POWER PLAY

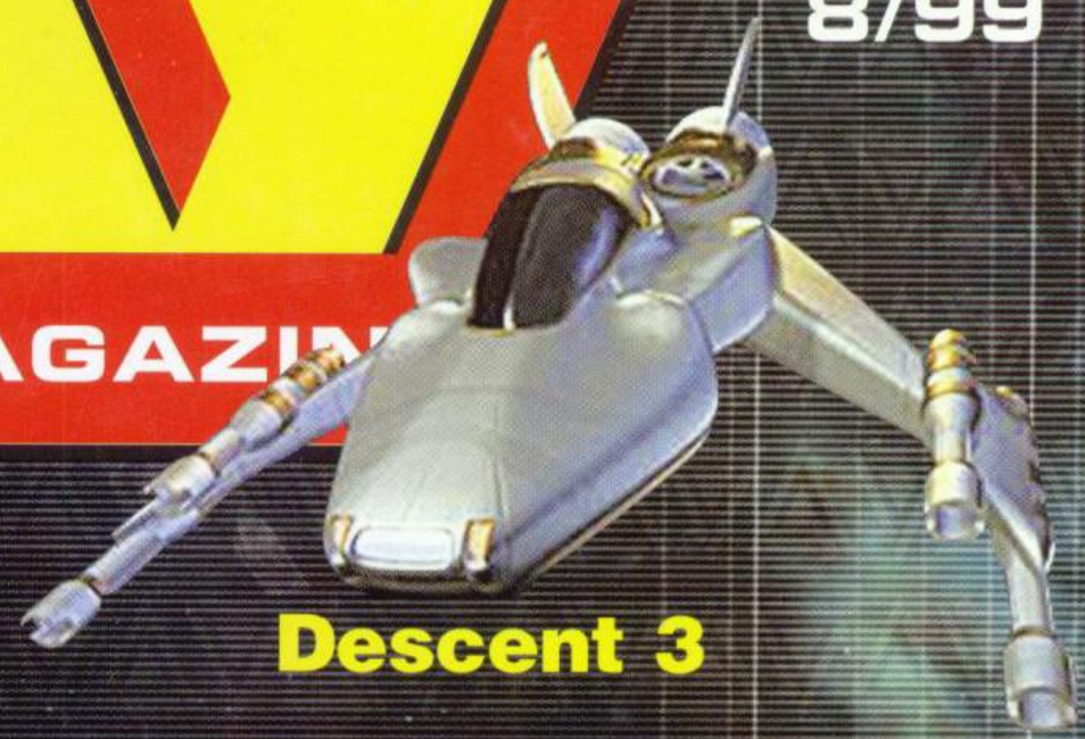
PC-SPIELE MAGAZIN

DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50
lfr 158,-/hfl 8,25
bfr 158,-/Lit 9.000
Pta 725,-
www.powerplay.de

8/99



CD im Heft



Descent 3

Für die ELITE im Weltraum

Elite Frontier



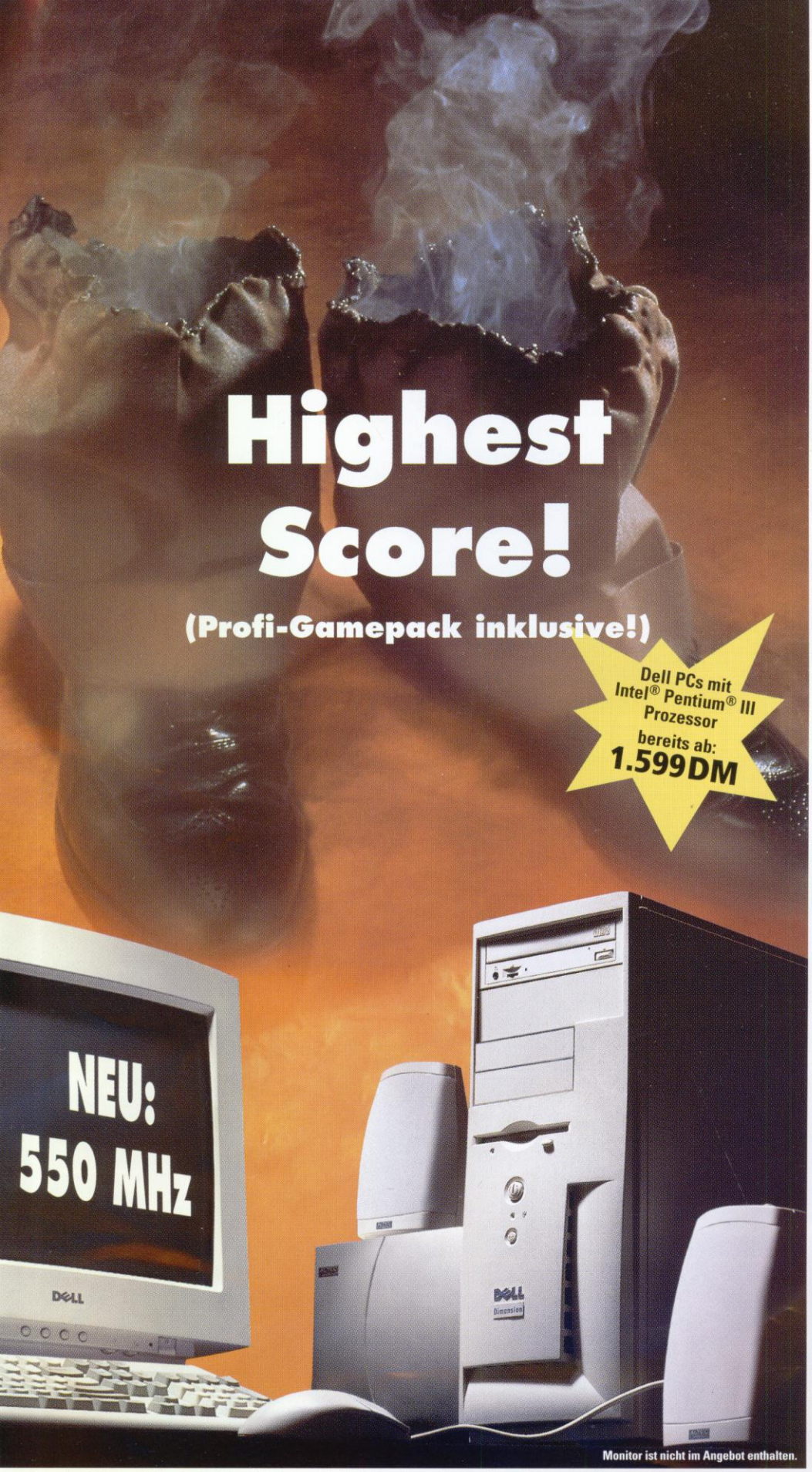
Outcast



ar Wars Racer

-Brenner im Test

4 391054 204909 08



Monitor ist nicht im Angebot enthalten.

Hier sehen Sie nur einige Beispiele zahlreicher PC-Konfigurationen. Rufen Sie an für Ihre individuelle Wunschkonfiguration.

Damit die neuesten PC-Games noch viel heißer abgehen:

- Full Speed mit Intel® Pentium® III Prozessor
- Tolle Ausstattung
- Aktuelle Gamehits und Top-Software inklusive
- 3 Jahre Service, davon 1 Jahr vor Ort

Das alles gibt's bei Dell, dem zweitgrößten PC-Hersteller der Welt* inklusive! Nix wie anrufen!

* im 1. Quartal 99, Quelle: IDC 4/99

Dell® Games PC Dimension™ XPS T

Intel® Pentium® III Prozessor 450 MHz, 500 MHz, oder 550 MHz

- Intel® 440BX AGPset
- ATX Minitower-Gehäuse
- 512 KB Cache
- 128 MB SDRAM, erweiterbar auf 768 MB
- 13,6 GB* Festplatte 7200 UPM
- **16 MB 3dFX Voodoo3 3000D AGP Grafikkarte**
- **Toshiba 6x DVD-ROM Laufwerk**
- **Sony CRX 100E 4x/2x/24x CD-RW Laufwerk**
- Creative Sound Blaster Live! Value Soundkarte
- Altec Lansing ACS 340 Stereo-Aktiv-Lautsprecher mit Subwoofer
- MF II-Tastatur, MS IntelliMouse, 3,5" Floppy
- Vorinstalliert: MS Windows 98 SE (CD), MS Works Suite 99 (CD), MS Internet Explorer, T-Online, McAfee Virusscanner
- 3 Jahren Service, davon 1 Jahr vor Ort
- **Dell Elite Spielepaket:**
  FIFA 99, Populous III, Half-Life, Racing Simulation 2
  oder
  Dell Power Spielepaket:
  Puzzle Bobble, Tomb Raider II, Worms 2, Commandos: Hinter feindlichen Linien, Sensible Soccer European Club Edition

2.999 DM / 1.533,36 €
• Best.-Nr.: D130799 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 450 MHz

3.399 DM / 1.737,88 €
• Best.-Nr.: D140799 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 500 MHz

3.999 DM / 2.044,66 €
• Best.-Nr.: D150799 mit Intel® Pentium® III Prozessor, 550 MHz

Dell Monitore und Upgrades

- Dell 17" Monitor M770[1] (16,0" V.I.S.)
  70 kHz, 0,27 mm, max 1024x768/85 Hz, TCO-95
  599 DM/306,26 €
- Dell 19" „Trinitron®" Monitor P990[1] (18,0" V.I.S.)
  96 kHz, 0,25 mm, max 1280x1024/85 Hz, TCO-95
  1.199 DM/613,04 €
- Aufpreis für zus. 64 MB SDRAM **214 DM/109,42 €**
- 32 MB Diamond Viper V770D TNT2 AGP Grafikkarte (Aufpreis von Voodoo3 3000D) **93 DM/ 47,55 €**
- US Robotics V.90 PCI Global Modem **126 DM/ 64,42 €**
- Toshiba 6x DVD-ROM Laufwerk mit Hardware-Decoder (TV-Out) **120 DM/ 61,36 €**

Neu: 250 MB Zip Built-In™ von IOMEGA



Das schnelle, große und unkomplizierte Speichermedium der Zukunft. Damit machen Sie jetzt noch mehr aus Ihrem Dell® Dimension™ PC:

- mehr Speicherkapazität als 175 Disketten
- vorinstalliert für alle Dimension™ PCs erhältlich für nur **348 DM/177,93 €**

intel inside
pentium® III

Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und zzgl. Versandkosten.

* Die Bezeichnung GB bedeutet bei Festplatten 1 Milliarde Bytes; die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren.

[1] Diese Monitorpreise sind nur gültig beim Kauf eines Dimension Systems.

Microsoft Software wird in einer OEM-Version geliefert. Handbuch/Dokumentation erhalten Sie in der Online-Version. Druckfehler, Irrtümer und Änderungen vorbehalten. Kundendaten unterliegen der elektronischen Datenverarbeitung. Dimension™ ist ein Warenzeichen der Dell Computer Corporation. Die Logos Intel Inside® und Pentium® sind eingetragene Warenzeichen, MMX™ und Celeron™ sind Warenzeichen der Intel® Corporation. „Trinitron®" ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sony Corporation.

Anrufen* & Bestellen

0180/5448188

*Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-14 Uhr – 24 Pf./Min. bundesweit

Fax: 06103/971640

BE DIRECT™
DELL®
www.dell.de

Redaktion *intern*

Inteame Geständnisse

Jetzt kam es heraus: Stephan ist in Wahrheit blond, und Joe zum TV-Star geboren. Diesen Eindruck gewannen wir jedenfalls neulich, Anfang Juni, bei den Ausstrahlungen von „Liebe Sünde" und „Peep", wo die beiden einen Gastauftritt hatten. Gefilmt wurden sie allerdings nicht im Studio, sondern in ihrem natürlichen Revier, dem Münchner Kunstpark Ost (hat nichts mit „Kunst", sondern eher mit „künstlich" zu tun). Nicht nur das Bier trieb unsere Redaktion in diese Nachtschwärmer-Area, sondern eine spezielle Party: Die „Wet-Attack"-Fête von CDV, bei der eine „Miss Lula-"Wahl und diverse Anzüglichkeiten die Kamerateams besagter Erotikshows auf den Plan riefen. Und während Stephan seinen Mund nicht halten konnte, kamen die Fernsehmacher an Joe einfach nicht vorbei. Nur der liierte (nicht lädierte!) Rest von uns hielt sich bedeckt. Filmische Belege unserer „Öffentlichkeits"-Arbeit findet ihr auf unserer Heft-CD-ROM. Vorab schon mal einen Fotobeweis, daß auch Chris (rechts, mit Bierflasche) optisch ein Blondchen zu schätzen weiß.



Diesen Kenner kennen wir doch..

Apropos Stephan: Während ein Tennisstar wohl seltenst unterm Basketballkorb oder auf dem puckverseuchten Eis eine gute Figur machen dürfte, wagt unser geliebter „Spochtlehrer" Stephan den radikalen interdisziplinären Seitenwechsel: Von den Renn- und Sportspielen der PC-Welt zieht es ihn nun für einige Zeit in die actiongeladenen Konsolenniederungen. Da man in seinem Alter das Tempo nicht mehr so forcieren sollte, wird er mehr die Rolle eines Spielertrainers übernehmen. Wir wünschen ihm viel Glück in der nächsten Saison! Damit Ihr künftig besser auf dem Laufenden bleibt, was sich in unserem Team gerade so abspielt, haben wir unsere Nabelschau „Team intim" verändert und erweitert. Dabei mußten wir auch gleich die Fahndungsfotos unserer Knastkamera dem BND rücküberstellen. Ersatzweise werden wir Euch mit ein paar Schnappschüssen aus unserem lichtscheuen Alltag abschrecken. Ab Seite 100 erfahrt Ihr nun die gnadenlose Einblicke in jene abstrusen Gedanken, die uns gerade umtreiben - denn die Wahrheit ist irgendwo da draußen!

Einen verspielten Sommer!

Euer Power Play-Team

KOLUMNE

Wo bleibt die KI?

Die Menschen seien die intelligentesten Lebewesen der Erde, heißt es. Mir kommen öfter Zweifel, wenn ich an der Supermarktkasse ferngesteuerte Drohnen erlebe, mit denen eine Unterhaltung so spannend wäre wie das Aufschneiden von Wurst und Käse schwierig zu sein scheint. Oder wenn ich am Telefon öfter taubnussigen Fehlwählern vergeblich erkläre, daß ich weder Frau Meyer noch die Einkaufszentrale einer unsäglichen Drogeriemarktkette sei. Von den blindschleichigen Warmduschern im Straßenverkehr will ich lieber gar nicht erst anfangen...



Da also kriegslüsterne und zerstörerische Menschenmassen auf diesem Planeten wüten, sollen gerade Computerspiele Künstliche Intelligenz (KI) aufweisen? Von Menschenhand eingebaut? Was für ein Denkfehler, muß ich immer wieder kopfschüttelnd feststellen, wenn mich gerade ein Computergegner durch platten Betrug und freches Mogeln in Schwierigkeiten bringt. Seien wir doch mal ehrlich: Hinter den meisten KI-Funktionen der Spiele stecken plumpe, von faulen Menschen ersonnene Schleichwege nach dem Muster: „ich laß das Programm nachschauen, wo der Spieler was macht, um den Computergegner entsprechend zu lenken". Den „Fog of War" kennt der Computer kaum. Und wenn nötig, auch keine Ressourcen- oder Bewegungsbeschränkungen. Um KI vorzutäuschen, besitzt er plötzlich Waffen und Fähigkeiten, die er bei normalem Spielverlauf gar nicht hätte haben können. Und wie von Zauberhand bewegt er sich doppelt so schnell oder weit wie wir und nimmt auch schon mal Abkürzungen durch Mauern oder soliden Fels. Oder ignoriert im Kampf gerne Beschränkungen, die ein magischer Spruch unsererseits hätte hervorrufen müssen. Oder überfällt uns grundsätzlich sehr früh mit fetten Raumschiffen, die er unmöglich schon hätte bauen können.

Und die Programmierer scheinen zu glauben, wir Spieletester seien so blöd und merken das nicht. Da ähneln sie den Politikern, die ebenfalls meinen, schwachsinnige Entscheidungen, Widersprüche und Steuererhöhungen würden der Aufmerksamkeit von Journalisten entgehen. Tststs! Ihr alle könnt nur hoffen, daß es keine höhere Intelligenz gibt, die Euch mal für alle Marketing- und sonstige naßforsche Lügen zur Rechenschaft zieht!

Auf bessere Spiele-KI und Gerechtigkeit wartend,

Euer Ralf

INHALT

TITELTHEMEN

X – Beyound the Frontier 34
Für die ELITE im Weltraum

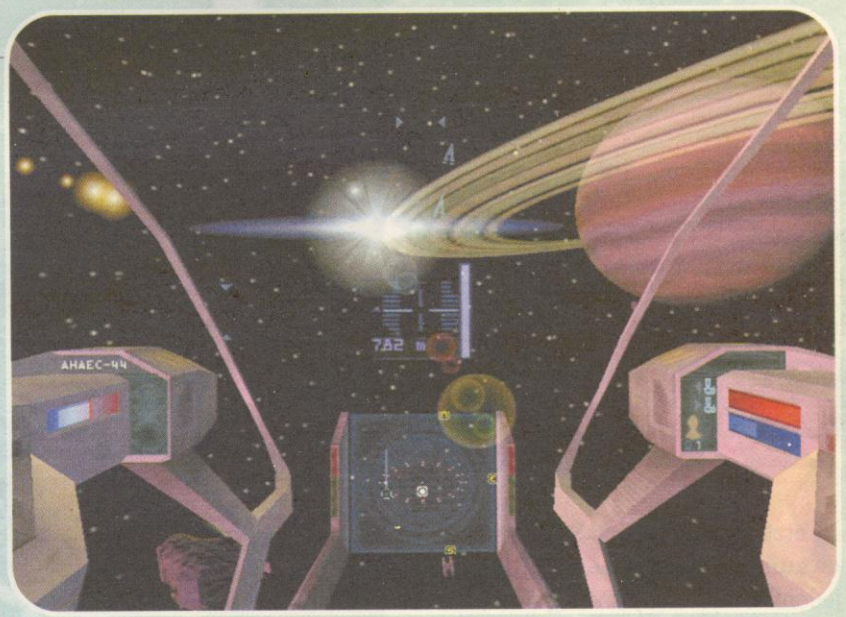
Descent 3 72
Tunnelblick für Action-Experten

Dungeon Keeper 2 78
Wir locken die Helden in böse Fallen

Star Wars Racer 40
Das Rennen um die Episode 1

Outcast 42
In bunt und 3D: Cutter Slade rettet die Welt

15 günstige CD-Brenner im Test 102

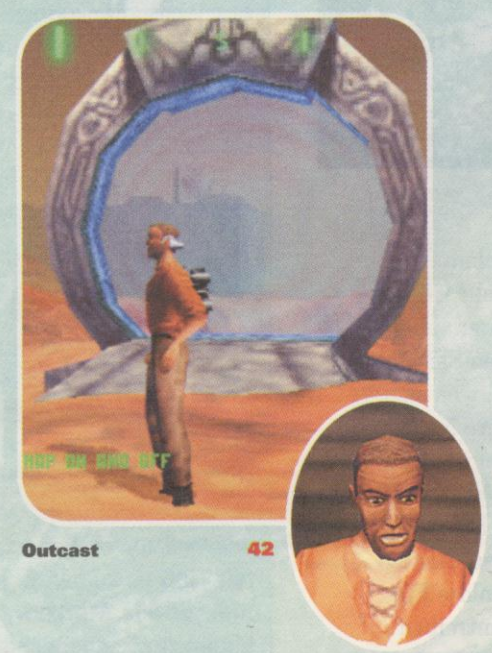


X - Beyond the Frontier 34



Descent 3 72





Outcast 42

Dungeon Keeper 2 78

PIPELINE

Kurzmeldungen 10
Brandaktuelles aus der Spieleszene

Beach oder Budget 14
Schnäppchen für die Sommerzeit

Planescape Torment 16
Interplays Reise ins Reich der Toten

Septerra Core 20
Auf den Pfaden des japanischen Rollenspiels

Re-Volt 22
Geschwindigkeits-Revolte im Kinderzimmer

Oni 24
Action-Adventure im Manga-Stil

No One Lives Forever 26
Im Geheimdienst Ihrer Majestät

Might and Magic VII 28
Die Macht der Magie lockt Rollenspieler

Evolva 30
Genetische Monster vs. kosmische Parasiten

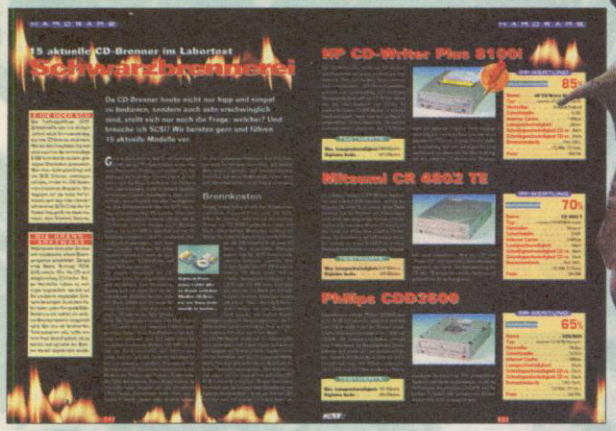
Lego Racers 31
Süßer Rennspaß zum Bauklötze Staunen...

Phönix 32
Achtung Aliens – wir kommen aus der Asche!

The Sims 33
SimCity im Reiheneckhaus

TEST

Descent 3 72
Dungeon Keeper 2 78
F-22 Lightning 3 83
Fighting Steel 87
Heavy Gear 2 88
Outcast 42
Need for Speed: Brennender Asphalt 92
PGA Championship Golf 39
Star Wars Racer 40
Total Annihilation: Kingdoms 84
Unreal: Return To Na Pali 77
X – Beyond the Frontier 34



CD-Brenner 102



Total Annihilation: Kingdoms 84

SUPPORT

Civilization: Call to Power 47
Strategien der Spieledesigner
Silver 51
Komplettlösung
Warzone 2100 59
Komplettlösung – 3. Teil
TOCA 2 61
Strategie-Guide
Lands of Lore III 65
Komplettlösung – 1. Teil
Cheat-Fundgrube 70
Nützliche Helfer

ONLINE

Everquest – Geschichten aus Norrath 94
Everquest – Reiseführer für ahnungslose Abenteurer 96

HARDWARE

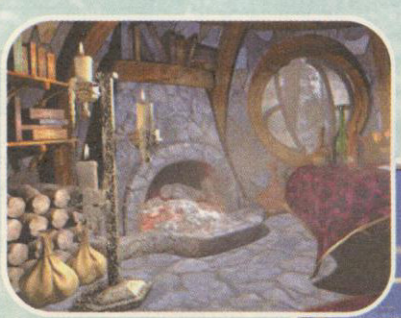
Schwarzbrennerei 102
15 günstige CD-Brenner im Test
Asus AGP-V3800 Ultra 108
Highend-Grafikkarte vom Motherboard-Spezialisten
Hardware-News 109
Neue Produkte im Überblick
Der gute Ton macht den Sound 110
Terratecs Xlerate Pro gegen DMX

SERVICE

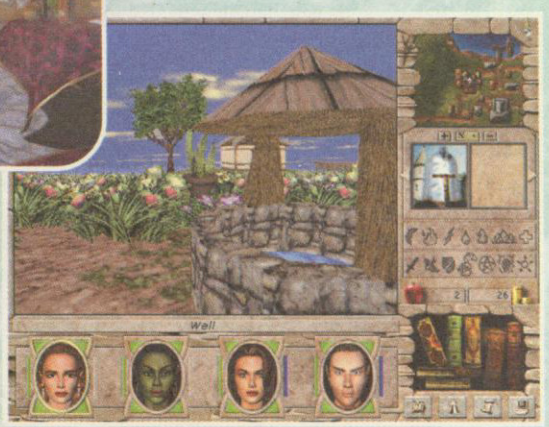
Editorial 3
Das ist auf der Power-Play-CD 6
Charts 98
Team intim – Die Vorlieben der Redakteure 100
Inserenten 108
Leserpost 112
Impressum 114



Heavy Gear 2 88



Might & Magic 7 28





Die CD im Überblick



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 3D-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).

DEMOS

Top-Demo: Need for Speed 4
Thrust, Twist & Turn
Dark Secrets of Africa (neu)
Desert Fighters
Jack Nicklaus 6
Hidden & Dangerous
Chroniken des schwarzen Mondes
Jeff Gordon XS Racing
Die Völker (Pimmon-Demo)
Re-Volt (selfrun)
Fire and Darkness (selfrun)

UPDATES

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

• **Die Völker**	**– Upd. 2.02 (dt)**
• **Die Siedler III**	**– Upd. 123 auf 135 (dt)**
	– Upd. 130 auf 135 (dt)
	– Upd. 131 auf 135 (dt)
	– Upd. 134 auf 135 (dt)
	– Upd. alle auf 135 (dt)
• **Malkari**	**– Upd. 1.01**
• **Warzone**	**– Upd. 1.04**
• **Requiem**	**– Upd. 1.2**
• **Civilization: Call to Power**	**– Upd. 1.1**
• **Starsiege Tribes**	**– Upd. 1.5**
	– Upd. 144 auf 15
	– Upd. 10 auf 15



Hidden & Dangerous

Weit hinter den feindlichen Linien müßt Ihr gefährliche Einsätze im zweiten Weltkrieg bestreiten.

CPU: P133, RAM: 24 MB, Grafik: SVGA, D3D, 3Dfx, CD-ROM 4x



Die Völker

Siedeln und Knuddeln mit drei grundverschiedenen Völkerschaften.

CPU: P133 MHZ, RAM: 32 MB, Grafik: SVGA, CD-ROM 4x



Chroniken des schwarzen Mondes

Strategie auf der Grundlage der beliebten Fantasy-Comic-Reihe. Schwerter und Magie unter einem schwarzen Trabanten.

CPU: P133, RAM: 32 MB, Grafik:SVGA, CD-ROM 4x



Re-Volt

Leider nur selbstablaufend. Trotzdem bekommt Ihr einen guten Eindruck von dem witzigen Fernlenkrennspiel.

CPU: P200, RAM: 32 MB, Grafik: D3D, CD-ROM 4x

AUSSERDEM DEMOS VON:

• **Need for Speed 4 (coole Bleifuß-Action)** • **Thrust, Twist & Turn (noch ein Rennspiel)** • **Dark Secrets of Africa (strategische Artefaktensuche)** • **Desert Fighters (Dogfights über der Wüste)** • **Jack Nicklaus 6 (Der mit den Gölfen keult)** • **Jeff Gordon XS Racing (Arcade-Rennen im Raketen-Tempo)** • **Fire and Darkness (wilde Action)**

VIDEOS

- **Phönix**
- **Wet Attack Party**

TOOLS

- **NEU: DirectX 6.1 Win 95/98 (dt) Systemtreiber**
- **Internet-Explorer 5.0**
- **Glide 3.01 für Voodoo2 – Treiber für DirektX 6**
- **Hex Workshop 32 – Hex-Editor**
- **Glide 2.43/2.51 – Treiber für Voodoo1**
- **WinZip 6.3 – Packer**
- **Indeo 5 – Videoplayer**
- **Game Commander –Shareware**
- **Active Movie**

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 8/99

- Top Demo: Need for Speed 4
- Thrust, Twist & Turn
- Dark Secrets of Africa (neu)
- Desert Fighters
- Jack Nicklaus 6
- Hidden & Dangerous
- Chroniken des schwarzen Mondes
- Jeff Gordon XS Racing
- Die Völker (Pinmon-Demo)
- Re-Volt (selfrun)
- Fire and Darkness (selfrun)

POWER PLAY CD 8/99

[demos]

- Top Demo: Need for Speed 4
- Thrust, Twist & Turn
- Dark Secrets of Africa (neu)
- Desert Fighters
- Jack Nicklaus 6
- Hidden & Dangerous
- Chroniken des schwarzen Mondes
- Jeff Gordon XS Racing
- Die Völker
- Re-Volt (selfrun)
- Fire and Darkness (selfrun)

[tools]

- NEU: DirectX 6.1 Win 95/98 (dt) – Systemtreiber
- Internet-Explorer
- Glide 3.01 (Voodoo2) – Treiber
- Glide 2.43 (Voodoo1) – Treiber
- Hex Workshop 32 – Hex-Editor
- Active Movie
- WinZip 6.3 – Packer
- Indeo 5 – Videoplayer
- Game Commander (Shareware)

[updates]

- Die Völker – Upd. 2.02 (dt)
- Die Siedler III
  - Upd. 123 auf 135
  - Upd. 130 auf 135
  - Upd. 131 auf 135
  - Upd. 134 auf 135
  - Upd. alle auf 135
- Malkari – Upd. 1.01
- Warzone – Upd. 1.04
- Requiem – Upd. 1.2
- Civilization: Call to Power – Upd. 1.1
- Starsiege Tribes – Upd. 1.5
  - Upd. 144 auf 15
  - Upd. 10 auf 15

[videos]

- Phönix
- Wet Attack Party









Ich habe überlebt ...



Als Appetithäppchen für die „Liebe-Sünde"–Filmreportage auf unserer Heft-CD haben wir einen Grenz-Erfahrungsbericht von Claudia Rieflin, Pressesprecherin von CDV (Wet Attack) aufgeschnappt:
„Niemand hatte mich gezwungen, kein Chef hatte es mir unter Androhung der Hans-Meiser-Show befohlen – nein, es war mein ureigenster Einfall gewesen: ein Blondinen-Wettbewerb zur Wet-Attack-Fête!
Nie mehr! Außer vielleicht mit dunkelhaarigen, muskulösen Männern, die alle den IQ von Albert Einstein haben und mir gänzlich zu Willen sind. Aber nie, nie mehr mit langmähnigen, gazellenbeinigen Blondinen mit großer Oberweite – vorher ziehe ich lieber in eine Neubausiedlung und werde Hausfrau!
Eigentlich sollten zwölf Blondinen antreten, aber eine mußte absagen, die andere rief uns aus München an und realisierte just in diesem Moment, daß sie eigentlich in Hamburg auftreten sollte...
Eine Kandidatin kam mit Bodyguard und Rechtsanwalt, die andere mit Freund und Freundin (keine Ahnung, wie sich deren Verhältnis untereinander so gestaltet hat). Eine hing ständig am Handy, um ihren Verlobten minuziös auf dem Laufenden zu halten, die nächste wollte dann doch nicht mehr proben, geschweige denn auftreten, sondern unterhielt sich mit mir auf der Damentoilette über den Sinn des Lebens – frei nach Monty Python. Eine andere ließ es sich nicht nehmen, eine Stunde vor Auftritt ihr komplettes Programm bzw. ihre Daseinsberechtigung gründlich zu überdenken – es ging sogar so weit, daß sie eine Geschlechtsumwandlung in Betracht zog..
Schön waren auch die nächtlichen Anrufe:
Duhuuuu, du ich bin gerade in der Disco (Bumbumbum im Hintergrund)!
Ich antworte etwas pikiert: Weißt Du eigentlich, daß es mitten in der Nacht ist (es war exakt 01.33 Uhr)?
Antwort: Ich weiß ! Aber Duhuuuu, da lief gerade ein ganz tolles Lied, könnntest du das für meinen Tanz besorgen?
Ich: WAAAASSS??
Sie unbeirrt: Es geht ungefähr so: Trallalaaaa ... Swippswipp... Ohohoh ...
Ich resigniert: Okay, ich besorge es dir, darauf kannst du dich verlassen!!
Sie darauf: Claudieeeee?
Ich bringe nur noch hervor: Ja!
Sie vorsichtig: Habe ich dich geweckt??...

Nun ja, der Contest ging vorrüber. Aber nicht ohne Folgen. Andere Frauen können Ihren Enkelkindern einmal erzählen: Hier stehe ich vor dem Goethe-Institut in Buenos Aires, und hier legen wir den Grundstein für unser Haus. Bei mir wird es sich dann eher so anhören: Hier erwürge ich gerade ein Lula-Double. Nein, mein Kind, ich war nicht blond, ich bin die im schwarzen Latex-Kleid, die mit der Lederpeitsche.
Ach ja, und hier legt mir ein ehemaliger Spieleentwickler gerade ein Stachelhalsband um, für besondere Dienste an der Lack & Leder Front.
Ich hoffe wirklich, ihr Lula-Fans draußen im Lande wißt meinen Einsatz zu schätzen. Eure Claudia!



SITZHEIZUNG

SIDEPIPES

TURBO KOTFLÜGEL

?

RADZIERBLENDEN



RADARWARNGERÄT

EINPARKHILFE



GRIFFMUSCHELN

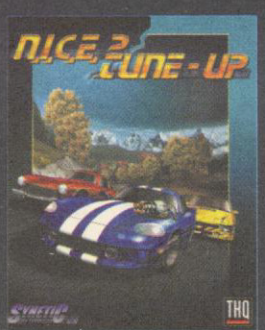
REGENSENSOR



HIT PC Action & Spiel

7/99 85%

„...ein Tuning-Kit, in das Synetic so ziemlich alles gepackt hat, was ein starkes Add-On braucht."



PC Player 7/99 77%

„Die Könige der Rennspielvielfalt legen noch einen drauf..."

PC Games 7/99 77%

„Mit neuen Strecken, neuen Fahrzeugen und einigen neuen Rennmodi bekommt der Besitzer von N.I.C.E. 2 für wenig Geld ein Rundum-Sorglos-Komplettpaket."

N.I.C.E. 2 TUNE-UP

ZEIT FÜR EIN RICHTIGES UPGRADE!



NICE2 VOLLVERSION ERFORDERLICH

SYNETIC The Funfactory

WWW.SYNETIC.DE

VERTRIEB: RUSHWARE GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

Developed by SYNETIC - Published THQ - © by SYNETIC. All rights reserved.

THQ

WWW.THQ.DE

Kurzweilige Kugeln

Swing Plus

Eines der lustigsten kleinen Spiele der letzten Zeit, die Rede ist von Swing (Software 2000), wurde aufpoliert und mit neuen Extras versehen. Im Solo- und Multiplayermodus erwarten Euch neue Überraschungskugeln, die sorgfältig geplante Aufbauten mit einem Rumms zunichtemachen, verfahrene Situationen aber ebenso rasch klären können. Mal werden die Kugelsäulen durchfräst, mal eingefärbt oder von jedem Gewicht befreit, was prekäre Auswirkungen auf das Gleichgewicht der Wippen hat. Nicht nur im Splitscreen, sondern im Arkade-modus mit bis zu acht Mitspielern im LAN, könnt Ihr Euch gegenseitig die Bälle um die Ohren pfeffern. Kugeln, die aus dem eigenen Spielfeld geschleudert werden, landen todsicher beim rechten oder linken Nachbarn an einer falschen Stelle. Das dürfte den simplen Zwischendurch-Spielspaß des munteren Tetris-Nachfolgers eher noch steigern. *fe*



Überraschungseffekte und Fingerspitzengefühl im bunten Kugelhagel

Swing
Genre
Denkspiel
Hersteller
Software2000
Erscheinen geplant
bereits erhältlich

Rollen-Manga

Corum II – Dark Lord



Hicom Entertaiment entführt Euch abermals in die Welt des Action-Rollenspiels im Manga-Stil mit teilweise handgezeichneten Hintergründen. Im zweiten Teil von Corum schlüpft Ihr in die Rolle des Kriegers Paulker, der sich auf dem Rückweg in sein Heimatdorf befindet. Nichts Böses ahnend, gerät er in den Hinterhalt einer Räuberbande. Dank seiner langjährigen Ausbildung im Schwertkampf wird Paulker schnell Herr der Lage. Doch diese Begegnung ist nur der Anfang von mysteriösen Ereignissen: Dunkle Schatten liegen über der kleinen Provinz Corum. Unser furchtloser Held verläßt sich nicht nur auf seine Geschicklichkeit und seinen Kampfgeist. Eine uralte, in Vergessenheit geratene Zauberkunst hilft ihm, das Böse auf ewig zu besiegen. Er durchstreift 20 unterschiedliche Locations wie düstere Dungeons, endlose Wüsten, Wälder, Sümpfe und unwegsame Bergpfade, auf der Suche nach dem dunklen Geheimnis, das dieses Land umgibt. In den Städten erhält er Informationen von den Bewohnern und optimiert seine Ausrüstung bei Händlern, Waffenschmieden und Alchemisten. *Nicole Wüst*

Corum II - Dark Lord
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Hicom/Software2000
Erscheinen geplant
Juni 1999

Rivalnet

Spielnetz

Billiger als Telefonieren (zumindest tagsüber) und inclusive aller Gebühren (Telefon, Internetzugang & Onlinegaming), das verspricht der Münchner Anbieter Rival Net. Bisher nur im Raum München vertreten, richten die rührigen Bayern nun einen bundesweiten Zugang via Mobilcom ein, der für 5 Pfennig pro Minute 50 verschiedene Spiele aller Genres, Chat und Downloads anbietet. Darüber hinaus kann der Internetzugang auch außerhalb des Spielebereiches genutzt werden, surfen ohne Reue lockt hier als weiteres Freizeitmedium. Das wäre ein großer Schritt in die richtige Richtung, den Computerspieler schon seit langem gefordert haben. Ab diesen Monat könnt Ihr Euch unter www.rivalnet.de selbst informieren. *fe*

Wildwest-Strategie

Death Valley

Wer wollte nicht schon mal den berüchtigten Wilden Westen unsicher machen und in die Welt der Cowboys und Indianer eintauchen? In Spellbounds Echtzeit-Strategiespiel Death Valley werdet Ihr Gelegenheit dazu haben. Ihr stellt ein Team aus unerschrockenen Agenten zusammen, von denen jeder seine eigenen Schwächen und Stärken besitzt. In mehr als 20 Missionen führt Euch Euer Weg quer durch die Prärie und endet letztendlich in Death Valley – dem Tal des Todes. Eure Aufgabe besteht darin, unerklärliche Überfälle auf Siedlungen, Goldminen und Forts zu untersuchen. Doch Vorsicht! Jede Eurer Aktionen sollte genauestens durchdacht sein, denn hinter jedem Baum, jeder Mauer und jedem Felsen könnte ein Revolverheld nur darauf warten, Euch das Licht auszublasen. Darüber hinaus solltet Ihr Geräusche, Schuß- und Sichtweite nicht außer acht lassen.

Nicole Wüst / fe



Auch ohne Ihren todbringenden Namen würde diese Schlucht jeden zum Erschaudern bringen



Home sweet Home... man gönnt sich ja sonst nichts

Death Valley
Genre
Echtzeit-Strategiespiel
Hersteller
Spellbound
Erscheinen geplant:
Jahr 2000

Deutsche Version

Rückkehr nach Krondor

Wenn das keine prompte Lieferung ist: Kaum ging ein halbes Jahr ins Land, schon liegt uns nach dem US-Original nun auch die deutsche Fassung von Sierras Rollenspiel „Return to Krondor" vor. Immerhin (um mal mit den guten Nachrichten anzufangen) scheint man die Zeit genutzt zu haben, denn erstens blieben wir diesmal von Dauerabstürzen verschont, und zweitens ist die Übersetzung– abgesehen von wenigen Ausreißern – durchaus okay. Letzteres gilt sowohl für die Screentexte als auch für die Sprachausgabe. James z.B. fällt angenehm auf, nur die deutsche Sprecherin der Hexe Jazhara zieht die Loserkarte, aber das war praktisch vorprogrammiert.



Rendzvous zu nächtlicher Stunde

Denn zwar weiß sie offensichtlich, was sie tut und verfügt auch passenderweise über eine erfreulich dunkle Stimme, aber mit der überragenden, exotischen Ami-Jazhara kann sie halt nicht konkurrieren. Nicht, daß es viele gäbe, die das gekonnt hätten...

Im übrigen ist das Spiel natürlich geblieben, was es auch vorher war: Alle paar Schritte hat man mit unmotivierten Kamerawechseln zu kämpfen, die betuliche und vor allem in den Menüscreens wenig überzeugende Grafik ist in den letzten sechs Monaten nicht besser geworden, die besonders im Kleinformat schlecht lesbare Schrift wurde beibehalten, und wenn die Helden rennen, sieht es nach wie vor so aus, als hätten sie sich in die Hose gemacht. „Rückkehr nach Krondor" ist ein empfehlenswertes Spiel für Leute, die ausschließlich Wert auf eine tolle Story legen und/oder Fans des Fantasy-Romanciers Raymond E. Feist sind, der als graue Eminenz im Hintergrund das Projekt betreute. Ansonsten gilt aber wohl, daß unsere im Februar vergebene Note von 68% in der Gesamtbewertung auch heute noch gerechtfertigt ist. *jn*



Auf in den Kampf, oh edle Rächer der Enterbten...



Das Schloß des Prinzen von Krondor

Spinnen-Adventure

Titanium Angels

Im 3D Action-Adventure Titanium Angels schlüpft Ihr in die Rolle von Carmen Blake, einer Kopfgeldjägerin, die auf Titan, einer Spinne mit eigener Persönlichkeit, durch die Welt der KaiTin reist. Da für Carmen kein Job gefährlich genug sein kann, nimmt sie einen Auftrag an, von dem bisher jeder die Finger ließ: ein Anschlag auf den Diktator Elegia Furie. Schnell befindet sie sich inmitten eines Konfliktes dreier Alienrassen, die versuchen, die Welt für sich zu erobern. Mit allerlei Waffen ausgestattet, sucht sie einen Weg durch die futuristische Umgebung. All dies wäre ein altbewährtes Spielprinzip in einer 3rd-Person Perspektive, würde Titan nicht mitmischen. Nicht nur, daß Carmen auf ihm reiten kann, dieser Krabbler versteht es, sich in die Lüfte zu erheben und besitzt eine eigene Intelligenz. Ihr rennt, klettert und benutzt schlagkräftige Geschosse, um Euch aus brenzligen Situationen zu retten. Das Besondere: Titan kann all diese Aktionen auch ohne Blake auf dem Rücken ausführen. Dadurch wird das Spiel zu einem Unikat. In einer Grafik, die der Unreal-Engine in nichts nachstehen dürfte, versucht Carmen sich an unterschiedlichen Puzzles und Kämpfen (eine Ego Perspektive kann hierbei jederzeit ausgewählt werden). In den 16 Single Player Leveln, z.B. Lavagebiete oder ein Eisschloß in windiger Höhe, findet Ihr alle möglichen Kampfutensilien und Power Ups. Die atmosphärische Hintergrundmusik und die Möglichkeit des Multiplayerspiels runden das Ganze ab. *Nicole Wüst/fe*



Fantastische Lichteffekte umgeben diese Skulptur



Geballte Kraft im Doppelpack

Titanium Angels
Genre
3D Action-Adventure
Hersteller
SCI Games
Erscheinen geplant
Herbst 2000

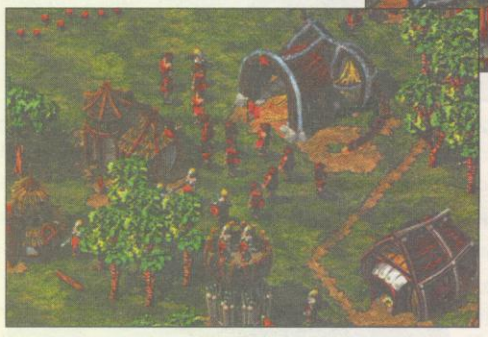
Frauen zur Armee!

Die Siedler III: Das Geheimnis der Amazonen

Die Römer, Ägypter und Asiaten von „Die Siedler III" bekommen demnächst Nachwuchs: Die Amazonen werden ihnen in einem ziemlich umfangreichen (ca. 150 MB auf der Festplatte) Missionpack zeigen, wo der Hammer hängt! In zwei Kampagnen sollen die rauflustigen Damen mit 50 neuen Figuren und etwa 40 Gebäuden antreten, um die Weltherrschaft zu erringen. Die Priesterinnen dieses schlag-fertigen Volkes können den jeweiligen Gegnern heftige Zaubersprüche um die Ohren hauen, Diebe (eigentlich müßte man wohl sagen: Diebinnen) klauen Gold und Know-How, und mit dem erweiterten Editor darf sich der Spieler an die Konstruktion von Amazonen-kompatiblen Maps wagen. *jn*



Eine ganze Stadt voller weiblicher Reize



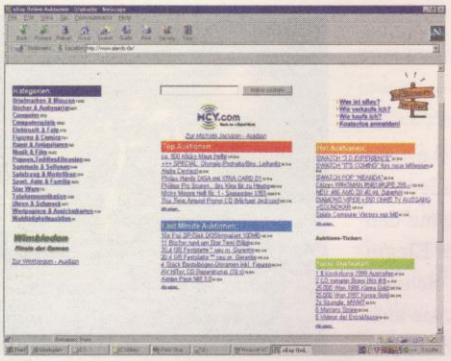
Die Grenze ist nah, die Armee steht fest

Die Siedler III: Das Geheimnis der Amazonen
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Blue Byte
Erscheinen geplant
Herbst '99

Wer bietet mehr?

Online-Auktionen bei Alando

Erst seit dem Frühjahr hängt dieses digitale Auktionshaus im Netz (**www.alando.de**), und schon brummt der Laden wie ein Schwarm Maikäfer auf dem Vatertagsausflug. Das dürfte nicht zuletzt daran liegen, daß Alando sich aus Werbung finanziert und daher sowohl das Bieten als auch das Feilbieten kostenlos ist. In der Praxis funktioniert's so, daß man als Verkäufer einmalig eine Anmeldung mit Namen, Adresse, E-Mail-Adresse etc. einreicht (Alando sichert zu, daß diese Daten vertraulich behandelt werden) und dann sein Fahrrad, Star-Wars-Modell oder Computerspiel, versehen mit einem Mindestgebot, für eine bestimmte Zeitdauer zur Auktion freigibt. Beim potentiellen Käufer läuft die Sache genauso, nur daß er natürlich seine Gebote einschickt. Ist die Auktion zu Ende, bekommt der Meistbietende den Zuschlag. Alando macht dann Käufer und Verkäufer miteinander bekannt, und die wickeln den Rest unter sich ab.



Welches Schweinderl hättens' denn gern?

Ausreichend Kundschaft dürfte bestimmt gewährleistet sein, denn die Company hat derzeit etwa 85000 (!) Angebote laufen, wovon sich alleine ca. 6500 auf PC-Spiele beziehen – von Konsolen und sogar Oldies wie Amiga oder C-64 ganz zu schweigen. Aber auch Briefmarken, Autos, Teddybären, Exemplare des ersten Micky-Maus-Heftes von 1951 oder was immer sonst, findet sich hier schön geordnet in Kategorien. Wenn Euch also dieses tolle Adventure von anno dunnemals noch in Eurer Sammlung fehlt oder Ihr ein Schmusetier für den Nachwuchs braucht – hier habt Ihr beste Chancen, fündig zu werden! *jn*

Grafiker gesucht!

Malen mit Zahlen

Sunflowers, bekanntgeworden durch „Anno 1602", arbeitet derzeit mit Hochdruck an einer Actionadventure-Rollenspiel-Mixtur namens „TechnoMage" – damit's schön bunt und vor allem nicht zu spät wird, suchen die Sonnenblumen noch einen Grafiker. Bildschirm-Picassos melden sich bei:
Sunflowers
Susanne Schäfer
06103/206329
schaefer@sunflowers.de

Seltsam sind die Wege des Herrn

Seeker



Irgendwo im weiten Kosmos sind sieben Planeten durch eine Art Transmitter-Netzwerk miteinander verbunden. Der Spieler hat als Mensch von der Erde das Pech, in dieses Netzwerk hineingezogen und auf einer Welt namens Gondwana rematerialisiert zu werden. In rollenspielähnlicher Weise soll er von da aus verschiedene Handlungsmöglichkeiten haben – interessant ist aber vor allem der Gedanke, daß die Hersteller offenbar vorhaben, nach der Veröffentlichung per Internet weitere Episoden der Story zum Download freizugeben. *jn*

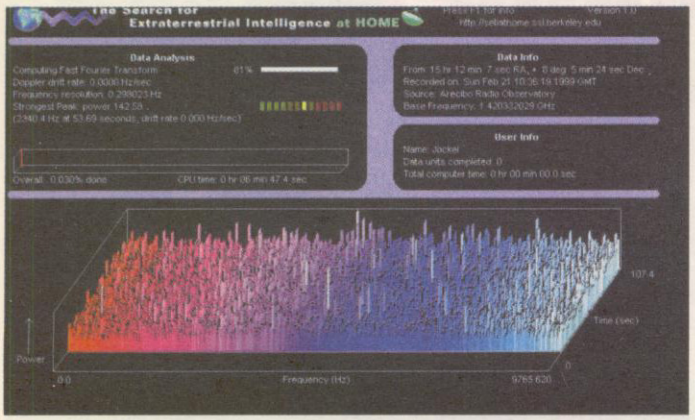


Vorerst nur ein Shot aus dem Intro, aber cool sieht's schon aus...

Seeker
Genre
Rollenspiel
Hersteller
The Logic Factory
Erscheinen geplant
2000

Kosmische Ohren

SETI@home



Die Wahrheit steckt irgendwo dort drinnen...

Das amerikanische Weltraumforschungsprojekt SETI (Search for Extraterrestrial Intelligence = Suche nach außerirdischer Intelligenz) dürfte vielen von Euch zumindest dem Namen nach bekannt sein: Dabei wer-



Die Homepage der Intelligenz-Forscher

den Radioaufnahmen des Himmels daraufhin abgeklopft, ob sich im unaufhörlichen Rauschen vielleicht auch ein paar vernünftige Signale verbergen. Weniger bekannt ist vermutlich, daß die ganze Sache, nachdem sie für eine Weile lief und dabei nichts Verwertbares erbrachte, im Zuge von Sparmaßnahmen gekippt wurde. Aber eines muß man den Amis lassen: Um Ideen sind sie wirklich nicht verlegen! Also haben Wissenschaftler der Uni Berkeley kurzerhand beschlossen, das gesamte Vorhaben in Wohnzimmer und Büros auszulagern. Wie? Ganz einfach: Man surft auf die Website von SETI@home, nämlich **http://setiathome.ssl.berkeley.edu/home_german.html**, und lädt dort ein Radiodaten-Auswertungsprogramm herunter (weniger als 1 MB, sollte also auch bei langsamen Connections kein unüberwindliches Problem sein). Dieses startet man, solange der Rechner noch online ist, und bekommt auf diese Weise automatisch sein erstes Datenpaket zugeschickt, welches vom SETI-Programm dann ebenso automatisch bearbeitet wird.

In der Folge funktioniert's wie ein Screensaver: Sobald der Computer mal ungenutzt steht, aktiviert sich SETI und zeigt durch nette Diagramme, wie fleißig es ist. Etliche -zig Arbeitsstunden später schickt es dann wiederum automatisch (natürlich muß man dazu ein weiteres Mal online gehen) seine Auswertungsergebnisse zurück nach Berkeley und holt sich gleich das nächste Paket.

Tja, und weil Ihr bei der Anmeldung Eure E-Mail-Adresse hinterlaßt, dürft Ihr trotz der mittlerweile 500 000 Teilnehmer (etwa 50 000 allein aus Deutschland) sicher sein, daß ein bißchen Ruhm auch auf Euch scheinen wird, falls die Entdeckung der Aliens tatsächlich auf Eure Daten zurückgehen sollte. *jn*

HÖLLISCH HEISS...



© 1999 Electronic Arts. Bullfrog ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Bullfrog ist ein Unternehmen der Electronic-Arts-Gruppe.

BULLFROG

Wenn's mal regnet

Beach oder Budget



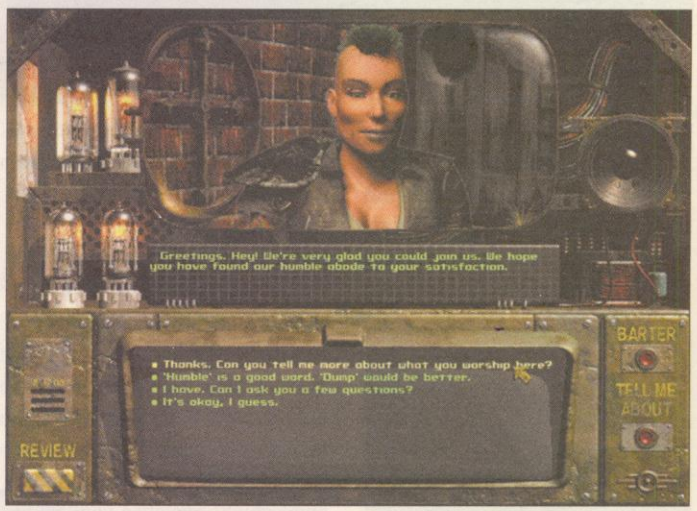
Kommt der Sommer? Oder regnet's wieder dauernd? Beide Varianten der aktuellen Jahreszeit werden von findigen Zeitgenossen sinnvoll genutzt. Je nach Wetter werden Badehose oder Budgetspiel zum finanzschonenden Freizeitinstrument, wir stellen das budgetfreundliche Sommerprogramm schon mal vor.



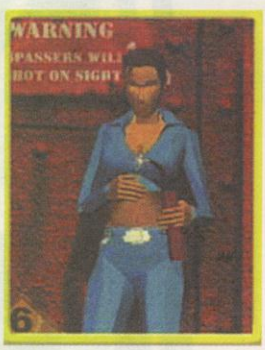


Cooler als die 70er je waren: Interstate '76

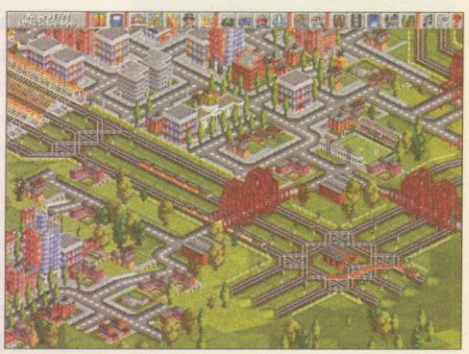
Nicht nur die ältesten Schinken und Gurken finden ihren Weg in aktuelle Budgetcompilations, auch das eine oder andere echte Schnäppchen wartet auf den geduldigen Spieler. In einem solchen Zusammenhang darf natürlich diese Rothaarige nicht fehlen, Ihr wißt schon, die pistolenschwingende Archäologin, die mit einer neuen Episode („die goldene Maske") aufgewertet die letztjährigen Abenteuer in die Regale bringt: Tomb Raider 2 Gold Edition (45 Mark). In derselben Premier Reihe wiederveröffentlicht Eidos auch Titel wie Deathtrap Dungeon oder Flight Unlimited 2 zum Sommersparpreis. Richtig das Sparschwein füttern könnt Ihr bei den maiglöckchen grünen Verpackungen: Green Pepper bietet den Adventureklassiker Zork Nemesis als 3-CD-Set mit Handbuch für unerhörte 12,85 Mark an, im Pepper Pack 2 findet Ihr das immer noch coole Interstate '76, Shanghai, Pitfall, Fire Fight und ein Minigolfspiel, ebenfalls mit Handbuch, zusammen für schlappe 29,95 Mark. Wer dagegen eher auf Eichenmöbel, Gelsenkirchener Barock und „klassische" deutsche Wirtschaftssimulationen steht, kann sich den Planer 2, Mad TV 2 und das Amt für denselben Preis von KröGer Software besorgen. Genau diese Preislage finden wir auch bei den Zweitveröffentlichungen von Empire's Fields of Fire (dem lustigen Indianer-und-Trapper-Rollenstrategiespiel) und der Rennsimulation Grand Touring. Um im Preissegment zu bleiben, keinen Pfennig mehr kosten uns Microposeneuauflagen wie Civilization 2 (gibt es wirklich einen einzigen Strategen, der's noch nicht hat?), Grand Prix Manager 2, M1 Tank Platoon 2, Worms 2, Hasbro's Flottenmanöver (U-Boot versenkt!) und selbst die lange vergriffene, nicht totzukriegende Wirtschafts- und Transportsimulation Transport Tycoon Deluxe. Auch Cryo bietet zum selben Sommerkurs sein



Fallout: Rollenspielen nach dem Big Bang







Transport Tycoon: Rüstiger WiSim-Opa



Munteres Monstermetzeln: Diablo & Hellfire

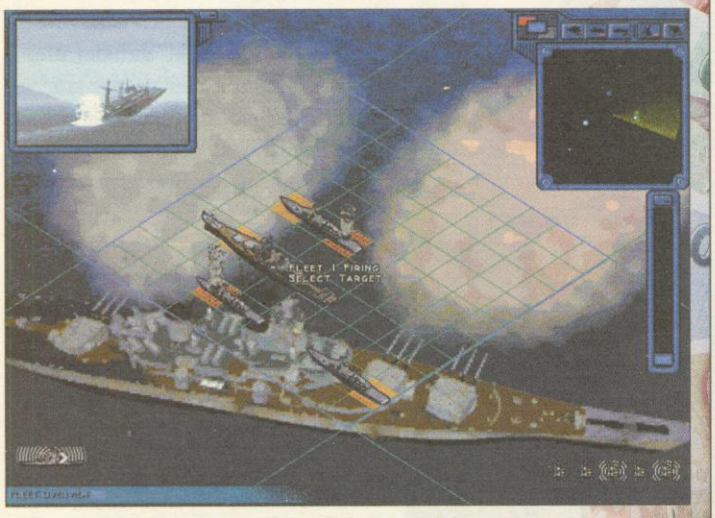


SimCity2000: Immer noch ein Sim-Paradies für Sim-Spieler



Fields Of Fire: Old Shatterhand läßt grüßen

Dragon Lore an, ebenso Infogrames das Jump'n'Run Heart of Darkness. Für eine Handvoll Dollar mehr, genauer gesagt für 39,95 Mark erhaltet ihr Sierras Doppelpacks wie Diablo & Hellfire (gehört in jede ernstzunehmende Spielesammlung) oder Corp Wars & Mission Force Cyberstorm. Noch etwas frischer und dementsprechend zu einem Kurs von 49,95 Mark erscheint von TopWare der ernsthafteste Siedlerkonkurrent Knights and Merchants, gebündelt mit dem Katastrophenspiel Emergency. Bei Red Orb erhält man den Renderadventure-Doppelpack Ages of Myst (Myst & Riven) für 39,95 Mark. Auch aus dem Hause Electronic Arts sind günstige Angebote zu vernehmen. Warhammer-Dark Omen (29,95 Mark), Sid Meiers Gettysburg, Dungeon Keeper 1, Sim City 2000 oder Lands of Lore 2 waren noch nie so günstig. Virgin bemüht sich redlich, gute alte Bekannte unters Volk zu bringen und bietet deshalb ganz besonders gute Preise an: Für je 24,95 Mark gibt es das solide Adventure Baphomet's Fluch 2, den Funracer Bleifuß Rally, das Rollenstrategical Mana oder das postapokalyptische Ausnahme-Rollenspiel Fallout (Du wurdest für 21 Trefferpunkte kritisch getroffen und dabei vergiftet...). Noch preisgünstiger wird's bei Agent Armstrong, Max 2, Descent 2 oder Conflict Freespace (incl. dem Add-On Silent Threat), solche Spiele gehen für nur 14,95 Mark über den Ladentisch.
Dann kann der Regen ja kommen! Wir sind gerüstet. *fe*



Wenn Papier und Bleistift fehlen: Flottenmanöver

DUNGEON KEEPER 2





HORNY RAPPT:
DIE OFFIZIELLE SINGLE ZU DUNGEON KEEPER II,
AB 16. AUGUST ÜBERALL ERHÄLTLICH

wea

HTTP://WWW.DUNGEONKEEPER.COM

© 1999 Electronic Arts. Bullfrog ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Bullfrog ist ein Unternehmen der Electronic-Arts-Gruppe.

BULLFROG

Planescape

Die Reise des

Interplay steigt hinab ins Reich der Toten

Eure Party setzt sich aus den widersprüchlichsten Gestalten zusammen





Der Mann ohne Namen

Das erste Bild von Planescape Torment zeigt Euch, den Spieler, auf einem Obduktionstisch. Langsam kommt Ihr zu Euch, steht auf, erkennt halb zerstückelte Leichen auf den benachbarten Tischen. Eine riesige, blutbesudelte Halle liegt um Euch herum im Halbdunkel. Als Mann ohne Namen und ohne Vergangenheit, bar jeder Erinnerung, müßt Ihr Euch einen Weg durch eine alptraumhafte Welt fragen. Euer erster Kompagnon ist ein schwebender Totenschädel, der sich durch trockene Kommentare ins Bild bringt. Bizarre Gestalten begegnen Euch, Gefahren und Gegner, und nur langsam klärt sich das schreckliche Bild: Irgendetwas bewirkt, daß der Mann ohne Namen immer wieder sterben muß, aber jedesmal aufs Neue dem Tod entflieht, dabei aber sein Gedächtnis in der Finsternis zurückläßt. Dieses wahrhaft epische Rätsel setzt Interplays RPG-Abteilung Black Isle mit Hilfe der Engine von Baldur's Gate in Szene. Auf den strengen Regeln des Advanced Dungeons & Dragons Systems basierend, stellt es bis zu fünf Mitstreiter mit sehr ausgeprägtem Eigenleben für Eure Party bereit, mit denen Ihr diese seltsame Welt bereist. Sigil, die Stadt der Portale, ist die



Einsamkeit ist nicht gerade ein ständiger Begleiter des Namenlosen



Das Räderwerk endloser Qualen?

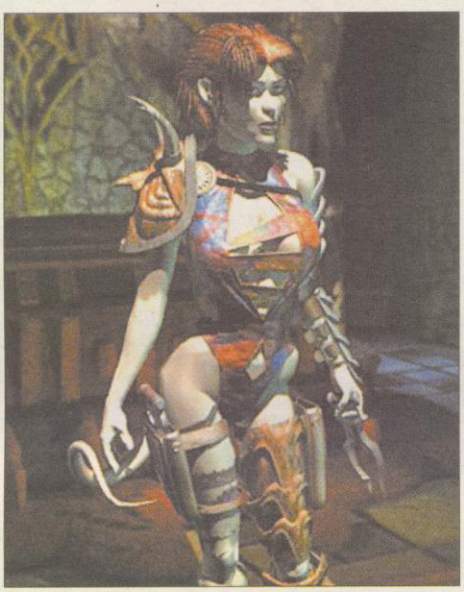
Landschaften voller Farben und Rätsel



Torment

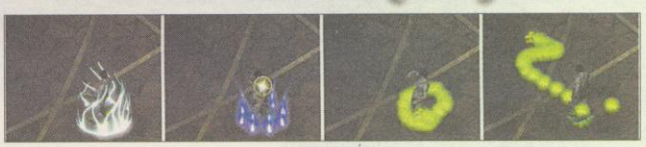
Namenlosen

Drehscheibe des Ganzen, Portale bringen Euch in die entlegensten Winkel. Die Totenhalle, Ausgangspunkt und erstes schreckliches Rätsel, konfrontiert Euch mit Skeletten und einer längst vergessenen Liebe. Die Gießerei mit ihren lohenden Essen und Schmieden ist der Ursprung aller Metallgegenstände und in der Stadt Sigil kommt buntes Volk aus allen Richtungen zusammen. Ihr werdet immer wieder in





Zweite Mitstreiterin nach dem Kahlschädel Morte ist die geschwänzte Kriegerin Annah



Farbenprächtige Auswirkungen der magischen Handlungen erfreuen das Auge des Spielers



Gerade im Frühstadium des Spiels geht man den schwer bewaffneten und gepanzerten Skeletten besser aus dem Weg

Kämpfe verwickelt, die Ihr mit roher Waffengewalt und dunkler Magie zu bestehen habt. Schon da sich der Grundcharakter der Spielfigur nicht in gewohnter Weise zu Beginn des Spiels formen läßt, ist der Verlauf der Geschichte in hohem Maß von Euren Entscheidungen abhängig, sogar die Entwicklung Eurer Skills sind ausschließlich von Euren Erfahrungen und Euren Entscheidungen bestimmt. *fe*



Gerade in der Stadt der tausend Portale ist Gesprächsgeschick oberstes Gebot



Ein Dustman – ihm kann man nicht trauen

Planescape Torment
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Interplay/Titus
Erscheinen geplant
Ende '99



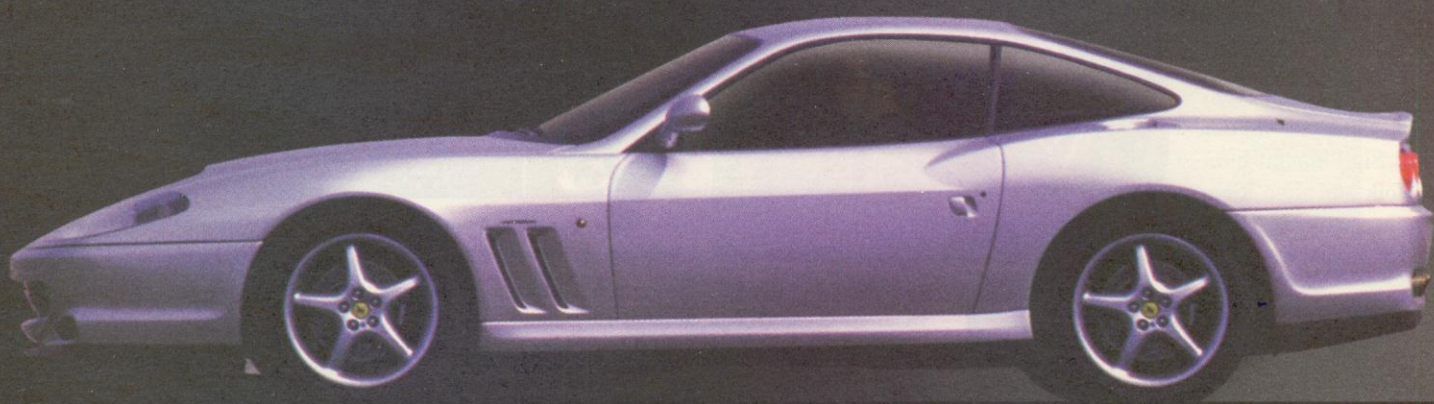




Bizarre Kreaturen stellen sich Euch in den Weg

Software und Dokumentation ©1999 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten. Need For Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in
alle entsprechenden Logos sowie die besonderen Designs des Ferrari F50 und Ferrari 550 Maranello sind Warenzeichen von Ferrari S.p.A. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Caprice, Pontiac sowie die Embleme
JAGUAR CARS LTD, ENGLAND und werden unter Lizenz verwendet. Automobili Lamborghini, Diablo SV und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren, McLaren F1 GTR sowie
Images, Chicago 1998. Unter bestimmten Patenten lizenziert von der Dr. Ing h.c. F. Porsche AG. "Porsche" und "911" sind eingetragene Warenzeichen der Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Alle anderen Warenzeichen sind Eingent

www.needforspeed.com
www.ea.com



RICHTUNG







PC CD

DAS TREFFEN DER

Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. BMW, Z3 und M5 sind Warenzeichen der BMW AG. BMW-Autozubehör ©1999 BMW AG. Alle Rechte vorbehalten. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, Karosserie-Designs sind Warenzeichen von General Motors und werden von Electronic Arts Inc. unter Lizenz verwendet. Der Begriff "Jaguar", das Symbol der springenden Katze und die Buchstaben XKR sind Warenzeichen von ntsprechenden Logos sind Warenzeichen von McLaren Cars N.V. "Mercedes", "Mercedes Benz", "CLK" und "SLK" sind Warenzeichen der Daimler-Benz AG. ©Chet Hanchett/Panoramic Images, Chicago 1998. ©First Light/Panoramic rer jeweiligen Besitzer.

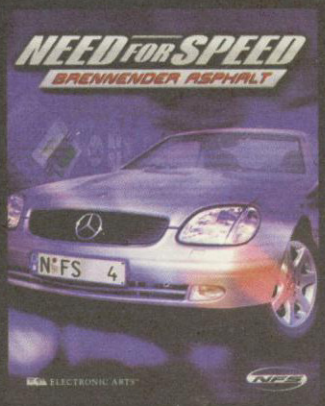
ELECTRONIC ARTS™



SWEISEND

NEED FOR SPEED™
BRENNENDER ASPHALT

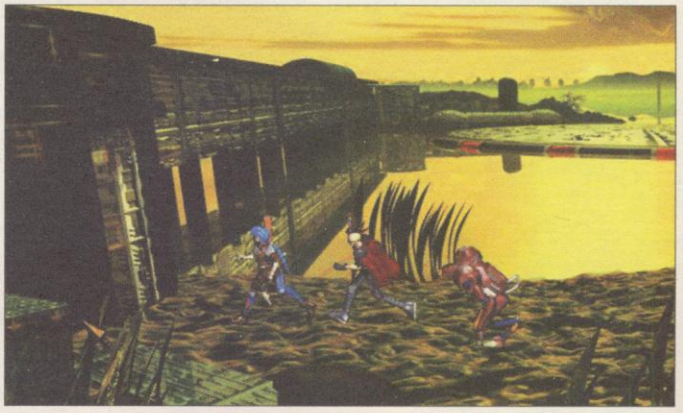
SUPERLATIVE





Septerra Core

„Final Fantasy VII" und „Fallout" standen Pate, als die Valkyrie Studios ihre bizarre Schalenwelt entwickelten...



Die Hintergrund-Szenen sind zum Teil schon sehr schön, da gibt es nichts zu meckern

Wie bei einer Zwiebel liegen die sieben Schalen von Septerra übereinander: Oben am Licht wohnen die Auserwählten („The Chosen"), unten auf der siebten Sohle die allerärmsten Dreckspatzen. Maya und ihre Leute auf Ebene Zwo sind noch gut dran, leben sie doch von den Abfällen, die die Auserwählten herunterwerfen. Freilich hat die Müllsammlerei ihre Schattenseiten – vor einigen Jahren beispielsweise schlug eine interne Auseinandersetzung bei den Auserwählten bis hinab zur zweiten Ebene Wellen. Im Zuge einer Luftschlacht kamen dabei (eher zufällig) viele Bodenbewohner ums Leben, darunter auch Mayas Eltern. Nun jedoch entdeckt die inzwischen Halbwüchsige auf einmal wieder Luftschiffe der Auserwählten über ihrer Schale – folglich hat sie (und damit der Spieler) die Aufgabe, ein ähnlich gräßliches Gemetzel wie damals zu verhindern. Doch abgesehen von dieser vordergründigen Motivation gibt es noch einen anderen Anlaß, um auf die Reise zu gehen, nämlich eine alte Legende über den „Schöpfer", der im innersten Kern von Septerra verborgen leben soll...

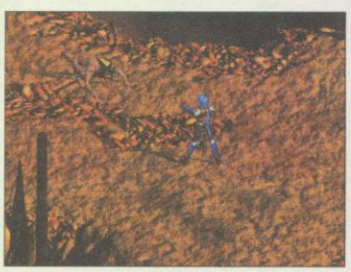
Soweit die Theorie, jüngst jedoch erreichte uns ein erster spielbarer Level des Action-Rollenspiels von TopWare, der schon einen recht umfassenden Eindruck davon vermittelt, wie die Sache funktionieren soll. Auf den ersten Blick fällt dabei die sehr großformatige und hübsche Grafik ins Auge – besonders einige Landschaftshintergünde machen echt 'ne Menge her, und die mangamäßig angehauchten Portraits der Protagonisten wirken auch ziemlich cool.

Bei dem einen oder anderen Punkt scheint uns freilich noch „Handlungsbedarf" zu bestehen. Gerade die großzügige Optik bewirkt nämlich im Gegenzug, daß man nur einen relativ kleinen Bildausschnitt hat – was der Übersicht schadet und die Steuerung der Charaktere zu einer anstrengenden Klickerei macht. Auch sonst (z.B. beim Kampfsystem oder beim Zaubern) macht die Handhabung nicht immer den geschliffenen Eindruck, den das fertige Game dann hoffentlich noch dieses Jahr wird vorweisen können. Davon abgesehen zeichnet sich Septerra durch die klassischen Elemente des Rollenspiels aus: Charaktere entwickeln sich weiter und man kann im Verlauf der Geschichte eine Kampfgruppe aus mehreren Figuren (=Party) bilden, sowie diese nach Belieben und Geldbeutel ausrüsten. Besonders interessant fanden wir das Zaubersystem, das auf sog. „Schicksalskarten" beruht und mit der „Core-Energie" (ein eher technisches als magisches Phänomen) funktioniert. Vom Konzept her zeigt „Septerra Core" deutliche Parallelen zu „Fallout", und nachdem das geplante Veröffentlichungsdatum gerade eben erst wieder verschoben wurde, ist bestimmt auch genug Zeit, um die jetzt noch unrunden Stellen auszufeilen, so daß es diesen Vergleich dann schließlich nicht zu scheuen braucht.

jn



Auf der Weltkarte bewegt man sich von Ort zu Ort



Das braungefärbte Wolfsmonster hebt sich kaum vom Untergrund ab



In diesem Laden gibt es allerlei wichtige Ausrüstungsgegenstände

Septerra Core
Genre
Action-Rollenspiel
Hersteller
Valkyrie/TopWare
Erscheinen geplant
Ende 1999

Paten gesucht!



PC ACTION GOLD

85% „...ein Meisterwerk."
Christian Sauerteig, PC Action (6/99)

87% „...schlägt...alles, was sich im Bereich Gangster-Wirtschafts-Simulationen so herumtreibt." Fritz Effenberger, Power Play (6/99)

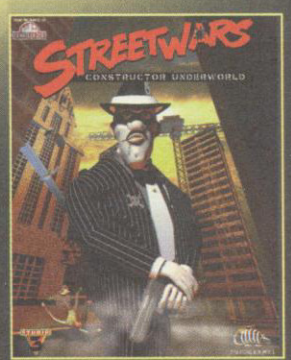
80% „Wenn Sie genauso gern zerstören, wie Sie aufbauen, ist Street Wars...das Spiel der Wahl."
Christian Schmidt, GameStar (7/99)

GameStar

STREETWARS

CONSTRUCTOR UNDERWORLD

Gerissen, gemein und geschäftstüchtig – nur so kommst Du weiter. Als Baulöwe und Mafia-Boss in einer Person mußt Du Dein Revier verteidigen und Straße für Straße ausdehnen. Aber Vorsicht: andere Clans schlafen nicht und haben mindestens genauso fiese Tricks drauf wie Du selbst. Also, pack Deinen Geigenkasten und verteidige Deine Ehre!



Features :
- fünf verschiedene Städte (Hicktown, Desert Springs, Detroit, New York, Chicago)
- 50 mafiamäßige Missionen
- viele verrückte Charaktere
- Multiplayer-Modus für bis zu 4 Gangster

Erweise Deiner „Familie" Respekt, bevor Dich Betonklötze an den Füßen daran hindern.

Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
Berlin, 29. August – 5. September
WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01

STUDIO 5

Vertrieb Schweiz
gameplay
Vertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS

www.streetwars.com

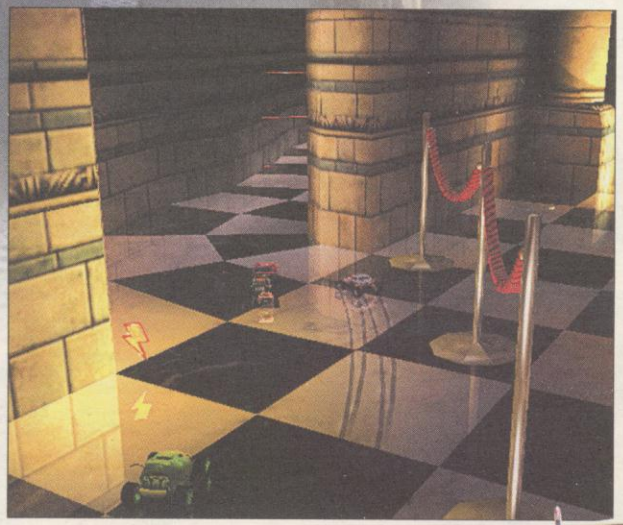
published and distributed by
INFOGRAMES
www.infogrames.de

PC CD-ROM

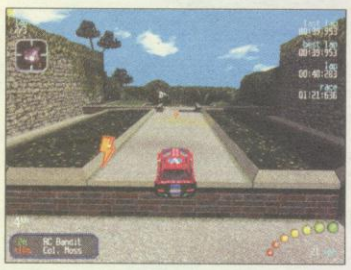
Ab sofort auch überm Ladentisch erhältlich!

Re-Volt

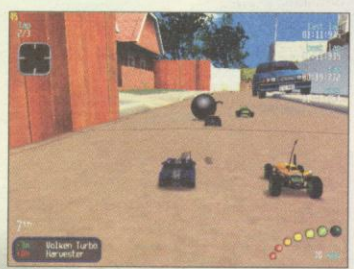
Mit Vollgas durch das Kinderzimmer



Ein Museum wird zur Rennbahn



Mittels Sprungschanzen könnt Ihr genüßlich abkürzen und die Konkurrenz hinter Euch lassen

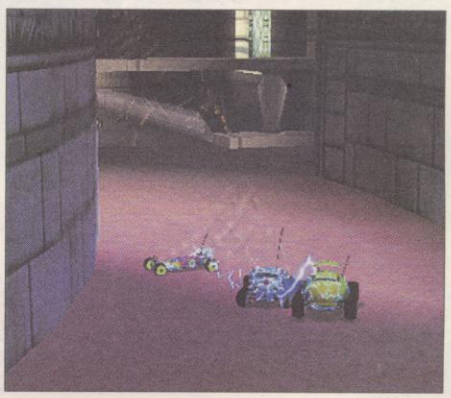


Die brummenden Winzlinge stören die beschauliche Ruhe einer Schlafstadt



Das waren noch Zeiten, als wir mit echtem Spielzeug aus Plastik und Metall die Zeit totschlugen und die Tüte Gummibärchen nicht bei Tekken 3, sondern auf der Carrerabahn ausgespielt wurde. Doch diese Tage sind längst vorbei, und um guten Gewissens die Baywatch-Barbie, Märklinbahn oder Playmobilburg vom Speicher holen zu dürfen, muß man sich schon eigenen Nachwuchs zulegen. Der kindliche Zeitvertreib von damals wird aber mittlerweile von immer mehr Entwicklern zum Vorbild für gar nicht so kindische Spiele genommen, die selbst den Profizocker zum Schwitzen bringen. Ein aktuelles Beispiel für diesen Trend ist Re-Volt, das kommende Rennspiel von Acclaim, bei dem PS-starke Boliden durch nicht minder rasante, ferngelenkte Modellautos ersetzt werden.

Wie bei den Großen unterscheiden sich die etwa 30 vorhandenen batteriebetriebenen Flitzer in Handhabung, Höchstgeschwindigkeit und Fahrverhalten. Durch die gemein realistische Physik endet blindwütiges Drauflos-Heizen spätestens in der nächsten Kurve mit Pirouetten oder Überschlägen, ohne nötiges Fingerspitzengefühl habt Ihr weder bei der Meisterschaft gegen die sieben KI-Konkurrenten, noch beim Time Trial den Hauch einer Chance. Hinzu kommen die verzwickte Absteckung der Kurse und allerlei natürliche Hindernisse. Bei der Tour durch Straßen, Häuser und Vorgärten einer amerikanischen Kleinstadt bremsen Bordsteinkanten oder Basketbälle, auf dem polierten Parkett des Spielzeugladens und den blankgewienerten Fliesen im Supermarkt kommen die kleinen Kraftpakete nur allzu bereitwillig ins Schleudern. Zu den weiteren Szenarien gehört auch ein Museum samt ägyptischer Sammlung und Planetarium, ein botanischer Garten, auf dessen Wegen Ihr den Kies spritzen laßt, eine verlassene Westernstadt und nicht zuletzt die „Toytanic", deren Holzbohlen Ihr nicht zu knapp mit Bremsstreifen verziert. Verstreute Power-Ups peppen die amüsanten wie hitzigen Rennen zusätzlich auf. So könnt Ihr Konkurrenten mit Feuerwerkskörpern oder Wasserbomben beharken, Ölteppiche auslegen oder den Motor eines Gegners für einige Sekunden kurzschließen. Für Entspannung während der anstrengenden Jagd nach Zeiten und Positionen sorgt ein halfpipeartiger, mit Spungschanzen gespickter Stunt-Kurs, auf dem Ihr Euer Geschick durch das Einsammeln hinterhältig plazierter Sterne unter Beweis stellen dürft. *sf*



Der Stromschlag stoppt die Gegner



Wir sind Ziel eines Raketenangriffs

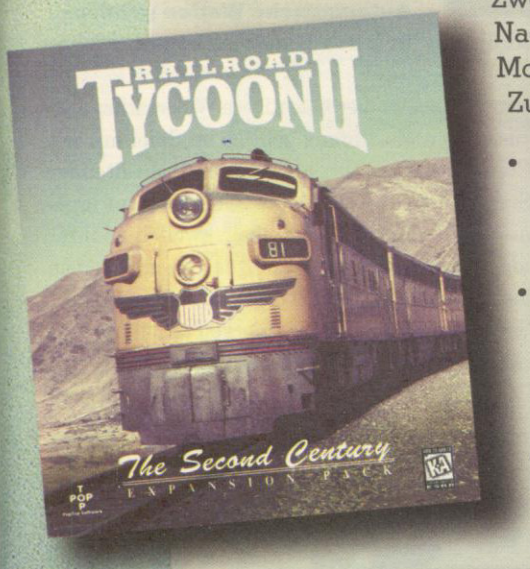
Re-Volt
Genre
Rennspiel
Hersteller
Probe/Acclaim
Erscheinen geplant
September '99

Railroad Tycoon II - Second Century

Spielvergnügen für's nächste Jahrtausend!

Volldampf voraus in die Zeit der Diesel- und E-Loks und der futuristischen Züge! Das AddOn **"Railroad Tycoon II - The Second Century"** eröffnet Ihnen **18** neue Szenarien in drei Zeitebenen: Zweiter Weltkrieg und Nachkriegszeit, Moderne (ab 1960) und das 21. Jahrhundert. Sie lassen die Zeit der Dampfrösser hinter sich, erhalten die Transportwege während des Krieges, fördern den Wiederaufbau, den wirtschaftlichen Aufstieg oder unternehmen eine virtuelle (Bahn-) Reise in die Zukunft. Dazu bietet Ihnen das Expansion Pack noch mehr Optionen auf dem Karriereweg zum großen Tycoon.

- Neue Kamagne mit **18** Szenarien sowie **16** Einzelszenarien in drei Zweitepochen: Zweiter Weltkrieg und Nachkriegszeit, Moderne (ab 1960) und Zukunft (21. Jahrhundert)
- Neue Züge: Diesel- und E-Loks sowie futuristische Züge
- Neue Gebäude: Flughäfen, Fabriken, Wohnblocks und Brücken
- Nahverkehrssysteme, u.a. München





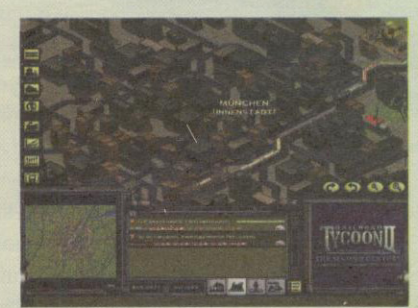
Über lange Brücken...
Jetzt mit noch mehr Optionen für den Streckenbau.



Ready for take off...
Jetzt mit neuen Gebäuden.



Die Power ist mit Dir...
Jetzt mit Superkraftwerk und 6 Zukunfts-Szenarien.



In München steht...
Jetzt mit neuen Stadtsystemen für München und Seattle.

PowerPlay 6/99: 90%
"Vor allem die Zukunfts- und Fantasie-Szenarien bringen eine Menge Spaß."

PC Player 6/99: 81%
"Intelligente und sehr abwechslungsreiche Szenarien."

GameStar 6/99: 85%
"Ein AddOn-Anhänger voller guter Szenarios."

Bravo Screenfun 6/99: Note 2
"Gehaltvolle Daten-CD mit vielen Detailverbesserungen."

Tips und Tricks unter 0190/ 8732 6836 (InfoGenie: DM 3,63/Min)

T POP P
PopTop Software

www.railroadtycoon2.de

TAKE 2 INTERACTIVE

Oni



Dämonen der Zukunft – Bungie setzt auf Manga-Action



Gut Kirschen essen? Nicht mit diesem Riesenrobot!



Gesteigerte Skills führen zu gesteigertem Eindruck beim Gesprächspartner



Automatische Waffen gehören in jedes Handtäschchen

Japanische Manga-Comics ziehen immer weitere Kreise, auch die Programmierer von PC-Spielen werden davon erfaßt. Nach Monoliths gelungenem Mech-Shooter Shogo soll uns das Action-Adventure Oni aus der Werkstatt der Myth-Entwickler den fernöstlichen Zauber näherbringen. Ihr übernehmt dabei den Part einer Elite-Agentin der T.C.T.F. (Tech Crimes Task Force) namens Konoko. In der Third-Person-Perspektive geht es den Bösewichtern des Jahres 2032 an den Kragen. Dabei stehen sowohl Feuerwaffen als auch asiatische, waffenlose Kampftechniken zur Verfügung. Damit werden sicher Shooter- wie auch Beat-'Em-Up-Fans angesprochen. Konoko verfügt über eine weitestgehende Entscheidungsfreiheit und darf zwischen beiden Kampfarten beliebig wählen. In heißesten Gefechtsphasen kann schon einmal die Munition ausgehen – schlagt einfach dem Gegner die Kanone aus der Hand und hebt sie auf, um ihn und seine Kollegen kaltlächelnd abzuservieren. Granaten kommen dabei ebenso zum Einsatz, wobei sich die Agentin in einem solchen Fall auch mit einem kühnen Sprung durch eine Fensterscheibe retten kann. Durch solche Abenteuer lernt die Hauptdarstellerin natürlich dazu – was in den ersten Minuten noch ein einfacher Fußtritt war, der einen Fiesling nur wenig beeindrucken kann, entwickelt sich mit etwas Übung zu einem vernichtenden, knochenbrechenden Kick. Diese Steigerung von Konokos Skills wird es Euch ermöglichen, immer mächtigere Widersacher auszuschalten. Zu Anfang geht es im Spiel nur um Cops und Gangster, aber mit fortschreitender Story entdeckt Konoko die „Geister" (auf japanisch: oni) ihrer Vergangenheit, zweifelt an ihrer Identität und muß entdecken, daß sie niemandem mehr vertrauen kann. Wer gestern noch an ihrer Seite kämpfte, kann sich morgen schon als Verräter entpuppen. Ihr werdet auf Hunderte von Personen treffen, in etwa acht verschiedene Charakterklassen vom grazilen Ninja bis zum schwer gepanzerten Tanker eingeteilt. Beeinflußt von Anime-Büchern wie „Ghost in the Shell" und Actionfilmen à la „La femme Nikita", will Bungie durch aufwendige Hintergrund-Renderings und Engine-Cutscenes dichte Filmatmosphäre erzeugen. *fe*



Diese Frau kann austeilen



Jeder Gegner zeigt individuelles, intelligentes Verhalten



Oni
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Bungie
Erscheinen geplant
Ende '99

Call & Play Software-Versand

Sabine Geratz

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

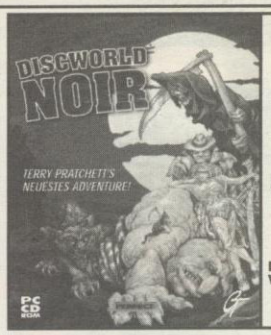
Bestellen oder abholen!

Ladenpreise können variieren!

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

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

Discworld Noir

Deutsche Version

DM 74,99

CD-ROM

500 ccm Grand Prix	DV	39,99
Addy Lernprog. je	DV	69,99
Age o. Empire Gold	DV	69,99
A.o. E. Rise of Rome	DV	34,99
Age of Myst Compilation	DV	39,99
Alien vs. Predator	**DV**	**69,99**
Alpha Centauri	DV	79,99
Anno 1602	DV	69,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
Anstoß2-Gold	DV	49,99
Army Men 2	DV	74,99
Baldurs Gate	DV	67,99
Baldurs Gate Mission	DV	29,99
Billard Nights	DV	64,99
Braveheart	**DV**	**79,99**
Broodwars	DV	34,99
Caesar 3	DV	77,99
Chessmaster 6000	DV	39,99

CD-ROM

Machines	DV	67,99
Mana: Weg d. schw. Macht	DV	69,99
Mechcommander	DV	34,99
Mechwarrior 3	**DV**	**69,99**
Midtown Madness	DV	69,99
MightMagic 7	DV	x74,99
MightMagic 7	EV	89,99
Monkey Island 3	DV	39,99
Mortyr	**EV**	**69,99**
Moto Racers 2	DV	79,99
Nascar Revolution	DV	79,99
NBA Live 99	DV	79,99
Need for Speed 3	DV	79,99
Need for Speed 4	**DV**	**79,99**
NHL Hockey 99	DV	79,99
Official F1 Racing	DV	77,99
Outcast	**DV**	**79,99**

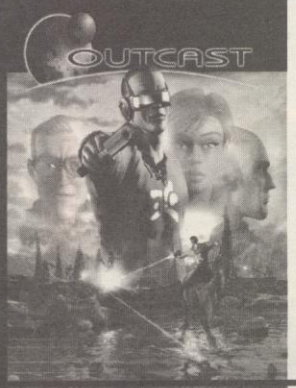
Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Bestellungen auch online im Internet:
http://www.callnplay.de

ACHTUNG Unsere Internet-Adresse:
http://www.callnplay.de

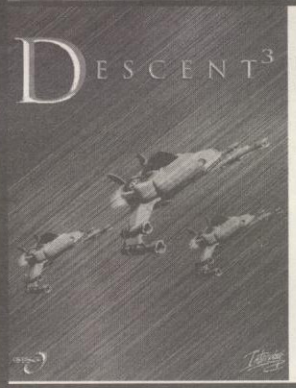


Top Titel!

Outcast

Deutsche Version

DM 79,99



Descent 3

Erscheint ca. 15.06.

Deutsche Version

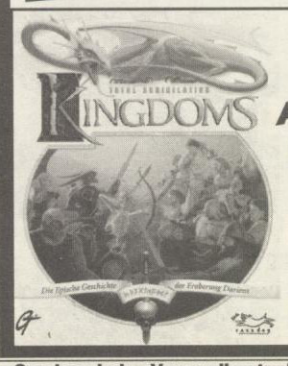
DM 69,99

Civil. - Call to Power	DV	74,99
Civilization 2 Multipl.	DV	39,99
Civil. 2 Comp. Multi.	DV	64,99
Colin Mc Rae Rallay	DV	69,99
Combat Flight Simulator	DV	79,99
C & C 1 Megabox	DV	29,99
C & C 2 Megabox	DV	58,99
Commandos	DV	79,99
Commandos: i.A.d. Ehre	DV	53,99
Cosmopolitan My Style	DV	39,99
Creatures 2	DV	39,99
Cybermercs	DV	54,99
D - Info 99	DV	29,99
D-Jump	DV	x69,99
Dark Project	DV	69,99
Darkstone	DV	x79,99
Delta Force	DA	74,99
Der Kosar	DV	67,99
Descent 3	**DV**	**69,99**
Diablo + Hellfire	DA	39,99
Die Siedler 3	DV	69,99
Die Siedler 3 Data Orig.	DV	24,99
Die Völker	DV	69,99
Discworld Noire	**DV**	**74,99**
Dungeon Keeper 2	**DV**	**89,99**
Dynasty General	DV	39,99
Earth 2150	DV	x64,99
Eastern Front 2	DV	x74,99
Elder Scroll: Red Guard	DV	64,99
ESPN: PRO Boarder	DV	74,99
European Air War	DV	49,99
Expandable	DV	69,99
F 1 Racing/Ubi Teil 2	DV	49,99
Falcon 4.0	DV	69,99
Fifa Soccer 99	DV	84,99
Fighter Squadron	DV	69,99
Fighting Force	DV	74,99
Fighting Steel	DV	69,99
Flanker 2.0	DV	x69,99
Fleet Command	DV	69,99
Fly	**DV**	**69,99**
Game Gallery	DV	49,99
Gangsters	DV	69,99
Grand Teft Auto London	DV	29,99
Grand Teft Auto+London	DA	59,99
Grim Fandango	DV	74,99
Hall of Fame Compilation	DV	39,99
Have a Nice Day 2	DV	64,99
Have a Nice Day 2-Data	DV	24,99
Heavy Gear 2	**DV**	**79,99**
Hell Copter	DV	59,99
Heroes Might&Magic 3	DV	69,99
Imperialismus 2	DV	74,99
Interstate 82	DV	x79,99
Jagged Alliance 2	DV	67,99

Pizza Syndicate	DV	69,99
Play the Game Vol.1	DV	59,99
Powerslide	DV	74,99
Pro Pilot 99	DV	84,99
Pro Pinball Big Race	DA	39,99
Puma Street Soccer	DV	69,99
Quest for Glory 5	DV	x79,99
Railroad Tycoon 2	DV	74,99
Railroad Tycoon 2 Data	**DV**	**29,99**
Rainbow 6	DV	67,99
Rainb. 6: Eagle Watch	DV	32,99
Ran SAT 1 Fußballflipper	DV	39,99
Ran SAT 1 Manager	DV	39,99
Ran SAT 1 Zehnkampf	DV	39,99
Requiem/ungekürzt	DA	69,99
Rugrats: Der Film	DV	39,99
Rollercoaster Tycoon	DV	62,99
Rouge Squadron	DV	69,99
Saga Age o.t. Vikings	DV	69,99
Sanitarium	DV	69,99
Savage Arena	DV	59,99
Shadow Company	DV	x74,99
Silver	DV	67,99
Sim City 3000	DV	84,99
Slave Zero	DV	x74,99
Solar	DV	x69,99
Soul Reaver	DV	x79,99
South Park	DV	69,99
Sports Car GT	DV	79,99
Star Craft	DV	79,99
Star Craft Broodwars	DV	34,99
Starsiege	DV	x79,99
Star Trek-Birth of Federation	DV	69,99
Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung	DV	69,99
Racer	DV	64,99
Street Wars	DV	74,99
Superbike World Champ.	DV	79,99
Thrust Twist & Turn	DA	64,99
Tiger Woods 99	DV	79,99
Tomb Raider 2 Dir. Cut	DV	39,99
Tomb Raider 3	DV	74,99
Top o.t. Pops Musicmaker	DV	59,99
Tot. Annihil. Kingdoms	**DV**	**74,99**
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
UEFA Champ. Leag. 98/99	DV	77,99
Ultima Online Second Age	DA	69,99
Unreal: Return NA Pali	DA	29,99
Unter schwarzer Flagge	DV	x79,99
Uprising 2	DV	74,99
Vegas Games 2000	DV	39,99
V-Rally	DV	69,99

Demnächst in diesem Theater

Braveheart	DV x79,99
Kingpin	EV x79,99
Mortyr	EV 69,99
Need f. Speed: Brennender Asphalt	DV 79,99
Quest for Glory 5	DV x79,99
Railroad Tycoon II: 2nd Century	DV 29,99
Rückkehr nach Krondor	DV x79,99
Starsiege	DV x79,99
Unreal: Return to Na Pali	DA 29,99



Total Annihilation: Kingdoms

Deutsche Version

DM 74,99

Angebote solange Vorrat reicht

5th Element	DV	29,99

Jeder Titel nur 9,99 DM
Jewel Case Deutsche version
Azreals Tear•Dark Reign•Descent 2
Earthworm Jim•Fantasy General
Interstate 76•MDK•Mechwarrior 2
Mechwarrior Mercanaries•Pitfall
War Wind 2•Imperalismus 1
Team Apache•Silent Hunter+Datas

5th Element	DV	29,99
Age of Myst Compilation	**DV**	**39,99**
Agent Amstrong	**DV**	**19,99**
Airline Tycoon	DV	29,99
Army Men 1	DV	29,99
Atlantis	DV	29,99
Baphomets Fluch	**DV**	**19,99**
Betrayal in Antara	DV	19,99
Birthright	DV	19,99
Bleifuß Rally	**DV**	**19,99**
Chessmaster 6000	**DV**	**39,99**
Civilization 2	DV	29,99
Confl.Freespace+Data	**DV**	**19,99**
Creatures 2	**DV**	**39,99**
Dark Omen	DV	29,99
Dark Reign	DV	19,99
Dark Reign Data	DV	29,99
Dethkarz	DV	24,99
Die Fugger 2	DV	19,99
Die Siedler 2 Gold	DV	24,99
Dungeon Keeper Gold	DV	29,99
Eastern Front	DV	29,99
F1 Racing Simulation	**DV**	**19,99**
F22 Total Air War	DV	29,99
Flight Unlimited 2	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Luftwaffencommander	DV	24,99
Mana: Weg d. schw. Macht	**DV**	**19,99**
Mayday	DV	24,99
Might&MagicEdit.1-6	DV/EV	39,99
Monopoly	DV	29,99
Panzer Commander	DV	24,99
Pax Imperia 2	DV	19,99
Perry Rhodan:Op.Eastside	DV	29,99
Print Master 7.0	**DV**	**19,99**
Rayman Gold	DV	39,99
Red Baron 2	DV	24,99
Risiko	DV	29,99
Sim City 2000	DV	29,99
Speed Buster	DV	29,99
TFX 3: F22	DV	29,99
Theme Hospital	DV	29,99
Total Annihilation	DV	24,99
Transport Tycoon del.	DV	29,99
Trivial Pursuit	DV	29,99
T. Anni. Battle Tactics	DV	29,99
T. Anni. Core Offensive	DV	29,99
Wallstreet Trader	DV	29,99
Warcraft 2 Battle Crest	DV	34,99
Worms 2	DV	29,99
Wargasm	DV	29,99

Warhammer Collection: DV 29,99
· Schatten der gehörnten Ratte
· Final Liberation
· Chaos Gate

War Pack Compilation: DV 29,99
· Panzergeneral III D
· Team Apache
· Silent Hunter
· Soldier at War

Wing Prophecy / WC 5	DV	29,99
X-Com Apocalypse	DV	29,99

Diesen Titel versenden wir VERSANDKOSTENFREI!



Deutsche Version

DM 89,99

Fragen Sie auch nach unserer LIMITED-EDITION!

Deutsche Version incl. Figur ca 30cm

DM 99,99

Flottenmanöver	DV	29,99
Frogger	DV	19,99
Game Gallery Comp.	**DV**	**49,99**
Gettysburg	DV	29,99
Grand Prix2/Micropose	DV	29,99
Grand Prix Legends	DV	39,99
Grand Prix Manager 2	DV	29,99
Hall of Fame Compilation	DV	39,99

· Die by the Sword
· Die by the Sword Mission CD
· Baphomets Fluch 1
· Baphomets Fluch 2
· Stonekeep · Fallout

Herrscher der Meere	DV	19,99
Larry 7	DV	19,99

Wir empfehlen Ihnen auch unsere Partnergeschäfte

04860 Torgau
OH.HA. Computer · Beckerstraße 20

27570 Bremerhaven
Play Soft Corner · An der Mühle 45

42103 Wuppertal
COMPARE GbR. · Aue 50

48565 Steinfurt
S & B Computer · Wasserstraße 9

50127 Bergheim-Quadrath
Comput. Basar · Köln-Aachener Str. 176

(Ladenpreise können variieren)

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Jedi Knight + Data	DV	54,99
Kings Quest 8	DV	69,99
Kingpin	EV	x79,99
Klingon Honor Guard	DV	39,99
Kurt Fußballmanager	DV	64,99
Lamentation Sword	DV	49,99
Land der Hoffnung	DV	74,99
Lands of Lore 3	DV	74,99
LKW Racer-Hard Truck	**DV**	**49,99**

Warhammer Chaos Gate	DV	69,99
Warhammer Rites War	DV	x69,99
Warzone 2100	DV	74,99
Wet Attack: Cums back	DV	79,99
Western Front	DV	69,99
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	**DV**	**69,99**
X-Wing Alliance	DV	69,99
You don´t know Jack 2	DV	64,99

Hardware

Neu: Saitek Produkte

Joystick	19,99
Joystick	29,99
3 D Digital Joystick	109,99
Pad X6-33M	39,99
Pad Analog/Digital	79,99
Flysystem X36	199,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99
PC - Dash	99,99

Gravis Produkte

Game Pad	19,99
Game Pad Pro	49,99
X-Terminator Pad	89,99
Joystick Blackhawk digital	59,99
Joystick PC - Pro	39,99

Microsoft Produkte

Sidewinder Pad	59,99
Joystick Presicion Pro	119,99
Freestyle Pad	114,99
Joystick Force Feedback Pro 2.0	209,99
Lenkrad Force Feedback	249,99

Weitere Hardware auf Anfrage!

Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten!
Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

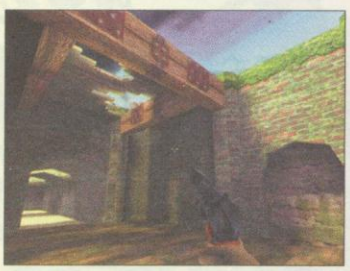
DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

No One Lives Forever

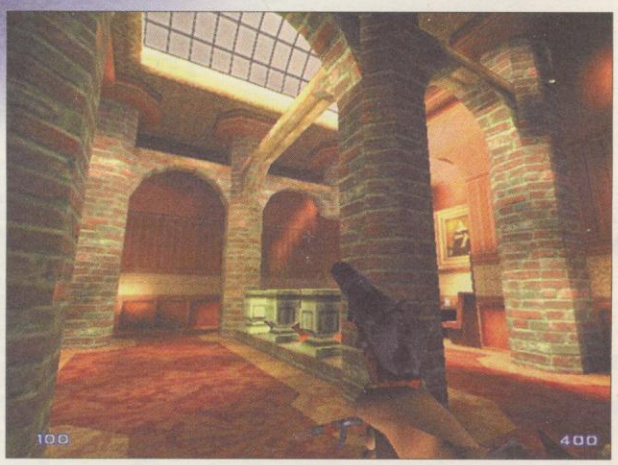
Die virtuelle Konkurrenz für 007



Interessant, was durch den Druck auf einen Schalter so alles zum Vorschein kommt



Dieses heruntergekommene Gemäuer sollte man nur mit gezückter Waffe erkunden



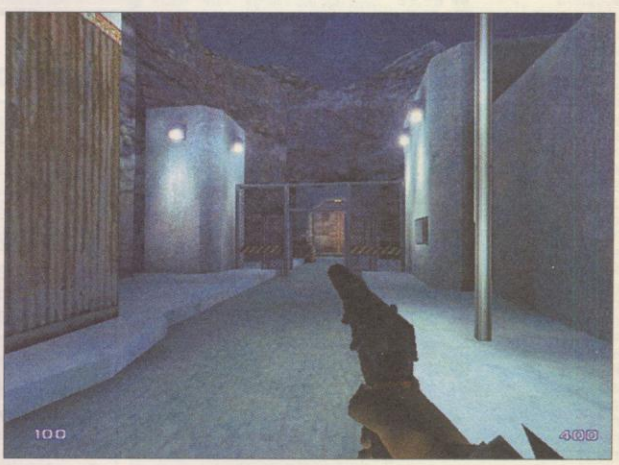
Und wo bitte sind die Gegner?

Monolith, bekannt für seine Ego-Shooter-Exzesse wie „Shogo" oder „Blood II: The Chosen", arbeitet an einem weiteren Ballervergnügen in der Ich-Perspektive. Ganz im Stile von James Bond wird der Spieler in „No One Lives Forever" als Spion mit der Lizenz zum Töten nächstes Jahr auf finstere Gesellen losgelassen.

Wenn Top-Agent 007 gerade Schurken wie Dr. No, Goldfinger oder Ernst Stavro Blofeld das Handwerk legen muß, greift man auf die Dienste von Adam Church von MI-Zero, dem geheimsten Geheimdienst Ihrer Majestät, zurück. Momentan ist Church damit beschäftigt, die Flucht des prominenten Biophysikers Otto Dentz aus der DDR vorzubereiten. Bei der Durchführung dieser Aktion geht jedoch etwas schief: Auf seinem Flug nach England wird Dentz von Terroristen entführt. Währenddessen explodiert auch noch ein angesehenes Mitglied des britischen Adels in einem distingierten Londoner Gentleman's Club bei einer Partie Bridge... Die Nachforschungen werden den Spieler (alias Adam Church) durch 33 Single-Player-Level führen, wobei sich das Design an den Swinging Sixties orientiert, als Sean Connery noch den berühmten britischen Geheimagenten mimte. In jeder Lebenslage müßt Ihr dabei Euren Mann stehen, egal ob Ihr in den eisigen Tiefen des Ozeans das Wrack eines gesunkenen Frachters unter die Lupe nehmt oder Euch in den privaten Gemächern von Madame Sultry Lovechild von den Strapazen erholt. Über 20 Waffen und extravagantes Equipment soll Euch für diesen Auftrag zur Verfügung stehen, darunter so praktische Dinge wie die mit einem Raketenwerfer ausgerüstete Aktentasche („Q" läßt grüßen!).

„No One Lives Forever" nimmt derzeit mittels einer modifizierten Variante von Monoliths Lithtech-Engine Gestalt an, wird jedoch bei der Veröffentlichung im nächsten Jahr von der Lithtech-2-Technologie profitieren. Die brandneue Engine besitzt unter anderem ein verbessertes Skeletal-Animation-System, mit dessen Hilfe die CPU-Charaktere komplexere Bewegungsabläufe ausführen können und obendrein wird ein realistisches Körperverhalten (zum Beispiel, wenn ein Kontrahent von einer Kugel getroffen wird) simuliert. Multiplayer-Fans dürfen sich außerdem auf die 15 zusätzlichen Deathmatch-Maps sowie einen Coop-Modus freuen, in dem sie die storylastigen Einzelspieler-Missionen im Team bestreiten können.

cis.



Das Licht ist an, also ist jemand zuhause

No One Lives Forever
Genre
Action
Hersteller
Monolith
Erscheinen geplant
Herbst 2000

STAR WARS™

EPISODE I

DIE DUNKLE BEDROHUNG



4 Wochen vor Kinostart!

Der offizielle Comic zum Film!

Mit Magazinteil + Poster!

Henry Gilroy
Autor

Rodolfo Damaggio
Al Williamson
Zeichnungen

Hugh Fleming
Cover-Art

Teil 1 · Ab 21. Juli im Handel!

Teil 2 · Ab 4. August im Handel!

Dino COMICS
www.DinoVerlag.de

LUCAS BOOKS

© 1999 Lucasfilm Ltd. & ™. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

Might and Magic VII

Ganz Begierige dürfen die Macht der Magie schon bald ausleben...



Im 6. Teil steckten die Goblins noch in den „Kinderschuhen"



....nun sind sie zu richtigen Rowdies herangereift

Might and Magic VII: For Blood and Honor

Genre
Rollenspiel

Hersteller
New World Computing/3DO/ Ubi-Soft

Erscheinen geplant
US-Version unmittelbar bevorstehend, dt. Version Herbst '99

Und wieder lockt 3DO abenteuerlustige Helden ins Reich der Fantasie. Auch im siebten Teil des legendären Rollenspiels fängt alles ganz harmlos an. Aber Vorsicht, die schillernde Welt von Erathia macht süchtig! Das bewährte Spielprinzip wurde durch nützliche Funktionen stark verbessert. Und bei den Helden stehen nun auch Elfen, Zwerge und Goblins zur Auswahl. Zudem gibt es bei den Skills nun spannende Fähigkeiten wie die Alchemie. Dafür werden jede Menge Reagenzien benötigt, deren Vielfalt ebenfalls kräftig gesteigert wurde. Je nach Zutaten und Skill-Niveau nimmt die Kraft der Tinkturen beeindruckend zu.



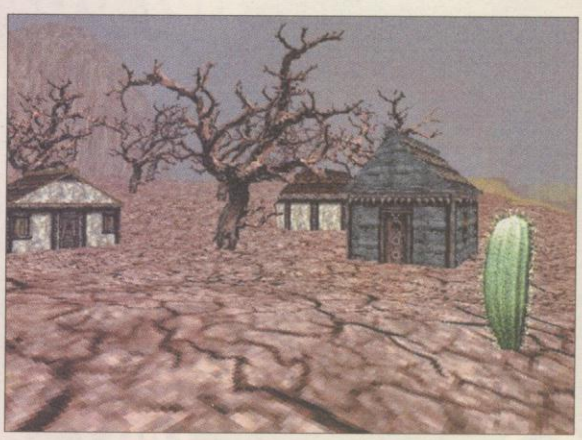
Verschiedene Reagenzien und bunte Mixturen erfreuen das Alchemistenherz

Nützliche Fähigkeiten aus M&M 6, wie zum Beispiel die Handhabung von Waffen und Rüstungen, das Meditieren oder Feilschen, wurden beibehalten. Neue Klassen (Ranger, Mönch und Dieb) runden die Charaktergenerierung ab. Inhaltlich sowie grafisch hat sich einiges an der Bildschirmmaske getan. Wichtige Personen (u.a. Meister- und Expertentrainer) und ihre Wohnorte müssen nun nicht mehr handschriftlich auf Papier festgehalten werden, sondern haben in den allgemeinen Notizen ihren Platz gefunden, die man einfach per Klick aufruft. Eine Art historisches Tagebuch schreibt neuerdings automatisch die Begebenheiten mit. Die im Zauberbuch als Zeichnungen eingetragenen Sprüche sind gekonnt in Szene gesetzt. Einige Spells wurden dort durch neue ersetzt, die jetzt farbenprächtiger und abwechslungsreicher aussehen.

NPCs wurden durch verschiedene Kleidung und Haarfarben individueller gestaltet (dies gilt allerdings nicht, so zeigte unsere Frühversion, für die 3Dfx-Unterstützung). Neben menschlichen Einwohnern hat man es nun auch mit verschiedenen Rassen zu tun. Ein Zwergendorf im Innern eines Berges oder die Behausungen der Waldelfen sind ein wahrer Augenschmaus. In den Tavernen des Landes kann sich die Gruppe bei einem Kartenspiel à la „Magic: The Gathering" (worauf wohl jeder gespannt ist) vom Kämpfen in Dungeons und Wäldern erholen.

In der vorliegenden Beta-Version war die Grafik unter 3Dfx nicht auf allen Rechnern zufriedenstellend : Auf manchen Konfigurationen wirkt es derzeit noch seltsam blaß und unschön. Darüber hinaus sind zwar die Effekte der Spells 3Dfx-typisch um ein Vielfaches detaillierter, was die Darstellung der NPCs und insbesondere die Vielfalt der Texturen anbelangt, aber trotzdem sah die „Normalversion" bis jetzt noch besser aus. Es erwartet Euch also eine Welt, deren epische Ausmaße dem Vorgänger in nichts nachstehen dürfte. Dabei müßt Ihr nicht alle Vorgänger aus dem FF kennen, denn auch Might & Magic-Neueinsteiger dürften voll auf ihre Kosten kommen.

Nicole Wüst / rm



Dürre Grafik: In dieser Region scheint Regen ein Fremdwort zu sein...


die
VÖLKER
IM NAMEN DER VÖLKER
ERGEHT FOLGENDES URTEIL:
PC Action 06/99 - 86%
Chr. Sauerteig: "... So stelle ich mir ein richtig gutes Aufbaustrategiespiel vor. Die Grafik zählt mit zum Besten was das Genre zu bieten hat, und auch spielerisch brauchen sich Die Völker nicht vor der Konkurrenz zu verstecken ..."
PC Joker 07/99 - 88%
Steffen Schamberger: "Ein äußerst unterhaltsames Spielvergnügen mit enormem Wuselfaktor."
Powerplay 07/99 - 85%
Fritz Effenberger: "Ein rundum gelungenes Aufbauspiel ..."
PC Player 07/99 - 81%
Th. Werner: "Es ist trotz der hohen Komplexität einfach zu bedienen und - was besonders wichtig ist: Eine Partie mit den drolligen Wesen steigert die Laune ganz enorm."
GameStar 07/99 - 81%
Chr. Schmidt: "... denn Die Völker spielt sich so flott und eingängig, wie die hübsche Grafik verspricht."
PC Games 07/99 - 81%
Test des Monats
Aufbaustrategie vom Feinsten für PC CD-ROM (Windows 95/98)
http://www.dievoelker.com
Published by
JoWooD Productions
http://www.jowood.at
Exklusivvertrieb Schweiz
http://www.gamescity-online.ch
Exklusivvertrieb Deutschland
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de
Exklusivvertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at
Developed by
neo
http://www.neo.at

Evolva

Ein genetischer Krieg gegen außerirdische Parasiten – wenn das Darwin noch erlebt hätte!



Biologische Absonderlichkeiten, so weit das Auge reicht!

Hier darf man keine Arachnophobia haben...





Der alte Lovecraft würde sagen: Obszöne Pilze und blasphemische Ranken...



Archaische Landschaften durchziehen Evolva



Im Land der Blätterwürmer?

Evolva
Genre
Action-Mix
Hersteller
Computer Artworks/Interplay
Erscheinen geplant
Ende 1999

Die britische Firma Computer Artworks machte schon vor ein paar Jahren mit dem exzentrischen, aber nichtsdestotrotz faszinierenden Screensaver „Organic Art" von sich reden. Inzwischen arbeiten die Burschen an einer Action-Mixtur, die durchaus ein ähnliches Aufsehen erregen könnte: In „Evolva" wird die Galaxis von einem kosmischen Parasiten heimgesucht, der den dunkelsten Abgründen der Phantasie entsprungen zu sein scheint. Auf einer Welt ansässig geworden, produziert er erstens Eier, die in den Weltraum geschossen werden, um weitere Planeten zu infizieren – und zweitens gebiert er unablässig gräßliche Wächter- und Soldatenmonster, welche die eingeborene Bevölkerung umbringen! Was für ein Glück, daß die Menschen mittlerweise Meister in der genetischen Ingenieurkunst geworden und gerade rechtzeitig mit der Konstruktion eines sogenannten Genohunters fertig geworden sind.

Unter diesem Genohunter muß man sich sowas wie einen ultimativen Kämpfer vorstellen – ultimativ deshalb, weil er in der Lage ist, sich auf seine Gegner einzustellen, indem er sich an deren Genstruktur anpaßt. Sobald er also eines der feindlichen Viecher um die Ecke gebracht hat, kann der genetische Krieger sämtliche nützlichen Fähigkeiten, die das Opfer besessen haben mag, in sich aufsaugen und nun selbst anwenden. Dabei gibt es laut Hersteller über eine Millarde Möglichkeiten, seine Hunter mit Feueratem, Riesenkrallen, Sprungfähigkeiten oder biologischen Elektrowaffen zu ganz individuellen Kampfmaschinen heranwachsen zu lassen. Das gilt übrigens nicht nur für die Erscheinungsform Eurer Kreaturen, sondern auch für ihre Lautäußerungen, die auf ganz unvorhersehbare Weise mutieren können. Solche einzigartigen Gensets dürfen dann über das Internet ausgetauscht oder auch in Multiplayer-Gefechten getestet werden.

Als Spieler übernimmt man jedenfalls die Steuerung eines ganzen Teams von Genohuntern, die in Third-Person-3D durch die Action dirigiert werden. Ähnlich wie in „Rainbow Six" kann man dabei jeweils eines der Geschöpfe direkt selber steuern, während über die anderen nur eine sehr eingeschränkte Kontrolle in Form von allgemeinen Befehlen besteht.

Wenngleich der Schwerpunkt des Games ganz klar auf der Action liegt, hat es auch Elemente anderer Genres zu bieten. Etwa solche des Rollenspiels, wenn wir uns mal die „Charakterentwicklung" der eingesetzten Hunter vor Augen führen. Aber auch die Echtzeitstrategie hat hier ihre Spuren hinterlassen, und hin und wieder gibt es sogar Puzzles für die Abenteurer unter uns. Tja, manchmal gibt es eben doch noch innovative Spielideen! *jn*

Lego Racers

Auf vier Rädern durchs Legoland – zum Bauklötze staunen

Zugegeben, an die erste spielbare Version dieses Renntitels rund um die kunterbunten dänischen Plastik-Klötzchen bin ich mit breitem Grinsen herangetreten. Was will man denn schon erwarten von einem Lego-Spiel? Sicher nicht, daß es altgediente Joypad-Akrobaten weit jenseits der Pubertät hinter dem Ofen hervorlocken könnte. Doch die Programmierer von High Voltage, die im Auftrag Lego Medias an dem Produkt werkeln, bauen nicht nur auf den Nostalgiebonus oder eine Zielgruppe einstelligen Alters. Um aus der Idee von Rennen innerhalb originaler Szenarien der „Lego System"-Baukästen ein spaßiges und lohnenswertes Spiel zu entwerfen, wurde nämlich gehörig bei einem der erfolgreichsten Fun-Racer der Videospielhistorie – Super Mario Kart – abgeguckt. Wie in dem SNES-Klassiker zählt nicht nur fahrerisches Können, sondern in hohem Maße auch das Aufsammeln und die gekonnte Anwendung diverser Power-Ups. So schießt Ihr Konkurrenten mit einer Kanonenkugel aus der Bahn, hinterlaßt blubbernde Ölpfützen, verschafft dem Wagen ein temporäres Schutzschild oder setzt Euch mittels Turbo-Boost in Führungsposition. Durch Kombination dieser gewöhnlichen Goodies mit Joker-Klötzchen könnt Ihr die jeweilige Wirkung der Extras verstärken bzw. leicht abwandeln. So wird z.B. aus der Kanonenkugel ein Enterhaken samt Seil, durch den Euer Vordermann gebremst und Ihr gleichzeitig nach vorne geschleudert werdet. Zudem lassen sich Geschosse auch zum Freisprengen versteckter Abkürzungen nutzen, über die einiges an Boden gut gemacht werden kann. Die zwölf gebotenen Kurse entführen Euch in vier Lego-Themenbereiche, in denen neben einigen durchschnittlichen Gegnern auch jeweils ein illustrer Champion an den Start geht. So habt Ihr im Piratenszenario am holzbeinigen Käpt'n Rotbart zu knabbern, im Abenteuerland müßt Ihr Euch gegen Lokalmatador König Kahuka durchsetzen. Als weitere Hintergründe dienen die obligatorische Lego-Burg samt Hexen und Geistern und der bekannte Lego-Weltraumhafen. Habt Ihr die jeweiligen Favoriten erfolgreich ausgebremst, winken als Belohnung ein paar hochwertige Ersatzteile, mit denen Ihr Euer Gefährt aufbohren könnt. Als kleines Schmankerl und wie ja auch beim echten Lego üblich, müßt Ihr Euch nicht mit den vorgefertigten Fahrern und Wagen begnügen, sondern dürft tief in die virtuelle Bauklötzekiste greifen und Eurer Phantasie beim Entwerfen wilder Konstruktionen freien Lauf lassen.

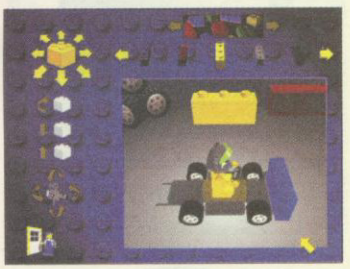
sf



Die Szenarien entstammen originalen Legothemen



Mit dem Turbolader gebt Ihr richtig Gas



Fahrzeugtuning mal anders: In der Legowerkstatt könnt Ihr tüchtig ranklotzen



Dicker Fisch am Haken: Dank Extrawaffe könnt Ihr Euch in Führungsposition bringen

Lego Racers
Genre
Rennspiel
Hersteller
High Voltage/ Lego Media
Erscheinen geplant
3. Quartal '99



Phönix

Weltraum, wir kommen! Aliens? Alle abschießen!

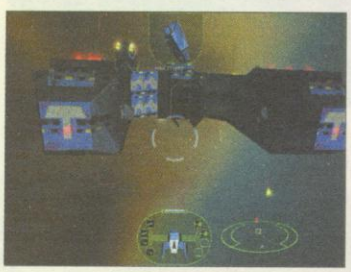
Polizeioffizier Beck führt Routinejobs im Weltraum aus – bis sein Partner ums Leben kommt. Obwohl ihm keine Schuld nachgewiesen werden kann, wird er die Selbstvorwürfe nicht los. In immer gefährlicheren Missionen versucht er gutzumachen, was passiert ist – und gerät dabei in eine zunehmend militärische Karriere. Immer neue Spacefighter stehen ihm zur Verfügung, um zwischen den Sternen für Ordnung zu sorgen. Das bekannte Universum wird von fünf Völkern besiedelt: der menschlichen Föderation, den Allarin, Maigrma, Oghe, und den schrecklichen Namoul. Als eine der Alienrassen versucht, die Herrschaft über die Galaxis an sich zu reißen, kommt es zu einer langen Reihe von spannenden Weltraumgefechten à la X-Wing Alliance oder Wing Commander, in denen tatsächlich auch Wingmen oder Squadkollegen eine wichtige Rolle spielen. Tatsächlich geht es in Team17's (die damit wieder mal beweisen, daß sie nicht nur Bildschirmklamauk im Stil von Worms draufhaben) Neuestem um das wilde Ballern im endlosen, sternfunkelnden All. Die nichtlineare Kampagne umfaßt maximal 60 Missionen, von welchen Ihr aber immer nur einen Teil zu sehen bekommt. Je nach der von Euch bewiesenen Geschicklichkeit wird nämlich der darauffolgende Einsatz leichter oder schwerer sein. Das geht so weit, daß insgesamt vier alternative Enden zur Verfügung stehen. Da lohnen sich doch ein zweites Durchspielen oder ein paar Instant-Action-Flüge im Arcade-Modus. Durch die verzweigte Story und das sehr komplexe Schadensmodell der Space-Jets (von denen pro Rasse über zehn verschiedene auftauchen) bleibt die ansonsten eher geradlinige Aktion („Feuer frei") trotzdem spannend. Dazu kommen die individuell gestalteten Raumschifftypen jeder gegnerischen Seite. Trotz weitgehend realistischer Flugphysik und gesteigerter, flexibler Gegner-KI ist es an Euch, in der Rolle des einsamen Space-Cops Horden von giftigen Aliens abzuschießen und damit die Welt zu retten.

Die Entwickler haben versucht, das Flair der TV-Serie Babylon 5 einzufangen und in ein einfach zu bedienendes, aber dennoch variantenreiches Space-Actionspiel zu bringen. *fe*



Der stahlharte Held, Angstgegner jedes Alienpiloten: Beck

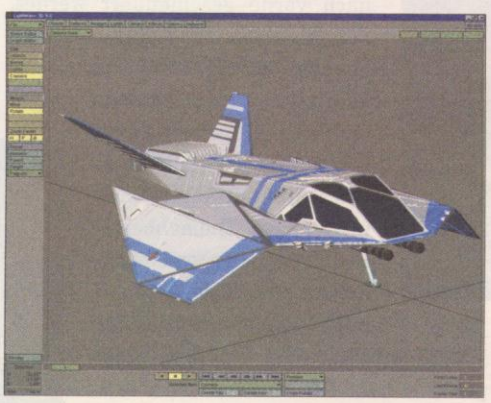




Die dicken Pötte haben zwar Abwehrgeschütze, müssen aber dennoch behütet werden



An Farbenpracht mangelt es jedenfalls nicht



Durch ein sehr komplexes Schadensmodell werden Waffen, Triebwerk etc. separat beschädigt



Eine Frau mit im Spiel? Das wird kompliziert...

Phönix
Genre
Space-Action
Hersteller
Microprose/Hasbro
Erscheinen geplant
Herbst '99

The Sims

In „Sim City" konnte man ganze Städte bauen – jetzt ist der Mikrokosmos der Familie dran...



Der Hausherr schwärmt seinen potentiellen Verehrerinnen im Whirlpool von Aliens vor – eine unfehlbare Flirttechnik...

Stellt Euch eine Mischung aus „Sim City" und dem alten C64-Klassiker „Little Computer People" vor, dann habt Ihr ungefähr das, was Euch als nächster Maxis-Knüller bevorsteht. Es geht also generell darum, eine von mehreren mitgelieferten Instant-Familien oder auch einen komplett selber gestrickten Sim zu betreuen – was sich hauptsächlich im Rahmen seines trauten Heims abspielen wird, aber durchaus auch Auswirkungen auf berufliche Fragen hat. Wenn Euer Sim nämlich nicht bis ans Ende seiner Tage Sozialhilfeempfänger bleiben oder wegen nicht bezahlter Rechnungen mit dem Gerichtsvollzieher Kaffee trinken soll, wird ihm nichts anderes übrigbleiben, als eine handfeste Karriere einzuschlagen. Astronaut, Meisterdieb, Top-Spion, Bürgermeister oder etliche andere Wege zum Ruhm stehen ihm dabei offen. In der Praxis sieht das so aus, daß man realistischerweise mit einem arbeitslosen Nichtsnutz beginnt und ihn dazu bringen sollte, die Stellenanzeigen in der Zeitung aufzuschlagen, da er von sich aus wenig Neigung dazu zeigt.

In diesem Sinne hat man also zu Anfang mit sehr viel täglichem Kleinkram zu tun: Baden, Abwaschen, Telefonieren oder eben der rechtzeitige Abmarsch zur Maloche, das sind die Dinge, die den Spieler beschäftigen. Später dann kommen mit dem Erfolg, der sich hoffentlich einstellt, andere Probleme: Umziehen in ein größeres Haus, die möglichst luxuriöse Ausstattung desselben oder Parties für die Nachbarn (nicht ohne Hintergedanken) stehen dann zur Debatte. So kommt es natürlich, wie es kommen muß, und es klappt dank des neuen Geschirrspülers auch mit der Nachbarin, weshalb sich die Einwohnerzahl des Anwesens oft sprunghaft vermehrt. Damit ist der Spaß natürlich noch längst nicht zu Ende, wie sich denken läßt. Unter anderem deshalb nicht, weil man beispielsweise seine eigenen Wunsch-Häuser entwerfen darf, weil dieselben ein Raub der Flammen werden können, weil bei kriminellen Sims eines schönen Morgens vielleicht die Polente vor der Tür steht, und dergleichen mehr.

So oder so wird das Geschehen aus isometrischer Perspektive gezeigt. Den bzw. die Bewohner des Domizils steuert Ihr mit einem adventureähnlichen Point & Click-Interface. Ein Klick auf die Dusche soll sie also zum Duschen veranlassen, andererseits teilen die Sims in erster Linie über Körpersprache mit, in welcher Verfassung sie sich gerade befinden – der weiter oben erwähnte arbeitslose Faulpelz wird z.B. keineswegs immer bereit sein, die Zeitung mit den Stellenanzeigen auch nur anzuschauen. Tja, es scheint wohl, als ob die „Creatures" ihre Genre-Krone an die Sims werden abtreten müssen... *jn*



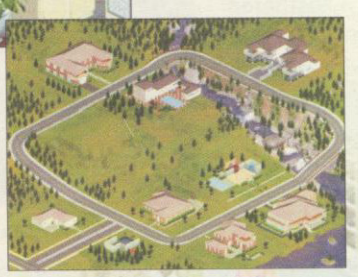
Zu Beginn muß man noch mit einer wenig eindrucksvollen Junggesellenbude Vorlieb nehmen...



...doch nicht mehr lange!



...die prompt dafür sorgt, daß das bald verheiratete Paar von Kindersegen im Doppelpack heimgesucht wird



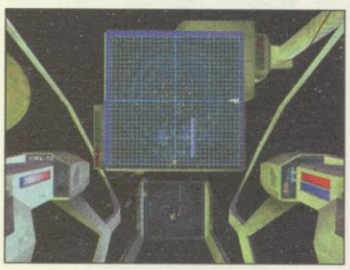
Es stehen eine ganze Reihe potentieller Domänen zu Wahl, man muß sie sich nur leisten können

The Sims
Genre
Simulation
Hersteller
Maxis/Electronic Arts
Erscheinen geplant
Ende 1999

Beyond the

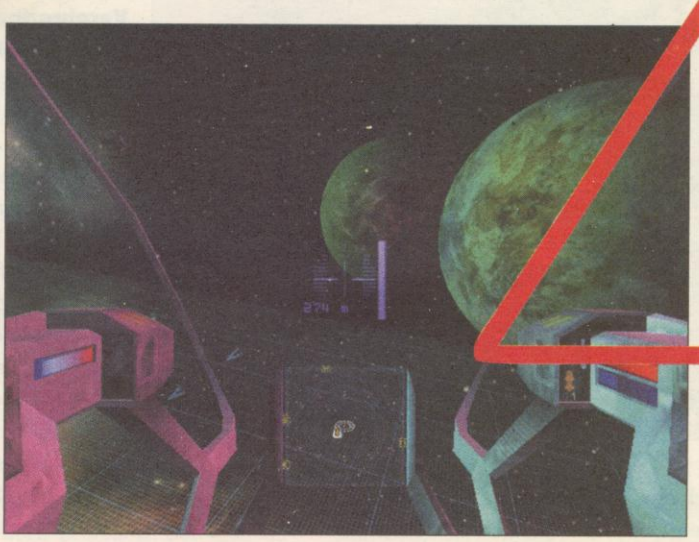
Hinter der Grenze

Er ist alleine. Er ist ein Raumpilot. Und er ist im X-Universum gestrandet...



Der Navigationsscreen hilft bei der Orientierung – hier ein noch völlig unerforschter Sektor voller Gefahren

Die Planeten hängen bloß zur Dekoration im Raum, denn landen kann man nur auf den zahlreichen Stationen



Die Weltraum-Marine der Erde testet gerade einen neuen Hypersprung-Antrieb, und nachdem die Jungs von Ego-Software ein dickes Computerspiel daraus gemacht haben, darf man sein linkes Nasenloch darauf verwetten, daß die Sache schiefgeht. Richtig getippt: Der überdimensionale Motor gerät außer Kontrolle, das experimentelle Shuttle verschwindet aus dem Universum und taucht in einer völlig anderen Ecke des Kosmos wieder auf, wo es von außerirdischen Intelligenzen nur so wimmelt. Unter anderem offenbar auch von Menschenabkömmlingen...

Das Leben

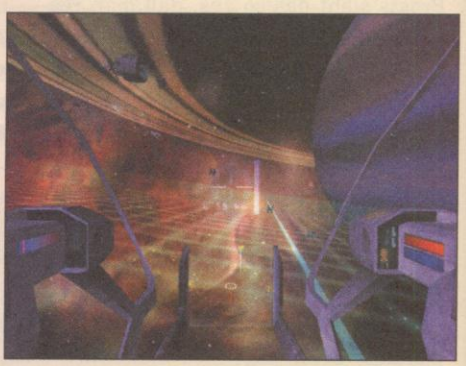
Nun, Profit ist ja die Grundlage des Lebens, wie die Teladi zu sagen pflegen, bei denen Ihr so plötzlich und beiderseits unerwartet auftaucht. Und weil da einiges dran ist, bleibt Euch das Handeln mit mehr oder weniger kostbaren Gütern in keinem Fall erspart. Aber natürlich wird es Leute geben, die gerne aus der Not eine Tugend machen und ihr Leben dem Warentransport widmen wollen.



Im Anflug auf eine riesige boronische Station – ob es hier wohl günstige Ware zu kaufen gibt?

Die einen wie die anderen müssen sich zunächst einmal über ein paar grundlegende Fakten im klaren sein: Erstens gibt es abgesehen von den Teladi noch etliche andere Rassen im X-Universum, die zum Teil mit denselben Artikeln (insbesondere im Bereich der Mineralien, Tech-Güter und Schiffsausrüstungen), zum Teil aber auch mit ganz anderen Dingen handeln. Zweitens sind die diversen Fabriken und Stationen auch im mehrere Sektoren umfassenden Einflußbereich einer Rasse durchaus breit gestreut. Man kann also eine ganze Ecke weit fliegen und wird immer noch auf etwas Neues stoßen („Ach, **das** ist jetzt also endlich mal eine Quantumröhren-Fabrik!").

Ein Händler, der seine Profession ernst nimmt, benötigt möglichst viel Frachtraum. Insofern ist es erfreulich, daß der Lagerplatz im Schiff durch raffinierte Kompressionstechniken in 5-Tonnen-Schritten gesteigert werden kann. Das geht nicht unendlich so weiter (bei 1000 t ist Schluß), aber das Verfahren wird ohnehin mit jedem weiteren Schritt teurer, so daß



Das eingeblendete Koordinatennetz gehört zu jenen Navigationshilfen, die Ihr erst im Verlauf des Spieles erwerben könnt

Frontier

brodelt das Leben





In einer selbstlaufenden Videosequenz wird gezeigt, wie sich eine von uns gekaufte Station aufbaut...

...und da ist sie auch schon fertig, unsere erste eigene Energiefabrik



Ein Frachter wird von einem Xenon-Schiff gejagt – gute Gelegenheit zum Angriff!

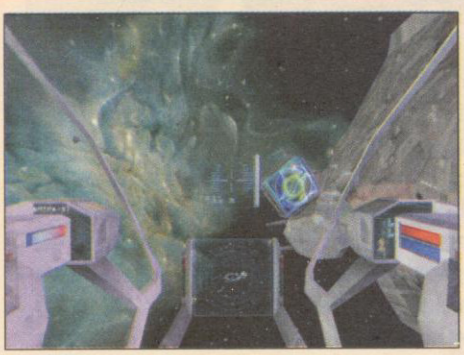


Überblick über den gegenwärtigen Ausrüstungsstand des Schiffes

Wie konnte das bloß passieren?

Nun, diese Story besitzt natürlich eine Vorgeschichte: Schon viele Jahrhunderte früher hatte die Menschheit bereits die Raumfahrt entwickelt und reiste mit Hilfe von Sprungtoren (wie sie dem TV-Kenner aus „Babylon 5" geläufig sind)

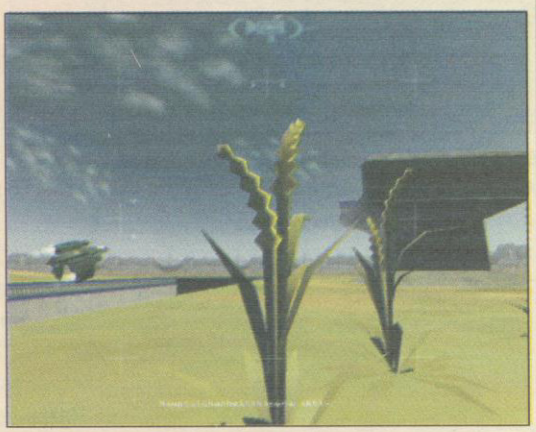
als Händler



Die Erzmine rechts im Bild gehört zu den wirtschaftlichen Grundlagen – Erz kann man buchstäblich überall loswerden

schon lange vorher eine Grenze erreicht sein dürfte, bei der sich die Frage stellt, ob weitere Komprimierungen überhaupt noch lohnen. Gerade zu Beginn aber ist diese Methode recht preisgünstig und sehr zu empfehlen. Zudem solltet Ihr mit Systematik an die Sache herangehen! Erforscht jeden Sektor gründlich! Wohl mag es auf eine Energiestation mehr oder weniger nicht ankommen, aber wenn Ihr die in einer Ecke versteckte Kristallfabrik übersieht, dann geht Euch damit vielleicht eine lukrative Profitquelle durch die Lappen. Der erfolgreiche Händler wird zudem Buch führen: Welche Station stellt welche Güter her? Und was für Rohstoffe bzw. Vorprodukte benötigt sie dafür? Welche Preise werden wo gefordert und wo gezahlt? Welche Industriebereiche sind überhaupt in einem Sektor vertreten, und welche findet man in anderen Systemen? Wer diese Informationen sammelt, kann komplette Routen entwerfen, die sich über mehrere Stufen den Produktionsbaum hinaufhangeln und dabei ein ums andere Mal Profit abwerfen. Im späteren Verlauf werdet Ihr auch Geräte erwerben können, die Euch in dieser Hinsicht das Leben erleichtern, aber gerade zu Beginn führt kein Weg um vollständige Notizen herum.

Noch ein Wort zu den Xenon, denn auch der friedlichste Händler muß diese aggressiven Aliens einkalkulieren. Eine Flucht gelingt dank der Booster-Funktion des Triebwerkes zum Glück fast immer. Aber es ist sogar möglich, einen Nutzen aus der Anwesenheit von Xenon zu ziehen: Falls sie nämlich ein großes Frachtschiff zerstören, werden in der Nähe dieser kosmischen Tragödie bestimmt ein paar Kisten mit wertvollen und unversehrten Waren herumtrudeln, die Ihr schwupps an Bord nehmt, sobald die Luft rein ist, versteht sich...



Eine argonische Weltraumfarm von innen



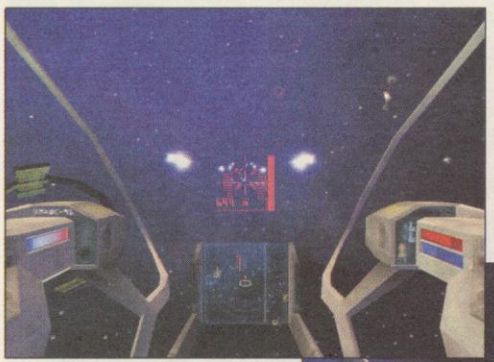
Einfach mal aus Jux an den ewig langen Stahlkolossen entlangfliegen...



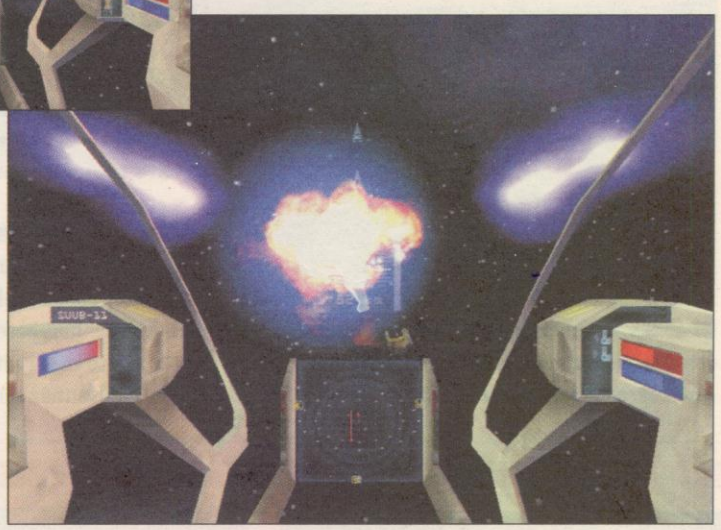
...oder ganz brav in den Stationen handeln: X hat viele Gesichter!

von Stern zu Stern. Dann aber kam es zu einer Rebellion robotergesteuerter Schiffe, die erst in letzter Sekunde niedergeschlagen werden konnte. Die Zivilisation brach jedoch für lange Zeit zusammen, und die Verbindungen zum Rest der Galaxis rissen ab.

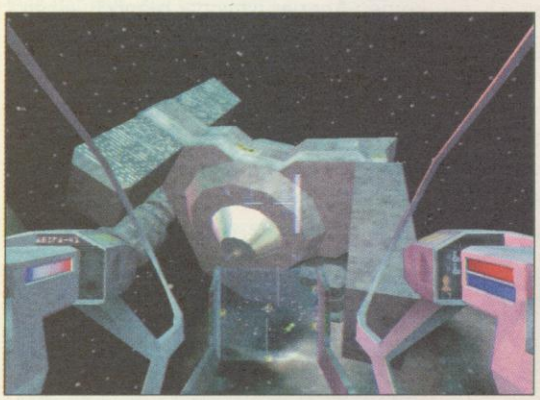
Nun also entwickelt sich für den fehlgeleiteten Raumpiloten eine Situation, wie sie z.B. aus David Brabens „Frontier" bekannt ist: In einem Mix aus Handelssimulation, Action und Adventure muß er sich durchschlagen, um aus kleinsten Anfängen heraus schließlich reich und berühmt zu werden. Insofern darf getrost vermutet werden, daß der Untertitel (Beyond the Frontier) wohl nicht ganz zufällig gewählt wurde...



Unsere Lasersalve jagt auf das Xenon-Schiff zu...



...trifft es und sorgt für eine hübsche Explosion!



Ein gar nicht so seltenes Problem: Die Handelsstützpunkte sind so riesig, daß man oft kaum den Eingang findet

Zu den verschiedenen Aspekten des Spiels haben wir umfangreiche Kästen zusammengestellt, daher hier nur ein genereller und allgemeiner Überblick: Das X-Universum umfaßt etwa 50 Sektoren (=Sonnensysteme), die von etlichen Rassen bewohnt werden. Planeten können freilich nicht angeflogen werden, stattdessen dockt man ausschließlich an reichlich vorhandene Weltraumstationen an – pro System dürfte es etwa zehn bis 15 dieser stählernen Kolosse geben.

Jede Rasse verfügt über eine ausgeprägte und recht detaillierte Ökonomie: Die Stationen stellen Güter her und benötigen dafür Rohstoffe und Vorprodukte. Die einen wie die anderen können vom Spieler gehandelt werden, allerdings muß man sich (im Unterschied zu „Frontier") schon sehr genau überlegen, wohin man jetzt mit seiner Ladung Sonnenblumenöl fliegt, weil das nämlich nur von einigen wenigen Fabriken weiterverarbeitet werden kann.

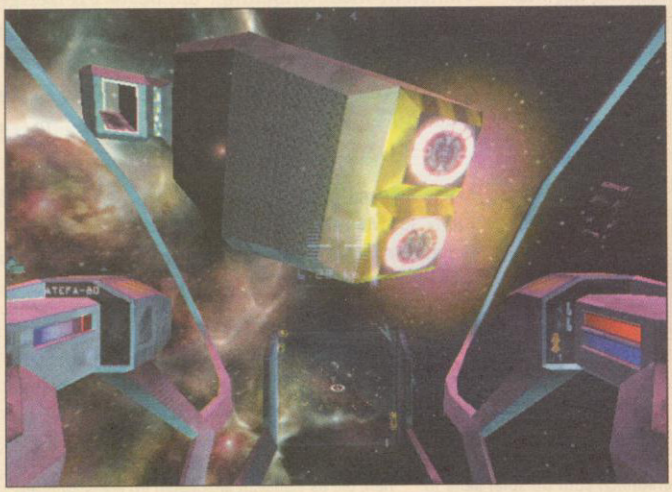
Alle Wege führen nach Rom

Während solcher Handel also das notwendige finanzielle Polster nicht zuletzt für eine bessere Ausstattung des eigenen Fliegers bereitstellt, ist man keineswegs auf ewig daran gebunden. Der Kauf von ganzen Fabriken bzw. Stationen und daraufhin von zusätzlichen Raumschiffen (die nur indirekt über Befehle gesteuert werden) ist nämlich ebenso möglich wie die Karriere als Jäger von kriegslüsternen Aliens oder gar als schändlicher Pirat. Ganz abgesehen davon haben die Programmierer noch eine umfangreiche Backgroundstory eingebaut, der Ihr folgen könnt, aber nicht müßt. Dabei geht es natürlich darum, den Rückweg nach Hause zu finden, was (man erinnere sich an die Vorgeschichte mit den Sprungtoren) ein zwar schwieriges, aber durchaus nicht unmögliches Unterfangen ist.

Ein sehr tiefschürfendes Spiel mit sehr variablem Gameplay also. Diese Vorteile wissen wir allerdings erst mit der Zeit zu schätzen – was hingegen sofort überzeugend ins Auge fällt, ist die tolle Optik! Es sieht einfach zu genial aus, wenn sich eine gigantische Weltraumfabrik langsam näher an das Schiff des Erdlings heranschiebt und dabei immer noch größer wird! Daß ist umso erfreulicher, als die Steuerung (wahlweise Maus, Stick oder Tastatur; ich persönlich ziehe die Maus vor, weil sie akkurater ist) leicht von der Hand geht. Nur die Navigation, also das korrekte Ansteuern der richtigen Station, ist komplizierter und erfordert vor allem zu Anfang, wo es noch keine unterstützenden Geräte gibt,

Das Imperium des Industriebosses

Ein bißchen durch die Gegend schippern, das ist ja gut und schön, aber manch einem wird das wohl nicht reichen. Kein Problem, denn wenn Ihr erst ein bißchen Kapital beisammen habt, könnt Ihr in den Schiffswerften Fabriken kaufen! Geld allein reicht freilich nicht, denn Ihr müßt das Riesen-Paket auch dahin befördern, wo Ihr es hinhaben haben wollt. Zu diesem Zweck gibt es irgendwo in der Nähe der Schiffswerft auch einen besonders dicken Transporter, der Euch gegen Gebühr überallhin folgt und die Station am Zielort automatisch aufbaut.



Einer der ganz dicken Raumschlepper – solche Apparate braucht man, um die Fabrikbausätze zu transportieren...



...nachdem man sie mit Hilfe dieser Einkaufsliste erstanden hat

Der nächste Schritt wäre, daß Ihr ganz normal an Eurer neuen Fabrik andockt und ein wenig in die Arbeit des Industriemagnaten hineinriecht: Hohe Preise für Rohstoffe sowie niedrige Preise für das Fertigprodukt helfen sehr, die ersten computergesteuerten Händler anzulocken. Und damit es noch ein bißchen fixer geht, darf man auch selber zur Tat schreiten, um die benötigten Artikel zu besorgen, bzw. die Fertigprodukte anderswo zu verscherbeln. Natürlich ist es auch sehr wichtig, darauf zu achten, daß niemals zuviel vom Gewinn abgeschöpft wird, denn wenn die Station nicht mehr über genügend Betriebskapital verfügt und daher keine neuen Rohstoffe ankaufen kann, dann kann sie selbstredend auch nichts herstellen.

Last not least hat das Leben als Immobilienbesitzer noch eine ganz andere Funktion: Ihr dürft dann nämlich über die Schiffswerft Raumschiffe bestellen, die sich (mit automatisierten Befehlen) sowohl als Spediteure, als Wacheinheiten oder auch als Wingmen eignen, falls Ihr Euch mal in unsichere Gegenden wagen wollt.

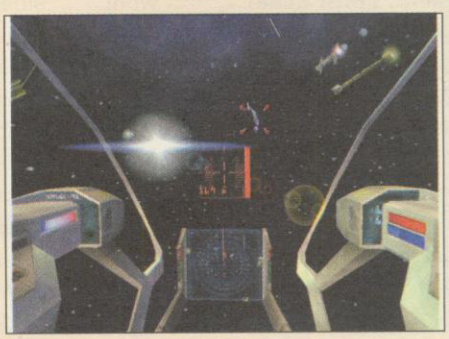
Jäger und Sammler – der Weltraumkrieg geht weiter



Ein Frachter einsam und allein auf dem Weg zum Sprungtor: Der ideale Platz für einen Überfall!

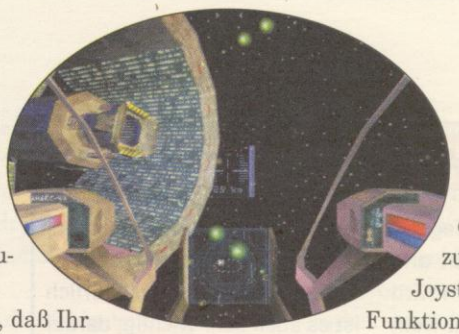
„X" ist zwar nicht unbedingt als Shooter angelegt, aber natürlich darf man auch diese Laufbahn einschlagen, und zwar gleich in zwei Varianten. Einmal kann man bei der Rasse, in deren Hoheitsgebiet man sich gerade aufhält, für teures Geld eine Polizeilizenz beantragen – um dann Xenonschiffe zu jagen und für Abschüsse Geld zu kassieren. Xenons sind allerdings eine heikle Angelegenheit, zumal mit der eher mageren Ausrüstung, die es bei den Teladi zu kaufen gibt. Im direkten Gefecht Mann gegen Xenon stehen die Chancen für den Mann dann nicht sonderlich gut. Doch es gibt einen Trick! Häufig sind die Aliens nämlich damit befaßt, harmlose Frachter auseinanderzunehmen, was man im Radar daran erkennen kann, daß ein roter und ein weißer Punkt dicht beieinander hängen. In dieser Situation ist der Xenon praktisch blind für die Außenwelt und wird es nicht zur Kenntnis nehmen, wenn Ihr Euch von hinten anpirscht. Nun noch eine wohlplazierte Lasersalve in das Heck des feindlichen Schiffes, und es sollte Geschichte sein. Aber Vorsicht, wenn dieser Überfall daneben geht und der Xenon dazu kommt, sich zu wehren – tja, dann gute Nacht, Marie...

Möglichkeit Nummer Zwei ist natürlich, in das Piratengeschäft einzusteigen. Man funkt in diesem Falle die fetten Frachter einfach an, daß sie ihre Güter über Bord werfen sollen, und zerbröselt sie, falls sie das nicht tun. In diesem Zusammenhang noch ein Tip: Es gibt regelrechte Piratenstationen.



Eine Rakete unterwegs zum Xenon-Schiff. Ganz rechts der Transporter, den wir gerade retten.

Wenn Ihr eine Freibeuterkarriere im Auge habt, kann es bestimmt nicht schaden, erstmal nach einer solchen Ausschau zu halten...



ein bißchen räumliches Vorstellungsvermögen. Sehr gefällig auch die unaufdringliche, aber atmosphärische Musik sowie die überzeugenden Special Effects!
Übrigens sei noch erwähnt, daß Ihr im vorweggeschalteten Tutorial erst noch die Bedienung Eures Raumfliegers erlernen dürft (bzw. müßt). Wie in seliger Wing Commander-Zeit geht es nicht ohne Tastaturbelegung ab, was nicht jedem Zeitgenossen schmecken dürfte. Zum Glück gibt es ein Menü, um die Belegung nach eigenem Gusto zu verstellen (was in unserer Testversion allerdings noch nicht funktionierte), aber lernen müßt Ihr die überlebenswichtigen Kommandos auf jeden Fall. Habt Ihr sie erstmal intus, dann fliegt es sich nicht allzu schwer. Eher schon viel zu lang, denn die Entfernungen fühlen sich mit dem Basisflieger nahezu astronomisch an. Wer will (und wer hat) darf für seine Manöver zudem Maus, Gamepad oder Joystick hinzuziehen. Wichtige Funktionen bleiben dennoch der Tastatur vorbehalten. Für Leute, die mehr an rasante Action wie etwa in „X-Wing Alliance" gewöhnt sind, ist das oft sehr gemächliche „X" vielleicht nicht unbedingt die beste Freizeitgestaltung, aber für Liebhaber von kosmischen Wirtschaftssimulationen (die gar noch „Frontier"-Fans waren) gibt es derzeit einfach nichts Besseres!

jn/rm

Name	**X – Beyond the Frontier**
Genre	Mixtur
Hersteller	Ego/THQ
Schwierigkeit	mittel
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Stick/Pad/Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	–

Minimum:P166, 32 MB RAM, 8x CD, Direct-3D-kompatible Karte, 360 MB HD
Empfohlen:PII, 64 MB RAM, 8x CD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
86%	–%
GRAFIK 84%	
SOUND 81%	
SPIELTIEFE 85%	

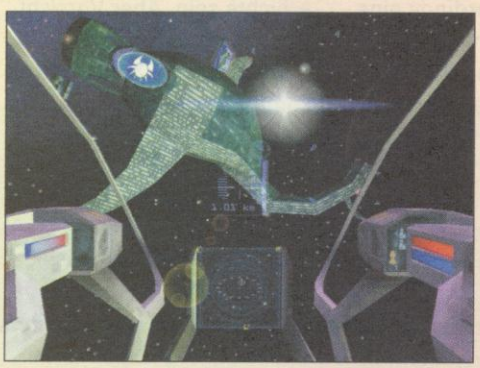


Joe Nettelbeck

SUPER

Was mir ein wenig bei „X" abgeht, das ist ein gewisser Hauch von Unendlichkeit, der wegen des buchstäblich unbegrenzten Terrains vor allem durch „Frontier" wehte. Aber das ist schnell verschmerzt, darf ich doch die neue Weltraumoper von Ego-Software so spielen, wie es mir gefällt. Ich persönlich zum Beispiel sehe in „X" in erster Linie eine Wirtschaftssimulation, und eine ziemlich detaillierte noch dazu! Es macht einfach Spaß, die verschiedenen Sektoren zu erforschen und sich darauf aufbauend möglichst gewinnträchtige Routen auszutüfteln. Notizen machen? Mitschreiben? Kein Problem, mir gefällt's. Man fühlt sich dann umso mehr wie ein richtiger Entdecker. Anregend auch die späteren Aufgaben, wenn es darum geht, funktionierende Fabriken mit Produktionsketten aufzuziehen, die es vielleicht ansonsten im jeweiligen Sektor noch gar nicht gegeben hat oder die eigentlich von einer ganz anderen Rasse stammen! Ach, Ihr jagt lieber Aliens oder sucht als Abenteurer den Heimweg zur Erde? Klar, nur zu...

Das Leben ist ein Abenteuer!



Wer die Argonen sucht, stößt dabei unterwegs auf die Boronen – die haben eine etwas andere Architektur...

Der Spieler ist ja nicht aus Jux und Dollerei im X-Universum, sondern er wurde bekanntlich dorthin verschlagen, weil das Experiment mit dem neuen Sprungantrieb schiefging. Nun hockt er also da und kann es sich auf die eine oder andere Art und Weise in seinem Exil gemütlich machen. Er kann aber auch den Weg nach Hause suchen – und das ist beinahe so etwas wie ein SF-Adventure. Die Teladi halten unseren verunglückten Piloten nämlich für einen Argonen, und dafür muß es ja wohl einen Grund geben. Folglich macht man sich im weitläufigen Sternhaufen (es gibt ca. 50 Sonnensysteme) auf die Suche nach ihnen, nur um dort festzustellen, daß es bei den tatsächlich sehr menschenähnlichen Argonen wirklich eine Legende in Bezug auf die Erde gibt. Allerdings scheint sie niemand ernstzunehmen. Niemand? Nun nicht ganz, denn offenbar existiert irgendwo eine Art Sekte, welche eben diese Legende predigt. Und es ist sogar von einem geheimnisvollen, uralten Sprungtor die Rede...
Tja, mehr als genug Stoff für eine spannende Schnitzeljagd, nicht wahr? Freilich gilt für den Abenteurer im Prinzip dasselbe, was schon für den Industriekapitän galt: Einfach so und wild drauflos läuft gar nix! Das fängt schon mal damit an, daß man erstmal seine Schulden von 3 000 Credits an den Kreuzer der Teladi zurückzahlen muß, bevor diese kosmischen Schacherer einem verraten, wo die Argonen zu finden sind. Dort wiederum wird man zunächst keineswegs mit offenen Armen empfangen, und für manche Zwischenstationen auf dem Weg zum Ziel benötigt man teures Gerät. Will sagen, auch hier ist ein gerüttelt Maß an Handel und Wandel notwendig, bevor man wirklich etwas erreicht.

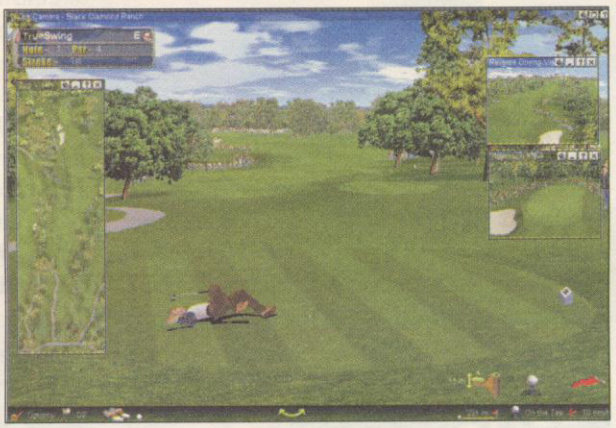


Eine Raumstation im Territorium der Argonen. Ob hier irgendwo etwas über die Erde zu erfahren ist?

PGA Championship Golf

Obwohl unsere Heimat im Vergleich zu Großbritannien oder den USA immer noch ein Golf-Entwicklungsland darstellt, scheuen sich die Softwarefirmen nicht, am laufenden Band Simulationen des elitären Rasensports auf den Markt zu werfen. Solltet Ihr trotz der massiven Konkurrenz hochwertiger Produkte noch Bedarf am Einlochen verspüren, schafft es vielleicht Sierra Sports, Eure Lust zu stillen. Durch drei Schwungtypen läßt sich Euer hübsch animiertes Alter Ego in Fahrt bringen, wobei die Dreiklickvariante genaues Timing, die zwei verschiedenen Mausschwünge dagegen eher eine ruhige Hand verlangen. Der Verzicht auf die Versoftung realer Golfkoryphäen wird wettgemacht durch sieben spielbare Original-Kurse, darunter Royal Birkdale, einem der legendärsten Wettkampforte der britischen Insel. Dafür gestaltet sich das Angebot an Spielmodi etwas mager, von den zwölf Varianten sind gerade mal vier (z.B. Skins oder Stableford) für Solisten gedacht, bei den restlichen läßt sich nur im Team antreten. Auf dem Rasen erwartet Euch Genreübliches: Bitmap-Bäumchen und -Zuschauer säumen den Fairway, zuschaltbare Kameras vermehren die Sichtwinkel und Sportkommentatoren geben ihren Senf bei. *sf*

Minimum: P133, 32 MB RAM, 4x CD



Witzig: Beim True-Swing könnt Ihr sogar das Gleichgewicht verlieren



GUT

Sierra liefert mit seinem Golftitel einen durchweg ordentlichen Genrebeitrag ab, bei dem besonders die witzigen Animationen der Sportler so richtig gut gelungen sind. Daß Jack Nicklaus und Links trotzdem die Nase vorn haben, liegt an eingeschränkter Optionsvielfalt, spärlicher Audiokulisse und etwas altbackener Kursgrafik.

Name: PGA Championship Golf
Genre: .....Golfsimulation
Hersteller: ...Sierra Sports/Havas
Preis: .....ca. 70 Mark
Multiplayer: .....alle (64)

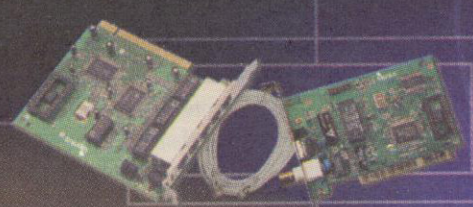
SPIELSPASS

SOLO	MULTI
75%	76%
GRAFIK 74%	
SOUND 63%	
SPIELTIEFE 48%	

Genius

Networking Easy Pack

WARUM ALLEINE SPIELEN ?





179,-*

Packungsinhalt
- PCI Hub-Karte GH4050
- PCI Netzwerkkarte GE2500
- STP-Netzwerkkabel (5 Meter)
- Deutsche Versionen Half-Life & ViperRacing

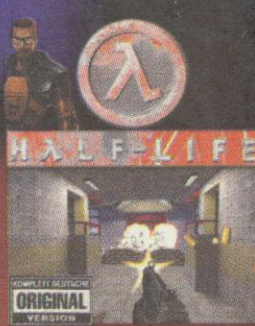
Weitere Info´s gibts unter:
www.genius.kye.de
genius@kye.me.uunet.de
Tel.(02173) 9743-27

VIPER Racing



..einfach mit dem Networking Easy Pack ein eigenes Netzwerk aufbauen !

Jetzt mit neuen PC-Games !
Viper Racing & Half-Life (Deutsche Versionen)



*unverbindliche Preisempfehlung. Genius ist eingetragenes Warenzeichen der KYE Systems Corp. Alle anderen genannten Produkte, Markennamen oder Firmennamen sind Handelsmarken oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen. Die ständige Lieferbarkeit kann nicht für alle Fachmärkte gewährleistet werden.

CDN-nect Versand: 09261-626062 | REICHELT ELEKTRONIK Tel. 04422/955-0 | SCHAULANDT | MakroMarkt | Computer Discount 2000 | SATURN | SMM Tel. 06139/916-

Star Wa

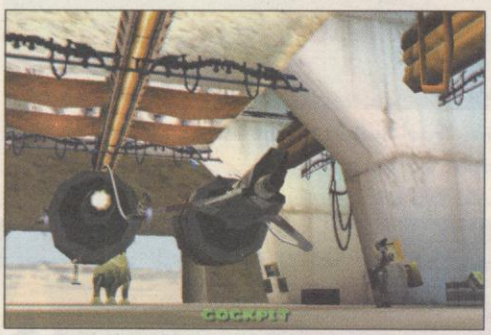
Das Rennspiel

Noch mehr Futter für die Fans der Weltraumsaga

Schon letzten Monat konntet Ihr Euch die Wartezeit bis zur Premiere des neuen Star-Wars-Films durch ein PC-Spiel versüßen. Solltet Ihr „Die dunkle Bedrohung" schon durchgezockt haben und immer noch an akutem Sci-Fieber leiden, dann schafft vielleicht der neueste Lucas-Arts-Titel Linderung. Wie schon das Action-Adventure, basiert auch der Racer auf dem zu erwartenden Kassenknüller, allerdings wird diesmal nicht die gesamte Story in ein interaktives Korsett gezwängt, allein die effektvollen Rennsequenzen des Films dienen als Grundidee. Den großen technischen Vorsprung des Star-Wars-Universums im Vergleich zu unserer heutigen Welt durften wir ja schon in der ersten Trilogie bestaunen. Planetenoberflächen werden nicht mehr mit Straßen zugepflastert, im Individualverkehr und auch bei Bodenkämpfen kommen knapp über dem Boden schwebende Gefährte zum Einsatz, mal an Motorräder, mal an gewöhnliche PKW erinnernd. Daß auch in der facettenreichen SF-Welt eines George Lucas Fahrzeuge nicht nur als Gebrauchsartikel betrachtet werden, versteht sich von selbst. Lassen sich doch so menschliche Charakterzüge wie Ehrgeiz, Ehrgefühl und Geldgier ganz hervorragend bei sportlichen Wettkämpfen mit den schwebenden Untersätzen ausleben. Auch die Königsklasse des futuristischen Motorsports kommt ohne Pneus und Felgen aus, allerdings haben die sogenannten Podracer mit heutigen Boliden wirklich gar nichts mehr gemeinsam, am ehesten erinnern sie an klassische römische Streitwagen. Wie einst Ben Hur nehmt Ihr also Platz in einer Fahrerkanzel, die von zwei massigen Triebwerken gezogen wird. Größe und Form der Bauteile sind dabei kaum Grenzen gesetzt, die über 20 im Spiel vorhandenen Podracer unterscheiden sich bisweilen kräftig in ihrem Erscheinungsbild (wie auch die Piloten selbst). Wichtiger als das Aussehen sind jedoch die inneren Werte, je sieben Attribute bestimmen Handling und Leistung der schwebenden PS-Monster. Als Turnierspieler könnt Ihr Euch aus einer je nach Erfolg immer größeren Zahl Charaktere Euren Favoriten aussuchen, sei es das Wunderkind Anakin mit seinem kraftvollen Mini-Racer, oder der schräge Oly Mandrell mit seinem klapprigen Durchschnitts-Düser. In drei Klassen zu je sieben Rennen dürft Ihr Euer Können beweisen, wobei eine Mindestplazierung als Nummer Vier jeweils den nächsten



Achtung: Mon Gazza beheimatet monströses Minenequipment



Die Boxendroiden werkeln in der Garage



Günstig Einkaufen auf dem Schrottplatz



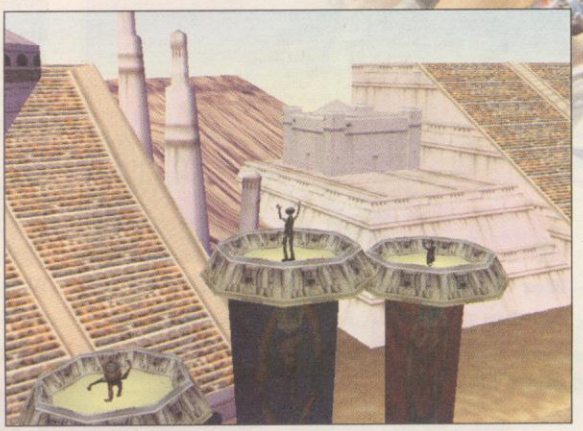
Auf den zugefrorenen Seen von Ando Prime kommt Ihr ins Schlittern



Die Röhrensysteme würden einer Achter-bahn alle Ehre machen

rs Racer

zur Episode I



Mit großem Zeremoniell wid der Sieger geehrt



Um schmale Spalten heil zu passieren, könnt Ihr den Podracer auch seitlich legen



Ist das Triebwerk mal verloren, fliegt der Rest dir um die Ohren

Kurs eröffnet. Beim siebten und finalen Rennen einer Klasse müßt Ihr zumindest die Bronzemedaille einfahren, um in den Elitewettbewerb vorzudringen. Setzt Ihr Euch auch dort gegen die elfköpfige Konkurrenz durch, erwartet Euch als Krönung das Boonta Classic auf Anakins Heimatplaneten Tatooine. Insgesamt acht detailreich inszenierte Welten dienen als Austragungsorte der intergalaktischen Meisterschaft. Mal führen die Kurse über die Gletscher von Ando Prime, mal rast Ihr durch die unterseeischen Tunnel des Wasserplaneten Aquilaris oder schrammt haarscharf an den riesigen Spice-Baggern Mon Gazzas vorbei. Dank zeitweiser Interaktivität mancher Objekte warten die Strecken auch mit einigen unliebsamen Überraschungen auf. So müßt Ihr z.B. in den unterirdischen Vakuumröhren von Oovo IV auf die gewohnte Schwerkraft verzichten und riesigen, schwebenden Erzbrocken ausweichen oder Euch auf dem vulkangespickten Sumpfplaneten Baroonda vor Felsen in acht nehmen, die auf die Strecke poltern. Auch die Absteckung der Kurse fordert die ganze Konzentration der Piloten, oftmals splitten sich die Strecken auf und Ihr habt nur Sekundenbruchteile Zeit, Euch für eine Abzweigung zu entscheiden. Meist ist dabei der kürzere Weg auch der anspruchsvollere und gefährlichere. Setzt Ihr Euren Racer nämlich frontal gegen eine Wand oder touchiert Ihr zu oft die Randbegrenzung, so verabschiedet sich zunächst ein Triebwerk und dann das ganze Gefährt mit einer herzhaften Explosion. Zum Abrauchen Eurer Zugmaschine führt auch eine zu intensive Anwendung des Turbo-Boosts, durch den Ihr Euer Tempo kurzfristig verdoppelt, um weite Abgründe zu überspringen oder Verfolgern zu entfliehen. Ein Totalschaden führt allerdings nur zu Zeitverlust, schon nach einem kurzen Augenblick werdet Ihr samt Racer wieder auf Kurs gebracht. Für einen Hauch Simulation sorgen die Preisgelder, die Ihr für vordere Plätze kassiert. Die Truguts genannte Währung läßt sich zwischen den Rennen in den Kauf diverser leistungsfördernder Ersatzteile stecken, zusätzlich dürft Ihr Euch Boxendroiden zulegen, die den Flitzer wieder auf Vordermann bringen.

sf

Minimum: P166, 32 MB RAM, 4xCD, 3D-Beschleuniger
Empfohlen: P200, 64 Mb RAM

Name	**Star Wars Racer**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Lucasarts/THQ
Schwierigkeit	einfach bis mittel
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Tastatur, Gamepad, Lenkrad
Spiel	Deutsch
Anleitung	Deutsch
Multiplayer	IPX (8)

GUT



Stephan Freundorfer

Wieder so ein Produkt von LucasArts, das einem die Bewertung nicht einfach macht. Auf der einen Seite ist der Star Wars Racer neben Rollcage das schnellste Rennspiel, das mir jemals über den Monitor flimmerte. Auf manchen Kursen verfällt man vollends dem Geschwindigkeitsrausch, befindet sich so tief im Geschehen, daß man erst nach Passieren der Ziellinie wieder befreit aufatmen kann. Auf der anderen Seiten gibt es viele kleine Mängel, die sich auf Dauermotivation und Wiederspielbarkeit auswirken. Die Hälfte der Kurse ist viel zu simpel zu bewältigen, spätestens beim zweiten Anlauf ist es keine Kunst, eine der vordersten Positionen zu belegen. Zudem sind spannende Duelle mit Konkurrenten absolute Mangelware, meist rast man mutterseelenallein auf weiter Flur dahin. Letzlich ist die ganze Präsentation zu durchschnittlich, aus dem brillanten Thema hätte man durch feinere Grafiken und Sounds einiges mehr herausholen können. Trotzdem: Nur selten konnte mich ein Action-Raser derart in seinen Bann ziehen (zumindest für ein gutes Weilchen)!

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
79%	80%

GRAFIK	77%
SOUND	72%
SPIELTIEFE	40%

Out
Cutter Slades inter

Ein Experiment geht schief – und ein Kommißkopp muß die Erde retten...

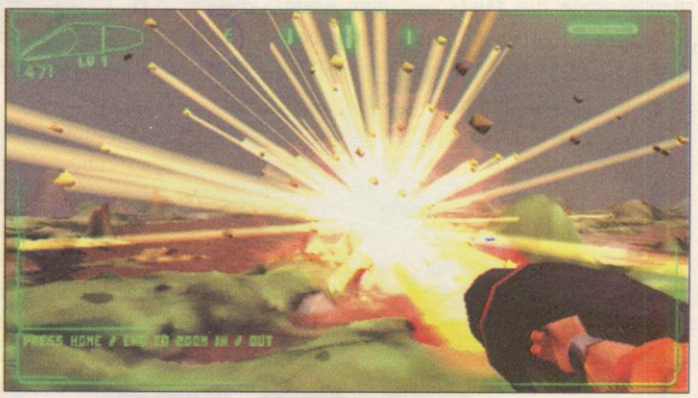


Wer bestimmte Leute sucht, bekommt bei den einfachen Talan vom Lande immer Auskunft – solange er sie sich nicht vergrätzt!

Soweit wäre es ja noch nicht wirklich schlimm, aber wie es eben immer so geht, wenn die Herren Wissenschaftler mal wieder was nicht richtig bedacht haben: Der Ausfall der Sonde scheint auf der Erde ein Schwarzes Loch im Miniaturformat hervorgerufen zu haben. Das heißt – **noch** ist es ein Schwarzes Loch im Miniaturformat. Aber es frißt, wächst und gedeiht exponential. Bald wird ihm die ganze Welt zum Opfer gefallen sein! Tja, und wer muß die Suppe wieder auslöffeln? Richtig, ein Sonderoffizier der US-Marines namens Cutter Slade...



Die kleine Karte in der Ecke des Bildschirms läßt sich auch heranzoomen

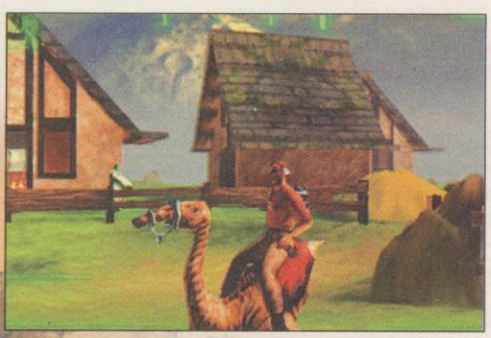


Junge, Junge, die haut aber rein!

Wir haben es ja schon immer gewußt: Eines Tages werden uns die Eierköpfe in den Forschungsinstituten endgültig ruinieren. Laut Infogrames ist das schon zu Beginn des nächsten Jahrhunderts soweit. Ein Kosmophysikerteam experimentiert nämlich mit anderen Dimensionen und parallelen Daseinsebenen und entdeckt doch tatsächlich da irgendwo nebenan im Nirgendwo eine Schwesterwelt unserer Erde. Flugs schicken die Jungs eine Sonde nach Adelpha (wie der neue Planet von ihnen genannt wird) und können gerade noch am Monitor mitverfolgen, wie sich etwas Lebendiges dem Gerät nähert und es zerdeppert.



Dieses Riesenvogel-Kamel zieht nicht nur Karren...



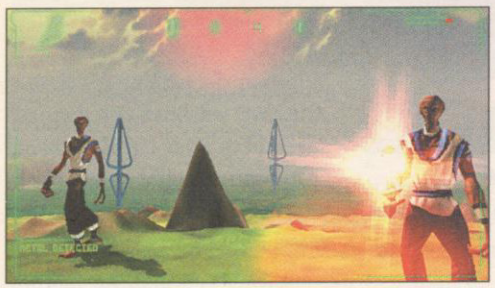
...man kann auch darauf reiten

Ein „ganz einfacher" Job

Natürlich sei das alles ganz ungefährlich, sagt ihm sein Commander. Es gelte lediglich, einen wissenschaftlichen Reparaturtrupp zu begleiten und zu beschützen, der die Sonde wieder aktivieren soll, damit sie zurückkehren kann und so das Schwarze Loch neutralisiert. Ihr ahnt es schon, diese Worte sind keinen Pfifferling wert, denn Slade tritt mit seinen Schäfchen durch das Transportfeld – und wacht auf dem rustikalen Nachtlager eines Außerirdischen wieder auf. Von seinen Kumpels keine Spur, und der Talan, so nennen sich die pferdegesichtigen Aliens, redet wirres Zeugs, das nach Ulukai, Shamaz, Daoka und anderen Merkwürdigkeiten klingt.

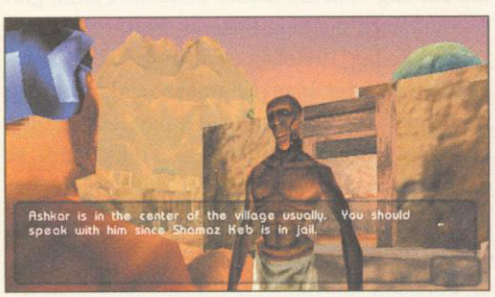
Aber was hilft's? Allein auf weiter Flur muß man sich mit dem immerhin ganz freundlichen Außerirdischen arrangieren – und erfährt auf diese Weise, daß man vor den bösen Soldaten eines mindestens ebenso bösen Diktators gerettet worden sei, welcher sich zum Oberguru aller Talan aufschwingen wolle. Anschließend habe die „gute" Befreiungsarmee, bei der man sich nun befinde, den bewußtlosen Slade zu dieser geheimen Basis geschleppt und dort gepflegt. Von den

cast
dimensionale Abenteuer



Autsch! Nicht immer schafft man es, den Soldaten zu entwischen!

wissenschaftlichen Begleitern freilich weiß der Rebellenboß nichts...
Und auch sonst ist alles noch viel verzwickter, als es scheint, denn eigentlich sind die Aufrührer keine Armee, sondern eher so etwas wie eine pazifistische Erweckungsbewegung, deren Prophezeiungen allerdings die Ankunft eines Retters voraussagen, des sogenannten Ulukai. Keine Frage, daß die Jungs Slade für ihren Ulukai halten. Im übrigen finden sich im Camp (und um das Camp herum) etliche wertvolle Ausrüstungsgegenstände wie z.B. Medikits, Munition und sogar ein Rucksack, so daß Mensch und Talan am Ende einen Deal aushandeln: Während Slade im talanischen Inselreich nach seinen verschollenen Begleitern und insbesondere nach der defekten Sonde fahndet, soll er gleichzeitig versuchen, den hiesigen Militär-



Oh nein, auf dieser Insel muß der Shamaz sogar erst noch aus dem Knast befreit werden!

diktator zu stürzen. Im Gegenzug will sein neuer Freund dafür sorgen, daß die Rebellen und insbesondere die Shamaz (so eine Art Medizinmänner) den Mann von der Erde unterstützen. Nach einem kleinen Vorgeplänkel, das dem Training und der Beherrschung der Steuerfunktionen dient, tritt man dann durch einen bogenförmigen Teleporter in den Ernst des Lebens –

DIE INSELN VON ADELPHA



Ranzaar ist eine sehr kleine Insel und eine unfruchtbare Eiswüste dazu. Hier beginnt Slade sein Abenteuer.



Okasankaar, ein sumpfiges Brachland, das von der Stadt Cyana beherrscht wird. Leider ist Cyana vom Feind besetzt.



Motazaar ist ein wüstenartiges Territorium. Berge, Vulkane und verstreute Siedlungen bestimmen das Bild.



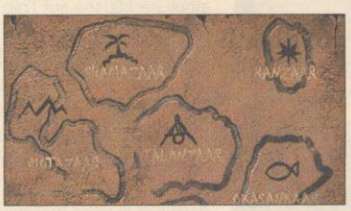
Shamazaar ist ein fruchtbares, grünes Eiland mit terassenförmig angelegten Reisfeldern und mächtigen Tempelkomplexen. Ranzaars einziger Teleporter führt hierher.



Das dichtbewaldete Okaar birgt seine eigenen überraschenden Risiken – und interessante Forschungsobjekte in Form alter Ruinen.

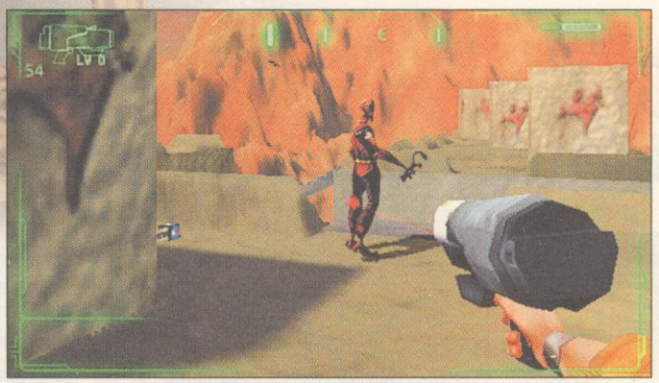


Talanzaar ist ebenso wie Motazaar von wüstenartiger Beschaffenheit – dennoch ist hier Okriana zu finden, die Hauptstadt der Talan.



Die Überblickskarte von Adelpha





Die meisten Waffen sind mit Infrarot-Zielgeräten ausgestattet – deutlich sichtbar hier der rote Punkt am Bein des Soldaten

Ein Rätsel für Erich von Däniken

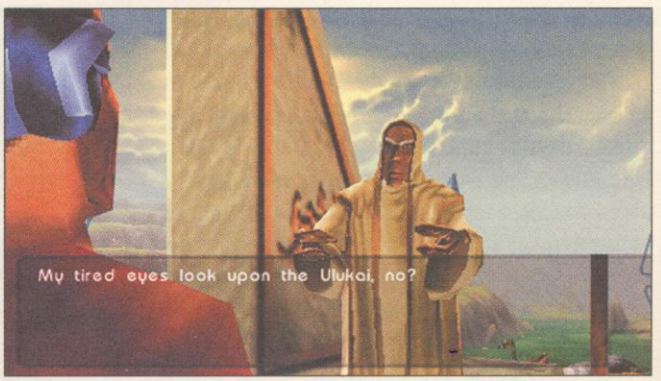
An einigen Punkten fällt auf, daß die Talan Wörter verwenden, welche ihren irdischen Gegenstücken stark ähneln: Shamaz für Schamane, Riss für Reis oder Yod für Gott. Ob das wohl seinen Sinn hat? Gab es schon frühere Kontakte zwischen der Erde und Adelpha? Nun, wir verraten nix – holt Euch halt das Spiel und findet es selbst heraus...



Das Inventory läßt sich mit Tastatur-Shortcuts ausrüsten

jede Menge von Kleinaufträgen, die man für diesen oder jenen Talan erledigen kann, um so mit der Zeit ein gutes Image in der Bevölkerung zu bekommen. Das nämlich erweist sich als sehr nützlich, wenn es z.B. darum geht, einen der Einheimischen dazu zu bringen, Nachschub-Munition zu basteln.

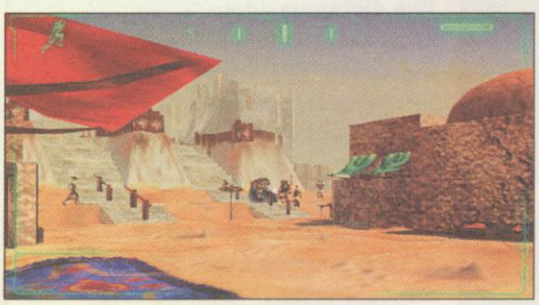
„Outcast" zeichnet sich dadurch aus, daß es zwar zur Erledigung bestimmter Aufgaben verpflichtet, nicht aber den Weg dorthin vorschreibt. Man kann durchaus



Einer der Shamaz – dies sind die Leute, die als einzige in der Lage sind, Slade wirklich zu helfen...

und kommt mitten in einem Teich wieder zu Vorschein, denn dort ist die Empfangsstation versteckt. Ein talanischer Bauer führt Slade zum nahegelegenen Dorf, und von dort beginnt er seine staatszersetzende Tätigkeit. Diese besteht zunächst einmal darin, ein sogenanntes Mon zu finden, ein mystisches Objekt, das sich als Waffe gegen die Soldateska verwenden lassen soll. Leider weiß der Shamaz des Ortes nicht, wo sich das Mon befindet, denn sein Vorgänger starb eines unzeitigen und gewaltsamen Todes, bevor er das sorgfältig gehütete Geheimnis weitergeben konnte.

Die Suche nach dem Mon erweist sich als Stafettenlauf über viele Stationen: Angeblich sei da jemand, der etwas wissen könne, doch wenn man ihn aufspürt, so entpuppt er sich als krank und schwach, folglich muß man erstmal den Shamaz dazu bringen, den Armen zu heilen. Ein Hinweis auf einen bestimmten Tempel führt dann zu weiteren Spuren, die aber auch wiederum die Lösung von Aufgaben voraussetzen, und so weiter. Abgesehen von diesen zentraleren Jobs gibt es noch versuchen (um mal bei der Munition zu bleiben), mit den Dingen auszukommen, die an allen möglichen und unmöglichen Stellen herumliegen. Man muß auch nicht unbedingt als wandelnder Schießprügel durch die Gegend stapfen, denn abgesehen davon, daß die Soldaten zumindest am Anfang ohnehin besser bewaffnet sind, gibt es auch noch die heimlicheren Fortbewegungsmöglichkeiten. Kriechen etwa erweist sich insbesondere auf der Insel Shamazaar als ziemlich geschickt, da man nahezu komplett in den schlammigen Reisfeldern einsinkt und so praktisch unsichtbar wird. Ihr dürft Euch aber auch unsichtbar machen oder die Feinde mit einem Hologramm Eurer selbst narren. Reiten empfiehlt sich, wenn es auf Schnelligkeit ankommt, und besonders wertvoll sind natürlich



In der Höhle des Löwen – hier gilt es, vorsichtig zu sein



Chris Peller

SUPER

Keine Frage, „Outcast" ist ein Spiel, das einen nächtelang auf Trab hält. Ebenso viele wie facettenreiche Aufgaben und Rätsel gilt es zu lösen, nicht zu vergessen die ausufernden Unterhaltungen mit den computergesteuerten Charakteren. Wer also nur auf schnelle Baller-Action kalibriert ist, der sollte von dem Infogrames-Titel lieber die Finger lassen. Der orchestrale Soundtrack vermittelt außerdem das Gefühl, als Hauptdarsteller in einer Hollywood-Produktion zu agieren. Die Grafik ist dabei jedoch nicht jedermanns Geschmack. In der niedrigen Auflösung pixelt es doch arg und beleidigt die Augen. Bei höherer Auflösung kann man sich mit der Optik zwar durchaus anfreunden, allerdings muß man dann über ein leistungsstarkes System mit genügend Rechenpower unter der Haube verfügen. Ansonsten verkommt das Spielgeschehen nämlich zu einer ruckeligen Angelegenheit. Hat man sich jedoch an die Grafik und die etwas eigenwillige Steurung gewöhnt, steht einem phänomenalen Abenteuer nichts mehr im Weg.



Ob das der geheime Zugang unter Wasser ist?

die kleinen, transportablen Teleporter, von denen unterwegs einige zu finden sind. Sie setzen freilich voraus, daß man mindestens einmal an dem Ort gewesen ist, den man erreichen möchte, und dort eine kleine Empfangsplattform hinterlassen hat.

Jede der fünf großen Inseln des talanischen Reiches besitzt ein anderes Klima (s. Kasten), was allein schon verschiedene Vorgehensweisen bedingt. Zudem sind die zu lösenden Probleme sehr abwechslungsreich: Die Stadt Cyana ist z.B. von Soldaten besetzt, und der Shamaz von Motazaar wiederum sitzt im Knast und muß befreit werden, während Okriana, die Hauptstadt der Talan auf Talanzaar, zwar einerseits die Höhle des Löwen ist, andererseits aber auch gute Einkaufsmöglichkeiten bietet (Waffen!).

Sehr erfreulich endlich einmal die KI der Gegner: Wenn sie einen Schuh von Euch um die Ecke lugen sehen, kommen sie sofort gerannt, um die nähere und weitere Umgebung abzusuchen, schlagen vielleicht gar Alarm. Wer nicht fix Reißaus nimmt, hat wenig Chancen, ihnen zu entwischen. Andererseits kann man die Burschen natürlich auch ganz bewußt auf eine falsche Fährte locken. Davon abgesehen, wird hier viel geredet. Das jedoch ist wegen der tollen (in unserer Version noch englischen) Sprachausgabe die reine Freude.

Grundsätzlich stehen zwei veränderbare Perspektiven zur Verfügung: First und Third Person. Ich persönlich ziehe meist den „Shooter-Look" vor, in bestimmten Situationen (z.B. beim Scheichen) erweist sich aber die bessere Übersicht der außerhalb installierten „Kamera" als vorteilhafter. So oder so steuert man Slade per Maus und Keyboard in kombinierter Aktion durchs Terrain: Das Nagetier ist dabei für die Blickrichtung zuständig, die Cursortasten für die Bewegung. Gewöhnungsbedürftig, aber an sich keine schlechte Methode. Ähnliches gilt für die diversen Sonderscreens wie Inventory, Notepad, Lexikon oder die einblendbare Landkarte. Insgesamt muß man sich viele Shortcuts merken, kann aber auch wichtige Funktionen nach eigenem Gusto auf die F-Tasten legen.

Die tolle Musik vom Moskauer Symphonie-Orchester ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben, und auf unseren redaktionsinternen Streit bezüglich der hier für die Grafik eingesetzten Voxel-Engine gehe ich im Meinungskasten näher ein. Ich bin also nicht sicher, inwieweit Ego-Shooter dieses Spiel mögen werden, aber Adventure-Freunde wohnen auf den Inseln der Talan wie Gott in Frankreich! *jn*



Kleiner Gag am Rande: Im Schlamm der Reisfelder versinkt man beim Kriechen fast komplett – nur ein paar Blasen und Spritzer könnten Euren Standort noch verraten



Natürliche Feuer-Geysire erschrecken den arglosen Wanderer auf Motazaar



Edelsteine? Und was für Dinger!

Mindestanforderung P233, 32 MB RAM, 8x CD, 500 MB HD
Empfohlen PII, 32 MB RAM, 16x CD

Name	**Outcast**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Appeal/Infogrames
Schwierigkeit	mittel bis schwer
Preis	ca. 90 DM
Steuerung	Maus/Tastatur
Spiel	englisch (dt. in Planung)
Anleitung	englisch (dt. in Planung)
Multiplayer	–

SUPER



Joe Nettelbeck

Irgendwie hatte ich immer den Eindruck, „Outcast" sei mehr ein langweiliger Action-Kram. Bis mir dann von meinem ratlosen Baller-Kollegen Chris der Test aufs Auge gedrückt wurde, und – hey, das Ding ist ja ein richtig tolles Adventure! Na gut, schießen muß man schon auch hin und wieder, aber es gibt auch viele Möglichkeiten, sich darum herumzudrücken! Und der Rest vom Fest (die Rätsel, die umfangreichen Unterhaltungen sowie die vielfältigen Items) ist ohnehin ein recht reinrassiges Abenteuer. In Bezug auf die Grafik geht ein Riß durch die Redaktion: Die Voodoo-Anbeter ziehen eine Schnute, wenn die voxelige Optik in der Nahansicht etwas aufpixelt, meinereiner jedoch, der eher mit „Quest for Glory V" oder „King's Quest VIII" vergleicht, freut sich über schickes Rundum-3D ohne Kartenzwang. Zudem kann man ja zumindest auf PII- und vergleichbaren Rechnern die Auflösung höher stellen. Wenn man dann noch die im Detail sehr abwechslungsreichen Aufgaben bedenkt, muß man schon wirklich den Hut ziehen.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	–%
GRAFIK 81%	
SOUND 85%	
SPIELTIEFE 80%	

POWERPLAYER



lassen sich NICHT aufhalten!

Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!



www.powerplay.de

Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!

3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

Ja, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift CPE98

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

999

Strategien der Spieledesigner

Civilization: Call To Power

Vielleicht wißt Ihr ja schon alles Notwendige über die Kunst, eine Zivilisation zu führen. Falls nicht, präsentieren wir Euch ein paar Ratschläge der Spieledesigner. Nachfolgend erläutern die Designer Winnie Lee, James Farley und Brad Santos sowie der Production-Tester Ian Stevens höchstpersönlich ihre Strategien.

Strategie #1: Der Spielbeginn von Winnie Lee (Designer)

Der beste Platz, um die erste Stadt zu bauen, ist normalerweise der Punkt, an dem sich der Siedler zu Beginn des Spiels befindet. Ich kümmere mich im allgemeinen zu Anfang nicht um die Verteidigung, es sei denn, die Schwierigkeit ist höher als Prinz, oder ich spiele auf einer kleinen Karte. Wenn möglich baue ich 2 Krieger oder einen und eine Phalanx. Mit dem ersten Krieger erkunde ich die Umgebung, mit dem zweiten verteidige ich die Stadt.

Tötet nach Möglichkeit alle Barbaren. Sie sind nervtötend und störend, und wenn man sie in Ruhe läßt, finden sie Mittel und Wege, um einen zu ärgern, ob durch Plünderung, Piraterie oder andere Schikanen.

Goodies, die Ihr in Ruinen findet, sind ein geeigneter Weg, um in der frühen Spielphase einen Vorsprung zu gewinnen. Kombiniert die Erkundung mit der Suche nach Goodies. Wenn es Euch gelingt, ein Goodie bis in ein späteres Zeitalter aufzubewahren, könnte dabei mehr für Euch heraussspringen, da die Goodies mit den Zeitaltern besser werden.

Strategie #2: Die frühe Spielphase von Winnie Lee (Designer)

Bis zur Moderne ist es generell einfacher, defensiv zu spielen, da die meisten frühen Einheiten besser für die Verteidigung geeignet sind. Versucht, enge Stellen zu verteidigen, da sich die KI-Zivilisationen dort gerne sammeln und es besser ist, sie aus Eurem Territorium fernzuhalten als sie ständig vertreiben zu müssen.

Beginnt so früh wie möglich mit dem Handel, so erreicht Ihr am besten einen Vorsprung in der Wissenschaft. Ihr müßt nicht unbedingt das Labyrinth erbauen, um freie Karawanen zu erhalten, da es sehr schnell veraltet ist und Ihr dann alle verwendeten Karawanen nachbauen dürft.

Wechselt frühzeitig von der Tyrannei in eine andere Regierungsform, aber vermeidet die Monarchie in der Anfangsphase. Sie hält mehr auf als alles andere. Normalerweise kümmere ich



SUPPORT 7/99

[Tips & Tricks]

Civilization: Call to Power
Strategien der Spieledesigner 47

Silver
Komplettlösung 51

Warzone 2100
Komplettlösung – 3.Teil 59

TOCA 2
Strategie-Guide 61

Land of Lore III
Komplettlösung – 1. Teil 65

Cheat-Fundgrube
Nützliche Helfer 70

Auch der beste Stratege braucht mal einen Tip – und erst recht direkt von den Spieledesignern. Michael Bergs Komplettlösung dürfte auch die zähesten Silver-Mächte zur Strecke bringen. Aufatmen für Warzone-2100-Generäle: der Sieg ist Euer! Von den Entwicklern selbst erfahrt Ihr, wie Ihr die „TOCA 2"-Wagen richtig auf Touren bringt. Und auch die LoL III-Rollenspieler brauchen nicht zu verzweifeln – Bernd hilft ihnen auf die Sprünge.



mich nicht einmal um die Erforschung der Monarchie. Entdeckt dagegen die Republik so früh wie möglich.

Strategie #3: Goldfieber von James Farley (Designer)

Die Strategie, die ich für die effektivste halte, ist das Streben nach GOLD. Ich beeile mich mit dem Handel und dem Bankwesen. Ich erforsche im allgemeinen auf dem Weg dahin die Rechtswissenschaft für den Samurai und das Gerichtsgebäude (eine großartige Modernisierung). Ich baue Banken und Marktplätze in allen Städten. Danach benutze ich das Gold, um Spezialattacken zu bezahlen (wie Sklavenjagd und Städte konvertieren). Ich setze die Werte für Gold und Wissenschaft auf den höchsten Wert, den die Regierungsform erlaubt. So bleibe ich bei der Wissenschaft mit den anderen Zivilisationen auf dem gleichen Stand, ohne mich mit dem Bau oder der Erforschung von Universitäten und Akademien aufhalten zu müssen.

Als nächstes kümmere ich mich um die Erforschung der Neuerung Maschinenbau. Diese Neuerung ermöglicht das Aquädukt (ein „Muß" beim Schwierigkeitsgrad Gottheit) und man kann dadurch die komplette Produktion einer Stadt durch den Bau von Infrastruktur in städtische Bautrupps umwandeln. Dadurch können Städte, die sonst nichts Sinnvolles bauen können, ihre komplette Produktion dazu verwenden, um Straßen, Farmen oder die für diese Strategie sehr wichtigen Bergwerke zu errichten. Bergwerke auf Hügeln oder Bergen bringen 10 Gold. Das ist genauso viel, wie ein Handelsgut einbringt. Addiert man den Bonus für Marktplatz und Bank hinzu, ergibt das 20 Gold pro Bergwerk auf Hügeln oder Bergen. Danach erforsche ich die landwirtschaftliche Revolution. Sie ermöglicht die Mühle (sollte es in jeder Stadt geben) und den Lanzenkämpfer (die beste Einheit bis zu diesem Zeitpunkt), UND sie ist eine Voraussetzung für die Erforschung des Schießpulvers (von dem wir alle wissen, wie nützlich es ist). Meine nächsten zwei Neuerungen sind das Schießpulver und der Kanonenbau. Mit diesen Neuerungen könnt Ihr Euch gegen so ziemlich alles verteidigen (oder fast alles erobern). Wenn Ihr Euch auf die Wissenschaft konzentriert, wird Eure Zivilisation große Fortschritte machen.

Strategie #4: Moderne Eroberungen von Brad Santos (Designer)

Richtig eingesetzt, kann die Kombination Nuklearbombe/Fallschirmspringer eine verheerende Waffe in der späteren Phase des Spiels darstellen. Diese Einheiten sind sehr teuer, es kann also einige Zeit dauern, bis man sie in genügender Anzahl erbaut hat, aber sie sind die Wartezeit wert.

Der Trick ist, friedlich zu bleiben, bis man bereit ist zuzuschlagen. Überfordert Eure Atomraketen nicht. Benutzt lieber mehrere auf einmal, und noch in der gleichen Runde sollten Fallschirmspringer folgen. Mit dieser Strategie kann man sehr wirkungsvoll eine führende Zivilisation in nur einer Runde auslöschen.

Und so funktioniert es: Stellt fest, welche die führende Zivilisation ist, setzt Spione ein, um herauszufinden, wo sich die Städte mit der höchsten Produktion befinden. Schwer befestigte Städte in Berglandschaften sind besonders gute Ziele für einen Atomschlag. Versucht den KI-Gegner mit Gold- und Kartengeschenken bei Laune zu halten (damit er keinen Verdacht schöpft) und bringt in der Zwischenzeit Eure Nuklearbomben und Fallschirmspringer in Position. Fallschirmspringer besitzen eine sehr große Reichweite. Vergeßt aber nicht: Ihr könnt nur einen Fallschirmspringer pro Runde und Stadt losschicken, also müßt Ihr sie verteilen. Plaziert ein paar Siedler auf Inseln vor der Küste in der Nähe des Gegners, falls Ihr zusätzliche Stützpunkte benötigt. Es reichen schon Städte der Größe 1.

Die Nuklearbomben solltet Ihr in einer sicheren Stadt schützen. Falls Ihr es Euch leisten könnt, ladet Ihr sie in U-Boote und transportiert sie in die Mitte eines Ozeans.

Sobald alles vorbereitet ist, beginnt Ihr die nächste Runde, werft die Nuklearbomben auf alle Städte des Gegners (oder des Verbündeten) mit hoher Produktion, und landet, bevor die Radioaktivität absinkt, mit den Fallschirmspringern in den jetzt leeren Städten, um sie zu übernehmen. Versucht alle Städte einer Insel oder eines Gebietes gleichzeitig einzunehmen, um das Risiko eines Gegenangriffs gering zu halten.

Wenn der Gegner Verstärkung in der Nähe besitzt, verkauft Ihr die Stadtmauern und andere teure Ausbauten und zieht die Fallschirmspringer in der nächsten Runde wieder ab, damit sie für einen weiteren Angriff zur Verfügung stehen.

Strategie #5: Maximierung der Bevölkerung von Ian Stevens (Production Tester)

Städte positionieren

Es ist sehr wichtig, daß die Städte in einer geeigneten Umgebung errichtet werden. Eine ideale Umgebung hat einen hohen Anteil an Wald oder Dschungel, durch den ein Fluß läuft. In der Regel solltet Ihr von Wüste, Wüstenhügeln, Gletschern, Ebenen, Gletscherhüglen, Sümpfen und Tundra Abstand nehmen. Auf keinem dieser Geländefelder könnt Ihr so viel Nahrung, Produktion und Gold gewinnen, wie Ihr benötigen werdet. Es ist auch ratsam, die Städte nicht zu nahe beieinander anzusiedeln, damit die Stadtradien sich nicht überschneiden. Das macht keinen großen Unterschied, aber wenn zwei Städte sich ein Geländefeld teilen, kann eine von ihnen nicht mit 20 Arbeitern die benötigten Ressourcen abbauen.

Einstellung der Schieberegler

Bevor Ihr eine Runde beendet, solltet Ihr die Arbeitszeit maximieren (12 Stunden) und die Rationen minimieren (5.0). Danach müßt Ihr vermutlich die Löhne um eine Stufe erhöhen (auf 4), um die Unzufriedenheit auszugleichen, die durch die vorherigen Einstellungen

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft schnell und vor allem sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für Eure PP-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! Faxe 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:

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 Euch nun sieben (!) Tage die Woche an unsere neue **Hardware-Hotline** wenden. Sie ist zwar nun gebührenpflichtig, aber dafür stehen Euch insgesamt 40 Servicetechniker jeden Tag zwischen **8 und 24 Uhr** zur Verfügung. Die Telefonnummer:

(0190) 88 24 19 11(3,63 DM/Min.)

Wer technische Probleme wegen eines Spiels oder Spielehardware hat, wählt die Rufnummer:

(0190) 873 268 13 (3,63 DM/Min.)

IFA sagt:
„Hier spielt sich was @b!"
28. August bis 5. September 1999 in Berlin
TV/PC
Multimedia
Internet
Edutainment
Games
Internationale Funkausstellung 1999
Your world of consumer electronics
Die IFA auf dem Messegelände Berlin – täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.
Der schnellste Weg zur IFA mit S5 und S75 zum S-Bahnhof Eichkamp/Messe
Infos zur IFA '99: www.ifa-berlin.de.
Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: ifa@messe-berlin.de
Veranstalter: gfu
Organisation: Messe Berlin

entsteht. Seid darauf vorbereitet, die Löhne wenige Runden später erneut zu erhöhen (auf 5), sobald die Bevölkerung – und damit auch die Unzufriedenheit – anwächst. Durch diese Maßnahmen sollten die Werte nun relativ stabil bleiben. Ihr könnt, abhängig von der Zufriedenheit, weitere Einstellungen vornehmen.
Falls Städte revoltieren, erhöht Ihr die Rationen eine Stufe (7.5), bis Ihr sie wieder senken könnt, ohne dafür bestraft zu werden. Im späteren Spielverlauf sind die Schieberegler nicht mehr so wichtig, aber zu Spielbeginn werdet Ihr sie benutzen müssen, um die Zufriedenheit zu regeln.



Wichtige Produktionen

– Zu den ersten Dingen, die in der Bauauftragsliste einer Stadt vermerkt sein sollten, gehören Militäreinheiten. Am besten baut Ihr 5 Phalanx, denn diese Einheiten sind stark, relativ schnell erbaut und eine gute Investition. Wenn Ihr nur Krieger erschaffen könnt, dann eben die. Ein Rat: Habt Ihr von Anfang an die Möglichkeit, einen Samurai zu bauen, tut das nicht! Es dauert ziemlich lange, bis ein Samurai fertig ist, und Ihr solltet so schnell wie möglich die Zufriedenheit erhöhen, indem Ihr das Kriegsrecht einführt.
– Es ist sehr wichtig, Modernisierungen und Wunder zu errichten, die die Zufriedenheit erhöhen. Sobald Ihr Neuerungen erforscht habt und die Bevölkerung wächst, scheut Euch nicht, verfügbare Modernisierungen in allen Städten zu errichten sowie alle verfügbaren Wunder in den Städten mit der höchsten Bevölkerung (kürzere Bauzeiten). Sie sind nützlich für den Erhalt der Zufriedenheit, wenn die Bevölkerung wächst. Ihr solltet auch Modernisierungen bauen, die die Nahrungs- und Goldproduktion erhöhen. Da maximal 20 Arbeiter die Ressourcen einbringen, müssen diese 20 Arbeiter – falls die Stadtbevölkerung 150 erreicht – die benötigte Nahrung für so viele Menschen heranschaffen können. Seid bereit, Geländefelder umzuformen und Feld-Modernisierungen sowie wichtige Modernisierungen zu errichten.

Passive Kriegführung

Ihr müßt Euch isolieren, um diese Strategie anzuwenden. Das bedeutet, Eure militärische Strategie ist auf defensive Vorsichtsmaßnahmen ausgerichtet. Ihr hütet das von Euch besetzte Gebiet und reagiert sofort, wenn eine gegnerische Einheit eindringt. Es ist besser, sich auf diplomatischem Wege durchzusetzen und Eindringlinge zu vertreiben, anstatt einen Krieg anzufangen, der nur Zeit und Mühe kostet (da das keine offensive Strategie ist, bedeutet dies keine Abkehr vom gesetzten Ziel). Am besten ist es, Gruppierungen von 9 befestigten Einheiten an verschiedenen Stellen rund um Eure „Nation" zu verschanzen und alles zu tun, um andere Zivilisationen davon abzuhalten, Euch zu sehr zu stören. Vermeidet Provokationen, haltet die anderen einfach fern. Konzentriert Euch auf Wachstum, nicht auf die Darbietung militärischer Stärke.

Verteilung der Bürger

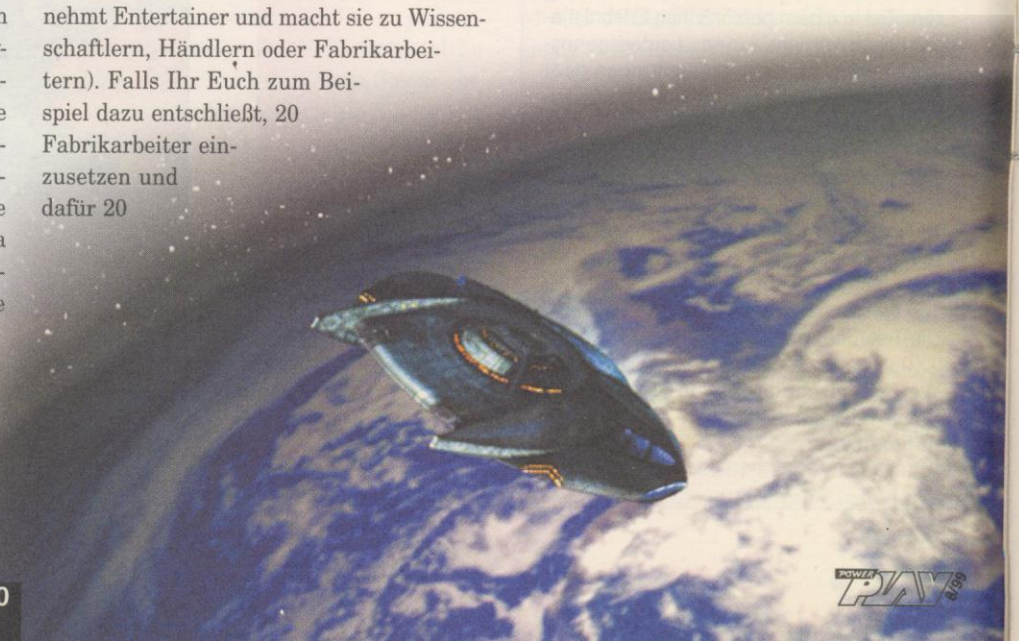
Es kann schwierig werden, die Bedürfnisse von 100 Bürgern zu befriedigen, wenn man nur 20 Geländefelder bearbeiten kann. Deshalb darf man die verschiedenen Spezialisten nicht vergessen. Die Voreinstellung macht alle Bürger ab dem 20. zu Entertainern, was die Zufriedenheit bei wachsender Stadtgröße erhält. Sobald dies geschieht, müßt Ihr die Zufriedenheit im Auge behalten und darauf achten, was Ihr mit den Bürgern machen könnt (oder gar müßt), wie beispielsweise sie zu Wissenschaftlern, Händlern Fabrikarbeitern umzufunktionieren. Die Erhöhung von Wissenschaft, Gold oder Produktion wirkt sich aus. Ihr könnt die Bürger also anhand der Zufriedenheit verteilen (Ihr nehmt Entertainer und macht sie zu Wissenschaftlern, Händlern oder Fabrikarbeitern). Falls Ihr Euch zum Beispiel dazu entschließt, 20 Fabrikarbeiter einzusetzen und dafür 20 Entertainer abzubauen, bringt das eine Senkung der Zufriedenheit von 90 auf 70 mit sich. Vielleicht solltet Ihr dann lieber nur 10 Fabrikarbeiter einsetzen und die anderen als Entertainer behalten, um die Zufriedenheit zumindest bei 80 zu halten. Mit wachsender Bevölkerung könnt Ihr mehr und mehr Bürger speziellen Aufgaben zuordnen.

Umgang mit der Umweltverschmutzung

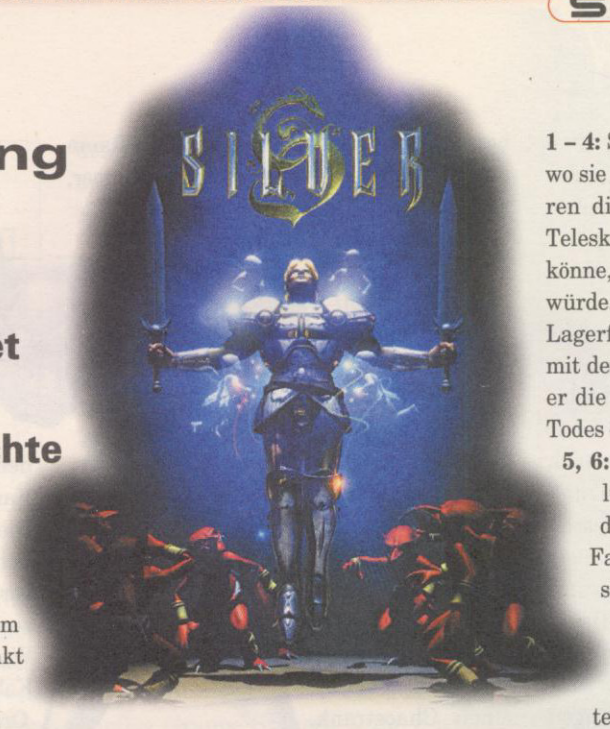
Riesige Städte bringen hohe Verschmutzung mit sich. So wird es nicht lange dauern, bis Geländefelder um Eure Städte herum unbrauchbar werden. Es ist wichtig, Gegenmaßnahen zu ergreifen und unbrauchbare Geländefelder umzuformen, sobald dies möglich ist. Das ist solange nötig, bis Ihr die Verschmutzung komplett gestoppt habt. Aber wie geht das? Der Gaia-Controller ist das wichtigste Wunder im Hinblick auf diese Strategie. Dieses Wunder stoppt die Verschmutzung und schützt vor Naturkatastrophen, was bedeutet, daß Ihr riesige Städte besitzen könnt, ohne die Strategie zu ändern. Werden die ersten Geländefelder unbrauchbar, forscht also in Richtung dieses Wunders, denn Ihr werdet es brauchen!

Zusammenfassung

Die Bevölkerung wächst immer schneller, was letztendlich bedeutet, daß die meisten Einheiten früher oder später in wenigen Runden erbaut werden können. Diese Strategie ist eher als Isolationsstrategie zu bezeichnen. Es ist besser, sich in einer ruhigen Ecke aufzuhalten und den Sieg Projekt Außerirdisches Leben anzustreben. Stellt Euch auf eine Menge Errichtungen und Wartezeiten ein, da Ihr außer forschen und bauen nicht viel zu tun haben werdet, bevor Ihr den Sieg erringt.



Komplettlösung
Silver

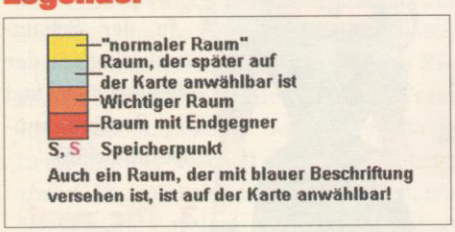


Michael Berg berichtet von Davids zähem Kampf gegen die Mächte des Bösen.

Allgemeines:

- Zu den Karten: Ein „S" markiert, wo im Spiel irgendwann einmal ein Savepunkt erscheint.
- Es gibt mehrere gute Kampftechniken: In dieser Lösung wird hauptsächlich mit Ausfallhieben und Ausweichsprüngen gearbeitet, ein Schild kommt hier erst im Endkampf zum Einsatz.
- Hebt Euch den einen oder anderen Savepunkt (z. B. nach einem Endgegner) für später auf – vielleicht könnt Ihr ihn dann besser brauchen.
- Setzt den Heilzauber (3. Kugel) getrost ein, wenn es nötig sein sollte, da sich die Magiepunkte ständig regenerieren.
- Nehmt so viele Nahrungsmittel zu Euch, wie Ihr benötigt, da Ihr genügend im Spiel finden werdet. Notfalls verkauft Euch der Händler in Verdante 5 gerne etwas.
- Gebt Euer Geld ruhig für Tränke aus – nur wenige spielentscheidend wichtige Dinge müssen gekauft werden. Geld kann übrigens in Rain 23 verdient werden.

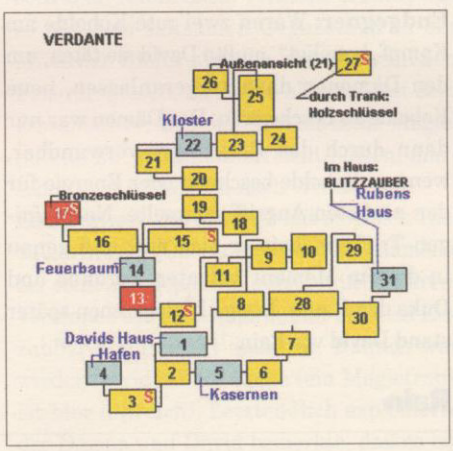
Legende:



1. Prolog
Verdante

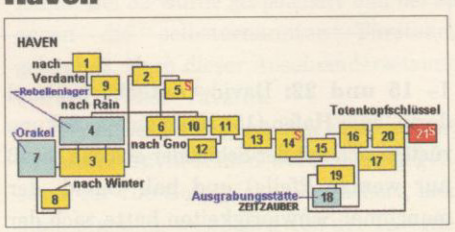
1: Wie jeden Nachmittag mußte David auch heute wieder mit seinem Großvater das Kämpfen üben. Er ging ins Haus, öffnete die Truhe im 1. Stock, entnahm ihr Schwert und Schild, rüstete sich damit aus und verließ das Haus. Der Großvater zeigte David nun die Grundschläge mit dem Schwert. Als das Training gerade beendet war, tauchte plötzlich Fuge auf und nahm Jennifer mit sich. David tötete die ersten beiden Wachen und rannte nach Süden.

2, 3: Auch hier schickte Fuge David und dem Großvater seine Wachen entgegen. Die beiden machten kurzen Prozeß mit Silvers Dienern und marschierten weiter zum Hafen (4).



3 – 7: Das alte Ehepaar erzählte David, daß die Ehemänner der entführten Frauen in Haven zu finden seien. In Szenerie 3 erschien nun ein Schreiber, bei dem David abspeichern konnte. Großvater und David gelangten über die Kasernen (5) zum Portal nach Haven (7). Als plötzlich Gegner dort auftauchten, floh David rasch durch das Tor, um ihren Attacken zu entgehen.

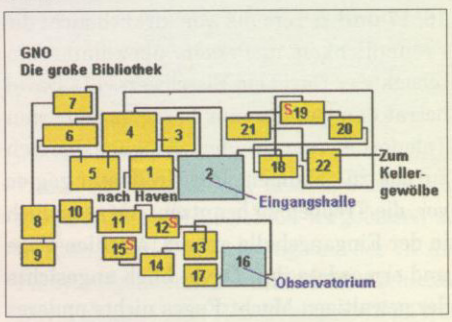
Haven



1 – 4: Sie gelangten unbehelligt zur Karte 3, wo sie auf Rebellen stießen. Von Duke erfuhren die beiden, daß David mit Hilfe des Teleskops der Bibliothek von Gno feststellen könne, wohin das Schiff mit Jennifer fahren würde. David hob die Fackel, die unter dem Lagerfeuer auf dem Boden lag, und sprach mit den Rebellen. Von Ben und John konnte er die erste Spezialattacke – das Netz des Todes – erlernen.

5, 6: Der Großvater und sein Enkel verließen das Rebellenlager und suchten die Höhle im Osten – diesmal mit Fackel – auf. Es stellte sich heraus, daß sie von einem Dorfjungen hereingelegt worden waren, der diese seltsamen Geräusche erzeugt hatte. Das Spiel wurde gespeichert und David erreichte über 6 die große Bibliothek von Gno.

Gno



1, 2: Schon als David die Kobolde vor dem großen Eingangstor ausmachte, war klar, daß hier etwas nicht stimmte. Der Professor in der Eingangshalle (2) klärte ihn über die Geschehnisse in der Bibliothek auf, nachdem die Kobolde geschlagen waren. Standen viele Kobolde in der Nähe Davids, griff er mit Rundumschlägen an, ansonsten streckte er die kleinen Ungeheuer mit schnellen, kurzen Schlägen nieder.

3 – 5: Auch hier mußten Unmengen von Kobolden geschlachtet werden. Dem Großvater fiel ein gelber Kobold auf, der vor den beiden Helden immer davonlief. In Raum 5 verlor eines der roten Wesen eine Schleuder, mit der David den Kobold, der auf dem Regal stand, herunterschießen konnte.

6 – 9: In Raum 7 begegneten die beiden fliegenden Kobolden. David machte ihnen mit Ausfallhieben den Garaus. Er sah, daß ein Professor von Kobolden verfolgt wurde (Raum 8) und folgte ihnen daraufhin in Raum 9. Dort wartete bereits ein größerer Kobold auf ihn, der mit Ausfallhieben zu bezwingen war. Der Professor bat ihn, Teronus möglichst bald aufzusuchen, um ihn vor den Kobolden zu schützen.

12: David kämpfte sich durch die nächsten beiden Räume. Bei 12 war es möglich, das Spiel zu speichern (es ist allerdings empfehlenswert, den Speicherpunkt erst später zu verwenden, da man kurz darauf einen weiteren entdeckt).

13 – 15: Der gelbe Kobold gab sich als Sling zu erkennen und bat David, ihm zu seinem Geheimversteck zu folgen. Tatsächlich führte der Kobold ihn und seinen Opa zu einer Schatztruhe (Raum 15). Hier konnte auch gespeichert werden. Sling nahm den Trank aus seiner Schatzkammer an sich. Dessen Wirkung spürte David in Raum 13 am eigenem Leibe: Während sich der Großvater dezent im Hintergrund hielt, mußte David gegen einen mutierten Sling ankämpfen. Dank seiner Spezialtechnik und einigen Ausfallhieben war der Kobold bald bezwungen und David konnte zum Observatorium hinaufsteigen.

16, 17 und 2: Teronus war wirklich nicht die Freundlichkeit in Person, aber immerhin schenkte er David ein Eisschwert (17). David betrat den von Teronus herbeigezauberten Teleporter, um in den Eingangsbereich zurück zu gelangen. Der Großvater zog es vor, die Treppen zu benutzen. Als er endlich in der Eingangshalle ankam, erschien Fuge und ermordete ihn. David blieb angesichts der gewaltigen Macht Fuges nichts anderes übrig, als Teronus zu folgen.

18 – 20: Um einen Magietrank zu bekommen, verließ David die nächste Kammer im Osten. Er säuberte danach alleine den Garten der Bibliothek (19), speicherte aber erst ab, nachdem er die Kiste von Raum 18 geplündert hatte.

21, 22: David rüstete sich nun mit dem Eisschwert aus. Mit dieser starken Waffe stellten die lila Kobolde keine ernstzunehmende Gefahr mehr dar. David stellte sich in Raum 22 in den Aufzug und fuhr zum Kellergewölbe hinab.

Gno – Kellergewölbe



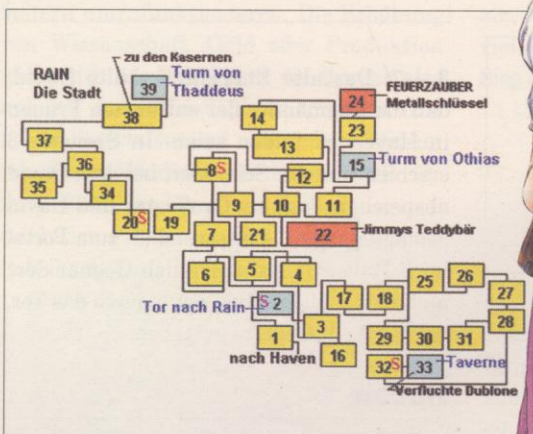
1, 2: Der freundliche Hauswart aus Raum 2 schenkte David einen Silberschlüssel.

3 – 6: Die Golems von Raum 3 schoß er mit dem Eisschwert nieder. Bevor er Szene 4 betrat, lud er das Silberschwert voll auf, da ihn in diesem Raum ein schwerer Kampf erwarten würde. Immer, wenn David dort einen der Golems niederstreckte, materialisierte sich kurzzeitig ein Kobold – das eigentliche Angriffsziel – bei dem toten Golem, um diesen zu heilen. David mußte versuchen, ihn in dieser kurzen Zeit zu treffen. Nach diesem harten Kampf machte er in Raum 5 mit Dr. Buzuki Bekanntschaft und fand Verwendung für den Silberschlüssel. Raum 6 enthielt einen Chaostrank.

7, 8: Nun kämpfte er sich durch die Räume 7 und 8; im letzteren konnte gespeichert werden. Nachdem er seine Lebensenergie durch Lebensmittel aufgefrischt hatte, stürmte er zum Endgegner.

Endgegner: Waren zwei rote Kobolde am Kampf „beteiligt", mußte David sie töten, um den Dämonen dazu zu veranlassen, neue Kobolde zu beschwören. Der Dämon war nur dann durch das Eisschwert verwundbar, wenn er Kobolde beschwor oder Energie für den nächsten Angriff sammelte. Nach einigen Treffern löste er sich auf, und genau in diesem Moment betraten Teronus und Duke den Raum. Einige Dialogszenen später stand David vor Rain.

Rain



1– 15 und 22: Davids Aufgabe bestand darin, zum Hafen (15) zu gelangen. Sekune rüstete sich mit der Schleuder aus (sie besaß nur wenige Pfeile) und half David, der manchmal Schwierigkeiten hatte, sich der Gegnermassen zu erwehren. Er kämpfte sich durch die Szenerien 1 bis 12 zu 15 vor. Bei 10 machte er einen Abstecher nach Süden zu Szenerie 22, wo er eine alte Frau vor Silvers Wachen rettete. Sie beauftragte ihn damit, ihren Sohn Jimmy wiederzufinden und gab ihm, um die Suche zu erleichtern, den Lieblingsteddy ihres Sohnes mit. Die Karten 16 - 21 führten zu Sackgassen.

Die Truppen der Rebellen erreichten natürlich den Hafen zu spät – das Schiff hatte vorzeitig wieder abgelegt. Duke schlug vor, zum Rebellenlager zurückzukehren. Auf dem Weg dorthin forderte der widerwärtige Kobold Buzukis David und Duke auf, das Orakel (Haven 7) aufzusuchen.

Haven

7: Nachdem das Orakel zu David gesprochen und dieser das Horn eingesteckt hatte, unterhielt sich der Held mit Dr. Buzuki, der ihm ein „Gaswolken Fläschchen" gratis überließ. Die Karte, die Duke ihm schenkte, entfaltete er gleich und ließ sich zum Turm des Othias teleportieren.

2. Die erste magische Kugel (Feuerzauber)

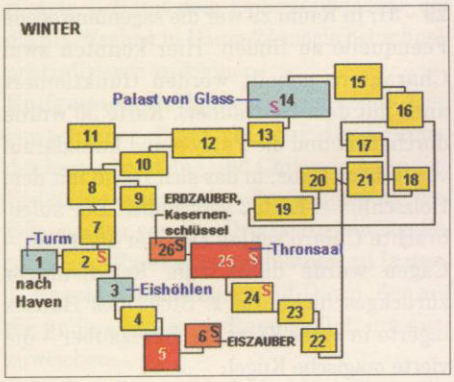
Rain

15: Mit Hilfe des Horns öffnete David das Tor, kämpfte im nächsten Bild die kleinen Gegner nieder und erhielt von Othias die erste magische Kugel. In der Schatztruhe lagerte der Metallschlüssel und die Sensenmann-Spezialtechnik.

3. Die zweite magische Kugel (Eiszauber)

Haven

7, 8: David kehrte zum Orakel zurück, verließ die Karte diesmal gen Süden und erreichte so über 8 den Turm vor dem Palast der Glass.



Winter

1, 2: Die fliegenden Drachen in Szenerie 1 fielen Sekunes Schußkünsten zum Opfer. David öffnete die verschlossene Tür mit dem Metallschlüssel und ließ Sekune die restlichen Drachen abschießen. Die Soldaten von Karte 2 ließen eine Streitaxt fallen, mit der David die Kreaturen noch schneller schlagen konnte als zuvor. Er speicherte das Spiel und gelangte durch den östlichen Ausgang in die Eishöhle.

3 – 5: David verkniff es sich, den Feuerzauber bei diesen feuerempfindlichen Gegnern einzusetzen, da es relativ lange dauerte, bis sich die Magiepunkte erneuert hatten. Die Gegner konnten auch relativ gut mit der Streitaxt besiegt werden. Bevor er versuchte, die Tür in Raum 5 zu öffnen, füllte er durch einige Nahrungsmittel Sekunes und seine Lebensenergie wieder auf. Die leckeren gerösteten Ratten hob er sich für den nun folgenden Kampf auf.

Endgegner: Als David gerade durch die Tür von Raum 5 hindurchgehen wollte, wurde ihm der Weg durch ein Eiswesen versperrt. David rüstete sich mit dem Feuerzauber aus und schoß so lange auf diese Gestalt, bis ihm die Magiepunkte ausgingen. Sekune beballerte die kleineren Kreaturen, die das Eismonster beschwor – jedes getötete Wesen verlor eine Magiekugel. David sammelte die Items ein und beschoß das große Monster erneut. Es sank bald sterbend zu Boden, und die magische Kugel aus Raum 6 gehörte kurz darauf David.

Ein Bote beorderte ihn daraufhin zum Eingangsportal der Bibliothek.

4. Die dritte magische Kugel (Heilzauber)

Gno (Eingangshalle)

2: Professor Whittle erklärte David, daß er ein philosophisches Rätsel suchen würde und Professor Velding erzählte, daß die magische Kugel der Heilung in einer Kathedrale namens Spires versteckt sei. Er müsse jedoch den Geisterbeschwörer Thaddeus in Rain aufsuchen, um dorthin zu gelangen. Vorher zog es David jedoch zu seinem Haus zurück.

Verdante

1, 8 – 10: Von seinem Haus aus konnte David über den östlichen Ausgang Karte 8 erreichen. Die grünen Gegner fielen seiner Schwertkunst zum Opfer, doch die später auftauchenden Golems konnten nur mit dem Feuerzauber schnell beseitigt werden. David hatte in Karte 9 wohl die Orientierung verloren, da sich Viviannes Haus im Osten, nicht im Westen befand. Er beseitigte die Kreaturen vor ihrem Haus (10) und ging hinein. Vivianne schloß sich der Gruppe an.

11, 12: Diesmal verließ die nun dreiköpfige Gruppe Szenerie 9 im Westen. David versuchte mit dem Bürgermeister von Rain zu sprechen, es war jedoch zwecklos. Der Knilch hetzte seine Wachen auf die Party. Die Angreifer suchten aber schon nach kurzem Kampf das Weite. David nahm den Stadtschlüssel an sich und ging zum nächsten Bild. Kaum hatte Vivianne erklärt, was es mit dem seltsamen Gegenstand in der Mitte des Bildes auf sich hatte, erschienen Feuerkreaturen, die David allesamt mit dem Eiszauber vernichtete. Erst als seine Magiepunkte ihr Maximum erreicht hatten, marschierte er schließlich nach Westen zum

Endgegner: David schoß mit so vielen Eisbällen auf den Oberkörper des Feuerdämons, bis seine Magiepunkte aufgebraucht waren. Vivianne rüstete sich daraufhin mit dem Eiszauber aus und tat dasselbe. Danach war wieder David an der Reihe (ein Magietrank ist hier hilfreich). Letztendlich explodierte der Dämon und David bemerkte, daß es bei Karte 14 vorerst kein Weiterkommen geben würde. Also ging es mit Hilfe der Karte zurück zum Tor nach Rain.

Rain

18, 25 – 33: Diesmal suchte David Szenerie 18 auf, da er nun mit dem Torschlüssel das große Stadttor öffnen konnte. Er mußte sich danach durch die nächsten Regionen kämpfen, wobei es egal war, ob er die Route über die Karten 26 bis 28 oder 29 bis 31 nahm. Bei 32 wurde gespeichert und bei 33 gegen die selbsternannten Türsteher gekämpft. Nach dieser Auseinandersetzung betrat David die Taverne.

Taverne: Der Magier mit dem Feuerschwert verkaufte David seinen wertvollen Gegenstand für 100 Goldstücke. Von Albert, dem alten Mann im westlichen Teil der Taverne,



erfuhr er für 30 Goldstücke, daß er die Glocke bei Bild 20 zuerst dreimal, nach kurzer Pause zweimal und nach erneuter Pause ein letztes Mal läuten müsse, um durch das Tor in Region 34 vorgelassen zu werden. David sprach Jug an, der in die Party aufgenommen wurde. Dafür schickte David Sekune zum Rebellenlager. Der Pirat an der Bar verkaufte David für nur 30 Geldstücke eine verfluchte Dublone. Mit diesen Informationen und der Dublone ausgestattet, ging es zum Bild 20.

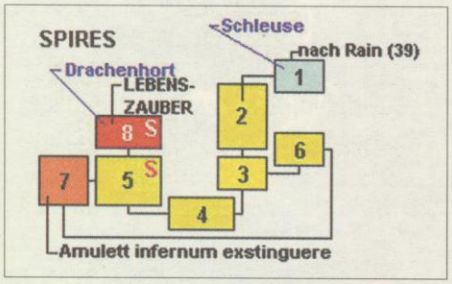
20, 34 – 36: Das Tor öffnete sich, nachdem David geläutet hatte. Das Spiel wurde gespeichert und die Szene verlassen. In Bild 34 erwehrte sich die Gruppe ihrer Haut und nahm den unteren Ausgang, wo Albert ihm einen Klumpen Silber verkaufte, was im Kampf gegen den Werwolf (36) gute Dienste leistete.

38, 39: Der Fährmann in 38 forderte für die Überfahrt zum Turm des Thaddeus eine verfluchte Dublone, die David gerne an ihn los wurde. Thaddeus selbst überließ Davids Gruppe sein U-Boot, mit dem sofort nach Spires gefahren wurde.

Spires

1: Nach einer Zwischensequenz fand sich die Party in der Schleuse von Spires wieder. Die ersten Gegner erledigte Jug, der aufgrund seiner Stärke die Führung übernommen hatte, mit Links. Die Skorpione wiesen eine Schwäche für den Feuerzauber auf.

2 – 7: Wieder konnte die Gruppe zwischen zwei Wegen zum Endgegner wählen.



Während bei den Karten 3 und 4 keine besonders wichtigen Gegenstände zu finden waren, entdeckte David in Raum 7 das „Infernum Exstinguere", das Amulett, das er später beim Feuerbaum einsetzen würde. Die Heerscharen von Soldaten in Raum 5 wurden mit vereinten Kräften (David: Feuermagie, Jug: Streitaxt) geschlagen. Das Spiel wurde gespeichert, David füllte seine Energie auf und rüstete sich mit dem Feuer – oder Eiszauber aus.

Endgegner: Die Gruppe kam leider nicht mehr dazu, Jag zu töten – das hatte bereits der Endgegner übernommen; da dieser Jag mit nur einem Schuß den Garaus machen konnte, war David in der Lage, sich von der Stärke Jags ein Bild zu machen... Er nahm den Lebenszauber an sich und verfolgte den Drachen die ganze Zeit. Sein Ziel war es, unter die Bestie zu gelangen bzw. nahe an sie heranzukommen, um ihr dann ein bis zwei kräftige Feuerstöße in den grünen Leib zu jagen. Hatte David frühzeitig getroffen, verlor der Drache eine Magiekugel und etliche Trefferpunkte, anschließend mußte David jedoch wegrennen, um der Attacke des Monstrums zu entgehen. Traf er später, verlor der Drache nur einige Trefferpunkte. Nach dem Tod des Ungeheuers wurde gespeichert und die Gruppe kehrte zum Feuerbaum zurück.

5. Die vierte magische Kugel (Blitzzauber)

Verdante

14: Als gerade die Flammenwand verschwunden war, tauchte der Kobold Buzukis auf und forderte die Gruppe auf, seinen Meister zu besuchen. Doch vorerst wurden die Karten 15 – 17 erforscht.

15, 16: Als Jug den Sack mit den Goldmünzen an sich nehmen wollte, tauchten plötzlich Sumpfmonster auf, denen seine Ausfallattacken gar nicht schmeckten. Nachdem der letzte Gegner gefallen war, nahm er die 500 Goldstücke an sich. In Szene 16 wartete ebenfalls ein Sack voller Geld auf ihn – jedoch erst nach dem Kampf.

Endgegner: Jug bezwang das Monster (Karte 17), indem er immer eine Ausfallattacke ausführte und danach einmal zurücksprang. Zauberte der Gegner einen Feuerballhagel herbei, so sprang Jug gleich mehrmals zurück. Der Lohn für die Mühen waren ein Blitzschwert und der Bronzeschlüssel. Es konnte auch gespeichert werden.

18, 19: Über 15 erreichte die Party die monsterverpesteten Szenen 18 und 19. In letzterer entdeckte Jug einen Langbogen.

20: Hier schloß sich Cagen, ein guter Magier, der Gruppe an. Vivianne wurde zum Rebellenlager zurückgeschickt, damit ein Platz in der Gruppe für ihn frei wurde.

21 – 24: Die Mönche, die den Eingangsteil des Klosters bevölkerten, wurden von ihren Qualen erlöst. In Raum 24 entdeckte Jug endlich die heißersehnte bessere Waffe – ein Langschwert, mit dem er sich sofort ausrüstete.

25 – 27: Mit dem neuen Schwert schmolz auch die größte Übermacht schnell dahin und die Gruppe gelangte über die Außenansicht des Klosters zu einem meditierenden Mönch (27), der der Party auftrug, ein Rätsel des Lebens für ihn zu finden. David erinnerte sich sofort an Professor Whittle aus der Bibliothek. Er suchte die Eingangshalle der Bibliothek auf, und tatsächlich übergab Whittle ihm eine „Frage des Lebens-Schriftrolle". Die Gruppe kehrte sofort zum Mönch zurück, und ein Partymitglied erhielt als Dank für die Schriftrolle die Möglichkeit, Rubens Ermordung (Intro!) hautnah mitzuerleben. Die Gruppe marschierte danach zu Davids Haus zurück.



1, 8, 28: Davids Haus und Bild 8 verließ die Truppe in östlicher Richtung. Die Gegner in 28 stellten nun überhaupt keine Gefahr mehr dar. Jug machte mit Hilfe seines Langschwertes kurzen Prozess mit ihnen.

29 – 31: In Raum 29 war die sagenumwobene Feenquelle zu finden. Hier konnten zwei Charaktere geheilt werden (funktioniert auch mit dem Heilzauber). Karte 30 wurde durchquert und die Party stand kurz darauf vor Rubens Haus, in das sich David mit dem Holzschlüssel Einlaß verschaffte. Der aufgebrachte Chiaro schloß sich der Party an – Cagen wurde dafür zum Rebellenlager zurückgeschickt. Im 1. Stock des Hauses lagerte in einer Kiste der Blitzzauber – die vierte magische Kugel.

6. Die fünfte magische Kugel (Erdzauber)

Die Zeit war nun reif für einen Besuch des Schlosses von Glass. Davids Gruppe kehrte also zum Turm in Winter zurück.

Winter

7 – 14: Die Gegner fielen ohne Ausnahme nach dem ersten Ausfallhieb Jugs. Die Reise zum Schloss (14) war also kein leichter Spaziergang. Vor dem Palast wurde gespeichert, danach drang die Gruppe ein.

15: Die Wachen im ersten Raum waren zwar etwas stärker als die vorherigen Gesellen, aber der Gruppe immer noch hoffnungslos unterlegen.

16 – 20: In Raum 16 stieß Davids Gruppe erstmalig auf einen lila Soldaten, der bei seinem Tod einen starken Kriegshammer fallen ließ, mit dem sich Jug ausrüstete (Achtung: Jug sollte, wenn er diese Waffe benutzt, NICHT mit Ausfallhieben, sondern mit normalen Attacken angreifen, da diese Waffe nur so besonders effektiv ist). Jug konnte abermals zwischen zwei Wegen (17, 18 und 19, 20) wählen. Die zweite Möglichkeit war etwas einfacher, da sich die Regionen als übersichtlicher entpuppten.

21: Beim Kampf gegen die mächtigen lila Wachen konnten die Partymitglieder eine Menge Energie verlieren. Chiaro jedoch versorgte sie dank des Lebenszaubers immer wieder mit frischer Energie.

22 – 24: Die nächsten beiden Räume wurden von einer ganzen Horde blauer Schwächlinge beherrscht. Sie überlebten keinen einzigen Schlag des schweren Kriegshammers. Chiaro

rüstete sich mit dem Feuerzauber aus, um die lila Wachen in Raum 24 möglichst schnell neutralisieren zu können.

Endgegner: In Raum 25 wartete ein ausgewachsener Eisdrache auf die Gruppe, der kurzerhand Jug und Chiaro in lebendige Eisblöcke verwandelte. David bereitete den Feuerzauber vor. Der Drache begann bereits, sein Angriffsprogramm ablaufen zu lassen:

1. Er schoß 3 Eiskugeln auf David, der auf die andere Seite des Raumes lief, um auszuweichen.
2. Der Drache verschoß Mini-Eisbälle in alle Richtungen – David bereitete sich auf den Angriff vor.
3. Der Drache sammelte Energie – David schoß einen Feuerball auf ihn. (Das Eismonster verlor eine Magiekugel, die David sich schnappte).
4. Siehe 1.
5. Siehe 3. (Hier verlor das Ungeheuer keine Magiekugel).
6. Der Drache flog in die Höhe und ließ sich zu Boden fallen. Dabei stürzten große Eiskristalle von der Decke herab. David rettete sich in eine Ecke des Raumes.

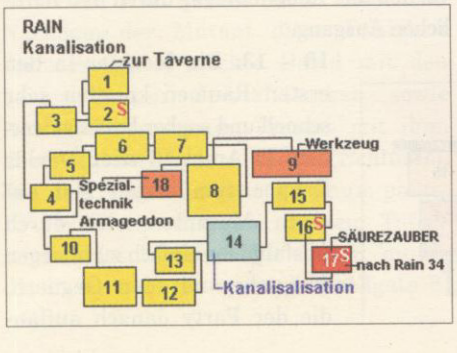
Dieser Zyklus wiederholte sich so lange, bis entweder der Drache oder David tot umfiel. Natürlich war ersteres der Fall und David sammelte im nächsten Raum die fünfte magische Kugel und den Kasernenschlüssel ein.

7. Die sechste magische Kugel (Säurezauber)

Um neue Informationen zu bekommen, kehrte die Gruppe zum Rebellenlager zurück. Sie wurde vom aufgebrachten Ben empfangen, der von der Gefangennahme der Rebellen unter Dukes Führung berichtete. Fat Bob teilte David das Passwort mit, das der Wirt der Taverne gerne hören würde. David suchte ihn sofort auf.

Taverne

Der Wirt führte die Gruppe in den Keller hinab, als David einen Rotschild Brandy bestellen wollte.



Kanalisation

1, 2: David sprach mit William und lief zu Raum 2. Dort erlernte er eine neue Kampftechnik und konnte daraufhin abspeichern.

3: Die Ratten in Raum 3 waren schnell beseitigt. David schoß einen Eisball (andere Geschosse funktionieren auch) gegen die Glocke, das Tor sprang auf und Chiaro mußte die Bogenschützen, die auf dem Zaun erschienen, eliminieren. Die danach erscheinenden Ratten waren wiederum leicht zu bezwingen. David nahm den Streitkolben, den einer der Gegner verloren hatte und rüstete sich damit aus. Jug behielt den Kriegshammer, da er mit dieser Waffe weitaus mehr Schaden als mit der neuen anrichten konnte.

4: Die Gruppe wandte sich diesmal nach Norden, da dies der leichtere Weg war.

5 – 9: Die nächsten Räume konnten relativ schnell erforscht werden, da Chiaro mit dem Erdzauber gründlich in den Reihen der Monster aufräumen konnte. Die magische Kugel (6) und die Nahrungsmittel (8) konnte David liegenlassen, da er sie nicht brauchen würde. Diese Gegenstände lagen nur als Köder aus. Er ersparte sich so viele Kämpfe. Die Bogenschützen in Raum 9 mußten auf folgende Art besiegt werden: Erschien ein Gegner auf der linken Erhöhung, stürmte Chiaro die rechte Treppe hoch und vernichtete den Gegner mit dem Erdzauber. Tauchte ein Gegner am rechten Balkon auf, schoß er von der linken Treppe aus. Die Gruppe nahm nach dem Kampf das Werkzeug an sich.

14 – 16: Die Party kämpfte sich nun durch die nächsten beiden Räume. Bei 14 wurde das Werkzeug in die Maschine eingesetzt. Nach einer Zwischenszene lief Davids Gruppe zu Raum 16, vernichtete die Gegner und konnte speichern.

Endgegner: Der Kanalisationsmutant war relativ leicht bezwingbar. Jug schlug mit seinem Hammer kräftig zu und zog sich danach zurück. Kam der Gegner auf die Idee, mit Säureregen anzugreifen, sprang Jug zwei bis drei Schritte zurück. (Sollte Jugs Energie nicht ausreichen, kann Chiaro ihn heilen). Bald schon segnete das Monster das Zeitliche, die Gruppe erhielt den Säurezauber, verließ die Kanalisation und ließ sich zum Turm des Thaddeus bringen.



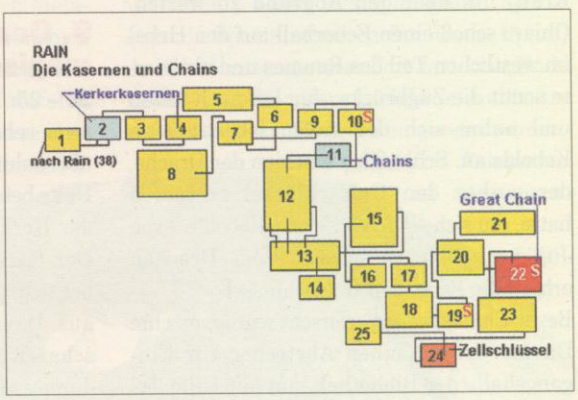
8. Chains

Rain (Stadt)

38, 39: Der Schatztruhe entnahm David den Feuerbogen und 15 Pfeile. Die Gegner in Areal 39 wurden mit dem Erdzauber und dem Kriegshammer beseitigt. Der Raum wurde im Norden verlassen.

Die Kasernen und Chains

1 – 5: In den ersten Räumen konnte Jug wieder einmal seine Kraft demonstrieren, da es jede Menge Gegner gemeuchelt werden mußten. In Szene 5 traf die Gruppe auf Khan, der wie jede herkömmliche Wache Jugs Schläge nicht allzu lange überlebte.



6 – 8: Bevor der Kasernenschlüssel in Raum 7 zum Einsatz kam, stieg Davids Gruppe die Treppe hoch. In Raum 8 stieß sie auf einen frechen Kobold, der sie plötzlich angriff. Jug verfolgte die „unsichtbare" Gestalt, die nach drei Treffern einen Unsichtbarkeitsring verlor und floh. Die Party ging zum Raum 7 zurück und passierte die Tür.



9 – 11: Auf dem Weg nach Chains begegnete der Gruppe eine neue Monsterart, und es konnte gespeichert werden (beides 10).

12: Jetzt kam Chiaros große Stunde: Mit einem Zauber, der möglichst noch nicht Stufe 2 erreicht hatte, mußten die Bogenschützen von den Balkonen heruntergeschossen werden. Um einen Bogenschützen, der auf der linken Seite stand, zu treffen, mußte sich Chiaro auf die rechte Seite des Raumes stellen (umgekehrt gilt dasselbe). Er schoß nur dann, wenn sich der Gegner direkt am Balkongeländer aufhielt, da sonst die Schüsse an der Wand abgeprallt wären.

13, 14: Es war ein Kinderspiel, die vielen Gegner aus Raum 13 zu vertreiben. Über die beiden nördlichen Ausgänge konnten die zwei Schatztruhen in Raum 12 erreicht werden. In Raum 14 waren noch einige Lebensmittel versteckt.

15: Jeremiah wollte der Gruppe einen Goldschlüssel schenken, hatte jedoch nicht genug Kraft, ihn über den Abgrund zu werfen. Chiaro schoß einen Feuerball auf den Hebel im westlichen Teil des Raumes und aktivierte somit die Zugbrücke. Jug lief nach unten und nahm sich der vielen lebensmüden Kobolde an. Schließlich erschien der Drache, der vorher den Goldschlüssel gestohlen hatte, um sich – wie vorher die Kobolde – von Jug verhauen zu lassen. Vom Drachen erhielt die Party den Goldschlüssel.

Bevor Chains weiter erforscht wurde, machte Davids Gruppe einen Abstecher zur Eingangshalle der Bibliothek, um mit Hilfe des Schlüssels an eine neue Spezialattacke zu gelangen.

16: Chiaro hatte auch hier wieder die ehrenvolle Aufgabe, die Bogenschützen vom Gang im ersten Stock mit Zaubersprüchen zu bearbeiten. Duke trug der Gruppe daraufhin auf, ihm den Schlüssel zu seiner Zelle zu besorgen. Für die Gruppe hieß das, den Raum durch den nördlichen Ausgang zu verlassen.

17: Da es hier kein Geländer gab, zielte Chiaro bei den Bogenschützen auf den Kopf, um sie mit der ganzen Kraft des vorbereiteten Kampfzaubers zu treffen.

Jug zog die Toilettenspühlung im Westen des Raumes. Dadurch wurde der Weg zu Szene 18 frei. Die Fledermäuse wurden durch Rundumschläge erledigt.

18 – 21: Vor dem Savepunkt (19) mußten noch etliche Gegner aus dem Weg geräumt werden. In 20 ging es noch einmal richtig zur Sache, da hier viele Drachen und Bogenschützen versammelt waren. Die Schatzkiste von Raum 21 wurde ausgeräumt. Bevor David Raum 22 betrat, wurde er geheilt und er stellte sicher, daß er mit dem Bastardschwert ausgestattet war.

Endgegner Fuge: Bevor der Kampf begann, wurden Jug und Chiaro ausgeschaltet. Fuges magische Energien reichten offenbar nicht dazu aus, auch David von vornherein auszuschalten. Pech für Fuge, denn nachdem er David offenbart hatte, daß er der Mörder von Davids Vater sei, wurde der Held so wütend, daß er so lange mit Ausfallattacken auf Fuge einschlug (nach jeder Attacke sprang er einen Schritt zurück, um dem Gegenangriff auszuweichen), bis dieser mausetot zu Boden sank. David sammelte die Nahrungsmittel, den Halbmondschlüssel und die Schwerter, mit denen er sich sofort ausrüstete, ein und speicherte ab.

9. Deadgate und die siebte magische Kugel (Zeitzauber)

23 – 25: David, der durch die Schwerter an zwei sehr starke Waffen gekommen war, übernahm ab jetzt wieder die Führung. Um Duke befreien zu können, mußte immer noch der Kerkerschlüssel aufgetrieben werden. Der Kerkermeister in Raum 23 hatte ihn bei sich, gab ihn jedoch nur unfreiwillig heraus. David kämpfte sich durch die Gegnerscharen von 24 und befreite Moss alias Jimmy aus der Gefangenschaft in Raum 25. Damit Jimmy die Zelle verließ, mußte David ihm den Teddybären seiner Mutter zeigen.

16: Der Duke wartete schon ganz ungeduldig auf seine Befreiung. Davids Gruppe überlegte mit Duke, wer wohl der Verräter sei. Es kam nur Glass in Frage.

Die Gruppe zog also zum Schloss der Glass, um die Zauberin zur Rede zu stellen. Sie wies alle Vorwürfe von sich und trug David auf, in Verdante eine Passage nach Deadgate zu buchen. Der Pirat am Hafen (Verdante 4) war glücklicherweise verrückt genug, Davids Gruppe für nur 300 Goldstücke nach Deadgate zu bringen.

Deadgate

1 – 6: David mußte sich hier mit Untoten auseinandersetzen. Nachdem auch der letzte Gegner in Szenerie 6 gefallen war, eröffnete John David, daß William der Verräter sei. Nun wurde David endlich klar, warum William so leicht aus dem Kerker hatte fliehen können.

7, 8: In den nächsten beiden Regionen versuchte David jeweils möglichst schnell das schwarze Skelett umzubringen Danach erst waren die anderen Gegner an der Reihe. Professor O´ Leary (8) gab der Gruppe die Schriftrolle der Offenbarung, die sie zur nächsten magischen Kugel führen sollte.

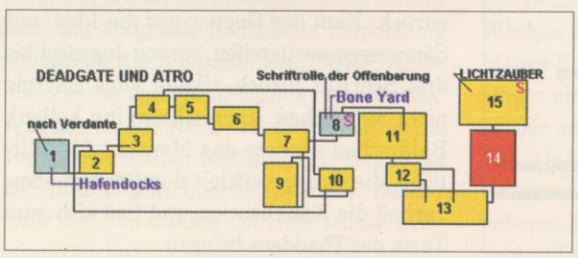
9, 10: David befreite Canitos aus den Klauen mehrerer bösartiger Kreaturen. Canitos schenkte ihm zum Dank seinen Steinschlüssel. Über Raum 10 gelangte die Party zur Schatztruhe von Raum 2, in der hauptsächlich Nahrungsmittel lagerten.

Bevor die Gruppe die Reise nach Haven antrat, besuchte sie noch einmal die Schleuse von Spires (Spires 1), um die Schatztruhe mit Hilfe des Steinschlüssels zu plündern. Sie enthielt einen Lykanthrop – ein Amulett, das es David ermöglichte, sich für kurze Zeit in einen Werwolf zu verwandeln. David reiste nun nach Haven, um die mysteriöse Ausgrabungsstätte zu finden.

Haven

4: Ben brachte David eine hervorragende neue Kampftechnik bei und die Gruppe verließ das Rebellenlager durch den nördlichen Ausgang.

10 – 13: Die Monster in den ersten Räumen konnten sehr schnell und sauber beseitigt werden. In Areal 13 stieß Davids Gruppe zum ersten Mal auf einen Mutanten, der durch Ausfallhiebe einfach zu besiegen war, aber mit den Gegnern, die der Party danach auflau-



erten, war wirklich nicht mehr zu spaßen. Sie würden in den nächsten Karten regelmäßig auftauchen, um Davids Gruppe das Leben zu erschweren. Chiaro mußte den Heilzauber stets bereithalten, um notfalls eine schnelle Heilung Davids gewährleisten zu können. Er versteckte sich in den folgenden Karten immer in einer Ecke und ließ sich von Jug decken, während David die Hauptarbeit erledigte.
14 – 18: Die Kiste in Szene 17 wurde erst gar nicht beachtet, da eine Plünderung eine Menge Monster heraufbeschworen hätte. In Raum 18 entdeckte die Party in einer Kiste endlich die magische Kugel der Zeit sowie den grünen Schlüssel.

10. Die achte magische Kugel (Lichtzauber)

Kanalisation

7, 18: Der grüne Schlüssel wurde sofort in der Kanalisation von Rain (Raum 7) eingesetzt. In Raum 18 lagerte in einer Schatztruhe tatsächlich die ultimative Spezialattacke: Armageddon!

Haven

16 – 18, 20: Mit der wunderbaren Spezialtechnik Armageddon ausgestattet, kehrte David zur Ausgrabungsstätte (18) zurück und kämpfte sich über 17, 16 und 20 zum Endgegner (21) durch. Achtung: Diesmal gab es direkt vor dem Endgegner keinen Savepunkt! Es mußte also entweder an einem vorher noch nicht benutzten Savepunkt abgespeichert werden oder man marschierte gleich zum Endgegner.
Endgegner: Nach einem kurzen 08/15-Kampf tauchte plötzlich der Obermutant auf. Er schickte der Gruppe selbsterschaffene Golems und Mutanten entgegen, die leicht zu besiegen waren und zu allem Überfluß auch noch Magiekugeln verloren! Doch immer dann, wenn sich David dem Endgegner näherte, teleportierte dieser sich an einen anderen Ort und beschwor neue Widersacher. Allerdings konnte er seine Fähigkeit, sich zu teleportieren, nur wenige Male anwenden. Nachdem der Mutant diese Fähigkeit verloren hatte, machte David mit den beiden besten Spezialattacken sowie Ausfallhieben kurzen Prozess mit ihm. Der Mutant verlor einen Schlüssel, der zum Schloß im gleichen Raum paßte. In der Kiste wiederum war ein Totenkopfschlüssel versteckt. Also mußte die Party nach Bone Yard (Deadgate 8) reisen.

Deadgate

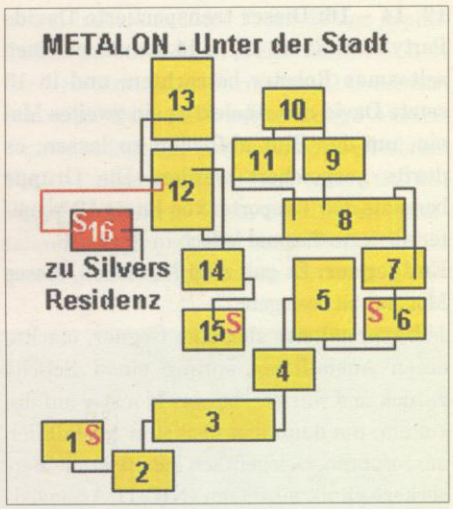
8, 9: Mit dem neuen Schlüssel gelangte David nach Atro (ab 9). In Raum 9 tötete er die unsichtbaren Gegner mit der Spezialattacke „Armageddon" (falls Gegner diese Attacke überlebten, setzte David Bomben ein).
10, 11: Raum 10 verließ die Party durch das untere Tor. Die Gegner im nächsten Raum waren sichtbar und somit mit normalen Fernkampfwaffen zu schlagen. Den Kontrahenten im östlichen Teil des Raumes eliminierte David durch eine „Armageddon"-Attacke. Sobald diese Technik wieder zur Verfügung stand, ging der Held zum Endgegner.
Endgegner: David beglückte das Monster sofort mit einer „Armageddon"-Attacke. Er konnte sich dem Gegner nicht auf geradem Weg nähern, da er sonst von tödlichen Lichtkugeln getroffen worden wäre. David versuchte also, dem Widersacher kein Ziel zu bieten und kam im Zickzackkurs auf ihn zu. Sobald er neben dem Monster stand, griff er mit der Spezialtechnik „Berserker" an. Das, was dem Gegner noch an Energie geblieben war, mußte durch mühsame Handarbeit (Ausfall, Schritt zurück) neutralisiert werden. Vorsicht vor den Spezialattacken des Gegners!
12: In diesem Raum warteten ein Savepunkt und die letzte magische Kugel auf David.

11. Finale I: Metalon

Die Gruppe lief zum Rebellenlager (Haven 4), wo Duke sie schon erwartete (Vorsicht! Hatte David sich einmal entschlossen, nach Metalon aufzubrechen, gab es kein Zurück mehr!). Glass erschien und erschuf einen Teleporter, der David, Jug und Chiaro nach Metalon transportierte. Vor der Abreise überreichte Glass David den „Claive", einen sehr effektiven Wurfstern.

Metalon

In Metalon und auch in Silvers Residenz solltet Ihr Euch nicht scheuen, regelmäßig Spezialattacken („Armageddon" und „Berserker") einzusetzen, um die Kämpfe abzukürzen.
1: Chiaro wurde sofort mit dem Claive ausgestattet, um der



Gruppe bei den folgenden langwierigen Kämpfen beistehen zu können. Nachdem alle Monster aus diesem Raum vertrieben worden waren, erschien ein erster Savepunkt.
2 – 6: Die Party mußte sich zum nächsten Savepunkt (6) durchschlagen. In diesen Räumen waren die Kämpfe wesentlich schwieriger als zuvor, da die Gegner nun in größeren Gruppen auftraten. Chiaro mußte gelegentlich den Heilzauber einsetzen, um die Partymitglieder bei Gesundheit zu halten. Mit den Magiekugeln, die in den Räumen zu finden waren, konnte er seinen Manavorrat wieder auffrischen. In Raum 6 lagerte schließlich ein Anelektus, der David später noch gute Dienste leisten würde.
7 – 13: Auch in diesen Szenen gab es – wer hätte das gedacht – reichlich Monster zu verhauen. Jedes Partymitglied sparte sich die Spezialattacken für Raum 10 auf, da der Monsterzustrom dort fast kein Ende nehmen wollte. Der Anelektus mußte im ersten Stock von Raum 13 eingesetzt werden, um den Teleporter zu aktivieren.



12, 14 – 16: Dieser transportierte Davids Party nach Raum 12, in 14 konnte sie einen seltsamen Roboter betrachten, und in 15 setzte David den Anelektus ein zweites Mal ein, um das Blut abfließen zu lassen; es durfte gespeichert werden. Die Gruppe benutzte den Teleporter von Raum 12, rematerialisierte diesmal jedoch in Raum 16.

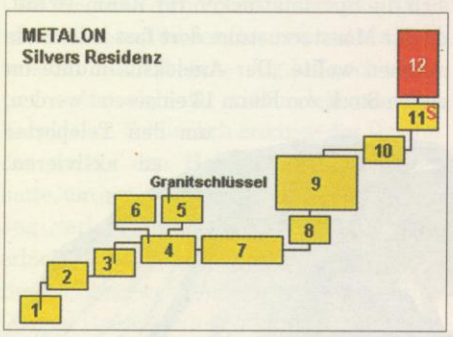
Endgegner: Es gab zwei Methoden, dieses Monster zu besiegen:

1. David näherte sich dem Gegner, machte einen Ausfallhieb, sprang einen Schritt zurück und wartete, bis das Monster auf ihn zukam, um dann den nächsten Ausfallhieb auszuführen. Gelegentlich konnte er die Berserkertechnik einsetzen (NICHT Armageddon, da der Gegner dadurch geheilt werden würde!). So konnte der Widersacher sehr leicht besiegt werden, allerdings dauerte es relativ lange.

2. David wartete in sicherer Entfernung darauf, daß der Gegner ihn zu überrennen versuchte (das Monster scharrte vorher mit dem Fuß auf dem Boden), wich aus und folgte der Kreatur. Falls die Kreatur gerade Energie sammelte, mußte sie David mit Ausfallhieben bearbeiten, was sie jeweils bis zu 300 Energiepunkte kostete. Schleuderte das Monster Energiebälle auf David, mußte er schleunigst ausweichen, da er, nachdem er von einer dieser Kugeln getroffen wurde, für kurze Zeit gelähmt und somit der nächsten Attacke hilflos ausgeliefert war.

Die Gruppe verließ diesen Raum, nachdem der Spielstand gespeichert worden war.

12. Finale II: Silvers Residenz



Silvers Residenz

1: Vor Silvers Palast mußten nur wenige herkömmliche Gegner eleminiert werden.

2 – 6: Es stellte sich heraus, daß die Soldaten von Silvers Leibgarde viel talentierter waren, als die von Metalon. David mußte sich vor allem vor den Spezialattacken dieser Feinde in Acht nehmen. Die Zauberer beherrschten die Kunst der Teleportation, jedoch konnte Chiaro sie mit seiner Waffe, dem Claive, schnell bezwingen. In Raum 4 kam endlich der Halbmondschlüssel zum Einsatz. In der nächsten Szenerie gab es nur einen einzigen Gegner zu meucheln und den Granitschlüssel zu holen, mit dem Raum 6 erreicht werden konnte. Dort stand ein Priester, der David erklärte, daß es für die gefangenen Frauen bald keine Rettung mehr gab, falls Silver nicht unverzüglich gestoppt würde. Er riet David, beim Kampf gegen Silver den Ursprung von dessen Macht zu finden.

7: Zuerst kümmerten sich alle Helden gemeinsam um die zähen Soldaten, erst zuletzt streckte Chiaro mit seinem Wurfstern die Zauberer nieder. Die Helden wurden geheilt.



8: David und Jug zerschlugen zuerst die beiden Gefäße im östlichen Teil des Raumes, vernichteten den Feuermagier und zerstörten danach die beiden Gefäße im westlichen Bereich. David nahm die Tränke an sich und wandte sich nach Norden.

9: In diesem riesigen Raum fand eine große Schlacht statt, in der Silver den Helden alles an Wachen und Magiern entgegenschickte, was noch nicht gefallen war. Die Helden wehrten sich auf bewährte Weise – erst wurden die Soldaten ausgeschaltet, dan die Magier (waren viele Gegner am Kampf beteiligt, kam Armageddon zum Einsatz). Nach dem Sieg konnte David den Schatztruhen einige nützliche Tränke entnehmen.

10, 11: In diesen Räumen merkte die Party, daß es langsam ernst wurde – doch auch diese letzte Verteidigungslinie konnte unter Aufbietung aller Kräfte schnell durchbrochen werden. In Raum 11 konnte ein letztes Mal gespeichert werden...

Endgegner Silver: Schon bald wurde den Helden klar, daß sie Silver selbst nicht verwunden konnten. David vernichtete die Roboter, die in regelmäßigen Abständen in den Kampf eingriffen. Währenddessen beschoß Chiaro in den kurzen Zeitabschnitten, in denen kein Roboter im Kampf verwickelt war, die feuerspeiende Energiekugel, die an der Decke hing, mit Feuerbällen, bis sie aufblitzte und anfing, Eis auszustrahlen. Chiaro mußte sie nun mit Eisbällen, danach mit dem Lebenszauber, schließlich mit dem Blitz-, Erd-, Gift-, Zeit- und zuletzt mit dem Lichtzauber bombardieren. Um den gewaltigen Magiebedarf zu decken, sammelte er bei Bedarf eine oder mehrere der magischen Kugeln, die die zerstörten Roboter hinterließen, ein.

Als die Energiekugel explodierte, sank Silver zu Boden, Nemesis erschien und streckte ihn nieder. David wollte gerade Silvers Schloss verlassen, als sich plötzlich Apocalypse meldete, der Rache für Silvers Tod verlangte. David und Nemesis vereinigten sich und standen kurz darauf in einer Lavalandschaft...

Der Endkampf gegen Apocalypse: Apocalypse bediente sich – wie der Eisdrache – eines immer gleich ablaufenden Angriffsprogrammes:

1. Apocalypse landete auf dem Boden, David wendete (alle 2 Runden möglich) die Spezialattacke an und attackierte den Gott mit Ausfallhieben, sprangt jedoch NICHT zurück, sondern verteidigte sich mit dem Schild. Sprang Apocalypse plötzlich in die Höhe, mußte David zurückweichen, da eine riesige Druckwelle entstand, sobald sich der Gott zu Boden fallen ließ.

2. Apocalypse flog wieder los und erzeugte nacheinander vier Blitze, wo David gerade stand. Der Recke mußte n Bewegung bleiben.

3. Der Gott schoß vom Lavasee aus zwei Feuerbälle auf David, der sie mit dem Schild so abwehrte, daß sie zu Apocalypse zurückflogen und ihn verwundeten.

4. Apocalypse ließ nacheinander drei Vulkane ausbrechen. Da immer der Vulkan ausbrach, in dessen Nähe sich David aufhielt, mußte er hin und her rennen, um den Lavamassen zu entgehen.

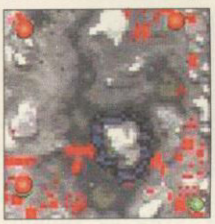
Nachdem Apocalypse sämtliche Energie verloren hatte, richtete er sich mit letzter Kraft noch einmal auf und schwebte zurück zum Lavasee, bombardierte David mit Feuerbällen und lachte – inzwischen recht heiser – um ihm Angst einzujagen. David sah dem Gott eine Zeitlang zu, dann grinste er breit, hob sein Schild und schleuderte die nächste Feuerballattacke auf ihn zurück (siehe 3). Apocalypse, der von dem Angriff anscheinend völlig überrascht worden war, stieß einige undefinierbare Laute aus und stürzte schließlich in den Lavasee. Möge er dort für immer ruhen! *Michael Berg*

Komplettlösung – 3. Teil
Warzone 2100

Michael Steinkuhl geleitet PC-Generäle auch durch die letzte Kampagne von Pumpkin Studios Echtzeitstrategical zum Endsieg.

Kampagne 3 – Nördlicher Sektor

Mission 26 (Zeit: 120min)



Baut zu Beginn Eure Basis auf und verteidigt die beiden Eingänge. Laßt das große Lager unten vorerst noch in Ruhe und zerstört mit einer 30 Einheiten starken Armee die anderen Stützpunkte. Belagert dann die große Basis mit Panzern und Luftverteidigung. Errichtet oben eine neue Basis und vernichtet das große Lager aus der Luft.

Mission 27 (Zeit: 70min)

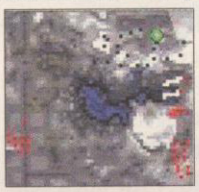


Baut den Landeplatz mit einer Reparaturstation, VTOL-Servicestationen und Verteidigungsanlagen gegen Luft- und Bodentruppen aus. Versucht anschließend zunächst die Luftabwehr Eures Gegners auszuschalten. Danach werden die Fabriken und Verteidigungsanlagen aus der Luft zerstört. Zuletzt vernichten Eure Panzer den Rest.



Das Lager wurde durch unsere Lufthoheit zerstört

Mission 28 (Zeit: 25min)



Ihr habt zwei Möglichkeiten, um diese Mission zu bestehen. Bei der ersten müßt Ihr mit Panzern den Weg bis zur Schlucht freiräumen. Dabei solltet Ihr öfter zurücksetzen, um Eure Einheiten zu reparieren. Die zweite könnt Ihr anwenden, falls Ihr keine Panzer, sondern nur Flieger besitzen solltet. Dazu müßt Ihr dann nur in der Schlucht landen. Sobald alle Flugzeuge gelandet sind, habt Ihr gewonnen.

Mission 29 (Zeit: 30min)



Fahrt mit Eurer Armee nach oben in das Lager, jedoch ist Vorsicht geboten, da Nexus Eure Einheiten später übernehmen kann. Mit einem sofortigen Rückzug könnt Ihr Eure Truppen retten. Zerstört auf dem Rückweg die beiden Lager hinter dem Berg und baut den einzigen Zugang nach oben zu. Anschließend vernichten Eure Flieger die Gebäude aus der Luft. Bei einer guten halben Stunde verbleibender Spielzeit solltet Ihr die gegnerischen Einheiten in einem Großangriff auslöschen können.

Mission 30 (Zeit: 60min)



Liefert neun VTOLs und einen LKW mit dem Frachter zum Einsatzort. Mit dem VTOLs fliegt Ihr nach unten links, um Eure Freunde des Alpha-Teams zu entdecken. Währenddessen holt Ihr Verstärkung in Form von 10 Geschützpanzern. Der LKW sollte einige Verteidigungsanlagen an der Landezone errichten. Die 10 Panzer zieht Ihr nach unten, um den Weg freizuräumen. Dann zieht Ihr die geretteten Einheiten ab und beide Teams treten gemeinsam den Rückzug an.



Auf dem Weg zu Ihren Einheiten werdet Ihr auch aus der Luft angegriffen.

Mission 31 (Zeit: 60min)



Nexus kann in dieser Mission Eure Anlagen einfach übernehmen, also versucht alle verlorenen Gebäude zu zerstören und wieder aufzubauen. Erforscht auch schnell die Nexus-resistenten Schaltkreise damit Ihr Euch besser schützen könnt. Der Vielzahl von gegnerischen Einheiten solltet Ihr eine gnadenlose Armee entgegensetzen.



Mission 32 (Zeit: 10min)

Fliegt mit einer Einheit zum neuen Lager. Sobald Ihr den Stützpunkt erblickt, verlängert sich Eure Zeit. Dann attackiert Ihr mit Kampfflugzeugen und Panzern die erste feindliche Basis. Der zweite Stützpunkt wird mit Hilfe von Fliegern zerstört und der Rest von Panzern überrollt. Anschließend greift Ihr die Basis auf der Anhöhe aus der Luft an.

In einem großen Militärschlag mit Luft- und Bodeneinheiten vernichtet Ihr dann den letzten Stützpunkt.

Mission 33 (Zeit: 120min)



Verlegt zu Beginn schnell alle Eure Einheiten nach unten, um die gegnerischen Angriffe zurückzuschlagen. Anschließend rückt Ihr mit 20 Geschützpanzern vor und zerstört das Lager unten links. Danach werden Luftverteidigung und die Fabriken mit Geschütz-VTOLs eliminiert. In der unteren Basis befinden sich viele Einheiten und Verteidigungseinrichtungen, also nehmt 30 Panzer mit. Bevor Ihr den Stützpunkt letztendlich ganz vernichtet habt, solltet Ihr ihn schon wieder aufbauen.

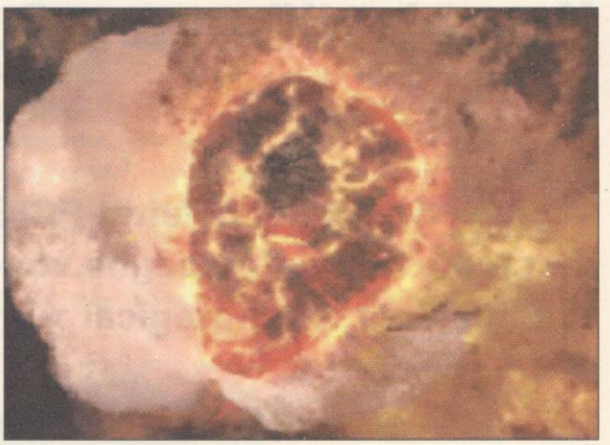


Der Lasersatellit schaltet Eure Basen systematisch aus

Mission 34 (Zeit: 5min)



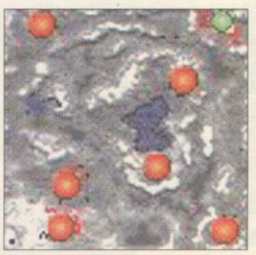
In diesen fünf Minuten müßt Ihr alle Einheiten zur unteren Landezone bringen und anschließend das Nexus-Eindringlingsprogramm eingehend erforschen. Die dann folgende Zeit nutzt Ihr, um die drei Zielerfassungscodes zu erkunden und dabei noch die Stützpunkte zu verteidigen. Deshalb solltet Ihr auch sehr viele Einheiten in allen drei Basen produzieren.



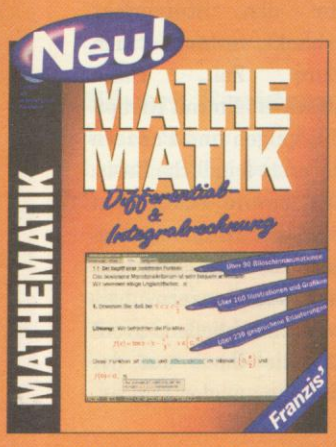
Nun ist auch das letzte Level geschafft und Nexus zerstört.

Mission 35 (Zeit: 30min)

Baut in den ersten 30 Minuten Eure Lager wieder auf. In ihnen solltet Ihr mindesten drei Fabriken, drei VTOL-Fabriken und drei Cyborg-Fabriken errichtet haben. Anschließend laßt Ihr zwei LKW und acht Panzer mit schwereren Geschützen ins feindliche Gebiet fliegen. Dort wird dann auch der Missionstimer abgestellt, so daß Ihr genug Zeit habt. An der Landezone werden sechs Luft-Abwehr-Stellungen, eine Reparaturstation und eine



kleine Verteidigungsmauer errichtet. Dann fliegt Ihr ununterbrochen neue Einheiten ein. Mit etwa 30 Kampfflugzeugen, ausgestattet mit Tank Killer- und Geschützkanonen, werden die umliegenden Basen des Gegners mühsam zerstört. Baut für jede zerstörte Einheit eine neue nach. Anschließend vernichtet Ihr die VTOL-Servicestationen der Nexus-Streitkräfte. Das Lager in der oberen Ecke solltet Ihr mit 30 Geschützpanzern überrennen, wagt Euch dann mit diesen Einheiten weiter nach unten, um den Nexus-Stützpunkt von hinten anzugreifen. Da Ihr dadurch die gegnerische Verteidigung etwas schwächen könnt, attackiert Ihr noch einmal mit 50 Panzern und Eurer Kampffliegerstaffel. Jetzt sollte der Nexus-Widerstand endgültig verstummen. Vernichtet alle Gebäude und lehnt Euch zurück, um den Abspann zu genießen. *Michael Steinkuhl*



Lernen kann auch...

Mit unseren Lern-Programmen, die in grafisch ansprechender Form leicht verständlich auf zahlreichen Bildschirmseiten mit Hilfe von Bildschirmanimationen, Illustrationen und Grafiken sowie gesprochenen Erläuterungen die behandelten Themen erläutern.

MATHEMATIK
Differential- & Integralgleichungen
ISBN 3-7723-8615-6

...Spaß machen!

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679
Compuserve 106004, 2214 • http://www.franzis.de

50 Jahre Franzis

Franzis'



Strategie-Guide
TOCA 2

Direkt von den Entwicklern stammen die Tips zur famosen Tourenwagen-Simulation „TOCA 2" von Codemasters.

10 goldene Regeln

1. Prägt Euch die Kurse genau ein!

Übt die Kurse im Einzelrennen. Um neue Rundenrekorde aufzustellen, ist es unumgänglich, jede einzelne Rennstrecke in- und auswendig zu kennen.

2. Macht Euch mit den Autos vertraut!

Da sich Handling und Fahrleistungen der einzelnen Automobile stark voneinander unterscheiden, müßt Ihr erst herausfinden, welches Auto Eurer Fahrweise am nächsten kommt. Zu Beginn solltet Ihr die ausgewogenen Modelle von Renault und Nissan bevorzugen.

3. Fahrt eine fehlerfreie Qualifikation!

Eine gute Startposition ist vor allem in den späteren und dementsprechend anspruchsvolleren Rennen Gold wert. Somit müßt Ihr voll konzentriert zu Werke gehen, um bereits in der Qualifikation den Grundstein zum Sieg zu legen. Und da nur eine einzige Runde gefahren wird, dürft Ihr Euch keine Fehler erlauben.

4. Stellt Euer Auto auf jeden Kurs ein!

Da die Strecken unterschiedliche Anforderungen an Euer Auto stellen, solltet Ihr sehr viel Wert auf das Fahrzeug-Setup legen: Während Ihr Euch beispielsweise in Brands Hatch mit den voreingestellten Werten zufrieden gebt, maximiert Ihr in Thruxton den sechsten Gang.

5. Benutzt die Bremsen!

Rennen werden im allgemeinen nicht durch das Gaspedal, sondern durch die Bremse gewonnen. Es macht keinen Sinn, alle Konkurrenten auf der Geraden zu überholen, um dann mit überhöhter Geschwindigkeit in die nächste Kurve zu brechen und im Grünstreifen zu landen. Vielmehr solltet Ihr vor jeder Kurve scharf anbremsen, durch die Kurve gleiten und am Scheitelpunkt wieder aufs Gaspedal steigen. Um hier zu bestehen, müßt Ihr natürlich die Streckenführung genau kennen.

6. Fahrt die Kurven innen an!

Nähert Ihr Euch einer Kurve im Pulk, müßt Ihr Euer Fahrzeug soweit wie möglich nach innen steuern. Dies hat den Vorteil, daß Euer Auto bei möglichen Ausbrechern von den Konkurrenten aufgefangen wird und somit keinen Dreher hinlegt. Um hier die nötige Routine zu erhalten, solltet Ihr von der Zeitfahroption Gebrauch machen und unter Rennbedingungen fahren.

7. Achtet auf Abkürzungen!

Manche Strecken bieten komfortable Abkürzungen, mit denen Ihr anspruchsvolle Streckenabschnitte wie beispielsweise Schikanen oder Haarnadelkurven elegant umgehen könnt. Auch hier solltet Ihr Euch während ausgedehnter Testfahrten ein Bild von den sogenannten Shortcuts machen.

8. Hört Eurem Mechanikerteam zu!

Die hörbaren Anweisungen Eurer Mechanikercrew während eines Rennens sind mehr als eine nette Dreingabe. So solltet Ihr beispielsweise auf einen Pitstop verzichten, wenn Euer Partner sich gerade in der Boxengasse befindet.

9. Besorgt Euch ein Lenkrad!

Gleichzeitiges Bremsen und Beschleunigen ist ein probates Mittel, um auf nassen Kursen durch die Kurven zu gleiten. Da diese Finesse mit dem standardmäßigen Controller aber nur schwer zu realisieren ist, sollten sich ambitionierte Rennfahrer ein Zusatzlenkrad einschließlich Pedalen besorgen. Ein netter Nebeneffekt ist der erhöhte Realismusgehalt, der sich mit dieser Zusatz-Hardware einstellt.

10. Haltet Euch vom Grünstreifen fern!

Während eines Rennens müßt Ihr Euer Automobil jederzeit auf der Ideallinie halten, da Ausflüge ins Gras oder gar gegen die Bande die Fahrleistungen und das Handling drastisch verschlechtern. In Acht nehmen solltet Ihr Euch auch vor ungewollten Drehern. Falls Ihr bemerkt, daß Euer Wagen einen Spin hinlegt, solltet Ihr vorsichtig vom Gas gehen und das Fahrzeug mit viel Fingerspitzengefühl in die Ideallinie lenken. Seid Ihr trotz aller Vorsichtsmaßnahmen im Grünstreifen gelandet, müßt Ihr das Auto möglichst ohne seitliche Lenkbewegungen auf den Asphalt zurücklotsen. Heftige Lenkeinschläge oder exzessive Beschleunigungen sind hier tödlich.

Teststrecke

TOCA 2 beinhaltet eine Teststrecke, die es Euch ermöglicht, Euer Fahrzeug auf verschiedenen Bodenbelägen zu testen. Das wichtigste Einsatzgebiet ist allerdings die Suche nach dem perfekten Fahrzeug-Setup. Hier kommt ein intelligentes Feature zum Vorschein, das es Euch erlaubt, die Fahrzeugeinstellungen jederzeit zu ändern. Auf diese Art und Weise werdet Ihr binnen kürzester Zeit alle wichtigen Fahrzeugparameter im Griff haben.

Weitere Optionen wie beispielsweise ein verschmutzter Abschnitt, auf dem Ihr an Eurem Driftverhalten arbeiten könnt oder die extremen an- bzw. absteigenden Passagen, die eine ideale Vorbereitung auf Kurse wie Brands Hatch darstellen, runden die Testfahrten ab.



Fahrzeugauswahl

Jedes einzelne Fahrzeug hat seine ganz besonderen Stärken und Schwächen. Um Euch selbst ein Bild von den Qualitäten der Boliden zu machen, solltet Ihr mit jedem Fahrzeugtyp einige Runden in Donington drehen. Hier werdet Ihr auch feststellen, daß Honda, Renault, Audi und Volvo ein wenig sportlicher zu fahren sind als die Konkurrenten.

Bonusautos

Mit dem Gewinn verschiedener Meisterschaften schaltet Ihr auch neue Kurse und Fahrzeuge frei. Diese Autos unterscheiden sich zum Teil drastisch von den standardmäßigen Boliden.

Ford Fiesta

Der weltbekannte Kleinwagen fährt sich trotz der geringeren Spitzengeschwindigkeit genauso wie die standardmäßigen TOCA-Autos.

Van Diemen

Als Fahrer dieses Autos solltet Ihr vor allem auf die Neigung zum Untersteuern achten. Ebenso wichtig ist es, Kollisionen um jeden Preis zu vermeiden.

Lister, AC, TVR und Jaguar

Bei diesen Fahrzeugen müßt Ihr Eure Fahrweise komplett umstellen. Während Ihr den Bremsvorgang normalerweise 75 bis 50 Meter vor einer Kurve einleitet, müßt Ihr hier bereits 100 Meter (beim Jaguar sogar 150 Meter) vor der Kehre auf die Bremse steigen, um die Idealgeschwindigkeit vor der Einfahrt in die Kurve zu erreichen. Am Scheitelpunkt angekommen, beschleunigt Ihr äußerst vorsichtig und gebt erst auf der Geraden wieder Vollgas. Mit ein wenig Übung werdet Ihr mit diesen Autos die rasantesten Kurvenmanöver hinlegen.

Scorpion

Das Auto fährt sich wie eine hypernervöse Version des ohnehin schwer zu beherrschenden Van Diemen.

Alle heckangetriebenen Autos werden auf nasser Straße zu unberechenbaren Vehikeln, da hier die ungünstige Gewichtsverteilung zwischen Vorder- und Hinterachse zum Tragen kommt. Auch hier gilt die Goldene Regel: Üben, üben und nochmals üben.

Die Kurse

Donington GP

Nach dem Start fahrt Ihr mit Vollgas auf die Rechtskurve „Redgate" zu. Um diese perfekt zu nehmen, haltet Ihr Euch links, bremst rechtzeitig und lenkt sehr spät nach rechts, um dann im Scheitelpunkt der Kurve wieder zu beschleunigen.

Nach der einfachen „Hollywood-Kurve" erwarten Euch die „Craner Curves", die bei einer moderaten Geschwindigkeit ganz ohne Bremseinsatz zu befahren sind. Vor der anschließenden, scharf rechts abbiegenden „Old Hairpin" müßt Ihr rechtzeitig vom Gas gehen, um nicht von der Straße abzukommen.



Nach einigen einfachen Kurvenkombinationen erwartet Euch der „McLeans Corner", eine scharfe Rechtskurve. An dieser Stelle kann das Rennen entschieden werden: Fahrt Ihr zu langsam, verliert Ihr wertvolle Zeit. Seid Ihr aber zu schnell, landet Ihr in der Streckenbegrenzung.

Die nächste Rechtskurve „Coppice" ist ziemlich anspruchslos, anschließend geht es mit Vollgas weiter. Kurz vor der S-Kombination haltet Ihr Euch rechts, bremst stark ab und fahrt mit relativ geringer Geschwindigkeit durch die S-Kehren. Ihr solltet die Bremsen lieber zu früh als zu spät einsetzen, da diese eventuell blockieren könnten. Anschließend haltet Ihr Euch links und achtet dabei auf die CPU-gesteuerten Fahrzeuge, die sehr früh bremsen. Ihr steigt aber erst kurz vor der Kurve in die Bremsen und beschleunigt sofort wieder auf die „Goddards-Kurve" zu. Hier bremst Ihr so spät wie möglich, lenkt nicht zu früh ein und schneidet die Kurve an, bevor Ihr Euch mit Vollgas auf zur nächsten Runde macht.

Silverstone

Die erste Kehre „Copse Corner" ist eine schnelle Rechtskurve, die ohne Bremseinsatz genommen werden kann: Geht in der Kurve ganz kurz vom Gaspedal,



laßt Euch gleiten und gebt anschließend sofort wieder Vollgas.

Nach der Kurve haltet Ihr Euch rechts und fahrt auf „Maggots" zu, eine Links-Rechts-Schikane. Nach der „Beckett-Kurve" fahrt Ihr mit Vollgas auf die „Farm Hairpin" zu. Um hier nicht im Gras zu landen, solltet Ihr auf die Streckenmarkierung achten. Haltet Euch links, geht bei der 100-Meter-Tafel vom Gas, setzt die Bremsen bei der 50-Meter-Anzeige ein und lenkt scharf nach links. Beim Bremsvorgang solltet Ihr pumpen, statt voll in die Eisen zu steigen. Sobald Ihr den Scheitelpunkt erreicht habt, gebt Ihr Gas und richtet Euren Boliden auf die Ideallinie aus, um mit Höchstgeschwindigkeit durch die relativ einfache „Bridge" zu fahren.

Nach einigen einfachen Kurven erwartet Euch die „Priory-Kehre", eine Linkskurve die Ihr weitaus schneller durchfahren könnt, als es auf den ersten Blick aussieht. Haltet Euch auf der rechten Seite, bremst scharf, lenkt ganz sanft ein und gebt wieder Vollgas, um von der rechten Streckenbegrenzung geleitet zu werden.

Da die folgende Linkskurve ein wenig anspruchsvoller ist, müßt Ihr frühzeitig bremsen und beim Beschleunigungsvorgang die ganze Streckenbreite ausnützen. Die

abschließende „Luffield-Kurve“ ist eine ohne Probleme mit Vollgas zu durchfahrende Rechtskurve, die in die Zielgerade mündet.

Thruxton

Gleich nach dem Start führt die Strecke nach rechts auf die „Allard-Kurve“ zu. Kurz vor der linken Biegung und dem abschließenden Gefälle verengt sich der Kurs. Haltet Euch rechts, fahrt durch die Kurve und schwenkt gleich auf die linke Seite, da die folgenden Bremseinsätze sehr schwierig sind: Bremst kurz an, lenkt ein und beschleunigt.

Schneidet die „Cobb-Kurve“ an, um gut durch die anschließende „Seagrave-Kurve“ zu kommen, bei der die Strecke ansteigt. Die folgende Linkskurve „Noble“ ist recht einfach, allerdings taucht sie erst sehr



spät auf. Fahrt trotzdem weiter mit Vollgas und haltet die Ideallinie.

Die nächste Kurve, „Goodwood“, ist eine langgezogene Kehre, die in die enge „Village-Kurve“ mündet. Sind beide Kurven geschafft, geht es mit Vollgas weiter. Achtet nur darauf, keine allzu hektischen Lenkbewegungen auszuführen. Nach diesen einfachen Kurvenkombinationen erwartet Euch die gefährliche „Club-Schikane“, die sehr früh angebremst werden muß. Habt Ihr die Ideallinie gefunden, kommt Ihr nahezu ohne Probleme durch diese Kombination und fahrt mit Vollgas auf die Ziellinie zu.

Brands Hatch

Der kürzeste aller Kurse gehört aufgrund seiner Streckenführung zu den anspruchsvolleren Rennstrecken, die mit sehr viel Sorgfalt gefahren werden müssen.

Um durch die erste Rechtskurve, „Paddock Hill“, zu kommen, müßt Ihr sehr spät bremsen und am Scheitelpunkt beschleunigen. Lenkt danach vorsichtig nach links, passiert die Brücke und tretet vor der „180°-Druids-Haarnadelkurve“ rechtzeitig in die Bremse. Schlagt das Lenkrad vorsichtig ein und gebt sachte Gas, bis Ihr den Scheitelpunkt erreicht. Hier beschleunigt Ihr auf das Maximum.

Haltet Euch dann auf der rechten Seite



und schwenkt kurz vor der Linkskurve „Graham Hill“ nach links, um die Kurve anzuschneiden. Beschleunigt wieder bis zur „Surtees-Kurve“, achtet auf die wellige Fahrbahn und vermindert Eure Geschwindigkeit vor der „McLaren Kehre“, die steil ansteigt. Die abschließende, langgezogene Kurve (eigentlich handelt es sich um zwei Kurven) wird mit einer konstanten Geschwindigkeit befahren, wobei Ihr darauf achten müßt, nicht zu weit nach links abzudriften.

Sobald Ihr die Einfahrt der Boxengasse erblickt, gebt Ihr Gas und positioniert Euch auf der Ideallinie, um für die nächste Runde gerüstet zu sein.

Oulton Park

Nach dem Start fahrt Ihr mit Vollgas auf die Rechtskurve „Old Hall“ zu. Schneidet diese bei Höchstgeschwindigkeit innen an, um ohne Zeitverlust hindurch zu fahren. Die nächste Herausforderung erwartet Euch in Form der „Cascades“: Geht vor der Kurve vom Gaspedal, lenkt ein und steigt auf die Bremse, um anschließend die enge



Rechtskehre „Fosters“ zu nehmen. Nach dieser Kehre meistert Ihr die Schikane und fahrt mit Vollgas auf die „Knickerbrook-Kurve“ zu.

Nach dem flachen Anstieg zur Brücke geht es wieder hinab zur langgezogenen Rechtskurve „Druids“. Obwohl Ihr diese Kurve mit Vollgas nehmen könnt, ist es besser, vom Gas zu gehen, um ohne große Lenkbewegungen hindurchzufahren.

Vor dem „Lodge Corner“ müßt Ihr sehr früh bremsen und das Lenkrad scharf rechts einschlagen. Um einen Ausfall zu vermeiden, solltet Ihr hier lieber zu langsam als zu schnell einfahren. Ist diese Hürde gemeistert, geht es mit Vollgas weiter in Richtung Ziellinie.

Donington-Kurzversion

Hier solltet Ihr Euch am „Donington GP“ orientieren. Die einzige Ausnahme ist allerdings die Tatsache, daß Ihr Euch nach der „Coppice-Kehre“ links haltet, um die letzte Schikane zu meistern: Bremst frühzeitig, lenkt spät ein und beschleunigt so heraus, daß Ihr den Scheitelpunkt anschneidet und nach rechts driftet.

Croft

Croft ist ein sehr anspruchsvoller Kurs, der Euch alles abverlangt. Haltet Euch auf der Startgeraden auf der linken Seite und tippt die Bremse kurz an, um gut in den ersten Abschnitt



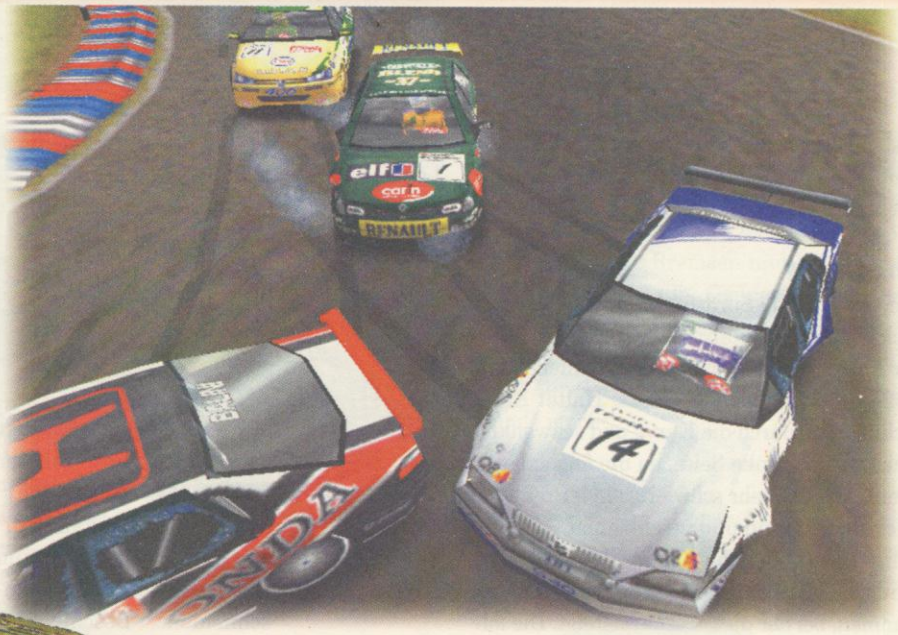
der knackigen „180°-Hawthorn-Kehre“ zu kommen.

Schneidet die erste Rechtskurve an, um ideal in die zweite zu driften. Bremst vorsichtig, bevor es in die abschließende, langgezogene Rechtskurve geht, in deren Scheitelpunkt Ihr wieder beschleunigt.

In der nächsten Schikane dürft Ihr keinesfalls die linke Streckenbegrenzung berühren – geht lieber ein wenig vom Gas und fahrt dann mit Vollgas auf „Tower Bend“ zu. Bremst rechtzeitig auf etwa 120 km/h herunter, um auf der Ideallinie durchzufahren und gebt dann wieder Vollgas.

Nach der Geraden folgen einige S-Kurven, die allesamt angeschnitten werden können, sowie die „Sunny-Kurve“. Geht vom Gas und versucht immer in der Fahrbahnmitte zu

bleiben. Laßt Euch in der Linkskurve nach außen drücken, steigt hart auf die Bremse und lenkt frühzeitig ein, um die sehr scharfe Rechtskurve zu meistern. Beschleunigt aus der Kurve heraus, driftet nach rechts und steigt sofort wieder auf die Bremse, um die letzte Haarnadelkurve zu passieren. Seid Ihr an dieser Stelle zu vorsichtig, kann es passieren, daß Ihr innen überholt werdet. Nach der Spitzkehre gebt Ihr Vollgas und fahrt über die Ziellinie.



Knockhill

Haltet Euch nach dem Start links und geht vor der ersten Rechtskurve vom Gas. Schneidet diese nicht zu extrem an, da Ihr sonst möglicherweise nach außen gedrängt werdet.



Um die nächste Linkskurve perfekt zu nehmen, solltet Ihr auf der Ideallinie fahren. Anschließend bremst Ihr rechtzeitig vor der „McIntyre-Kehre“ und beschleunigt weiter in Richtung „Butchers“. Haltet Euch links, schneidet die Kurve an und fahrt die kurze Gerade mit Vollgas weiter. Die „Clark-Kurve“ fahrt Ihr vorsichtig an, schneidet den Scheitelpunkt und laßt Euch am Kurvenausgang nach außen treiben, um mit Vollgas in die nächste Gerade zu kommen. Hier achtet Ihr wieder auf die Streckenzeichen, um am 100-Meter-Schild zu bremsen. Schlagt das Lenkrad spät ein und steigt sofort wieder auf das Gaspedal. Habt Ihr diese Haarnadelkurve perfekt genommen, solltet Ihr so schnell sein, daß Ihr vor der Ziellinie noch einige Konkurrenten überholen könnt.

Snetterton

Nach dem Start haltet Ihr Euch auf der linken Seite, um die „Senna-Kurve“ zu passieren. Wer Nerven aus Stahl besitzt, der nimmt die erste Rechtskurve mit Höchstgeschwindigkeit. Achtet aber darauf, daß Ihr die Kehre nicht zu eng schneidet. Vorsichtigere Zeitgenossen gehen kurz vom Gas, lenken ein und beschleunigen am zweiten Scheitelpunkt wieder auf Maximalgeschwindigkeit.

Vor der „Sear-Kurve“ steigt Ihr fest auf die Bremse, lenkt früh ein und schneidet die Kurve an. Seid Ihr hier zu schnell, kann es passieren, daß Ihr nach außen getragen werdet und die linke Fahrbahnbegrenzung berührt. Nach „Sear“ fahrt Ihr mit Vollgas auf der Geraden und bremst vor der nächsten Linkskurve stark ab.



Die anschließende Links-Rechts-Kombination wird äußerst moderat durchfahren. Wagemutige fahren hier einfach geradeaus über den Grünstreifen und sparen so wertvolle Zeit. Wie aber bereits erwähnt, kann ein Fahrfehler auf Gras verheerende Auswirkungen haben.

Nach den S-Kombinationen fahrt Ihr mit maximalem Speed durch die beiden einfachen Rechtskurven „Bomb Hole“ und „Coram“. Vor der abschließenden Schikane „Russel Bend“ bremst Ihr scharf ab und schlagt das Lenkrad ruckartig ein. Beschleunigt so früh wie möglich, um eventuell den einen oder anderen Konkurrenten noch vor der Ziellinie zu überholen.



Zusammenfassung

„Übung macht den Meister.“ Dieser alte Kalenderspruch hat auch bei „TOCA 2 Touring Cars“ seine Berechtigung. Wer permanent mit Vollgas fährt, der landet öfter im Grünstreifen und hat keinerlei Siegeschancen. Vielmehr erfordert jeder einzelne Kurs eine bestimmte Strategie, die Ihr Euch um jeden Preis aneignen müßt. Aus diesem Grunde solltet Ihr bestimmte Kurven, die Euch immer wieder Schwierigkeiten bereiten, so lange fahren, bis Ihr sie mit geschlossenen Augen meistert.

Aber auch Fahren auf der Geraden will gelernt sein: Unnötige Lenkbewegungen verringern die Geschwindigkeit und kosten Zeit. Der Schlüssel zum Sieg liegt in der permanenten Beibehaltung der Ideallinie. Um aber stets auf dieser zu bleiben, ist es unabdingbar, daß Ihr die Kurse auswendig kennt und genau wißt, zu welchem Zeitpunkt Ihr Euch links, in der Mitte oder rechts halten müßt. Ähnliches gilt auch für den Überholvorgang: Waghalsige Überholmanöver in Kurven oder Schikanen machen wenig Sinn, da die Gefahr eines Unfalls viel zu hoch ist. Prägt Euch lieber alle Geraden und breiteren Kurven ein, um an diesen Stellen Plätze gutzumachen.

Und schließlich spielt auch die mentale Stärke eine große Rolle. Fahrt immer konzentriert, laßt Euch von Fahrfehlern oder Unfällen nicht aus der Ruhe bringen und werdet niemals zu wagemutig.

Komplettlösung – 1. Teil

Lands of Lore III

Mit der Komplettlösung hilft Bernd Gegner (gen. „Drago") allen verzweifelten Rollenspielern in Westwoods drittem Abenteuer auf die Sprünge.

Nehmt Euch zunächst die Zeit, um Euch mit der Steuerung ausgiebig vertraut zu machen. Danach startet Ihr ein ganz neues Spiel und wählt den **Spielmodi leicht**. Im Übungslevel findet Ihr Rucksack, Messer und Notizbuch. Hinter dem Spinnennetz wartet ein kleine Spinne. Nehmt die Spinnenseide von ihr mit – sie dient als kleine Heilung. Danach erkärt Euch Dawn, daß die Risshunde Eure Seele geraubt haben und Ihr nun versuchen müßt, diese wiederzubeschaffen.

Hinweis: Ihr werdet im Verlauf des Spiels auf viele verschiedene Waffen und Zauber treffen. Für diese Komplettlösung sind jedoch nur ganz spezielle Dinge wichtig, die Ihr bei der ersten sich bietenden Gelegenheit erwerben solltet. Dazu zählen die Zauber „Entgiftung", „Große Heilung", „Großschild" und „Gnomenfürst". An Gegenständen benötigt Ihr unbedingt „Thohans Großschwert" und die „Maske des Schattens". An geeigneter Stelle im Text findet Ihr dazu Hinweise.

Der Anfang:

Erkundet zunächst die Stadt, bis Ihr zur Magiergilde gelangt.
In einem Innenhof, im Westen von Ober-Gladstone, werdet Ihr einen kleinen Springbrunnen sehen. Taucht hinein und Ihr findet unter Wasser ein Langschwert sowie ein Eisenschild.

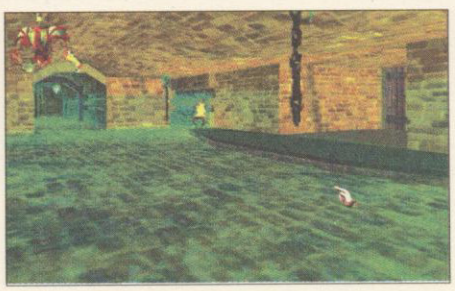


Die Energieprobe:

Vor der Magiergilde erscheint die hübsche Sionet, der Ihr eine Münze überlaßt. Ihr bekommt von ihr einen Kristallstab und die Aufgabe, diesen mit einer Energieprobe von einem Portal zu füllen. Also geht´s zuerst in den Gladstonewald. Das Portal befindet sich ganz im Süden des Waldes. Nähert Euch der großen grünen Wolke auf dem Hügel – dem Portal – und haltet den Kristall hinein. Aber Vorsicht! Das Portal versucht Euch anzuziehen und im Moment wollt Ihr noch nicht in die Vulkanhöhlen!
Nun zurück zur Magiergilde. Nachdem Ihr von Sionet offiziell in die Talamari-Gilde aufgenommen wurdet, geht Ihr in den 1.Stock und kauft „Leichte Heilung". Im 2.OG findet Ihr auch ein Mana-Becken. Stellt Euch einfach hinein, um Euren Manavorrat aufzufüllen.
Geht jetzt zur Kriegergilde nebenan. Ihr tretet der Kriegergilde nicht bei, nehmt aber den Golem-Begleiter „Lig" mit, da Ihr als Magier etwas Muskelunterstützung benötigt.

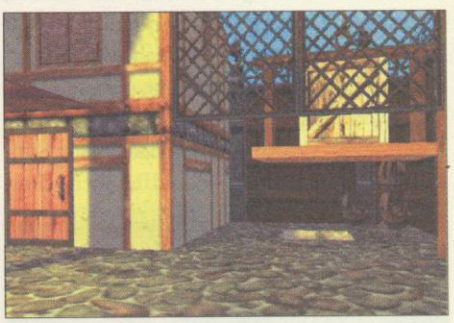
Die Diebesgilde:

Wieder draussen, marschiert Ihr nach rechts, um die Ecke, eine Treppe hinunter und öffnet ein kleines Eisengitter in der Wand. Dahinter geht es in die Kanäle. Unten angekommen trefft Ihr wieder den Baccanal-Krieger. Übt Euch an den Kakerlaken und steckt allen Schwarzschimmel ein, bis Ihr die Diebesgilde im Norden entdeckt. Ihr tretet der Gilde ebenfalls noch nicht bei, sondern schaut Euch lediglich das Angebot von Moyo an. Nun durchsucht Ihr den Rest der Kanäle und steckt alles ein, was nicht angewachsen ist. Marschiert dann zurück zur Diebesgilde und verkauft den Schwarzschimmel. Behaltet jedoch ein paar Exemplare, da Ihr das Zeug auch essen könnt.



Die Stadt:

Seht Euch nun gründlich in der Stadt um und schaut in jede Kiste und Ecke.
Im Norden von Ober-Gladstone ist ein „Lager der Verschiffung". Hinter einem Bild entdeckt Ihr dort ca. 90 Münzen. Ganz in der Nähe steht ein rundes Gebäude vor dem Flammenbrunnen, in dem Ihr fünf Blitzdolche und einige Lebenssteine findet. Die verschlossene Tür kann eingetreten werden.
Weiter nördlich liegt Nieder-Gladstone. Etwas östlich befindet sich ein Gemischtwarenladen, in dem Ihr eine leichte Armbrust kaufen könnt, die im Moment sehr nützlich ist. Schaut auch in Wassertrögen nach und rüttelt an jeder Lüftungsklappe. Wenn Ihr auf eine extrem große, ungewöhnlich helle Kiste stoßt, befindet sich darunter ein Geheimraum. Im Haus nebenan ist im Bücherregal ein Hebel



versteckt, der die Kiste anhebt. Unten steht eine Kiste mit 130 Münzen.
In der Gaststube „Zum Blauen Hirsch" gebt Ihr dem Wirt 50 Münzen geschuldete Miete und dürft dann wieder auf Euer Zimmer, in dem Ihr einige nützliche Dinge entdeckt. Gegenüber dem Gasthaus ist ein großes Eisentor, das in den Gladstonewald führt – ignoriert es im Moment und sucht weiter die Stadt ab. Gleich neben der nördlichen Brücke steht ein Haus, in dem Ihr einen „Schildzauber" findet. Drückt zuerst den großen Schalter an der Außenwand.

In der Taverne von Nieder-Gladstone solltet Ihr Euch davor hüten, den Holzdeckel hinter der Wirtin anzuheben – sonst stürzen sich alle Gäste gemeinsam auf Euch.
Sobald Ihr ganz Niedergladstone erforscht habt, verkauft Ihr die Axt, Dolche und Knüppel in Barnabus Waffenschmiede, die sich nahe am Eingang befindet. Kauft nichts und kehrt stattdessen zur Magiergilde in Ober-Gladstone zurück. Erwerbt den Zauber „Funkenflug".

TRICK: Falls Euch in einer Gilde zwei gleiche Zauber angeboten werden, könnt Ihr einen davon UMSONST bekommen. Geht dazu wie folgt vor: Nehmt den ersten Zauber und gleich darauf den zweiten gleicher Art. Ihr haltet dann einen scheinbar bezahlten Zauber in der Hand, den Ihr ins Zauberbuch ablegt. Den Unbezahlten legt Ihr zurück ins Regal und seid nun stolzer Besitzer eines neuen Spruchs.

Bei Sionet im Keller kauft Ihr noch den Lichtdolch. Falls Euer Geld wirklich nicht reicht, müßt Ihr ein paar Sachen verscherbeln. Tauscht den Magischen Dolch gegen die Armbrust und das Schwert.

Die Höhlen des Drarakel:

Lauft jetzt wieder zum Südausgang von Ober-Gladstone. Bevor Ihr hinausgeht, solltet Ihr etwas Platz im Inventar schaffen. Armbrust, Kurzschwert, Heldenstein und Blitzkristall benötigt Ihr im Moment nicht, legt diese Gegenstände einfach auf den Boden, für späteren Gebrauch. Dann marschiert Ihr den Wegweisern folgend zur Höhle des Drarakels. In den Höhlen trefft Ihr hinter einer Holztür auf drei harmlose Goblin, die Ihr nicht töten solltet. Ihr sucht „Den

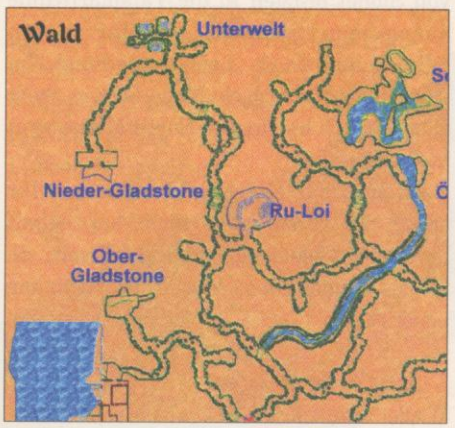


Stachel des Honigs" – ein Rätsel vom Drarakel. Die schlafenden Skelettkrieger dienen dem Drarakel und werden deshalb nicht angegriffen! Noch vor der Brücke seht Ihr ein buntes Glasfenster. Dahinter verbirgt sich ein wahrer Schatz, den Ihr allerdings mit 100 000 Münzen erkaufen müßt. Wie Ihr diese beträchtliche Summe bekommen könnt, wird später verraten.



Schließlich marschiert Ihr über eine Holzbrücke und steht vor Drarakels Haustür. Jakel – Drarakels Diener – empfängt Euch. Es stellt sich heraus, daß der Gott Drarakel nicht mehr dort ist und Jakel dessen Aufgabe mit einer Illusion aufrechterhält. Jakel gibt Euch in bester Drarakelmanier drei rätselhafte Tips: Ihr sollt den „Stachel des Honigs", das „Herz ihres Feindes" und die „Milch der Freundlichkeit" finden – verwirrende Hinweise, die Ihr am besten gleich wieder vergeßt.

Der Wald:



Schaut Euch nun in Ruhe den ganzen Gladstonewald an und übt Euch an Wildschweinen und Lamplingen. Den See im Norden des Waldes könnt Ihr durchtauchen, um auf die andere Seite zu gelangen. Am großen See im Westen findet Ihr Euren Kompaß. Das Lager daneben könnt Ihr im Moment nicht betreten. Im See liegt ein Wrack mit Sprengtöpfen und Heilzaubern, nach denen Ihr tauchen könnt.

Wieder in der Stadt:

Legt Euch an einem schönen Platz ein eigenes Lager an, indem Ihr dort einfach Gegenstände hortet und damit etwas Platz in Eurem wahrscheinlich überfüllten Inventar schafft. Falls Ihr Ahnensteine besitzt, könnt Ihr gleich alle benutzen, denn ihre Magie wird mehrfach gespeichert. Der Halbkreis-Sockel, in der Nähe des Obergladstone-Ausgangs zum Wald, ist eine günstige Position. Verkauft den Blitzdolch (NICHT den LICHTDOLCH!) und andere Gegenstände. Erwerbt den Zauber „Kälteschwarm". Falls Euer Geld nicht langt, solltet Ihr zur Not auch noch einen wertvollen Manastein im Keller verkaufen. In der Klerikergilde – der Ihr nicht beigetreten sein solltet – kauft Ihr im Keller für je 10 Münzen körperlichen und geistigen Segen, um Eure Fähigkeiten zu verbessern. Das solltet Ihr übrigends nach jedem absolvierten Abenteuer machen.

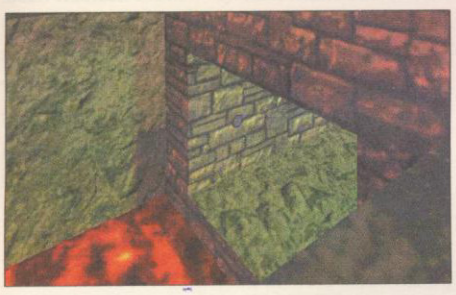
Das Portal:

Nun geht die Reise weiter – durch das bereits besuchte Portal. Marschiert wieder in den Wald – am besten von Obergladstone aus – und tretet in die grüne Portalwolke auf dem Hügel ein.



Ihr trefft auf den echten Drarakel, der Euch ein paar Tips gibt. Ihr müßt die wertvollen Spiegelscherben finden und die goldene Rune aus Drarakels Räumen.
Gesagt, getan. Das Drarakel hinterläßt ein rosiges Portal, durch das Ihr praktischerweise direkt in seine Gemächer teleportiert werdet. Dort begegnet Ihr abermals dem zynischen Jakel. Verlaßt den Raum und geht durch die zweite, jetzt nicht mehr verschlossene Tür des großen Vorraumes, um die goldene Rune des Drarakel zu suchen. Gleich am Anfang entdeckt Ihr einen Mechanismus an der Wand, der Übergänge zum Weiterlaufen aktiviert. Stellt Euch auf den magischen Stein, um zum Aufbewahrungsort der Rune zu gelangen. Versucht nicht über die rotierenden Glasscheiben zu laufen. Stellt Euch einfach auf eine Seite einer Scheibe und laßt Euch hinübertragen. Sobald Ihr die Rune nehmt, werdet Ihr automatisch in einen anderen Raum teleportiert.

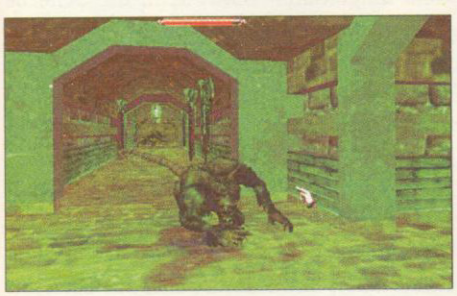
Lauft geradeaus zum Turm, um das Drarakel zu treffen. Nach dem Gespräch verschwindet das es für immer im „Leuchtenden Pfad" und Ihr könnt mit der Suche nach den „Scherben" beginnen. Kurzerhand werdet Ihr wieder zum blauen Teleporterstein zurückgebracht. Auf dem Rückweg nehmt Ihr – falls nicht schon geschehen – alles aus den Regalen des kleinen Raumes mit. Falls Ihr auf die Übersichtskarte schaut, werdet Ihr einen Gang sehen. Er liegt unterhalb der magischen Brücken. Stellt Euch nahe des Gangs auf festen Untergrund und schaltet die magischen Brücken aus, indem Ihr den bereits gedrückten Knopf aus der Ferne mit Eurem Lichtdolch beschießt. Laßt Euch daraufhin einfach nach unten fallen. Die magischen Brücken aktiviert Ihr wieder mit dem Schalter. Die Brandblasen an den



Füßen bringen Euch einige nützliche Dinge ein, die Ihr gleich um die Ecke erspähen könnt. Eine Leiter führt wieder nach oben, wo Ihr einen Button zum Öffnen des Raumes entdeckt.

Baccanal:

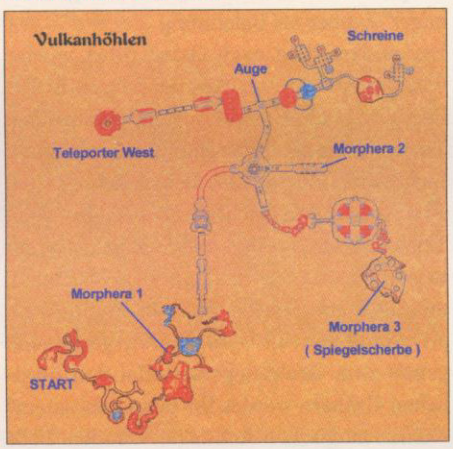
Nun Marschiert Ihr durch den Wald zurück nach Westen, nach Ober-Gladstone. Verkauft die Wächterkugeln und die Blitzdolche. Kauft diesmal in der Magiergilde nichts – sparen ist angesagt! Bereitet Euch auf einen Kampf mit zweibeinigen Kanalratten vor, denn nun besucht Ihr erneut die Diebesgilde



Baccanal in den Kanälen, um ihr beizutreten. Durch Euren Beitritt könnt Ihr ab jetzt Schlösser leichter öffnen! Verhökert dort alle Waffen, die Ihr nicht benötigt, auch die Sprengtöpfe und die Armbrust. Nebenan bei Moyo verscherbelt Ihr alle Felshautsteine, Schwarzschimmel und – falls noch vorhanden – Blitzdolche. Kauft erstmal nichts von dem verlockendem Angebot, sondern marschiert jetzt erneut durch die Abwasserkanäle, übt Euch an Kanalratten und öffnet jedes Kanalgitter.

Wieder zurück in der Stadt, müßt Ihr genügend Geld zusammengekratzt haben, um in der Magiergilde die beiden Zauber „Großschild" und „Großer Funken" zu erwerben. Legt die neuen Zauber auf die Short-Keys.

Vulkanhöhlen:



Nachdem Ihr an Eurem Lagerplatz wieder Euer Inventar in Ordnung gebracht habt – bitte viele leere Plätze übriglassen – macht Ihr Euch erneut zur Drarakelhöhle auf. Stellt sicher, daß Ihr diesmal alle Heilzauber-Rollen und Manapäckchen mitnehmt. Ziemlich am Anfang seht Ihr zwei senkrechte Lavaströme an einer Wand. Wenn Ihr darauf schießt, wird ein sonderbar aussehender Gegenstand freigelegt. Etwas weiter werdet Ihr auf ein Feuerelementar treffen. Den Riesenwurm könnt Ihr aber ohne große Probleme erledigen. Gefährlicher wird es da schon ein Stückchen weiter, mit den Feuerkäfern. Stellt Euch daher auf die Brücke und bekämpft diese kleinen Biester zuerst mit Fernwaffen und Eurem Begleiter Lig. Dort, wo sich die Feuerkäfer aufhielten, findet Ihr zwei niedrige Gänge und einen Absatz auf



der rechten Seite, der in eine kleine Höhle führt. Dort liegen ein paar Gorgonitperlen und ein Langschwert.

Geht zuerst den linken Gang entlang. Am Ende steht ein dampfender Stalagmit, den Ihr mit Waffen oder Magie verschließt. Es ist dabei wichtig, daß er vollkommen verschlossen wird, es darf kein Dampf mehr austreten! Dadurch wird die riesige Felsensäule im zweiten Gang aktiviert.

Ein paar Meter weiter, den rechten Gang entlang, erwartet Euch ein „Niederer Feuerwurm". Da Ihr den Stalagmiten im Nebengang verschlossen habt, wird in der Mitte des Abgrundes die Felsensäule immer wieder abgesenkt und hochgedrückt. Lauft bis zum Ende des Weges und springt an der Stelle, wo sich der Stein befindet, auf die Säule. Von dort aus könnt Ihr dann weiter nach unten springen. Laßt Euch Zeit bei diesen Aktionen und genießt ein paarmal die Fahrt mit diesem Ungetüm.



Ihr gelangt zu einem Stalaktiten, den Ihr beschießen müßt. Dadurch hebt sich der Boden und die Lava verschwindet. Die folgenden Plattformen bringen Eure Füße zum Qualmen, erfordern Sprungmuskulatur und werden von einigen Minidrachen bewacht. Überhaupt müßt Ihr etwas Mut beim Sprin-



gen aufbringen, um weiterzukommen. Schaut Euch jede Plattform erst kritisch an, bevor Ihr einen Sprung wagt. Der Weg führt Euch durch die große Höhle, weiter nach Westen, bis zu einer Plattform, die sich hebt und senkt und auf die Ihr springen müßt. Weiter unten entdeckt Ihr einen Stachelschild, den Ihr gleich gegen das

Eisenschild tauscht. Dreht auf dem Absatz um und geht den gleichen Weg zurück. Noch vor der Plattform, die sich hebt und senkt, erspäht Ihr rechts ein merkwürdiges Wegstück, das ständig hin- und herkippt – hier geht´s weiter runter. Geht den schmalen Grad ein kurzes Stück entlang, bis Ihr in einigen Metern Entfernung einen Absatz seht. Springt hinüber und folgt dem Weg. In der nächsten Höhle müßt Ihr wieder einen Stalaktiten bearbeiten. Falls Ihr noch über freie Inventarplätze verfügt, könnt Ihr auch noch Bernsteine einsammeln.

Morphera:

Ihr trefft die weinende Morphera – einen Drachen. Redet mit der garstigen Dame, aber laßt sie dann in Ruhe.



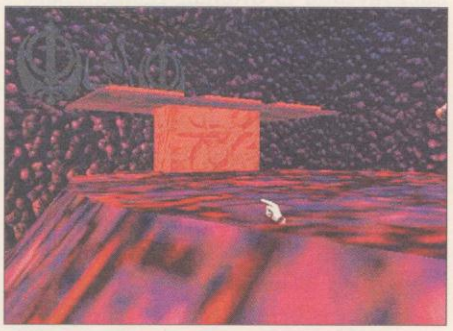
Im nächsten Raum lauft Ihr erstmal am Rand entlang, um in einem Seitengang einen Stalaktiten zu beschießen. Dadurch setzen sich wiederum zwei Säulenplattformen im vorherigen Raum in Bewegung. Erklimmt nun den Turm und springt auf die erste Säule. Die Zweite Säule weiter oben bringt Euch neben dem Risiko sich den Hals zu brechen, nur „Cocos Mütze“ und ein paar Drachenblut-Bomben ein. Weitere Feuerelementare und ein Heilungszauber warten auf Euch. Schließlich steht Ihr vor einem Tempel. Vor jedem Tor des Tempels stellt Ihr Euch so lange auf den Auslösemechanismus im Boden, bis sich die Tore ganz geöffnet haben. Aber Vorsicht! Ein paar Feuerkäfer und Drachenbabys wollen Euch nicht reinlassen! Doch auch die „Flammen-Diener“



sind für Euch kein Problem. Ihr gelangt in einen Raum, in dessen Mitte ein magischer Kessel schwebt.

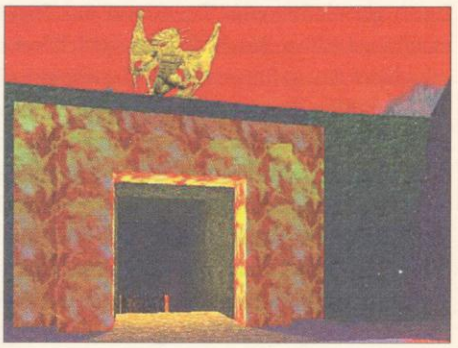
Macht nun einen Ausflug nach Norden – zu den Grabkammern. Ausser einem Kobrastein und dem mächtigen Ahnenzauber „Feuerhagel“ findet Ihr dort aber nichts Besonderes. Beim Nordweg stoßt Ihr zuerst auf ein riesiges Auge. Hier nehmt Ihr erst den linken Gang. Seid vorsichtig! Von der Decke fallen rhythmisch Steinquader herunter. Am Ende befindet sich ein Teleporter, der Euch wieder vor das Auge bringt. Bevor Ihr jedoch ganz auf den Teleporter steigt, nehmt Ihr Euch noch den „Feuerhagel“-Zauber als Belohnung.

Der andere Weg nach Osten führt wieder über einen Fahrstuhl. Hinter der ersten Tür liegt ein Teich. Um zur gegenüberliegenden Tür zu gelangen, sprecht Ihr zuerst einen Lichtzauber. Ihr werdet dann erkennen, daß eine nahezu durchsichtige Scheibe über dem Teich schwebt. Springt auf diese Scheibe und experimentiert ein wenig mit dem Mechanismus, denn die Scheibe öffnet die Tür, falls sie ein wenig geneigt wird. Weiter geradeaus geht's zum Grabteleporter. Bei den nördlichen Gräbern werdet Ihr den „Kobrastein“ – einen magischen Anhänger – finden. Laßt Euch letztendlich durch einen Teleporter zum „Anfangs-Auge“ zurück teleportieren.



In dem Raum mit dem Feuertopf schlagt Ihr jetzt den Weg nach Osten ein. Kurz hinter dem Ausgang trefft Ihr erneut auf Morphera und plaudert ein wenig mit ihr. Marschiert danach zurück in den Raum und geht den Weg nach Süden. Hier könnt Ihr wieder Euer Geschick beim Springen unter Beweis stellen. Habt etwas Geduld – der Fahrstuhl kommt sicher.

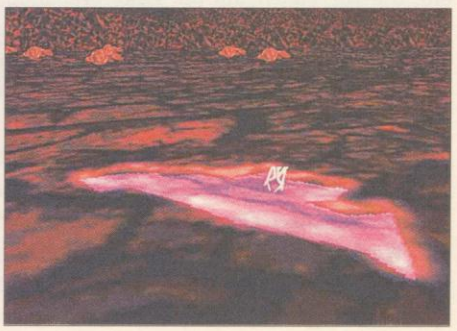
Unten angekommen, befindet Ihr Euch alsbald in einem großen Innenhof. Euer Ziel ist der Ausgang im Osten, der durch einige ekelhafte Feuerkäfer geschützt ist. Wenn Ihr nun wieder Morphera trefft, kommt es unweigerlich zum Kampf. Legt Euch deshalb Heilzauber und Manapäckchen für



den schnellen Gebrauch parat. Ignoriert Morphera jedoch vorerst und zerstört die drei Stalaktiten rund um den Lavasee. Dadurch verschwindet der Lavasee und sie kann sich nicht mehr regenerieren. Um die Stalaktiten zu finden, müßt Ihr nur an der Drachendame vorbeilaufen und Euch immer am Rand halten. Wartet danach noch einen Augenblick, bis der Lavasee auch tatsächlich verschwunden ist.

Beim Kampf nutzt Ihr den Zauber „Großschild“ und bearbeitet Morphera reichlich mit Eurem Lichtdolch. Wenn Ihr genau auf Euren Lebensenergie- und Manastatus achtet und ab und zu ein Manapäckchen oder einen Heilzauber verwendet, könnt Ihr Morphera ohne Hektik besiegen.

Im jetzt trockenen Lavasee liegt die erste der begehrten Scherben, die Ihr aber erst dann



freudestrahlend einsteckt, wenn Ihr alles Gold aufgeklaubt habt, denn die Scherbe teleportiert Euch sogleich hinfort.

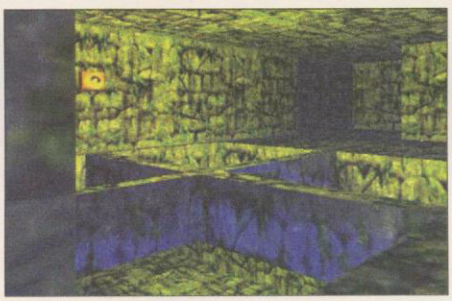
Ihr landet – wie so oft – bei Jakel, der Euch einen Ausgang öffnet.

Labyrinth:

Der Ausgang führt Euch durch ein Labyrinth. Durchstöbert alle Ecken, betätigt jeden Mechanismus und seid ständig vor Fallen, Kakerlaken und Kanalratten auf der Hut. Ihr werdet bestimmt nicht all die schönen Sachen, die Ihr entdeckt, mitnehmen können, da Euer Inventar überläuft. In diesem Fall nehmt am besten die Gegenstände mit, die am seltensten sind. Am Ende



des kleinen aber unangenehmen Labyrinths öffnet Ihr durch Druck auf einen Schalter die Tür zur 2.Etage. Achtet darauf, daß solche Mechanismen auf der Übersichtskarte durch eine rote Markierung hervorgehoben werden!
Der Ausgang zur 3.Etage liegt im südwestlichen Gang der Ebene. Im Nordwesten ist eine Scheinwand. Sie gleitet hoch, wenn man sie berührt. Der Drachenkopf rechts ist eine weitere Tür. Dank der Diebesgilde bekommt Ihr hier einen neuen Zauber geschenkt. An einer Stelle werdet Ihr verwundert feststellen, daß Ihr immer wieder automatisch in die entgegengesetzte Richtung springt. Die Ursache dafür liegt in der Raummitte dieses Bereichs begründet. Dort befindet sich nämlich ein magisches Feld, das Ihr einfach überspringen müßt.
Zu der Monstersammlung gesellen sich in der 4. Ebene jetzt noch Skelettkrieger. An der Stelle, an der nur ein schmales Kreuz als Boden dient, solltet Ihr Euch nur springend fortbewegen – ansonst rutscht Ihr ab und stürzt wieder in die 3.Etage. Noch ein paar Kurven und Ihr seid draußen.





Wieder am Ober-Gladstone-Lager:

Wandert den Weg nach Ober-Gladstone. Verkauft alles, was Ihr nicht mehr wollt und deponiert den Rest auf Eurem Lagerplatz. Wie gewohnt geht´s zuerst in die Magiergilde. Dort wird Beute verkauft und die Zaubersprüche „Großer Vampir“ und „Dämonenfürst“ erworben. Vergeßt nicht die Klerikergilde aufzusuchen, um Euch körperlichen und geistigen Segen zu holen.

Den zweiten Teil der Lösung findet Ihr in der nächsten Power Play.

So bestehen Sie jeden Einstellungstest



Ihre Arbeitskraft ist das Wichtigste, was Sie zu verkaufen haben.
Und genau hier setzt diese neue CD-ROM an.
Im Crash-Training lernen Sie, wie Sie den Verlauf des Vorstellungsgesprächs bestimmen und zum Spitzenkandidaten unter den Bewerbern aufsteigen.
Keine Frage kann Sie mehr aus der Fassung bringen kann.
Jedes Wort sitzt und sogar Ihre Körperhaltung paßt. Mit Videos, Bildern, häufigen Fragen von Personalchefs, Checklisten, vorformulierten Briefen.



Nach einer schriftlichen Bewerbung folgt meist ein Einstellungstest. Doch was wird gefragt? Was muß man wissen? Mit diesem Training bereiten Sie sich optimal vor! Über 1.100 Fragen und Aufgaben aus den gängigen Tests!
• Logik • Konzentration
• Rechtschreibung
• Wortbedeutung
• Sprachkompetenz
• Wirtschaft • Biologie
• Medizin • Computer
• Geschichte • Kulturgeschichte • Politik...
Mit Übungs- und Prüfungsmodus zur Simulation realer Testbedingungen.

Vorstellungsgespräch
Hovermann, Claudia und Eike; 1998
ISBN 3-7723-**8403-X**
ÖS 238,–/SFr 25,–/DM **29,95***

Einstellungs Test
Urban, Albert; 1998
ISBN 3-7723-**8954-6**
ÖS 238,–/SFr 25,–/DM **29,95***

50 Jahre Franzis'

Franzis'

Franzis-Verlag GmbH, Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Tel.: 08121/95-1444, Fax 08121/95-1679 http://www.franzis.de

Cheat-Fundgrube von A bis Z

Jagged Alliance 2:

Kostja Siefen hat uns folgende Cheat-Codes zu dem Söldnerspektakel geschickt:

Haltet im Spiel [STRG] gedrückt und gebt dann nacheinander I, G, U, A, N, A ein. Daraufhin erscheint:
- Cheat-Level 1
- Cheat Level 2
- Logbuch aktualisiert

Jetzt steht die Benutzung der Cheats zwar im Logbuch, aber um Ehre geht es in Jagged Alliance 2 ja bekanntlich nicht.

Nun gibt es folgende Möglichkeiten:

[ALT] + E: Man sieht alle Gegenstände und Gegner
[ALT] + T: Der gewählte Söldner wird an die Cursor-Position teleportiert
[ALT] + O: Alle Gegner im Sektor werden eliminiert
[ALT] + D: Aktionspunkte des Söldners werden aufgefrischt
[ALT] + R: Volle Munition der Waffe
[ALT] + B: Neuer Gegner erscheint an der Position des Cursors
[ALT] + C: Ein Zivilist erscheint an der Position des Cursors
[ALT] + G: Ein neuer Söldner erscheint an der Position des Cursors
[ALT] + Y: Ein Roboter erscheint an der Cursorposition
[ALT] + 2: Söldner wird zu einem kleinen Monster
[ALT] + 4: Söldner sitzt im Rollstuhl (!)
[ALT] + 5: Söldner wird ein großes Monster
[STRG] + H: Söldner wird verletzt

Ein Cheat, der näherer Erläuterung bedarf, ist folgender:
Wenn man mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand oder eine Waffe im Inventar klickt, erscheint immer eine Detailansicht. In dieser Ansicht kann man durch Drücken von [ALT] + W durch alle Gegenstände, die im Spiel auftauchen, scrollen. Dabei lassen sich auch Waffen der Monster und natürlich alle MEGA-Waffen anwählen und benutzen. Es gibt sogar einen Raketenwerfer, der allerdings nicht im Spiel zu finden ist und auch nicht funktioniert, da er nur geplant war. Falls Ihr eines dieser Items übernehmen möchtet, erscheint es durch einen simplen Mausklick im Inventar des betreffenden Charakters.

Im Laptop-Modus können im übrigen auch noch ein paar Cheats verwendet werden:
[+]: Ihr erhaltet einen Geldbetrag von 100.000
[-]: Ein Betrag von 10.000 wird abgezogen

Star Trek: Birth Of The Federation

Startet das Spiel mit dem Zusatz „-Mudd" (Beispiel: C:\BOTF\Trek.exe -Mudd) und Ihr könnt folgende Cheatfunktionen aktivieren:
F9 – addiert 100 % zu Eurem Forschungsstand
F10 – Ihr bekommt 10.000 Credits
F11 – deckt die Karte auf

Warzone 2100



Zusätzlich zu dem dritten Teil unserer Komplettlösung in diesem Heft präsentieren wir außerdem noch ein paar nützliche Cheats für das Echtzeitstrategical von Eidos. Bitte beachtet, daß die Codes allerdings erst ab Version 1.01 funktionieren!
Drückt während des Spiels einfach [T], tippt den gewünschten Code ein und bestätigt die Eingabe mit [ENTER].

hallo mein schatz	– Ihr springt zur nächsten Mission
whale fin	– unbegrenzte Energie
time toggle	– Missionstimer an- bzw. ausstellen
get off my land	– alle feindlichen Einheiten werden zerstört
double up	– die Stärke Eurer Einheiten wird verdoppelt
kill selected	– die momentan angewählte Einheit wird vernichtet
biffer baker	– die Einheiten können beinahe nicht mehr zerstört werden
john kettley	– Wettereffekte wie Regen oder Schnee werden aktiviert
work harder	– alle momentanen Forschungen werden abgeschlossen
easy	– leichter Schwierigkeitsgrad
normal	– normaler Schwierigkeitsgrad
hard	– härtester Schwierigkeitsgrad
timedemo	– zeigt die Frame-Rate und weitere Informationen an
version	– zeigt Datum und Uhrzeit der Version des Spiels an

Wet Attack



Damit Ihr schneller an das Ziel Eurer Träume, nämlich in die Arme der drallen Lula, kommt, darf in CDVs feuchter Attacke auch geschummelt werden.

JACKPOT	– es gibt immer 1 Mio. dazu
MAKEITFASTER	– macht das ganze Programm etwas schneller
FREEBEER	– Endlich kommen mal ein paar Leute ins Freudenhaus
LIKEARABBIT	– Die Uhr läuft jetzt 60 mal schneller

Cheats für den 3D-Shooter-Modus:

BOMBERMAN	– ein Treffer vernichtet den Gegner
ARMAGEDDON	– Alle feindlichen Raumschiffe explodieren
DIFFUSE	– Unverwundbarkeit
FREEZE	– Gegnerschiffe stoppen
PEACE	– es erscheinen keine Gegnerschiffe mehr

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 16. Juli am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER



CD
+HEFT=DM
8,90

»Hooray for Bubis!« Viel Bier und viel zu wenig Sex: eine Band wie du und ich.

pic.: Banjee / Dalle

BLOOD-HOUND GANG

DER NEUE HAMMER
GRÖSSER!
DICKER!
BESSER!
164 SEITEN
HARTE FAKTEN

Außerdem: Samael ■ Testament ■ Soulfly ■ Primal Fear ■ Metallica ■ Machine Head ■ Grave Digger ■ Helloween ■ Limp Bizkit ■ Dokken ■ Therion ■ Metal Church ■ Guano Apes ■ Masters Of Reality ■ Suicidal Tendencies

VOLLTREFFER

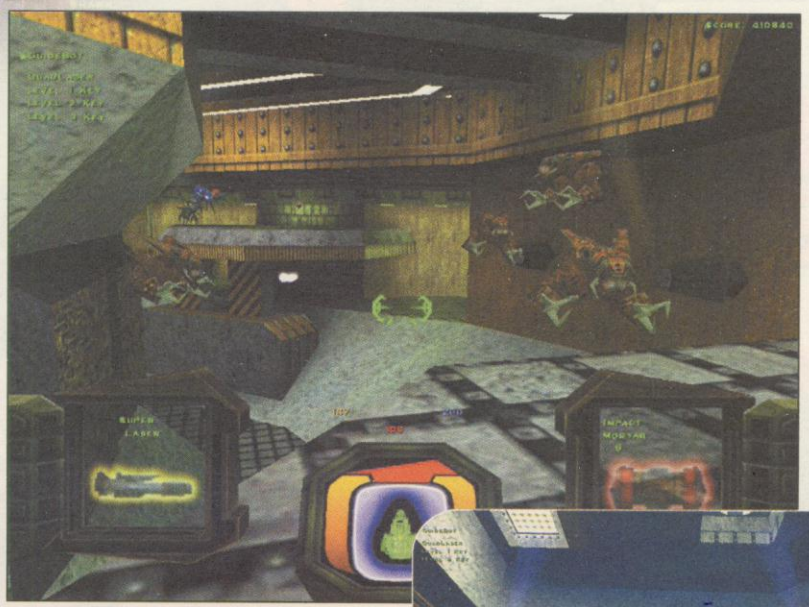
Desc

Gemächlich zum

Grandiose Fortsetzung der Tunnelballerei



Ein Geschützturm hat im Endeffekt unserer Feuerkraft nichts entgegenzusetzen



Noch haben uns die Roboter nicht bemerkt





Ab Mission 10 stehen insgesamt drei verschiedene Gleiter zur Wahl

Nach drei Jahren präsentiert Interplay nun endlich einen weiteres Sequel des schwindelerregenden Actionspektakels. Optisch auf Hochglanz poliert und mit neuen Features verfeinert, stellt Ihr Euch nun wieder Horden von amoklaufenden Robotern.

Schon die Introsequenz stimmt vortrefflich auf das bevorstehende, dritte Abenteuer im „Descent"-Universum ein: Nach Euren letzten Erlebnissen treibt Euer stark beschädigter Gleiter führerlos durch die Weiten des Weltraums. Kurz bevor das demolierte Schiff mitsamt seinem besinnungslosen Piloten im Orbit der Sonne zu verglühen droht, wird es von Traktorstrahlen erfaßt und an Bord einer Raumstation verfrachtet...



Die höchst effektive Microwave-Cannon in Aktion!

Knapp dem Tod entronnen, schwingt sich der Spieler sodann auf Bitten seiner Lebensretterin in einen neuen High-Tech-Gleiter. Abermals verwandeln sich nämlich willenlose Roboter in Killermaschinen. Ein obskurer Virus ist die Ursache für die Fehlfunktion und alles deutet darauf hin, daß der Mega-Konzern PTMC der Verursacher dieser Katastrophe ist. Und Ihr seid wieder einmal der gebeutelte Held, der dieser Sache auf den Grund gehen soll...

Nach einem Trainingslevel, in dem Ihr Euch mit der Steuerung des Gleiters vertraut machen könnt, müßt Ihr in über 15 Etappen die verschiedensten Aufgaben absolvieren, die vor jeder Mission in einem Briefing erläutert werden. Zusätzlich zu den regulären Spielabschnitten dürft Ihr außerdem noch ein paar geheime Areale erkunden, falls Ihr zuvor bestimmte Voraussetzungen erfüllen konntet. Diesmal flitzt Ihr allerdings nicht nur durch Tunnelsysteme oder Bergwerke, sondern wagt Euch auch in die freie Natur und braust über zerklüftete Planetenoberflächen. Unter anderem stattet Ihr Mond, Merkur, Titan

ent 3

Action-Höhepunkt



Ein Roboter der Baureihe RAS-3, „Stinger" genannt, versperrt uns den Weg

oder Mars einen Besuch ab, manövriert Euer Schiff durch die Häuserschluchten sowie U-Bahn-Schächte von Seoul und landet an Bord eines Raumkreuzers. Als Orientierungshilfe bewährt sich dabei eine neu gestaltete, beliebig dreh- und zoombare Automap, die Ihr während des Spielgeschehens aufrufen könnt. Ebenso ist es möglich, sich jederzeit die jeweiligen Missionsziele sowie das Briefing in Erinnerung zu rufen.
Im Gegensatz zu den Vorgängern stehen im jüngsten Sproß der Saga insgesamt drei unterschiedliche Gleiter zur Auswahl. Die ersten Level müßt Ihr zwar mit einem PyroGL-Modell bestreiten, ab dem siebten Spielabschnitt könnt Ihr jedoch stattdessen auch hinter den Armaturen eines Schiffes Marke Phoenix Platz nehmen. Habt Ihr dann das neunte Kapitel erfolgreich abschlossen, gesellt sich noch ein weiteres Flugobjekt namens Magnum-AHT in dem Auswahlbildschirm hinzu. Die Schiffstypen

ARSENAL



Laser Cannon
Die Standardwaffe, mit der jeder Gleiter zu Beginn in doppelter Ausführung bestückt ist.



Super Laser
Die durchschlagskräftigere Variante der Laser Cannon.



Vauss Cannon
Die Vauss Cannon ist mit einer Chaingun vergleichbar und verbindet eine extrem hohe Feuerrate mit enormer Durchschlagskraft.



Mass Driver
Haltet Ihr bei dieser Waffe die Feuertaste gedrückt, wird der Sniper-Modus aktiviert und Ihr könnt Gegner über große Distanz mit einer vernichtenden Energieentiadung aufs Korn nehmen.



Napalm Cannon
Pyromanen freuen sich über diesen effektiven Flammenwerfer, mit dem sich ein feuriges Inferno entfachen läßt.



EMD Gun
Eine Knarre, bei der Ihr das Zielen etwas vernachlässigen könnt: Die elektro-magnetischen Entladungen suchen sich selbständig ihr Opfer.



Microwave Cannon
Die Energiewellen der Microwave Cannon schmelzen über kurz oder lang jede Panzerung.



Plasma Cannon
Eine Salve grüner Plasma-Geschosse schicken beinahe jeden Gegner über den Jordan.



Fusion Cannon
Je länger Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, desto verheerender ist die Zerstörungskraft dieser Waffe.



Omega Cannon
Fixiert einen Widersacher mit den beiden Energiestrahlen und zapft ihm damit seine Schildenergie ab!



Concussion Missile
Diese Raketen mit hochexplosivem Sprengkopf gehören zur Grundausstattung Eures Gleiters.



Homing Missiles
Hat sich das Infrarot-Zielsuchsystem auf einen Feind kalibriert, lassen sich die explosiven Flugkörper nur noch durch waghalsige Manöver abschütteln.



Frag Missile
Bei der Detonation dieser Missile werden die Kontrahenten in der näheren Umgebung mit einem Regen von Schrapnellen traktiert.



Guided Missile
Nach dem Abschuß lenkt Ihr die Guided Missile selbst zu dem gewünschten Ziel.



Impact Mortar
Mit seiner gigantischen Explosion reißt dieses Geschoß alle Gegner in der unmittelbaren Umgebung ins Verderben.



Napalm Rocket
Dieser Flugkörper verwandelt einen Raum im Handumdrehen in ein Flammenmeer.



Smart Missile
Bei der Detonation einer Smart Missile werden Plasma-Projektile freigesetzt, die automatisch nahegelegene Ziele anvisieren.



Cyclone Missile
Während des Fluges setzt dieses Geschoß sechs hitzesuchende Mini-Raketen frei, die sich dann quasi auf das bedauernswerte Opfer stürzen.



Mega Missile
Der Name ist aussagekräftig genug – selbst die dicksten Gegner sind der Sprengkraft dieses Zerstörungswerkzeuges nicht gewachsen.



Black Shark Missile
Beim Aufprall generiert die Black Shark Missile ein Kraftfeld, das – vergleichbar mit einem Strudel – alles in der näheren Umgebung ansaugt.





Jetzt heißt es schnell reagieren! Der Tank feuert mit Mega-Missiles auf uns.

Unseren Plasma-Geschossen hält der Mech nicht mehr lange stand





Mit einer dreidimensionalen Automap findet Ihr Euch in den Levels zurecht



Nach ordentlichem Beschuß zerreißt es Gegner mit prächtigen Explosionen

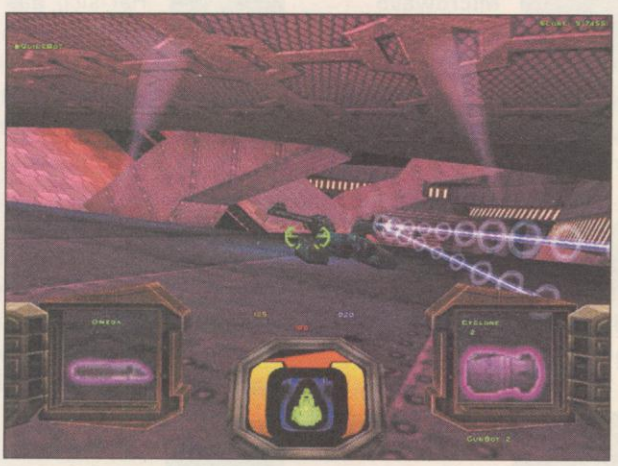


unterscheiden sich dabei abgesehen von ihrem Desgin unter anderem durch die Ladekapazität und die Abmessungen voneinander.

Garstige Gesellen mit Persönlichkeit

Eine Vielzahl von infizierten Maschinen, allesamt mit unterschiedlichen Verhaltensmustern ausgestattet, macht Euch in den Regionen das Leben schwer. Stationäre Geschütze, kleine, wendige Drohnen, instektenähnliche Modelle, Tanks oder regelrechte Kolosse wie die vierbeinigen Juggernauts, die an die ATATs aus „Star Wars“ erinnern, behindern Euer Vorankommen. Auch der Thief-Bot, der Euch Waffen sowie andere Ausrüstungsgegenstände stibitzt, ist in manchen Leveln unterwegs und entpuppt sich wieder als echter Plagegeist. Daneben trefft Ihr zuweilen auf besonders imposante, einzigartige Gestalten wie den Homunculus oder den Super-Thief-Bot, die Ihr in zähen Auseinandersetzungen eliminieren müßt.

Damit Ihr gegen die mechanischen Bestien einigermaßen gewappnet seid, bekommt Ihr die stattliche Anzahl von insgesamt 20 unterschiedlichen Verteidigungswerkzeugen (s. Kasten) spendiert, mit denen Ihr Euer Schiff bestücken könnt. Unterteilt in primäre und sekundäre Waffensysteme, verfügt Ihr damit über ausreichend Feuerkraft, um selbst dem robustesten Widersacher über kurz oder lang den Garaus zu machen.



Glück gehabt! Der Schuß ging daneben

Der Guide-Bot, Dein Freund und Helfer

Auf den Guide-Bot, der im zweiten Teil als unentbehrlicher Pathfinder durch die verwinkelten Örtlichkeiten fungierte, müßt Ihr in „Descent 3“ nicht verzichten. Statt ihn wie im Vorgänger aufspüren und aus seinem Gefängnis befreien zu müssen, steht Euch der Blechkamerad jetzt gleich von Anfang an – quasi als zusätzlicher Passagier Eures Gleiters – zur Verfügung. Per Tastendruck könnt Ihr den nützlichen Helfer auf die Reise schicken und ihm eine umfangreiche Palette an Befehlen erteilen, so daß er Euch zu wichtigen Schauplätze und Items führt oder einfach nur neben Eurem Schiff herfliegt. Durch spezielle Power-Ups läßt sich der

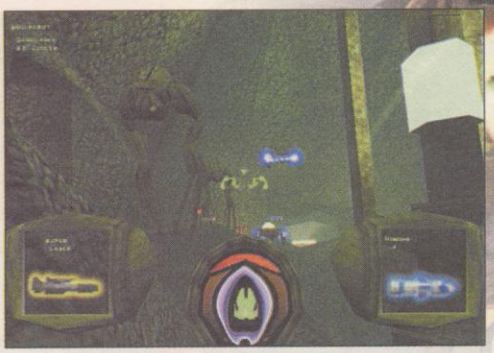


Mit dem Bot „Tubbs“ ist nicht zu spaßen

Funktionsumfang des Gesellen außerdem erweitern. Mit einem Feuerlöscher ausgerüstet, kann er Flammen ersticken, falls die Außenhülle Eures Schiffes einmal Feuer gefangen hat. Der Guardian-Zusatz bewirkt stattdessen, daß der Bot für eine begrenzte Zeitspanne Euren Gleiter umkreist und angreifende Widersacher unter Beschuß nimmt.

Ein Erlebnis für Augen und Ohren

Für die visuelle Präsentation von „Descent 3" sind gleich zwei unterschiedliche Technologien zuständig. Fliegt Ihr durch Gänge und Korridore futuristischer Bauwerke, kommt eine auf die Realisation von Räumen und diesbezüglicher Strukturen spezialisierte Engine zum Einsatz. Das Leveldesign verwöhnt dabei den Spieler mit hochdetaillierten Texturen, wobei Zerstörungswerkzeuge bleibende Schäden in Form von Einschußlöchern oder Brandflecken hinterlassen. Wasseroberflächen oder Lavaseen reichen zudem in puncto Qualität an die „Unreal"-Optik heran. Feuer, Rauch und Nebel bzw. Dunst vermag die Grafikengine ebenso brillant auf den Bildschirm



Die Roboter kommen bedenklich nahe... Feuer frei!



Der Homunculus ist einer der imposantesten Widersacher



Mit dem Sniper-Modus des Mass Drivers können wir diesen Widersacher ganz nah heranzoomen

Die interaktiven Abenteuer von Blake & Mortimer

The Time Trap

Gehen Sie mit Mortimer an Bord eines Chrongraphen, einer Maschine zur Erforschung der Zeit und Sie werden in die Vorzeit, als noch Dinosaurier über die Erde streiften, ins Mittelalter, und ins 51. Jahrhundert versetzt. Als Opfer der Machenschaften des teuflischen Professor Miloch müssen Sie mit allen Fallen fertig werden, die Sie auf Ihren Reisen erwarten.



ÖS 398,-/SFr 45,-
DM 49,95*

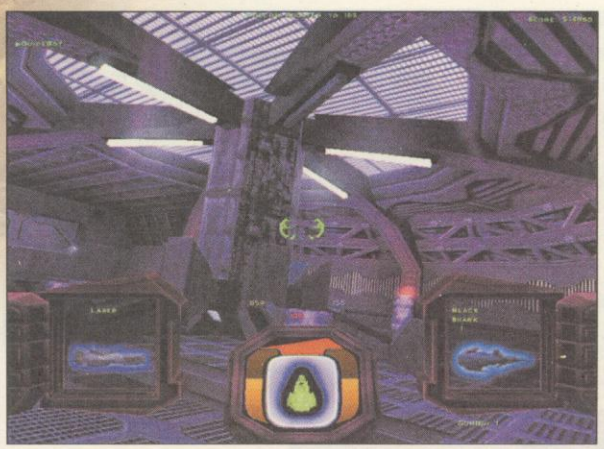
The Time Trap
ISBN 3-7723-8264-9

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax: 08121/95-1679
http://www.franzis.de

*Unverbindliche Preisempfehlung

Franzis'

4/99



Diesen Raum haben wir bereits gesäubert



Eines der mächtigsten Ungetüme ist zweifellos der vierbeinige Juggernaut



Da bekommen wir es gleich mit einer ganzen Horde von Robotern zu tun

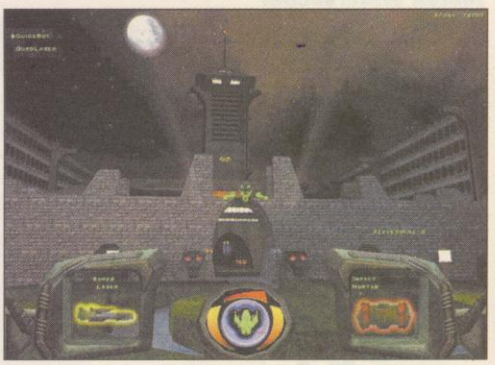
zu zaubern, wie Spiegelungen oder auch Lichteffekte in den verschiedensten Farben. Sobald Ihr unter freiem Himmel agiert, nimmt ohne Verzögerung eine an Flugsimulationen angelehnte Technologie die Arbeit auf. Diese Engine zeichnet nicht nur für die Darstellung des Terrains, sondern auch für Witterungsverhältnisse verantwortlich. Es ist schon enorm atmosphärisch, wenn bei einem Gewitter der Regen auf die Scheiben des Cockpits prasselt oder bei frostigen Temperaturen auf dem Jupitermond Europa die Schneeflocken langsam zu Boden rieseln.

Gerade Explosionen werden in „Descent 3" besonders berauschend in Szene gesetzt. Kontrahenten zerplatzen mit einem gewaltigen Feuerball und qualmende Trümmer fliegen in alle Himmelsrichtungen, wobei die Druckwelle der Detonation unter Umständen Euren Gleiter beschädigen kann. Nicht alle Gegner zerbröseln aber prompt nach intensiven Beschuß in ihre Einzelteile, manchen Bots könnt Ihr noch eine zeitlang bei ihrem Todeskampf zusehen. Einige drehen sich wie wild um die eigene Achse, bevor ihnen – begleitet von bläulichen Energieblitzen, die über ihren blechernen Körper zucken – die Schaltkreise durchschmoren. Andere hingegen fangen Feuer und stürzen einer brennden Fackel gleich dem Erdboden entgegen oder zerschellen an einer Wand. Die Effektpalette reicht sogar bis hin zur Verzerrung von Polygonen.

Diesem visuellen Genuß wurde eine adäquate Soundkulisse (aufgenommen in Dolby Surround) entgegengesetzt. Technoide Beats und synthetische Klangspielereien untermalen recht passend das Geschehen. Fliegt man in einem Raum, lassen sich die hier umtriebigen Roboter zudem anhand ihrer individuellen Geräusche identifizieren, noch bevor man sie eigentlich zu Gesicht bekommen hat.

Netzwerk-Anarchie

Abgesehen von den abwechslungsreichen Einzelspieler-Missionen empfiehlt sich „Descent 3" für ausgiebige Multiplayer-Sessions in lokalen Netzwerken oder via Internet. Mit einem umfangreichen Repertoire von teils höchst einfallsreichen Spielmodi bietet sich der Titel für lange Zocker-Nächte geradezu an. Neben „Anarchy", das dem Deathmatch herkömmlicher Ego-Shooter entspricht, und seiner diversen Varianten, fehlt das beliebte Capture The Flag ebenso wenig wie ein Coop-Game, wo Ihr mit Freunden in den Single-Player-Leveln auf Roboterjagd gehen könnt. An ausgefalleneren Teamspielen sorgen dazu „Monster Ball" (ein großer Ball muß ins eigene Tor manövriert werden, um zu punkten) oder das komplexe „Entropy" (Ihr müßt Stützpunkte des Gegners erobern) für Kurzweil. *cis*



Auf der Erde müßt Ihr in das PTMC-Hauptquartier eindringen

Name: .....Descent 3
Genre: .....Action
Hersteller: .....Outrage
.....Entertainment/Interplay
Schwierigkeit: ..... einstellbar
Preis: .....zirka 90 Mark
Steuerung: .....Tastatur, Maus,
.....Gamepad, Joystick
Spiel: .....Englisch
Anleitung: .....Englisch
Multiplayer: .....bis 16; Seriell,
.....Modem, IPX, TCP/IP

Minimum:P200 MMX, 32 MB RAM, 4x CD, ca. 210 MB HDD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 8x CD, ca. 500 MB HDD

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
87%	89%
GRAFIK 82%	
SOUND 85%	
SPIELTIEFE 64%	

SUPER



Chris Peller

Anfangs war ich etwas skeptisch, ob es den Entwicklern von Outrage Entertainment mit ihrem Titel tatsächlich gelingt, das Spielprinzip neu zu beleben. Meine Bedenken wurden zerstreut, denn „Descent 3" entpuppt sich letztendlich in beinahe allen Belangen als eine würdige Fortsetzung. Man vermißt zwar das rasante Fluggefühl der beiden Vorgänger (man scheint über die Planetenoberflächen regelrecht zu kriechen) und die Grafik offenbart trotz der beeindruckenden Opulenz so manche Ecken und Kanten, doch ansonsten präsentiert sich das „Descent"-Universum von seiner schönsten Seite. Die erweiterte Funktionspalette des Guide-Bot, die markanten Gegner, die facettenreichen Missionen sowie die komplexen Level garantieren lang anhaltenden Spielspaß. Neben all der Ballerei bietet „Descent 3" sogar noch eine annehmbare Puzzledichte. Abgerundet durch einen stimmige Soundtrack und einen hervorragenden Multiplayer-Modus, ist „Descent 3" somit einer der Action-Höhepunkte dieses Sommers.

Unreal Mission-Pack:
Return To Na Pali

Vor einem Jahr setzte „Unreal" in visueller Hinsicht neue Akzente im Bereich der Ego-Ballereien. Aufgrund der ersten offiziellen Missions-CD für das Shooter-Schwergewicht können schießfreudige Zeitgenossen der ungastlichen Welt jetzt einen weiteren Besuch abstatten. Den Spieler erwartet ein neues Abenteuer, dessen Storyline an das Ende des Originals anknüpft. Manövrierunfähig durchs All treibend, wird der Gleiter, mit dem Ihr von dem Planeten flüchten konntet, von einem Kriegsschiff aufgegabelt. Man findet jedoch heraus, daß Ihr ein Sträfling seid und beauftragt Euch sogleich mit einer brisanten Mission: Ihr werdet auf Na Pali zurückgeschickt und müßt das Wrack der Prometheus suchen. An Bord dieses Schiffes befinden sich nämlich wichtige Daten über geheime Waffenexperimente, die Ihr sicherstellen sollt. Als Belohnung für Euren Trip verspricht man Euch die komplette Begnadigung. Kaum wurdet Ihr auf dem Gestirn abgesetzt, erkennt Ihr jedoch, daß dieser Auftrag alles andere als ein gemütlicher Spaziergang ist. Glücklicherweise wurde Euer Waffenarsenal immerhin um drei neue Schießprügel (eine Assault-Rifle, ein Granaten- und ein Raketenwerfer) bereichert. Mit dieser Feuerkraft ausgerüstet, müßt Ihr Euch altbekannte Feinde wie die Skaarij oder Mercenaries vom Leib halten. An neuen Widersachern trachten Euch neben ekligem Spinnengetier und kleinen Reptilien die Elitesoldaten des terranischen Militärs nach dem Leben. *cis*

Minimum: P233 MMX, 32 MB RAM, 4x CD



Pfui Spinne!



GUT

Aufgrund der soliden Single-Player-Kampagne kann man dieses Add-On Fans empfehlen, obwohl es sonst nur drei neue Waffen, ebensoviele Gegner und eine Handvoll frischer Multiplayer-Maps bietet.

Name: ...Unreal Mission-Pack: .....Return To Na Pali
Genre: .....Action
Hersteller: Legend Entertainment/ .....GT Interactive
Preis: .....ca. 40 Mark
Multiplayer: .....bis 16; Modem, ...IPX, TCP/IP

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
79%	84%

GRAFIK	89%
SOUND	84%
SPIELTIEFE	45%

Mouse Scanner Digitizer Multimedia Joystick Video Netzwerk

Genius
For PC-Gamers

NEU !
MaxFighter F-31D
Mit 14 programmierbaren Funktionen, Ruder & Digitaler Schubkontrolle, Cooli-Hat und der Genius Digital-Center Software.

MaxFire G-08
Acht-Tasten Gamepad mit griffigem Steuerkreuz. Genius Digital-Center Software zur Tastenbelegung

Flight2000 F-23 DIGITAL
Digitaler Joystick mit acht programmierbaren Tasten, Schub & Ruderkontrolle und Cooli-Hat.
USB oder Gameport-Version

Info. (02173) 9743-27
Fax (02173) 9743-17
www.genius.kye.de

Genius ist eingetragenes Warenzeichen der KYE Systems Corp. © 1999 KYE Systems Europe GmbH

Dungeon

Es ist schön,

Die brillante Rückkehr in die Welt des Bösen

Nach vierjähriger Entwicklungszeit anno 1997 erschienen, war „Dungeon Keeper" Peter Molyneux' letzter Geniestreich, bevor der Stardesigner Bullfrog verließ. Zwei Jahre später treten nun die Ochsenfrösche auf sich alleine gestellt Molyneux' Erbe an und veröffentlichen eine Fortsetzung zu seinem Abschiedsgeschenk. Und wieder erliegt der Spieler der Faszination des Bösen, wenn er mit seinen Monsterhorden ein Fantasy-Königreich erobern und alles Gute ausrotten soll...

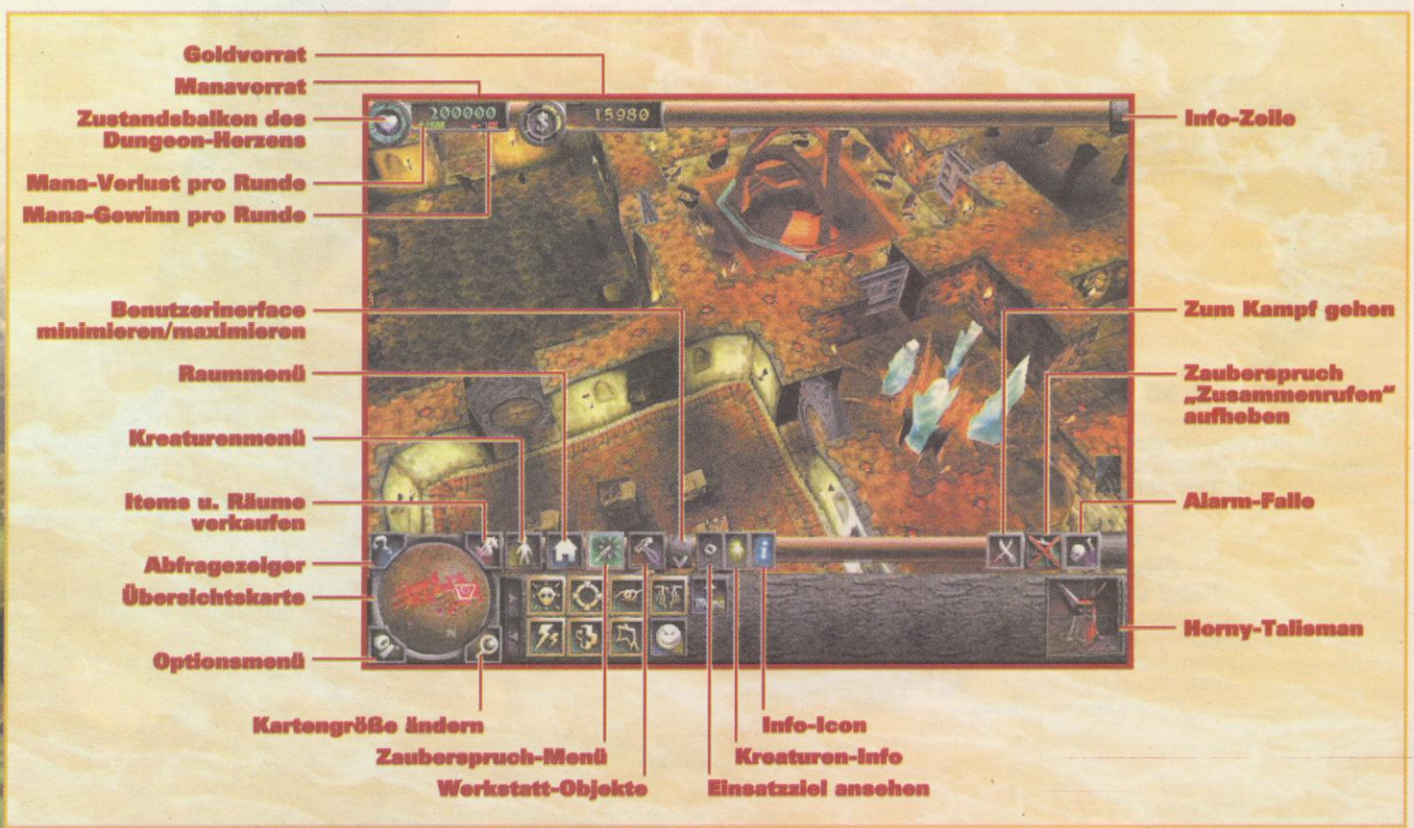


Da schlagen Männerherzen schneller: Eine Eiserne Jungfrau auf dem Weg in die Folterkammer



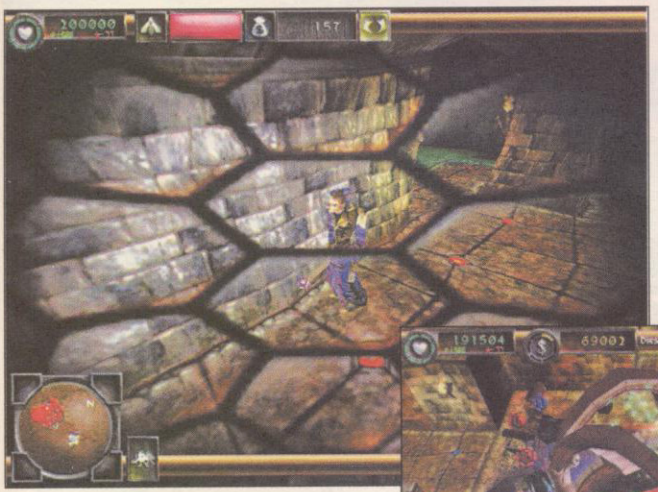
Die ersten Schritte eines bösen Herbergsvaters

Im Vergleich zum Vorgänger hat sich an dem Spielprinzip mit seinem hohen Suchtfaktor nichts geändert. Im herkömmlichen Einzelspieler-Feldzug müßt Ihr abermals mit Euren kleinen Helfern, den Imps, einen Dungeon bauen, garstige Gesellen anlocken und schließlich mit Eurer Armee die widerlich guten Herrscher der Territorien bzw. rivalisierende Keeper plattmachen. Habt Ihr ein Areal erobert und Euren Gegner vernichtet, erscheint Horny, um den Portal-Edelstein des dahingeschiedenen Kontrahenten an sich zu nehmen, und Ihr dürft in die nächste Pro-



Keeper 2

böse zu sein



Die Welt aus der Sicht eines Glühwürmchens



Wir attackieren das Dungeon-Herz eines anderen Keepers

vinz weiterziehen. Während so nach und nach das gesamte Königreich der Helden dem Bösen anheim fällt, seht Ihr dabei auf das Geschehen entweder aus der Vogelperspektive, einer isometrischen Ansicht oder einer von drei eigenhändig konfigurierbaren Blickwinkeln herab.



Bevor Ihr in einer Region das Gute ausmerzen könnt, will jedoch zuerst einmal der Dungeon gebaut werden. Kernstück des unterirdischen Bauwerkes ist das sogenannte Dungeon-Herz, das unter allen Umständen beschützt werden sollte. Gelingt es Feinden nämlich, dieses pulsierende Etwas zu zerstören, habt Ihr den Feldzug verloren und müßt den letzten Abschnitt von vorne beginnen oder einen alten Spielstand laden.

Startet Ihr eine Mission nur mit einem Dungeon-Herz als Ausgangspunkt und einer Handvoll Imps (magische Wesen, die für Euch die Drecksarbeit erledigen und sich durch die Erde buddeln), gilt es einen heimeligen Unterschlupf mit den diversen Räumlichkeiten zu erschaffen. Dazu wählt Ihr mit der Hand des Bösen (Eurem Mauscursor im Spiel) quadratische Felder des Erdreiches aus und weist per Linkslick nun Eure Imps an, Tunnel zu graben oder auch – falls Ihr gleich ein größeres Gebiet markiert habt – ein ganzes Areal mit ihren Spitzhacken freizulegen. Wurde die Erde entfernt, legen die kleinen Arbeitstiere in dem ausgeschachteten Bereich Fliesen. Erst dann könnt Ihr mittels des Raumauswahlmenüs den Verwendungszweck des leeren Platzes bestimmen und ihn in eine Schatzkammer etc. umwandeln. Um Monster in Eurer Herberge begrüßen zu können, müssen Eure Imps außerdem den Weg zum nächstgelegenen Portal freilegen und dieses beschlagnahmen. Euer Dungeon sollte zu diesem Zeitpunkt mindestens mit einem Schlafsaal und einer Hühner-



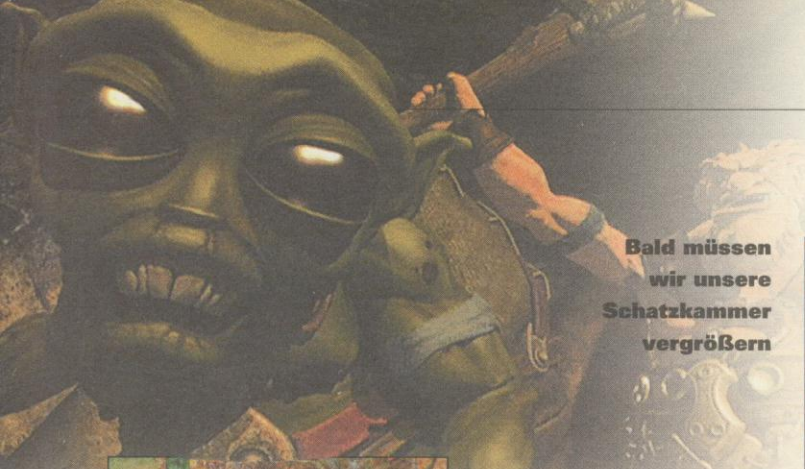
Unsere Untertanen trainieren fleißig



In der Hühnerfarm geht es rund!



Gefangene verwandeln sich im Kerker in Skelette





Bald müssen wir unsere Schatzkammer vergrößern



Hoffentlich hält unsere Abwehr dieser Heldenattacke stand!



Bis zur nächsten Mahlzeit unternimmt Nosferatu einem kleinen Spaziergang



Trolle und Teufler produzieren in der Wekstatt weitere Fallen



farm ausgestattet sein, damit die angelockten Vasallen nicht schnell wieder das Weite suchen. Haben letztendlich ein paar Kreaturen ihr Lager in Eurem Domizil aufgeschlagen, ist es ratsam, einen Trainingsraum einzurichten, in dem sie dann ihr kämpferisches Geschick verbessern. Bis zur vierten Erfahrungsstufe können die Wesen durch das Eindreschen auf hölzerne Heldenatrappen und das Beschießen von sich bewegenden Zielscheiben aufsteigen, darüber hinaus gewinnen Eure Unholde in realen Auseinandersetzungen weiteres Know-How. Je mehr verschiedene Örtlichkeiten Eure Behausung umfaßt, desto unterschiedlichere Geschöpfe finden sich ein. Welche Monster Ihr durch die diversen Räume in Euren Dungeon lockt, entnehmt Ihr der Übersicht.

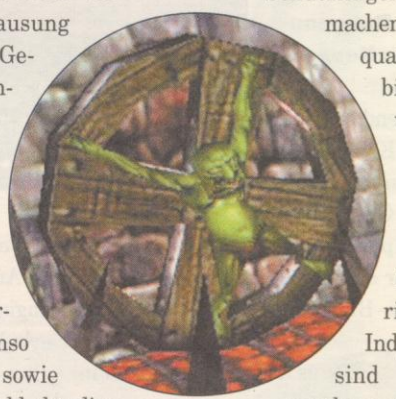
In der Welt von Dungeon Keeper ist allerdings nichts umsonst. Jede Kreatur, die sich in Eurem Gemäuer häuslich niedergelassen hat, verlangt ein regelmäßiges Gehalt. Ebenso kostet das Einrichten von Räumen sowie das Training Eurer Untergebenen Geld, das die Imps in Form von Gold- oder – in selteneren Fällen – Edelsteinvorkommen abbauen und zum Dungeon-Herzen transportieren müssen. Übersteigen Eure finanziellen Reserven gar einen Betrag von 16 000, benötigt Ihr eine Schatzkammer, um größere Summen horten zu können.



It's Party-Time! Im Kasino hat ein Geschöpf den Jackpot geknackt.

Fiese Fallen und mächtige Magie

Sobald Euer Dungeon blüht und gedeiht, solltet Ihr Euer schmuckes Eigenheim gegen ungebetene Gäste wie die in dem Landstrich umherstreifenden eklig-edlen Ritter, gutmütigen Zwerge oder frommen Mönche schützen. Früher oder später will dieses Gesindel Euch und Euren Schützlingen nämlich den Garaus machen. Um Eindringlingen ein qualvolles Ende zu bereiten, bietet sich das Auslegen von hinterhältigen Fallen an, die in der Werkstatt gegen einen gewissen Geldbetrag von Trollen oder Teuflern hergestellt werden. Vorrichtungen wie Blitz-, Indy-, Gas- und Alarm-Falle sind Eingeweihten bereits aus dem ersten Teil ein Begriff. Ferner könnt Ihr nun automatisch auf Feinde schießende Kanonen postieren, mit einem Auslöser mehrere Mechanismen miteinander koppeln oder ahnungslose Kontrahenten mit messerscharfen, plötzlich aus dem Boden hervorschnellenden Speeren pfählen. Aufdringliche Helden lassen sich auch mit der Angstfalle ins Bockshorn jagen, untote Gesellen zeigen sich von diesem abschreckenden Hokuspokus jedoch wenig beeindruckt.



Weitaus aktiver könnt Ihr selbst mit Hilfe von Zaubersprüchen ins Geschehen eingreifen. In der Bibliothek Eures Dungeons forschen sowohl Zauberer als auch Vampire in alten Schriften nach magischem Wissen. Die Resultate stehen in der Rubrik „Keeper-Zauber" zur Anwendung bereit. Mit Eurem bösen Händchen könnt Ihr in dem Menü den gewünschten Spell anwählen und dann auf eine Kreatur Eurer Wahl anwenden. So seid Ihr in der Lage, angeschlagene Wesen zu

heilen, Gold oder weitere Imps zu erschaffen, Erdbeben auszulösen (um beispielweise die verstärkten Wände eines feindlichen Domizils zu schwächen) und mit dem bösen Blick noch nicht erkundete Bereiche der jeweiligen Region einzusehen. Widersacher dürft Ihr zudem mit dem Donnerschlag strafen, in wehrloses Federvieh verwandeln oder einer Gehirnwäsche unterziehen, so daß sie auf ihre eigenen Leute losgehen. Um Zauber überhaupt aussprechen zu können ist Mana vonnöten, das sich mit der Zeit allerdings automatisch wieder auffrischt. Falls Eure Untergebenen im Tempel zu den dunklen Göttern beten, kommt dies Eurer spirituellen Ressource ebenso zugute, wie das Erobern einer Managruft. Habt Ihr alle vier Teile des Horny-Talismans gefunden, dürft Ihr außerdem den gehörnten Sensenmann heraufbeschwören, was aber einen beträchtlichen Vorrat an Mana voraussetzt.



In der Haut eines Monsters

Eine besondere Bedeutung muß man dem „Symbiose"-Zauber beimessen. Wie schon im Vorgänger, könnt Ihr durch diesen magischen Spruch in den Körper von jedem Eurer Geschöpfe schlüpfen und dann in der Ich-Perspektive durch den Dungeon laufen, widerwärtige Helden bekämpfen oder Fallen Eurer Gegenspieler aus dem Weg räumen. In diesem Modus verfügt Ihr auch über die speziellen Fähigkeiten des jeweiligen Charakters, was Euch ungeahnte Möglichkeiten eröffnet. Und wer wollte nicht schon einmal als Vampir umherwandeln, die Gestalt einer Fledermaus annehmen und durch die Gegend flattern? Ebenfalls unterscheidet sich in manchen Fällen die optische Wahr-

Lockmittel für Kreaturen

Räume	Angelockte Kreatur
Dungeon-Herz	Imp
Schlafsaal	Goblin + Glühwürmchen
Schlafsaal + Bibliothek	Zauberer
Schlafsaal + Trainingsraum	Salamander
Schlafsaal + Kasino	Schurke
Schlafsaal + Werkstatt	Troll
Schlafsaal + Werkstatt + Hühnerfarm	Teufler
Schlafsaal + Wachraum	Schwarze Elfe
Kerker	Skelett
Schlafsaal + Folterkammer	Eiserne Jungfrau
Friedhof	Vampir
Schlafsaal + Arena	Schwarzer Ritter
Schlafsaal + Tempel	Schwarzer Engel





Feen traktieren einen unserer Goblins



Ein Salamander ist durch das Portal in unseren Dungeon gekommen

nehmung und dementsprechend seht Ihr beispielsweise als Glühwürmchen die Umgebung durch die Facettenaugen eines Insekts. Stirbt das Wesen, in dessen Haut Ihr gerade steckt, wechselt das Geschehen automatisch wieder in den Third-Person-Modus zurück.

Teuflisch schöne Optik

Den auffälligsten und zugleich gravierendsten Unterschied gegenüber dem ersten Teil stellt das schicke neue Grafikgewand von „Dungeon Keeper 2" dar. Fackeln erhellen Räume und Gänge mit ihrem flackernden Lichtschein, Wasseroberflächen sind ständig in Bewegung und schlagen Wellen und Feuereffekte wie die brennenden Fußspuren, die Horny während seiner Wanderung durch einen Schauplatz hinterläßt, sind nur wenige Beispiele für den Augenschmaus, der den Spieler bei diesem Sequel erwartet. Angefangen von den putzigen Imps bis hin zur eisernen Jungfrau mit ihrem aufreizenden Latex-Outfit wurden die Charaktere ebenso ansprechend gestaltet. Neben dem optischen Genuß sind es aber vor allem die kleinen, witzigen Details, die dem Spiel das gewisse Etwas verleihen. So kann es schon einmal passieren, daß Eure Untergebenen im Schlafsaal eine Party steigen lassen und zu 70er Jahre Disco-Sound die Hüften schwingen. Das gleiche Bild bietet sich einem, wenn eines der Geschöpfe im Kasino den Jackpot knackt. Sehenswert sind zudem Zauberer und Trolle, die betrunken durch die Gegend torkeln, nachdem sie sich einen Drink zuviel genehmigt haben, nicht zu vergessen die kurzen Videosequenzen nach einem erfolgreich absolvierten Level.

Außer im großen Feldzug können sich Einzelspieler noch in Gefechten gegen computergesteuerte Keeper austoben. Möchtet Ihr Euch stattdessen lieber ganz in Ruhe mit der Hege und Pflege Eures Dungeons beschäftigen, solltet Ihr den Spielmodus „Mein Traum-Dungeon" wählen. Bis zu vier Keeper können darüber hinaus ihr diabolisches Geschick in Multiplayer-Partien unter Beweis stellen. *cis*



Zauberer und Vampire forschen in der Bibliothek nach neuen Zaubersprüchen

Name: .....Dungeon Keeper 2
Genre: .....Genre-Mix
Hersteller: .....Bullfrog/EA
Schwierigkeit: .....variabel
Preis: .....zirka 90 Mark
Steuerung: .....Tastatur, Maus
Spiel: .....Deutsch
Anleitung: .....Deutsch
Multiplayer: ...bis 4; IPX, TCP/IP

Minimum:P200 MMX, 32 MB RAM, 8x CD, ca. 300 MB HDD
Empfohlen: PII300, 64 MB RAM, 24x CD, D3D-kompatible 3D-Beschleunigerkarte

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
90%	86%

GRAFIK	84%
SOUND	80%
SPIELTIEFE	85%

SUPER

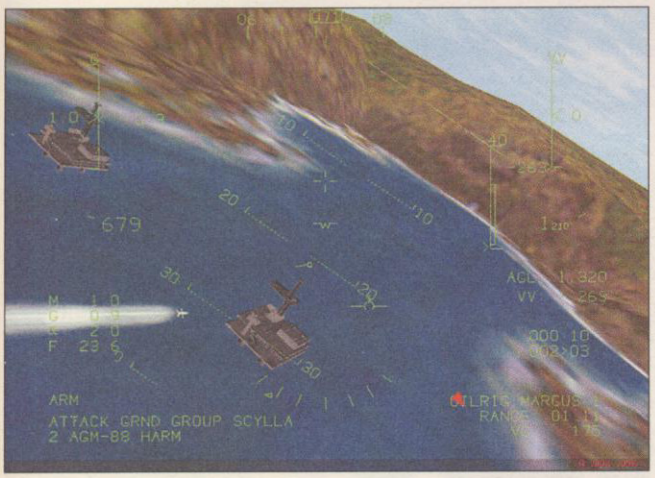


Chris Peller

Für manche mag „Dungeon Keeper 2" nur ein grafisch verbesserter Aufguß des Vorgängers sein, für andere hingegen ist auch der zweite Teil wieder das absolute Suchtmittel. Im Vergleich zum Original darf man zwar keine genialen Innovationen erwarten, doch das Gameplay begeistert einen noch immer. Optisch macht das Sequel einfach was her. Der Ego-Modus, einer der größten Schwachpunkte des ersten Teils, ist jetzt schlichtweg eine Wucht. Wer nicht als Vampir, schwarzer Ritter etc. durch seinen Dungeon geschlendert ist, der läßt diesmal ein wirklich phantastisches Feature außer Acht. Da drückt man bei den gelegentlichen Clipping-Fehlern und der in teilweise etwas ungeschickt übersetzten Begriffe schon mal gerne ein Auge zu. Falls jemand – aus welchen Gründen auch immer – den ersten Teil ignoriert hat, sollte zumindest jetzt in die „Dungeon Keeper"-Welt eintauchen. Ich könnte jedenfalls Stunden damit verbringen, nur meinen Geschöpfen dabei zuzusehen, wie sie durch die Gänge meines Bauwerkes wuseln.

F-22 Lightning 3

Der nunmehr dritte Teil bietet gewohnte Kost ohne herausragende Neuerungen



Bald dürfte der Feind ein Rohstoffproblem haben

Novalogic verzichtet auf Experimente und bietet abermals actionlastige Kost, die auch Gelegenheitsflieger anspricht. Mit der F-22 dürft ihr wieder einmal in einem Krieg kräftig mitmischen. Die verfügbaren Waffensysteme bieten alles, um Luft- und Bodenziele dem Erdboden gleichzumachen – mit einer kleinen Besonderheit: Diesmal steht auch ein atomarer Sprengkopf zur Verfügung, der bestimmt nicht jedermanns Sache ist. Vorgesehene Ziele wie Flughäfen werden eigentlich mit konventionellen Mitteln ausgeschaltet. Es mag makaber klingen, doch so eine Massenvernichtungswaffe, kommt gerade Einsteigern zugute, denn ein genaues Zielen ist verständlicherweise nicht nötig.

Die Einsätze bieten die kriegsüblichen Aufgaben von Patrouillen, über Geleit- und Verteidigungseinsätze, bis hin zu Offensivmaßnahmen. Die unterschiedlichen Witterungsverhältnisse, wie beispielsweise kräftige Stürme, kommen vor allem bei Force-Feedback-Joysticks besonders zur Geltung. Die Grafik sieht sehr gut aus, selbst dann, wenn es am Boden nur wenig Objekte zu betrachten gibt. Bei entsprechender Hardware könnt Ihr bis zu einer Auflösung von 1024 x 768 Punkten die Kämpfe „genießen". Wie bereits bei den Vorgängern, handelt es sich um eine starre Kampagne, was nichts anderes bedeutet, als daß jede Mission erfolgreich abgeschlossen werden muß, um voranzukommen. Selbstverständlich stehen Euch Flügelmänner zur Verfügung, denen Ihr unterschiedliche Kommandos geben könnt.

Über Novalogics eigenen Internet-Multiplayerdienst „Novaworld" dürft Ihr gegen menschliche Gegner antreten, entweder im direkten Zweikampf via Deatchmatch oder im Teammodus. Der Dienst ist kostenlos, es fallen nur die Telefongebühren an. Kleinere Duelle per Modemdirektverbindung oder im heimischen Netz werden ebenfalls unterstützt. *mw*



Die A-Bombe als fragwürdiges Mittel

Minimum:P200, 32 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Empfohlen:PII/266, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger



Von hinten ist es immer am schönsten, ob der Pilot das auch so sieht?



Name: .....F-22 Lightning 3
Genre: .....Simulation
Hersteller: .....Novalogic
Schwierigkeit: .....mittel
Preis: ..... ca. 80 DM
Steuerung: ....Joystick, Tastatur
Spiel: .....englisch
Anleitung: .....englisch
Multiplayer: ....Modem (2), IPX, ...TCP/IP (128)

GUT



Maik Wöhler

Nichts Neues an Novalogis Himmel. Der dritte Teil bietet die gewohnte Kost mit ein paar Detailverbesserungen hier und da. Die Simulation geht mehr in Richtung Action, und das Flugmodell ist nicht unbedingt etwas für Hardcore-Simulanten. Einsteiger wird's freuen, auch wenn der Einsatz eines Atomsprengkopfes nicht jedem Gefallen wird. Bei der Auswahl des Einsatzzieles, einem Flughafen, kommt es mir fast so vor, als hätten die Programmierer versucht, die moralische Kurve zu kriegen, indem sie keine Stadt als Angriffsziel auswählten. Ob es gelungen ist, mag jeder für sich beurteilen, vergessen sollten wir nur nicht, daß es sich trotz allem „nur" um ein Spiel handelt. Mir persönlich mißfallen fehlende Dynamik in der Kampagne und das oftmals rätselhafte Flugmodell. Dennoch ein gutes Produkt, das gerade bei den Gelgenheitspiloten seine Käufer finden könnte. Dennoch sollte sich Novalogic für den nächsten Teil echte Neuerungen einfallen lassen. Probefliegen vor dem Kauf heißt die Devise!

SPIELSPASS

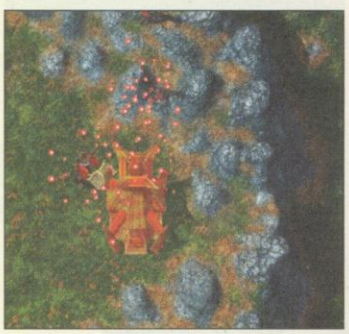
SOLO	MULTI
74%	82%

GRAFIK	76%
SOUND	74%
SPIELTIEFE	28%

Total Anni King

Cavedog dreht die Zeit zurück, von fernster Zukunft in tiefste Warcraft-Vergangenheit

Das entlegene Reich Darien hatte bereits eine jahrtausendelange, wechselvolle Geschichte hinter sich, als der weise Herrscher Garcaius daranging, abzudanken, um die Macht an seine Kinder zu übergeben. Er hatte mit Schwert und Zepter das Land weise regiert, von den alten Dämonen befreit und zu Wohlstand geführt. Er teilte es in vier Teile: Der Erstgeborene, der pragmatische Elsin erhielt Aramon, einen gut entwickelten Kontinent voller Städte und Handelswege. Die wilde Thirsha erhielt das Dschungelland Zhon, dessen barbarische Stämme und waldbewohnenden Raubtiere schon bald zu ihren treuen Untertanen wurden. Der düstere Lokken wurde zum Regenten über das unwirtliche Taros eingesetzt, in dem uralte Ruinen und Geheimnisse zu finden waren. Die Jüngste, Kirenna, erhielt wegen ihrer Liebe zum Ozean die Insel Veruna und beherrschte schon bald nicht nur ihren Hauptsitz, sondern alle Meere Dariens. Die vier Herrscher waren durch äonenalte Magie beinahe unsterblich geworden und führten ihre Untertanen über Jahrhunderte hinweg. Nun bahnt sich ein neuer, erheblicher Konflikt an, ein tiefer Riß zieht sich durch das einstmals friedliche Reich. Aramon und Veruna auf der einen Seite gegen Taros und Zhon auf der anderen, Licht gegen Schatten, Schwerter gegen Magie. Wer vor einiger Zeit in der Power Play den Vorbericht gelesen hat, weiß noch: Feuer, Wasser, Luft und Erde, die vier antiken Elemente, standen für die vier Seiten Pate. Hier kommt endlich der Spieler ins Bild, der in einer langen, verschlungenen Kampagne die Geschicke der vier Teilreiche mitgestaltet. Anders als in den anderen Echtzeitstrategiespielen habt Ihr nicht die Wahl zwischen jeweils einer Missionsfolge pro beteiligter Seite. Die Story führt Euch hier durch alle Schauplätze und läßt Euch immer wieder auf einer anderen Seite Partei ergreifen. Das bewirkt einen hohen



Ein Magierturm, auf einer Klippe errichtet, schleudert seine Blitzstrahlen weit in das Feindesland



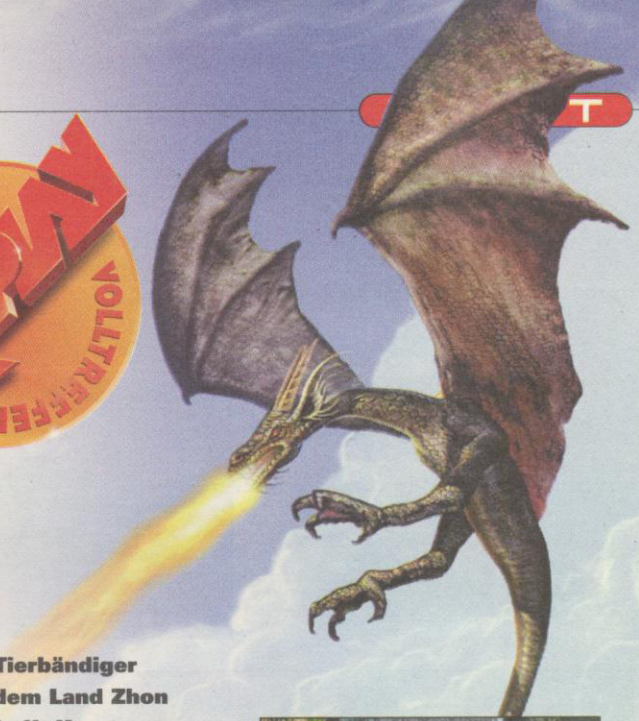
Flottenoperationen bieten schon optisch so einiges



Die Zauberinnen Verunas errichten Verteidigungstürme, während Schwertkämpfer und Armbrustschützen den Brückenkopf gegen die anstürmenden Monsterhorden sichern

hilation:
doms





Der Tierbändiger aus dem Land Zhon erschafft Kreaturen auch ohne Hilfe von Gebäuden



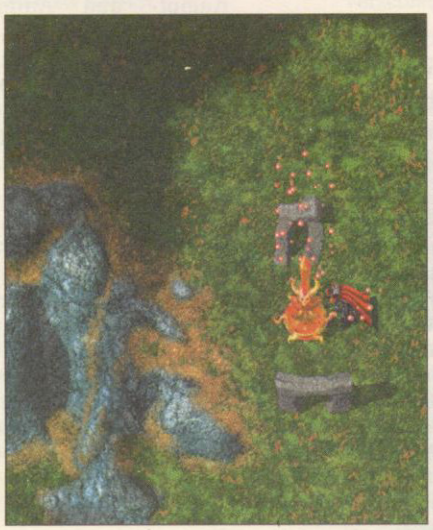


Als letztes Mittel setzt die dunkle Seite ihre fliegenden Feuerdrachen ein

Grad an Abwechslung, zumal auch die Missionsziele selbst recht unterschiedlich gestaltet sind. Vom klassischen Errichten der Basis und der Produktion einer möglichst großen Armee, die eine Festung des Feindes bezwingen kann, bis zu hinterhältigen Anschlägen auf gegnerische Würdenträger mit Hilfe eines einzelnen tarnfähigen Attentäters, ist alles vorhanden. Luftschläge mit feuerspeienden Drachen, Eskorten durch unwegsame Waldgebiete, amphibische Operationen mit Brückenkopfgefechten und immer wieder Landschlachten unter wechselnden Waffen stellen kurzweilige Anforderungen an den Neuling im Lande Darien. Dabei ist aber die Lernkurve erfreulich flach gehalten, erst ab etwa der zehnten Mission treten Schwierigkeiten ins Bild. Bis dahin macht Ihr Euch mit Steuerung und Einheitentypen vertraut. Ganz im Stil von Warcraft & Co liegt dem Kriegsgeschehen eine Ressourcenwirtschaft zugrunde, allerdings in vereinfachter Form. Es gibt nur einen einzigen Rohstoff: Mana, der magische Äther, der zwar überall vorhanden und verfügbar ist, sich aber vor allem an den heiligen Orten konzentriert. Diese sollte man daher tunlichst in seinen Besitz bringen und Magnetsteine darauf errichten. Die Magier stellen mit Hilfe des Mana Gebäude her, auch die Einheiten aller vier Seiten entstehen aus dem unsichtbaren Grundstoff. Fans von Warcraft oder Age of Empires werden sich mühelos zurechtfinden. Wer schon den Vorläufer, die SciFi-Strategie Total Annihilation, gespielt hat, wird sogar eine ganze Reihe von Ähnlichkeiten entdecken. Das fängt bei der Optik an. Die bewährte Grafikengine wurde mit neuen Landschaften, Objek-



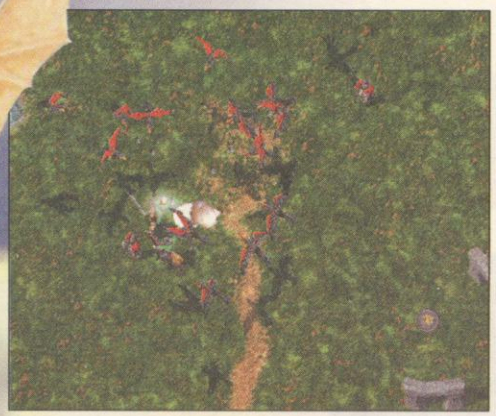
Die Hauptbasis der Truppen von Taros mit den beiden Ausbildungszentren



Lokken, der düstere Fürst, erschafft einen Magnetstein







Wie in modernen Zeiten – die Luftüberlegenheit macht's



Mauern und Tore schützen unsere Ansiedlung



Ein interessantes Match – Langbogenschützen gegen einen Zauberer auf einem fliegenden Teppich (psst, er hat verloren)

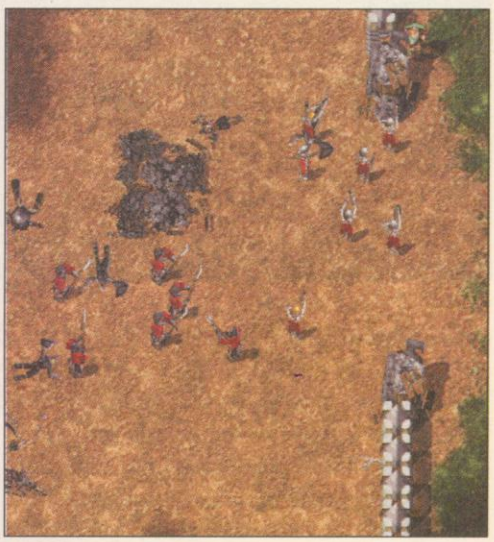
Name	Total Annihilation: Kingdoms
Genre	Echtzeitstrategie
Hersteller	Cavedog
Schwierigkeit	einfach
Presi	ca 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 16, TCP, IPX

ten und Gebäuden versehen, die Einheiten sind nun deutlich größer – es wirkt sozusagen „hineingezoomt". Das hat den Nachteil, daß alles etwas pixeliger aussieht, die grafische Präsentation kommt also reichlich konventionell daher und alles andere als aufregend. Die Einheiten wirken mitunter – bei genauem Hinsehen – etwas grobschlächtig. Das System der verbesserten Baueinheiten und Fabriken wurde ebenfalls recycelt. Zu Anfang stehen nur



Schon stürmen die Horden der Finsternis gegen unsere Burgmauern – aber sie haben keine Chance

einfache, wenig schlagkräftige Units zur Verfügung, die andererseits auch nicht viele Ressourcen kosten. Die mächtigsten Kämpfer der Stufe drei entstehen in weiterentwickelten Gebäuden. Die Balance wurde aber verschoben, extreme Massenschlachten dürften auch in Multiplayergefechten weniger oft vorkommen als im Hi-Tech-Weltraumkonflikt zwischen Arm und Core. Bei der Kette der Entwicklungen und Gebäude unterscheiden sich die vier Seiten ebenfalls – manchmal werden Kämpfer direkt vom Magier erzeugt, in anderen Fällen benötigt Ihr dazu spezielle Gebäude. Habt Ihr genügend magische Erfahrung und höchstrangige Priester erworben, dann kommen Euch die Götter Eures Kontinents bzw Elementes zu Hilfe – allerdings nur, wenn sie Lust haben. Dann jedoch, in diesen seltenen Zufallsmomenten, hat der Feind überhaupt



Axtschwingende Henker und Skelettbogenschützen erstürmen die Festung der ekelhaften Feinde

nichts zu lachen. Durch die ebenfalls vom Vorgänger übernommenen umfangreichen Befehlsfunktionen (Einheiten gruppieren, Wegpunkte, Baureihenfolgen etc.) ist das Spiel komfortabel zu bedienen. Sehr stimmungsvoll wirkt außerdem die reichlich mittelalterliche Musik, die das Kampf- und Aufbaugeschehen dezent untermalt. *fe*

Minimum: P 200, 32 MB RAM, 100 MB HD, 4 x CD, SVGA Grafik
Empfohlen: P 300, 64 MB RAM, 16 x CD



SPIELSPASS

SOLO	MULTI
85%	84%
GRAFIK 80%	
SOUND 78%	
SPIELTIEFE 71%	

GUT



Fritz Effenberger

Von Cavedog kann man Qualität erwarten. Der Nachfolger zum gefeierten Echtzeitstrategie-Dauerbrenner Total Annihilation weist nicht nur eine Reihe von Ähnlichkeiten auf, sondern bringt auch originelle Ideen, eine schlüssige Hintergrundstory, einfache Bedienung und eine Menge Abwechslung. Sowohl in der Solo-Kampagne als auch in Einzel- und Multiplayergefechten wirken sich die Unterschiede zwischen den vier Parteien deutlich aus. Warcraft-Spieler werden sich auf Anhieb wohlfühlen. Eine beschränkte Anzahl an Einheiten pro Seite läßt das Geschehen übersichtlich bleiben. Die Ressourcenwirtschaft mit nur einem Rohstoff – dem Mana – ist einfach zu kontrollieren. Auch Einsteiger und Gelegenheitsspieler werden mit TA: Kingdoms ihren Spaß haben. Erfahrene Spieler dagegen können sich in die Feinheiten und Unterschiede vertiefen. Mir persönlich hätte eine verbesserte Grafik gefallen; die reduzierte Anzahl der Einheiten nutzt auch eher dem Einsteiger.

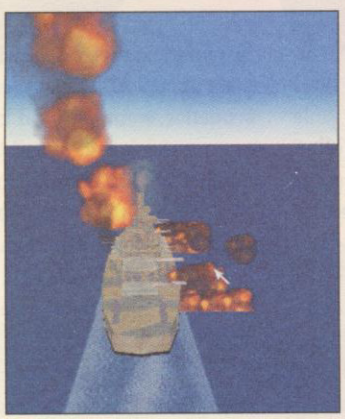
Fighting Steel

Erbitterte Seegefechte mit den größten Schlachtschiffen der Marine-Historie – SSI gibt Geschichtsunterricht

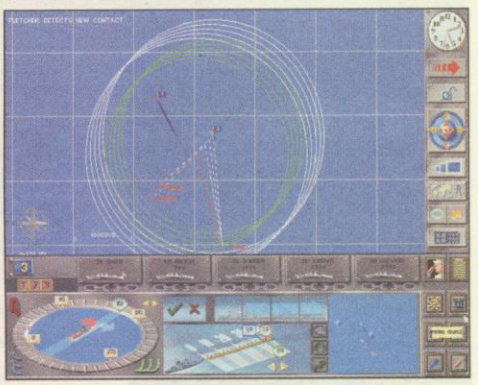
Ganz anders als im kürzlich erschienenen Jane's Fleet Command geht es in SSIs Marine-Epos nicht um aktuellen Krieg zur See, sondern um die gute (?) alte Zeit, in der noch heldenhaft mit Artillerie und Torpedos, ohne Fernlenkraketen, Überschalljets und Satellitenaufklärung gekämpft wurde. Der gewaltige Verbrauch an meterdicken Stahlpanzerplatten in den 40er Jahren unseres Jahrhunderts erscheint hier in neuem, dreidimensionalem Licht. Auf Seiten der USA, des britischen Empire, des japanischen Kaiser- oder deutschen Reichs stecht Ihr als Befehlshaber einer Flotte von Großkampfschiffen in See. Unter ca. 1000 verschiedenen Typen, die im Spiel vertreten sind, gruppieren sich schnelle Zerstörer, leichte und schwere Kreuzer und die mächtigen Schlachtschiffe zu einzelnen Divisionen, denen Ihr historisch korrekt Befehle gebt. Dabei kann es durchaus sein, daß eine Division aus nur einem einzelnen Schiff besteht. Das Zielen übernehmen die (virtuellen) Kapitäne, sie tun das nicht einmal schlecht. In Tag- und Nachtgefechten bestimmt Ihr Geschwindigkeit, Kurs und die Wahl der eingesetzten Waffen. Je nach Lage kann es sich z.B. in einem Nachtgefecht durchaus lohnen, der eigenen Zerstörerflottille den Gebrauch der – relativ schwachen – Bordartillerie zu verwehren, bis das anvisierte feindliche Großkampfschiff in Torpedoreichweite ist. So könnt Ihr auch ohne den Einsatz von 40-Zentimeter-Geschützen der Bismarck, dem Stolz der deutschen Reichsmarine, beim eleganten Sinken zusehen. Durch die Kampagnen der vier seekriegführenden Hauptnationen, zahlreichen Einzelszenarien und einem variantenfreudigen Schlachtengenerator geht auch die Munition (der Langzeitspielspaß) nicht so schnell aus. Im Multiplayergefecht teilen sich bis zu vier Bildschirmadmirale die verschiedenen Divisionen des jeweiligen Szenarios. *fe*



Wasserfontänen schießen hoch, wenn eine Salve schwerer Geschosse einschlägt



Mündungsfeuer und Einschläge sind als lohendes Feuer zu sehen



Auf dem strategischen Bildschirm lassen sich Waffenreichweiten, Rauchfahnen und der Beschuß beider Seiten darstellen

Name	**Fighting Steel**
Genre	Strategie
Hersteller	SSI/TLC
Schwierigkeit	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Steuerung	Maus, Tastatur
Spiel	deutsch
Anleitung	deutsch
Multiplayer	bis 4, TCP, IPX

Minimum: P 200, 64 MB RAM, 175 MB HD, 4 x CD, 4MB Grafik
Empfohlen: P 266, 8 x CD, 8 MB Grafik mit 3D-Karte

GUT



Fritz Effenberger

Beachtlich, was SSI da wieder vom Stapel gelassen hat. Zwar dauert es eine Weile, bis der Spieler sich in die Rolle des Flottenadmirals eingefunden hat, dann allerdings stellt sich anhaltender Spielspaß ein. Die Hürden auf dem Weg zum Kapitänspatent werden vor allem vom Interface aufgestellt, das leider weder intuitiv noch übersichtlich zu bedienen ist. Ihr müßt Euch in der Regel langwierig einen mausklickintensiven Pfad durch die verschiedenen Menüs bahnen – oder zügig die Tastaturbefehle erlernen. Nur wenn die einzelnen, zur Verfügung stehenden Funktionen auch genutzt werden, ist ein klarer Sieg zur See in Sichtweite. Für einen erfahrenen Bildschirmadmiral hält Fighting Steel langanhaltenden Spielspaß bereit. Zahlreiche Missionen, unzählige Schiffstypen und ein flexibler Schlachtengenerator führen zu immer neuen Herausforderungen. Flottere Bedienbarkeit im Verbund mit einer aktualisierten Grafik, die trotz 3D-Karte eher im unteren Mittelfeld des momentan Möglichen rangiert, hätten dem Spiel ein „Super" beschert.

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
77%	79%
GRAFIK 69%	
SOUND 61%	
SPIELTIEFE 65%	

www.activision.com

Heavy Soldaten

Klein, schnell und gefährlich – die angriffslustigen Kampfmaschinen sind wieder da!



Raketen- und Granatwerfer sind willkommende Mittel im Fernkampf



Taktisch klug nimmt dieser Gear den Gegner mit Granaten unter Beschuß



Dieser Konvoi wird seinen Zielort nie erreichen

Die Geschichte ist kurz erzählt. Terra Nova, einst Kolonie der Erdregierung, steht erneut im Mittelpunkt des Interesses. Die mittlerweile unabhängigen Bewohner des Planeten wollen natürlich ihre Freiheit wahren. Ein Krieg steht bevor und die Menschen von der alten Heimat fahren auch sofort starke Geschütze auf. Eine Antimateriebombe wird im Herzen der Metropole Piece River plaziert. Eine Sekunde später erinnern nur noch Trümmer an die riesige Stadt. Trotz verheerender Verluste an Material und Leben lassen sich die Bewohner Terra Novas keinesfalls einschüchtern. Flugs wird ein spezielles Einsatzkommando aufgestellt, um den Feind endgültig zurückzudrängen. Ihr schlüpft in die Rolle das kommandierenden Offiziers und spielt entsprechend der Position eine Schlüsselrolle in dem Freiheitskampf.

In der futuristischen Welt von Heavy Gear 2 kommen auch weiterhin Soldaten zum Einsatz, lediglich deren Arbeitskleidung hat sich total verändert. Spezielle Roboter, etwa drei Meter groß, dienen als Kriegsgerät. Diese Modelle unterscheiden sich in etlichen Punkten von der Konkurrenz aus der Battletech-Reihe. Durch die geringeren Abmessungen sind sie wesentlich schneller, wendiger und lassen sich dadurch besser manövrieren. Es gibt zwei Fortbewegungsmöglichkeiten. Zum einen können die zweibeinigen Gears sich normal per pedes bewegen, doch spezielle, an den Füßen montierte Antriebsräder, erhöhen die Geschwindigkeit drastisch, was allerdings auf Kosten der Wendigkeit geht. Weiterer großer Unterschied zu den riesigen Mechs sind die nicht fest montierten Waffen. Eure Gears verfügen über voll funktionsfähige Hände, mit denen Ihr Waffen wechseln, ablegen und auch aufnehmen könnt. Sehr praktisch, wenn die Waffe eines erlegten Feindes im Sand liegt und Euch selbst die Munition ausgegangen ist. Die Steuerung ist frei konfigurierbar, wobei das Pro-



Flüsse bieten oft die einzige Gelegenheit, den Gegner geschickt zu umgehen

Gear 2

in Stahl





gramm bei Doppelbelegung einer Taste sofort warnt. Joystick und Maus lassen sich in Kombination mit der Tastatur verwenden. Wir empfehlen Euch zur Steuerung des Torso allerdings die Maus. Mit ihr lassen sich die Gegner besser anvisieren. Ein genaues Zielen mittels Joystick ist bei der Geschwindigkeit der Gefechte ein frustrierendes Unterfangen. Wichtig: Der Torso läßt sich unabhängig von der jeweiligen Laufrichtung drehen. Gerade Fans der Action-Shooter werden sich deshalb an die neuen Bewegungs- und Schußmöglichkeiten gewöhnen müssen.



Der Feind friert, wir machen ihm ein Feuer

Hightech

Trotz geringerer Abmessungen sind die Kampfroboter mit jeder Menge Technik ausgestattet, die das Leben des Soldaten erleichtern soll. Das HUD (Head-Up-Display) versorgt Euch mit allen nötigen Informationen. Der eingebaute Radar kennt zwei Modi. Bei passiver Funktion entdeckt Ihr Feinde später, werdet von denen jedoch ebenso spät bemerkt. Der aktive Modus hingegen erlaubt auch Einblicke in die Geländeformationen des Gebietes. So lassen sich Schluchten und Hügelketten schneller erkennen und entsprechende Vorgehensweisen im voraus planen. Über den Zustand sämtlicher verfügbarer Waffensysteme inklusive vorhandener Munition werdet Ihr rechts oben im Bild informiert. Einer der wichtigsten Fähigkeiten Eures Gears ist der Stealth-Status. Er sagt Euch, wie schnell Ihr von Feinden entdeckt werden könnt. Ein Balken, rechts unten im HUD positioniert, informiert Euch fortwährend über die Gefahr, erkannt zu werden. Abhängig ist die Stealth-Funktion von verschiedenen Faktoren. Sitzen oder Liegen erhöht die Chance, unentdeckt zu bleiben. Auch können Zusätze wie Störsender in den Gear eingebaut werden, um den Feinden das Leben zu



Bei bestem Wetter geht es an die Front zum Spielen

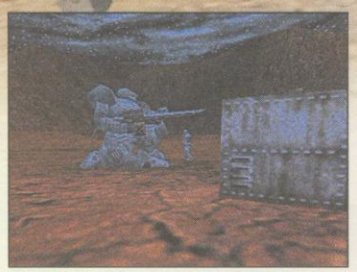


Der Zusammenstoß in dieser Schlucht endet mit gemütlichen Lagerfeuern



Die taktische Karte ist sehr oft hilfreich und sollte genutzt werden





Zwischensequenzen wie diese fügen sich nahtlos ins Geschehen ein



Er hätte besser zu Hause bleiben sollen



Knieend hinter einem Hügel warten wir auf den ahnungslosen Konvoi

Name	Heavy Gear 2
Genre	Action
Hersteller	Activision
Schwierigkeit	hoch
Preis	ca. 100 DM
Steuerung	Tastatur, Joystick, Maus
Spiel:	deutsch
Anleitung:	deutsch
Multiplayer:	IPX, TCP/IP (10)

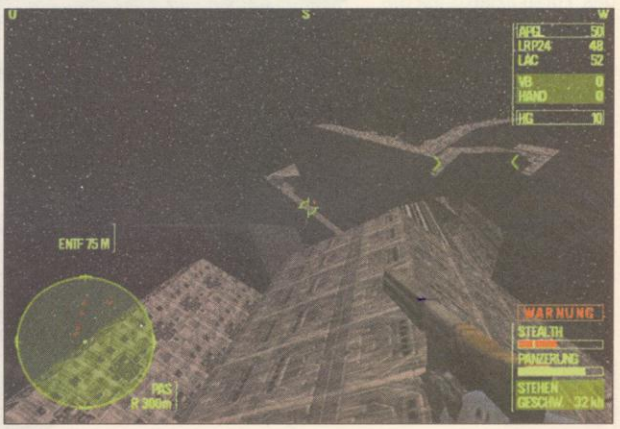
erschweren. Bei einigen Missionen ist es lebensnotwendig, nicht zu früh erkannt zu werden. Das beliebte Zusammenbauen eines Gears wird zu einer lebenswichtige Notwendigkeit vor den Missionen.

Der Roboter Marke Eigenbau

Niemand ist auf Dauer mit dem Gear „von der Stange" zufrieden. Im späteren Verlauf der Kampagne ist ein Anpassen des Gefährts an die Missionsziele unabdingbar. Im Labor dürft Ihr nach Lust und Laune herumexperimentieren. Zur Auswahl stehen dabei eine Vielzahl von Waffensystemen, die sich nicht nur in der Durchschlagskraft, sondern auch in der Reichweite unterscheiden. Auch nützliche Helfersysteme wie Backup-Sensoren, Lebenserhaltungssysteme oder gar Jetpacks lassen sich einbauen. Wenn auch die Düsen keinen Flug wie im „Mech"-Universum ermöglichen, helfen sie jedoch, Hindernisse durch einen gekonnten Sprung zu überwinden. Die Sprunghöhe hängt dabei natürlich vom Gewicht des Gears ab.

Atmosphäre

Grafisch führt Euch der Krieg gegen die ehemaligen Herrscher von der Erde durch unterschiedliche Regionen. Ob im Sumpf, im ewigen Eis, in trostlosen Wüsten oder Mondregionen – gekämpft wird überall. Einige Aufträge entführen Euch sogar ins All. Gefechte an der Außenwand eines riesigen Raumschiffes sehen nicht nur imposant aus, auch die Steuerung mittels Schubdüsen ist eine Herausfoderung für jeden Gear-Piloten. Das Flug- bzw. Schwebeverhalten wurde dabei akkurat umgesetzt. Der Soundtrack paßt hervorragend zur Geschichte und zum futuristischen Hintergrund. Die Synchronstimmen hingegen verlieren im direkten Vergleich zu den amerikanischen Originalen und wirken oft unmotiviert.



Kämpfe im All sind eine besondere Herausforderung

Neben der Kampagne

Wer mal wenig Zeit hat kann sich an einer der „historischen Missionen" versuchen oder die Instant-Action wählen. Gerade sie bringt aufgrund der Optionen in Hinblick auf Gegnerstärke und -anzahl sowie der Auswahl diverser Geländetypen viel Abwechslung. Um sich mit Freunden zu schlagen stehen die typischen Modi wie Deatchmatch, Team-Gefechte oder „Capture the Flag"-Varianten zur Verfügung. Bis zu zehn menschliche Kontrahenten können einander zeigen, wer der beste Gear-Pilot ist. *mw*

Minimum: P 233, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger
Maximaum: PII/300, 64 MB RAM, 3D-Beschleuniger

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
89%	85%
GRAFIK 82%	
SOUND 80%	
SPIELTIEFE 80%	

SUPER



Maik Wöhler

So schnell kann es gehen. Mechwarrior wird bereits nach kurzer Zeit vom Thron gestoßen. Heavy Gear 2 schafft es, dem Konkurrenten gleich in mehreren Disziplinen den Rang abzulaufen. Da wäre zum einen die Präsentation. Es gibt wesentlich mehr unterschiedliche Geländearten, und die abwechslungsreichen Missionen lassen keine Langweile aufkommen. Besonders die Aufträge im All sind eine echte Herausforderung. Die KI der eigenen Teamkameraden kann sich ebenfalls sehen lassen, auch wenn die Kameraden manchmal etwas übermotiviert das Feuer ohne direkten Befehl eröffnen. Leider steigt der Schwierigkeitsgrad schnell an und Veteranen der Mech-Kriege müssen sich zunächst an die Geschwindigkeit der Gefechte gewöhnen. Bei der Synchronisation hätte sich Activision mehr Mühe geben können. Die Dialoge wirken oft mehr als gestellt. Trotz der paar Mängel ist Heavy Gear 2 im Moment mein persönlicher Favorit. Für Käufer des ersten Teils ist der Nachfolger eh eine Selbstverständlichkeit.

Game It!

① 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h
Sa 9-16 h
0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisirrtümer und Druckfehler.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 13.6.99 *= noch nicht verfügbar am 13.6.
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Titel des Monats Juli:
PC Games Collection Vol. 1*
44,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere
TOP 10

Baldur's Gate	**69,99**
+dto. offizielles Add-On	**29,99**
+beides zusammen:	**94,99**
Braveheart*	**a.A.**
Discworld Noir*	**79,99**
Hidden & Dangerous*	**69,99**
Jagged Alliance 2	**59,99**
Kingpin*	**69,99**
Kurt	**64,99**
Panzer General 4	
Rückkehr nach Krondor	**69,99**
Streetwars*	**79,99**

PREISKNALLER
nur solange Vorrat reicht!

D-Info 99 29,99

3D Ultra Minigolf	34,99 SH
Element	24,99
7th Guest	19,99 N
A10 Cuba	14,99
A-Train	14,99
Abe's Odysee	24,99
Agent Armstrong	19,99 N
Akte Europa	29,99

Game It!-Hotlines
Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Ancient Evil	24,99
Arcade Pool 2	24,99
Army Men	24,99
Art of War Vol. 1	29,99
Art of War Addon*	29,99
Asteroids	19,99 N
Atlantis	29,99
Azrael's Tear	19,99 N
Babylon 5 Info	19,99
Baphomets Fluch	19,99
Baphomets Fluch 2	19,99 N
Battle Isle 2 + Data	24,99
Battle Isle 3	24,99
Battle Zone	24,99
dto. Levels	19,99
Betrayal in Antara	19,99
Birthright	19,99
Bleifuss 2	24,99
Bleifuß Fun	19,99
Bleifuß Rally	19,99 N
Brettspiele	14,99 N
Bundesliga Manager	14,99 N
Bundesliga M.Ch.Pack	29,99
C & C_1 Megabox	29,99
C 64 Spiele	12,99 N
Carmageddon (USK 12)	24,99
Catz 3	14,99 N
Caesar 1	14,99 N
Chessmaster 5000*	19,99 N
Civilization 2	24,99
Civil War General 2	19,99
Conflict Freespace & Data	19,99
Creature Shock	19,99
Creatures Deluxe	19,99 N
Cyber Wars (Storm+Data)	34,99
Dark Reign	19,99
Dark Reign Mission	19,99
Der Industriegigant	24,99
Descent 2	19,99 N
Destruction Derby 2	27,99
Dethkarz	29,99
Deathtrap Dungeon	24,99
Diablo	24,99
Diablo: Hellfire	22,99
Diablo: Diaboli. Tricks	24,99
Die by the Sword	24,99
Die by the Sword Mission	24,99
Die Fugger 2	19,99
Die große Schlacht je	**19,99**
(Ardennen, Gettysburg, Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail, Amerika)	
Die Kosmicks*	29,99
Die Siedler 2 Gold	24,99
Die Siedler 2 Mission	24,99
Dieadler 2: Die Besiedlung	24,99
Dogz 3	29,99
Dracula	19,99 N
Dragon Lore	19,99 N
Dune	19,99
Dungeon Keeper Gold	24,99
Dynasty General	34,99
Earthworm Jim	19,99 N
Eastern Front	29,99
Elisabeth I. Classic	24,99
Excessive Speed	14,99 N
Extreme Assault	24,99
F1 Grand Prix 2	24,99
F 1 Manager profess.	14,99 N
F 22 Raptor	19,99 N
Fallout	19,99 N
Fantasy General	19,99 N
Fields of Fire	24,99 P
Flottenmanöver	24,99
Floyd	19,99
G-Police	34,99
Gex 3D	29,99
Grand Prix Manager 2	24,99
Hanse 1480	29,99
H.E.D.Z. Win95	34,99 N
Heart of Darkness	24,99
Heroes of M&M 2	29,99
Hexen 2 Portal Praevus	29,99
Holiday Island	24,99
Hugo 5	24,99
Imperialismus	9,99
Imperium Galactica	24,99
Incubation	24,99
Incubation Mission	24,99
Indiana Jones 3+4	29,99
Interstate 76	19,99 P
I-Panzer 44	14,99 N
I-War	29,99
Kartenspiele	14,99 N
King's Quest 7	19,99
Leisure S. Larry 7	24,99
Lands of Lore 2*	29,99
Larry Collection	34,99 N
Lighthouse	19,99
Little Big Adventure 1	19,99
Little Big Adventure 2	29,99
Lode Runner	14,99 N
Lords of Magic Classic	29,99
Lucky Luke	24,99
Luftwaffe Commander	24,99 P
M1 Tank Platoon	24,99
Mah Jongg	19,99 N
Mana	19,99 N
Master of Orion	19,99
Mayday	29,99
Max 1	9,99 N
MAX 2	19,99 P
MDK	19,99
Mechwarrior 2	19,99
Mech 2 Mercenaries	19,99 N
Monopoly	29,99
Monopoly Star Wars	29,99
Motoracer 1	29,99 N
Moving Puzzle's	29,99 N
Nascar 2 + Track Pack	19,99
Need 4 Speed 2 SE	29,99
Nihilist	9,99
Outpost 1+2	19,99
Pandemonium 2	29,99
Panzer Commander	24,99 P
Pax Imperia	19,99
Perry Rhodan	34,99
Jazz Jackrabbit I.d.Unendl.	24,99
Phantasmagoria 2	27,99
Phantasmagoria 2(kein Index)	29,99
Pinball Classics Vol. 1	29,99
Pinball Classics Vol. 2	29,99
Pitfall	19,99 N
Pizza Connection	14,99 N
POD	19,99 N
Police Quest SWAT	29,99
Privateer 2: Darkening	29,99
Pro Pinball: Timeshock	24,99
Quiz & Co: Tiere	24,99 N
Rally Racing	14,99 N

Unser besonderer Service:
Versandkostenfrei!!
Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Alpha Centauri	79,99
C&C 3*	99,99
C&C 3+Dashboard*	149,99
Dungeon Keeper 2	89,99
Lands of Lore 3	79,99
Popolous 3	79,99
Sim City 3000	89,99

Red Baron 2 Classic	24,99
Resident Evil 1	24,99
Risiko Win95	29,99
Road Rash Classic	29,99
Robo Rumble	14,99 P
Schleichfahrt	24,99
Sens. World of Soccer	19,99
Seven Kingdoms	19,99 P
Shanghai 2 Drachenauge	9,99
Shanghai Dynasty	24,99 P

Geheimtip des Monats:
Mechwarrior 3 69,99
Die fesselndste Computer-Umsetzung der Mech-Saga
Jochen Rist
Nie zuvor war das Gefühl, in einem Riesenroboter zu sitzen, so gelungen und real
Udo Hoffmann
Die momentan beste Mech-Simulation
Martin Schnelle

PC Player 7/99 Gold

Sid Meiers Gettysburg	29,99
Silent Hunter Comm. Ed.	9,99
Sim Ant	14,99
Sim Copter	19,99
Sim City Classic	9,99
Sim Farm	14,99
Sim Life	14,99
Sim Tower	19,99
Skat	19,99 N
Speed Busters	24,99
Stars!	19,99
Theme Hospital	29,99
Tie Fighter	29,99
TOCA Touring Car*	24,99
Total Annihilation	29,99
Total Annih. Add-On	29,99
Total Air War	34,99
Transport Tyc+World Ed.	24,99
Trash It!	9,99
Trivial Pursuit	24,99
Trophy Bass 3	19,99
Ultima Race	14,99 N
Uprising Classic	22,99
VP Power Boat Racing	19,99 N
Wall Street Trader*	29,99
War in the Gulf	9,99
War Wind 2	19,99 N
Wargasm	34,99 N
Warhammer 2	29,99 N
Wing Commander 4	29,99
Wing Commander 5	59,99
World League Basketball	19,99 N
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
Z + Expansion Set	24,99
Zeppelin	9,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99

Game It!, Netzstatt & JE Computer
präsentieren die Offizielle
Deutsche Broodwar Meisterschaft
27.7. bis 1.8.99 in Berlin
Info's unter Tel. 030/403007-17 oder www.gameit.com/Broodwar

CD ROM

3D Ultra Deluxe	49,99
500cc Grand Prix	**39,99**
A-10 Warthog*	79,99
ACM 1918*	69,99
Action Hall of Fame	49,99
Actua Icehockey 2*	69,99
Age of Empire Gold	69,99
Age of Empire I	39,99
Age of Empire Miss. 2	24,99
Age: Aufstieg Roms	34,99
AH 64D Longbow 2	74,99
Airline Tycoon	34,99
Aironauts*	59,99
Alien v. Predator*	64,99

Unreal Tournement 69,99
Sofort vorbestellen = sichere Lieferung

Alien vs. Predator e.	79,99
Alpha Centauri siehe Sonderfeld	
Anno 1602	99,99
Anno 1602: Neue Inseln	39,99
Anstoss 2: Data	19,99
Anstoss Gold	49,99
Anstoß 3*	a.A.
Apache*	74,99
Army Men 2*	74,99
Asse der Tiefe	39,99
Attack of Saucerman*	69,99
Autobahn Raser	34,99
Axis & Allies	69,99
Baldur's Gate	67,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
+beides zusammen	94,99
dto. Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	29,99
Barrage*	69,99
battle of Britain*	69,99
Battlespire*	69,99
Big Race USA	44,99
Biing 2*	69,99
Bleifuß Compilation	39,99 N
Braveheart	a.A.
Bundesliga 99	74,99
Bundesliga Stars 2000*	89,99
Caesar 3	74,99
Caesar Gold	37,99
Carmageddon 2	69,99
Cart Precision Racing	74,99 N
Catan – die erste Insel	74,99 N
Civ: Call to Power	**74,99**
Civ 2 Multiplayer	39,99
Civ 2: Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	24,99
Civ 2+Data 1+2+Multi	89,99
Close Combat 3	69,99
Colin McRae Rally	69,99
Comanche 3.0 Gold	79,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos	74,99
dto. im Auftrag d. Ehre	54,99
C&C 3 – siehe Sonderfeld	
C & C 2 Megabox	59,99
Cosmopolitan: My Style	34,99
Creatures 2	69,99
D-Info 99	29,99
Daikatana*	69,99
Dark Colony	42,99
Dark Colony Mission	19,99
Dark Project	69,99
Darkstone*	79,99
Descent 3*	69,99
Delta Force	74,99
Der Korsar	67,99
Der Verkehrsgigant*	a.A.
Die Große Schlacht:	
Chickamunga	69,99
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	a.A.
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1	24,99
Die Versuchung	74,99
Die Völker	69,99
Discworld Noir*	79,99
Dodgem Arena*	69,99
Drakan*	79,99
Driver*	84,99
DSF 98/99 Saison Edition	34,99
DSF Golf 99*	44,99
DSF Pack	44,99
Dune 2000	69,99
Dune 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2*	siehe Sonderfeld
Earth 2150*	**64,99**
East Front 2*	69,99
Elder Scrolls: Red Guard*	64,99
Eliminator	59,99
Emergency	39,99
Emergency Addon*	29,99
ESPN Xgames Pro Boarder	74,99
European Air War	54,99
Expendable	64,99
Expert Pool*	69,99
F1 Racing Sim 2	49,99
F1 Racing Sim_2 Addon	29,99
F 16/MiG 29 Bundle	72,99
Falcon 4.0	69,99
Fallout 2	72,99
Fifa Soccer 99	84,99
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	77,99
Flanker 2.0*	69,99
Fleet Command	69,99

Playstation & N64 führen wir auch!

Flugsim's siehe Sonderfeld	
Former 1 97	34,99
Forsaken	49,99
Frankr. 98 Fußb. WM	42,99
Fritz 5	39,99
Future Cop	49,99
Gabriel Night 1+2+Lösung	39,99
Galaktor	39,99
Game Gallery	59,99
Gangsters	69,99
Genetic Evolution	74,99
Golf 99	39,99
Grand Prix Legends	39,99 P
Grand Theft Auto	39,99
Grand Theft Auto London	34,99
Grand Theft Auto Special	59,99
Grim Fandango	69,99
Gut gemischt*	74,99
Half-Life dt.	79,99
Hardwar	69,99
Hattrick Wins*	69,99
Heavy Gear 2*	79,99
Hellcopter	59,99
Heretic 2	79,99
Heroes of M&M 3	69,99
Hidden & Dangerous*	69,99
Homeworld	74,99
Hugo 6	59,99
Hugo Gold	39,99
Hugo XL*	44,99 N
Incoming	44,99 P
Imperialismus 2	74,99
Interstate 76 Nitro	42,99
Interstate 82*	79,99
Israeli Air Force	74,99
Jack Nicklaus Golf e.	74,99
Jagged Alliance 2	59,99
Jazz Jack Rabbit 2+1	39,99
Jazz Jack R. Mission	19,99
Jedi Knight + Mission	54,99 N
Jedi Alliance*	14,99 N
John Madden NFL 2000*	74,99
Judgement Force*	79,99
Kingpin*	69,99 N
Kings Quest 8	69,99
KKND 2 - Krossfire	59,99
Knights and Merchants	44,99
dto. Level CD Topware*	24,99
Kurt	64,99
Land der Hoffnung	74,99
Lander*	84,99
Lands of Lore 3 siehe Sonderfeld	
Legacy of Kain: Soul Raver	79,99
Leisure S. Larry Casino	47,99
Le Mans 24*	a.A.
Liberation Day	69,99
Links '99 dt.	79,99
Live Wire*	49,99
Lord of Magic + Data	64,99
dto.: Legends of Urak	29,99
Lords of Realms 2+Siege P.	34,99
Magic - die Zusammenkunft	67,99
hierzu: Spells of ...	34,99
Magic - Duel of Planes	69,99
Mankind	74,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 3*	69,99
Mephisto: Meisterschule	24,99
Mephisto: Schredder	24,99
Micro Machines 3	34,99
Midtown Madness	69,99
Midway Arcade*	54,99
MIG Alley*	74,99 N
Might & Magic 1 – 6	74,99
Might & Magic 7*	74,99
Monkey Island 1+2	22,99
Monkey Island 3	39,99
Monster Truck M.2	69,99
Moto Racer 2	79,99
Motocross Madness	69,99
Motor Mash*	49,99
Myst Special (1+2)	49,99
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99
Myth 2	69,99
Myth 2 US*	74,99
Nascar Revolution	79,99
Nascar Road Racing*	74,99 N
Nascar 99	34,99
NBA Live 99	79,99
Need 4 Speed 4	79,99
Newman Haas Racing	79,99
NFL Blitz*	79,99
NHL 2000*	79,99 N
N.I.C.E. 2	49,99 P
N.I.C.E. 2 Tune Up*	24,99
Nightlong	74,99
North vs. South	74,99
O.D.T.	79,99
Oddworld: Abe's Exodus	64,99
Official Formula One Racing	74,99
Outcast*	79,99 P
Outlaws	34,99
Panzerelite*	79,99
PC Action Archiv 98	24,99
PC Games Archiv 98	24,99
PC Games Cheats 3	24,99
PC Games Collection	44,99 N
PR: Die verbotene Stadt	34,99
Pharao	64,99
Pizza Syndicate	69,99
Police Quest Swat 2	69,99
Populus - The 3rd siehe Sonderfeld	
Mission hierzu*	24,99
Powerslide	74,99
Premier Manager 99	69,99
Pro 18 Golf*	79,99
Puma Street Soccer	69,99
Quest for Glory 5*	79,99
Rage of Mage	89,99
Rage of Mage 2*	89,99
Rail Road Tycoon 2	74,99
RR Tycoon 2 Mission	34,99
Rainbow Six Gold*	59,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rally Championship 99	74,99
Rayman Fun Pack*	74,99
Rayman Gold	34,99
Rebel Moon Revolution	69,99
Rebellion	69,99
Recoil	74,99
Red Jack	69,99
Redline	74,99
Rent-a-Hero	39,99
Republik	69,99
Requiem	69,99
Return to Krondor US*	84,99
Revenant*	74,99
Ring der Nibelungen	74,99
Road to Moscow*	**74,99**
Roller Coaster Tycoon	59,99
Rollcage	74,99
Rubiks 2000	34,99
Rückkehr nach Krondor*	69,99
Rugrats	
Abenteuerspiele	34,99 N
Freche Spiele	34,99 N
Rugrats Printshop	34,99 N
Rush 2: Extreme Racing	59,99
SAGA – Age of Vikings	69,99
Sanitarium	69,99
Savage Arena	59,99
Shadow Company*	74,99
Shadow of the Empire	34,99
Shogo	89,99
Shogun*	69,99
Silver	67,99P
Sim City 3000 siehe Sonderfeld	
Sim City 3000 Addon ab	19,99 N
Simclusive	14,99 N
Simon the Sorcerer Pack*	44,99
Slave Zero*	69,99
Snow Go	44,99
Solar*	69,99
Soulsnpark*	69,99
Spielelösungen 1 / 2 je	14,99
Sports Car GT	79,99
Sports TV Boxing	69,99
Squad Commander	49,99
Star Craft	79,99
Star Craft Broodwar	34,99
Star Craft Insurrection	24,99
Starsiege*	74,99
Star Trek	
Birth of Federation	69,99
Captain's Chair	79,99
Competition	52,99
Generations	24,99
Klingon Honor Guard	34,99
Next Gen. Final Unity	24,99
Starshot	44,99
Star Wars:	
Rucksack (Lord Vader)	29,99
Behind the Magic	49,99
Droids	64,99 N
Dunkle Bedrohung	69,99
Racer	69,99
Rogue Squadron	69,99



Streetwars*	74,99
Superbike World Champ.	79,99
Telefonbuch für Deutschland	**19,99**
Plellurian Defence	69,99
Test Drive 5	79,99
Thrust, Twist & Turn	59,99
Thunder Brigade*	54,99
Tips & Tricks	24,99
Titanic	32,99
TOCA 2	74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 2 Add on	22,99
Tomb Raider 3	74,99
Tonic Trouble*	69,99
Topwords	34,99
Total Annhilations: Kingsdom*	74,99
Total Heaven 2	74,99
Trespasser	74,99
Tunguska	69,99
Turok 2	69,99
Turok 2 engl. Original	**69,99**
UEFA Championsl. 98/99	74,99
Ultima Ascension*	79,99
Ultima Online	79,99
Unreal dt. Version	39,99
hierzu: Mission Pack*	29,99
Unreal Tournement	69,99
Unreal Tournement US*	74,99
Update	
Uprising 2	74,99
V-Rally*	64,99
Vegas Games 2000	34,99
Verrat i. d. verb. Stadt	74,99
Viper Racing 450 PS	52,99
Wall Street Tycoon*	72,99
Warbirds*	72,99
Warcraft 2 +Mission	34,99
Warhammer 40K Rites	69,99
Warhammer 40K Chaos	69,99
Warzone 2100	74,99
Western Front	69,99
Wet Attack*	84,99
Wild Metal Country*	69,99
Wizardry Compilation	37,99
World Football Manager	72,99
World War 2 Fighters	79,99
Worms: Armageddon	54,99
X–Beyond the Frontier*	69,99
X-Files: The Game	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	59,99
X-Wing: Alliance	69,99
X-Wing Alliance US	89,99
Y.A.R.G.	59,99 N
You don't know Jack 2	64,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	29,99
Fly!	69,99
Pro Pilot 99	79,99
FS 95 Classic	39,99
FS 98	74,99
FS 98	44,99
FS Aircraft Collection	47,99
FS Airport &Scen. Des.	59,99
FS EFIS 98	49,99
FS Flight Shop	24,99 P
FS Flight Sim Planer	49,99
Szenerien:	
Australia Spec.Edition	54,99
Bavaria	34,99 P
Europe 1 Pro	84,99
Europe 2	49,99
Europe 3	69,99
German Airports	44,99
German Airports 3	52,99 N
Hong Kong 99	34,99
Mallorca*	39,99

Sammelausgaben

Adventure Hall of Fame	44,99
Play the Games Vol. 1	59,99
Game Box 2 (50 Spiele)	19,99
Gold Games 3	44,99
Lucas Arts 10 Advent.	34,99
Pepper Pack 2	34,99
Spielelösung. Cheats	24,99

Lösungshefte ab DM 9,99
zu Software ab DM 6,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Verständiges Programm von ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 7), Ravensburger, Tivola, Cornelson, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann , Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Check Com 2000	**29,99**
Testsoftware für Jahr 2000	
Diverse Hersteller	
Notebook Joystickport	109,99
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Notebook Gravis Game Pad	49,99
Verbal Commander	**89,99**
CH Products	
Flightstick Pro	84,99
F 16 Combat Stick	149,99
F 16 Fighter Stick	129,99
Force FX Feedback	169,99
Pedals	99,99
Pedals Pro	169,99
Throttle Pro	169,99
Virtual Pilot	99,99
Virtual Pilot Pro	169,99
Gravis	
Blackhawk digital	59,99
Gamepad	37,99
Xterminator Gamepad	84,99
Gamepad Pro (auch USB)	49,99
Grip-System	69,99
Analog Pro	39,99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	59,99
Freestyle Pro 1.0	104,99
Precision Pro 2	104,99
Force Feedback 2	209,99
Force Feedback Wheel	239,99
Saitek	
Dashboard	99,99
Cyborg 3D Digital Pad	79,99
Cyborg 3D Digital Stick	129,99
Links- u. Rechtshänder, vollprogrammierbar , auch als USB	
R4 Racing Wheel	129,99
mit Pedalen!	
R4 Force Feedb. Wheel	229,99
100% Microsoft-kompatibel!	
Thrustmaster	
Charger Lenkrad	89,99
Force Feedback Wheel	299,99 P
Formel 1 Sprint Wheel	129,99
Nascar Super Sport	**149,99**
Formula 1 2 Lenkrad	169,99
F3 Formel 1 Lenkrad	244,99
Premier Pad	29,99
Top Gun Joystick	119,99
Guillemot Race Leader Lenkrad	
Force Feedback	189,99

Speicherbausteine
PS/2 + SDRAMs günstige Tagespreise!
nur Markenware!

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD
Creative Labs

SB 128 PCI	**99,99**
SB Live Value PCI	**139,99**
dto. +4 Point Surround	249,99
SB LIVE PCI	299,99
Microsoft Digital Sound	299,99
Guillemot	
Phoenix (Banshee)	219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)	149,99
Xentor AGP	249,99
Xentor 32	379,99
DVD ROM 3	269,99
DVD Theatre incl. MPEG2	439,99

Action Figuren

Neu!	
Crash Bandicoot je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft 2 je	24,99
Wing Commander je	19,99

Vorkasse nur noch DM 4,99!
alle Versandarten frei ab DM 180,-

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 -52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12
030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 100 – 030/7325248

13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777

13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332

13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 03038304723

14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954

16761 Hennigsdorf
JE Games
Postplatz 4 · 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

39104 Magdeburg
Liebigstr. 6 – **Neu ab Juli**

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045

76829 Landau
Lindelbrunnstr. 34 – 06341/930570

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximiliianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352

89073 Ulm
Hafengasse 23 -0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95028 Hof
Pfarr 11 – 09231/3161

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 – 09231/3161

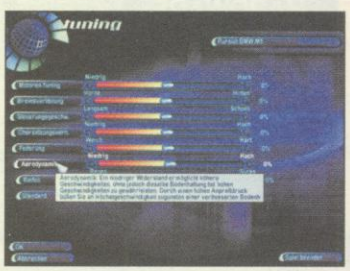
Need for Speed 4

Brennend

Endlich – der vierte Teil von Need for Speed ist da. Aber gibts auch was Neues?



Hier könnt Ihr einstellen, in welchem Renn-Modus Ihr Euch messen wollt...



HIer könnt Ihr Eurer Kiste den letzten Schliff geben...

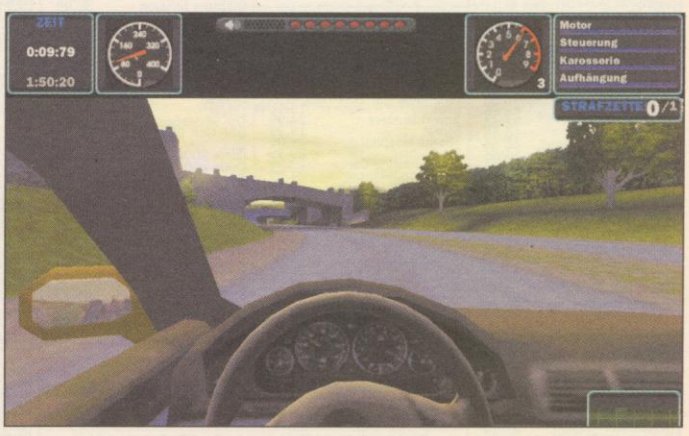


Ab in den Knast – peinlich primitiv gestaltet!

Wie habe ich mich auf dieses Spiel gefreut! Da ich alle drei Vorgänger schon bis zum Abwinken gespielt habe, konnte ich Teil vier kaum erwarten. Die Demo gab ja schon einen tiefen Einblick, welche tollen Effekte da auf uns zukommen. Vom Feuerwerk am Himmel bis hin zum Super-Lichtkegel der Fahrzeug-Scheinwerfer war alles sehr vielversprechend.

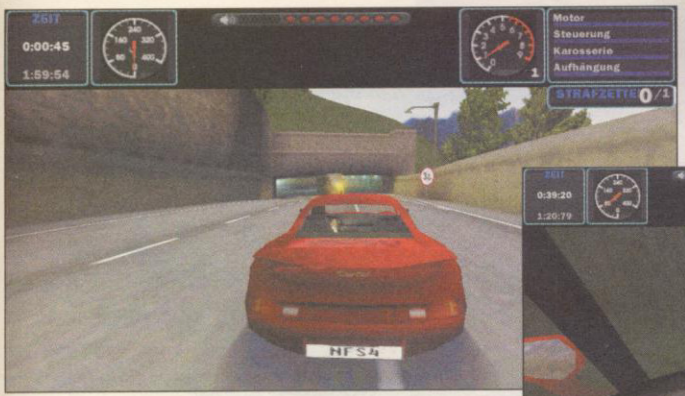
Obwohl die Anforderungen auf der Schachtel der Verkaufsversion gar nicht so „schlimm" aussehen, gibt's jede Menge Probleme. Ist nämlich ein Rechner nicht genau so konfiguriert, wie EA sich das vorstellt, kracht's! Schon auf der Schachtel wird darauf hingewiesen, daß für Grafik- und Soundkarten die neuesten, zu DirectX 6.1 kompatiblen Treiber vorhanden sein müssen. Der Spieler möchte sich diese bitte aus dem Internet vom jeweiligen Hersteller besorgen. Schade für den, der keinen Internet-Zugang hat (solls ja auch noch geben!). Sind die neuen Treiber dann nicht DirectX-zertifiziert, kommt die nächste Fehlermeldung. Bei einem der Testrechner (AMD-K6-II/300, 256 MByte RAM) sind zum Beispiel eine NoName-Voodoo-II- und eine einfache Terratec Soundkarte installiert. Okay – auf diesem Rechner gibt's halt kein „Need for Speed 4"! Voodoo- und Soundkarte bzw. deren Treiber werden genausowenig akzeptiert wie alle CD-ROM-Laufwerke, die schneller als 4-fach-Speed (!) laufen – der Hardwaretest sagt dazu nur: „nicht gefunden"! Das Spiel funktioniert allerdings trotzdem!?

Sogar unser bester Arbeits-Rechner (P-III-500, 384 MByte RAM, Voodoo3-3000 mit 16 MByte, 40-fach CD-ROM) erfüllt die Hardwareanforderungen laut EAs Hardware-Test nicht. Das CD-ROM wird nicht erkannt (läuft aber), die Voodoo-Treiber seien zu alt und nicht durch Microsoft zertifiziert usw. Übrigens wurde auf keinem der vier ausprobierten Rechner ein CD-ROM gefunden. Naja, nach einigen Treiber-Updates lief das Spiel doch noch. Hier und da ein „schwerer Ausnahme-Fehler" beim Lesen der CD, aber daran kann man sich ja gewöhnen. Dann also los zur ersten Fahrt! Wie schon erwähnt, versprach die Demo einige grafische Leckerbissen. Und tatsächlich – die Landschaft ist realistischer denn je. Die Grafik ist sehr flüssig und weich in den Übergängen. Jede Strecke (alle sind grundverschieden) hat nun ihren eigenen Reiz. Zumal man jetzt auch endlich in Europa, sprich in Deutschland, die „Sau rauslassen" kann. Man fährt durch enge Straßen in ländlicher Idylle, über Holzbrücken, die unseren „fahrbaren Untersatz" so richtig durchschütteln – wie schon im dritten Teil allerdings enorm übertrieben. Größte Vorsicht ist hier bei Force-Feedback-Lenkrädern geboten, falls eine volle Kaffeetasse auf dem Tisch stehen sollte, denn das gibt meist `ne Sauerei! Die nächste deutliche Verbesserung ist die Fahrphysik der einzelnen neuen Luxus-Autos, zu denen auch der extrem schnelle Mercedes CLK 600 zählt. Zum einen reagiert jeder Wagen tatsächlich anders, zum anderen neigen sich die Cockpits bei Kurvenfahrten entsprechend zur Geschwindigkeit. Allerdings ist es mir ein Rätsel, was sich EA bei der grafischen Darstellung der Cockpits gedacht hat – die Qualität ist aus heutiger Sicht die reinste Zumutung! Sie bewegt sich auf einem Niveau, das wir bestenfalls von Spielen, die schon einige Jährchen her sind, kennen. Weder die Armaturen noch das Interieur der Wagen können mit dem dritten Teil mithalten: Ecken, „Sägezahn"-Kanten, Klotzgrafik und wenig attraktive Instrumente selbst bei 1024x768 – peinlich, EA! Andere Rennspiele (Viper Racing von Sierra) zeigen doch schon lange, was möglich ist, erst recht, wenn für die Vollinstallation weit über 300 MByte gebraucht werden. Wer nur in Außenansicht fährt, hat's da etwas besser. Hier wurde mehr auf die Grafik geachtet und auch das Niveau des Vor-



Das ist eines der Cockpits: schlimmer als in NfS 2!

er Asphalt



Von außen siehts schon besser aus – perfekt ist aber was anderes...



Jaja, der städtische Nahverkehr...



Welcher Bolide darf's denn sein? Vielleicht ein Cop?



Lagen da irgendwo „Krähenfüße"?

gängers erreicht und in einigen Fällen sogar übertroffen.

Ein deutlicher Fortschritt gegenüber dem Vorgänger ist das Gefühl der Geschwindigkeit, welches stark verbessert wurde. Aber auch hier kann leider die Freude getrübt werden, wenn der Rechner während der Fahrt von der CD „nachladen" muß. Benutzt man ein Billig-CD-ROM mit einer nicht ganz so tollen Fehler-Korrektur, kann es sogar passieren, daß sich der ganze Rechner aufhängt. Dafür verantwortlich ist der ausgefeilte Kopierschutz der CD, der u.a. aus „fehlerhaften" Blöcken besteht, die ein Duplizieren der Scheibe wirkungsvoll verhindern. Das ist ja völlig okay, aber diese Blöcke können auch bei neueren CD-ROM-Laufwerken nicht immer korrigiert werden, so daß das Spiel abstürzt. Das größte Ärgernis aber ist, daß dieses „Nachladen" auch trotz Vollinstallation (über 300 MByte!!) und 128 MByte RAM erfolgt – auch bei abgeschalteter Musik! Das führt sogar bei schnellen Rechnern (SCSI-Platten, P-II/300) zu kurzzeitigem, heftigem Ruckeln.

Am Spielgeschehen wurde kaum etwas geändert. Neu ist lediglich der Karriere-Modus, bei dem man seine Gegner besiegen muß, um virtuelle Preisgelder zu gewinnen. Damit wird dann ein neuer Wagen gekauft, wenn's dazu reicht. Alle anderen Funktionen sind nahezu unverändert. Im Verfolgungs-Modus gibt's nach wie vor Verhaftungen. Nur, daß die Sprüche der bewegungslos dastehenden „Plastikmännchen"-Polizisten den dritten Teil an Einfallslosigkeit bei weitem überbieten. Hat man die maximale Anzahl Strafzettel (im Modus „Classic" sind's drei, bei der „Flucht" einer) kassiert, erscheint ein Bildschirm, auf dem der Spieler aufgefordert wird: „zum Fortfahren die Leertaste drücken". So kommt man ohne viel Neustarterei des Spiels in ein neues Rennen – ein Vorzug gegenüber NfS 3.

Viele Schwierigkeiten im Hardware- und Treiberbereich machen zwar die erste Freude kaputt, aber ich will nicht verschweigen, daß sich auf Systemen, die den hohen Anforderungen des Spiels gerecht werden, der Spielspaß schon nach einigen Metern Fahrt einstellt. *tz*

Minimum: P200, 32 MB RAM, 100 MByte Harddisk, 4 x CD, 2 MByte Grafik-Karte

Name: .....Need For Speed 4 – Brennender Asphalt
Genre: .....Autorennspiel
Hersteller: .....Electronic Arts
Schwierigkeit: .mittel bis schwer
Preis: .....ca. 90 DM
Spieler: 1-8
Steuerung: ....Lenkrad, Joystick, Tastatur
Spiel: .....Deutsch
Anleitung: .....Deutsch
Multiplayer: ...IPX/TCP-IP, 28.8er Modem, Seriell

GUT



Thomas Ziebarth

Nicht einfach zu bewerten, was EA uns mit „Need For Speed 4 – Brennender Asphalt" vorsetzt! Es gibt einige Verbesserungen, einen neuen Karriere-Modus, aber auch Rückschritte zu Need for Speed 3. Cockpit-Optik und -Sound lassen den dritten Teil wieder herbeiwünschen! Von außen haben die Autos wie auch die Landschaft dagegen ein optisches „Lifting" hinter sich. Das wird dann – zumindest in der deutschen Version – durch die Sandkasten-Sprüche der „Plastikmännchen"-Polizei, die die Einfallslosigkeit des Vorgängers weit übertreffen, wieder zunichte gemacht. Was die Fahrphysik angeht, wurde eine Top-Leistung vollbracht. Die Geschwindigkeit ist jetzt real nachvollziehbar. Fazit: Der Hardcore-Raser, dem es nur um Geschwindigkeit geht, wird sich freuen, aber echte „Need for Speed"-Freaks werden wohl ab und zu die „Need for Speed 3"-CD aus dem Schrank holen, um sich an der Realität der Cockpits und des Sounds im Auto-Inneren zu erfreuen...

SPIELSPASS

SOLO	MULTI
79%	82%
GRAFIK	65%
SOUND	49%
SPIELTIEFE	30%

Ever

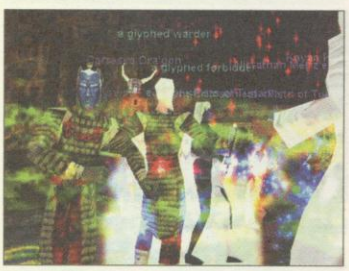
Geschichten



Mistmoore – ein verfluchter Ort des Bösen, der schon viele Abenteurer das Leben gekostet hat...



Nur selten besteht die Möglichkeit, gegen einen Dunkelelfen zu kämpfen



Viele Gegner in Mistmoore beherrschen die Magie und sind somit ernstzunehmende Gegner

Es war um die Mittagszeit, als die kleine Gruppe Abenteurer das von vielen gefürchtete Gelände betrat. Es lag eine unnatürliche Stille über dem Ort, der jedem Besucher Angst einflößte. Vieles wurde über Mistmoore erzählt. Grausame Vampire sollten ihr Unwesen treiben und machtvolle Zauberer seien befähigt, sich des Willens ihrer Gegner zu bemächtigen. Was die Freunde dennoch hierher führte, waren die Dunkelelfen, die diesen Ort bewachten. Ausgerechnet auf dem Kontinent, der seit jeher den Hoch- und Waldelfen als Heimat diente, hatten es diese verabscheuungswürdigen Gestalten geschafft, sich festzusetzen. Doch obwohl ihre Anwesenheit keinesfalls geduldet werden durfte, hatten sich bisher nur wenige getraut, dem Bösen die Stirn zu bieten. Denn die Kunde von vielen gefallenen Helden, die die Kraft der Waldelfen unterschätzt hatten, verunsicherte viele.



Selbst Dunkelelfen mit klerikalen Fähigkeiten wurden bereits gesichtet

„Wo sind nun die kleinen Elfies?“ Mujab kniff mürrisch die Augen zusammen und verzog das Gesicht. Die unwirsche Art der Zwerge packte ihn wieder einmal. Obwohl Elfen und seinesgleichen aufgrund der langen Geschichte der Konflikte nicht unbedingt Freunde waren, hatten er und Salnydaru es geschafft, eine besondere Form der Partnerschaft im Kampf gegen das Böse zu entwickeln. Sie erkannten vor langer Zeit die gegenseitigen Fähigkeiten und wußten so um die Notwendigkeit der Zusammenarbeit. Im Grunde mochten sich beide und retteten sich schon oft gegenseitig das Leben – aber sich selbst oder anderen würden sie das nie eingestehen. Im Gegenteil: Sie ließen keine Gelegenheit aus, dem anderen die Grenzen und Schwächen aufzuzeigen. Außenstehenden war es oft ein Rätsel, wie dieses ungleiche Paar dennoch zusammenarbeiten konnte.

„Sei still und mach sie nicht unnötig auf uns aufmerksam“ tadelte Salnydaru ihren kleinen Begleiter. Lasya stand nervös zwischen den beiden und knetete ihre Unterlippe. Bis heute verstand sie das ungewöhnliche Verhältnis der beiden nicht und konnte nur selten die Situation einschätzen.

„Harr harr! Brell wird auch Dich schützen meine ängstliche Begleiterin!“ lachte der Zwerg lauthals und schritt voran. Kopfschüttelnd und demonstrativ seufzend folgte die Hochelfin und murmelte dabei etwas in ihrer Muttersprache. Im Gegensatz zu Mujab vermochte Lasya diese Worte zu verstehen und mußte kichern. Ihm war klar, daß



Einer der wenigen Momente, in denen nur ein Feind zu bekämpfen ist

quest aus Norrath



seine Freundin wieder einmal etwas Niederträchtiges über Zwerge losgelassen hatte. Normalerweise war dies der Beginn einer der hitzigen Debatten, die er so liebte. Doch hier war keine Zeit für Diskussionen und so beschloß er widerwillig, es zu ignorieren. „Dort!" Mujab zeigte auf drei Gestalten, die einige Meter entfernt an einem kleinen Teich standen. Dunkelelfen!

Lasya legte den Bogen an und nahm den am nächsten stehenden ins Visier. „Bin bereit." Nun ging alles sehr schnell. Die Hochelfin und der Zwerg sprachen Wurzelzauber aus, während Lasya ihren Pfeil abschoß, der mit gewohnter Sicherheit sein Ziel traf. Die Dunkelelfin schrie von dem Schmerz überrascht auf, und rannte auf die Waldelfin zu, nicht bemerkend, das ihre Kameraden durch die Zauber regungslos dastanden. Es hat wieder einmal funktioniert. Mujab konzentrierte sich bereits auf den nächsten Spruch. Gerade als die Gegnerin zum Schlag gegen Lasya ausholen wollte, wurde sie von der Magie erwischt und stand nur noch als schutzloses Ziel benommen vor ihr. Den Rest würden die anderen beiden machen. Der Zwerg setzte sich hin und beobachtete die Gegner, die hilflos mit ansehen mußten, wie ihre dunkle Freundin von Lasya regelrecht auseinander genommen wurde. Wieder und wieder hieb sie mit ihren Äxten auf sie ein und fügte der Dunkelelfin schwere Wunden zu, während Salnydaru gezielt ihre Zauber einsetzte. Der Kampf war schnell vorbei und lebzischte sie. Wenige Meter bevor ihre Gegner sie erreichten, begann sie sich zu konzentrieren. Ihre Hände beschrieben die mystischen Formeln in der Luft. Genau in dem Augenblick als die Dunkelelfen sie erreichten, schossen meterhohe Flammen um Salnydaru aus dem Boden. Beide Gegner stöhnten vor Schmerz und Überraschung auf. Es roch nach verbranntem Fleisch. Noch bevor das Feuer verlosch, sprach die Hochelfin erneut den Zauber aus, während die beiden Dunkelelfen, durch ihren Haß geleitet, auf sie einschlugen. Obwohl mehrmals getroffen, schien sich Salnydaru nicht aus ihrer Konzentration bringen zu lassen. Ihr Zorn gegen diesen uralten Feind beflügelte sie, und abermals waren die Kämpfenden von dem magischen Feuer umgeben. Die Hochelfin schien in den Flammen zu baden. Lächelnd legte sie den Kopf zur Seite, um die Liebkosungen des Feuers zu genießen, während es den beiden Dunkelelfen schwere Wunden zufügte. Mujab hatte bereits einen der Kontrahenten mit dem Wurzelzauber belegt, so daß dieser sich nicht mehr zurückziehen konnte. Während Lasya auf ihn einschlug, zog sich die Hochelfin mit dem anderen Gegner zurück. Mujab sprach erneut den Zauber aus und Salnydaru, nun aus der Reichweite der Waffen, grinste zufrieden. „Gebt ihnen den Rest!" Sie ließ sich nieder und begann zu meditieren, um ihre Kräfte aufzufrischen. Mujab ließ sich das nicht zweimal sagen und eilte zu Lasya. Gemeinsam hatten sie leichtes Spiel. Ihren unablässigen Attacken hatten die geschwächten Dunkelelfen nichts mehr entgegenzusetzen. Die erste Schlacht war geschlagen und der Sieg auf seiten der drei Freunde. Der Zwerg machte sich daran, seine klerikale Arbeit zu verrichten und versorgte die Wunden seiner Begleiterinnen. *Sir Elric*



los sackte die Kriegerin vor den drei Freunden zusammen. „Harr! Das war gute Arbeit, nur viel zu leicht. Ich sags ja immer. Elfen werden unterschätzt." Mujab grinste und wartete auf eine Reaktion, die jedoch ausblieb. Die anderen beiden Dunkelelfen hatten sich befreien können und stürmten auf die Hochelfin zu. Salnydaru grinste böse und schien keine Anstalten zu machen, hinter der Waldelfin Schutz zu suchen. „Kommt nur!"



Barden sind sehr nützliche Mitstreiter



Nach der Schlacht: Die Dunkelelfen wurden vernichtend geschlagen



Ein Gargoyle ist ein Gegner, den man keinesfalls unterschätzen sollte

Ever

Reiseführer für ah

Ab in den Keller: Von den Kanälen unter Qeynos bis zu den Gnollhöhlen von Blackburrow...



Drosco in seiner ganzen Häßlichkeit



In der Necromancer-Gilde

QEYNOS AQUEDUCTS

In der Kanalisation von Qeynos finden selbst gestandene Helden Ecken, die sie besser nicht besuchen sollten. Das Areal zieht sich in nord-südlicher Richtung und bildet ein extrem unübersichtliches Gewirr aus Gängen und Kanälen. Betreten lassen sich die Aqueducts im Tauchverfahren: Markante Stellen wären etwa der Teich hinter der Crow-Kneipe in North bzw. der Graben in South Qeynos, den man überqueren muß, um zur Bank zu gelangen. Ein weiterer Eingang ist in der Stadtmauer selbst verborgen: Östlich vom Stadttor gibt es eine Stelle, wo die Mauer nur aus einer Illusionswand besteht.

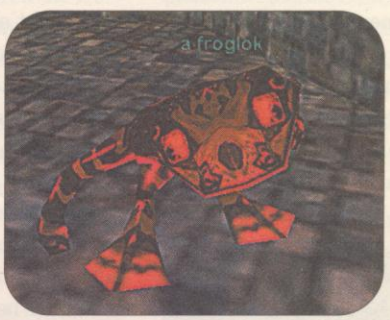
Die größte Gefahr liegt im Osten. Wer hier durch eine der Geheimtüren stolpert, gerät in das Gebiet der Blood Sabers – was nur ein anderer Name für die Gilden der Necromancer und Shadow Knights ist. Diese auch über die Arena erreichbare Zone ist stark bewacht. Wer das Glück hatte, dieses Territorium zu betreten, ohne gleich erschlagen zu werden, sollte sein Schicksal nicht herausfordern und stattdessen heimlich, still und leise umkehren...

Ansonsten laufen in den Aqueducts die üblichen nieder- und mittelstufigen Monster herum, so daß Charaktere ab Level 4 hier durchaus auf die Jagd gehen können, wenn sie bestimmte Punkte vermeiden: Erstens wäre da das zentrale Areal, wo ein Skelett namens Drosco (etwa Level 7-9) sein Unwesen treibt. Zweitens ist der tiefer gelegene Schmuggler-Level zu nennen (Zugang im Norden) und drittens natürlich die böse Falle mit dem Haifischbecken (ebenfalls im Norden). Interessant für Helden knapp unter Level 10 sind noch die Brutstellen der Frogloks und Piranhas.

An den Lagerfeuern erzählt man sich Gerüchte über weitere und tiefere Etagen, die von einem bösartigen Zauberer enormer Stärke bewohnt sein sollen. Unser Druide Kapaun hat trotz intensiver Suche abgesehen vom Schmuggler-Untergeschoß im Norden keine Abstiege in die Tiefe gefunden. Aber er gibt diese unbestätigten Geschichten mit einem wohligen Schauder weiter – vielleicht ist ja doch was dran...

BLACKBURROW

Von Qeynos aus gesehen liegt der Zugang zu Blackburrow im Nordosten von Qeynos Hills. Ein hundekopfähnliches Portal führt in diese dunkle, verzweigte und sehr unübersichtliche Höhle, die vor allem von Gnollen bewohnt wird. Aber auch Giants Snakes treiben sich hier herum, und es wurden sogar vereinzelt Grizzlys gesichtet. Wer Blackburrow betritt, landet zunächst in einem engen, nach oben offenen Kessel, der sich als Trainings-Studio für Charaktere ab Level 6 oder 7 eignet. Die tiefer in den Berg gegrabenen Kavernen erfordern natürlich stärkere Helden. Blackburrow ist ein ideales Gebiet für Spieler, die auf viel Beute aus sind, birgt allerdings beträchtliche Risiken. Berüchtigt dafür, der wohl traingefährdetste Dungeon überhaupt zu sein, ist BB, wie die Spieler das Verließ in Kurzform nennen, insbesondere für Solisten ein heißes Pflaster. Allzu leicht wird man von der halben Gnoll-Armee an einer Stelle überfallen, die gerade eben noch sicher schien.



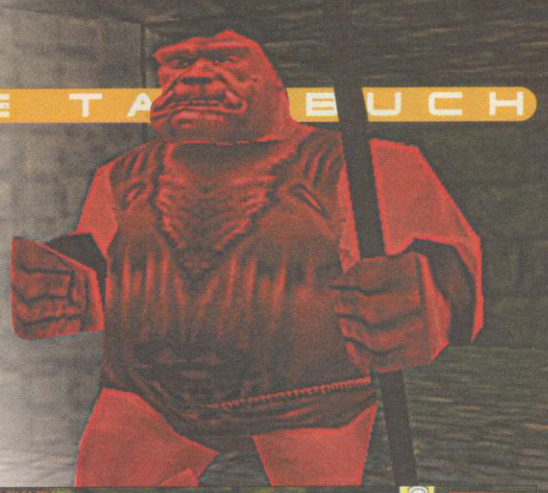
Ein Froglok aus dem südlichen Teil der Aqueducts

Wichtige Koordinaten in den Aqueducts

1)863, 160: Ausgang zum Teich vor der Crow-Kneipe
2) 928, 108: Hier in den Kanal hüpfen, um zu 1) zu kommen
3) 1000, -51: Ausgang zur Geheimtür in der Stadtmauer
4) 628, -22: Illusionswand zum Schmuggler-Level
5) 367, -142: Hier sind die Schmuggler-Räume
6) 688, 60: Haifischbecken (unten)
7) 663, 89: Fallboden zum Haifischbecken (VORSICHT!)
8) 666, 18: Fallboden zum Haifischbecken (VORSICHT!)
9) 720, 60: Vermeidet Haifisch-Falle (Geheimtür)
10) 776, 63: Geheimtür

quest

nungslose Abenteurer

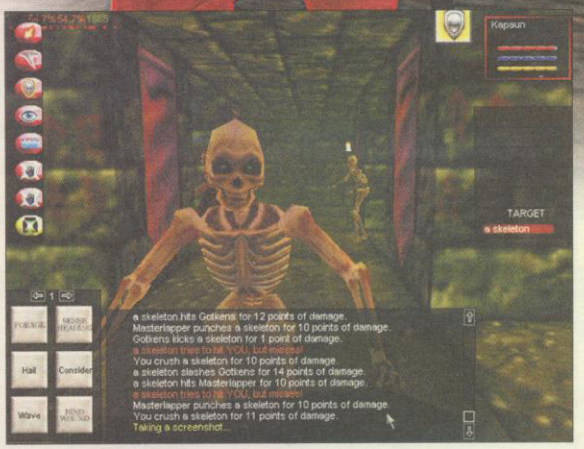


Feste Spielergruppen, haben hier schon eher Chancen, andererseits ist gerade diese Zusammenarbeit in BB wegen der erwähnten Unübersichtlichkeit besonders schwierig. Wenn für Parties allgemein zu beachten ist, daß sie diszi-



Auf dem obersten Level von BB: Ein Gnoll ist zur Hälfte von einem Feuerball erfaßt

plinierte Spieler sowie eine straffe Führung benötigen, dann gilt das hier erst recht. Zum Glück gibt es mit „/follow" neuerdings ein Kommando, mit dem man sich automatisch an andere Charaktere anhängen kann. Wichtig wären noch zwei Dinge: Im obersten Level von BB befindet sich links vom Eingang ein hohler Baum. Wer dort hineingeht, fällt durch einen Illusionsboden in ein Wasserbecken, das sich mitten im Herzen BBs befindet – besonders für „jüngere" Charaktere eine böse Sache. Zweitens führt einer der Gänge auf dem oberen Stockwerk mitten durch das Gebirge nach Everfrost, dem Jagdrevier der Barbaren. *Kapaun*



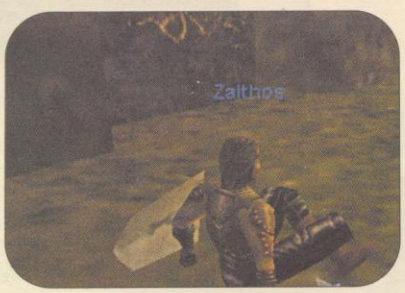
Auf dem Territorium der Blood Sabers gibt es auch etliche Skelette

Ich bin tot! Was nun?

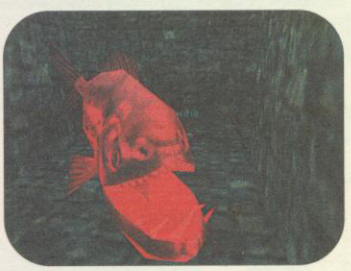
Zu den dramatischsten Ereignissen im Leben eines EQ-Abenteurers gehört es, von einem seiner zahlreichen Feinde erschlagen zu werden. Unter normalen Umständen halten sich die Auswirkungen noch in Grenzen: Man wird am Startpunkt wiedergeboren, sucht seine sterblichen Überreste auf, plündert die dort noch befindliche Ausrüstung und ist bis auf einen gewissen Verlust an Experience (der kürzlich auch noch reduziert wurde) wieder ganz der Alte.

Oft aber ist es eben nicht so einfach. Da wird man z.B. mitten in der Wildnis hinterrücks von einem übermächtigen Gegner angegriffen und hat leider keine genaue Vorstellung vom momentanen Aufenthaltsort. Nun, wer noch die Zeit hat, erhält durch das Eintippen des Kommandos „/loc" einen exakten Koordinatenpunkt, den er später dann in Ruhe wieder aufsuchen kann. Schlägt auch das fehl, darf man immer noch Ranger, Barden oder Necromancer um Hilfe bitten – die sind nämlich in der Lage, Körper auch aus größerer Entfernung zu lokalisieren.

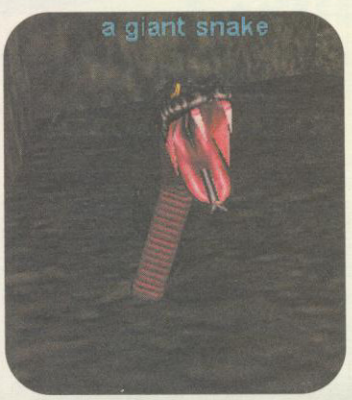
Manchmal weiß man zwar, wo die Leiche liegt, kann sie aber trotzdem nicht erreichen, weil sie sich an einer unzugänglichen oder gefährlichen Stelle befindet. Gute Beispiele für diese Situation wären das Oger-Dorf in Western Karana oder die Falle im hohlen Baum auf dem obersten Level von Blackburrow. Manchmal reicht es dann schon, wenn man sich in Sichtweite begibt und den Befehl „/corpse" eingibt – der teleportiert alles, was von Euch übrig ist, direkt vor Eure Füße. In schwierigeren Fällen wäre stattdessen wohl die Hilfe eines befreundeten Zauberers angebracht, der Euch unsichtbar machen kann. Und wenn es gar keine vernünftige Möglichkeit gibt, an Euer verblichenes Alter Ego heranzukommen – nun, dann solltet Ihr den Verlust wie ein Mann tragen und Euch aus dem hoffentlich angelegten Notfall-Reservoir in der Bank neu ausrüsten...



Zalthos geht es wieder gut – seine Leiche lag unerreichbar bei den Ogern in Western Karana, und er mußte Kapauns magische Hilfe in Anspruch nehmen...



Ein unangenehmer Bewohner der Aqueducts



Eine Riesenschlange in Blackburrows „Snake Pit"

Das wählte die Redaktion

Die aktuellen Charts

Auf vielfachen Wusch veröffentlichen wir monatliche Charts – und zwar die (absonderlichen) Vorlieben unserer Redakteure, ermittelt nach dem Grad der allgemeinen Begeisterung oder der Häufigkeit von Multiplayerpartien.
So hat die Power Play Redaktion in diesem Monat einträchtig abgestimmt:

Redaktionscharts

Platz	Name
1.	Dungeon Keeper 2
2.	Descent 3
3.	X - Beyond the Frontier
4.	Half Life (dt)
5.	Unreal – Return to Na Pali
6.	Outcast
7.	TA: Kingdoms
8.	Might & Magic 7
9.	Everquest
10.	Heavy Gear 2

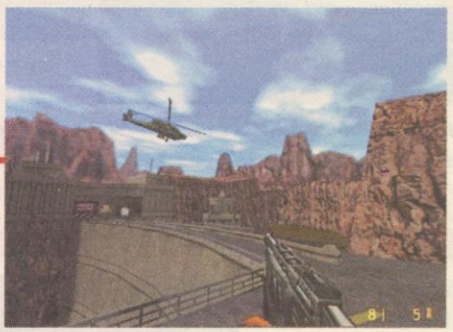
POWER PLAY

Lesercharts

Platz	Name
1.	Half Life (dt)
2.	Baldur's Gate
3.	Starcraft
4.	Anno 1602
5.	Jagged Alliance 2
6.	Total Annihilation
7.	Everquest
8.	Dungeon Keeper
9.	Commandos
10.	Grand Theft Auto







Unsere eigenen Redaktionscharts drücken wir Euch ja jeden Monat aufs Auge, aber bestimmt seid Ihr hin und wieder mal anderer Meinung, stimmts? Na bitte, jetzt könnt Ihr uns via Postkarte oder E-Mail die Leviten lesen. So oder so müßten dort Eure drei momentanen Lieblingsspiele vermerkt sein – die Reihenfolge ist dabei egal, denn jede Nennung bekommt ungeachtet ihrer Position eine Stimme.

WEKA Consumer Medien
Power Play
Kennwort Charts
Gruber Str. 46a
D-85586 Poing
E-Mail: powerpost@wekanet.de

MICROPROSE
Seriously Fun Software

Käufer eines Microprose-Produktes haben bei uns in jeder Ausgabe die Chance, noch einen weiteren Top-Titel aus dem Hause der Simulationsspezialisten für die Erweiterung ihres Software-Archivs zu gewinnen. Schickt einfach die sorgsam ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn an Microprose zurück, und mit ein wenig Glück gehört Ihr zu den fünf Auserwählten, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im Juli sind:

Markus Kleineidan
Tietzestr. 3
22587 Hamburg

Ernst Polacek
Puchsbaumgasse 5-7/16
A-1100 Wien

Martin Leven
Eichenstr. 13
42334 Nettetal

Jens Heuschen
M.-Montessoristr. 43
40789 Mannheim

Konrad Lück
Newtonstr. 15
53125 Bonn

Wenn Sie mit Ihrem Computer mal wieder nicht weiterkommen...

...dann lesen Sie PCgo!



PCgo! ist anders. Denn PCgo! zeigt klar und verständlich, wie Sie Ihren PC schnell wieder aus der Sackgasse herausholen. Ohne abgehobenes Fachchinesisch, ohne technikverliebte Detailbetrachtungen.

Statt dessen bietet Ihnen PCgo! anschauliches Basis-Knowhow und übersichtliche Softwarekurse, mit denen Sie Ihre Programme noch effektiver einsetzen können.

Und natürlich die begehrte PCgo! CD-ROM – jeden Monat mit hilfreichen Utilities, anschaulichen Workshops und hochkarätiger Software für ein erfolgreiches Arbeiten am PC.

Holen Sie sich die neue PCgo! – jetzt am Kiosk!

PCgo! – klar und verständlich

Team intim

Es ist wirklich unglaublich: Da hocken alle im Biergarten rum und haben nur eines im Sinn – endlich ´nen gescheiten Haufen zu essen und was zu trinken! Aber statt diese prophane leibliche Sucht zuzugeben, ergehen sie sich in hochtrabenden Gedanken:

Ralf philosophiert über das nahende Millenium und befürchtet in Wirklichkeit nur, daß auch sein schnelles Auto (schließlich sind auch da Elektronik-Chips drin) am 1. Januar 2000 nicht mehr anspringen könnte.

Für Fritz scheint Strategie alles zu sein. Nur im wirklichen Leben, so als Mensch und Redakteur, scheint ihm strategisches Vorgehen total fremd zu sein.

Was Joes Beitrag anbelangt, enthalte ich mich lieber der Stimme. Das einzige, was ich beim Anblick des „speisenden" Joes jetzt verstanden habe, ist die Sache mit dem Schweinezyklus....

Maik und die Selbsterkenntnis! Dazu kann ich nur sagen: Ich hoffe inständig, daß so bald kein noch besseres „Everquest" und Co erscheint...

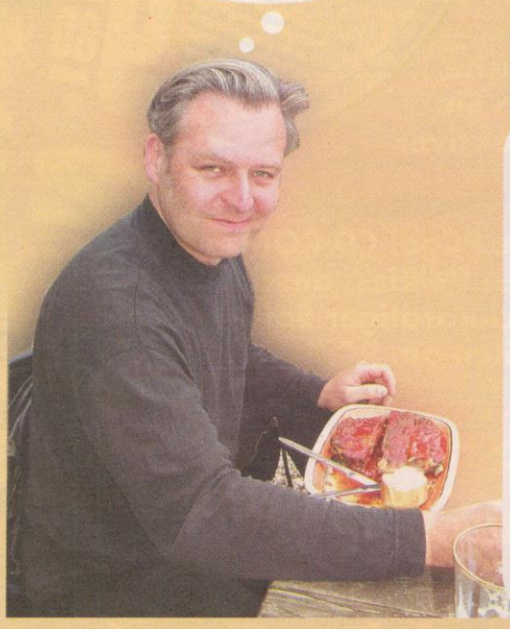
Chris, unser Ego-Shooter-Spezialist hat endlich das passende Mittel für harmonische familiäre Stunden gefunden – Filme via DVD.

Und damit wäre eindeutig der Beweis angetreten: Auch für Spiele-Redakteure gibt es ein Leben außerhalb des Redaktionsalltags – in Age of Empire, in Total Annihilation, in Everquest, in Dungeon Keeper, in Heavy Gear – im Privatleben halt... dz



Kein wirklicher Strategiesommer, dieses Jahr. Da nimmt man doch gerne ab & an Zuflucht in andere Freizeitsektoren, wie Ihr nebenstehend sehen könnt. Selbst Warzone konnte mich nicht nachhaltig fesseln – wohl weil nach durchspielter Kampagne der Computergegner in den Einzelschlachten keine Herausforderung war. Und das neue TA: Kingdoms ist nur eine Fortsetzung des ersten Teils in neuem Gewand. Da sind meine Ausflüge in Nachbars Garten (sprich andere Genres) schon unterhaltsamer: Nachdem ich endlich mal die Zeit fand, Half-Life zu erforschen (um so gespannter warte ich auf „Opposing Forces") und mir daraufhin Fallout 2 vorzuknöpfen, bin ich trotzdem immer wieder versucht, eine Runde Master of Orion 2 einzuläuten. Wann kommt endlich ein würdiger Nachfolger? Birth of the Federation war's ja wohl nicht. Vielleicht Imperium Galaktika 2 ? Es wär' doch mal wieder Zeit für eine flotte Flotte, nicht? fe





Abgesehen von Computerspielen gibt es doch tatsächlich noch andere lohnenswerte Freizeitbeschäftigungen. Seit kurzem hat mich als Filmfreak die digitale Mehrzweckscheibe, besser bekannt als DVD, vollständig in ihren Bann gezogen. Endlich kann ich meine Lieblingsfilme in bestechender Bildqualität bewundern, erfreue mich an den diversen Bonus-Features wie Dokumentationen über die Dreharbeiten, nicht verwendetes Filmmaterial oder den Kommentaren von Hauptdarstellern und Regisseuren. Dank Dolby-Digitaltechnik ist auch der Sound vom Feinsten. Ich frage mich nur, wann sich unsere lieben Nachbarn über die ständigen Schmerzensschreie und Maschinengewehrsalven aus unserer Wohnung beschweren werden... cis

Im Moment denke ich ernsthaft darüber nach, mich aus virtuellen Onlinewelten vorerst zurückzuziehen. Zu groß ist der Zwang, regelmäßig online sein zu müssen, um ja nicht den Anschluß zu verlieren. In Everquest hat dieses Phänomen einen neuen Höhepunkt erreicht, da das benutzte Level-Gruppen-System ein sinnvolles Zusammenspiel nur erlaubt, wenn die Mitglieder einer Party (Abenteurergruppe) sich ungefähr auf dem selben Level-Niveau befinden. Was anfänglich Spaß machte, mutiert so nach und nach zu Arbeit, denn nicht jeder hat genauso viel kostbare Freizeit. Zu allem Überfluß gibt es auch andere lohnende und bereichernde Beschäftigungen nach der Arbeit. So gibt es nur zwei Möglichkeiten derzeit: Soviel Zeit wie möglich in den Aufbau des eigenen Charakters zu stecken oder die Freunde davonziehen lassen und fortwährend neue Abenteurergruppen suchen. mw



Im Gegensatz zu den anderen Redakteuren ist so eine Chefin vom Dienst immerhin der Beweis dafür, daß man wenigstens in der Mittagspause abschalten kann – ah, da ist ein Schreibfehler in der Speisekarte... dz

Unser Millennium geht zur (bitteren?) Neige. Noch knapp anderthalb Jahre, dann beginnt ein neues Zeitalter, das dritte Jahrtausend. Falls wir es noch erleben. Es wäre doch die perfideste Ironie des Schicksals, würde die Welt aufgrund eines schusseligen Millennium-Bugs (das Jahr-2000-Computer-Datums-Problem, kurz Y2K), der Atomraketen und -reaktoren verrückt spielen läßt, zum doppelt falschen Zeitpunkt untergehen lassen. Schließlich beginnt laut Definition unseres Kalenders das nächste Jahrtausend erst am 1. Januar 2001 und zweitens leben wir ja nach einer ziemlich frei erfundenen Zeitrechnung. Die Festlegung des Jahres 0 beruht offensichtlich auf allzumenschlichen Mißverständnissen. Zu Recht begrüßen uns die Ägypter allabendlich in ihrer sympathisch-ironischen Fernsehwerbung im 7. Jahrtausend. Wobei einige findige Köpfe schon länger darauf verweisen, daß die Sphinx (und damit unsere Frühkulturen) ca. 25.000 Jahre alt sein dürfte. So gesehen hatte Einstein völlig Recht: Zeit ist sehr relativ. Und ich nehme mir jetzt relativ viel Zeit, im nächsten halben Jahr richtig viel Spaß zu haben. Hoffentlich noch mit Diablo 2 und Groky 17. Freelancer kommt ja leider erst, wenn es vielleicht schon zu spät ist... rm



Es gibt ja Leute, die Kurven mögen – ich gehöre nicht dazu, jedenfalls nicht generell. Die Kurven des Spielezyklus beispielsweise, gefallen mir nicht sonderlich. Der Spielezyklus ist so etwas ähnliches wie der Schweinezyklus: mal gibt es viele, dann wieder gibt es nur wenige. Zudem ist das nicht nur eine Frage der Quantität, sondern auch eine der Qualität. Ich kann mich etwa an ganze Monate erinnern, in denen ich trotz mengenmäßig reichlichen Nachschubs nicht recht wußte, womit ich mich nun eigentlich zu meiner privaten Erbauung befassen sollte – und deshalb meistens einen Klassiker wie „Master of Magic" herauskramte. Aber seit einem guten halben Jahr ist der Markt plötzlich so vollgestopft mit tollen Titeln, daß man kaum noch nachkommt! „Civilization: Call to Power", „Dungeon Keeper 2", „Outcast", „Railroad Tycoon 2", „Sim City 3000", „Baldur's Gate" – alles Stoff, mit dem ich mich liebend gern privat und etwas intensiver befassen würde. Aber das geht natürlich nicht, weil ich mit „Everquest" und „Might and Magic VII" komplett ausgelastet bin. Naja, irgendwann wird der Spielezyklus bestimmt die nächste Kurve in Richtung Flaute kriegen und dann brauche ich wenigstens keine Langeweile zu fürchten: Ein Klassiker wie „Outcast" dürfte mir dann gerade recht kommen... jn



15 aktuelle CD-Brenner im Labortest

Schwarzbrennerei

Da CD-Brenner heute nicht nur hipp und simpel zu bedienen, sondern auch sehr erschwinglich sind, stellt sich nur noch die Frage: welcher? Und brauche ich SCSI? Wir beraten gern und führen 15 aktuelle Modelle vor.

E-IDE ODER SCSI

Die leistungsfähige SCSI-Schnittstelle war vor einigen Jahren noch Vorraussetzung, um eine CD brennen zu können. Wie bei den Festplatten hat sich aber auch hier die serienmäßige E-IDE-Schnittstelle zu einer günstigen Alternative gemausert. Wer also nicht unbedingt auf die SCSI-Schiene umsteigen möchte, findet im IDE-Sektor viele preiswerte Angebote. Wer dagegen auf die beste Performance wert legt oder ohnehin schon einen SCSI-Controller im System hat, greift zur etwas teureren, aber flotteren Version.

DIE BRENN-SOFTWARE

Mittlerweile wird jeder Brenner mit mindestens einem Brennprogramm ausgeliefert. Gängig sind Neros Burning ROM, CeQuadrats Win On CD und Adaptecs Easy CD Creator. Einige Hersteller haben es sich sogar angewöhnt, speziell auf ihr Laufwerk angepaßte Software beizulegen. In solchen Fällen treten gerne Kompatibilitäts-Probleme auf, sobald ein anderes Brennprogramm eingesetzt wird. Wer also ein bestimmtes Tool benutzen will, sollte vor dem Kauf darauf achten, ob es bereits beiliegt oder der Brenner darauf abgestimmt wurde.

Geht es Euch auch so, daß Ihr oft fassungslos erlebt, wie das PC-System schon wieder eine volle Festplatten-Partition vermeldet? Um den Download des begehrten Chartstürmers zu vollenden oder die Mega-Installation von Baldur´s Gate unterzubringen, müßt Ihr schnell irgendwo ein knappes Gigabyte freischaufeln. Doch woher nehmen, ohne sich gleich von alten Lieblingsspielen, dem Betriebssystem oder der MP3-Sammlung zu verabschieden? Wachsender Beliebtheit für die Lösung solcher Probleme erfreuen sich die CD-Brenner, denn in weniger als 30 Minuten kann er bis zu 650 MByte dauerhaft auf eine Silberscheibe auslagern – ideal für wuchernde Digital-Musik-Sammlungen, faßt doch eine CD locker 150 Songs. Mit etwas Geschick lassen sich auch die speichermordenden MPEG-Filme auf einige Rohlinge verteilen.



Hightech-Flachmann: Leider gibt es diesen schicken Slimline CD-Brenner von Sony nicht einzeln zu kaufen...

Die jüngste Generation der CD-Schreiber bietet für jeden Geschmack und Geldbeutel eine Alternative. Kostete noch vor einem Jahr ein herkömmlicher Rohlingschreiber gute 800 Mark, erhält man ihn heute für einen Bruchteil – oder wahre technische Wunderwerke fürs gleiche Geld. Die Neuerungen reichen vom High-Speed im CD-Lesen bis zur rasanten Umdrehungsgeschwindigkeit beim Beschreiben eines Rohlings und umfassen zum Teil sogar schon die wiederbeschreibbaren Medien (CD-RW). Nicht nur die Funktionsvielfalt und Performance steigt, auch die Zahl der Hersteller und Anbieter hat sich gewaltig vergrößert. Neuzugänge wie Memorex und LG Electronics machen arrivierten Marken wie Plextor oder Yamaha Konkurrenz. Als Opfer der rasanten Entwicklung sterben die 2-fach-Schreiber langsam aus. Die schnelleren 4-fach-Geräte übernehmen ihren Platz und – typisch PC-Markt – kosten dafür oft schon weniger als ihre langsameren Vorgänger. Auf DVD-Brenner müßt Ihr übrigens noch einige Zeit warten, denn wegen Copyright- und Standard-Zwistigkeiten hat sich deren Markteintritt massiv verzögert. Mit ersten Geräten ist im August zu rechnen.

Brennkosten

Bislang beobachteten wir alle drei Monate einen stattlichen Preisverfall von rund 100 Mark, wobei die Brenner wohl nie auf das niedrige Niveau von CD-ROM-Laufwerken (unter 200 Mark) fallen werden. Momentan verlangt der Handel für einen herkömmlichen zweifach-Brenner mit IDE-Schnittstelle ab etwa 250 Mark. Wer zusätzliche Wünsche äußert, legt für SCSI-Schnittstelle, externes Gehäuse, Leserate über 24-fach-Speed oder CD-RW-Funktion jeweils 100 Mark drauf. Soll es 4-fache Brenngeschwindigkeit bei CD-R oder CD-RW sein, muß man mit weiteren 100 Mark pro Schreibfunktion rechnen. Schnellere Geräte mit 6-fach- (Teac) oder 8-fach-Brennpower kosten bis zum Doppelten. Doch gerade, wer täglich Kopien anfertigen muß (zum Beispiel Agenturen, die ihr Bildmaterial digital verschicken), freut sich über die rasanten Schreiber mit 8-fach-Speed.

Im CD-RW-Bereich dreht sich die Silberscheibe noch gemächlich mit 2-fach-Speed und kommt erst langsam auf Touren (4-fach). Stärker forcieren die Hersteller hier die CD-Lesegeschwindigkeiten. Von Acer gibt es bereits ein Modell mit 32-facher Datenübertragungsrate. Hier könnte ich also schon auf ein gesondertes, schnelles CD-ROM-Laufwerk verzichten. Ebenso lobenswert entwickelt sich die Leserate beim Extrahieren von digitalen Musikstücken – kaum ein Brenner gibt sich hier noch mit weniger als 4-fach-Speed ab.

HP CD-Writer Plus 8100i

Der CD-Writer Plus 8100i von HP verdient sich Pluspunkte mit seiner reichhaltigen Ausstattung. Zwei Leermedien, Brennsoftware und verschiedene HP-Dienstprogramme gehören zum Lieferumfang. Alle wichtigen Brennstandards schafft der CD-Writer ebenso wie das 4fach-Brennen von CD-Rs. Er beschreibt zudem CD-RW-Medien in 2-facher Geschwindigkeit. Daten liest das Laufwerk in zeitgemäßem 24-fach-Speed ein. Die digitale Audioextraktion absolviert der CD-Writer



sogar mit mehr als 11-facher Undrehungsgeschwindigkeit. Durch die hohe Leserate ist ein gesondertes CD-Drive unnötig. Die reichhaltige Ausstattung lädt zum sofortigen Brennen und Sichern von Daten ein. Der Plus 8100i eignet sich somit für CD-Serien oder Backups.

TESTWERTE*

Max. Lesegeschwindigkeit .3488 KByte/s
Digitales Audio .....1673 KByte/s

PP-WERTUNG

85%

Name: .....**HP CD-Writer Plus 8100i**
Typ: .....interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Hewlett-Packard
Schnittstelle: .....E-IDE
Interner Cache: .....1 MByte
Lesegeschwindigkeit: 24fach
Schreibgeschwindigkeit CD-rs: .4fach
Schreibgeschwindigkeit CD-rs: .2fach
Brennstandards: .....TAO, DAO, ...CD-RW, CD Extra
Preis: .....569 DM

Mitsumi CR 4802 TE

Im 2-fachen Tempo CD-RW-Medien beschreiben und 4-fach-CD-Rs brennen, vermag das Mitsumi CR 4802 TE zu leisten. Beim Daten auslesen hat der Brenner mit 8-fach-Speed noch nicht das zeitgemäße Niveau erreicht. Audiostücke von einer Musik-CD extrahiert das Gerät mit etwas über 4-facher Umdrehung. Die Installation verläuft völlig problemlos: einfach an einen E-IDE-Port stecken, Brennsoftware starten und loslegen. Mitgeliefert wird Cequadrats „Win On CD" und „Packet CD". Alle relevanten Brennstandards beherrscht das Gerät. Die Brennleistung des CR 4802 TE genügt für schnelle Backups und gelegentliche Sicherheitskopien.



TESTWERTE*

Max. Lesegeschwindigkeit...1217 KByte/s
Digitales Audio .....679 KByte/s

PP-WERTUNG

70%

Name: .....**CR 4802 T**
Typ: .....interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Mitsumi
Schnittstelle: .....E-IDE
Interner Cache: .....2 MByte
Lesegeschwindigkeit: 8fach
Schreibgeschwindigkeit CD-rs: .4fach
Schreibgeschwindigkeit CD-rs: .2fach
Brennstandards: .....TAO, DAO, ...CD-RW, CD Extra
Preis: .....389 DM

Philips CDD3600

Angeschlossen wird der Philips CDD3600 über seine SCSI-Schnittstelle. Aktiviert und mit Leer-CDs bestückt, bietet der Brenner jeweils 2-fache Schreibgeschwindigkeit bei CD-R und CD-RW. Die Lesegeschwindigkeit erreicht max. 6-fach-Speed. Im Retailpaket sind Brennsoftware und jeweils ein Leermedium enthalten. Digitale Musikstücke werden als WAV-Dateien mit max. 684 KByte/s extrahiert. TAO, DAO und CD Extra werden als Brennstandards berücksichtig. Für gelegentliche Backups und kleine Kopiesessions reicht die Performance des günstigen CDD3600 aus, für größere Vorhaben oder permanenten Einsatz wird er trotz SCSI zu langsam sein.



TESTWERTE*

Max. Lesegeschwindigkeit ..957 KByte/s
Digitales Audio .....684 KByte/s

PP-WERTUNG

65%

Name: **CDD3600**
Typ: .....interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Philips
Schnittstelle: SCSI-2
Interner Cache: .....1 MByte
Lesegeschwindigkeit: 6fach
Schreibgeschwindigkeit CD-rs: .2fach
Schreibgeschwindigkeit CD-rs: .2fach
Brennstandards: .....TAO, DAO, ...CD-RW, CD Extra
Preis: .....309 DM

Philips CDD3610



Der CDD3610 verarbeitet CD-R- und die wiederbeschreibbaren CD-RW-Medien. Die maximale Brenngeschwindigkeit erreicht jeweils 2-fach-Speed. Die Retailverpackung birgt die nötige Brennsoftware und jeweils ein CD-R- und CD-RW-Medium. Das vorbildliche Handbuch erklärt die Installation und wichtigsten Begriffe zum Umgang mit dem Schreibgerät. Maximal liest der Brenner mit 6-facher Geschwindigkeit Daten von einer CD aus. Audiostücke überträgt er mit maximal 4-fach-Speed auf die Festplatte. Brennstandards wie TAO und DAO beherrscht er ohne Probleme. Mit einem Verkaufspreis von unter 300 Mark ist der CDD3610 ein recht preiswerter Marken-Brenner. Die Schreibgeschwindigkeiten reichen für gelegentliche Sicherheitskopien.

TESTWERTE*

Max. Lesegeschwindigkeit	949 KByte/s
Digitales Audio	685 KByte/s

PP-WERTUNG

66%

Name:	**CDD 3610**
Typ:	interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller:	Philips
Schnittstelle:	E-IDE
Interner Cache:	1 MByte
Lesegeschwindigkeit:	6fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs:	2fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs:	2fach
Brennstandards:	TAO, DAO, CD-RW, CD Extra
Preis:	299 DM

Plextor PX-R820Ti



Angedockt wird das PX-R820Ti von Plextor an einer SCSI-Schnittstelle, für die er optimiert wurde. Dank 4 MByte internem Cache werden die Daten unterbrechungsfrei in voller 8-fach-Geschwindigkeit auf den Rohling gejagt. Das Einlesen schafft das Ti-Laufwerk mit 20-fach-Speed. Damit nicht genug: Audiodaten digitalisiert der Schreiber mit gut 10-facher Geschwindigkeit. Damit diese sagenhafte Brennperformance auch voll ausgenutzt wird, solltet Ihr ein schnelles PC-System mit guter Festplatte einsetzen. Die mitgelieferte Brennsoftware kennt die wichtigsten Standards. Dank seiner grandiosen Leistung mausert sich der Ti zur idealen Kopierwerkstatt.

TESTWERTE*

Max. Lesegeschwindigkeit	3042 KByte/s
Digitales Audio	1590 KByte/s

PP-WERTUNG

83%

Name:	**PX-R820Ti**
Typ:	interner CD-R-Brenner
Hersteller:	Plextor
Schnittstelle:	SCSI-2
Interner Cache:	4 MByte
Lesegeschwindigkeit:	20fach
Schreibgeschwindigkeit CD-rs:	8fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs:	---
Brennstandards:	TAO, DAO, CD Extra
Preis:	769 DM

Sony CRX100-RP



Das nüchterne Design läßt es kaum vermuten, aber das CRX100E-RP von Sony erreicht 24-fache Lesegeschwindigkeit und 4-fach-Speed beim Schreiben von CD-Rs. CD-RW-Medien sind im 2-fach-Takt zu füllen. Angeschlossen an einer E-IDE-Schnittstelle unterstützt das Gerät sogar schon den PIO-Mode 4 und den DMA-Mode 2. Dadurch erreichte es im Test einen enormen Datendurchsatz (etwa 17-fach-Speed). Kein Wunder, daß auch digitale Musikstücke mit knapp 11-facher Rotation abgetastet werden. Die mitgelieferte CeQuadrat-Software erlaubt komfortables Brennen. Wer ohne SCSI gute Performance sucht, ist mit diesem Laufwerk gut bedient.

TESTWERTE*

Max. Lesegeschwindigkeit	3531 KByte/s
Digitales Audio	1640 KByte/s

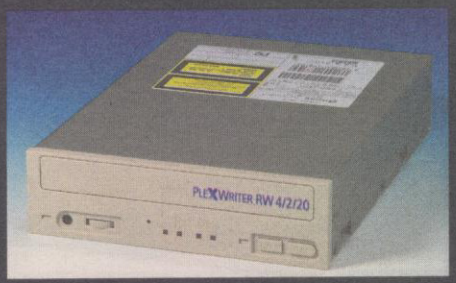
PP-WERTUNG

85%

Name:	**CRX100E-R**
Typ:	interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller:	Sony
Schnittstelle:	E-IDE
Interner Cache:	1 MByte
Lesegeschwindigkeit:	24fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs:	4fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs:	2fach
Brennstandards:	TAO, DAO, CD-RW, CD Extra
Preis:	529 DM

Plextor PX-W4220Ti

Plextor als bekannter Spezialist für SCSI-Brenner hat mit dem Modell PX-W4220Ti ein vielseitiges Laufwerk im Programm. Es verarbeitet normale CD-R-Medien im 4-fach-Speed, beschreibt RW-Medien in 2-facher Geschwindigkeit und liest Daten-CDs in flotter 20-facher Umdrehungszahl ein. Musikstücke von Audio-CDs importiert das PX-Gerät mit 10-fach-Speed. Ausgeliefert wird das Schreibgerät mit der nötigen Brennsoftware und jeweils einem leeren CD-R- und CD-RW-Medium. Das PX ist ideal für den Kopieralltag und für schnelle Backups zwischendurch. Satte 4 MByte Cache sorgen für unterbrechungsfreie Schreibsessions auch unter schwersten Bedingungen. Die gute Leseperformance ersetzt das CD-ROM-Laufwerk.



TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit .3041 KByte/s
Digitales Audio .....1560 KByte/s

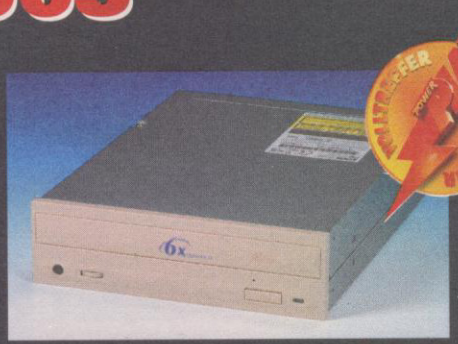
PP-WERTUNG

82%

Name: PX-W4220Ti
Typ: .....interner-CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Plextor
Schnittstelle: SCSI-2
Interner Cache: .....4 MByte
Lesegeschwindigkeit: 20fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs: 4fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs: 2fach
Brennstandards: .....TAO, DAO, ...CD-RW, CD-Extra
Preis: .....489 Mark

Teac CD-R56S

Teac hat mit dem CD-R56S ein besonderes Stück Technik geschmiedet: Angeschlossen am SCSI-Bus erreicht der Brenner 24-fache Lese- und 6-fache Schreibgeschwindigkeit. Die 2 MByte interner Cache sorgen beim Brennen für den nötigen Puffer, um unliebsame Störungen zu überbrücken. Zum Zubehör gehört ein SCSI-Kabel, die Brennersoftware sowie zwei CD-R-Medien. Wer digitale Musikstücke auf Festplatte extrahiert, wird sich über die rasante Performance von annähernd 11-fach-Speed freuen. Auch die Lesegeschwindigkeit beim Datentransfer begeistert und ersetzt so das übliche CD-ROM – für Profis mit SCSI-System also genau das richtige Gerät.



TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit ..3468 KByte/s
Digitales Audio .....1627 KByte/s

PP-WERTUNG

88%

Name: CD-R56S
Typ: .....interner CD-R-Brenner
Hersteller: .....TEAC
Schnittstelle: SCSI-2
Interner Cache: .....2 MByte
Lesegeschwindigkeit: 24fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs: .6fach
Brennstandards: .....TAO, DAO, ...CD Extra
Preis: .....499 Mark

Traxdata CDRW2260 Plus

Der CDRW2260 Plus ist für die kleinen Ansprüche im Home-Bereich gedacht. Er beherrscht das Brennen von CD-R- und wiederbeschreibbaren CD-RW-Medien, beides in 2-facher Geschwindigkeit. Dank des beiliegenden Zubehörs – ein Y-Stecker für Leute ohne freien Stromanschluß und ein E-IDE-Kabel für den zweiten IDE-Port – läßt sich der Traxdata leicht einbauen und installieren. Beim Sofortstart helfen die Software „Win on CD", jeweils ein CD-R- und CD-RW-Medium sowie ein ausführliches Handbuch, mit dem vor allem auch Einsteiger zurechtkommen dürften. Die maximale Lesegeschwindigkeit lag im Test sogar oberhalb des angegebenen Speeds.



TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit ..952 KByte/s
Digitales Audio .....686 KByte/s

PP-WERTUNG

67%

Name: .....CDRW2260 Plus
Typ: .....interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Traxdata
Schnittstelle: .....E-IDE
Interner Cache: .....1 MByte
Lesegeschwindigkeit: 6fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs: 2fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs: 2fach
Brennstandards: .....TAO, DAO, ...CD-RW, CD Extra
Preis .....ca. 350 Mark

Traxdata CDRW2260EL Pro

Der Namenszusatz „Pro“ hinter der Typenbezeichnung CDRW2260EL deutet es an: hier kommt der SCSI-Bus zum Einsatz. Allerdings hat dieser Brenner nicht mehr die frischeste Technik an Bord, denn 2-fache Brenngeschwindigkeit und 6-fache Lesegeschwindigkeit nutzen die mögliche Bandbreite kaum aus. Dafür handelt es sich aber mit deutlich unter 500 Mark um eine günstige SCSI-Lösung, die zudem CD-R- und CD-RW-Medien schluckt. Wie immer glänzt Traxdata



durch eine reichhaltige Ausstattung: Brennsoftware „Win on CD“, CD-Label-Templates, ein Stift zur CD-Beschriftung, ein SCSI-Kabel und ein Y-Stecker für einen zusätzlichen Stromanschluß liegen bei. Damit eignet es sich ideal zum gelegentlichen Outsourcing...

TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit	.967 KByte/s
Digitales Audio	.686 KByte/s

PP-WERTUNG

66%

Name:	.CDRW2260El. Pro
Typ:	.interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller	.Traxdata
Schnittstelle:	.SCSI-2
Interner Cache:	.1 MByte
Lesegeschwindigkeit:	.6fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs:	2fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs:	2fach
Brennstandards:	.TAO, DAO, .CD-RW, CD Extra
Preis:	.449 Mark

Ricoh MP7040A

Ein hervorragendes Preis-Leistungsverhältnis zeichnet den Ricoh MP7040A aus. Gerade sein Zubehör kann sich sehen lassen: Brennsoftware, fünf leere CD-R- und ein CD-RW-Medium locken regelrecht, sofort loszulegen. Das Brennprogramm von Ahead Software reizt die Funktionen und Leistungsmerkmale des Schreibers völlig aus. So könnt Ihr in der Praxis mit ihm CD-Rs 4fach brennen. Das gleiche Tempo entwickelt der Ricoh sogar beim



Schreiben von CD-RWs. So wird das Archivieren und Backup-Procedere selbst von großen Datenbeständen zum reinen Vergnügen. Und auch beim Einlesen von Daten erreicht das MP7040A beachtlichen 20-fach-Speed.

TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit	.2955 KByte/s
Digitales Audio	.1603 KByte/s

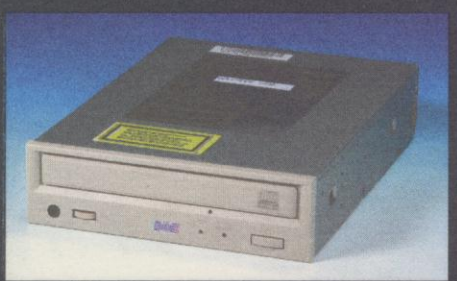
PP-WERTUNG

89%

Name:	.MP7040A
Typ:	.interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller:	.Ricoh
Schnittstelle:	.E-IDE
Interner Cache:	.2 MByte
Lesegeschwindigkeit:	.20fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs:	4fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs:	4fach
Brennstandards:	....TAO, DAO CD-RW
Preis:	.469 Mark

Yamaha CRW4416E

Mit dem Modell CRW4416E stellt Yamaha einen ausgereiften CD-Brenner vor, der normale CDs und wiederbeschreibare RW-Medien schluckt. Seine 16-fache Lesegeschwindigkeit macht ein zusätzliches CD-Laufwerk fast überflüssig. Der interne Cache hat eine Größe von 2 MByte und sorgt für stabile Brennvorgänge. Geschrieben wird auf Wunsch mit jeweils 4-facher Geschwindigkeit. Das Handbuch erklärt detailliert die Handhabung



des Gerätes. Im Retailkarton finden sich „Win On CD“ und zwei Medien. Im Test erreicht der Yamaha CRW4416 ohne Schwierigkeiten die Herstellerangaben. Audiodaten sind mit 7-facher Geschwindigkeit digitalisiert.

TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit	.2565 KByte/s
Digitales Audio	.1086 KByte/s

PP-WERTUNG

80%

Name:	.CRW4416E
Typ:	.interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller:	.Yamaha
Schnittstelle:	.E-IDE
Interner Cache:	.2 MByte
Lesegeschwindigkeit:	.16fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs:	4fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs:	4fach
Brennstandards:	.TAO, DAO, .CD-RW, CD Extra
Preis:	.ca. 540 Mark

Memorex CDRW-2224



Einen CD-Brenner mit Rewritable-Funktion hat auch Memorex im Programm. Ausgeliefert wird der CDRW-2224 als Komplettpaket mit Brennsoftware von Adaptec, der MGI Photo Suit und jeweils einem Leermedium (CD-R, CD-RW). Angeschlossen an einer E-IDE-Schnittstelle erreicht das Laufwerk eine immense Leserate von 24-fach-Speed. Die Brenngeschwindigkeiten liegen dagegen in beiden Modi nur bei 2-facher Rotation. Audiodaten lassen sich mit 9-facher-Geschwindigkeit digital auf die Festplattte übertragen. Für einen konstanten Datenstrom beim Schreiben sorgt der 2 MByte große interne Cache. Das gut ausgestattete CDRW-2224 verlangt im Brennprozeß etwas Geduld von uns. Dafür gehört er aber zu den flottesten Datenlesern.

TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit .3199 KByte/s
Digitales Audio .....1382 KByte/s

PP-WERTUNG

82%

Name: CDRW-2224
Typ: .....interner-CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Memorex
Schnittstelle: .....E-IDE
Interner Cache: .....2 MByte
Lesegeschwindigkeit: 24fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs: 2fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs: 2fach
Brennstandards: .....TAO, DAO
Preis: .....399 Mark

Acer CRW4432A



Acer verkauft mit dem CRW4432A einen Brenner jüngster Bauart. Angeschlossen wird er an einer E-IDE-Schnittstelle. Die Leseleistung des Laufwerkes reicht locker, um auf ein gesondertes CD-ROM-Laufwerk zu verzichten. So erreichte der maximale Datentransfer im Test exakt 28,9-fach-Speed. Kein Wunder, daß es ebenfalls für hohe Brenngeschwindigkeiten langt. Egal, ob eine CD-R oder CD-RWs in der Schublade liegt, geschrieben wird jeweils mit 4-fach-Speed. Musikstücke von Audio-CDs lassen sich in 6-facher-Geschwindigkeit übertragen. Als Zubehör bietet Acer eine Brennsoftware von Adaptec sowie zwei CD-Rs und eine CD-RW auf.

TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit .4332 KByte/s
Digitales Audio .....908 KByte/s

PP-WERTUNG

87%

Name: CRW4432A
Typ: .....interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Acer
Schnittstelle: .....E-IDE
Interner Cache: .....1 MByte
Lesegeschwindigkeit: 32fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs: .4fach
Schreibgeschwindigkeit CD-RWs: 4fach
Brennstandards: .....TAO, DAO
Preis: .....599 Mark

LG CED-8041B



Von LG Electronics (Goldstar) gibt es einen Rewritable-Brenner für die IDE-Schnittstelle. Seine Verpackung beinhaltet eine CD-R, ein CD-RW-Medium und Brennsoftware von Adaptec. Beim wichtigen Punkt Brennpower leistet das Gerät 4fach-Speed bei CD-Rs, aber nur 2-fache-Geschwindigkeit beim Füllen von wiederbeschreibbaren CD-RWs. Der interne Cache puffert mit seiner Größe von 2 MByte Störungen weg. Audiodaten extrahiert der Schreiber mit über 9-facher Geschwindigkeit. Nur bei der Leserate erreicht das Laufwerk leider nicht ganz die Herstellerangaben - im Test waren es aber immer noch 20-fach-Speed, wodurch sich ein Zweitlaufwerk erübrigt.

TESTWERTE

Max. Lesegeschwindigkeit .3027 KByte/s
Digitales Audio .....1377 KByte/s

PP-WERTUNG

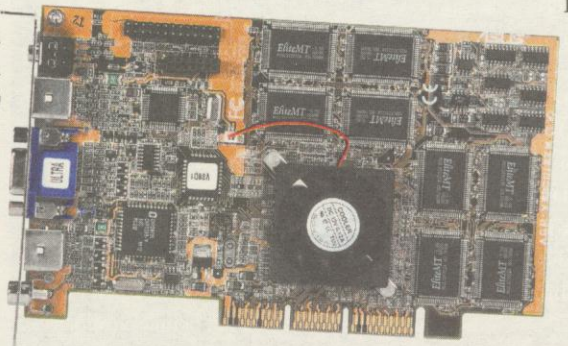
84%

Name: .....LG CED-8041B
Typ: .....interner CD-R/RW-Brenner
Hersteller: .....Lucky Goldstar
Schnittstelle: .....E-IDE
Interner Cache: .....2 MByte
Lesegeschwindigkeit: 24fach
Schreibgeschwindigkeit CD-Rs: 4fach
Schreibgeschwindigkeit CDRWs: .2fach
Brennstandards: .....TAO, DAO
Preis: .....499 Mark

Die Highend-Grafikkarte vom Motherboard-Spezialisten

Asus AGP-V3800 Ultra

Der TNT 2-Grafikchip konnte schon in unserer vorigen Ausgabe auf den Grafikboard von Diamond und Elsa brillieren. Ob er auf der **Asus AGP-V3800 Ultra** eine ähnlich gute Figur macht? An der Ausstattung wird es auf jeden Fall nicht scheitern, denn 32 MByte SDRAM und TV in/out-Anschlüsse lassen aufhorchen. Der 300 MHz RAMDAC ermöglicht zudem Auflösungen bis 2048 x 1536 Bildpunkten bei 16 Bit Farbtiefe. Die Bildwiederholraten klettern bis zu einem gigantischen Maximum von 250 Hz, allerdings nur bei niedrigen Auflösungen. Damit die Bilder auch gut aussehen, setzt die V3800 gewaltige Texturen bis zu 2048 Kbit^2 ein. Diesen Vorteil nutzen die Spiele aber noch kaum aus.



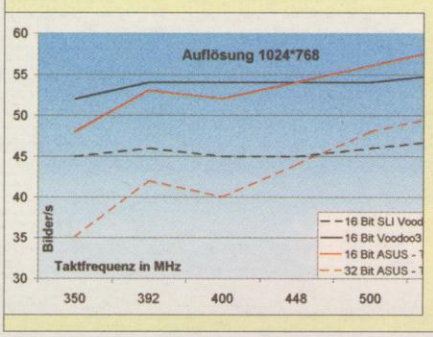
Bei der reinen Grafikberechnung verspricht Asus Füllraten bis zu 250 Mio. Pixel/s und eine Renderleistung von bis zu 8 Mio. Dreiecken/s. Da läßt die Voodoo-Priester von 3Dfx sicher am Glauben zweifeln. Zumal die V3800 Ultra im Spiel durchweg sehr hohe Frameraten erreicht, was der Benchmark-Test bestätigt. Übrigens zeigt sich auch hier wieder die für TNT 2 typische Leistungsgerade bei 16 Bit Farbtiefe (siehe Diagramm): unabhängig von der Auflösung werden um die 52 Bilder/s erzeugt. Wer schönere Grafiken der Performance vorzieht und auf 32 Bit Farbtiefe wechselt, muß bis zu 20% niedrigere Framerate in Kauf nehmen.

Obwohl die Testwerte jener der Diamond Viper 770 ähneln, ruckelt das Monitorbild bei der ASUS deutlich sichtbar jenseits der 1024er-Auflösung. Noch schlimmer: Die uns vorliegende Testversion versagte bei diesen Auflösungen die Zusammenarbeit mit Falcon 4 und Need für Speed 4. Dieser Mangel im Praxistest verhindert, daß die V3800 einen PowerPlay-Volltreffer landen kann.

Fazit: Die **ASUS AGP-V3800 Ultra** begeistert mit sehr guten 2D- und 3D-Leistungen. Allerdings trüben die wiederholten Abstürze bei hohen Auflösungen den guten Eindruck – vermutlich hat Asus noch Probleme mit seinen Grafiktreibern, da unsere Test-Spiele auf anderen TNT 2-Boards tadellos liefen. Ähnliches gilt für die 3D-Shutterbrille, die der rund 60 Mark teureren „deluxe"-Packung beiliegt – auch sie versagte den Dienst in unserem Testlabor. *Klaus Achatz / rm*

TNT2 VS. TNT ULTRA

Die höhere Taktrate der Ultra-Variante des TNT 2-Chips erzeugt nicht nur mehr Rechenleistung, sondern auch mehr thermische Verlustleistung. Deshalb haben alle Ultra-Boards Kühlkörper und Lüfter. Eine normale TNT 2 enthält Speicherchips mit einer Zugriffszeit von 6ns. Dies ergibt eine maximale Taktrate von 167 MHz. Ausgenutzt werden sicherheitshalber aber nur 150 MHz. Eine Ultra greift jedoch mit 180 MHz bis 200 MHz auf den Speicher zu. Darum müssen hier Chips mit 5,5 ns ran, die allerdings nur eine maximale Taktrate von 182 MHz zuließen. Ergo läuft eine Ultra wesentlich stärker am und über dem technischen Limit als die Nomalversion.



TESTWERTE*

Grafik-Benchmark (16 Bit)	790
3D-Benchmark (32 Bit)	585
Incoming-Demo (16 Bit)	51 Frames/s
Incoming-Demo (32 Bit)	39 Frames/s
Support durch 3D-Spiele	gut

* (bei 85 Hz und 1024x768 Punkten

PP-WERTUNG

84%

Name:	**AGP-V3800 Ultra**
Typ:	2D/3D Grafikkarte
Hersteller:	ASUS
Grafikchip:	Riva TNT 2 Ultra (nVidia)
Grafikspeicher:	32 MByte SDRAM
RAMDAC:	300 MHz
Bus:	AGP 4x
Treiber:	Win 95 / 98 / NT
Preis:	530 DM
Plus:	hervorragende 2D- und 3D-Performance, 32 MByte Bildspeicher, große Texturen
Minus:	Höchste Auflösung (2048*1536) nur bei 60Hz, im Test Abstürze unter Win 98 in hohen Auflösungen, keine Linux-Treiber

INSERENTENVERZEICHNIS

Call and Play 25
Dell Computer 2
Dino Verlag 27
Electronic Arts 13,15,18/19
Empire Interactive 115
Funsoft 9
Franzis Verlag 60,69,75
Game It! 91
Infogrames 21,29
KYE 39,77
Messe Berlin 49
MVG Medien Verlagsges. 71
Take 2 23,116
WEKA Computerzeitschriften Verlag 99
WEKA Consumer Medien 46,111
Gesamtbeilage:
WEKA Computerzeitschriften Verlag

Tintenstrahldrucker von Lexmark

Hohe Auflösung zum tiefen Preis

Wer sein Lieblingsmonster gerne in Fotoqualität an die Wand hängen möchte, kann seine Screenshots zum Beispiel mit dem nagelneuen Lexmark Z11 ausdrucken. Das Besondere an ihm: Er kostet nur 179 Mark und bietet trotzdem eine Auflösung von 1200 x 1200 dpi im höchsten Modus.

Der Hersteller verspricht Druckgeschwindigkeiten von bis zu 2,5 Seiten/min (Farbe) und 4 Seiten/min (Schwarz). Neben Normalpapier vertrage das Druckwerk auch dünnes Kopierpapier, Folien und Kartons (bis 272g). Die Arbeitsgeräusche des Z11 seien mit 41 dB(A) mehr als erträglich. *rm*



Lexmark Z11: So preiswert kann Schöndruck sein...

Problemlösende PC-Steckkarte

2000 kann kommen



Die Karte fürs neue Millenium: Melchers will mit der PC-Steckkarte „Card Clock Y2K" das leidige Datumsproblem ausmerzen.

Die „Millenium Card Clock Y2k" will verhindern, daß bewährte, alte PC-Spezialsoftware und –Datenbanken ab dem 1. Januar 2000 abstürzen beziehungsweise falsche Ergebnisse produzieren. Dies wäre denkbar, da noch vor einigen Jahren Speicherplatz derartig kostbar war, daß Programmierer beim Jahresdatum nur zwei Stellen (also 68 statt 1968) verwendeten. Solche Software wird nach dem Jahreswechsel auf „00" springen. Die Folgen können von der harmlosen Fehlermeldung „falsches Datum" bis zum Totalabsturz (z.B. „Divided by Zero") reichen. Besonders perfide wären schleichende Rechenfehler, die erst nach einiger Zeit obskure Ergebnisse und Fehlverhalten verursachen würden. Wer also auf seinem PC einen wertvollen Datenbestand angehäuft hat, kann sich mit der Millenium Card von Melchers absichern, denn diese Steckkarte besitzt eine Real Time Clock (RTC-Chip), welche die Uhr des Rechner-BIOS ablöst. Dadurch wird der 00-Sprung elegant verhindert, denn die Karte beherrscht natürlich die komplette Datumsangabe, die dem System noch vor dem Bootprozeß mitgeteilt wird. Melchers verspricht volle Kompatibilität mit allen Prozessoren seit dem 80286 und allen seitdem verwendeten BIOS-Varianten. Die Clock Card gibt es für 139 Mark im Handel. *rm*

Ethernet für USB

Schnell ins Netzwerk

Wer einen aktuellen PC mit USB-Port besitzt, kann ihn nun ans Netzwerk anschließen, ohne den PC aufmachen zu müssen. Die Münchner CMC hat einen Ethernet LAN-Adapter (10 BaseT) für die USB-Schnittstelle entwickelt, der nur eingesteckt wird. Ein RJ 45-Stecker verbindet den Adapter mit dem Netz. Es werden alle bekannten Netzwerkprotokolle unterstützt, betont CMC. Im Fachhandel sei der Adapter für 149 Mark zu haben. *rm*

Highspeed-Brenner von Memorex

Barbeque für die Daten



Heißer Grill: Das jüngste Brenner-Modell der Memorex BBQ-Serie

In ihrer BBQ-Brenner-Serie stellte Speicherspezialist Memorex soeben das Laufwerk „CDRW 4420" vor. Es bespielt CD-R- und CD-RW-Medien in vierfacher Geschwindigkeit und spielt CD-ROM-Scheiben in 20fachem Speed ab. Als internes Laufwerk kostet es 659 Mark. Die externe Variante (USB oder PCMCIA) schlägt mit 849 Mark zu buche. Als SCSI-Version bewegen sich die Preise bei 759 Mark (intern) und 809 Mark (extern). *rm*

Programmierbare Fernbedienung

Mini-Schaltzentrale



Alles unter Kontrolle: Der TC 1000 ersetzt nicht nur die häuslichen Fernbedienungen, sondern verbindet Einzelaktionen zu Komfortfunktionen

Wer kennt das Problem nicht? Im Wohnzimmer stapeln sich die Fernbedienungen für HIFI-Turm, TV-Apparat, Videorecorder, SAT-Anlage und Decoder. Sogar für DVD, Flachbildschirme und Surroundsysteme tauchen die ersten Fernsteuerungen auf.

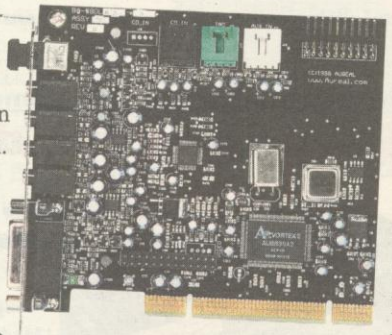
Als Ersatz für diesen Wust an Plastik gibt es schon seit einigen Jahren programmierbare Fernbedienungen, die sich alle Infrarotcodes der Originale merken. Auf diesem Prinzip basiert auch das „Take Control TC 1000" von Harman. Allerdings sieht es überhaupt nicht aus wie eine Fernsteuerung, denn es besitzt ein Touchscreen und Menüs wie ein Organizer.

Take Control übernimmt nicht nur die Steuercodes aller Endgeräte, sondern kann sie auch zu zeitsparenden Makros zusammenfügen. Aktionen wie „Fernseher an, Videorecorder an, auf Videokanal umschalten und Wiedergabe aktivieren" können dann von einer Taste ausgelöst werden. Wem die Arbeit am Touchscreen zu mühsam wird, hat sogar die Möglichkeit, mit einem Windows-Programm zu arbeiten und das Ergebnis auf den TC 1000 zu übertragen. Inklusive Software kostet das praktische Gerät im Fachhandel 699 Mark. *rm*

Günstiger 3D-Sound

Terratec Xlerate Pro

Auf den Soundchip Vortex 2 von Aureal baut die Xlerate Pro auf. Wie üblich hat Terratec damit eine solide Soundkarte geschaffen, die von Leistung und Ausstattung her der Soundblaster Live! Value Konkurrenz machen soll. Im wesentlichen geht es darum, über vier unabhängige Lautsprecherkanäle echten 3D Sound zu ermöglichen. Allerdings kann sich jeder, der über mindestens sechs Finger verfügt, leicht ausrechnen, daß neben links und rechts, hinten und vorne noch oben und unten fehlen, um den 3D-Surround-Gedanken zu vervollkomnen. Doch hier passen momentan alle gängigen Systeme. Die vierseitige Beschallung wenigstens beherrscht die Xlerate Pro par exellence. Der synthetisch generierte 3D-Sound wird hardwareseitig supportet. Dazu können 16 3D-Quellen, 64 3D-Reflexionen und ein 320stimmiger Wavetable-Synthesizer zur Unterstützung herangezogen werden.



Wie jede gute Soundkarte bietet Terratec zahlreiche Instrumente, Klänge, Effekte sowie Gameport und sogar die Möglichkeit der digitalen Aufnahme und Wiedergabe an. Damit ist sie eine der wenigen Boards mit einem optischen S/PDIF Digitalausgang. Schön auch, daß sich ein externes, Waveblaster-kompatibles Midiboard anschließen läßt. Drei Onboard-Anschlüsse, zwei Line-Ausgänge, ein Line-Eingang nebst Mikrofoneingang runden das Schnittstellenangebot ab.

Das Board ist erstaunlich rauschfrei, der Wavetable klingt einigermaßen gut, teilweise über dem Niveau der SB Live! Value. Die 3D-Effekte sind in Actionspielen gut zu hören, allerdings gefällt uns hier die SB Live! besser. In der Praxis klingt, je nach Spiel, mal die eine, mal die andere Karte besser. Die Entscheidung bleibt also Geschmackssache oder sollte anhand von Ausstattung und Preis gefällt werden. *Klaus Achatz / rm*

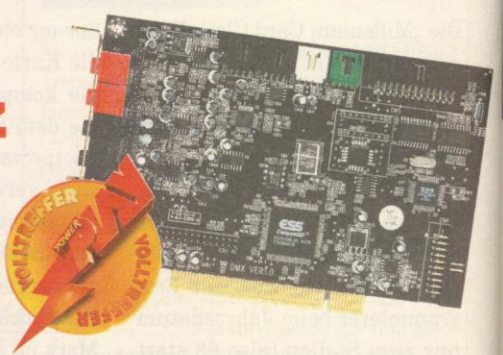
PP-WERTUNG

83%

Name:	**Xlerate Pro**
Typ:	3D / 4 Kanal Soundkarte
Hersteller:	Terratec
Grafikchip:	Vortex 2 (8830A2 Aureal)
Videospeicher:	4 MByte Midi-Samples
RAMDAC:	300 MHz
Bus:	PCI 2.2 / 2.1
Treiber:	Win 95 / 98 / NT (SP3 oder höher nötig)
Preis:	179 DM
Plus:	Optischer Digitalausgang für Dat oder Mini Disk
Minus:	Midi Samples nur mittleres Niveau

Terratec toppt mit der DMX die SB Live!

Die Sound-Referenz



Als echter Knaller erweist sich das DMX-Board von Terratec. Es besteht aus zwei Steckkarten, da bei neun externen Buchsen die digitalen S/PDIF-Anschlüsse nebst Elektronik ausgelagert werden mußten. Diese Tochterplatine hält mit einem Kabel Verbindung zur Soundkarte. Durch diesen Kunstgriff stehen sowohl digital-elektrische Ein/Ausgänge (RCA) wie auch digital-optische Ein/Ausgänge (TOS Link) zur Verfügung. So wird es möglich, die Lieblingssongs vom CD-Spieler der HIFI-Anlage weitgehend verlustfrei digital auf die Harddisk zu transferieren, zu bearbeiten und dann zum Beispiel auf eine MiniDisk zu speichern. Sehr praktisch sind auch die getrennten Anschlüsse für zwei CD-Spieler – da bräuchte endlich der CD-Brenner nicht mehr stumm zu bleiben.

Bei dieser opulenten Ausstattung wird sofort die Stoßrichtung der DMX klar: Es geht gegen die erfolgreiche Soundblaster Live! von Creative Labs. Terratec betreibt hier keine Anmaßung, denn schon im direkten A/B-Vergleich ist die DMX sogar hörbar rauschärmer als die SB Live! Nur beim Recording über die Analogeingänge tritt ein sehr leises Rauschen auf, was bei Klavierpassagen hörbar wird. Übrigens reagiert die DMX empfindlich, wenn benachbarte PCI-Karten zu wenig Abstand halten (Stichwort Einstreufestigkeit). Für den Spieler entscheidender dürfte aber die Unterstützung der 3D-Soundstandards sein. Terratec supportet EAX von Creative Labs, Aureals A3D, MS DirectSound 3D und Sensaura 3D – eine wirklich beeindruckende Palette. Der integrierte 64stimmige Wavetable-Synthesizer hinterließ bei uns ein bißchen den Eindruck einer Notlösung, Marke „haben wir auch". Dieser Umstand wird sogar im sehr guten, deutschsprachigen Handbuch eingeräumt. Wer partout Wert auf gute Wavetable-Sounds legt, hat immerhin die Chance, das verbreitete DB X-50 G-Modul von Yamaha am DMX-Board anzuschließen.

Fazit: Für die DMX sprechen Rauscharmut, Flexibilität dank der vielen Schnittstellen und eine besonders breite Unterstützung der aktuellen 3D-Soundstandards. Damit kann sie die Soundblaster Live! klar toppen – vom wesentlich günstigeren Verkaufspreis ganz zu schweigen. *Klaus Achatz / rm*

PP-WERTUNG

91%

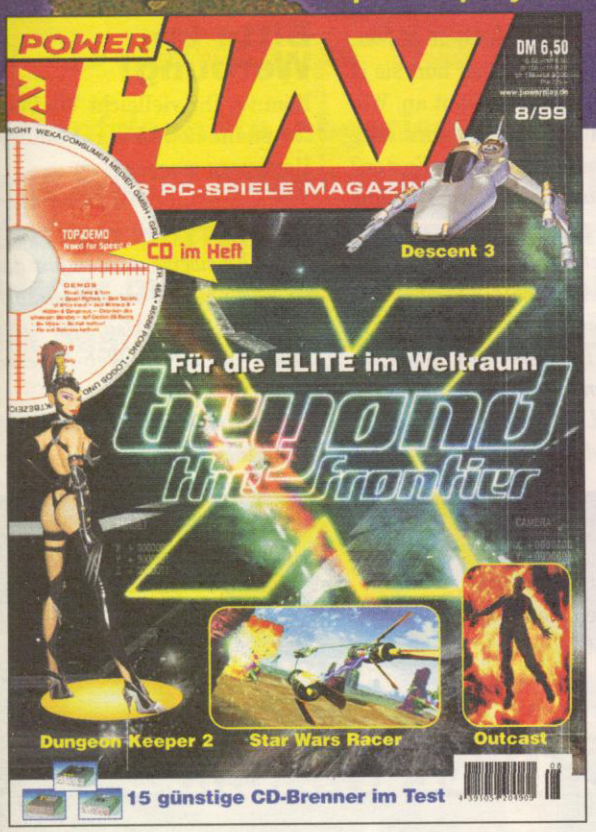
Name:	**DMX**
Typ:	3D / 4 Kanal Soundkarte
Hersteller:	Terratec
Grafikchip:	Canyon 3D (ESS)
Videospeicher:	4 MByte Midi-Samples
RAMDAC:	300 MHz
Bus:	PCI 2.2 / 2.1
Treiber:	Win 95 / 98 / NT 4
Preis:	279 DM
Plus:	Optischer und elektrischer Digital-Ein/Ausgang für Dat oder Mini Disk, Anschluß für Wavetable-Board, Support aller wichtigen 3D Standards, rauscharm
Minus:	Midi Samples durchschnittlicher Qualität, geringe Einstreufestigkeit

POWERPLAYER

hinterlassen Spuren!



www.powerplay.de



Coupon einfach ausfüllen und ab damit an

Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München

oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**

oder bestell doch einfach per E-Mail unter **weka@csj.de**

Keine Erfolgs-Strategie, kein Trick und kein Cheat bleibt ihnen verborgen! Denn Power Player sind mit ihrer Power Play immer auf dem neuesten Stand! Wo die anderen noch grübeln, stürzen sich Power Player schon auf das nächste Level. Als Dauer Power Player bist auch Du immer dabei - mit einer randvollen CD, die Dich jeden Monat mit aktuellsten Spiele-Demos und Tips&Tricks versorgt. Und der Preisvorteil von 15% ist auch nicht zu verachten!

Ich werde Dauer Power Player

Ja, ich will Power Play jeden Monat frei Haus - mit 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

❑ nach Erhalt der Rechnung ❑ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

DPE98

Datum, 2. Unterschrift Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

6/99



Power Post

Eher mysteriöse Erlebnisse beherrschen diesmal Eure Einsendungen – tote Support-Abteilungen, unrealistische Preiserhöhungen oder verschwundene Hardwaretests. Manchmal läßt sich ein Mysterium sogar aufklären...

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.

Kundenservice?

Vor rund drei Monaten habe ich mir das Spiel WarGasm zugelegt und hatte auch meinen Spaß – allerdings erst nach der Installation von zwei Patches. Nun habe ich mir kürzlich einen neuen Rechner gekauft, einen P3/450 mit allem Drum und Dran. Naiv wie ich bin, dachte ich, WarGasm würde jetzt noch besser laufen... Aber nein, ab diesem Tag gab es nur noch Abstürze der Marke „Crash and Burn". Mit oder ohne Patches, mit neuen Treibern oder ohne, mit Netzwerkkarte oder ohne. Ich war mit meinem Latein am Ende und schickte E-Mails an den Hersteller (DID) und den Distributor (Infogrames). Mein Hilferuf enthielt die genaue Fehlerbeschreibung, Systemkonfiguration etc. Es gab keine Antwort. Auch nicht nach vier E-Mails. Auch nicht auf meine anschließenden Briefe... Anscheinend sind diesen Firmen die Endkunden egal. Und dabei hätte ich mich schon über einen „Ach tut uns leid/Vertröst"-Brief/E-Mail gefreut. Nein, nichts. Jetzt bin ich sauer: Erst schmeiße ich den Firmen mein sauer verdientes Geld in den Rachen und dann gibt es keinen vernünftigen Support dafür. Statt dessen beschweren sich die Softwarehersteller auch noch lauthals über Raubkopien. Dabei war ich immer bereit, für ein gutes Produkt auch das entsprechende Geld zu zahlen. ABER ich erwarte dafür auch einen gewissen Support!

Christian Münchrath, via E-Mail

Tja Chris, da kann ich kaum noch tröstende Worte für Dich finden. Wir haben selber mit einigen Spieleherstellern ähnliche Erfahrungen sammeln müssen, können uns aber auch vorstellen, warum manchmal einige Abteilungen/Stabsstellen aufgrund von Personalmangel wochen- bis monatelang verwaist sind...
Falls Du in dieser Sache noch ein paar Mark ausgeben kannst oder willst, versuch Dein Glück doch mal bei unserer gebührenpflichtigen Technik-Hotline (Angaben siehe Impressum) – die Jungs sind wirklich fit, was das komplexe Zusammenspiel von Hard- und Software angeht.

Wo ist die Asus?

Voller Freude hab ich Eure TNT-2-Tests gelesen und muß sagen, daß ich die ASUS TNT 2 vermißt habe. Dabei ist sie doch schon ein Weile auf dem Markt. Von den Features her hört sie ja wahnsinnig interessant an. Wie steht es mit ihrer Performance gegenüber den anderen Karten?
Tilli Weissenberger, via T-Online

Nichts leichter als das: In der vorherigen Ausgabe 7/99 hatten wir die Karten von Diamond und Elsa im Test. In diesem Heft findest Du sogar den Artikel zur Asus TNT 2 Ultra. Und wie üblich hängt Diamond wieder alle ab...

Preiserhöhung?

Ich finde es echt schade, daß Ihr Euer Heft verteuert habt. Das schlägt sich ganz schön auf meine Finanzen nieder. Aber ansonst natürlich ein großes Lob an Euch. Ihr arbeitet echt super und die Artikel sind echt toll. Weiter so.
Euer Stefan Leeb aus Linz

Danke für das Lob, Stefan. Was ich allerdings nicht verstehe, ist Dein Vorwurf, wir wären teurer geworden. Schon eine ganze Weile kosten wir nun 6,50 Mark beziehungsweise 52 Schillinge. Haben wir etwas verpaßt oder hast Du etwa so lange nicht mehr die Power Play gelesen?

Bitte um Werbung!

Könntet Ihr vielleicht Werbung für meine neue Final Fantasy-Homepage machen??
Tom Dobermann

Ausnahmsweise werden wir das einmal tun, weil sie Dir wirklich gelungen ist. Also, für alle Fans: hier ist die Web-Adresse:

http://FinalFantasy-Hardcore.notrix.de



Echt cool: Toms Final Fantasy-Page hat uns gefallen. Vor allem seine aktuellen Filmtips.

Spielerisch gewinnen

Luxusauto für gute Software



Lukrative Verträge, Mercedes SLK 230 und 60000 Mark in bar locken bei unserem großen Programmierwettbewerb, den wir in Kooperation mit der ARI Data GmbH aus Willich ausloben. Wer voller Tatendrang steckt und schon immer ein nettes PC-Spiel, eine multimediale Datenbank oder ein interaktives Tool erschaffen wollte, sollte sich sputen: Jedes taugliche PC-Programm, für das ARI Data eine Marktchance sieht, wird unter Vertrag genommen – marktübliche Autorenhonorare inbegriffen. Die erfolgreichste Arbeit unter den Wettbewerbs-Einsendungen wird mit einem fabrikneuen, roten Mercedes SLK 230 oder wahlweise mit 60 000 Mark in bar prämiert. Der Einsendeschluß für alle Neuentwicklungen, die natürlich frei von Rechten Dritter sein müssen, ist der **31. Dezember 1999**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine unabhängige Wirtschaftsprüferkanzlei überwacht die Aktion und gibt am **16. Mai 2000** den Gewinner bekannt.



Die Einzelheiten und Konditionen dieses Wettbewerbs findet Ihr in PowerPlay 2/99 und auch unter **www.powerplay.de**

Für Fragen, Kontaktaufnahme und weitergehende Infos (in deutsch und englisch) wählt die **02154/ 9476-0 (Fax -42)**. Im Internet betreut ARI Data alle Wettbewerbsteilnehmer unter der **www.ari.de** oder ist auch per E-Mail direkt erreichbar: **info@ari.de** Einsendungen bitte an folgende Adresse:

ARI Data GmbH
Stichwort: Programmierwettbewerb
Hans-Böckler-Str. 13
47877 Willich

Viel Spaß bei der Entwicklung und Glück wünscht *Euer Power Play-Team*

Power Play-Webtip

Datenfriedhöfe, abgerissene Links und verschollene Server prägen leider das Bild beim unbedarften Surfen im Internet. Damit es im Web wieder mehr Spaß macht, haben wir für Euch ein paar spannende Adressen aufgestöbert.

www.flatrate.de

Dieser deutschsprachige Dienst hält Euch über die attraktivsten Provider-Offerten auf dem Laufenden. So verrät die Seite gleich auf den ersten Blick, wer Euch in Deutschland gerade am günstigsten ins Web bringt. Oder wir werden über die jüngsten Telekom-Kapriolen auf dem Laufenden gehalten. Und eine Mobilfunk-Ecke gibt es für die Handy-Fetischisten unter uns auch noch.

www.naked-eye.de

Ein echtes Hammerangebot hat der Berliner Provider „Naked-Eye" herausgehauen: 100 Stunden Onlinezeit verkaufen die Jungs von der Spree pauschal für 100 Mark - und das inklusive der Telekommunikationsgebühren. Jede weitere Minute kostet 6 Pfennige. Über die Performance brauchen wir uns wohl keine Sorgen zu machen, denn Naked Eye benutzt die Datenleitungen der Telekom.

www.dumblaws.com

Okay, Verwaltungsvorschriften und Dienstanweisungen treiben von je her die schönsten Blüten. Aber was die Amerikaner zum Teil in ihre Gesetzestexte geschrieben haben, haut dem Faß die Krone aus dem Brunnen. Da wird die Anzahl der Dildos pro Haushalt beschränkt, klar umrissen, welche Gegenstände durchs Fenster geworfen werden dürfen oder knallharte Grenzen gezogen, womit die Bürger ihre Ehepartner verprügeln dürfen und womit nicht. Autsch!

www.benutzer.de

Es gibt jenseits von Windows und Linux tatsächlich noch ernstzunehmende Betriebssysteme. Benutzer.de befaßt sich vor allem mit dem hochgelobten BeOS.

www.ringbearer.org
www. tolkien-movies.com

Diese zwei privaten Pages informieren rund um den neuen Film zur Tolkien-Fantasy-Reihe, der gerade in Neuseeland gedreht wird. Es gibt auch eine offizielle Seite der Produzenten: www.lordoftherings.net! Aber da steht „net" viel drin...

www.alfa-romeo.de

Natürlich hat diese Seite nichts mit Spielen zu tun. Aber sie wird regelmäßig bei den Tips anderer Publikationen vergessen, obwohl sie doch zu den optisch schönsten Webseiten gehört, die es überhaupt gibt. Sie basiert



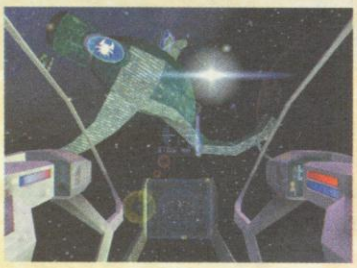
bereits auf der Flash-Technik und dürfte jeden Fan der extravaganten, italienischen Luxusmarke in Verzücken versetzen. Dagegen sehen die deutschen Marken alt aus...

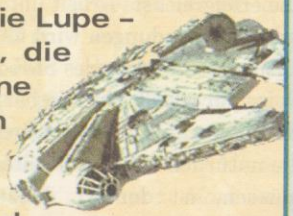


Der Knaller im September:

Deep Space 9/99: „Star Wars" vs. „Star Trek" vs. „X" & Co.

Unser Universal-Special zu den großen Weltraumopern der Gegenwart solltet Ihr keinesfalls versäumen, denn die Wahrheit liegt dort drinnen! Wir nehmen kosmische Computerspiele unter die Lupe – die von neulich, die von heute und jene aus der nahen Zukunft. Wir beachten auch Filme, Romane und Rollenspiele. Eine Sternstunde des Lesevergnügens erwartet Euch...







Hidden & Dangerous

Kommt Euch das bekannt vor? Klar, denn schon vor vier Wochen erwarteten wir das Third-Person-Ego-Strategical. Aber so ist das im 2. Weltkrieg mit den geheimem Aufträgen – nie klappt was!



Unter schwarzer Flagge

Der Echtzeit-Titel, der moderne Piraten in seliger Nostalgie ertrinken läßt! Beidrehen, entern und die Beute an Bord nehmen – und dann immer hart am Wind flüchten: So will Eidos den Törn um die Spielergunst gewinnen...

Warhammer 40.000: Rites of War



Ein altes und mächtiges Volk im Kampf gegen einen geheimnisvollen und technisch fortgeschrittenen Gegner! So lieben wir die futuristischen Strategie-Gefechte, diesmal auf Basis der „Panzer General 3D"-Engine.

Im übrigen warten wir auf:

„Daikatana", „LMK", „Drakan", „Ultima IX", „Darkstone", „Shadowman", „Diablo 2", „System Shock 2", „Might and Magic VII", „Starfleet Command", „Shadow Company", „Gorky 17", „Earth 2150"...

9/99

erscheint am **16. August**

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)
CD-Redaktion: Thomas Ziebarth (tz)
Ständige Mitarbeiter: Fritz Effenberger (fe), Maik Wöhler (mw), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
CompuServe (CIS): Michael Vondung
Online-Redaktion: Maik Wöhler (mw)
Redaktionsassistenz: Christiane Wesoly (1231)
Telefonische Hardware-Hotline: (0190) 88 24 19 11 (3,63/DM/min.) Täglich von 8.00 Uhr bis 24.00 Uhr
Tips & Tricks-Hotline: (0190) 873 268 13 (3,63 DM/min.) Täglich von 11.00 bis 24.00 Uhr
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-1231, Telefax: 08121/95-1297
Layout & DTP: Martina Siebert, Conny Pflanzer
Titellayout: Martina Siebert
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Ego-Soft/THQ
Anzeigenleitung: Alan Markovic (1105)
Anzeigenverkaufsleiter: Christoph Knittel (1270)
Markenartikel: Christian Buck (1106)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (1474)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 11 vom 1. Januar 1999
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1197
Int. Account Manager: Andrea Rieger, Tel.: 08104/668458, Fax: 08104/668459

Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Ickstattstr. 9, 80469 München, Tel.: (089)20959 138, Fax: (089)20028 122
Preise: Power Play: Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 66,- Mark (33,75 Euro); Ausland: 90,- Mark 46,02 Euro); A: 552,- ÖS; CH: 67,20 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/31906-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Herstellungsleitung: Marion Stephan (1442)
Technik: Journalsatz GmbH
Gruber Str. 46b, 85586 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 Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von WEKA Consumer Medien herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel. 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Verlagsleitung Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Geschäftsführung: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Anschrift des Verlages: WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 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.

© 1999 WEKA Consumer Medien GmbH

MiG Alley

Kampf um Korea

Korea: Anfang der 50er Jahre

Als oberster Befehlshaber der alliierten Luftstreitkräfte entsenden Sie 5 US-Elitegeschwader in die heftigsten Gefechte des Korea-Krieges. Ihr Auftrag: Drängen Sie die gegnerische Front an die chinesische Grenze zurück. Es gibt noch keine radargelenkten Raketen, Sie müssen ganz nahe an Ihre Gegner herankommen, um Ihr Ziel zu treffen...













DANK BENUTZERDEFINIERTER SPIELGESTALTUNG KÖNNEN SIE AN LUFTKÄMPFEN TEILNEHMEN ODER DIE GESAMTE UN-OFFENSIVE LEITEN
ECHTE KAMPAGNENDYNAMIK – IHRE AKTIONEN BEEINFLUSSEN DIREKT DEN BODENKRIEG DER UN
KAMERA MIT REPLAY-FUNKTION IHRER ABSCHÜSSE • ÜBER 100 FLUGZEUGE GLEICHZEITIG IN DER LUFT
DETAILLIERTES SCHADENSMODELL AN FLUGZEUGEN • FUNKVERKEHR ZUR UNTERSTÜTZUNG DES PILOTEN
PHANTASTISCHE 3D-LANDSCHAFT MIT MEEREN, BERGEN, TÄLERN UND ÜPPIGEN WÄLDERN DER KOREANISCHEN HALBINSEL
UNGLAUBLICH KOMPLEXE GEGNERISCHE KI-ROUTINEN • 16 AKKURAT NACHGEBILDETE, AUTHENTISCHE FLUGZEUGE
MEHRSPIELERMODUS FÜR BIS ZU 8 SPIELER VIA LAN ODER INTERNET

KOCH Media GmbH - (München) - Tel: (49) 089 857 95 120

KOCH Media Vertriebsges.m.b.H. - (Österreich) - Tel: (43) 01 815 06 26 • KOCH International AG - (Schweiz) - Tel: (41) 071 388 68 40

PC CD-ROM Windows® 95/98

empire INTERACTIVE

www.empireflight.co.uk

KOCH DISTRIBUTION


ON YOUR FEET FOR HOURS ?
Then Don't Forget That
ZAM-BUK
Removes Pain, Soreness & Corns
Daily
No. 7349
WAR DEC
BRITAIN A
The Fleet Moves Into Position
GREAT BRITAIN DECLARED WAR ON
GERMANY AT 11
MORNING
PICTURE POST
PICTURE POST
6 Level mit 26 Missionen
umfangreiche und gleichzeitig komfortable Steuerung
Ausgefeilte KI der über 40 Charaktere,
die unterschiedlich und situationsabhängig agieren
beeindruckende Hintergrund-Animationen
unterschiedliche Ansichten: First Person, Third Person, Truppenkontrolle über zoombare Karte
Multiplayer Modus: bis zu 4 Spieler
unterstützt Force Feedback
alle Waffen weisen individuelle Merkmale auf
www.hidden.de
H&D
HIDDEN & DANGEROUS
TALONSOFT
ILLUSION
TAKE 2
3dfx
PC CD
Tips & Tricks unter 0190/87326836
Infogenie: DM 3,63/min