

POWER

PLAY

DM 4,90

S 37,-/sfr 4,90

lfr 105,-/hll 6,25

bfr 119,-/Lit 6,800

Pta 600,-/Dr 1.200,-

www.magnamedia.de/powplay/

7/98

Nur
4.90

PC-SPIELE MAGAZIN



In die Falle gegangen
Deathtrap Dungeon

Ein Ufo kommt selten allein
X-COM Interceptor

Exklusiv auf CD:
**15 Missionen zu
Seven Kingdoms**

Stürmt die C&C-Bastion
KKND 2

Blechkamerad statt Zinnsoldat

ROBORUMBLE

Ist es zu hart, bist Du zu schwach





INTERCEPTOR



STARTEN SIE IN EINE NEUE
STRATEGISCHE DIMENSION

JUNI '98

MICRO PROSE

www.microprose.com

X-COM ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microprose Limited. X-COM Universe und darin enthaltende Elemente obliegen dem MicroProse Copyright

Redaktion *intern*

HURRA 7K!

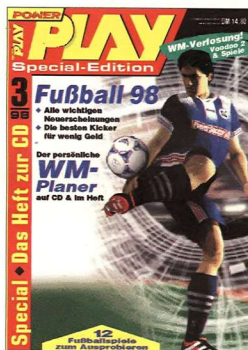


Eines der anspruchsvollen und reizvollsten Echtzeit-Strategiespiele dieser Saison erhält ein frisches Gewand: Als „Ancient Adversaries“ (antike Gegnerschaft) geht Seven Kingdoms aufpoliert und gestärkt in den Handel. Wer seit Warcraft das taktische Hauen und Stechen mit Orcs und Trollen lieb gewonnen hat, ist mit dem Ancient-Package sicher sehr gut bedient. Und wer

bereits das bisherige Seven Kingdoms-Grundpaket besitzt, wird von uns direkt und ohne Umwege bedient: Weltexklusiv haben wir für Euch das deutsche Ancient-Adversaries-Update ergattern können. Ihr findet die rund 40 MByte große Software auf der Cover-CD dieser Ausgabe. Sie läßt sich direkt aus unserem CD-Menü heraus starten, wobei das Update dann in das (hoffentlich) bestehende Seven-Kingdoms-Verzeichnis überspielt wird. Danach braucht Ihr nur noch die Original 7K-CD ins Laufwerk einlegen und das Spiel wie gehabt starten, schon taucht im Hauptbildschirm der „Ancient Adversary“-Schriftzug auf. Neben den bisherigen Einzel- und Multiplayer-Levels werdet Ihr 15 neue Missionen, drei neue Rassen und einige optische Verbesserungen entdecken können. Mehr darüber verrät aber unser Ancient-Report auf Seite 113.

Sobald Ihr dieses Heft in Händen haltet, ist das Fußball-Fieber ausgebrochen. Damit die Passiv-Sportler unter Euch bei den vielen TV-Übertragungen nicht den PC vernachlässigen, haben wir ein WM-Sonderheft herausgebracht. Diese Power Play Special Edition liegt bereits an jedem gut sortierten Kiosk und zeichnet sich vor allem durch eine aufwendige CD aus: 12 interessante Fußball-Titel als spielbare Demo, die wichtigsten Updates und Patches aktueller und bewährter Rasensportspiele sowie ein WM-Planer (für Excel), der Euch durch dieses hoffentlich spannende Turnier begleitet, beleben Euren PC. Daneben stellen wir alle wichtigen Fußball-Neuerscheinungen vor, die sich noch 98 ihren Weg durch den Strafraum bannen werden.

Zum Abschluß bleibt noch zu berichten, daß es uns endlich gelungen ist, unseren lieben Kollegen Tom Schmidt in die Wüste zu schicken, und zwar in die Wüste von Arizona, Nevada, Texas und wo immer es sonst heiß hergeht im Spielmarkt der USA. Als unser höchst willkommener ständiger US-Korrespondent wird Tom künftig frühzeitig die Fährte aufnehmen, sobald sich wieder ein vielversprechendes PC-Spiel anschleicht.



Viel Spaß mit und ohne Fußball wünscht Euch
Euer Power Play Team

K O L U M N E

Halbwertszeit



Nichts ist älter als die Zeitung von Gestern. Dieser Spruch läßt sich langsam auch auf PC-Spiele übertragen. Zwar bleibt dank des Video-clips der Ärzte (Männer sind Schweine) Busenwunder Lara Croft allgegenwärtig, doch wer spielt Tomb Raider II überhaupt noch? Oder Wing Commander V? Oder Monkey Island III? Oder, noch schlimmer, kauft diese Titel JETZT noch jemand? Nö. Die Industrie stöhnt bereits, muß sie doch innerhalb weniger Wochen für genügend Absatz sorgen, um die hohen Entwicklungskosten und möglichst noch einen satten Gewinn einzufahren. Ein riskantes Geschäft, denn wenn der Verkauf nicht läuft, listet der Handel sie gnadenlos wieder aus. Es gibt schließlich genug Anwärter auf die Top 10. Und bei den Ego-Shootern wird die Situation noch dramatischer, weil die BfJS stets darum bemüht ist, brutale Spiele per Indizierung zu bannen. Und Indizierung bedeutet Werbeverbot. Werbeverbot bedeutet für uns wiederum Schreibverbot. Und oft läuft es wieder auf eine schnelle Auslistung des Handels hinaus. Spiele, die nicht mehr im Handel sind, werden nicht mehr gekauft, sondern nur noch raubkopiert. Ein Teufelskreis, würde TV-Kaiser sagen – und recht hätte er: Die mehrjährigen Entwicklungen der stetig aufwendigeren PC-Spiele lassen einerseits die Kosten explodieren, lange Ankündigungsphasen und eine arg kurze Marktpresenz machen andererseits hohe Marketingaufwendungen nötig. Und Verkaufserfolge bleiben oft genug aus, selbst bei objektiv guten Produkten. Woran das liegt? Mal am Zeitgeist (Jump&Run? Igitt), mal am rasch wechselnden Publikums-Interesse (Echtzeit? Geil! Schon wieder Echtzeit? Wie ödel), dann an den vielen Neuerscheinungen, die sich gerade vor Weihnachten ballen (Oh no, ich kann mir nur zwei Spiele leisten), oft natürlich an mangelnder Produktqualität und gar nicht so selten an sich verspätenden Erscheinungsterminen (die Grafik ist doch von gestern...). Was kann die Industrie tun, um den radikal schmelzenden Halbwertszeiten Ihrer Spiele entgegenzuwirken? Die Überschwemmung mit unterdurchschnittlichen Spielen eindämmen, bei den Neuentwicklungen wieder mehr auf Langzeitmotivation achten (Civilization I + II plus Ergänzungen verkauften sich jahrelang) und vor allem nicht jedem Trend hinterherlaufen, sondern lieber einen eigenen aus der Taufe heben (jaja, das kostet natürlich mehr Gehirnschmalz). Falls die Industrie aber nicht umdenkt, werden Pleitewelle und Übernahme-schlachten die Branche noch stärker prägen.

Ralf Müller



[pipeline]

Kurzmeldungen

Brandaktuelles aus der Spiele-Szene

Serie: Ultima Online

Tagebuch eines Abenteurers

Neues von Funcom

Von Adventure bis Action-Strategie

Neues von Psygnosis

Britisches Allerlei

Everquest

Online-Rollenspiel in einer neuen Dimension

Heretic 2

Tomb Raider-Action im Fantasy-Land

The X-Files: Trust No One

Das Adventure zum TV-Kult

Fallout 2

Keine Zukunft in der Endzeit

Pizza Syndicate

Späßige Wirtschaftssimulation

Populous: The Beginning

Den Göttern dämmert's wieder

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Comic-Orks sind auch nur Menschen

Global Domination

Risiko meets Missile Command

Human Soft

Die pfiffigen Ideen der Ungarn

14

28

34

37

38

40

42

44

46

48

50

99

100

[direkt aus usa]

Neues für Ego-Manen:

Thief und Daikatana

Zu Besuch bei Looking Glass und Ion Storm

24



KKND 2

Seite 122

[test]

Army Men

118

Clash

116

Commandos

128

Deathtrap Dungeon

120

Game, Net & Match

114

Gex 3D: Enter the Gecko

130

KKND 2 - Krossfire

122

Monopoly WM Edition

117

Of Light and Darkness

108

Panzer Commander

127

Robo Rumble

104

Sanitarium

112

Seven K. - Ancient Adversaries

113

Starfleet Academy - Mission

134

Tiny Trails

132

Wall Street Trader 98

133

World League Soccer 98

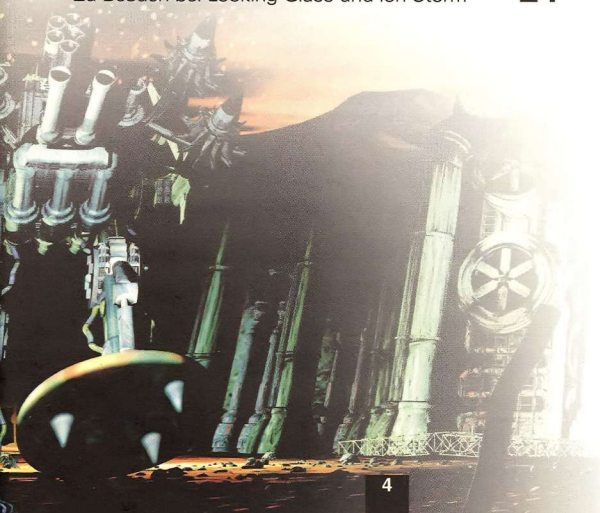
135

Wrecking Crew

110

X-COM Interceptor

124





**X-COM
Interceptor**

Seite 124



**Deathtrap
Dungeon**

Seite 120



Commandos

Seite 128

[wettbewerb]

Cooler Outfit für Fliegerasse 136
Gewinnchancen für „Air Warrior 3“-Spezialisten

[hardware]

PC-Tuning mit Verstand 140
Kleines Programm von großer Wirkung

[support]

Dark Reign 51
Mission-Pack-Hilfe

UBIK 92
Tips vom Hersteller

Star Wars Rebellion 96
Chance für Einsteiger

[titelthemen]

Robo Rumble 104
Blechkamerad statt Zinnsoldat

Gex 3D 130
Die coolste Echse des Universums

Deathtrap Dungeon 120
In die Falle gegangen

KKND 2 122
Stürmt die C&C-Bastion

Exklusiv auf CD: 10
15 Missionen zu Seven Kingdoms

[rubriken]

Editorial	3
Was ist auf der neuen Power-Play-CD?	10
So werten wir	102
Team intim: Die Vorlieben der Redakteure	138
Inserenten	143
Leserpost	144
Impressum	146



ERLASSIG + BIS 21.00 UHR-

close the gap

„ANBIETER DES JAHRES“

Auf der CeBIT 1998 kam es heraus: die Leser der „PC Direkt“ haben uns wieder unter die Anbieter-TOP-10 gewählt. Wir sind der viertbeliebteste Anbieter überhaupt. Unter den Versandhäusern für PC-Komponenten und PC-Zubehör sind wir sogar die Nummer Eins.

PREISE OHNE WENN UND ABER

Von uns hören Sie keine Ausreden. Die in dieser Anzeige veröffentlichten Preise gelten – auch wenn die Ware knapp wird oder der Dollar steigt (Ausnahme: RAM und CPUs). Nennen Sie unseren Mitarbeitern bei einer Bestellung nur Titel und Ausgabe der Ihnen vorliegenden Zeitschrift.

EXTERNE SYSTEME

Bei allen SCSI- und IDE-Laufwerken, die einen externen Betrieb ermöglichen, geben wir den Preis für ein komplettes System an (siehe Spalte „extern“). Auf Wunsch liefern wir auch frei konfigurierbare externe Systeme, z.B. mit mehreren Laufwerken in einem SCSI-Gehäuse.

STORAGE-IN-THE-BOX

Mit unserem „storage-in-the-box“-System wird der Einbau von Massenspeichern zum Kinderspiel. Für nur DM 20,- Aufpreis (UW-SCSI DM 40,-) liefern wir ein internes SCSI- oder IDE-Laufwerk komplett mit allen Einbaumaterialien, Kabeln, Software, Schrauben und einer Einbauanleitung.

AUSGELIEFERT!**

**sofern ab Lager lieferbar



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit
Gewerbenachweis an: WAVE Computer
Fax: 0 64 03 - 90 50 70



www.alternate.de

Bestellannahme

Montag-Freitag 9-21 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Abholung

Montag-Freitag 10-18 Uhr
Samstag 9-15 Uhr

Bestelladresse

Philipp-Reis-Straße 9
35440 Linden

24h-Mailbox

(ISDN + analog)
06403-92490

SOUNDKARTEN

SOUNDBLASTER	Typ	DM
16 PnP	ISA	79,-
AW64 WEB PnP Value	ISA	139,-
AW64 WEB PnP Gold	ISA	299,-
SB PRO komp. PnP	ISA	39,-

AWE64 WEB

Plug'n'Play
Value-Edition

139,-

TERRATEC	Typ	DM
Base 1	ISA	79,-
Base 64	ISA	149,-
Leratec	ISA	189,-
Maestro 32 light	ISA	259,-
Maestro 32 K	ISA	259,-
AudioSystem EW564	ISA	259,-
AudioSystem EW564 XL	ISA	259,-
Radiokarte mit RDS	ISA	89,-
SmartWord 97	ISA	259,-
SmartWord Nat. Speaking	ISA	259,-
GUILLOTOT	Typ	DM
Max Sound 64 Dyn. 3D	ISA	199,-
Max Sound 64 2 PnP	ISA	289,-
Max Sound 64 Home Pro	ISA	469,-
Zubehör	Typ	DM
Mitsumi Circle 3D Sound		39,-

Soundtreiber für virtuellen 3D-Sound mit DSP-Chip
Soundboxen aktiv, Paar 2 x 40 Watt
Soundboxen aktiv, Paar 2 x 120 Watt
Subwoofer aktiv, 220 Watt
Subwoofersystem aktiv, 300 Watt
Yamaha YST-MSW5 Subwoofer
Yamaha YST-MS25 Subwoofersystem

PCI-SOUNDKARTEN

SHUTTLE HOT-255
mit Ensoniq-Chip

79,-

TV-KARTEN	Typ	DM
HAUPPAGE	PCI	189,-
WinTV Primo	PCI	239,-
WinTV PC	PCI	279,-
WinTV Radio/TV	PCI	279,-
WinTV Cam	PCI	449,-
WinTV CinemaPro	PCI	619,-

JOYSTICKS & CO.

Joystick	DM
Logitech WingMan Extreme	79,-
ThrustMaster Top Gun	79,-
ThrustMaster X-Fighter	99,-
Microsoft Precision 3D	109,-
MS Force Feedback	249,-
GamePad	DM
Gravis GamePad Pro	49,-
Microsoft SideWinder	79,-
ThrustMaster Rage 3D	109,-
Lenkräder	DM
ThrustMaster Formula 12 inkl. Pedale	199,-
ThrustMaster Formula 13 inkl. Pedale	249,-

MÄUSE & CO.

Modell	Anschluß	DM
Standard-Maus 'Home'	seriell	14,-
Logitech Pilot Maus OEM	ser. o. PC/2	24,-
Logitech MouseMan	ser. u. PC/2	49,-
Logitech MouseMan Pro	ser. u. PC/2	89,-
Logitech MouseMan Cordless Pro	ser. u. PC/2	99,-
Logitech TrackMan Marble FX	ser. u. PC/2	129,-
MS IntelliMouse	ser. u. PC/2	89,-
Mouse-PAD		4,-

* inkl. 1 Medium

DRUCKER

FUJITSU	Typ	DM
PrintPartner 10 inkl. 16 MB RAM Toner für PrintPartner (2er Pack)	Laser	999,-
EPSON	Typ	DM
Stylus Color 300	Tinte	239,-
Stylus Color 400	Tinte	319,-
Stylus Color 800	Tinte	449,-
Stylus Color 800	Tinte	639,-
Stylus Color 1520	DIN A3	1579,-
Stylus Photo 700	Tinte	579,-
Stylus Photo 850	Tinte	769,-
Stylus Photo EX	DIN A3	969,-
HP	Typ	DM
Deskjet 400 L	Tinte	249,-
Deskjet 670 C	Tinte	369,-
Deskjet 690 C+	Tinte	419,-
Deskjet 720 C	Tinte	579,-
Deskjet 890 C	DIN A3	659,-
Deskjet 1100 C	Tinte	849,-
Laserjet EL	Laser	779,-

! Weiteres Druckerzubehör (Toner, Tintenpatronen und Spezialpapier) lieferbar.
Weitere Infos gibt es am Bestelltelefon und natürlich im Internet (www.alternate.de).

SCANNER

MICROTEK	Anschluß	DM
PhotoScan 3000PP	Parallel	229,-
ScanMaker 330	SCSI	279,-
ScanMaker 630	SCSI	429,-
ScanMaker 630 Silver	SCSI	649,-

Alle ScanMaker inkl. SCSI-Controller und Softwarepaket
ScanMaker 330
inkl. SCSI-Controller, Anschlußkabel und Software
279,-

MUSTEK	Anschluß	DM
ScanExpress 6000P	Parallel	149,-
ScanExpress 12000P	Parallel	219,-
ScanExpress 6000SP	SCSI	229,-
ScanExpress 12000SP inkl. Contr.	SCSI	319,-

Alle ScanExpress inkl. Softwarepaket
Durchschnittsatz für 1200SP

PC-GEHÄUSE

"HOME-LINE"	ATX	AT
Desktop	129,-	69,-
Mini-Tower	129,-	69,-
Mid-Tower	129,-	69,-
Big-Tower	149,-	109,-
"PROFI-LINE"	ATX	AT
Mid-Tower	169,-	149,-
Big-Tower	219,-	199,-

! KEINE FERTIGUNG VON PC-SYSTEMEN !

Alle PC-Gehäuse haben das vorgeschriebene CE-Zeichen!



ISDN / MODEM

ELSA	Typ	extern
MicroLink 33.60V	Analog	219,-
MicroLink 56K	Analog	289,-
MicroLink ISDN/TL V.34	Analog/ISDN	689,-
ISA.ROBOTICS	Typ	extern
Sportster Flash 56K AOL	Analog	279,-
Sportster Flash 56K T-Online	Analog	229,-
Sportster Flash 56K	Analog	279,-
Sportster Message plus 56K	Analog	339,-
Sportster Message pro 56K	Analog	429,-

Sportster Message pro

Modem, Fax und Anrufbeantworter

429,-

LASAT	Typ	extern
Saifire 560 Voice D 56K	Analog	229,-
Unique 1280M	Analog/ISDN	539,-
AVM FritzCard	Typ	intern
FritzCard	ISA	159,-
FritzCard	PCI	269,-
TELES ISDN	Typ	intern
TELES 50	ISA	119,-
TELES 50	ISA	219,-

AVM FritzCard

ISDN-Karte
ISA

159,-

NETZWERK

3COM	Typ	normal	"boxed"
3C900 Combo	PCI	169,-	189,-
3C905 100 Mbit/s	PCI	139,-	139,-
3C906 Combo	PCMCIA	339,-	359,-
NE2000 komp.	Typ	normal	"boxed"
NetCard Combo	ISA o. PCI	39,-	59,-
NetCard 100 Mbit/s	PCI	69,-	139,-
NetCard Combo	PCMCIA	119,-	139,-
INTEL EtherExpress	Typ		DM
100+Pro 1X	PCI	149,-	
HUBS		10 Mbit/s	100 Mbit/s
5-Port		89,-	349,-
8-Port		129,-	499,-

Netzwerkb Zubehör (Kabel, Stecker, etc.) lieferbar.

Netzwerkzubehör (Kabel, Stecker, etc.) lieferbar.

! Unser "boxed"-Kit enthält neben der Netzwerkkarte alles, was für den Anschluß erforderlich ist: 10 m BNC-Kabel, Terminator, T-Stück und Adapter.

SOFTWARE

Microsoft	Update	Standard
Office 97 SE	419,-	899,-
Office 97 Standard	469,-	899,-
Office 97 Professionell	649,-	1.149,-
Word 97	229,-	639,-
Excel 97	229,-	639,-
Windows 95	99,-	99,-
Flusspaket für Windows 95	79,-	79,-
Money 98	169,-	169,-
Encarta		

Weitere Software auf Anfrage lieferbar.

FLOPPY-LAUFWERKE

1.44 MB Laufwerke	DM
3,5" TEAC	44,-
3,5" TEAC	49,-
Ward	59,-
Excel 97	229,-
120 MB Laufwerke	DM
3,5" (liest u. schreibt ab 1,44 MB)	199,-
Disketten 1/10 St. je	29,- / 27,-

SCSI CONTROLLER

ADAPTEC	single	Kit
ISA 1502	79,-	
PCI 2940		119,-
PCI 2910		219,-
PCI 2940		459,-
PCI 2940 U/W	279,-	549,-
PCI 2940 U2W	349,-	899,-
Extern 350 Parallel -> SCSI		259,-
Extern 1460 PCMCIA		349,-
Kit: original Adaptec inkl. Handbuch, Kabel und Software		
ADVANCE	Typ	Kit
ISA 1543 S		149,-
PCI 2941 U		149,-
PCI 2941 U/W		279,-
Extern 350 Parallel -> SCSI		179,-
SYMBIOS LOGIC	Typ	Kit
PCI 8150 S		189,-
PCI 8600 SP U		169,-
PCI 8750 SP U		229,-
PCI 8751 SP U/W		199,-
DAWICONTROL	Typ	Kit
PCI DC-2974		119,-
PCI DC-2975 U		179,-
PCI DC-2976 U/W		199,-

WECHSELPLATTEN

SYQUEST	MB	intern	extern
SparQ	1.000	419,-	419,-
Sylet Kit	1.500	599,-	599,-
Sylet Kit	1.500	599,-	599,-
Medien für SYQUEST MB	je DM		
SparQ	3,5"	1.000	1/5 St. je 79,- / 74,-
Sylet Kit	3,5"	1.500	1/5 St. je 159,- / 154,-
IOmega ZIP	MB	intern	extern
ZIP	AT/Par.	100	189,-
ZIP	SCSI	100	249,-
ZIP	100	249,-	249,-
ZIP	100	249,-	249,-
100 MB ZIP Medium	1/10 St. je	22,-	20,-

IOmega ZIP

Kit inkl. Medium	DM
Abbildung extern Version	
intern SCSI	599,-
extern SCSI	599,-
extern Parallel	599,-

IOmega JAZZ

JAZZ Kit	SCSI	1.000	599,-	599,-
JAZZ Kit	SCSI	2.000	1.079,-*	1.229,-
1.000 MB JAZZ Medium	1/5 St. je		179,-	169,-
2.000 MB JAZZ Medium	1/5 St. je		279,-	259,-
NOMAI	MB	intern	extern	
Nomai	Parallel	750		399,-
Nomai	SCSI	750	199,-	379,-
540 MB Medium	1/5 St. je		84,-	79,-
750 MB Medium	1/5 St. je		79,-	74,-

-> kompatibel zu Syquest 270 - C

NOIMAI 750 MB

SCSI intern	DM
	199,-

LAUFWERKSGEHÄUSE

Modell	(U)SCSI	(U)Wide
CD-ROM CASE	1 x CD-ROM	69,-
FLEXI LINE	1 x 3,5" x 6,25"	79,-
OPTI LINE	1 x 3,5" x 6,25"	79,-
ELITE TOWER	2 x 3,5" x 6,25"	119,-
ELITE TOWER	4 x 3,5" x 6,25"	249,-
ELITE TOWER	8 x 3,5" x 6,25"	379,-
Modell	ATAPI	DM
CD-ROM CASE	1 x CD-ROM	69,-
OPTI LINE	1 x 3,5" x 6,25"	79,-

BESTELLT - AM NÄCHSTEN TAG

Bestellungen bis 15.00 Uhr (außer externe Systeme) sind durch Zustellung über TRANS-O-FLEX-EXPRESS (gegen Aufpreis) am nächsten Tag bei Ihnen.

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

DAS PASST!

ALTERNATE

COMPUTERVERSA

Bestelltelefon
06403-905010

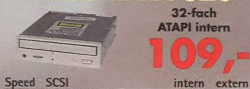
Bestellfax
06403-905020

CD-ROM

Speed	ATAPI	intern	Boxed	+20,-
24x	Lite On LTN 202A	99,-	299,-	
24x	Lite On LTN 242F	109,-	309,-	
24x	Pioneer DR-A01 Slot-In	109,-	309,-	
24x	Toshiba XM 6102E	129,-	329,-	
32x	TEAC CD524E	129,-	329,-	
32x	Lite On LTN 301	119,-	319,-	
32x	Mitsumi FX 320	109,-	299,-	
32x	Pioneer DR-544	119,-	319,-	
32x	Pioneer DR-504 Slot-In	129,-	329,-	
32x	Pioneer DR-A04 Slot-In	129,-	329,-	
32x	Toshiba XM 6202B	139,-	339,-	
32x	TEAC CD532E	149,-	349,-	
34x	Sous CD-5340	149,-	349,-	

Externe ATAPI-Versionen werden mit allen Kabeln und Software zum Anschluss an die parallele Schnittstelle ausgeliefert!

Mitsumi FX 320



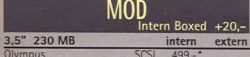
Speed	SCSI	intern	extern
12x	CyberDrive 12X5	99,-	249,-
12x	CyberDrive 24X5	149,-	299,-
32x	TEAC 532S	189,-	339,-
32x	Toshiba XM 6201B	199,-	349,-
32x	Pioneer DR-556	179,-	329,-
32x	Pioneer DR-506 Slot-In	189,-	339,-
32x	Pioneer DR-U06 Slot-In	209,-	359,-
32x	Plexor PX32 SCSI (Caddy)	369,-	519,-

Externe SCSI-Versionen im CD-ROM CASE mit Audio-Ausgang.

Speed	ATAPI-Wechsler	intern
16x	TEAC CD588	149,-
16x	Nakamichi MSJ 16A	319,-

Speed	SCSI-Wechsler	intern	extern
4x	CD-Changer 545E	6-fach 99,-	
16x	Nakamichi MSJ 16S	6-fach 399,-	649,-

CD-Changer 545E



Olympus	SCSI u. Par.			499,-
Disc	128 o. 230 MB 1/10 St. je	12,-	/ 11,-	
3.5" 640 MB		intern	extern	
Fujitsu MCB3004-28	SCSI	749,-	L	899,-
Fujitsu/Philips Galaxy	SCSI			849,-
Fujitsu/Philips Galaxy	SCSI u. Par.			899,-
Disc	540 o. 640 MB 1/10 St. je	29,-	/ 27,-	
Disc Limdow	540 o. 640 MB 1/5 St. je	49,-	/ 46,-	
Disc für Linsenreinigung				109,-

PHASE-Changer	intern
TEAC 650 MB ATAPI	199,-
mit internem SCSI-Port	
650 MB Medium	1/5 St. je 49,- / 46,-

TEAC 650 MB



Der PHASE-Changer ist das ideale Laufwerk für günstiges und sicheres Speichern großer Datenmengen. Obendrein lässt es sich auch als CD-ROM-Laufwerk verwenden.

CD-RECORDER

Speed	ATAPI	intern	Boxed	+20,-
2/6x	Mitsumi CR2801TE	799,-	L	
4/6x	Yamaha CDR400C (Caddy)	799,-	L	

Mitsumi CR2801TE

Speed	SCSI	intern	extern
4/6x	Yamaha CDR400C (Caddy)	779,-	929,-
4/6x	Panasonic CW7502B	699,-	849,-
4/6x	Sony CDU945	719,-	869,-
4/12x	TEAC CD-RE55	729,-	879,-
4/12x	Plexor PX-R 412C (Caddy)	799,-	949,-

Software	System	DM
NERO 3.x	(WIN 95, NT)	29,-
WinOnCD 1.00	4.0	39,-
WinOnCD 3.0 (OEM)	Nur mit CD-Recorder!	99,-
WinOnCD 3.5 (OEM)	Nur mit CD-Recorder!	99,-
Easy CD Pro 2.11 + DirCD	(WIN 95, NT)	39,-
Easy CD Creator Deluxe	(WIN 95, NT)	199,-

Zubehör	DM
CD-Recorder KIT (Cyber Kabel, Software-GEAR MM)	79,-
CD-Caddy	6.90
CD-Labeler KIT (NEATO (inkl. SW F-PC-MAC) 10 Labels)	29,-
CD-Labels 100 St. (weiß, gold, silber oder gemischt)	29,-
CD-Labels CD LabelerKit (SW F-PC-MAC 50 Labels)	29,-
CD-Labels für Labelle - Lister (100 Labels)	29,-
CD-Labels für Labelle - Lister (100 Labels)	39,-

CD-ROHLINGE mit Box ab 10 Stk. 50 Stk. 100 Stk.

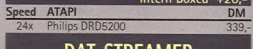
Diverse (silber-blau)	2.69	2.59	2.49
Fuji blank	2.79	2.69	2.59
Fuji	2.99	2.89	2.79
Philips, TDK	3.49	3.39	3.29
Kodak, Kodak blank	3.49	3.39	3.29
Verbatim, Verbatim blank	3.59	3.49	3.39

CD-REWRITABLE

Speed	ATAPI, PARALLEL	intern	extern
2/12x	Philips CDD 3610	599,-	
2/12x	HP 7200C	689,-	
2/12x	HP 7200C	869,-	
2/12x	Yamaha 4001	799,-	L

Speed	SCSI	intern	extern
2/12x	Yamaha CDRW2601	6.90	
2/12x	Philips CDD3600	679,-	829,-
2/12x	Ricoh MP6200S	679,-	829,-
2/12x	Yamaha CDRW4260	949,-	1.099,-

PHILIPS CDD 3610



Speed	ATAPI	intern	extern
24x	Philips DRD5200	339,-	

DAT-STREAMER

Modell	intern	extern
Seagate 4322 2-4 GB (max.)	599,-	749,-
Seagate 4326 4-16 GB (max.)	799,-	949,-
DAT-Band 90m 1/10 St. je	7.40	6.90
DAT-Band 120m 1/10 St. je	21,-	19,-
DAT-Band 125m 1/5 St. je	52,-	49,-
DAT-Reinigungsband	14.90	
Seagate ARCADA Backupsoftware (D/W/95)	99,-	

E-IDE FESTPLATTEN

IBM	MB	ms/Cache/UPM	DM
DHFA34331	4.330	9/ 512/5.400	359,-
DHFA34340	6.480	9/ 512/5.400	369,-
DHFA34845	8.400	9/ 512/5.400	519,-
DTTA-Serie	4.300 - 16.800		a.A.

SEAGATE 2.9 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
Bigfoot Cy 5.25"	2.111	12/ 128/3.600	249,-
Bigfoot IX 5.25"	5.610	12/ 128/3.600	379,-
Bigfoot IX 5.25"	6.012	12/ 128/3.600	379,-
Bigfoot IX 5.25"	6.028	12/ 128/3.600	399,-
Bigfoot IX 5.25"	8.037	12/ 128/3.600	499,-
Bigfoot IX 5.25"	12.100	12/ 128/3.600	709,-
Fireball SE	2.111	9/ 128/5.400	289,-
Fireball SE	3.228	9/ 128/5.400	309,-
Fireball SE	4.320	9/ 128/5.400	349,-
Fireball SE	6.448	9/ 128/5.400	329,-
Fireball SE	8.455	9/ 128/5.400	659,-

MICROPOLIS 5 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	9/ 512/5.400	729,-

MICROPOLIS 5 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	9/ 512/5.400	729,-

MICROPOLIS 5 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	9/ 512/5.400	729,-

MICROPOLIS 5 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	9/ 512/5.400	729,-

MICROPOLIS 5 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	9/ 512/5.400	729,-

MICROPOLIS 5 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	9/ 512/5.400	729,-

MICROPOLIS 5 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	DM
4550	5.000	9/ 512/5.400	729,-

U-SCSI FESTPLATTEN

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
Fireball SE	2.111	9/ 512/5.400	369,-	519,-
Fireball SE	3.228	9/ 512/5.400	379,-	529,-
Fireball SE	4.310	9/ 512/5.400	509,-	659,-
Fireball SE	6.448	9/ 512/5.400	739,-	889,-
Fireball SE	8.455	9/ 512/5.400	949,-	1.099,-
Atlas II	4.550	9/ 512/7.200	799,-	949,-
Atlas II	9.100	9/ 512/7.200	1.569,-	1.719,-
Atlas II	4.550	9/ 512/7.200	849,-	999,-
Viking II	9.100	9/ 512/7.200	a.A.	a.A.

IBM 2.1 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DBS	2.160	9/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	9/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.320	9/ 448/5.400	499,-	649,-
DRPS	4.550	7/ 512/7.200	639,-	789,-
DRPS	9.100	7/ 512/7.200	1.299,-	1.449,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DCHS	9.100	7/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGH5	9.100	6/ 1024/7.200	1.549,-	1.699,-

IBM 2.1 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DBS	2.160	9/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	9/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.320	9/ 448/5.400	499,-	649,-
DRPS	4.550	7/ 512/7.200	639,-	789,-
DRPS	9.100	7/ 512/7.200	1.299,-	1.449,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DCHS	9.100	7/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGH5	9.100	6/ 1024/7.200	1.549,-	1.699,-

IBM 2.1 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DBS	2.160	9/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	9/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.320	9/ 448/5.400	499,-	649,-
DRPS	4.550	7/ 512/7.200	639,-	789,-
DRPS	9.100	7/ 512/7.200	1.299,-	1.449,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DCHS	9.100	7/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGH5	9.100	6/ 1024/7.200	1.549,-	1.699,-

IBM 2.1 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DBS	2.160	9/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	9/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.320	9/ 448/5.400	499,-	649,-
DRPS	4.550	7/ 512/7.200	639,-	789,-
DRPS	9.100	7/ 512/7.200	1.299,-	1.449,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DCHS	9.100	7/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGH5	9.100	6/ 1024/7.200	1.549,-	1.699,-

IBM 2.1 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DBS	2.160	9/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	9/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.320	9/ 448/5.400	499,-	649,-
DRPS	4.550	7/ 512/7.200	639,-	789,-
DRPS	9.100	7/ 512/7.200	1.299,-	1.449,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DCHS	9.100	7/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGH5	9.100	6/ 1024/7.200	1.549,-	1.699,-

IBM 2.1 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DBS	2.160	9/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	9/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.320	9/ 448/5.400	499,-	649,-
DRPS	4.550	7/ 512/7.200	639,-	789,-
DRPS	9.100	7/ 512/7.200	1.299,-	1.449,-
DCHS	4.550	7/ 512/7.200	719,-	869,-
DCHS	9.100	7/ 512/7.200	1.329,-	1.479,-
DGH5	9.100	6/ 1024/7.200	1.549,-	1.699,-

IBM 2.1 GB

Quantum	MB	ms/Cache/UPM	intern	extern
DBS	2.160	9/ 448/5.400	329,-	479,-
DCAS	2.160	9/ 448/5.400	369,-	519,-
DCAS	4.320	9/ 448/5.400	499,-	649,-



Die CD im Überblick

SEVEN KINGDOMS MISSION-PACK

Seven Kingdoms ist ja für den Power Play Leser kein unbekanntes Thema mehr. Und was ist dann das hier? Kein Demo? Sondern ein Mission-Pack! Die Hintergrundstory ist, daß die Entwickler von Enlight Software nach dem ersten Achtungserfolg gerne noch eins drauflegen wollten. Sie erschufen also noch ein Terrainset, Schnee und Eis, erweckten drei neue Völker zum Leben, Zulu, Inder und Ägypter, und ließen sich über ein Dutzend neuer Missionen einfallen, verteilt auf alle Schwierigkeitsgrade vom Einsteigerprinz bis zum Profikönig. Das ganze heißt „Ancient Adversaries“ und wird die bisherige Vollversion von Seven Kingdoms in den Regalen der Spielereien ablösen. Und jetzt kommts: Typische Power Play Leser, zumindest diejenigen unter Euch, die sich für Strategie erwärmen können, besitzen das Echtzeitsiebenkönigsspiel bereits. Müßt Ihr Euch jetzt eine neue Vollversion kaufen, um in den Genuß der neuen Features zu kommen? Natürlich nicht! Ihr wißt doch, daß wir alles für Euch tun, das in unserer Macht steht und deshalb die zusätzlichen Missionen und die erweiterten Eigenschaften feinsäuberlich in eine selbstentpackende Datei wickeln lassen, um es Euch auf unserer Cover-CD zu präsentieren. Umsonst und gratis. Sobald Ihr die Exe startet, installiert sie alles Notwendige in das bestehende Spielverzeichnis, ohne von Euch weitere Entscheidungen zu verlangen oder etwas zu verändern, und macht aus Eurem Seven Kingdoms die neueste Version. Vergeßt aber nicht, zum Spielen die Original-CD einzulegen! Viel Spaß!

CPU: P90 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Frisch auf ans Werk: Die Seven-Kingdoms-Missionen von unserer CD konfrontieren Euch mit neuen Schauplätzen und Rassen

DEMOS

Demos	Größe
Exclusiv: Seven Kingdoms Mission Pack	1,0 MB*
Nightmare Creatures	6,4 MB*
Commanche Gold	16,6 MB*
Incoming	74,1 MB*
Monster Truck Madness 2	39,7 MB*
N.I.C.E. 2	24,8 MB*
Panzer Commander	38,6 MB*
Vangers	79,5 MB*
Quest for Glory 5	70,0 MB*
Sanitarium	76,1 MB*
X-Com Interceptor	47,7 MB*

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

VIDEOS

- Pizza Syndicate
- The longest Journey



Nightmare Creatures

Ihr müßt Euch mit Zombies, Werwölfen etc. im London des 19. Jahrhunderts herumschlagen.

CPU: P166 MHZ MMX, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, V2, CD-ROM: 8x



N.I.C.E. 2

Endlich rückt Magic Bytes Action-Renner in greifbare Nähe. Mit der Demo dürft Ihr schon mal Blut respektive Öl lecken.

CPU: P200 MHZ MMX, RAM: 32 MB, Grafik: 3D, V2, CD-ROM 8x



Panzer Commander

SSIs Ausflug in die Action-Welt. Als Panzerfahrer durch Europa brausen...

CPU: P166 MHZ MMX, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, V2, CD-ROM 6x



Quest for Glory 5

Endlich steht die neueste Quest vor der Tür. Ob Sierras intensive Kooperation mit den Spielern wohl erfolgreich war?

CPU: P133 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x



Sanitarium

Eine gar seltsame Atmosphäre zeichnet „Sanitarium“ aus. Macht Euch auf einen bizarren Trip durch die erste der insgesamt neun Episoden gefaßt!

CPU: P133 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 6x



X-Com Interceptor!

Sie sind wieder da! Die Aliens geben nicht auf. Diesmal könnt ihr sie direkt aus dem All pusten. Heiße Raumgefechte in WC-Manier.

CPU: P166 MHZ, RAM: 16 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 8x

AUSSERDEM DEMOS VON:

- Comanche Gold
- Incoming
- Monster Truck Madness 2
- Vangers

Papier einfach längs der gestrichelten Linie ausschneiden, an den Kanten falzen – und fertig ist das CD-Cover für die Jewelcase. Leere Plastikboxen gibt's in jeder gutsortierten Musik- oder Elektroabteilung.

POWER PLAY

Die CD zur Ausgabe 7/98

- Exklusiv: 7 Kingdoms
- Mission Pack
- Nightmare Creatures
- Comanche Gold
- Incoming
- Monster Truck Madness 2
- N.I.C.E. 2
- Panzer Commander
- Vangers
- Quest for Glory 5
- Sanitarium
- X-Com Interceptor

CD 7/98

[tools]

- NEU: DirectX 5.2 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packter
- Video f. Win. – Video-Player
- Diverse Virens Scanner:
 - F-Prot
 - McAfee Win95
 - McAfee DOS
 - McAfee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex Workshop 32
- Glide 2.43 (3Dfx Treiber)

[Videos]

- Pizza Syndicate
- The longest Journey

[online]

- CompuServe – Provider
- WinCim – Online-Tool
- T-Online – Provider

[demos]

- Exklusiv: 7 Kingdoms Mission
- Nightmare Creatures
- Comanche Gold
- Incoming
- Monster Truck Madness 2
- N.I.C.E. 2
- Panzer Commander
- Vangers
- Quest for Glory 5
- Sanitarium
- X-Com Interceptor

[updates]

- Age of Empires
- Evolution
- Flight Unlimited 01 – 04
- Flight Unlimited 02 – 04
- Flight Unlimited 03 – 04
- Lords of Magic 2.0
- Lords of Magic 2.2
- M1 Tank Platoon 1.1
- StarCraft 1.01
- Starship Titanic 3Dfx-Bugfix
- Starship Titanic Cyrix-Patch



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.

INSTALLATION

Die Bedienung unseres CD-Menüs ist denkbar einfach! Zum Wechseln der Seite oder zur Installation einer Demo/eines Tools genügt ein Doppel-Mausklick auf den entsprechenden Button. Ist es notwendig ein Programm auf die Festplatte zu kopieren, wird durch den Klick darauf der Windows-Explorer gestartet. Hier kann es zu Störungen kommen, wenn Ihr Windows in einem „exotischen“ Verzeichnis oder nicht auf Laufwerk „C“ installiert habt. Erkannt werden die Verzeichnisse: WINDOWS, WIN und WIN95. Die CD selbst läuft zwar auf allen Rechnern, die mindestens ein Quad-Speed-CD-ROM (erhebliche Ladezeiten!) haben, aber für die meisten Demos wird laut Hersteller mindestens ein Pentium mit 90 MHz, 16 MB RAM, einer 2-MByte-SVGA-Karte und einem 8-fach-CD-ROM benötigt. Besser wäre ein Pentium 133 mit 32 MB RAM, einer 4-MByte-SVGA-Karte und einem 12fach-CD-ROM. Außerdem verlangen bereits gut 50% aller Spiele-Demos nach einer 3Dfx-Karte! Das Menü selbst 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 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 nötig, erfolgt es automatisch, d.h., es ist keine Fehlfunktion, wenn das Menü nach dem Aufruf einer Demo oder eines Tools „verschwunden“ ist! Unter Win95 erfolgt nach Einlegen der CD der Autostart. Die Ladezeiten der Seiten sind so kurz wie möglich gehalten, hängen aber stark von der Geschwindigkeit des CD-ROM-Laufwerks ab (bei 12-fach unter 3 Sekunden).

PATCHES

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

- Age of Empires – Update
- Evolution – Update
- Flight Unlimited – Upd.01-04
- Flight Unlimited – Upd.02-04
- Flight Unlimited – Upd.03-04
- Lords of Magic – Update 2.0
- Lords of Magic – Update 2.2
- M1 Tank Platoon – Update 1.1
- StarCraft – Update 1.01
- Starship Titanic – 3Dfx-Bugfix
- Starship Titanic – Cyrix-Patch

ONLINE

- CompuServe – Provider
- WinCim – Online-Tool
- T-Online – Provider

TOOLS

- NEU: DirectX 5.2 – Systemtreiber
- WinZip 6.3 – Packer
- Video f. Win. – Video-Treiber
- Diverse Virens Scanner:
 - F/WIN – DOS
 - McAfee WIN95
 - McAfee WIN 3.x
 - McAfee WEB
- Aktuelle ELSA-Treiber
- Hex-Workshop 32 – Editor
- Glide 2.43 – 3Dfx Treiber

Free Spirit **Alles hört auf
Dein Kommando.**

the other dimension

**Das erste Mystery-Game mit
deutscher Sprachsteuerung.**

*Die CD-Rom gibt's bei den Volksbanken Raiffeisenbanken
für nur 19.50 DM*

MIT MIKROPHON + 360° RUNDUMSICHT.



Volksbanken Raiffeisenbanken

Wir machen den Weg frei



Grüße von Herrn Bismarck...

Fighting Steel

See-Elefanten

Die große Zeit der Seeschlachten ist schon eine ganze Weile vorbei. So malerisch wie in der Ära der stolzen Segelschiffe wird es sowieso nie mehr. Die mächtigen Schlachtschiffe des

Flotten der damals vier größten Seekriegsmächte – USA, Japan, Deutschland und England – stehen für Einzel- oder Geschwadergefechte im Atlantik und Pazifik zur Verfügung.



Maschinen voll, Feuer frei

Ersten und Zweiten Weltkriegs üben wegen ihrer immensen Feuerkraft und meterdicken Panzerung einen besonderen Reiz auf Spieler und Spieldesigner aus. Auch die Schlachtensimulatoren von SSI hat sich – zum wiederholten Mal – davon inspirieren lassen und bringt zum Jahresende ihre neueste Vision von Seekriegsführung auf die heimischen Bildschirme. Anders als in bisherigen Simulationen bekommen wir diesmal volle 3D/3Dfx-Unterstützung und detailreiche Animationen. Die

Eigenen und gegnerischen Schlachtschiffe in dreidimensionaler Ansicht statt als schematische Icons durch den Ozean pflügen zu sehen, schafft einfach mehr Atmosphäre. Zur strategischen Übersicht dienen einblendbare Pfeile, die etwas an

Sid Meyers Gettysburg erinnern. Die bislang eher trockene Strategie durch Action und 3D aufzulockern, hat ja schon in anderen Sci-Fi-lastigen oder mythenschwangeren Spielen funktioniert, also wird es auch passionierten Feierabendadmiralen zu verstärktem Spielspaß verhelfen. *fe*

Fighting Steel
Hersteller
SSI
Genre
Strategie
Erscheinen geplant
Ende '98

Insel des Grauens

Vortech

Mit Hilfe der Grafikengine 3DGE von Twilight3d realisieren die Entwickler von Exodite Dimensions ein Spiel namens „Vortech“, in dem eine mysteriöse Insel, die auf einmal wie aus dem Nichts im Ozean auftaucht, den Ausgangspunkt für dieses Action-Adventure bildet. Als ein Erkundungstrupp von seltsamen Kreaturen regelrecht abgeschlachtet wird, liegt es nun am Spieler, der in die Rolle eines Mitgliedes einer Spezialeinheit schlüpft, diese Greuelart zu untersuchen. Der Protagonist wird ein riesiges Areal mit Sümpfen, Gebirge, Wüstengegenden, Schlössern, Lagerhallen, Abwasserkanälen et cetera durchkämmen, ist Naturgewalten wie etwa Erdbeben, Gewittern, Sand- und Schneestürmen ausgeliefert und muß mit einem martialischen Instrumentarium



Dies ist nur einer der Gegner in „Vortech“

aggressiven Geschöpfen den Garaus machen. Zudem können Puzzles gelöst werden, um beispielsweise eine neue Waffe zu erhalten. Durch Cut-Scenes wollen die Programmierer die Handlung weiter vorantreiben und außerdem sollen gleich vier verschiedene Spielmodi die Multiplayer-Junkies beglücken. *cis*

Vortech
Genre
3D-Action
Hersteller
Exodite Dimensions
Erscheinen geplant
k.A.

Es darf geballert werden

Gore

Frohe Kunde für Ego-Shooter-Fans: Die Softwareschmiede

len den Zocker in den Bann ziehen. Fügt der Spieler einem



Gore: Neue Konkurrenz für id & Co.

4D Rulers wird schießwütigen Gamern „Gore“ kredenzen. Ein düsteres Leveldesign, furchterregende und außerordentlich intelligente Monster, sowie extrem realistische, lebensechte Bewegungsabläufe (die Kreaturen können sich umschauen etc.) der Polygon-Charaktere sol-

len den Zocker in den Bann ziehen. Fügt der Spieler einem Gegner Schaden zu, so sollen die Auswirkungen grafisch ebenfalls dargestellt werden. Darüber hinaus wollen die Programmierer dem Titel ein cooles Waffenarsenal (inklusive Nachladefunktion), Puzzles, 3Dfx-Unterstützung und Multiplayer-Optionen spendieren. Wir harren gespannt der Dinge, die da kommen werden... *cis*

Gore
Genre
Action
Hersteller
4D Rulers
Erscheinen geplant
1. Quartal '99

People's General

Volks-Strategie

Basierend auf der Engine und Spielmechanik des erfolgreichen Panzer-Vorgängers gestattet uns SSI schon bald einen Aus-



Fotorealistische Hexfeldlandschaften...

blick auf ein fiktives nächstes Jahrhundert, in dem ein aggressives China die Schwäche des zerfallenen Sowjet-Imperiums ausnutzt, um die mineralischen Reichtümer Sibiriens an sich zu reißen. Das verschafft uns das Vergnügen, zwei Kampagnen – eine für die Chinesen, die andere für das russisch-amerikanische Bündnis – durchspielen zu können. Die Waffensysteme, die dabei zum Einsatz kommen, sind entsprechend zukunftsorientiert. Im „Prototyp-Modus“ dürfen sogar neue Waffen erforscht und zu ganz persönlichen Einheiten zusammengebaut werden. Die Schauplätze unseres futuristisch-militärischen Wirkens reichen von den schwülen Dschungeln Malaysias bis zu den lebens-

feindlich kargen Tundrasteppen Nordsibiriens. Nicht nur Tanks, sondern auch Raketen, intelligente Flugkörper, weitreichende ballistische Artillerie und hochentwickelte Helikopter formen über 200 verschiedene Kampfgruppen aus 19 Nationen. Die SSI-typische runde Präsentation, das von den Panzer-Generälen bewährte Karriere- und Auszeichnungssystem und vollständige Multiplayerunterstützung für bis zu vier Teilnehmer lassen einen neuen Spielhit vermuten. fe

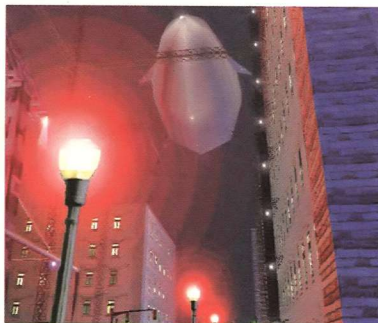
People's General
Hersteller
SSI
Genre
Echtzeit-Strategie
Erscheinen geplant
Ende '98

Metro-Police

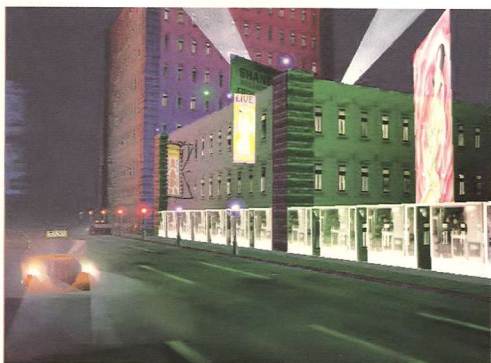
Crime-Story

Die Welt von Fritz Langs Filmklassiker Metropolis gibt den Hintergrund für ein kommenden Cop-Adventure von Virtual Excitement ab, in dem der Spieler in der Rolle eines Großstadtbullen das wild wuchernde Verbrechen bekämpfen und sich selbst damit einen Weg aus den lichtlosen Tiefen in die obersten, sonnenbeschienenen Stockwerke der Megastadt ver-

dienen muß. 50 nichtlinear angeordnete Missionen oder Fälle habt Ihr im Durchschnitt zu lösen, bis dieses Ziel erreicht ist. Nicht nur der Detektivstory, sondern auch der ausgefeilten Grafik – mit berauschenden Lichteffekten – wegen erinnert uns das durchaus ein wenig an Blade Runner. Die Unterschiede sind aber augenfällig. Keine Schwebautos, sondern Vehikel



Für weitere Fahrten lohnt sich der öffentliche Zep- pelin



Wie beim alten Fritz Lang, nur in Farbe

im Stil der zwanziger Jahre und öffentliche Omnibus-Zeppeline bringen den Helden an den nächsten Einsatzort oder zu einer dunklen Spelunke, wo ihm zwielichtige Informanten heiße Tips und illegale Waffen verkaufen. Die potentiellen Gegner sind auch keine Hi-Tech-Androiden, sondern knallharte Burschen in der Tradition von Al Capone. Bei allen gesetzwidrigen Taten ist abzuwägen, wieviel Insubordination die Vorgesetzten noch durchgehen lassen, was man tun muß, um das Vertrauen wichtiger Unterwelt-

persönlichkeiten zu erhalten, und ob man es sich leisten kann, potentielle Feinde am Leben zu lassen. Schon die ersten Screenshots aus einem leider noch nicht spielbaren Entwicklungsstadium lassen bereits Großes erhoffen und versprechen Adventurefreunden einen optischen Hochgenuß. fe

Metro-Police
Hersteller
Virtual Excitement
Genre
Adventure
Erscheinen geplant
Ende '98



Nicht nur die Explosionen sollen in „Hidden & Dangerous“ ein Augen-schmaus sein

In geheimen Missionen unterwegs

Hidden & Dangerous

Die tschechische Company Illusion Softworks kombiniert in ihrem Projekt „Hidden & Dangerous“ Action und Echtzeit-Strategical mit taktischen Elementen. Während des 2. Weltkrieges wird der Spieler eine kleine Gruppe von Soldaten der alliierten Streitkräfte befehligen, die hinter den feindlichen

gunst stehen, unter anderem Motorräder mit Beiwagen, Jeeps, Lastwagen und sogar ein Panzer. In einer Kampagne könnt Ihr darüber hinaus mit einem Doppeldecker durch die Lüfte brausen und den Detailreichtum des 3D-Terrains bewundern. Durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten sowie AGP dürft Ihr Euch schon einmal auf eine famose Optik freuen. *cis*



Wo ist der Bahnhof?

Linien insgesamt 25 Missionen zu absolvieren haben. Drei unterschiedliche Blickwinkel (darunter eine Ego- und eine Vogelperspektive) sollen eine optimale Übersicht gewährleisten. Laut Hersteller besteht die Möglichkeit, jeden der bis zu vier Charaktere zu steuern. In manchen Einsätzen werden Euch obendrein verschiedene Fortbewegungsmittel zur Verfü-

Hidden & Dangerous
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Illusion Softworks
Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Die Wahrheit liegt dort drinnen

Nightfall

Der neue Titel von Altor Systems entführt uns nach Ägypten, als die Pyramiden wippten – und zwar infolge eines Erdbebens so heftig, daß der Eingang eines solchen Grabmals hoffnungslos verschüttet wurde. Das ist dumm, aber viel dümmer ist, daß die Tür für den Spieler in Gestalt eines Archäologen gerade in diesem Augenblick nicht der Ein-, sondern der Ausgang ist! Der gute Mann befindet sich nämlich drinnen und geht seinen Forschungen nach... Sobald er sich ein wenig von seinem Schrecken erholt hat, macht er sich also auf die Socken, um einen anderen Weg hinaus zu finden – und gerät dabei in einen wahren Irrgarten voller Tunnel, die jedem Rollenspiel-Dungeon zur Ehre gereichen würden. Obwohl das Game in grafischer Hinsicht einem Ego-Shooter ähnelt, handelt es sich in Wahrheit viel eher um

ein Adventure: Man kann Dinge nehmen und manipulieren, man muß Rätsel lösen und Puzzles knacken. Und damit sind nicht nur Hebel und ähnliche Simplizitäten gemeint, sondern auch Wandmalereien, die vielleicht wichtige Hinweise liefern und so den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen können. *jn*



Walk like an Egyptian...

Nightfall
Hersteller
Altor Systems
Genre
Adventure
Erscheinen geplant
Ende '98

Söldner GmbH & Co. KG

Private Wars

Ein Ex-Geheimdienstagent schlägt eine Laufbahn als Unternehmer ein. Was liegt da näher, als ein Gewerbe für Auftragsmorde und ähnliches zu betreiben? In „Private Wars“ wird genau dies der Fall sein. Vor einem Einsatz wird der Spieler entscheiden müssen, welche der verfügbaren Söldner den Job erledigen sollen und

wieviel er ihnen dafür zahlen will. Außerdem muß er sich noch um die Ausrüstung, die Transportmittel und die medizinische Versorgung kümmern. In der eigentlichen Mission soll



Über Platzprobleme kann der Besitzer nicht klagen

Teamgeist über wagemutige Einzelaktionen siegen, wobei Ihr Eure Gruppe wahlweise in Third-Person-, Ego-, Iso- oder Vogelperspektive betrachten und steuern dürft. Drei verschiedene Spielmodi und Multiplayer-Features versprechen Abwechslung. Einziger Wer-

mutstropfen: Ein Rechner mit 3D-Beschleunigerkarte und/oder MMX muß es schon sein, damit „Private Wars“ seinen grafischen Glanz überhaupt entfalten kann. *cis*



Nettes Eigenheim, oder?

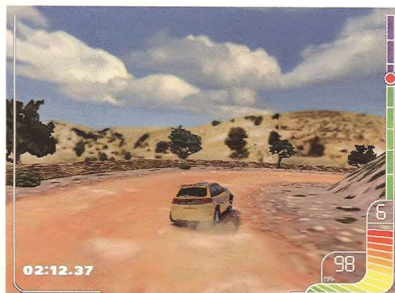
Private Wars
Genre
Action-Strategie
Hersteller
TS Group Inc.
Erscheinen geplant
4. Quartal '98

Über Stock und Stein

Colin McRae Rally

Welchem Autofahrer ist es noch nicht so gegangen: Ungeachtet der eigenen Fahrkünste weisen Schlaumeier auf dem Beifahrersitz auf jede noch so kleine Gefahrensituation hin oder meckern ständig, daß man zu wenig Abstand zum Vordermann hält. Man möchte diese Zeitgenossen zusammen mit ihren weisen Ratschlägen an der nächsten Ampel aus dem Wagen werfen. Ganz anders ist das beim Rallyesport, wo der Co-Pilot und dessen Aufzeichnungen unverzichtbar sind. In Codemasters neuer Rennsimulation solltet Ihr ein offenes Ohr für die Kommentare Eures Nebenmanns haben, der nicht nur vor Kurven und Bodenunebenheiten warnt, sondern auch Hindernisse oder die Änderung des Straßenbelages ansagt. Hintern Steuer von 12 verschiedenen Rallyewagen, vom verspillerten Golf GTI bis zum hochgetunten Audi Quattro, dürft Ihr Platz nehmen, um in acht Ländern

auf insgesamt 52 Strecken den Kies spritzen zu lassen. Dabei legen die Briten nicht nur Wert auf ein gepflegtes Äußeres der Stecken, sondern geben sich auch mächtig Mühe, die Autos realistisch aussehen zu lassen. Etwa 450 Polygone setzen jeden der Boliden zusammen, ihre



**Fast wie Urlaub:
Mit dem Seat
Ibiza düst Ihr
über Griechens
Landstraßen**

Karosserien werden im Lauf des Rennens durch spektakuläre Unfälle verbeult und durch Schnee und Matsch verschmutzt. In fünf Kameraperspektiven dürft Ihr durch die Pampas rasen, dank der Unterstützung aller gängiger 3D-Karten inklusive Voodoo2 wird die Grafik nicht nur flott aufgebaut werden, sondern auch noch sehr hübsch anzusehen sein. *sf*

Colin McRae Rally

Genre
Rennspiel
Hersteller
Codemasters
Erscheinen geplant
August 98

Weck' den Tiger in Dir

Tiger Woods 99

Für die neue Golfsimulation von EA Sports steht ein sportliches Wunderkind mit wundersamen Namen Pate. Tiger Woods, 21 Jahre junger PGA-Profi, stellt aber auch seinen Körper und sein Wissen zur Verfügung, um die übersättigte Golfgemeinde zum Einlochen zu bewegen. Wer mit dem Eisen nicht so ganz zurecht kommt, darf sich einen kleinen Videolehrgang des Meisters zu Gemüte führen. Neben

üblicher Ballkost auf mehreren Kursen will EA dann auch mit jubelnden Zuschauern und einer wechselnden 3D-Kameraperspektive frischen Wind ins Genre bringen. *sf*

Tiger Woods 99

Genre
Golfsimulation
Hersteller
EA Sports
Erscheinen geplant
Ende Juli 98

5 MÄNNER
HATTEN EINEN
GROSSEN TRAUM:
DAS PERFEKTE SPIEL.
AN DIESEM TRAUM
ARBEITETEN SIE
6 JAHRE LANG.





„I am Turok 2!“

Turok 2: Seeds of Evil

Der tapfere Saurierjäger Turok hat bald seinen zweiten Auftritt – Acclaim verspricht sieben riesige Level, jeder mit einem einzigartigen Design. Storymäßig geht es da weiter, wo Teil

Eins aufhörte: Turok weckte eine böse Macht namens „The Primagen“ und muß sich jetzt der primagenischen Monsterhorden erwehren, die ihren schlimmen Meister durch Zerstörung der „Energy Totems“ endgültig befreien wollen. Grafisch

sieht es mit sehr realistisch animierten Viechern schon mal äußerst vielversprechend aus; man kann jetzt sogar gezielt bestimmte Körperteile treffen. Nachdem dann also alle Feinde einen Tritt in den Hintern gekriegt haben, sollten noch die bis zu 16 Deathmatch-Multiplayer und die unbedingt erforderliche 3D-Karte nicht unerwähnt bleiben.



Autobahntunnel oder Sauriermagen?

derliche 3D-Karte nicht unerwähnt bleiben.

jn

Turok 2
Genre
Action
Hersteller
Acclaim/Iguana
Erscheinen geplant
Oktober '98
Internet
www.acclaimnation.com



Die Dinosaurier wer'n immer schaurier...

Namen sind Schall und Rauch

Babylon 5

Sierra will mehr Ordnung in die Dinge bringen, deshalb gibt es jetzt sechs neue Label: Sierra Attractions, Sierra FX, Sierra Home, Sierra Sports, Sierra Studios und Dynamix. Während die Studios das klassische Adventure-Segment abdecken, sind die

Attractions für so attraktive Dinge wie Karten und Casino gedacht. Sierra Home umfaßt dagegen die Anwendungen der Company, und die FX schließlich zielen auf Spektakuläres wie die Weltraum-Sim „Babylon 5: Combat Simulation“ oder das Tolkiens „Herrn der Ringe“ entlehnte Onlinegame „Middle Earth“. Apropos

Babylon 5: Das pünktlich zur Fernsehpremiere der vierten Staffel erscheinende Spiel sollte man sich in etwa als Mixtur aus 3D-Weltraumkampf und militärischer Strategie vorstellen. Letztere soll in einer noch nicht näher bekannten Weise auch den Umgang mit richtig dicken Raumkreuzern ermöglichen – nähere Infos dazu erhoffen wir uns auf der E3 in Atlanta. Natürlich wird das ganze aus dem Fernsehen bekannte Babylon-Universum einschließlich der Raumstation selbst detailliert simuliert. Im Solomodus wartet eine spannende Geschichte auf

den Spieler, die nach dem Krieg gegen die Schatten angesiedelt ist. Nichtsdestotrotz wird man aber auch gegen Schattenschiffe kämpfen können, weil in einem Simulator sog. „historische Schlachten“ eingebaut sind. Also dann: Stellt die Schatten in den Schatten!

jn



Im Cockpit eines babylonischen Jägers

Babylon 5 Combat Simulation
Genre
Weltraum-Sim
Hersteller
Sierra FX
Erscheinen geplant
Ende '98
Internet:
www.sierra.com

Starcraft goes Nintendo

Blizzards jüngster Megahammer läßt auch die kleinen Japaner nicht kalt: Nintendo hat jetzt die exklusiven Rechte an dem Strategical erworben. Nächstes Jahr sollen also die N64-Besitzer ebenfalls Zergs und Protoss durch das All hetzen dürfen, während alle andere Consoles in die Röhre schauen müssen.

jn

Nur Fliegen sind schöner...

Lander

Eines der ersten DVD-Spiele ist hier im Anmarsch: Anno 2032 wird bei Ausgrabungsarbeiten ein außerirdisches Relikt entdeckt. Und irgendwo im Sonnensystem ist der Schlüssel zu dieser Hinterlassenschaft versteckt. Ein kosmisches Wettrennen beginnt – doch bald schon wird klar, daß den Menschen eine grauenhafte Gefahr aus den Tiefen des Alls droht!

Die mit dieser Drohung verbandelten Aliens halten den Spieler in Gestalt eines Raumschiffpiloten ganz schön in Atem! Vierzig nonlineare Missionen verlangen Fingerspitzengefühl, Flugfähigkeiten und natürlich punktgenaue Landungen – wobei die physikalischen Verhältnisse der insgesamt 15 hier eingebauten Monde und Planeten des Sonnensystems akkurat simuliert werden.

Natürlich wird man verschiedene Weltraumschüsseln fliegen dürfen, und es sind auch vom Typ her ganz unterschiedliche Missionen enthalten, wie zum Beispiel Rettungseinsätze oder auch Suchaufträge. Teilweise wird man sogar im Stile von



Der Mars benimmt sich hier physikalisch gesehen genauso, wie er es auch in Wirklichkeit täte...



Das hier ist kein Lander, sondern ein Starter...

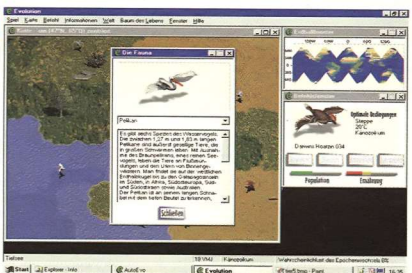
Lander
Genre
SF-Flugsimulation
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

„Descent“ durch unterirdische Tunnelsysteme navigieren müssen. Besonders gespannt sind wir natürlich auf die MPEG-2-Videosequenzen... *jn*

Entwicklungswettlauf um die Intelligenz

Zellen bilden

Im September soll bei Egmont Interactive die deutsche Version des amerikanischen „Sim Earth“-Killers „Evolution“ erscheinen – allerdings unter dem leicht erweiterten Titel „Genetic Evolution“. Ziel des Entwicklungs-Wettlaufs ist die Erschaffung eines intelligenten Lebewesens, das freilich nicht unbedingt genetischer Abstammung sein muß (wir berichteten in Ausgabe 4/98). *jn*



Auch mit Vögeln läßt sich manchmal Intelligenz erschaffen...



UMGERECHNET
MACHT DAS
262.800 STUNDEN.
ODER
15.768.000 SEKUNDEN.



Das Euro-Spiel

MindRover

„Europa“ ist ein beliebter Name: Ein Kontinent heißt so, eine griechisch-weibliche Sagen-gestalt ebenfalls und – last but not least – einer der Monde von Jupiter. Nicht allzu erstaunlich, daß dort in einer nicht allzu fernen Zukunft eine Forschungs-

renz – was in ständiger Ausein- andersetzung bewiesen werden muß, wobei der gesamte Stütz- punkt als Arena dient. Diese grundsätzliche Idee ist nicht ganz neu (auch in der Robbie- Variante nicht), aber ihre Ver- packung als Rundum-3D-Spiel



Polygonale Hallen aus der Rover-Perspektive

station eingerichtet wird, verblüffend aber, daß die „europäischen“ Wissenschaftler sich nicht mit astrophysika- lischen Theorien befassen, sondern mit der Entwicklung von möglichst schnellen und schlaun Robotern. Zu diesem Zweck baut man solche kleinen „Rover“ zusammen und gibt ihnen aus einer Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen und Verhaltensmustern ein Päck- chen mit auf den Weg, von dem man hofft, es werde die eigene Kreation intelligenter, zäher und ganz allgemein besser machen als die Schöpfungen der Konkur-

mit opulenten Grafiken ist es sehr wohl. Auch ein Multi- player-Spiel solchen Inhalts gab es noch nicht, und gerade dieser hier natürlich eingebaute Teilaspekt könnte unter Um- ständen das Faszinierendste an „MindRover“ werden. *jn*

Micro zu Micro

Microprose hat jetzt eine Ver- einbarung mit Microsoft geschlossen: Microproses Multi-Spiele werden in Zukunft auf dem Online- Netzwerk (Internet Gaming Zone) von Microsoft ange- boten werden. Dies betrifft insbesondere Titel wie „Civilization 2“ und „X-COM Intercepter“. *jn*

MindRover
Genre
Taktik-Mix
Hersteller
CognyToy
Erscheinen geplant
Herbst '98

Paynelich

Max Payne

Das ist wenigstens mal ein Shooter mit einem ungewöh- nlichen Namen! Aber warum

Ab geht's also in die New Yor- ker Unterwelt und von da aus gleich zur Aufdeckung einer



In den dunkelsten Garagen stehen oft schnelle Peterwagen

nicht, schließlich ist es gleich- zeitig auch ein Shooter mit einer ungewöhnlichen Story: Mäxchen ist ein hartgekochter Undercover-Bulle, als solcher allerdings leider auf der Flucht. Angeblich soll er nämlich seinen Chef umge- bracht haben.

Verbrechen dieser Art sind uns freilich stets verständlich, weshalb wir ihm gerne unter die Arme greifen werden.

gigantischen Re- gierungsverschwö- rung, gegen die strahlende Casto- ren bloß kleine Fische sind.

Trotzdem es hier also eine beinahe glaubwürdige Ge- schichte gibt, liegt der Schwerpunkt ganz klar auf Action. Max Payne und sein schickes

Schießgewehr ballern sich nämlich unter intensiver Ver- wendung von 3D-Beschleuni- gerkarten durch dunkle Müll- eimer-Gassen und andere schlimme Dinge! *jn*

Max Payne
Genre
3D-Shooter
Hersteller
Remedy/3D
Realms/G.O.D.
Erscheinen geplant
1999



Verlosung aus Ausgabe 5/98

Legionen-Gewinner

Die Würfel sind gefallen! Unsere Redaktionsfee hat die fünf an- gehenden Feldherren und -innen ermittelt, die sich dank Interac- tive Magic auf den Schlach- tefeldern der Antike herumtreiben dürfen. Folgende Generäle kö- nen sich über jeweils ein Set, bestehend aus den Strategicals „Alexander“, „Hannibal“ und „Caesar“, freuen und ins histo-

rische Kampfgetümmel ziehen:

Ralf Probst
23936 Grevesmühlen
Andrea Putz
44797 Bochum
Marion Groß
26316 Varel
Markus Obendorfer
92224 Amberg
Bernd Haban
94505 Bernried

Sidewinder 98

Microsofts neue Steuergeräte

Welcher Rennfreak geht nicht gern in die Spielhalle, um in das Cockpit eines Sega-Automaten einzusteigen und sich kräftig durchrütteln zu lassen? Damit auch vor dem PC das richtige Fahrgefühl aufkommt, arbeitet Microsoft an einer Lenkradvariante seines Force Feedback-Sticks. Dank schweißtreibenden Gegenlenkens bei der höchsten Realismusstufe werdet Ihr ab November vollständig auf Euer Hanteltraining verzichten können. Aber auch für Action- und Simulationsspezialisten hat der Riese aus Redmond Neues zu bieten. Neben einem Dutzend Tasten und einem gewöhnlichen Steuerkreuz bietet der Sidewinder Freestyle

Pro nämlich auch aus der Airbag-Technologie entlehene Sensoren, die auf die Bewegung des gesamten Gerätes reagieren. So könnt Ihr zum Beispiel bei 3D-Spielen gleichzeitig die Richtung Eurer Bewegung steuern und unabhängig davon Eure Blickrichtung verändern. Ab Oktober dieses Jahres wird das Pad zusammen mit komfortabler Konfigurationssoftware für rund 150 Mark zu ersten sein. *sf*



Mit Microsoft dürft Ihr Euer Heimcockpit ausrüsten

Glückskinder des Monats

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch. 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 3/98 sind:

Manuel Bremora, München
BLEIFUSS FUN

Christopher Biersack, Regensburg
FORSAKEN

Carina Schöning, Lage
RIVEN

Clarissa Friedl, Wurmsham
TOMB RAIDER 2

Wolfgang Steinmann, Bonn
ANNO 1602

PC FUN

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten 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 Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen. Die fünf Gewinner im März sind:

Mirko Dämpfer,
44879 Bochum

Thomas Winkler,
13158 Berlin

Jakob Sievers,
24159 Kiel

Micheal Frank,
28211 Bremen

Klaus Hilgent,
44536 Lünen

MICROPROSE
Seriously Fun Software

DAS ERGEBNIS
WIRD DICH
IN NUR EINEM
AUGENBLICK
ÜBERZEUGEN.





- * PHANTASTISCHE SZENERIE VOLLER ÜBERRASCHENDER MECHANISMEN UND HINTERHÄLTIGER FALLEN
- * GRANDIOSES GRAFISCHES SPEKTAKEL (16.7 MIO. FARBEN FÜR DIE PLAYSTATION)
- * BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VOM LONDON SYMPHONY ORCHESTRA
- * DEUTSCHE SYNCHRONISATION DURCH DIE BAVARIA FILMSTUDIOS
- * ÜBER 30 MIN. KINOREIFE VIDEOSEQUENZEN
- * 180 ACTIONREICHE STAGES

DAS GIGA ABENTE DER FIN



NTISCHE
VER IN
STERNIS



HEART OF DARKNESS™

ZEIT FÜR EIN NEUES KAPITEL DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG.
IN EINER WELT WIE DER UNSEREN LEBT ANDY, EIN GANZ NORMALER JUNGE. ANDY FÜRCHTET
NUR EINE SACHE: DIE DUNKELHEIT. DOCH ALS SEIN GELIEBTER HUND WHISKY VON
MÄCHTEN DER DUNKELHEIT ENTFÜHRT WIRD, KENNT ER KEIN HALTEN MEHR ...
ERLEBE EINE FASZINIERENDE WELT VOLLER MAGIE UND ABENTEUER. LASS DICH FESSELN VON
MITREISSENDER KINOATMOSPHÄRE, PACKENDEM GAMEPLAY UND EINER GIGANTISCHEN SOUNDKULISSE.
NUR DU KANNST ANDY'S SCHICKSAL LENKEN. STELL DICH DEN KREATUREN
DES BÖSEN. UND TRITT DEM FÜRSTEN DER DUNKELHEIT GEGENÜBER.
MACH DICH BEREIT, EINE WELT ZU ERFORSCHEN, DIE DEINE VORSTELLUNGSKRAFT
ÜBERSTEIGT – DIE WELT IM HERZEN DER DUNKELHEIT.

www.heartofdarkness.com

www.bonico.de



AB ENDE JUNI AUF JEDEM BILDSCHIRM



THIEF

Das dunkle Projekt

3D-Ego-Perspektive ohne unnötiges Blutvergießen? Looking Glass macht's möglich



In der verwunschenen Kathedrale habt Ihr ein paar Untote aufgeschreckt

Neuengland ist ein beschaulicher Fleck im Nordosten der USA, bekannt als Schauplatz der Schauergeschichten des Bestsellerautors Stephen King. Doch nicht nur Horror und Hummer finden hier ein Zuhause, auch Hochtechnologie entspringt dem britisch anmutendem Klima. Gleich neben Cambridge mit seinem weltbekannten College liegt das nicht minder berühmte M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology), von dessen Labors aus Computergeschichte geschrieben wird und wurde. Nicht weit entfernt sind bei Looking Glass Absolventen und Abbrecher der Uni vereint, um sich ihren Traum von hochklassigen Spielen zu erfüllen. Flight Unlimited, Ultima Underworld und System Shock sind einige der Titel, die dort entstanden, seit über einem Jahr wird nun schon an dem vielversprechenden „Thief“ gearbeitet, das bisher unter dem Arbeitstitel „The Dark Project“ bekannt war.

Die Story

Ihr schlüpft in die Rolle des Garrett, eines zynischen und undurchsichtigen Meisterdiebs, der auf eigene Rechnung oder im Auftrag dunkler Hintermänner in einer düsteren Hafenstadt sein

Unwesen treibt. Nicht nur Adlige, Bürger und Handwerker finden innerhalb der Stadtmauern Unterschlupf, auch eine obskure Sekte, der Orden des Hammers, hat hier seinen Sitz. Mit deren Jüngern hat Garrett auch gleich zu Beginn zu tun, sein Kumpel Cutty sitzt nämlich in einer Zelle tief unten im Bergwerk der Hammeriten und wartet dort auf seine Befreiung. Seid Ihr zu Cutty vorgedrungen, bekommt Ihr auch gleich einen neuen Auftrag: Ein unbezahlbares Artefakt,

das in den Katakomben außerhalb der Stadt versteckt ist, muss gefunden werden. Bald zieht Ihr durch Eure erfolgreichen Beutezüge die Auf-

merksamkeit der wunderschönen Viktoria auf Euch, die für den exzentrischen Sammler Konstantin arbeitet. Dieser verspricht Euch ein Vermögen für den Diebstahl eines sagenumwobenen Edelsteins von den Hammeriten. Doch die Belohnung wird ganz anders ausfallen, als Ihr Euch das vorgestellt habt...

Das Spiel

Die 16 linearen Missionen, die in die dichte Story eingeflochten sind, führen Euch in prunkvolle Villen, verlassene Ruinen, verwunschene Kathedralen, Abwasserkanäle, Minen und unterirdische Städte. Vor den Aufträgen

erhaltet Ihr jeweils ein Briefing, düstere Cutscenes mit gruseliger Musik spinnen die Geschichte ständig weiter. Auch wenn Ihr in der Ego-Perspektive durch die Szenarien wandert und (wahrscheinlich) keine Erfahrungspunkte sammeln könnt, handelt es sich bei „Thief“ doch um ein Rollenspiel. Ihr könnt nicht einfach wie bei einem Ego-Shooter blind drauf los morden,



Probieren verboten! Auch Zombies haben es auf Euch abgesehen

sondern müßt vorsichtig und taktisch vorgehen, um die Aufträge zu lösen und nicht vorzeitig Euren Kopf zu verlieren. Euer wichtigster Helfer ist dabei der Schatten, in dessen Schutz Ihr fast unsichtbar an Wächtern vorbeischieben könnt. Sollte eine Bewegung doch zu flink gewesen sein, so stutzen die Soldaten, die sonst fröhlich vor



Bevor Ihr Schalter betätigen könnt, müßt Ihr erst die Gegner weglocken

sich hinpfeifen oder miteinander ein Schwätzchen halten, und wenden den Blick in Eure Richtung. Harrt Ihr ein Weilchen ganz still aus, entdecken Euch die Wachen vielleicht nicht und teilen das über Sprachausgabe mit einem Spruch wie „War wohl doch nur eine Maus!“ mit.

Die Standardwaffe auf Euren Raubzügen ist der Bogen, mit dem Ihr nicht nur hinterrücks Personal und Bösewichter meuchelt, sondern der

durch verschiedene Pfeilsorten auch als Universalwerkzeug dient. So gibt es

einen Pfeil, der nach erfolgreicher Verankerung in einem Holzbalken ein Seil herabläßt, über

das Ihr eine höhere Etage erklimmen könnt.

Mit einem Wasserteufel löscht Ihr Fackeln, um Euch im

Dunkeln unbemerkt fortbewegen zu können. Sehr

nützlich ist auch ein magisches

Geschoß, das bei seinem Auftreffen

Schrittgeräusche hervorruft. Dadurch lassen

sich wunderbar Wachen aufscheuchen und von Eurem eigentlichen Standort weglocken. Denn

nicht nur optische Reize machen die Gegner auf Euch aufmerksam, auch die Geräuschkulisse

müßt Ihr ständig in Euer Vorgehen einbeziehen. Die Beschaffenheit der Bodenflächen hat Einfluß

auf Lautstärke und Klang Eurer Schritte, über den Teppich in einem Museum könnt Ihr also

getrost rennen, auf gekacheltem Boden solltet Ihr lieber vorsichtig schreiten. Der Pfeil, den Ihr

der Kehle einer Wache entgegenschickt, zischt zwar nahezu lautlos durch die Luft, die Todes-

schreie des Getroffenen können aber eine halbe Armee auf den Plan rufen. Um das Geschrei zu überdecken, müßt Ihr zum Beispiel versuchen, laute, aber unverdächtige Geräusche hervorzurufen. Auch herumliegende Leichen oder Blut auf dem Boden können Eure Anwesenheit verraten, manchmal empfiehlt es sich daher, einen Gegner nur bewußtlos zu schlagen und ihn in eine dunkle Ecke zu zerren. Neben all diesen strategischen Überlegungen bleiben

Euch natürlich auch Dutzende

Schalter, Hebel und

mechanische Puzzles

nicht erspart. Dauerhaft motivieren sollen einerseits die

Vielzahl unterschiedlicher Lösungsansätze für ein Problem, andererseits die verschiedenen

Schwierigkeitsgrade. Beim höchsten der drei müßt Ihr das

Spiel nämlich ohne Blutvergießen lösen.

Die Technik

Die Entwickler sehen

„Thief“ als konsequente

Weiterentwicklung von

Ultima Underworld und System Shock, wobei der Grafikengine besondere Aufmerksamkeit

gewidmet wird. Ein leicht bedienbarer, aber vielfältiger Editor erlaubt den Designern die

einfache Umsetzung ihrer Ideen. Mit 3D-beschleunigter Hardware sieht die Grafik denn

auch phantastisch aus, viele hochauflösende Texturen und die hervorragenden Schatteneffekte

bieten eine atmosphärisch dichte Spielumgebung. 3D-Sound wird es Euch zusätzlich vereinfachen, in der Rolle des Halunken zu versinken.

Ab Herbst 1998 dürft Ihr dann hoffentlich auf Diebestour gehen.

sf



Auch ohne 3D-Beschleunigung sieht der Hammerit zum Töten gut aus



Lava durchzieht die düstere Unterwelt



Psst! Auf dem gekachelten Boden müßt Ihr Euch sehr vorsichtig bewegen



Auch unter freiem Himmel ist die Stadt gut bewacht

DAIKATANA

Neues vom Meister

Der meistindizierte Spiele-Entwickler der Welt bereitet neues Futter für die BPjs vor

Griechenland: Monströse Spinnen lassen sich mit einem Diskus ins Jenseits befördern



Mittelalter: Werwölfe und Ritter warten auf eine Abreibung

Seit wenigen Monaten residiert John Romero mit seinem Team Ion Storm hoch über Dallas im obersten Stockwerk des Chase-Towers. Drei Titel befinden sich dort gerade in der Mache: Das Echtzeit-Strategiespiel „Dominion“, das unter der Leitung von Todd Porter gerade der Vollenendung zustrebt, Tom Halls 3D-Action-Adventure „Anachronox“, von dem bisher nur das Konzept und ein paar Grafikstudien vorhanden sind, und letztlich „Daikatana“, der heißersehnte Ego-Shooter von Romero selbst.

in den weitaufgängerischen Abschnitten zu finden. Sechs, auf die jeweilige Epoche zugeschnittene Verteidigungswerkzeuge bietet jede Episode, insgesamt könnt Ihr also 25 Methoden ausprobieren, um Euch der Heerschar von etwa 80 verschiedenen Monstern zu erwehren. Die detaillierten Grafiken gehören mit zum Feinsten, was man bisher im Ego-Shooter-Bereich gesehen hat. Gerade die Griechenland-Episode kann durch realistische Wassereffekte und der Wirklichkeit nachempfundene antike Bauwerke glänzen. Um sich von der Konkurrenz abzuheben, verwirklicht Romero auch einige neue Ideen. So werdet Ihr manchmal von zwei eigenständig agierenden Gefährten begleitet, die Euch über Sprachausgabe Tips geben, vor Fallen warnen und an Eurer Seite der Monsterplage ein Ende bereiten. Auch einige neuartige Multiplayer-Modi – Ihr könnt nun auch jedes Monster des jeweiligen Levels spielen – sollen frischen Wind ins Ego-Genre bringen. Die Level sind mittlerweile fast komplett, nun fehlt nur noch die Integration der Feinde in das Spiel. Im Herbst werdet Ihr mehr wissen. sf



Tokio: Mächtige Blechkolosse stampfen Euch in Grund und Boden

Mehr Story bei bekanntem Spielprinzip verspricht Romero für das neue Werk, dessen Grafik auf der Engine seines letzten blutigen Bestsellers basiert. Auch der bewährte Editor wird wieder benutzt, um die gut zwei Dutzend Level dreidimensional auszugestalten und mit Leben zu erfüllen. Ausgehend vom futuristischen Tokio im Jahre 2300 führt Euch Euer Weg durch drei weitere Zeitepochen. Im antiken Hellas wandert Ihr durch Tempel und Säulengänge, trifft auf König Minos und bekämpft Feinde, die der griechischen Mythologie entstammen. Im dunklen Mittelalter streift Ihr durch düstere Gemäuer auf der Suche nach einem verschollenen König, wobei Euch nicht nur ständiger Schneefall frösteln läßt. Zuletzt kommt Ihr nach San Francisco in der nahen Zukunft, wo die mysteriöse Geschichte ihren Abschluß findet. Euer Schwert Daikatana habt Ihr dabei immer im Gepäck, je mehr Ihr es benutzt, desto mächtiger wird es. Aber natürlich gibt es auch ein ganzes Arsenal anderer Waffen



San Francisco: Erst beim Abendrot sind Eure Feinde mausetot



JOHN ROMERO ÜBER DAIKATANA

PP: Warum hast du für Daikatana gerade diese Zeitepisoden gewählt?

Romero: Das Mittelalter, weil ich alles an dieser Epoche liebe, und Griechenland, weil sich mit Monstern wie Zyklopen, dem Minotaur oder der Medusa ein tolles Szenario entwickeln läßt. San Francisco im Jahr 2038 habe ich hauptsächlich wegen der Story gewählt. In der ersten, der Tokio-Episode wollte ich eine düstere Cyberzukunft mit lässigen Waffen und Robotern erschaffen, um die Leute gleich mitten ins Spiel zu bringen. So bekommst Du letztlich vier vollständig verschiedene Monstergruppen zu Gesicht, die ersten sind nur Roboter, die zweiten mythologische Kreaturen, die dritten mittelalterliche Charaktere und die vierten Menschen.

PP: Du denkst also, kein Beamter bei uns wird bis zur vierten Episode spielen, wo er das ganze Blut zu Gesicht bekommt?

Romero: Oh, die werden überall Blut sehen (lacht), Teile werden abfallen und Funken sprühen...

PP: Roboter wären kein Problem...

Romero: ...alles voller Blut, eine Menge Blut und noch mehr Blut (lacht)

PP: Du kennst ja unsere Problematik. Glaubst du, in Deutschland läßt sich eine große Zahl Kopien verkaufen?

Romero: Nein! Es ist nun mal ein Shooter und all diese Indizierungen und die Zensur geschehen wegen der Gewalt, nicht wegen dem Blut. 3D-Shooter sind von Natur aus gewalttätige Spiele, daran kann man nichts ändern.

PP: Aber einer deiner Designer sagte uns, daß man die Level auch schaffen kann, ohne zu viele Leute umbringen zu müssen.

Romero: Das Spiel ist gewalttätig, du mußt schießen und töten und deshalb wird es indiziert werden.

Deutschland sollte



das genauso handhaben wie wir, nämlich Altershinweise auf das Spiel drucken und im Laden den Ausweis prüfen. Man könnte auch die Verpackung verändern, damit darauf keine Gewalt zu sehen ist. So könnten auch Kinder in den Laden gehen und das Spiel vom Regal nehmen, ohne Köpfe fliegen oder Blut fließen zu sehen. Sie würden nur Screenshots von netten Szenen sehen, die nicht gewalttätig sind, aber zeigen, wie das Spiel und die Technologie, die dahinter steckt, aussehen. Das Problem wäre gelöst.

PP: Das Hauptproblem ist, daß keine Werbung gemacht werden darf und wir somit nicht darüber schreiben können.

Romero: Aber das ist falsch. Es ist doch nur die Gewalt, die zensiert wird. Ihr solltet nicht darin beschränkt werden, über das Spiel zu berichten. Ihr könntet die Umgebung und die Story beschreiben, sagen: „es sieht gut aus und spielt sich gut, Multiplayer macht echt Spaß“. Ihr müßt ja nicht sagen, warum es Spaß macht (lacht). Es gibt viele Möglichkeiten darüber zu schreiben, ohne die Gewalt zu beschreiben. Es gäbe eine Menge anderer Wege, wie man mit dem Thema



umgehen könnte, als die knallharte Zensur, die momentan stattfindet.

PP: Daikatana II ist bereits in Planung, packst du da alle Level rein, die im ersten Teil nicht untergekommen sind?

Romero: Daikatana II wird in Bezug auf die Idee der Zeitreise dem ersten Teil ähnlich sein. Bisher kenne ich die Story selbst noch nicht, ich habe aber Ideen, was in dem Spiel enthalten sein soll. Das wird sicher auch der 2. Weltkrieg sein. Dich in Deutschland durch eine Burg durchballern...

PP: Du hast wohl zuviel Indiana Jones gesehen?

Romero: Ich hatte viel Spaß mit dem ersten id-Shooter. Stell Dir vor, was wir mit der heutigen Technologie aus dem Thema machen können. Aber nicht das ganze Spiel wird so sein, ich stehe weiter zur Idee, verschiedene Plätze aufsuchen zu müssen. Nur eine kleine Mission, vier Level in einer Burg im 2. Weltkrieg, auf der Suche nach einem mächtigen Artefakt, das sich Hitler unter den Nagel gerissen hat. Aber ich kann wirklich nicht viel darüber sagen, was wir machen werden, ich kenne die ganze Story noch nicht.

PP: Wird dir das ganze 3D-Zeug eigentlich nicht langsam langweilig?

Romero: Wem? Mir?

Nein, denn es gibt immer neue Dinge, die du tun kannst. Es ist wirklich aufregend, nie hat

es ein 3D-Spiel wie Daikatana gegeben. Diese großen Episoden, vollgepackt mit Waffen und Gegenständen. Es wird besser als die ganzen Spiele davor. Ich überlege ständig, was man noch cooler und interessanter machen könnte. Ich fühle mich nicht, als ob ich immer das selbe alte Ding durchziehe.

sf



ULTIMA

Tagebuch eines

Die großen Veränderungen lassen auf sich warten und manches ändert sich nie

Am dritten Tage der Schlacht, gelang es uns endgültig in das Haus einzudringen und die hinteren Räume zu betreten. Die Beute war reichhaltig und der Schaden für unsere Gegner groß.



Wir griffen einen Drachen im Dungeon Cove an



Das erste Gespräch mit unseren zukünftigen Alliierten



Es herrscht Krieg in unserem Lande. Es gab keine offiziellen Kriegserklärungen und niemand nennt die Konflikte beim Namen. Dennoch wird überall gekämpft. Der ewige Konflikt zwischen dem Guten und dem Bösen wurde heftiger geschlagen denn je. Und wie in jedem Krieg gab es auch „gute“ Charaktere, die sich mit der dunklen Seite verbündet hatten. Wir haben lange versucht, unsere Neutralität zu wahren, doch die häufigen Attacken lassen uns kaum noch eine andere Wahl, als den Kampf gezielt aufzunehmen. In solchen Zeiten sind Verbündete wichtig und wir waren uns darüber sehr wohl im klaren.

Die Allianz

Genau zum richtigen Zeitpunkt sprach mich ein alter Freund und Kampfgefährte an. Die Vergangenheit war gut zu ihm und so war er Mit-

glied des Rates der Roten Garde. Die ausufernden Konflikte machten auch vor ihm und seinen Freunden nicht halt – sie waren um Partner bemüht. Wir folgten ihrer offiziellen Einladung und die Beratungen verliefen gut. Schnell waren wir uns einig und vereinbarten eine umfassende Zusammenarbeit. Mit großer Freude sahen wir der Zukunft entgegen. Erstes Ziel war der Aufbau einer funktionierenden, kombinierten Streitmacht, die unsere Sicherheit gewährleisten sollte. Seit einigen Tagen bereits arbeitet unser Verteidigungsministerium an geeigneten Manövern und Taktiken für den Kampf. Sollte alles gut verlaufen, werden wir bereits in wenigen Wochen eine kombinierte Garde haben.

Knastbruder Gecko

Neben den großen Ereignissen sind es aber die kleinen Gegebenheiten, die erhebliche Auswirkungen haben können. Gecko hatte es unter großen Mühen geschafft, den Dämon eines verstorbenen Zauberers in seinem Tower einzusperren. Viele übten dort, um ihre Resistenz gegen Magie zu verbessern. Es geschah eines abends, daß eine merkwürdige Gestalt am Portal seiner Residenz herumkutschte. Wenige Augenblicke später war der Dämon verschwunden. Geckos Verwunderung trieb ihn zu einer unüberlegten Handlung. Er versuchte einen der geheimnisvollen GMs zu kontaktieren. Diese Wesen waren dafür bekannt, daß sie bei Problemen helfen soll-



Gecko saß 24 Stunden seine Strafe ab und weiß bis heute nicht weshalb

ONLINE

Abenteurers

ten. Die ersten Versuche mißlangen und Gecko erhielt keine Antwort, gab jedoch nicht auf. Nach unzähligen Nachfragen bekam er endlich eine Botschaft. Sie löste das Problem aber nicht und ließ ihn hilflos zurück. Gecko wurde zornig. Auch wenn in ihm ein guter Kämpfer steckt, so wird ihm seine trotzige Art manchmal zum Verhängnis. Er gab nicht auf und wiederholte viele Male seine Frage. Schließlich erreichte ihn eine neue Nachricht des GMs. Er solle still sein, sonst würde er ihn ins Gefängnis werfen. Das ließ er sich natürlich nicht sagen, seine Wut wuchs und er ließ nicht locker. Die nächste Reaktion brachte seinen Zorn jedoch für einen kurzen Moment zum Erliegen – großes Erstaunen machte sich auf seinem Gesicht breit. Denn von einer Sekunde zur anderen befand er sich nicht mehr im Tower, sondern in einem unterirdischen Verließ! Gecko versuchte sich zu bewegen, war jedoch nicht in der Lage dazu. Plötzlich erschien der GM und sagte ihm, daß dies nun der Lohn für sein ungehöriges Verhalten sei und verschwand. So war Gecko für die nächsten 24 Stunden außer Gefecht gesetzt. Erst als er in Oclo auftauchte, erzählte er uns was passiert war.

Die dreitägige Schlacht

Einer unserer Freunde beklagte sich schon seit langem über Angriffe von Mörderbanden in der Nähe seiner Schmiede. Der Zufall wollte es, daß

wir in Kampfhandlungen mit ihnen verwickelt wurden. Alles begann, als Gecko mit zwei Neulingen beim Training in einer Mine nördlich von Minoc war. Ohne jeden ersichtlichen Grund wurden sie plötzlich angegriffen. Schnell war Hilfe zur Stelle, auch einige von uns eilten dorthin. Zu unserer Überraschung wurde das kriminelle Gesindel von Great Lords unterstützt und drei unserer besten Männer fielen in diesem ersten

Kampf. Wir mußten uns zurückziehen, jedoch nur um uns neu zu formieren. In Oclo gesellten sich weitere Kämpfer zu uns, darunter auch Sleeve, der einer befreundeten Gilde angehörte.

Mit 10 Mann gingen wir wieder zurück und der Kampf brach erneut aus. Dem wagemutigen Einsatz von Assandir war es zu verdanken, daß wir in das Haus der Aggressoren eindringen konnten. Sauron und ich folgten schnell, um ihn zu unterstützen. Ich zog mir große Wunden zu. Nur mit Mühe gelang es mir, mich zurückzuziehen. Mit letzter Kraft konnte ich die anderen zu Hilfe rufen, die südlich der feindlichen Schmiede kämpften. Rasch war der Großteil unserer Leute vor Ort und wir drangen ein. Die Gegner hatten



Nach dem Erdbeben vor einigen Wochen geschahen nun erneut merkwürdige Dinge nahe des ehemaligen Epizentrums. Ein Tempel war auf mysteriöse Weise erschienen und Monster strömten gen Süden. Abermals war es an uns, das Böse aufzuhalten.



Leon, Sauron und ich im Zwiegespräch



Der erste Tag der Schlacht – die Fronten schienen verhärtet



Der zweite Tag der Schlacht. Massive Angriffe gegen uns.



Yew



Die Kämpfe wurden heftig geführt und keine Seite wollte nachgeben...



... doch nach wenigen Stunden mußten wir...



... unseren Rückzug vorbereiten



Am dritten Tage versammelten sich viele tapfere Krieger, um gegen das Böse auszu ziehen. Zumindest gegen das kriminelle Gesindel im Norden Minocs sollte es ein glorreicher Tag werden.



uns nichts mehr entgegenzusetzen. Leider konnten wir die anderen Räume nicht erobern, da sie verschlossen waren. Dennoch hielten wir den Vorraum besetzt. Sie mußten also an uns vorbei. Der Kampf dauerte lange und nahm an Heftigkeit zu. Unsere Gegner bekamen mehr und mehr Verstärkung, während unsere Gruppe geteilt worden war. Auch gingen unsere Vorräte an Kräutern zur Neige, die wir zur Ausübung der Magie benötigten. Wir zogen uns zurück, ohne jedoch wirklich geschlagen worden zu sein. Am zweiten Tag versammelte sich abends an der Oclloer Bank abermals eine Gruppe, kombiniert aus Kämpfern unserer Gilde sowie der Lords of the Rings. Sleeve war auch wieder mit dabei, war er doch am Tag zuvor gestorben und hatte eine Rechnung zu begleichen. Während der folgenden Kämpfe gelang es uns abermals den Vorraum, nicht aber die restlichen Räume zu erobern. Und wie am Tag zuvor mußten wir uns bei Morgengrauen zurückziehen.

Am dritten Tage sollte uns das Glück hold sein. Sleeve hatte einen gemeinsamen Kreuzzug gegen die herumstreunenden Mörderbanden organisiert. Viele eilten herbei, um Seite an Seite gegen das Böse auszu ziehen. Die ersten

Stunden waren ereignislos. Nur selten trafen wir auf Kriminelle, die schnell beim Anblick unserer zahlenmäßigen Überlegenheit flohen. Schließlich lenkten wir unser Interesse wieder auf die Schmiede unserer neuen Feinde. Wir trafen anfangs nur auf wenig Widerstand. Anscheinend hatte man nicht mit einer weiteren Attacke gerechnet. Das war ein großer Fehler und uns gelang es bereits in den ersten Minuten den Schlüssel zum Haus zu erobern. Schnell verschanzten wir uns im Gebäude – in Erwartung des Gegenschlages. Da wir nun auch Zugang zu den anderen Räumen hatten, hofften wir auf reiche Beute. Unsere besten Zauberer öffneten magische Portale, durch die die Gegenstände hinausgeschafft werden konnten. Da bei dieser Aktion viele Krieger zum ersten Mal zusammenarbeiteten, verlief es wenig koordiniert, und die letzten hatten das Haus verlassen, trotzdem noch Beute in der Schmiede war. Obwohl wir damit rechnen mußten, daß die Gegner nun vorbereitet waren, wollten wir unseren Sieg vollkommen machen. Abermals zogen wir in dieser Nacht aus, um den Rest der Beute zu sichern. Wie angenommen, warteten sie bereits im Haus und verbarrikadierten verzweifelt die Türen. Doch trotz der Gegenwehr drangen wir wieder ein und konnten ohne Verluste den Rest der Sachen sicherstellen. Trotz des Erfolges war uns allen bewußt geworden, daß wir nicht aufeinander eingespielt waren. Wäre der Gegner besser organisiert gewesen hätte eine Niederlage drohen können. Sir Elric



Nach dem ersten Tag eine abschließende Besprechung in unserem Tower

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)

REMPEN • PARTNER. Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.



für Benutzer von Wir

Die Erhöhung ßnahmen!



Gegen das Tempolimit für PCs!

Darum: schnelleres Laden der Anwendungsprogramme, kurze Systemladezeiten und sofortige Systembereitschaft mit „OnNow“ bei neuen PCs.



Für mehr Zuverlässigkeit!

Denn: Fehler werden einfach gefunden und behoben, versehentlich gelöschte Systemdateien wieder hergestellt, System und Treiber können über das Internet aktualisiert werden, und eine detaillierte Systemanalyse macht auch Profis wunschlos glücklich.



Ja zur Einfachheit!

Durch einheitliche Anwenderführung im Internet und auf der Festplatte, selbsterklärende Darstellungen von Ordnerinhalten und Plug & Play, ohne den PC neu starten zu müssen.



Nein zur Langeweile!

Aber dafür: mehr Power auch bei der neuesten Games-Generation, Filmgenuß auf dem PC durch DVD-Unterstützung und unterhaltsame Internet-Channels.



Für die Integration des Internets!

Und für die Integration einer E-Mail-Anwendung. Damit aus dem PC eine Informations- und Kommunikationsplattform wird.

Unser vollständiges Wahlprogramm finden Sie unter
www.microsoft.com/germany/windows98



Wählen Sie Microsoft Windows 98!

98
date

NEUES VON

Der Weg ist das Ziel

The Longest Journey

Was wäre, wenn es zwei Welten gäbe – eine der Magie und eine der Wissenschaft? Dank Funcom steht uns zu diesem Thema noch im Laufe des Jahres ein sehr vielversprechendes, episches Adventure ins Haus: Es gibt nämlich, so die Game-designer, diese zwei Welten, und sie können nur aufgrund eines heiklen Gleichgewichts existieren. April, eine junge Kunststudentin, besitzt die einzigartige Fähigkeit, zwischen hier und dort zu wechseln, und ihr kommt folglich (in der Gestalt des Spielers) die Aufgabe

**April
auf der
Suche nach
dem Loch
in der
Realität...**

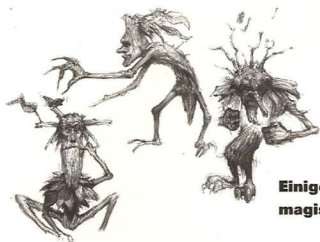


**...befindet es
sich etwa in
der Kirche?**

zu, das Gleichgewicht zu wahren. Kein Sonntagsspaziergang, denn immerhin warten über 100 Örtlichkeiten, mehr als 50 Charaktere sowie jede Art und Sorte von stets storybezogenen Rätseln auf die Retterin.

Vor allem aber, wie könnte es anders sein, befindet sich das erwähnte Gleichgewicht ohnehin in Schieflage: Der bisherige Wächter hat seinem Brötchengeber den Rücken

gekehrt, und die mithin verdrehte Magie droht beide Welten mit Ausgeburteten schrecklichster Alpträume zu überschwemmen. Grafisch steht wohl einiges zu erwarten, denn die 3D-Engine arbeitet mit echtzeitgerenderten Charakteren – und das bei 1000 Polygonen pro Figur sowie in 16 Millionen Farben. Davon aber abgesehen, soll aus der längsten Reise ein durchaus klassisches Point & Click-Adventure werden – im Herbst wissen wir mehr...



**Einige frühe Skizzen von
magischen Wunderwesen**

The Longest Journey
Genre
Adventure
Hersteller
Funcom
Erscheinen geplant
Herbst '98

Rebellion mit Stil

Steel Rebellion

Opforia ist eine etwas rückständige Gegend auf irgendeiner ungenannten Welt. Rückständig, aber rohstoffreich! Und so kommt es, wie es kommen muß: Die Opforier werden eines Tages überfallen und unterworfen – die neue Kolonialmacht installiert ein Marionettenregime, das mit Mord und Totschlag regiert. Dann aber kommt der Moment, wo Major Ferron, Angehöriger eines angesehenen Hauses und digitales Alter Ego des Spielers, rebelliert. Um den Major zum Sieg

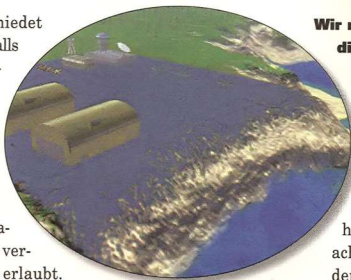
gegen die Okkupanten zu führen, gilt es in einem wohlriechenden Genremix neue Rebellen zu rekrutieren, Waffen, Fahrzeuge und Ausrüstung zu besorgen und guerillamäßige Schläge zu auszuteilen.

Im Kern ist "Steel Rebellion" ein Strategiespiel mit stark taktischer Ausprägung, aber es gibt auch eine (optionale) Actionvariante, denn es ist jederzeit möglich, eine der Einheiten in direkter Steuerung zu übernehmen, um dann per Rundum-3D für das Gute im Menschen zu fechten; 3D-Karten werden dabei unterstützt, aber auch im Normalmodus sieht's noch ausgesprochen gut aus.

**Die Action-Ansicht: Volles Rohr in die
Breitseite**

FUNCOM

So oder so verabschiedet sich das Game jedenfalls von den traditionellen 2D-Karten und zeigt das gerenderte Gelände aus einer schrägen Vogelperspektive, wobei das Handling mittels einer aufrufbaren Menüscheibe 28 verschiedene Befehle erlaubt. Natürlich sind unterschiedliche Wetterbedingungen sowie Tageszeiten eingebaut, die dann wiederum Rückwirkungen auf die Sichtweite und andere Faktoren haben. Die Einheiten können variabel ausgerüstet werden (einsch-



ließlich Waffen, Chassis und natürlich Besatzung), und Funcom verspricht eine breite Vielfalt von Missio-

Wir möchten gerne in die Kaserne...

nen. Interessant auch, daß ein Editor für eigene Szenarien integriert werden soll, bei dem die Hersteller dem Spieler volle Handlungsfreiheit versprechen. Bis zu acht Spieler schließlich werden im Multimodus mitmachen können.

jn

Steel Rebellion
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Funcom
Erscheinen geplant
Herbst '98

WER IST FUNCOM?

Die 1993 gegründete Software-Company gehört – obwohl hierzulande eher unbekannt – keineswegs zu den unbeschriebenen Blättern. Allerdings machte sie bislang eher an den Konsolen ("Pocahontas", "Casper" oder "Dragonheart") bzw. im Online-Multiplayersektor ("Anarchy") von sich reden. Zudem stammt das Team aus dem abseits gelegenen Oslo, unterhält allerdings inzwischen eine Dependence im ebenso abseits gelegenen Dublin. "The Longest Journey" und "Steel Rebellion" sind die beiden ersten PC-only-Produkte der Firma, also wird es wohl nicht mehr lange dauern, bis auch unsereins Notiz von den Norwegern nimmt.

**WHERE DO YOU WANT TO
DIE TODAY?**



Wenn **SEINER** größer ist als **DEINER**, dann nimm ihn Dir!

VANGERS™

Demo unter www.imagicgames.de oder im Handel

PC CD-ROM



Manche Fans übertreiben etwas ...



Testsieger Computer Gaming World 1/98, USA



Testsieger Computerbild 5/98



Testsieger GameStar 10/97



Empfehlung PC Shopping 11/97



Empfehlung PC direkt 12/97



... aber wir können das verstehen!

**ELSA
VICTORY**

ERAZOR

Crazy For The Best - Graphics In 2D/3D



**Perfekte
Abstimmung
auf
AGP bzw. PCI**



**Highspeed
Direct3D-
Support mit bis zu
1024 x 768
Bildpunkten**



**Komplettes
Video-In
und
TV-Out
onboard**



**Brillante
Leistung
unter
Windows® 95/98**



**Brandneue
Bundle-
Software
auf CD**



ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

NEUES VON PSYGNOSIS

Mit dem Schwerte in der Hand...

Drakan

Die Kriegerin Rynn wohnte mal in einem netten Dorf, doch dann kamen böse Wichte und zerbröselten den Standort. Leider war es damit nicht getan, denn die Wüteriche waren bloß Vorboten größeren Unbills: Das Böse will wie stets die Weltherrschaft!



Rynn von hinten: Lara würde vor Neid erblassen

Folglich macht sich Rynn auf die Socken, um in ein Action-Adventure voller Monster, Städte, Festungen und Drachen einzutauchen. Über 100 Gegnerar-

ten, 30 Non-Player-Charaktere sowie jede Menge Waffen und Zaubersprüche warten auf den Einsatz. Tolle Animationen und Flugsequenzen (auf dem Drachen) sollen das Spiel zum Erlebnis machen. *jn*

Drakan
Genre
Action-Adventure
Erscheinen geplant
Frühjahr '99

Jules Verne meets Stephen King

O.D.T.

Optisch ganz ähnlich wie Drakan kommen Kapitän Lamat und sein Luftschiff Nautilys daher: Auf der Suche nach der heilkräftigen Grünen Perle bruchlandten sie nämlich auf dem Dach eines seltsamen Turms. In einer Mixtur aus Action-Adventure und Rollenspiel macht sich der Käpt'n mit seiner Crew auf den Weg nach unten. Fallen, Horror und mystische Kreaturen stellen sich ihnen in den Weg. Anima-



Achtung, Fledermaus von hinten!

tionen per Motion Capturing, Morphing und 40 verschiedene Gegner machen den Abstieg zum Gänsehaut-Fest. *jn*

O.D.T.
Genre
Adventure/Rollenspiel
Erscheinen geplant
Winter '98

Luft hat keine Balken

Freie Jagd!



Enterhaken werfen!

DID-Mitbegründer Phil Allsopp machte sich schon vor einem Weilchen mit General Simulations selbständig. Jetzt legt die neue Firma ihr Gesellenstück vor: Im Pilotensessel von Messerschmitt, Hurricane oder Mustang gilt es, mehr als 50 geschichtlich genaue Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg zu

absolvieren, wobei nicht zuletzt die detaillierte Landschaft und die verschiedenen Netzwerk-Modi für bis zu acht Piloten überzeugen. *jn*

Freie Jagd!
Genre
Flugsimulation
Erscheinen geplant
Winter '98

Shooter mit Party

Hired Guns

Mittwochs im nächsten Jahrtausend: Die Menschen haben ein Nachbar-Sonnensystem besiedelt, doch plötzlich reißt der Kontakt zu Mutter Erde ab. Zwischen drei mächtigen Kolonisten-Konzernen brechen Kämpfe aus, und die Siedler-Zivilisation droht unterzugehen. Da aber macht sich zum Glück der Spieler auf, um mit einem Vier-Mann-Rollkommando für Ordnung zu sorgen. Sieht aus wie ein toll gemachter Ego-Shooter, spielt sich aber schon



Die Zukunft ist wenigstens hell ausgeleuchtet!

wegen der Begleiter deutlich strategischer. *jn*

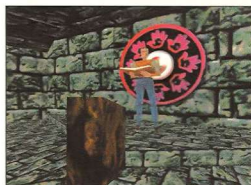
Hired Guns
Genre
Stratego-Shooter
Erscheinen geplant
Winter '98



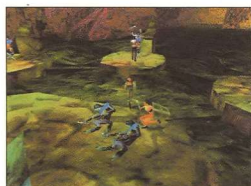
EVER

Entstehung

Sony arbeitet fieberhaft an dem Rollenspiel, das Ultima Online endgültig den Rang ablaufen soll



Der (Alp-)Traum eines Menschen. Die Rede muß gehalten werden.



Dungeons bergen viele Gefahren. Es gibt nicht nur Monster, sondern auch zahlreiche Fallen.

Faydwer ist die Heimat der Zwerge und Gnome. Doch auch Wald- und Hochelfen sind dort zu finden. Ein großes Potential.



Der erste geschlossene Betatest kommt immer näher und seit ein paar Wochen können angehende Abenteuerer sich für die neue große Online-Herausforderung anmelden. Die Eintragung lohnt auf jeden Fall, schließlich darf jeder, der sich die Mühe gemacht hat, das Formular auszufüllen, an der abschließenden öffentlichen Betaphase teilnehmen.

Die Entwicklung schreitet weiter voran und neue Details sind nun bekanntgegeben worden. Sony Interactive arbeitet an diversen Methoden, um das Problem von PlayerKillern einzudämmen. Neu-linge im Spiel sind anfangs vor Mördern geschützt und können ihrerseits auch keine Spieler angreifen. Die Möglichkeit zum Kampf gegen menschliche Kontrahenten muß mit einem Button aktiviert werden. Ist diese Option einmal gewählt worden, könnt Ihr sie nicht mehr rückgängig machen.

Wie bereits in unserem ersten Beitrag (PP 3/98) berichtet, wird Everquest mehrere Rassen haben (siehe auch Kasten). Norrath besteht aus insgesamt fünf Kontinenten und die einzelnen Völker besitzen ihre Ursprungsländer. Wählt der Spie-



Die Heimat der Menschen

ler eine Rasse, kann er sich als ersten Erscheinungspunkt nur die Städte im jeweiligen Land aussuchen. Wie in jedem guten Rollenspiel stehen mehrere Berufe zur Auswahl. Neben den klassischen wie Krieger, Magier, Barde oder auch Dieb, existieren beispielsweise auch Paladine, Mönche oder aber Schamanen. Es wird verschiedene Formen der Magie geben und entsprechend gegliederte Berufsgruppen. So finden sich auch Nekromanten, die lediglich die Beschwörung der Toten und



Kunark ist noch unerforscht..

Everquest
Genre
Online-Rollenspiel
Hersteller
Sony Interactive USA
Erscheinung geplant

QUEST

einer Welt



Zaubersprüche werden effektiv in Szene gesetzt

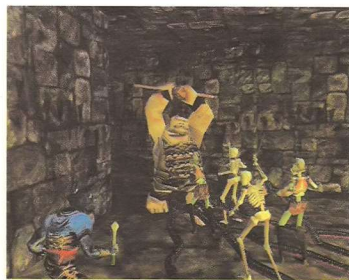
Größenunterschiede zwischen den Rassen sollen im Kampf eine große Rolle spielen



deren Beherrschung verstehen. Damit die Charakter-Wahl auch wohl überlegt wird, kann nicht jede Rasse jeden Beruf ausüben. Das System ist also keineswegs so offen wie Ultima Online, in dem der Spieler alles nach eigenen Wünschen erlernen und sich auch später noch gänzlich neue Skills aneignen kann. Insgesamt sollen in Everquest 14 Berufsklassen und 40 zu erlernende Fähigkeiten zur Verfügung stehen. Da die Abenteuer in der Welt Norrath dreidimensional sein werden, stehen Euch auch mehr Bewegungsmöglichkeiten zur Verfügung. Ähnlich den 3D-Action-Shootern wird es auch hier



sein, zu springen und zu schwimmen. Damit Euch selbst bei fünf verschiedenen Betrachtungswinkeln der Figur nicht die Übersicht verloren geht, ist geplant, eine Zoom-funktion zu integrieren. Besonders viel Wert legen die Entwickler auch auf die KI der NSCs (Nicht-spielercharaktere) sowie der Monster. So sollen sie unterschiedlich auf einen einzelnen Wanderer oder gar eine Gruppe reagieren. Auch das Outfit, sprich Bewaffnung und Rüstung, spielt dabei eine Rolle. So wird es Euch passieren, daß eine Kreatur bei Eurem Anblick sofort flieht. Zur Zeit wird fieberhaft an unzähligen Geschöpfen gearbeitet, bisher sind nur wenige veröffentlicht worden, darunter auch riesige Piranhas, die Euch in Gewässern auflauern. Drum prüfe, wer schwimmen will. Ein Erscheinungsdatum steht noch nicht fest, jedoch ist dieses Jahr eher unwahrscheinlich. Sobald die erste Betaphase beginnt, werden wir für Euch vor Ort berichten.



Niedliche Gegner...

DIE RASSEN

Hier ein kleiner Überblick über die einzelnen Völker:

Barbar



Dunkel-elf



Hoch-mensch



Gnom



Halbelf



Halbling



Hochelf



Mensch



Oger



Troll



Waldef



HERETIC 2

**Bald entführt uns
Raven Software
erneut ins
gebeutelte
Fantasy-Land**

**Den Elfen Corvus erwarten in
„Heretic 2“ viele
Abenteuer**



**Es darf äußerst effektiv
gezaubert werden**



**Vielen Monstern gilt es den
Garaus zu machen**

Heretic 2
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Raven
Software/Activision
Erscheinen geplant
Dezember 1998

Anno 1994 veröffentlichte Raven im Windschatten von id Software einen im Fantasy-Universum angesiedelten Ego-Shooter, der sich hierzulande dank der BPJs rasch zu den indizierten Produkten der Kollegen gesellte. Die Jungs von Raven ließen sich dadurch allerdings nicht beirren und bauten das Ambiente in „Hexen“ und dessen Fortsetzung weiter erfolgreich aus. Inzwischen programmieren die Entwickler der Rabenfirma an „Heretic 2“, das zumindest vom Titel her den direkten Nachfolger des 94er Programms darstellt. Während die „Hexen“-Reihe die Legende der diabolischen Schlangenreiter weiterspinnt, wird sich „Heretic 2“ den Abenteuern von Corvus widmen. Zur Erinnerung: Der Elf Corvus ist der Held des Vorgängers, der D'Sparil, einen der berühmtesten Schlangenreiter, besiegte und daraufhin von seiner Heimatwelt verbannt wurde. Im zweiten Teil kehrt er nun in sein Land zurück, das von einer mysteriösen Seuche heimgesucht wird. Der Spieler muß den Protagonisten auf der Suche nach einem Heilmittel gegen diese Plage durch das Reich steuern. Während ihn sein Weg durch Städte, Canyons, Sümpfe und Dungeons führt, trifft er auch auf Monsterhorden und Angehörige der verschiedensten Rassen und Kulturen. Um sich gegen seine Feinde zur Wehr zu setzen, wird Corvus magische Waffen, beispielsweise einen Bogen und einen Stab besitzen, sowie eine ganze Reihe von Zaubern wie die „Sphere of Annihilation“, den „Ring of Repulsion“, „Fire Wall“ oder den berühmtesten „Morph Ovum“-Spell – bei dem sich der Kontrahent in ein Federvieh verwandelt – aussprechen können.

Die gravierendste Änderung gegenüber dem Vorgänger ist die Spielperspektive von „Heretic 2“. Anstatt in der Ego-Ansicht durch das 3D-Environment zu laufen, werdet Ihr das Geschehen im „Tomb Raider“-Stil mittels eines Third-Person-Views wahrnehmen. Für Übersicht sollen dabei drei unterschiedliche „Kamera“-Modi sorgen. Corvus wird des weiteren springen, schwimmen, klettern, sich an Felsvorsprüngen festklammern und akrobatische Einlagen wie Handstände und Saltos ausführen können.

Trotz Third-Person-Perspektive ist für die Grafik wieder einmal die aktuelle Engine von id-Software zuständig, so daß einem optischen Feuerwerk an Effekten nichts im Wege steht. Obwohl diesmal Adventure-Elemente das Gameplay bereichern, wird der Action-Aspekt keinesfalls vernachlässigt. Dies unterstreicht auch das Bestreben des Entwicklerteams, in „Heretic 2“ mit Multiplayer-Features, wie Deathmatch- und Coop-Modus, zu integrieren. Dadurch dürfen sich dann bis zu 16 Teilnehmer z.B. in lokalen Netzwerken oder via Internet austoben.

cis



Unser Held in Bedrängnis

MAX 2

TM

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

*"Hübsch, Mächtig, Intelligent, Fordernd. M.A.X. 2
ist der absolute Overkill für jeden Strategen."
Alexander Geltenpoth, PC Action 7/98*



Beeindruckende Landschaften mit neuer 3D Scrolling-Technologie und stufenloser Zoom-In Funktion.



Jetzt auch komplett in Echtzeit spielbar für schnelle Entscheidungen und explosive Action.



Neuartige, 3D gerenderte Alien-Rasse mit über 90 Einheiten.

Interplay

<http://www.interplay.com>

DISTRIBUTED BY

Acclaim

**PC
CD
ROM**

THE X-FILES

Trust No One

**Der Mystery-Hit
wird endlich
spielbar**



**Mulder ist wie immer auf der
Suche nach der Wahrheit**



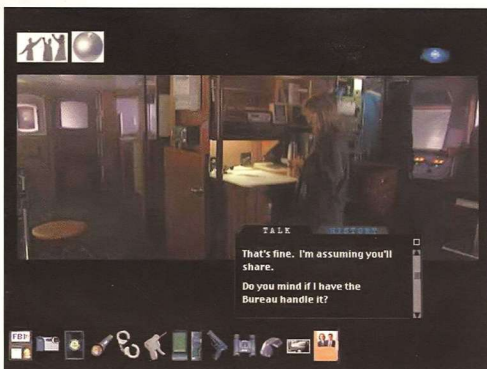
**Wer möchte nicht mit Scully
telefonieren?**



**Im Polizeilabor können wir
ebenfalls zum Plauderstüch-
chen vorbeischaun**



**Bei Interaktion
werden uns vor-
gefertigte Fragen
und Sprüche in
den Mund gelegt**



Obwohl sich „Akte X“ hierzulande gerade in der Sommerpause befindet und Pro7 als Trostpflaster lediglich ältere Folgen ausstrahlt, müssen Fans der Serie nicht verzagen, da sie noch in der heißen Jahreszeit selbst einen der unheimlichen Fälle des F.B.I. lösen dürfen. Nach der Infotainment-CD-ROM „Unrestricted Access“ verbannt nun bald das langerwartete Computerspiel zu dem TV-Kult, der den Mystery-Boom in der deutschen Fernsehlandschaft entfachte, eine treue Anhängerschar vor den Monitor ihres PCs. Der Spieler wird dabei durch die neue VirtualCinema-Technologie in eine exklusive „X-Files“-Episode virtuell eintauchen und einen Agenten namens Craig Willmore, der in der F.B.I.-Außenstelle in Seattle tätig ist, verkörpern. Als Craig werdet Ihr eines Tages zu Eurem Vorgesetzten zitiert und erhaltet von ihm die Order, zusammen mit Direktor Walter Skinner an einem Fall zu arbeiten und das merkwürdige Verschwinden der beiden Special-Agents Dana Scully und Fox Mulder aus Washington zu untersuchen...

Das Spiel wird sich als eine Art Film-Adventure präsentieren. Ihr klickt Euch mit Hilfe des Mauscursors durch die Szenarien, wobei sich der Zeiger in ein entsprechendes Symbol verwandelt, sobald Ihr beispielsweise einen Gegenstand näher untersuchen oder mit einer Person sprechen könnt. In bester Schnüffler-Manier müßt Ihr so unter anderem Indizien sammeln, vagen Spuren und Hinweisen nachgehen, Zeugen befragen, Computerpaßwörter in Erfahrung bringen und zwischen verschiedenen Schauplätzen hin- und herpendeln. Bei Interaktionen mit anderen Charakteren dürft Ihr sie nicht nur mit Fragen

löchern, sondern zudem manchmal wählen, wie Ihr auf die Äußerungen Eures Gegenübers reagieren wollt. Generell soll sich Eure Vorgehensweise auf den weiteren Handlungsverlauf auswirken. Da die Storyline vom Erfinder der „X-Files“, Chris Carter, höchstpersönlich stammt, ist sichergestellt, daß die „X-Philes“, wie sich die Fans der Serie selbst nennen, mit mysteriösen Verschwörungstheorien und obskuren Phänomenen ausreichend bedient werden (immerhin fliegt schon beim Logo von Fox Interactive ein UFO durchs Bild). Auf die bekannten Gesichter von David Duchovny, Gillian Anderson und Mitch Pileggi sowie die Original-Synchronstimmen werdet Ihr ebenso wenig verzichten müssen, wie auf die stilvollen Kompositionen von Mark Snow, die mit Dolby-Surround-Sound das authentische „Akte X“-Feeling unterstreichen.

Ausgeliefert auf sieben Silberscheiben wird sich bei dem „X-Files“-Spiel herausstellen, ob Ihr in die Fußstapfen von Scully und Mulder treten könntet. Jedenfalls solltet Ihr immer daran denken: Die Wahrheit ist irgendwo dort draußen.

cis



**Im Zuge der Ermittlungen müßt Ihr ver-
schiedene Schauplätze besuchen**

ritual
entertainment

ACTIVISION

SOON BY
ACTIVISION



Halle 3
Stand C54

CEBIT HANNOVER 26.8. - 30.8.1998
HOME
ELECTRONICS

www.activision.de

Tel. 09471-70170



Activision Support täglich von 16 bis 18 Uhr, außer an gesetzlichen Feiertagen.
Hotline: 0190 - 510055 (DM 1,21/min.) · Technischer Support: 01805 - 225155 · E-Mail: Support.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten unserer Firmengruppe interessiert sind, schreiben Sie an:
Activision Deutschland GmbH, Stichwort: "Infomail", Postfach 1553, 33245 Gütersloh

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Sin ist ein Warenzeichen von Ritual Entertainment. © 1997-1998 Ritual Entertainment. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (Id Technology). Id Technology © 1997 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

FALLOUT 2

Achtzig Jahre nach „Fallout“ – und die Erde ist immer noch eine Trümmerwüste...



Und jetzt nehmen Sie doch bitte mal die Maske ab...



Alte Reaktoren sind bestimmt keine gesunde Umgebung



Über diese Brücke mußt Du gehen...



Bekanntlich ist nichts so erfolgreich wie der Erfolg – deshalb verwundert es nicht, wenn bereits relativ kurz nach dem Endzeit-Rollenspiel „Fallout“ ein Sequel in den Startlöchern steht. Dieses Tempo wird freilich damit erkaufte, daß hier dieselbe Engine noch einmal verwendet wird. Aber das soll uns nicht stören, weshalb wir uns freudig durch die Zeit beamen. Und zwar diesmal 80 Jahre weiter als beim Vorgänger!

Die Protagonisten des ersten Teils leben längst nicht mehr, Hauptheld der Geschichte ist mithin ein Nachfahre des mutigen Abenteurers von dunnemals, welcher sich schließlich in einem Außenweltler-Dorf zur Ruhe setzte, nachdem er von seinen Bunker-Leuten verstoßen wurde. Die Existenz des Stammes ist nun jedoch akut bedroht, da alle Reserven nach einer zehnjährigen Dürre zu Ende gehen. Aber da gibt es ja den „Vault Dweller's Survival Guide“ aus einem der Tiefbunker – und dort ist von einem „Garden of Eden Creation Kit (GECK)“ die Rede, einem Werkzeug, das aus jedem vertrocknenden Tal das reinste blümchenspritzende Paradies machen könne. Keine Frage, der Spieler als legitimer Enkel des damaligen Exilanten muß zum legendären Bunker 13 aufbrechen, um dort ein GECK für seine Leute zu requirieren...

Das Game spielt in den Brachländern des nördlichen Kaliforniens, rund um New Reno und die Ruinen von San Francisco, wobei viele interessante Orte natürlich wieder erst gefunden werden können, wenn man entsprechende Hinweise bekommt. Zu den witzigen Neuigkeiten gehört, daß man das Ödland mit dem Auto durchqueren

darf, was die Reisezeit verkürzt, zufällige Monsterbegegnungen verhindert und nicht zuletzt als größeres Inventory dient. Und damit auch wirklich das richtige „Mad Max“-Feeling aufkommt, kann man wieder alle möglichen schrägen Figuren in seine Party aufnehmen, von Supermutanten bis zu verrückten Wissenschaftlern. Interplay verspricht ferner ein paar neue Waffen, und zudem wird man jetzt auch Items miteinander kombinieren können.

Schließlich ist „Mehr, größer, besser“ ebenfalls die Devise in Bezug auf die zu erledigenden Aufgaben. Viel mehr davon als im ersten Teil warten auf den Spieler, allerdings werden nicht alle Quests für jeden Charakter zugänglich sein – manche sind etwa vom Geschlecht oder von den Skills abhängig, andere wieder ergeben sich erst, wenn man im Spiel bestimmte Aktionen unternimmt. Im übrigen darf bei Gameplay und Präsentation (wie oben schon angedeutet) weitgehend das erwartet werden, was man bereits kennt, also Iso-3D-Grafik und rundenweise ablaufende Kämpfe. Aber um so schneller kann man sich halt in das Spiel hineinfinden... *jn*



Es gibt immer noch etliche Überbleibsel der Zivilisation

Fallout 2
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Interplay
Erscheinen geplant
Spätherbst '98

**Zum Bausparen ist man nie zu jung.
VL und Prämie schon ab 16.**



Okay, Du hast im Moment was anderes im Kopf als das eigene Haus. Aber ein Bausparvertrag von Schwäbisch Hall macht sich trotzdem bezahlt. Du bekommst vermögenswirksame Leistungen und die Bausparprämie schon ab 16. Das sind für Dich pro Jahr bis zu 1000 Mark von Chef und Staat. Und vielleicht wird das mit dem eigenen Haus ja doch mal aktuell. Infos gibt's bei allen Volksbanken und Raiffeisenbanken, den Schwäbisch Hall-Beratern oder unter www.schwaebisch-hall.de

PIZZA SYNDICATE

Bald kommt Software 2000 als Freund zu Euch – und macht Euch ein Angebot, das Ihr nicht ablehnen könnt...



Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?



Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?

Pizza Syndicate
Genre
Fun-Wirtschafts-simulation
Hersteller
Software 2000
Erscheinen geplant
Herbst '98

**„Sim City“
meets
Disneyland**



Alle Software, die etwas mit Kalorien zu tun hat, landet auf meinem Schreibtisch. Das ist ein Naturgesetz, und in diesem Sinne ist die Pizza-Neuaufgabe von Software 2000 bei mir schon mal bestens aufgehoben. Doch auch sonst geizt das Programm nicht mit Reizen! Wer den Vorgänger „Pizza Connection“ kennt, weiß bereits recht gut, worum es geht, nämlich im Kern um den echtzeitigen Aufbau einer Pizzeria-Kette in verschiedenen Städten Europas. Das kann auch jetzt wieder bis in die letzten Einzelheiten betrieben werden – besonders beliebt dürfte etwa das eigenhändige Belegen der Teigfladen werden, wobei der Phantasie keine Grenzen gesetzt sind. Als grundlegende Neuigkeit kommt hinzu, daß sich nunmehr alle Funktionen automatisieren lassen. Jeder kann das Game also so spielen, wie es ihm am meisten zusagt. Oder mit den Worten von Designer Hans-Arno Wegner ausgedrückt: „Der Spieler muß jetzt nicht mehr jede Tomate einzeln kaufen.“ Viele Dinge machen aber nach wie vor besonderen Spaß, wenn man sie selbst in die Hand nimmt – wie beispielsweise die Möblierung der Verkaufsräume oder die Musikauswahl der Jukebox hinsichtlich der erwarteten bzw. gewünschten Kundenschnitt.

Die illegale Seite der Angelegenheit ist ganz enorm ausgebaut worden – schließlich macht ja immer noch am meisten Spaß, was „pfui“ und „bäh“ ist. Eigentlich haben wir es diesmal sogar mit einem Spiel zu tun, das auf zwei ganz

verschiedenen Wegen gespielt werden kann: Brav als strebsamer Pizzabäcker oder nicht ganz so brav als Unterweltboß, der Schutzgelder kassiert und den Betonumsatz ankurbelt. Man kann sich einem Syndikat anschließen, sein eigenes gründen, die Ordnungshüter bestechen und zum mächtigsten Paten der Welt aufsteigen – oder auch beide Karrieren einschlagen. Schon, weil die Pizzerien ideale Geldwaschanlagen sind...

Grafisch stehen ebenfalls einige Änderungen Gewehr bei Fuß, denn während bereits der Vorgänger im Comic-Stil gehalten war, so schaut „Pizza Syndicate“ jetzt endgültig schreiend bunt, wild gestylt und dabei mindestens hochglanzgerendert aus der Wäsche. Die Städte präsentieren sich in schräger Iso-Perspektive samt Tag/Nacht-Zyklus, die Sonderscreens wie Bank, Werbebüro und dergleichen hüpfen vor lauter quetschfideler Icons fast aus dem Monitor. Sieben Computergegner und bis zu drei Widersacher im Netzbetrieb warten auf zahlende Kundschaft...

jn



Und wo sind hier die Peanuts?

STAR CRAFT

DIE EINZIGEN
VERBÜNDETEN
SIND IHRE FEINDE



„ein
fantastisches Spiel“
- PC Action -



Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels



BLIZZARD

ENTERTAINMENT

www.blizzard.de

POPULOUS - THE BEGINNING

Kürzlich wurde das neueste Populous-Projekt von Bullfrog in „The Beginning“ umgetauft – denn mit dem dritten Teil fängt alles an...

Mit dem Ballon unterwegs zu neuen Ufern



Einer der gefürchteten Vulkane bricht aus...



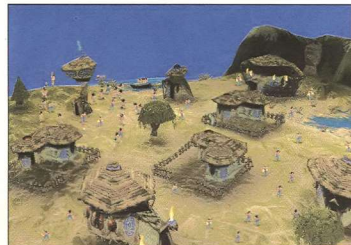
...und zerstört dabei Mann und Maus!

Populous: The Beginning
Genre
**Strategie-
Göttersimulation**
Hersteller
Bullfrog
Erscheinen geplant
Jahresende '98

Veteranen werden sich noch daran erinnern, daß das ursprüngliche Populous-Konzept darin bestand, als göttlicher Gönner eines Stammes seinen Leuten zum Sieg zu verhelfen. Diesmal spielt man hingegen in eigener Person mit, und zwar als Dorf-Schamane – mit dem Ziel, am Ende erst zum Gott aufzusteigen. Doch auch spielerisch gibt es Änderungen: „The Beginning“ fühlt sich an wie eine Mischung aus „Populous“, „Powermonger“ und „Warcraft“. Zunächst einmal ist es so, daß die Steuerung nicht mehr indirekt, sondern direkt im Stil der diversen Echtzeit-Strategicals erfolgt – aber durch etliche Buttons zur „Massenbeeinflussung“ läßt sich das Ganze auch dann noch dirigieren, wenn es anderswo schon unübersichtlich wird.

Die Zaubersprüche werden Kennern der beiden Vorgänger bereits geläufig sein. Der beliebte Vulkan ist so zerstörerischer wie eh und je, Erdbeben gibt es auch, und Armageddon sieht absolut supercool aus! Aber auch der Schamane selbst verfügt über nette Möglichkeiten. So kann er sich z.B. unter dem Schutz von Unsichtbarkeits-Zaubern in eines der gegnerischen Lager begeben, um dort zu schädigen. Witzig auch die Priester, die feindliche Wuselmännchen konvertieren können. Überhaupt hat man die Auswahl unter verschiedenen Einwohnern – neben Schamane und Priester wären da noch Warriors und Super-Warriors sowie die sogenannten Braves, eine Mischung aus Bauhandwerker und Soldat. Am augenfälligsten ist jedoch der Wandel der Optik, denn generell spielt sich das Game auf einem kugelförmigen Planeten ab, dessen Oberfläche

man aus dem Kosmos betrachten, aber auch für die Detailarbeit zu einem Rundum-Iso-3D heran-zoomen darf. Das sieht ziemlich spektakulär aus, insbesondere beim Einsatz von etwas gewaltigeren Spells. Die kontinentalen Grenzen sind dabei auf verschiedene Weise überschreitbar. Zum einen ist es wie gehabt möglich, Gelände einzuebnen – dies kann unter anderem dazu benutzt werden, Land aus dem Wasser zu heben, um trockenen Fußes von einer Insel zur anderen zu gelangen. Zweitens stehen dem Spieler aber auch Boote und sogar Ballons zur Verfügung. Das Spiel wird über 30 bis ins Detail ausgetütelte Level verfügen (dazu kommen noch 40 oder 50 Multiplayer-Maps), am Schluß darf man dann im „God-Mode“ sogar eigene Karten kreieren. Bis zu vier menschliche oder computergesteuerte Nationen können übrigens an der Völkerschlacht teilnehmen; Sieger ist jeweils, wer alle anderen bis zur letzten Stubenfliege niedermacht. *jn*



Friedliches Familienleben bei den blauen Wusels

DAS ERSTE TAKTISCHE MECHWARRIOR® SPIEL

OFFICIAL PRODUCT
BATTLETECH
UNIVERSE



MECHCOMMANDER™

Das Action-Strategie-Spiel der nächsten Generation! Erleben Sie extrem realistische und dynamische Schlachten: Erteilen Sie Ihre Befehle in Echtzeit und bekommen Sie Feedback direkt vom tobenden Schlachtfeld. Befehligen Sie Ihre eigene Mechwarrior® Truppe, die sich durch individuelle Fähigkeiten wie Charakter und Kampfstärke unterscheidet. Sie werden am eigenen Leib spüren, wie gut Ihre Kommandos bei Ihren Söldnern ankommen!

Ihr Erfolg wird von der jeweils letzten Mission und Ihrer Taktik für die nächste Mission abhängen. Leiten Sie Ihre Truppe mit harter Hand, denn nur so bekommen Sie die richtigen Söldner für die richtigen Mechs mit den richtigen Waffen. Spektakuläre grafische Effekte untermauern Ihre Kommandos.

SIE SIND DER MECHCOMMANDER... NUN LIEGT ES IN IHRER HAND...



FASA INTERACTIVE
www.mechcommander.com

FASA
CORPORATION

MICROPROSE
www.microprose.com

© 1998 FASA INTERACTIVE, Inc. Veröffentlicht durch MicroProse. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Ltd. beziehungsweise der dazugehörigen Firmen. BattleTech, BattleMech, Mech und Mechwarrior eingetragene Warenzeichen und Mechcommander ist ein Warenzeichen der FASA Corporation. Genutzt unter Lizenz. Das FASA Interactive Logo Design ist ein Warenzeichen der FASA Interactive, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

WARCRAFT ADVENTURES: Lord of the Clans

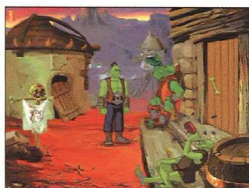
**Blizzard beweist:
Orks sind
auch nur
Menschen...**



**Der mit dem
Wolfsfell
tanzt...**



**Auch Thrall versumpft hin
und wieder**



Drei Grüne unter sich



Völker, hört die Signale...

Warcraft Adventures
Genre
Comic-Adventure
Hersteller
Blizzard
Erscheinung geplant
Sommer '98

Allen nichtstrategischen Abenteurern sei hier kurz verraten, daß es im weiten Multiversum ein Fantasyland namens Azeroth gibt, in dem Menschen und Orks um die Herrschaft rangeln. Zwei Echtzeitstrategicals einschließlich diverser Mission-CDs wurden dem epischen Schlachtengemälde bereits gewidmet, nunmehr ist als dritter Teil ein Adventure an der Reihe. Und wer da meint, bei Blizzard verstünde man bloß was von Strategie und Action-Rollenspielen – oh, wie täuscht sich der! Denn nach dem zu urteilen, was uns Projekt-Manager Bill Roper kürzlich zeigte, wird sich Mr. Lucas wohl bald warm anziehen dürfen...

Doch der Reihe nach: Einige Jahre nach der letzten Warcrafterei "Beyond the Dark Portal" wird der kleine Ork Thrall von menschlichen Eltern aufgezogen, denen er – ausgestattet mit der Stärke und Wildheit des Orks, aber auch mit der Bildung des Menschen – als ultimativer Krieger dienen soll. Das Spiel beginnt, als Thrall wegen eines Aufruhrs zum Tode verurteilt wird. Folglich muß er aus dem Gefängnis fliehen und zu seinem eigenen Volk stoßen, um die Stämme zu einen und gegen die Menschen zu führen. Im Grunde ist das eine Story, wie sie so oder ähnlich auch einem Strategiespiel zugrunde liegen könnte, und das hat natürlich einen Grund! Blizzard will nämlich darauf achten, daß auch die bisherigen "Warcraft"-Spieler gerne in die Haut von Thrall schlüpfen – weshalb das Game alles in allem nicht unbedingt zu den schwersten zählen wird. Insbesondere ist den Herstellern wichtig, daß die Rätsel sämtlich einen logischen Sinn ergeben, so daß man selbst im Falle eines Steckenbleibens nach erfolgreicher Lösung sagt: "Naja, hätte ich eigentlich auch früher drauf kommen können!" Lord of the Clans wird keine

Sackgassen kennen und man kann dort nicht sterben. Das heißt nun nicht, daß gar keine Nußknacker-Arbeit zu leisten wäre; vor allem wird man viel reisen müssen, da die Einzelbestandteile der Puzzles weithin über die 60 Locations verstreut sind.

In der derzeitigen Fassung erinnert das Game in puncto Steuerung und Grafik stark an "Vollgas", doch wird es wohl noch Änderungen hin zu einer mehr iconbasierten Steuerung geben. Sehr überzeugend fanden wir die Optik, für die übrigens eine Zeichner-Brigade aus St. Petersburg, dem früheren Leningrad, verpflichtet wurde. Für den Spaß an der Sache sowie für etliche „Ostereier“ (z.B. kann man an einer Stelle Kühe explodieren lassen) ist hingegen Steve Meretzky zuständig, der sich als abenteuerlicher Humorist ja schon zu Infocom-Zeiten einen Namen machen konnte. Und die Sprachausgabe klingt zumindest in der englischen Fassung absolut erstklassig! *jn*



Gut gewürgt ist halb gewonnen!

Dark Reign: Rise Of The Shadowhand Das Missionpack komplett gelöst

Wer bereits das Original des Strategie-Hits von Activision ziemlich knifflig fand, kann bei den Missionen der Erweiterungs-CD erst recht auf starke Probleme stoßen. Christian Pfeiffer, den Power-Play-Lesern mittlerweile als heißer Tips-Lieferant ein Begriff, läßt Euch auch hier nicht im Regen (oder besser gesagt im Dschungel) stehen und hilft Euch wieder mal aus der Patsche, sei es nun als Admiral des Imperiums oder als Commander des Freiheitskorps.

Mechs und Monster: Die neuen Einheiten

Einheiten beider Seiten:



Der **Straßenwandler** kann jede Art von Terrain in ein schnell passierbares Gebiet umwandeln, von dem vor allem die Einheiten des Freiheitskorps profitieren, da diese größtenteils nicht über die Luftkissentechnik verfügen und sich auf anderem Bodenbelag somit langsamer bewegen. Der Wandler ist in den verschiedensten Situationen einsetzbar und kann sich im passenden Terrain als sehr nützlich erweisen.



Der **Sumpfwandler** ist der Gegenspieler des Straßenwandlers. Er kann alle Arten von Terrain in Sumpf verwandeln und macht dieses somit für die Truppen schwerer passierbar, welche nicht über die Luftkissentechnik verfügen. Vor allem bei der Basisverteidigung kann der Sumpfwandler perfekte Dienste leisten, da die Angreifer beim Überqueren des Terrains langsamer vorstoßen und somit auch besser durch die eigene Verteidigung zerstört werden können.

Die neuen Einheiten der Shadowhand:



Die **Furie** ist wohl die beste neue Einheit des Imperiums. Sie verfügt über zwei schwere Plasmawerfer auf ihrem Rücken und kann jedes Terrain und jede Höhenstufe dank Ihren Beinen passieren. Dieser Mech ist universell einsetzbar und in größeren Gruppen der ultimative Xeniten-Killer.



Die **Shadowblade** ist eigentlich das gleiche wie der alte Shredder, wir konnten zumindest keine Änderungen feststellen. Die guten alten Eigenschaften sind geblieben und diese Einheit ist immer noch die beste Waffe, um Fußtruppen des Korps schnell loszuwerden.



Der **Vollstrecker** ist die neue Referenz der Fußsoldaten. Er schleppt den ganzen Kampf lang ein dickes Neutronengewehr mit sich herum und zerlegt damit die kleinen Gants und andere Fußsoldaten schnell. Leider ist er nicht sehr gut gepanzert und äußerst anfällig gegenüber Fahrzeugen.



Der Zyklon war eigentlich immer ein ziemlich nutzloser Jet, da er nur über eine schwache Bewaffnung und schlecht Panzerung verfügte. Diesen Mangel an schnellen Lufteinheiten in den Reihen des Imperiums gleicht der **Hades-Bomber** nun aus. Er ist zwar nur leicht gepanzert, verfügt jedoch über sehr starke Geschosse und hat nicht gerade wenig Munition dabei. Eine ganze Horde dieser fliegenden Höllen verwandelt jede feindliche Basis schnell in ein Trümmerfeld.



Der **Gemini-Panzer** ist die neueste Allround-Einheit der dunklen Seite der Macht. Er kann zwischen zwei Modi umschalten und ist deswegen in vielen Bereichen einsetzbar. Im ersten Modus ist er gut gepanzert und schwer bewaffnet, während er im zweiten Modus nur leicht gepanzert und bewaffnet ist, sich jedoch wesentlich schnell bewegt. Praktisch ist außerdem, daß er über die Luftkissentechnik verfügt und damit nicht vom Terrain beeinflusst wird.



Das **EMP-Gerät** ist eine Art Spezialwaffe. Bringt Ihr es nahe genug an ein feindliches Hauptquartier, lähmt es eine zeitlang die Einheiten des Gegners. Leider ist dies in der Praxis schwer einsetzbar, da Ihr nur selten mit dem Gerät das Hauptquartier erreichen werdet, vor allem, wenn dies mit Luftabwehrstellungen gesichert ist.

SUPPORT



[Tips & Tricks]

Dark Reign Mission-Pack-Hilfe	51
UBIK Tips vom Hersteller	92
Star Wars Rebellion Chance für Einsteiger	96



Chris Peller

Kaum ist das Mission-Patch zu Dark Reign auf dem Markt, schlägt Christian Pfeiffer hilfreich zu.

Außerdem gibt's rettende Tips für UBIK-Verzweifelte direkt vom Hersteller.

Die Tips zu Rebellion geben vor allem Einsteigern entscheidende Unterstützung.

Die neuen Einheiten des Freiheitskorps:



Die **Ranger** sind die wichtigsten neuen Mitglieder in den Riegen des Korps. Sie sind in der Lage, allein herumlaufende Wildtiere des Dschungelplaneten unter Euer Kommando zu stellen. Leider haben sie jedoch keine eigenen Waffen und sind schnell von Überfallkommandos der Shadowhand getötet. Danach würden Euch dann die Tiere in dem Umkreis nicht mehr gehorchen und darum ist es wichtig, mehrere Ranger in einer Gruppe zu haben.



Das **Gant** ist ein kleines Wildtier, welches auf dem Dschungelplaneten haust. Ihr könnt es mit Rangern einfangen und befehligen. Die Gants setzen sich nur zur Wehr, wenn sie von einem Grendel oder Ranger befehligt werden und sind sonst sehr hilflos. Wenn sie jedoch zuschlagen, dann tun sie es auch richtig. Ihr solltet diese kleinen Quälgeister auf keinen Fall unterschätzen.



Ein Bruder des Gants ist das **Grendel**. Er sprüht neutronenbeschleunigte Geschosse auf seine Gegner und ist in der Lage, die Moral der Gants anzuspornen. Jedoch bedarf auch dieses Lebewesen einer guten Pflege unter einem Eurer Ranger.



Der **Grendelreiter** ist ein Zusammenschluß eines Grendels und eines Rangers. Letzterer hat einen Sattel über das Tier geworfen und kontrolliert dies nun direkt. Die Grendelreiter können die Ranger in ihren Aufgaben voll ersetzen, sind jedoch wesentlich teurer. Doch das sollte Euch die beste neue Kampfeinheit des Freiheitskorps schon wert sein.



Der **Rächer** ist ein starkes Flugobjekt des Korps. Es hat zwar nur eine leichte Panzerung und jeweils nur einen einzigen Schuß zur Verfügung, bevor es sich wieder aufladen muß, kann dem Gegner jedoch beträchtlichen Schaden zufügen und ist in vielen Bereichen einsetzbar. Ob es nun darum geht ein, Heer zu zerstören oder eine Basis zu demonstrieren, mit dem Rächer trifft Ihr die richtige Wahl.



Das Korps hat auch einen neuen Truppentransporter bekommen, der sich **SGT Mk 2** nennt. Die verbesserte Version des alten Transporters kann

sich nun schneller über Wasser bewegen und verfügt zudem über ein Geschütz an Bord. Dafür ist es dem SGT Mk 2 leider nicht mehr möglich sich zu tarnen, um vom Gegner übersehen zu werden.



Die pfiffigste neue Einheit ist eindeutig der **Unterbrecher**, der dazu in der Lage ist, einem ganzen Lager den Strom auszustellen. Ihr müßt ihn lediglich in ein Kraftwerk des Feindes lotsen und alle Anlagen werden für kurze Zeit deaktiviert, auch die Geschütztürme. Somit kann Euer Heer dann ohne Probleme und ohne stationäre Gegenwehr in ein feindliches Lager einfallen und dieses schleifen. Der Unterbrecher ist zwar teuer, aber auch jeden Pfennig seines Geldes wert.

Die Schattenhand: Die Lösung der imperialen Kampagne

Mission 1: Lagebericht



Eure Truppen sind auf dem fremden Planeten gestrandet und das Imperium verbündet sich gleich mit Osiris, einem gigantischen Computer, der eine Menge böser Buben befehligt. So bekommt Ihr in der ersten Mission gleich zwei dieser Fieslinge zu sehen. Der eine wäre der Vollstrecker, der andere die Furie. Mit Euren drei Furien könnt Ihr Euch sofort daranmachen, das nahe Gelände zu erkunden und die gegnerischen Einheiten zu zerstören. Folgt dem auf der Karte eingezeichneten Pfeil und vernichtet unterwegs die Soldaten des Freiheitskorps. Dies sollte soweit kein Problem darstellen, außer, Ihr trefft auf die zwei Geschütztürme (GT). Bewegt erst die Cyborgs darauf zu und helft ihnen nach der Eröffnung des Feuers mit den Furien und Vollstreckern. Da die Türme die kleinen Infanteristen nicht so gut treffen, verliert Ihr kaum Einheiten. Wo sich die Abwehrstellun-



Unsere Soldaten haben die Station des Freiheitskorps erreicht und können sie endlich demonstrieren

gen befinden, seht Ihr ebenfalls auf der Karte. Die leichten Geschütztürme könnt Ihr allein mit den Furien einäschern, da sie über eine größere Reichweite verfügen als die Abwehranlagen. Wenn Euer Trupp dann an Position 2 ankommt, habt Ihr diese Mission schon überstanden.

Mission 2: Verrat



Wer meint, die Computer der Zukunft würden bugfrei ausgeliefert, der irrt sich gewaltig. Osiris ist leider eine Sicherung durchgebrannt und deswegen wendet sich das elektronische Wunderhirn nun gegen das Imperium. Ihr beginnt in dieser Mission mit sehr vielen Einheiten, und am Anfang geht alles verdammt schnell. Drückt erst einmal die Pause-Taste, um Euch einen Überblick zu verschaffen. Ihr habt zwar eine Menge starke Einheiten, jedoch werden sich davon über die Hälfte gegen Euch wenden. Die Verräter sind unter anderem die Furien, die Gemini-Panzer, die Vollstrecker und auch die Cyborgs. Damit Ihr nicht von Euren eigenen Einheiten beschossen werdet, müßt Ihr folgendermaßen vorgehen: Nehmt einige

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure Power-Play-Tips-Seiten:

Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir bis zu 777 Mark locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns zusätzlich seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, rufen wir Euch einfach an. Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben.

Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger, denn „Fälschungen“ landen im Papierkorb! Bitte auch keine Tips per Fax schicken! Fax sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier **ohne Linien oder Karos** und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Schickt Eure Meisterwerke an folgende Adresse:

**WEKA Consumer
Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing**

Also frisch ans Werk – ob Ihr Euren Weg zum Ziel in einem persönlichen Erlebnisbericht nachvollzieht, Euren „Leidensgenossen“ Schritt-für-Schritt-Anleitungen gebt oder ihnen sonstwie weiterhelft – wir freuen uns auf Eure Einsendungen!

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, könnt Ihr auch unsere **Hardware-Hotline** zu Rate ziehen, deren Zeiten wir auf vielfachen Wunsch erweitert haben. Ihr erreicht die Hotline ab sofort jeden **Dienstag und Donnerstag** in der Zeit von **17 bis 20 Uhr** unter der Rufnummer **089/13 999 400**.

Fragen zu Spielen richtet Ihr bitte schriftlich an unsere obengenannte Adresse.

BÜCHER

STRATEGIEN & LÖSUNGEN
STAR CRAFT
* PROFISTRATEGIEN FÜR EINZELSPIELER UND MULTIPLAYER
* SO WERDEN SIE JEDE MISSION LÖSEN!
* LEVELKARTEN HINTERGRUNDINFOS ZU DEN RASSEN

StarCraft – Strategien & Lösungen
ISBN 3-8155-5132-3
DM 19,95/6S 146,-/sFr 18,-
Das offizielle Buch zu RoboRumble – Strategien & Lösungen
ISBN 3-8155-5140-4
DM 19,95/6S 146,-/sFr 18,-

STRATEGIEN & LÖSUNGEN
FORSAKEN
* Detaillierte Beschreibung aller Bereiche, Waffen, Gegenstände und Level
* Geheimnisse und Tricks
* Strategien für das Überleben in Postapokalypse

Akkaim
Forsaken – Strategien & Lösungen
ISBN 3-8155-5114-5
DM 19,95/6S 146,-/sFr 18,-
Das offizielle Buch zu ANNO 1602 – Strategien & Lösungen
ISBN 3-8155-5121-8
DM 19,95/6S 146,-/sFr 18,-
Das offizielle Buch Komplett in Farbe!

STRATEGIEN & LÖSUNGEN
ANNO 1602
Entwicklung einer neuen Welt

Auch im Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und PC-Fachhandel erhältlich!

SYBEX
SYBEX-Verlag GmbH
Erkrather Straße 345-349
40231 Düsseldorf
Tel.: 02 11 / 97 39 - 0

Faxbestellung unter: 0211 / 97 39-199
Infos und Bestellmöglichkeit unter:
Internet: www.sybex.de

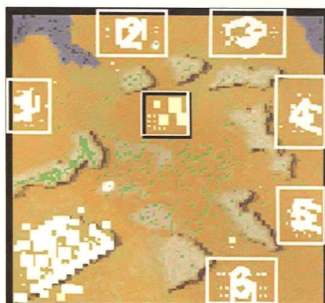
Plasmakanonenpanzer und greift sie sich in der Nähe befindlichen Gebäude an, die Einheiten produzieren können. Gleichzeitig schickt Ihr alle Verräter-Trupps zu den Positionen 2, 3 und 4, an denen wichtige Gebäude des Rechenhirns stehen. Greift auch diese an. Falls einige Verräter den Marsch zu den Positionen überleben, könnten sie dort noch nützlich sein. Der Rest der von Osiris gelenkten Kämpfer wird durch ein nettes Plasmafeuer vernichtet. Nun sichert die Wasserquellen im Westen und errichtet in Windeseile eine Basis. Am wichtigsten sind starke Abwehrreihen, die die feindlichen Krieger „neutralisieren“. Stehen die Reihen, könnt



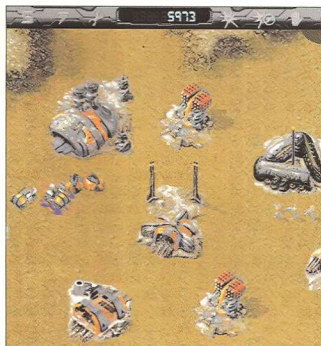
Eine gute Abwehr und jede Menge S.C.A.R.A.B.s bringen Euch in dieser Mission zum Sieg

Ihr von Eurer Basis aus die nächsten feindlichen Gebäude mit S.C.A.R.A.B.s angreifen. So zerlegt Ihr sicher nach und nach die feindliche Basis. Ist Osiris so gut wie bankrott (auch Computer brauchen Geld!), baut Ihr eine große Armee, die alle möglichen Gattungen von Waffen enthält und zerstört damit die noch stehenden Gebäude.

Mission 3: Operation Doppelgänger



Nach dem Systemausfall versucht Osiris nun auch noch die ganze Galaxie zu übernehmen. Dies kann das Imperium natürlich auf keinen Fall zulassen. Ihr beginnt in der Mitte dieses Szenarios mit einer kleinen Basis. Rundherum werdet Ihr sechs Transportplattformen sehen, die von Aufklärungsdrohnen erspäht wurden. In diese Plattformen wird Osiris der Reihe nach die zu vernichtenden Spione senden. Ihr müßt also alle Plattformen nacheinander befreien. Dabei sind die drei Tachyon-Panzer, die Euch zur Verfügung stehen, perfekt einsetzbar. Baut schnell eine Wasserexporteinrichtung und ein Kraftwerk auf. In der Zwischenzeit eliminieren Eure Panzer bei Transportplattform 1 (siehe Karte) alle Gegner. Ist dies geschehen, wird die Plattform mit einem Plasmaturm gesichert. Stellt außerdem einen Plasmapanzer ab. Der Rest der Angreifer kann sich zurückziehen und reparieren. Achtet jedoch darauf, daß bei dem Angriff kein Tachyon-Panzer zerstört wird, da Ihr diese noch dringend braucht. Sobald eine Montagefabrik errichtet wurde, baut einige Panzer und greift den zweiten Transporter an. Er wird auf dieselbe Art gesichert. Nach dem gleichen Schema verfährt Ihr auch bei Transporter 3 und 4.

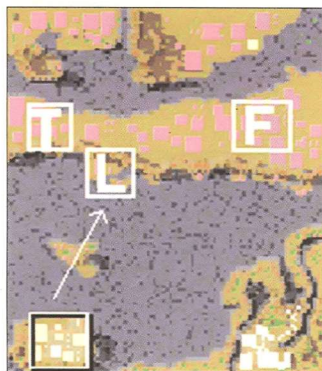


Ihr beginnt leider nur mit einer relativ kleinen Basis

In der Zwischenzeit wird der Gegner Eure Basis angreifen. Verhindert diese Angriffe mit Cyborgs und Plasmapanzern. Nach und nach wird Osiris nun anfangen die Spione auszusenden, die von den Bewachern der bisher eroberten Plattformen getötet werden. Also laßt Euch nicht ablenken und versucht auch die Transportplattformen 5 und 6 in Eure Gewalt zu bekommen. Dies wird sich als schwierig erweisen, da Osiris dort besonders viele und besonders starke Einheiten als Bewacher stationiert hat. Schafft Ihr es

nicht, die Plattformen rechtzeitig zu sichern, versucht die Spione auf dem Weg dorthin zu töten. Bei Plattform 5 wird der Spion von der gegnerischen Basis aus direkt über das Schlachtfeld laufen, bei Plattform 6 dagegen hält sich der Flüchtling am unteren Kartenrand. Sind nun alle Spione „entfernt“, beginnt wieder die Routinephase. Ihr baut eine große Armee auf und vernichtet den Stützpunkt des Feindes.

Mission 4: Auge um Auge



Sobald die violetten Einheiten zu Euch übergelaufen sind, erfolgt ein Angriff des Feindes mit einigen Gemini-Panzern. Diese können jedoch problemlos mit den Tachyon-Geschossen zerstört werden. Ihr solltet nur aufpassen, daß den Infanteristen und Transportern nichts passiert. Ladet nach erfolgtem Angriff drei Infanteristen in das temporäre Tor und schickt die Luftabwehreinheiten zu Position L auf der Karte. Dort werdet Ihr eine kleine



Unser Spion ist in die Montagefabrik von Osiris eingedrungen und stiehlt die Baupläne...

Anlandungsbucht sehen. Teleportiert die drei Infanteristen aus dem temporären Tor dort hin und sucht Infanterieeinheiten von Osiris. Sobald Ihr welche gefunden habt, haltet Ihr das Spiel an und tarnt Euren Spion als die soeben erspähte Einheit. Eure Infanteristen können dabei ruhig sterben. Trefft Ihr auf keine Kämpfer von Osiris und werden Eure Infanteristen von Maschinen getötet, beamt einen neuen Trupp zur Basis des Gegners und versucht erneut ein Tarnobjekt zu finden. Ist es geglückt, teleportiert Ihr Euren Spion zur Landungsbucht. Lauft mit diesem zur Trainingseinrichtung (T auf der Karte) und stiehlt dort die Pläne für den Vollstrecker. In der Fabrik (F auf der Karte) kann Euer Undercover-Agent des weiteren die Blaupausen des Gemini-Panzers und der Furie einpacken. Hattet Ihr Erfolg, ladet Ihr ihn bei der Landungsbucht in einen Euren Transporter und bringt ihn in Eure Basis zurück. Dort liefert er die gestohlenen Pläne im Hauptquartier ab und darf sich als Held des Einsatzes feiern lassen.

Mission 5: Das Oktogon



In dieser Mission wird Euch jede Menge strategisches Können abverlangt. Ihr beginnt mit einer mittleren, jedoch gut geschützten Basis. Auf der ganzen Karte verteilt lauern jede Menge Xeniten, die Euch nur zu gerne als Mittagessen verwerten würden. Es werden sich von Zeit zu Zeit Truppen auf Eure Basis zubewegen und versuchen, sie abzureißen. Die Seiten, an denen die Angriffe erfolgen, sind nicht linear, so daß nicht vorhergesagt werden kann, wo bei Euch die Xeniten als erstes einfallen. Habt Ihr die Gegner entdeckt, zieht sämtliche Einheiten zu der Flanke, die angegriffen wird und verteidigt sie mit Eurem Leben. Speichert am besten nach jedem überstandenen Angriff ab und repariert die Verteidigungsanlagen.

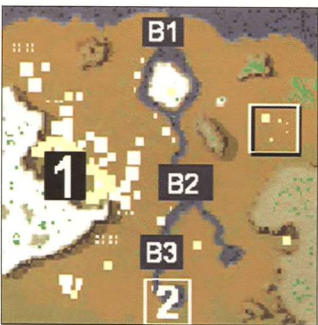


Es müssen einige Angriffe des törichten Korps abgewehrt werden

Nach einigen Attacken wird Euch dann das Hades-Geschwader übertragen und die härteste Spielphase beginnt. Es werden immer mehr Xeniten auf Eure Basis einströmen, nun mit Hilfe der Hades-Bomber. Irgendwann werdet Ihr die Meldung bekommen, daß Ihr nur noch kurze Zeit durchhalten müßt. Zieht darauf Eure verbliebenen Truppen zu Position 1 und tötet die Infanteristen dort. Danach rennt Ihr so schnell es geht zu Eurer Basis zurück, da kurz darauf der heftigste Angriff des Feindes erfolgt. Verteidigt vor allem den Bereich, wo das Forschungszentrum steht.

Mitten im Angriff wird die Forschung beendet sein und das Kommando über den Transporter wird Euch übertragen. Das einzige, was Ihr nun noch machen müßt, ist das Gefährt durch die feindlichen Kämpfer zu Position 1 zu lotsen. Habt Ihr das geschafft, dürft Ihr aufatmen: Der schwierige Einsatz ist überstanden.

Mission 6: Operation Blizzard



Die letzte Mission war lediglich eine Vorbereitung auf die Operation Blizzard. Das Imperium möchte das soeben erforschte EMP-Gerät nun einsetzen, um Osiris zu schwächen. Ihr beginnt mit drei Baueinheiten und dem Gerät im Osten der Karte. Als erstes gilt es natürlich die lebenswichtigen Einrichtungen zu errichten, sprich das Hauptquartier, ein Kraftwerk und eine Wasserporeinrichtung. Beutet die nahe gelegene Wasserquelle am besten mit drei Tankern aus. Taelon findet Ihr weiter südlich. Es wäre jedoch unklug, dieses sofort abzubauen, da schon bald danach die Gegnerattacken erfolgen würden. Statt dessen baut lieber mehrere Kraftwerke und eine große Reihe von Neutronenbeschleunigern auf, die Eure Basis optimal gegen die feindlichen Übergriffe schützen werden. Die Angriffe beginnen schon bald und Ihr werdet feststellen, daß sie sehr stark ausfallen.

Wer also nicht früh genug eine Menge Abwehrwaffen aus dem Boden stampft, ist selber Schuld, wenn er überrannt wird. Auf Luftabwehreinrichtungen könnt Ihr jedoch getrost verzichten, da der Gegner nur mit

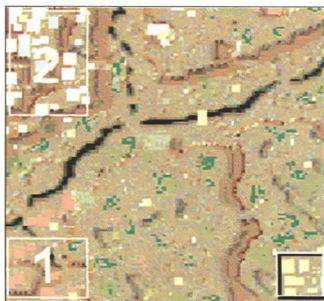


Ohne starke Abwehrreihen walzt Euch der Gegner gnadenlos platt

Landeinheiten versuchen wird, Euch das Leben schwerzumachen. Wenn es an der Abwehr nichts mehr zu verbessern gibt, baut einige Sturmtruppen auf, die vor allem aus Vollstreckern, Furien und Gemini-Panzern bestehen sollten. Auch Cyborgs können ganz nützlich sein. Sind die Truppen fertig, beginnt Ihr, die drei Brücken des Gegners entlang des Flusses zu zerstören (siehe Karte). Fangt am besten bei Brücke 1 an und arbeitet Euch bis Brücke 3 vor. Nun habt Ihr Osiris fast aller Wege beraubt, um Fußtruppen einzusetzen. Er kann nur noch im Süden der Karte an Position 2 mit Vollstreckern

und Cyborgs den Fluß überqueren – dadurch werden die Angriffe wesentlich besser kontrollierbar. Am besten sichert Ihr die Position zusätzlich mit vielen Neutronengeschützen und Truppen. Wurde dies erledigt, könnt Ihr Euch zudem daran machen, die Taelonquelle und die zweite Wasserquelle auszubeuten. Produziert währenddessen um die 15 Hades-Bomber in Eurer Basis. Diese können sich nach ihrer Vollendung langsam durch die Verteidigungsstellungen des Feindes bohren und seine Basis nach und nach auseinander nehmen. Das Hauptquartier wird jedoch von zu vielen Luftabwehrstellungen bewacht, weshalb es sinnlos ist, die teuren Bomber einzusetzen und dadurch zu verheizen. Stellt statt dessen ein großes Heer von 10 Furien, 10 Vollstreckern, 20 Gemini-Panzern und 10 Cyborgs auf, um die Reste des Feindes zu entfernen und den Durchgang zum Hauptquartier freizulegen. Ist dies geschehen, vergewissert Euch, daß keine Luftabwehrstellungen mehr in der Nähe sind und schickt dann das EMP-Gerät zum Hauptquartier von Osiris. Dort laßt Ihr das nette, kleine Instrument explodieren, womit Ihr Euch im letzten Einsatz wiederfindet.

Mission 7: Endspiel



Ihr startet im Südosten mit einigen Einheiten und einer Menge Geld. Erbaut sofort die wichtigsten Gebäude und verbessert Euer Hauptquartier. Ist dies geschehen, müßt Ihr mit dem gesamten Geld im Halbkreis um Eure Basis herum Neutronengeschütze aufstellen, verstärkt von Luftabwehrbatterien. Der erste Angriff von Osiris erfolgt schnell und wird sehr schwer ausfallen. Solltet Ihr also bis zu diesem Zeitpunkt noch keine Verteidigung haben, ist eine Niederlage sicher. Konntet Ihr den Angriff jedoch erfolgreich abwehren, beginnt die übliche Aufbauphase. Ersetzt die zerstörten Türme und errichtet eine nette kleine Station. Es empfiehlt sich



Todesstoß: Jetzt ist es vorbei mit dem Gegner. Das Imperium darf seinen Sieg feiern.

außerdem mit Hilfe des Sumpfwandlers die Ebene vor Euren Verteidigungstürmen „einzusumpfen“, da die Gegner dort dann öfter hängenbleiben und schon pulverisiert sind, bevor sie es überhaupt merken. Es nützt in dieser Mission überhaupt nichts, die beiden großen Gegner mit Landeinheiten anzugreifen. Erstens könnt Ihr nur Infanterie verwenden, da das Terrain sehr hügelig ist, und zweitens verfügten beide Gegner zu jedem Zeitpunkt über ein riesiges Heer. Also müßt Ihr statt der „Bau eine Basis – Bau eine Armee – Mach den Gegner platt!“-Taktik eine andere anwenden: Ihr baut mehrere Spione, die sich bei Angriffen der Gegner deren Gestalt stehlen. Parallel dazu werden zwei Spaltengeneratoren aus dem Boden gestampft. Schickt die Agenten in das Lager des Freiheitskorps (Position 1) und in das Lager von Osiris (Position 2). Als erstes könnt Ihr dort wichtige Technologien stehlen, so daß Ihr nachher über eine mächtige Anzahl von Truppen verfügt. Es lohnt sich, vor allem in der Montagefabrik des hellblauen Spielers vorbeizuschauen, da dort die Pläne für den Tachyon-Panzer schlummern und nur darauf warten, mit einer geheimen Kamera geknipst zu werden. Habt Ihr also alles was Ihr braucht, schickt Ihr die Spione wieder los und zerlegt die feindlichen Basen Stück für Stück mit den Spaltengeneratoren. Sucht mit den Spionen die wichtigsten Gebäude und zerstört diese zuerst. Kann der Feind schließlich kaum noch etwas nachbauen, wird es Zeit für einen deftigen Luftangriff mit jeder Menge Hades-Bomber, da diese „Bomber mit schweren Bomben“ Tod und Vernichtung bringen. Mit circa 10 dieser Flugobjekte macht Ihr Euch daran, die übrigen Gebäude der feindlichen Basen zu gril-

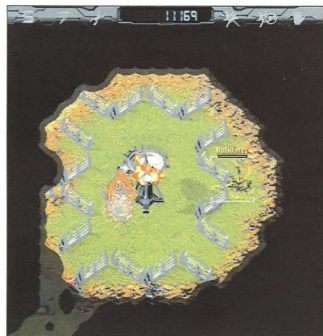
len. Irgendwann werdet Ihr die Nachricht erhalten, daß Ihr die Matrix sichern sollt. Daraufhin nehmt Ihr einige Infanteristen und lauft zu dieser. Sie befindet sich im Nordwesten. Habt Ihr die Matrix erreicht, ist es vorbei mit Osiris und dem Freiheitskorps. Zeit um die Perspektive zu wechseln!

Monsterbrigade: Die Lösung der Kampagne des Freiheitskorps

Mission 1: Lautloser Angriff



„Aller Anfang ist leicht!“ könnte das Motto dieser Mission sein. Ihr startet mit vier Panzern und drei Konstruktionseinheiten im Südosten der Karte (Position 1). Bewegt Euch mit Eurem kleinen Trupp auf Position 2 zu, wo Ihr beginnt, eine nette kleine Basis aus dem Boden zu stampfen. Ihr werdet dort auf Gants treffen, die sich jedoch nicht gegen Eure Krieger wehren und es somit einfach ist, sie in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Schwerer wird das schon an Position 3,



Die Übertragungsstationen lassen sich durch ein Zusammenspiel von getarnten Aufklärern und Artillerieeinheiten leicht zerstören

wodurch die kleinen Gants von einem starken Grendel angeführt werden, der in Euch leider sein nächstes Frühstück sieht. Trotzdem ist es notwendig, die Position zu räumen, da sich dort eine Wasserquelle befindet, die konstant von zwei Frachtern ausgebeutet werden sollte. Baut von Eurem Geld zehn Artillerieeinheiten, einen Phasentransporter und drei Aufklärer. Letztere werden als Bäume getarnt. Ihr setzt diese bei den Übertragungsstationen (per Phasentransporter) ab, die es zu zerstören gilt. Ihr findet sie auf den Positionen 4, 5 und 6. Wenn bei jedem dieser Punkte ein „Baum“ steht und Ihr die Türme in Sichtweite habt, heizt Ihr ihnen mit Eurer Artillerie mächtig ein. Paßt jedoch auf, daß sich Eure Späher nicht im Explosionsradius Eurer Geschosse befinden. Sollte dies der Fall sein, nützt es nichts, sie zu bewegen, da in diesem Fall die Shadowhand merkt, daß die Bäume feindliche Spione sind und sie dann zu Schweizer Käse verarbeitet. Sind nun die Satellitenschüsseln von der Artillerie geplättet worden, habt Ihr den Einsatz schon geschafft.

Westen eine große Abwehrreihe von schweren Geschütztürmen auf, am besten dreifach verstärkt. Wartet danach die zweite große Attacke ab. Wieder werden die Xeniten sich mit all ihrer Kraft gegen Eure Stellungen werfen, jedoch könnt Ihr sie dank der nun vorhandenen Geschütztürme wesentlich besser abwehren. Sobald Ruhe einkehrt ist, habt



So stark sollten Eure Abwehrreihen mindestens sein, um zu überleben

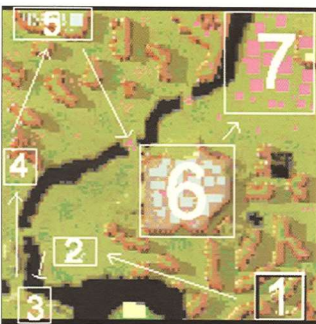
Mission 2: Der erste Kontakt



Ihr findet Euch in einem riesigen Lager wieder, das ziemlich stark befestigt ist. Doch der Schein trügt, da Horden von Xeniten Eure Basis in Bruchteilen von Sekunden zerlegen können. Ihr müßt Euch auf zwei riesige Angriffe sowie auf kleinere Attacken des Gegners einstellen. Der erste Angriff erfolgt kurz nach dem Spielbeginn und entfaltet sich im Norden in seiner gesamten Stärke. Ihr vermögt ihn nur dann zurückzuschlagen, wenn Ihr alle vorhandenen Einheiten auf die Xeniten losläßt. Nichts desto trotz wird Eure Basis bis auf die Hälfte schrumpfen. Habt Ihr den ersten Angriff abgewehrt, herrscht eine zeitlang Ruhe und Ihr müßt Euch lediglich mit einigen einsamen Grendelreitern herumschlagen. Während dieser Ruhephase dürft Ihr jedoch nicht untätig sein. Baut im

Ihr den Einsatz fast geschafft. Sichert Eure Basis noch einmal und stellt eine kleine Angriffstruppe aus Panzerjägern, Phasepanzern und Söldnern auf. Diese wandert zu Position 1 und vernichtet das dort befindliche Dorf. Leider gefällt das den Xeniten nicht und eine weitere größere Angriffstruppe wird sich in Bewegung gesetzt, erstens, um ihr Dorf zu verteidigen, zweitens, um danach Eure Basis zu traktieren. Soltet Ihr auch diese Attacke erfolgreich abgewehrt haben, stellt Ihr all Eure Einheiten auf „Suche/Zerstöre“ und „säubert“ die Karte bis keine feindlichen Einheiten mehr existieren.

Mission 3: Carridens Kavallerie



Nach anfänglichen Schwierigkeiten mit den Xeniten möchte sich das Freiheitskorps nun mit diesen verbünden, um das Imperium und die Shadowhand zu besiegen. In dieser Mission wollen sie ein Dorf zunichte machen, in dem ein Friedensvertrag zwischen dem Korps und den Xeniten ausgehandelt werden soll. Ihr startet mit drei Grendelreitern und einer Heldin im Südosten (Position 1) der Karte. Die Heldin muß natürlich überleben. Bewegt Euch mit Euren kühnen Recken auf Position 2 zu, wo man Euch dann anweist, weitere Verbündete zu suchen. Wenn Ihr an den Positionen 3 und 4 vorbeischaut, werdet Ihr auch sogleich welche finden. Wandert langsam nach Norden und bringt die herumlaufenden Wildtiere unter Euer Banner. Auf Position 5 werdet Ihr eine Menge Freunde treffen, die Euch zwar Hilfe zusagen, jedoch nicht mit Euch ziehen. Haltet Euch südlich und stoßt allein bis zur Position 6 vor. Dort greift die Shadowhand das Dorf an, das Ihr eigentlich beschützen sollt. Ihr müßt den dortigen Einheiten zeigen, was ein Harke ist und sie vollständig vernichten. Achtet aber



Unsere Xenitenhorde ist sehr hungrig und findet schon bald ein nettes Opfer: die Shadowhand!

darauf, daß nicht zu viele Gebäude zerstört werden, da die Mission bei einer bestimmten Anzahl verloren ist. Nachdem Ihr die Angreifer erledigt habt, fassen die hellblauen Xeniten von Position 6 Vertrauen in Euch und stellen Euch Ihre Einheiten bereit, sobald diese die Stadt erreicht haben. Ihr müßt so lange warten, bis dies geschehen ist. Da die Shadowhand immer wieder Angriffe startet, müßt Ihr, während Ihr wartet, den Westen der Stadt scharf verteidigen. Sind alle Kämpfer unter Eurem Befehl, zieht Ihr mit ihnen auf Position 7 zu, wo die große Basis des Feindes liegt. Diese gilt es nun vollständig zu

zerstören. Probleme könnte dabei lediglich das Vernichten der drei Neutronenbeschleuniger bereiten, was aber unter Annahme von hohen Verlusten trotzdem möglich ist. Ist die Basis vernichtet, klärt auch noch den Rest der Karte auf und füllt die Mägen Eurer Xeniten mit leckerem Shadowhand-Schrott. Sobald keine gegnerische Einheit mehr steht, ist der Sieg wieder einmal Euer!

Mission 4: Genesis



Ihr beginnt in dieser Mission mit zwei verschiedenen Lagern. Euer Hauptlager befindet sich im Südwesten (Position 1) und die zu beschützende Bio-Einrichtung im Nordwesten (Position 2). Als erstes ist es wichtig, daß Ihr Euer Hauptquartier verbessert und die Lasergeschütze rund um die Bio-Einrichtung herum abbaut, um auf diese Stellen schwere Geschütztürme zu stellen. Außerdem sind einige Flugabwehrstellungen eine gute Hilfe gegen die Shadowhand. Eure Hauptbasis könnt Ihr ebenfalls mit einigen schweren Geschütz- und Flugabwehrtürmen sichern. Die ersten Angriffe erfolgen rasch und können mit Hilfe der Türme ohne größere Probleme und Verluste locker abgewehrt



Ihr solltet Eure schwachen Lasertürme anfangs abbauen...



...und Euer Hauptquartier schnell aufrüsten...

werden. Schon bald könnt auch Ihr zum Angriff übergehen. Baut Phasetransporter und ladet sie mit Artilleriegeschützen voll, die durch den Untergrund zu Position 3 gebracht werden. Versucht als nächstes mit getarnten Aufklärern und Schützen die feindliche Basis freizulegen. Der Stützpunkt ist gar nicht so gut verteidigt und somit schnell beseitigt. Es gibt nur ein Problem: Die SCARABs auf Position 4. Ladet den Phase-Transporter mit Grendelreitern voll und bringt diese zu der Position, wo sich die SCARABs befinden. Nachdem Ihr die SCARABs schrottreif geschossen habt, geht es an die Demontage der Basis mit Hilfe der Artilleriegeschütze im Norden und mehreren Grendelreitern. Versucht dem Feind schnell den Strom auszuknipsen, damit Euch die Neutronenbeschleuniger nicht mehr gefährlich werden können. Nachdem Ihr die Gebäude zerstört habt, könnt Ihr noch den Rest der Karte nach feindlichen Einheiten absuchen. Wenn Ihr sie eliminiert habt, geht es mit dem nächsten Einsatz weiter.

Mission 5: Schlacht um Ninevah



In dieser eher konventionellen Mission geht es im Westen der Karte los. Rüstet unverzüglich Euer Hauptquartier auf und errichtet im Osten und Norden Eurer Basis starke Reihen von schweren Geschütztürmen, da die ersten Angriffe sofort nach dem Start der Mission beginnen. Verwandelt mit Sumpfwandlern das Gebiet vor Euren Türmen in schwer passierbares Terrain und sichert Eure gesamte Basis mit einer Menge Luftabwehrstellungen, da die Shadowhand in dieser Mission nur zu



Wie immer ist eine starke Verteidigung äußerst wichtig. Mit dem Sumpfwandler wird diese noch effektiver.

gern ihre Hades-Bomber einsetzt. Steht erst einmal Eure Verteidigung, ist die Mission schon so gut wie gewonnen, da der Gegner nach anfänglich sehr starken Angriffen weniger aggressiv agieren wird. Eure stärkste neue Waffe ist eindeutig der Rächer, der mit nur einem einzigen Schuß eine Menge Schaden anrichten kann. Habt Ihr eine Staffel von zehn Flugobjekten, können diese jede Stellung knacken, auch wenn sie von Luftabwehrtürmen beschützt wird. Fliegt einfach zielstrebig mit den Rächern auf die Türme zu und zerstört sie. Bei diesen Aktionen dürften eigentlich keine Flugzeuge von Euch vom Himmel gepusht werden, da die Luftabwehrtürme des Gegners sehr verteilt stehen und sie bereits ihre starken Torpedos abgefeuert haben. Als erstes räumt Ihr an den Positionen 1 und 2 heftig auf und sucht nach weiteren Stellungen des Gegners auf der Karte. Zuletzt knöpft Ihr Euch Position 3 vor, wo sich der große Stützpunkt des Gegners befindet. Entweder plättet Ihr ihn mit den Rächern Schritt für Schritt, oder aber, Ihr stellt eine große Gruppe von Xeniten auf, die den schlecht beschützten Stützpunkt stürmt. Es hat sich bewährt, erst mit den Flugzeugen die Neutronenbeschleuniger zu zerstören und dann mit Xeniten einzufallen.

Mission 6: Licht aus



Eure Aufgabe ist es, drei der vier Transporter, mit denen Ihr bei Position 1 startet, in den Osten zu bringen. Dieser Auftrag wird sich bei guten Geländekenntnissen als recht einfach erweisen. Um die Geschütztürme, die die Route der Transporter besetzen, zu zerstören, müßt Ihr der Shadowhand den Strom abschalten. Darum ladet die zwei Unterbrecher in Euren SGT Mk 2 und tarnt Eure Schützen und Aufklärer. Diese kleine Truppe bahnt sich einen Weg in den Süden (siehe Karte) und überquert mit Hilfe des SGTs den Fluß an der tiefsten Stelle. Achtet darauf, daß Ihr keinen Geschütztürmen begegnet und schaltet die Cyborgs mit den Schützen aus. Die Unterbrecher sollten nun aus dem Transporter aussteigen und zusammen mit den getarnten Einhei-

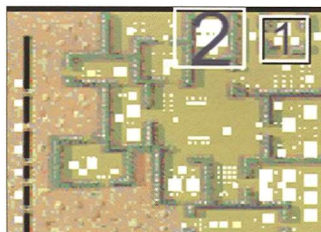


Eure Basis kann nur bestehen, wenn sie perfekt gesichert ist

ten bis Position 2 vorrücken. Dort werdet Ihr auf Neutronenbeschleuniger treffen, die Ihr jedoch ignoriert. Es ist nur wichtig, einen Unterbrecher in eine Mulde zu bringen, wo ein Kraftwerk steht. Hat der Unterbrecher die Mulde erreicht, kann ihm nichts mehr passieren. Leider klappt dieses Manöver meistens nicht auf Anhieb, deshalb solltet Ihr vorher

kurz abspeichern. Ist es Euch gelungen, einen Eurer Unterbrecher neben ein Kraftwerk zu bringen, sollten sofort alle Gebäude der blauen Shadowhand deaktiviert werden. Die Einheiten, die bisher bei Position 2 herumgeammelt haben, können nun endlich zum Zug kommen. Rückt auf Position 3 vor und zerstört die dortigen Neutronenbeschleuniger. Diese werden nicht feuern, da sie für kurze Zeit dank dem Unterbrecher deaktiviert sind. Achtet bei der Aktion jedoch auf rote Gemini-Panzer, die ebenfalls demontiert werden sollten. Sind die Türme „entfernt“, setzt Ihr den Unterbrecher abermals ein und reißt die Türme bei Position 4 ein. Ist auch dies geschafft, lauft Ihr weiter bis zu Position 5. Sichert den Weg für Eure Transporter und laßt diese dann nachkommen. Sobald sie Position 5 erreicht haben, könnt Ihr endlich die letzte Schlacht anwählen.

Mission 7: Opfer der Gezeichneten



Die letzte Mission ist durch eine geschickte Taktik recht schnell zu schaffen. Der Anfang beginnt wie immer mit Hektik, da schnellstmöglich eine starke Abwehrreihe stehen muß. Ihr solltet Eure Geschütztürme vor allem im Westen und im Norden postieren, da Ihr von diesen Positionen aus angegriffen werdet. Auch wenn es am Anfang den Anschein erweckt, daß der Gegner sich auf Fußtruppen beschränkt, wird der naive Spieler später eines besseren belehrt, da die Shadowhand dann riesige Verbände von Zyklonen und Bombern auf Eure schöne Station schickt. Lange Rede, kurzer Sinn: Vergeßt auf keinen Fall die Luftabwehrstellungen! Während Ihr Euer Lager müheles mit mehreren Geschütztürmen verteidigt, klärt Ihr die Karte auf. Im Norden werdet Ihr die Shadowhand treffen (Rot), im ganzen westlichen Teil der Karte Osiris. Eure einzige Aufgabe besteht darin, die Kommunikationsanlage auf Position 1 zu zerstören, die sich mit Hilfe von Phase-Transportern gut erledigen läßt. Baut von diesen zwei und ladet einen in einen Unterbrecher, in den anderen

einen Grendelreiter. Den Transporter mit den Reitern bringt Ihr bei Position 1 in Stellung, den anderen bei den Kraftwerken auf Position 2. Ladet die Transporter jedoch noch nicht aus, da ansonsten Eure Einheiten sofort getötet werden. Statt dessen baut Ihr in Eurer Basis zehn Rächer, die einen Weg bis zur Position 2 von feindlichen Einheiten freilegen, damit sie später ungehindert bis zu Position 1



Unser Unterbrecher hält sich bereit, um die feindliche Stromversorgung lahmzulegen...

vorstoßen können. Haben die Rächer dann Stellung bezogen, ladet Ihr als erstes die Unterbrecher aus, die sofort die feindliche Stromversorgung lahmlegen. Im gleichen Moment entladet Ihr auch die Grendelreiter, die sofort damit beginnen, die Kommunikationsbasis zu attackieren. Zieht die Rächer hinzu,



...damit die Rächer und Grendelreiter die Kommunikationsbasis der Shadowhand vernichten können

die ihre schweren Torpedos auf das Gebäude schleudern. Ist es endlich zerstört, habt Ihr die Mission schon beendet und könnt Euch entspannt zurücklehnen. Das Expansion-Pack gilt damit als geschafft! *Christian Pfeiffer*

Das Strategieadventure nach dem SciFi-Klassiker von Phil K. Dick war der bisher größte Wurf des französischen Softwarehauses Cryo. Die kniffligen Level und die ungewöhnliche Zusammenstellung von physischen und psychischen Waffen erfordern gehörige Gehirnmuskulatur beim Teamchef der Einsätze. Nachdem Ihr jetzt schon etwas Zeit seit seiner Veröffentlichung zum Knobeln hattet, stellen wir Euch nun eine Reihe von Tipps vom Hersteller als Frustrationsbremse zur Verfügung.

Allgemeines:

Zunächst einige allgemeine Hinweise, die Ihr in jeder Situation beachten solltet:

Erfahrung

Versucht doch einmal, das ganze Spiel mit demselben Team durchzuspielen. Die Eigenschaften der Agenten verbessern sich dann deutlich gegenüber Ihren Gegnern. Nur für wenige Missionen benötigt Ihr ausgefallene Spezialisten, ansonsten machen die gewonnenen Erfahrungen Eure Leute immer stärker.

Informanten

Vergeßt nicht, für Informanten Geld auszugeben. Sie vermitteln Euch wichtige Hinweise über den Gegner, verkaufen Euch nützliche Gegenstände oder decken sogar mal die komplette Karte eines Levels auf.

Erkennung

Für die sogenannten "Aufräum"-Einsätze, in denen es darum geht, alle Gegner zu erledigen, solltet Ihr vor dem Einsatz einen Erkennungsschiff zukaufen.

Heilung

Sobald sie verfügbar sind, müßt Ihr in fortgeschrittene Heilungsschiffe investieren. Sie haben eine unvergleichliche Wirkung und können ein schwieriges Level retten.



Moral

Haltet immer einen oder zwei Moralchips in der Hinterhand, falls einer Eurer Agenten in Panik gerät.

Angriff

Die Geschwindigkeits- und Angriffsschips sind im Kampf Gold wert. Sie verleihen Euren Leuten beeindruckende Fähigkeiten.

Erfolg

Vermeidet es auf jeden Fall, Unbeteiligte zu verletzen oder gar zu töten oder auch eigene Verluste zu verzeichnen. Versucht immer, eine Erforschungsquote nahe bei 100 Prozent zu erreichen, um möglichst viel Geld für den bestanden Einsatz zu bekommen.

Schießerei

Wenn es in offenem Gelände zu einem Gefecht kommt, befiehlt Euren Agenten in die Knie zu gehen. Sie sind dann viel schwerer zu treffen.

Magazine

Bevor Ihr Euch auf ein Feuergefecht einlaßt, vergewissert Euch, daß alle Waffen nachgeladen sind, damit die Agenten nicht mitten im Kampf das Magazin wechseln müssen.

Psi-Attacken

Ihr könnt Euren Psi-Agenten in brenzligen Situationen sehr schnell befehlen, ihre Kräfte

einzusetzen, indem Ihr das entsprechende Fähigkeiten-Symbol auf den Kopf des Agenten unten rechts zieht. Das geht schneller, als erst das Handlungsmenü aufzuklappen.

Power-Ups

Upgrades wie Psi-Rüstung, Kraftfelder und Doppellader sind unentbehrlich in späteren Einsätzen.

Übersicht

Benutzt die Übersichtskarte oben rechts, um das Team besser steuern zu können. Wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf einen erforschten Teil der Karte klickt, könnt Ihr Euch diesen Teil ansehen. Dadurch kann sich die Einsatzgruppe schneller und präziser zu den Einsatzpunkten begeben. Außerdem ist es so möglich, den Einsatzort im Voraus zu erkunden und Eure Strategien besser an die dortige Situation anzupassen.

Die Missionen

Und nun zu den einzelnen Missionen: Dieser Walk-Through sollte Euch das Gewinnen doch entschieden erleichtern:

Einsatz 1 - Kibbuz:

Rüstet Eure Einsatzgruppe von vornherein mit den bestmöglichen Waffen und Rüstungen aus. Manche Türen sind elektronisch verschlossen, zum Öffnen sucht nach den entsprechenden Konsolen.

Lösungsweg: Sobald der Aufzug unten angekommen ist, ganz nach rechts gehen.

Die Türe links unten öffnen, die Gegner ausschalten und auf der anderen Seite des Raumes wieder rausgehen.

Betretet den Raum links und deaktiviert den Alarm. Verlaßt den Raum wieder und öffnet die Türe unten rechts auf dem Bildschirm. Weiter nach rechts zum Ausgang, dann die Türe rechts. Nächste Türe links, und Ihr findet Pat Conley. Redet ausgiebig mit ihr, sorgt mit allen Versprechungen dafür, daß sie Eurer Einsatzgruppe beitrifft und verläßt den Raum wieder. Nehmt erst die rechte Türe, dann den Gang nach oben, am Ende die Türe nach oben. Verlaßt den Raum

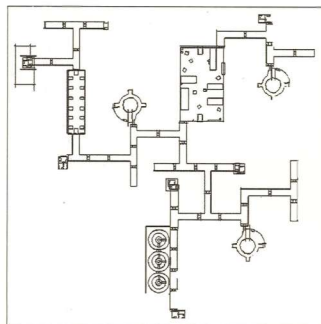


ebenfalls dringend empfohlen, Geld hin oder her. Auch Sprengmeister und Scharfschützen empfehlen wir für diesen Einsatz. Die Sprengmeister haben eine starke Panzerung und können mit ihren Minenwerfern großen Schaden anrichten, die Scharfschützen richten ebenfalls enormen Schaden mit ihrer Spezialfähigkeit an, die allerdings nur dreimal angewendet werden kann. In dieser Mission kann sich also das Abweichen von der erfahrenen Crew zugunsten von Spezialisten lohnen.

lich herum, sondern versucht lieber, die Aufmerksamkeit einzelner Gegner zu erregen und sie einen nach dem anderen auszuschalten. Schickt dazu einen einzelnen Agenten als Lockvogel in einen Raum hinein, und laßt ihn auf der Stelle in den Schutz der Gruppe zurückkehren.

Lösungsweg: Wenn Ihr die Einsatzgruppe zusammenstellt, nehmt unbedingt einen Erkennungsschiff mit. Nach der Unterhaltung mit dem FBI-Agenten, betretet die Anlage und schaltet die ersten gegnerischen Androiden dort aus. Bewegt Euch dann in den rechten Teil der Karte. Vorsicht vor weiteren Gegnern. Geht in den Raum oben rechts und weiter durch den Korridor, um das Telepad zu zerstören. Sobald es eliminiert ist, ortet mit Hilfe des Erkennungsschiffs die übriggebliebenen Androiden und vernichtet sie, dann ist der Einsatz erfolgreich abgeschlossen.

Lösungsweg: Nach dem Intro geht Ihr in den Cryo-Saal (wo Ihr mit dem Professor geredet habt und der auch den Sarg von Ella Runciter beherbergt). Ihr kommt schneller dorthin, wenn Ihr mit der rechten Maustaste auf den Lageplan oben rechts klickt. Jetzt geht Euer Team in Stellung, der Sprengmeister vorne, der Scharfschütze und die anderen Mitglieder des Teams weiter hinten. Wehrt so die drei Angriffswellen ab (viel Glück), und vergeßt nicht, die Agenten nach jeder Welle zu heilen. Nach der dritten Angriffswelle ist der Einsatz erfolgreich abgeschlossen.



am anderen Ende und folgt wieder dem Gang nach oben, dann nach rechts weiter bis zum Aufzug. Sobald Ihr ihn wieder verlassen habt, ist der Einsatz erfolgreich abgeschlossen.

Einsatz 2 - Fabrik:

Der wichtigste Punkt: Zerstört so schnell wie möglich das Telepad, das sich in der Ecke ganz oben rechts auf dem Lageplan befindet, um die massenhafte Ankunft von Verstärkungen zu verhindern. Schleicht nicht heim-

Einsatz 3 - Moratorium:

Rüstet Eure Einsatzgruppe mit Schutzkraftfeldern aus, denn bei der Bewachung des Sarges wird sie mehrfach angegriffen werden. Fortgeschrittene Heilungsschiffe werden

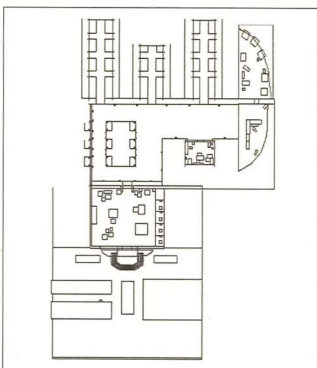
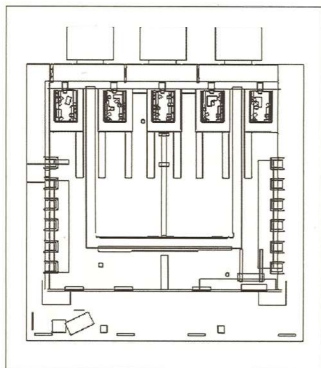
Einsatz 4 - GG Ashwood:

Das Schwierigste an diesem Einsatz ist, den echten Ashwood zu finden. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad befindet er sich auf einem anderen Stockwerk. Im leichten Modus ist er auf der Phi-Etage, bei mittlerer Schwierigkeit in der Direktionsetage, im schweren Modus auf dem Psi-Stockwerk und im Expertenmodus im Dachgeschoß. Erforsche alle Stockwerke gründlich, oft sind dort Telepads versteckt.

Lösungsweg: Geht (z.B.) auf der Phi-Etage in das Hauptzimmer und von dort in den Raum links. Schaltet Ashwood aus und zerstört alle Klone, die Ihr mit Eurem Erkennungsschiff orten könnt. Geht auf den anderen Stockwerken ebenso vor, außer auf der Planungsebene, die ja schon gesichert ist.

Einsatz 5 - Mond:

Ab hier müßt Ihr drei Einsätze hintereinander bestehen, ohne zwischendurch zur Basis zurückzukehren. Also solltet Ihr Eure Agenten maximal ausrüsten und jetzt schon einen Erkennungsschiff kaufen, der im siebten Einsatz wertvolle Dienste leisten wird. Das Ziel des fünften Einsatzes ist es, den Sarg zum Ausgang zu bringen. Benutzt dazu den Weg ganz nach rechts, es ist der ein-





Einsatz 7 - Moratorium:

Nachdem das Innere gesichert ist, erscheint draußen der Gegner. Ihr braucht nichts Besonderes zu beachten, außer, immer ein Auge auf den Lageplan zu haben, auf dem man dank des Erkennungschips alle Gegner und ihre Bewegungen sehen kann.

Einsatz 8 - Runciter:

Achtung: Vor diesem Einsatz habt Ihr zum letzten Mal Zugang zum Befehlsmenü! Bereitet die

Agenten daher gut auf die kommenden Einsätze vor und rüstet sie mit neun Heilungschips und einem Erkennungschip aus. Jetzt gilt es, die einzelnen Etagen des Runciter-Buildings zu säubern. Da es hier viele enge Räume gibt, verzichtet lieber auf Sprengstoffwaffen. Das Risiko ist zu groß, die eigene Einsatzgruppe zu verletzen. Nehmt für diesen Einsatz lieber Schusswaffen mit Standard- oder panzerbrechender Munition. Nachdem alle Etagen gesichert sind, betretet den Aufzug und raus.

Lösungsweg: Geht methodisch von oben nach unten vor und vernichtet auf jeder Etage alle Androiden und Telepads. Nachdem alle Etagen so gesichert sind, könnt Ihr den Aufzug nehmen und Euch nach draußen begeben. Redet mit dem Taxifahrer. Damit ist der Einsatz erfolgreich absolviert.

Einsatz 9 - New York Airport:

Das Einsatzziel lautet, den Zeppelin einzunehmen, aber Ihr habt nur ein begrenztes

Zeitlimit. Ihr braucht keine bestimmte Zahl an Androiden auszuschalten, also vermeidet möglichst alle unnötigen Gefechte.

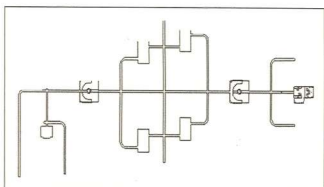
Lösungsweg: Geht auf dem Bildschirm nach links, um ins Innere des Flughafens zu gelangen. Drinnen nehmt Ihr die Türe mit der Aufschrift "GATE 1", dann weiter nach links, um das Flughafengebäude zu verlassen. Auf der Startbahn Richtung Zeppelin nehmt Ihr den Weg oben auf dem Bildschirm. Nachdem alle Agenten diesen Weg genommen haben, ist die Mission geglückt.

Einsatz 10 - Zeppelin:

Unter keinen Umständen auf Zivilisten schießen! Der Tod eines einzigen Unbeteiligten bedeutet das sofortige unruhliche Ende des Einsatzes! Ihr solltet langsam und Schritt für Schritt vorgehen. Wenn Ihr zu

fachste und kürzeste. Sobald das Ziel erreicht ist, braucht Ihr nur noch zu warten, bis der Sarg eintrifft.

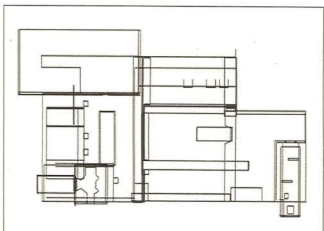
Lösungsweg: Geht nach rechts bis zum Aufzug, benutzt ihn und bewegt Euch dann wiederum nach rechts bis zu einem zweiten Fahrstuhl. Dann rauf in das dritte Stockwerk, danach wiederum nach rechts bis zu einem Ausgang, der mit dem Wort EXIT markiert ist (wie praktisch).



Einsatz 6 - Präfekt:

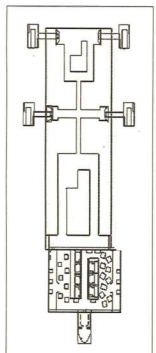
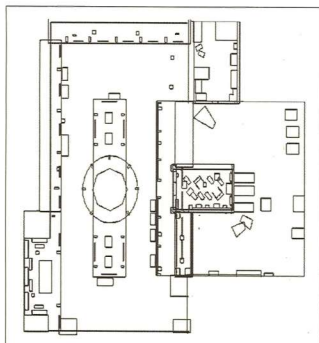
Dieser Einsatz ist nicht sonderlich schwer. Versucht trotzdem zunächst, vorrangig das Telepad und das Psi-Pad zu zerstören, um die Aufgabe so leicht wie möglich zu gestalten.

Lösungsweg: Nachdem Ihr die Türe auf dem Umweg über Netlink geöffnet habt, geht es hinein und dann schaltet Ihr alle gegnerischen Androiden aus. Lauft anschließend nach links weiter und setzt die Säuberungsaktion fort. Das wär's auch schon.



schnell voranprescht, werdet Ihr unter Gegnern förmlich begraben. Räumt erst den ganzen Zeppelin von Androiden frei, bevor Ihr ans Anwerfen der vier Motoren geht.

Lösungsweg: Kümmert Euch sofort nach Eurem Eintreffen um den Kapitän des Zeppelins rechts vorne. Danach durchstreift Ihr den ganzen Zeppelin und schaltet die gegnerischen Androiden aus. Beginnt mit der vorderen Abteilung des Zeppelins, danach nehmt Ihr Euch die hintere vor und achtet immer darauf, außer den Gegnern auch ihre Telepads zu vernichten. Schließlich werft Ihr die vier Motoren wieder an, danach ist die Mission bestanden.



Einsatz 11 - Des Moines Airport:

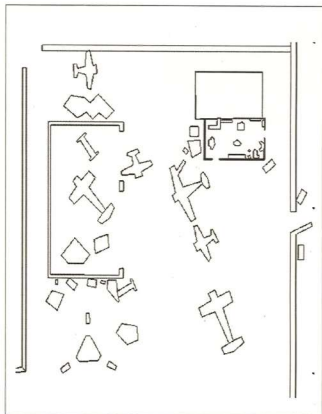
Dieser Einsatz ist recht einfach, vergeßt aber trotzdem nicht, das Telepad zu vernichten. Sobald der Flugplatz gesichert ist, redet Ihr mit dem Mann im Hangar. Er gibt Euch etwas, danach geht's im Taxi weiter.

Lösungsweg: Das Telepad befindet sich links vom Ankunftspunkt. Ihr müßt es sofort zerstören und anschließend den Zivilisten befreien, der oben im Hangar des Flughafens als Geisel gehalten wird, nahe beim Ausgang. Redet mit ihm und steigt wieder ins Taxi.

Einsatz 12 - Kirche:

Räumt jetzt zunächst mal in der Kirche gründlich auf.

Lösungsweg: Nachdem Ihr die beiden Nachrichten gelesen habt (Sarg und Buch),

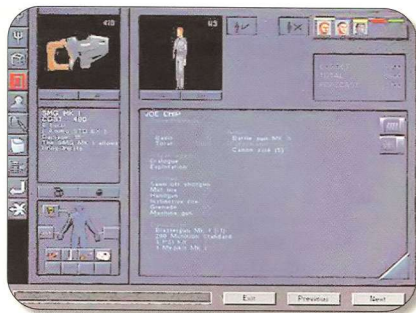
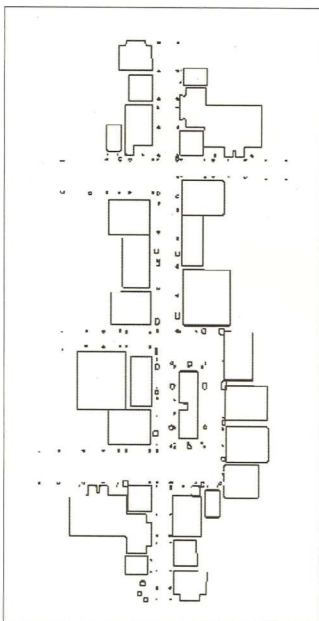


erscheinen Zombies. Sobald diese Monster vernichtet sind, unterhaltet Ihr Euch noch einmal mit dem Priester. Dann nehmt Ihr das Taxi zum Hotel Meremont.

Einsatz 13 - Hotel Meremont:

Wenn Hotel und Straße gesichert sind, begeben Ihr Euch wieder in das Hotel und redet mit Runciter. Die Zombies, die dann im Hotel und auf der Straße erscheinen, müssen vernichtet werden, bevor Ihr wieder ins Hotel zurückgeht. Schaut rechts gut nach, dort könnte sich ein Telepad verstecken.

Lösungsweg: Redet mit dem Portier, dann mit dem Informanten, der sich in der Nähe des Fahrstuhls



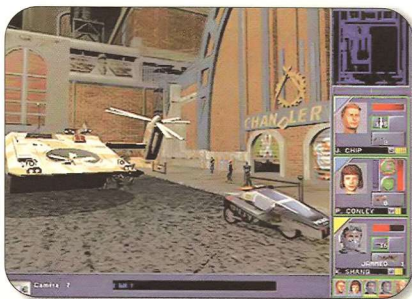
Zombies aus. Vergeßt nicht, anschließend auch wieder auf der Straße aufzuräumen. Sobald Ihr zurück im Hotel seid, habt Ihr diesen Teil erfolgreich abgeschlossen.

Einsatz 14 - Des Moines Straße & Flugplatz:

Lösungsweg: Geht auf die Straße und schaltet dort alle Gegner aus, dann nehmt das Taxi zum Flugplatz. Er befindet sich auf der Karte unten auf der Straße, die am Hotel vorbeiführt. Am Flughafen lauern noch mehr Gegner, die Ihr beseitigen müßt. Dann erscheint der Oberbösewicht Melipone. Besiegt ihn und seine Zombies (Uff!) und die Mission ist gewonnen.

Einsatz 15 - Kirche und Straße Des Moines:

Lösungsweg: Geht vom Hotel auf die Straße und nehmt das Taxi zum Leichenhaus. Es befindet sich in der Straße oben auf der Karte. Sobald Ihr dort angekommen seid, müßt Ihr das Psi-Pad zerstören und mit dem Priester sprechen. Er gibt Euch einen Hinweis, wo Ihr das UBIK finden werdet. Beseitigt alle Gegner in der Kapelle und davpr, dann geht Ihr in die Katakomben und räumt dort gründlich auf. Nehmt unterwegs die UBIK-Phiole mit. Mit dem Taxi, das vor dem Haus wartet, fahrt Ihr in Richtung Des Moines. Sobald das Leichenhaus und die Straße gesichert sind, wartet Ihr auf Jory, der auf der Straße in Höhe des Hotels auftauchen wird. Öffnet jetzt rasch den Gepäckbildschirm von Joe Chip und klickt mit der rechten Maustaste die UBIK-Phiole an. Joe wirft daraufhin mit der Phiole nach Jory und tötet ihn. Das, und nur das, wird den fiesen Jory erledigen. Danach redet Ihr zum Abschluß vor dem Hotel mit Ella Runciter. Damit endet nicht nur dieser Einsatz, sondern auch das Spiel.



befindet. Begeben Euch in das gewünschte Stockwerk und schaltet alle Spionage-Androiden aus. Danach geht Ihr zum gleichen Zweck hinaus auf die Straße. Kehrt ins Hotel zurück und sprecht mit Glen Runciter. Besorgt Euch die UBIK-Phiole und redet mit dem Informanten, der sich im selben Raum befindet wie Runciter. Er wird Euch einen Hinweis geben, wie Ihr Jory beseitigen könnt. Geht wieder rauf und schaltet die

Star Wars Rebellion

Der schwere Weg zur galaktischen Herrschaft

Der neueste Ausflug in das unerschöpfliche Star Wars Universum ist sowohl ein Leckerbissen für Aufbaustrategen als auch eine Quelle stetiger Frustrationen für Einsteiger in dieses spezielle Genre. Gerade wer sich bisher vor allem mit typischen Echtzeitstrategien beschäftigt hat – ich will hier keine Namen nennen – dürfte vor allem zu Anfang vor einem Berg von Problemen stehen und überhaupt nicht wissen, was er tun muß. Bei aller vorhande-

langwieriges Rumbasteln zum Ziel führt. Das schreit geradezu nach einem Strategie-Guide mit Einsteigertips und kleinen strategischen Kniffen.

Der Start

Zu Beginn des Spiels könnt Ihr als erste Aktion gleich mal den quasselnden Kommunikationsdroiden abschalten. C-3PO oder IMP-22 können nämlich beide die Klappe nicht halten und versorgen Euch mit Unmengen nutzloser Informationen. Als Spielgeschwindigkeitseinstellung empfehle ich "sehr langsam". Später, wenn Ihr den Lauf der Dinge im Griff habt, könnt Ihr auch zeitweilig auf "langsam" oder in ruhigen Momenten sogar auf "mittel" schalten. Am ein-



Die Übersichtskarte zeigt uns den Standort untätiger Agenten

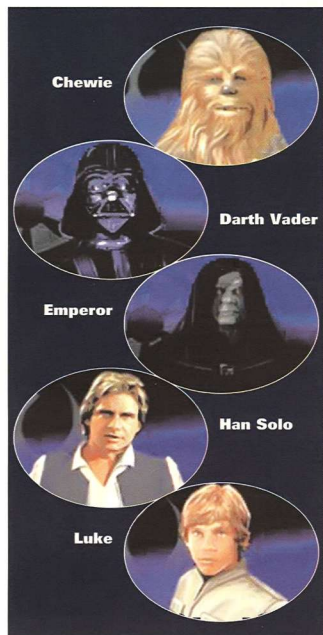
nen Spielteufe ist die Bedienbarkeit dieser Galaxiseroberung reichlich mäßig ausgefallen, ein intensives und geduldiges Studium des Handbuchs wäre Voraussetzung. Aber das ist nicht unbedingt für jeden das Richtige, gerade nicht für siegewohnte, ungestüme Echtzeitfeldherren, zumal das Manual manche Feinheiten nicht unbedingt schlüssig erklärt, so daß erst

fachsten beschleunigt und bremst Ihr mit den Tastenkombinationen "ALT +" und "ALT". Der erste Rundgang gilt den vorhandenen Produktionsstätten, Flotten und dem wartenden Personal. Auch das müßt Ihr nicht mit sehnsuchtschmerzenden Mausklickserien erledigen, sondern könnt auf schnelle Hotkeys zurückgreifen: "ALT 9" sind die untätigen Konstruktionsanlagen, "ALT 8"



Vor jeder Schlacht stehen detaillierte Informationen zur Verfügung

Auf Coruscant hat der Imperator besondere Macht



die stillliegenden Trainingscamps, "ALT 7" die eventuell wartenden Werften. Die Standardeinstellung zu Beginn des Spiels wäre "ALT 1" und zeigt die Beliebtheit Eurer Seite auf den einzelnen Planeten an. Wo warten Flotten? "ALT 3". Und die Agenten? "ALT 5". Auch während des Spiels könnt Ihr durch Abfragen dieser Tastenpaare eine schnelle Kontrolle Eurer Fabriken und Streitkräfte erreichen. In jedem Fall gilt es zunächst, passende Aufträge zu verteilen. Personen mit diplomatischen Fähigkeiten sollten schleunigst neutrale Planeten ansteuern, um diese auf die eigene Seite zu ziehen, solche mit hoher Führungsqualität können auf den eige-



Die äußeren Sektoren müssen zügig erforscht werden

Die Rebellen greifen an: Ein Träger, ein alter Kreuzer, drei Truppentransporter



nen Welten neue Mitarbeiter rekrutieren – mindestens einer Eurer Leute sollte damit beschäftigt sein – einige können auch die Forschung vorantreiben, indem sie auf Planeten mit entsprechenden Produktionseinrichtungen stationiert werden. Das verschafft Euch wichtige Vorteile. Zu Anfang des Spiels kann man auch noch riskieren, einen der wertvollen Mitarbeiter für Sabotage- oder Spionagemissionen einzusetzen. Später führt das in der Regel zum Verlust des Agenten.

Die Wirtschaft

Die Leiste am oberen Bildschirmrand gibt Euch Auskunft über Eure Wirtschaftslage. Links steht die Menge der in den Minen produzierten Rohstoffe, in der Mitte die in Raffinerien daraus hergestellten Baumaterialien, rechts Euer finanzieller Fundus für Reparatur und Versorgung der Einheiten. Er ergibt sich aus der Verbindung der ersten beiden Zahlen, allerdings nach einer reichlich undurchschaubaren Formel. Sinkt der erste Wert auf Null, dann sind auch die Raffinerien teilweise untätig. Geht das Baumaterial – in der Mitte – auf Null zurück, dann stockt Eure Produktion an neuen Schiffen oder Fabriken. Fällt aber der rechte Wert ins Unergründliche, dann wird regelmäßig ein Schiff, ein Regiment oder eine Eurer Einrichtungen wegen mangelnder Wartung ausfallen – für immer. Das ist bitter, also solltet Ihr bei einem solchen Engpaß selbst unwichtige Gebäude abreißen, Einheiten in den Ruhestand schicken oder ältere Schiffstypen verschrotten. Diese Betonung auf der wirtschaftlichen Grundlage zwingt Euch also, stets mit einem Auge auf den Nachschub zu schielen, ansonsten unwichtige Planeten nur der Rohstoffe wegen zu besetzen und ab und zu langweilige Minen und Raffinerien statt stolzer Werften und Schutzschilds zu errichten.

Die Ausbreitung

Ein interessantes und spannungsförderndes Element in Rebellion ist die Unsicherheit – die äußeren Sektoren sind noch unerforscht und über die Planeten der Gegenseite habt Ihr nur bruchstückhafte Informationen. Deshalb gilt für beide Seiten: Aufklärung bis zum Abwinken. Irgendwo im Außenbereich liegt die mobile Basis der Rebellen vor Anker – es ist für das Imperium absolut nötig, zu wissen, wo. Außer, die Rebellen haben diesen und andere Sektoren bereits befestigt und als Industrieregion ausgebaut. Zur Erforschung ferner Planeten eignen sich Y-Wing Longprobes und Imperial Recon Droids, aber auch kleine, schnelle Schiffstypen wie Corvetten oder Truppentransporter. Schiffe haben den Vorteil, daß sie nicht nach jeder Entdeckung zeitraubend zum Stützpunkt zurückfliegen, sondern gleich weiterziehen können. Versucht, immer ganze Sektoren einzunehmen, also möglichst alle zehn Planeten auf Eurer Seite zu ziehen. Das zwingt den Gegner, lange Anflugzeiten für Agenten und

Niemals die industrielle Basis vergessen

Flotten in Kauf zu nehmen und schwächt so seine militärische Macht. Umgekehrt sollte ein Angriff auf einen komplett feindlichen Sektor immer zuerst auf die Errichtung eines Brückenkopfs abzielen, von dem aus Ihr schnelle, flexible Operationen durchführen könnt. Denkt dabei an "Hit-And-Run" oder "verbrannte Erde"-Taktiken.

Geheime Operationen

Der eigentliche Schlüssel zum Erfolg sind in Rebellion die verdeckten Operationen. Spionage ist die beste Möglichkeit, an detaillierte Informationen über gegnerische Systeme mit allen Industrien, Truppen und Flotten zu kommen. Aufklärung durch Sonden oder Schiffe vermittelt doch eher oberflächliche Kenntnisse. Dieses Wissen vorausgesetzt, können gezielt Sabotageakte die andere

Seite in den Ruin treiben. Dazu kommt die Möglichkeit, Unfrieden zu stiften und die Bevölkerung des jeweils anderen Herrschaftsbereiches zum offenen Aufstand aufzuwiegeln. Ihr werdet schon bald Agenten rekrutiert oder entsprechende Einheiten ausgebildet haben. Andererseits verhehlen einige fortschrittliche Truppenkontingente und vor allem das Einsetzen von Offizieren auf gefährdeten oder wichtigen Planeten zu einer zuverlässigen Abwehr von verdeckten Operationen. Was tun, wenn einem die Agenten einer nach dem anderen weggeschnappt werden und an ein gewaltsames Vorgehen wegen des Kräfteverhältnisses nicht zu denken ist? In diesem Fall solltet Ihr die Agenten zu Gruppen zusammenfassen – den ersten und letzten der Gruppe im geöffneten Personal-





Erfolgreiche Gegenspionage durch bewährte Truppen und Offiziere

intensiver Forschung durch einen oder zwei fähige Leute – auf ihr bestes Pferd setzen. Wir kennen ihn schon aus den Filmen: Die Rede ist vom X-Wing Fighter. Auch wenn er in späteren Jahren gegen die dann höherentwickelten

fenster bei gedrückter Shift-Taste anklicken und sie auf ein gemeinsames Ziel schicken. Doch halt! Sobald das Missionsfenster auftaucht, wählt Ihr den zweiten, verdeckten "Karteireiter" am oberen Rand und verschiebt mit Hilfe der Pfeilchen in der Mitte einzelne Teammitglieder auf das rechte Feld. Das macht sie zur Tarnung der anderen, so daß diese um so effektiver ihren dunklen Tätigkeiten nachkommen können. Eine Sechsergruppe mit einer 3-zu-3-Aufteilung erledigt fast jeden Auftrag erfolgreich, so daß Ihr über weite Strecken nahezu ohne Flottenoperationen auskommt.

"Navigare Necesse est"

Oder mit anderen Worten: Seefahrt tut Not. Oder in einer fernen Zeit spielen Schiffe eine Hauptrolle. Zu Beginn einer Partie verfügt jede Seite nur über wenige Raumschiffstypen. Die Allianz besitzt überhaupt keine wirklich raumschlachttauglichen großen Schiffe, da weder der Bulk Cruiser noch der Alliance Dreadnaught gegen einen Sternenzerstörer bestehen können. Auch die corellianische Corvette ist höchstens als Eskorte und zur Jägerabwehr bei ersten Angriffen zu gebrauchen. Deshalb sollten die Rebellen – neben

imperialen Jäger-Modelle wie den TIE Interceptor in Probleme kommt, ist er doch bis zum Ende als Allroundfighter nicht zu unterschätzen. Gerade seine Schlagkraft gegen große Schiffe ist beeindruckend. Sechs X-Wings schießen einen imperialen Sternenzerstörer zuverlässig in Brand, besonders wenn dieser keinen Jägerschutz mehr hat und an seiner Achillesferse, dem Heck, angegriffen wird. Deshalb ist es am Anfang des Krieges – aus Kostengründen auch für das Imperium – eine gute Idee, erst einmal einige Träger zu bauen, um allen Angriffen extreme Jägerschwadronen mitzugeben. Der späte B-Wing-Fighter oder auch der imperiale TIE-Bomber bewähren sich nicht gerade gegen feindliche Jäger, sondern eher gegen Schiffe. Außerdem kosten sie beide eine Menge. Erst im weiteren Verlauf kann die Rebellenallianz mit ihren Kampfschiffen gegenhalten. Der Mon Calamari Kreuzer ist an Feuerkraft und Standvermögen gegen imperialen Sternenzerstörer schon leicht überlegen. Der späte Bulwark Cruiser kann sich mit jedem Schiff aus der Flotte des Imperators messen. Trotzdem Vorsicht: Der schwachen Ökonomie der Rebellenallianz kann einer dieser Ressourcenfresser zuviel das Genick brechen. Die späteren Schiffe

sind sparsamer und effektiver, ein weiterer Grund für intensivierte Forschung. Eine besondere Note bringen die beiden Schiffe mit eingebautem Gravitationsstrudel ins Bild. Sie hindern den unterlegenen Feind an der Flucht, so daß er völlig vernichtet werden kann. Geratet Ihr dagegen an eine starke Flotte mit einer solchen tückischen Falle im Geschwader, dann sollte der Schwermächterzeuger das vorrangige Ziel sein, damit Ihr Euch zur Schadensverhütung zurückziehen könnt. Eine mit Pauken und Trompeten verlorene Raumschlacht bringt den ganzen Sektor gegen Euch auf. Die verschiedenen Jägertypen sind im realen Gefecht nicht so unterschiedlich, wie die nackten Zahlen suggerieren. Beispielsweise hat der schnelle A-Wing dem X-Wing gegenüber nur im Dogfight Vorteile, nicht aber beim Einsatz gegen Schiffsziele. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, welche Taktik Ihr in den Raumgefechten bevorzugen sollt – kein Problem. Überlaßt den Befehl einfach dem Computer, er macht hier keinen schlechten Job. Ihr könnt auch zuerst das Kommando ergreifen, dann aber im Spielmenü links oben auf "zusehen" schalten, so daß Ihr dem Computeradmiral ins Nähkästchen gucken könnt und so seine Tricks erlernt. Grundsätzlich bevorzugen die Imperialen eher den Frontalangriff, die Rebellen dagegen Zangen- und Umfassungsmanöver. Das liegt auch in der Schiffsbewaffnung der jeweiligen Typen begründet. Wer auf der Seite des dunklen Imperiums spielt, wird natürlich ständig mit einem Auge auf das Glanzstück galaktischer Kriegsführung schauen: den Todesstern. Aber Vorsicht: Trotz seiner mächtigen Drohwirkung hat er so seine Nachteile. Erstens kostet er eine ungeheure Menge an Ressourcen und Unterstützung und zweitens ist er bestürzend verletzlich gegenüber Angriffen durch Rebellenjäger oder Sabotageeinheiten.

fe



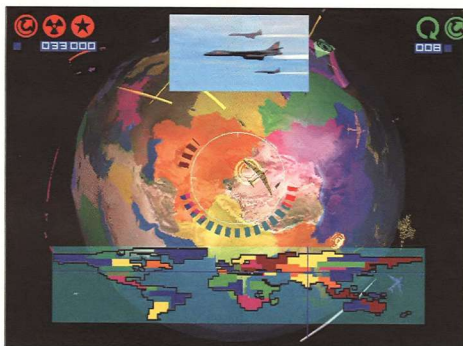
Hier gilt: Viele Köche beschleunigen den Brei

Rohstoffversorgung ist lebenswichtig



GLOBAL DOMINATION

Anno 2015 ist es soweit: Den Regierungen der Nationalstaaten entgleitet langsam die Kontrolle über die Welt! Kleine Krisenherde und Kriege entwickeln sich ganz wie im richtigen Leben und werden größer. Als Chef der Streitkräfte eines Landes gilt es in einer Mischung aus „Risiko“ und „Missile Command“, das eigene Herrschaftsgebiet zu vergrößern bzw. die jeweiligen Feinde zu unterwerfen. Dazu darf sich der Spieler einen von mehreren Modi aussuchen: Die Kampagne bietet einen ganzen Stapel von aufeinander aufbauenden Missionen, im Arcade-Modus fehlen die sonst eingebauten strategisch-taktischen Elemente und im Editor darf man seine eigenen Szenarien zusammenbauen. Gespielt wird generell auf einem rundum drehbaren Globus mit ca. 60 Ländern, wobei etliche Territorien nach „Risiko“-Art zu größeren Einheiten zusammengefaßt sind. Diese Länder haben keineswegs die gleichen Bedingungen: Industrielle Gebiete etwa verfügen über sehr viel mehr Schlagkraft und Verteidigungspotential als



Bomber mit dicken Bomben über dem Reich der Mitte

basen zwar abschießen, nach einer gewissen Zahl von Starts benötigen die Defensivstellungen aber eine Pause, um abzukühlen und nachzuladen. Wer es schafft, genau in dieser Phase einen weiteren Schwarm Angriffsraketen zu starten, wird sicherlich ein paar nette Treffer erzielen. Zweitens kann man versuchen, gezielte Schüsse abzufeuern, die nicht einfach irgendwo einschlagen, sondern exakt eine Militärbasis treffen und zerstören. Natürlich dauert ein solcher Zielschlag länger als gewöhnliche Schüsse. Sehr beliebt ist auch der Einsatz von Smart Bombs, die zum Teil wirklich saugemeine Auswirkungen haben – etwa indem sie feindliche Geschosse „umdrehen“ und zu ihren Startpositionen zurückkehren lassen. Überhaupt darf man seine Flugkörper mit verschiedenen Sprengsätzen bestücken, um bestimmte Wirkungen zu erzielen; auch Atombomben sind möglich, führen allerdings leicht dazu, daß sich der Rest der Welt gegen den Anwender verbündet. Flugzeuge, U-Boote und Satelliten unterstützen die Schlacht, und oft ist es vorteilhaft, einen Feind von verschiedenen Kontinenten aus zu attackieren. Wer einen Gegner militärisch komplett besiegt, darf sein Territorium dem eigenen Imperium angliedern und es, falls der Krieg damit noch nicht zu Ende ist, langsam wieder aufbauen. Tja, die prinzipielle Idee mag alt sein, das Gameplay aber ist frisch und unverbraucht, wovon wir uns bei einem Besuch in Leeds überzeugen konnten – dafür gibt es auf alle Fälle schon mal die Goldene Innovations-Medaille...

Der Weltkrieg beginnt bereits in siebzehn Jahren...



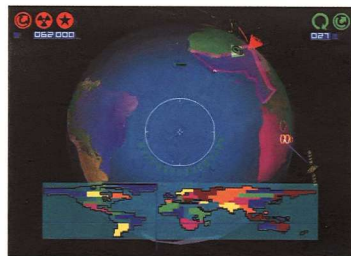
Das Datenblatt der indischen Diktatorin



Die Landkarte zeigt durch Rotfärbung, wer feindlich ist



Der taktische Zoom, hier für die Region Quebec



Rechts im Bild greifen Kampfsatelliten in die Auseinandersetzung ein

z.B. Staaten der Dritten Welt. Aber wenngleich hier schon eine Menge Echtzeit-Hektik im Spiel ist, so gibt es doch Möglichkeiten zu taktischen Winkelzügen, mit denen man eventuelle materielle und waffentechnische Nachteile ausgleichen kann. So lassen sich anfliegende gegnerische Raketen von den eigenen Verteidigungs-

Global Domination
Genre
Action-Strategie
Hersteller
Psygnosis
Erscheinen geplant
Herbst 98

HUMAN

Ungarn im

Überall in Osteuropa schießen junge Spielehersteller mit frischen Ideen wie die Pilze aus dem Boden – hier ein besonders leckerer Champignon...

Die Auswüchse dieser Plattform werfen exakte Schatten

Seed

Bei Human Soft versteht man offenbar etwas von Public Relations, denn abgesehen vom ungarischen Stammbüro verfügen die Newcomer ebenfalls schon über eine Niederlassung im kalifornischen San Mateo. Doch auch einen Sinn für interessante Spiele kann man den "Hungaroformiern" nicht absprechen; zumindest sind sie feste dabei, zwei ausnehmend originelle Engines zu entwickeln. Seed beispielsweise bringt in bisher unbekanntem Maße Licht und Schatten in die Egoshoooter-Szene. Das gleichnamige, mit Hilfe dieser Routinen entwickelte Game, wird daher von etlichen Novitäten bevölkert sein: Schatten, die sich zu Monstern verfestigen, Charaktere, die nur bei einem bestimmten Lichteinfall sichtbar sind und dergleichen mehr. All dies ist kein Wunder, denn inhaltlich soll Seed davon handeln, daß das Licht abhanden kam und die Welt von düsteren Dunkelmännern in den ewigen Schatten getaucht wurde – daraus schließen wir messerscharf, daß es für den heldenhaften Spieler darum gehen wird, den heiligen Schein wieder zurückzubringen...

Insbesondere die optischen Spielereien überzeugen dabei in enormem Maße: Verschieden getönte Lichtquellen zaubern hübsche Farbverläufe auf den Boden und Schatten flackern echt wie nie hinter den Figuren her. Die Engine arbeitet nicht wie ihre meisten "Kollegen" mit Polygonen, sondern mit einem pixelbasierten Raytracing-Verfahren. Das ist auch der Grund dafür, daß es zunächst keine Version für 3D-Karten geben wird, denn diese Technik wird dort nicht unterstützt. Lediglich der neue Voodoo 2-Chip ist entsprechend ausgerüstet, weshalb eine spätere Fassung für diese Grafikboards durchaus möglich scheint. Das Spiel selbst



steht freilich erst ganz am Anfang seiner Entwicklungsphase, so daß wir uns noch bis zum Jahresende, möglicherweise sogar länger gedulden müssen...

Magic 4s

Optisch weit weniger spektakulär, aber in Bezug auf das Gameplay noch wesentlich innovativer, ist Magic 4s (sprich: Magic Force), ein Entwicklungssystem für Rollenspiele. Mit seiner Hilfe wollen die Humansoftler dem Problem abhelfen, daß beim Computer-Rollenspiel ja immer nur die Lösungen akzeptiert werden, die die Programmierer eingebaut haben. So steht die Party z.B. vor einem Stadttor und wird von den Wachen nur hereingelassen, wenn jemand einen Paß vorweisen kann. Man klickt also die Wache an und bekommt etwa die beiden Möglichkeiten "Paß zeigen" oder "Abbrechen" eingeblendet. Gut, man wird die Wachen meist noch in ein Gefecht ver-



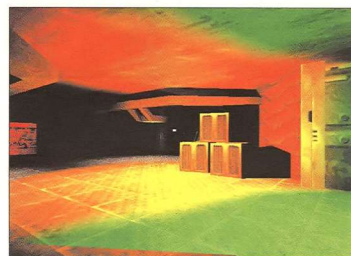
Wir besichtigen die Villa Kunterbunt



Grün leuchtet im Hintergrund der Halle ein geheimnisvoller Gang

Seed
Genre
Ego-Shooter

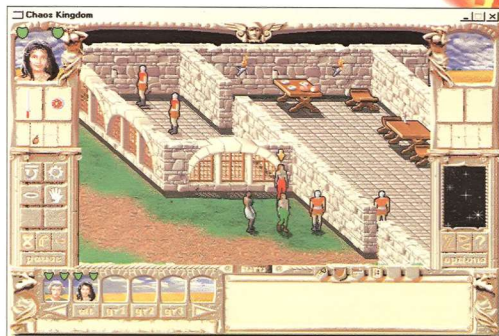
Hersteller
Human Soft
Erscheinen geplant
Jahresende



Man beachte die hübschen Farbverläufe am Boden

SOFT

Aufbruch



Mit Sicherheit ändert sich an diesen frühen Studien noch vieles, aber auch im fertigen Spiel wird die Perspektive wohl an "Ultima Online" erinnern

Ungarn wollen dies lösen, indem sie in das Verhaltensprogramm der Wache einen variablen Faktor einbauen, der sie auf Umwelteinflüsse reagieren läßt. Wenn also der Bauchredner der Party

wickeln können, aber das war es dann wirklich. In einem Spiel, das mit der Magic-4s-Engine arbeitet, so die stolzen Human Softler, können dagegen alle prinzipiell möglichen Aktionen zu jeder Zeit unternommen werden. Man kann also den Ordnungshütern nach wie vor seinen Paß zeigen, man kann sie auch nach wie vor attackieren. Darüber hinaus aber darf man alles probieren, was einem einfällt: die Wache bestechen, Unsichtbarkeits-Zaubersprüche verwenden, auf irgendeine Weise für Ablenkung sorgen und dann schnell in die Stadt schleichen, oder was immer sonst einem in den Sinn kommen mag – es muß nur mit den generellen Handlungsmöglichkeiten des Spiels ausführbar sein.

Ganz neu ist dieser Gedanke nun zwar nicht (z.B. gab es in den DSA-Rollenspielen von Attic ähnlich gelagerte Situationen, die man auch durch Zaubersprüche auflösen konnte), aber er ist natürlich schwer zu verwirklichen, besonders dann, wenn er zur Zentralidee einer Engine befördert wird. Die

eine Ablenkung inszeniert, dann verhält sich der Wächter ganz natürlich, indem er seine Aufmerksamkeit von den Charakteren abwendet. Sollte es den Schlingeln daraufhin gelingen ungesehen die Stadt zu betreten, war das also nichts weiter als eine kreative Anwendung der Möglichkeiten, die das Programm bietet. Auf diese Weise bleiben dem Spieler viel mehr Optionen, als sie der beste Gamedesigner voraussehen könnte. Wobei sich im übrigen ein Wächter durchaus vom andern unterscheidet: Ist er gierig, wird er ein Bestechungsangebot eher annehmen als der integere Kollege; ist er faul, wird ihn ein wenig Lärm hinter dem Busch dort hinten kaum dazu bewegen können, seinen Posten zu verlassen.

Alles zu jeder Zeit, das ist auch sonst der Wunsch von Human Soft. Ein Freeze-Spell kann demnach im Kampf verwendet werden – aber auch sonst, um etwa die Oberfläche eines Sees einzufrieren und der Party eine Überquerung trockenen Fußes zu ermöglichen. Die Kämpfe versprechen ebenfalls interessant zu werden: Wer sich etwa gegen eine Horde Orks behaupten muß, wird seinen schärfsten Widersacher im Ork-Anführer haben, da der versuchen wird, eine Kampfstrategie zu finden (wobei nicht unbedingt gesagt ist, daß die anderen Orks seinen Anordnungen Folge leisten). Wer den Boß freilich früh töten kann, wird feststellen, daß der Rest der Truppe nur noch demoralisiert weiterprügelt. Übrigens sollen die Kämpfe sowohl rundenweise als auch im Action-Modus geführt werden können. Das Beste zum Schluß: Für die Probe aufs Exempel arbeitet Human Soft derzeit an einem Magic 4s-Rollenspiel namens "Chaos Kingdom"... *jn*



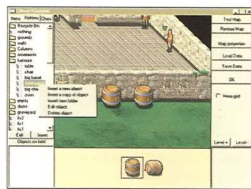
Friedhöfe sind auch hier die Brutstätten untoter Überraschungen



Vom Charakterscreen gibt es erst einen Rohbau



Spinne am Morgen bringt Kummer und Sorgen



Hier wird noch am Interieur gefeilt

Chaos Kingdom
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Human Soft
Erscheinen geplant
1999

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



So sieht er aus, der Power-Play-„Oscar“, in gut unterrichteten Kreisen auch „Spielspaß-Prädikat“ genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen „Orden“ abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Kartons nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, das nur für Kids ist.

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
Purzelt 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 Spielertest 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-Grafikmodus findet Ihr ab sofort unter „Besonderheiten“.

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

Mindestanforderung
Prozessor, Arbeitsspeicher, CD-Laufwerk und Grafikkarte

Empfohlene Hardware
Prozessor, Arbeitsspeicher, Cd-Laufwerk, Grafikkarte

Grafik
Vielzeit? Hintergrund? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt! Für Solo- und Multimus

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

Voraussetzung
Dieses Symbol findet Ihr immer, wenn wir der Meinung sind, daß das Spiel für Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet ist



Fritz Effenberger

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests können sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort melden. 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, 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 zugesteht, der Tester es aber „super“ findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. Bei halbseitigen Tests haben wir aus Platzgründen sowohl den Meinungskasten als auch die technischen Voraussetzungen auf das Notwendigste beschränkt.



Stephan Freundorfer
sf



Christian Peiller
cis



Maik Wöhler
mw



Ralf Müller
rm



Tom Schmidt
ts



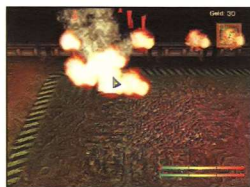
Joe Nettelbeck
jn

89073 Ulm
Frauenstr. 118, 0731/49216497

ROBO

Wettrüsten

Das Echtzeitgenre ist nicht gerade berühmt für Innovationen. Topware und Metropolis beweisen, daß es auch anders geht.



Ein gegnerischer Robo geht in einer heftigen Explosion auf und macht den Weg frei



Unser Stoßtrupp trifft auf eine Patrouille des Gegners



Die gelegentlich herumliegenden Alienbooster eröffnen ungeahnte Kräfte und sollten nicht ungenutzt bleiben

Ende des 20. Jahrhunderts müssen die Menschen eine herbe Enttäuschung einstecken. Die Besiedlung des Planeten Mars, seit jeher ein Traum der Menschheit, entpuppt sich als nicht durchführbar. Noch vor der Terraforming-Phase werden die Siedler evakuiert und zur heimatischen Erde gebracht. Das Militär kümmert sich um einen reibungslosen Abzug. Bevor Langeweile aufkommt, wird hier und da noch die eine oder andere Patrouille auf den Weg geschickt. Zwei Jäger entdecken auf ihrem Flug dann doch etwas Merkwürdiges. Vor ihnen türmt sich ein altes Artefakt unbekannter Herkunft auf. Niemand weiß anfangs so recht etwas damit anzufangen, aber das Ding hat Ähnlichkeit mit einer gigantischen Kanone. Des Menschen Neugier ist nicht zu zähmen und schnell werden Wissenschaftler ausgesandt, die sich das Gebilde aus der Nähe anschauen sollen. Das äußere Erscheinungsbild entspricht dem Inhalt. Es handelt sich wirklich um ein riesiges Geschöß. So ein Ungetüm ist schon furchteinflößend genug, doch es kommt natürlich schlimmer. Die Untersuchungen ergeben, daß die Kanone auf die Erde ausgerichtet ist. Nach dem ersten Angstgefühl machen sich die Menschen wieder kühn an die Arbeit. Es gibt keinen offensichtlichen Grund zur Furcht, schließlich sind die Besitzer des unheimlichen Fundes nicht da und hatten wohl bei der Abreise Gott sei dank vergessen, den

Knopf zu betätigen. Aber was schlimm aussieht, kann auch schlimmer werden. Und so müssen die Wissenschaftler feststellen, daß die Rückkehr der Aliens nicht nur sehr wahrscheinlich, sondern bereits in einem Jahr zu erwarten ist. Kein Mensch gibt sein Leben kampflos auf. Aus diesem Grunde rüstet man sich zum Krieg. Damit auch nichts schiefgehen kann, wird reichlich überlegt, welchem Rüstungskonzern der Zuschlag erteilt wird. Doch was soll's, es ist noch genügend Zeit, um einen Wettstreit ins Leben zu rufen. Die zwei größten Kontrahenten werden unter Aufsicht gegeneinander antreten und der Sieger dann die Truppen im Kampf gegen die bösen Nachbarn mit dem neuesten Waffen versorgen.



Der Wissenschaftler hat nicht immer etwas Neues für Euch

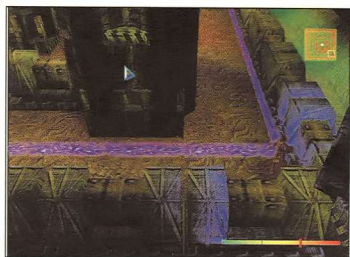
RUMBLE

mal anders

Ihr dürft Euch nun für eine Seite entscheiden, um in 14 Missionen zunächst den Kontrahenten auszuschalten und am Ende den Aliens zu zeigen, daß in dieser Milchstraße nun wirklich kein Platz für sie ist. Die Missionen sind allesamt ein einziger großer Test, der Eure Fähigkeiten im Krieg unter Beweis stellen soll. Das ganze wurde in ein Echtzeit-strategical verpackt, das mit einigen interessanten Neuerungen aufwarten kann.

Ressourcenmanagement einmal anders

Die Strategen kennen es aus unzähligen Genrevertretern bereits. Rohstoffe müssen gesammelt und in Gebäude sowie Einheiten investiert werden. Bei vielen Spielen galt, wer die größeren Reserven hat, ist dem Sieg schon einen gewaltigen Schritt näher. An dieser Stelle müssen alle



Diese Energiebarriere kann bei Kontakt Euren Robos starke Schäden zufügen

angehenden Robo Rumbler die Vergangenheit vergessen. Eine Basis muß nicht gebaut werden. Sie besteht lediglich aus einem Gebäude, das von drei Energieschichten geschützt wird. Jede Schicht ist dazu in der Lage, eine gewisse Anzahl Treffer zu absorbieren, lädt sich dabei aber auf. Überlädt sie sich, löst sie sich in einer heftigen Explosion in Wohlgefallen auf und nimmt zur Freude des Verteidigers die angreifende Einheit mit sich. Besitzt Ihr bei einem Auftrag eine Basis, steht Euch jedesmal ein festes Budget zur



Diese Energie-Schockwelle kann verheerende Schäden anrichten

Verfügung. Nur damit könnt Ihr Einheiten bauen, da das Geld nicht aufgestockt werden kann. Interessant daran ist, daß das eingesetzte Vermögen einer Einheit bei ihrem Ableben zurück in den Finanzpool fließt und damit wieder zur Verfügung steht. Solange die Basis selbst noch existiert, kann also jederzeit gebaut und somit Verluste ausgeglichen werden. Während in anderen Strategiespielen der Sieg oft durch eine einfache zahlenmäßige Überlegenheit errungen werden kann, gilt es bei Robo Rumble, die Einheiten geschickt miteinander zu kombinieren und einzusetzen.

Welche Komponenten dürfen es heute sein?

Vergeßt vorgefertigte Einheiten! In diesem Wettbewerb seid Ihr die Erbauer Eurer Kampfmaschinen. Im Verlauf der Schlachten entwickelt ein Wissenschaftler mehr oder weniger regelmäßig neue Komponenten für Euch. Die Roboter bestehen im einzelnen aus dem Chassis mit der integrierten Waffe, dem Fahrgestell und einigen Zusätzen, die gewisse Charakteristika verbessern. Diese sogenannten Booster erhöhen beispielsweise die Feuerkraft respektive -geschwindigkeit. Die Reichweite darf ebenfalls hochgeschraubt werden. Des weiteren gibt es Schutzschilde, aber auch den raffinierten Tarnmechanismus. Bei der Zusammenstellung des neuen Kampfvehikels ist zu beachten, daß lediglich ein



Effekte satt auf den dunklen Schlachtfeldern des Mars



Eine Energieschicht der gegnerischen Basis geht in einer heftigen Explosion auf



Glücksspiel einmal anders: Geizige Naturen können mitunter hohe Rabatte herausholen



Ein gegnerischer Robo feuert eine Fernlenkrakete ab

In dieser Mission verfügt Ihr über keine Basis, lediglich eine handvoll Robos. Einige müssen zunächst befreit werden.



Den elektrischen Ladungen des Buzzers haben die Feinde nichts entgegenzusetzen

Booster zum Einsatz kommen kann. Also muß gut überlegt sein, was man ins Geschehen schickt. Gerade im späteren Verlauf des Krieges können interessante Kombinationen zustandekommen. Die Waffensysteme sind entsprechend reichhaltig und auf beiden Seiten sehr unterschiedlich. Da gibt es die normale Laserwaffe, die nur mittelprächtigen Schaden anrichtet. Die Energieschockwelle zum Beispiel, die nicht beim ersten Gegner haltmacht, sondern jede dahinterstehende auch beschädigt. Elektroschocker bewirken gerade im Wasser wahre Wunder, und Störsender lassen die gegnerischen Systeme verrückt spielen. Granaten hingegen frieren den Gegner ein und lassen ihn bewegungsunfähig und schutzlos zurück, während Haftminen nach einigen Sekunden explodieren. Gelegentlich finden sich auf dem Schlachtfeld zurückgelassene Technologien der Aliens. Berührt ein Robo eine solche, verfügt er über unterschiedliche Superlative, die beispielsweise die Feuerkraft in ungeahnte Höhen treibt oder einen fast unverwundbar macht. Der Gebrauch dieser Artefakte ist drin-

gend empfohlen! Der emsige Forscher untersucht für Euch lediglich die Waffensysteme und die Fahrgestelle kostenlos, andere Verbesserungen müßt Ihr kaufen.

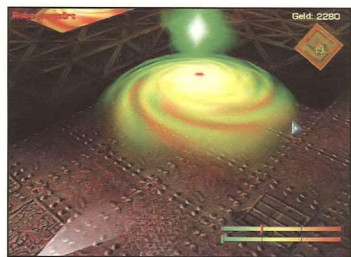
Handel, Handel, Handel

Am Ende einer Mission kommt es zu einer Abschlußbewertung. Je nach Erfolg und Effizienz Eurer Einheiten regnet es Geld. Das kann und soll natürlich sinnvoll eingesetzt werden – zum Beispiel für die bereits erwähnten Booster. Neben den feinen Zusätzen für Eure Roboter könnt Ihr noch Verbesserungen für die Basis selbst erwerben. Darunter gibt es so nützliche



Diese Attacke konnte erfolgreich abgewehrt werden

gegen frieren den Gegner ein und lassen ihn bewegungsunfähig und schutzlos zurück, während Haftminen nach einigen Sekunden explodieren. Gelegentlich finden sich auf dem Schlachtfeld zurückgelassene Technologien der Aliens. Berührt ein Robo eine solche, verfügt er über unterschiedliche Superlative, die beispielsweise die Feuerkraft in ungeahnte Höhen treibt oder einen fast unverwundbar macht. Der Gebrauch dieser Artefakte ist drin-



Der äußere Energiering befindet sich kurz vor der Überladung und Detonation



Unsere Patrouille steht unter heftigem Beschuß der herannahenden Gegner

Sachen, wie das Verkürzen der Produktionszeit oder die Erhöhung der Schildkapazität. Auch wenn es schwer zu glauben ist, auch reiche Konzerne müssen sparen und so muß beim angebotenen Preis noch lange nicht das letzte Wort gesprochen sein. Er ist also reine Verhandlungssache und da solche Aktivitäten immer einem Glücksspiel gleichen, werdet Ihr an den einarmigen Banditen entführt. Dreimal muß richtig gedrückt werden, und schon ist der Rabatt gesichert. Pro Reihe geht das erreichbare von -15 bis +15 %. Ihr müßt jedoch nicht



Bei Bedarf kann die Karte beliebig gedreht, aber auch gezoomt werden.



Schlicht und nicht immer wirklich informativ: Das Missionbriefing

dreimal die gleiche Zahl erwischen, vielmehr wird der mögliche Abzug aus der Summe errechnet. Finanzgenies und Wagemutige können ihr Glück zuweilen auch an einer geheimen Erfindung erproben, die allerdings recht teuer sind, und man erst im nachhinein weiß, was man erworben hat. Dabei darf ebenfalls um den Preis gepokert werden.

Das verdiente Geld kann aber noch auf andere Weise ausgegeben werden. Wer von Euch stets über die Entwicklungen des Gegners auf dem laufenden bleiben will, kauft sich einfach die Informationen beim „Haus und Hof“-Spion.

Das Kampfterrain

Die Gefechte spielen sich in einer echten 3D-Umgebung ab, was Ihr berücksichtigen solltet. Damit dreidimensionale Landschaften auch Sinn machen, wurden entsprechend viele Hindernisse auf dem Weg zum Sieg eingebaut. Wasser, oder noch schlimmer Säure, ist nur eines davon. Riesige Rohre und Mauern versperren Euch den Weg, während Türen nur mit Schaltern geöffnet werden können. Andere Knöpfe wiederum setzen Maschinen in Gang, die den Gegner wie auch

Eure Einheiten zermalmen können. Gigantische Ventilatoren, einmal aktiviert, fegen Roboter von ihren Plätzen – vorzugsweise in tödliche Säure. Damit es keine toten Winkel gibt, darf die Karte beliebig gedreht werden. Wir empfehlen dringend, davon Gebrauch zu machen, da sonst so Euch manches Alienartefakt durch die Lappen gehen könnte. Zur Grafik muß nicht mehr viel gesagt werden. Die herrlich düstere Atmosphäre wird lediglich durch die famosen Effekte der Waffen aufgehellt. Besitzer von 3Dfx-Karten können sich freuen. Leider wurde mit Zwischensequenzen gespart, und die Briefings und Gespräche mit dem Wissenschaftler oder Spion werden in Standbildern vermittelt. Multiplayeranhangern können sich via Netzwerk, Modem oder Internet nach Herzenslust austoben.

mw



Diese Störwellen blockieren die Systeme der Gegner erfolgreich



Unsere Basis steht unter heftigen Beschuß



Die gegnerische Robo ballert vom Wasser aus auf uns



Maik Wöhler

SUPER

WOW, was für ein Spaß! Das neue Konzept mit dem vorhandenen Kapital pro Mission und dem Rückfluß des eingesetzten Geldes bei Zerstörung einer Einheit machte mich neugierig aber gleichzeitig auch skeptisch. Bisher war ich das „normale“ Ressourcenmanagement gewohnt. Spätestens jedoch nach der siebten Mission war ich restlos überzeugt. Das interessante Leveldesign ist das Tüpfelchen auf dem „i“. Wie ist das Gelände? Wie baue ich meine nächsten Einheiten zusammen? Wieso geht diese Tür nicht auf? Wo steckt der Schalter und wie umgehe ich am besten diese Ventilatoren?

Die Hektik, die bei Robo Rumble aufkommt, macht richtig Spaß, und auch die KI ist beeindruckend und zwingt oft zum Umdenken. Hier gibt es keine Universalstrategie, die immer zum Erfolg führt. Strategisch eine Herausforderung und grafisch mehr als imposant. Lediglich der von Anfang an happige Schwierigkeitsgrad drückt die Gesamtwertung etwas und verhindert so das Prädikat.

Name: **RoboRumble**
 Genre: ... Echtzeitstrategie
 Hersteller: ... Metropolis/
 Topware Interactive
 Schwierigkeit: ... hoch
 Preis: ... ca. 80 DM
 Steuerung: ..Maus, Tastatur
 Besonderheiten: ..ausgefall-
 ...endes Ressourcen-
 ...management
 Spiel:deutsch
 Anleitung:deutsch
 Multiplayer:Modem(2),
IPX(4), TCP(4)

Mindestanforderung

P200, 16 MB RAM, 4 x CDROM,
2 MB SVGA

Empfohlen

P200, 32 MB RAM, 4 x CDROM,
2 MB SVGA **3Dfx**

Grafik **.89%**

Sound **.72%**

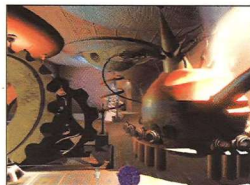
Spielspaß

Solo Multi

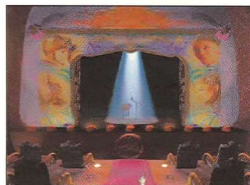
83% 83%

OF LIGHT AND DARKNESS

Schaurig dunkel und bei Lichte besehen ganz seltsam: Die neue Mythologie von Interplay



Diese Maschinerie könnte auch in "Riven" stehen



Im Saal von Stolz und Eitelkeit

Da sage noch einer, es gäbe nichts anderes als Mainstream-Spiele mehr: Dieses Adventure dürfte das wunderbarste Produkt sein, das mir untergekommen ist, seit vor Jahren mal ein Voodoo-Programm auf meinem Tisch landete. Man wandert hier als Spieler durch das surrealistische Dorf der Verdammten, einen Ort, der den Abgründen entsprungen ist. Eine Prise Pop Art, nicht wenig vom spanischen Surrealisten Salvador Dali, ein Schuß von "Alienavater" H.R. Giger und ein Löffelchen des mittelalterlichen Splattermalers Hieronymus Bosch – all das verschmilzt zu einem Panoptikum der Sündhaftigkeit, denn um die Sünden geht es, genauer gesagt um die Todsünden. Außerdem wären da noch Dinge wie z.B. der Weltuntergang, und der steht leider kurz bevor: Sobald nämlich eines von diversen Gespenstern (die unsterblichen Überreste verschiedener historischer Todsünder) von der "apokalyptischen Maschine" Besitz ergreifen kann, ist es soweit. Verhindern läßt sich das kurzfristig durch weiße Lichtblitze, die die Schelme in ihre Pfade zurückschleudern. Auf lange Sicht aber müssen die armen Seelen erlöst werden, wozu spezielle Artefakte und farbige Blitze vonnöten



Die apokalyptische Apparatur

sind. Ein krauses Garn, dem freilich die 3D-Grafik, wie schon angedeutet, nicht nachsteht. Man bewegt sich ähnlich wie in "Riven" per Klick auf vorberechneten Bahnen durch das Chaos der Farben und Formen, kann aber auch mit Hilfe von überall verstreuten Pyramiden teleportieren – was nicht von Übel ist, da die Armageddon-

Uhr unerbittlich tickt. Düstere Klänge umschmeicheln das Ohr ebenso wie sauber digitalisierte Sprache. Und über die Handhabung kann man sich im Ganzen ebenfalls nicht beklagen. Wenn's jetzt nur noch etwas mehr Sinn hätte... Oder gar mehr Sin?

jan



Diese Dame symbolisiert den guten alten Schweinkram

NA JA



Joe Nettelbeck

Aufmerksamkeit ist diesem Programm schon deshalb gewiß, weil es so ungewöhnlich ist. Ungewöhnlichkeit allein ist jedoch nicht von Haus aus ein Gütesiegel. In diesem Fall komme ich mir vor, als hätte ich 30 Gramm von den guten Zimmerpflanzen genascht und wäre nun auf einem schlechten Trip, erfüllt von psychedelischen Bildern und christlicher Mythologie. Es fällt schwer, die Zielgruppe zu orten, für die das Programm gemacht wurde, aber sie wird wohl irgendwo in der Nähe von Intellektuellen mit einem Faible für religiöse Prophezeiungen angesiedelt sein. Diese Leute allerdings werden "Of Light and Darkness" lieben, und zwar beide! Freunden von ungewöhnlicher Optik kann ebenfalls zu einem Blick geraten werden, freilich steht nicht zu erwarten, daß dieses Motiv dauerhaftem Spielspaß garantiert. Den garantiert das Gameplay andererseits ebenso wenig, denn hat man einmal herausgefunden, was eigentlich zu tun ist, wiederholen sich die Aktionen in endlosem Ringelpiez. Und doch – einen morbiden Reiz hat's irgendwie schon...

Name **Of Light and Darkness**
Genre Sündventure
Hersteller Interplay/
..... tribal dreams
Schwierigkeit mittel
Preis ca. 100 Mark (Import)
Spieler 1
Steuerung Maus
Besonderheiten
Spiel Englisch
Anleitung Englisch
Multiplayer -

Mindestanforderung

P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik

Empfohlen

P133, 32 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA-Grafik

Grafik **80%**

Sound **82%**

Spielepaß

Solo Multi

62% **-%**

Call & Play Software-Versand

fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!

Nur in **Wesel**
46485
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Errscheinungs-Termin
Mitte Juni '98
Top Titel!
Dune 2000
Deutsche Version
DM 74,99

CD-ROM	
Abernet a. d. Legionsel	DV 49,99
Aber Halo 2	34,99
Addiction Pinball	DV 44,99
Age of Empires	DV 49,99
Age of Empires Data	DV 19,99
AH64 Longbow 2	DV 69,99
Air Warrior 3	DV 69,99
Airline Tycoon	DV 69,99
Anno 1602	DV 69,99
Anstoss 2	DV 69,99
Anstoss 2 DATA	DV 24,99
Armored Fleet	DV 74,99
Armory Man	DV 49,99
Autobahn Raser	54,99
Balls of Steel	DA 69,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Baphomet's Fluch 2	DV 69,99
Battle Isle 4 Incubation	DV 39,99
Battle Zone	DV 69,99
Beast War	69,99
Best of Voodoo	DV 49,99
Blades in Antara	DV 79,99
Blade Runner	DV 69,99
Bleifuß 2	DV 54,99

TOP Titel!
Unreal
Deutsche Version
DM 79,99

Bleifuß Rally	DV 59,99
Bleifuß Fully	DV 44,99
Börsenbär	69,99
Bundesl. Man. Compilat.	DV 54,99
Caesar 3	DV 69,99
Carmageddon + Data	DV 49,99
Charly Kasevies	DV 49,99
Civilization 2	DV 69,99
Civiliz. 2 Fant. World	DV 24,99
Civil War General 2	64,99
Clash	DV 44,99
Comore30 + F22Light2	DV 74,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV 79,99

NEU! Ab 100,- DM Spielwert keine Versandkosten!

Comm. & Conquer 2	DV 79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV 29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV 29,99
Commandos	DA 79,00
Croc	DV 79,00
Cromagnon: Die Wiege der Menschheit	DV 69,99
Dark Hermetic Order	DA 69,99
Dark Ohmen	DV 79,00
Dark Völker	DV 29,99
Dark Reign Data	DV 69,99
Dawn of War	DV 69,99
Deadlock 2	79,00
Deathtrap Dungeon	79,99
Demonworld	DV 69,99
Der Industriergigant	DV 69,99
Der Industriergigant Data	DV 29,99
Der Industriergigant Gold	DV 59,99
Diablo	DA 49,99
Diablo-Hellfire	DA 34,99
Die by the Sword	DV 79,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Die Siedler 2 + DATA	DV 69,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV 24,99
Die Verlängerung	DV 29,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker	DV 69,99
Dune 2000	DM 79,99
Dungeon Keeper+Data	DV 76,99
Dungeon Keeper Data	DV 29,99
Dunkle Manöver	DV 69,99

Versandbedingungen: Ab DM 100,- Spielwert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket - Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal

ACHTUNG Neue Internet-Adresse:
<http://WWW.Online-Spiele.com/Callplay>



Might & Magic 6
Deutsche Version
DM 74,99



Game, Net + Match
Deutsche Version
DM 69,99



Commandos
Deutsche Version
DM 74,99

Total Annihilation: Die Core Offensive
Deutsche Version
DM 34,99

Have a Nice Day 2
Deutsche Version
DM 74,99

Prost Grand Prix 98
Deutsche Version
DM 69,99

M. A. X. 2
Deutsche Version
DM 79,99

Hexplore
Deutsche Version
DM 69,99

Army Men
Errscheinungstermin Mitte Juni
DM 69,99

Mechawarrior 3	DV 1,99
Metalizer	DV 54,99
MIA	DA 69,99
Might & Magic 6	DM 74,99
Monkey Island 3	DV 79,99
Monopoly	DV 54,99
Monopoly Star Wars	DV 69,99
Monopoly WM Edition	DV 69,99
Motor Mach	DV 49,99
Motor Racer / Win95	DV 76,99
Myst 2 / Raven	DV 74,99
Myth	DV 79,99
NBA Live 98	DV 79,00
NBA Action 98	DA 49,99
NHL Hockey 98	DV 74,99
NHL Power. Hockey 98	DA 69,99
Outcast	DV 79,99
Outwars	DV 89,99

Populus 3'rd Coming	DV 69,99
Powerboat Racing	DA 74,99
Project Airos	DA 74,99
Prost Grand Prix 98	DV 69,99
Queen: The Eye	DV 79,00
Queen: Rationary	DV 69,99

Best of Voodoo:
• Need for Speed 2 Spez. Edit.
• Moto Racer
• Nuclear Strike
Deutsche Version **DM 49,99**

Raymans World	DV 49,99
Reah	DA 74,99
Rebellion	DV 69,99
Recoil	DV 69,99
Red Baron 2	DV 64,99
Red Line Racer	DV 69,99
Requiem	DV 69,99
Resident Evil 1	DV 69,99
Rising Lands	DV 69,99

CD-ROM

Risiko	DV 59,99
Riviera / Myst 2	DV 69,99
DV 79,99	
Saber Ace: Conf. Korea	DV 69,99
Sage Touring Car	DV 59,99
Sensible Soccer Weltm.	79,99
Semper Fi	DV 74,99
Siege Kingdoms	DV 74,99
Shanghai Dynasty	DV 49,99
SIN	DV 69,99
Snow Racer 98	DV 69,99
Soldier at War	DM 79,99
Starcraft	DV 69,99
Starfleet Academy	DA 69,99
Starship Titanic	DA 69,99
Star Trek Pinball	DA 44,99
Star Trek First Contact	DV 1,99
Star Trek Generation	DV 39,99
Stealth Rapper 2020	DA 74,99
Steel Panther 3	DA 69,99
Streets of Sim City	DV 79,99
Swing	DV 69,99
Tennis Apache	DV 69,99
Tennis Manager	DV 34,99
Tenth Planet	DV 69,99
The Rap	DA 64,99
Test Drive 4	DV 79,00
TPX 3: F22	DV 79,99
Time Wizards 99	DA 79,99
Time Shock +	DA 39,99
Top Pinball	DA 49,99
Titanic	DV 39,99
TOCA Touring Car	DV 69,99
Tom's Trouble	DV 69,99
Tomb Raider 1 Dir.Cut	DV 39,99
Tomb Raider 2	DV 79,99
Total Annihilation	DV 69,99
Total Annihilation: Die Core Offensive	DV 34,99
Trash Vol. 1	DV 29,99
Triple Play 99	DA 74,99
Ubiak	DV 79,00
Unreal	DM 79,99
Ultimate Race Pro	DV 59,99
Ultimate Tell 1-8	DV 59,99
Uprising	DV 69,99
Viva Football	DV 69,99
V-Rally	DV 69,99
War Breeds	DV 44,99
War Games	DM 79,99
War Win 2	DV 69,99
WET-S. Empire	DV 74,99
Wing Prophecy	DV 74,99
World League Soccer 98	DM 74,99
Worldmanager 98	DV 49,99
Worms 2	DV 74,99
X-Com: Apocalypse	DV 59,99
X-Com: Interceptor	DV 69,99
X-Files	DA 79,99
X-Fire	DV 49,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV 49,99
X-Wing vs. Tie F. Data	DV 39,99
Xenocracy	DV 69,99
XL8R	DV 69,99
You Don't Know Jack	DV 59,99
Youngblood	DM 79,99

Angebote solange Vorrat reicht

3 Skulls o. Totates	DV 29,99
7th Legion	DM 24,99
AH64 Longbow	DV 29,99
Aika Europa	DV 29,99
Anstoss + World Cup	DV 24,99
Baphomet's Fluch 1	DV 29,99
Battle Isle 3	DV 24,99
Beast U. Bump	DM 29,99
Bleifuß 1	DV 29,99
Bleifuß 2	DA 24,99
Buccanear	DV 39,99
Chess ESC F1 5	DV 24,99
Civilization 1	DV 24,99
Colonization	DV 29,99
Creatures	DV 29,99
Dark Reign	DV 29,99
Deadlock	DV 29,99
Die Fugger 2	DV 29,99
Die Siedler 1	DV 29,99
Die total ver. Rally	DV 24,99
DSF - Golf	DV 39,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV 24,99
Extreme Assault	DV 29,99
F1a Soccer Manager	DV 29,99
Flight o. t. Amaz. Queen DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Floyd	DM 29,99
Griff 4 Schach	DV 29,99
Goblins Teil 3	DV 19,99
Heavy Gear	DV 39,99
Holiday Island	DV 19,99
Imperialismus	DV 39,99
James Jones 3+4	DV 29,99
Interstate 76	DV 29,99
KKND	DV 29,99
Links LS 97	DA 24,99
Master of Orion 2	DA 29,99
Mechwar. Mercenary	DV 19,99
MDK	DV 29,99
Monkey Island 1+2	DV 24,99
Need for Speed 2 Edition	DM 29,99
NHL Hockey 97	DM 24,99
Pazifik Admiral	DV 39,99
Pirates Gold	DV 24,99
Praten Insel	DV 19,99
POD Planet o. Death	DV 29,99
POD Planet o. D. DATA	DV 29,99
Privateer 2	DV 29,99
Pro Pinball the Web	DA 19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA 24,99
Realiti o. I. Haunting	DV 34,99
Rebel Assault 2	DV 29,99
Road Rash	DV 29,99
Sama, Max + Day o. Tent.	DV 24,99
Schleichfahrt	DV 39,99
Shanghai Gr. Moments	DV 29,99
Sherlock Holmes 2	DV 29,99
Simon 1 Sorcerer 1+2	DV 19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV 24,99
Stonekeep	DV 29,99
Sub Culture	DV 29,99
Super E.C. 2000	DV 29,99
Syndicate Wars	DV 29,99
The Dig	DV 29,99
Tie Fighter	DV 29,99
Time Commando	DV 29,99
Transp. Tycoon + Data	DV 24,99
Trivial Pursuit	DA 39,99
U.F.O.	DV 24,99
Ultima 8	DV 29,99
US Navy Fighter 97	DV 29,99
Vermeer	DV 29,99
Vollgas	DV 29,99
Warcraft 2	DV 29,99
Wing Commander 4	DV 24,99
Worms + DATA	DV 29,99
X-Com Terror of d. Deep	DV 24,99
X-Wing Compilation	DV 29,99
Yathzee	DV 19,99
Z + Expansion Pack	DV 29,99
Zorck: Großgünstiger	DV 39,99
Zorck Nemesis	DV 29,99

Zubehör

Orchid Righteous 3D	a.A.
Voodoo II	a.A.
Alfa Quad Umschalbox	44,99
Alfa Twin Umschalbox	29,99
Fanatic Programmier	69,99
Fanatic Lenkrad & Pedale	154,99
Comm. & Conq. Trackball	79,99
Microsoft Joystick	249,99
Force Feedback	249,99
Microsoft Sidewinder	69,99
Game Pad	129,99
PC-Shad Command Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	39,99
Gravis Game Pad	34,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joystick.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Trustmaster Formula 1 Racing Wheel

inkl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem! denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insofern werden bei Konfigurationsproblemen Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen! Problem Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-952 98-0 ab 15.00 Uhr

DV = Spiel und Anleitung deutsch - DA = Anleitung deutsch - EV = voll englisch
I.V. = in Vorbereitung - x = Spiel war bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

WRECKING CREW

Sommer, Sonne, Beach und Buggy... inklusive Waffenarsenal



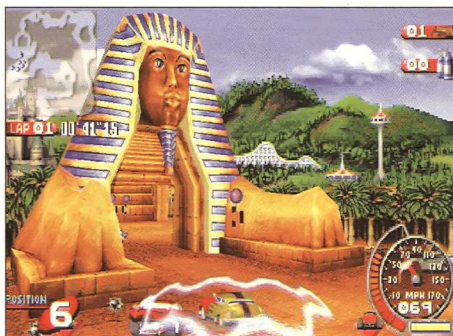
Im Splitscreen-Modus und mit Karacho am Strand lang



Ach so, hier klaubt Alfredo seine Pizzarezepte!

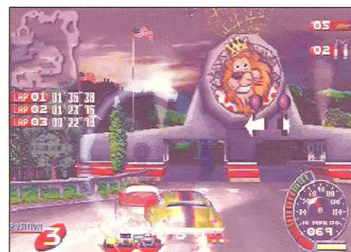
Endlich ist das gute Wetter da, und wenn ich jetzt ans Fahren denke, will ich das Verdeck in der Garage verstecken und mich nicht in ein enges Lederdress zwingen, um auf irgendwelchen Grand Prixes 50mal in der Runde zu fahren. Da kommt mir Wrecking Crew von Konami ganz recht, mein Haar im Wind flattern zu lassen und nach links und rechts auszuteilen, wenn mich da etwa einer überholen will.

Wrecking Crew bietet fünf relativ große Kurse (u.a. New York, Sidney, Vergnügungspark) und zwar jeweils normal, bei Nacht und gespiegelt. Zudem erweitert sich jeder Kurs um längere Strecken oder geheime Abzweigungen, so daß jedes neue Rennen der Challenge-Cups auch wirklich neue Herausforderungen bietet. Zudem ist Wrecking Crew sehr witzig gestaltet; die Fahrer haben die drolligsten Autos, aber auch ihre ganz eigenen, abgefahrenen Methoden, sich sowohl offensiv, als auch defensiv lästiger Mitstreiter und -fahrer zu erwehren. Sei es die Hillbilly-Oma, die mitten im dicksten Verkehr vergorene Alkoholdünste abläßt, um herannahende Raser in rosa Gedanken zu lullen, oder auch der Rastaman, bei dem man ständig damit rechnen muß, daß er einen (gefüllten?) Leichensack aus seinem Kofferraum



Da schmolzt King Tut - will auch 'ne Runde „wrecken“

plumpsen läßt. Ansonsten sind jede Menge Extras auf den Strecken verstreut: Powersterne à la MarioKart, Speedringe, Warp-Felder und



Auch bei Nacht ist der Löwe im Park los

sogar ganz fies versteckte Geheimschlüssel, die Euch Tore zu ungeahnten Dimensionen öffnen sollen. Die uns zum Testen vorgelegte Version von Wrecking Crew besaß noch keine 3Dfx-Unterstützung, die aber bis zur finalen Fertigstellung eingebaut werden soll.

ts



tom schmidt

GUT

Das mag ich, das mag ich nicht, das mag ich, usw. Bei Wrecking Crew bin ich in meiner Meinung ziemlich gespalten, und ein Gut ist es auch nur haarscharf bei mir geworden. Generell stehe ich auf reine Fun-Driver à la POD, aber wenn Spaß, dann bitte geradlinig. Irgendwie scheinen mir die Entwickler von Wrecking Crew zum einen „ums Verrecken“ gewollt lustig sein zu wollen und dabei ist es wohl mit ihnen durchgegangen. Sicher ist es besser, wenige große Kurse zu haben, als viele kurze, aber diese vier Strecken sind mir doch ein wenig zu unübersichtlich. Auch die eigentlich nette Idee mit der leicht schlabberigen Kollisionsabfrage ist für reine Raser ganz nett, aber warum muß es überhaupt Objekte auf der Fahrbahn geben, durch die ich trotzdem durchfahren kann. Die hätten auch erst gar nicht da sein müssen. Auf der anderen Seite kommt aufgrund der vielen Gags doch eine gewisse Fahrfröude auf, doch ob Wrecking Crew so lange auf meiner Festplatte verweilt wie das o.g. POD, möchte ich noch bezweifeln.

Name ...Wrecking Crew
GenreRennspiel
HerstellerKonami
Schwierigkeitmittel
Preisca. 90 Mark
Steuerung . . .Tastatur, Pads
Besonderheiten3Dfx-
.....Unterstützung
SpielDeutsch
AnleitungDeutsch
Multiplayernein

Mindestanforderung
P100, DOS, 16MB, 300MB
Festplatte
Empfohlen
P133, 32 MB, 3Dfx

Grafik70%
Sound68%
Spielspaß

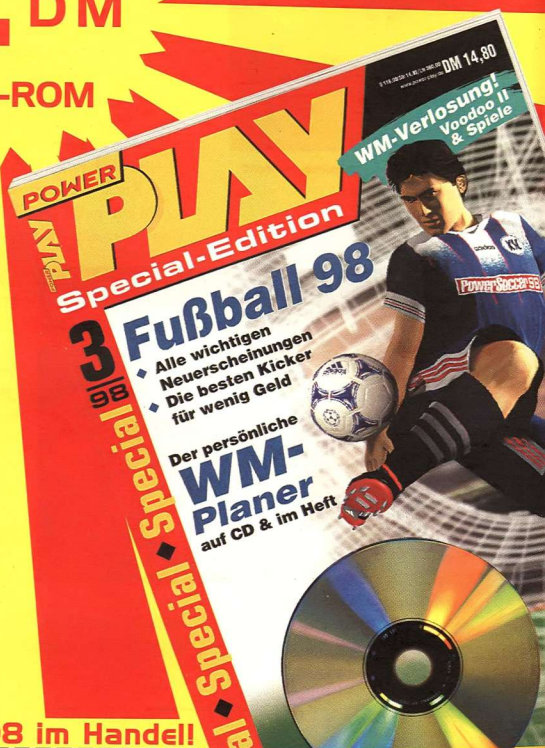
Solo	Multi
72%	-%

ANSTOSS, FREISTOSS, TOOOOR!!!

DAS GROSSE FUSSBALL-SONDERHEFT MIT WM-PLANER AUF CD!

14.⁸_{DM} 

MIT CD-ROM



Sofort bestellen oder ab 27. Mai 98 im Handel!

Genau das Richtige zur WM in Frankreich. Mit dem Power Play Fußball Sonderheft müßt Ihr auch in Halbzeitpausen nicht auf fetziges Bildschirm-Gebölze verzichten.

12 spielbare Demos aktueller PC-Fußballgames stehen Euch dafür auf der CD zur Verfügung.

Außerdem im Heft: ausführliche Besprechungen der neuesten Fußballspiele, preiswerte Budget-Games und Klassiker.

☐ Ja, ich bestelle das Power Play Sonderheft „Fußball-WM“ 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.

CPE87

Schickt den ausgefüllten Coupon einfach an Power Play, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxt Ihn unter 089-200 281 22 oder bestellt per E-Mail unter weka@csj.de

Und damit Ihr bei all den virtuellen Meisterschaften nicht das reale Geschehen aus den Augen verliert, gibt's auch noch einen WM-Übersichtsplan zum Heraustrennen sowie einen elektronischen WM-Planer für Excel auf der CD.

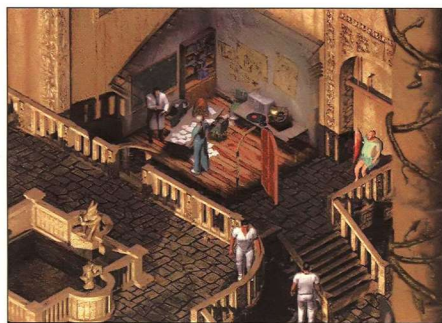
**Power Play -
das wird gespielt!**

SANITARIUM

Im Banne des Unbegreiflichen



Oh Engel, trage mich hinfort von diesem Ort!



Betrifft man Räumlichkeiten, werden die Wände durchsichtig

Wir werden von dem schneidenden Ton einer Sirene geweckt. Unser Gesicht ist hinter einem Verband, der den ganzen Kopf zierte, verborgen und die Erinnerung an das, was mit uns geschah, ist wie ausgelöscht. Wir wissen nicht einmal unseren Namen. Als wir uns schließlich aus dem kargen Raum wagen, der uns als Ruhestatt diente, beginnen wir erst zu realisieren, wo wir uns befinden, nämlich in einem Irrenhaus. Andere Patienten treiben sich auf den Gängen herum, reden wirres Zeug, stürzen sich mit heruntergelassenen Hosen in die Tiefe oder schlagen sich an der Steinwand ihren Schädel blutig. In der Mitte dieses merkwürdigen Schauplatzes befindet sich eine Art Häuschen, das von dem Rest abgeschnitten zu sein scheint. Und außerdem steht da noch die Statue eines Engels, die seltsam zu leuchten beginnt, sobald wir an ihr vorbeilaufen...

Was wie der Beginn eines Filmes à la „Eraserhead“ von David Lynch klingt, ist in Wirklichkeit der Auftakt von dem von DreamForge Entertainment entwickelten Adventure „Sanitarium“, das den Spieler in eine surreale Welt katapultiert. Unterteilt in insgesamt neun Episoden, wovon jede den Rezipienten mit einem anderen bizarren Szenario konfrontiert, müßt Ihr nun durch das Lösen von Puzzles und Rätseln versuchen, in das nächste Kapitel zu gelangen. In traditioneller Adventure-Manier



Das außerirdische Pflanzenwesen in der Scheune grillt man am besten mit einer saftigen Stromladung

unterhaltet Ihr Euch deshalb mit anderen Charakteren (darunter Freaks, außerirdische Pflanzenwesen, Klinikinsassen, Zirkusdirektoren und allerlei andere suspekter Gestalten), lest Aufzeichnungen, Zeitungsberichte und ähnliches, findet Gegenstände, die Ihr andernorts verwendet, bestreitet gelegentlich eine Actionsequenz oder übt Euch anderweitig in der Manipulation von Objekten (so müßt Ihr unter anderem anhand einer Vorrichtung Wasser in einen Brunnen leiten). Die Interaktion wie die Fortbewegung erfolgt dabei ausschließlich mit Hilfe der Maus. Während des Spielverlaufs kehrt zudem Euer Erinnerungsvermögen bruchstückhaft zurück, was qualitativ hochwertige Videos verdeutlichen – oder sind dies nur die wenigen lichten Momente einer ansonsten hochgradig derangierten Psyche?

Verstärkt wird die beklemmende, bisweilen morbide Stimmung von „Sanitarium“ obendrein durch einen düsteren, unheilswangeren Soundtrack, der diesen alptraumhaften Trip atmosphärisch abrundet.

cis

GUT

Obwohl ich eigentlich nicht der Adventure-Experte bin, habe ich Joe diese Importversion fast aus der Hand gerissen – schließlich hatte ich schon das Demo gespielt und war von der Atmosphäre begeistert. So abgedreht und eigenartig wie „Sanitarium“ nun mal ist, trifft das Spiel sicher nicht jedermanns Geschmack, liegt aber dafür ganz auf meiner Wellenlänge. Die Rätsel werden einem Hardcore-Abenteurer zu simpel erscheinen (Gelegenheitsspieler wie ich werden sich jedenfalls nicht überfordert fühlen), wodurch sich auch der Umfang von drei CDs relativiert. Zu schnell landet man letztendlich in der nächsten Episode. Außerdem ist die Fortbewegung des Charakters per Mauseursor zuweilen etwas umständlich ausgefallen und hätte durchaus einfacher gelöst werden können. Trotzdem: Wer schon immer einmal – zumindest virtuell – zwischen (Alp-) Traum und Realität wandeln möchte und einen Sinn für morbide, surreale und bizarre Elemente besitzt, sollte unbedingt einen intensiven Blick riskieren.

Chris Peller

Name: **Sanitarium**
Genre: Adventure
Hersteller: DreamForge/
..... ASC Games
Schwierigkeit: leicht
Preis: circa 100 Mark
Spieler: 1
Steuerung: Tastatur, Maus
Besonderheiten:
Spiel: Englisch
Anleitung: Englisch
Multiplayer: nein

Mindestanforderung
P90, 16 MB RAM, 4 x CD
Empfohlen
P133, 32 MB RAM, 8 x CD

Grafik **77%**
Sound **83%**

Spielspaß

S	O	L	O	M	U	L	T	I
73%								



SEVEN KINGDOMS - ANCIENT ADVERSARIES

Das bisher einzige Echtzeitstrategiespiel mit einer Spieltiefe von Civilization-Ausmaß wird noch ein wenig spieltiefer und bunter. Drei neue Völker kommen dazu, die Zulus, Inder und Ägypter, mit jeweils eigenen Göttern und spezieller Bewaffnung. Ebenfalls neu ist das Schnee-



**Männer,
Monster und
Moneten**

und-Eis-Terrain, in dem es zwar dauernd weihnachtlich schneit, das aber besser aussieht als das alte Ödland. Über ein Dut-

zend Einzelszenarien für Einsteiger und Profis kommen ebenfalls mit, darunter sind auch ein paar richtig harte Nüsse für Hardcore-Könige. Das Spielprinzip hat sich dagegen nicht verändert. Man hüpfert nicht, wie so oft, von Mission zu Mission, sondern ist von Anfang an auf sich allein gestellt und kann – eine durchlaufene Tutorial-Kampagne vorausgesetzt – genüsslich an den Feinheiten des Spiels herumschrauben. Jenseits von Warcraft lassen sich riesige Imperien errichten, vorausgesetzt, man zieht alle Register von Krieg, Handel, Diplomatie, Spionage und Magie. Ancient Adversaries wird die bisherige Version von Seven Kingdoms im Laden ablösen, nur bei uns, exklusiv und gratis bekommt Ihr die Upgradeversion, die das Originalspiel auf den erweiterten, aktuellen Stand bringt. fe



SUPER

Auch nach einem halben Jahr ist Seven Kingdoms ein Riesenspaß für anspruchsvolle Strategen. Eine Königreichssimulation

mit – ausreichend – komplexer Wirtschaft, durchdachter Spielsteuerung, einer beinahe unendlichen Menge an möglichen Szenarien und – für den, der's mag – munteren Echtzeitschlachten mit Schwertgeklirr und Wehgeschrei und einer richtig guten KI ist auch im Plus-Pack eine echte Empfehlung. Ihr werdet Euch ja noch gut an die herausragende Wertung – 93% – im Dezemberheft erinnern, damit honorieren wir die bahnbrechende Verknüpfung der zwei Subgenres Echtzeit- und Imperiumsstrategie. Durch das Zusatzpack „Ancient Adversaries“ wird der Spielspaß nun nicht gerade gedämpft, so daß wir auf eine erneute Bewertung verzichten haben.

Name **Seven Kingdoms -**
... **Ancient Adversaries**
Genre Strategie
Hersteller .Enlight/I-Magic
Preis0 bzw 79 Mark
Multiplayerbis 7
Mindestanforderung
P 60, 16 Mb Ram, 4x CD, 70 Mb HD

GEX^{3D}

ENTER THE GECKO



*Ein neuer
Maßstab im
Jump'n Run Genre*



*Gex 3D
ist genial witzig und
überzeugt durch seine
frischen Szenarien...*

**Muß
ich
haben**



GAME, NET

Tennis aus Deutsch

Spiel, Satz und Sieg für Blue Byte? Ohne Gegner auf dem Platz vielleicht...



Im Doppel macht der Multiplayermodus besonders Spaß...



...dafür sehen die Spieler genauso grauslich aus wie beim Einzel

Lange mußten wir auf die Rückkehr der Mülheimer Weltklassespieler in den digitalen Tenniszirkus warten. Zehn Jahre ist es schon her, daß uns Blue Byte mit dem ersten Teil der „Great Courts“-Reihe länger vor dem Bildschirm fesselte als Steffi Graf und Boris Becker zusammen. Nach dem flott nachgeschobenem zweiten Teil herrschte eine lange Flaute auf dem Center Court, die diesen Monat nun beendet wird. Die Voraussetzungen für eine optisch ansprechende und spielerisch komplexe Tennissimulation sind heutzutage gut wie nie. Flotte Pentiums, 3D-Grafikkarten und die Buttoninflation bei den Gamepads wären eine ideale Grundlage für Filzballaction, die dem Original bzw. der Fernsehübertragung wirklich nahe kommt. Zumindest die Texturen der Platzbeläge sind in der Neuauflage dank 3Dfx ganz nett anzusehen. Beton, Teppich, Gras oder Asche sind Grundlage Eurer Bemühungen, in der Weltrangliste aufzusteigen. Um Euch mit fähigen Computergegnern oder Freunden messen zu können, solltet Ihr aber zunächst einmal im Training gegen die Ballmaschine antreten. Je nach Einstellung spuckt das Blechmonster die Bälle kurz, lang, quer, gerade, hoch oder flach aus. Zur Annahme stehen Euch vier Returns – Gerader Schlag, Topspin, Slice und Lob – zur Verfügung, die zusätzlich links oder rechts angeschnitten werden können. Ob Ihr den Ball mit Vor- oder Rückhand nehmt, ob ein Smash oder Volley gespielt wird, ist von der Position abhängig, in der Euer Spie-

ler zum Ball steht. Durch die Druckdauer der Schlagtasten und gleichzeitige Benutzung des Steuerkreuzes habt Ihr zudem die Möglichkeit, Stärke und Richtung des Balls zu beeinflussen. Während Ihr den Schläger schwingt, bleibt Euer Spieler allerdings festverwurzelt auf der Stelle stehen, gleichzeitig Laufen und zum Schwung ausholen ist nicht möglich. Damit entfallen auch knieaufreibende Hechtsprünge nach fiesem Crossbällen, Aktionen, die der Computergegner seltsamerweise im Repertoire hat.

Nachdem Ihr Euch im Training an die Steuerung gewöhnt habt, dürft Ihr in verschiedenen Modi Euer Können unter Beweis stellen. Für Einzel, Doppel oder Wettbewerb stehen zwölf vordefinierte Spielertypen beiderlei Geschlechts zur Wahl. Nicht nur Namen und Aussehen charakterisieren diese, auch in ihren Fähigkeiten, also Kraft, Schnelligkeit oder der Beherrschung der Schlagvarianten, unterscheiden sich die Damen und Herren. Doch auch individuelle Spieler dürft Ihr erschaffen, um mit diesen im Turnier- oder Saisonmodus anzutreten. Mit den 30 Punkten, die Ihr auf die Attribute verteilt, steht Euch zunächst nur ein mittelmäßiger Charakter zur Verfügung. Je mehr der 169 möglichen Turniere Ihr aber bestreitet, desto geschickter wird Euer Alter Ego. So könnt Ihr in langen Nächten einen erstklassigen Spieler heranzüchten, der sich, falls siegreich, in der Weltrangliste hocharbeitet. Für das Match selbst dürft Ihr neben der Detailstufe eine von fünf Perspektiven wählen. Den

Auch zu viert könnt Ihr vor einem Rechner Platz nehmen. Im Vordergrund spielt jeweils die aufschlagende Mannschaft.



& MATCH!

land, Teil 3



Ob Rasen oder Halle, die Kulisse gewinnt keinen Schönheitspreis

Durch ein Fadenkreuz bestimmt Ihr, wo der Aufschlag hingehen soll



besten Überblick gewährt dabei die Vogelansicht, aber auch die sich bewegende Kamera, die zischendurch auf die Spieler zoomt, bietet einen vernünftigen Kompromiß zwischen Spielbarkeit und Fernsehatmosfera. Auf die anderen drei Blickwinkel könnt Ihr getrost verzichten, da bei diesen das Bild statisch bleibt und daher Spieler und Bälle öfter mal außer Sichtweite geraten. Je nach gewählter Detailstufe bekommt Ihr neben Boden, Netz und weißen Linien noch den Schiedsrichter, Balljungen oder die Übertragungskamera auf dem Platz zu sehen. Immer vorhanden und zur Zweidimensionalität verbannt sind die Zuschauer, die, abhängig vom jeweiligen Turnier, mal in der Halle oder unter freiem Himmel Platz nehmen. Je nach Qualität des Ballwechsels reißt Ihr die Tribüne zu müdem Geklatsche oder stürmischen Ovationen hin. Zusätzlich bekommt Ihr einen Kommentator zu hören, der neben den Spielständen auch noch ein

paar Bemerkungen zum Spielgeschehen zum Besten gibt. Wen es allerdings nervt, zum zehnten Mal im ersten Satz etwas über sein „eklatant schwaches Spiel“ zu erfahren, sollte dem Sprecher schleunigst den Saft abdrehen.

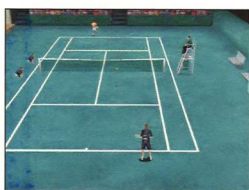
Da Tennis trotz aller Turniere aber alleine nur begrenzt Spaß macht, hat Blue Byte dem Multiplayerbereich viel Aufmerksamkeit gewidmet. Nicht nur vor einem Rechner und im Netzwerk dürft Ihr mit Euren Freunden Wettbewerbe veranstalten, auch auf eigenen Internet-Servern könnt Ihr menschliche Konkurrenten treffen. Besonders reizvoll sind dabei die Online-Ranglisten, auf denen Ihr der ganzen Welt zeigen könnt, was für grandiose Spieler Ihr seid. *sf*



Im freien Spiel kann der Platzbelag gewählt werden



Die Ballmaschine ist ein treuer Übungspartner



Durch die Farbe des Hallenbodens ist der Ball manchmal schwer zu erkennen



Stephan Freunderdorfer

GUT

Auf den ersten Eindruck ist Blue Bytes Tennis-titel eine herbe Enttäuschung. Normalerweise leckt man sich die Finger nach einem Produkt der deutschen Vorzeigentwickler, doch um die Mängel bei GN&M aufzuzählen, genügt nicht mal die ganze Hand. Die Spieler sind sehr grob aus den Polygonen zusammengesetzt und in Nahaufnahme bewegen sie sich so steif, daß man meinen könnte, ihre Shorts wären zu lange gestärkt worden. Aber das ist noch gar nichts gegen die Kulisse. Bänke, Bäume, Schiedsrichter und vor allem Zuschauer sind so häßlich, daß man lieber ganz auf sie verzichtet hätte. Der Kommentator beschränkt sich auf ein halbes Dutzend Sprüche, die noch dazu oft nicht zum Geschehen passen. Meine Liste wäre noch länger, aber ich mache trotzdem gute Miene zum bösen Spiel, denn durch das Gameplay werde ich doch wieder etwas versöhnt. Die brauchbare Steuerung und die Vielzahl der Modi fesseln einen echten Sportspieler lange Zeit. Und durch seine Mehrspieleroptionen steht GN&M im oberen Bereich meiner Multiplayerhitparade.

Name **Game, Net & Match!**
Genre ... Tennissimulation
Hersteller Blue Byte
Schwierigkeit variabel
Preis ca. 70 Mark
Spieler 1-4
Steuerung Tastatur,
..... Gamepad
Besonderheiten ... Online-
..... Rangliste, 3Dfx
Spiel deutsch
Anleitung deutsch
Multiplayer ... an einem PC,
..... TCP/IP, IPX

Mindestanforderung

P133, 16 MB RAM, 4x CD, 2 MB Grafik

Empfohlen

P166, 32 MB RAM, 3Dfx, Gamepad

Grafik 52%

Sound 68%

Spielspaß

Solo Multi

73% 77%

CLASH



Burgmauern halten auch nicht ewig

Rittergefechte zu Fuß oder zu Pferd, Bauern knechten und Burgen bauen



In der Kaserne wird
rekrutiert - gegen Bares



Die ersten Bauten verhelfen
schon zu größerer Macht

Die ganz prosaischen unter uns wußten es schon lange: Das Mittelalter war in Wirklichkeit recht simpel gehalten, das Faustrecht regierte, Zauberer gab's keine und Magie auch nicht. Das charakterisiert auch das Spielprinzip von Software 2000s neuem Clash. Ihr werdet ganz ohne Mana und Zaubersprüche auskommen, dafür aber mit mehr oder minder großer Weisheit Eure Bauern regieren, damit sie auch brav ihre Steuern zahlen. Vom vereinnahmten Geld könnt Ihr Truppen ausrüsten – Ritter, Fußsoldaten mit Schwert, Keule oder Pike, dazu Bogen- oder Armbrustschützen und Pioniere, die allein in der Lage sind, neue Burgen und andere Anlagen zu errichten. Davon bevölkern drei verschiedene die karge Landschaft:



Türme helfen bei der Verteidigung, Festungen gestatten schnellere Regeneration der Männer und das Aufstellen neuer Einheiten, und nur Burgen beinhalten außer den kriegslüsternden Recken auch noch Leute, die etwas Produktives tun – die Bauern. Hier spielt sich auch das gesellschaftliche Leben ab, hier wird der Schatz aufbewahrt. Verfügt ein Königreich über zwei

vollausgebaute Burgen, dann steigt der technologische Level des Reiches, so daß neue Einheiten verfügbar sind. Pioniere bauen Straßen und Brücken, die das Vorwärtkommen der Armeen sehr erleichtern und die

Erschöpfung auf den Feldzügen in Grenzen halten. Für alle „Tätigkeiten“ des Königs gibt es eigene Bildschirme: Die Burg, der darin enthaltene Bauernhof, die Garnison, die Landschaft und das Schlachtfeld. Nur eine „Erfindung“

wird dem Spiel vorangestellt: die frühe Entdeckung des fernen Landes Karkhan. Sofort strömen (zumindest, wenn man den Überlieferungen des Clash-Handbuchs Glauben schenkt) Abenteurer aus den kriegsverwüsteten Ländern des alten Kontinents herbei. Pech nur, daß dieses Land bereits besiedelt war. Also kommt es zu dem unvermeidlichen Krieg zwischen den Europäern und den Karkhanen. Und dieser Krieg zieht sich über viele Missionen hinweg, in denen Ihr verschiedene Aufgaben zu lösen habt, die sich hauptsächlich um Angreifen und Verteidigen drehen. Fernziele gibt es natürlich auch, denn jeder König braucht zum Beispiel eine Königin, damit seine zahlreichen Söhne die Schlagkraft der Armee verstärken...

fe



Fritz Effenberger

GEHT SO

Nun ist ja ein rundenbasiertes Mittelalter-Ritter-und-Burgenspiel nicht unbedingt etwas Neues. Es gibt aber Unterschiede zu Warcraft und anderen Spielen dieser Klasse. Der rundenbasierte Aufbau lädt zum Tüfteln ein und verhütet jegliche Hektik. Verglichen mit Lord Of The Realms II oder Seven Kingdoms wirkt Clash eher „einsteigerorientiert“ und simpel, was aber leider durch die etwas unübersichtliche Benutzerführung geschmälert wird. Es gibt durchaus einige eigene Ideen, die dem Spiel neue Wendungen ermöglichen, aber andererseits fehlt es entweder an Spieliefe oder an Geradlinigkeit. Auch die Grafik wirkt relativ antiquiert, sie liegt noch etwas unter Warcraft 1. So gesehen kann Clash nur unter dem Aspekt des Budget-Preises bestehen oder sich darüberhinaus für eine ganz bestimmte Art von Spielern eignen, die die geruhsame Rundenspielweise konventioneller Strategiespiele älterer Bauart bevorzugen und dafür Abstriche an Optik und Bedienbarkeit in Kauf nehmen.

Name	Clash	Mindestanforderung	P 75, 16 Mb RAM, 60Mb HD, 4x CD
Hersteller ...	Software2000	Empfohlen	P 133, 24 Mb RAM, 140 Mb HD
Genre ...	Rundenstrategie	Grafik	.55%
Schwierigkeit	einfach	Sound	.68%
Preis	ca. 60 Mark	Spielspaß	
Spieler	bis 4	Solo Multi	
Spiel	deutsch	61% 57%	
Anleitung	deutsch		
Multiplayer	ja		

MONOPOLY WM-EDITION



Ein Spieler wird auf die Strafbank gebeamt – das Ende eines Heimspiels

Zur Sonderausgabe der überarbeiteten Star Wars-Filme gab es Ende letzten Jahres bereits eine Monopoly-Star-Wars-Edition (die allerdings nicht überzeugen konnte). Nun zur Fußballweltmeisterschaft in Frankreich steht eine weitere Sonderveröffentlichung von Monopoly sowohl als Brett- wie auch als Computerspiel an: Die WM-Edition.

Bis zu sechs menschliche, aber auch Computerspieler, können nun an einer Runde Monopoly mit 98er Fußball-Flair vor dem PC daheim mitzocken. Der Spielplan, so wie ihn jeder kennt, ist grundsätzlich geblieben, nur wurden die diversen Straßen gegen Nationalmannschaften, Bahnhöfe, französische Stadien, Gemeinschafts- und Ereigniskarten durch Heim- und Auswärtsspiele ausgetauscht. Zum Würfeln klickt jeder Spieler auf das Spielfeld, und schon erscheint das ehemalige Parker-Maskottchen Onkel Pfennigfuchser aus der Versenkung und wirft zwei runde Wür-

fel im Fußball-Look in die Luft. Schon dribbelt die jeweilige Spielfigur auf ihr Zielfeld, wo sie dann entweder eine Mannschaft kaufen, Strafe zahlen oder auch frei parken kann. Einige neue Sonderregeln hat sich Hasbro für diese Umsetzung auch einfallen lassen. Wenn ein Spieler das LOS-Feld überquert hat, kann er entscheiden, ob er entweder ein Elfmeterschießen oder ein Entscheidungsspiel starten möchte. Beim Elfmeterschießen muß man zwei Bälle ins Netz hauen, um einen dritten Würfel zu erhalten. Gelingt dies, kann man mindestens eine Runde lang jeweils zwei von den drei Würfeln auswählen, um so sein Fortkommen über das Brett einigermaßen kontrolliert zu steuern. Wird ein Entscheidungsspiel ausgelöst, werden die erzielten (per Zufall gesteuerten) Tore über eine kleine LCD-Anzeige eingeblendet. Stehen die Sieger fest, verändern sich die Werte der jeweiligen Mannschaften, und so kann es passieren, daß sich eigene, gekaufte Mannschaften auf dem Brett verschieben. Häuser und Hotels gibt es natürlich nicht, dafür kann man Tribünen oder Stadien bauen, was natürlich den Preis nach oben treibt.

Nationalmannschaft statt Straße, Strafbank und Gefängnis



Ob Pleite oder Rote Karte, hier sitzt jeder mal aus



Onkel Pfennigfuchser ruft zur Auktion auf. Jetzt heißt es zuschlagen, um Schnäppchen zu machen.



tom schmidt

GUT

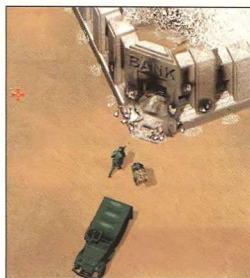
Wer je das unsäglich Star Wars Monopoly gesehen hat, wird sicher wie ich die Hände vors Gesicht schlagen, wenn's schon wieder eine Neuauflage gibt. Jedoch die WM-Edition spielt sich nett und flott. Die Figuren bewegen sich zackig und hübsch animiert über den Spielplan, die (abschaltbaren) Videos sind kurz und witzig, und vor allen Dingen kann keiner mit der Bank schummeln, da die vom PC übernommen wird. Stellen sich eigentlich nur noch zwei Fragen: 1. Braucht man Monopoly auf dem Computer überhaupt? Selbst wenn alles recht lieblich ist und man jederzeit speichern kann, wird eine Menschentraube vor dem Monitor jemals eine nette Partie am Couchtisch ersetzen können? Und zweitens, wenn Monopoly, wer braucht dann x-Varianten, sowohl in Brett- oder CD-Form? Was kommt denn als nächstes? Ereigniskarten vom Canceorn in der X-Akten-Edition oder vielleicht sogar bei Else Kling in der Lindenstraße zur Untermiete wohnen? Insgesamt ist die WM-Edition brauch- und spielbar, den Rest muß jeder mit seinen eigenen Spielgewohnheiten ausmachen.

Name	 Monopoly	Mindestanforderung
..... WM-Edition		Win95, 4x CD-ROM, 16 MB RAM, Pentium 100, DirectX 5.0
Genre	 Brettspiel	Empfohlen
Hersteller	 Hasbro	6x CD-ROM, 16MB RAM, 120MB Festplatte, Pentium 133
..... Interactive		
Schwierigkeit	 einfach	Grafik64%
Preis	 ca. 90 Mark	Sound68%
Spieler	 1-6	Spielspaß
Steuerung	 Maus	Solo Multi
Besonderheiten	 -	69%
Spiel	 Deutsch	-%
Anleitung	 Deutsch	
Multiplayer	 am PC	

ARMY

Krieg im Spiel

3DO schickt Plastiksoldaten in die Schlacht



Eure Kameraden plündern
eine Bank



Mit der richtigen Waffe fällt
das Kämpfen um einiges
leichter

Wer einstmals als Dreikäsehoch im Sandkasten seine meist einfarbigen Plastiksoldaten gruppierte und so manchen Sieg gegen die Streikräfte des Nachbarsjungen errungen hat, kann diese Kindheits-erinnerungen dank 3DO wieder aufleben lassen. In „Army Men“ erwachen die Figuren aus Kunststoff zu virtuellem Leben und bekämpfen sich auf einem imaginären Schlachtfeld im Quasi-Ambiente des zweiten Weltkrieges.

Eure Aufgabe besteht darin, als Angehöriger der Grünen Armee zahlreiche Missionen zu bewältigen. Zu diesem Zweck steuert Ihr einen Plastiksoldaten namens Sarge durch verschiedene Szenarien. Euer Kunststoffmännchen kann nicht nur laufen, sondern sich auch hinknien, nach links und rechts rollen und sich sogar auf den Boden werfen. Natürlich steht Euch des weiteren ausreichend martialisches Gerät zur Verfügung, um sich gegen feindliche Einheiten zur Wehr zu setzen. Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände lagern in markierten Kisten und können per Berührung aufgerufen werden. Primär ist der grüne Kämpfer mit einem Gewehr ausgestattet, das er gegen eine automatische Knarre austauschen kann. Die zweite Stelle ist für durchschlagskräftigere Zerstörungswerkzeuge wie Mörser, Bazooka, Granaten oder Flammenwerfer reserviert, und an dritter Position lassen sich Dinge wie Medizin-Packs, Tretminen, ein Minensuchgerät oder Sprengstoff



Der Zug wird sein Ziel nicht mehr so schnell erreichen

verstauen. Sarge kann allerdings nur jeweils einen Gegenstand pro Gattung in seinem Gepäck unterbringen. Befindet sich beispielsweise bereits ein Flammenwerfer in Eurem Besitz, ist es nicht mehr möglich, sich auch noch zusätzlich mit einem Mörser zu bestücken. Ihr müßt Euch dann erst der zuvor gefundenen Waffe entledigen, um das begehrte Stück aufnehmen zu können.

Zwar ist Euer Charakter meistens zu Fuß in dem Einsatzgebiet unterwegs, gelegentlich könnt Ihr jedoch fahrbare Untersätze wie Jeeps, LKW, Panzer oder Kettenfahrzeuge requirieren. Mit diesen Fortbewegungsmitteln dürft Ihr dann so lange durch das Gelände zuckeln, bis das Vehikel irgendwo festgefahren wurde oder durch feindlichen Beschuß zu viele Treffer kassiert hat. Darüber hinaus ist es Euch manchmal gestattet, Luftunterstützung anzufordern, um feindliche Stellungen bombardieren oder sich die Position von gegnerischen Einheiten für eine kurze Zeit-



Chris Peller

GUT

„Army Men“ liegt eine wirklich originelle Idee zugrunde und es muß deshalb auch keine Indizierung fürchten. Die Umsetzung ist recht gut gelungen, angefangen von dem Intro im Stil der Wochenschau der 40er Jahre, über die dazu passende Musik, bis hin zur eigentlichen Spielgrafik. Angekündigt als Strategie-Titel ist jedoch ein Action-Spiel mit taktischen Elementen daraus geworden, dem man aufgrund des witzigen Spielprinzips und der Vielzahl an erfreulich facettenreichen Missionen kaum widerstehen kann. Dennoch ist „Army Men“ nicht ohne Fehler. So wird man beispielsweise von Gegnern attackiert, bevor man sie überhaupt sehen kann. Obendrein wäre eine Speicherfunktion während eines Einsatzes wünschenswert gewesen – es fördert nämlich nicht gerade den Spielspaß, eine Mission immer ganz von vorne beginnen zu müssen, wenn man kurz vor der Erfüllung einer Aufgabe doch noch dahinscheidet. Außerdem hätte ein mitgelieferter Editor, mit dem man eigene Maps entwerfen kann, das Programm noch um einiges aufgewertet.

Name	Army Men	Mindestanforderung
Genre	Action	P90, 16 MB RAM, 2 x CD,
Hersteller	3DO/Ubi Soft	1 MB Grafik
Schwierigkeit	mittel	Empfohlen
Preis zirka	100 Mark	P133, 32 MB RAM, 4 x CD,
Spieler	1 – 4	2 MB Grafik
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick	Grafik74%
Besonderheiten	keine	Sound77%
Spiel	Englisch	Spispaß
Anleitung	Deutsch	Solo Multi
Multiplayer	ja	79% 83%

MEN

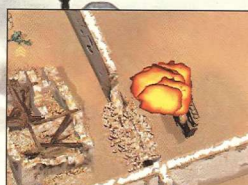
zeugland



Auch einen LKW müssen wir steuern

spanne anzeigen zu lassen, so wie Fallschirmjäger als Verstärkung zu rufen. Zusätzlich können Truppen könnt Ihr mit Hilfe der Funktionstasten einfache Befehle (Folgen, Angreifen und Verteidigen) erteilen, die Eure Mannen brav ausführen. Bevor Ihr Euch jedoch in den Kampf ein-

satz stürzt, solltet Ihr Euch erst im Ausbildungscamp u.a. mit der Steuerung des Sarge, der Handhabung der verschiedenen Waffen und das Benutzen von Fahrzeugen vertraut machen. Euren Kunststoffschilden dirigiert Ihr dabei durch eine Art Trainingsparcours, wobei Ihr Hinweischilder die zu absolvierenden Übungen erläutern. So vorbereitet geht es dann in die Kampagne, die in drei Szenarios mit unterschiedlichen Schauplätzen und zahlreiche Missionen aufgedgliedert ist. Die Einsätze zeichnen sich des weiteren durch sehr abwechslungsreiche Aufgabenstellungen aus: Ihr müßt beispielsweise Spione eliminieren, Gefangene befreien, eine Bank ausrauben oder einen feindlichen LKW sabotieren.



Einem Mörser kann auch ein Panzer einfach nicht widerstehen



Diszipliniert folgt der Trupp dem Sarge quer durchs feindliche Gebiet

Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

Okay Soft
Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im www.
<http://www.Okaysef.com>

3D Ultra Pinb.3 verl.K.	DV	45,9
Abe's Odyssey	DV	77,9

[illegible]

* CD Rom Spiele: * * *			
Daikatana *	DV	78,90	Game, Net & Match *
Dark Omen Warb. 2	DV	74,90	Box 3D *
			DV 69,90
			DV 72,90

[illegible]

top tiTel	
Unreal	ungeschlittene engl. Version! 79,-
Game, Net & Match	69,-
Deathtrap Dungeon	78,-
Emergency	59,-
total Annihil Core Offensive	37,-
N.I.C.E. 2	79,-
Frankreich '98 WM	76,-
Hardware - Empfehlungen	
Thruston, Formel 1 Racing Wheel	239,-
Games Gomepad pro	59,-
Sidewinder Gomepad	69,-
Soundewider: Force Feedback pro	249,-
Sidewinder Precision Pro	249,-
Diamond Monster 3D	ab 239,-
Monster II	ab 499,-
Creative Labs 3D Blaster 12MB	ab 539,-
Cricket Righteous II	ab 569,-
CD - Rohlinge	ab 2,-
Low Budget	
Seattle Isle 1	26,90 Pözzig
Seattle Isle 2	31,90 Pözzig
Sam's Mark: Hamrick	8,90 M. D. Games
Case	39,90 CD Projekt DMG
Case II	39,90 CD Projekt 2
Case III	39,90 CD Projekt 3
Case IV	39,90 CD Projekt 4
Case V	39,90 CD Projekt 5
Case VI	39,90 CD Projekt 6
Case VII	39,90 CD Projekt 7
Case VIII	39,90 CD Projekt 8
Case IX	39,90 CD Projekt 9
Case X	39,90 CD Projekt 10
Case XI	39,90 CD Projekt 11
Case XII	39,90 CD Projekt 12
Case XIII	39,90 CD Projekt 13
Case XIV	39,90 CD Projekt 14
Case XV	39,90 CD Projekt 15
Case XVI	39,90 CD Projekt 16
Case XVII	39,90 CD Projekt 17
Case XVIII	39,90 CD Projekt 18
Case XIX	39,90 CD Projekt 19
Case XX	39,90 CD Projekt 20
Case XXI	39,90 CD Projekt 21
Case XXII	39,90 CD Projekt 22
Case XXIII	39,90 CD Projekt 23
Case XXIV	39,90 CD Projekt 24
Case XXV	39,90 CD Projekt 25
Case XXVI	39,90 CD Projekt 26
Case XXVII	39,90 CD Projekt 27
Case XXVIII	39,90 CD Projekt 28
Case XXIX	39,90 CD Projekt 29
Case XXX	39,90 CD Projekt 30
Case XXXI	39,90 CD Projekt 31
Case XXXII	39,90 CD Projekt 32
Case XXXIII	39,90 CD Projekt 33
Case XXXIV	39,90 CD Projekt 34
Case XXXV	39,90 CD Projekt 35
Case XXXVI	39,90 CD Projekt 36
Case XXXVII	39,90 CD Projekt 37
Case XXXVIII	39,90 CD Projekt 38
Case XXXIX	39,90 CD Projekt 39
Case XL	39,90 CD Projekt 40
Case XLI	39,90 CD Projekt 41
Case XLII	39,90 CD Projekt 42
Case XLIII	39,90 CD Projekt 43
Case XLIV	39,90 CD Projekt 44
Case XLV	39,90 CD Projekt 45
Case XLVI	39,90 CD Projekt 46
Case XLVII	39,90 CD Projekt 47
Case XLVIII	39,90 CD Projekt 48
Case XLIX	39,90 CD Projekt 49
Case L	39,90 CD Projekt 50
Case LI	39,90 CD Projekt 51
Case LII	39,90 CD Projekt 52
Case LIII	39,90 CD Projekt 53
Case LIV	39,90 CD Projekt 54
Case LV	39,90 CD Projekt 55
Case LVI	39,90 CD Projekt 56
Case LVII	39,90 CD Projekt 57
Case LVIII	39,90 CD Projekt 58
Case LIX	39,90 CD Projekt 59
Case LX	39,90 CD Projekt 60
Case LXI	39,90 CD Projekt 61
Case LXII	39,90 CD Projekt 62
Case LXIII	39,90 CD Projekt 63
Case LXIV	39,90 CD Projekt 64
Case LXV	39,90 CD Projekt 65
Case LXVI	39,90 CD Projekt 66
Case LXVII	39,90 CD Projekt 67
Case LXVIII	39,90 CD Projekt 68
Case LXIX	39,90 CD Projekt 69
Case LXX	39,90 CD Projekt 70
Case LXXI	39,90 CD Projekt 71
Case LXXII	39,90 CD Projekt 72
Case LXXIII	39,90 CD Projekt 73
Case LXXIV	39,90 CD Projekt 74
Case LXXV	39,90 CD Projekt 75
Case LXXVI	39,90 CD Projekt 76
Case LXXVII	39,90 CD Projekt 77
Case LXXVIII	39,90 CD Projekt 78
Case LXXIX	39,90 CD Projekt 79
Case LXXX	39,90 CD Projekt 80
Case LXXXI	39,90 CD Projekt 81
Case LXXXII	39,90 CD Projekt 82
Case LXXXIII	39,90 CD Projekt 83
Case LXXXIV	39,90 CD Projekt 84
Case LXXXV	39,90 CD Projekt 85
Case LXXXVI	39,90 CD Projekt 86
Case LXXXVII	39,90 CD Projekt 87
Case LXXXVIII	39,90 CD Projekt 88
Case LXXXIX	39,90 CD Projekt 89
Case LXXXX	39,90 CD Projekt 90
Case LXXXXI	39,90 CD Projekt 91
Case LXXXXII	39,90 CD Projekt 92
Case LXXXXIII	39,90 CD Projekt 93
Case LXXXXIV	

Lucky Luke	DV 32,90	Rebellion *	DV 7
Lulu Inside	38,90	Rebellion *	DV 7

[illegible]

Turok	EV 85,90
-------	----------

[illegible]**KOMPLETTLISTE KOSTENLOS**

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Mo.-Do. 8:00 - 18.00 Fr. -17.15, Sa. 9:00
Stammkunden (nach der 3. Bestellung)
werden gegen Rechnung beliefert. Versand er-
folgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case

**Service
seit 1989**

PREISPOLITIK: Mittwochs bis 20:00 Uhr
Preissenkung geben wir sofort weiter,
bei Preiserhöhung werden Sie informiert,
Vorbestellungen ändern bei uns kein Problem

Vorauskasse o. Stammkunden	6,50
Nachnahme (+ 3,- Zkgeb.)	9,90
ab DM 250,- Lieferwert (Inland)	0,00

Ian Livingstone's

DEATHTRAP

Eidos lädt zum
Monstermetzeln

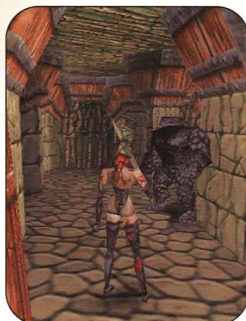
Von Angesicht zu Angesicht:
Wer ist denn wohl die
Schönere von uns beiden?



**Die Chaos-Magier bewerfen
uns mit Bomben**



Die Zeit des Wartens ist vorüber. „Deathtrap Dungeon“, das ehrgeizige Hack & Slay-Projekt, das auf dem erfolgreichen Spielbuch von Eidos-Chef Ian Livingstone basiert, öffnet nun auch für Pentium-Besitzer seine Pforten, nachdem sich die Playstation-Zocker schon seit ein paar Wochen mit der Monsterschlachtereie vergnügen. PC-Spieler dürfen sich also endlich wahlweise in ein knappes Lederdreß zwängen und als agile Heldin Roter Lotus durch die Gänge pirschen oder in der Gestalt eines ruppi- gen Kriegers mit dem charmanten Namen Kettenhund die Gewölbe unsicher machen. Angefangen von der Turmspitze, über den Zirkus der Verdammten, bis in Steinbrüche, Abwasserkanäle oder das Nest von Insekten, beherbergt der Deathtrap Dungeon wohl sämtliche Schreckensgestalten, die die Fantasy-Welt zu bieten hat. Während der Suche nach verborgenen Reichtümern trachten Euch unter anderem kleine blauhäutige Kobolde, Medusen, Skelettkrieger, Orks, Chaos-Alchemisten, Zombies, Gespenster, Minotauren, Ritter, Schlangenfrauen oder attraktive Kriegerpriesterinnen mit flottem Irokesen-Haarschnitt und Strapsen ebenso nach dem Leben wie riesige Ratten, Skorpione,



**Felsmonster können nur mit
dem Kriegshammer in Stücke
gehauen werden**

Spinnen, Drachen und aus dem Jurassic Park entflohenen Saurier. Um diesen Ungeheuern den Garaus zu machen, seid Ihr standardmäßig zwar nur mit einem normalen Schwert ausgerüstet, allerdings findet der aufmerksame Held in dem ungastlichen Gemäuer eine reichhaltige Palette an weiteren Verteidigungswerkzeugen, Zaubersprüchen und Tränken. Insgesamt vier Inventare, die mittels der Funktionstasten aufgerufen werden, könnt Ihr mit diesen Gegenständen füllen. So dürft Ihr Euch außer mit dem Kriegshammer und diversen

Schwertern auch mit einer Reihe von Distanzwaffen bestücken, wobei es so ziemlich alles gibt, was das Herz eines martialisch veranlagten Zeitgenossen begehrt. Die Donnerbüchse entspricht dabei in etwa einer herkömmlichen Schrotflinte, während sich die Höllenmaschine als eine Art antiker Raketenwerfer entpuppt. Bomben, ein Granatwerfer, eine Flammenlanze, die einem modernen Laser nicht unähnlich ist, und ein Feuerwerfer komplettieren das Arsenal. Neben solchen Mordinstrumenten können auch magische Sprüche wie Blitz- und Steinschlag, sowie Feuer-, Sternen- und Rasierklingenzauber in Form von Schriftrollen aufgesammelt werden und durch ihre Anwendung Euren Kontrahenten beträchtlichen Schaden zufügen.

Die mit Abstand phantasievollste Waffe ist jedoch das Sprengschwein, das einmal geworfen bei dem erstbesten Gegner explodiert. Darüber hinaus runden Schutz- und Heiltränke die Fülle an nützlichen Items ab. Diese Goodies und Power-Ups lagern unter anderem in Kisten und sind teilweise in Geheimräumen deponiert.

Eurem Streifzug durch die Locations können aber nicht nur die Monsterhorden ein vorzeitiges Ende bereiten. Wie es sich für einen Dungeon



**Die kleinen blauen Kobolde sind immer zu Schabernack
aufgelegt und picken uns mit ihrem EBbesteck**

DUNGEON

namens Deathtrap gehört, müßt Ihr Euch zudem vor zahlreichen Fallen in Acht nehmen. In den Wänden eingelassene Flammen- und Raketenwerfer sowie brüchige Bodenplatten sind nur ein paar der bösen Überraschungen. Ansonsten wollen noch Hebel betätigt und Schlüssel zum Öffnen von Fallgittern aufgespürt werden, damit es Euch möglich ist, in weitere Regionen des mit Unholden und anderen Gefahren gespickten Reiches vorzudringen. Eine Automap-Funktion zur besseren Orientierung hat „Deathtrap Dungeon“ nicht zu bieten. Stattdessen könnt Ihr den Weg mit Kreidepfeilen markieren und per Tabulatortaste aus der Third-Person-Ansicht in die Ich-Perspektive umschalten, um die Umgebung eingehender abzusuchen.

Hinsichtlich der Darstellung von Gewalt haben sich die Programmierer von Asylum Studios keinesfalls zurückgehalten, denn im Deathtrap Dungeon geht es nicht gerade zimperlich zu: Unholde werden nach allen Regeln der (Schwert-)Kunst trainiert, so daß die Polygon-Gliedmaßen und -Köpfe der Opponenten durch die Luft wirbeln und ihr virtueller Lebenssaft an die Wände spritzt. Zudem ist der Gesundheitszustand Eures Recken nicht nur aus der diesbezüglichen Anzeige ersichtlich. Muß Euer Held, respektive Eure Heldin, Treffer einstecken, verändern sich ab einem gewissen Verletzungsgrad auch deren Texturen. Wenn Euer Charakter mit klaffenden Wunden übersät ist, ist es demnach höchste



Um mit diesem T-Rex fertig zu werden, müssen wir stärkere Geschütze auffahren

Zeit, ein heilendes Getränk zu sich zu nehmen. Noch drastischer werden Verbrennungen illustriert, für deren visuelle Umsetzung Clive Barkers Cenobitenschöcker „Hellraiser“ Pate gestanden haben könnte. Ebenso grimmige Gimmicks und Anflüge von – typisch britischem – schwarzem Humor offenbart auch das Optionsmenü. Die Lautstärke der Soundeffekte läßt sich anhand der Schmerzensschreie eines Gefolterten regulieren, und speichert Ihr an einem der dafür vorgesehenen Totenkopfsymbole Euren Spielstand, so belohnt eine Animation, in der einem Gefangenen von einem Ord die Rübe abgeschlagen wird, Eure Handlung. Alles in allem ist es sicher besser, man spielt es erst, wenn man das „verbriefte Erwachsenenalter“ erreicht hat. *cis*



Gleich werden wir dem Ord eine Lektion erteilen



Durch das Betätigen von Hebeln werden weitere Gegenden zugänglich



Die Todesjongleure müssen erst noch lernen, wie man eine Frau behandelt



Chris Peller

Intelligenz ausgestattet – zahlreich und extrem vielfältig. Obendrein gibt es ein paar witzige Animationen der Kreaturen (Hofnarren niesen oder pfeifen sich ins Ohr, Skelette jonglieren mit ihren Schädeln etc.) sowie ein paar andere nette Einfälle der Programmierer zu betrachten. Mir hat der Aufenthalt in der Dungeon-Welt letztendlich viel Vergnügen bereitet.

GUT

Der eventuell erhoffte Überflieger in Sachen Gameplay ist „Deathtrap Dungeon“ auch trotz der Verzögerung nicht geworden. Die Steuerung des Charakters ist etwas knifflig und oft trüben Grafikfehler wie beispielsweise sich überlappende Polygone und ungünstige Kameraperspektiven den Spielspaß. Der Multiplayermodus konnte die Redaktionsmannschaft gerade wegen dieser Mankos ebenfalls nicht ganz überzeugen. Abgesehen davon hat sich für Einzelspieler das Warten auf „Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon“ aber gelohnt. Die Level sind umfangreich, die Gegner – wenn auch nicht mit sonderlich hoher

Name **Ian Livingstone's**
Deathtrap Dungeon
 Genre Action
 Hersteller Asylum
 Studios/Eidos
 Schwierigkeit mittel
 Preis ca. 100 Mark
 Spieler 1 - 8
 Steuerung Tastatur, Maus,
 Joystick, Gamepad
 Besonderheiten 3Dfx,
 CD-Audio
 Spiel Deutsch
 Anleitung Deutsch
 Multiplayer ja

Mindestanforderung
 PP100, 16 MB RAM, 2 x CD,
 Empfohlen
 P166, 32 MB RAM, 8 x CD, 3Dfx

Grafik 78%
Sound 80%
Spielepaß

Solo Multi
80% 73%

AB 18

KIND 2 -

Noch mehr sarka

**Die launige
Weltuntergangs-
Strategie von
„Down Under“ in
einer verblüffend
gelungenen
Fortsetzung**



**Neue Anweisungen:
Wipe 'em all out**



**Das war einmal eine
feindliche Ötquelle...**



Eine gemütlich eingerichtete Basis

Schon der erste Teil von Krush, Kill'n'Destroy hatte die Lacher auf seiner Seite – so eine humorvolle Apokalypse erlebt man selten – auch wenn das Spiel ansonsten eher in der Woge der Echtzeitstrategien unterzugehen schien. Zu simpel liefen die echtzeittypischen Massenschlachten ab, woran auch die phantasievollen Monstergegner nichts ändern konnten. Jetzt nahmen die Entwickler bei Beam Software im sonnigen Australien einen neuen Anlauf. Mal sehen, was die Programmierergehirne so hergeben... Schon beim Start fällt die einleitende Videosequenz auf. Sie vermittelt nicht nur die Hintergrundstory, sondern bietet atmosphärische Bilder und Kampfszenen von einer geradezu atemberaubenden Qualität, die durchaus zum mehrmaligen Anschauen verleitet. Das Spiel selbst bleibt aber doch noch etwas bodenständiger und zeigt in 3D gerendertes, aber meist flaches und von einigen Klippen oder Wasserläufen durchzogenes Terrain, auf dem sich die Einheiten-Sprites tummeln. Diese halten natürlich keinem Vergleich mit den hardwarehungrigen Polygon-Units von Total Annihilation stand, sehen aber im Vergleich zu anderen Spielen immer noch gut aus und enthalten nette Details wie bewegliche Geschütze. Eine weitere Innovation gegenüber dem ersten Teil ist die dritte Rasse, die aus ehemaligen Farmrobotern besteht. Durch den atomaren Krieg ihres Lebenszweckes beraubt, verfielen sie in Depressionen und beschlossen, an ihren ehemaligen Herren Rache zu üben. Drei Kontrahenten – kennen wir das nicht aus StarCraft? Die „Welt“, die es zu erobern gilt, hat dann auch zufällig die Form

eines Dreiecks, in dem Ihr die jeweils angrenzenden Provinzen aufs Korn nehmen dürft, um Euch so gegen zwei Widersacher in einer durchaus etwas nichtlinearen Kampagne zu behaupten. Keine schlechte Idee, die Abfolge der Missionen einer eigenen Entscheidung des Spielers zu unterstellen. Das vermittelte schon Fallen Haven einen besonderen Reiz zwischen geradliniger Kampagne und komplexer Imperiumstrategie. Drei mögliche Kampagnen stehen also zur Auswahl, die der Menschen, der

Roboter und der Mutanten. Ihr startet mit einer bunten Knabbermischung aus Gebäuden und Einheiten, die durch Forschung und Entwicklung erweitert werden kann. Zum Maschinengewehrinfanteristen gesellt sich im Tech-Level Eins der bombenwerfende Grenadier, das Gelände-Motorrad mit MG an Bord und der Sechsradtank bekommen Gesellschaft von einem Hovercraft. Auch Gebäude werden aufgewertet, indem zuerst ein Forschungszentrum gebaut und mit dessen Hilfe Upgrades bewirkt werden. Und woher kommt das ganze Geld oder was man sonst zum Bauen braucht? Indem man das gute alte Erdöl fördert, das schwarze Gold der Tiefe, oder in einem späteren Stadium auch auf alternative erneuerbare Energien zurückgreift. Die Missionen selbst zeichnen sich durch Ausgewogenheit aus, das heißt, daß ible Massenschlachten nicht zum Ziel und Inhalt unseres ganzen Tuns werden. Im Gegenteil, erst durch eine gelungene Mischung von Angriff, Verteidigung und Aufbau der Basis



Geschütze sind schwer zu knacken

KROSSFIRE

stische Feldzüge



Qualmende Tanks warten auf die Fertigstellung der Werkstatt

Jetzt ist sie fertig und wird schon upgegradet



läßt sich der Level gewinnen. Unter Umständen müssen auch zwei verschiedene Gegner in einem Level besiegt werden. Betrachtet man den bunt wuselnden Bildschirm, dann fällt auf, daß er erstaunlich aufgeräumt wirkt – richtig, keine Statusbalken! Und wie erhalten wir die wichtigen Informationen über eigene und feindliche Einheiten? Nein, wir müssen nichts anklicken, die Entwicklung haben wohl schon mal was vom Internet gehört. Dort ist es nämlich üblich, daß schon die Anwesenheit des Mauszeigers Zusatzinformationen abrufen. Der „Mouse over“ erspart viel lästige Klickerei, was gerade in einem Echtzeitstrategiespiel ein Segen ist. Und wo ist die Werkzeugleiste, die sonst ein Viertel des Bildschirms zu verschandeln pflegt? Die paar Kästchen am Rand? Ja wirklich, da klappt alles Benötigte aus. Da sich die Auswahl in Grenzen hält, bleibt das Menü auch in temporeichen Situationen noch bedienbar. Das war's aber noch nicht in puncto Ideen. Mit Erreichen des ersten Tech-Levels stehen konstruierbare Fahrzeuge auf dem Programm. Im

anfangs noch bescheidenen, später recht üppigen Menü könnt Ihr Fahrzeugchassis mit verschiedenen Waffen und Geräten bestücken und die eigene Kreation dann in Bauauftrag geben. Das ist ein Schritt in die richtige Richtung! Ein Feature, das bisher aus naheliegenden Gründen fast ausschließlich in rundenbasierten Spielen zu finden war, wird hier in gelungener Weise eingesetzt. Der Spaßfaktor kommt schließlich auch nicht zu kurz. Ist es australischer Humor oder Endzeitsarkasmus, daß man seine Infanteristen in Pausen ständig beim Rauchen beobachten kann und der Computergegner nach seiner Niederlage den Rang „Schachmaschine“ oder gar nur „Textverarbeitung“ erhält?

fe



Wegpunkte setzen? Kein Problem!



Hier quillt das Öl – juchee



Die ausklappbaren Menüs sind richtig gut bedienbar



Fritz Effenberger

ein Hit. Die vielberedete KI ist, nebenbei bemerkt, gerade so hoch wie sie sein soll. Das heißt: Der Computer macht Fehler. So ein Glück! Wir nämlich auch. Die Texte der einzelnen Einheiten sind erfreulich unpeinlich. Ein Sonderlob geht an den Soundtrack, der extrem cool und rockig daherkommt und die perfekte musikalische Abstimmung für das apokalyptische Getöse darstellt.

SUPER

Vielleicht nicht das beste Spiel des Jahres, aber zumindest ein verdammt gutes. Im Ernst – wenn man nach so einer Packung Aussie-Humor noch ernst bleiben kann – wir kriegen von Beam einen Haufen toller Ideen serviert. Vielleicht wirkt es nicht so eindrucksvoll wie StarCraft oder so hoch komplex und grafisch üppig wie Total Annihilation, aber im Bereich der „klassischen“ Echtzeitstrategie setzt es neue Maßstäbe. Somit kann ich es jedem Freund von C&C, Earth oder Dark Reign wärmstens empfehlen. Krossfire gehört eigentlich in jede ernsthafte (schon wieder dieses Wort!) Sammlung. Allein schon das Intro ist

Name **KKnD 2 – Krossfire**
 Genre **Echtzeitstrategie**
 Hersteller **Beam Software**
 Schwierigkeit **mittel**
 Preis **.90 Mark**
 Spieler **bis 8**
 Steuerung **Maus, Tastatur**
 Besonderheiten
 Spiel **.deutsch**
 Anleitung **.deutsch**
 Multiplayer **.ja**

Mindestanforderung
 P 133, 16 Mb RAM, 4x CD, 100 Mb
 HD, 2Mb SVGA Grafik
 Empfohlen
 P 166, 32 Mb RAM, 8x CD

Grafik79%
Sound85%

Spielepaß

Solo Multi
83% 82%

X-COM INTE

Die Wahrheit ist

Der Mensch kämpft ums Überleben. Rohstoffe sind mehr als knapp und unbekannte Nachbarn wollen nicht teilen.



In der Zentrale:
Informationen satt über Planetensysteme



Die Effekte sind nicht so gut wie bei WC Prophecy



Die Sektoiden feiern ein fröhliches Wiedersehen mit den Menschen, auch wenn dieser hier nicht mehr zur Feier kommen kann.

Ende des 20. Jahrhunderts wußten es die Menschen endgültig. Was seit jeher angenommen wurde, bestätigte sich auf schmerzhaft Weise. Sie waren nicht allein im Universum, und obwohl die Anzahl der Planeten schier unendlich war, suchten sich ein paar außerirdische Rassen ausgerechnet die heimatliche Erde für Eroberungspläne aus. Zunächst versuchten es einige

Nationen im Alleingang, doch schnell mußten alle feststellen, daß nur durch eine enge Zusammenarbeit eine Überlebenschance blieb. Die damalige UNO beschloß den Aufbau einer unabhängigen Spezialeinheit, die sich aus den besten Soldaten, Wissenschaftlern und Technikern der Welt zusammensetzte. So unabhängig war die neu gegründete X-COM jedoch nicht, schließlich wurde das Budget von den Nationen finanziert, abhängig von Erfolg bzw. Mißerfolg.

Der erste Alienkrieg hatte begonnen und forderte zahlreiche Verluste, endete jedoch mit einem Sieg für die Menschen. So schien es jedenfalls. Kurz vor der Zerstörung der gegnerischen Basis, konnte ein automatisches Signal gesendet werden. Das Ziel waren die Ozeane der Erde. Nichts geschah jedoch danach und man maß dieser Sendung keine Bedeutung zu. Im Jahr 2039 nahm die Anzahl von auf mysteriöse Weise verschwun-

dener Flugzeuge und Schiffe zu. Angetrieben durch die Furcht der Bevölkerung wurde die ehemalige Spezialeinheit reaktiviert, um das Phänomen zu untersuchen – der zweite Alienkrieg hatte begonnen. In einem finalen Kampf gegen das Zentralgehirn der Feinde auf dem Kolonieschiff T-Leth konnte der Fortbestand der menschlichen Rasse abermals gesichert werden. Wir schreiben das Jahr 2067. Die Erde war ihrer Rohstoffe beraubt und man suchte in den Weiten des Alls nach neuen Ressourcen. Nach anfänglichen Rückschlägen werden die Menschen jedoch fündig. Eilig bauen sie große Schiffe, die dazu in der Lage sind, Außenposten und automatische Abbaueinrichtungen zu errichten.



Die Einsatzbesprechung erläutert genau, was zu tun ist. Hier geht es um eine Verteidigungsmission.

RCEPTOR

dort draußen



Eure Wingmen sind eine wirkliche Unterstützung und agieren besser als in EAs Konkurrenzprodukt



Dieser Alienfrachter ist bald Geschichte. Die Sektoiden haben nichts zu lachen.

Obwohl es viele Jahre keine Anzeichen mehr für fremdes Leben gab, wollen die Konzerne, auch durch ihr Gewinnstreben angetrieben, diesmal kein Risiko eingehen. Auf einer Konferenz einigt man sich darauf, die X-COM abermals ins Leben zu rufen, um den Schutz der Anlagen zu gewährleisten. Diesmal wollen die Menschen auf mögliche Bedrohungen vorbereitet sein.



Der Bericht enthüllt, wie die Konzerne auf Euch zu sprechen sind

Herzlichen Glückwunsch. Hiermit überreichen wir Euch die Beförderung zum Kommandanten der ersten Verteidigungsstation. Eure Aufgabe ist es von nun an, nicht nur drohende Gefahren abzuwenden, sondern auch wirtschaftlich zu agieren. Abermals ist von den erzielten Erfolgen bzw. Niederlagen die zukünftige Finanzlage abhängig. Die Konzerne bewerten regelmäßig die erzielten Ergebnisse und erhöhen oder senken die Zuschüsse. X-COM-Veteranen wird das Ressourcenmanagement vertraut vorkommen. Basen

müssen errichtet und ausgebaut, Ausrüstung herangeschafft und produziert werden. Erbeutete Gegenstände werden erforscht und später selbst eingesetzt. Im Gegensatz zu den alten Kriegen, befinden sich in den eigenen Stationen keine Forschungs- und Produktionsanlagen mehr. Vielmehr werden Forschungsergebnisse per Download beschafft und die nahegelegenen Anlagen der Konzerne produzieren für Euch.

Größte Neuerung ist jedoch der Wegfall des taktischen Parts. Kampfeinsätze erfordern nun schnellere Reaktionen und Treffsicherheit statt Geduld und strategisches Denken. Im WC-Stil begeben Ihr Euch zum Einsatzort und steuert von nun an einen Jäger selbst. Die Aufträge reichen von reinen Angriffs- bis zu Verteidigungsmissionen. Anfangs verfügt ihr nur über drei Jäger mit mittelpärchtiger Ausstattung. Im Verlauf des Krieges vergrößert sich jedoch der Waffenpool und Ihr entscheidet über ihren Einsatz wie die Zusatzausrüstung selbst. Neben den Standardwaffen wie Laser und Raketen, kommen im weiteren Verlauf sogar die Entwicklungen der Aliens hinzu, so daß Ihr könnt sie dann mit den eigenen Waffen schlagen. Während bei anderen Genrevertretern der Schwerpunkt auf dem Kampf im All liegt, müßt ihr hier jedoch immer ein Auge auf den



Neue Raumjäger können nicht nur produziert, sondern auch selbst bestückt werden



Dieses Alien ist Geschichte und wird uns nicht mehr stören



**Die Mission ist erfüllt
und die Basis
gerettet.
Es geht nach Hause.**

**Euch hat es erwischt. Zum
Glück geht es nach dem
Ableben dennoch weiter.**



**Eine neue UFO-Sichtung.
Wir schicken sofort unsere
Abfangjäger los.**



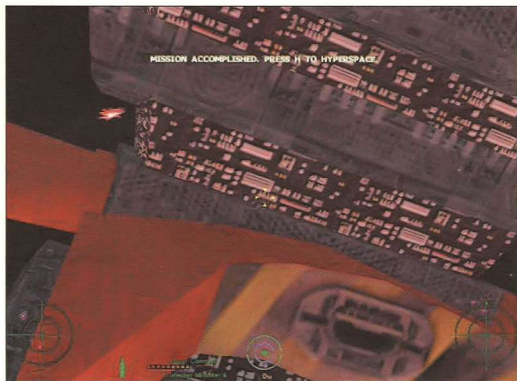
**Nach getaner Arbeit geht es
zurück nach Haus**



Maik Wöhler

SUPER

Als Anhänger der Serie und Geschädigter durch unzählige schlaflose Nächte dank der letzten drei Teile, war ich etwas skeptisch. Der Wegfall des Taktikteils und der neue Kampfmodus im WC-Stil wird viele Fans des rundenbasierten Strategieparts abschrecken. Dennoch kann ich Euch nur empfehlen, einen Blick zu riskieren. Das alte Flair ist erhalten geblieben und die Spannungskurve steigt kontinuierlich durch das Erforschen der erbeuteten Artefakte und der Frage, was die Aliens genau vorhaben. Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade sprechen den Anfänger wie den Profi an. Leider ist das Missiondesign nur wenig abwechslungsreich und wirkt auf Dauer eintönig. Auch die Kommentare der Wingmen enttäuschen stellenweise, gerade wenn sie mit einer außergewöhnlichen Ruhe kundtun, daß sie unter heftigem Beschuß stehen. Atmosphärisch war da WC Prophecy um Längen besser und auch grafisch beeindruckender. Trotz dieser Schwächen ein gelungener vierter Teil, der sich den Vorwurf einer Mission-CD nicht gefallen lassen muß.



Lagerbestand werfen. Nichts ist schlimmer, als mit unzureichender Bewaffnung gegen den Feind auszurücken. Im Kampf stehen Euch die bekannten Optionen zur Verfügung. Anzeigen informieren Euch über den Zustand des eigenen Schiffes wie das des Kontrahenten. Ihr könnt zwischen den Zielen durchschalten und die geeignete Waffe wählen. Außenansichten stehen der Optik wegen ebenfalls zur Verfügung, eignen sich jedoch nicht wirklich für den erfolgreichen Kampf. Später können Zusätze wie Traktorstrahlen oder Tarmmechanismen eingesetzt werden. Wagemutige dürfen allein gegen die Aggressoren antreten, Unterstützung in Form von anderen Jägern kann jedoch auch mitgenommen werden. Damit die Verständigung nicht zu kurz kommt, könnt Ihr Befehle wie beispielsweise „Greife mein Ziel an“, „Hilf mir“ oder aber auch im schlimmsten Fall den „Rückzug“ erteilen.

Grafisch präsentiert sich X-COM Interceptor nicht so spektakulär wie WC Prophecy, kann aber durchaus als solide betrachtet werden. Gerade schwer getroffene UFOs, die erst eine zeitlang durchs All schlingern und trudeln



**Auch wenn die Piraten sonst zu unseren
Feinden gehören, hier müssen sie
beschützt werden**

bevor sie explodieren, wissen des Kämpfers Herz zu erfreuen. Auch das 50er Jahre Design erinnert an alte B-Movies und besitzt seinen eigenen Charme. Die Soundeffekte sind sehr gut gelungen, lediglich die Gemütsphase Eurer Kameraden passen zuweilen nicht zum gesprochenen Wort. Panik klingt normalerweise anders, zumindest nicht, als hätte jemand gerade Schlaf-tabletten zu sich genommen. Der obligatorische Multiplayermodus ist vorhanden, bietet jedoch nur den Deathmatch-Modus. *mw*

Name:	X-COM:	Mindestanforderung
Genre:	Interceptor	P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA
Hersteller:	Strategie/Action	Empfohlen
Schwierigkeit:	Microprose	P200, 32 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, 3Dfx
Preis:	ca. 100 DM	Grafik ???%
Steuerung: Maus, Tastatur		Sound ???%
Besonderheiten:	3Dfx	Spiespaß
Spiel:	englisch	Solo Multi
Anleitung:	englisch	85% 72%
Multiplayer:	Modem(2), IPX/TCP (16)	

PANZER COMMANDER

Altgedienten Heimstrategen könnte dieses Spiel kalte Schauer über den Rücken jagen: ein SSI-Titel ohne Hexfelder! Blasphemie! Ruhig Blut, Freunde, das hier ist auch gar kein Strategiespiel, sondern eine Tank-Simulation, da ist so was völlig in Ordnung. Ihr nehmt also im unbequemen Sessel eines Panzerkommandeurs und Zugführers Platz, das heißt, nicht nur drei Männer im eigenen, sondern auch die in den anderen beiden Panzern des Zuges haben unter Euren Fehlern zu leiden. Schauplatz des Kettspektakels ist der Zweite Weltkrieg, als die Panzer noch unschuldig und nicht mit Tonnen von Elektronik und taktischen nuklearen Waffen bestückt waren. Zu Beginn der Vierziger waren auch noch keine Kolosse wie der gefürchtete Tiger oder der russische T-34 verfügbar, so daß die dünnblechigen Tanks schon von kleineren Geschützen mit einem Treffer erledigt werden konnten. Das üben wir also erst einmal in einem der 40 Einzelszenarien mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad, in denen Ihr wahlweise die Flagge der Amerikaner, Briten, Deutschen oder Sowjets führen dürft. Aber nur ballern? Trotz aller Abwechslung in den Missionszielen läuft es letztlich doch auf's Fahren und Schießen heraus. Da verheißt eine ganze Kampagne mehr Spannung. Auf zwei verschiedenen Seiten könnt



Noch herrscht Ruhe in der Taiga

ihr Karriere machen – als deutscher oder russischer Panzerzugführer. Dafür stehen jeweils drei Divisionen zur Auswahl, das ergibt sechs Kampagnen mit je 24 Missionen. Genug also für lange durchschossene Abende mit Fanfaren und Auszeichnungen. Die beiden anderen Tanks in Eurem Zug verhalten sich relativ selbständig und sind mehr als Unterstützung anzusehen. Auch Eure Besatzung kann ihren Job bis zu einem gewissen Grad alleine ausführen. In manchen Situationen allerdings ist es aus taktischen Gründen nötig, von der Fahrtroute abzuweichen, um einen starken feindlichen Tank oder eine gutausgebaute Artilleriestellung in die Zange zu nehmen. Auch im Multiplayer auf einer der zehn eigenen Karten verzeichnet der Panzer Commander Erfolge, und Grafik- und KI-Fehler halten sich im Rahmen.

fe

SSI ist seit jeher ein Garant für solide Rüstungsprodukte – so auch bei dieser Tank-Sim



Auch die Botanik wird in Mitleidenschaft gezogen



Wracks säumen unseren Weg



Fritz Effenberger

GUT

So macht das Panzerfahren Spaß. Nicht, daß ich im wirklichen Leben so ein Ding betreten würde, schon gar nicht im Sinne des Erfinders, also zu kriegerischen Zwecken, aber als Bildschirmspaß entpuppt sich SSIs Ausflug in die Welt der knallharten Action als gelungen und unterhaltsam. Nicht nur die 3Dfx-Grafik (ohne 3D-Karte ist es ein wenig trister) wirkt völlig überzeugend, auch das Spielgeschehen selbst trägt zum Freizeitvergnügen beträchtlich bei. Die einfache und – für SSI-Verhältnisse – praktikable und übersichtliche Steuerung gibt einem eine reelle Chance, auf den virtuellen Schlachtfeldern Nordafrikas, Westrußlands oder der Normandie zu bestehen. Auch wenn es um die KI der Gegner, und nebenbei bemerkt auch der eigenen Gefolgsleute, nicht zum unbedingt Besten steht – macht nichts, das gibt einem trotz des meist allzu unebenen Untergrunds und der realistisch-trägen Fahrphysik doch noch einen kleinen Vorteil. Und wer sagt denn überhaupt, daß Kriege und Panzergefechte so furchtbar intelligent wären?

Name	Panzer Commander	Mindestanforderung
Genre	Action	P 133, 16 Mb RAM, 130 Mb HD, 4x CD, 2 Mb SVGA-Grafik
Hersteller	SSI/Mindscape	Empfohlen
Schwierigkeit	ansteigend	P 166, 32 Mb RAM, 8x CD, 4Mb 3D-Grafik
Preis	90 Mark	Grafik75%
Spieler	bis 2	Sound76%
Steuerung	Tastatur	Spielspaß
Spiel	deutsch	Solo Multi
Anleitung	deutsch	75% 74%
Multiplayer	IPX, TCP/IP	



COMM

Hinter feind

Kommando-Unternehmen haben Konjunktur – frische Ware aus Spanien



Mit diesem Mini-U-Boot soll die Tirpitz torpediert werden



Wenn das Wachboot die Schleuse passiert, kann auch der Taucher durchschlüpfen



Dies ist der Stolz der Reichsmarine – noch

Nachdem wir alle schon genug Echtzeitpanzerschlachten hinter uns haben (naja, vielleicht nicht ganz), dämmert ein neues Teilgenre der unfriedlichen Spiele am Ereignishorizont herauf. Platoon- oder Gruppentaktik, wie schon bei X-COM oder Incubation in Rundenspielweise geübt, wird mehr und mehr in spannende Echtzeit umgesetzt. Einen sehr vielversprechenden Kandidaten aus dem spanischen Sabotagecamp werden wir diesmal unter die Lupe nehmen, nachdem Ihr im letzten Power-Play-Heft schon einen ersten Eindruck bekommen konntet. Commandos unterscheidet sich von anderen, ähnlichen Spielen durch mehrere Eigenheiten. Zum einen spielt es nicht in irgendeiner Zukunft, sondern in den Frühvierzigern, also im Zweiten Weltkrieg. Dort geht es um die gerechte Sache, nämlich die Bekämpfung der deutschen Kriegsmaschinerie mit lautlosen, aber hocheffektiven Aktionen. Die Karriere, die Ihr als Offizier und Leiter eines alliierten Kommandotrups beschreiten könnt, zieht sich von ersten Gegenaktionen gegen den deutschen Überfall auf Norwegen, dortige Luftwaffen- und Ubootstützpunkte, über verdeckte Operationen rund um den Nordafrikafeldzug des „Wüstenfuchses“ Rommel und seine Niederlage, der Unterstützung der Invasion in der Normandie und den Aktionen der französischen Resistance bis hin zu streng geheimen Einsätzen gegen deutsche V2-Raketenbasen und sogar gegen das Entwick-

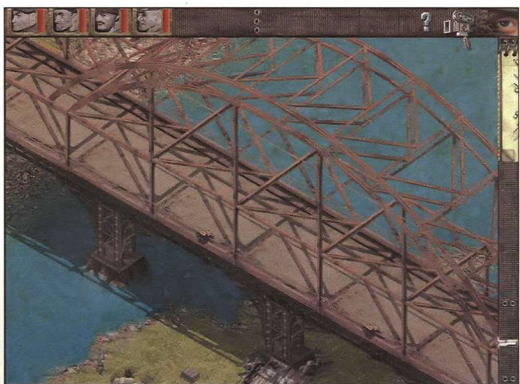
lungslabor der deutschen Atombombe. Nie davon gehört? Die Aktion war ja schließlich auch erfolgreich...

20 Level in zügig ansteigendem Schwierigkeitsgrad erwarten Euch, nachdem Ihr im Tutorial mit der allgemeinen Handhabung und den Fähigkeiten jedes einzelnen Kämpfers vertraut gemacht wurdet. Alle haben sie eine Neun-Millimeter-Halbbauomatikpistole im Rucksack, den

Ihr nach der Anwahl des Spezialisten rechts unten in der Bildschirmecke angezeigt findet. Dazu führt jeder spezielle Waffen und Ausrüstungsgegenstände mit, die seinen Fähigkeiten entsprechen. In manchen Missionen müßt Ihr diese erst mühsam aus fehlgeleiteten Nachschub-Fallschirmabwürfen zusammenholen. Der Green Barret hat immer sein Messer griffbereit, mit dem er lautlos und aus dem Hinterhalt tötet. Zugleich ermöglicht es seine immense Körperkraft, Leichen im Handumdrehen wegzuschaffen, damit sie nicht von anderen Wachen entdeckt werden – was zu einem Alarm und verschärften Schwierigkeiten führen würde. Der Scharfschütze führt ein Präzisionsgewehr mit Zielfernrohr mit sich, um Gegner auf große Entfernungen auszu-schalten. Auch ein Taucher, dessen Ausrüstung es ihm ermöglicht, Gewässer ungesehen zu durchqueren und auf kürzere Entfernungen mit seiner Harpune zu feuern, ist mit von der Partie. Außerdem ist er der Richtige, wenn es um das Steuern sämtlicher Wasserfahrzeuge geht. Auf dem Land



Diese Brücke muß zunächst vor der Sprengung gerettet, später aber doch zerstört werden



ANDOS

lichen Linien



U-Bootstützpunkte sind beliebte Ziele für Sabotageaktionen

Im Schnee bleiben verräterische Spuren, die aber mit der Zeit verwehen



macht das ausschließlich der Fahrer, den weder Lastwagen oder Panzer, noch MGs und Geschütze ins Schwitzen bringen. Ein Fachmann für Sprengungen und Explosives darf natürlich auch nicht fehlen, manche Aufgaben lassen sich mitunter nur mit größeren Mitteln erledigen. Zu guter Letzt ist ein Spion mit dabei, augenscheinlich ein Überläufer, der, hat er erst einmal eine Offiziersuniform von der Wäscheleine geklaut, ganze Gruppen feindlicher Wachsoldaten ablenken kann. Militärische Disziplin hat doch mitunter ihr Gutes, wie? Ist das einmal nicht so, greift er eben zur Giftspritze und erledigt den Feind auf diese Weise. Die Missionsziele sind abwechslungsreich gehalten – mal gilt es, eine Funkstation auszuschaalten, damit andernorts die alliierten Truppen zuschlagen können. Anschläge auf die Treibstoffversorgung des Afrikakorps der Achsenmächte stehen genauso auf dem Programm wie die Torpedierung des Bismarck-Schwesterschiffs und die Befreiung französischer Widerstandskämpfer aus ihrer Todeszelle. Vor jedem Einsatz – außer dem

finalen – erhaltet Ihr ein präzises Missionsbriefing, das Euch die Ziele, den Fluchtweg und die Positionen der Wachtposten zeigt. Auch danach hindert Euch kein Fog-Of-War am kühlen Überblicken der Lage. Die Gegner sind auch ohne Vernebelung schwer genug zu überwinden. Glücklicherweise haben die Entwickler ein einzigartiges Feature eingebaut. Mit Shift-Klick auf die herumlaufenden Wächter läßt sich deren Sichtradius als grüner Keil abrufen, so daß der günstigste Moment zum Angriff abgewartet werden kann. Auch eine Multiplayeroption gibt es. Dabei können sich die Mitspieler die Kontrolle über das Platoon teilen, also maximal ein Spieler pro Agent. Im rein kooperativen Modus können die Level durchkämmt werden, was aber keineswegs leichter fällt als im Solospiel.

fe



In diesem idyllischen Kleinstädtchen muß ein übler SS-Büttel kaltgestellt werden



Da fährt doch ein Zug in den Feldbahnhof – schnell ein Blick auf die Karte...



...dann gibt er unserem Squad Deckung



Fritz Effenberg

SUPER

Das ist der Stand der Dinge! Sabotage par excellence. Mag die Grafik auch nur dem gewohnten Stand entsprechen und bei einiger Vergrößerung sogar nach Pixeln neigen, so genügt sie doch vollauf, um eine ansprechende Atmosphäre zu schaffen. Das Spielprinzip selbst ist ausgereift und ausgefeilt – ja sogar knifflig zu nennen. Ich empfehle, solche reine Taktik erst einmal in leichteren Spielen zu üben, da die Echtzeit-Denkportaufgaben mit (virtuell) tödlichem Ausgang den Einsteiger vor arge Probleme stellen könnte. Für Fortgeschrittene dagegen ist Commandos ein reiner Leckerbissen, den man nicht hoch genug bewerten könnte – ein Hollywoodschinken zum Anfassen. Die Nähe zum Filmgenre wird durch die bis zu sechs unabhängigen Kameras, die lautlose Spannung und die Wichtigkeit jedes einzelnen Teammitgliedes verstärkt. Jeder Verlust läßt die Mission scheitern.

Name **Commandos**

Hersteller Eidos

Genre Taktik

Schwierigkeit gesalzen

Preis 90 Mark

Steuerung . Maus, Tastatur

Spiel deutsch

Anleitung deutsch

Spieler bis 7

Multiplayer . ja, kooperativ

Mindestanforderung

P 100, 16 Mb RAM, 4x CD, 70 Mb

HD, 1 Mb Grafik

Empfohlen

P 133, 32 Mb RAM, 8x CD

Grafik 74%

Sound 77%

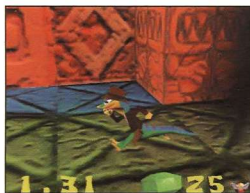
Spielspaß

Solo Multi

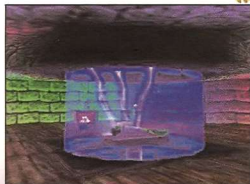
85% 81%

GEX 3D

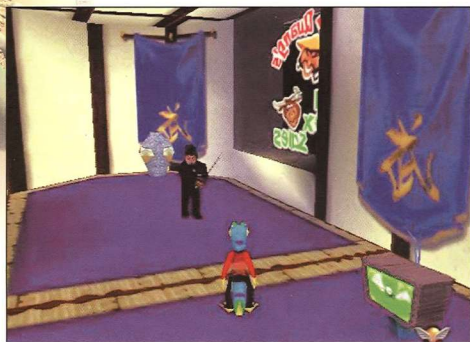
Eine Echse tritt ihren Siegeszug auf dem PC an



Im Indy-Outfit wetzt Gex durch einen Bonuslevel



Bei der Geburt von Franksteins Monster sind wir live dabei



Aus dem Ninja machen wir gleich Chop-Suey

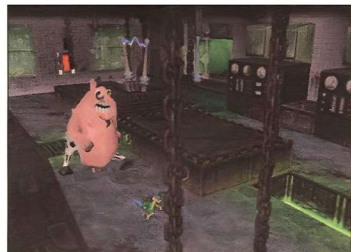
Nach seinem ersten glorreichen Abenteuer in der Media-Dimension stand Gex im Rampenlicht der Öffentlichkeit. Der Rummel um seine Person war schier unerträglich, ständig mußte er irgendwelche Hände schütteln, Autogramme geben und war den penetranten Paparazzis ausgeliefert, die ihn auf Schritt und Tritt belästigten. Letztendlich zog er sich in die Abgeschiedenheit seiner eigenen vier Wände zurück und verbrachte die Tage und Nächte in einem bequemen Sessel vor seinem Breitbild-Fernseher. Zwei Jahre lang zog er sich so alles rein, was über die Mattscheibe flimmerte. Sein Leben war erfüllt von Cartoonsendungen und Verkaufshows, und die leeren Packungen von chinesischem Fastfood pflasterten bald sein Eigenheim.

Eines Tages tauchen zwei Anzugträger der Regierung oder von sonstigendeinem geheimen Verein in der Bude des TV-Junkies auf und reißen ihn aus seiner Lethargie. Der Oberschurke Rez ist nämlich zurückgekehrt und will alle TV-Kanäle in seine Gewalt bringen. Gex soll jetzt abermals die Pläne des Fieslings durchkreuzen, die Fernsehwelt retten und Rez „verschwinden“ lassen. Doch die Überredungskünste und schlagkräftigen Argumente der Männer in Schwarz scheinen nichts zu nützen – Gex stellt sich stur, schließlich würde er dadurch seine geliebten Nachmittagssendungen verpassen. Erst als ein Koffer voller Bargeld seinen Besitzer wechselt, schlüpft die Echse in ihr Geheimagenten-Outfit und macht sich auf den Weg, um Rez das Handwerk zu legen. In der frei begehbaren, komplett in 3D dargestellten Media-Dimension gilt es nun rote Fern-

bedienungen einzusacken, damit sich die Tore zu weiteren Regionen öffnen. Die begehrten Gegenstände erhält der kleine Polygon-Charakter, der immer einen lockeren Spruch auf den Lippen hat, indem er oft mehrere Missionen in riesigen Levels absolviert. Die verschiedenen Stages sind dabei durch Fernsehapparate zugänglich, die der Gecko mittels Sprung auf einen grünen Knopf betreten kann. Abhängig von dem dadurch aktivierten Programm schlägt es die Echse unter anderem in ein Spukhaus („Scream TV“), eine

Cartoon-Welt („Toon TV“), die Steinzeit („Pre-History Channel“), oder in den Weltraum („Rocket-Channel“). Neben den roten Fernbedienungen können auch silberne ergattert werden, die den Zutritt zu Bonuslevels ebnen. Dort muß er dann innerhalb einer gewissen Zeitspanne eine bestimmte Anzahl von Icons einsammeln, um gar in den Besitz einer goldenen Remote-Control zu gelangen. Ein solch wertvolles Utensil bekommt Gex außerdem, wenn er durch List und Tücke in jedem Abschnitt einen Endgegner besiegt.

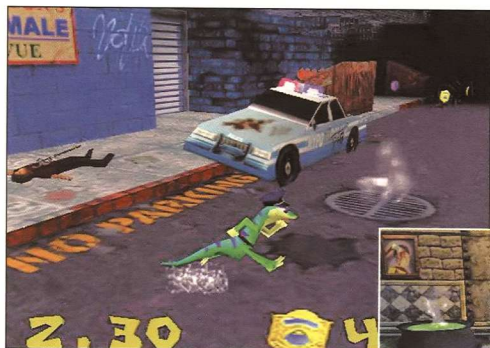
Mit diesen Zielen vor Augen, hüpf und rennt das Kerlchen durch die Locations, räumt Wider-sacher mit einem Schwanzschlag aus dem Weg, hält sich mit Hilfe seiner Zunge nach einem verpatzten Sprung am Rand einer Plattform fest und zieht sich hoch, oder krabbelt an speziellen Stellen mit seinen Haftpfoten an Wänden und Decken entlang. Zudem darf er in den Arealen diverse Goodies (Karotten, Totenschädel etc.)



Levelbosse halten die freche Echse ebenfalls auf Trab

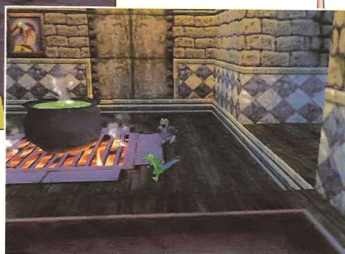


Enter The Gecko



Gex macht als Cop sogar die Straßen von New York unsicher

Dem messerschwingenden Kerl sollte man nicht zu nahe kommen



auflesen. Ab einer gewissen Menge wird der fleißige Sammler mit einem Extra-Leben oder einer der besagten silbernen Fernbedienungen belohnt. Demoliert die Echse in den Levels oben-drin TV-Geräte, setzt sie dadurch Power-Ups in Form von verschiedenfarbigen Fliegen frei, die mit der Zunge vertilgt werden und unterschiedliche Reaktionen (wie beispielsweise kurzzeitige Unverwundbarkeit) auslösen.

Die Entwickler bei Crystal Dynamics spendierten „Gex 3D“ nicht nur eine enorm umfangreiche Spielwelt, tadelloses Leveldesign und einen perfekt animierten Protagonisten, sondern darüber hinaus eine wahre Fülle von Anspielungen auf die Film- und Fernsehlandschaft in Wort und Bild. Angefangen mit Gex' Verwandlungskünsten, wenn er als Indiana-Jones-Verschnitt, Möchtegern-Karate-Kid oder im Bugs-Bunny-Kostüm durch die Gegend läuft, über die Wortspiele bei den Levelnamen („The Umpire Strikes Out“, Texas Chainsaw Manicure“, „No

Weddings And A Funeral“...), bis hin zu Situationen, wo er gelangweilt mit seinem Lichtschwert herumspielt oder trockene Kommentare zum Besten gibt, sprüht das Jump'n'Run nur so vor Witz und humorvollen Referenzen.

Durch drei verschiedene Perspektiven behält der Spieler überdies bei der grafischen Opulenz den Überblick. Sollte trotzdem einmal durch einen Kameraschwenk die Sicht auf den Gecko versperrt werden, könnt Ihr dieses Mißgeschick schnell wieder manuell beheben.

Leider kann sich nur derjenige an diesem Hüpf-Meisterwerk ergötzen, der einen hochgetakteten PC mit 3Dfx-Beschleunigerkarte sein Eigen nennt – eine fulminante Grafik und adäquate Spielbarkeit fordern eben ihren Preis.

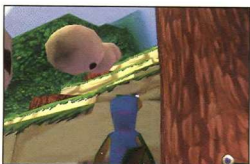
cis



In der Steinzeit trifft das Reptil seltsame Geschöpfe



Im Weltraum muß man auf seinen Luftvorrat achten



Wir warten lieber, bis diese Lawine vorbeigerollt ist



Chris Peller

SUPER

der mit der linken Echse ihren Spaß haben. Wie bei dem Konkurrenzprodukt von Fox Interactive orientiert sich das Spielprinzip von „Gex 3D: Enter The Gecko“ zwar an dem N64-Klassiker „Super Mario“, doch Crystal Dynamics Titel besitzt so viel Charme und Persönlichkeit, daß das nicht weiter störend auffällt. Ganz klar: Das Spiel mit der Echse ist schlichtweg ein Meisterwerk und somit im PC-Bereich die neue Genre-Referenz.

Bislang konnten Anhänger von Jump'n'Runs auf dem PC nur mit dem knuddeligen Croc durch eine frei begehbare 3D-Welt hüpfen. Und im direkten Vergleich schlägt nun der coole Gex das zuckersüße Krokodil in allen Belangen, egal ob dies das Leveldesign und -umfang, die Steuerung oder den generellen Spielwitz betrifft. Darüber hinaus richtet sich diese Geschicklichkeitsorgie nicht wie „Croc“ mit seiner Bonbon-Grafik und dem gewissen Niedlichkeitsfaktor an ein überwiegend junges Publikum, das die Pubertät noch vor sich hat. Selbst ältere Semester werden aufgrund der unzähligen Anspielungen auf die Welt der bewegten Bilder

Name **Gex 3D: Enter The Gecko**
 Genre: Jump'n'Run
 Hersteller: Crystal Dynamics/Ubisoft
 Schwierigkeit: leicht bis mittel
 Preis: circa 100 Mark
 Spieler: 1
 Steuerung: Tastatur, Gamepad, Joystick
 Besonderheiten: 3Dfx, CD-Audio
 Spiel: Englisch
 Anleitung: Deutsch
 Multiplayer: nein

Mindestanforderung
 P133, 16 MB RAM, 4 x CD, 3Dfx
 Empfohlen
 P233, 32 MB RAM, 4 x CD, 3Dfx, Gamepad

Grafik84%
Sound82%

Spielepaß

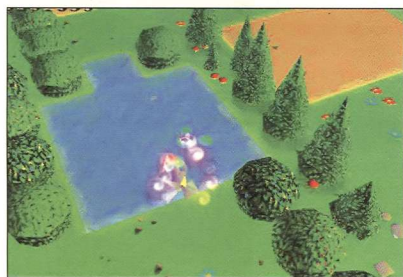
Solo Multi
91% -%
3Dfx

TINY TRAILS

Sokoban als 90er-Jahre-Revival – Ein Knobelspiel im Niedlich-Look aus deutscher Produktion



Mein lieber Wolf! Jetzt bloß nicht baden gehen!



Zu spät, da säuft er ab, obwohl doch nur noch zwei Häschen zu retten gewesen wären

Virtual X-citement, die sich aus früheren Mitarbeitern von Bluebyte gründeten, versuchen den deutschen Spielmarkt von unten aufzurollen. Statt Bombastgrafik mit „Ahs“ und „Ohs“ oder endloser Spieltiefe à la Echtzeitstrategie präsentieren sie ein Verschiebespiel im Stile von Sokoban. Die Story und die Grafik könnten glatt aus Benjamin Blümchen oder den Care Bears entsprungen sein. Whoofy, ein Löwe in Latzhose (obwohl er eher den Eindruck macht, als ob seine Mutter von Yogibär geschwängert worden wäre) muß in jedem von 60 Levels eine bestimmte Anzahl von Häschen einsammeln, die sich verlaufen haben. Gesteuert wird ganz einfach mit den Cursor-Tasten, da sich Whoofy nur jeweils in den vier Himmelsrichtungen bewegen kann. Da wir es hier aber mit einem

3Dfx-unterstütztem Game zu tun haben, bewegt sich der Löwenheld zwischen hohen Bäumen, Büschen und Felsen, während ihm eine Verfolgerkamera ständig hinterherschwebt.

Das hört sich nun erstmal ganz einfach an, was es für die ersten Trainingslevel auch ist, da sich der Spieler zuerst nur mit der Steuerung und außer Wasserfeldern

(Löwen sind Nichtschwimmer!) mit keinen weiteren Schikanen herumärgern muß. Von diesen kommen jedoch immer mehr ins Spiel. Seien es nun Brücken, die sich bei



Hier stößt Whoofy bereits an die Grenzen unserer quadratischen Welt

Berührung in Flammen auflösen, Eisfelder, Laufbänder und vieles mehr. Zum Glück werden aber auch gute Extras wie Trampoline, Teleporter oder auch Riesenmünzen für einen hohen Punktestand spendiert. Die 60 Level präsentieren sich in vier ganz unterschiedlich gestalteten Grafikwelten und ständig steigendem Knobelwert.

ts



Da stellt sich wieder die alte Frage: Was war zuerst da? Hase, Busch oder Felsen?



tom schmidt

GUT

Jetzt geht die Party richtig los! Erst gräbt Stephan seinen genialen Konsolen-Konverter mit Antikspielen wie Joust oder Defender aus, dann kam die tolle neue Frogger-Version, Guildo Horn konnte die Europäische Union mit seinen Liebesbeweisen verwirren, und nun darf ich endlich wieder Kisten schieben. Also ehrlich, ich hasse nichts so sehr, wie Umzüge, aber wenn ich Kisten sehe und es steht Sokoban drauf, oder es steht ein Felsen im Weg und jemand haucht mir „Boulder Dash“ ins Ohr, wird mir ganz blüherant. Virtual X-citement hat es mit Tiny Trails geschafft, eine alte, aber immer noch geniale Idee mit heutiger

Technik umzusetzen und gerade genügend trashige Elemente und Zuckerfuß darüber zu kippen, daß es „gaanz süüüß“ wird, aber noch kurz vor den ersten Magenschmerzen die Kurve kriegt. Zudem, Tiny Trails ist ein geniales Spiel für die ganze Familie: Papi kann in alten Zeiten schwelgen, Muttli den Schmetterlingen hinterherhüpfen und die Kleinen können ihren Alten mal zeigen, wie man richtig gute Highscores schafft.

NameTiny Trails
GenreSchiebepuzzle
HerstellerVirtual
.....X-citement
Schwierigkeitansteigend
Preisca. 60 Mark
Spieler1
SteuerungTastatur
Besonderheitenspielt
.....direkt von CD-ROM
SpielDeutsch
AnleitungDeutsch
Multiplayer

Mindestanforderung

P133, 16 MB, SVGA, 2 MB, 2x CD-ROM, Win95

Empfohlen

P 166, 32 MB, SVGA, 3Dfx, 6x CD-ROM

Grafik68%

Sound64%

Spielspaß

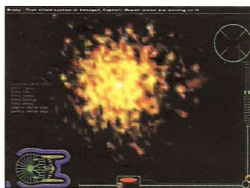
Solo Multi

78%

-%

STARFLEET ACADEMY

Fortsetzungen von erfolgreichen Produkten sind beliebt. Interplay weiß das auch.

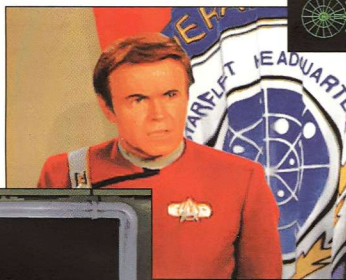


Explosionen sollten heutzutage besser aussehen

Ende letzten Jahres wurde ein Traum für Trekker wahr. Als Kadett an der Sternenflottenakademie durften sie sich in diversen Missionen versuchen und ihr Potential als Kommandant eines Schiffes der Föderation der vereinten Planeten entdecken. Die gelungene Mischung aus packender Story und dem guten Missiondesign konnten auch Spieler, die nichts mit Star Trek am Hut



Die Excelsior-Klasse ist auch wieder mit dabei



Chekov hätte wahrlich mehr erwartet



Raus aus dem Warp, hinein in Missionen ohne Zusammenhang und spannende Story



Maik Wöhler

NA JA

Nein, so wird das nichts. Was Interplay hier abliefern, habe ich anfangs für einen verspäteten April-Scherz gehalten. Aber ein vorsichtiger Anruf beim Publisher erwies das Gegenteil und nun wird von Euch verlangt, für sieben einzeln anwählbare Missionen und zwei Multiplayermodi ca. 50 Mark zu bezahlen. Wenn die Aufträge wenigstens noch eine Herausforderung darstellen würden, aber nein. Die meisten werden hoffnungslos unterfordert. Auch die Präsentation ist mittlerweile nicht mehr zeitgemäß und schreckt eher ab. So trostlos wie sich diese CD präsentiert, war das All nie und so stellt sich die Frage, für wen ich es empfehlen könnte. Wenn ich in Zukunft ruhig schlafen will und mein Gewissen auch weiterhin rein bleiben soll, dann niemandem. Höchstens fanatische Trekker könnten einen Blick riskieren. Alle anderen Weltraumjäger sollten ihr Augenmerk lieber auf XCOM: Interceptor richten, das zwei Elemente geschickt miteinander kombiniert und langfristig zu motivieren weiß.

haben, etwas abgewinnen. Da es mittlerweile fast schon eine Selbstverständlichkeit ist, zu erfolgreichen Produkten Mission-CDs nachzuliefern, läßt auch Interplay nicht lange auf sich war-

ten. Nur wenige Monate später präsentieren sie voller Stolz "Chekov's Lost Missions". Der geneigte Spieler sucht nach erfolgter Installation jedoch vergeblich eine neue Story oder Kampagne. Lediglich 7 Einzelmissionen lassen sich finden. Sie sind durchgehend gut designt und der Schwierigkeitsgrad steigt moderat an. Potential für Langzeitmotivation ist jedoch nirgends zu entdecken, da sich jeder Auftrag einzeln anwählen läßt und geübte Spieler alles nach einem Abend absolviert haben.

Dazugekommen sind auch zwei weitere Multiplayermodi, unter anderem auch das berühmte "Capture the Flag". Technisch hat sich nichts getan. Grafik und Sound sind original übernommen worden. Ruhige Gemüter können nun die Spielgeschwindigkeit ihren Bedürfnissen anpassen. Außenansichten sind jetzt ebenfalls integriert.

mw

Name Starfleet Academy Chekov's Lost Missions

GenreAction
HerstellerInterplay
Schwierigkeitmittel
Preisca. 50 Mark
Spieler1-8
Steuerung .Maus, Tastatur
Besonderheiten3dfx
SpielEnglisch
AnleitungEnglisch
MultiplayerJa

Mindestanforderung

P133, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA

Empfohlen

P166, 16 MB RAM, 4 x CDROM, 2 MB SVGA, 3dfx

Grafik70%

Sound71%

Spielspaß

Solo Multi

52% 68%

WORLD LEAGUE SOCCER 98

Um in der Flut dreidimensionaler Fußballspiele nicht unterzugehen, müssen sich Entwickler mittlerweile schon einige Besonderheiten einfallen lassen. Dank der Perfektionisten von EA Sports ist die Luft am Sporthimmel schon so dünn geworden, daß man sich eigentlich gar keine verbesserungswürdigen Details mehr vorstellen kann. Trotzdem versucht Eidos seine Vorstellung von Fußball an der meisterlichen Abwehr vorbei an den Mann zu bringen.

Auch bei WLS 98 trifft Ihr auf eine Mannschaft aus Polygonklickern, deren Aktionen durch Motion-Capturing dem Vorbild nahe kommen sollen. Das Ergebnis des aufwendigen Verfahrens sind denn auch eine Vielzahl hübscher Animationen, die beeindruckend flott und flüssig ablaufen. Leider gilt das nur für die eigentliche Spielerspektive, denn wenn die Kamera bei Einwürfen oder Freistößen näher an die Spieler zoomt, zeigen die Vielecke ihr wahres Gesicht. Das Äußere der Kicker sieht relativ kantig aus und die unproportionale Oberweite läßt sie zu einem Team von Bodybuildern mutieren. Außerdem bewegen sich die Männer ziemlich steif über das Spielfeld. Blendend schön sind dafür die Lichteffekte im Spiel geraten. Bei hellichtem Tag werfen die Konturen des Stadions lange Schatten auf das Feld, bei einem abendlichen Flutlichtmatch werden die Spieler von ihren Silhouetten umringt.

Vierzehn verschiedene Stadien stehen Euch als Spielplatz für eines von 190 Teams zur Verfügung. Neben den oberen Ligen der wichtigsten europäischen Fußballnationen, der USA und Japans sind auch diverse Nationalteams einsetzbar. Wegen der fehlenden Lizenz sind jedoch die originalen Spielernamen allesamt abgeändert,



Tolle Schatteneffekte könnt Ihr vor allem bei Flutlicht bewundern

mittels integriertem Editor könnt Ihr Eure Lieblinge aber wieder umtaufen. Bevor es in die Arena geht, dürft Ihr noch an ein paar etwas spärlich ausgefallenen taktischen Optionen rumfummeln. Standardformation wählen, den Aktionsradius der Einzelspieler verschieben und Auswechslungen vornehmen, so einfach kann der Trainerpart einer Fußballsimulation sein. Dafür ist der Actionteil bei World League Soccer umso heftiger ausgefallen. Knapp 20 verschiedene Aktionen sind theoretisch mit sechs Buttons des Gamepads ausführbar, einige davon werden durch Tastenkombinationen oder Doppeldruck hervorgerufen. Meist hängt aber die Bewegung Eures Spielers von dessen Stellung zum Ball ab. So kommt Ihr je nach Situation in den Genuß von Kopfbällen, Fallrückziehern, Blutgrätschen oder Torschüssen. Das Spielgeschehen wird begleitet von dem Gejohle der Fans und natürlich von Live-Kommentatoren, die aber auch in der deutschen Fassung ihre Meinung nur auf englisch zum Besten geben.

sf

Fußball auf allen Kanälen! Die heutige Übertragung kommt aus dem Hause Silicon Dreams/Eidos



Freistoß: Der Gegner schützt das Tor, die Spieler ihr bestes Stück



Im Gegensatz zu anderen Fußballspielen ist die Zuschauertribüne animiert



Stephan Freundorfer

GEHT SO

Auf den ersten Blick ist WLS flotter Action-Fußball, das zwar Frankreich 98 nicht das Wasser reichen kann, aber grafisch – besonders durch die Licht- und Schatteneffekte – durchaus in der Oberliga mitmischt. Das Gamepad ist mit einer Vielfalt an Aktionen belegt, und auch die Anzahl der Ligen und Spielmodi gehen in Ordnung. Nur, was helfen all die schönen Optionen, wenn man auf dem Feld den gegnerischen Torraum fast nie zu Gesicht bekommt? Im Gegensatz zu anderen Fußballspielen wird nämlich Euer Paßspiel kaum vom Rechner unterstützt. Kurze, flache Pässe lassen sich zwar zum Teamkollegen schieben, aber sobald Ihr den Ball mal kräftig nach vorne tretet, geht er unter Garantie an den Gegner verloren. So könnt Ihr selbst mit einer Spitzenmannschaft antreten, gegen den Computer werdet Ihr immer wieder zum Regionalligisten degradiert. Absolute Profis könnten an WLS Spaß haben, für den Normalspieler ist wegen des extremen Schwierigkeitsgrades aber nur der Multiplayermodus zu gebrauchen.

Name **World League Soccer 98**
 Genre Fußballsimulation
 Hersteller Silicon Dreams/Eidos
 Schwierigkeit schwer
 Preis80 Mark
 Spieler 1 - 4
 Steuerung Tastatur, Gamepad
 Besonderheiten 3Dfx Spiel Deutsch/Englisch Anleitung Deutsch Multiplayer ja

Mindestanforderung

P90, 16 MB RAM, 4x CD, 1 MB SVGA

Empfohlen

P166, 32 MB RAM, 3D-beschleunigte Grafikkarte

Grafik **.80%**
Sound **.72%**

Spielespaß

S o l o M u l t i

69% 75%

COOLES OUTFIT für Fliegerasse

Interactive Magics furioser Online-Luftkampf ging Anfang des Jahres in die dritte Runde – ganz im Zeichen der Zeit natürlich mit Support für alle gängigen 3D-Beschleunigerkarten. Ambitionierte Himmelsstürmer können nun in den Besitz einer dieser zwei stilvollen Piloten-Lederjacken gelangen.



III DFX“ beantworten, was Euch als kampferprobte Piloten sicher nicht schwerfallen dürfte:

- Über wieviele Single-Player-Missionen verfügt „Air Warrior III DFX“?
 - a) über 100
 - b) über 250
 - c) über 450
- In Zusammenarbeit mit welchem Programmierstudio wurde „Air Warrior III DFX“ entwickelt?
- Welches Spielmagazin ernannte Interactive Magic zum „Games-Publisher des Jahres 1997“?

Um eines dieser guten Stücke gewinnen zu können, müßt Ihr nicht einmal auf dem Roten Platz in Moskau landen, sondern lediglich drei Fragen zu „Air Warrior

Eure Antworten schreibt Ihr auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schickt diese an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Air Warrior
Gruber Straße 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist der **17. Juli 1998**.
 (Datum des Poststempels)

Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen. Mitarbeiter von Interactive Magic sowie der WEKA Consumer Medien GmbH und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen (Schnüffl!).

POWER PLAY MIT CD IM ABO. UND EUCH ENTGEHT NICHTS MEHR!

FETTE
15%
SPAREN



Coupon bitte ausschneiden und schicken an: Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm, faxen an 07132/959 244 oder per E-Mail unter mmabo@dsb-net.de bestellen.

Power Play frei Haus mit 15 % Preisvorteil!

Für nur DM 4,15 statt DM 4,90 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 49,80, Studenten-Abo DM 43,20) Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

Datum, 1. Unterschrift

Datum, 2. Unterschrift

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Klar, Ihr wollt wissen, was gespielt wird. Ganz klar, daß Ihr dann Power Play lest. Was aber, wenn Ihr auch in Zukunft immer den totalen Spiele-Durchblick haben wollt? Völlig klar: Dann seid Ihr ein Fall fürs Power Play Abo. Denn mit der bequemen Lieferung frei Haus wißt Ihr nicht nur bestens über alle Tops und Flops Bescheid, habt jede Menge Spaß mit den spielbaren Demos der CD, sondern spart auch noch Monat für Monat satte 15%. Alles klar?!

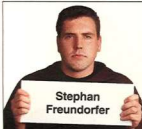
**Power Play -
das wird gespielt!**

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen beim Power Play, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Steckbrief

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

an: *Schulz, WKO*
 Abt: *017*
 Persönlich / Vertraulich
 von: *Abt. 3*

Knastkamera		freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
		Railroad Tycoon II , weil ich zwei glückliche Jahre mit dem Vorgänger verbracht habe. Hoffentlich schafft Teil 2 das auch.	GEX: Enter the Gecko , weil es endlich mal ein ausgewachsenes Jump n'Run ist, also mit Spielwitz und Humor auch Erwachsene anspricht.	Clash , weil dieses gemütliche Burgenbau-Spiel so schön hätte werden können. Aber es mangelt mal wieder am Finish (seufz).	...warte ich gespannt darauf, ob sich die US-Behörden trauen, Microsoft respektive Bill Gates auf die Füße zu treten.
		Windows 98 , weil die Installation und Konfiguration eine Mischung aus Strategie und Action darstellt.	Sanitarium , weil ich beim Testen der Demo irgendwie an unser Redaktionsleben erinnert wurde.	Windows 98 , weil es, wäre es von id, längst indiziert wäre.	... freue ich mich auf Windows 98, damit ich meine schlaflosen Nächte endlich mit PC-Rettungsversuchen überbrücken kann.
		Mechcommander , weil es nun endlich fertig werden soll und ich nach langer Zeit wieder meine geliebten Mechs befehlen darf.	Commandos , weil es sich genau so wie Robo Rumble positiv vom Echtzeit-Allerlei abhebt und neue Akzente setzt.	Starfleet Zusatz CD , weil es eine Mogelpackung wie aus dem Bilderbuch ist. Selten wurde für so viel Geld so wenig geboten.	... warte ich auf das Ende dieser Heftphase, damit ich endlich in Ruhe M&M6 beginnen kann. Die Vorräte sind bereits eingekauft.
		Lands of Lore 3 , weil Geschichten, die von Coco stammen, mich immer noch nächtelang an meinen häuslichen Monitor gefesselt haben.	Tiny Trails , weil es Zeit ist, daß auch kleine deutsche Firmen loslegen, und 2. alte 8-bit-Spieleideen noch die besten sind.	Game, Net & Match , weil es für eine Firma wie BlueByte fast schon eine Schande ist, eine Sim mit sooo mieser Grafik rauszubringen	... ziehe ich wohl bald wieder um; entweder der Liebe oder der Arbeit wegen. Was soll bloß aus meinem G&E Kühlschrank werden?
		Thief , weil es Looking Glass schafft, aus Rollenspiel und Ego-Perspektive ein ebenso tiefes wie schönes Spiel zu stricken.	Game, Net & Match , weil ich nach all dem Fußball der vergangenen Wochen keinen ledernen Ball mehr sehen kann.	Game, Net & Match , weil es zeigt, wie man mit schlechter Grafik und unausgegorenem Kommentaren ein tolles Spiel kaputt machen kann.	...kann ich mir nicht erklären, was Softwareentwickler dazu bewegt, in so ein mieses Kaff wie Dallas zu ziehen.
		Thief , weil mir Stephan damit seit seiner Rückkehr aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten im Ohr liegt.	Gex 3D , weil ich dieser absolut genialen Hüpferei einfach hoffnungslos verfallen bin. Gex rules!	Starfleet Mission Disk , weil diese Expansion wenig Spiel für verhältnismäßig viel Geld bietet.	...strebe ich danach, bei „Gex 3D“ wirklich alle Fernbedienungen ausfindig zu machen.
		SimCity 3000 , damit ich endlich wieder einmal völlig gewaltlos und ohne jeden Grund vor mich hin spielen kann. Nur zur Abwechslung.	K&ND 2 - Krossfire , weil es den Beweis erbringt, daß das klassische Panzerschlacht-Echtzeit-strategie-Genre noch lange nicht am Ende ist.	Bill Clinton , weil er immer noch keine Marines nach Redmond geschickt hat, um dort endlich für Ordnung zu sorgen.	... bin ich froh, daß ich kein Solero mit Waldfuchtgeschmack mag und somit nicht zwischen Stephan, Joe und... gerate.
		Pizza Syndicate , denn man weiß ja nie, wann's sonst wieder was zu Essen gibt...	Nix , daher ist noch mal Might & Magic VI angesagt. Mein Gott, ist das Teil riesig!	Der Supermarkt um die Ecke , weil er mehrere Tage lang kein Solero-Eis mehr in der Truhe hatte!	...frage ich mich gerade, ob und wann ich meinen Sommerurlaub nehmen darf. Und wohin? Hat jemand Ideen?

New Rock & Metal

Holt euch den
neuen HAMMER!
Ab 19. Juni am Kiosk!

HAMMER

EIN MÖRDERISCHER SOMMER!

SLAYER

Große Titelgeschichte:
Einmal Hölle und zurück

Außerdem im Heft:
Smashing Pumpkins
Monster Magnet
Stabbing Westward
Anathema
Fear Factory

CD
+ HEFT = DM
8,90

Mit
hammerharten
Tracks von:

LACRIMOSA
GLADIATORS
DOUBLE ACTION
VIXEN
COBALT 60
AGATHODAIMON
SINNER
NIGHT IN GALES
DISBELIEF

und vielen mehr



Wer die Performance oder die Optik von Windows95 verbessern will, ohne sein System zu schrotten, braucht einiges an Know how. Und auch dann kann es sogar dem „Fachmann“ passieren: Ein falscher Eintrag hier oder da – und schon läuft nichts mehr! Wir sagen, wie's völlig gefahrlos geht!

**SO
GEHT'S**

Und so erreicht Ihr Eure

**Hardware-Hotline jeden
Dienstag & Donnerstag
von 11 bis 15 Uhr unter der
Ruf-Nummer:
089/139 99 400**

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.

PC-TUNING

Kleines Programm

Windows beschleunigen ohne zusätzliche Kosten... „Aus dem PC das Letzte herausholen...“, „Ihr PC wird zur Rennmaschine...“ und so weiter, und so weiter! Wie oft liest man solche Schlagzeilen in sonst eigentlich ernstzunehmenden Computer-Magazinen. Dazu noch ein Titelbild mit Ferrari, der aus dem PC-Tower rast – die Illusion ist perfekt – schade! Denn was sich meist hinter diesen „Tuning-Anleitungen“ verbirgt, sind oft gefährliche Änderungen am System, von denen der Laie tunlichst die Finger lassen sollte – was natürlich nicht dabei steht. In einer Zeitschrift habe ich gar mal was vom „Gefahrlosen übertakten von Pentium-Prozessoren...“ gelesen – erste Sahn!

vor allem gefahrlos durchführen könnt... „TuneUp 97“ von JDS-Software. Dieses zwei MegaByte große Programm ermöglicht selbst PC-Einsteigern ein sicheres Konfigurieren des Systems. Über mehrere Registerkarten können die Optionen gewählt werden, die geändert werden sollen. Die reichen dann vom einfachen Anpassen des Desktops bis hin zum kompletten manuellen oder automatischen „Aufräumen“ des Systems. Auch viele optische Extras, die bisher nur die Systembremse „Windows95 Plus!“ anbot, sind hier platz- und ressourcensparend integriert. Außer den „PLUS!“-Funktionen enthält das Programm noch viele einzelne Tools, die zum einfachen, aber doch nahezu



Bild 1

Daß man aber ein System nur durch Feintuning zu Höchstleistungen bringen kann, wird oft verschwiegen. Keine Zeitschrift der Welt kann allgemeingültige Tuning-Anleitungen geben, weil es keine gibt! Jedes System ist anders. Und die Folgen bekomme ich oft genug an der Hotline zu spüren: „...aber in der Computer-Zeitung XY stand das so, und nun startet der PC nicht mehr!“ – so oder ähnlich geht's den ganzen Abend! Dem soll jetzt Abhilfe geschaffen werden. Ich stelle Euch ein Programm vor, mit dem Ihr zwar nicht „das Letzte“ aus Eurem PC herausholen, aber Änderungen zur Performance-Steigerung leicht und

professionellen Performance-Tuning benötigt werden. Auf der Start-Registerkarte „Allgemein“ (Bild 1) kann der Desktop angepaßt werden. Desweiteren findet man hier die Informationen zum Benutzer und kann sogar den Namen des Users und der eingetragenen Firma ändern. Die optischen Effekte beziehen sich auf die Fensteranimation, die Schriftartenglättung usw.. Wer sich hier nicht sicher ist, welche Einstellungen für sein System die richtigen sind, der kann aus drei vorgefertigten die Richtige aussuchen. „Standard“, „Turbo“ und „Design“ stehen zur Auswahl. Wie der Name schon sagt, beeinflussen die verschiedenen Modi die Rechnerleistung unterschiedlich. Je schneller das System ist, desto aufwendiger kann die grafische Darstellung gewählt werden, ohne Performance zu verlieren. Die nächste Auswahlseite „Bootvorgang“ (Bild 2) bezieht sich auf die Bootoptionen und könnte für Spieler die interessanteste sein. Es kann nämlich in diesem Register

MIT VERSTAND

mit großer Wirkung

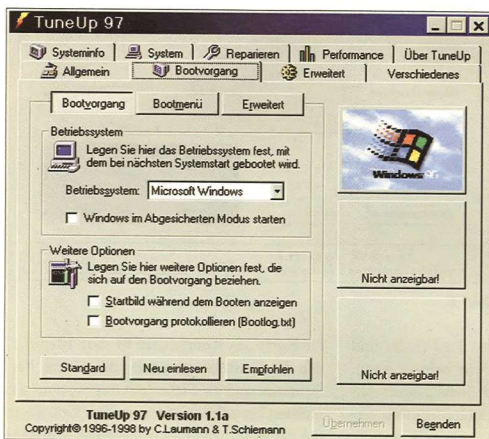


Bild 2

und seinen Unterpunkten festgelegt werden, ob und wie lange beim Systemstart das Bootmenü (F8) angezeigt werden soll, welches Betriebssystem defaultmäßig geladen wird und ob der Bootvorgang in einer ASCII-Datei protokolliert werden soll. Auch welche Startbildschirme man sich anzeigen läßt, wird hier entschieden. In allen Untermenüs gibt es zur Sicherheit die Buttons „Standard“, „Neu einlesen“ und „Empfohlen“. Die Funktion dieser Schaltflächen dürfte sich aus deren Namen selbst erklären. Die Einstellungen, die der Button „Empfohlen“ vor-schlägt, sind immer auf das jeweilige System abgestimmt (!) und beziehen sich auf die von „TuneUp 97“ ermittelten Ressourcen. Daher kann ich darauf nicht näher eingehen. Wer sich nicht ganz sicher ist, was er tun soll, sollte gleich diese Einstellungen übernehmen. Das gilt übrigens für alle Registerkarten dieses Programms, auf denen sich dieser Button befindet. Nach der Änderung kann dann mittels „Neu einlesen“ die Konfiguration aktualisiert werden.

Im Register „Erweitert“ (Bild 3) gibt es jede Menge Untermenüs. Im Hauptfenster dieser Option wird der Dateipuffer konfiguriert. Es gibt einige grafisch unterstützte Möglichkeiten, das Öffnen von oft benutzten Dateien zu beschleunigen. Auch in diesem Fall macht der Button „Empfohlen“ seinem Namen alle Ehre, denn diese Einstellungen richten sich nach

dem im System verfügbaren Arbeitsspeicher.

In der linken Fensterseite stehen noch sieben weitere Optionen zur Auswahl. Erster Punkt: „Startleiste“. Hier wird angegeben, welche Menüpunkte nicht in der Startleiste erscheinen sollen. Wer sich z.B. vom Ordner „Dokumente“ genervt fühlt, kann ihn hier abschalten und bei Verwendung des Internet Explorer 4.0 sogar samt dem

Ordner „Favoriten“ unsichtbar machen. Aber Vorsicht! Wird der Menüpunkt „Einstellungen“ aus der Startleiste entfernt, ist auch die Systemsteuerung „verschwunden“... Zweiter Punkt: „Symbole“. Wie der Name schon sagt, geht's um die bunten Bildchen, die uns den Desktop versüßen – allerdings nur um die, die was mit dem System zu tun haben. Laufwerke, Startleisten-Symbole, System- und Desktop-Ordner können in

Bezug auf Abstand, Ausrichtung, Größe und Aussehen angepaßt werden. Im Punkt „Autorun“ kann nicht nur der CD-Autostart per Mausklick ein- und ausgeschaltet werden, sondern es lassen sich auch residente Programme selektieren, die beim Systemstart anlaufen sollen – oder eben nicht. Da auch Festplatten mit der Autorun-Funktion belegt werden können, könnt Ihr Euer Lieblings-Programm direkt per Klick auf das Laufwerksymbol starten, wenn Ihr eine AUTORUN.INF schreibt. Das ist ganz einfach. Ihr müßt nur eine neue Textdatei anlegen. Dann den Startbefehl eingeben, der wie folgt aussehen muß:

[Autorun]
open = programm.exe

wobei „programm.exe“ Euer Dateiname ist. Dann die Textdatei speichern und hinterher in „AUTORUN.INF“ umbenennen. Die folgende Änderung der Dateinamenerweiterung betreffende Meldung mit „JA“ quittieren – und fertig!

Kommen wir zum nächsten Punkt: „Sonstiges“. Gleich vier Untermenüs warten hinter diesem Button. In „Minimiertes Fenster“ wird bestimmt, wo sich ein Fenster befinden soll, nachdem es minimiert wurde. Besonders dann, wenn die Startleiste

im Hintergrund ist, macht es Sinn, die Position von minimierten Fenstern an den Bildschirmrand und nicht auf die Startleiste zu legen. So sieht man immer, welche Fenster noch im Hintergrund geöffnet sind.

Den Punkt „Grafikkarte“ würde ich in Ruhe lassen – die Änderungen könnten sich negativ auf die Windows-Performance auswirken. Die Optionen in den Rubriken Windows, Dateitypen und

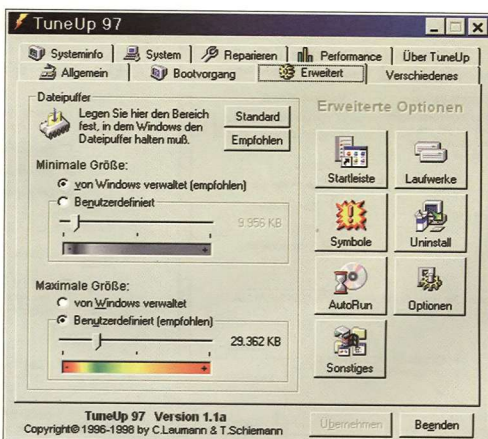


Bild 3

Explorer sind mehr Arbeitserleichterung als Tuning und sollten daher nach eigenem Ermessen eingestellt werden.

Im Menü „**Laufwerke**“ können einzelne Laufwerke im Arbeitsplatz verborgen und Zusatzpuffer für SCSI-Laufwerke aktiviert oder deaktiviert werden. Aber: Wenn Laufwerke „ausgeblendet“ werden, können einige Programme evtl. nicht mehr darauf zugreifen! Wie bei allen Optionen, die nachteilige Auswirkungen auf die Leistung des Systems haben könnten, wird von TuneUp 97 zur Sicherheit eindeutig darauf hingewiesen. Die Option „**Uninstall**“ ist eine sehr komfortable Variante des Deinstallers von Windows. Es können im Gegensatz zur Windows-Version auch Programmeinträge, die keine Bedeutung mehr haben (Programm schon gelöscht oder beschädigt), ganz einfach entfernt werden. Diese Funktion läßt sich auch dazu verwenden, die Deinstallation einzelner Programme durch Unbefugte zu verhindern. Erfolgt eine Deinstallation über TuneUp 97, wird man auf eventuell noch von anderen Programmen benutzte gemeinsame Dateien hingewiesen und es wird sogar eine Empfehlung ausgegeben, welche Dateien besser nicht gelöscht werden sollten. Der letzte Punkt auf dieser Seite („**Optionen**“) enthält einige Anpassungsmöglichkeiten für das Beenden von Windows und für TuneUp 97 selbst, ist aber für die Leistung eines Systems ohne Bedeutung.

Damit sind wir auch schon bei der nächsten Register-Karte angekommen: „**Verschiedenes**“ (Bild 4). Hier können die Grundeinstellungen für DOS-Anwendungen, die im Fenster laufen, konfiguriert werden. Das sollte allerdings nur

mit Vorkenntnissen geschehen, da falsche Einstellungen bis hin zur Unausführbarkeit von Programmen führen können! Interessant ist, die Option Abstürze in einer „**FAULTLOG.TXT**“ protokollieren zu lassen. Ein Pfad für die Datei ist frei wählbar, aber zur besseren Übersicht würde ich die Datei in der Root von Laufwerk „**C:**“ anlegen lassen. Dann ist da noch der Symbolcache, der einiges an Geschwindigkeit beim Aufbau der Fenster und der Verzeichnisse im Explorer bringen kann. Der Ungeübte sollte sich jedoch auch auf dieser Seite auf den „**Empfohlen**“-Button verlassen...

Über die „**Systeminfo**“ (Bild 5) muß nicht allzuviel gesagt werden. Es ist ein Info-Tool, in dem keine Einstellungen vorgenommen werden können. Aber Ihr erhaltet nützliche Informationen über eure Maschine. Mit der Clusteranalyse könnt Ihr berechnen, bei welcher Clustergröße Ihr wieviel Speicherplatz sparen könnt. Aber wie gesagt – es ist ein Analyse-Programm – kein Partition Magic! Ihr könnt also eure Clustergröße mit TuneUp 97 nur bestimmen, nicht ändern! Das wichtigste Register im TuneUp 97 dürfte

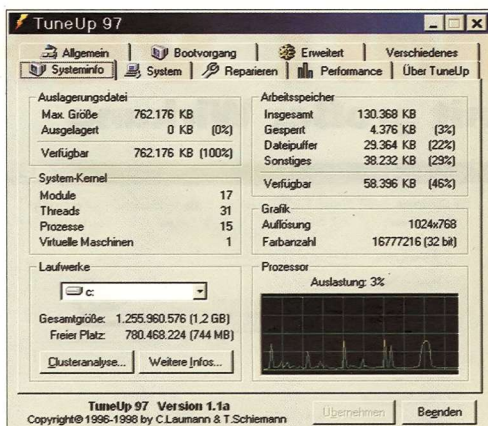


Bild 5

die Karte „**System**“ (Bild 6) sein. Hier werden die Einstellungen gemacht, die die Performance und die Sicherheit des Systems am meisten beeinflussen können. Tip: Unbedingt die Einstellungen des „**Empfohlen**“-Buttons übernehmen! Nur eine Ausnahme solltet Ihr machen, wenn Ihr öfter mit mehreren Programmen gleichzeitig arbeitet. Dann solltet Ihr entgegen der Empfehlung den Punkt „**Programmbibliotheken nach Programmende entladen**“ deaktivieren. Es kann nämlich vorkommen, daß zwei Programme gleichzeitig ein und dieselbe DLL benutzen. Wird diese dann durch Beendigung eines der Programme entladen, raucht das andere meistens ab! Wichtig finde ich auch die Sperrung des TCP/IP-Ports 139. Damit verhindert Ihr, daß

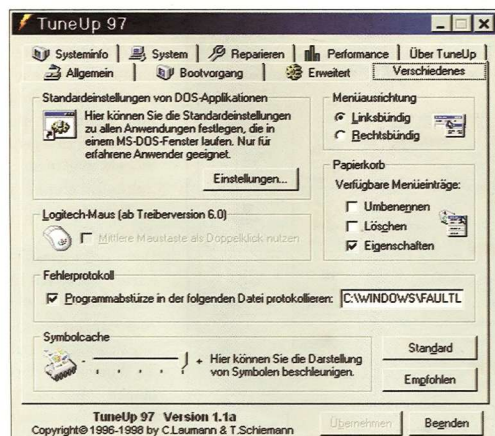


Bild 4

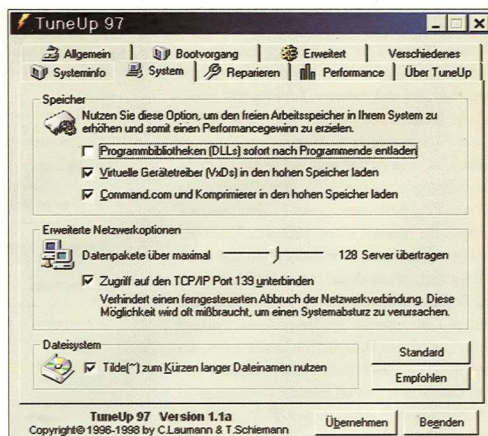


Bild 6

ein böser, böser Mensch (sowas gibt's!) Euren Rechner per ActiveX übers Internet runterfährt und sich darüber totlacht!

Der Menüpunkt „Tilde zum Kürzen langer Dateinamen nutzen“ hat mich fast die letzten Nerven gekostet – aber nur, weil ich ihn versehentlich deaktiviert. Das Kopieren von beispielsweise einem Verzeichnis, in dem sich mehrere Dateien mit langem Namen befinden, der aber in den ersten acht Zeichen und der Endung übereinstimmt (zum Beispiel ROBTER BLAU.BMP; ROBTER GRÜN.BMP u.s.w.) ist dann nämlich unmöglich, weil Windows die Namen nicht mehr auseinanderhalten kann! Also: Tilde aktivieren (wie von TuneUp empfohlen)!

Geht was kaputt, muß es repariert werden – klar. Wer TuneUp 97 benutzt, kann das mit der Registerkarte „Reparieren“ (Bild 7) tun. Viele Software-Komponenten können hier wiederhergestellt werden. Der Schriftarten-Ordner und der Papierkorb sind nur zwei der Komponenten, von denen viele meinen „was soll da schon abstürzen“. Aber

gerade das ist der Irrtum. Spätestens dann, wenn jemand als Papierkorb einen „normalen“ Ordner hat und wichtige Daten, die versehentlich gelöscht wurden, sich deswegen ins Nirvana verflüchtigen, oder kein Programm irgendwelche Schriften findet, weil der Fonts-Ordner plötzlich ein ganz gewöhnlicher ist, wird er die Reparaturseite regelrecht lieben!

Mit den Registry-Reparatur-Optionen können – wie der Name schon sagt – die Registrydatenbank und der Registrierungseditor wiederhergestellt werden. Ebenfalls sehr praktisch ist die „Reinitialisierung“ von Windows, mit der sämtliche Grundeinstellungen ohne Neustart neu eingelesen werden. Die Letzte Seite im TuneUp 97-Programm ist ganz der „Performance“ (Bild 8) gewidmet. Obwohl der Name etwas trügerisch ist, denn nicht nur hier wird über plus oder minus bei der Systemleistung entschieden. Aber die Änderungen, die der Button „Optimieren“

anbietet, sollten alle gemacht werden – das kann im Ernstfall bis zu acht Prozent Rechnerleistung bringen! Auch das „Aufräumen“ kann bedenkenlos automatisch erfolgen. Ängstliche sollten allerdings „Alle gefundenen Fehler automatisch beseitigen“ aktivieren, um sich nicht von den vielen Abfragen im manuellen Modus verwirren zu lassen. Noch ein Hinweis: Es wird immer gemeldet, daß eine temporäre Datei nicht gelöscht werden konnte – das ist normal, denn das ist das arbeitende TuneUp selbst, also keine Panik! So, jetzt habe ich viel über ein Programm geschrieben, das viele wahrscheinlich noch nicht kennen und von dem ich sagen kann, daß ich restlos überzeugt davon bin. Aber woher bekommen? Ganz einfach: Internet. Unter der Adresse www.TuneUp.de gibt's diese Aufräum-Power gratis als Shareware zum Testen. Wem's gefällt, der sollte sich umgehend seine Vollversion bestellen. Sie kostet nur 29 Mark und ist zu bekommen bei: JDS-Software, Grashof 11-13, D-26316 Varel.

tz

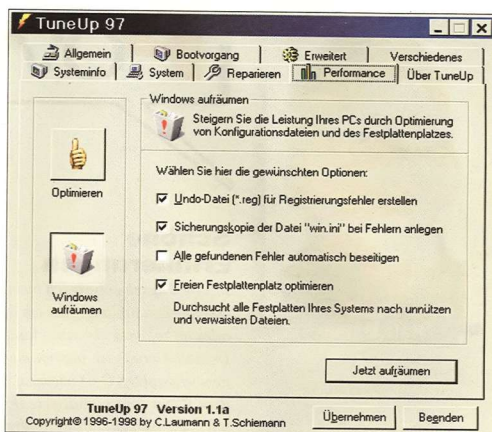


Bild 8

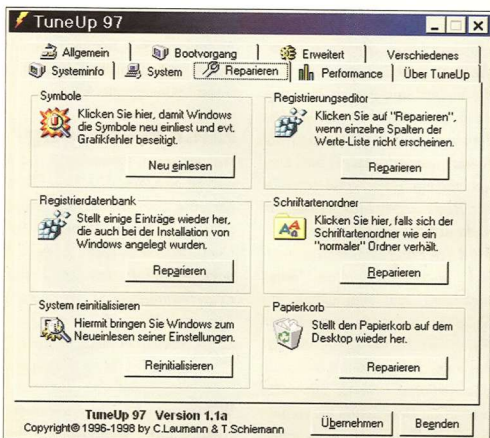


Bild 7

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment2
Activision Deutschland43
Alternate Computerversand .6-9
Bomico Software .17,19,21,22-23
Bundesverband der Deutschen
Volks- und Raiffeisenbanken .13
Call and Play109
CUC Software International ..47
ELSA36

Game it!103
Groß Elektronik145
Interactive Magic35
Matrox Electronic148
Media World145
Microprose2,49
Microsoft GmbH32-33
MVG Medien Verlag139
Okay Soft119

Pearl Agency59-90
Philip Morris31
Schwäbisch Hall Bausparkasse 45
software-com133
SYBEX-Verlag53
TopWare CD-Service147
Ubisoft113
WEKA Consumer Medien 111,137



Ralf Müller

Power Post

Schöne Erinnerungen

Im April durchstöberte ich meine alte Spielesammlung. Was ich da alles an schönen Schätzen fand! Deshalb räumte ich prompt meinen verstaubten C-64 wieder aus dem Regal und installierte ihn am Fernseher (funktioniert noch), um dann folgende Klassiker Revue passieren zu lassen: Skate or Die, Ski or Die, Frogger, World Games, Winter Games, Yie are Kung Fu, International Karate + Bruce Lee, Space Taxi und zu guter letzt das meiner Ansicht nach beste Spiel: Archon. Jenes mußte ich prompt auch nochmal auf dem AMIGA 500 durchspielen.

Dann kam meine alte PC-Sammlung dran: Stunt Car Racer 4D Sports Driving (bekannt unter STUNTS). Ich liebe es! Man kann eigene Strecken bauen, es gibt schnelle (inzwischen veraltete) Wagen, Loopings, Schrauben, enge Kurven, lange Kurven, Sprünge, Brücken, Strecken aus Eis, Matsch und Asphalt! Spielherzer, was willst du mehr? O.k., bessere Grafik und modernere Wagen könnten es ruhig sein. Aber grundsätzlich frage ich mich nach dieser Retrospektive: Warum zum Teufel können die Firmen nicht einfach ein hypergeniales Update (wie Westwood jetzt mit Dune 2000) von genialen alten Klassikern machen? Alle meine Bekannten wollen das!

Philipp Brockmann, via AOL

Tja Philipp, das wollen wir auch! Ich frage mich schon lange, weshalb die vielen guten Spielkonzepte der 8-Bit-Ära achtlos links liegen gelassen

werden. Wer würde nicht vor Freude jauchzen, wenn es moderne Varianten von M.U.L.E., Hearts of Africa, Seven Cities of Gold, Kaiser, Fort Apocalypse, Aztec's Challenge, Wizard of Wor, Adventure Construction Set, Impossible Mission oder Lazy Jones gäbe? Als Hoffnungsschimmer nur soviel: Abgesehen von Dune 2000 sollen diverse Entwickler eifrig an zeitgemäßen Versionen von Impossible Mission und Virus (Klassiker auf dem Acorn Archimedes) werkeln. Nach der E3 wissen wir hoffentlich mehr.

Neue Ideen

Wenn ich mir die Anzahl der angekündigten Spiele ansehe, muß ich wirklich staunen. Nur die Vielfalt läßt meiner Meinung nach zu wünschen übrig. Die 100ste Kopie von C&C, dutzende Rennspiele, Adventures und wiederum ein Ballerspiel (was in der Regel wegen Indizierung gar nicht auf den Markt kommt). Fällt den Programmierern eigentlich überhaupt nichts Neues mehr ein? Denn egal wie gut ein Spiel auch ist, in irgendeiner Form hat es das schon einmal gegeben. Ich persönlich würde mir viel mehr Spiele wie GTA oder Mass Destruction wünschen. Einfache Fun-Spiele, ohne einen ersten Hintergrund, atemberaubende Grafik und einem Gameplay, was man erst nach vielen Stunden erlernt hat. Ich meine damit nicht, daß neue Genres erfunden werden sollen, nur die, die genügend vorhanden sind, sollten ideenreicher gestaltet werden, beziehungsweise sollte es manche Genres einfach häufiger geben, wie z.B. Fun- oder Rollenspiele. Seid Ihr nicht auch der Meinung, daß mal langsam wieder neue Ideen her müssen?

Gordon Zahrt, via Fax

Auf dem stark umkämpften Massenmarkt bevorzugen die Hersteller Genres, von denen sie wissen, daß sie gewinnbringend sind und von ihrem Kundentamm gewünscht werden. Somit werden Spiele produziert, die in der Vergangenheit großen Umsatz brachten, um das Verlustrisiko zu minimieren. Ebenso werden verschiedene Genres miteinander kombiniert. Jüngstes und innovativstes Beispiel: Battlezone, das Echtzeitstrategie und 3D-Ego-Shooter verknüpfte (Test in Power Play Ausgabe 4/98). Auch das kommende Army Men (Test in dieser Ausgabe) oder Star Wars Rebellion (siehe Titelstory Power Play Ausgabe 5/98) bringen neuen Schwung und frische Genre-Mixturen in den Spiele-Alltag.

Euer Werkzeug?

Was ich schon immer mal wissen wollte: Schreibt Ihr Eure Testberichte auf einem Macintosh oder auf einem Windows-95-Computer? Übrigens habe ich mich schnell an das neue Power Play-Team gewöhnt. Wieso habt Ihr eigentlich das CD-Cover 3/98 Schwarz/Weiß gemacht?

Urs Metz, Karlsruhe

Wir testen und schreiben in der Regel auf Windows-95-Maschinen, wobei wir für E-Mail und Textverarbeitung auch noch auf NT-Rechner zugreifen können. Layoutet wird dann auf Macintosh-Systemen. Die Feinarbeit an den Texten erledigen wir in der Redaktion dann ebenfalls am Mac. Die Power-Play-Cover-CD ist gar nicht Schwarz/Weiß. Seit einigen Ausgaben mischen wir Silber, Schwarz und eine Zusatzfarbe. Das Motiv der CD bezieht sich immer auf das wichtigste Demo der Scheibe.

Neue Ideen braucht das Land. Dies fiel zwei Spiele-Fans auf, die wohl vielen Lesern aus dem Herzen sprechen dürften.

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

Powerpost@wekanet.de

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort **Power Post** angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.



In Ausgabe 05/98 hattet Ihr einen Bericht über das Riverworld-Spiel. Ich hätte gerne die Namen der einzelnen Bücher von Philip José Farmer gewußt, da mich die Handlung interessiert. Wenn Ihr die Bestellnummern noch hättet, wäre das Klasse! Ich hoffe, Ihr könnt mir weiterhelfen.

Gerne helfen wir Dir weiter. Joe hat sofort in seiner Bibliothek gekramt, um Dir die Namen der Bücher nennen zu können: Die Flußwelt der Zeit (Best.-Nr.06/3639), Auf dem Zeitstrom (06/3653), Das dunkle Muster (06/3693), Das magische Labyrinth (06/3836), Die Götter der Flußwelt (06/4256). Alle sind als Taschenbuch im Heyne-Verlag, München. erschienen.

Hallo Christiane! Help! Vor ein paar Wochen habe ich beim Chaten einen netten Jungen kennengelernt. Inzwischen treffen Paul (die Namen wurden von der Redaktion geändert) und ich uns täglich im Chatroom. Alles wäre kein Problem, aber: Ich habe mich aus Spaß als Mädchen ausgegeben. Klingt bescheuert, ist aber so. Jetzt will ich ihn mal treffen. Er ist ja so nett und wohnt auch in Chemnitz. Aber die Überraschung wäre doch

Martin, via Internet

Kommunikation über das Internet und Rollenspiele ermöglichen uns, der Realität zu entfliehen und in unterschiedliche Charaktere zu schlüpfen. Dabei gibt es eigentlich keine Grenzen, jeder Spieler hat die Möglichkeit, aus seinem virtuellen Charakter zu machen, was er will.

Ein Rollenspieler sollte deshalb von gefestigter Natur sein, da das wirkliche Leben mit der gespielten Rolle leicht in Konflikt geraten kann. Deshalb rate ich Dir, Spiel und Realität strikt auseinanderzuhalten. Im Spiel kannst Du vieles ausprobieren, doch Du solltest die Ergebnisse nicht unkontrolliert und unkritisch ins echte Leben übertragen.

Meine persönliche Erfahrung: Leute, die mir im Chat oder im Spiel sehr sympathisch waren, konnte ich dann bei einem persönlichen Treffen nicht ausstehen. Gut, das muß nicht so sein, aber man sollte damit rechnen und deshalb keine vorläufigen Schlüsse ziehen. Ich verzichte mittlerweile darauf, meinen Freundeskreis ständig durch gute Online-Bekanntem zu erweitern zu wollen. Außerdem: Wer sagt Dir denn, daß Paul wirklich Paul ist und nicht Pauline?



**+
Zubehör**

**PC
CD-ROM**

**+
SONY
PSX**

NINTENDO 64

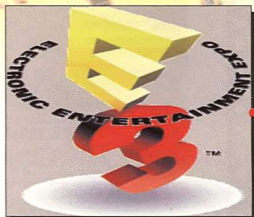
**Bitte nur
Händleranfragen!**

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

Wir liefern bis zu einem Auftragswert
Von DM 200,- auf Rechnung zu Versand-
kosten in Höhe von DM 5,-
Ab DM 200,- liefern wir gegen Nachnahme
zu einem Versandkostenanteil von DM 8,-
(zzgl. DM 3,- Postgebühr) oder gegen
Vorkasse (nur EC-Scheck) zu einem
Versandkostenanteil von DM 5,-
- Weitere Artikel auf Anfrage, Ladenpreise differieren -
Irrtum und Änderungen sind vorbehalten -
- Lieferung solange Vorrat reicht -
ALLE ACTIONSPREISE LIEFERBAR
SOFORTIG UND KOSTENLOS
HÄNDLERANFRAGEN ERWUNSCHT
Preisliste gültig bis: 12.07.98

Heart of Darkness

Ein Titel aus der Verlorenen Legion jetzt vor der Tür! Das französische Animationswunder in der Tradition von „Abe's Oddysee“!



E3 in Atlanta

Das Mekka von Dig-Italien, das Las Vegas der Computerspieler: Die Power Play Redakteure auf dem Event der Events.



N.I.C.E. 2

Viele Autos und viele Strecken, tolle Grafik. Rennen ausrüsten und bewaffnen – spielen wie Gott in Frankreich!



Vangers

Bunt, schräg, anders: Vision einer hoffnungslosen Zukunft zwischen Monstern und Mutationen. Mad Max auf fernen Planeten!



Mech Commander

Das Original der Blechkolosse aus FASAs Battle-Tech-Universum. Adrenalin pur.

Im übrigen warten wir auf

„Falcon 4.0“, „M.A.X. 2“, „Grand Prix 500cc“, „Riverworld“, „Unreal“, „Quest for Glory 5“, „Malkari“, „SiN“, „Daikatana“...

8/98

erscheint am **13. Juli**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Ralf Müller (rm) verantw.

Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)

Redaktion: Stephan Freundorfer (sf), Joe Nettelbeck (jn), Christian Peller (cis), tom schmidt (ts), Maik Wöhler (mw)

CD-Redaktion/Hardware: Thomas Ziebarth (tz)

Schöne Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Thomas Ziebarth (tz)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS)

Redaktionsassistent: Christiane Wesoly (1231)

Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth

Jeden Dienstag und Donnerstag von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr

Tel.: 089/13599400

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297

Layout & DTP: Hermann Schmitzberger, Martina Siebert

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: TopWare/Crystal Dynamics

Anzeigenleitung: Alan Markovic 1108

Medienberatung: PLZ-Gebiet 6-5, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel (1270), PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault (1273)

Markenartikel: Christian Buck (1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenen (1471)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 10 vom 1. Januar 1998

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197

Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London

Tel.: 0044-0181446-6400, Fax: 0044-0181446-6402

USA: M & T International Marketing, San Mateo

Tel.: 001-415-358-9900, Fax: 001-415-358-9739

Holland: Insight Media, Laren

Tel.: 0031-35-6395111, Fax: 0031-35-6310572

Korea: Young Media Inc. Seoul

Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Japan: Accot Corp., Tokio

Tel.: 03-813-3800-3229, Fax 03-813-3800-3844

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Bestell- und Abonnement-Service:

Power Play Aboservice/Postfach 1163, 74168 Neckarsulm,

Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244

Österreich: DSB Aboservice GmbH

Arenbergstr. 3, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866

Schweiz: Aboservice AG

Rorschacherstr. 270, CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/282 44 15

Einzelheftbestellung In- und Ausland: Computerservice Jost,

Isenhardtstr. 9, 80468 München, Tel.: (089)20240250, Fax:

(089)20240215

Preis: Power Play: Einzelheft 4,90 Mark; Jahresabonnement (12

Ausgaben): Inland: 49,90 Mark; Ausland: 73,80 Mark; A: 398,- OS: CH:

49,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: MVZ Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH &

Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 10542E

Herstellung/Leitung: Otto Albrecht (1440)

Technik: Journalsatz GmbH

Gruber Str. 48b, 85568 Poing

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 Ver-

fasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer

Medien herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbar-

ung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir

keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind

urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Überset-

zungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art,

ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit

schriftlicher Genehmigung des Verlages. 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 Informa-

tionen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler

enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrläs-

sigkeit 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 08121/95-1685

Verlagsleitung/Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH,

Gruberstr. 48a, 85588 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,

Telefon 08121/95-0, Fax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier

mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



Ein Roboter sieht rot.

Neuartiges
Gameplay

*erhältlich ab 29.6.98



69.-*



TopWare
INTERACTIVE

Robo Rumble

Robo Rumble ist ein taktisches 3D-Echtzeitstrategiespiel, das zwei, jeweils 15 Missionen umfassende Feldzüge im Einzel- und heiße Gefechte für bis zu vier Teilnehmer im Mehrspieler-Modus bietet. Bauen Sie Ihren optimalen Kampfroboter aus verschiedensten Fahrwerken, Waffen und Boostern. Nativer 3Dfx-Modus und Direct 3D-Unterstützung für die gängigsten 3D-Beschleuniger.

101 x in Deutschland

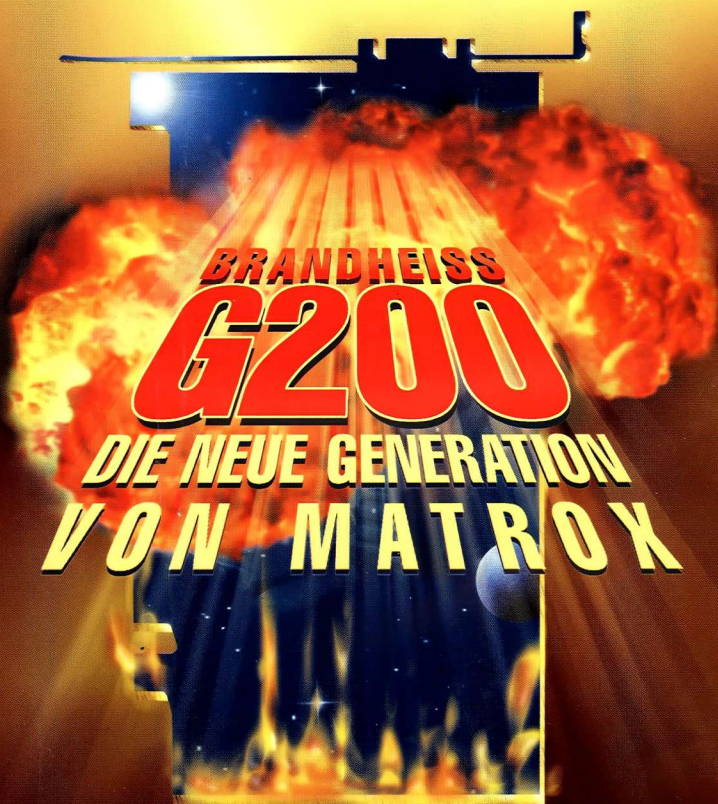
<http://www.mediamarkt.com>

MediaMarkt

VIDEO • TV • HIFI • COMPUTER • FOTO • CD • TELEKOMMUNIKATION • ELEKTRO

WANTED!

HOT PERFORMANCE BREAKTHROUGH



matrox

Matrox GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

© 1994 All rights reserved: Matrox