dann eine Party im Thronsaal abging. Wir waren extra dazugekommen, um es zu einem Fun Event für alle Beteiligten werden zu lassen. Immer dann, wenn ich dachte, daß jemand einen besonders aufgeweckten Einfall äußerte, zog ich sie zur Seite, habe sie praktisch in eine private Zone teleportiert und ihnen gesagt: „Hey, das ist eine wirklich coole Idee. Danke, daß du etwas Konstruktives beigetragen hast, statt den Pöbel zu schüren“. Andererseits, wenn ich das Gefühl hatte, daß die Situation aus den Fugen gerät, habe ich mir auch andere geschnappt, die z.B. nur herumfluchten oder sich anderweitig asozial verhielten, sie mit mir wegteleportiert und ihnen gesagt: „Hör mal zu, laß uns wenigstens versuchen, dies zu einer positiven Angelegenheit für alle zu machen. Trag du doch jetzt auch ein wenig dazu bei.“ Andere Mitglieder von Origin blieben noch dabei, um entweder zu beobachten, oder sich auch zu beteiligen.

PP: Und wo warst du?

RG: Ich war entweder unsichtbar, oder ich war Lord British, obwohl ich in diesem Raum nicht in dieser Rolle aufgetreten bin. Ich wollte Leute lieber beiseite nehmen, um mit ihnen zu reden.

PP: Das muß für diejenigen aber ganz schön aufregend gewesen sein...

RG: Und ob. Es war aber auch witzig, weil es auch für mich eine einzigartige Erfahrung war. Was ich z.B. immer sehr interessant fand, gleichzeitig aber enttäuschend am Entwickeln von Computerspielen speziell im Vergleich zur Musikindustrie, war, daß eine Band live auf einer Bühne auftreten kann und dabei mitbekommt,



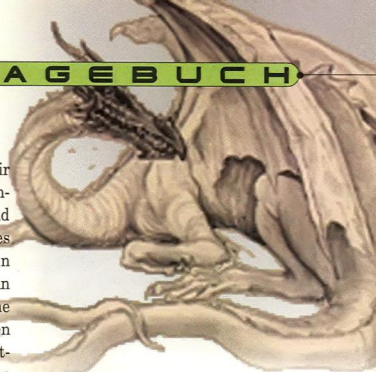
wie gut ihre Musik den Fans gefällt. Das hast Du bei Computerspielen natürlich nicht. Bei Ultima Online geht das jetzt aber. Für mich ist es sehr cool, als der Macher von Ultima ins Spiel einzusteigen und gemeinsam mit anderen Spielern etwas zu erleben. Ich kann entweder inkognito als anderer Charakter hineingehen, was ich sehr oft tue, aber – das wirst du sicher auch verstehen – ist es schon richtig klasse, sich als Lord British, den Landesherren, unter sein Volk zu mischen. Ich finde es auch sehr lustig, daß wenn ich dies tue, viele gar nicht glauben, daß ich es wirklich bin. [lacht] Ich muß sie immer erst davon überzeugen. Niemand außer mir darf dies tun, also darf mir jeder glauben, daß wenn er Lord British sieht, ich es bin. Immer nur ich.

PP: Richard, was hat sich nun seit diesem Protest an der Welt geändert? Hatte er überhaupt einen Effekt?

RG: Okay, hier kommt jetzt der interessante Teil. Einer der Hauptprotestpunkte war, daß es eine ganze Menge Punkte gab, die Origin nicht angesprochen hätte. Wir hätten uns entweder die Anfragen nicht angehört, oder uns nicht darum gekümmert. Ich stimme übrigens darin überein, daß es wirklich eine ganze Menge Punkte gab. Daß wir uns diesen Fragen nicht gestellt hätten, ist übrigens alles andere als richtig. Fakt ist, daß wir fast täglich updaten, und jedes Update wird auf unserer Webseite bekannt gemacht, wir geben dabei an, was wir gemacht haben, und woran wir noch arbeiten. Die komplexesten Probleme sind Balance-Fragen aus Ökonomie und Ökologie, worunter unter anderem auch das sichere Reisen und die P-Killer fielen. Der Grund, warum dies alles so komplex ist, ist der gleiche, warum unsere Welt so komplex ist. Mit jedem Gesetz, das du aufstellst, wirst du mindestens einen finden, der es irgendwie umgehen kann. Sie leben zwar nach den genauen Buchstaben, aber nicht nach dem Geist des Gesetzes. Das trifft für die reale Welt zu, und jetzt rate mal. In der virtuellen Welt ist es genauso. Also jedesmal, wenn wir ein neues Feature einführen oder einen Bug gefixt haben, wird sich sofort jemand finden, der das zu seinem eigenen Vorteil ausnutzen wird. Wir haben z.B. recht früh gemerkt, daß einige Leute es mit einem ganz einfachen Muster zu sehr hohem Vermögen bringen konnten. Sie hatten herausgefunden, daß wenn sie in den Wald gehen, Bäume hacken, diese zu Gegenständen verarbeiten, sie in die Stadt bringen, die Gegenstände wieder zusammenkloppen und die verwendeten Bretter verkaufen, das Geld bei ihnen nur so floß. Dies lag an kleinen Details, wie das ökonomische System funktionierte. So konnte man sein Einkommen durch Holz optimieren. Als wir dieses Muster entdeckten, sagten wir: „Oh-oh, das ist auf jeden Fall ein Loch im ökonomischen

System, das wir stopfen müssen.“ Das taten wir auch, dachten dann aber an die Leute und meinten, daß sie sich das Geld ja verdient hatten. Und sie lebten ja auch nach den Buchstaben des Gesetzes. Das ist, als ob man ganz früh ein Ölmagnat oder ein Monopolist wird. Nun ja, dann arbeitet man eben neue Gesetze aus, die solche Monopole nicht mehr zulassen, aber man den Leuten, die sich ihr Geld bisher so verdient hatten, ja auch nichts wegnimmt. Das ist eben eine Art, wie wir Probleme ins Lot bringen. Eine andere Sache ist es, es den Leuten so beizubringen, daß sie das dann auch akzeptieren. Ab und zu kommt es vor, daß wir eine Sache in Ordnung bringen und dadurch unwissentlich eine ganz neue schaffen. In einem Fall ging es um die Notoriety. Einige hatten ein Vorgehen herausgefunden, wie sie andere überfallen konnten, aber ihr Ruf dadurch keinen Schaden nahm, so, wie wir das vorgesehen hatten. Als wir dann einen Fix einbauten, um es ihnen schwerer zu machen, stellten wir fest, daß sie auf einmal ihre Notoriety übersteuern konnten, obwohl wir es mit gut 250 Testern vorher ausführlich geprobt hatten. Kaum hatten wir diesen Fix der breiten Öffentlichkeit vorgestellt, zeigte sich plötzlich, daß es kein oberes oder unteres Limit der Notoriety mehr gab, sondern böse Spieler, die, wenn sie noch mehr Schlimmes taten, auf einmal gut wurden, während die wirklich Guten plötzlich als Böse dastanden! Unsere Game Masters hatten nun also das Vergnügen, ein paar Tag herumzulaufen und diese Problem manuell zu berichtigen, bis wir ein endlich eine Lösung gefunden hatten. Dann kam es aber zu einer interessanten Entwicklung. Einige Spieler hatten herausgefunden, daß unsere Game Master diese Notoriety-Probleme beseitigten. Plötzlich kamen viele, die einen ganz schlechten Ruf hatten, und ließen sich so eine blütenweiße Weste verschaffen. Das sprach sich schnell herum, und unsere Freundlichkeit wurde ausgenutzt. Da immer mehr miese Charaktere ankamen, mußten wir allen Spielern bekanntgeben, wie sie ihre Notoriety selbst ändern können, damit jeder die gleichen Chancen hat. Also, das war ein sehr interessantes Problem. Wir arbeiten weiter fleißig daran, alle Schlupflöcher zu stopfen, die entdeckt werden. Ich denke, daß dies ein nie endendes Problem ist, da es, egal, was wir uns einfallen lassen, immer jemanden geben wird, der es zu seinem Vorteil ausnutzt. So wird es also an den Leuten selber liegen, ob sie Teil einer lebenden und atmenden Welt voller lebender und atmender Gesetze sein möchten, in der sich die Gesetze immer wieder den Gegebenheiten anpassen. Wenn wir nicht davon ausgehen, die Gesetze ständig zu ändern, könnten wir auch nie neue Features hinzufügen.

Brenda Garneau / ts



Die Berufsauswahl ist riesig. Hier sieht Ihr einen Förster bei einer verdienten Pause.



Hier wendet er einen seiner Hauptskills an, das Zähmen von Tieren.



WIZAR

Sauberer

Wizardry gehörte noch nie zu den Leichtgewichten – darbende Rollenspieler mit Hang zu dicken Brocken dürfen also hoffen



Gräßliche Monster warten darauf, bekämpft zu werden – rechts unten ein neues Feature zur Aufstellung der Party



Licht, Schatten und düstere Kavernen; hier mit Iconleiste, aber ohne Charakter-Porträts



Im Fullscreen-Modus über die Brücke

Hoffnung allein wird allerdings nicht reichen, denn ein bißchen Geduld braucht's auch: Vor dem Herbst ist nach Firmenangaben nicht mit dem jüngsten Sproß von SirTech zu rechnen, was in Wahrheit wohl bedeuten dürfte, daß wir froh sein können, wenn die Wehen rechtzeitig zum nächsten Weihnachtsgeschäft einsetzen. Kein Wunder also, daß bis jetzt noch nicht sehr viel über die Story zu erfahren ist – als sicher darf lediglich angenommen werden, daß die Geschichte dort anknüpfen wird, wo der Vorgänger aufhörte. Man wird zwar nicht erneut auf Lost Guardia rollenspielen, aber ein Wiedersehen mit galaktischen Rassen wie den Trang oder Einzelfiguren wie dem Dark Savant, ist schon eingeplant.

Wie gewohnt kann der Heldenführer vor dem Monitor eine sechsköpfige Party dirigieren, der sich hin und wieder auch mal ein oder gar zwei NPCs anschließen. Die berühmte Wizardry-Charakterbastelei, die traditionell zum Besten gehört, was das Spiel (und das gesamte Genre) zu bieten hat, darf natürlich ebenfalls nicht fehlen. Sie wird sogar um eine komplett neue Klasse und diverse Skills erweitert. Wer den siebten Teil (DOS- oder Win95-Version) durchgespielt hat, soll alternativ

auch dessen Helden übernehmen dürfen. Ändern wird sich so oder so die Rolle der einzelnen Abenteuerer. SirTech verspricht hier so etwas wie eine „lebendige“ Truppe, wie man sie aus Live-Sitzungen kennt: Kommentare, Bemerkungen und Pöbeleien wie im richtigen Leben.

Die augenfälligsten Neuerungen dürften sich wohl auf dem Gebiet der Grafik abspielen, denn bei „Wizardry 8“ kommt eine neukonstruierte 3D-Engine zum Einsatz. Die Programmierer sind von ihr restlos begeistert und schwärmen von tollen Lichteffekten und detaillierten Umgebungen. Nun, auf unseren Screenshots sieht man das Ganze zwar nicht in Bewegung, aber Liebe zum Detail kann man den Bildern wahrlich nicht absprechen. In manchen Details freilich (etwa bei den Porträts der Charaktere) ist allerdings der alte Wizardry-Stil unverkennbar wiederbelebt, so daß Kenner und alte Kämpen sich sicherlich schnell heimisch fühlen.

Optisch gesehen ist SirTech also auf den Zug der Zeit aufgesprungen, in bezug auf den Kampf (zum Glück?) nicht. Will sagen: Hier wird nach wie vor rundenweise das Schwert geschwungen, wengleich der Begriff heutzutage ja out ist, weshalb die Hersteller von phasenbezogenem Kampf reden.



DRY VIII

Zauberer



Reichhaltig detaillierte Dungeons erfreuen das Herz

Das macht aber keinen prinzipiellen Unterschied; gemeint ist damit nur, daß alle an der Prügelei Beteiligten (also auch die Gegner) quasi in einen Topf geworfen werden und in der Reihenfolge ihres Initiativwerts zuschlagen. Das

war freilich beim Vorgänger auch schon so, bedeutet also keine große Umstellung. Die strikte Trennung von Kampf und Nicht-Kampf wird in der gewohnten Form wohl aufgehoben werden, da man die Feinde im Unterschied zu früher jetzt schon von weitem erkennen kann. Dieses Feature soll, so die Hersteller, sich auch auf die Gefechte auswirken – mehr ließen sie sich dazu nicht aus der Nase kitzeln, aber man darf wohl getrost vermuten, daß hier von Bogenschützen und magischen Fern-Attacken die Rede ist. Apropos Magie: Hier hat man das vorhandene „Gerüst“ unangetastet gelassen (Einteilung in verschiedene Zauber-Klassen und dergleichen), aber die Sprüche selber wurden überarbeitet und zum Teil neu zusammengebraut. So, und jetzt halten wir alle unsere Daumen, damit sich der Release nicht allzu sehr verschiebt...

jn



Das Inventory ist komplett überarbeitet worden

WAS IST WIZARDRY?

Die nach „Ultima“ älteste Rollenspielserie der Welt (der erste Teil erschien 1981 unter dem Titel „Proving Ground of the Mad Overlord“) machte zunächst in ihrer Heimat Amerika Karriere und erarbeitete sich im wahrsten Sinne des Wortes den Ruf, beinhart und atmosphärisch dicht zu sein. Im Gegensatz zur lordbritischen Konkurrenz



Unheimlich scheint der Mond über eine VGA-Landschaft in Wizardry VII

ging man einen optisch völlig anderen Weg und verwendete schon von Anfang an eine dreidimensionale aus Party-Sicht gestaltete Perspektive – wenn sie auch zunächst nur aus ein paar simplen Strichen bestand. „Wizardry IV – The Return of Werdna“ (1987) sorgte mit einer ungewöhnlichen Idee für Aufsehen, die Peter Molyneux viel später in „Dungeon Keeper“ aufgriff: Hier kämpfte man für den bösen Obermott gegen die tapferen Abenteurer. Erst der sechste Teil („Bane of the Cosmic Forge“; 1990) sorgte für grafische Ansehnlichkeiten, wenn auch nur auf EGA-Niveau. Dieses Game war auch das erste, das in große-

ren Mengen seinen Weg über den Großen Teich in die Alte Welt fand. Zwei Jahre später bot „Crusaders of the Dark Savant“ dann schon VGA-Grafik, die 1996 unter dem Titel „Wizardry Gold“ erschienene Win95-Version sogar SVGA-Auflösungen. Inhaltlich gehören alle Teile in eine langsam wachsende Geschichte, die zunächst nur darin bestand, einen komplizierten Dungeon zu erforschen. Schon in Teil 5 („Heart of the Maelstrom“; 1988) erhielt die Hintergrundstory mehr Gewicht, um spätestens in „Wizardry VI“ ein erhebliches Scherflein zum schaurig-dichten Spielgefühl beizutragen: 125 Jahre nach den Ereignissen im Maelstrom gilt es, die Intrigen eines Zauberers abzuwehren – und am Ende geht's gar in Richtung Science Fiction. Von vornherein auf einem anderen Planeten spielend (aber an die Ereignisse aus dem Vorgänger anknüpfend) hielt schließlich „Wizardry VII“ als bislang letzter wirklich großer und schwerer Genrebeitrag seine Spieler in Atem. Das 1996 erschienene „Wizardry Nemesis“ hat übrigens inhaltlich nichts mit der Serie zu tun und verwendet lediglich den guten Markennamen.



Eine Kampfszene aus Wizardry III



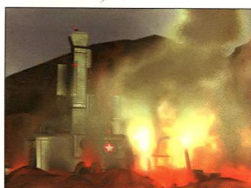
Noch ein Kampf, diesmal in Wizardry VI

MAYDAY

**Die Steigerung
von Freizeit ist
Echtzeit – oder?**



Im Wald, da sind die Räuber



Flammendes Inferno



Aufstellung zum Abmarsch

**Auch ausweg-
lose Situa-
tionen können
Spaß machen**



Die Echtzeitstrategie weltet weiter gegen unsere heimischen Spielebunker an. Von allen Seiten ruckeln buntgefärbte Panzerchen auf uns zu und nehmen unsere Freizeit unter schweren Beschuß. Aus deutschen Landen frisch auf den Testertisch nehmen wir aus gegebenem Anlaß das ausgesprochen genretypische Mayday. Die Hintergrundstory erzählt uns vom Leben auf der Erde im Jahre 2051. Mayday ermöglicht uns die Wahl zwischen drei verschiedenen Machtblöcken. Einer übler als der andere, das sind uns moderne SciFi-Szenarien schuldig. Der Vereinigte Kontinent von Amerika, also Gods Own Country inclusive dem Hinterhof Lateinamerika, befindet sich im eiskalten Würgegriff des militärisch-industriellen Komplexes. Die Asiatische Föderation dagegen ist ein totalitäres Kaiserreich. Ob da in Wirklichkeit die Mafia nicht ein Wörtchen mitzureden hätte? Zu guter Letzt ist der Südliche Block die Vereinigung des heiligen Islam und seiner Öldollars. Ihr könnt Eure Seite wählen und die zunehmend schwierigeren Missionen bis zur Spitze verfolgen. Nicht nur der Kampf Mann gegen Tank spielt dabei eine tragende Rolle, sondern ebenso Forschung und Spionage. Auf insgesamt 39 Level (für jede Seite 13) habt Ihr Gelegenheit, die Zukunft unseres Planeten zu retten, manchmal sogar gegen zwei Gegner gleichzeitig. Den Ressourcenteil

kann man ruhig originell nennen. Der Spieler muß sich hierbei nicht etwa abmühen, um seltene Kristalle oder auch nur Holz und Eisen einzufahren, sondern bekommt einfach pro Sekunde – und nach militärischer Leistung – vom Oberkommando Geld überwiesen. Klingt gut, nicht? Mit diesem Gesamtsold in der Hand, werden nun herumstehende Gebäude erobert, um sie anschließend frech für die eigenen Zwecke zu nutzen. Die Droidenfabrik liefert gegen Bares Kampfbots, die Fahrzeugfabrik stellt Jeeps, Panzer, Artillerie, Minen und Panzersperren her, die Helikopterfabrik baut – na was wohl – und die Schiffsfabrik ist für Fähren, Schnell- und Minenboote da. Eine Radarstation ist von enormem Vorteil, da sie in respektablem Umkreis feindliche Einheiten und Minen aufzeigt. Teleporterstationen dagegen erhöhen die Marschgeschwindigkeit beträchtlich, deswegen lohnt sich eine Besetzung dieser futuristischen Transportmittel allemal. Nur das eigene Hauptquartier dürft Ihr niemals aus dem Auge

lassen, denn es dient keinem anderen Zweck als dem, das Spiel zu verlieren – wenn es der Feind in seinen Besitz bringt. Die Beta-Version glänzt bereits durch extrem naturalistische und atemberaubend zerklüftete Gebirge, hingegen könnten die Units ruhig noch etwas Textur vertragen, um im Heer der unzähligen Clone&Conquers überhaupt auf-
fallen zu können. fe



Mayday
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Media Publishing
Erscheinung geplant:
Februar 1998

Die 3D-Überraschung von Matrox

249,-*

3D

MATROX M



Spiele-Experten fordern:

- | | | |
|---|---|--|
| ☒ Keine zusätzliche externe Verkabelung notwendig | ☒ Bilinear Filtering | ☒ 4 MB SDRAM-Speicher |
| ☒ Dadurch optimale Bildqualität | ☒ Fogging | ☒ Photo Realistic Colours |
| ☒ Vollbild- und Window-Darstellung möglich | ☒ Specular Highlights | ☒ Schattenberechnung und |
| ☒ Auflösung bis zu 1024 x 768 | ☒ Mip-Mapping | ☒ Lichtkegel-Darstellung in Echtzeit |
| ☒ Super Ergonomie bis zu 140 Hz | ☒ Alpha Blending | ☒ Ausgabe auf TV über Matrox Rainbow |
| ☒ Perspective Correct Texture Mapping | ☒ 32-Bit Z-Buffer | ☒ Runner Studio (sep. erhältlich) |

Matrox m3D hat ALLES! Testen Sie selbst!



* 249,- DM
(unverbindl. Preisempfehlung)

matrox

Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co. 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Actebis GmbH 01-797 49-111, Computer 2000 GmbH 01-488 01-610, Hayward 01-614 88-0, Macrotron AG 01-408 15 43-0, **Matrox GmbH:** Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox

STARCRAFT

Die langersehnte Weltraumoper in Echtzeitstrategie gestattet erste Einblicke



Auf den verschiedensten Planetenoberflächen...



...bekämpfen sich die drei Völker...



...bis hinaus ins Weltall

Starcraft
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Blizzard
Erscheinen geplant:
1. Quartal 1998

Grafik und Spieltiefe versprechen Maßstäbe zu setzen



Warcraft im Weltall – darauf warten wir jetzt schon seit Monaten. Und Blizzard verspricht und verschiebt. Jetzt klären sich die Verhältnisse – erste Bilder sind greifbar. Was erwartet uns? Was können wir tun, um den äußeren Rand der Galaxis mit Krieg, und anschließend mit Frieden zu überziehen? Zunächst müssen wir unter drei verschiedenen Völkern wählen. Die Menschen, das lästige Geschlecht, sind Meister industrieller Ausbeutung. Sämtliche Gebäude sind mobil und können an einen anderen Ort bewegt werden, um dort ihre Tätigkeit fortzuführen. Als Kolonisten auszogen, in einem Schiff voller unterprivilegierter Erdenbürger, sind sie in einem entlegenen Arm unserer Milchstraße gestrandet. Sie ziehen von einem Planeten zum nächsten, um die vorhandenen Rohstoffe zu verarbeiten. Jetzt sind fast alle bekannten Reserven verbraucht, sie haben sich bis an den Rand der Galaxis ausgebreitet und beginnen, neidisch auf die reichen Planeten der Protoss zu schielen. Diese psibegabten Wesen machen ihre geringe Zahl durch ihre geistigen Kräfte und die Kontrolle von Materie und Energie durch die ätherischen Yoga-Krieger wieder wett. Zusätzlich werfen sie Robot-Drohnen ins Feld, die ernsthafte Gegner für die Terranischen Raumtruppen darstellen. Diese setzen sich aus Elitetroopern und Ex-Sträflingen zusammen. Unglücklicherweise mischt auf einmal eine dritte Macht im Geschehen mit: Die Zerg. Diese biokybernetischen Lebewesen entwickeln in ihren Brutzellen eine Vielzahl von spezialisierten Individuen, geboren für maximale Effizienz im Töten. Ihr Ziel ist es, die Gene möglichst vieler galaktischer Rassen zu assimilieren,

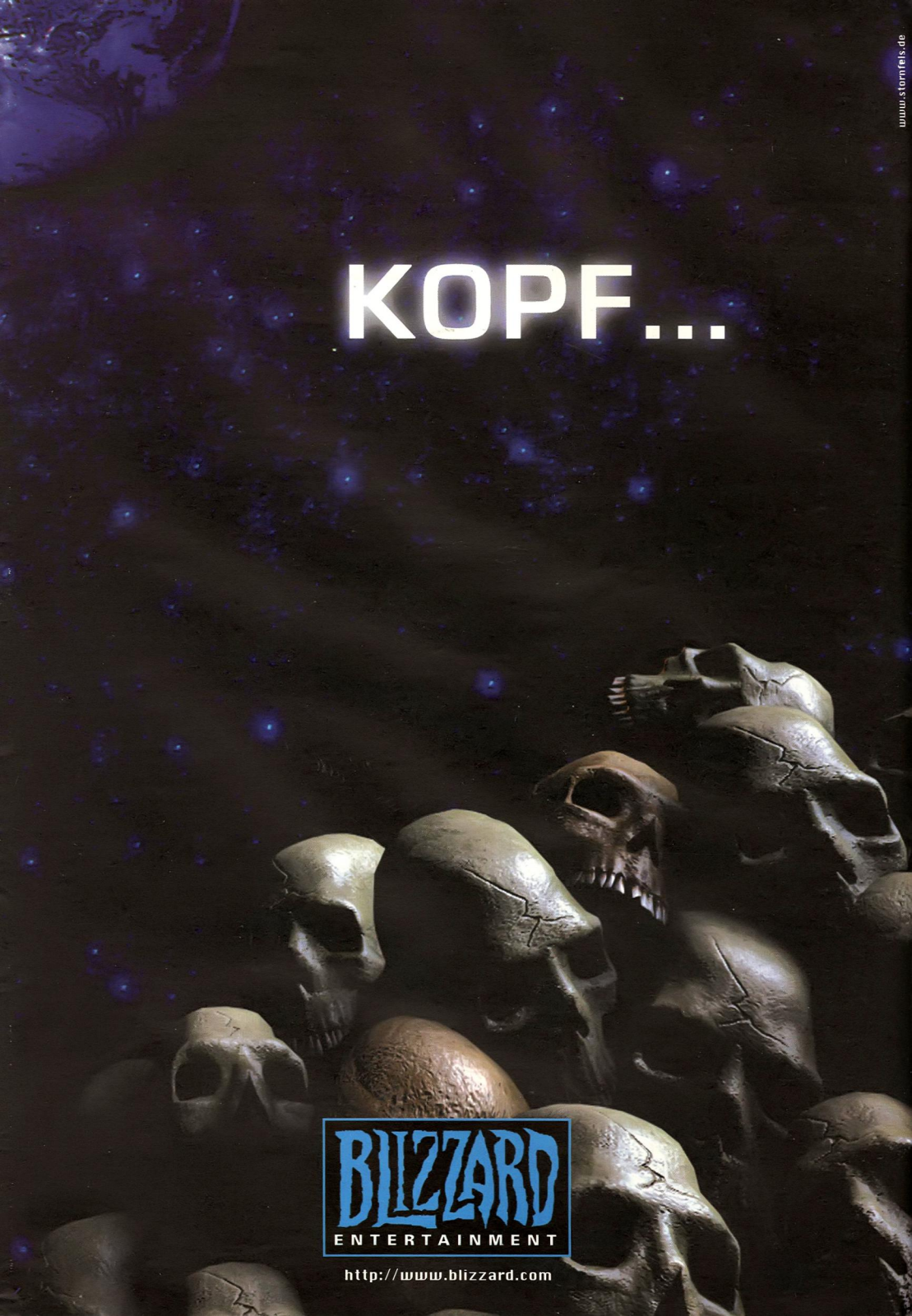
um deren Stärken und Fähigkeiten für eigene Neuzüchtungen zu verwenden. Ihre Zellschubstanz überzieht jeden eroberten Planeten.

Ihr schlüpft in die Rolle des Anführers einer der drei Rassen und habt in insgesamt 30 Missionen – 10 pro Kampagne – Gelegenheit, die jeweils speziellen Eigenschaften, Fähigkeiten und Waffentechnologien Eures Volkes zu nutzen, um einen möglichst glorreichen Sieg zu erringen. Mit „an Bord“ wird ein Multiplayermodus für bis zu acht Spieler und ein Szenario- und Karteneditor untergebracht sein. Und das alles ab P90 und für PowerMacs. Selbst wenn das Terrain klar erkennbar in 2D gestaltet ist – und nicht in 3D wie z.B. in Total Annihilation – haben die Entwickler großen Wert auf möglichst perfekte Animation aller Objekte gelegt. Jedes Level hat seine eigene Farbpalette erhalten, so daß für hohe optische Abwechslung gesorgt ist. Zwei Ressourcen müssen geerntet werden, Kristalle und Energie, und durch Training, Upgrade und Entwicklung der Einheiten kommt eine Menge Spielspaß auf uns zu.

fe



Forschung, Training und Überleben



KOPF...



<http://www.blizzard.com>

AIR WARRIOR III

Des Kaisers neue Kleider: Der Online-Klassiker hat sich schick gemacht.



AW III setzt verstärkt auf das Pazifik-Szenario



Auch die WW I-Arena ist wieder mit von der Partie



Achtung, Spitfire! Die 3Dfx-Texturen stehen der legendären Britin gut

Air Warrior III
 Genre:
Online-Simulation
 Hersteller:
I-Magic/Kesmai
 Status:
Open Beta-Test läuft
 Kosten:
z.Zt. keine, nach Ende der Testphase voraussichtlich 9,95 Dollar/Monat

Flugsimulatoren kommen und gehen: Air Warrior hingegen ist ein Dauerbrenner. Vor über zehn Jahren als erste Online-Simulation auf den Markt gebracht, zeigt der Opa auch heute keine Anzeichen von Ermüdung, im Gegenteil: Knapp ein Jahr nach Erscheinen des zweiten Teils, schiebt Kesmai jetzt eine grafisch runderneuerte Variante nach, nämlich Air Warrior 3D. Den Zeichen der Zeit folgend, nutzt das Spiel nun das Potential von Grafik-Beschleunigerkarten – wie z.B. der Monster 3D – um ein für allemal von seinem reichlich veralteten „80er Jahre-Look“ loszukommen. Eine komplett neue Engine erwartet den Online-Piloten allerdings nicht: Vielmehr nahm man sich der bewährten AW2-Graphik an und verpaßte ihr sowohl gefilterte Texturen als auch zahlreiche neue Effekte wie Wolken oder Sun-Glare. Neben den schon aus Teil zwei bekannten – und nicht gerade genialen – Single-Player-Missionen und Kampagnen verfügt selbstverständlich auch die aktuelle Version über den beliebten Online-Part. Bereits seit dem 3. Dezember läuft im Internet der offene Beta-Test. Hier treffen sich Flug-Enthusiasten aus aller Welt zum nie endenden Echtzeit-Luftkrieg mit klassischen Propeller-Jägern und Bombern. Drei Länder buhlen um die Gunst der teilnehmenden Hobby-Piloten: A-Land, B-Land und C-Land. Jede Nation hat mehrere Flugfelder, von denen aus die Missionen gestartet werden. Ziel der Bemühungen ist die Einnahme möglichst vieler feindlicher Aerodrome, um so das Einflußgebiet des eigenen Landes zu erweitern. Hierfür gilt es zunächst, den feindlichen Platz mit Bombern in Schutt und Asche zu legen, um dann einen Zug

Fallschirmjäger abzusetzen, die das Feld einnehmen. Jeder Spieler hat außerdem zur Bewertung der persönlichen Leistung über einen eigenen Account, das der Server minutiös verwaltet und in dem alle Erfolge und Mißerfolge punktuell festgehalten werden.

Wie schon im Vorgänger existieren mehrere Arenen, in denen sich das zukünftige Fliegerass einloggen kann. Diese Bereiche unterscheiden sich sowohl geographisch als auch historisch voneinander. Somit deckt das Spiel zeitlich einen Rahmen von ca. 50 Jahren ab, vom Ersten über den Zweiten Weltkrieg bis hin zum Korea-Konflikt. Dementsprechend fällt dann auch die Auswahl der Flugzeuge aus: Während in der WW I-Arena nur Doppeldecker zur Verfügung stehen, bietet Korea auch Jets (F-86 und Mig 15) an. Die WW II-Arena ist traditionsgemäß die beliebteste: Hier bekriegen sich an guten Tagen über 100 Mitspieler aus aller Welt.

sg

REGISTRIERUNG

Wer in die „Unfriendly Skies“ von AW III aufsteigen will, braucht neben einem Internetzugang natürlich die Frontend-Software. Die abgespeckte Variante liegt auf dem Kesmai-Server kostenlos zum Download bereit. Nach erfolgter Installation fehlt nur noch das Paßwort für den Beta-Server, das Euch von Kesmai per Email zugeschickt wird. Hierfür surft Ihr einfach den „Big Week“-Server unter

http://www.bigweek.com

an und füllt das Formular aus. Binnen einer Stunde erhaltet Ihr dann Euren Zugangscode.



IDENTIFIKATION: ZERG
PRIMITIVE RASSE
ANIMALISCHE INTELLIGENZ

www.starcraft.de

... ZERBRECHEN



In Kürze live auf Ihrem Bildschirm

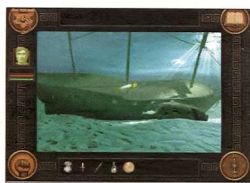
Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



QUEST FOR GLORY 5

Drachenfeuer

Die Fans werden aufatmen:
Quest for Glory geht *doch* weiter!



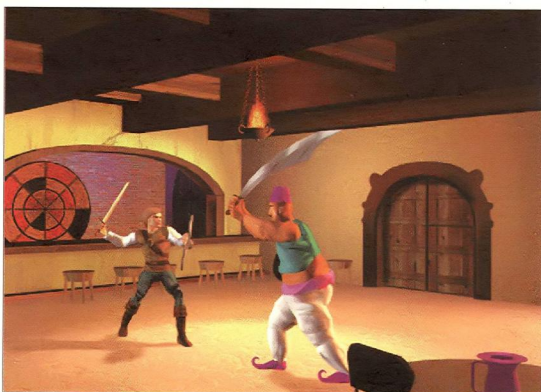
Versunkene Welten warten auf ihre Entdecker



Quest for Glory 5 Drachenfeuer

Genre:
**Rollenspiel-
Adventure**
Hersteller:
Sierra

Erscheinung geplant:
Spätsommer '98



Adventure und Rollenspiel, da gibt es immer wieder tatkräftige Auseinandersetzungen

Die für ihre Quest-Reihen berühmte Software-Schmiede Sierra ist aus ihrem Schlummer erwacht und besichert den Anhängern der Quest-for-Glory-Reihe endlich einen neuen fünften Teil. Nachdem bereits Ende der 80er Jahre die eher gewöhnlichen Quest-Reihen von Sierra, wie King's Quest, Space Quest oder was-auch-immer-für'n-Quest, die Herzen der Adventure-Spieler in aller Welt erobert hatten, machte sich Roberta Williams an ein gewagtes Experiment. Sie versuchte, die Sierra-typischen Grafikabenteuer mit Rollenspielelementen zu versetzen und schaffte es, prompt einen großen Hit zu landen. Auch wenn die Versuche anderer Firmen, wilde Genre-Mixes zu etablieren, fast nur in Desastern endeten, konnte sich Quest for Glory eine ständig wachsende Fangemeinde sichern. Lange Jahre war Ruhe, und die Spieler der ersten vier Teile vermuteten schon beinahe, daß es nicht mehr weitergeht, und die gespeicherten Charakterdaten, die man bis dato auf jede weitere Folge übertragen konnte, dem ehrenvollen Datentod per Diskettenverbrennung entgegensehen könnten. Geändert hat sich auch einiges.



So präsentieren sich nun die Panoramen in Hochglanz-gerenderter Farbenpracht, die Charaktere, von denen es jetzt nicht mehr einen einzigen, sondern gleich sechs geben wird, werden in Echtzeit gerendert und sollen, so wollen es die Produzenten, nicht nur den Kampf gegen oberböse Feinde, sondern speziell gegen den Pixelbefall antreten und sich in jeder Lebenslage und Charakterposition in 3D-Voxel-Technik einfach wunderhübsch anschauen lassen. Worum geht's? Das Inselreich Silmaria wurde angegriffen und nun herrschen hier die Monsterhorden. Der Held/die Heldin muß die böse Hyera und ihre Untoten Armeen vernichten, während bereits Horden von Tritonen aus dem Meer auftauchen, um die noch Lebenden zu terrorisieren. All dies sind Vorzeichen für den legendären Fluch von Atlantis, der sich nun seiner Erfüllung nähert, und den düsteren Drachen aus seiner Mitte emporsteigen läßt, um die Welt unter seinen Flammen zu begraben. Wo sind jetzt die Brigantenkönigin Elsa, der Gladiator und der Held der „Vier Länder“, um sich im finalen Kampf dem Bösen zu stellen?

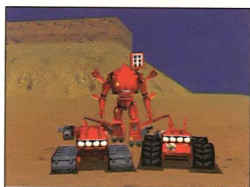
ts

MACHINES

Echtzeitstrategien sollten schon mal die Ölfilter putzen, denn im Herbst rollt nämlich eine Verschrottungs-Orgie auf sie zu

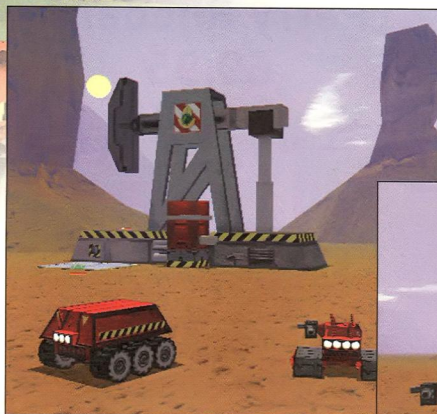


Stahlleben im Grünen



Attacker in verschiedenen Entwicklungsstadien: Vorne rechts das Basismodell, hinten ein Hitech-Krieger

Machines
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Probe/Acclaim
Erscheinen geplant:
Herbst '98



Eine Rohstoff-Förderanlage sorgt für volle Lager



Unterwegs zu neuen Ufern

Probe Entertainment sitzt im Londoner Vorort Croydon, einem hübsch langweiligen und schneesturmgeplagten Industriestädtchen. Kein Wunder, daß man dort auf die Idee kam, Maschinen gegen Maschinen antreten zu lassen; Explosionen erzeugen schließlich Wärme. Doch zur Sache: In einer weit vorausliegenden Zukunft baut die Menschheit robotische Sonden, die zu fernen Planeten geschickt werden, um dort die Lage der Dinge zu checken und eventuelle Kolonisierungsbestrebungen zu unterstützen. Aber wie es in solchen Fällen immer so geht (da müßt ihr bloß Faust oder Frankenstein fragen): Die Blechkameraden machen sich selbständig und verfolgen ihre eigenen Ziele, die in der Hauptsache darin bestehen, allen Artgenossen den synthetischen Hals umzudrehen.

In dieser Lage übernimmt der Spieler eine auf einem unbekannten Planeten gelandete Sonde: Möglichst schnell (und in vielen verschiedenen Missionen) gilt es nun, Rohstoffe aufzuspüren, Fabrikationsanlagen zu bauen und ein paar Kampffroboter zu basteln, denn in einem Punkt herrscht absolute Klarheit: Die Kumpels von der anderen Baustelle sind auch schon da – aber schließlich kann es nur einen Robbi-Tobbi geben! Als solcher verfügt man also über etliche bewegliche Fliewatütüs (wie z.B. Erkunder, Konstrukteure und, gewissermaßen, Destrukteure), die sich aus der Vogel- wie auch First-Person-Perspektive steuern lassen, prinzipiell jedoch ihre Aufgaben eigenständig erledigen. Ja, man wird sogar eine Art Manager bzw. Aufseher bauen können, dem im späteren Verlauf komplexe Jobs übertragen werden dürfen,

um die man sich dann nicht mehr selbst kümmern muß. Genau das Feature also, das „Age of Empires“ am Ende gefehlt hat.

Bauen und Hauen aber, ist natürlich nur die halbe Miete: Von jedem der diversen Fahrzeuge existieren nämlich insgesamt zehn Designs, die in fortschreitender Reihenfolge leistungstärker sind und mit der Zeit entwickelt werden können. Dabei kommen unterschiedliche Konzepte zum Tragen. Die Transporter etwa werden von einer Generation zur nächsten immer größer und stärker – bis die Entwicklung umkippt und sich auf Schnelligkeit konzentriert, womit wieder kleinere Brummis angesagt sind. Davon abgesehen, bestehen die einzelnen Einheiten aus etlichen Einzel-Komponenten, was die Vielfalt verstärkt. So könnte z.B. ein weit fortgeschrittener Transporter zwar schnell sein, doch wenn er mit einer KI von niedriger Stufe ausgestattet ist, wird er trotzdem jeden zweiten Felsen rasieren.

Optisch ist eine recht ansehnliche Grafik mit leicht comicmäßigem Touch geboten, die auch etliche kleine Animationen aufweist. In dieser Hinsicht hatte die sehr frühe Version, die wir bei einem Besuch in Croydon sehen konnten, zwar noch nicht so viel zu bieten, aber „Machines“-Producer Tim Bradstock führte uns separat einige Animationssequenzen vor, die ziemlich vielversprechend aussahen. Alles in allem steht zu hoffen, daß hier ein kommender Straßenfeger in der Entwicklung ist...

jn

Höchste Einschaltquoten

RTL2

die RTL2-Mega Games für Ihren PC

Simulations

Grandprix 2

Formula One Grand Prix 2 ist eine Rennsport-Simulation, die neue Dimensionen der Realitätsnähe und Detailtreue erreicht. Holen sie tief Atem, bringen sie den Motor auf Touren, betätigen Sie die Kupplung, legen sie den ersten Gang ein und machen sie sich bereit das Rennen gegen die weltbesten Grand-Prix-Fahrer aufzunehmen.

© 1995 MicroProse

ATF Gold

ATF Gold ist eine der besten Multiplayer-Luftkampfsimulationen optimiert für Windows95. Es besteht aus dem preisgekrönten Spiel "Advanced Tactical Fighters" und dem Zusatzspiel NNATO Fighters Mit ATF Gold erleben Sie schon heute den Luftkampf des 21. Jahrhunderts.

© 1997 Electronic Arts

EF 2000

Der EuroFighter 2000 ist das Flugzeugprojekt für das nächste Jahrtausend. Fliegen Sie in dieser erstklassigen Simulation den EF 2000 und bekämpfen Sie Ihre Gegner in atemberaubenden Manövern mit einzigartig realistischen Luftkampfaktiken.

© 1995 Ocean of America, Inc. © 1995 Digital Image Design.
ISBN 3-85323-290-6

Überall im guten
Fachhandel

Science Fiction

Crusader

Sie sind ein abtrünniger Silencer, der es mit dem mächtigen World Economic Konsortium aufnimmt. Nur Ihr Instinkt, Ihre schnelle Reaktion und Ihre Feuerkraft können Sie heil durchbringen. Erkunden Sie 10 Missionen mit jeweils mehreren Ebenen, bekämpfen und besiegen Sie Ihre listigen Widersacher.

© 1996 ORIGIN Systems, Inc.

Wing Commander IV – Der Preis der Freiheit

Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood-Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, mit einer meisterhaften Welt-raumkampf-Flugsimulation. Der Frieden wird von mysteriösen Piraten gestört – Zeit für Sie, den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen.

© 1995 Origin Systems, Inc.

Privateer 2 – The Darkening

Ser Arris wurde nach dem Absturz seines Raumfrachters in einen langen künstlichen Schlaf versetzt Nach seiner Genesung wurde er während eines Angriffs auf das Krankenhaus entführt. Durch viel Geschick konnte er entkommen und durchstreift nun die Galaxis auf der Suche nach seiner Identität...

© 1996 Origin Systems, Inc.

ISBN 3-85323-289-2

MDIA PUBLISHING
MULTIMEDIALE DISTRIBUTION

Im Vertrieb von KOCH Media

für nur
79,95 DM*

* unverbindliche Preisempfehlung

M.A.X. 2

Galaktische Echtzeit

Im ersten Teil durften wir hektisch Ressourcen einsammeln und wieder verpulvern, jetzt kommt es noch dicker...



Wasserschachten auf fremden Ozeanen

M.A.X. 2
Genre
Strategie
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant:
1. Quartal 1998

Aliens auf dem Kriegspfad



Die Menschheit hat es endlich geschafft: Sie wird in die Gemeinschaft der Sternenvölker aufgenommen. M.A.X.1 muß somit ein voller Erfolg gewesen sein, oder? Mehrere Aufgaben waren zu erfüllen: Gemeinsame Sprache und Regierung, innerer Friede, Abrüstung und die ausschließliche Kolonisierung freigegebener Welten. Dann sollten die aufsässigen Terraner alle Rechte erhalten und im Rat der Milchstraße mitreden dürfen. Aber dabei gilt doch die alte Regel: Traue nie einem Alien! Natürlich standen die Menschen unter strikter Überwachung durch den interplanetarischen Geheimdienst. Und genauso natürlich schlüpfen sie durch die Maschen des Netzes und gründeten wilde Ansiedlungen auf verbotenen Planeten. Auf einem davon machten die Kolonisten eine überraschende Entdeckung: Eine Basis, deren Technologie von keiner bekannten Rasse abstammte. Und noch eine Entdeckung: Die Basis war nicht völlig verlassen, denn kaum betreten, erwachte sie zum Leben und spuckte Heerscharen von biomechanoiden Kriegern – die Sheevat – aus, die alles Leben auslöschten. Inzwischen ist eine Einsatztruppe des galaktischen Rates unterwegs, um die aufrührerischen Siedler von jenem verbotenen Planeten zu vertreiben. Sie besteht aus menschlichen Söldnern, was die Sache nicht gerade einfacher macht. Aber kaum angekommen, sehen sie sich mit einer unbekannten Streitmacht konfrontiert. Nun nimmt das Schicksal seinen Lauf und zehn Missionen lang kämpfen Menschen gegen Sheevat, wobei sich auch andere Völker einmischen. Alles spielt sich

auf den verschiedenen planetaren Oberflächen ab, und der Spieler betrachtet das Geschehen, man höre und staune, nicht in isometrischer Ansicht, sondern strikt von oben. Trotzdem ist die Grafikkengine soweit poliert worden, daß ein hoher Grad an realistischer Darstellung zu erwarten ist. Außerdem läßt sich, der Gewohnheit folgend, das Ganze in die beliebte Schrägsicht kippen. Auch sonst versucht Max 2, in allem das Beste beider Welten anzubieten. So habt Ihr die Möglichkeit, zwischen Echtzeit- und Rundenmodus zu wählen. Die beiden beteiligten Seiten haben jeweils spezifische Eigenschaften und Waffen, Bergbau und Forschung spielen ebenfalls eine große Rolle. Da sowohl die gesamte Landschaft als auch sämtliche Einheiten in 3D gerendert wurden, wird es für Solo- und Multiplayer eine Menge zu sehen geben. Die Screenshots dieser Alpha-Version jedenfalls bescheinigen dem Spiel eine Anwärterposition auf den Thron des Echtzeitgrafikkönigs '98/fe



Amphibische Operationen in 3D



Versand

Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon

08142/59640

Bestellfax

08142/54654

Versand Spiel GmbH

Bestellannahme:

Mo. - Do. 900 - 1800 Uhr

Freitag 900 - 1700 Uhr

Samstag 900 - 1300 Uhr

E-Mail:

wial@compuserve.com

Internet:

www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 900 - 1300 + 1330 - 1800, Sa. 900 - 1200

WIAL / Mr Games DARMSTADT

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 1000 - 1900, Sa. 1000 - 1600

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG

Frankfurter Str. 147

Mo. - Fr. 1000 - 1900, Sa. 1000 - 1400

CD-ROM GAMES

3D ULTRA BLIND 3-LOST CONTINENT- 31 MILLIENUM	KD 44.90
ESB Hunter Kill / WIN 95	KD 79.90
ABENTEUER AUF DER LEGE INSEL	KD 75.90
AGE OF EMPIRES	KD 49.90
AGE OF EMPIRES CLUBBOOK	KD 19.90
AH-40 LONGBOV 2 / WIN 95	KD 79.90
AKI 1 VIKER	KD 19.90
AKT EUROPA	KD 69.90
ALARM FR COBRA 1 (RTL)	KD 59.90
ALEXANDER DER GROSSE	KD 69.90
ANDRETTI RACING / WIN 95	KD 75.90
ANNO 1002 (2028)	KD 79.90
ANSTOSS 2	KD 69.90
ARMORED NIST 2.0	DA 69.90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD 39.90
ATLANTIS	KD 59.90
BAPHOMET'S FLUCH	KD 79.90
BATTLEDROUD: NAPOLEON IN RUBLAND	KD 65.90
BETRAYAL AT ANTANZ (12/97)	DA 79.90
BIRTHRIGHT	KD 79.90
BLADE RUNNER	KD 89.90
BLEISSUN FUNK	KD 49.90
BLEISSUN 2 RALLY	KD 49.90
BUNDESLIGA MASTER 97	KD 69.90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD 59.90
CAPIZMOON P-15	KD 69.90
CARAMEGON 95	KD 69.90
CARMAGEDDON SPILT PLACK	KD 29.90
CART PAPERMAN	KD 69.90
CHASM	KD 59.90
CIVIL WAR GENERAL 2	KD 59.90
CLOSE COMBAT 2	KD 85.90
COMANCHE (RoyalLogic)	KD 79.90
COMBAT CHIEF	KD 79.90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD 89.90
COMMAND & CONQUER SWGA / WIN 95	KD 89.90
C&C 2: ALARM IN THE NIGHT	KD 79.90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD 29.90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD 29.90
C&C 2 MISSION: THE LAST STAND	KD 29.90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD 69.90
COSE (Rise)	KD 69.90
DAGERFALL - BATTLESPRINGER	E 79.90
DAGERFALL - DIE SCHRIFFTEN DER WEISEN	KD 29.90
DARK CROWN	KD 29.90
DARK EARTH	KD 29.90
DARK REIGN	KD 29.90
DARK REIGN (998)	KD 29.90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD 75.90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD 75.90
DER VERGESSENE GOTT	KD 69.90
DESCEANT 2 UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD 49.90
DESCENT COMPILATION (182)	KD 49.90
DIABLO	KD 49.90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD 49.90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD 39.90
DIABLO ZUSATZ CARBOURCHE TRICKS	KD 29.90
DIANA SCREENSAVER	KD 29.90
DIE NORDLANDTRILOGIE	KD 49.90
Schicksalsjäger, Sternenschwärmer, Schatten über Riva	KD 49.90
DREAMS TO REALITY	KD 89.90
ESF 5047	KD 39.90
DUNGEON KEEPER	KD 69.90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons	KD 69.90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA 29.90
EARTH	KD 29.90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD 29.90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD 79.90
E-16 FIGHTER FALCON	KD 69.90
F-16 AGGRESSOR (12/97)	KD 69.90
FI 02: PERFECT GP TRACK PACK	KD 29.90
FI MANAGER PROFESSIONAL	KD 69.90
F-22 LIGHTNING II UPGRADE	KD 19.90
FALLOUT (01/98)	KD 69.90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD 69.90
FIGHTERS ANTHOLOGY (AT 98)	KD 79.90
FIGHTING FORCE	KD 79.90
FIGHTING FORCE 98 (MICROSOFT)	KD 79.90
FLIGHT LIGHTNING 2 (2028)	KD 69.90
F-L-0 Y D	KD 69.90
FLYING CORPS GOLD	KD 69.90
FLYING CORPS GOLD (2028)	KD 69.90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA 59.90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD 59.90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (WIN 95)	KD 59.90
G-POLICE	KD 45.90
GOLDEN AGE (2028)	KD 49.90
HANNIBAL	KD 69.90
GRAND THEFT AUTO	KD 79.90
HEAVY GEAR	KD 79.90
HERCULES ACTIONSPRINGER	KD 69.90
HERCULES ACTIONSPRINGER 2 FULL FANTASY PACK 182	KD 69.90
HERRSCHER DER MEERE	KD 79.90
HOLIDAY ISLAND & SCENARIO	KD 69.90
HUGO 5	KD 69.90
HUGO 5 WINTERGAMES	KD 69.90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD 69.90
INUBATION	KD 69.90
INWAR	KD 69.90
JEDI KNIGHT	KD 79.90
SHADOWS OF THE EMPIRE	KD 79.90
JOINT STRIKE FIGHTER	KD 79.90
KICK OFF 98	KD 59.90

CD-ROM GAMES

KKND X-TREME / WIN 95 (12/97)	KD 59.90
LANDS OF LORE 2	KD 79.90
LINKS US 98	DA 79.90
LINKS 98 KURSE	DE 39.90
Lords of the REALM 2	KD 79.90
VALHALLA, Valdemar, Congressional, Davies love	KD 79.90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD 79.90
LUCAS ARTS ADVENTURES	KD 54.90
incl. Indy 3-4, Maniac Mansion 1+2, Monkey Island 1+2	KD 79.90
Zack Jackson, Lion, Desktop Adventures, Sam & Max	KD 79.90
LULA INSIDE	KD 29.90
MADDER 98	KD 79.90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD 65.90
MAGEWARRIOR	DA 79.90
MAKX TT SUPERBIE	DA 75.90
MASTER OF ORION 2	KD 54.90
MASTERS OF MORTAL Kombat	KD 79.90
MEGA CRAFT 2 incl. Master of Orion 2, Baphomet's Fluch, Rivalry Racing 97, Sin City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, 3rd 1/2 Abrams, Atari 2000 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 and Return to York	DA 89.90
MERBETO GENIUS GOLD EDITION 98	KD 79.90
MONOPOLY STAR WARS 95	KD 69.90
MONSTER TRUCKS	KD 79.90
MOTO RACER / WIN 95	DA 79.90
MYSTICAL LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD 79.90
MYTH - KREUZZUG UNIS UNGEWISSE	KD 59.90
NBA 98 / WIN 95	KD 79.90
NBA HANGTIME	DA 69.90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD 79.90
NEVERICE (WARDYARD)	KD 69.90
NETSTORM	KD 79.90
NHL BREAKAWAY '98	KD 69.90

TOP GAMES

Januar	
El Racing Simulation	Kompl. Dt. 69.90 DM
Men in Black	Dt. Anl. 69.90 DM
Monkey Island 3	Kompl. Dt. 79.90 DM
Wing Commander Prothecy	Kompl. Dt. 79.90 DM
Tomb Raider 2	Kompl. Dt. 69.90 DM
Star Fleet Academy	Kompl. Dt. 69.90 DM
Diablo incl. Hellfire	Dt. Anl. 75.90 DM
Lords of Diablo Hellfire	Kompl. Dt. 59.90 DM
Magic	Kompl. Dt. 39.90 DM
Red Baron 2	Kompl. Dt. 69.90 DM
PRATE 101	KD 79.90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD 79.90
NUCLEAR STRIKE	KD 69.90
ODDWORKS: ALE'S ODYSSEY	KD 69.90
OSI FRONT / WIN 95	KD 69.90
OUTLAWS	KD 79.90
OVERDRIVE	KD 69.90
PANZER GENERAL 3D	KD 79.90
PANZER GENERAL 3D incl. INCL. MAGAZIN	KD 79.90
PAX CORPUS	KD 89.90
PAX CORPUS ADMIRAL	KD 89.90
PAX IMPERIA & DIE STERNENKOLLEKTION	KD 79.90
PERFECT ASSASSIN	KD 69.90
PERRY RICHARD: OPERATION EASTSIDE	KD 79.90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD 69.90
PHASMA 3.0	KD 69.90
PILGRIM	KD 69.90
PRATE 101	KD 79.90
POWER QUEST S.W.A. 2 (10/98)	KD 69.90
POPULOUS / THE RED COMING - (2028)	KD 79.90
POWER SOFT (01/98)	KD 69.90
POWER CHISS / WIN 95	KD 69.90
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	KD 79.90
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME SHOCK	KD 79.90
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME SHOCK	KD 79.90
PUEZZ 3D	KD 69.90
PUEZZ 3D	KD 69.90
RAYMAN'S WORLD	KD 69.90
RED BARON 2 (12/97)	KD 69.90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD 69.90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD 69.90
SEVEN KINGDOMS	KD 79.90
SHADOWS OF THE EMPIRE	KD 79.90
SD MEYERS GETTYSBURG / WIN 95	KD 79.90
SEDLER 2 GOLD EDITION	KD 69.90

CD-ROM GAMES

SIM CITY 3000 (12/97)	KD 99.90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND	KD 49.90
STARSHIP TRICKER (DOUGLAS ADAMS)	DA 69.90
STAR TRAC CAPTAINS CHASE 2	E 79.90
STAR TRAC ENCYCLOPEDIA	E 69.90
STAR TRAC GENERATIONS	E 59.90
STEEL PANTHERS III	KD 79.90
STREET RACING 2	KD 79.90
SUB CULTURE	DA 69.90
SUPER SONIC RACERS	KD 39.90
SWING	KD 39.90
TAKE NO PRISONERS	E 75.90
TEST 4 / WIN 95	KD 79.90
TFX: 3 F-32 / WIN 95	KD 79.90
THESE HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD 19.90
TITANIC	KD 39.90
TOMMY HAWK CHAMPIONSHIP	KD 39.90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD 39.90
TOPWALL GOLD 4 (34 ANWENDUNGEN)	KD 39.90
TOTAL ANNIHILATION	KD 79.90
TURK	KD 79.90
ANTIC 97	KD 79.90
ULTIMA ONLINE	KD 69.90
UPRISING	KD 79.90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA 69.90
VIRAL POOL 2	DA 69.90
WARRIOR: DARK OMEN (12/97)	KD 79.90
WARWIND 2 / WIN 95 (01/98)	KD 69.90
WARWIND 3: REGION OF HEROES	DA 69.90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA 69.90
WING COMMANDER PROPHET	KD 79.90

CD-ROM PRESHITS

WIZARDRY 4 / WIN 95	KD 69.90
X-COM: APOCALYPSE	KD 75.90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	KD 75.90
X-WING VS. THE TIGHTER SMISSION: BALANCE	E 69.90
ZORK: LEGACY COLLECTION	KD 79.90
ZORK: DER GROSSE KREUZSTREIFER	KD 79.90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	DA 29.90
7TH QUEST / 11TH HOUR	KD 29.90
3D LEMMINGS	KD 29.90
3 SKILLS OF THE TOLTECS	KD 29.90
7TH LEGION / WIN 95	KD 39.90
ACES OF THE DEEP	DA 39.90
AFTERMATH (upcoming)	KD 39.90
AIR WARRIOR II	KD 39.90
ALADDIN (upcoming)	KD 39.90
ALLEN TRILLOGY	KD 19.90
ARCHBOLD APPLEBROOKS ABENTEUER	KD 15.90
BAPHOMET'S FLUCH	KD 39.90
BATTLE ISLE 3	KD 39.90
BETRAYAL AT KRONOR	KD 39.90
BINGI SPECIAL EDITION	KD 29.90
BLISS 2	KD 49.90
BURNING STEEL 4	KD 49.90
CAESAR 2 / WIN 95	KD 39.90
CIVIL WAR ROBERT E. LEE	KD 34.90
COLONIZATION	KD 29.90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD 19.90
CREATIVES	KD 29.90
CYBERIA 2	KD 29.90
DAS DRÜCKUNGSLABOR - DIENST	KD 29.90
DAY OF THE TENTACLE - SAM & MAX	KD 29.90
EARTHRAIN JIM 142	KD 29.90
DESTRUCTION DERBY 2	KD 29.90
THE ENTSCHEIDUNG	KD 29.90
FLIEGE FLIEGE 2	KD 29.90
DISCOW 2	KD 29.90
DISCOW 2	KD 29.90
DOPPELHAUSEN ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD 29.90
DRAGON LORE	KD 11.90
DRAGONS LAIR	KD 11.90
EARTHRAIN JIM 142	KD 29.90
ECOSTICA	KD 29.90
EXTREMES	KD 29.90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD 29.90
FALLERMAN 2	KD 29.90
FANTASY GENERAL	KD 29.90
FAST ATTACK	E 24.90
GERBIL KNIGHT 2	KD 29.90
GOLDBRICK (SIERRA ORIGINALS)	KD 39.90
FIFA 97	KD 39.90
FINGER PROCCER MANAGER	KD 29.90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD 29.90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD 29.90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD 39.90
FX FIGHTER	DA 24.90
GABRIEL KNIGHT 2	KD 29.90
GOLDBRICK (SIERRA ORIGINALS)	KD 39.90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD 29.90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD 29.90
HANSE DELUXE	E 29.90
HARPOON 97	E 29.90
HIND - THE DARKER RATS LOT-	KD 29.90
HUGO 3	KD 29.90
IMMIGRANTS PANDA	KD 29.90
INDIANA JONES 344	KD 29.90
IRON BLOOD 2 (12/97)	KD 69.90
KINGDOM OF WINS 95, MAC	KD 39.90
KIRAZI VIAN	KD 29.90
LEMONS 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	KD 29.90
LARRY 7	KD 39.90
LEMONS 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	KD 29.90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD 39.90
M.A.X.	KD 39.90

CD-ROM PRESHITS

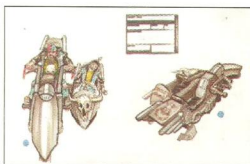
MAD TV 1&2	KD 29.90
MAGI	KD 29.90
MECHWARRIOR 2 (Softpoint)	KD 39.90
MIGHTY & MAGIC 9-5	KD 34.90
MONEY ISLAND 1&2	KD 29.90
MONTE PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD 29.90
NASCAR RACING 2	KD 29.90
NHL HOCKEY 97	KD 29.90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E 19.90
ORION BURGER	KD 19.90
OTHELLO	KD 19.90
PANZER GENERAL 2	DA 29.90
PC GAMES CHEAT 2	DA 24.90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD 19.90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD 29.90
PITFALL: DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD 29.90
PLANNER 1&2 INCL. MISSIONS	DA 29.90
POLICE POSITION	KD 29.90
POLE QUEST 3.0 W.A.T. (Sierra Originals)	DA 29.90
POOL CHAMPION	E 9.90
PRIVATE INVESTOR (SIERRA CLASSICS)	E 9.90
PRYSTER - DARKENING	KD 29.90
PRO FINBALL - THE WEB (Softpoint)	KD 29.90
RATSEL DES MASTER LU	KD 24.90
RAVEN PRO	KD 29.90
RAYMAN	DA 29.90
REBEL ASSAULT 1 MIT D. UNTERTEILN.	DA 29.90
REBEL ASSAULT 2	KD 35.90
RED BARON SIERRA ORIGINALS-	KD 29.90
RETURN TO ZORK	KD 29.90
ROAD RASH CLASSIC	KD 29.90
ROYAL PUNISHMENT 98	KD 29.90
SAGA OF ACES & MAUSMATE	E 9.90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD 29.90
SHERLOCK HOLMES 2 - Rose Tattoo: CLASSIC	KD 29.90
SIM ANT CLASSIC	KD 19.90
SIM CITY CLASSIC	KD 19.90
SIM ISLE CLASSIC	KD 19.90
SIMON STUBBINS RACING 1&2	KD 19.90
SPACE HULK	KD 29.90
SPED RACING	KD 29.90
SPEDSTEER	DA 19.90
STAR GENERAL 2000	KD 29.90
STAR GENERAL / WIN 95	KD 29.90
STAR TREK FINAL UNLIMITED	KD 29.90
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	KD 29.90
X-WING UND STARS WARS SCREENSAVER	KD 29.90
STEEL PANTHERS	KD 29.90
STEEL PANTHERS 2 (SOFTPOINT)	KD 29.90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD 29.90
TFX	KD 39.90
THE DIG	KD 24.90
THE FIGHTER ENHANCED	KD 35.90
THE FIGHTER ENHANCED	KD 35.90
TIME COMMANDO	KD 29.90
TIME GATE KNIGHT'S CHANCE	KD 29.90
TIME WARRIOR	KD 29.90
TOON STRUCK	KD 24.90
TOSHINCHI	KD 19.90
TRAFIC ATTACK	KD 19.90
TRIP TO THE MOON (POWER EDITOR	KD 19.90
UFO: ENEMY UNKNOWN (POWER EDITOR	KD 29.90
ULTRA CHAMBERS LEAGUE	KD 29.90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD 29.90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD 34.90
VIRAL POOL 2	KD 29.90
VOLLAGS	KD 29.90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD 29.90
WARCRAFT 2 (SOFTPOINT)	KD 35.90
WARHAMMER - SHADOW G. T. HORNET RAT	KD 29.90
WARWIND	KD 24.90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E 19.90
WING COMMANDER 1 (2028)	KD 29.90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD 24.90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD 29.90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD 29.90

PC Zubehör

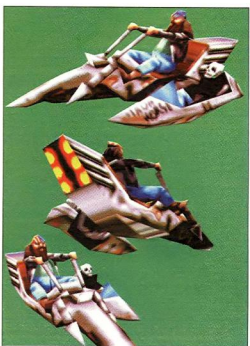
YATZEE	KD 19.90
ZORK NEMESIS - SOFTPOINT	KD 35.90
3D PHOTO REALISM - FIGHTER STICK	KD 29.90
CD PRODUCTS PRO PEDALS	E 169.90
CD PRODUCTS PRO PEDALS	E 169.90
DIAMOND MONSTER 3D (3DXP ADD-ON-BOARD)	KD 35.90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK	KD 35.90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK INCL. SCHLEIFENHART	KD 49.90
BLUE BITE	KD 49.90
GRAVIS GAMER PRO (10 KNOFFE)	KD 49.90
GRAVIS GAMER PRO (10 KNOFFE)	KD 49.90
LARA CROFT FIGHTER PRO TOMB RAIDER 1&2	E 129.90

FORSAKEN

Im 22. Jahrhundert, so will es Probe, haben wir leider alle Pech gehabt



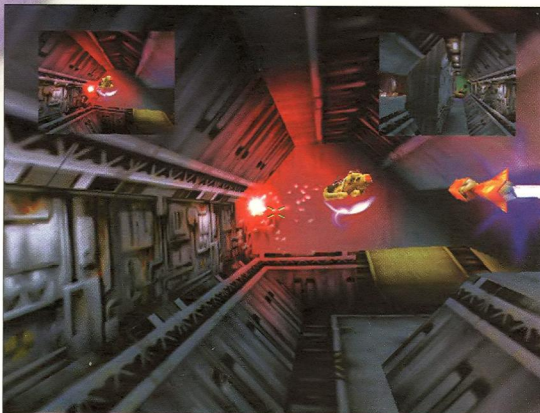
Eines der zur Verfügung stehenden Flugbikes als gezeichnete Skizze...



...und als abhebefertiges Modell mit Besatzung!

Forsaken
Genre
3D-Action
Hersteller
Probe/Acclaim
Erscheinen geplant:
1995

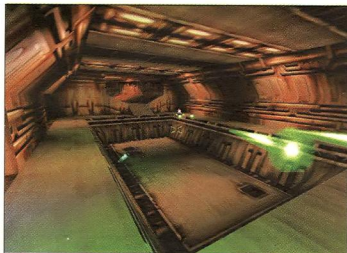
Eine Rakete (rechts) rast auf ihr Ziel zu; man beachte die entsprechende Spezialperspektive links oben



In den Laboren der Wissenschaftler gerät nämlich ein physikalisches Großexperiment außer Kontrolle, und innerhalb weniger Tage ist sämtliches Leben erloschen – nur noch ein paar galaktische Bounty-Hunter düsen auf fliegenden Motorrädern durch die Gegend und durchstöbern die Ruinen nach Brauchbarem. Ende des 20. Jahrhunderts freilich haben wir alle Glück gehabt, denn aus diesem Szenario haben die britischen Probierer einen 3D-Shooter im Stile von „Descent“ gemacht, nach dem wir uns noch vor dem Sommer alle Finger ablecken werden. Es ist kaum zu glauben, was die Programmierer hier alles aus dem Computer herauszaubern: transparente Explosionen ohne 3Dfx-Karte, hauchzarte Lichteffekte, superdetaillierte Umgebungen, ruckelfreie Action selbst auf kleinen Pentiums! Das glaubt ihr nicht? Verständlich, hätten wir auch nicht getan, wenn wir es nicht mit eigenen Augen gesehen hätten.

In der Haut eines der 16 vorgefertigten Charaktere gilt es, die ebenfalls 16 Level und/oder 10 Multiplayer-Ebenen zu überstehen. Dabei kann es sich um eher linear aufgebaute Labyrinth handeln (obwohl auch die verwickelt genug sind), oder um ausufernde Erforschungs-Aufträge. Im Normalmodus übernehmen zahlreiche robotische Überbleibsel der irdischen Zivilisation den Part der Gegner. Wer hier mit seinem Flugrad nicht geradezu tanzen kann – was trotz der durchaus einprägnanten Maus/Tastatur-Mischsteuerung und der halbwegs akzeptablen Perspektive (Third- und First-Person) erstmalig gelernt sein will – der sollte sich Hilfe von den überall herumliegenden

Goodies (Schilder, Waffen oder zeitweilige Unsichtbarkeit) ohnehin nicht mehr. Am oberen Bildschirm können zwei Sonder-Views aktiviert werden – ein Rückspiegel sowie eine Spezialkamera, die abgeschossenen Raketen folgt. Der Blick nach hinten ist übrigens besonders im Multiplayer-Modus von Bedeutung: Nach einer gewissen Anzahl von eingesteckten Treffern fängt das eigene Heck an zu qualmen – untrügliches Kennzeichen für menschliche Verfolger, daß der „Afterburner“ bald über den Jordan gehen wird. Tja, und im Spiegel kann man nämlich seinen eigenen Rauch sehen und weiß also, daß man sich nichts mehr leisten darf. Überhaupt, die Multi-Option! Schon im Normal-Modus ist „Forsaken“ beeindruckend genug, aber wer einmal gegen menschliche Gegner angetreten ist, der hört so schnell nicht mehr damit auf – könnte also sein, daß den Platzhirschen im Genre bald ein Erdbeben bevorsteht... *jn*



Schüsse jagen durch die Halle und färben Boden und Wände zartgrün

Live von der Front:

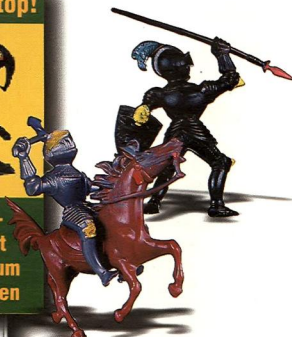
Das ultimative Strategie-Special!



Mit Tabletop!



Schlachten-
Szenario mit
4 Armeen zum
Ausschneiden



Mit dem Power Play Sonderheft gibt's jetzt endlich den ultimativen Wegweiser zu den spannendsten Gefechtssimulationen auf dem PC. Hier präsentieren wir die Crème de la Crème der Strategie- und Taktikspiele. Dazu gibt's unser Extra, das Tabletop „Am schwarzen Menhir“ zum Herausrennen. Außerdem auf CD: Zusatzlevel für „Incubation“ und „Myth“ sowie als besonderen Leckerbissen die Vollversion von „Heroes of Might & Magic“.

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an den DMV/Franzis-Verlag, Power Play, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089 - 202 402 15 oder bestellen Sie per E-Mail csj@camelot.de

☐ Ja, ich bestelle das Power Play Sonderheft „Strategie“ mit CD für nur DM 14,80 zuzügl. DM 3,- für Porto und Versand!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

CPE82

MIT TABLETOP

CD
Vollversion „Heroes of Might & Magic“
und Extra-Level für
„Incubation“ und „Myth“

STRATEGIE FÜR GENIES

Vollversion
„Heroes of Might & Magic“
auf der CD

no 1602:
Dark Reign
on ♦ Liberation
♦ Panzer General 3D ♦ Paz
♦ Seven Kingdoms ♦ Total
♦ XCOM Apocalypse

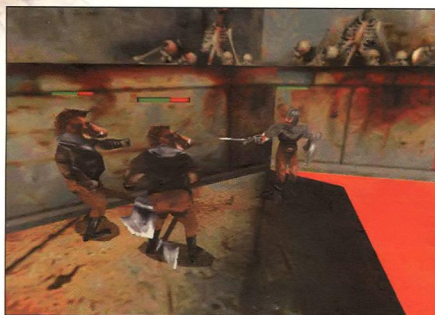
DIE BY TH

Der bewe

Lara Croft scheint ein fruchtbares Mädel zu sein – ihre Nachkommenschaft hat sich jetzt wieder um eins erhöht...

WAS IST VSIM?

Kurz gesagt lässt sich das neue Animationsverfahren auf die Formel „Mathematik statt Motion Capturing“ reduzieren. Die graue Eminenz hinter der Erfindung ist Dr. Peter Akemann – er entwickelte während seiner Mathe-Studien in Berkeley die Idee, daß es möglich sein müßte, das komplette Bewegungsspektrum eines menschlichen Körpers durch Formeln zu beschreiben. Eine solche Methode hätte den Vorteil, daß sie nicht auf die beschränkten, vorgefertigten Animationen angewiesen wäre, die durch Motion Capturing, Programmierung oder andere Verfahren zustandekommen. Nun, „Die By the Sword“, das erste Computerspiel, das auf dieser Basis funktioniert, beweist zur Genüge, daß Akemanns Vorhaben gelungen ist. Zwar ist es schwieriger als in vergleichbaren Games, die Steuerung seiner Figur wirklich zu beherrschen, aber dafür wird man mit einer unendlichen Vielfalt möglicher Sprünge, Ducker, Rennstrecken oder Arm- und Beinschlenkern belohnt, ganz zu schweigen von den realistischen Reaktionen eines getroffenen Gegners.

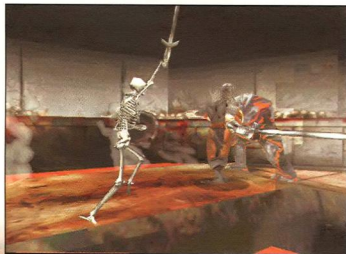


Auf Wunsch zeigen die rot/grünen Balken über den Köpfen den Gesundheitszustand an

Dieser schicke Level ist mit Drachenköpfen geschmückt...



Ja, es stimmt, unser Job als Spielredakteur besteht meistens darin, daß wir mehr oder weniger immer wieder dasselbe auf den Schreibtisch bekommen. Aber manchmal gibt es eben doch noch etwas Neues: Eine besonders prächtige Grafik zum Beispiel, ein paar originelle Rätsel, eine extra spannende Geschichte. In diesem Fall ist es tatsächlich eine komplett neue und revolutionäre Animationsmethode, die alle bisherigen Verfahren wie Programmierung, Motion Capturing oder digitalisierte Videos überflüssig macht. Mehr dazu siehe Kasten „Was ist VSIM?“. Hier wäre zunächst zu berich-



Knifflig, knifflig - Feinde von vorn und hinten, während ein falscher Schritt dazu führt, daß man in die brodelnde Lava fällt...

ten, daß das Spiel vom Grundprinzip her recht gut mit „Tomb Raider“ vergleichbar ist – zumindest im Quest-Mode. Dort abenteuernd man sich durch sieben grundverschiedene 3D-Labyrinth, wobei man sich hier unter „abenteuernd“ nichts Falsches vorstellen sollte. Es geht

schon in erster Linie um (Schwert-) Kämpfe, andere Spielelemente wie das Betätigen von Hebeln oder das Aufsammeln von Gegenständen, stehen eindeutig im Hintergrund. Andererseits stellen die Prügeleien weitaus höhere Anforderungen als etwa bei der Kollegin Lara. Die hat ja beispielsweise automatisch gezielt, wenn ein Gegner in Sichtweite war – keine Rede davon in „Die By the Sword“. Man muß hier schon selber wissen, was man tut, niemand hilft beim Zielen und Treffen. Anders als bei „Tomb Raider“ wird es keinen



Ein wenig eckig sehen die Polygoncharaktere schon noch aus

ES WIRD gute Mann

festgelegten Weg geben, dem man auf seinem Streifzug durch die Dungeons folgen muß, und zwar weder im geographischen noch im inhaltlichen Sinne. Wer beispielsweise eine Floßfahrt unternehmen möchte, kann sowohl die Kobolde vertreiben, die das Floß gerade benutzen, oder sich still in einer Kiste verstecken, die von den Wichten dann an Bord genommen wird.

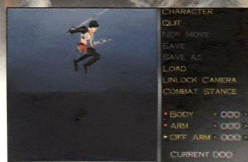
Wem mehr an einem kurzen Kampf zwischen durch gelegen ist, der kann die „Arena“ betreten, um mit bis zu drei computergesteuerten Gegnern eine kleine Meinungsverschiedenheit auszufechten. Last not least gibt es abgesehen von der Optik noch zwei weitere grundlegende Neuerungen in diesem Programm: Erstens wird es einen Multiplayer-Modus geben, wo sich via Netzwerk bis zu vier Kontrahenten auf einmal einklinken können (für Action-Adventures eine echte



Diese Studie zeigt die vielen Bewegungen während eines Sprungs

Novität), zweitens darf man in einem separaten Move Editor vorher bestimmte Bewegungen bzw. Bewegungsfolgen ausarbeiten und dann später im Spiel als kleine Überraschung per Knopfdruck vom Stapel lassen. Diese selbstfabrizierten Special Moves können natürlich auch mit Freunden getauscht werden!

jn



Hier im Move Editor üben wir einen Hopser, mit dem wir später den Gegner überspringen und ihm in den Rücken fallen wollen

Die By the Sword
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Interplay/Acclaim
Erscheinung
1998
März '98

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiden
Tel. 09674-1279
Fax 09674-1284
Hotline: 8495

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!
Das komplette Angebot im WWW
<http://www.okaysoft.de>
Süßlich neue Titel, Termine, news
Aktionen und was uns so einfließt!

Bestseller

Monkey Island 3	DV 82,90	DA 82,90
Diablo Hellfire	DA 35,90	
FIFA 98 WM Qual.	DV 72,90	DA 84,90
Age of Empires	DV 84,90	
F1 Racing Simulation	DV 71,90	
Wing Commander 5	DV 72,90	
Tomb Raider 2	DV 72,90	
Blade Runner	DV 84,90	
Gold Games 2	DV 39,90	
Raven	DV 71,90	

LOW BUDGET

3D Labyrinth	26,90	38,90
3D Ultra Probal	26,90	38,90
3D Ultra Probal 2	26,90	38,90
3D Ultra Probal 3	26,90	38,90
3D Ultra Probal 4	26,90	38,90
3D Ultra Probal 5	26,90	38,90
3D Ultra Probal 6	26,90	38,90
3D Ultra Probal 7	26,90	38,90
3D Ultra Probal 8	26,90	38,90
3D Ultra Probal 9	26,90	38,90
3D Ultra Probal 10	26,90	38,90
3D Ultra Probal 11	26,90	38,90
3D Ultra Probal 12	26,90	38,90
3D Ultra Probal 13	26,90	38,90
3D Ultra Probal 14	26,90	38,90
3D Ultra Probal 15	26,90	38,90
3D Ultra Probal 16	26,90	38,90
3D Ultra Probal 17	26,90	38,90
3D Ultra Probal 18	26,90	38,90
3D Ultra Probal 19	26,90	38,90
3D Ultra Probal 20	26,90	38,90
3D Ultra Probal 21	26,90	38,90
3D Ultra Probal 22	26,90	38,90
3D Ultra Probal 23	26,90	38,90
3D Ultra Probal 24	26,90	38,90
3D Ultra Probal 25	26,90	38,90
3D Ultra Probal 26	26,90	38,90
3D Ultra Probal 27	26,90	38,90
3D Ultra Probal 28	26,90	38,90
3D Ultra Probal 29	26,90	38,90
3D Ultra Probal 30	26,90	38,90
3D Ultra Probal 31	26,90	38,90
3D Ultra Probal 32	26,90	38,90
3D Ultra Probal 33	26,90	38,90
3D Ultra Probal 34	26,90	38,90
3D Ultra Probal 35	26,90	38,90
3D Ultra Probal 36	26,90	38,90
3D Ultra Probal 37	26,90	38,90
3D Ultra Probal 38	26,90	38,90
3D Ultra Probal 39	26,90	38,90
3D Ultra Probal 40	26,90	38,90
3D Ultra Probal 41	26,90	38,90
3D Ultra Probal 42	26,90	38,90
3D Ultra Probal 43	26,90	38,90
3D Ultra Probal 44	26,90	38,90
3D Ultra Probal 45	26,90	38,90
3D Ultra Probal 46	26,90	38,90
3D Ultra Probal 47	26,90	38,90
3D Ultra Probal 48	26,90	38,90
3D Ultra Probal 49	26,90	38,90
3D Ultra Probal 50	26,90	38,90
3D Ultra Probal 51	26,90	38,90
3D Ultra Probal 52	26,90	38,90
3D Ultra Probal 53	26,90	38,90
3D Ultra Probal 54	26,90	38,90
3D Ultra Probal 55	26,90	38,90
3D Ultra Probal 56	26,90	38,90
3D Ultra Probal 57	26,90	38,90
3D Ultra Probal 58	26,90	38,90
3D Ultra Probal 59	26,90	38,90
3D Ultra Probal 60	26,90	38,90
3D Ultra Probal 61	26,90	38,90
3D Ultra Probal 62	26,90	38,90
3D Ultra Probal 63	26,90	38,90
3D Ultra Probal 64	26,90	38,90
3D Ultra Probal 65	26,90	38,90
3D Ultra Probal 66	26,90	38,90
3D Ultra Probal 67	26,90	38,90
3D Ultra Probal 68	26,90	38,90
3D Ultra Probal 69	26,90	38,90
3D Ultra Probal 70	26,90	38,90
3D Ultra Probal 71	26,90	38,90
3D Ultra Probal 72	26,90	38,90
3D Ultra Probal 73	26,90	38,90
3D Ultra Probal 74	26,90	38,90
3D Ultra Probal 75	26,90	38,90
3D Ultra Probal 76	26,90	38,90
3D Ultra Probal 77	26,90	38,90
3D Ultra Probal 78	26,90	38,90
3D Ultra Probal 79	26,90	38,90
3D Ultra Probal 80	26,90	38,90
3D Ultra Probal 81	26,90	38,90
3D Ultra Probal 82	26,90	38,90
3D Ultra Probal 83	26,90	38,90
3D Ultra Probal 84	26,90	38,90
3D Ultra Probal 85	26,90	38,90
3D Ultra Probal 86	26,90	38,90
3D Ultra Probal 87	26,90	38,90
3D Ultra Probal 88	26,90	38,90
3D Ultra Probal 89	26,90	38,90
3D Ultra Probal 90	26,90	38,90
3D Ultra Probal 91	26,90	38,90
3D Ultra Probal 92	26,90	38,90
3D Ultra Probal 93	26,90	38,90
3D Ultra Probal 94	26,90	38,90
3D Ultra Probal 95	26,90	38,90
3D Ultra Probal 96	26,90	38,90
3D Ultra Probal 97	26,90	38,90
3D Ultra Probal 98	26,90	38,90
3D Ultra Probal 99	26,90	38,90
3D Ultra Probal 100	26,90	38,90

ADDY Lernsoftware je 67,90
Lösungshilfe ab 9,90
Diamond Monster 3D ab 329,-

Stammkunden (nach der 2. Bestellung)
Werden gegen Rechnung beliefert. Voran- und
Zahlung im Bar. Bei Barzahlung werden die
Preise im Barzahlungskonto, auch bei Jewel Case.

Service
Kontakt: 09674-1279
Fax: 09674-1284
Hotline: 8495

Preiskontrollen geben wir sofort weiter.
Bei Preisänderungen werden die Informationen
unverzüglich an unsere Kunden, bei allen Preisänderungen
Vorbestellungen ändern, bei allen Preisänderungen.

Hint Shop
Lösungshäfte

Bestellannahme ist von
montags bis freitags
von 10 bis 18 Uhr.
Ansonsten steht unser
Anrufbeantworter für Sie bereit.

Adresse:
Am Hollerbach 36
51503 Rosrath
Tel: 02205.9103-13/-63
Fax: 02205.910341

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 14,80 DM. Pro Sammelheft nur 19,80 DM.

7th Guest/11th Hour & C.
Albion
Alban Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shina & Chronos
Atlantis-Das vergessene Abz.
Baphomet's Fluch 1 & 2
Beylvet in Atlantis
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
D*, Evocation & Blown Air
Dark Earth
Dark Reign (I.B.)
D.Schwarze Aue 1-3 (25-)
Demonslayer (I.B.)
Dino
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Master 1 oder 2
Earth 2140
Easter Island
Eden's Curse/Dragonfall (I.B.)
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed PC & PSX (I.B.)
Fabula
Fate to Black
Fallout Quest: SWAT
Final Fantasy 7 (I.B.)
Floyd and Voodoo Kid
Frankenstein/Tron 1 & 2
Rendezvous im Weltraum
Z"

Resident Evil - Director's Cut
Riddle of the Sphinx
The Ripper
River-Suquel to My (I.B.)
Siam & Alex and Voligos
Secrets of the Loner
Shadows of the Empire (I.B.)
Shamora
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Spies Quest 1 bis 6 (SH)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek: Sammelband
Star Trek: DSF - Horibinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.A.G. - "A.F.U."

Shankapack
Little Big Adventure 1 oder 2
Last Vikings 2 (I.B.)
LucasArts Sammlung (SH)
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Dungeon Master 1 oder 2
Earth 2140
Easter Island
Eden's Curse/Dragonfall (I.B.)
Excalibur 2555 A.D.
Exhumed PC & PSX (I.B.)
Fabula
Fate to Black
Fallout Quest: SWAT
Final Fantasy 7 (I.B.)
Floyd and Voodoo Kid
Frankenstein/Tron 1 & 2
Rendezvous im Weltraum
Z"

**Wir führen zu fast allen
Spielen Komplettlösungen.**
Fordern Sie die Gesamten an.
Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM.
Per Vorbestellung nur 4 DM.
(Ausland) Per Nachnahme nur 12 DM.

Sie finden uns auch im Internet
<http://www.hintshop.com>

Distributor für die Schweiz
Kornfeld OEG - Oberaarsau, 16
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/1

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG - Oberaarsau, 16
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/1

**Die Lösungen sind für PC
PlayStation, Saturn,
NIC & Amiga**

YOU DON'T KNOW JACK

Habt Ihr auch die Schnauze voll von Quizsendungen, bei denen selbst Eurer Oma die Füße einschlafen?

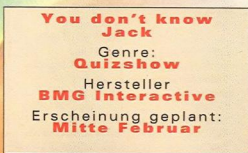
Und schon wieder hat jemand recht gehabt... Gut geraten ist manchmal auch halb gewonnen



So schnell kommt man selbst als Redakteur zu Geld...



Drei Mann, drei Tasten: Das ist ein Wort!

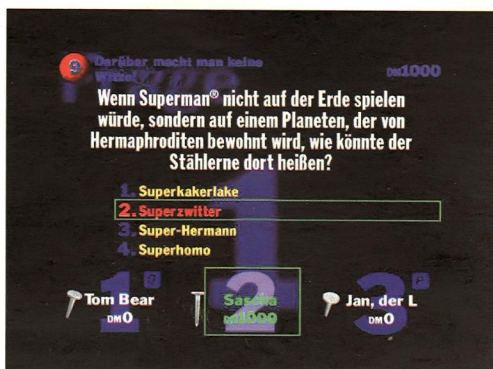


Dann seid Ihr bereit für „You don't know Jack“! YDKJ ist eine durchgeknallte Quizsendung aus den Staaten (woher auch sonst?), die über Sierra bereits einige Versoftungen erfahren hat. Leider haben sich die lieben King's-Quester nicht getraut, sich die extremen Lokalisierungskosten für eine deutsche Version aufzubürden, dafür ist aber BMG Interactive in die Bresche gesprungen, und läßt in Kürze auch auf Deutsch ablachen.

Also, YDKJ ist keine Parodie, sondern eigentlich eine völlig ernst gemeinte Quizshow, nur mit dem kleinen Unterschied, daß sie sich selber nicht ganz ernst nimmt. Bis zu drei Spieler können sich gleichzeitig um die Jagd nach (imaginärer) Knete ins Rennen stürzen, und dabei aus Fragekategorien wie: „Berühmte Fernsehunde und Prostitution“, „Julius Cäsar und Schwanzus Longus“, oder „Sadomasochismus und Gesunder Schlaf“ wählen. Hierzu wird dann entweder eine Frage mit mehreren vorgegebenen Antworten präsentiert, oder es gibt Sonderrunden, in denen verkauderschwaches Deutsch entwirrt oder sinnverwandte (manchmal auch sinnlose) Wortpaare auseinandergeklaut werden müssen. Die bis zu drei Spieler sitzen gemeinsam vor einem Keyboard, aber wer jetzt glaubt, daß das ziemlich unbequem ist, wird davon angenehm überrascht, wie gemütlich man einen Dreier an der Tastatur überstehen kann. You Don't Know Jack bietet über 800 Fragen, die komplett und wahnwitzig ins Deutsche transportiert wurden, so daß, wenn man von

der großen Fragerunde à 21 Kategorien ausgeht, einige Abende vergehen werden, bevor sich die Fragen wiederholen. Und selbst wenn sie dies tun, ist alles stets ein wenig hektisch vor dem gemeinsamen Monitor, daß man sich schnell auch ein zweites oder drittes Mal von Jack ins Bockshorn jagen läßt, wenn er in Sekundenschnelle aufzählt, daß „Tick die Sonne, Trick der Mond und Track die Erde ist“, und nur wenige Augenblicke vergehen dürfen, bis Ihr herausgefuselt habt, wie die Entchen zueinander stehen müssen, damit es eine Sonnenfinsternis gibt: „Tick steht vor Track, aber Trick zieht sich die Hose runter, oder Track sitzt auf Trick und Tick beschwert sich beim darüber beim Gesundheitsamt... usw. Fröhliches und vor allem zweideutiges Gekicher ist bei YDKJ immer dabei, aber sogar Solo-Runden machen noch genügend Spaß auf einen Quickie zwischendurch.

ts



Hier ist der Seifen-Junkie gefragt

BATTLE MECHCOM

Kampf der

**Microprose will
Euch Anfang
nächsten Jahres
als Mech-
Kommandant
engagieren**



**Häuser können eine gute
Deckung bieten**



Vorhut an Basis: Wir haben Feindkontakt!

Echtzeitstrategiespiele gibt es wie Sand am Meer. Softwarefirmen bedienen sich immer neuerer Szenarien, um sie in dieses Genre zu packen. Das Battletech-Universum stellt eine ideale Plattform dafür dar. Microprose nimmt sich nach der Übernahme der FASA-Lizenz nicht nur des dritten Mechwarrior-Teils an, sondern will den Stoff auch in das beliebte Strategieggenre übernehmen. Erwartungsgemäß werdet Ihr nicht nur einen Mech steuern, sondern das Kommando über eine Einheit von bis zu 12 Robotern übernehmen. Euer Heimatplanet „Port Arthur“ wird von dem „Clan des Jedefalken“ angegriffen. Krieg hin oder her, Angreifer sind nie willkommen und Ihr bekommt den Auftrag, die Gegner zurück ins All zu schicken. Natürlich reicht für ein Unterfangen dieser Art keine freundliche Ausladung. Also müßt Ihr Waffen sprechen lassen. In 30 Missionen dürft Ihr Euren Feinden dann auch zeigen, wem der Planet gehört. Nur leider hat die Stabsführung die Stärke des feindlichen Clans unterschätzt und Ihr seht Euch einer riesigen Übermacht gegenüber. Im Gegensatz zu Genrekollegen, wird bei Mechcommander kein Ressourcenma-

nagement der üblichen Art zum Einsatz kommen. Und auch eine Basis werdet Ihr nicht erst bauen müssen. Wieviele Roboter Ihr mit in die Mission nehmt, wird vorgegeben. Einer der besonderen Reize im Battletech-Universum ist die Möglichkeit, die eigenen Einheiten auf- bzw. umzurüsten. Dieses Feature wird genauso integriert, wie die gezielte Zerlegung Eurer Feinde. So ist es beispielsweise möglich, dem Kontrahenten erst die Beine zu demonstrieren. Erbeutete Gegenstände einer gewonnenen Schlacht könnt Ihr zur Aufrüstung der eigenen Einheiten verwenden. Auch sollt Ihr jetzt eigene Mechs kreieren dürfen. Insgesamt 18 Grundmodelle stehen zum freien Ausbau zur Verfügung. Die aus dem Battletech-Universum bekannten Waffen dürfen natürlich ebenfalls nicht fehlen, Ihr werdet also aus einem reichen Waffenarsenal schöpfen können. Wie exakt Eure Befehle ausgeführt werden, hängt natürlich von den Piloten ab. Die Insassen der stählernen Gefährten verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten, besitzen ihre Vor- und Nachteile. Mit jedem Einsatz erhöhen sich ihre Erfahrungswerte. Ein gezielter Einsatz der Piloten in den geeigneten

TECH: MANDER

Stahlgiganten

Mechs ist deshalb eine Grundvoraussetzung für den Gewinn der nächsten Schlacht. Entsprechend wird der Verlust eines besonders guten Piloten in einer höheren Mission extrem schmerzhaft sein.

Vor allem taktisch soll vieles von Euch abverlangt werden. Nicht nur die richtige Bewaffnung, die fast permanente Unterzahl auf dem Schlachtfeld, sondern auch Höhenunterschiede werden Euch wenig Ruhe gönnen und verlangen den Einsatz der richtigen Waffe auf dem passenden Gelände. Microprose will natürlich nicht langweilen und Euch mit eintönigen Vernichtungsmissionen das große Gähnen entlocken. Besonders unterschiedliche Missionsziele werden für Unterhaltung und Abwechslung sorgen. Dabei werdet Ihr sowohl Aufklärungs-, Patrouillen- und Rettungsaufträge ausführen müssen. Grafisch können die detailliert animierten Mechs bereits jetzt beeindrucken, während die Karten eher unspektakulär, mehr zweckmäßiger Natur sind. Weitere grafische Details wollen Euch nicht nur optisch etwas bieten, sondern auch spielerische Tiefe versprechen. Da unsere Roboter nicht die leichtesten sind, hinterlassen sie beispielsweise Spuren im Gelände. Wohl dem, der ein guter Fährtenleser ist. Wer später die Kampagne

durchgespielt hat, wird sich in heißen Multiplayerschlachten seine Zeit versüßen können. Unterstützung für Modem und IPX sind vorgesehen. Selbstverständlich wird auch das beliebte Internet nicht vergessen, so daß dann internationalen TCP/IP-Schlachten auch nichts mehr im Wege stehen dürfte. Wenn keine allzu großen Schwierigkeiten auftreten, soll bereits im ersten Quartal dieses Jahres die Schlacht um Port Arthur beginnen. Bereiten wir uns also schon mal vor... *muw*



Die Mechs hinterlassen Spuren. Schwer genug sind sie ja.



Zumindest dieser Mech wird nie wieder Probleme haben



In einer mächtigen Explosion löst sich ein Feind in seine Bestandteile auf

**Battletech:
Mechcommander**
Genre:
Echtzeitstrategie
Hersteller:
Microprose
Erscheinung geplant:
1. Quartal 1998

THE LADY, THE MAGE AND THE KNIGHT

**Erste Eindrücke
von Attics
neuestem
Rollenspiel LMK**



**In der Mitte das Datenblatt
eines Helden, rechts die
geladenen Zaubersprüche**



**Die Helden von LMK: Laßt
uns Magier klatschen!**

**The Lady, the Mage
and the Knight**

Genre:

Rollenspiel

Hersteller:
Attic

Erscheinen geplant:
3. Quartal '98



**Die Lady steht noch, der
Magier und der Ritter haben
schon das Zeitliche gesegnet**



**Ein Feind naht - nach dem Kampf gibt's
eine Moorleiche mehr**

Rollenspieler aufgepaßt: Nachdem die Schatzen über Riva immer länger und Freunde der dunklen Verließe in der jüngsten Vergangenheit nicht gerade mit Top-Titeln überhäuft wurden, macht uns Attic nun mit LMK den Mund wässrig. Schon der erste Eindruck machte deutlich, in welche Richtung sich LMK bewegen wird: Diablo heißt der Konkurrent, der übertroffen werden soll. Die Orientierung ist also klar, doch Attic möchte zudem deutlich mehr echte Rollenspiel-Elemente einbauen, als im stark actionlastigen Diablo. So macht Ihr Euch mit drei Charakteren (der Lady, dem Magier und dem Ritter - welch Überraschung!) auf den gefährlichen Weg.

Besonderen Augenmerk hat Attic schon immer auf die Story und die durchdachte Fantasy-Welt gelegt. Frei nach dem Prinzip „was gut ist, wird nicht verändert“, spielt die Geschichte wieder in der Welt von Aventurien, der Umgebung der DSA-Reihe (Das schwarze Auge, Teil 1 bis 3). Doch nicht auf dem Kontinent, sondern auf der Insel Rulat finden sich unsere Helden wieder. Die sechsgroße Insel Aventuriens liegt in der Tobrischen See, im Osten der Phantasie-Welt. Etwas über 400 Jahre vor der Nordlandtrilogie spielt die Geschichte; die Zeit der Magierkriege ist angebrochen und versetzt die tapferen Streiter inmitten tobstüchtiger Magiekundiger, die sich die Zaubersprüche nur so um die Ohren schlagen und mit willenslosen Dienern und erschaffenen Kreaturen für allerlei Wirbel sorgen. So viel Brimborium schafft natürlich Verwirrung und so weiß noch keiner, was die

nahe Zukunft bringen wird. Es liegt nun an Euch, mit Hilfe der Lady, dem Magier und dem Ritter Ordnung in den Magier-Sauhaufen zu bringen und ordentlich aufzuräumen. Vor allem im Zentrum von Rulat scheint es kräftig zu rappeln, dort nämlich befindet sich ein finsternes Anwesen, in dem gleich mehrere Zauberfreaks ihre Mana-Brötchen schmieren.

Gespielt wird in der bekannten isometrischen Darstellung; die Bildschirmfotos lassen bereits in

diesem frühen Stadium auf eine gelungene Präsentation hoffen. Voller 3D-Sound wird Euch nach Herstellerangaben die Ohren durchblasen; weiterhin wird



LMK mit einer kompletten Sprachausgabe aufwarten, die lästiges Bildschirmlesen überflüssig macht. Besonders spannend: Die Spieleraktionen sollen direkten Einfluß auf die Welt von Aventurien haben, d.h. durch Eure Entscheidungen könnt Ihr die Geschichte der Fantasy-Welt verändern. Doch nicht nur mit einem Soloplay möchte Attic aufwarten. So soll es weiterhin auch eine volle Online-Unterstützung via Internet geben, mit der Ihr ähnlich wie beim Battle.Net von Diablo im Verbund gegen die dunklen Mächte antreten könnt.

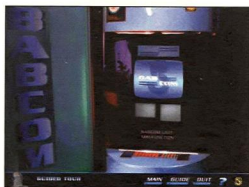
jb

**Dein Fernseher ist sehr allein
und ihm ist sehr, sehr langweilig.**



Muß das sein?

**Die Kultserie auf
CD-ROM. Alles,
was Ihr über
Minbari und
Pak'Ma'Ra
wissen wollt –
und noch viel
mehr...**



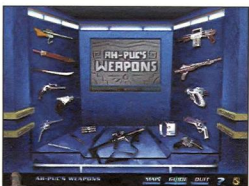
Kommunikation auf der Space-Station



Ein mächtiger Minbari-Kreuzer



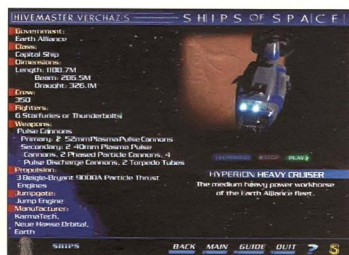
Der Stolz der terranischen Raumflotte



Es darf geschossen werden?

BABYLON 5

Babylon 5, die unabhängige Raumstation, ist der Schauplatz einer unter SciFi-Fans zum Kultereignis gewordenen TV-Serie, die mittlerweile an Beliebtheit an Star Trek heranrückt. Dafür finden sich mehrere Gründe: Neben den üblichen Ingredienzien wie schmucknen Uniformen, schneidigen Raumboffizieren, bizarren Alienmasken, flotten Raumkreuzern und den damit verbundenen farbensprühenden Raumschlächten, gibt es einige Eigenwilligkeiten. Die größte davon dürfte der romanartige Aufbau sein, der eifrigen Zuschauern ein sich zunehmend entfaltendes galaktisches Epos vor Augen führt. Gelegenheitseher dagegen, von der Episodenstruktur der bisherigen Serien verwöhnt, haben es schwer, Anschluss an die vielfach verknöteten Handlungsstränge zu finden. Also hat schon vor der Fertigstellung des langerwarteten Babylon-5-Computerspiels eine Fan-CD-ROM mit einer Enzyklopädie der beteiligten Personen, Rassen, Waffen, Raumschiffe usw. ihre eigene Existenzberechtigung. Zusätzlich wird das Package durch eine Audio-CD mit dem Originalsoundtrack vom Weltraumkomponisten Christoph Franke bereichert. Beim Betreten der virtuellen Welt von Babylon 5 wird der Informations hungrige von einer Gruppe Touristenführer verschiedenen Aussehens empfangen, von denen er sich einen als Begleiter aussuchen darf. Dann führt der Weg des Stationsbesuchers zum Auswahlbildschirm. Was darf's denn sein? Da gibt es z.B. eine Übersicht über alle wichtigen Personen, angefangen vom sympathischen Rebellenkapitän Sheridan, über die ätherische Botschafterin Delenn und den schlitzohrigen Centaurier Londo Mollari bis zu den vielfältigen Haupt- und Nebenrollen wie Lennier, den tolpatschigen



Welche Schlachtkreuzer werden gegen die Schattenschiffe bestehen?

Minbari, G'Kar, dem hemdsärmeligen Narn oder der kühlen Schönheit Commander Ivanova. Zu jeder Person findet Ihr etwas Text und ein Video, das in einer oder mehreren Szenen den oder die Betreffende charakterisiert. Ähnliches gilt für die Schiffsübersicht, die Euch die ganze Palette der verwendeten Schiffstypen vorführt, wieder mit technischem Datenblatt und Videosequenzen. Dabei fällt auf, daß die tollen Schattenschiffe überhaupt nicht erwähnt werden, obwohl doch an anderer Stelle ständig vom großen Krieg die Rede ist. 16 Regierungen in den Weiten der Milchstraße werden vorgestellt, angefangen mit den Vree, die damals im 20. Jahrhundert gelegentlich Erdbewohner mit ihren diskusförmigen Raumschiffen entführt haben sollen, über die Centauri, Narn, Drazi, Minbari und Pak'Ma'Ra – wobei ich meine kleinen Vorlonen-Lieblinge mit ihren Bio-Raumkreuzern vermissen mußte. Die Enzyklopädie vielbesuchter Orte auf der Station und der gängigen Handfeuerwaffen rundet die CR-ROM ab. Der „Official Guide To Babylon 5“, er ab sofort von Sierra erhältlich ist, enthält viele Zusatzinformationen und aufschlußreiche Videoschnipsel, ist aber für den durchschnittlichen Fan kein Muß.



Das Touristenbüro stellt uns Führer aller Rassen zur Auswahl

Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob Sega Saturn, PlayStation oder Nintendo 64: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst Du die besten Spieltests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips & Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir über 7 Mark!

• Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 •

☐ **3x Video Games für 10,- DM!**

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 17,80 DM. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 12% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 61,20, Studentenabo DM 52,80). Ich kann jederzeit kündigen.

Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname _____

Strasse, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift
Widerrufrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abbo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ CPB22

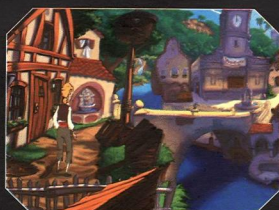
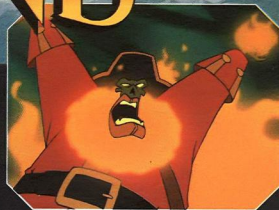
Bitte ausgefülltes Coupon an Video-Games, Abbo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schicken, unter 07132/95 92 44 faxen oder per E-Mail unter mmabo@dsb.net bestellen!

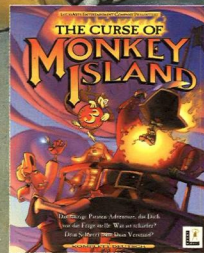


Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?

knielich

THE CURSE OF
**MONKEY
ISLAND**™





PC Joker, 85%



PC Action, 88%



PC Games, 88%



PC Player, 88%



PowerPlay, 87%



PC Power, 90%



GameStar, 92%

© 1997 LucasArts Entertainment Company LLC. All rights reserved. *The Curse of Monkey Island* and *iMUSE* are trademarks of LucasArts Entertainment Company LLC. The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization, iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So werten wir!

Name
Logo—so heißt das Spiel

Genre
Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller
Wer hat's programmiert?

Schwierigkeit
Leicht, mittel oder schwer?

Preis
Paarzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler
Wieviele?

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Besonderheiten
Extras und Eigenheiten

Spiel/Anleitung
Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Version.

Multiplayer
Ob und wie.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieltest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und unter welcher Hardwareausstattung es Probleme geben könnte. Wir weisen künftig mit einem kleinen Symbol darauf hin, ob das Spiel MMX oder 3Dfx ausdrücklich benötigt. Im neuen Wertungskasten haben wir uns auf die wichtigsten Daten konzentriert, Ausnahmen von der Regel wie reine DOS-Spiele oder reiner VGA-Gratikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten“.

Name	Incubation:	Mindestanforderungen
Time is running out		P133, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik SVGA
Genre	Strategie	Empfohlen
Hersteller	Blue Byte	P166, 16 MB RAM, 4x CD, 4 MB Grafik, 3Dfx
Schwierigkeit	mittel	Grafik
Preis	ca. 100 Mark	87%
Spieler	1 - 4	Sound
Steuerung	Maus	85%
Besonderheiten ..	CD-Audio	Spielspaß
Spiel	engl./dt.gepl.	Solo Mult
Anleitung	engl./dt.gepl.	88% 90%
Multiplayer ...	Internet/IPX	3Dfx

Mindestanforderung

Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware

Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik

Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound

Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß

Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimodus

Voraussetzung

Dieses Symbol findet Ihr nur dann, wenn ein Spiel 3Dfx (oder MMX) voraussetzt



Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Laufzeit das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflusst zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugestehet, der Tester es aber „super“ findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.

ACHTUNG: Halbsideige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Sascha Gliss sg



Christian Peller cis



Jan Binsmaier jb



Maik Wöhler mw



Ralf Müller rm



tom schmidt ts



Joe Nettelbeck jn

PCgo! gibt die Antwort!

Mit PCgo! bleiben keine Fragen offen!
Alle Fachbegriffe werden mit Super-Randnotizen sofort erklärt. Verständliche und direkt umsetzbare Anleitungen und Workshops, aktuelle Tests und jede Menge Tips+Tricks helfen Ihnen, Ihren PC optimal einzurichten und einzusetzen. Und das zum supergünstigen Abonnement-Preis:

- ▶ PCgo! ohne CD nur DM 52,80
- ▶ PCgo! mit CD nur DM 103,20



Coupon einfach ausfüllen, unterschreiben und abgeben an PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm oder per Fax an: 0 71 32 / 95 92 44

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belegung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Das erste Heft kommt gratis!

Ja, ich möchte die nächste Ausgabe von PCgo! wie angekreuzt gratis testen. Will ich die Zeitschrift danach weiterlesen, brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahrespreis von DM 52,80 (ohne CD) bzw. DM 103,20 (mit CD) für jeweils 12 Ausgaben per Post frei Haus. Andernfalls teile ich Ihnen dies innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der Gratis-Ausgabe mit. Ich kann jederzeit kündigen.

- ☐ Ich möchte PCgo! ohne CD testen ☐ Ich möchte PCgo! mit CD testen

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Gewünschte Zahlungsweise:
☐ Bequem durch Bankeinzug ☐ Gegen Rechnung

BLZ Kontonummer

Geldinstitut

Datum / 1. Unterschrift 2. Unterschrift CPE82

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belegung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.



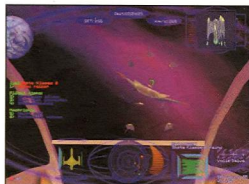
WING COMMANDER

Schöner Überlebens-

Die Konföderation kommt nicht zur Ruhe. Im nunmehr fünften Teil der erfolgreichen Serie geht es gegen einen unbekannten aber mächtigen Feind.



Ein gegnerischer Kreuzer im Visier. Die Geschütztürme sind unser Ziel. Unsere Bomber brauchen einen freien Korridor dorthin.



Dieser Raumer wird durch automatische Dronen geschützt

Das Universum steckt voller Gefahren. Nachdem es dem Militär gelungen war, in den Grenzwelten für Ruhe zu sorgen, schien es zunächst so, als würde Friede herrschen. Keine unmittelbare Gefahr bedrohte die Menschen. Selbst das Schreckensbild des einst so mächtigen Kilrah-Imperiums verblaßte. Doch Frieden ist nur der Beginn eines neuen Krieges, dachten die hohen Köpfe des Militärs und konzipierten eine neue Trägerschiff-Baureihe. Die Midway-Klasse wurde ins Leben gerufen. Größer als alle bisherigen sollten diese fliegenden Festungen dazu in der

Lage sein, über einen längeren Zeitraum hinweg autark agieren zu können. Das erste in Dienst gestellte Schiff bekam dann auch den Namen des neuen Typs. Knapp zwei Meilen lang bot es Platz für mehrere Kampfgeschwader und weit über 6000 Frauen und Männer. Das Flaggschiff, frisch in Dienst gestellt, hatte noch nicht die Sollstärke erreicht, als eine neue Bedrohung auftauchte.



Am Anfang war das Briefing. Nach kurzem Videoschnipsel erhalten wir eine detaillierte Erläuterung der Situation und unserer Aufgaben.



PROPHECY

kampf im endlosen All



Der Anfang

Die TCS Devereaux befand sich auf einer Forschungsmission im Kilrah-Sektor nahe des zerstörten Planeten der ehemaligen Katzenfeinde. Plötzlich, ohne Vorwarnung, öffnete sich ein Wurmloch unbekannter Herkunft und spuckte einen unidentifizierten Kreuzer aus, der ohne zu zögern das wehrlose Forschungsschiff zu Welt-raummüll verarbeitet. Mehrere kilrathische Kolonien, aber auch konföderierte Einrichtungen fielen den unbekannten Aggressoren zum Opfer. Es hatte keine Kriegserklärung gegeben, keinen vorangegangenen Konflikt. Von sieben Aufklärungs-einheiten kehrte nur eine zurück. Die eingehenden Meldungen, wenn überhaupt welche eintrafen, waren nur unvollständig und wenig verständlich. Die Menschheit wußte nur eins: Sie



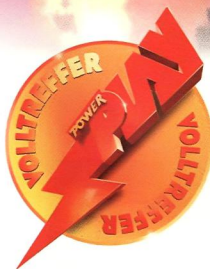
Farbenfrohe in den Tod. Dieser Alien ist Geschichte.

stand einem neuen Kampf gegenüber. Die Katzen sprachen von einer alten Prophezeiung, die sich nun erfüllen würde, ähnlich des jüngsten Gerichtes. Eine Legende vom Ende allen Lebens im Universum.

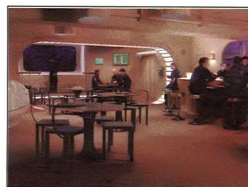
Alte und neue Helden

Das einzige Schiff in der Nähe des

Geschehens ist die frisch eingeweihte Midway. An Bord sind die meisten der Piloten noch Frischlinge. So auch unser Alter Ego Casey, der mit seinem Freund und Stuben-kameraden frisch von der Akademie kam. Wer angesichts der Tatsache, in die Rolle eines bisher Namenlosen zu schlüpfen, enttäuscht reagiert, wird gleich etwas getröstet: Der Vater unseres Helden ist niemand geringeres als der legendäre Iceman aus den Tagen des Kilrathi-Krieges. Natürlich müßt Ihr nicht gänzlich auf bekannte Gesichter verzichten. Blair (Mark



Dieser feindliche Träger muß unter allen Umständen vernichtet werden



In der Kantine laden Kameraden zuweilen zum Plausch ein



Dieser gegnerische Jäger ist schwer angeschlagen. Er verabschiedet sich wortreich.



Zum Katapultstart in die nächste Mission

Die Schiffe detonieren in unterschiedlichen Explosionen. Durch die 3Dfx-Unterstützung sieht alles besonders gut aus.



Auch im Krieg ist Zeit für ein Gespräch unter Freunden



Die Außenansicht ist für das ernsthafte Fliegen nicht geeignet



Nach erledigter Arbeit ab nach Haus. Gelandet wird nur automatisch. Manuelle Manöver sind nicht möglich.

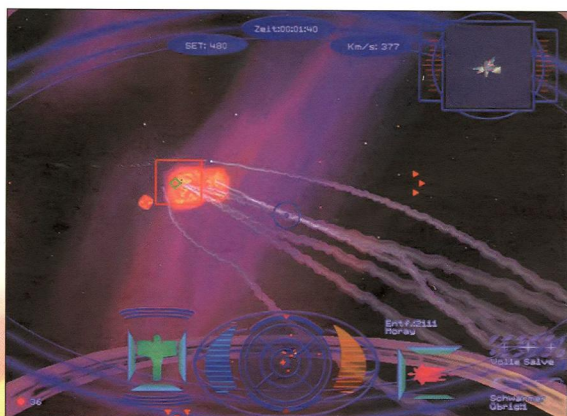


Hamill) wirkt mittlerweile etwas angestaubt, ist dennoch weiterhin mit von der Partie. Später wird Euch sogar die Ehre zuteil, ihn als Flügelmann zu bekommen. Auch wenn es sich dabei nur um ein kurzes Vergnügen handelt. Maniac (Tom Wilson) treibt ebenfalls sein Unwesen auf der Midway und besitzt immer noch seinen unverwechselbaren Charme. Gelegentlich dürft Ihr ihm unter die Arme greifen, denn selbst Helden wie er, brauchen zuweilen ein wenig Unterstützung. Letztendlich trefft Ihr noch auf Rachel (Ginger Lynn Allen), die als Cheftechnikerin ihren Männern kräftig einheizt.



Gameplay

Bei der Produktion des fünften Teils wollten sich die Entwickler auf alte Tugenden besinnen. Sie versprochen weniger Wert auf Präsentation zu legen, dafür mehr Arbeit in das Spiel selbst zu stecken. Tatsächlich wurde die Anzahl der Videos heruntergeschraubt, auch wenn es anfangs noch recht lange bis zum ersten Einsatz dauert, nehmen die Gespräche im Verlauf der Handlung ab. Jetzt habt Ihr zudem nicht mehr die Möglichkeit, in die Konversation mit Kameraden einzugreifen. Ihr seid lediglich Zuschauer, was den Spielspaß aber nicht mindert. Die Videos sind von gewohnt hoher Qualität, und selbst die deutsche Übersetzung ist gelungen und besser als die des vierten Teils. Der Mehraufwand bei den Missionen hat sich in erster Linie auf die Anzahl der Missionen niedergeschlagen. Sie wurde gegenüber „WC4: Price of Freedom“ noch einmal aufgestockt. Mehr Abwechslung solltet Ihr trotzdem nicht erwarten.



Die Schwärmer-Raketen zerlegen Eure Feinde besonders effektiv. Leider habt Ihr nie genug davon an Bord.



Unterschiedliche Schiffe, unterschiedliche Cockpitsichten. Leider wird der zunehmende Schaden nicht mehr visuell dargestellt.

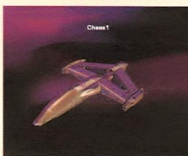
Die Palette reicht wie gewohnt von Aufklärungs- und Patrouillenflügen, Kampfeinsätzen gegen feindliche Jäger oder Großkampfschiffe bis hin zu Geleitschutz für Marines. Trotz des Innovationsmangels werdet Ihr Euch über Motivationschwund nicht beschweren können. Die Missionen sind durchgehend gut designt und der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an. Ihr müßt auch nicht zwingend jeden Einsatz erfolgreich beenden, damit es vorangeht. Die darauf folgenden Aufgaben ändern sich entsprechend. Allerdings solltet Ihr nicht zu oft versagen, da Euch sonst das Flugverbot und somit das Aus droht. Im Verlauf des Spiels bekommt Ihr beispielsweise die Gelegenheit, einem alten Feind einen auf den Pelz zu brennen. Entscheidet Ihr Euch dafür, fehlt in anderen Missionen die unterstützende Feuerkraft. Die Steuerung ist weitgehend gleich geblieben. Die Schiffe lassen sich tadellos steuern, die Unterschiede zwischen schnellen Jägern und behäbigen Bombern wurde gut umgesetzt. Ihr werdet während des Krieges mit sieben unterschiedlichen Räubern in die Schlacht ziehen (Details im Kasten). Da Ihr anfangs lediglich ein Neuling seid, werden Euch die Maschinen zugeteilt. Gegen Ende könnt Ihr zumindest zwischen zweien wählen. Danach richtet sich dann auch das Missionsziel.

Grafik und Sound

Mit „Wing Commander: Prophecy“ wurde die Meßlatte für zukünftige Konkurrenzente gerade im Bereich Optik kräftig nach oben geschraubt. Noch nie sah das All so gut aus wie heute. Durch die 3Dfx-Unterstützung prasseln Effekte auf Euch ein, die Ihr woanders vergeblich suchen werdet: Transparente Nebelschleier durchziehen das nicht mehr so trostlose schwarze All. Endlich zeigt auch die Sonne auf der Cockpitscheibe ihre Wirkung und kann sogar blenden. Raketen ziehen einen wunderschönen Schweif hinter sich her und feindliche Raumschiffe brechen farbenfroh auseinander. Zugegeben: Zuweilen auch das

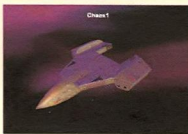
Pilotenwerkzeug

Die folgenden Jäger und Bomber sollt Ihr im Verlauf der Geschichte sicher durch das feindliche Feuer steuern und natürlich heil zurückbringen.



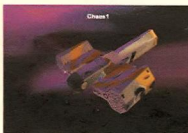
F-106A Piranha

Die Piranha wurde als Aufklärer bzw. Jäger mit kurzer Reichweite konzipiert. Sie besitzt relativ schwache Schilde, Panzerung und Bewaffnung. Die hervorragende Manövrierfähigkeit und Beschleunigung machen diesen Nachteil jedoch wett und das Schiff zu einem schwer zu treffenden Ziel.



F/A-105A Tigershark

Der Entwicklung des Jägers wurde an die alten Schiffstypen des Kiltathi-Krieges angelehnt. Die Werte sind alle durchschnittlich, somit ist die Tigershark ein Allrounder, der als Ergänzung zu den spezialisierten Einheiten gedacht ist.



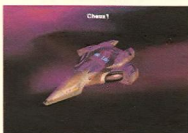
F-110A WASP

Die als Abfangjäger konstruierte WASP wird in erster Linie zum Schutz von Trägerschiffen eingesetzt. In dieser Funktion stellt sie die Verteidigungslinie gegen feindliche Torpedobomber dar. Sie kann es notfalls aber auch mit Jägern aufnehmen.



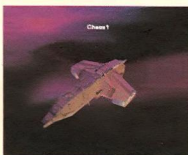
F-109A Vampire

Dieses Modell ist das Nonplusultra der Konföderation. Der Jäger besitzt eine hohe Reichweite, mußte dafür aber Einbußen in der Manövrierbarkeit hinnehmen. Auch die Schilde sind nur von durchschnittlicher Stärke, laden sich jedoch sehr schnell wieder auf.



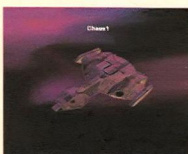
F-108A Panther

Die Panther stellt eine kleinere Version der Vampire dar. Da die Reichweite begrenzter ist, wird sie vorzugsweise für Eskorten von Trägern abgestellt. Ebenso wie die Vampire besitzt sie einen Schnellfeuergeschützturm am Bug.



TB-80A Devastator

Dieser Torpedobomber hat nur eine Aufgabe: Die Eliminierung von Großkampfschiffen jeglicher Art. Zu diesem Zweck wurde sie besonders stark gepanzert, was ihre Beweglichkeit extrem reduziert. Um dennoch nicht vollkommen schutzlos zu sein, besitzt sie auf allen Seiten Geschütztürme.



TB-81A Shrike

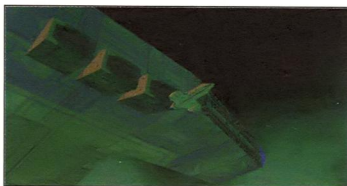
Die Shrike wurde als kleinere Variante der Devastator konzipiert. Sie besitzt nicht deren Feuerkraft, kann sich aber aufgrund der besseren Manövrierfähigkeit gegen feindliche Gegner zur Wehr setzen. Sie ist mit Geschütztürmen am Bug, Heck und den oberen Verkleidungen ausgestattet.



Natürlich ist Maniac wieder dabei und bekommt zum ersten Mal sein eigenes Geschwader



Die CAG ist wieder schlecht drauf. Mal sehen, wo es heute hingeht.



Auf dem Weg zum nächsten Einsatz. Wir verlassen unseren Stützpunkt.



Maik Wöhler

SUPER

Wow! Was für ein Spaß! Der neueste Ableger der „Wing Commander“-Serie ist ein reines Vergnügen. Dies liegt natürlich zum größten Teil an der famosen Optik. Noch nie bot ein Actionspiel mit Weltraumabenteuern so viel für das Auge. Das bewährte Spielprinzip hat sich nicht verändert. Es ist halt alles nur größer und vor allen Dingen schöner geworden. Aber fehlende Innovationen sind hier kein Grund zur Klage. Dafür gibt es andere Kritikpunkte. Da wäre die Story. Die ganze Geschichte wirkt ungeführt so, als hätte jemand einen Roman geschrieben und den Spannungsbogen vergessen: Keine Höhepunkte, keine Dramatik, keine überraschenden Wendungen. Auch wenn die Designer versprochen, daß die Gegnerintelligenz diesmal andere Taktiken erfordere und das Spiel anspruchsvoller machen würde, konnte ich davon nichts feststellen. Das einzige, was eine andere Strategie erfordert, ist die permanente zahlenmäßige Überlegenheit der Aliens. Was dem Spiel wirklich fehlt, ist der Multiplayermodus. Also: Schnellstens nachliefern!



Das macht Spaß! Kammerjäger im All bei der Arbeit.

eigene. Origin hat neben der 3Dfx-Version auch eine Direct3D-Variante implementiert. Die Soundeffekte fügen sich in das positive Gesamtbild ein. Schiffe der Aliens kreischen beim Vorbeiflug. Ohrenbetäubende Explosionen – im echten All unmöglich – künden vom Ende eines weiteren Gegners oder Freundes. Der Funkverkehr wurde noch einmal kräftig erweitert und jedes Gefecht wird unterlegt vom ständigen Gequassel der Kameraden. Oft erinnert die Situation an die Massenschlacht des dritten „Star Wars“-Films um den Todesstern. Die Musik paßt leider gar nicht zu dem sonst positiven Gesamteindruck. Nur wenig Abwechslung erwartet Euch, aber das was Euch zu Ohren kommt, ist stimmig und unterstützt die Atmosphäre.

Das Handling

Obwohl die neuen Megaträger der Konföderation doppelt so groß wie die alten Schiffe sind, wurde



Der Ort Eurer militärischen Karriere. Der erste Megaträger: Die Midway

das endlose Herumlaufen auf der fliegenden Heimat reduziert. Nur noch drei Orte müssen von Euch besucht werden, um weiterzukommen. Die Optionen erlauben es Euch, lediglich die spielrelevanten Videos auf den Bildschirm zaubern zu lassen. Fünf Schwierigkeitsgrade sprechen Anfänger sowie die hartgesottenen Profis an. Die Raumer steuern sich am besten mit einem Joystick vorzugsweise mit Schubregler. Auch mehr als zwei Buttons sind von Vorteil. Diverse Außenansichten stehen Euch ebenso wie die Raketenkamera zur Verfügung. Unpraktisch beim Spielen, aber schön anzusehen. Der Multiplayermodus fehlt erwartungsgemäß. Aber was nicht ist, wird sicherlich noch werden. *mw*

Name .Wing Commander:

.....Prophecy

Genre:Action

Hersteller:Origin/EA

Schwierigkeit:einstellbar

Preis:ca. 100 DM

Spieler:1

Steuerung:Joystick,

.....Tastatur

Besonderheiten:3Dfx

Spiel d:deutsch

Anleitung:deutsch

Multiplayer:nein

Mindestanforderung

P166, 32 MB RAM, 6x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen

P200, 32 MB RAM, 6 x CDROM, 2 MB SVGA, 3Dfx

Grafik93%

Sound82%

Spiespaß

Solo Multi

87% -%

Aufgedeckt: PC Virus verursacht weltweiten Wirtschafts-Crash

...wenn es wirklich geschieht,
werden Sie es
im PC Magazin lesen.

PC Magazin
2 98
TEST • TECHNIK • PRAXIS

http://www.pc-magazin.de

PC Magazin DOS

5.68,- 49.8,- LH 18000 Fmk 49,- dr 47,- Pst 100,- Mf 11,- Dc 1800,- DM 8,-

Lösungen ohne Abstriche

Office-Pakete zum Nulltarif

fast

So stellen Sie sich Ihre ideale Lösung zusammen

Steuern sparen

- Die besten Lohnsteuerprogramme im Test
- PC-Abschreibung: Fragebogentrick der Finanzämter

Die Alleskönner

Drucken, Faxen und Scannen mit einem Gerät

SOFTWARE

- ★ **Windows 95 Crash-Vorsorge**
Das müssen Sie über Systemdateien wissen
- ★ **Outlook in der Praxis**
Termine und E-Mail im Griff
- ★ **Spiele-Emulatoren**
Der PC als universelle Plattform

PROJEKTE: Delphi • Excel • Java

NETZWERKE
Netzwerktest
ATM, Funk-LAN, NC
Mini-Hubs

Diesen Monat im PC Magazin:

Special: Netzwerke

Aktuelle Fast-Ethernet-Karten im Test.
Dazu alles über Mini-Hubs und
Netzwerktopologien.

Profi-Software zum Sparpreis

Die besten Sharewarepakete für Hobby
und Beruf im Überblick.

Windows 95 Tips

So holen Sie mehr Leistung aus Ihrem PC.

**Kostenlose Software, News
und Infos: unter**
<http://www.pc-magazin.de>

**PC Magazin –
mehr müssen Sie nicht wissen.**

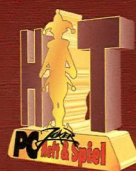
Jetzt im Handel!



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

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

SEVEN KINGDOMS



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



PF 5161, 33279 Gütersloh

Seit dem ersten „War-Wind“-Krieg sind auf dem Planeten Yavaun viele Jahre vergangen. Doch noch immer herrscht keine Ruhe...



Noch ahnen sie nichts im arktischen Schnee – bald werden sie sich in einer Dschungelhölle wiederfinden



Das Gun Car ist auf ein Camp der Marines gestoßen



Ein Descendant-Trupp unterwegs

WAR

Die In



Die Expedition hat ihr erstes Zwischenziel erreicht

Und das kam so: Während sich die vier Fantasy-Rassen der Dschungelwelt Yavaun kurz vor der entscheidenden Schlacht befanden, beschwor eine von ihnen göttliche Hilfe, die darin bestand, daß ein magisches Artefakt auf ihre Welt transportiert wurde – dummerweise lagerte es bislang in der irdischen Arktis und wurde gerade von Wissenschaftlern ausgebuddelt. Folglich gelangten auch die Eierköpfe nach Yavaun, begleitet von einem Regiment Marines, das zu ihrer Bewachung eingesetzt war. Zur Zeit von „War Wind II“ haben sich die Verhältnisse erheblich geändert. Die vier einheimischen Rassen sind zu zwei verfeindeten Bündnissen zusammengewachsen, den Overlords und der SUN-Allianz, während die Menschen sich in die Descendants (Abkömmlinge der Forscher) und die Marines aufsplitteten. Alle vier Gruppen haben nun ganz unterschiedliche Ziele, die sie mit ebenso wechselnden Mitteln verfolgen...

Die neuen Machtblöcke

Die **Overlords** sind in mancherlei Hinsicht das, was die Marines bei den Menschen sind, und dementsprechend präsentiert sich auch ihre Kampagne, die sich hauptsächlich gegen SUN richtet: Hau druff und Schluß! Die insektenähnlichen Tha'Roon und ihre Verbündeten, die Obblinox-Krokodile, betrachten sich selbst als überlegen und daher ganz natürlich zur Vorherrschaft auf Yavaun berufen – wehe, wer ihnen im Wege steht!

Die zweite einheimische Allianz, die **Servants Under NagaRom (SUN)**, ist wegen ihrer magisch-mystischen Grundausrichtung nicht sonderlich gut mit den naturwissenschaftlich orientierten Descendants zu vergleichen, dennoch gibt es wegen der weniger militaristischen Weltsicht einige Berührungspunkte. Den humanoiden Shama'Li und den grünschleimigen Eagger geht es eher um so etwas wie einen allgemeinen Frieden, weshalb sie die Forscher-Nachkommen in einzelnen Missionen mit Personal unterstützen.

Die **Descendants** wollen eigentlich nur eins, nämlich nach Hause (und nicht nur, um zu telefonieren). Deshalb setzen sie ihre Erfindungsgabe nicht nur für waffentechnische Entwicklungen, sondern vor allem dafür ein, einen Weg zurück zu Mutter Erde zu finden. Da sie von den Mystikern hergebracht wurden, führt der Rückweg letzten Endes ebenfalls über die SUN-Allianz, wodurch sich auch von dieser Seite aus eine gewisse vorsichtige Bekanntschaft entwickelt hat.

Die **Marines** schließlich sind eben die Marines. Sie haben sich dank ihrer starren Strukturen ziemlich unverändert erhalten und betrachten Yavaun mittlerweile als ihre Heimat, die Erde hingegen als eine Legende. Folglich soll es möglichst bald eine starke menschliche Nation auf dem Planeten geben, und wer was anderes will, kriegt eins auf die Mütze.

WIND II

vasion



Das Gameplay

Diese höchst interessante Konstellation dient nun freilich nicht nur zur Dekoration, sondern ist Ausgangspunkt von vier höchst unterschiedlichen Echtzeit-Kampagnen, denn natürlich kann man für jede der Parteien spielen. Die Descendants beispielsweise müssen zunächst eine funktionierende Siedlung aufbauen und schicken dann einen bewaffneten Forschungstrupp nach Norden – wo nach Aussagen von SUN-Vertretern ein hochgestellter Eaggra lebt, der in der Heimkehr-Frage vielleicht helfen könnte. Was auch in der Tat der Fall ist, doch bevor sein entsprechender Hinweis weiterverfolgt wird, erhält der Spieler die Gelegenheit zu einer Grundsatzentscheidung: Weiter nach dem Rückweg forschen oder sich auf Yavaun einrichten? Je nachdem ändert sich dann der weitere Verlauf der Kampagne.

Es geht also abhängig von der verkörperten Rasse nicht allein um militärische Operationen bzw. Ressourcenmanagement, was aber der Spannung keinen Abbruch tut, denn auch eine Suchexpedition in den Sümpfen stößt auf genügend Widersacher. Zudem eröffnen sich zur Lösung der gestellten Aufgaben weitreichende taktische Möglichkeiten: Während des erwähnten Vorstoßes nach Norden lebt wesentlich leichter, wer sein Gun Car von einem Arbeiter begleiten läßt, denn der kann die Karre nämlich reparieren, sobald sie im Kampf eine Beule abbekommt. Zu den interessantesten Optionen gehören mit Sicherheit auch Minen, elektrische Zäune oder Alarmanlagen.



Die Overlord-Armee zerstört ein SUN-Dorf



Marines sind gelandet, um eine neue Stadt zu gründen

Jede der vier Parteien verfügt über andere Einheiten, wobei aber die meisten mit Blick auf ihre Funktion ganz gut vergleichbar sind. So gibt es beispielsweise überall Versorgungsgebäude, ob sie sich nun Farm, Garden oder Supplies Synthesizer nennen mögen. Ähnlich die beweglichen Units: Arbeiter und Soldaten der Basis-Stufe gibt es bei jeder Rasse, auch wenn die konkreten Namen sich unterscheiden. Der Reiz aber liegt in den vielfältigen Unterschieden. Die SUN-Allianz verfügt z.B. über potente Magier, während die Descendants Wissenschaftler ausbilden können, die dann u.a. kybernetische Körper-Erweiterungen zusammenbasteln. Die Marines wiederum, um ein drittes Beispiel zu nennen, setzen hauptsächlich auf die Macht der Gewehrläufe und verfügen über spezialisierte Einheiten wie Froschmänner oder Kampfhunde.

Zwischen den einzelnen Einsätzen wird ein Auswahl-Screen eingeblendet; hier gibt es erstens die Möglichkeit, besonders wertvolle, gut ausgerüstete Streiter mitzunehmen, zweitens wird jede Mission von einem Leader begleitet, der seine Leute unter bestimmten Umständen zu besonders effektiven Arbeitern, Kämpfern usw. werden läßt. Auch dieser Boß darf ausgesucht werden, je nach den im Briefing genannten Anforderungen.



Links oben sieht man, daß sich die Häuser öffnen, wenn jemand darin ist



Ein Schneeterrain aus den Solo-Missionen



Blieben oder gehen, das ist hier die Frage...



Aus dem Wald werden Rohstoffe gewonnen



Den Workbot gibt es nur bei den Descendants – er kann den wertvollen Rohstoff Butanium gewinnen

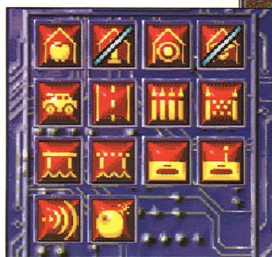


Der Auswahlscreen zwischen den Levels



Die erste Kolonie gedeiht prächtig

Das umfangreiche Icon-Feld rechts gibt Auskunft über die Objekte, die der angewählte Arbeiter bauen kann



Generell wäre zu sagen, daß das Missionsdesign nur wenig zu wünschen übrig läßt: Man bekommt peu à peu eine spannende Geschichte serviert – und zwar in mundgerechten Häppchen. Die Zwischenziele sind klar definiert, die Anzahl der Leute und Gebäude hält sich stets in Grenzen. Prima, genau dafür ist Echtzeit als Spielprinzip nämlich auch geeignet.

Technisches

Die Musik klingt schön dramatisch und mysteriös, dafür aber sehr abwechslungsarm. Mit den variantenreicheren Sound-FX und Kurz-Sprachausgaben kann man sich ebenfalls anfreunden, optisch allerdings hat auch die zweite War Wind nicht sonderlich viel zu bieten. Alles ist klar erkennbar und auch nicht unbedingt häßlich – aber damit hat's sich schon. Schwieriger ist das Problem mit der Steuerung. Ein komplexes Spiel wie dieses erfordert natürlich etwas mehr Überlegung als eines, das sich mit drei Befehlen und einem Maus-Rahmen dirigieren läßt. Gelöst wurde es hier mit aufrufbaren, teils recht verschachtelten Icon-Reihen (Kenner des Vorgängers werden sich in diesem Punkt gut zurechtfinden). In sich logisch wäre eine solche Methode für ein rundenbasiertes

Game durchaus angebracht, hier allerdings muß sie doch mit Vorbehalt betrachtet werden. Denn obwohl sich die Spielgeschwindigkeit ordentlich herunterregeln läßt, führt die Icon-Klickerei immer wieder zu „Fehlpassen“ – zumal, wenn die vorher aktivierte Einheit noch nicht wieder ausgeblendet wurde. Da hätte eine etwas intelligentere Benutzerführung bestimmt Wunder gewirkt. Apropos intelligent: Man wird es kaum erleben, daß einer der Krieger im Gelände hängenbleibt, weil die Burschen sich selbständig um Hindernisse herummanövrieren können, soweit überhaupt ein Weg existiert. Selbst aus Sackgassen finden die Units so wieder heraus. Gerade bei den Fahrzeugen ist aber doch die wenig vorausschauende Routenplanung zu bemängeln. Auch aus einem Auto heraus hat man noch soviel Überblick, daß man nicht jede Landzunge ausprobieren muß, bei der selbst Ray Charles aus der Distanz erkennen könnte, daß es dort nicht weitergeht.

Zum Schluß wäre noch der Editor für eigene Szenarien bzw. die Singleplayer-Option für einzelne Sandkästen zu erwähnen (von denen auch über 30 mitgeliefert werden). Dieses Feature ist zwar ungeschickt im Multiplayer-Menü versteckt, bietet aber viele Einstellmöglichkeiten, was Spielziel, eventuelle Allianzen und dergleichen angeht. *jn*



Joe Nettelbeck

GUT

Eigentlich ist es schade, daß kaum je in einem Spiel alle Teile okay sind und super zueinander passen. Na ja, in dem Fall wäre natürlich ein neuer Klassiker geboren, von dem man noch in zehn Jahren reden würde. „War Wind II“ z.B. gefällt mir gut, nicht zuletzt wegen der abwechslungsreichen und spannenden Missionen. Solch Variantenreichtum wird von den vier komplett unterschiedlichen Kampagnen noch unterstrichen, allerdings ist dieses Feature ein zweischneidiges Schwert. Insgesamt nämlich kommen die Feldzüge auf 46 Missionen, pro Kampagne sind es dann aber nur noch 11 bis 12 – zuwenig, um alle Einheiten der betreffenden Partei wirklich kennenzulernen und entsprechend ihrer Fähigkeiten einzusetzen (worauf ja ein wesentlicher Reiz derartiger Spiele liegt). Damit könnte ich leben, doch schwerer wiegt die zwar logische, aber für eine Echtzeitstrategie zu komplizierte Steuerung. Früher oder später kommt man zurecht (vor allem, wenn man das Tempo der Echtzeituhr etwa herunterdreht), doch Fehlklicks gehören auch dann noch zum Alltag.

Name **War Wind II**
Genre: ..Echtzeit-Strategie
Hersteller: DreamForge/SSI
Schwierigkeit: ..einstellbar
Preis:ca. 100 DM
Spieler:1 – 4
Steuerung:Maus & Tastatur
Besonderheiten: –
Spiel: ..englisch, deutsch in Arbeit
Anleitung:englisch, deutsch in Arbeit
Multiplayer: ..TCP/IP, IPX, Modem, Nullmodem

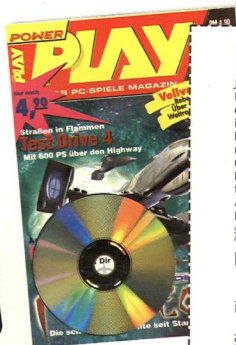
Mindestanforderung	P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA
Empfohlen	P120, 32 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA
Grafik	.62%
Sound	.68%
Spielspaß	
Solo	75%
Multi	77%



Wer jetzt zugreift, kann sich was sparen!

3x  **für gerade mal 9,- DM!**

Wenn das kein attraktives Angebot ist! Jede Menge Previews, die so richtig Lust auf die kommenden Highlights am Spielehimmel machen. Dazu die knallharten Tests, die Dir verraten, ob ein Game Deine Kohle wert ist oder nicht. Und natürlich die randvolle CD mit zahllosen Demos zum Anspielen, coolen Tools und ultimativen Patches. Na, ist das nix? Also, greif zu und hol Dir den totalen Spielespaß nach Hause!



Spar Dir fast 40%!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Power Play. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit 15% Preisvorteil und für nur DM 4,15 statt DM 4,90 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 49,80; Studenten-Abo DM 43,20). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

☒ **3x Power Play für 9,- DM!**

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

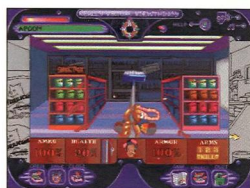
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Abo-Service dsb, 74172 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ CPE82

Bitte ausgefülltes Coupon an
Power Play, Abo-Service dsb,
74172 Neckarsulm schicken,
unter 07132/959 244
faxen oder per E-Mail unter
mmabo@dsb.net bestellen!



Anarchie ist machbar, Frau Nachbar!



APOOM, der ultimative 1-D-Ego-Shooter

VIRTUAL

Die Sim



Das typische Simpsons-Panorama

Die wahre amerikanische Alptraumfamilie ist nicht der prollige, vor Dummheit dampfende Sympatieträger der schuhverkaufenden, dumpfbackenen Bundys, sondern es sind die gelbgesichtigen, knollennasigen Simpsons. Das krasse Gegenteil zu den kreuzbraven, kerngesunden Waltons-Farmerssöhnen, und damit die durchschnittlich vierköpfige Verkörperung des ganz normalen Wahnsinns, des anarchistischen Alltags am Rande einer Kleinstadt in Nirgendwo, USA. Unter der konservativen US-Regierung Bush galten die Simpsons als Feinde des amerikanischen Traums, für viele erzkonservative US-

Politiker sind sie immer noch die Ausgeburt eines liberalen, intellektuellen Freigeistes. Mit anderen Worten, ein Symbol für Chaos, Anarchie und Zerstörung quer durch alle Bevölkerungsschichten. Kein Wunder, daß die grellfarbig animierte Zeichentrickserie bei Jung und Alt so beliebt ist. Nirgendwo sonst im Fernsehunder-



Hier wohnen die Simpsons



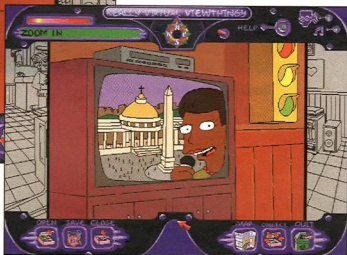
Der Eingang zum Paradies

SPRINGFIELD

persons



Der Fernseher im Fernseher



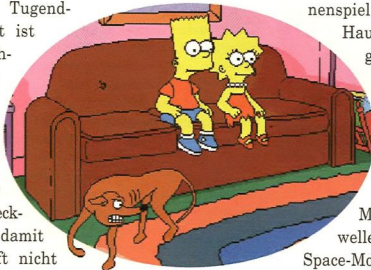
Das Weihwasser-Fontänenspiel



Der Kwik-E Mart

land findet man so viel schlechtes Benehmen, kindische Streiche, bizarre Begegnungen und Gastauftritte von abgezeichneten Film- und Showstars. Leonard Nimoy, Michael Jackson, Liz Taylor und David Duchovny sind nur einige Beispiele. Wer im US-Showbusiness etwas auf sich hält, versucht seine Comic-Version in wenigstens einer Simpsonsfolge unterzubringen, ganz egal, ob man dabei gut oder schlecht wegkommt: Dabeisein ist alles. Im amerikanischen Originalton sprechen die Stars auch in der Regel ihren Part selbst, ein Vergnügen, das uns durch die deutsche Synchronisierung leider entgeht. Durch die Unmenge an Zitaten und tiefsinnigen Anspielungen bietet die Zeichentrickserie neben oberflächlich-platten Witzen Stoff zum Nachdenken und Schmunzeln für Cineasten und Berufs-Couchkartoffeln. In Deutschland gelten Zeichentrickserien, anders als in Disney-Amerika oder im Mangaland Japan, grundsätzlich als Kinderkram, deswegen werden die anarchistischen Simpsons auch zu besten Kinderfernsehzeiten ausgestrahlt. Ein Fall für die Jugend- und Tugend-

schützer? Jetzt ist das Unausweichliche Realität geworden: Fox Interactive veröffentlicht die Multimediversion der schrecklich schrecklichen Familie, damit uns in Zukunft nicht



einmal mehr die paar ruhigen Minuten vor dem PC zur Erholung vom Fernsehstresß bleiben.

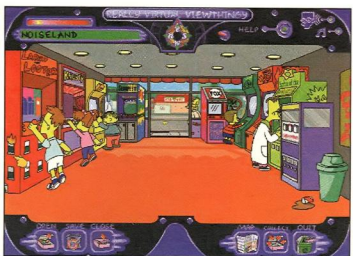
Und tatsächlich: Kaum öffnet sich der psychedelisch-bunte Startbildschirm, findet Ihr Euch auf dem Hauptplatz des verschlafenen Städtchens Springfield wieder, das übrigens deswegen so heißt, weil Springfield der häufigste Ortsname in den USA ist. Nichts weiter. Ein kurzer Spaziergang führt uns vorbei an den Schauplätzen unserer Lieblings-TV-Serie. Ein Besuch bei Nachbar Flanders und seiner Familie lohnt sich immer, hier finden wir neben bibelkompatiblen Kinderspielzeug auch stapelweise absurde Anspielungen auf Bibelzitate, nur leicht versteckt, und ein lustiges Weihwasser-Fontänenspiel. Der Besuch im

Hause der Simpsons gleich nebenan ist selbverständlich Pflicht, schon die Küche steckt voller abgedrehter Überraschungen. Das reicht von der Maus, die im Mikro-

wellenherd zur strahlenspuckenden Space-Mouse mutiert, bis zur Katze, die



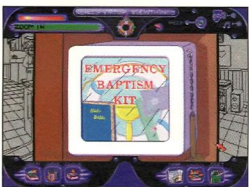
Homer an der Arbeit. Immer fleißig.



Die Spielhölle Noiseland



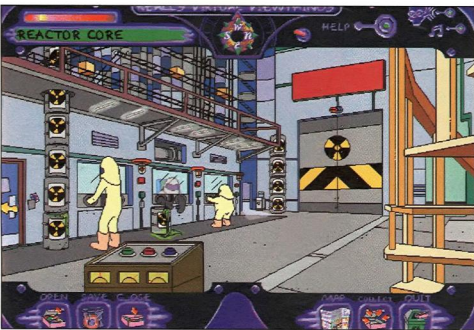
Zuhause bei Flanders



Die sakrale Notfalleusrüstung



Im Atomkraftwerk



Biblische Spielsachen

im Backrohr einschläft und Feuer fängt, was Marge, Herrin des Hauses, stets mit lakonischen Sprüchen kommentiert. Und gleich hier kommt für Euch, liebe Zuschauer, eine gute und eine schlechte Nachricht: Das Spiel ist nicht eingedeutscht, nur das Handbuch. Mit anderen Worten, Ihr versteht jedes der kruden Wortspiele – wenn ihr es versteht. Ein Grund, amerikanischen Slang zu pauken, nicht? Jedes Familienmitglied hat ein eigenes Zimmer mit Schränken zum Herumstöbern. Alle dunklen Geheimnisse der Gelbnasen liegen – etwas Sucherei vorausgesetzt – nun offen vor Euch. Aber schon führt uns der Weg weiter auf die Straße und zur Spielhalle „Noiseland“, wo amüsante, bislang unveröffentlichte Spielkonsolenhits wie „Larry The Looter“ auf uns lauern. Was



da passiert? Ist doch klar: Larry schlägt Schau-fenster ein und stiehlt Fernseher, bis ein Cop kommt und ihn erschießt. Auch „Super Slugfest“ sollte Euch nicht entgehen, ein waschechter Konsolen-Boxkampf-Reißer mit fast keiner Steuerungsmöglichkeit. Überhaupt sind es die vielen kleinen, über das ganze Spiel verteilten Minispiele, die uns besonders erfreuen. Im Kwik-E Mart, dem örtlichen Supermarkt, solltet Ihr auf keinen Fall das doomi-gere, splatterige „APOOM“ auslassen. Ein echter, splatteriger Ein-D-Shooter. Ebenso Donuts werfen, Kaugum-mis schleudern und der effektive Wasserballwurf aus Bart's Baumhaus bereiten Euch auf die Anforderungen der harten Realität vor. Und nicht vergessen: Alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wird eingesammelt. Vor allem, und hier gleitet das Geschehen von der reinen Fan-Multimedia-CD-ROM hinüber zum waschechten Adventure-



tom schmidt

GEHT SO

Ich liebe die Simpsons, ob im Original oder synchronisiert ist mir wurscht. Die Bürger von Springfield sind so herrlich anti-sozial, wie es eigentlich in fast jeder guten deutschen Stube zugeht, nur daß sie wenigstens aussprechen, was sie denken, und es nicht hinter gehäkelten Mäntelchen des „das tut man doch nicht“ verstecken. Was für eine Enttäuschen war jedoch Virtual Springfield für mich. Eine Steuerung, die zum Grausen ist, an jeder Ecke wabbeln eine völlig egal Animation über die Straße, manchmal sogar mehrmals hintereinander dieselbe. Und was soll ich hier? Karten einsammeln, na klasse! Habe ich mich endlich zu Homie nach Hause durchgeschlagen, darf ich nur in bester „Addi Junior“-Manier mal hier, mal da was anklicken, und als Belohnung erhalte ich eine kleine Animation, die meistens nicht mal richtig witzig ist. Also wirklich! Hat meine Lieblings-Schnodderfamilie das verdient? Und vor allem, habe ich das verdient? Wohl kaum. Springfield bleibt für mich besser auf der Glotze und Video, auf dem PC kann es mir locker gestohlen bleiben.



Der Friedhof, hier noch ohne Zombies

game, müßt Ihr die Collectors Cards einsammeln. Sie allein lösen das Rätsel um Springfield und seine seltsamen Bewohner. Als erste Karte gilt die Stadtkarte, die Ihr ohne Gegenleistung und Gehirnverrenkungen bekommt, danach geht es um nicht weniger als weitere 74 davon. Also gilt es in bekannter Manier, mit dem Mauszeiger auf dem Bildschirm herumzustochern, damit sich der Pfeil in ein Händchen verwandelt und wir nützliche oder skurrile Dinge auf sammeln können. Hinter Bilderrahmen, in Schubladen, unter Schränken und an allen möglichen kranken Lokalitäten können die Cards versteckt sein. Bis Ihr alle bei-



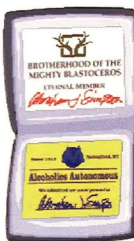
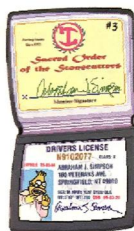
Moe's Kneipe

sammen habt, sind Euch sicherlich auch die letzten Details des Simpsons-Universums klar geworden. Schlüssel und andere Gegenstände ermöglichen es uns, weitere Räume zu betreten und das Geheimnis um Springfield vollends zu lüften. Die vielen, vielen liebevollen Details sollen uns aber nicht von einer, wenn auch freundlichen, Kritik abhalten. Da alle Akteure echtes „Amerikanisch“ sprechen, hat der Kenner fremder Sprachen doppeltes Vergnügen. Dagegen schauen alle anderen etwas in die Röhre, da Insiderwitze „auf ausländisch“ nun mal recht langsam zu kapieren sind. Auch die Beschränkung auf Orte, die in der Serie vorkommen, macht Spaziergänge durch's Städtchen mitunter recht mühsam. Außer, man rollt die munter raschelnde Übersichtskarte ständig auf und zu, um die Orientierung im Comic-Land zu behalten...

fe



Der Meister selbst: Krusty der Clown



Die Vergangenheit von Opa Simpson



Fritz Effenberg

SUPER

Ja, ich geb's zu. Dieses Teil ist nur für den wahren Simsons-Anhänger wie mich ein Muß. Alle Ungläubigen und Abweichter von der reinen Lehre der Unvernunft werden diese CD nicht zu schätzen wissen. Geschieht ihnen ganz recht. Für den fanatischen Fan von Homer, Marge, Bart und all' den anderen Knollennasen finden sich Gründe genug, die besten Abende seiner Jugend vor dem Monitor zu kleben, um unverdrossen im Privatleben der kleinen gelben Lieblinge zu stöbern und die dunklen Punkte im Leben aller Beteiligten zu erforschen. Die Ungläubigen werden außerdem über die simple Grafik und den Midi-Dudelsound lästern. Kinder, das gehört so! Sonst wär's ja kein Kult. Auch die relative Eingängigkeit, man kann ja nur zwei Dutzend Orte ansteuern, werden sie bekrifeln. Egal. Der wahre Simpskenskenner läßt keine Einwände gelten. Virtual Springfield ist Unterhaltung pur, vorausgesetzt, man hat schon ein paar Folgen gesehen und versteht leidlich amerikanisch.

Name:Virtual

Genre:Springfield

Hersteller:Adventure

Schwierigkeit:Digital

Preis:Evolution/EA

Steuerung: Tastatur, Maus

Besonderheiten:Hybrid

Spiel:Auch für Mac

Anleitung:Englisch

Multiplayer:Deutsch

Multiplayer:Nein

Mindestanforderung

P80, 8Mb RAM, 6Mb HD, 4x CD

bzw. PowerMac ab 66Mhz

Empfohlen

P75, 16 Mb RAM

Grafik60%

Sound60%

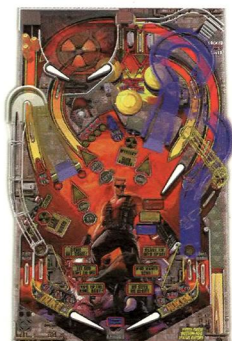
Spielepaß

Solo Multi

75% -%

BALLS OF Harte Bälle für

Auch, wer sich nicht fürs Fliegen, Tauchen und Panzern interessiert, kann Spaß an Simulationen haben



Der Lord Blast'Em Tisch geht nicht mit Ego-Shooter-Elementen

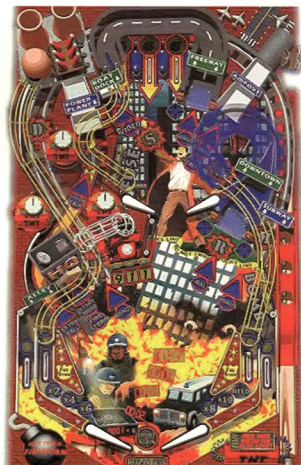


Barbarian, der Tisch, der wie Arnold Schwarzenegger quatschen kann

Welch ein Glück, daß es auch andere Simulationsbereiche gibt, in denen selbst Otto Normalspieler mitreden kann, wenn es um den Realismus in einer Simulation geht! Und sollte es immer noch jemanden geben, der noch nie live geflippt hat, dann hat dieser Jemand bestimmt schon einmal eine andere Pinball-Simulation unter die Tasten bekommen, oder kann sich zumindest noch vage an den Physik-Unterricht erinnern und schafft es, sein Wissen über Einfall- und Abprallwinkel vom wahren Leben auf den Monitor zu übertragen.

GT Interactive legt nun mit Balls of Steel ein richtig dickes Paket mit fünf kompletten Flipper-tischen vor, die sich wahrlich vor nichts verstecken müssen. In edelster Hi-Res-Grafik bieten sich die Themen Fantasy, Gangsterjagd, Ego-Shooter, mutierende Monster und Science-Fiction an. An den einzelnen Tischen läßt sich so gut wie alles – von der Ballgeschwindigkeit über Scrolling oder umschaltende Bildschirme, Anzahl der Kugeln und vieles mehr – nach Herzenslust einstellen. Für jeden Tisch gibt es vier Spielmodi, von Anfänger bis Profi, sowie einen Tournament-Modus, der die erzielten HighScores innerhalb weniger Sekunden in eine Internet-Site abspeichert, auf der man dann abchecken kann, wie man selbst im internationalen Vergleich aussieht. Wer eine Reise in die USA gewinnen möchte, sollte zusehen, bis zum Frühlingsanfang möglichst mit allen fünf Tischen unter den Top Ten in dieser Liste zu stehen.

Beim Flippeln können die Tische je nach Vorliebe entweder hoch- und runterscrollen oder umschalten, da sie ca. drei Screens hoch sind. Bei Multibällen (hierbei sind fünf Kugeln eher



Gangsterjagd mit silbernen Stahlkugeln, da kommt selbst die Polizei ins Schwitzen

die Regel als drei), wird der komplette Tisch auf der linken Monitorhälfte verkleinert dargestellt, da es hierbei nicht nur darum geht, einfach zweifelt die Kugeln im Spiel zu halten und Punkte wie ein Blöder zu machen, sondern darum, bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Beim Mutation-Tisch werden so aus den Kugeln zum Beispiel fesselige Virenknoten, die man am besten in den Müllschlucker verfrachtet, oder bei Barbarian sind es Feuerbälle, mit denen bestimmte Targets beschossen werden sollen. Ist der Multiball vorbei, weil entweder alle Kugeln verschwunden sind oder ein Zeitlimit abgelaufen ist, schaltet



tom schmidt

SUPER

Mit Balls of Steel ist GT Interactive ein echter Treffer gelungen. Fünf Supertische in einer Packung garantieren Spielspaß auf Wochen. Alles ist flüssig und schlüssig, schnell genug, aber in den meisten Fällen noch übersichtlich. Das Tischdesign ist fast überall mit sicherer Hand inszeniert, der Sound kommt gut, bietet jedoch keine wahnsinnigen Highlights, muß er aber auch nicht. Sicher, auch ich habe meine Favoriten unter den Tischen, zu denen an erster Stelle auf jeden Fall Mutation und Barbarian gehören, wogegen ich das Firestorm-Table eher für etwas konfus halte. Doch das ist schließlich reine Geschmacksache, und wenn ich erstmal die anderen vier Tische abräumen will, werde ich sicher so einige Nächte damit verbringen müssen (das jedoch gerne). Hier kommt auch der Moment, an dem nicht nur der Redakteur, sondern sicherlich auch jeder geneigte Spieler anfängt, gierig zu werden: Wenn's schon nichts zu meckern gibt, will ich einfach mehr... mehr Tische, mehr Kugeln und noch mehr Spaß! Her damit, GT!

STEEL

harte Männer

der Tisch zurück in die große Ansicht, und das Spiel geht normal weiter.

Auch kleine Zwischenspielen sind immer wieder möglich, wie unter anderem bei Barbarian, wenn kleine Äxte mit den Flipperkastern hin- und hergeworfen werden, um böse Stadtwachen auszuschalten.

Auf allen fünf Tischen ist in jeder Spielphase eine Menge los, es gibt viele Unteraufgabe zu lösen, wobei das Scrolling flüssig und die Bewegungen der Kugeln selbst im Multiball stets sehr realistisch aussehen, so daß, je nach persönlichem Geschmack, auf jedem Table für jeden etwas dabei ist.



Aliens
reagieren auf
Kugelbeschuß
besonders
allergisch

ts



Mutation,
der wohl
durchdach-
teste Tisch.
Hier geht
die Post ab,
wenn die
Multibälle zu
Viren
mutieren.

Name: ... **Balls of Steel**
Genre: ... Flippersimulation
Hersteller: ... GT Interactive
Schwierigkeit: ... mittel
Preis: ... 90 Mark
Spieler: ... 1-4
Steuerung: ... Tastatur
Besonderheiten: ...
Spiel: ... Englisch
Anleitung: ... Deutsch
Multiplayer: ...

Mindestanforderung

P90, 16MB RAM, Win95, 1MB Vesa-kompatible SVGA-Grafikkarte, SoundBlaster16, 2x CD-ROM

Empfohlen

P166, 32MB

Grafik ... 72%

Sound ... 71%

Spielepaß

S o l o M u l t i

73% **-%**

MultiMedia
Soft

Computerspiele

<http://www.multimedia-soft.de>

**Spiel laden &
Online - Cafe**

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info
**Geschäfts- und
Franchise-Partner**

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:



13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☒ 030-4520392
U-Bahnhof Rehberge

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☒ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachersgasse 1 ☒ 0335-539173
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☒ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

28757 BREMEN
Sagerstr. 44 ☒ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstr. 19 ☒ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden/Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☒ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☒ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

NEU * NEU * NEU * NEU
58706 MENDEN
Unnaer Straße 47

78224 SINGEN
Eisenhardtstraße 78 ☒ 07731-181866

82515 WOLFRTATSHAUSEN
Obermarkt 48 ☒ 08171-910690
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☒ 0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☒ 02421-28100 FAX 281020



**Ihr
Groß-
händler
für
Spiele
+
Zubehör**

**PC
CD-ROM**

**+
SONY
PSX
+
NINTENDO
64**

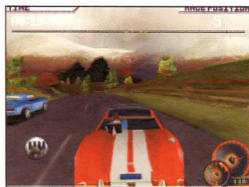
**Bitte nur
Händleranfragen!**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Bahnhofstraße 3
D- 94133 Röhnbach
Tel. 0 85 82/96 05 - 0
Fax 0 85 82/96 05 - 99

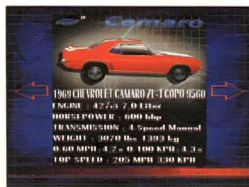
TEST DR

Kampf der Hubraum-

Und noch ein wiederbelebter Klassiker. Diesmal unter dem Motto: Muscle-Cars gegen High-Tech Geschosse.



Das wohl brutalste Stück Auto, das je gebaut wurde: Die Shelby Cobra.



Sehr bescheiden gibt sich die Technik-Datenbank

Was waren das doch für Zeiten in den U.S.A., damals in den späten Sechzigern. Umweltverschmutzung war ein Fremdwort, die erste Ölkrise hatte noch nicht stattgefunden, und Benzin floß für gerade mal 30 Cents pro Gallone (knapp vier Liter) in die Tanks der dur-



Airbag? Nein Danke! Der Blick aus einem typischen 70er Cockpit.

stigen Autos. In dieser Zeit entstand die Gattung „Muscle Car“, der Inbegriff automobilier Unvernunft. Da wurden brave Familienkutschen mit wahren Monstren von Motoren bestückt, um Samstags auf dem örtlichen Drag-Strip die anwesende Weiblichkeit zu beeindrucken. Hubraum und Leistung waren alles was zählte, der Durchschnittsverbrauch von über 30 Litern juckten niemanden. Wer heutzutage derart schnell unterwegs sein will, muß

auf die High-Tech Produkte modernen Automobilbaus zurückgreifen und über ein dementprechend gut gepolstertes Portemonnaie verfügen. Ab sofort existiert jedoch eine dritte Alternative, nämlich Accolades „Test Drive 4“. Der aktuelle Teil der klassischen Rennspiel-Serie läßt nämlich die bekanntesten Muscle-Cars gegen die Top-Produkte moderner Autoschmieden antreten. Wie üblich finden die Rennen nicht etwa auf geschlossenen Strecken statt, sondern führen durch bekannte internationale Großstädte wie San Francisco, Washington oder München. Hier schlägt Ihr Euch mit lästigem Gegenverkehr, Euren Konkurrenten oder der Polizei herum, die verständlicherweise gar nicht gut auf Raser reagiert. Alle Strecken sind in Abschnitte unterteilt, die es in vorgegebener Mindestzeit zu durchqueren gilt. Neben Einzelrennen erwarten Euch mehrere Ligen, in denen die verschiedenen Kurse nacheinander absolviert werden müssen. Außerdem gibt's als



Komisch, was machen bloß die U.S. Bullen in München?



Muscle-Car auf Rammkurs. Eure Gegner greifen gern zu unsauberen Methoden.

IVE 4

Generationen



Jede Strecke enthält bekannte Sehenswürdigkeiten der jeweiligen Stadt: Hier ein Blick auf die Alpen...

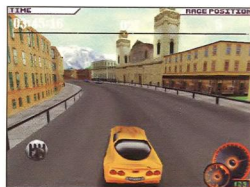
...und hier das Olympiastadion in München



Extra-Gag noch eine „Drag-Racing“-Option, in der Ihr den Wagen Eurer Wahl gegen den Computer möglichst schnell über die Viertelmeile jagen müßt. Vom Spielablauf hat sich seit „Test Drive“-Urzeiten nicht viel verändert: Ihr startet in einem Feld aus sechs Konkurrenten, die Euch übrigens zu hassen scheinen, da sie keine Gelegenheit auslassen, Euch zu rammen. Auf der Strecke befinden sich natürlich auch unbeteiligte Fahrzeuge, die allerdings allesamt das Speed-Limit einhalten und somit rollende Hindernisse darstellen. Mit schöner Regelmäßigkeit warten an Kreuzungen oder unter Brücken die Herren in den roten Kellen auf Euch, die sich auch prompt an Eurer Heck hängen, solltet Ihr etwas zu schnell gefahren sein. Falls es den Herren in Grün gelingt Euch zu schnappen, stoppen sie Eure Amokfahrt und Ihr verliert lediglich Zeit: Strafzettel oder sonstige Konsequenzen habt Ihr nicht zu

befürchten. „Test Drive 4“ unterstützt neben VGA und SVGA ganz zeitgemäß auch den 3Dfx-Standard. Dieser Modus war in der uns vorliegenden Version noch mit satten Clipping-Fehlern versehen, die bis zum Release ausgebügelt werden sollen. Neben dem Einzelspieler-Modus können bis zu sechs menschliche Konkurrenten übers LAN ihre Kräfte messen. Wer nicht ganz so viele Freunde oder kein Netz hat, begnügt sich mit der (Null)-Modem-Option für zwei PS-Hengste.

sg



Weltstadt mit Herz. Hier befinden wir uns in der Münchner City...



...und gelangen dann zum Mittleren Ring. Noch liegt das Feld eng zusammen.



Gleich geht's los! In San Francisco startet Ihr auf der Golden Gate Bridge.



Sascha Gliss

GEHT SO

Einen großen Namen und hübsche Grafik: Mehr hat „Test Drive 4“ dem Rennspielplan nicht zu bieten. Trotz guter Ansätze wie dem interessant bestückten Fuhrpark, gelingt es dem Programm zu keiner Zeit, sich aus dem grauen Rennspiel-Mittelmaß hervorzuheben. Dabei leistet sich „TD4“ eigentlich keine groben Schnitzer, sondern hinterläßt vielmehr den schalen Beigeschmack einer lieblos herunterprogrammierten Auftragsarbeit. Warum z.B. fiel die Fahrzeugdatenbank derart bescheiden aus? Selbst das Ur-TD auf dem C-64 hatte da mehr zu bieten. Und was ist mit den Motorgeräuschen, die von den Original-Autos gesampelt werden sollten? Auch die Fahrphysik kann nicht überzeugen: Zwar fühlen sich die Muscle Cars etwas schwammiger an als die modernen Flitzer, aber gefühlvolle Drifts sind auch mit Übung fast nicht zu bewerkstelligen. Arcade-Racing-Fans sollten sich vom Namen und der netten Optik nicht täuschen lassen: Im direkten Vergleich mit Need for Speed 2 kommt der reanimierte Klassiker klar als letzter ins Ziel.

Name: **Test Drive 4**
 Genre: Rennspiel
 Hersteller: Pitbull
 Syndicate/EA
 Niveau: mittel
 Preis: ca 90 Mark
 Spieler:
 Steuerung: Tastatur,
 Joystick, Lenkräder
 Spiel: Deutsch
 Anleitung: Deutsch
 Multiplayer: (Null)-Modem,
 IPX

Mindestanforderungen
 P90, 16 MByte RAM, 2x CD-ROM,
 220 MByte auf HD
 Empfohlen
 P166, 32 MByte RAM, 8x CD-ROM,
 3Dfx Karte

Grafik **74%**
 Sound **59%**

Spielepaß

Solo Multi

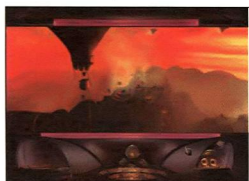
58% 59%

THE JOURNE Legacy

Die Presto Studios haben zum dritten Mal ihre Zeitmaschine gesattelt – das Schicksal der Menschheit steht auf dem Spiel



El Dorado vor...



... und nach der Zerstörung



Der Zeitspringer-Anzug von Agent 3

Seit ein genialer Physiker namens Elliot Sinclair die Zeitmaschine erfunden hat, kommt Mutter Erde nicht mehr zur Ruhe: Beispielsweise wurde die Temporal Security Agency (TSA) eingerichtet, eine Art Polizeitruppe, die dafür zu sorgen hat, daß niemand zu Sabotageaktionen in die Vergangenheit reist. Genau das passiert aber natürlich, und zwar ausgerechnet zu einem Zeitpunkt, wo unbekannte Aliens in das Sonnensystem einfliegen und der Menschheit einen irgendwie ominös riechenden Freundschaftsvertrag anbieten. Gage Blackwood, Agent 5 der TSA, muß also eingreifen, um zu verhüten, was immer der unbekannte Saboteur im Sinne hatte. Der bleibt freilich nicht lange unbekannt, denn es handelt sich um den schon erwähnten Dr. Sinclair, der sich sogar zu einem Attentat auf den Botschafter der Außerirdischen versteigen wollte.

Allerdings wird die TSA auch von internen Problemen geplagt: Agentin 3 entpuppt sich als Bösewichtin, die ihrem gänzlich unbescholtenen Kollegen Blackwood kriminelle Machenschaften anhängen will, mit denen der natürlich überhaupt nichts zu tun hat. Der daraus resultierende Skandal führt zur Schließung der gesamten Zeitpolizei, während Agentin 3 verschwunden ist und für tot erklärt wird. Soweit die Vorgeschichte der ersten beiden Journeyman-Spiele. Doch kaum geht man bei den Behörden daran, die Zeitmaschine endgültig lahmzulegen,

als sich die Ereignisse schon wieder überstürzen: Ein temporaler Riß wird registriert, und Agent 5, der der Sache unerlaubterweise auf den Grund gehen will, stößt auf eine Nachricht seiner alten Widersacherin Agentin 3. Die ist in der fernen Vergangenheit auf unglaubliche Dinge gestoßen, welche die Rolle der mittlerweile mit den Menschen befreundeten Aliens in ein ungewisses Zwielicht rücken. Könnte es sein, daß Dr. Sinclair doch bessere Gründe für seinen Attentatsversuch hatte, als es bislang schien?

Schwer zu sagen, denn die Cyrollans (so nennen sich die kosmischen Vielleicht-Kumpels der Menschen) haben ihrerseits mächtigen Ärger mit anderen Außerirdischen, die einen richtig fiesen Eindruck machen. Man kann sich ihrer nur erwehren, so die Cyrollans, wenn es gelingt, die Hinterlassenschaft einer dritten Fremdrasse aufzutreiben (ja, im Kosmos geht's zu wie am Hauptbahnhof), welche natürlich ausgerechnet in der irdischen Frühgeschichte versteckt ist. Und, als ob das noch nicht verzwickte genug wäre, auch die Richtig-Fiesen sind hinter dieser Erbschaft her...

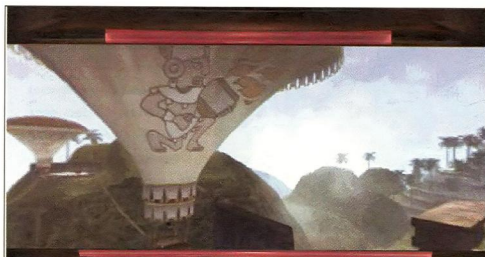
Blackwood macht sich also auf die Socken, um Agentin 3 in ihrem Zeitversteck aufzuspüren und die Sache mit der Alien-Hinterlassenschaft auf Herz und Nieren zu prüfen. Dazu gilt es, drei historisch-mystische Brennpunkte der Menschheitsgeschichte aufzusuchen: Das sagen-



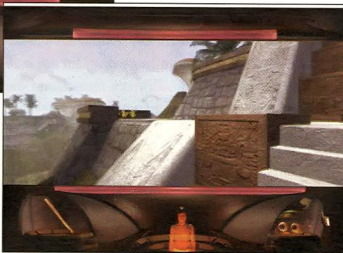
Atlantis vor der Zerstörung – mit einem Richtungskreuz rechts unten markiert

YMAN PROJECT 3

of Time



El Dorado: Mit liebevoll bemalten Heißluftballons schweben die Indios von Berg zu Berg



Ob die Erbschaft in diesem Maya-Tempel versteckt ist?

hafte Goldland El Dorado, den ebenso sagenhaften Kontinent Atlantis (der hier im Mittelmeer lokalisiert ist) und das legendäre Shangri-La in Nepal – jeweils nach und später dann vor ihrer Zerstörung, was also insgesamt auf sechs Missionen hinausläuft.

Im Grunde spielt sich die Sache ähnlich wie bei den Vorgängern: Man navigiert auf vorberechneten Bahnen durch die Renderräume, redet mit Leuten, hebt Objekte auf und verwendet diese später an anderer Stelle. Damit sich eingeborene Vorterraner nicht über den seltsamen Zeitreise-Anzug wundern, gibt es eine Art Chamäleon-Funktion, mit der man das Abbild von Menschen quasi scannen und sich dann selbst entsprechend „verkleiden“ kann – eine Option, die übrigens auch für die Lösung mancher Rätsel entscheidend ist.

Augenfällig präsentiert sich der Fortschritt in der Optik – wobei wir das Wort Fortschritt in

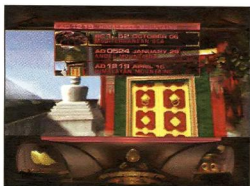
diesem Zusammenhang eher mit neutralem Beigeschmack verwenden möchten. Denn zwar gibt es nun ein erheblich größeres Grafikfenster mit Ego-Perspektive, wo auch 360-Grad-Drehungen sowie das Heben und Senken des Kopfes an jedem der vorberechneten Standorte erlaubt sind, aber das Gezeigte selbst kann halt nicht immer überzeugen. Panorama-Ansichten und Landschaften wirken meist ausgesprochen schick, in kleinen Räumen oder gerade auch bei technischen Vorrichtungen in der Nahansicht



Dieses Tibet-Kloster sah schon mal besser aus...



...nämlich so



Hier sind die drei Zeitziele im Auswahlménú angezeigt



tom schmidt

GEHT SO

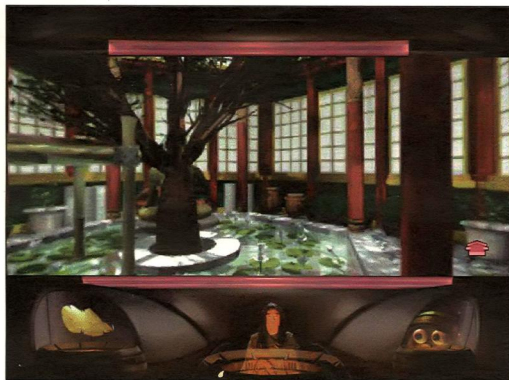
Journeyman 1 und 2 waren eigentlich auch nie so ganz mein Ding, ich habe da wohl zu viele Vorbehalte in Richtung Zeitreisen, die diese Serie für mich nie so ganz lösen konnte. Zum einen kann ich mich Joe nur anschließen, daß die Story eigentlich erst nach einiger Zeit einen Sinn ergibt, speziell wenn man die ersten beiden Teile nicht gespielt hat, was ja nicht unbedingt vorauszusetzen ist. Und was ist mit diesen superdicken Anzügen, selbst wenn man als andere Person auftritt? Da darf einen bloß keiner anfassen, sonst war's das wohl. Naja, und die fusselige Steuerung. Da gab's auch schon Besseres. Aber sei's drum, die restliche Story wird dann so peu a peu doch noch recht interessant, und die verdrehte Geschichte um die Aliens, die erst die Bösen, dann die Guten, oder wer oder was auch immer sind, nimmt mehr und mehr Formen an. Die Idee, die Schauplätze einmal vor und nach dem Desaster zu besuchen, ist auch recht witzig. Schade, daß es noch so viele Hänger hat, aber vielleicht bietet ja Journeyman 4 mehr Format.



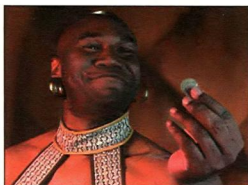
Die Lösung dieses vertrackten Köpfe-Puzzles läßt sich nur aus großer Höhe erahnen



Zwar später im Spiel, aber dennoch eines der leichteren Rätsel: Hier fehlen nur ein paar Zahnräder



In diesem tibetischen Gewächshaus findet sich etwas, das man in El Dorado benötigt – rechts unten ein Mauszeiger in Pfeilform; dort geht es also weiter



In den Gesprächen werden die Personen in Großaufnahme gezeigt



Nein, das ist keine besonders perfide Foltermethode...

fragt man sich aber des öfteren, was um Himmels willen denn nun dieser Apparat wieder sein soll. Möglicherweise liegt das daran, daß den oft etwas unscharfen Bildern manchmal die für 3D-Umgebungen wichtige Tiefenwirkung einer Szenerie abhanden gekommen zu sein scheint, so daß das Auge Schwierigkeiten mit den Perspektiven bekommt.

Dieses Problem ist aber im Prinzip rein kosmetisch, weil ein simples Durchprobieren der eher wenigen Objekte aus dem Inventory im Zweifelsfalle ausreicht, um sicherzustellen, daß hier nichts übersehen wurde – falls das Item verwendet werden darf, geschieht das dann in einer automatischen Sequenz. Zudem gibt es hier einen im Zeitzeug eingebauten Computer, der für zum Teil recht deutliche Hinweise sorgt, falls man irgendwo festhängt. Daraus sollte nun nicht geschlossen werden, daß das Game rein für Einsteiger gedacht wäre – das trifft zwar vielleicht für den Anfang zu, später in der Geschichte gibt es jedoch teils recht knifflige Logeleien, für die man schon die eigenen grauen Zellen bemühen muß. Ferner sind die drei späteren Einsätze gewissermaßen untereinander vernetzt – man kann sie also

nicht unbedingt schön der Reihe nach durchspielen, sondern findet schon mal in Shangri-La Dinge, die man in El Dorado benötigt, und dergleichen mehr.

Sehr einfach geht die generelle Bewegungssteuerung vorstatten: Solange der Mauszeiger sich als ein kleines Fadenkreuz präsentiert, bewirkt ein Klick, daß man sich stufenlos in diese Richtung dreht beziehungsweise nach oben oder unten schaut. Liegt der Zeiger über einer Stelle, an der man das momentane Bild verlassen kann, so verwandelt er sich in einen Pfeil. Nun sorgt derselbe Mausclick für einen oder auch mehrere Schritte in die entsprechende Richtung. An verschiedenen Stellen, insbesondere bei den Multiple-Choice-Gesprächen, finden sich Videosequenzen, die technisch sehr ansehnlich realisiert wurden. Solche Unterhaltungen sollte man sich übrigens genau anhören, da sie durchaus für das eine oder andere Rätsel relevant sind. Je nach Szenario bekommt man thematisch passende Sounduntermalungen zu hören, die sehr nett klingen, aber innerhalb der jeweiligen Mission nicht viel Abwechslung bieten – dafür tönen die FX meist recht überzeugend.

jn



Joe Nettelbeck

GEHT SO

Das neue Journeyman Project hat leider mit Unpfllichkeiten im Story-Design zu kämpfen. Gerade anfangs stolpert man nämlich ziemlich wirr durch die Gegend und fragt sich, wozu das alles denn wohl gut sein soll – ein Manko, das wohl insbesondere denen aufstoßen wird, die den Vorgänger nicht kennen. Ist jedoch der erste Rätselkomplex entflochten und Agent 3 aufgestöbert, beginnt die Sache allmählich Sinn und Spaß zu machen – wenngleich sie robusteren Zeitgenossen wohl arg esoterisch vorkommen wird. Aber das sind Geschmacksfragen, die hier nicht zur Debatte stehen. Schwerer wiegt hingegen ein Haken in der an sich sehr geschickten und eingängigen Steuerung: Weil Gehen und Rundumsicht funktional nicht mehr getrennt sind, sondern je nach Mauszeigerform fließend ineinander übergehen, kommt es oft zu Fehlbedienungen. Man geht zum Beispiel weiter, obwohl man nur die Gegend untersuchen wollte. Kein Drama, aber es stört doch ziemlich den Spielfluß...

Name **The Journeyman Project 3**
Genre: Grafik-Adventure
Hersteller: Presto Studios/Red Orb
Schwierigkeit: mittel
Preis: ca. 90 DM
Spieler: 1
Steuerung: Maus
Besonderheiten: keine
Spiel: englisch, deutsch geplant
Anleitung: englisch, deutsch geplant
Multiplayer: nein

Mindestanforderung

P90, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik SVGA

Empfohlen

P166, 16 MB RAM, 8x CD, 2 MB Grafik SVGA

Grafik**76%**

Sound**73%**

Spiespaß

S o l o M u l t i

70% **-%**

LIFEFORCE TENKA

Die menschliche Rasse hat es im Jahre 2096 beinahe geschafft, die Erde durch Umweltverschmutzung und Kriege zu zerstören. Diejenigen, die immer noch auf dem sterbenden Planeten dahinvegetieren müssen, sehen sich nach einem Leben in Kolonien auf anderen Welten. Extrevius 32B-B ist eine dieser Zufluchtsstätten. Statt einer Idylle erwarten sie an diesem Ort aber die Produktionsstätten des Konzerns Trojan Inc. Dort werden nicht nur sogenannte Bioniden – aus organischem Material und Maschinenteilen zusammengeflackte Kampfeinheiten – in Massen hergestellt, sondern außerdem in den Labors obskure Genexperimente durchgeführt. Es liegt nun ganz allein an Tenka, den dubiosen Machenschaften des Unternehmens Einhalt zu gebieten. Angetrieben von einer „inneren Stimme“ und einem technoiden Soundtrack macht sich der frisch transformierte Cyber-Rambo auf, um sämtliches Gesindel in dem Firmengebäude zu eliminieren.

Demzufolge schlüpft der Spieler in die Rolle von Tenka und läuft durch die düsteren Locations, ballert Widersacher ab und sammelt verschiedenfarbige Schlüssel auf, um in weitere Regionen vorstoßen zu können. Notfalls verschafft er sich auch gewaltsam Zutritt zu engen Lüftungsschächten, durch die er kriechend in diverse Räume gelangt.

Als Waffe habt Ihr lediglich einen Schießprügel, den Ihr jedoch während des Spielverlaufs mit Granaten, Minen, Plasma und Raketen aufstocken könnt. Abgesehen von Munition lässt sich das Verteidigungswerkzeug auch mit einer Zielvorrichtung in Form eines hauchdünnen roten



Vorsicht! Auch dieser Herr schießt scharf

Laserstrahls ausstatten – äußerst nützlich, um den Beschuss auf bestimmte Körperteile seines Feindes zu konzentrieren. Gelegenheiten, die Feuerkraft seiner Wumme auszureizen, gibt es genügend. In den verwinkelten Gängen lauert schießwütiges Sicherheitspersonal und außerdem gefährden die in den Labors gezüchteten Mißbildungen (eine Spezies könnte bereits in „Das Ding aus einer anderen Welt“ von John Carpenter mitgewirkt haben) sowie Droiden und Selbstschußanlagen die Gesundheit des Spielers.

Ballern allein bringt Euch jedoch nicht in den nächsten Abschnitt. Bevor Ihr durch den Ausgang in den nächsten Level flüchten dürft, müssen Aufgaben erfüllt werden. So werden Gegenstände wie Datenträger oder Holowürfel eingesackt, die Ihr dann andernorts anwendet.

Falls Ihr also über einen hochgezüchteten CPU-Boliden verfügt, kann „Lifeforce Tenka“ sogar in einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixels über den Monitor flimmern. *cis*

Nach dem Playstation-Debut bahnt sich der Spieler nun auch auf dem PC einen Weg durch Psygnosis' futuristische Ego-Ballerei



Gegenstände wie z.B. Holowürfel müssen in dem Firmengebäude aufgespürt werden



Da hat wohl einer das Labor nicht abgeschlossen



Chris Peller

GEHT SO

Auf der Playstation mag „Lifeforce Tenka“ noch einen gewissen Reiz ausgeübt haben, doch in Zeiten, wo der PC von Beben, Hexen und Jedi-Rittern erschüttert wird, kann mich diese Ballerei nicht begeistern. Die Engine ist nicht gerade flott und durch die perspektivische Korrektur scheinen die Wände ein merkwürdiges „Eigenleben“ zu besitzen. Außerdem ist die Animation der Gegner alles andere als umwerfend, da sich manche wie Hampelmänner bewegen. Spätestens beim Ableben der herumspazierenden Mutanten, die sich dann wild drehen und skurrile rote Punkte und Formen verspritzen, möchte ich auf die bewährten Produkte von id Software zurückgreifen. Selbst den positiven Aspekten von „Lifeforce Tenka“, wie der sich im Spielverlauf entfaltenden Storyline und den von Level zu Level unterschiedlichen Missionszielen, kann ich nicht mehr viel abgewinnen. Gerade jetzt, wo hochkarätige 3D-Shooter keine Mangelware sind, hat Psygnosis mit der Veröffentlichung dieser Konvertierung einen ungünstigen Zeitpunkt erwirkt.

Name ..Lifeforce Tenka
GenreAction
HerstellerPsygnosis
Schwierigkeiteinstellbar
Preisca. 100 Mark.
Spieler1
Steuerung Tastatur, Maus
Besonderheiten CD-Audio
Spiel Deutsch
Anleitung Deutsch
Multiplayer nein

Mindestanforderung
P100, 16 MB RAM, 4 x CD
Empfohlen
P166, 32 MB RAM, 8 x CD

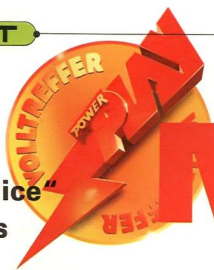
Grafik **.64%**

Sound **.75%**

Spielspaß

S	O	L	O	M	U	L	T	I
62%					-%			

Durch „Malice“
erstrahlt ids
indizierter
Ego-Ballermann
im neuen
Gewand



MALICE

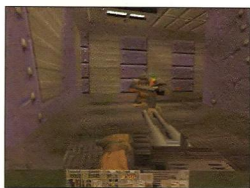


Der Takahiro Raider in voller Pracht

Das Leveldesign
von „Malice“ kann
sich durchaus
sehen lassen



Ein kleiner Plausch unter Kollegen



Wenn man diesem Typen
zu nahe kommt, ist man
gleich Feuer und Flamme

Die Popularität von ids 3D-Ballerei scheint trotz Indizierung ungebrochen. Nachdem sich der Käufer eine zeitlang ausgiebig mit dem Actionspiel amüsiert hatte, erschienen die beiden Mission-Packs, die das böse Spiel erheblich aufwerteten. Unter dem Titel „Shrak“ kam vor wenigen Monaten erneut eine Zusatz-CD auf den Markt, die hierzulande jedoch nur über den Importweg erhältlich ist. Kurz bevor id mit dem Sequel zu seinem berühmten Spektakel wieder eine neue Runde im Ego-Shooter-Reigen einläutete, wurde für das Original noch ein Zusatz veröffentlicht: „Malice“. Wie „Shrak“ stammt dieses Add-On von der Company Quantum Axxess und läuft nur in Verbindung mit dem Vorläufer des inzwischen indizierten Shooters von id. Im Gegensatz zu den offiziellen und inzwischen indizierten Erweiterungen, die prinzipiell „nur“ weitere Level, ein paar neue Gegner und Waffen bereit stellen, kommt „Malice“ dagegen wie ein komplett anderes Spiel daher und bietet sogar eine eigene Storyline. Im 23. Jahrhundert sind in größeren Metropolen die staatlichen Organe, die für Recht und Ordnung sorgen, so gut wie ausgestorben. Deshalb schützen und verteidigen sich die mächtigsten Konzerne auf ihre eigene Art und Weise. An Eurem Aufenthalts-

ort existieren zwei starke Parteien: Takahiro Industries, eine Gesellschaft, die ihre eigene Privatarmee unterhält, und das im Untergrund operierende Verbrechersyndikat B.O.S.S., das ausschließlich Söldner beschäftigt. Ihr seid einer der Handlanger, die für B.O.S.S. arbeiten und nehmt die Befehle direkt vom Chef dieser Organisation, Colonel Bossman, entgegen.

Ihr müßt Euch nun durch 18 neu designte Level kämpfen und teilweise auch kleinere Puzzles lösen, während dieser Handlungsfaden mittels gelegentlich eingestreuter Cut-Scenes weitergesponnen wird. Insgesamt 14 unterschiedliche Typen von Widersachern wollen Euch dabei das Lebenslicht auspusten. Da wären zum Beispiel die mit MGs bewaffneten „Swatmen“, weibliche Söldner, durch die Gänge schwebende Droiden, riesige Mechs und Killer-Roboter, mit einem Flammenwerfer herumspielende Pyromanen und keulenschwingende Baseball-Fanatiker. Selbst im Wasser müßt Ihr auf der Hut sein. Im feuchten Element wollen Euch unter anderem Barracudas anknabbern und Froschmänner mit der Harpune aufspießen.

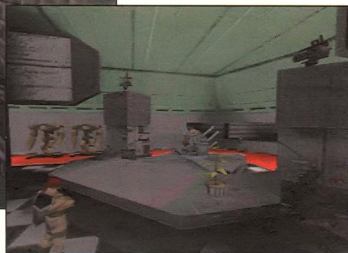
Um diesem Gegnaraufgebot trotzen zu können, verfügt Ihr über diverses martialisches Gerät. Als Standardwaffe leistet Euch eine Pistole Kaliber 44, mit der Ihr in bewährter Tarantino-Manier die feindlichen Reihen lichtet, treue Dienste. Daneben könnt Ihr Euch Uzi, Schrotflinte, Mini-Gun, die Napalm schleudernde Mortar-Gun, einen Raketenwerfer und den einen gebündelten Plasmastrahl abfeuernden Punisher



Ein Nachbeben der besonderen Art



Dieses Mercbabe ist ziemlich hartnäckig



In Zwischensequenzen erhaltet Ihr vom Bossman neue Instruktionen



Bei den Rioters ist ein flinker Zeigefinder vonnöten



Auch in trübe Gewässer verschießt es Euch



Euren Recken könnt Ihr in der Außenansicht begutachten

aneignen. Die Entwickler von „Malice“ haben Euch zwar damit ein ordentliches Repertoire an Tötungswerkzeugen spendiert, gleichzeitig jedoch ein ziemlich tückisches Feature ins Gameplay integriert: Die meisten Waffen müssen nachgeladen werden. Habt Ihr das Magazin leergeschossen, wird es durch Druck auf die „R“-Taste wieder gefüllt. Panikanfälle sind in brenzligen Situationen somit vorprogrammiert... Zusätzlich zu den Verteidigungsinstrumenten gibt es weitere nette Spielzeuge. Eine Taucherausrüstung darf ebenso eingesackt werden, wie das Hoverboard, mit dem Ihr über den Boden schweben könnt. In tiefen Gewässern ist obenrein das Mini-U-Boot, das mit zielsuchenden Torpedos bestückt ist, eine wahre Bereicherung. Sind Sprünge von hohen Gebäuden oder Plattformen zu meistern, freut sich der Söldner zudem über einen Fallschirm, und eine ferngesteuerte Sonde ist besonders hilfreich, um die

Gegend gefahrlos nach sich versteckenden Kontrahenten abzusuchen. Die Feuerlöscher wird jeder spätestens dann zu schätzen wissen, wenn er dem Flammenwerfer eines sogenannten Torcher zu Nahe gekommen ist. Sollte dem Spieler die Ich-Perspektive einmal zu langweilig werden, kann er in die Außenansicht umschalten und betrachtet seinen Polygon-Charakter fortan „Tomb Raider“-like aus dem „Third Person“-Blickwinkel von hinten. Ein gepflegtes Deathmatch mit fünf eigens dafür konzipierten Arealen, neue Sounds und Musik, sowie Wettereffekte wie Regen, runden „Malice“ in puncto Präsentation ab. Darüber hinaus ist es möglich, die grafische Darstellung via Open-GL 3D-beschleunigt zu genießen. cis



Martin Schnelle

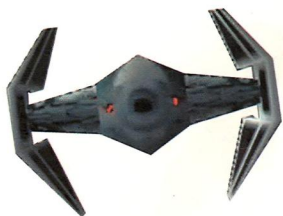
SUPER

„Malice“ als Add-On zu bezeichnen wird diesem phantastischen Zusatz-Programm eigentlich nicht gerecht, denn nach der Installation befindet sich ein komplett neues Spiel auf dem Rechner. Frische, neu gestaltete Level, Waffen und Gegner lassen das Herz jedes Shooter-Fetischisten höher schlagen. Dazu gesellen sich Zwischensequenzen und die sogenannten „Toyz“, von denen es mir vor allem das Mini-U-Boot angetan hat. Durch die einfallsreichen Features wie die Nachlade-Funktion oder der externe Blickwinkel, sichern sich die Entwickler von Epochalypse einen weiteren Innovationsbonus. Mit dem indizierten id-Shooter hat „Malice“ nicht mehr viel gemeinsam, lediglich ein paar der Soundeffekte lassen noch diesbezügliche Rückschlüsse zu. Hartgesottene werden „Malice“ jedenfalls lieben, und wer den neuesten id-Ego-Shooter schon durchgespielt hat, sollte sich etwas Gutes tun und dem Vorgänger diese Erweiterung spendieren. Allerdings ist dieses Juwel wie „Shrak“ nur als Import erhältlich.

Name	Malice	Mindestanforderung	
Genre	Action	P90, 2 x CD ROM, 16 MB RAM, 75 MB Festplattenspeicher	
Hersteller	Quantum Access	Empfohlen	
Schwierigkeit	..stellbar	P166, 8 x CD ROM, 32 MB RAM, 3Dfx	
Spieler	1 – 32	Grafik	80%
Steuerung	Tastatur, Maus	Sound	82%
Preis	ca. 60 Mark	Spielspaß	
Besonderheiten	CD-Audio, 3Dfx	S	o
Spiel	Englisch	l	o
Anleitung	Englisch	m	u
Multiplayer	..ja	l	i

85%	84%
------------	------------





Star Wars: BALANCE

**Darth ist tot, der
Imperator sollte
es auch sein,
trotzdem geht
der Krieg der
Sterne weiter**



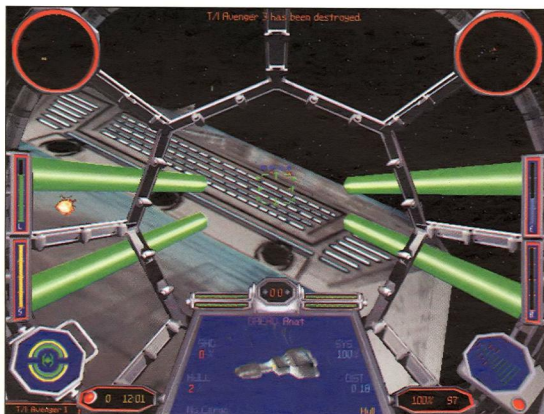
**Den B-Wing im Visier: Wegen
dicker Schilde und Pan-
zerung kein leichter Gegner**



**Im „Headhunter“ gegen
einen Interceptor... ein
ungleicher Fight**



**Die Escort-Shuttles sind
gegen Angriffe von hinten
gut gewappnet**



**Im Tiefflug über einen feindlichen Dreadnaught: Kein allzu
schwerer Gegner, da es ihm an Laser-Batterien mangelt**

Vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxie, da gab es einen erfolgreichen PC-Spielerhersteller namens LucasArts, der einen wirkliche ruhmreichen Space-Combat-Simulator erdachte. Da die ganze Geschichte auf dem in dieser Galaxis beliebtesten Science-Fiction-Opus mit Namen „Star Wars“ basierte, war der Erfolg eigentlich schon vorprogrammiert. Aber ach: In ihrer Begeisterung für Multiplayer-Gefechte vergaßen die Entwickler völlig, ihrem jüngsten Baby eine fesselnde Einzelspieler-Option, genannt „Kampagne“, mit auf den Weg zu geben, weshalb Skywalker-Jünger ohne eigenes Netzwerk oder Internet-Zugang sich zu Recht über mangelnde Motivation beklagten. Nach ungefähr einem irdischen Jahr schlug das LucasArts-Imperium zurück und verdonnerte sowohl imperiale wie auch rebellische Space-Asse zu einer Dienstzeit im Aimram Sektor. Zur Story: Es steht schlecht um die Handvoll aufrechter Rebellen im Kampf gegen die übermächtigen imperialen Schergen. Nachdem Kaiser Palpatine – der anscheinend aus dem Grab wieder auferstanden ist – die verzweifelten „Umstürzler“ aus so gut wie jedem System der inneren Galaxis vertreiben ließ, sammelt sich der kümmerliche Rest in den „Outer Rims“ des Spiralnebels. Hier hofft Rebellen-Übermutter Mon Mothma in den „Airlams“ – einer Horde von Schmugglern, Piraten und Händlern – neue Verbündete zu finden

und eine Raumwerft als dauernden Außenposten in diesem Gebiet zu errichten. Die imperialen Truppen ihrerseits kriegen Wind von diesen Plänen und bleiben nicht untätig: Admiral Wooyou Senn wird mit der Aufgabe betraut, den Schulterstoß zwischen der Allianz und den Airlams zu verhindern. Hierfür steht ihm die Taskforce Vengeance zur Verfügung. Entscheidet Ihr Euch für eine Karriere bei den Rebellen, werdet Ihr dem berühmten „Rogue“ Geschwader zugeteilt, auf Seiten des Empires empfängt Euch das „Avenger“-Elite-Squadron, das vom Sternenzerstörer „Rage“ aus operiert. Soweit der „geschichtliche“ Hintergrund der „X-Wing vs. Tie-Fighter“-Missions-CD „Balance of Power“. Auf technischer Seite hat sich seit den Tagen des Originalprogramms nicht allzu



Texturefiltering soweit das Auge reicht

OF POWER



**Corellianische Transporter
trifft Ihr fast überall im Spiel**

**Fast so schön wie im Film:
Ein imperialer Stardestroyer
von hinten**



viel getan: Außer einem neuen Fighter – dem B-Wing – und der Kampagne, die sowohl auf imperialer wie auf rebellischer Seite gespielt werden kann, finden sich wenig Neuerungen. Wie gewohnt kreiert Ihr einen Piloten, den Ihr in den Mission Briefings auf jeden verfügbaren Starfighter setzen könnt. Zwar fliegt Ihr standardmäßig fast immer Raumüberlegenheits-Missionen, da aber häufig Einsätze gegen Dickschiffe auf dem Plan stehen, kommen auch die Bomber-Freaks nicht zu kurz. Sind alle Flieger einsatzbereit geht es vom Briefing direkt ins All, wo Ihr in den bekannten Cockpits Platz nehmt. Fliegerisch gelten immer noch dieselben Grundregeln wie im Opa X-Wing. Das bewährte Energie Management erlaubt es Euch, die Reaktorenergie Eures Schiffs auf die einzelnen Systeme zu verteilen, um so Euren Jäger an alle Situationen anzupassen. Balance enthält selbstverständlich den XvT-3Dfx Patch, der so gut wie alle Beschleuniger-

Standards unterstützt. Besonders Großschiffe kommen dank gefilterter Texturen damit auch in Nahaufnahme besonders gut und sämtliche Explosionen sehen durch Transparenz-Effekte schön spacig aus. Nach Abschluß einer Mission versorgt Euch das Programm im De-Briefing mit Informationen über Eure Performance und schon kann's weitergehen zur nächsten Schlacht – vorausgesetzt Ihr ward erfolgreich. Wer sein Handwerk besonders gut versteht, den erwarten bis zu sechs Cutscenes – für jede Partei drei: Auftritte von Darth Vader gibt's hier leider nicht, lediglich gerenderte Raumschlachten nach wichtigen Schlüsselmissionen.



**Wieder dabei: Der schwere
Jagd-Bomber der Rebellen-
Allianz, kurz „B-Wing“**



**Kommt Ihr den Triebwerken
von Dickschiffen zu nahe,
nimmt Euer Jäger Schaden**



**Auf der Briefing-Karte
werden alle relevanten
Kampfverbände angezeigt**



Sascha Gliss

GUT

Tut mir leid, aber XvT bleibt auch mit „Balance“ hauptsächlich ein Multiplayer-Spiel. Eine Kampagne und ein neuer Fighter reichen nicht aus, um die Einzelspieler-Motivation langfristig zu erhalten. Zwar ist der „Outer Rim“-Feldzug schön schwer und die Missionen allesamt hervorragend in Szene gesetzt, verglichen mit der Fülle von Kampagnen und deren Präsentation in „The Fighter“ aber, fällt „Balance“ deutlich ab. Wo sind z.B. die zackigen Briefings-Offiziere geblieben und welcher kosmische Fluch traf den freundlichen Vertreter des imperialen Geheimbundes? Die Einsatzbesprechungen kommen im selben nüchternen Gewand wie im Ur-XvT daher, was nicht gerade zur Identifikation mit „unserem“ Piloten einlädt. Der Schwierigkeitsgrad dürfte Space-Neulingen mächtig zu knabbern geben, selbst auf „Easy“ sind die Missionen alles andere als leicht. Trotz allem bleibt das Add-on eine gute Anschaffung für alle Raumflieger ohne Netzwerk, denn die Campaign macht allemal mehr Spaß, als die losen Einzelmmissionen des Original-Programms.

Name .Balance of Power

Genre:Simulation
Hersteller:Lucasarts
Niveau:schwer
Preis:ca. 40 Mark
Spieler:1 bis 8
Steuerung:Tastatur,
.....Maus, Joystick
Spiel:Englisch
Anleitung:Deutsch
Multiplayer:(Null-)
.....Modem, IPX, TCP/IP

Mindestanforderung

P 90, 16 MByte RAM, 2x CD ROM
Empfohlen
P 166, 32 MByte, 4x CD ROM, 3Dfx-Karte

Grafik79%

Sound85%

Spielspaß

Solo Multi
78% 79%

FINAL LIBE

Warhammer

Ein neues
Strategiespiel –
und keinerlei
Echtzeit weit
und breit...



Das Gitternetz ist optional
zuschaltbar



Die strategische
Überblickskarte zwischen
den Szenarien



Nachschub für die Orks



Keine Weihnachtsbeleuchtung, sondern ein orkscher Schutzschirm

Im 40. Jahrtausend brösel das Weltraum-Imperium der Menschen unter vielfältigen Bedrohungen – hier und heute sind es die Space Orks, die den Planeten Volshtad besetzt haben. Der Imperator und seine Marines können das natürlich nicht dulden, weshalb eine rundenbasierte Strategie-Kampagne angesagt ist, in deren Verlauf die unglückliche Welt wieder befreit werden soll – soweit hier die Kurzbeschreibung dieses neuen Titels von SSI, welcher auf einer Tabletop-Vorlage von Games Workshop basiert (siehe Kasten). In diesem Sinne platziert man also in jedem Szenario

anfangs seine Einheiten, läßt sie gegen den Feind stürmen und ihn (hoffentlich) in die Flucht schlagen.

Die Reihenfolge der 36 Einsätze ist dabei variabel: Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission wird der Spieler auf eine Übersichtskarte des Planeten gebeamt, wo er die strategische Lage durchchecken und entscheiden kann, welches Territorium er als nächstes zurückerobern möchte. Ebenfalls an dieser Stelle darf man Nachschub (der mit Hilfe von Rohstoffen aus den bislang befreiten Gebieten zu bezahlen ist) auf die eigenen Regimenter

WARHAMMER-BÜCHER



Anno 1996 wurden sich der Heyne-Verlag und Games Workshop handelseinig; seither erscheinen die Romane zu den diversen Warhammer-Szenarien im Rahmen der Heyne-SF-Taschenbücher. Das 40.000er-Universum ist mit einer Trilogie von Ian Watson vertreten („Inquisitor“, Nr. 5551;

„Space Marine“, Nr. 5552; „Harlekin“, Nr. 5553), in der die Erlebnisse des Inquisitors Jac Draco in seinem Kampf gegen die Mächte des Bösen festgehalten sind. Dabei handelt es sich keineswegs um billigen Pulp, wofür ja auch schon der Name des renommierten Watson garantiert, welcher mit „Der programmierte Wal“, „Das Babel-Syndrom“ oder „Tschechows Reise“ internationale Anerkennung erringen konnte. Die Bände sind für 12,90 DM bzw. 14,90 DM im Buchhandel zu haben; ein weiterer Roman („Genräuber“; Neil Jones & David Pringle; Nr. 5554) befindet sich in Vorbereitung.

RATION

40.000



**Dicke Dinger hauen
heftiger**

**Befinden sich Einheiten in
oder hinter Gebäuden,
so werden diese
durchsichtig**



verteilen. Wer die Kampagne durchgespielt hat oder mehr auf eine kleine Schlacht vor dem Abendessen steht, verfügt zudem über die Möglichkeit, auf den vorhandenen Karten beliebig viele und beliebig besetzte Einzelgefechte zu starten – hier übrigens auch in der Rolle eines Ork-Bosses, was im Kampagnenmodus nicht möglich ist.

Ebenfalls bei diesen Einzelgefechten ist eine Multiplayer-Option eingebaut, die jedoch mit unseren zwei aus den USA importierten 1.0-Versionen nicht richtig funktionieren wollte. Lediglich am selben Rechner konnten bis zu vier Spieler nacheinander antreten, die darüber hinaus im Handbuch versprochenen Netzwerk- und Modem-Möglichkeiten führten bloß zum sofortigen Ausstieg aus dem Spiel – weshalb wir ausnahmsweise keine Multiplayer-Note vergeben haben. Ansonsten hat das

Programm aber einiges zu bieten: Luftunterstützung, Eingraben, Gegenangriffe auf bereits befreite Territorien und sogar eine Undo-Option für unüberlegte Züge. Die grundsätzliche Bedienung hat man schnell intus, und mit der Zeit stößt man dann zusätzlich auf viele angenehme Shortcuts. Der zwar wenig abwechslungsreiche, aber hübsch exotisch klingende Soundtrack und die dicke Online-Dokumentation zu den unterschiedlichen Unit-Typen sollten auch nicht unerwähnt bleiben – und da kann man dann am Schluß sogar die nicht eben geniale Iso-Optik verschmerzen. *jn*

WARHAMMER 40.000 - DAS ORIGINAL

Die Warhammer-Titel von Games Workshop werden fälschlicherweise oft als Brettspiele bezeichnet, tatsächlich handelt es sich aber um sogenannte Tabletops, die ohne Brett auskommen. Man stellt die Spielfiguren, bei denen es sich in der Regel um Plastik-Miniaturen handelt, einfach auf eine große Tischplatte – zum Spielen ist nun die in Zoll gemessene Entfernung der Figuren voneinander wichtig (eine Meßlatte liegt bei); nach ihr richten sich die Reichweite der Waffen sowie eventuelle Boni oder Mali auf die Grundfähigkeiten der Modelle. Auf diese Weise können selbst umfangreiche und langandauernde Schlachten simuliert werden.

Inhaltlich verfügt „Warhammer 40.000“ über einen recht bizarren Background: Die Galaxis wird in fernster Zukunft nicht nur von Menschen bewohnt, sondern auch von den halb barbarischen Space Orks. Viel schlimmer aber sind die Ausgeburt des Warp-Raums, einer fremden Dimension, die für den überlichtschnellen Raumflug benutzt wird...

Das Warhammer-Spiel wird mit 80 unbemalten Figuren ausgeliefert, kostet ca. 120 bis 150 Mark und ist u.a. zu haben bei: Games In, Karlstr. 43, 80333 München, Tel.: 089/555 76.



Joe Nettelbeck

GUT

Martialisch, düster, grausig – das sind die Adjektive, mit denen sich das Hintergrundscenario von „Final Liberation“ am besten beschreiben läßt. Dennoch entwickelt das Spiel dann so etwas wie B-Movie-Charme: Wenn die eigenen Imperial Guards wie die Lemmings über das Feld der Ehre wackeln, wenn die gräßlichen Space Orks wie Hutmännchen in Reih und Glied marschieren (Spaß-Orks statt Space Orks?), dann können sich selbst hartgesottene Redaktions-Generäle ein Grinsen nicht verkneifen. Ob diese selbstironische Brechung Absicht ist, wissen wir nicht, jedenfalls trägt sie dazu bei, daß sich auch heitere Naturen mit dem Programm anfreunden können. Wofür im übrigen das durchaus reizvolle Gameplay verantwortlich ist: etwa die einleuchtende Steuerung mit etlichen bequemen Shortcuts, die vielfältigen strategischen Möglichkeiten oder die taktischen Feinheiten. Also mäßige Optik hin und Hutmännchen her – die endgültige Befreiung ist offenbar ein typischer Fall von mehr sein als scheinen. Und für Warhammer-Fans ohnehin ein Muß...

Name: **Final Liberation**
Genre:Strategie
Hersteller: ..SSI/Mindscape
Schwierigkeit:mittel
Preis:ca. 90 DM
Spieler:1 – 4
Steuerung: ..Maus/Tastatur
Besonderheiten: ..umfang-
.....reiche Database
Spiel:englisch
Anleitung:englisch,
.....deutsch geplant
Multiplayer:Modem/
.....Nullmodem, IPX, Internet

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 2x CD, 1 MB
Grafik SVGA
Empfohlen
P120, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB
Grafik SVGA
Grafik**69%**
Sound**72%**
Spielspaß

Solo Multi
73% **-%**



RED BAR

Die Rückkehr des

**Adel verpflichtet:
Nach sechs
Jahren gibt sich
der wehrhafte
Freiherr wieder
die Ehre**



**Das Kneepad versorgt Euch
während des Fluges mit
wichtigen Informationen**



**Meine Albatross! Achtet auf
den Schriftzug an der
Bordwand!**



**Start geglückt! Der eigene
Flugplatz aus der
Vogelperspektive.**

Blenden wir uns kurz zurück in die Vergangenheit, in eine Zeit, als „fixe ATs“ das Größte und VGA- und Soundkarten purer Luxus waren. Wir schreiben das Jahr 1991, und PCs wurden damals in etwa so häufig zum Spielen eingesetzt, wie heute eine Playstation zur Textverarbeitung. Eine eher unbekannte Firma aus den U.S.A. namens Dynamix hatte ein Herz für verspielte PC-User und entwickelte mit „Red Baron“ eine historische Flugsimulation, die ihresgleichen suchte. In damals unglaublichen 256-Farben durchlebten die Spieler die Karrieren von Kampfpiloten im ersten Weltkrieg, als die Fliegerei bekanntlich noch in den Kinderschuhen steckte. Was „Red Baron“ neben einem exzellenten Fluggefühl und einer hervorragenden Grafik so einzigartig machte, war die Fülle an Optionen, die dem Spieler an die Hand gegeben wurden. So enthielt das Programm u.a. eine Liste aller wichtigen historischen Fliegerasse samt Kurz-Biographien und eine ausgeklügelte Realismus-Anpassung, die später in erstaunlich vielen Konkurrenz-Simulationen auftauchte. Als Dynamix Anfang 1997 ankündigte, daß der Klassiker Nachwuchs bekommen soll, war das Interesse

bei der PC-Gemeinde verständlicherweise groß. Es folgte eine Flut von Terminverschiebungen, die selbst Verspätungs-Künstlern wie Origin oder Bullfrog die Schamröte ins Gesicht getrieben hätte und jetzt – knapp ein Jahr nach dem ersten avisierten Release-Datum – sieht es so aus, als steige der heißersehnte Nachfolger endlich in die Lüfte. „Red Baron 2“ entführt den Spieler wieder einmal in den kriegsgeplagten Osten Frankreichs zur Zeit des ersten Weltkriegs. Hier kamen in jener Epoche die allerersten militärisch genutzten Flugzeuge zum Einsatz, und am Himmel über den vom Grabenkrieg zerfressenen Feldern maßen sich die ersten Fliegerasse der Geschichte im Kampf Mann gegen Mann. Grundsätzlich habt Ihr drei Möglichkeiten, Euch am kriegerischen Treiben zu beteiligen: Mit der „Fly Now“-Option werdet Ihr sofort ins Cockpit eines Jägers versetzt und fliegt eine vom Computer generierte Schnellmission. Wer es mit der Planung genauer nehmen will, entscheidet sich für eine „Single Mission“. Hier wählt Ihr entweder einen vorgegebenen Auftrag aus und bearbeitet ihn, oder generiert gleich eine komplett neue Mission. Da „Baron 2“



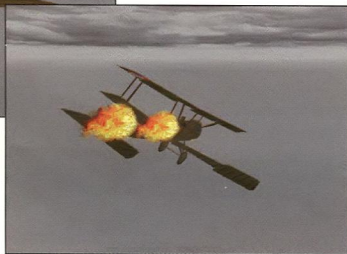
Im Paintshop bemalt Ihr Eurer persönliches Flugzeug oder gleich die ganze Staffel: Hilfreich zur Identifikation der Flieger in der Luft

ON 2

roten Klassen-Primus



Noch fliegt dieser BE 2 Verband nichts ahnend über die Front...



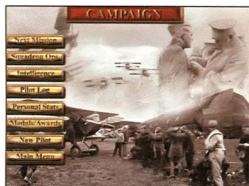
nicht nur die Flüge des Spielers, sondern die aller aktiven Staffeln im aktuellen Frontabschnitt simuliert, können geduldige Tüftler für jede Staffel individuelle Aufträge zusammenstellen. Letzte und wichtigste Option ist natürlich die Campaign, in der Ihr die Karriere eines Jagdflotten zwischen Frühjahr 1916 und Winter 1918 nachlebt. Als Arbeitgeber bieten sich die deutsche Luftwaffe, das Royal Flying Corps das französische Fliegerkorps oder die U.S. Air Force an. Nun noch den gewünschten Rang ins Soldbuch eintragen und unserem alter Ego einen schmissigen Namen verpaßt und schon kann's losgehen an die Front. An der Benutzerführung hat sich prinzipiell nichts geändert: Noch immer erhält der Spieler schicke Menüs – deren Hinter-

gründe jetzt sogar animiert sind – mit glänzenden Buttons, über die er seine Auswahlen treffen kann. So erwarten Euch im Campaign-Menü unter anderem der Intelligence Room mit furchtbar geheimen Infos über Freund und Feind, die Geschwader Optionen, wo Ihr zum Beispiel auch Euer Flugzeug nach Gusto umlackieren könnt – fünf Abschüsse oder

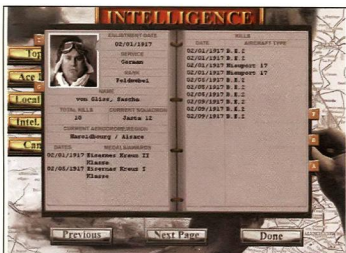
mehr vorausgesetzt –, oder ein Überblick über Eure Pilotenakte samt Orden und minutiös aufgelisteten Kills. Habt Ihr Euch genügend informiert, reicht ein Mausklick und schon präsentiert Euch das Spiel das Briefing für die nächste Mission. „Baron“ verfügt über eine Unzahl von verschiedenen Missionstypen: So stehen beispielsweise Ballon-Angriffe und -Verteidigung, Frontpatrouillen, Infantrieangriffe oder -einsätze gegen feindliche Aerodrome auf dem Dienstplan.



...wenig später stürzen die Aufklärer brennend zu Boden



Die Menüführung ähnelt stark dem Vorgänger



Unsere Pilotenakte. Rechts alle Abschüsse des Herrn von Gliss.



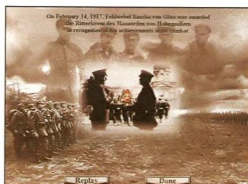
Gegen Ende des Krieges wurden auch zweimotorige Bomber eingesetzt



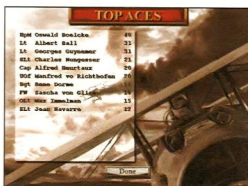
Burn Baby, Burn! Aufklärungsballons sind meiste von Flak umringt.



Die fliegende Feldpost? Nein, nur eine Spad mit Staffel-Abzeichen.



Heldenhaft! Baron von Gliss bei der Verleihung des Hohenzollern-Ordens.



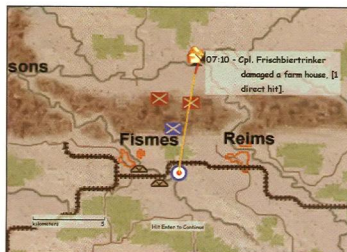
Auf dem Weg nach oben. Hier checkt Ihr eure „Top-Ten“ Platzierung.



„Ich fliege nah an meinen Gegner heran, ziehe gut und dann fällt er“ (O. Boelcke)

Zwar konnten die Flugmaschinen zu Ur-Großvaters Zeiten nicht allzu viel mit sich herumschleppen, aber immerhin stehen vier verschiedene Waffen zur Zuladung bereit: Ihr habt die Wahl zwischen normaler und brandsetzender Munition für die MGs, Bomben und – man höre und staune – Raketen, die allerdings nur von einigen alliierten Jägern gegen Ende des Krieges getragen werden können. Sind alle Einstel-

lungen abgeschlossen, wird die Mission gestartet und Ihr findet Euch im Cockpit Eures Jägers auf dem Feldflugplatz wieder. Um den Anflug aufs Ziel zu erleichtern, habt Ihr zwei Autopiloten zur Auswahl: Der Level-Flight-Pilot hält Euch lediglich auf Höhe und aktuellem Kurs, wohingegen der Combat-Pilot Euch alle Handgriffe abnimmt, vom Starten übers Fliegen und Schießen bis hin zur Landung. In Verbindung mit dem Zeitraffer dauern die Flüge zum Einsatz somit statt einer geschlagenen Stunde durchschnittlich gerade mal fünf Minuten. Wer allerdings



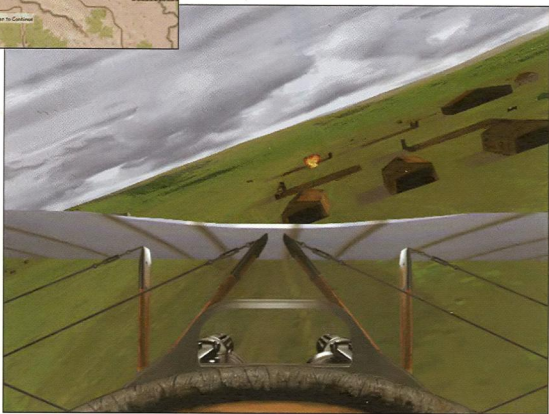
Im De-Briefing werden alle wichtigen Ereignisse gezeigt

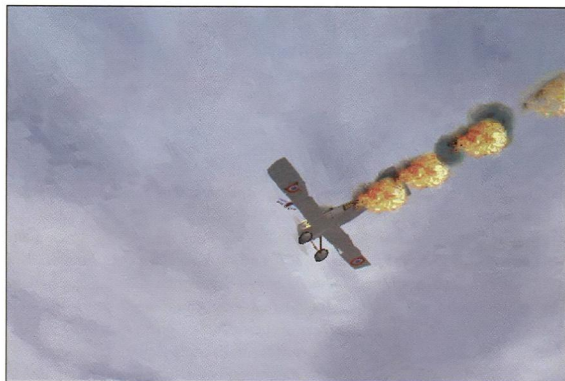
Sterbt Ihr Hunnen! Beim Bodenangriff geht's unter anderem gegen Aerodrome.



Es kann nur einen geben! Im Dogfight mit Manfred von Richthofen.

die Welt des Roten Barons stets im Zeitraffer durchfliegt, verpaßt so einiges. Da der Rechner, wie schon erwähnt, sämtliche Missionen aller Staffeln in Eurem Abschnitt simuliert, können Euch stets feindliche Maschinen begegnen, die mit Eurer Mission eigentlich gar nichts zu tun haben. Parallel zum Luftkrieg läuft der Konflikt am Boden, in den Ihr in Infanterie-Angriffen auch aktiv eingreifen könnt. Diese Art von Missionen fordern ein ruhiges Händchen und Nerven aus Stahl, da die MG-Schützen am Boden mit Euren ungepanzerten Stoff-Flugzeugen schnell kurzen Prozeß machen können. Die riesigen Einsatzgebiete strotzen außerdem nur so von kleinen Details, die zur hervorragenden Atmosphäre beitragen: Fliegt Ihr über eine feindliche Stadt, werden dort die Glocken geläutet, crasht Ihr bei der Landung, eilt unter lautem Gebimmel die Ambulanz übers Flugfeld, und wenn Ihr im Luftkampf das alte Credo „Aim for the man, not the machine“ befolgt, hört ihr die entsetzten Schreie





Diese Nieuport macht Euch keine Sorgen mehr. Die Rauch- und Flammenspuren wirken extrem realistisch.

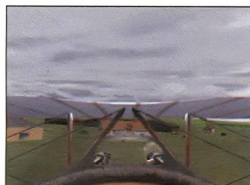


Hier die Chronik eines gelungenen Bodenangriffs: Noch schläft der Feind...

der von Euch verwundeten gegnerischen Piloten. Sind die Missionsziele erfüllt, fliegt Euch der Autopilot wieder brav zum Flugplatz zurück, wo Eure Vorgesetzten schon mit dem De-Briefing parat stehen. Diese Herren verhalten sich mitunter recht pingelig: Ein Auftrag wird nur dann als Erfolg gewertet, wenn Ihr Eure Ziele erfüllt habt und sich die eigenen Verluste in einem annehmbaren Rahmen bewegen. Fliegt Ihr einige Einsätze erfolgreich, so winken vom Oberkommando natürlich Orden und die begehrten Beförderungen. Im Lauf der Zeit

steigt Ihr so in höhere Offiziersränge auf und übernimmt daraufhin den Posten des Gruppenkommandeurs und plant fortan Eure Einsätze selbst. „Red Baron 2“ wird in der endgültigen Version sowohl über eine Internet- als auch eine LAN-Multiplayer Option verfügen, die beide zur Zeit unseres Testes noch nicht verfügbar waren. Außerdem verspricht Sierra für Februar einen 3Dfx-Patch, der das Spiel grafisch gehörig aufpeppen soll. Beide Features werden wir selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben testen.

sg



...mit einigen Garben brandsetzender Munition wecken wir ihn auf

DER BARON IM VERGLEICH		
	Flying Corps Gold	Red Baron 2
Flugzeuge, die vom Spieler geflogen werden können	9, ausschließlich Jäger	19, ausschließlich Jäger
Verfügbare Waffen	MG, Bomben	MG, Bomben, Raketen
Missionseditor	nein	ja
Maximale Bildschirm-Auflösung	1600x1200	640x480
3Dfx-Unterstützung	ja	Als Patch geplant
Extras	Paint-Shop, anhand alter Luftaufnahmen rekonstruierte Bodentexturen	Datenbank mit allen wichtigen Assen, Object-Viewer, Paint Shop, Original-Filmschnipsel



Nach dem Angriff: Das Aerodrom ist schwer beschädigt, ab nach Hause



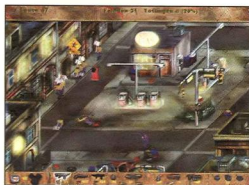
Sascha Gliss

SUPER

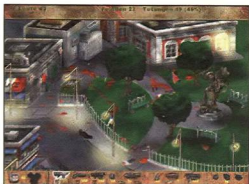
Zugegeben: Die Erwartungen an „Baron 2“ waren verdammt hoch. Sowohl der historische Teil als auch die Flug-Engine und Grafik sollten neue Maßstäbe setzen. Die ersten beiden Versprechen löst Dynamix erwartungsgemäß ein: Dem Programm merkt man zu jeder Zeit seine historische Kompetenz an. Auch die Flugmodelle überzeugen im realistischen Modus: Die wendigen Maschinen wie die Camel sind ohne entsprechende Peripherie (Ruderpedale) kaum zu bändigen. Weniger gelungen ist die Grafik: Die Flieger sind teilweise nicht so detailliert wie bei „Flying Corps“, und in höchster Detailpracht rückt das Programm gerne in rechenintensiven Situationen. Die Spielatmosphäre und die komplexe Welt, in der Ihr fliegt, machen dieses Manko jedoch mehr als wett, und nach kurzer Zeit stellt sich das alte „Red Baron“-Gefühl ein. Fazit: An der Referenzklasse schrammt der Baron zwar knapp vorbei, er stellt aber einen würdigen Nachfolger dar. Bleibt abzuwarten, wie sich der versprochenen 3Dfx Patch auf die Grafik auswirken wird.

Name	Red Baron 2	Mindestanforderungen
Genre	Simulation	P 133, 16 MByte RAM, 125 MByte auf HD, 4x CD-ROM
Hersteller	Sierra/Dynamix	Empfohlen
Niveau	einstellbar	P 200, 32 MByte RAM, 8x CD-ROM
Preis	ca. 90 Mark	Grafik77%
Spieler	1	Sound83%
Steuerung	Tastatur, Joystick	Spielspaß
Spiel	Englisch	Solo84%
Anleitung	Englisch	Multi-%
Multiplayer	geplant: IPX, TCP/IP	

CDV wagte, was sich kein anderer traute, und veröffentlichte **Running With Scissors'** kontroverses Spiel in Deutschland



Ein schlechter Zeitpunkt für eine Demo



In der Stadt wird kräftig aufgeräumt



Explodierende Fässer stecken die Umgebung in Brand

POSTAL

Als US-Postbeamte eines Tages austickten und an ihrem Arbeitsplatz von Schußwaffen Gebrauch machten, wurde dadurch ein neuer Slang-Ausdruck der 90er Jahre geprägt. Mit dem Satz „He is going postal“ werden seitdem Personen bezeichnet, die angetrieben von Wahnvorstellungen Amok laufen und wahllos Leute abschlachten. Sogar Michael Douglas portraitierte bereits ein derart durchgedrehtes Individuum in dem Film „Falling Down“.

Running With Scissors hätten demnach keinen treffenderen Titel für ihr umstrittenes Game wählen können. In „Postal“ kontrolliert der Spieler nämlich einen Bürger, der sich von seiner geistigen Zurechnungsfähigkeit verabschiedet hat und alles über den Haufen schießt, was ihm in die Quere kommt. Der Grund für seine Verhaltensweise bleibt dabei ebenso im Dunkeln wie seine Identität – weder im Handbuch noch im eigentlichen Spiel lassen sich diesbezügliche Informationen finden. Was der Auslöser für seine extrem misantrophischen Neigungen auch gewesen sein mag, die Programmierer haben sich jedenfalls nicht die Mühe gemacht, den Spieler mit einer Backgroundstory zu belasten. Das Massaker beginnt vor dem Haus des kleinen „Postal Dude“, der standardmäßig mit einer MG ausgestattet ist. Aus isometrischer Sicht im Stile

von „Diablo“ und zuweilen auch aus der Vogelperspektive á la „Mageslayer“, bahnt sich der durchgeknallte Kerl nun seinen Weg durch mehr als ein Dutzend verschiedener Örtlichkeiten. Um an einen neuen Schauplatz zu gelangen, muß in einem Areal lediglich ein bestimmter Prozentsatz an bewaffneten Widersachern wie FBI-Agenten, Polizisten, Soldaten etc. ins Jenseits geschickt werden. Obendrein entpuppen sich harmlose Passanten als perfekte Zielscheibe. Damit sich das Schlachtfest abwechslungsreicher gestaltet, könnt Ihr im Spielverlauf Euer Arsenal an Tötungswerkzeugen um weitere Waffen bereichern. Das Dahinscheiden der Opponenten wurde dabei ziemlich deftig in Szene gesetzt: Werden die Figuren von den Projektilen getroffen, dann spritzt das Pixelblut und Lachen bilden sich zu ihren Füßen. Röstet Ihr andererseits einen Gegner mit dem Flammenwerfer, verwandelt sich dieser in eine lebende Fackel und rennt noch eine Weile durch die Gegend, bis sein Lebenslicht und das Feuer gleichermaßen erlöschen. Manche Opfer winden sich zudem eine zeitlang auf dem Boden oder kriechen noch ein Stück, bevor sie ihren Verletzungen endgültig erliegen. Begleitet wird dieses makabere Schauspiel von ihren Schmerzens- und Hilfeschreien. Die eliminierten Charaktere lösen sich übrigens nicht in Luft auf, sondern bleiben während der „Säube-



Letzte Haltestelle: Tod!

Aus dem Tagebuch eines Amokläufers



Manchmal darf man das Gemetzel aus der Vogelperspektive vorantreiben



Im Stadtpark darf der ausgerastete Kerl hemmungslos seiner Mordlust frönen

rungsaktion“ an der Stelle liegen, wo sie das Zeitliche gesegnet haben. Seid Ihr des Mordens überdrüssig, kann das Gemetzel jederzeit verlassen werden. Allerdings nicht, ohne vorher dem Selbstmord des Verrückten beizuwohnen, der sich mit der Knarre und den Worten „I regret nothing!“ („Ich bereue nichts“) auf den Lippen den Schädel wegbläst.

Während des Spiels ertönt keine Hintergrundmusik. Stattdessen gesellen sich Soundeffekte und bedrohliche Umgebungsg Geräusche zu der konsequenten grafischen Darstellung. Die Kakophonie dieser aus Wehklagen und sinistren, tiefrequenten Tönen bestehenden akustischen Kulisse beschwört dabei eine beklemmend morbide Atmosphäre herauf und ersetzt mühelos jedes Begleitgedudel.

Fast schon im krassen Gegensatz dazu stehen die handgezeichneten Background-Bilder der ein-

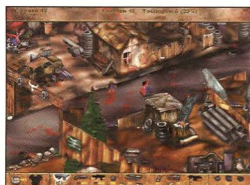
zelnen Level, denen ein wenig das Flair von Gemälden anhaftet. So darf der Spieler an Locations wie beispielsweise Campingplatz, Farm, Bahnhof, Ghetto, Innenstadt, Bergwerk, Stadtpark oder einem Stützpunkt der Air Force die Bevölkerung dezimieren, wobei diese Szenarien recht „hübsch“ anzusehen sind.

Außer dem Einzelspieler-Modus und unterschiedlichen „Herausforderungs“-Ebenen, wartet „Postal“ zusätzlich mit Multiplayer-Optionen auf. Sollte einem das alles nicht ausreichen, besteht mit dem mitgelieferten Editor die Möglichkeit, eigene Stages zu realisieren, in denen das Gemetzel alleine oder zusammen mit Freunden fortgesetzt werden kann.

cis



Um eine Partie Mini-Golf zu spielen, hat der Amokläufer keine Zeit



Auch im Junk Yard gibt es für den Postal-Dude viel zu tun



Da wird manchen Gesellen so richtig warm ums Herz



Chris Peller

GEHT SO

Prinzipiell ist „Postal“ eine primitive, geradlinige Ballerei und zehrt von der extremen Brutalität sowie der eigentümlichen, morbiden Stimmung. Über das Spielprinzip muß man wohl keine Worte verlieren – die Grenzen des guten Geschmacks überschreitet „Postal“ mit Leichtigkeit. Da ich kein Moralapostel bin, soll jeder für sich selbst entscheiden, ob er diesem Game etwas abgewinnen kann. Würde ich behaupten, daß mir das Gemetzel nicht ein klein wenig Spaß gemacht hat, wäre das eine Lüge. Allerdings hätte ich mir mehr Interaktion mit der Umgebung gewünscht. Schießt man beispielsweise auf ein

Auto, trägt das Vehikel keinen Kratzer davon. Das gleiche Spiel wiederholt sich auch bei den Zapfsäulen einer Tankstelle. Nur Fässer lassen sich in die Luft jagen, was in recht beachtlichen Explosionen kulminiert. Zusammenfassend kann man „Postal“ als „sick entertainment for sick minds“ bezeichnen, das definitiv nicht in Kinderhände gehört. Daher auch unsere „Ab-18“ Empfehlung.

Name	Postal	Mindestanforderung
Genre	Action	P90, 2 x CD ROM, 16 MB RAM
Hersteller	Running With Scissors/CDV	Empfohlen
Schwierigkeit	einstellbar	P166, 8 x CD ROM, 32 MB RAM
Spieler	1 – 16	Grafik73%
Steuerung	Tastatur, Maus	Sound80%
Besonderheiten	Editor	Spielspaß
Spiel	Deutsch + Englisch	Solo Multi
Anleitung	Deutsch	71% 73%
Multiplayer	ja	



FLIGHT U

Fliegerei für friedlie

Vor zwei Jahren wollte Looking Glass mit Flight Unlimited die Kunstflieger ansprechen. Jetzt greift der Nachfolger den MS Flight Simulator an.



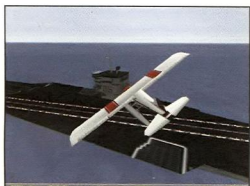
Mit der Mustang über die Golden Gate. Ein Traum wird wahr.



Ab einer gewissen Höhe sieht alles sehr gut aus



Der Flug über das Stadium. Schade, daß kein Spiel stattfindet.



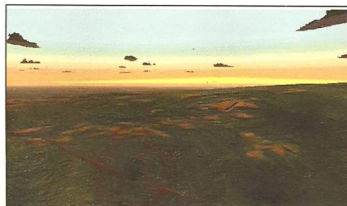
Auch die Marine dürfte wenig Verständnis für meine Neugier haben

Der zweite Teil stellt jedem Piloten fünf Maschinen zur Auswahl. Die Neulinge unter Euch werden sich vorzugsweise mit der „Trainer 172“ in die Luft schwingen. Sie läßt sich einfach beherrschen und verzeiht Euch auch das eine oder andere mißglückte Manöver. Wer lieber zwei statt einen Motor hat, ist mit der „Beechcraft Baron“ gut beraten. Piloten, die sich nur ungern festlegen, greifen zur „de Havilland Beaver“. Das mit Schwimmern ausgerüstete Flugzeug erlaubt auch Starts und Landungen fernab festen Untergrunds. Sportflieger, die es rasanter lieben, wählen hingegen die „P-51D

Mustang“. Zu guter Letzt könnt Ihr auch noch die „Piper Arrow“ aus dem Hangar holen.

Da Looking Glass sich vom Kunstfliegen abwandte, konzentrierte der Hersteller sich auf klassische Elemente. Instrumentenflug kommt nun ebenso zum Einsatz, wie rege Kommunikation. Im Gegensatz zum Konkurrenzflieger von Microsoft könnt Ihr lediglich die Bay Area um San Francisco unsicher machen. Genügend Punkte, die zu einem Ausflug einladen, gibt es dennoch. Neben bekannten Ortschaften wie die Golden Gate Bridge und San Francisco überhaupt, könnt Ihr z.B. auch der Sternwarte Lick oder gar einem bekannten amerikanischen Flugzeugträger einen Besuch abstatten.

Damit Ihr Euch während des Fluges nicht zu einsam fühlt, wurde dem ganzen natürlich reger Luftverkehr spendiert. Die Dichte könnt Ihr nach Euren Bedürfnissen einstellen. So befinden



Nur wenige Dinge sind schöner, als in der Abenddämmerung auszufliegen

San Francisco vor uns. Schade: Niemand ist anscheinend zu Hause.



UNLIMITED 2

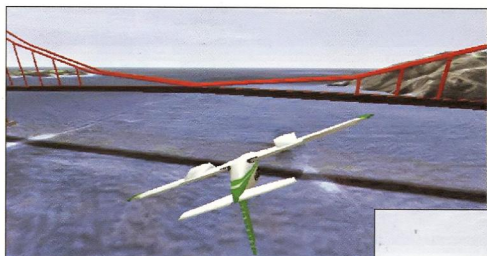
bende Naturen – 2. Akt

sich neben Euch noch diverse andere Maschinen in der Luft. Entsprechend werdet Ihr auf mehr oder wenige zivile und militärische Maschinen treffen. Aber nicht nur in der Luft, sondern auch auf dem Wasser ist allerhand los. Segelschiffe ziehen ihre Bahnen, aber auch Tanker bzw. Containerschiffe bevölkern das Wasser. Natürlich muß auch der Verkehr in der Luft geregelt werden, und so werdet Ihr nicht umhin kommen, Kontakt mit der jeweiligen Flugkontrolle in Eurer Nähe aufzunehmen. Da das Wetter bekanntlich wechselhaft ist, wurde Euch natürlich die Möglichkeit gegeben, es nach Euren Bedürfnissen einzustellen. Von der Tageszeit, Wolkendichte und -grenze sowie Nebel oder

Regen bis hin zur Windgeschwindigkeit à la Orkan, könnt ihr wählen. Seid Ihr Freunde von Überraschungen, mixt Euch ein Zufallsgenerator den Wettercocktail. Die Witterungseinflüsse wurden gut umgesetzt. Nebel behindert die Sicht auf wenige Meter, starker Wind peitscht Euch fröhlich hin und her.

Grafisch sieht Flight Unlimited durch die bereits bekannte Technik (eingescannte Satellitenbilder als Texturen) gewohnt gut aus. Leider jedoch nur ab einer gewisse Höhe. Auch findet Ihr nur wenige dreidimensionale Gebäude. Lediglich Bauwerke ab einer Größe von zehn Stockwerken werden neben den Sehenswürdigkeiten und Flughäfen dargestellt. Gut gelungen sind die so-

genannten Adventures. In 25 beliebig wählbaren Missionen könnt Ihr Aufgaben erledigen. Die Palette ist groß und reicht von einfachen Rundflügen über Nachteinsätze bis zum Ausfall von Systemen. Auch kriminelle Aktivitäten werden angeboten. *mw*



Altitude: 489 ft Airspeed: 171 kts Head

**In Rückenlage unter der Brücke entlang.
Unserem Co-Piloten gefällt es nicht.**

**Wir statten dem Lick-Observatorium
einen Besuch ab**



**Weder die Flugkontrolle noch
der Pilot der Boeing sind von
meinem Überholmanöver
begeistert**



**Wir haben die U.S.S.
Enterprise gefunden**



**Die Insel kommt mir
irgendwie bekannt vor**



Maik Wöhler

GUT

Der Nachfolger des Kunstfliegers ist erwartungsgemäß gut geworden. Das Flugverhalten ist passabel, und gerade die „Adventure-Missionen“ haben mir Spaß gemacht. Obwohl ich selbst kein Freund von zivilen Simulationen bin, konnte mich „Flight Unlimited 2“ immer wieder hinter den Knüppel locken – ich flog gerne meine Runden. Es sieht vor allen Dingen besser aus als der Konkurrent – im Luftraum des Microsoft-Produktes herrscht viel zu sehr tote Hose. Was interessiert mich als Pilot, was am Boden so alles ab geht? Auch wenn das Terrain kleiner ausgefallen ist und die Grafik auch Schwächen aufweist (schaut es Euch einfach nicht aus der Nähe an), ist das Looking-Glass-Produkt die bessere Wahl. Freunde des Flight Simulators sollten auf jeden Fall reinschauen. Sie werden es sicherlich nicht bedauern und ebenso ihren Spaß haben. Lediglich, daß es keine Multiplayeroption gibt, ist schon mehr als unverzeihlich und sollte dringend via Patch kostenlos nachgeliefert werden.

Name: **Flight Unlimited**
Genre:Flugsimulation
Hersteller: ...Looking Glass
Schwierigkeit:variabel
Spieler:1
Multiplayer:nein
Steuerung:Joystick,
.....Tastatur
Spiel:Englisch
Anleitung:Englisch,
.....dt. geplant
Besonderheiten:3Dfx

Mindestanforderung

P120, 16 MB RAM, 4xCDROM,
2 MB SVGA

Empfohlen

P200, 32 MB, 4xCDROM, 2MB
SVGA, 3Dfx

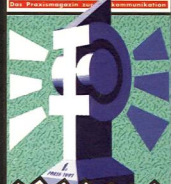
Grafik79%

Sound72%

Spielspaß

Solo Multi

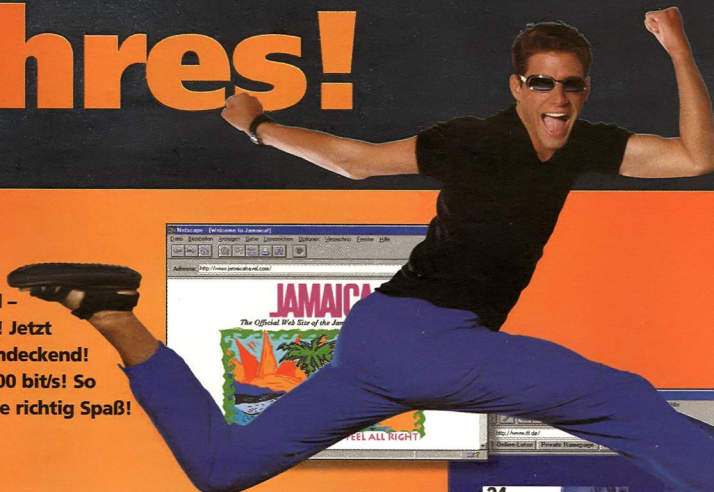
73% **-%**



**Produkt
des Jahres 97**

Heft 12/97

Online Dien Jahres!



Weil...

Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Weil...

Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!

Weil...

Komfortabler

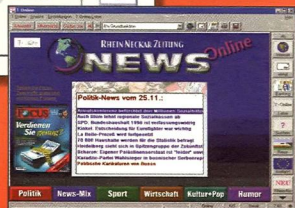
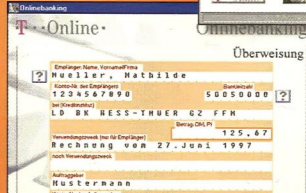
Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

Weil...

Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!

Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!



st des T-Online

Gratis!

Anmeldung, Software
und Freieinheiten auf der
Heft CD



Ihr Direkteinstieg

Alle, die ein Modem oder eine
ISDN-Karte haben, können sich
per Mausklick automatisch
sofort zu T-Online anmelden.
In wenigen Minuten starten Sie
in die faszinierende Welt von
T-Online.

Inklusive:

- 10,- DM Freieinheiten!
- 10 Tage keine Grundgebühr!
- 50,- DM Anmeldeentgelt
gespart!

Neu!

Die T-Online-Software 2.0,
mit der Sie Höchstleistun-
gen erzielen, erhalten Sie
gratis nach Ihrer Anmel-
dung per Post!

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

1&1

Deutsche
Telekom
Partner

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



Super
Modem inkl. Software
und T-Online-Anmeldung
111,- DM

Für alle, die jetzt einsteigen wollen,
aber noch kein Modem haben:
das Skyconnect erreicht rasante
33.600 bit/s und ist so die ideale
Hardware für das neue T-Online!

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

Leistungsdaten Skyconnect 33.600: Übertragungsgeschwindigkeit bis
33.600 bit/s nach V.34, mit Datenkompression bis 115.200 bits, Datenkom-
pression nach MNP 5 und V.42 bis, Fehlerkorrektur nach MNP 1-4 und V.42,
Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen
(Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion
über Soundkarte.

Systemvoraussetzungen für die 1&1-Kompletsoftware:

Windows 3.1x und Windows95: 486 Prozessor, 16 MB RAM empfohlen

WindowsNT: Pentium Prozessor, 32 MB RAM

Mac: Prozessor 68030 oder höher, mind. 16 MB RAM, Mac OS 7.53 oder höher
OS/2: mind. 16 MB RAM, OS/2 Warp

**24-h-Bestell-Hotline 01 80/5 67 28 28
oder per Fax 01 80/5 67 28 29**

Bestellcoupon

T-Online

xJa, ich melde mich zu T-Online an. Bitte senden Sie mir kostenlos
die 1&1-Kompletsoftware für T-Online zu (Best.Nr. 8700).

- ☐ Ich habe noch kein Modem und bestelle zusätzlich das Skyconnect 33.600
(Best.-Nr. 8231) für nur 111,- DM zzgl. 9,60 DM Versandkosten und bezahle
☐ mit beigefügtem Scheck ☐ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr).

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

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

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

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

Datum

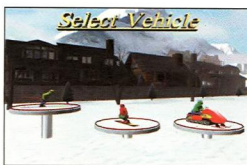
Unterschrift

Kennziffer: 002 028 Q

WINTER RACE 3D

**VORSICHT!
SCHROTT**

Mit Winter Race 3D dürfte ein strenger Winter auf Pantera Entertainment zukommen

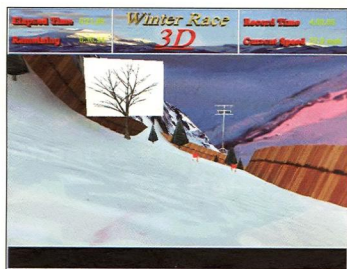


Drei Verlierer: Keines bringt wirklich Laune



Kein Layoutfehler unsererseits, sondern pure Wirklichkeit: Ab und zu wird's zappenduster im Spiel

Weihnachten ist noch nicht allzu lang vorbei, und schon legt uns Pantera Entertainment doch glatt ein Osterei ins Nest. Winter Race 3D nennt sich die frostige Rennaction, die in luftigen Höhen eisiger Bergriesen beheimatet ist. Beim Start werdet Ihr vor die Wahl der Rennart gestellt. Beim Stunt-Modus gilt es beispielsweise, möglichst schnell durch einen Parcours mit allerlei Hindernissen zu fahren. Etwas schneller geht es dann schon beim Speed-Racing zu. Zwar stehen auf diesen Pisten auch einige natürliche Hindernisse wie Bäume oder Felsen im Weg, auf künstliche Blockaden wurde hier aber zugunsten der Geschwindigkeit verzichtet. Als dritte Rennart bietet der Hersteller dann noch den Riesentorlauf an, bei dem jedes ausgelassene Tor eine Strafzeit mit sich bringt. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, besteigt Ihr Eure Skier, Snowboards oder Snowmobile. Nach relativ langer Ladezeit geht es dann auch endlich los und die Uhr beginnt zu ticken. Was Euch dann jedoch an Grafik-Leistung entgegen geschleudert wird, spottet jeglicher Beschreibung. Fiese Clipping-Fehler hämmern in riesiger Anzahl auf Euer Sehvermögen ein, ruckelnde Pisten ohne vernünftige Texturen hoppeln über den Bildschirm und Hintergrundobjekte werden in beispiellos langsamer Geschwindigkeit aufgebaut. Thema Bäume: Fichten und Tannen wurden zwar sauber gezeichnet, dann aber als einfache Dreiecke ausgeschnitten und über die Pisten von Winter Race 3D verteilt. Laubbäume setzen da sogar noch einen drauf, denn hier klatschen riesige Rechtecke auf den Sehnerv, daß schon nach kürzester Zeit sämtlicher Glauben an die 3D-Beschleuniger-Technik schwindet. Denn all die genannten Fehler und Unstimmigkeiten wurden auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM und einer 3Dfx-Karte festgestellt.



Fiese Clipping-Fehler: So sehen die Bäume auf der Piste aus

Doch wer sich nun zur Abwechslung mal freut, entgegen dem Trend eben keine 3Dfx-Karte gekauft zu haben, irrt gewaltig: In der nicht beschleunigten Version war Winter Race 3D nämlich gänzlich unspielbar! Zwar stürzte das Programm nicht ab, dafür konnte man in der Rolle des Wintersportlers lediglich in den Himmel sehen, die Strecke blieb dem Tester somit verborgen. Durch die zugegebenermaßen nicht schlecht digitalisierten Fahrgeräusche ist zwar klar zu erkennen, daß das Programm und der Wintersportler läuft, wer aber die Piste und die Hindernisse als Hansguck-in-die-Luft hinter sich bringen will, hat einfach wenig Chancen. Doch auch in der 3Dfx-Version sorgte das Programm mit Komplett-Abstürzen oder Grafikaussetzern (plötzlich wird das Renn-Fenster schwarz-weiß und man fühlt sich unweigerlich in die gute alte Zeit der Buster-Keaton-Filme zurückversetzt) für mehr Aufsehen, als der sportliche oder spielerische Wert. So bleibt zwangsweise ein schon fast vernichtendes Urteil übrig: Finger weg von diesem Spiel!

jb



Jan Binsmaier

HILFE

Daß Winter Race 3D durch die interne Qualitätskontrolle der Firma kam, grenzt an ein Wunder. Ich erinnere mich nicht, jemals ein Spiel in den Händen gehabt zu haben, das solch offensichtliche Fehler aufweist. Die Unterstützung von 3D-Beschleunigern ist natürlich verkaufsfördernd, wenn dabei aber so grobe Clipping-Schnitzer auftauchen und die Normalversion gänzlich unspielbar ist, dann kann man nicht mehr von einem zusätzlichen Feature sprechen, sondern lediglich von unfertiger Software. Aber nicht nur die Fehlerarten, sondern auch die Häufigkeit der Probleme läßt bei zynischen Menschen nur den Schluß zu, daß dahinter Absicht und Methode steckt. Tu ICH natürlich nicht, daher lautet meine Einschätzung: Schlichtweg ein mieses Produkt auf den Markt geworfen, in der Hoffnung, daß es keiner merkt. Haben wir aber doch, und so darf sich nun auch keiner beschweren, wenn ich hier mit der „Büchse der Pantera“ Schlitten fahre. Wenn Ihr das Spiel im Laden stehen seht, macht einen Bogen drum herum und laßt es stehen!

Name ... Winter Race 3D

Genre Rennaction
Hersteller Pantera
..... Entertainment
Schwierigkeit einstellbar
Preis ca. 90 Mark
Spieler 1
Steuerung Tastatur,
..... Joystick
Besonderheiten 3Dfx
Spiel Englisch
Anleitung Englisch

Mindestanforderung

P120, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB
Grafik SVGA, 110 MB Festplattenplatz
Empfohlen
P200, 32 MB RAM, 4x CD,
Soundkarte, 3Dfx

Grafik 23%

Sound 57%

Spielepaß

Solo Multi

11% **-%**

STREETS OF SIMCITY

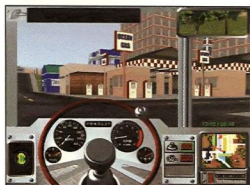
Mit dem Namen Maxis verbindet man automatisch SimCity und alle Nachfolger und Ableger wie beispielsweise SimCopter. Nun schlug der Hersteller wieder zu und lehnte sich ebenfalls an die Häusle-Aufbausimulation an. Doch nicht die Maurerkellen dürft Ihr dabei schwingen, sondern ausnahmsweise Zylinderkolben. Denn wie bei SimCopter steigt Ihr in ein Fahrzeug und erlebt Eure mit SimCity 2000 gebastelten Städte hautnah. Diesmal klemmt Ihr Euch hinter das Lenkrad und düst mit fünf verschiedenen Autos durch die Städte. Dabei sorgt Ihr für allerlei Wirbel; mit verschiedenen Waffengattungen gilt es, gegnerische Renner von der Piste zu blasen und gestellte Aufträge zu erfüllen. Den Führerschein braucht man dazu natürlich nicht, und auch die fahrerischen Fähigkeiten auf der Tastatur werden nicht übermäßig beansprucht. Denn Streets of SimCity bedeutet Action, nicht etwa Simulation. In der Werkstatt werden die Boliden ausgestattet und aufgetankt; im Spiel selbst durch verschiedene PowerUps (z.B. zusätzliche Panzerung, Munition oder Benzin) sinnvoll ergänzt. Wie mittlerweile fast alltäglich, wartet Streets of SimCity mit einer 3Dfx-Option auf, die die grafische Darstellung der über 50 mitgelieferten Städte und fünf Autos verfeinert. Dies bedeutet jedoch leider nicht, daß die Grafik schön oder zeitgemäß wäre. Vielmehr werden gerade bei der 3Dfx-Version die technischen Mängel des Programms offensichtlich: Manche Bäume besitzen kein Wurzelwerk und schweben in der Luft, die Landschaften sind öde, und leider wurden auch wenig unterschiedliche Bauwerke eingefügt. So könnt Ihr tatsächlich durch Eure selbst kreierten SimCity-2000-Städte düsen, besonders vielfältige Darstellungen dürft Ihr aber nicht erwarten. Breite Straßen werden zwar auch hier großzügig dargestellt und auch enge Gasse sind als solche zu erkennen, das



**Darf's ein Maschinengewehr mehr sein?
Die Bewaffnung der Renner ist ausreichend**

war's aber fast auch schon. Fast deshalb, weil auch Fabriken oder Flughäfen mit den entsprechenden Bitmaps dargestellt werden. Alles in allem ist das aber eindeutig zu wenig, um auch nur eine mittelmäßige Bewertung zu erzielen. Im vorhanden Deathmatch-Modus versagen dann auch starke Rechner-Systeme: Wenn Ihr über Netzwerk gegen Kollegen ein reines ShootEm-Up-Spielchen machen wollt, geht selbst ein Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM und 3Dfx-Karte kläglich in die Knie und liefert ruckelnde Ergebnisse ab. Da auch bei den Solo-Aufträgen via Kurier-LKW oder flotten Flitzer die Steuerung des Fahrgeräts stets mühsam und ungenau ist, sinkt der Spielspaß bei Streets of SimCity kräftig ab.

**Gegen Interstate '76 erleidet
Maxis Werk einen
totalen Crash**



**Tankstelle voraus! Dort
könnt Ihr Euren Wagen
reparieren und auftanken**



**Grafikfehler en masse: Hier
verschwindet ein Gegner in
einem anderen Auto**



Jan Binsmaier

NA JA

Hossa, liebe Maxis-Programmierer, was war denn das? Ein wenig Interstate '76 hier, ein bißchen Grand Theft Auto da, garniert mit SimCity-Elementen als Erfolgsgarant? Nee, nee, DIE Mischung ging ja wohl kräftig in die Hose! SimCopter wartete mit einigen erfrischenden Ideen auf, um so enttäuschter war ich nun über dieses Produkt. Die 3D-Version zeigt noch nicht mal im Ansatz, was eine solche Karte zu leisten vermag, das ständige Grafik-Geruckel nervte schon nach kurzer Zeit und die lausige Steuerung der Fahrzeuge vermiste mir dann endgültig jeden Spaß. Es reicht einfach nicht, daß ich durch alte SimCity-Städte zuckeln kann – ein wenig Innovation hätte ich mir schon gewünscht. Die Idee der Auftragsreisen ist sicherlich gut, doch wenn die Präsentation versagt, hilft halt auch die beste Idee nicht zu einer höheren Bewertung. Mal sehen, was in der Sim-Reihe als Nächstes kommt. Wie war's mit SimBike? Als rasender Stadtkurier durch die eigenen SimCity-Städte? Dann aber bitte nicht auf Dreirad-Niveau!

Name Streets of SimCity
Genre Action
Hersteller Maxis
Niveau einstellbar
Preis ca. 80 Mark
Spieler 1-8
Steuerung Tastatur,
 Lenkrad, Joystick
Besonderheit alte Städte
 von SimCity 2000
 einsetzbar, 3Dfx
Spiel Deutsch
Anleitung Deutsch
Multiplayer Netzwerk,
 Internet, Modem

Mindestanforderung

P166, 32 MB RAM, SVGA, 35 MB
 Festplattenplatz, 4xCd, Windows 95

Empfohlen

P200, 32 MB RAM, 8xCd,
 Soundkarte, 3Dfx

Grafik **38%**

Sound **49%**

Spielepaß

Solo Multi

36% 34%

Wer einsam und verlassen im Höllenfeuer schmort, kann nun dank eines Patches die Hilfe seiner alten Diablo-Freunde anfordern

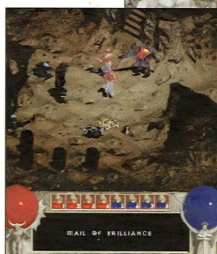
DIABLO HELLFIRE



Patchwork: Wer das kleine Zusatzprogramm startet, wird beim nächsten Hellfire-Aufruf einige erfreulich neue Menüseiten entdecken

Na, wer sagt's denn: Kaum mahnten wir in der Ausgabe 1/98 den fehlenden Multiplayer-Modus von Hellfire an, schon lieferte ein freundlicher Internet-Zeitgenosse einen entsprechenden (inoffiziellen) Patch nach. Die Mini-Datei findet Ihr auf unserer Web-Site (www.magnamedia.de). Sie wird einfach entpackt, in das Hellfire-Unterverzeichnis kopiert und gestartet. Schon entdeckt Ihr beim nächsten Programmstart veränderte Menüs. Weshalb das so leicht ging? Die Entwickler hatten bereits die nötigen Routinen und Funktionen im Spiel eingebaut; während des Beta-Tests waren sogar heldenhafte Mönche im Battlenet gesichtet worden. Wohl aus Marketinggründen verzichteten Blizzard und Sierra darauf, ließen per Software-Riegel den Mehrspieler-Modus unterdrücken und brachten Hellfire als Solospiel heraus, um dann wohl in ein paar Monaten mit einer weiteren Expansion erneut den Rubel rollen zu lassen.

Mit besagtem Patch kann dieser Software-Riegel schon jetzt entfernt werden, so daß ihr wie gewohnt via Modem-Connect, per Null-Modem-Kabel oder im IPX-Netzwerk gemeinsam in den 16 bekannten Dungeon-Gewölben aufräumen könnt. Leider gelang uns während der Testphase nicht der Eintritt in die vier Nest- und vier Crypta-Level. Schlimmer noch: Das Battlenet wird Hellfire-Recken weiterhin versperrt bleiben – wohl noch bis zum ersehnten offiziellen Upgrade von Sierra.



Zwillings-Mönche: Die Bruderschaft der Bruce-Lee-Fans zaubert, tänzelt und vermöbelt nach Kräften, wird aber bei zu vielen Höhlenmonstern selbst zu Drachenfutter verarbeitet

Ein spürbareres technisches Problem gab es im Test mit aussteigenden Mitspielern, denen der Wiedereintritt in ein laufendes Spiel nicht mehr gelingen wollte. Außerdem bewegen sich die Mehrspieler-Helden im Dorf leider nicht so flott wie der Einzelspieler. Dafür erfreuen die schwarzen Öle zur Waffenverbesserung, die Runen-Steine zum Fallenbau und die vielen Items. Auffällig: Den Teams werden weniger magische Bücher und Elixiere angeboten. *rm*



Ralf Müller

GUT

Nun kriegen wir (wenigstens teilweise), was Blizzard/Sierra uns zunächst verweigern wollte: Hellfire-Schlachten im Kreise von Freunden und Kollegen, das emsige Sammeln und Tauschen der neuen Items und Öle. Da machen die neuen Waffen und Monster gleich viel mehr Spaß. Und mit dem behenden Mönch geht das Spiel auch leichter von der Hand.

Schmerzlich vermissen wir noch den Battlenet-Zugang. Besonders ärgerlich: Die Eingänge zu den acht neuen Dungeons sind zwar sichtbar, auch der Kuhhirte und die funktionierende Rune-Bombe gibt es, aber trotzdem fanden wir keinen Einlaß ins Nest – und damit natürlich auch keine Chance, die Map für die Crypta zu erobern.

Zu diesen spürbaren Einschränkungen gab es natürlich eine Reihe kleinerer Bugs, mit denen man aber bei inoffiziellen Patches durchaus rechnen kann. Schade, daß es kein offizielles Update gibt, denn erst mit allen gewünschten und hier kritisierten Funktionen wäre Hellfire die perfekte Interims-Lösung bis zur Diablo-II-Nachfolge.

Name: ... **Diablo Hellfire**
Genre: ... Action-Rollenspiel
Hersteller: ... CUC/Blizzard
Schwierigkeit: ... mittel
Preis: ... ca. 40 Mark
Spieler: ... bis 4
Steuerung: ... Maus
Besonderheiten: inoffizielles
Update
Spiel: ... englisch
Anleitung: ... englisch
Multiplayer: ... IPX, Modem,
... Nullmodem

Mindestanforderung
P60, 8 MB RAM, 2x CD, Win95
Empfohlen
P133, 16 MB RAM, 4x CD, Netzwerk

Grafik **77%**
Sound **82%**

Spielspaß

Solo Multi
75% 81%

Sie hätten gern die

komplette, ultimative,

totale, endgültige,

allumfassende

Sammlung aller
jemals erschienenen
PlayStation-Spiele?

Dann kaufen Sie sie
doch einfach:



**10 starke Spiele-Demos
auf der CD!**

Das gab's noch nie! Alle jemals für die PlayStation erschienenen Spiele in einem Katalog! Hier finden Sie die Berichte und Tests von ca. 400 Spielen - von den Anfängen der PlayStation bis zum heutigen Tag! Für den echten PlayStation-Fan ist diese ultimative, allumfassende Sammlung ein echtes Muß - bestellen Sie sie jetzt, solange Vorrat reicht!

Ja, ich bestelle den „PlayStation-Katalog“ mit CD-ROM zum Preis von DM 12,80 zzgl. DM 3,- Porto- und Versandkosten
Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CPE82

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an den
DMU-/Franzis-Verlag, PlayStation Magazin,
Rbo-Service CSJ, Postfach 14 02 20,
88452 München, faxen Sie ihn unter 889 - 282 402 15
oder bestellen Sie per E-Mail csj@camelot.de

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.



PC Power, 94%



PC Joker, 86%



PowerPlay, 88%



PC Action, 92%



GameStar, 90%



PC Player, 5 Sterne



PC Games, 93%

LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

STAR WARS™ JEDI KNIGHT™



Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Macht

Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt

Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi-Meister

Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk, Internet



Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT

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

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



F-22 AIR DOMI

Der Stealth Jäger



**DIDs „F-22“-
Interpretation.
Das letzte Wort in
Sachen Zukunfts-
Fighter?**

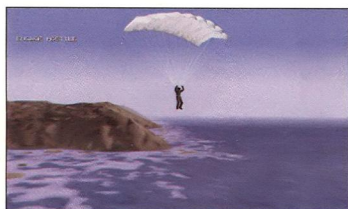


**Schicke Lensflares und
gefilterte Bodentexturen...**



**Auch die SU-35 „Super-
Flanker“ ist wieder mit von
der Partie**

Eifrige Leser der Power Play kennen sie wahrscheinlich schon in und auswendig. Kein anderes Flugzug wurde in den vergangenen Monaten häufiger simuliert, obwohl es eigentlich noch gar nicht an die Truppe ausgeliefert wurde. Die Rede ist natürlich von Lockheed Martins brandneuem Luftüberlegenheits-Jäger, der F-22 Raptor. Die Entwicklung einer Simulation dieses fliegenden Rechenzentrums war für die britischen Flug-Spezialisten von DID nach ihrer Jet-Referenz „EF 2000“ ein mehr als logischer Schritt, denn auch dieser Jäger existiert bisher nur als Prototyp und wurde konsequent mit Blick auf das nächste Jahrtausend konzipiert und konstruiert. Neben der üblichen „Quick-Flight“ Option für ganz ungeduldige Naturen



**Als letzte Rettung gibt's auch in der F-22
nur den Schleudersitz**

bietet „ADF“ eine umfangreiche Flugschule, wo neben Flugmanövern unter anderem der Waffeneinsatz geübt werden kann. Außerdem bietet das Programm drei unterschiedliche Kampagnen an, die in den Krisengebieten Naher Osten und Afrika angesiedelt sind. Der erste Feldzug versetzt Euch als Jagdpilot in die Ägyptische Luftwaffe. Diese hat es auf wundersame Weise geschafft, den USA einige F-22 abzu-

schwätzen, die nun gegen den als Agressor auftretenden Sudan eingesetzt werden. Campaign Nummer zwei spielt in Äthiopien Dort hat eine aggressive Separatistenbewegung flugs einen neuen Staat ausgerufen. Die letzte Tour of Duty schließlich spielt im Grenzgebiet zwischen Saudi-Arabien und dem Jemen, wo sich die beiden Länder um neu entdeckte Erdöl-Vorkommen streiten. Menschenrechtsverletzungen in der Nähe von Ölfeldern waren den USA ja immer schon ein Dorn im Auge, weshalb sich die Air Force aufmacht, die Rechte der amerikanischen Autofahrer zu schützen. Der Einstieg in die Feldzüge geht flott von der Hand, denn die „F-22“ verfügt für eine Simulation über erstaunlich wenige Einstell-Möglichkeiten. Lediglich den Einfluß der G-Effekte und den Schwierigkeitsgrad dürft Ihr festlegen, selbst die Waffenbestückung wird passend zur Mission automatisch vom Programm übernommen.

Nach kurzem Briefing geht's ab in Euren Jäger, wo der Ihr dank virtuellem Cockpit eine volle 360° Ansicht genießt. Neben dem HUD informieren drei MFDs ständig über Bedrohungen und andere Luftfahrzeuge, die durch einfachen Mausklick als aktuelles Ziel angewählt werden können. Das wohl wichtigste System der F-22 ist der EMCON-Manager (Emission-Control), der entweder automatisch oder manuell in fünf vorgegebenen Stufen den Tarnungsgrad Eures Jägers bestimmt. So steht auf EMCON 1 (höchster Stealth-Faktor) nur passives Radar zur Verfügung, das Funkgerät kann nicht aktiv benutzt werden und die Raketen-Suchköpfe sind abge-



**Nachtanken in der Luft
geht diesmal – dank
Autopilot – leichter von
der Hand**



**Bei geöffnetem
Waffenschacht erkennt
Ihr in der Außen-
Ansicht Eure Zuladung**



NANCE FIGHTER

im mittleren Osten



**Beschädigte Flieger
trudeln grafisch
beeindruckend zu Boden**

**Euer gefährlichster
Gegner: Die SU-35, hier
sogar in Formation**



schaltet. In dieser Einstellung werdet Ihr von Gegnern relativ spät erkannt und könnt Euch unbemerkt Euren Opfern nähern. Für die Taktiker unter Euch bietet das Spiel in einigen Missionen auch die Möglichkeit, den gesamten Krieg von einem AWACS-Überwachungsflugzeug aus zu leiten. Hier gebt Ihr anderen Piloten Anweisungen, könnt aber auch bei Bedarf in jede F-22 springen und deren Kontrolle übernehmen. Schließt Ihr einen Auftrag ab, so wartet nach dem De-Briefing der ACMI-Raum (Air Combat Maneuvering Instrumentation) auf Euch. Hier wird die gesamte Mission in Vektorgrafik noch einmal abgespielt, wobei jede kleinste Bewegung aller Flugzeuge nachverfolgt werden kann. Diese Art der Analyse steht übrigens auch echten US- Piloten zur Verfügung und war beispielsweise auch in „Top Gun“ kurz zu sehen.

Zur Technik: DIDs Wandervogel läuft entweder unter Direct 3D oder mit edler Voodoo-Grafik. Hier glänzt das Programm mit der wohl

schönsten Grafik, die bis dato in einer Flight-simulationen zu bestaunen war. Nicht nur die Flugzeuge sondern auch die Bodentexturen sehen einfach brillant aus, was angesichts des nur zwei MByte großen Texturespeichers auf heutigen 3Dfx-Boards umso erstaunlicher ist. Neben allen üblichen Multiplayer-Optionen vom Modem bis zum Netzwerk unterstützt F-22 übrigens auch einen Internet-Mehrspieler Krieg. Bis zu 16 Mitstreiter können sich ins Geschehen einklinken und sich gegenseitig vom virtuellen Himmel pustern. sg



**Ein Blick auf das Cockpit in
seiner ganzen Pracht: Zum
Spielen eher ungeeignet**



**Noch nie war die F-22
derartig detailliert zu
bewundern**



**Die Menüs im Training-
Modus präsentieren sich
eher schmucklos**



Sascha Gliss

SUPER

Das Rennen um den Titel „kompetenteste F-22-Simulation“ entscheidet DID erwartungsgemäß für sich. „ADF“ gelingt es als einzigem von unzähligen Konkurrenzprodukten, den Zukunftsjäger wirklich zu simulieren. Ärgerlich ist jedoch der immens hohe Schwierigkeitsgrad des britischen Fliegers: Selbst auf „Einfach“ gelingt es nur höchst selten, feindliche Jäger mit einem Raketen-Abschuß zu überraschen, zumeist feuern die Gegner schon einige Sekunden, bevor der Raptor-Pilot einen Target-Lock für seine AMRAAMS hat. Hervorragend hingegen sind die Arenen gestaltet, in denen die Konflikte ablaufen: Hier tobt ein echter Krieg zur See, auf dem Boden und in der Luft, den der Spieler dank AWACS und „Smart View“-Kameras bis ins kleinste Detail verfolgen kann. Für den Simulations-Freak stellt „ADF“ somit die einzige Alternative unter der Fülle von F-22-Spielen dar, Freunde der actionlastigen Fliegerei sind hier wahrscheinlich überfordert und sollten eher einen Blick auf Novalogics „Raptor“ riskieren.

Name: **F-22 ADF**
Genre: Simulation
Hersteller: DID/Ocean
Niveau: schwer
Preis: ca 90 Mark
Spieler: 1 bis 16
Steuerung: Tastatur,
..... Maus, Joystick
Spiel: Englisch
..... (Deutsch geplant)
Anleitung: Englisch
..... (Deutsch geplant)
Multiplayer: (Null)-Modem,
..... IPX, TCP/IP

Mindestanforderungen
P 133, 16 MByte Ram, 4x CD-ROM

Empfohlen

P233, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte,
12x CD-ROM

Grafik **82%**

Sound **78%**

Spielspaß

Solo Multi

85% 85%

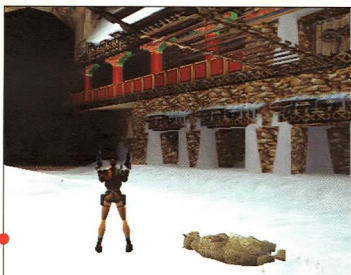
POWER DATA

Bei so vielen Spiele-Neuerscheinungen in den letzten zwei Monaten fiel die Entscheidung manchmal recht schwer. Die Redaktionscharts zumindest, stehen diesmal ganz im Bann von Wing Commander Prophecy.

Redaktionscharts

Platz	Name
1. (-)	Wing Comm. Prophecy
2. (-)	indiziert (id Software)
3. (1.)	Blade Runner
4. (3.)	Monkey Island 3
5. (-)	War Wind 2
6. (5.)	Seven Kingdoms
7. (-)	Red Baron 2
8. (2.)	Jedi Knight
9. (6.)	Tom Raider 2
10. (4.)	Incubation

POWER PLAY



Tomb Raider 2 featuring Lara Croft

Verkaufscharts

Platz	Name
1. (1.)	Tomb Raider 2
2. (9.)	FIFA Soccer '98
3. (4.)	Monkey Island 3
4. (3.)	Age of Empires
5. (-)	Blade Runner
6. (5.)	Flight Simulator 98
7. (2.)	F1 Racing Simulation
8. (7.)	Riven
9. (6.)	Lands of Lore 2: GD
10. (8.)	Die Siedler 2 - Gold Ed.

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Dezember '97

MEDIA CONTROL

Top 30 Leserwahl

Platz	Name
1. (-)	Tomb Raider 2
2. (-)	Grand Theft Auto
3. (-)	Worms 2
4. (2.)	Jedi Knight
5. (-)	Blade Runner
6. (4.)	Total Annihilation
7. (-)	Floyd
8. (-)	F1 Racing Simulation
9. (-)	Monkey Island 3
10. (8.)	Incubation
11. (3.)	Age Of Empires
12. (-)	Starfleet Academy
13. (-)	Seven Kingdoms
14. (11.)	indiziert (id Software)
15. (9.)	Lands Of Lore: Götterd.
16. (-)	Flightsimulator 98
17. (19.)	NHL 98
18. (22.)	Hexen 2
19. (-)	Master Of Orion 2
20. (-)	Carmaggedon
21. (10.)	Panzer General 3D
22. (7.)	Dungeon Keeper
23. (18.)	Warcraft 2
24. (5.)	Dark Reign
25. (28.)	Civilization 2
26. (19.)	C&C Alarmstufe Rot
27. (14.)	Anstoss 2
28. (-)	Galapagos
29. (20.)	FIFA 98
30. (26.)	Imperialismus

Die fünf von unserer Glücksfée gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun

Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 1/98 sind:

Nicolas Ummen, Berlin
GRAND THEFT AUTO

Roland Florstedt, Berlin
BLADE RUNNER

Ralf Bohne, Beratzhausen
ZORK GRAND INQUISITOR

Honfei Li, Kassel
BLADE RUNNER

Christian Zillmann, Berlin
GRAND THEFT AUTO

PC FUN

GLÜCKWUNSCH!

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Was ist zu tun? Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück an Microprose, und schon ein wenig Glück später gehört Ihr zu den fünf Ausgewählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleres ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im November sind:

Martin Schlemmer, 11132 Berlin
Judith Schmidt,
32049 Herford
Jens Martens,
20104 Hamburg
Carola Baumann,
81243 München
Sven Müller,
50231 Köln

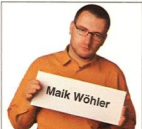
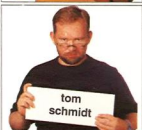
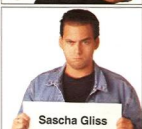
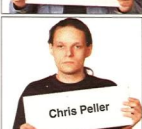
MICROPROSE
Seriously Fun Software

Seit 20. Oktober neue Adresse!
MPS Software Distribution GmbH
Markstr. 1, 33602 Bielefeld

an: *Abt. WKO*
 Abt: *017*
 Persönlich / Vertraulich
 von: *Abt.*

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem ihre persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera		freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
		SimWrap , um das lästige Geschenke-einpacken dem PC zu überlassen. SimWech entsorgt dann im Neujahr Socken und Krawatten.	Wing Commander Prophecy , weil sich Origin endlich wieder auf das Wesentliche konzentriert: die furiosen Weltraumschlachten.	Streets of SimCity , weil nicht einmal Bäume ordentlich simuliert wurden. Da verzichte ich lieber auf 3D und Spiele GTA.	... freue ich mich auf das Geschenke ein- und auspacken, da mir solche lästigen Pflichten lieber sind, als die
		LMK , weil es wieder an der Zeit ist, daß ein interessantes Rollenspiel mit guter Grafik auf meine Festplatte kommt.	Wing Commander Prophecy , weil die grafische Meisterleistung auch noch wahnsinnig viel Atmosphäre vermittelt.	Streets of SimCity , weil ich es einfach nicht verstehe, wie Maxis solch ein schlampiges Produkt auf den Markt bringen kann.	... finde ich es faszinierend, daß ich trotz PKs, furchtbarem Ruckeln und teuren Telefongebühren nicht von UO lassen kann.
		Mech Commander , weil es eine geniale Idee ist, das Battletech-Universum in ein Echtzeitspiel zu verpacken.	Wing Commander Prophecy , weil der Weltraum noch nie schöner aussah und ich endlich Insekten statt Katzen abschießen darf.	Streets of SimCity , weil eine gute Idee - die SimCity zugrundeliegt - inzwischen völlig totgeritten wird.	... hält mich selbst meine Grippe mit 39 Grad Fieber nicht davon ab, mit dem Raumjäger durch das Weltall zu düsen...
		Merry Xmas Proll-Simulator , weil mein Kasten Bier und die Mostertüte (Chips natürlich) schon unterm Baum auf mich warten.	Wing Commander Prophecy , weil dies der WC ist, den selbst ich mit meinen verkorksten Orientierungskennissen fliegen will.	Virtual Springfield , weil ich, trotz Fritzens Begeisterungstürmen dabei bleibe, daß das hier Mist und kein Kult ist.	... werde ich meinen lieben Kollegen eine hübsche Postkarte aus San Francisco schicken, während ich meinen kurzen Urlaub genieße.
		Jagged Alliance 2 , weil ich den ersten Teil schon fünfmal durchgezockt habe und nach neuem Strategie-Futter lechze.	Red Baron 2 , weil der Baron auch anno 1997 immer noch die Nummer eins ist. Hoffentlich beeilt sich Sierra mit dem 3Dfx-Patch...	Virtual Springfield , weil meine Lieblings-Comic-Family dieses Machwerk nicht verdient hat, oder doch?	...freue ich mich auf ruhige und besinnliche Feiertage. Eingeladen sind: Herr Jack Daniels, Herr Absolut und Frau Alka-Seltzer.
		Forsaken , weil ich schon von Descent und seiner Fortsetzung angetan war und Accolais Titel in die gleiche Kerbe schlägt.	Wing Commander Prophecy , weil die Grafik einfach phänomenal ist und ich mich auch für die Zwischensequenzen begeistern kann.	Streets of SimCity , weil es nicht nur schlecht ist, sondern ich der Sim-City-Reihe noch nie viel abgewinnen konnte.	...freue ich mich darauf, über Weihnachten einmal ganz in Ruhe diverse neuere Ego-Shooter spielen zu können.
		Seven Kingdoms 2 , das Enlght jetzt schon in Arbeit hat, obwohl es noch ein Weichen dauern wird, aber das Warten lohnt sich.	Wing Commander Prophecy , weil's göttlich aussieht und eine fantastische Raumflugsimulation ist, und fast ohne lästige Videos.	Streets of SimCity , weil mir diese Maxis-Leichenflederei auf die Nerven geht. Seit Sim-City 2000 kein gutes Spiel mehr...	... freue ich mich auf meinen neuen Computer, damit ich den neuesten Ego Shooter endlich auch zuhause spielen kann.
		Might & Magic VI , weil ich endlich mal wieder ein paar mächtig magische Monate mit meinem Monitor monstern möchte.	War Wind 2 , weil es trotz Schwächen im Handling durch originelles Denken beim Missionsdesign überzeugt.	Streets of SimCity , weil dieser Patzer beim Elch-Test angesichts des gut gelungenen „Sim Copter“ umso unbegreiflicher ist.	...checke ich immer noch die Lebensmittelversorgung in Poing. Man weiß ja nie, wann's wieder was gibt...



DAS WA

Die High- und Lowlights

Und wieder ging es rasend schnell. Ein Dutzend Monate Software, doch wer erinnert sich noch an alle echten Sterne, oder auch die Gurken? Wir haben für Euch unser Archiv durchstöbert und uns die Köpfe heißdiskutiert.



Das Spiel des Jahres

DIABLO

Einen wahrhaft diabolischen Anschlag auf unsere Nachtruhe unternahm Blizzard gleich zu Beginn des Jahres 1997: Diablo war ein absoluter Volltreffer zwischen die Augen. So leicht hätte Novell auch gerne seine Kunden in die Abhängigkeit von Netzwerken, Modemanschlüssen oder Internetzugängen getrieben. Wie eine Virusgrippe erfaßte das Diablo-Fieber nahezu jeden dritten PC-Konsumenten, um ihn unerbittlich in die teuflischen Abgründe von monster- und fallengefüllten Dungeons zu saugen. Die friedliche, oberirdische Dorfwelt als Handels-, Treff-, Rast- und Informationsdrehscheibe verdeckt 16 düstere Erdgewölbe, in denen Rätsel, Zauberbücher, Goldschätze und jede Menge Schwert- und Bogen-Action auf den Helden wartet. Wie in einem Rollenspiel dürft Ihr Euch einen Charakter auswählen, seine Stärken und Ausrüstung hochpäpeln und die stetig schwieriger werdende

Monsterjagd betreiben – die Geburtsstunde des Action-Rollenspiels.

Dank seiner völlig ungewohnten Schräg-von-oben-Draufsicht mit den halbtransparenten 3D-Gewölben, bot Diablo ein völlig neues Spielgefühl, von der heißen Hau- und Zauberdrauf-Echtzeit-Action stark beflügelt. Als Solo-Spiel mit seinen vielen Rätseln und Mini-Quests bereits toll, wirkte sich Diablo vor allem als Multiplayer-Spiel wie ein Blockbuster aus: Die Straßen im letzten Winter schienen deutlich leerer, da in unzähligen Firmen Diablo auf den Netzwerk-PCs lief. Mancher behalf sich mit Modem, Mini-Netzwerk oder Kabelverbindung. Am häufigsten traf sich die tausendköpfige Schar allerdings im Battlenet, wo man miteinander oder gar gegeneinander sein Unwesen trieb. Abgesehen von den altbekannten, längst indizierten 3D-Ego-Shootern entwickelte sich Diablo 1997 zum beliebtesten Team-Spielzeug (dem wir auch heute noch manche Nacht opfern). Deshalb küren wir ohne den leisesten Hauch eines Zweifels Diablo zum innovativsten PC-Spiel im abgelaufenen Jahr.



R 1997

des vergangenen Jahres

Das Action-Adventure des Jahres **Tomb Raider 2**

Lara Croft hat mit der Fortsetzung wieder die (Tester-)Herzen erobert. Agiler denn je bestreitet sie ihr zweites Abenteuer, wobei die Schauplätze in grafischer Hinsicht noch beeindruckender in Szene gesetzt wurden. Zusätzlich wurde das Waffenarsenal etwas erweitert, denn schließlich ist auch die Anzahl der Feinde angestiegen. Außerdem sieht die Lady jetzt nicht

nur (noch) besser aus, sondern darf die Level zudem mit verschiedenen Fortbewegungsmitteln durchkämpfen. Ansonsten wurde aber die erfolgreiche Mischung aus Action- und Adventure-Elementen vom Vorgänger übernommen, wodurch dieses Sequel letztendlich eine Spielspaß-Wertung von verdienten 89 % einheimen konnte.

Der Flugsimulator des Jahres **Comanche 3**

Eine Hubschrauber-Sim als bestes Flugprogramm des Jahres? Und dann auch noch von Novalogic? Comanche 3 zeigte auf eindrucksvolle Weise, wie man eine erfolgreiche Game-Engine konsequent weiterentwickelt. „Voxel Space 2“ kombinierte erstmals herkömmliche Vektor-Grafik mit den Novalogic-typischen Voxeln (3D-Pixel) und bediente sich somit vom Besten aus den zwei Welten. Alle Luft- und Bodenfahr-

zeuge präsentierten sich schick texturiert und in einer Detailfülle, die mit Voxeln niemals möglich gewesen wäre, wohingegen die Terrain-Darstellung von den räumlich definierten Pixeln profitierte. Zudem tendierte der Nachfolger des Actionspektakels von anno 1994 diesmal eindeutig in Richtung „echte“ Simulation und forderte Heli-Piloten durch hartnäckige Gegner und eine realistische Steuerung des Wundervogels.

Das Rollenspiel des Jahres **Fallout**

1997 war nicht unbedingt ein großes Jahr für Rollenspiele, und unter den wenigen Vertretern des Genres konnte sich Activision mit dem Endzeit-Spektakel Fallout einen dicken ersten Platz sichern. Für uns waren die fesselnde Stimmung, ein durchdachtes Kampfsystem und die vielen, unterschiedlichen großen und klei-

nen Missionen eine Auszeichnung wert. Aber aufgepaßt Rollenspiel-Fans, alle Anzeichen stehen auf beste Wetterverhältnisse für ein gewaltiges RPG-Jahr 1998, wobei Activision sicherlich auch wieder große Chancen hat, mit einem Monstertitel unter den besten des nächsten Jahres vertreten zu sein.

Das Sportspiel des Jahres **NHL 98**

Durch den etwas verspäteten Release verpaßte FIFA 98 knapp den Sprung in die Ausgabe 12/97. Dadurch fällt die Fußballsimulation aus dem Rennen. Doch EA Sports hat ein anderes Produkt aus eigenem Hause, das einschlug: Die Eishockeysimulation NHL 98 errang bei uns höchste Wei-

hen. Zugegebenermaßen erinnert vieles an den Vorgänger, doch EA Sports verbesserte viel an Grafik und Künstlicher Intelligenz. Die Gesamtpäsentation war für die Wahl ausschlaggebend: Kein Sportspiel des Jahres 97 hatte vor allem grafisch so viel zu bieten und dieses.



Das Adventure des Jahres **Floyd**

Floyd wurde mit einer Wertung von 88% nicht nur nach Zahlen der absolute Adventure-Überflieger. Gegen Monkey Island 3 konnte er sich unter anderem auch dadurch durchsetzen, da er, wenn man mal nur vom Gewicht ausgeht, einfach viel mehr Geschichte fürs Geld bietet. Desweiteren konnte die Komik-Sättigung einen wesentlich höheren Lachgehalt vorwei-

sen, und dies vor allem auf einem gleichbleibenden Niveau. Zuletzt müssen wir den Entwicklern noch unser Lob aussprechen, mit Floyd endlich einmal eine eingedeutschte Version produziert zu haben, bei der nicht nur exzellente Sprecher eingesetzt wurden, sondern selbst kleinste Beschriftungen im Hintergrund nicht vergessen wurden.

Der Ego-Shooter des Jahres **Jedi Knight**

Ironischerweise ist einer der wenigen Ego-Shooter des vergangenen Jahres, der nicht prompt auf dem Index landete, zugleich auch der Innovativste. „Jedi Knight“ ist der Beweis dafür, daß ein Spiel dieses Genres auch ohne explizite Gewaltdarstellung die schießfreudigen Actionspieler zu fesseln vermag. Gewürzt wurde die Ballerei im Star-Wars-Universum mit kniffligen

Puzzles im „Tomb Raider“-Stil, Rollenspiel-Elementen und abwechslungsreichen Levels. Die akustische und optische Präsentation steht dem Ideenreichtum in nichts nach. Fazit: Ein hervorragendes Produkt auf diesem Gebiet muß nicht immer nur von id Software stammen. Die Power-Play-Redaktion war sich jedenfalls einig: 88% im Solo- und 89% im Multiplayer-Modus.

Das Rennspiel des Jahres **Interstate '76**

Eigentlich kein „echtes“ Rennspiel aber mit Abstand das coolste PC-Produkt mit Autobeteiligung. Basierend auf der Mechwarrior-Engine versetzte Activision Schlaghosen-Fans in eine Parallel-Erde zur Zeit der Siebziger. Diese alternative Welt unterscheidet sich eigentlich nur marginal von unserer Wirklichkeit: Auch hier laufen die Menschen in geschmacklosen

Klamotten herum und lassen pausenlos „groovige“ Sprüche ab. Da jedoch eine schwere Ölkrise mitsamt Bürgerkrieg die U.S.A. in ihren Klauen hat, ist die Situation auf den Highways nicht ganz so rosig. Als Mitglied einer Gang von Vigilanten fahrt Ihr Mission um Mission, besessen davon, den Tod Eurer Schwester zu rächen.

Das rundenbasierte Strategiespiel des Jahres **Incubation**

BlueBytes jüngster Streich und gleichzeitig der Klassensieger im Bereich Rundenstrategie zeigt, wie sich klassische Strategie mit „Actionelementen“ mischen läßt, ohne daß die sattem bekannte und von vielen verabscheute Echtzeithektik ausbricht. Scharfsinniges Taktieren mit einer Handvoll Männer verlangt alle

Fähigkeiten des Feldherrn – für visuelles Adrenalin sorgen die in Echtzeit gezeigten Angriffe der Alienmutanten. Die im X-COM-Stil aufgebaute Strategie der Mülheimer zeigt, was sich aus einem bekannten Plot – mutierte Aliens gegen kampfunerfahrene Menschlinge – alles machen läßt.

Das Echtzeit-Strategiespiel des Jahres **Seven Kingdoms**

Das Strategiespiel des Jahres und Hoffnungsträger für die Zunft sämtlicher Freizeitgeneräle. Trotz Echtzeitgeschehens und des damit verbundenen grafischen und spielerischen Füllhorns der gleichzeitigen Möglichkeiten, zeigt es eine Künstliche Intelligenz und eine Spieltiefe, die alles andere im Echtzeit- und fast alles im Rundengenre hinter sich läßt.

Dieses Spiel zeigt den Weg, wie die beiden Strategierichtungen wieder vereint werden können – zum Vorteil des Spielers. Soviel mühelose Kontrolle über derartige viele Spielvarianten bescherten dem Spiel dann auch die höchste Power-Play-Wertung des Jahres 1997 – immerhin satte 93% für Solo- und 92% für den Multiplayer!

Die Wirtschaftssimulation des Jahres F1 Manager Professional

Es war ein mageres Jahr für gute Wirtschaftssimulationen. Dennoch trat vor allem ein Produkt deutlich aus der wenig spannenden Durchschnitts-Masse hervor. F1 Manager Professional von Software 2000 vermochte nicht nur Formel-1-Fans in seinen Bann zu ziehen. Auch wenn die Manager-Simulation spürbar als Nachfolger des F1 Manager 96 zu bewerten ist, gab es deutliche

Verbesserungen, die eine Bewertung als ein eigenständiges Produkt erlauben. Eine komplett überarbeitete Grafiken-Engine hob den Spielspaß gewaltig, aber auch automatische Funktionen und einige vollkommen neue Features wurden den üblichen Verbesserungen hinzugefügt. Ausführliche und nützliche Statistiken rundeten das positive Gesamtbild ab.

Das Jump'n'Run des Jahres Pandemonium

Neue Ideen in alten Spiele-Genres sind ausgesprochen selten, aber Pandemonium konnte, zuerst auf der Playstation und kurz darauf dann auch auf dem PC vor allem mit seinen nahezu schwindelerregenden Kamerfahrten zuerst viel Aufmerksamkeit erregen und schließlich eine Menge Lob einheimsen. Das in der Power Play mit 85% bewertete Jump'n'Run verstand es, den Spieler aus seinen zwei Dimen-

sionen herauszureißen und ihm phantasievolle Welten in 3D geschickt vorzugaukeln – der Hintergrund erscheint in verblüffend tiefer 3D-Grafik, aber die Bewegung der Figuren ist genretypisch auf zwei Dimensionen beschränkt. In Kürze wird der zweite Teil von Pandemonium erscheinen, der bereits im Vorfeld schon wieder von sich reden macht. Mal sehen, ob er seinem Vorgänger alle Ehre macht.



Kleinanzeigen

Biete Spiele

Spiele für PC CDROM, Sony, N64, Sega
Saturn zu Top Preisen,
Preisliste kostenlos bei H&M Gdbr,
Platanenweg 4, 66773 Schwalbach,
Tel: 0 68 34/5 57 55, FAX: 5 57 66

Interessieren Sie sich für Kleinanzeigen in unserer
Power Play & PC Player?

Hier einige Daten:

	privat	gewerblich
Power Play	DM 8,-*	DM 12,-*
Topkombi:		
Power Play & PC Player	DM 10,-*	DM 20,-* (zzgl. MwSt.)

*Preise je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)

Bitte senden Sie den Anzeigentext an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Regina Beenken
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder per Fax: 0 81 21/9 51-6 90

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

Software-com

Tel.: 02175-1508 Fax 02175-1509

Homepage www.software-com.de

Aktuelle PC-CDROM Titel

3 rd -Millennium DV 82,35	AH-64D Longbow 2 DV 81,90
Akte Europa DV 78,75	Armored Fist DV 81,05
Blade Runner DV 92,25	Cart Precision Racing DV 89,60
Dark Reign DV 91,55	Deathtrap Dungeon DV 88,40
F1 Racing Simulation DV 77,45	G-Police DV 96,15
Herrscher der Meere DV 81,80	I-War DV 80,90
Jack Nicklaus 98 DV 81,90	Jedi Knights DV 91,15
Lords of Magic DV 76,85	Men in Black DV 81,90
Monkey Island 3 DV 91,25	NBA Live DV 81,90
Oddworld DV 87,75	Populous 3 DV 81,90
Privateer 2 Classic DV 35,25	Queen : The Eye DV 81,05
Red Baron 2 DV 71,95	Rising Lands DV 80,90
Riverworld DV 83,20	Sabre Ace DV 79,95
Shadows Of The Empire DV 85,35	Star Craft DV 92,60
Total Annihilation DV 84,90	Tomb Raider 2 DV 99,65
Ubik DV 82,35	Ultima Online EV 99,40
Wing Com. Prophecy DV 81,90 / Lim. Ed. 94,40	

Unter rätselhaftes Angebot des Monats:

In The Lava

DM 75,00

Kundentelefon: Mo.-Fr. 9.30-19.00 Sa. 9.30-14.00

Versandkosten Vorkasse DM 6,90 Nachnahme DM 9,90 zzgl. DM 3,00

Ausland nur Vorkasse + DM 15,00 ab DM 250,00 Lieferung frei



Das Onlinespiel des Jahres **Ultima Online**

Teure Telefongebühren, eine monatliche Belastung von ca. 18 Mark, langsame Verbindungen, fiese Player-Killer – wie sollte solch ein Game zum Spiel des Jahres in seinem Genre gewählt werden? Ganz einfach, indem die vielen Mißstände durch unglaublichen Spielspaß kompensiert werden. Und Ultima Online macht zweifelsfrei jede Menge Spaß. Selbst das Wort

„Suchtgefahr“ scheint hier nicht übertrieben. Vor allem die Interaktion mit Tausenden von anderen Spielern aus der ganzen Welt macht den Reiz von Ultima Online aus. Daran kann auch die Tatsache nichts ändern, daß aufgrund von sehr beschränkten Stückzahlen in Deutschland nur sehr Wenige in den Genuß dieser Online-Welt kamen und kommen.

Der Hersteller des Jahres **I-magic**

In nicht allzu ferner Vergangenheit hatte I-Magic gerade mal einige passable Flug- oder Handelsimulationen anzubieten, aber das vergangene Jahr brachte einen radikalen Kursschwenk im Spieleangebot der Amerikaner. Mit Achtungserfolgen im Strategiebereich wie Capitalism Plus, Fallen Haven und Seven

Kingdoms, neben den respektablen Flightsims Air Warrior und Warbirds in diesem Jahr, sicherten sich „Wild Bill“ und seine Getreuen einen Spitzenplatz in unserer Firmen-Hitliste. Soviel Flexibilität und Wagemut bei einer relativ kleinen Firma findet einfach unsere Anerkennung.

Das schlechteste Spiel des Jahres **Angst**

„Angst“ versuchte, auf der immer noch populären Welle der 3D-Shooter mitzuschwimmen, versagte dabei jedoch in jeder Beziehung kläglich. Fans handfester Action standen die Haare zu Berge: Eine grauenhafte Engine ließ den Spielspaß in den Keller sinken, wobei die schreckliche Grafik dem programmiertechni-

schen Unvermögen noch die Krone aufsetzte. 9 % Spielspaßwertung und deshalb das „Vorsicht Schrott!“-Prädikat hat sich „Angst“ somit redlich verdient. Wenigstens wurde der Titel treffend gewählt: Man kriegt wirklich Angst, daß noch mehr Gurken dieser Art veröffentlicht werden.

Die Mogelpackung des Jahres **Wet - The sexy Empire**

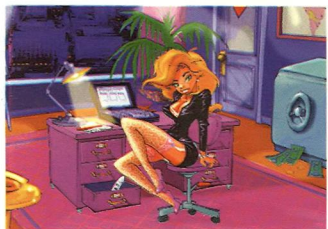
Lang, lang ist's her, da versprach schon Teresa Orlowski ein Porno-Adventure auf den Markt zu bringen – wurde nur nie was draus. WET sollte letztes Jahr als Wirtschaftssimulation im Pornogewerbe die verschlafenen Teutonen wecken, was dem Titel zwar sicher mit den Verkäufen,

jedoch überhaupt nicht mit der Sim, dem eigentlichen Herzstück des Spiels, gelungen ist. Jeder WiSi-Fan schlug sich hier die Hand vor den Mund, allerdings nicht wegen seines pubertären Gekichers, sondern um den Ausstoß von Körperflüssigkeiten zu vermeiden.

Davon würden wir am liebsten weniger sehen und hören

- Schlechte C&C-Clones
- Versuchte Einflüsse einiger Pressevertreter auf Spieletester
- Die beängstigende Konzentration in der Industrie, so daß immer weniger unabhängige Spieleentwickler übrig bleiben
- Schlechte Sequels à la Riven
- Deutsche Wirtschaftssimulationen, egal ob nun Herrscher der Meere oder sonstwas
- Weitere Betriebssystemaufsätze von Microsoft
- DirectX-Versionen

- Exklusiv für Deutschland entschärfte Versionen für unmündige Spieler
- Noch mehr Spiele, die unbedingt kurz vor Weihnachten auf den Markt müssen...
...und deshalb zusammengeschustert sind – getreu dem Motto: Das nächste (zum Spielen auch dringend erforderliche) Update wird nachgereicht – zum äußerst günstigen Preis, versteht sich. Und überhaupt von allem, was schlecht kopiert als Innovation angeboten wird. Denn nicht nur wir Redakteure merken's...



Davon würden wir gerne mehr sehen

- 3D Jump'n'Runs á la Pandemonium
- Mehr Serverkapazität bei UO und einen europäischen Server
- Mehr innovative Spielideen
- Eine Incubation Datadisk
- Reine Fun-Spiele wie GTA oder Mass Destruction
- Mehr durchdachte Strategiespiele á la Seven Kingdoms

Die Lieblingsspiele der Redaktion



Jan Binsmaier

Heroes of Might & Magic 2, Ultima Online, FIFA 98



Fritz Effenberger

Civilization 2, Master of Orion 2, indiziertes Spiel (id Software)



Sascha Gliss

Air Warrior 2 online, F1 Racing Simulation, Warbirds 2.0 online



Ralf Müller

Heroes of Might & Magic 2, Diablo, Ultima Online



Joe Nettelbeck

Master of Orion 2, X-Com Apocalypse, Incubation



Chris Peller

Jedi Knight, Tomb Raider 2, indiziertes Spiel von id



Tom Schmidt

Blade Runner, POD, AOL Chat



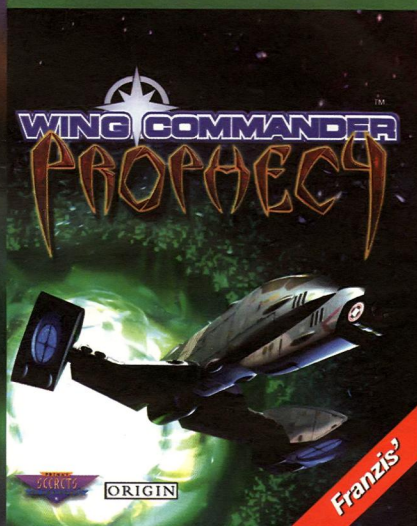
Maik Wöhler

Incubation, Ultima Online, Monkey Island 3

Der schnellste Weg in neue Dimensionen

Neu!

Das offizielle Strategie-Buch



öS 219,-/SFr 25,-
DM 29,95

Wing Commander
Prophecy™

1998. 256 Seiten
ISBN 3-7723-4373-2

Das offizielle Strategie-Buch

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/951-444
Fax 08121/951-679
Compuserve 106004,2214
<http://www.franzis.de>

Franzis'

Am Kiosk: Power Play Special

DIE BESTEN SPIELER
AMBITION ERTE

**Hebt frische Truppen aus,
schickt um Einsatz, macht Vor-
räte und befestigt das Lager,
denn ein glorreicher Feldzug
steht Euch bevor:**

**Die genußvollsten, spieltiefsten
und motivierendsten
Strategiespiele der Saison 97/98
brauchen noch Befehlshaber, um
den Sieg zu erringen.**

Statistiker und Marktstrategen wissen es längst: Unter den PC-Titeln erobern Strategiespiele in Deutschland regelmäßig die größten Marktanteile. Während in manchem Genre pro Jahr nicht einmal 20 Neuerscheinungen zu verzeichnen sind, überflügelten in 1997 allein schon die Echtzeittitel diesen Wert, von den Einzelaufgaben ganz zu schweigen. Grund genug für uns, aus dem Wust der aktuellen Strategiespiele die besten Kandidaten auszuwählen, um sie Euch in einem Power-Play-Sonderheft ausführlich zu präsentieren. Unser Leitmotiv hieß dabei „Strategie für Genießer“. Warum? Weil wir glauben, daß PC-Feldherren eigentlich lieber mit dem Kopf spielen statt mit einer hektisch zuckenden Maushand. Es macht mehr Spaß, in Ruhe einen vielschichtigen Angriffsplan auszuschlecken und ihn dann in die Tat umzusetzen, um am Ende die eigene Strategie aufgehen zu sehen, statt in den ersten 30 Sekunden eines Levels die richtigen Einheiten in eine bestimmte Richtung ziehen zu müssen, um nicht sofort zu scheitern. Mancher Command &

Conquer-Clone übertreibt es mit der Hektik und fordert mehr Geschick mit der Maus als taktisches Vermögen – von strategischen Ansätzen ganz zu schweigen. Doch es gibt auch den maßvollen und cleveren Einsatz der Echtzeit – die Handelsstrategie „Anno 1602“ sei hier als Paradebeispiel genannt: Ob Kampf, Aufbauphase oder Handel, das gesamte Geschehen läuft in Echtzeit ab. Dennoch darf der Strategie – sofern er nur gegen Computergegner spielt – in aller Ruhe bauen, planen und vorbereiten, denn die Gegner passen sich dem Tempo des PC-Spielers an. Wer zunächst ausschließlich baut und handelt, muß nicht



Die Mißheute Neue Welt, Trüben von Goldgraben und Paradiesgärten

Wie eine
Mischung aus
„Die Siedler“ und
„Colonization“
wirkt Anno 1602
auf den ersten
Blick. Doch
Echtzeit und
spielerangepasste
Computergegner
fordern den Lang-
zeitstrategen.



Ohne Entschluß, aber...



...mit scharfen Kanonen

Beschützte
den Flotten

30

Anno 1602

Erobert das Sonderheft!

Taktische Stellungskriege, strategische Eroberungszüge und planerisches Kalkül stehen im Mittelpunkt unseres Sonderheftes. Die Power Play Special Edition „Strategie für Genießer“ gibt es ab sofort an gut sortierten Kiosken oder auf Bestellung bei Computer-Service Jost, Postfach 140220, 80452 München, Fax: 089/20240215, eMail: csj@camelot.de. Das Heft bietet die Vollversion des rundenbasierten Strategiespiels „Heroes of Might & Magic“ sowie ein vollständiges Tabletop-Spiel zum Herausrennen.

Edition

UGE FÜR FELDHERREN



ANNO 1602

NEUESTER STAND

Wir furchten eine
Landung britischer
Truppen und be-
trugen in Winter ein-
gige Verord-
nungsmaß-
nahmen. Doch nunmehr werden wir Zettel produzie-
ren, denn die Schiffe bei den Bäumen haben
nicht mehr leicht zu sein. Das Geld aus einem
Handel mit den in Verhütung und
Bauweise für Häuser oder ein Kanal nicht so
noch nicht. Statt dessen können wir lieber eine klei-
ne Militärtruppe aus der mit den alten Waffen
oder gar Kanonen ausstatten, wird schwierig.
Geldern war es dann sowohl, die gefährlichen
Bäume explodieren vorbei, die Sparten zwar nicht
bekannt, aber ganz genau unsere Fort-
schritte und vor allem die Verteidigungsan-
gaben. Wir glauben, dass ein Angriff unmöglichbar
brennend und intensiver ist, wenn Kanonen.
Doch es reicht nur für einen Wurm und eine
Kanne. Hoffentlich geht das gut...
Es ging gut, wenn auch ein Hausbrennen. Kann
zwei Tage nach ihrer Stoppstelle handeln die Spe-
zie in Norden, um von Hinterland aus anzu-
greifen. Damit hatten wir zwar nicht gewonnen,
aber unsere Männer waren wohl und haben
ganz sich den Wald zu machen, um den
Feind dann aus der Flanke heraus anzugreifen.
Wir haben es so gemacht, dass wir die Flanke
so, dass wir die Flanke gerade nicht abwehren konn-
ten. Hier müssen wir selbst mit der Flanke
Schlichtung finden, denn eine kleine Flanke
bitten von beiden des Berg gekostet. Mit den

frühen Einheiten
machen wir uns in den
höchsten Wäldern
denn, die Verord-
nung umzusetzen und
sicherlich zu verbessern. Glückswen-
ne können wir uns das aufgrund einer guten Wä-
ren nicht. Die weitere Idee läuft von Berg
denen gut, das wir uns mehr ein kleines Experi-
mentieren testen können. Die meisten Männer
benutzen unsere Schiffe, um die Sparten zu
auszuheben. Nach einem abschließend
Übung laufen auch wir an einer schwebenden
Inselle. Bei der Ausübung ist die spezielle
Hilfskraft einleiten wir in den Bergen eine zur
schweren Verteidigung. Sparten sind
wir unsere Pläne und Strukturen aus. Unser
verfügbares Verfügen gelang es uns, dass. Dann
durfte die Sparte nur Wälder weniger Geld zur
Verfügung haben, um sich neue Truppen zu be-

Das Kommando mit Sparten,
hier ist der Spartenführer.

Schöne Aussichten

Fürmen und Handwerk haben
goldenen Boden

Verfügte-Kolonie: Die von Archibald
entworfenen Häusertypen in Anno 1602
sind ein kleinerer, kleinerer Gebäude.

Nach der
Wälder
wurde gebaut

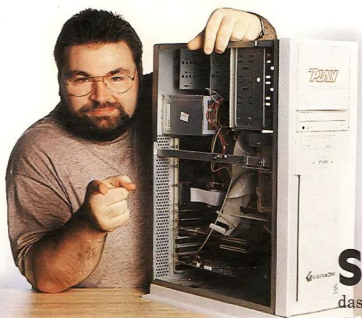
ANNO 1602

befürchten, plötzlich von einer riesigen Invasionsarmee umzingelt zu sein. Lediglich Einzelaktionen von Eingeborenen oder Piraten können jederzeit das idyllische Insel- oder Seefahrerleben stören. Mehr über Anno 1602 verrät unser **Exklusiv-Bericht** in unserer Special Edition (Bezugsquelle: siehe Textkasten).

Im **Sonderheft** bieten wir Euch nicht nur besondere Themenauswahl und Darstellung – zur Einschätzung der Programme werden erstmals Genuß-Level, Spieltiefe und das Verhältnis von Taktik zu Strategie herangezogen –, sondern auch eine ungewöhnliche Heftausstattung: Auf der Special-CD finden sich aktuelle, ausgesuchte **Demos** zu den interessantesten Strategie-Neuerscheinungen, exklusive, noch unveröffentlichte **Bonuslevel** zu Myth und Incubation sowie die Original-Vollversion von „Heroes of Might & Magic“ – dazu als besonderen Service liebevoll gestaltete Handbuchseiten im Heft.

Eine Zugabe ganz besonderer Art findet sich in der Heftmitte: Auf dem DIN-A1-Poster von Microprose werdet Ihr auf der Rückseite eine typische Hexfeld-Landkarte mit unterschiedlichen Geländeformationen vorfinden – die Basis für jedes erstzunehmende **Tabletop-Spiel**. Die passenden Figuren finden sich auf den Papp-Einheftern im Heft und lassen sich leicht herausdrücken und dank der Lasche und einer anzulebenden Beschwerung (z.B. Pfennigstücke) zu stabilen Spielfiguren umwandeln. Die nötigen Spielregeln haben wir ebenfalls entwickelt. Mitsamt kleiner Hintergrund-Story entstand so in Teamarbeit unser Tabletop „**Am schwarzen Menhir**“. Und damit so schnell keine Langeweile aufkommt, bieten wir sogar gleich ein paar Szenarien, an denen Ihr Euch im Freundeskreis beweisen könnt. Doch dabei wollen wir es nicht bewenden lassen: Für alle eingezeichneten wie auch neuen Tabletop-Freunde wollen wir an dieser Stelle in der Power Play eine begleitende Rubrik eröffnen. Doch dafür brauchen wir Eure Hilfe: Ergänzungskarten zum Menhir, neue Szenarien, Regelverbesserungen und weitere Figuren würden dieses Tabletop noch attraktiver machen. Deshalb laßt bitte Eure Phantasie schweifen und entwerft, malt, konstruiert und entwickelt, was das Herz begehrt. Die schönsten, genialsten, sinnvollsten und spielbarsten Einsendungen werden wir an dieser Stelle in lockerer Reihenfolge vorstellen. Außerdem wollen wir die besten Menhir-Ergänzungen prämiieren: Ihr könnt Euch bis zu 1111 Mark für einen qualitativ hochwertigen Beitrag verdienen. Also, ran an Zeichenbrett, Federkiel und Pinsel. Viel Vergnügen bei allen Tabletop-Schlachten!

rm



RUND UM High-Speed-CD-

**Kein Scheppern,
kein Vibrieren –
so präsentieren
sich die neuen
24-fach-CD-ROM-
Laufwerke der
Firma Pioneer. Wir
sagen Euch, was
sie bieten, was
sie kosten und
was alles im Kar-
ton drin ist.
Außerdem:
Kurzüberblick
PC-Speichertypen
sowie ein
interessanter
Leserbeitrag.**

Stellt Euch vor, Ihr legt eine CD in Euer 12-fach-CD-ROM und nichts scheppert. Und das, obwohl es eine der superbunt bedruckten „Unwuchtscheiben“ war! Die Rede ist von dem, was wohl alle kennen: Schon die gute, alte Descent-II-CD sorgt bei den meisten 12-fach-Laufwerken für einen im wahrsten Sinne des Wortes vibrierenden Eindruck. Tja, und dann sind da noch die CDs, bei denen man meint, daß der ganze Rechner abhebt! Mein Verzweiflungs-Rezept dagegen war bis jetzt immer, eine Sicherungskopie anzufertigen und dann mit der Gold-CD zu arbeiten, da diese generell „runder“ sind als alles, was bisher gepreßt wurde.

Seit einiger Zeit ist nun ein CD-ROM-Laufwerk auf dem Markt, das fast gänzlich auf dröhnende „Schütteleffekte“ verzichtet. Das mit bis zu 24ig-facher Geschwindigkeit arbeitende Gerät ist das DR-U03S von PIONEER – und das ist mit allerlei technischen Raffinessen ausgestattet.

Innovation – Slot-In-Technik

Es ist das erste CD-ROM-Laufwerk mit dieser Lademechanik – ein Schubladen- und Caddyloses Verfahren, das bereits von Auto-CD-Playern her bestens bekannt ist. Dieses System wurde nun von Pioneer verfeinert und für den PC nutzbar gemacht. Am Anfang stand ich dieser teilweise belächelten Technik zugegebenermaßen sehr skeptisch gegenüber – die Vorstellung, eine der oft sündhaft teuren Software-CDs so völlig dem motorisch-mechanischen Können des Laufwerks zu überlassen – das war doch etwas befremdend für mich. Von der perfekten Funktionsweise dieses Systems konnte ich mich dann allerdings – entgegen aller Erwartungen – auf der „Bit's und Fun“ überzeugen, denn in unseren Stand-Rechnern funktionierten vier dieser Laufwerke ohne jegliche Störung. Obendrein konnten die Rechner aus dekorationstechnischen Gründen nur so aufgestellt werden, daß die Laufwerke vertikal laufen mußten – ob sie wollten, oder nicht! Und sie wollten! Selbst in dieser verzwickten (Einbau-) Lage taten sie gutmütig ihren Dienst, auch unter den gandenlosen Bedingungen einer Messe, sprich acht Stunden pro Tag. CD rein – CD raus. Dauerlast in stark aufgeheizten Maschinen! Bei keiner der CDs

war ein Brummen oder Vibrieren zu vernehmen, und es waren einige dabei, die auf anderen Maschinen definitiv „unrund“ liefen! Das war GUND genug für mich, mir dieses Gerät mal näher anzusehen, beziehungsweise es für Euch zu testen...

Für eine ziemliche Überraschung sorgte gleich zu Anfang die Betriebsanleitung, denn in der war zu lesen, daß ein Vertikalbetrieb überhaupt nicht möglich sei. Naja, auf der Messe wurde das Gegenteil eindeutig bewiesen – sogar im Härte-test. Aber jetzt zur Technik im einzelnen. Der Slot, in den die CD eingeschoben wird, ist beidseitig mit einer Staubabdichtung aus Kohlefaserbürsten versehen, die wir ja (in wesentlich größerer Ausführung) schon als Schallplatten-Reinigungsbürsten kennen. Durch die enorme Feinheit, Flexibilität und Bruchfestigkeit dieser Fasern kann man tatsächlich fast von regelrechter Staubdichtigkeit sprechen. Ein weiterer nützlicher Effekt dieser Bürsten ist die sehr schonende und dennoch wirkungsvolle Reinigung der CDs bei jedem Lade- und Entladevorgang – jedes Partikelchen auf der Scheibe wird bereits beim Einlegen „ausgesperrt“. Der Übernahmepunkt des motorischen Ladesystems ist so gewählt, daß die CD nicht auf der Datenseite berührt werden muß, sie kann am Rand gehalten in den Slot gesteckt und dann nachgeschoben werden, bis der Motor greift, was aus Sicherheitsgründen erst recht spät geschieht (etwa bei 85% der CD-Fläche). Ausgefahren wird die CD dann allerdings zu mehr als 50%, was bedeutet, daß sogar das Zentrierloch der Scheibe zum Ergreifen genutzt werden kann! Auch kann sie wieder beim Einsetzen noch beim Entnehmen so weit verkantet werden, daß eine Beschädigung der empfindlichen Oberfläche möglich wäre.

Rüttelleffekte – nein danke

Ein weiteres technisches Plus dieses Laufwerks ist der Vibrationssensor. Sollte eine Scheibe doch einmal „abheben“ wollen, wird das vom Sensor erkannt und verhindert. Er regelt die Umdrehungsgeschwindigkeit dann so weit herunter, daß die unerwünschten Vibrationen ausbleiben. Meine Erfahrung hat jedoch gezeigt, daß das wahrscheinlich wegen der präzisen Laufwerktechnik nur recht selten

HARDWARE

ROM im Flüstergang

notwendig ist. Bedingt durch die (je nach CD) wechselnde Drehzahl liegt die Dauer-Daten-transfertrate zwischen etwa 1 800 und 3 600 kByte in der Sekunde. Das Erkennen einer eingelegten CD erfolgt durchschnittlich in vier bis acht Sekunden – bei selbstgebrannten Scheiben dauert's zwar deutlich länger, aber ich hatte bisher mit nur wenigen Rohling-Typen ernsthafte Schwierigkeiten (siehe dazu auch unseren Kasten).

Um eine übermäßige Erwärmung durch die enorme Drehzahl zu verhindern, geht das Laufwerk in größeren Leseпаusen in den „Sleep-Modus“, was bedeutet, daß der Antrieb auf Null heruntergefahren wird. Das klingt zwar zeitraubend, aber das „Aufwachen“ bei einem Zugriffsversuch erfolgt prompt, und die Drehzahl wird auffallend schnell erreicht. Auch bei Spielen kam es zu keinen spürbaren „Hängern“ zwischen Video- und Gamesequenzen, wobei hier jedoch wieder die „Selbstgebrannten“ eine Ausnahme bildeten.

Audio-CDs werden ebenfalls anstandslos abgespielt – entsprechende Steuerungs-Tasten und ein externer, regelbarer Kopfhöreranschluß (3,5 mm Klinke) sind vorhanden – das digitale Einlesen von Audiodaten ist mit entsprechender Software möglich. Natürlich gibt es auch eine interne Audio-Anschlußmöglichkeit mit vierpoligem „Standard“-Stecker.

Technische Eigenschaften

Die Laufwerke sind in einer E-IDE und in einer SCSI-II-Variante erhältlich. Das SCSI-Laufwerk ist mittels Jumper terminierbar und für alle Betriebssysteme geeignet – für einige

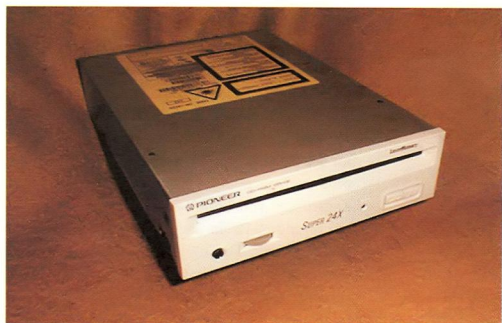
UNIX-Systeme steht sogar die Umstellung der Clustergröße von 2048 Byte auf 512 Byte (Jumper) zur Wahl. Beiden gemeinsam ist die für ein CD-ROM sehr schnelle Zugriffszeit von nur 65ms bei Linear- und 75ms bei Zufallszugriff. Die Datenpufferkapazität von 128 kByte sorgt stets für einen kontinuierlichen Datenfluß.

Mit einem entsprechenden Adapter können übrigens auch die recht seltenen 8-cm-CDs verwendet werden. Hier ist aufgrund der komplizierten und hochempfindlichen Lade-technik jedoch peinlichst genau darauf zu achten, daß der Adapter völlig fehlerfrei ist und die CD fest sitzt. Würde sie sich bei der hohen Drehzahl aus dem Adapter lösen, wäre das Laufwerk wahrscheinlich kaum zu retten. Der Lieferumfang entspricht dem wünschenswerten, aber nicht immer üblichen Standard. Im Karton findet man eine ausführliche (deutsche) Anleitung, alles zum Einbau erforderliche Zubehör – vier Jumper, einen Notauswurf-Stift (!) sowie ein Audiokabel. Auch ein SCSI-Treiber für DOS/Win 3.x wurde nicht vergessen. Der E-IDE-Variante liegen zusätzlich ein Datenkabel und selbstverständlich eine DOS-Treiberdiskette bei. Im November vergangenen Jahres lag der durchschnittliche Preis für das DR-U03S bei etwa 199 Mark für die SCSI-Variante und ca. 169 Mark für das IDE-Gerät! Da das sehr viel Laufwerk für's Geld ist, denke ich, bei diesen Preisen kann man die kleinen Schwächen was die Rohlinge betrifft, getrost vergessen, denn das waren die einzigen wirklichen Probleme mit diesem Laufwerk!

tz

ROHLING-PROBLEME

Bei einigen Rohlingstypen kam es dazu, daß nach dem Herunterfahren der Drehzahl in einer längeren Leseпаuse oder bei Zugriffs-Sprüngen (zum Beispiel beim Test des Menüs auf der PowerPlay-Master-CD) die entsprechende Spur nicht gefunden werden konnte. Am zuverlässigsten liefen die gold und grün beschichteten Rohlinge. Von CDs mit blauer, silberblauer oder einer ähnlich dunklen Beschichtung möchte ich aus den erwähnten Gründen abraten. Um nur einige Hersteller zu nennen – PHILIPS, KODAK und TARGA-CDs erwiesen sich bei mir als die zuverlässigsten. Die höchste Ausfall-Rate (fast 60%) hatte ich eigenartigerweise bei den PIONEER CDs, für die es ja eigentlich ein „Heimspiel“ hätte sein müssen! Mein Rat ist daher, auch vor dem Kauf von Marken-Rohlingen unbedingt einige Tests zu machen, wenn man sich größere Mengen zulegen will.



Keine Schublade, kein Caddy – aber funktionieren tut's tadellos: Das neue Flaggschiff von Pioneer: DR-U03S

SO GEHT'S

Achtung: Unser Telefonservice für Hardwarefragen hat eine

Neue Rufnummer!

Unsere Hardware-Hotline erreicht Ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr unter der Ruf-Nummer:

089/139 99 400

Und damit hat sich noch etwas geändert: Ab sofort ist die schon vor langer Zeit angekündigte „Warteschleife“ aktiv. Leider ist aus technischen Gründen keine Ansage eines Wartetextes möglich. Wenn Ihr also das Freizeichen hört und trotzdem das Gespräch nicht angenommen wird – laßt es weiterklingeln, das kostet noch nichts! Sobald der Euch zugekommene Probleminhaber aufliegt, werdet Ihr automatisch verbunden. Ist die Warteschleife jedoch voll, ertönt nach etwa 15 Sekunden das Besetztzeichen. Auch dann ist der Anruf für Euch nach wie vor gebührenfrei.

Aber wie immer gilt: Stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips nehmen wir nur schriftlich entgegen. Außerdem findet Ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

RAM - welcher Typ für welche Maschine?

Daß man davon nie genug haben kann, weiß inzwischen fast jeder. Und daß es schnellere und langsamere Module gibt, ebenfalls. Aber wie sieht es mit den Speichertypen an sich aus? Immer wieder werde ich gefragt, was der Unterschied zwischen den einzelnen Bauarten ist, und ob man da was falsch machen kann. Man kann! Also, sehen wir uns mal um, was momentan so die gängigsten Speichermodule sind...

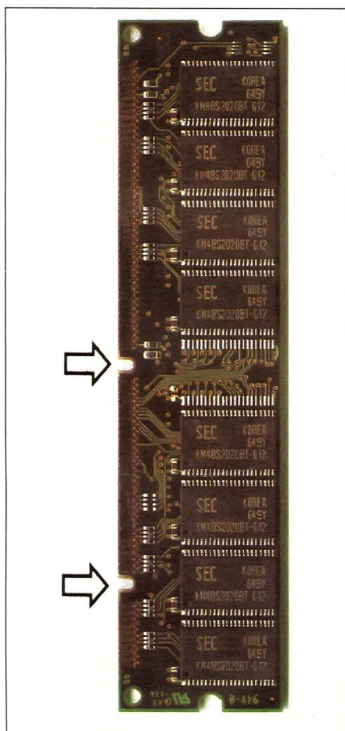
Um in der richtigen Reihenfolge zu bleiben, müßte ich eigentlich mit den Standard-SIMM (SingleInlineMemoryModul) beginnen. Aber dieser Speicher ist inzwischen als Hauptspeicher für den PC absolut bedeutungslos. Er findet fast nur noch auf älteren Soundkarten (WaveTable-Erweiterung) und auf alten Cache-Controllern Verwendung. In Handel sind diese 30poligen Uralt-Module so gut wie nicht mehr zu bekommen, daher soll auch der kurze Hinweis auf diesen Typ genügen.

Der Standardspeicher ist immer noch der 72polige PS/2-Typ (auch PS/2-SIMM genannt).

Diese Module finden auf einigen neueren 486er- und allen Pentium-Boards Verwendung. Auf Pentium-Platinen müssen sie immer (abgesehen von extrem seltenen Ausnahmen) paarweise bestückt werden. Die Module sind als FPM (FastPageMode) oder EDO (Extended-DataOut) mit jeweils 60 ns Zugriffszeit erhältlich. Ab und zu dürften auch noch einige FPM-Module mit 70 ns umherschwirren, aber egal wie preiswert sie sind – Finger weg! Sie sind für alles, was schneller als ein P90 ist zu langsam und machen daher nicht nur kleine Probleme! Werden sie mit den schnelleren 60er Chips gemischt, gibt stets der „Dümmere“ das Tempo an, der übrigens dann auch auf die erste Speicherbank (Bank 0) gesetzt werden muß. Würden dagegen die schnelleren Module auf die erste Bank gesetzt, würden die meisten Boards auch auf die restlichen Bänke mit dieser Geschwindigkeit zugreifen. Wären dort dann langsamere Bausteine zu finden, käme es wahrscheinlich in 80% aller Fälle zum Crash.

Mittlerweile sind übrigens die EDO-Module sogar preiswerter als die langsameren FPM-Bausteine (ein 8 MB EDO-Chip kostet zur Zeit keine 30 Mark mehr). Aber aufpassen: Die spezielle Eigenschaft des EDO-Speichers, der die Daten durch eine Art „interne Zwischenpufferung“ mehrmals zum Lesezugriff zur Verfügung stellt, muß auch vom Board unterstützt werden. Dieser Umstand macht sie meist inkompatibel zu allem, was nach 486er heißt. Abgesehen vom Uralt-Pentium-60 (66) sind mir keine Pentium-Boards bekannt, die die EDOs verweigern. Aber die etwa 8% Leistungsgewinn der EDOs gehen auch dann flöten, wenn man sie mit den normalen FPMs mischt. Nur wenige Markenboards (zum Beispiel GIGABYTE) können diesen Nachteil durch eine nach Bänken getrennte Ansteuerung ausgleichen.

Die ganz neuen Boards haben zusätzlich noch ein bis drei Sockel für die schnellen SDRAM-Module – einem Speichertyp, der der Nachfolger des PS/2 ist, und sich auf dem besten Wege befindet, der zukünftige Standard zu werden. Diese 168poligen Bausteine sind leicht von den PS/2-Modulen zu unterscheiden. Sie sind wesentlich größer und besitzen ZWEI Kerben an der Kontaktseite (Pfeile im Bild). Das abgebildete ältere 32-MB-Modul hat noch eine Zugriffszeit von 12 ns – erkennbar an der Kennzeichnung „G12“ in der letzten Zeile der Chip-Beschriftung. Die neuesten DIMMs besitzen eine Zugriffszeit von nur 10 ns – teilweise schon darunter. Der SDRAM (SynchronDynamicRAM) kann wegen seiner synchronen



**SDRAM - der schnelle PS/2-Nachfolger.
Bald neuer Standard?**

Arbeitsweise nicht mit den asynchronen PS/2 gemischt werden. Ich weiß, ich weiß! Es gibt einige Boards, bei denen das laut Beschreibung tatsächlich geht. Allerdings sind die SDRAMs auf diesen Platinen im Mischbetrieb dann so sinnvoll wie'n Kühlschrank am Südpol! In diesem Fall passiert nämlich nichts weiter, als daß die synchrone Arbeitsgeschwindigkeit an die der asynchronen PS/2-Module angepaßt wird (60 ns). Wer also den „Boost“ haben will, muß die PS/2 komplett rauswerfen und typenrein DIMM (DoubleInlineMemoryModul), wie die SDRAMs auch genannt werden, bestücken. Äh, zum Thema „Boost“ vielleicht noch soviel: Auf Pentium- und Pentium-MMX-Maschinen sind nach einer Umstellung von EDO auf SDRAM maximal drei bis fünf Prozent Leistungsgewinn zu erwarten. Spürbar können die SDRAMs ihre volle Pracht erst richtig in Pentium-II-Systemen entfalten. Auf den meisten Pentium-II-Boards sind daher nur noch 168-pin-DIMM-Sockel zu finden – die „langsamen“ PS/2 haben hier ausgedient!

So weit so gut, aber wer braucht nun welchen Speicher, und vor allem wieviel davon? Aus meiner Zeit als PC-Verkäufer kenne ich den Satz „...ich will auf dem Rechner ja NUR Spiele machen“ zur genüge! Gerade dieses „NUR“ ist der Irrtum, denn kaum eine Anwendung (abgesehen von aufwendiger Bildbearbeitung) braucht soviel Rechnerleistung und Speicher wie unsere heißgeliebten PC-Spiele! Man sollte an mindestens

32 FREIE (!) Megabyte denken, wenn alles flüssig laufen soll. Die Mindestanforderungen auf einer Schachtel beziehen sich nämlich fast immer auf das Spiel selbst, und nicht auf die ganze Maschine. Damit will man verhindern, daß ein Kunde abgeschreckt wird. Games wie zum Beispiel „Turk“ oder „Need for Speed II – Special Edition“ mit weniger als 32 MB Gesamt-RAM unter Win95 in 3Dfx zu starten, grenzt fast schon an Selbstbestrafung! Immerhin nimmt sich Win95 je nach Lust und Laune schon mal bis zu 8 Mbyte für sich selbst – bei Netzwerkbetrieb teilweise noch mehr. Bleiben also im günstigsten Falle noch 24 Mbyte für's Spiel. Schnell erweist sich, daß das meistens zuwenig ist, wenn's dann richtig „zur Sache“ geht – das Game wird bei schnellen Szenen mit vielen Gegnern und reichlich Ballerei zur Slide-Show! Der Tip: Zu den Daten auf der Spieleverpackung bei Win95/NT mindestens 8 MB, und bei DOS/Win3.x mindestens 4 MB dazuzählen – dann sollte nichts schiefgehen. Der am besten zu verwendende Speichertyp sollte von der Maschine abhängig gemacht werden. In einem Pentium – egal, ob mit oder ohne MMX – würde ich generell nur EDOs verwenden, im Pentium-II ausschließlich SDRAMs. Bei letzteren muß immer nur ein Modul gesetzt werden, so daß eine schrittweise Aufrüstung nicht schwierig ist. Zur Zeit sind die DIMM's auch nicht viel teurer, als PS/2-Module der gleichen Speichergröße (siehe Kasten). tz

SPESCHER IM ÜBERBLICK

Noch nie waren die Speicherpreise so tief wie heute! Ich habe noch eine Rechnung im Schrank, auf der hinter einem 8MB-Modul ein Preis von über 200 Mark steht. Zu dieser Zeit waren diese Module noch der absolute Wahnsinn.

Nun sind das die kleinsten momentan erhältlichen Module – 8er PS/2-EDO zum Preis von ca. 30 Mark pro Stück. Die 16er PS/2-EDO sind schon für ca. 60 Mark zu haben, und die 32er PS/2-EDO schlagen mit etwa 130 Mark zu Buche. Dem gegenüber stehen die SDRAM-Bausteine mit 32 MByte, für die man knappe 140 Mark hinblättern muß. Wer ganz hoch hinaus will, kann die gleichen Chips mit 64 MByte je Modul für ca. 480 Mark bekommen. Der auffallend hohe Preis für die 64er DIMMs liegt an einer Bestückung mit einem zusätzlichen EPROM, das den Zugriff auf die Module mitverwaltet.

MONSTERPOST ZU LESERPROBLEM - ODER LESERPOST ZU...

In einer der letzten Ausgaben hatte ich angeregt, mir Eure persönlichen Lösungen zu Problemen zu schicken. Obwohl eine ganze Reihe von Einsendungen auf meinen Tisch flatterten, sind die meisten vorgeschlagenen Änderungen stark konfigurationspezifisch, so daß sie leider nicht allgemein anwendbar sind.

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte mich aber noch der folgende interessante Beitrag von Stefan R. aus Schwedt/Oder zu einem immer wieder auftretenden „monströsen“ Problem. Natürlich ist Euch schon klar, worum es geht: Treiberprobleme mit 3Dfx-Karten. Da dieses Thema auch ein ständiger Hotline-Gast ist, gebe ich diesen Beitrag nun an Euch weiter... „Es dürfte mittlerweile allen bekannt sein, daß die beliebten 3D-Beschleuniger-Karten wahre „Wunderwaffen“ gegen niedrige Frame-Raten und Klotzgrafik sind. Umso erfreulicher ist es, daß größere Probleme

mit diesen Karten ausbleiben – abgesehen von zu empfindlichen Loop-Kabeln. Aber mir fiel auf, daß es immer wieder Probleme mit einigen 3Dfx-Demos (**FIFA98**, **NFS II SE** und **NHL98**) gibt, obwohl alle anderen Spiele, die mit dieser Hardware-Beschleunigung arbeiten, einwandfrei laufen. Die genannten Demos stürzten regelmäßig nach ein bis zwei Minuten ab. Da die betroffenen Spiele alle aus dem Hause ElectronicArts stammten, tippte ich auf ein Treiberproblem. Treffer! Da ich von meiner „Monster-3D“ restlos überzeugt war und bin, hatte ich natürlich den Originaltreiber installiert. Nun verwenden alle Karten-Hersteller zwar den gleichen Chipsatz (Voodoo), steuern ihn aber der besseren Performance wegen über eigene Treiber an. Damit kommen nun einige Spiele offensichtlich nicht klar. Abhilfe kann hier ein Update des Treibers oder die Umstellung des Treibers der

3D-Karte auf den Standard-Treiber '3D Accelerator' schaffen.

Die aktuellsten Treiber erhaltet Ihr am einfachsten auf der Internet-Seite: <http://www.3dfx.com> der Fa. 3Dfx Interactive Inc., die immer die neuesten Treiber zum Download anbietet. Aber vielleicht kann Euch ja auch der freundliche Computerhändler um die Ecke weiterhelfen. Ihr seht also, es handelt sich bei diesen Problemen um keinen Voodoo-Zauber, sondern nur um Treiberkonflikte. Allerdings kann auch der echt nervtötend sein! In diesem Sinne: viel Spaß beim Zocken!!“

Stefan R.

Nun Stefan, ich weiß natürlich nicht, was der freundliche Computerhändler empfiehlt... ich habe jedenfalls den neuen Glide 2.43 schon mal mit auf die CD gepackt. Vielen Dank für Deinen Beitrag – weiter so! tz

TREVOR

Der Herrscher der

Der Entwickler von Seven Kingdoms und Capitalism, Trevor Chan, teilt mit uns seine Einsichten über Echtzeitstrategie und Gameplay.



Seven Kingdoms trägt die Spieltiefe-Krone des Jahres 1997



Fantasy-Abenteuer und nüchterne Kalkulation

Trevor Chan ist kein Unbekannter mehr. Er begann als Hacker-WizKid und gründete in jungen Jahren Enlight Software. Schon sein erster Spieltitel, Capitalism, war in vieler Hinsicht ungewöhnlich. Eine reine Business-Simulation ohne jede Animation und mit Tabellen überladen, noch dazu hergestellt im Spiele-Niemandsland Hongkong, sorgte für Überraschung und durchgezogene Nächte – nicht nur bei Wirtschaftsstudenten und Hardcoregamern. Der zweite Streich war Seven Kingdoms, das sich auf Anhieb eine der höchsten Wertungen in der Geschichte der Power Play sicherte. Es enthält alles, was wir in Warcraft 2 vermissten und verbindet Echtzeitspannung und extreme Spieltiefe in bisher nicht gekannter Weise. Ein Grund, den publikumsscheuen Trevor Chan, den Mann hinter beiden Spielen, zu einem Exklusiv-Interview zu überreden. Wird er „der nächste Sid Meier“?

Power Play: Ich habe gehört, daß deine Karriere schon in einem sehr frühen Alter begann, als du für die lokale Presse Artikel über Computer geschrieben hast. Lag dem nur die verständliche unwiderstehliche Faszination des Themas zugrunde oder gab es handfeste Gründe, die dich auf diesen Weg brachten?

Trevor Chan: Der Apple II+ war der erste Computer, den ich damals bekam. Das war wirklich, als ich noch sehr jung war. Für mich war das eine unglaubliche Maschine, die ein völlig neues

Universum vor meinen Augen öffnete. Und BASIC war meine erste Programmiersprache. Als mein Interesse am Programmieren weiter zunahm, erlernte ich die 6502 Assemblersprache. Zu dieser Zeit war der Apple II+ die ideale Plattform für Hacker und „einsame Programmierwölfe“, er trug auf signifikante Weise zur Weiterentwicklung dieser Szene in den 80er Jahren bei. Ich war einer von den Leuten, die von dieser von Untergrund-Hackeraktivitäten geprägten Subkultur fasziniert waren. Unter diesem Einfluß stehend, machte ich mich daran, ein paar wirklich aufregende Dinge mit dem 64Kbyte-Hauptspeicher meines Apple II+ anzustellen. Ich hatte es komplett in Assemblercode geschrieben. Durch einen Zufall bekam ich die Gelegenheit, einen Artikel an ein lokales Computermagazin zu schicken. Er behandelte ein Programm von mir, das Bitmap-Grafiken zu einer unterhaltsamen Dia-Show verband – sie nahmen den Artikel an. Das war das erste Mal, daß ich Geld durch programmieren verdiente.

PP: Was hast du gemacht, bevor du Enlight Software gegründet hast? Hast du die Universität besucht, um so etwas wie Informatik zu studieren, oder hast du alles in der Praxis und von der Pike auf gelernt?

TC: Tatsächlich habe ich nie eine Universität besucht. Obwohl eine konventionelle Ausbildung den Weg zur Karriere bahnen kann, fand ich es in meinem Fall unmöglich, die Beschränkungen, die einem das Ausbildungssystem auferlegt,

CHAN

sieben Könige

zu ertragen. Ich glaube, daß es nicht der effektivste Weg ist, etwas zu lernen, wenn einem jemand erzählt, was man lernen soll, nur weil diese Person das so richtig findet.

Im umgekehrten Fall kann es ein weit besserer Weg zum Wissenserwerb sein, wenn du selbst die Initiative ergreift und das lernst, woran du Interesse hast. Außerdem bietet Arbeit – im Gegensatz zum reinen Studium – die Möglichkeit, das Gelernte mit der Anwendung zu verbinden. Und genau das ist es, was ich schätze.

Bevor ich Enlight gründete, entwickelte ich ein paar Jahre lang Datenbankprogramme. Ich begann damit, auf Teilzeittbasis kommerzielle Datenbankapplikationen für eine örtliche Computerberatungsfirma zu entwickeln, als ich noch auf der Schule war. Sobald ich die Schule hinter mir hatte, machte ich aus der Teilzeiteine Vollzeitbeschäftigung und gründete mit einem Freund zusammen meine eigene kleine Computerfirma. Wir spezialisierten uns darauf, für kleine und mittlere Unternehmen Netzwerk-lösungen zu entwickeln. Unglücklicherweise war dieser Versuch nicht sehr erfolgreich, also entschloß ich mich, daß es das Beste für uns alle wäre, der Sache ein Ende zu bereiten und uns nach anderen Möglichkeiten umzusehen. Danach nahm ich einen Vertrag von Cathay Pacific Airways an, einer weltweit operierenden Fluglinie mit Sitz in Hongkong, um Programme für sie zu schreiben. Das war der Beginn von Enlight Software. OK, Cathay war der erste Kunde von Enlight. Während der beiden Jahre bei Cathay

entwickelte ich mit an einem Softwaretool namens „SalesKit“, einem Datenbank- und Verkaufs-analyseprogramm, das weltweit in den Büros von Cathay verwendet wird. Gerade in dieser Zeit nahm Capitalism erste Formen an, ich begann mit der Ausarbeitung dieses Spiels zunächst nebenbei. Als der Vertrag mit Cathay auslief, machte ich Capitalism zu meiner Hauptaufgabe. Das ist die Übersicht über meine Laufbahn, bevor ich als Entwickler von Capitalism bekannt wurde.

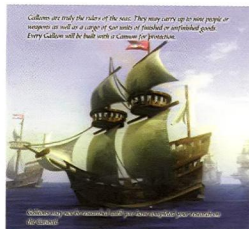
PP: Warum hast du dir für dein erstes Spiel gerade dieses Thema ausgesucht? Warum eine puristische Businesssimulation – die doch zumeist trockene und langweilige Spiele abgeben, gerade hier in Deutschland.

TC: Ich denke, es ist richtig zu sagen, daß das Geschäft für die meisten Menschen wirklich ein sehr trockenes Thema darstellt. Lanweilige Finanzdaten, humorlose, krawattenträgende Sachbearbeiter, uninspirierte Meetings und ähnliches, das kommt einem vor Augen, wenn man an Business denkt. In Wirklichkeit aber ist der Kern des Geschäftes etwas ganz anderes und viel aufregenderes. Stell' dir vor, du bist ein selbst-ändiger, risikofreudiger Unternehmer, der unter der Anforderung steht, ein Geschäft in einem



TREVOR CHAN

Unmittelbar nach dem Schulabschluß begann er für eine Firma Datenbank- und Verkaufs-analyseprogramme zu programmieren. Als sein Vertrag dort auslief, widmete er sich voll und ganz der Entwicklung seiner ersten Wirtschaftssimulation „Capitalism“, die auch in Deutschland ein Erfolg wurde.



Diese prächtigen Galeonen muß der junge König erst erforschen



Der Kampf mit Schwert und Schatztruhe bestimmt die Welt von Seven Kingdoms



rasch expandierenden Markt zu führen. Was dir dabei begegnet, wird jedes Quentchen deiner Fähigkeiten, Vorstellungskraft, Intelligenz und Leidenschaft erfordern. Die ermüdende Routine-schuferei, die immer noch die meisten Angestellten ablesen müssen, wird dir dabei abgenommen. Deswegen ist es eine gerechtfertigte Annahme, daß die Leitung eines Unternehmens Spaß machen kann, wenn du die Person an seiner Spitze bist und die Freiheit zu jeder Entscheidung hast. Tatsächlich hat nicht jeder das Glück, sein eigener Boß zu sein, und das Vergnügen, sein eigenes Unternehmen zu leiten, ist den meisten Menschen verwehrt. Es war der Wunsch, eine Business-Simulation zu schaffen, die ambitionierten Selfmade-Menschen eine Möglichkeit zur Verwirklichung ihrer Träume gibt – das hat mich dazu gebracht, Capitalism zu schreiben.



So werden Häfen entwickelt

PP: War Hongkong als eine der kapitalistischsten Städte der Welt so etwas wie ein idealer Nährboden für ein solches Spiel?

TC: Obwohl Hongkong eine für Geschäfte und Unternehmen äußerst vorteilhafte Politik betrieb und es ein Ort von äußerstem Unternehmerteil ist, führte die Entwicklung ironischerweise dahin, daß die Stadt ein Platz des Ultrakapitalismus wurde, wo Spekulationen und das Erzielen kurzfristiger Gewinne die Hauptrolle spielen. Die Unternehmen hier beschäftigen sich nur mit größtem Widerwillen mit Software-

entwicklung, da diese üblicherweise eine lange Zeit benötigt, bis die Investitionen wieder hereinkommen und ein Gewinn erzielt wird. Die Entwicklung eines Computerspiels mit einem so ungewöhnlichen Inhalt wie Capitalism war in Hongkong eine kleine Sensation.

PP: Wie hast du es geschafft, „Fleisch auf die Knochen“ zu bekommen und das Spiel alles andere als langweilig werden zu lassen?

TC: Wie ich vorhin schon gesagt habe, kann die Leitung eines Unternehmens eine faszinierende Erfahrung sein, wenn die Umstände es dir gestatten, deine Phantasie galoppieren zu lassen, um deinen Vorstellungen von Größe und Erfolg nachzujagen. Die Geschichte einiger dieser Selfmade-Männer ist genauso fesselnd wie ein gutgeschriebener Roman. Ein Spiel, das

auf dieser Seite der Realität basiert, kann überhaupt nicht langweilig sein, wenn nur die Höhen und Tiefen der Businesswelt lebensecht eingefangen werden.

PP: Könntest du unseren Lesern etwas über die „DigitLife-Engine“ erzählen, auf der die Enlight-Spiele basieren?

TC: Die meisten Simulationen, die zur Zeit erhältlich sind, benutzen „What-If“ („Wenn-Dann“) -Regelsysteme, um ein Modell zu simulieren. Ein Nachteil dieses Verfahrens ist, daß das simulierte Modell so auf keinen Fall der Dynamik der wirklichen Welt nahekommen kann. Die Geschehnisse werden dadurch ziemlich vorhersagbar, was ebenfalls nicht sehr realistisch wirkt. Es wird alles zu mechanisch, um noch natürlich zu wirken. Was wir mit der DigitLife-Engine gemacht haben, war, eine objektorientierte Simulationstechnik zu benutzen, so daß jedes Objekt im Spiel – also Firmen, Produkte, Fabriken, Personen etc. – ein künstliches Leben entfaltet. Alles basiert auf den simulierten äußeren Umständen, den Beziehungen zu anderen Objekten und den jeweiligen eigenen Vorlieben – so kommt das Endergebnis und das Verhalten eines einzelnen Objektes zustande.

PP: Wie lange hast du insgesamt an Capitalism gearbeitet?

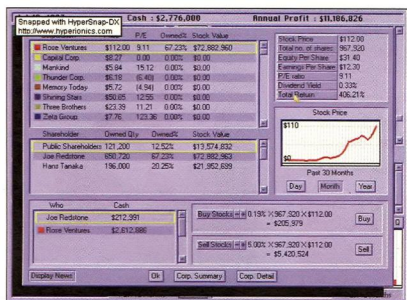
TC: Es hat mich ungefähr zweieinhalb Jahre gekostet, das Spiel fertigzustellen. Das war vielleicht die beeindruckendste Zeit meines Lebens. Die Erfahrungen, die ich mit den völlig unterschiedlichen Anforderungen machte, waren ebenso erfrischend neu wie aufbauend für mich. Das reichte vom Entwickeln der Grundidee aus dem Nichts heraus, dem Durcharbeiten von einer Menge sehr trockener Wirtschaftsliteratur, dem Aufbau und der Balance eines Simulationssystems, das der modernen Businesswelt gerecht werden sollte, einigem an Grafik, das ich selbst entwarf, über das Schreiben eines 150 Seiten starken Handbuchs bis zu den Geschäftsbeziehungen in der wirklichen Welt, wie der Zusammenarbeit mit dem Vertriebs, bis ich endlich die Früchte meiner Mühen ernten konnte.

PP: Und wie groß ist deine Firma inzwischen geworden?

TC: Ich habe jetzt über sieben talentierte Mitarbeiter. Wer lernten in der langen und intensiven Entwicklungszeit von Seven Kingdoms gut miteinander auszukommen.

PP: Spielst du eigentlich selbst Computerspiele? Und wenn ja, welche?

TC: Oh, ja. Ich spiele Computerspiele seit den Tagen meines Apple II+. Einige der Klassiker, die ich in dieser Zeit am meisten liebte, sind Lode Runner, Karataka, Beyond Castle, Bruce



Capitalism war ein Fest für Wirtschaftsspieler





Fertige Szenen aus vergangenen Zeiten



Beginne als Farmer...

Lee, Spy vs. Spy, Roadwar 2000 und Captain Goodnight. Was den PC betrifft haben die folgenden viel von meiner Freizeit verbraucht: Railroad Tycoon, Civilization, Command & Conquer, Lands of Lore, F15 II, Heroes of Might & Magic II und The Day of Tentacles.

PP: Gibt es irgendwelche Spiele, die Seven Kingdoms und die Arbeit daran beeinflusst haben? Gut, alle reden in diesem Zusammenhang von Warcraft und Civilization, aber wie stellt sich das aus deiner Sicht dar?

TC: Als wir begannen an diesem Spiel zu arbeiten, fiel mir auf, daß wir dabei waren, etwas für dieses Genre unerhört Komplexes zu schaffen. Aber die Eleganz der Benutzerführung ist es, die für den Gelegenheitsspieler wichtig ist. Wenn man diesen Punkt verfehlt, wird schon die Komplexität der Oberfläche den normalen Spieler verwirren und abstoßen. Also entschied ich, daß eine Benutzeroberfläche ähnlich der von Warcraft 2, dem populärsten Fantasy-Echtzeitstrategiespiel, unsere Anforderungen am besten erfüllen würde. Das war dann der Einfluß von Warcraft 2: ein kosmetischer.

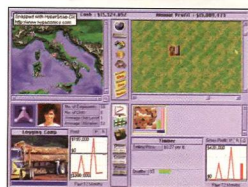
Im Gegensatz zu der Meinung vieler Leute hatte Civilization nur einen geringen Einfluß auf Seven Kingdoms. Ich habe zu keiner Zeit versucht, so etwas wie ein Echtzeit-Gegenstück zu Civilization zu schaffen. Denn was in einer rundenbasierten Form so hervorragend funktioniert, würde in sich zusammenfallen, wenn man es auf ein Echtzeitspiel überträgt. Mir wurde klar, daß der beste Weg, so etwas wie das Gefühl, ein Imperium aufzubauen – wie in Civilization – in Echtzeit durchzuführen, am besten dann funktionieren würde, wenn man Civilization zunächst mal völlig beiseite schiebt. Statt dessen konzentrierte ich mich darauf, was ein Echtzeitspiel haben sollte, um diese großartige Aufbaustimmung zu vermitteln.

PP: Was war dein Ziel, als du begannst, Seven Kingdoms zu entwickeln?

TC: Ich hatte schon immer großes Interesse an der Geschichte. Da ich Chinese bin, habe ich einen problemlosen Zugang zur chinesischen historischen Literatur. Sie ist die umfassendste, lückenloseste Geschichtsschreibung auf der Welt, sie verzeichnet über 2300 Jahre sämtliche wichtigen Details. Es gab zahllose Momente in meinem Leben, in denen ich diese Beschreibungen von heroischer Tapferkeit, politischer Schläue, Intrigen und der Grausamkeit der Realität las und mir dabei vorstellte, einmal ein Spiel daraus zu machen. So war es geradezu zwangsläufig, daß ich nach der Fertigstellung von Capitalism ein Spiel machte, in dem der Spieler die Rolle des Königs einnimmt. Es ging mir darum, ein möglichst authentisches Gefühl zu erzeugen, wie es ist, ein König zu sein. Ob dieses Ziel erreicht wird, hängt vor allem vom Realismus des Spiels in Bezug auf Wirtschaft, Spionage und Diplomatie und auch von der überzeugenden Darstellung der Computerpersönlichkeiten, also der Könige und anderer Personen im Spiel ab. Das zu erreichen, war unser Ziel, und ich denke, es ist uns ziemlich gut gelungen.

PP: Konntest du Erfahrungen aus Capitalism für Seven Kingdoms weiterverwenden?

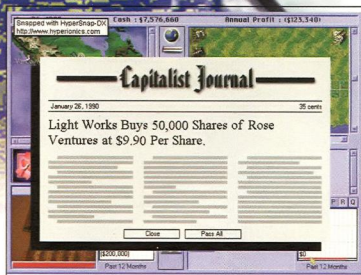
TC: Ja, die Arbeit an Capitalism vermittelte mir unschätzbare Erfahrungen damit, die Entwicklungsarbeit an einem großangelegten, kommerziellen Spieleprodukt zu kontrollieren. Es gibt heute einfach zu viele Fallgruben für Spieleent-



...oder Sägewerkbesitzer



So entsteht ein Frythan-Monster



Börsenfieber pur



Perfekte Übersicht über Soll und Haben...



...oder über Männer und Märkte

wickler. In eine davon zu treten, führt zu schlimmen Verzögerungen und Beeinträchtigungen. Genauer gesagt, es gab eine Reihe von Punkten, an denen mir meine Erfahrungen sehr von Nutzen waren. Einer davon ist das Aufstellen eines Zeitplans – der Betatest und das Entfernen der Bugs dauert viel länger als man meint, also plant man realistischerweise gleich drei Monate dafür ein. Ein anderer ist, daß man ständig eine sehr klare Vorstellung vom Endprodukt haben muß. Beispielsweise muß man immer das Gameplay gegenüber dem Realismus bevorzugen, wenn man die Wahl hat. Meine Erfahrung ist außerdem, daß du als Entwickler uneingeschränkt an dein Produkt glauben mußt.

Allein schon deswegen, weil gerade in der Anfangsphase der Entwicklung immer wieder Leute die Nase darüber rümpfen, und gerade ein so komplexes Spiel wie Seven Kingdoms fängt erst dann an, zu leuchten und zu glänzen, wenn alle Teile zu einem Ganzen zusammenfinden. **PP: War die Arbeit an Seven Kingdoms sehr anders als die an Capitalism?**

TC: Es gab wichtige Unterschiede. Da die Optik in einer Echtzeitstrategie eine so große Rolle spielt, widmet sich ein großer Teil der Arbeit dem Artwork und der Animations-Engine. Auch der Multiplayermodus war etwas, das mir bei Capitalism kein Kopfzerbrechen bereitete. Die Programmierung des Multiplayermodus und das Testen davon, machte die Entwicklungsarbeit sehr viel schwieriger. Daneben haben die beiden Spiele natürlich viel gemeinsam. Sie sind beide in erster Linie als Solo-Games mit betont großer Spieltiefe konzipiert, sie haben beide eine ausgeklügelte Künstliche Intelligenz. Daher verlief die Arbeit recht ähnlich: Zuerst wurde ein Prototyp entworfen. Dann kamen neue Details und Eigenschaften dazu, beinahe jeden Tag. Als genügend Features beisammen waren, fing es an Spaß zu machen und die Leute im Team sahen es als Spiel an, nicht mehr als Softwareprojekt. **PP: Seven Kingdoms ist untypisch für das Echtzeitstrategiegenre. Nie zuvor gab es gleichzeitig soviele Kontrolle in der Hand des Spielers über soviele Komplexität. Wie ging das, wie habt ihr das ausbalanciert?**

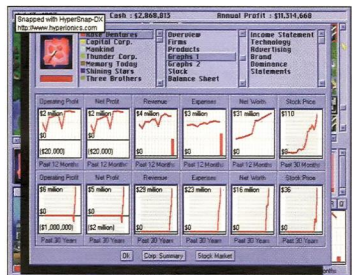
TC: Es gibt so etwas wie drei Hauptphasen in der hohen Kunst der Spieleentwicklung. Zuerst brauchst du ein originelles Thema – wenn anzunehmen ist, daß es bei der Veröffentlichung ein Dutzend anderer Spiele mit dem gleichen Inhalt gibt, solltest du es in die Mülltonne werfen, bevor irgendwelche Arbeit drinsteckt. Die zweite Phase ist, das Spieldesign auszuarbeiten und zu verbessern, neue Eigenschaften hinzuzufügen und

andere wegzuerwerfen, die nur auf dem Papier gut aussahen, und alles nochmal zu überdenken, um es eleganter und spielbarer bezüglich Logik und Benutzeroberfläche zu machen. Dann, zuletzt, mußt du am Gameplay herumschrauben, die Benutzeroberfläche polieren und die KI aufrüsten, bis alles so gut wie perfekt ist. Aber ich muß dir sagen, es gibt kein Rezept, es erfordert deine ganze Leidenschaft. Es gab Zeiten, da war mein Gehirn in jeder Sekunde, in der ich bei Bewußtsein war, mit dem Spieldesign beschäftigt. Überflüssig zu betonen, wie erschöpfend das ist. **PP: Warum hast du das fiktive Jahr 1000 für Seven Kingdoms gewählt? Weil es sowas wie Mittelalter repräsentiert?**

TC: Da Fantasyelemente in das Spiel eingebracht wurden, um es farbenfroher zu machen, dachte ich mir, daß ein Startjahr 1000 am besten geeignet wäre, um die Halb-historische Situation und gleichzeitig die märchenhaften Frythan-Monster unterzubringen.

PP: Seven Kingdoms bietet nicht nur Kampf und Wirtschaft, sondern legt auch eine große Betonung auf Politik. Verschiedene Nationen und ihre Beziehungen untereinander, was war deine Idee dahinter?

TC: Wir wissen, daß Politik ein wichtiger Teil der Geschichte ist. Also war mir klar, daß es absolut nötig ist, Politik authentisch darzustellen, um dieses Gefühl zu vermitteln, wie es ist, ein König zu sein. Aber die überwältigende Komplexität dieses Themas machte es wirklich zu einer großen Aufgabe, eine politische Simulation für ein Computerspiel zu entwickeln. Glücklicherweise war ich in der Lage, Inspiration dafür aus meinen Studien der chinesischen Geschichtsschreibung zu erhalten, die einige sehr detaillierte Schilderungen von politischen Zusammenhängen im antiken China enthält. Ich denke auch, daß Politik einer der faszinierendsten und anspruchsvollsten Aspekte in Seven Kingdoms ist. Durch die unzähligen Möglichkeiten gegenseitiger Beziehungen ist es wirklich nicht leicht, hier einen Weg zum Spielgewinn zu finden. Aber genau dieser Detailreichtum ist es,



Da bleiben keine Fragen offen

der ein Spiel so variantenreich werden lässt, daß man es oft wieder spielen kann. Und es ist auch meine erklärte Absicht, komplexe Politiksimulationen in zukünftige Projekte zu integrieren. **PP: Was ist deine „Lieblingsnation“ und wie ist deine eigene bevorzugte Strategie?**

TC: Was meine eigene bevorzugte Nation in Seven Kingdoms ist? Schwer zu sagen. Ich mag alle, deswegen habe ich sie ja aus so vielen weiteren möglichen ausgesucht. Meine Strategien sind eigentlich alle ins Spiel eingeflossen. Also beobachte die KI während des Spiels und du wirst meine typische Vorgehensweise herausfinden.

PP: Das Jahr 1997 hat uns einige sehr KI-lastige Spiele wie Total Annihilation und eben Seven Kingdoms gebracht – ein wichtiger Evolutionsschritt für Computerspiele. Nicht nur die Computergegner, sondern auch die eigenen Einheiten sind stärker, intelligenter und realistischer geworden. Was meinst du, bringt das nächste Jahr?

TC: Meiner Ansicht nach gibt es vier Parameter, die bestimmen, wie gut man die künstliche Intelligenz in einem Spiel machen kann: Die Komplexität des Spiels, die Kenntnisse des Entwicklers über die spezifische Art von KI, die das Spiel erfordert, die Prozessorauslastung, für die man das Spiel entwirft, und die Zeit, die man für die Entwicklung aufwendet. Es ist immer schwieriger, die KI für ein komplexes Spiel zu bauen, als für ein simples. Schau, als die ersten Echtzeitstrategiespiele wie Dune II oder Command & Conquer aufkamen, stellten wir einen Rückschritt in Bezug auf die KI fest, verglichen mit der KI in rundenbasierten Spielen, deren KI sich über etwa eine Dekade hin entwickeln konnte. Inzwischen sind einige Jahre vergangen und wir stellen eine deutliche Zunahme der Künstlichen Intelligenz in Echtzeitstrategien fest. Das ist eine natürliche Entwicklung. Auch durch die jetzt verfügbaren Arbeitsspeicher und Prozessoren ist es für Entwickler möglich geworden, eine komplexere KI zu schaffen, ohne sich um den enormen Bedarf an Rechenleistung solcher Programmteile kümmern zu müssen. Aber letztlich kommt es darauf an, wieviel Zeit und Arbeit man in die KI-Entwicklung stecken möchte. Da sie erst eingebaut werden kann, wenn alle anderen Teile des Spiels vorhanden sind, kommt es wirklich auf die Bereitschaft des Spieldesigners an, noch ein paar Monate Arbeit dafür dranzuhängen. Ich denke also, wir werden in Zukunft eine kontinuierliche Zunahme von Künstlicher Intelligenz beobachten können. Dagegen wird es für Spiele mit einem neuartigen Ansatz oder Thema schwierig sein, schon in der ersten Version wirklich gute KI zu zeigen – außer, der Entwickler steckt ungeheure Anstrengungen hinein. Zusammenfassend möchte ich sagen, daß trotz der vielen Versprechungen über

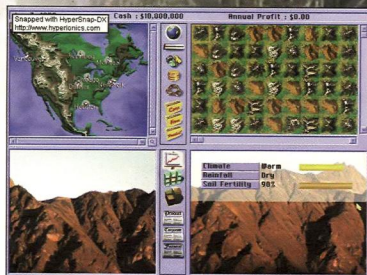
zukünftige KI-Leistung die Entwicklung eher evolutionär als revolutionär sein wird, da die beschriebenen Bedingungen sicherlich noch eine ganze Weile gelten werden.

PP: Bei all' den Echtzeitspielen, die in letzter Zeit erschienen sind, glaubst du, es gibt überhaupt noch eine Chance für rundenbasierte Strategiespiele?

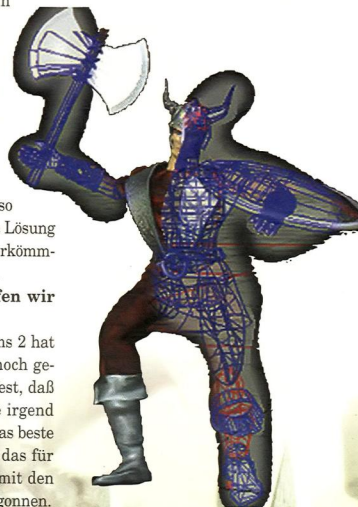
TC: Obwohl Echtzeitstrategiespiele im vergangenen Jahr eine klare Führungsposition gegenüber rundenbasierten eingenommen haben, erwarte ich, daß sich der Unterschied in Zukunft verringert. Viele der im letzten Jahr erschienenen Echtzeitstrategien waren nur das Resultat von Marketingentscheidungen, schnelle Kopien von den wenigen ultrapopulären Spielen herzustellen. Wenn diese Clones erstmal vom Markt verschwunden sind, müssen auch diese Marketingtypen ihren Fehler eingestehen, und sie werden nicht mehr so gut-gelaunt reinschauen, wenn das Wort „Echtzeitstrategie“ fällt. Das Gute daran ist, daß die Hersteller dann nicht mehr nach Trenderwägungen entscheiden müssen, sondern ein Spiel so konstruieren, wie es am besten funktioniert. Spiele wie Civilization und Master Of Orion laufen zweifellos besser in einem Rundenmodus. Dagegen basieren z.B. SimCity und Capitalism stark auf der Echtzeitspannung. Außerdem erwarte ich eine größere Menge von Hybriden, also Spielen, die beides nutzen. Das könnte die Lösung für Spiele sein, die in keiner der beiden herkömmlichen Spielweisen so recht funktionieren.

PP: Abschließende Frage: Was dürfen wir von Enlight in Zukunft erwarten?

TC: Die Entwicklung von Seven Kingdoms 2 hat schon begonnen. Obwohl viele Details noch geklärt werden müssen, steht jetzt schon fest, daß wir so viele Anregungen der Spieler wie irgend möglich mit einbauen werden, so daß es das beste „Bau-Dein-Königreich“-Spiel sein wird, das für Geld zu haben ist. Überdies haben wir mit den Vorbereitungen für ein neues Projekt begonnen. Es wird eine eigens entwickelte 3D-Engine und ein hochpräzises Simulationsmodell beinhalten. Dieses Echtzeitstrategiespiel entwickeln wir mit dem Ziel, antike Herrschaft und Kriegsführung in einer nie gekannten Weise zu zeigen. Auch denke ich über eine neue Version von Capitalism nach. Capitalism ist ein Spiel mit einem sehr großen Thema, es gibt viele weitere Bereiche, in die es sich ausbreiten kann - so wie Transport, Telekommunikation, Bankwesen, die Softwareindustrie oder der Versicherungsmarkt. *Fritz Effenberger*



In den USA wird Capitalism an den Universitäten eingesetzt





Jan Binsmaier

Die Indizierungen der letzten Monate – unmittelbar vor Redaktionsschluß erreichte uns die jüngste – ergeben auch diesen Monat wieder jede Menge Diskussionsstoff

SO ERREICHT IHR UNS

Post:

WEKA Consumer Medien
GmbH

Redaktion Power Play
Kennwort: **Power Post**
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Fax:

08121 / 95 1 – 297

eMail:

74431.754@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort **Power Post** angeben.

Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Power Post

Immer wieder Index

Seit längerem verfolge ich die Diskussion um Pixel-Blut und Indizierung. Ich selbst spiele seit meinem achten Lebensjahr in großem Ausmaß Computerspiele und ich brauche wohl nicht zu erwähnen, daß es damals noch keine unblutigen Lokalisierungen gab. Nach der Meinung der meisten Gewalt-Gegner müßte ich also zum verkappten Serienkiller abgestumpft sein und wenig soziale Kontakte haben. Ich kann an dieser Stelle nur versichern, daß keines von beidem zutrifft (ich gehe im Februar zum Zivildienst und habe viele gute Freunde). Um eines klarzustellen: JA, ich bin der Meinung, daß das Kürzen der Gewaltszenen auch den Spielspaß verkleinert, und JA, ich habe Spaß an der Gewaltdarstellung in den Spielen. HEY, ich bin aber im echten Leben ganz normal, ich habe sogar eine große Hemmung vor Gewalt. Nun könnte jemand sagen, das gehe mich eigentlich gar nichts an, denn ich bin ja Österreicher und bei uns gibt es (glücklicherweise) keine BPjS. Aber das Problem ist, daß man die gewalt- und spielspaßreichen Originale zwar kaufen dürfte, sie aber de facto nicht erhältlich sind, weil nur die lokalisierten deutschen Versionen bestellt werden. Was ich also fordere, ist die Aufhebung des ungerechten Werbeverbots, damit man Spiele von id oder von 3D Realms endlich wieder ohne die idiotischen *chen schreiben darf und Originale wieder in die Auslagenfenster gestellt werden.

Walter Meissl, Graz

Oh, Du glückliches Österreich! Man verzeihe mir die Polemik, aber tatsächlich beneide ich Euch ein wenig um die Nicht-Existenz der örtlichen BPjS. Vor allem aus gegebenem Anlaß: Ein Tag vor unserem Redaktionsschluß wurde ein Spiel indiziert, für das schon ein ausführlicher Testbericht fertig war. Natürlich mußten wir den Test aus dem Heft nehmen, ansonsten würdet Ihr diese

Ausgabe gar nicht in der Hand halten. Wenn ich es aber ehrlich gestehe, bin ich um die BPjS auch ein wenig froh. Denn tatsächlich gibt es Spiele, die fernab jeglichen guten Geschmacks sind und sinnlose (!) Gewalt verbreiten. Ob damit gleich die Gewaltbereitschaft generell bei den Spielern gesteigert wird, vermag ich nicht zu beurteilen und überlasse dies deshalb fachlich versierteren Personen, beuge mich also deren Urteil. Ein Verkauf dieser Software an Minderjährige sollte dann auch ausgeschlossen sein. Sehr vermessen empfinde ich aber das Benennungsverbot: Wenn wir als Fachmagazin solch ein Spiel testen, dann gehört es auch zu unseren Aufgaben, Empfehlungen auszusprechen. Diese mögen aber nicht unbedingt positiv sein, denn auch wir zählen uns zu mündigen und verantwortungsbewußten Staatsbürgern, die Gewalt nicht verherrlichen werden. Ein Spiel, das nur durch seine dargestellte Gewalt auffällt, wird wohl nie in der Power Play einen positiven Bericht bekommen. Eine Kennzeichnungspflicht für „Erwachsenen-Spiele“ mag da sinnvoll erscheinen, ein generelles Verbot aber sicherlich nicht. Im Gegenteil: Ich sehe vielmehr die Gefahr, daß indizierte Spiele noch mehr an Reiz für Jugendliche gewinnen, wenn sie nicht so leicht zu bekommen sind. Also auch Spiele, die ansonsten in der Masse an besseren Spielen schönede untergegangen wären. Und das kann nicht im Sinne der Jugendschützer sein... Das Thema ist sicherlich sehr kontrovers; vielleicht wäre es an der Zeit, daß sich der Gesetzgeber zusammen mit der BPjS und Vertretern der Spielmagazine an einen Tisch setzt und konstruktiv über Möglichkeiten für die Zukunft spricht. Vielleicht kämen dann bessere Schutzmechanismen für die Jugend heraus, als ein generelles Verbot, das keinem hilft. Die Power Play wäre zumindest für solch ein Gespräch bereit.

3D-Beschleunigerkarten

Da ich mich mit Grafikkarten leider nicht besonders gut auskenne, habe ich eine Frage an Euch und hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt: Was für Vorteile

bzw. genaue Funktionen bringt der Einbau einer 3D-Grafikkarte? Derzeit besitzt ich eine „normale“ ATI Mach64 PCI 2MB VRAM-Karte und liebäugle mit einem Einbau solch einer 3D-Karte! Welche könnt Ihr mir empfehlen?

Marcel Dussling, via Internet

Diese Frage gehört zu den meist gestellten in den letzten Monaten. In der Power Post ist einfach nicht genug Platz, um sie ausführlich und fachgerecht zu beantworten. Wir haben uns daher entschlossen, in der nächsten Ausgabe einen großen 3D-Karten-Test zu präsentieren. Nicht böse sein, wenn ich Dich jetzt auf die nächste Ausgabe vertröste, aber Halbwahrheiten, Gerüchte und Pseudowissen gibt es viel zu diesem Thema. Wir möchten dies deshalb sehr ausführlich und kompetent behandeln. Es könnte sich daher durchaus lohnen, mit dem Kauf noch ein kleines Weilchen zu warten!

Nicht mehr Nummer 1?

Ich muß Euch ein Geständnis machen! Ihr seid nicht mehr meine Nummer 1. Was ich bei Eurem Heft vermisste, ist die Vertrautheit, die meiner Meinung nach zu einer Spiele-Zeitschrift einfach dazugehört. Laufend neue, unbekannte Gesichter. Übrigens, kann man die Hardware-Hotline nicht eventuell erweitern? Ich habe schon ein paarmal versucht, durchzukommen, doch es war laufend besetzt.

Alexander Möller, Frankfurt/Main

Ausgesprochen schade. Wir wären gerne noch Deine Nummer 1. Aber irgendwie verstehe ich Dein Argument auch. Schließlich waren wir einst selbst als Leser mit den „alten“ Gesichtern vertraut. Diesen Vorteil des „Kennens“ haben wir natürlich noch nicht, aber immerhin sind wir jetzt seit fünf Ausgaben dabei – und das ist doch auch schon was, oder? Andererseits glaube ich, daß Gesichter nicht alles sind. Viel wichtiger ist meiner Meinung „der Geist“ der Power Play, also die Inhalte, die Kompetenz das unbefleischbare Wertungsprinzip. Und dieses „Erbe“, das uns die „alten“ Gesichter hinterlassen haben, wurde von uns nicht nur weitergeführt, sondern ausgebaut. Das ist es, was die Power Play auszeichnet. In diesem Sinne hoffen wir natürlich, daß die heute noch „neuen“ Gesichter für Euch schon bald die „alten“ sind, und wir vielleicht auch wieder Deine „Nummer 1“! Zur Hotline: Keine Frage – die Hotline ist überlastet. Denn, wenn man sonntags zum Telefonhörer greift, dann sind es in vielen Fällen auch schwerwiegende Probleme. Dies geht manchmal eben nicht auf die Schnelle – Tom läßt dann einfach nicht locker und telefoniert so lange, bis sich das Problem (hoffentlich) erledigt hat. Manchmal sind es aber auch immer noch Leser, die bei Spielen nicht weiterkommen und dann nach Lösungshilfen fragen, obwohl wir stets wieder darauf hinweisen, daß die Hotline nur für Hardware-Probleme da ist! Aber so ist es eben – die kommen doch tatsächlich durch. Dennoch suchen wir natürlich nach einer Lösung. Sowie wir eine gefunden haben, lassen wir es Euch wissen!“

Glückwünsche

Ich wollte Euch zu Eurer vorigen Ausgabe (12/97) beglückwünschen. Nach ersten Befürchtungen aufgrund des neuen Teams, muß ich neidlos eingestehen, daß diese Ausgabe eine der besten ist, die ich je in Händen hielt (was natürlich auch an der Spielemasse zum Weihnachtsgeschäft liegen kann). Auch das Auseinandersetzen mit der Meinung der Leser finde ich sehr gut. Diese negativen Zuschriften werden nicht übergangen und es werden auch Ansichten, die dem Team widerstreben abgedruckt und behandelt. Aber genug der Lobhudelei, viel Glück und Erfolg bei weiteren Ausgaben!

Markus Kastner, via Internet

Vielen Dank für das Lob und die Glückwünsche! Dies ist aber nicht der Grund, warum ich Deinen Leserbrief hier beantworte. In der Regel ist für Lob hier kein Platz, außerdem sieht es immer etwas nach „Selbst-Beweihrührung“ aus. Abgesehen davon hören wir es selbstverständlich sehr gern. Überdies ist es eine alte Erfahrung: Wenn man zufrieden ist, schreibt man nicht, Kritik animiert viel mehr dazu. Und das ist auch gut so, denn nur wenn wir Eure Meinung mitbekommen, können wir auch tatsächlich etwas verändern! Denn eines ist sicher: JEDER Brief, JEDES Fax und JEDE EMAIL wird gelesen und in unsere ständigen Überlegungen um und zu unserem Heft einbezogen. Sicher wird der eine oder andere seine Hinweise auch schon umgesetzt gefunden haben...

INSERENTENVERZEICHNIS

1 & 1 Direkt Informationstechnik	102-103	Okay Soft	47
Call and Play	49	Philip Morris	135
CUC Software International	35,37	Psygnosis	136
Game it!	39	Softgold	58-59,108-109
Groß Elektronik	79	Software Company	159
Hint Shop	47	software-com	117
Interactive Magic	68-69	Virgin Interactive	18-19
Koch Media	41	WEKA Computerzeitschriften	61,67
Matrox Electronic	33	WEKA Consumer Medien	45,55,57,73,107
Media Point	7	WIAL Versand	43
Media World	17		
Multimedia Soft	79		



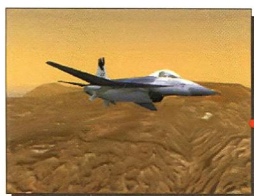
Deathtrap Dungeon

Sword & Sorcery in finsternen Gewölben! In "Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon" zeigt Ihr den Monstern, wer der Herr im Kerker ist.



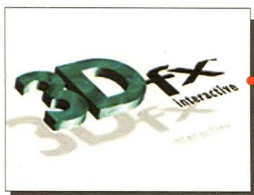
Star Craft

Heiße Schlachten im kalten All. Wird der Anwärter auf die Strategienkrone von Blizzard die hohen Erwartungen erfüllen?



Falcon 4.0

Geheimnisvoller, grauenhafter Mord, eine dunkle Macht und ein gewiefter Detektiv. Erste Ausblicke auf einen klassischen Film-Noir-Thriller.



3D-Beschleuniger im Test

Jeder spricht davon, doch nur wenige wissen wirklich Bescheid. Unser großer Vergleichstest zeigt, welcher Hersteller die besten (3D-)Karten hat.

3/98

erscheint am **16. Februar**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Ltd. Redakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion: Sascha Gliss (sg), Jost Netelbeck (jn), Christian Peller (cp), Tom Schmidt (ts), Mark Wöhler (mw)
CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberg (fe), Thomas Ziebarth (tz)
 Alle Artikel sind mit dem Kürzelchen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistent: Stefanie Küßler (1211)

Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
 Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
 Tel.: 089/13999400

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 08121/95-1001, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Michael Grebenstein, Martina Siebert

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Origin/EA

Anzeigenleitung: Alan Markovic (1389)

Mediaberatung: PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knttel (1270), PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault (1273)

Markenartikel: Christian Buck (1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenen (1471)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997

So erreichen Sie die Anzeigenleitung:

Tel.: 08121/95-1389, Fax: 08121/95-1297

Int. Account Manager: Emma Karpfinger (1309)

Auslandspräsidenten:

Großbritannien: Smyth International, London

Tel.: 0044-0181446-6400, Fax: 0044-0181446-6402

USA: M & T International Marketing, San Mateo

Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Holland: Insight Media, Laren

Tel.: 0031-35-539511, Fax: 0031-35-5310572

Korea: Young Media Inc., Seoul

Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Japan: Accot Corp., Tokio

Tel.: 03-81-3-3800-3229, Fax 03-81-3-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,

Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-241

Österreich: DSB Absencey GmbH

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866

Schweiz: Aboverwaltung AG

Sägetstr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131

Einzelheftbestellung in- und Ausland: Erdem Development,

Stroßstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08639/9670-0, Fax:

08639/9670-55

Preise: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 49,80 Mark; Ausland: 79,80 Mark; A: 398,- ÖS; CH: 49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Produktionsleitung: Otto Albrecht (1440)

Technik: Journalatz GmbH

Dornacher Str. 32, 85622 Feldkirchen

Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Carl-Bertelsmann-

Str. 161, 33311 Gütersloh

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandene Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1684

Verlagsleitung, Marketing/ Vertrieb: Helmut Grünfeind

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH,

Gruberstr. 46a, 85598 Pöng, Postfach 1129, 85590 Pöng,

Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



DER MORD

SENTIENT

DER AUFBRUCH IN DIE UNENDLICHKEIT



FÜR WINDOWS® 95
KOMPLETT DEUTSCH

www.psychosis.com/de/sentient

**PC
CD
ROM**

