

DER TOTALE WAHNSINN: SPIELE-MAGAZIN MIT CD!

PC POWER

NUMMER 11 • NOV '94 • DM 14.80 • Sfr 14.80

CD

Little Big Adventure

Ein Exklusive-
Preview und
eine Demo von
Electronic Arts

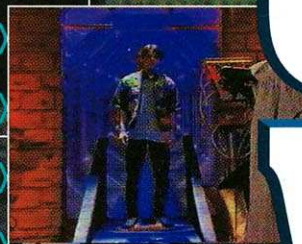
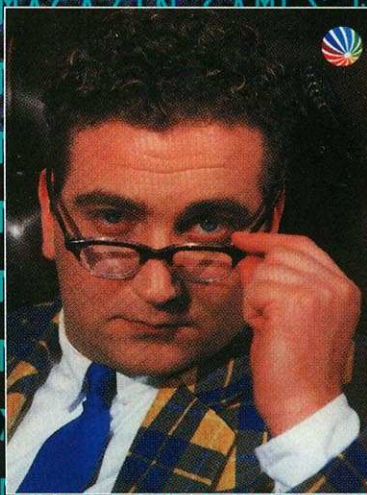
PC CD-ROM

**KEINE CD-ROM?
FRAGE DEN
VERKÄUFER!**

Inhalt:
Cyberwar von SCI
Videokarten und
Standards
Star Crusader
Dawn Patrol von Empire
Nascar Racing von Virgin
Novastorm Exklusive
Ultimate Domain
Rise of the Robots



Achtung!...Achtung!
Achtung!...Achtung!
Achtung!...Achtung!



Games World- das
Bindeglied zur
gleichnamigen
Fernsehsendung!

GAWO

M

A

C



...das
einzige
Fernseh-
Spielemagazi-
n, das sich
zu lesen
lohnt!...



GAMES WORLD

Z I N

Nummer 1 ist
im Anmarsch!

Nr. 1 gibt

es schon im
Oktober



GAMES WORLD

M A G A Z I N

GIBT GAS!!!

VERLAG

ALCHEMY PUBLISHING (JERSEY)

ANZEIGENSMP PUBLISHING
POLLENBRINK 78
7544 AR ENSCHEDE
HOLLANDPOSTFACH 3127
48581 GRONAU
Michel Kieselstein
TEL: (31) 53 768008**CHEFREDAKTEUR**

Peter Wolter

STELLV. CHEFREDAKTEUR

Philip Paisnel

TEAMStephan Wirth
Martin Wilmer
Frank Ridders**DESIGN**

Philip Paisnel

VERTRIEBASV GmbH
Ludwigstraße 26
D-70176 Stuttgart
Tel: 0711 619660**DRUCK**

Roto Smeets

Boekhoven Bosch Europalaan 12
3562 KS Utrecht, Holland

Alle in diesem Magazin erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Reproduktionen jeglicher Art bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Zuwiderhandelnde werden früh morgens aus dem Bett geholt und drei Tage lang dreimal täglich erschossen. Gleichermäßen besteht Urheberrechts- und Warenzeichenschutz für die mit ®TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

Guten Tag, liebe Leserin und lieber Leser,



herzlich willkommen zur ersten Ausgabe! PC Power ist nicht irgendein neues Spielmagazin, PC Power ist anders als die anderen: gründlicher, verständlicher, aktueller!

Wohl kaum ein wirtschaftlicher Bereich ist heute so interessant wie der PC-Markt. Da ist die Rede von Pentium-, Alpha- und Power-PC-Rechnern und es gibt immer neue Grafik-, Sound- und Videokarten. Das CD-ROM-Laufwerk ist mittlerweile zur Standardausrüstung neuer PCs geworden - 70 Prozent aller Rechner, die heute bei den großen Computer-Handelsketten über den Ladentisch gehen, können diese leistungsstarken Silberlinge abspielen.

Das hat Konsequenzen für den Sektor der Computerspiele, mit dem sich PC Power hauptsächlich befaßt. Die Spiele werden immer anspruchsvoller und umfangreicher - vor wenigen Jahren hätte sich noch manch einer an die Stirn getippt, wenn man ihm angekündigt hätte, daß Under a Killing Moon auf vier CDs mit zwei Gigabyte auf den Markt kommt. Der Markt für CD-ROM-Spiele wird immer größer, immer komplexer. Es ist also folgerichtig, wenn sich PC-Power auf CD-ROM-Spiele konzentriert.

Für den "normalen" Computerbenutzer ist das Angebot an Hard- und Software eher verwirrend. Soll er sich ein einfaches CD-ROM-Laufwerk zulegen, eines mit doppelter oder gar mit dreifacher Geschwindigkeit? Wie tief muß er in die Tasche greifen, um etwas Vernünftiges zu bekommen? Und wenn er es gekauft hat - was hat er in zwei Jahren noch davon? Eine Antwort darauf versucht Frank Ridders in seiner Marktübersicht auf Seite 74 zu geben.

PC Power will Dir, liebe Leserin und lieber Leser, dabei helfen, die richtige Entscheidung zu treffen. Aus unserem Heft wirst Du erfahren, welche PC-Spiele ihr Geld wert sind und welche Hardware dafür nötig ist.

Wir wollen darüber informieren, was die Industrie plant, was der Handel anbietet und was wir als Computerbenutzer davon halten.

An der Oberfläche kratzen sollen andere. Wir wollen unsere Leser nicht nur über Spiele informieren, sondern auch über das Drumherum: über die Entwicklung von Spielen, über geeignete Sound- und Grafikkarten, über neue Industriestandards. Wir wollen unabhängig informieren und niemandem etwas aufdrängen letztendlich muß jeder Leser selbst entscheiden, wofür er sein sauer verdientes Geld ausgibt.

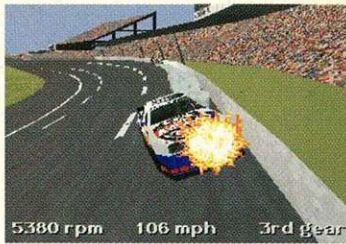
Das Team von PC Power schreibt für alle, die mit einem PC zu tun haben - wobei wir allerdings nicht die Aufgabe übernehmen können, blutigen Anfängern die Tastatur zu erklären. Grundkenntnisse setzen wir also voraus. Andererseits veranstalten wir auch kein Oberseminar im Fach Informatik - wir bleiben auf dem Teppich.

Und wir wollen versuchen, die Sprache unserer Leser zu treffen. Wir wollen verständlich sein, Fachausdrücke erklären. Computer-Kauderwelsch soll es bei uns nicht geben. Bitte nimm uns beim Wort: Beschwer Dich, wenn Du uns dabei ertappt! Wir wünschen Dir viel Spaß bei der Lektüre unserer ersten Ausgabe!

Peter Wolter



Das PC Power Team



s.36

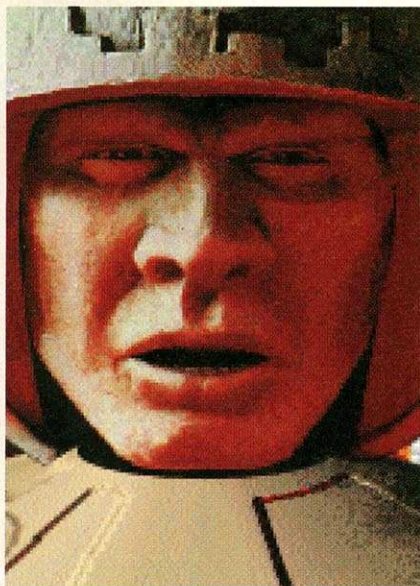
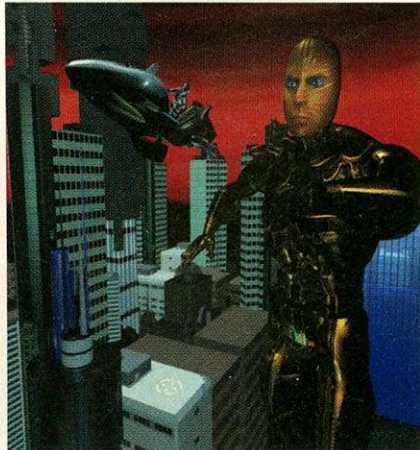
NASCAR Racing scheint alle bisherigen Renn-Simulationen in den Schatten zu stellen. Spiele unsere Exklusiv-Demo und lies unser Exklusiv-Interview!



s.27

Selten genug sind sie heute, die intelligenten und eleganten PC-Spiele. EA und Psygnosis bieten uns Neues auf diesem Sektor: Little Big Adventure und Ecstasia.

NOVEMBER '94 NUMMER 11



R E V I E W S

64 STAR CRUSADER CD

Ein klein wenig anders als andere - ein leuchtender Stern am Himmel der Weltraum-Kampfsimulationen. Schlicht gesagt: eine Schönheit - aaaaaah!

56 INFERNO

Vielleicht ist dies das unterhaltsamste Weltraumkampf-Spiel für den PC, das es je gab. Aber wer zuletzt lacht, lacht am besten - ist es etwa die Software-Firma Ocean?

62 DREAM WEB

Um Schmerz, Horror und Entsetzen geht es in dem grafisch exzellent gelungenen Abenteuerspiel von Empire.

88 RINGWORLD CD

Time Warner bietet einen Trip in das Ringwelt-Universum an. Dies ist das zweite Abenteuer in der Serie, die auf Larry Nivens Bücher zurückgeht.

86 ULTIMATE DOMAIN CD

Eigentlich hieß das Spiel mal Genesis. Jetzt kommt es auf CD und nennt sich Ultimate Domain. Es ist aber besser geworden - tolle Animationen, aber der Sound, na ja ...

78 HURRA DEUTSCHLAND

Tja, wer sich von diesem Spiel noch in seiner Wahlentscheidung beeinflussen lässt ... So toll ist es nämlich nicht. Was bei den Politikern dieses unseres Landes ja auch kein Wunder ist.

90 LOLLYPOP

Ein wenig anders als andere Spiele. Ein Plattformer mit traumhaft schönen Szenen!

60 BATTLE BUGS

Wanzen, wohin man sieht. Aufpassen, sie beißen Dich!

F E A T U R E S

12 NEWS

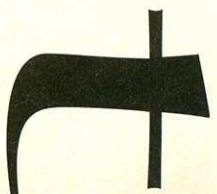
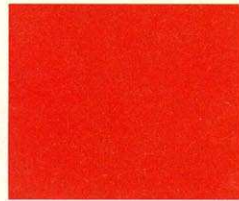
FX Fighter, Commander Blood, Virtuoso, Retribution und alles mögliche von der Londoner Computermesse ECTS

74 CD-ROM-TEST

Der erste Test in unserer Serie. Unser Technik-Experte Frank Ridders (früher PC Review) untersucht, welche CD-ROM-Laufwerke unter dem Weihnachtsbaum eine Rolle spielen könnten.

68 BERICHT ÜBER DIE ECTS

Die ECTS in London brachte das Neueste über PC-Spiele. Ein Geheimnis, das gar keins ist, verraten wir hier vorweg: der Pentium ist im Kommen!





s.46

Erinnerst Du Dich an Luke Skywalker aus Star Wars? Luke ist wieder da, in Person seines Darstellers Mark Hamill: etwas älter, etwas weiser und mit ein wenig Hintergrundwissen über Pornographie. Wir haben ihn interviewt!



s.22

Hier bringen wir einen Preview über Rise of the Robots - exklusiv für Dich. (Du brauchst Dich nicht zu bedanken, wir tun nur unsere Pflicht!) Überzeuge Dich davon, wie elegant die Firma Mirage mit diesen Robotern umgegangen ist.



F E A T U R E S

27 LITTLE BIG ADVENTURE

Es ist groß, es ist kompliziert, es ist in SVGA, es ist: Little Big Adventure! 250 Polygone pro Figur? Das ist doch Kleinkram!

52 VMC

Herkömmliche Grafikkarten sind für bewegte Bilder zu schwach auf der Brust. VMC heißt der neue Standard, der die CPU entlasten soll.

46 INTERVIEW MIT MARK HAMILL

Mark Hamill, der den Luke Skywalker spielte, ist älter und weiser geworden. Er erzählte Super Pro, was er mit Wing Commander 3 zu tun hat und wie er sein Liebesleben in Schwung hält.

36 NASCAR Racing

Dieses Spiel könnte das erste Rennspiel sein, das Virtua und Daytona Racing in wirkliche Schwulitäten bringt.

30 NOVASTORM

Früher hieß es Scavenger IV und kam beim Publikum nicht so gut an. Dann wurde es überarbeitet und verbessert. Gib ihm eine Chance, überzeuge Dich auf unserer Demo-CD.

K U R Z - B E L I C H T E T

54 EKSTASE MIT ECSTATICA

Ecstatica wird sicher ganz oben landen, wenn es im nächsten Monat auf den Markt kommt.

40 HARVESTER

Merit Studios (Europe) geht mit diesem grafisch gelungenen Abenteuerspiel auf die seriöse Schiene

50 CYBERWAR

Ein Versuch, den schlechten Eindruck wettzumachen, den The Lawnmower Man (Rasenmähermann) hinterlassen hat. Sieht zunächst einmal ganz gut aus ...

34 QUARANTINE

Das ist das Spiel mit dem Taxi. Nimm Platz und Anteil - es wird schlimm genug.

42 DAWN PATROL

Ein Luftkampf der klassischen Art: setz Dich ins Cockpit eines Kampflugzeuges aus dem Ersten Weltkrieg!

PC POWER CD-ROM



Mit unserer Demo-CD ist PC Power unschlagbar!

Sollte auf Deinem Heft keine CD sein, beschwere Dich umgehend beim Verkaufspersonal! Näheres über die CD findest Du auf Seite 8.

Wir tun alles, damit Deine CD unbeschädigt ist. Solltest du Probleme haben, schreibe uns! Auf Seite 8 findest Du die Anschrift.

CD-ROM S. 6



DEMO-CD

Und hier ist sie, die vollgepackte Demo-CD! Unser Kollege Phil hat für Dich ein paar brandheiße Sachen zusammengestellt, darunter spielbare Demos von NASCAR Racing und Novastorm.

ANLEITUNG

Lege die CD in Dein CD-ROM-Laufwerk und tippe an der Eingabeaufforderung folgendes ein:

[Laufwerk]:[Return]

Laufwerk ist hier der kennzeichnende Buchstabe Deines CD-ROM-Laufwerks. Wenn Dein CD-Laufwerk beispielsweise mit dem Buchstaben 'D' bezeichnet ist, gibst Du **D:[Return]** ein. Mit **PCPOWER[Return]** startest Du anschließend das PC Power CD-Menü.

Einige Demos (vor allem die CD-spezifischen Titel) können nur von der CD gestartet werden. Um diese zu starten, bewegst Du den Balken mit den Cursortasten, bis das gewünschte Spiel angewählt ist. Dann drückst Du Return. Das Spiel beginnt.

Einige Spiele müssen auf Deiner Festplatte installiert werden. Sollte dies der Fall sein, wird das Menüsystem Deine Einwilligung einholen, bevor es fortfährt. Wenn Du am Prompt 'Y' eingibst, beginnt das Menüsystem, die erforderlichen Dateien auf Deine Festplatte zu kopieren und sie vor Deinen erstaunten Augen auszupacken.

Falls Probleme auftauchen, hat jedes Spiel eine eigene Hilfedatei. Um diese Dateien aufzurufen wählst Du das Spiel an, zu dem Du Hilfe benötigst und drückst 'H' auf der Tastatur. Die Datei erscheint nun auf dem Bildschirm. Mit den Cursortasten kannst Du durch den Text scrollen. Mit der Escape-Taste gelangst Du anschließend wieder zurück zum Menübildschirm. Lies Dir bitte die Hilfedatei durch, bevor Du eines der Demos startest oder lädst.

Wenn Du genug mit unserer CD herumgespielt hast, gelangst Du mit der Escape-Taste wieder zurück zu DOS. Wir freuen uns immer über Anregungen und Meinungen zu unserer CD-Reihe. Schicke Deinen Brief an die bekannte Adresse.

Simon the Sorcerer

Demotyp: Spielbar
Vertrieb: Adventuresoft/PDQ
Kontakt: Bomico 06107-930100
Preis der Vollversion: ca. DM 120,-
Erhältlich: Jetzt
Nötige Technik: 386er, 4MB RAM, VGA, Maus.

Simon the Sorcerer hat in anderen Magazinen gute Reviews erhalten. Exzellente Grafiken, ein tolles Gameplay und einige der lustigsten Dialoge seit Day of the Tentacle machten dieses Spiel zu einem Dauerbrenner im PC Power-Team. Simon the Sorcerer ist ein Abenteuer, in dem Du einen jungen Burschen spielst, der in eine andere Welt versetzt wird. Ein Spiel zum Ablachen - von Anfang bis Ende.



Novastorm

Demotyp: Spielbar
Vertrieb: Psygnosis
Kontakt: 069-6665004
Preis der Vollversion: ca. DM 129,-
Erhältlich: Jetzt
Nötige Technik: 386DX, 4MB RAM, VGA.

Novastorm, vormalig unter dem Titel Scavenger IV, bietet gerenderte Landschaften, einige sehr schnelle, animierte Intros und wilde Baller-Action. Nicht vergessen! Das Originalspiel besteht aus vier Abschnitten mit je vier Levels nebst zugehörigen Endwächtern. Wenn Du das alles überlebt hast, ist noch lange nicht Ruhe! Du betrittst eine Sternestadt und triffst auf den schlimmsten Bösewicht von allen, SCARAB X, einer mächtigen künstlichen Intelligenz.



Dragon Lore

Demotyp: Spielbar
Vertrieb: Mindscape
Kontakt: 02131-67544
Preis der Vollversion: ca. DM 129,-
Erhältlich: November '94
Nötige Technik: 386DX (486 empfohlen), 4MB RAM, VGA, Maus.

Mit wundervollen Grafiken hat sich Cryo in der CD-ROM-Szene einen Namen gemacht; und Dragon Lore ist da keine Ausnahme. Dieses große Demo führt einige der besten Aspekte des Spiels vor Augen, darunter die komplett gerenderten Hintergründe und Figuren. Das Spiel wird als etwas anspruchsvollere Version von The 7th Guest bezeichnet und erfordert einen klaren Kopf und schnelle Reflexe.

CD ROM HELPLINE

Hast Du Probleme mit der CD? Laufen bestimmte Demos nicht auf Deinem PC? Erkundige Dich bei der Help Line von PC POWER: 02562 - 97 544.
Mittwochs von 15.00 bis 17.00 Uhr!

DreamWeb

Demotyp: Begrenzt spielbar
Vertrieb: Empire
Kontakt: Bomico 06107-930100
Preis der Vollversion: ca. DM 110,-
Erhältlich: Jetzt
Nötige Technik: 386DX, VGA,
Festplatte, 4MB RAM.

Wenn die Menschen träumen, dann begeben sie sich auf eine Reise zum Dreamweb. Das Dreamweb ist der Ort, wo alles gesteuert und überwacht wird, was Dir im Schlaf passiert. Nun aber ist das Dreamweb - und damit auch die Träume der ganzen Welt - in die Hände einer bösen Macht geraten. In diesem spielbaren Demo ist es Deine Aufgabe, das Dreamweb aus den Klauen der Bösewichter zu befreien und es wieder seiner alten Aufgabe zuzuführen.

Disc World

Demotyp: Begrenzt spielbar
Vertrieb: Psynosis
Kontakt: 069 - 6665004
Preis der Vollversion: DM 129,-
Erhältlich: Jan '94
Nötige Technik: 386 DX, VGA

Psygnosis hat Terry Pratchetts Geschichte in ein spaßgeladenes Abenteuerspiel konvertiert. In diesem spielbaren Demo mußt Du den Gürtel des Fischhändlers zu fassen kriegen. Leichter gesagt als getan. Aber ein Riesenspaß ist in jedem Fall garantiert!

Little Big Adventure

Demotyp: Spielbares Demo & nicht spielbare Bildsequenz
Vertrieb: EA
Kontakt: 05241-24307
Preis der Vollversion: DM 120,-
Erhältlich: Dezember '94
Nötige Technik: 486SX,
4MB RAM, SVGA.

Aineinhalb Jahre haben die Jungs von Adeline an diesem Spiel herumgewerkelt. Wenn Du das Spiel startest, erkennst Du unschwer, wieviel Mühe sie sich dabei gegeben haben. Da sie auch Alone in the Dark programmiert haben, gibt es einige Ähnlichkeiten zwischen beiden Spielen. In puncto Grafiken und Spielbarkeit ist LBA dem älteren Bruder allerdings meilenweit voraus.

Die Hauptfigur des Spiels setzt sich aus über 250 Polygonen zusammen und sieht absolut überzeugend aus. Das Spiel verwendet eine isometrische 3D-Perspektive und läuft nur mit SVGA. Neben dem spielbaren Demo haben wir auch eine Bildershow eingefügt, in der einige große Momente des Spiels festgehalten sind. Die beiden Demos befinden sich separat auf der CD.

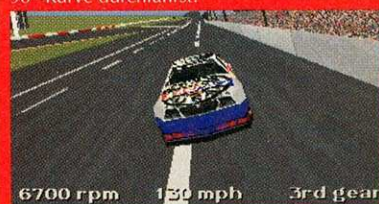


NASCAR Racing

NASCAR Racing
Demotyp: Spielbar
Vertrieb: Virgin
Kontakt: 040-391515
Preis der Vollversion: ca. DM 120,-
Erhältlich: Dezember '94
Nötige Technik: 486SX, 4MB RAM, VGA.

NASCAR Racing könnte neue Maßstäbe in der Welt der Sportgames setzen, wenn es zum Weihnachtsgeschäft in den Handel kommt. Dieses Demo benutzt zwar nur den VGA-Modus, liefert aber trotzdem noch ganz beeindruckende Bilder.

Mit dem NASCAR Racing-Demo kannst Du auf der Rennstrecke von Talladega, Alabama, trainieren. Du bekommst ein Gefühl dafür, wie sich so ein NASCAR-Wagen steuert - ein großer Unterschied zu einem Indy-Wagen - besonders, wenn Du mit 250 Sachen eine 90°-Kurve durchfährst!



Theme Park

Demotyp: Begrenzt spielbar
Vertrieb: Electronic Arts
Kontakt: 05241-24307
Preis der Vollversion: ca. DM 120,-
Erhältlich: Jetzt
Nötige Technik: 386 DX, 4MB

Hier kannst Du endlich den Schritt in die unternehmerische Selbständigkeit wagen - als Besitzer und Betreiber eines Vergnügungsparks. Kürzlich bist Du zu viel Geld gekommen, das Du in den Aufbau eines Freizeitparks investieren mußt. Du beginnst mit einem großen Grundstück und einem satten Bankkonto. Später folgen dann Fahrgeschäfte und Imbissbuden. Je weiter Du im Spiel vorankommst, desto komplizierter wird's.



Dark Legions

Demotyp: Spielbar
Vertrieb: SSI
Kontakt: Rushware 02131-6070
Preis der Vollversion: ca. DM 110,-
Erhältlich: November
Nötige Technik: 386DX, VGA, Festplatte,
4MB RAM.

Dark Legions ist eine tolle, neue Strategiesimulation von SSI, die sich grob an ein Schachspiel anlehnt. Allerdings sind die Spielfiguren reine Fantasiewesen. Bis zu zwei Spieler können sich an dem Demo versuchen. In dieser Version sind, mit nur wenigen Ausnahmen, alle wichtigen Komponenten der Vollversion vertreten. Auf den Sound mußte jedoch aus Platzgründen verzichtet werden. Ob Du gegen einen Freund spielst oder gegen den Computer - dieses Demo gibt Dir einen überzeugenden Vorgeschmack auf das kommende Klassenspiel.

Rise of the Robots

Demotyp: Spielbar nur mit 2 Spielern
 Vertrieb: Time Warner Interactive
 Kontakt: 02131-607
 Preis der Vollversion: ca. DM 120,-
 Erhältlich: Dezember '94
 Nötige Technik: 486SX, 4MB Ram,VGA,Maus.

Als Exklusivdemo des Monats bringen wir Dir diesmal eines der am meisten besprochenen Spiele. Rise of the Robots ist unmittelbar vor der Fertigstellung, und die netten Leute von TWI und Mirage haben für Dich ein spielbares Demo zusammengestellt, um Dich schon mal auf den Geschmack zu bringen. Die Demoversion arbeitet allerdings ausschließlich im 2-Spieler-Modus. Aus Platzgründen konnte der Code für die künstliche Intelligenz nicht integriert werden. Also mußt Du vorläufig damit vorliebnehmen, einen verständnisvollen Bekannten zu verprügeln. Jeder Spieler steuert eine der beiden abgefahrenen Kampfmaschinen des Demos. Die beiden Roboter machen eindrucksvoll deutlich, mit welcher Sorgfalt man sich an das Design der umwerfenden Sprites begeben hat. Genaue Anweisungen für das Spiel findest Du in der Hilfedatei auf der CD.



Dawn Patrol

Demotyp: Begrenzt spielbar
 Vertrieb: Empire
 Kontakt: Bomico 06107-930100
 Preis der Vollversion: ca. DM 120,-
 Erhältlich: November '94
 Nötige Technik: 386 DX, 4 MB Ram, VGA
Dieses Demo von Empire wird Deinem PC schon einiges abverlangen. Nur leistungsfähige Rechner werden diese SVGA-Flugsimulation angemessen wiedergeben können. Dawn Patrol handelt von Luftkämpfen, wie sie zur Zeit des Ersten Weltkriegs stattgefunden haben. Du kannst lernen, eine dieser berühmten Fliegenden Kisten zu steuern und auch den ein oder anderen Widersacher vom Himmel zu holen. Ein Klassegame mit vielen Details und verblüffender Tiefe.



Star Trek: The Next Generation

Star Trek:The Next Generation
 Demotyp: Nicht spielbar
 Vertrieb: MicroProse/Spectrum Holobyte
 Kontakt:
 Preis der Vollversion: ca. DM 120,-
 Erhältlich: ? /95
 Nötige Technik: 386 DX, VGA, 4 MB Ram, Windows 3.1, 256 Farben

Dies ist ein nicht-spielbares Demo des kommenden Star Trek-Spiels von Spectrum Holobyte. Über zwei Jahre wurden für die Entwicklung benötigt, und mittlerweile hat sich das Interesse und die Erwartung nicht nur unter Trekkie-Fans, sondern in der ganzen Gemeinde der PC-Spieler breitgemacht. Mit ein Grund dafür sind die tadellos gerenderten 3D Studio-Figuren, die so lebensecht wirken, wie es der Stand der Computertechnologie heute erlaubt. Das Game läuft mit Windows, also startest Du das Demo mit dem Datei Manager, nachdem Du es auf der Festplatte installiert hast.

Hilfe, meine CD-ROM ist beschädigt!

Es kann schon mal passieren, daß eine von den tausenden CDs schadhaf ist, die wir jeden Monat herstellen. Wenn Du meinst, Du hättest so eine erwischt, dann bekommst Du sie natürlich von uns ersetzt. Stecke sie einfach in einen frankierten Rückumschlag, fülle den Coupon aus und schicke sie an:

SMP, Postfach 3127,48581 Gronau
 (Bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name:

Straße:

Stadt:

Postleitzahl:

● Unsere CD-ROMs werden während der Produktion mehrfach rigoros auf eventuelle Mängel überprüft. Dennoch ist es ausschließlich das Risiko des PC-Benutzers, wenn er unsere CD-ROMs benutzt. PC Power übernimmt weder für Schäden an Dateien noch an der Hardware die Verantwortung.

● Wir legen großen Wert darauf, daß jede CD-ROM alle angekündigten Programme enthält. Sollte eines jedoch ausnahmsweise nicht dabei sein, werden wir für eine Alternative sorgen. Weder PC Power noch die Zeitschriftenhändler können für nicht angekündigte Änderungen im Inhalt der CD-ROM verantwortlich gemacht werden.

PC Power wird nur in Westdeutschland und der Schweiz mit einer CD-ROM ausgeliefert!
Auf den Seiten 98 erfährst Du, wie Du **PC Power** mit CD-ROM bekommst.

DER TOTALE WAHNSINN: SPIELE-MAGAZIN MIT CD!

PC POWER

NUMMER 11 • NOV '94 • DM 14.80 • Sfr 14.80

CD

Little Big Adventure

Ein Exklusive-Preview und eine Demo von Electronic Arts

PC CD-ROM

PGA GOLF, DRAGON LORE, LITTLE BIG ADVENTURE, ...

PC POWER

GAME DEMOS COLLECTION Volume 1

BATTLE BUGS
BLAST
CHAOS ENGINE
CD3 SAMPLER
DARKSEED
D-DAY
DARK LEGIONS
DESERT STORM
DREAMWEB
EUROPEAN CHAMPIONS
EPIC PINBALL
FIFA SOCCER
GUARDIANS OF THE FLEET
11 TH HOUR
HEIMDALL 2

Alchemy Publishing
Postfach 3127
49531 Gronau
Tel: (31) 53 76 8008
Fax: (31) 53 77 9099

INTERNATIONAL TENNIS
LAMBORGHINI
MEGA RACE
MYST
OVERLORD
1942: PACIFIC AIR WAR
SANGO FIGHTER
SPACE HULK CD
SIM CITY ENHANCED CD
SIM CITY SCENARIOS
STAR TREK CD
TD 2192
THEME PARK
TIE FIGHTER
UNDER A KILLING MOON
ZOO 2

Im Programm-Manager von Windows öffnest Du das Dateimenü und klickst auf "Ausführen". Als Befehlszeile gibst Du D:\INSTALL ein, dabei ist D der Buchstabe Deines CD-ROM-Laufwerkes. Daraufhin wird das PC POWER-Menusystem geladen, eine neue Programmgruppe gebildet und das PC POWER-Icon installiert. Nach der Installation klickst Du einfach das PC POWER-Icon an, und es erscheint der Startbildschirm.

PC POWER: DAS KOMPLETTE ENTERTAINMENT-PAKET

Inhalt:
Cyberwar von SCI
Videokarten und Standards
Star Crusader
Dawn Patrol von Empire
Nascar Racing von Virgin
Novastorm Exklusive
Ultimate Domain
Rise of the Robots



PC News News

Mit der Nase am Boden haben sich die Spürhunde von PC Power durch den Branchen-Klatsch geschnüffelt. Da wir sehr diskret sind, behalten wir die neuesten Gerüchte natürlich für uns. Stattdessen bringen wir einige wirkliche Neuigkeiten:

GTE und BRender

Der amerikanische Kommunikations-Konzern GTE steigt jetzt in das Geschäft mit Computerspielen ein. Als eines der ersten Spiele kommt FX Fighter auf den Markt - der erste Titel, dessen Grafik mit der Methode des Blazing Rendering bearbeitet wurde. (Demnächst mehr darüber!) GTE ist die größte lokale Telefongesellschaft der USA und der viertgrößte Telefonkonzern der Welt. Das Unternehmen soll 1993 einen Gewinn von fast 20 Milliarden Dollar erzielt haben.

Die Spiele vermarktet die Tochtergesellschaft GTE Interactive, alleine für Marketing wurden in diesem Jahr zehn Millionen Dollar angesetzt. Das Unternehmen will in den kommenden zehn Jahren ein Video-Netz aufbauen, das zunächst sieben Millionen Haushalte erfassen soll. "Hiermit beginnt eine neue Ära für die Firma", sagte Marketing-Direktor

Michael Rothman am Rande der Londoner Computermesse ECTS. "Wir werden unseren Telefon-Kunden On-Demand-Filme, Fernsehen, interaktive Spiele, Weiterbildung, die Möglichkeiten zu Einkäufen und zu Bankgeschäften und vielerlei Video-Dienste anbieten".

Fachleute gehen davon aus, daß GTE schon bald Spiele-Giganten wie Sega und Nintendo Konkurrenz machen könnte. Als weitere Spiele sollen demnächst Rapid Assault (ursprünglich Cars genannt), Street Hockey und Jammit auf den Markt kommen. Ob das noch nicht fertiggestellte FX Fighter gut ist oder nicht, wird nach Einschätzung der Fachwelt kaum eine Rolle spielen. Ausschlaggebend ist vielmehr, daß GTE als erste Firma ein Spiel anbietet, das die als revolutionär angesehene Technik des Blazing Rendering benutzt.

Die Rohfassung des Spiels wurde während der ECTS einer Reihe von Fachjournalisten vorgestellt. Der Spieler blickt dabei aus einem Winkel von 80 Grad durch eine Kamera auf das Spielgeschehen. "Auf dem PC wird es Gouraud-Schattierung, Texture Mapping und über Polygone erzeugte dreidimensionale Darstellungen der Kampfflugzeuge geben. Die Detailtreue der grafischen Darstellung läßt sich sogar einstellen," sagte Rothman.

"Es gibt in dem Spiel drei Hauptfiguren, die Du zugleich steuern kannst. Ansonsten haben wir eine große Auswahl: etwa eine Figur, die aussieht, als wäre sie Fantastic Four entnommen. Eine andere hat eine reflektierende Oberfläche - es spiegelt sich alles darin: die Gegner, der Hintergrund usw." FX Fighter soll im Frühsommer kommenden Jahres auf den Markt kommen.



FX Fighter von GTE Interactive ist das erste Spiel, das die von Argonaut entwickelte Technik des Blazing Rendering benutzt. Es verfügt über Gouraud Schattierung, Texture-Mapping und über Polygone (Vielecke) erzeugte dreidimensionale Darstellungen der Kampfflugzeuge. In dem Spiel kommt auch eine Figur vor, deren Oberfläche ihre gesamte Umgebung reflektiert.





Die Software-Firma US Gold will den Verlust von LucasArts undSSI mit einem Schwung neuer Spiele wettmachen. Außer Under A Killing Moon (fast hätten wir noch einen Bericht darüber in diese Ausgabe bekommen ...) kommen heraus: Dominus (Ende November). The Elder Scrolls: Daggerfall (März), Heroes of Might and Magic, Iron Cross (beide müßten schon auf dem Markt sein), Spectre VR, Radioactive, Journeyman Project Turbo, World Cup Golf CD (alle Ende November), Zephyr, World of Xeen, Hammer of the Gods, Powerdrive und Super SF 2 (alle im November).

US Gold hat nach eigenen Angaben auch die Europa-Rechte für alle Produkte von Sanctuary Woods erworben. Das jüngste Spiel dieser Firma, Wolf, hatte auf der Computermesse in

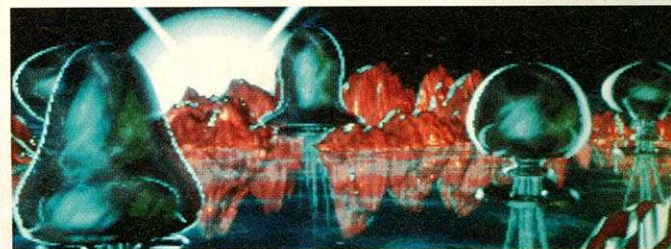
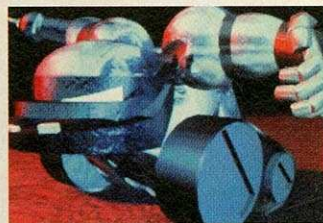
Ein Multimedia-Spiel unter dem Titel Total Distortion hat die Firma Mindscape auf der Londoner Computermesse ECTS angekündigt. Das Spiel soll nach Firmenangaben die Kreativität der Musikproduktion mit abenteuerlicher Spannung kombinieren. Das verantwortliche Programmerteam hatte zuvor Spaceship Warlock produziert, ein Spiel mit hervorragender Grafik, aber schlechtem Gameplay.

Mindscape geht davon aus, daß Total Distortion die Fehler des Vorgängers ausbügeln wird. Jim Mackonochie, Verkaufs- und Marketingchef bei Mindscape, klopfte sich selbst auf die Schulter: "Dies ist das aufregendste CD-Spiel, das ich je gesehen habe. Zum erstenmal ist es gelungen, ein Computerspiel mit der Pop-Videokultur zu verbinden."

Der Programmierer Joe Sparks ergänzte: "Total Distortion hat viele Elemente traditioneller Abenteuer-Spiele - da gibt es zum Beispiel ein Inventar, in dem Du verschiedene Gegenstände sammeln und sie auch benutzen kannst. Es gibt auch Diagramme, in denen Du Angaben über die Gesundheit, die Kampfmoral usw. findest." Anders als in herkömmlichen Spielen soll jedoch die "Belohnung" der Spieler aussehen. Während in den meisten Abenteuerspielen Erfolge mit Punkten, silbernen Schlüsseln oder schimmernden Juwelen belohnt werden, bekommt der

Spieler in Total Distortion Videoclips, Sound-Chips etc. Das Spiel soll im kommenden Monat fertig sein - ein Review folgt auf dem Fuße.

Mindscape hat nach eigenen Angaben die Lizenz für das neueste Spiel von Cryo, Commander Blood, erworben. Das Spiel ist eine ausladende Weltraum-Oper mit zahlreichen Planeten und Schwarzen Löchern, prall gefüllt mit merkwürdigen und verschrobenen Wesen aus dem Weltall. Der Spieler hat die Aufgabe, den Urknall zu finden - aus welchem Grunde auch immer. Vielleicht hätten die Programmierer Stephen Hawking als Held der Geschichte digitalisieren sollen? Möglicherweise schon im nächsten Heft



Chicago eine Auszeichnung als bester Titel der Messe gewonnen. Wolf brilliert mit photorealistischer Grafik und 40 verschiedenen Schauplätzen. Ebenfalls von Sanctuary Woods ist das Spiel The Journeyman Project Turbo, das viermal schneller als das Original läuft.

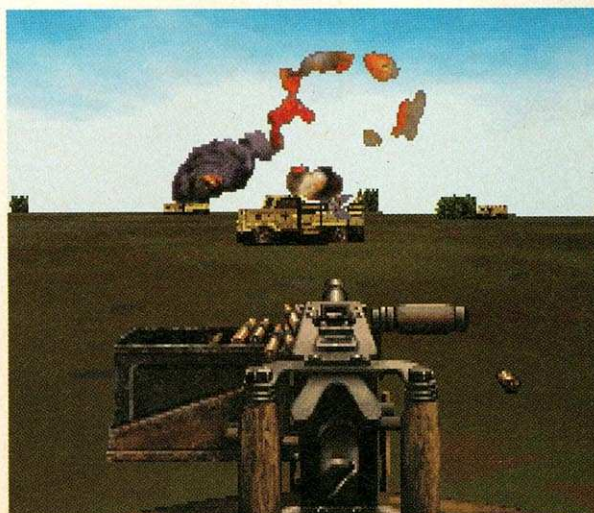


Auch Microprose langt noch einmal zu

Ähnlich wie US Gold will auch Microprose noch vor Weihnachten eine Wagenladung voller Spiele auf den Markt werfen. Zusätzlich zu dem SVGA-Spiel Star Trek kündigte die Firma eine Palette neuer Titel an: The Next Generation (Dezember), Sid Meier's Colonisation, Zeppelin, Masters of Magic (alle in Kürze), Pizza

Tycoon, Navy Strike, Transport Tycoon (alle November) und Across The Rhine (Dezember).

Für Februar hat das Unternehmen Top Gun in Aussicht gestellt. Spectrum Holobyte hatte von Viacom Consumer Products die Lizenz erworben, aus dem gleichnamigen Film eine Flugsimulation zu basteln. "Das ist eine perfekte Hochzeit", lobte Gilman Louie von Microprose die Zusammenarbeit beider Firmen. "Top Gun ist einer der populärsten Abenteuerfilme der Geschichte und wir sind führend bei den Flugsimulationen. Wir sind sicher, daß wir zusammen mit Falcon 4.0 allen Freunden von Flugsimulationen ein großes Spektrum an Möglichkeiten bieten." Die neuen Microprose-Spiele wird PC Power im kommenden Heft näher beleuchten.



Gremlin will sich stärker dem PC widmen

Gremlin Graphics hat nicht nur ein neues Firmen-Logo, das Unternehmen will sich auch stärker den PC-Spielen widmen. Auf der Computermesse ECTS in London kündigte das Management für November Jungle Strike und Retribution an, für Dezember Slipstream.

Das interessanteste dieser Spiele scheint Retribution zu sein. Das Spiel verwendet eine ähnliche Programmiermethode wie die Voxel-Technik von NovaLogic (wofür auch ein Patent angemeldet wurde). Zu den weiteren Besonderheiten des Spiels gehört die von Chris Adams, einem mehrfach



ausgezeichneten Komponisten, geschriebene Musik. Der künstlerische Entwurf stammt von Kev Walker, der an dem sündhaft teuren Film Judge Dredd mitgearbeitet hatte.

Das Gameplay, an dem jeder

Spieler eigentlich vorrangig interessiert ist, scheint in Ordnung zu sein. Retribution spielt sich fast wie eine Automaten-Version, ohne dabei zu simpel zu sein. Die Grafik sieht weit besser aus als die von Comanche. Das Spiel ist in zwölf Level mit je vier Einsätzen aufgeteilt. Jeder Level führt den Spieler zu einem anderen Schauplatz mit jeweils neuen Bedrohungen. Für den Spieler reichen schnelle Reflexe und ein flinker Finger am Abzug jedoch nicht aus - er muß auch einiges an Gehirnschmalz mitbringen. In einem Level geht es zum Beispiel darum, daß ein Ziel nur dann vernichtet werden kann, wenn sein Schutzschild zerstört wird. Dies geht aber nur auf dem Wege, daß Du einen Damm öffnest, um die Generatoren des Ziels unter Wasser zu setzen. Im nächsten Monat gibt es einen Review dazu, hoffen wir jedenfalls ...



Infogrames jetzt auch auf Japanese

Die Softwarefirma Infogrames will jetzt per CD-Software mehrsprachig in den Markt für Lernprogramme einsteigen. Wie das Unternehmen mitteilte, werden die Programme auf deutsch, englisch, japanisch und spanisch angeboten - für zwei Altersgruppen: von vier bis neun und von neun Jahren an.

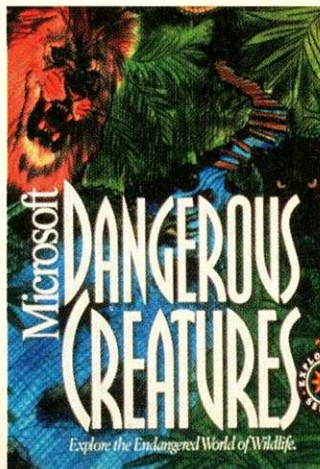
Bob Dylan ist böse auf Apple

Der in die Jahre gekommene Rock & Roll-Veteran Bob Dylan hat die Firma Apple Computers verklagt. Der Sänger und Liedermacher beschwert sich, Apple habe die neue Software "Dylan" so angeboten, als sei eine CD-Aufnahme. Apple habe ferner die Tatsachen verdreht, um dieses Produkt beim US-Patentamt registrieren lassen zu können.

Apple hingegen macht geltend, "Dylan" sei lediglich ein hausinterner Arbeitstitel, den das Entwicklerteam erfunden habe. Unterdessen hat die Firma The Graphix Zone mit Sony Music Entertainment einen Vertrag über die Produktion einer CD-ROM mit Dylans Musik unterzeichnet.

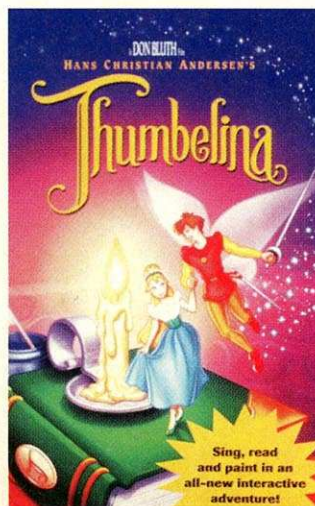
Große und gefährliche Tiere

Der Software-Gigant Microsoft hat jetzt Dangerous Creatures herausgebracht - Lern-Software über die Welt der gefährlichen Tiere. Auf der CD kommen über 250 der blutigsten und giftigsten Lebewesen vor, die die Erde zu bieten hat (ist der Mensch auch dabei?). Außerdem gibt es auf der silbernen Scheibe 100 Video-Szenen und über 800 Fotos. Dangerous Creatures wird mit lustigen Ansteckern als Zugabe angeboten - die CD wird in Kürze auf dem Markt sein.



Time Warner hat Klassiker im Angebot

Thumbelina vom dänischen Märchenautor Hans Christian Anderson wird im November auch auf CD-ROM zu haben sein. Thumbelinas großes Buch der Abenteuer basiert auf der Warner Brothers-Verfilmung des Märchens. Für die Animation war Don Bluth, für die Musik Barry Manilow verantwortlich. In Vorbereitung ist eine CD-ROM mit Prokofiews Peter und der Wolf.



Gametek mit klassischen Filmen

Die Firma Gametek Cinema bietet rechtzeitig zu Weihnachten eine ganze Palette klassischer Filme auf CD-ROM an. Darunter sind nach Firmenangaben unter anderem George Romeros Horrorfilm "Night of the Living Dead", Fritz Langs klassischer Science-Fiction-Film "Metropolis" sowie Kurzfilme mit Charlie Chaplin. Auch Hollywood-Streifen werden in CD-ROM-Versionen sowohl für Apple- als auch für PC-Rechner angeboten. Dazu gehören Kinderfilme wie "Die Schatzinsel", "Wind in the Willows" oder "Reading Rainbow". Diese Filme laufen unter dem Etikett Kidstuff Cinema. Bei der Premiere des Angebots von Gametek Cinema im September sollten zwölf Unterhaltungsfilme vorgestellt werden. Acht Kidstuff-Filme sollten im Oktober folgen und sechs weitere Gametek Cinema-Filme im November.

Saturday Night Live auf CD-ROM

Einen Querschnitt durch zwei Jahrzehnte der englischen Fernseh-Unterhaltungsserie Saturday Night Live bietet jetzt Gametek auf zwei CD-ROMs an. Per Mausklick kann sich der PC-Benutzer Sketch-Rosinen herauspicken wie Chevy Chase, Church Lady oder die Blues Brothers. Gametek hat mehr als 50 Videoclips auf die beiden Scheiben gebracht. Die mit Icons gespickte Bedien-Oberfläche der CD-ROMs gibt nach Firmenangaben die Atmosphäre dieser Sendung sehr gut wieder. Auf den CD's sind auch Hintergrundinformationen über Drehbücher zu finden.

Spielberg kooperiert mit Knowledge Adventure

Der Regisseur Steven Spielberg will mit der Multimedia-Firma Knowledge Adventure zusammenarbeiten. Dem Vernehmen nach hat Spielberg sich mit einer noch unbekannten Summe an dem Unternehmen beteiligt, das wegen seiner erfolgreichen dreidimensionalen Abenteuer-Serien auf CD-ROM bekannt ist. Die Zusammenarbeit soll sich vor allem auf Lern-Software konzentrieren.

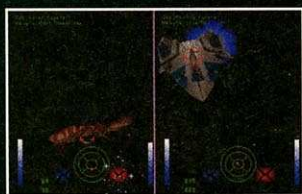
Spielberg hatte kürzlich vor Journalisten gesagt, er verfolge mit großem Interesse das Wachstum der Multimedia-Industrie. Ihn interessiere dabei vor allem die Arbeit von Knowledge Adventure und er wolle sehr gerne bei der Entwicklung neuartiger und lehrreicher Lern-Software mitarbeiten.

Alarmstufe Rot! Fighter aus Kilrath, Köln und Kairo im Anflug!

ARMADA WING COMMANDER

"Ein Lob an die Grafiker ...
Wing Armada gehört bei jedem
Kabelfreund und Modemisten
auf die Festplatte."

81%
Powerplay, 8/94



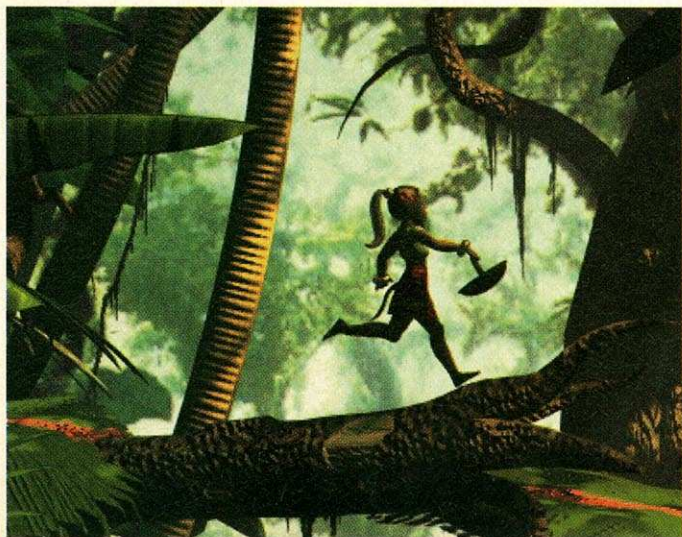
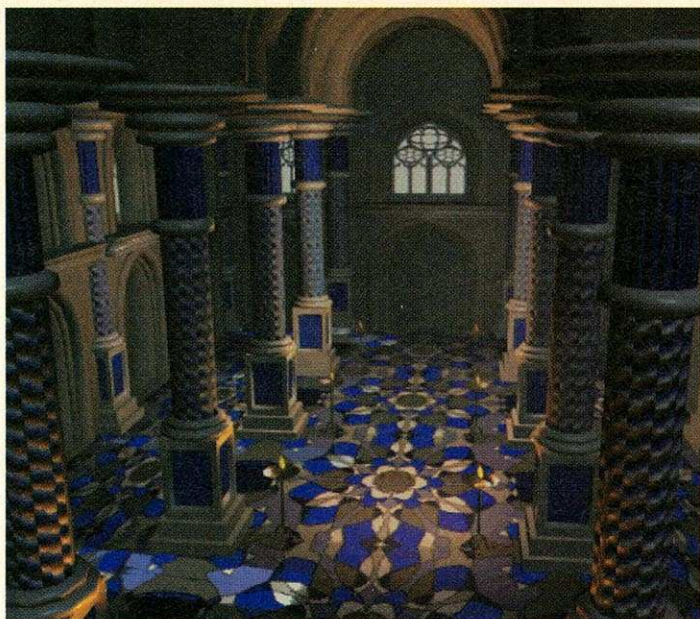
Die Armada ist gerüstet für die große Entscheidungsschlacht. Übernehmen Sie das Kommando. Planen Sie Ihre Angriffszüge, wählen Sie eins von 10 Raumschiffen der Konföderation oder der Kilrathi, und der Kampf kann beginnen. Origins rasante 3D-Space-Routinen katapultieren Sie direkt ins Wing-Commander-Universum.

In Wing Commander Armada™ können Sie – dank Split-Screen, Netzwerk- und Modem-Play – Kopf an Kopf gegen Bekannte, Verwandte oder Freunde rund um den Erdball antreten.

Aber aufgepaßt, im Weltall geben Freunde die besten Feinde ab.

ORIGIN
We create worlds.

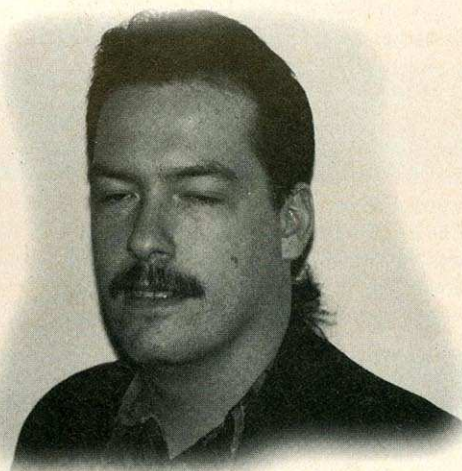
Weitere Informationen über Wing Commander Armada bei Electronic Arts, Postfach 1553, 33245 Gütersloh, Tel: 05241/24307 • © 1994 Origin Systems Inc. • Armada ist ein Warenzeichen von Origin Systems Inc. • We Create Worlds und Wing Commander sind eingetragene Warenzeichen von Origin Systems Inc. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.



Westwood Go West



Der rasende Reporter von PC Power, Peter Wolter, hat bei Westwood die möglicherweise wichtigsten Spiele des kommenden Jahres aufgetrieben: Command & Conquer und Legend Of Kyrandia. Laß Dich überraschen!



Hier siehst Du die Westwood-Geschäftsführer: Phil Gore (oben links) und Ted Morris (oben rechts)

Auf der letzten Computermesse in London (ECTS = European Computer Trade Show) verblüffte die Firma Virgin die Fachwelt mit zwei neuen Westwood-Spielen: Command & Conquer und Legend of Kyrandia 3. Beide Titel ragen durch ihre gestalterischen und technischen Neuerungen deutlich aus der Masse der bisher bekannten Spiele heraus. Unermüdlich auf der Suche nach Exklusiv-Berichten, machte sich PC Power auf die Jagd. Unsere Beute waren schließlich Ted Morris und Phil Gore von Westwood, die wir nach allen Regeln der Kunst ausquetschten.

PCP: Wie geht Ihr vor, wenn Ihr ein Spiel

entwickelt?

Phil Gore: Am Anfang legen wir den Ablauf des Spiels fest. Unsere Entwickler definieren zunächst die grobe Richtung und welche Figuren eingesetzt werden. Dann beginnen wir mit dem Anfang des Spiels und legen die Hintergründe, Animationen usw. fest. Musik und Sound kommen immer erst später dran, weil die Animationen erfahrungsgemäß immer noch gekürzt werden. Wir wollen sicherstellen, daß der Sound optimal auf den Spielablauf abgestimmt wird.

PCP: Kannst Du mir kurz erklären, worum es in Kyrandia 3 geht?

Phil Gore: Die Überschrift zum dritten Buch lautet Malcolm's Revenge (die Rache Malcolms). Am Ende des zweiten Buches,

Hand of Fate (Hand des Schicksals), hatten wir angedeutet, daß Malcolm zurückkommen könnte. Bis zu diesem Punkt galt Malcolm als der irrsinnige Mörder des Königs und der Königin von Kyrandia. Jetzt aber erfahren wir die Version, die Malcolm zu erzählen weiß. In diesem Teil übernimmt der Spieler die Rolle Malcolms, wobei er sich entscheiden muß, ob er auf das nörglige, aber gute Gewissen Stewarts oder das schlechte Gunthers hört. Es gibt in diesem Spiel sehr unterschiedliche Wege, die man einschlagen kann. Darüber hinaus haben wir uns bemüht, es nicht zu linear anzulegen und dem Spieler mehr Möglichkeit zu geben, die Handlung der Figuren zu bestimmen. In der Spielhandlung geht es letztlich um

"Bei diesem übertriebenen Multimedia-Rummel mit pyrotechnischen Effekten, Blitzen und dem ganzen Drumherum wird leicht vergessen, daß Spiele in erster Linie Spiele sein sollten. Das gilt vor allem für den CD-ROM-Bereich. Es werden sehr viele Spiele mit großartiger Grafik und tollen Filmsequenzen herausgebracht, wobei aber das Gameplay vergleichsweise dünn ist."

Malcolms Wunsch nach Rache und nicht jedes Märchen nimmt ein gutes Ende. In Kyrandia 3 gibt es nämlich drei Versionen für das Ende und viele Wege, wie man dahin kommt. Um uns von den anderen Spielen abzusetzen, haben wir in diesem Spiel alle Register gezogen, die die CD-ROM als Speichermedium bietet.

PCP: Einige der Puzzle in Kyrandia 2 waren sehr schwierig. Habt Ihr derartige Kniffligkeiten entschärft?

Ted Morris: Unsere Spiele sind logisch aufgebaut. Das Puzzle The Towers of Annoy ist ein Beispiel dafür - es ist streng mathematisch und logisch konstruiert. Du wirst aber sicher bemerkt haben, daß die meisten Kyrandia-Puzzle entweder ein gutes Gedächtnis voraussetzen, Assoziationskraft erfordern oder aus Wortspielen bestehen. Dieser letzte Puzzle-Typ läßt sich leider sehr schlecht in andere Sprachen übertragen - wir haben daher nur einige wenige davon aufgenommen. Nach meiner Erfahrung ist es für Spieler immer sehr nervend, wenn sie im Spiel nicht weiterkommen, weil sie im Level zuvor vergessen haben, einen bestimmten Gegenstand mitzunehmen. Wir haben das bei einer Reihe von Spielen der Konkurrenz festgestellt und wollen das in der Kyrandia-Serie vermeiden. Und ich glaube, daß unsere Kunden das auch honorieren. Es gibt in Kyrandia keine Sackgassen, aus denen Du nicht mehr herauskommst.

PCP: Es gibt Leute, die Kyrandia für ein wenig einfältig halten. Ihr habt Euch damit in der Welt der Märchen festgebissen, während Firmen wie Sierra

Titel wie Gabriel Knight herausbringen.

Phil Gore: Diese Kritik müssen wir hinnehmen. Wir haben uns aber bewußt dafür entschieden, so eine Art Märchen anzubieten. Kyrandia ist eine Fantasie-Geschichte, ähnlich wie die Bücher, die wir alle als Kinder gelesen haben. Mit Lands of Lore 2 werden wir darüber hinausgehen - und zwar in den Bereich des Science Fiction hinein: da passiert etwas, da bleiben Spuren zurück, da gibt es Morde.

PCP: Die beiden ersten Spiele waren in der Darstellung und im Konzept sehr seriös. Gibt es im dritten Spiel dieser Serie einige überraschende Neuerungen?

Phil Gore: Laß mich zunächst einmal auf Lands of Lore 2 eingehen, ein Spiel, das weit über seinem Vorgänger steht. Da haben wir sichergestellt, daß Du Dich nicht mehr nur um 90 Grad, sondern beliebig drehen kannst - in kleineren oder größeren Schritten. Es läßt sich auch viel geschmeidiger scrollen. Die Monster sind realistischer, sie handeln intelligenter. Jedes Monster hat 15 Animationen. Eines der ersten beschießt Dich mit Pfeilen, und wenn Du unter ihm einen Schacht öffnest, fällt es hinein. Das zweite ist dann schon intelligenter, das kannst Du nicht mehr in die Falle locken.

Ted Morris: Der Grundstil von Kyrandia bleibt auch im dritten Spiel erhalten - allerdings mit einigen zusätzlichen Tricks. In Kyrandia 1 und 2 zum Beispiel war der Bildschirm geteilt - ein Teil für die Gegenstände, der andere für das Spiel. Wir haben jetzt den gesamten Bildschirm für das Spiel reserviert und die

Gegenstände-Sammlung in ein Pop-Up-Menü gesteckt, das mit der Maus aufgerufen werden kann. Die wohl wichtigste Verbesserung ist die dreidimensionale Darstellung, die jeder Szene mehr Tiefe und realitätsnähere Atmosphäre verleiht. Über weite Strecken hin fühlst Du Dich wie in einer Berg- und Talbahn - Du siehst dann nicht nur die eigentliche Spielszene, sondern auch die Umgebung. Wir wollten Kyrandia 3 zu einer neuen optischen Erfahrung machen, in der die Spieler ein bisher nicht dagewesenes Gefühl für das Abenteuer entwickeln.

PCP: Viele Firmen setzen professionelle Drehbuchautoren oder bekannte Schriftsteller für den Entwurf ihrer Abenteuer-Spiele ein. Wie gefällt Euch die Idee? Habt Ihr auch so etwas vor?

Ted Morris: Einige Firmen haben bekannte Bücher oder Geschichten zur Grundlage ihrer Spiele genommen, aber bisher ist es doch recht selten, daß Autoren eingesetzt wurden. Mir scheint, daß es dabei mehr um die Werbung, als um den Entwurf des Spiels ging.

Wir haben das nicht nötig. Wir sind der Meinung, daß es etwas anderes ist, ein Spiel zu schreiben, als einen Roman oder ein Drehbuch. Auch die Spiele, an denen ein Prominenter mitgewirkt hat, müssen letztlich von Spiele-Fachleuten geschrieben werden.

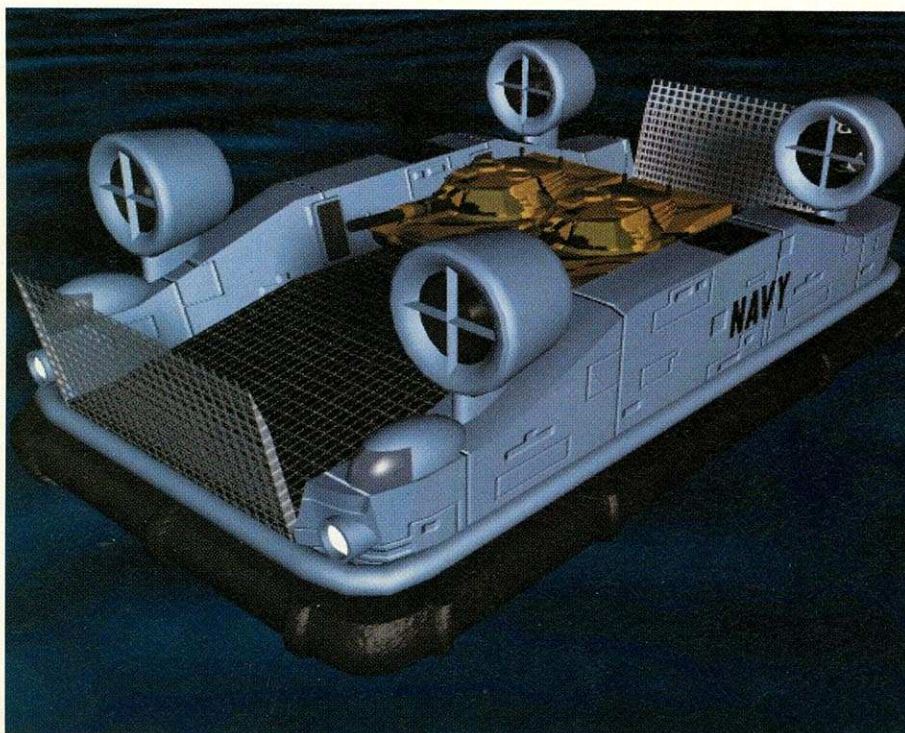
Allerdings setzen wir durchaus Hollywood-Schauspieler ein. Zum Beispiel haben wir kürzlich Patrick Stewart angesprochen, ob er nicht in Lands of Lore den König Richard sprechen will.

PCP: Wird Kyrandia eine Serie wie Sierra, mit einer vierten oder fünften Folge?

Ted Morris: Die Kyrandia-Folge ist gut eingeschlagen und vom Geschäftsinteresse her gesehen wäre es sicher nicht dumm, sie fortzusetzen. Andererseits suchen wir immer wieder nach neuen Möglichkeiten. In etwa fünf Monaten werden wir entscheiden, ob wir die Serie fortsetzen. Die Kriterien dabei sind: was will das Publikum und was können wir ihm bieten. Wenn ich jetzt schon eine Entscheidung treffen müßte, würde ich sagen, daß die Chance für ein viertes Spiel gut ist.

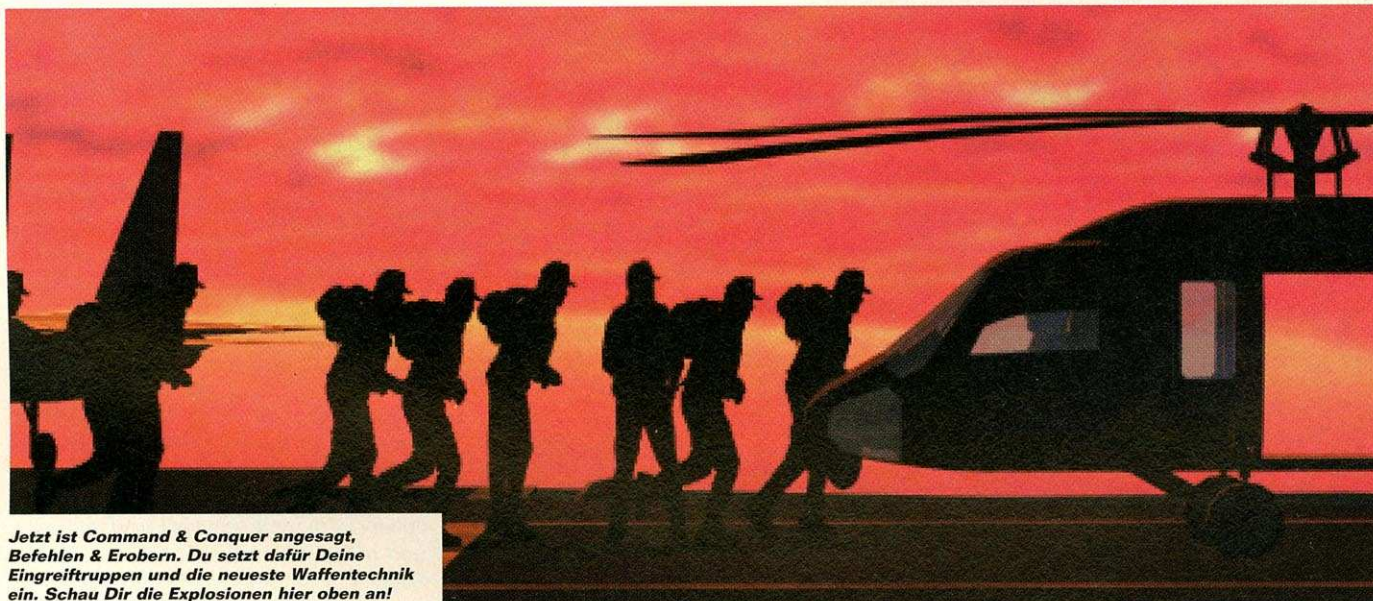
PCP: Würdet Ihr Euch meiner Beobachtung anschließen, daß viele Firmen zwar tolle visuelle Erlebnisse anbieten, darüber aber das Gameplay vernachlässigen?

Ted Morris: Bei diesem übertriebenen Multimedia-Rummel mit pyrotechnischen Effekten, Blitzen und dem ganzen Drumherum wird leicht vergessen, daß Spiele in erster Linie Spiele sein sollten. Das gilt vor allem für den CD-ROM-Bereich. Es werden sehr viele Spiele mit großartiger Grafik und tollen Film-





Westwood möchte aus Kyrandia 3 das atmosphärisch dichteste Spiel machen, das Du je in der Hand gehabt hast. In diesem Spiel findest Du viele Monster und Dämonen, wie unseren Freund hier links.



Jetzt ist Command & Conquer angesagt, Befehlen & Erobern. Du setzt dafür Deine Eingreiftruppen und die neueste Waffentechnik ein. Schau Dir die Explosionen hier oben an!

sequenzen herausgebracht, wobei aber das Gameplay vergleichsweise dünn ist. Aber auch diese Spiele haben ihre Fans. Und sie sind gut für die Industrie, weil sie viele Kunden erstmals mit Computerspielen vertraut machen. Diese Titel muß es auch geben, denn manche Kunden lassen sich ohne grafische Supereffekte wohl kaum hinter dem Ofen hervorlocken.

Phil Gore: Da stimme ich hundertprozentig zu. Unser Firmenchef Brett Sperry und ich sind beide der Meinung, daß das Gameplay an erster Stelle stehen muß. Wenn Du erst einmal eine gute Geschichte hast, dann gibt es keinen Grund, ihr nicht auch eine erstklassige Grafik zu verpassen.

PCP: Setzt Ihr Blue-Screen-Technik oder Filmsequenzen in einem Eurer Spiele ein?

Ted Morris: Wir haben in Command & Conquer Chroma-Key und Blue-Screen benutzt. In Kyrandia 3 setzen wir andere Methoden ein, um visuelle Effekte zu erzeugen.

Phil Gore: Die neuen Versionen der von uns eingesetzten Grafik-Programme machen es ja möglich, daß die Spiele-Grafik wie poliert aussieht. Die Darstellungen sind geglättet, sodaß eine höhere Auflösung simuliert wird, als wir

"Jeder, der per Computer Zugang zum weltweit miteinander verbundenen Informationsnetz hat, kann Armeen, Staaten und sogar ganze Reiche befehligen."

tatsächlich schaffen.

Wir haben auch eine hauseigene Technik entwickelt, mit der wir die Zahl der Farben verringern können, ohne daß der Betrachter es merkt. Diese Effekte sind sowohl in Command & Conquer als auch in Kyrandia 3 zu sehen. Wenn Du Dir das anschaust, wirst Du zugeben, daß unsere Spiele dadurch ganz anders aussehen.

Command & Conquer

Ein neues Zeitalter bricht heran - die alte Weltordnung hat nur noch historische Bedeutung. So sagt man jedenfalls - denn es gibt nach wie vor die alten Machtkämpfe, nur die Namen der Völker und Mächte haben sich geändert. Es gibt keine Staatenbündnisse mehr - wir leben im Zeitalter der Information. Jeder, der per Computer Zugang zum weltweit

miteinander verbundenen Informationsnetz hat, kann Armeen, Staaten und sogar ganze Reiche befehligen.

Herzlich willkommen in der Welt von Command & Conquer - ein Spiel, das vielleicht ein Modell für künftige Kriegsspiele ist. Bei diesem Titel geht es um zwei Supermächte, die um die Herrschaft auf der Erde kämpfen (hatten wir das nicht schon einmal ...?) - und zwar die Global Defence Initiative (GDI, auf deutsch: weltweite Verteidigungsinitiative) und die Brotherhood of Nod (Bruderschaft von Nod).

GDI, aus den Vereinten Nationen hervorgegangen, kämpft um das Recht, für Ordnung und um die Herrschaft über das weltweite Informationsnetz. Die Bruderschaft hingegen hatte jahrhundertlang im Hintergrund auf ihre Chance gewartet und will jetzt losschlagen, um die Welt zu erobern. Der Kampf um das Seelenheil der Erde ist in Deiner Hand - bist Du dieser Aufgabe gewachsen?

Wirst Du Dich auf die Seite der rücksichtslosen, schlaun und bösen Bruderschaft schlagen oder bist Du ein Freund der GDI, der Bastion des Guten und des Rechts? Entscheide Dich, triff eine weise Wahl! Wenn Du Dich auf die Seite der Verlierer stellst, wirst Du nicht nur



Dein Leben verlieren. Auch die bisherige Welt wird dahin sein ...

PCP: Dune ist wohl das Spiel, das Command & Conquer (C & C) am nächsten kommt. Hattet Ihr Kontakte zu Cryo, wo das Spiel entstanden ist?

Ted Morris: Dune von Cryo ist wirklich ein gutes Spiel, der Nachfolger Dune II kam aber schon von Westwood. Genau so ist auch Command & Conquer zu 100 Prozent ein Produkt aus dem Hause Westwood. Der ursprüngliche Name des Kernprogramms von Dune II war ja Command & Conquer. Wir haben uns dann entschlossen, den Namen für dieses Spiel zu übernehmen. Dune II war schon ein toller Titel, er erinnert aber zu stark an den Vorgänger. Wir wollten dann unsere eigene Geschichte erzählen, unsere eigene Welt präsentieren. C & C verwendet zwar Elemente aus der Realität, es gibt aber dennoch viele fantastische Aspekte darin, da die Geschichte im Jahre 1998 spielt.

PCP: Wie testet Ihr die in diesem Spiel eingebaute Künstliche Intelligenz? Gibt es dafür besondere Testroutinen?

Ted Morris: Wir haben dafür ein spezielles Programm geschrieben, mit dem der Computer sich selbst testet. Wir haben auch in die Hardware investiert. Das alles wurde nötig, weil die Künstliche Intelligenz, mit der wir jetzt arbeiten, der von Dune II weit überlegen ist. Zum Beispiel verweigert der Computer in C & C den Zugang zu einem Feind, indem eine Brücke gesprengt wird. Oder es werden Bäume als Tarnung für einen Überraschungsangriff bewegt.

Aber die beste Methode, so etwas zu testen, ist immer noch, daß Du jemanden bittest, das Game zu spielen und den Verlauf anschließend auszuwerten. Unser Testzentrum hat jetzt einen Gang höher geschaltet, da wird es in den kommenden Wochen viel Arbeit geben.

PCP: Mir hat an Dune II besonders gut gefallen, daß man sehr schnell in das Spiel hineinkommt und während des Spielverlaufs ständig dazulernenst. Wird es das auch in C & C geben?

Ted Morris: In der Tat. Zur Zeit sind wir dabei, den Spielverlauf so zu glätten, daß der Spieler sehr schnell die Bedienung

erlernt. Wir halten nichts davon, daß die Spieler ständig in einem Handbuch hin- und herblättern müssen, um die nötigen Bedienungsschritte nachzuschlagen. C & C wirst Du ohne Probleme von Anfang an spielen können. Wenn Du zum Beispiel eine Einheit verschieben willst, klickst Du sie einfach an und steckst sie dahin, wo Du sie hin haben willst. Wenn Du die Stadt ausbauen willst, klickst Du das Befehlszentrum an und bestimmst, was gemacht wird. Einfacher kann man es wohl kaum noch machen.

PCP: Wird C & C Zug um Zug gespielt?

Ted Morris: Nein. Wir haben uns dafür entschieden, bei dem Spiel-Stil von Dune II zu bleiben, mit dem wir viele Fans überzeugt haben. C & C ist ein schnell süchtig machendes Spiel, das wir nicht für zarte Seelchen geschrieben haben. Der Echtzeit-Modus ist darin wichtig, denn er erhöht die Spielspannung. Wir wollten kein abstraktes, sondern ein realitätsnäheres Spiel schaffen. Der Unterschied zwischen beiden ist etwa der zwischen dem Besuche eines Konzerts und der Lektüre darüber im Kulturteil der

“ Command & Conquer ist ein schnell süchtig machendes Spiel, das wir nicht für zarte Seelchen geschrieben haben. Der Echtzeit-Modus ist darin sehr wichtig, denn er erhöht die Spielspannung. Wir wollten kein abstraktes, sondern ein realitätsnäheres Spiel schaffen. Der Unterschied zwischen beiden ist etwa der zwischen dem Besuche eines Konzerts und der Lektüre darüber im Kulturteil der Zeitung. ”

“Außerdem bauen wir über die Künstliche Intelligenz eine Art Unterstützung ein, die dem Spieler weiterhilft. Command & Conquer wird ein ganz neues Spielerlebnis bieten. Du wirst das Gefühl haben, in einem Kino zu sitzen, gleichzeitig im Film mitzuspielen und auch die Regie zu führen.”

Zeitung.

PCP: Welche neuen Techniken verwendet Ihr, ich denke da etwa an Gouraud-Shading? Ist der Ton nur ein Beiwerk oder ist er voll in den Spielablauf integriert?

Ted Morris: Natürlich setzen wir die neuesten Techniken ein. Zusätzlich haben wir noch eigene Methoden entwickelt. Wir arbeiten vor allem mit 3D Studio und Lightwave, weil sie viele neue Effekte anbieten. Bei 3D Studio haben wir einige IPAS-Routinen entworfen, die die Entwickler dieses Programms nie für möglich gehalten hätten. Der Sound für C & C ist erstklassig. Einige Passagen darin sind Cyberpunk, Rap, Hip-Hop, Beat, andere klingen sehr unheimlich und bedrohlich. Es gibt 15 bis 20 verschiedene Musikstücke, zwischen denen der Spieler wählen kann. Alles, was wir an Musik haben, ist natürlich eine Originalaufnahme.

PCP: Wird es für das Spiel Strategie-Module oder die Möglichkeit für einen Modem-Anschluß geben?

Ted Morris: Ja, natürlich. Wir haben versucht, die Spiel-Strategie neu zu definieren. Auf alle langweiligen Elemente, die wir aus früheren Spielen kennen, sind herausgeflogen. Der Spieler braucht sich nicht mehr um taktische Dinge wie Kraftstoff, Verpflegung, Munition usw. zu kümmern. Wir haben

uns auf den Spielspaß konzentriert, auf die Spannung, auf das Überraschende. Noch einmal: wir wollen ein emotionales, visuelles Erlebnis bieten.

PCP: Gibt es filmähnliche Sequenzen?

Ted Morris: Die Mission Briefings (Einsatzbesprechungen) werden hin und wieder als eine Art Film dargestellt. Es wird mindestens 15 davon geben, wir haben dann insgesamt eine Stunde Videofilm.

PCP: Welche Eigenschaften von C & C sind Deiner Ansicht nach einzigartig?

Ted Morris: Die Echtzeit-Strategie, mit der schon Dune II viel Anerkennung gefunden hat. Zusätzlich die schon erwähnte Stunde Videofilm. Außerdem bauen wir über die Künstliche Intelligenz eine Art Unterstützung ein, die dem Spieler weiterhilft. C & C wird ein ganz neues Spielerlebnis bieten. Du wirst das Gefühl haben, in einem Kino zu sitzen, gleichzeitig im Film mitzuspielen und auch die Regie zu führen.

PCP: Kannst Du uns einiges über die verschiedenen Einsätze (auch: Missions) sagen?

Ted Morris: Wir verzichten auf die simple Abknallerei, die wir noch in Dune II hatten. Es gibt nicht nur sehr viel mehr Einsätze, sondern auch viele unterschiedliche Ziele. So mußt Du zum Beispiel bei einem der Einsätze Deine Eingreiftruppe an einer Küste landen,

während eine andere Truppe zur Entlastung das Feuer des Feindes auf sich zieht. Sobald Du gelandet bist, mußt Du die Stellungen der Feinde zerstören und Deinen eigenen Stützpunkt aufbauen. Anschließend mußt Du die Verteidigung ausbauen und zusehen, daß Du für künftige Überfälle gerüstet bist. Und all das geschieht unter ständigem Feindbeschuß. In verschiedenen Einsätzen gibt es ein Bündel von Zielen - etwa Geleitschutz für Kolonnen bieten, Brücken in die Luft jagen, Stützpunkte aufbauen oder feindliche Stützpunkte beseitigen usw.

PCP: Das klingt sehr eindrucksvoll. Was für einen PC braucht man denn dafür, um C & C spielen zu können?

Ted Morris: Command & Conquer läuft schon auf einem 486SX mit CD-ROM-Laufwerk, vier Megabyte Arbeitsspeicher und einer Soundkarte, die zum SoundBlaster kompatibel ist.

PCP: Wie beurteilt Ihr die Hardware-Entwicklung für Computerspiele?

Ted Morris: Der PC wird in den kommenden Jahren sehr stark sein. Für den 3 DO und für Amiga CD32 sehe ich schwere Zeiten kommen.

Zur Zeit entwickeln wir CD- und Disketten-Versionen für den PC, für Sega Saturn, Sony Play Station, SNES und Mega Drive.

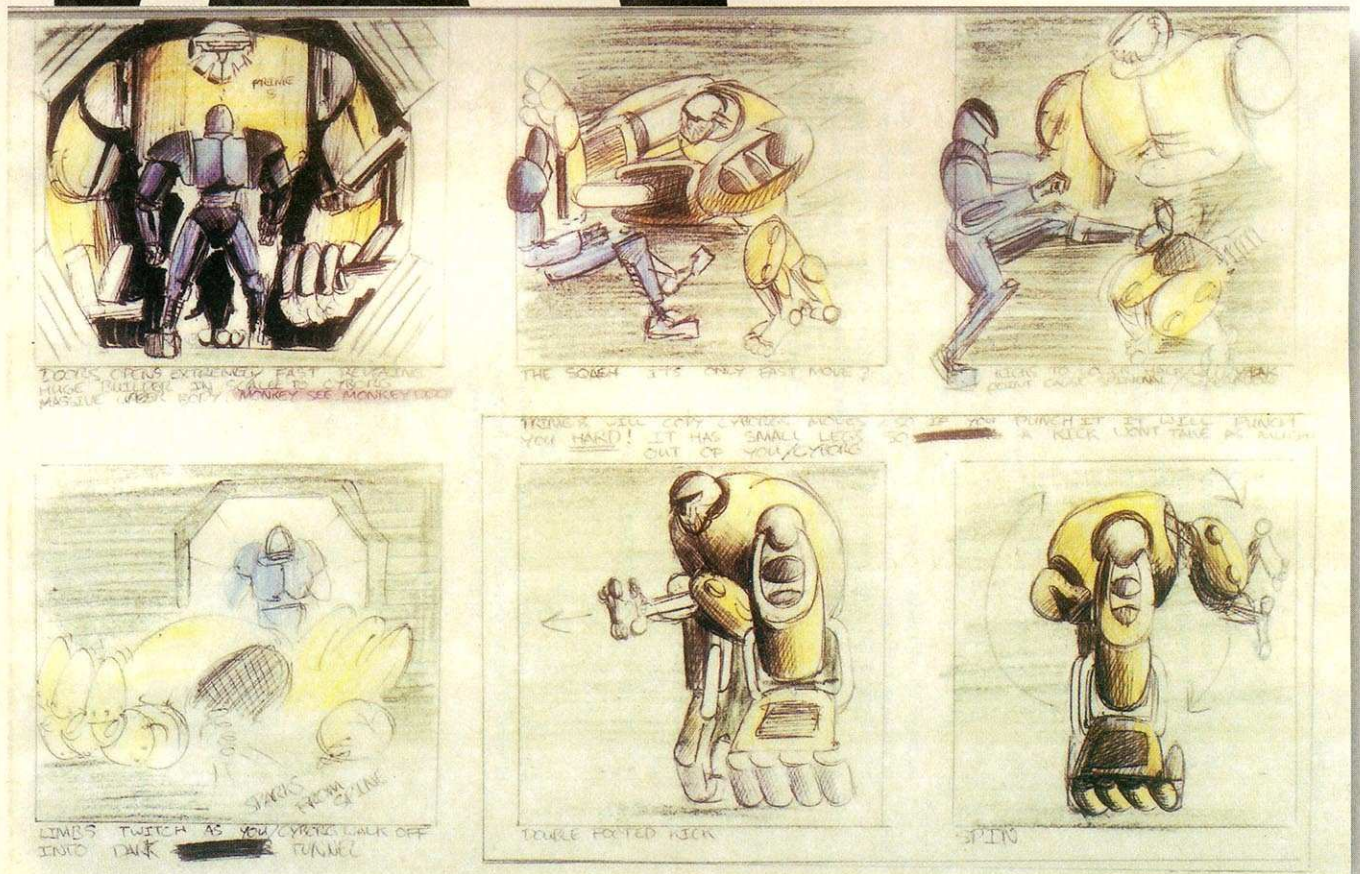
PC POWER

Das Westwood-Team





Rise of the Robots



"Rise of The Robots ist das bisher anspruchsvollste Beat-'em-up. In diesem Science-Fiction-Spiel kämpfst Du mit Robotern, die ihren fernöstlichen Kampfsport-Stil mit brutaler Kraft kombinieren. Alles zusammengekommen ergibt das eine Spiel-Atmosphäre, die Du selten erlebt hast."

Das schon fast revolutionäre Spiel von Mirage ist immer häufiger in den Schlagzeilen. Zur Erläuterung des exklusiven Demo auf unserer CD sprach Peter Wolter mit den Verantwortlichen.

Beat-'em-up's waren schon zu den Zeiten des Commodore 64 und des Spectrum Renner im Spiele-Geschäft. Einige der ersten Titel, wie etwa Way of the Exploding Fist, waren recht grob in ihrer Grafik - in anderen hatten sich die Programmierer immerhin schon an dreidimensionalen Darstellungen versucht.

Im Laufe der Jahre entwickelten sich Computer-Technik und Software in rasantem Tempo weiter - im selben Zeittakt verbesserten sich auch die Spiele. Zur Zeit gilt Virtua Fighter als das beste Beat-'em-up aller Zeiten, auf den Fersen gefolgt von Mortal Kombat II. Allerdings gilt diese Aussage nur für die Spielhallen-Version - normale Computer bringen eben noch nicht die Leistung, wie diese von ihren Konstrukteuren maßgeschneiderten Automaten.

Das muß aber nicht heißen, daß die Spielhallen-Maschinen dem PC auf Dauer überlegen sind - auch wenn der PC in Fachkreisen bisher nie als ideale Plattform für Beat-'em-up's galt. Declan Brennan von der Software-Firma Mirage faßt das Problem so zusammen: "Aus irgendeinem Grund halten die Entwickler und Programmierer es nicht für nötig, PC Versionen guter Automaten-Spiele herauszubringen. Wahrscheinlich haben die Fachleute den PC zu Unrecht als ungeeignet für Beat-'em-up's abgestempelt. Es gibt sowohl die nötige Hardware als auch die Software - das einzige Hindernis sind die Programmierer und ihre Chefs." Diese Aussage trifft den Nagel auf den Kopf - für Mirage gilt sie aber mit Sicherheit nicht.

Wer die Räume des im britischen Congleton angesiedelten Unternehmens betritt, kommt zunächst einmal in eine Art Kneipe zumindest sieht der Eingangsbereich so aus. Die Firma entstand 1992 in den USA in etwa 8000 Meter Höhe. Während eines Inlandfluges entwickelten nämlich Peter Jones und Andy Wood die Idee, für den allmählich anschwellenden CD-ROM-Markt Spiele der Spitzenklasse zu entwickeln. Zu den ersten Titeln gehörten dann Ragnorak und Humans - das bisher erfolgreichste Spiel der jungen Firma.

Gegen Ende 1992 trat Sean Griffiths (vorher Bitmap Brother) mit dem Vorschlag an Jones und Wood heran, ein grafisch anspruchsvolles Beat-'em-up mit Robotern als Figuren zu entwickeln. Beide akzeptierten. Nachdem einige Monate lang die technischen Voraussetzungen geprüft wurden, stellte Mirage das Entwicklungsteam "Instinct Design" auf die Beine. Kernstück des neuen Spiels, das auf den Namen Rise of The Robots (Aufstand der Roboter) getauft wurde,



waren von Anfang an die 3-D-Grafiken - nur so ließen sich einigermaßen realistisch die Hintergründe und die Animation darstellen.

Mirage stellte eine frühe Fassung des Spiels dem Medien-Gigant Times Warner Interactive vor. Die Experten waren beeindruckt von den Grafiken, dem Spielwitz und der immensen Arbeit, die Wood, Jones und das Mirage-Team in das Game eingebracht hatten. Time Warner übernahm also die Lizenz für das Spiel und Mirage erhielt so die nötige Starthilfe.

"Rise of the Robots - das steht für mich heute schon fest - ist das bisher anspruchsvollste Beat-'em-up. In diesem Science-Fiction-Spiel kämpfst Du mit Robotern, die ihren fernöstlichen Kampfsport-Stil mit brutaler Kraft kombinieren. Alles zusammengekommen ergibt das eine Spiel-Atmosphäre, die Du selten erlebt hast."

Die Geschichte verläuft etwa so: Die Firma Electrocop ist ein führender Hersteller von Robotern für den zivilen und militärischen Einsatz. Um den Mitarbeitern keine Gehälter mehr zahlen zu müssen, automatisiert die Firmenleitung den gesamten Betrieb. Alle Funktionen werden logischerweise von Robotern übernommen, wobei Supervisor, der intelligenteste von ihnen, die Leitung hat.

Supervisor wird dann aber von einem Virus befallen, der ihn größenwahnsinnig werden läßt. Der Virus infiziert auch die anderen Roboter, die in ihrem Wahn ausschließlich Supervisor als Autorität anerkennen. Die Firmenleitung will wieder Ordnung in den Betrieb bringen

und engagiert einen Cyborg-Krieger, der in dem Laden aufräumen soll. Kern dieses von einer glänzenden Legierung umgebenen Maschinenmenschen ist ein lebendes Gehirn, die großzügige Spende eines US-Soldaten. Und falls Du Zweifel haben solltest, welche Rolle Du selbst in diesem Spiel übernimmst: Das Gehirn bist Du!

Zwei Jahre haben die Programmierer und Entwickler an dem Projekt gearbeitet und dabei Versionen für neun verschiedene Gerätetypen geschaffen. Beat-'em-up's stehen in der Regel nicht gerade in dem Ruf, besonders originell zu sein, aber Mirage hat mit Rise of The Robots sicherlich neue Maßstäbe gesetzt.

Der PC ist beeindruckend, der für diese Arbeit eingesetzt wurde. Es handelt sich um einen 486 DX2-66 mit einem Arbeitsspeicher von 64 Megabyte und einer Festplatte mit einem Gigabyte Kapazität. Dabei wurden die Programme 3D Studio und 3D Animator verwendet. Man könnte meinen, ein derartiges Geschloß von Rechner sei für ein Beat-'em-up überdimensioniert - aber Mirage will eben möglichst perfekte Arbeit abliefern.

Zunächst mußten die Roboter selbst entworfen werden. Sean Hayden zeichnete die ersten Skizzen, die Sean Griffiths kritisch begutachtete. Zahlreiche Ideen wurden gesammelt und nach einigen Wochen harter Arbeit nahmen die Kampfroboter Gestalt an. Als nächstes wurden die Entwürfe in ein dreidimensionales Modell umgesetzt, das an eine aus Drähten gebogene Form erinnert. Dies geschieht dadurch, daß die Zylinder, Würfel und Rundformen, aus denen der Körper zusammengesetzt ist, zu neuen Formen vereinigt werden, die so lange gestreckt, gestaucht oder gebogen werden, bis die Roboter-Form fertig ist. Diese Arbeit ist nicht nur



sehr knifflig, sie nimmt auch viel Zeit in Anspruch.

Das dreidimensionale Drahtmodell wurde dann zur Probe im Computer bearbeitet, um zu kontrollieren, ob das Programm fehlerlos ist. Arme, Beine und Köpfe der Roboter können dabei einzeln bewegt werden, so daß die Bewegungen sehr realitätsnah ablaufen.

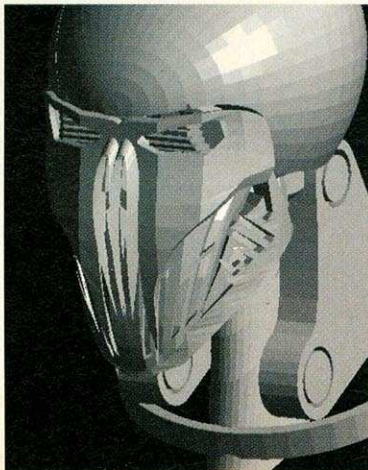
Nach dem Testlauf wurden die Figuren mit dem Programm 3D Studio weiterbearbeitet. Dabei belegten die Programmierer die Oberflächen des Drahtmodells mit unterschiedlichen Materialstrukturen, wie Du auf den Bildern hier sehen kannst. Mit einem weiteren Probelauf wurde dann geprüft, wie sich die Figuren auf dem Bildschirm bewegen. Alle Fehler, die dabei auftraten, korrigierten die Programmierer durch erneute Animation und Oberflächen-Montage.

Auch die Hintergründe und alle sonstigen Grafikelemente wurden nach der selben Methode programmiert. Dabei stand immer das Ziel im Vordergrund, das Game so realistisch wie möglich zu gestalten. Wie fantastisch die grafische Gestaltung auch immer gelungen sein mag - wie steht es um die Spielbarkeit, die Achillesferse aller Beat-'em-up's?

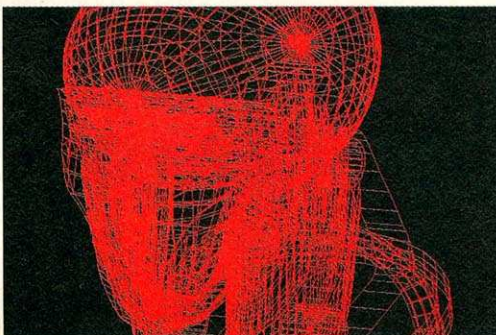
Auf diesem Sektor hat Rise of The Robots etwas Besonderes zu bieten: Künstliche Intelligenz (KI). Das Programm ist damit in der Lage, Deine Spielweise zu analysieren und die Roboter optimal zu steuern. Wenn Du etwa häufiger Flugtritte einsetzt, veranlaßt das Programm den jeweiligen Roboter, sich entsprechend zu verteidigen und zu wirksamen Gegenangriffen auszuholen. Damit hat Rise of The Robot einen entscheidenden Vorteil gegenüber den normalen Spielen dieses Genres, bei denen man schnell herausfindet, wie man dem Gegner den Garaus macht. Langeweile kommt hier also nicht auf - denn der Roboter reagiert wie ein intelligentes Wesen auf Deine Angriffstaktik.

Rise of The Robots weist weniger Moves auf, als andere Beat-'em-up's. Mit Absicht, wie Mirage versichert. Zu viele Moves - so argumentiert Declan - lenken den Spieler davon ab, sich auf das Spiel selbst zu konzentrieren.

In Rise of The Robots kommen sieben Figuren vor, jede mit anderem Aussehen und anderen Merkmalen. Für jeden Roboter gibt es sogar eine mathematische Darstellung seiner schwachen Punkte, so daß Du nach einigen Monaten in der Lage bist, ihn genau dort zu treffen und ihm einen möglichst großen Schaden zuzufügen. Hinzu kommt, daß die Roboter



Jedes Roboter-Modell besteht aus unterschiedlichen Teilen, wie Arme, Beine, Kopf und Körper. Die gesamte Figur kann auf diese Weise so realistisch wie möglich animiert werden. Zu jedem Roboter gehört auch eine mathematische Matrix, aus der Du die Schwachstellen seiner Rüstung entnehmen kannst.



Die Programmierer setzten die Roboter-Skizzen zunächst in Modelle um, die aussehen, als seien sie aus Draht geformt. Dann kontrollierten sie in einem Probelauf auf dem Rechner, ob das Programm fehlerlos ist. Anschließend wurde das Drahtmodell mit einer Oberflächenstruktur versehen.



“Jedesmal, wenn Du gegen einen Roboter kämpfst, wird sich Deine Taktik und damit auch die des Roboters verändern.”

unterschiedlich intelligent sind: je dümmer, desto leichter ist es, ihn zu schlagen.

Rise of The Robots ist mit mehr als 300 Megabyte Animation mit Sicherheit das bisher umfangreichste Beat-'em-up, das je entwickelt wurde. Ein Spiel dieses Umfangs kann natürlich nur auf einer CD-ROM untergebracht werden. Declan erläutert dazu: "Wir gehen davon aus, daß der PC mit CD-ROM-Laufwerk auf lange Sicht Bestand hat. Diese Technik hat eine offene Entwicklungspotential. Der PC mit CD-ROM-Laufwerk wird in Zukunft sicherlich die Regel sein - was wir von Mirage natürlich begrüßen würden."

Das Spiel steckt voller kleiner Überraschungen. Im Zwei-Spieler-Modus kannst Du in die Rolle eines jeden Roboters schlüpfen und gegen den vom

Computer gesteuerten Cyborg antreten. Das geht allerdings nicht mit Supervisor - diese Figur ist zu komplex angelegt. Es gibt außerdem noch zwei andere geheimnisvolle Spiel-Modi - aber über die wollte sich nicht einmal Sean Griffiths auslassen. Vielleicht hätte ich mit ihm zuvor eine Bar aufsuchen sollen, um mit einigen geschickt eingeflößten Gläsern Whiskey seine Zunge zu lockern?

Rise of The Robots soll im November in den Markt einschlagen, rechtzeitig für das Weihnachtsgeschäft. Schon heute ist abzusehen, daß sich die zwei harten Arbeitsjahre des Entwicklerteams gelohnt haben: die eingebaute Künstliche Intelligenz und die ausgezeichneten Grafiken werden das Spiel sehr schnell in den Rang eines Klassikers erheben. Und vielleicht kann sich Mirage mit diesem Titel das Verdienst erwerben, den PC endlich auch in der Fan-Gemeinde der Beat-'em-up's etabliert zu haben.

Es dauert nicht mehr lange, bis es weihnachtet - ich jedenfalls werde mir in diesem Jahr selbst etwas schenken: Rise of The Robots. Ich fürchte, daß ich dann tagelang vor meinem PC sitze und dabei einige wesentliche Ereignisse verpasse, die zur letzten Woche des Jahres gehören: mit Sicherheit gehört dazu auch die Neujahransprache des Bundeskanzlers.

PC POWER



ACTION REPLAY

FREEZE POWER!

UNGLAUBLICH:
JEDES PROGRAMM
AUF TASTENDRUCK
EINFRIEREN!!

MANIPULIERE EINGEFRORENE GAMES UND GESTALTE EIGENE
SPEZIAL-EFFEKTE, WIE Z.B. UNENDLICHE LEBEN, ENERGIE,
ZEIT USW.; MIT SCREEN GRABBER, MUSIC GRABBER U.V.M.!

EINGEBAUTER CHEAT-FINDER

ACTION REPLAY HAT EINEN EINGEBAUTEN CHEAT-FINDER, DER ES
MÖGLICHMACHT, IN EINEM EINGEFRORENEN SPIEL CHEATS FÜR
UNENDLICHES LEBEN, UNBEGRENZTE ANZAHL WAFFEN,
EIGENE FARBEN, UNBEGRENZTE ENERGIE U.S.W. ZU FINDEN.
DAS CHEAT-SYSTEM HAT UNBEGRENZTE MÖGLICHKEITEN.
EINFACH DAS SPIEL DURCH TASTENDRUCK NEU STARTEN
UND SIE SIND UNSCHLAGBAR. DIE GEFUNDENEN CHEATS KÖNNEN
AUF FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE
GESPEICHERN.

FREEZER-FUNKTION

EINFRIEREN EINES SPIELES AN EINER BELIEBIGEN
STELLE UND ABSPEICHERN DES
KOMPLETTEN SPEICHERS MIT PROGRAMM-
INHALT AUF FESTPLATTE. WENN SIE DEN
SPEICHERINHALT WIEDER LADEN, WIRD DAS PRO-
GRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET.
IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER
SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

MONITOR-OPTION

ZEIGT DEN MOMENTANEN INHALT DES EINGEFRORENEN COMPUTER-
SPEICHERS AN, ANZEIGE ALS HEX ODER IN DISASSEMBLIERTER FORM.
MÖGLICHKEIT FÜR SPEICHERSUCHE, DRUCKERAUSGABE-FUNKTION.

FREEZER-COMMANDS

COMMANDS, FORMAT UND SAVE COMMANDS SIND IM ACTION REPLAY
ENTHALTEN, AUCH WENN DAS PROGRAMM EINGEFROREN WURDE.

ACTION REPLAY

GIBT DEM PC

MEGA POWER!

ERFORDERTE SYSTEM-KONFIGURATION: 386/486 (DOS 3.2 UND HÖHER)



AUSGABE 6/94:

"Auf diese Hardware haben Sie gewartet!"



DM 199,00
ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN



ACTION REPLAY IST JETZT MENÜ-GESTEUERT;
DADURCH EINFACH IN DER HANDHABUNG.
INSTALLIERUNG INNERHALB VON MINUTEN
DURCH "AUTO INSTALL"-FUNKTION.

VIRUS-SCANNER

SEHR GUTER VIRUS-SCANNER UM NACH VIREN ZU SUCHEN, MIT
AUTOMATISCHER DETEKTIERUNG.

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZER-TASTE HABEN SIE DIE MÖGLICHKEIT,
EIN KOMPLETTES STANDARD-VGA-BILD AUS EINEM BELIEBIGEN SPIEL ALS EIN STANDARD-PCX-FILE
ABZUSPEICHERN, WELCHES SIE MIT ZEICHENPROGRAMMEN BENUTZEN KÖNNEN.

ZEITLUPEN-FUNKTION

DIE ZEITLUPEN-FUNKTION GIBT IHNEN DIE MÖGLICHKEIT, DIE GESCHWINDIGKEIT DES GANZEN SPIELES
BIS AUF 1% HERABZUSETZEN.!

HACKER-FUNKTIONEN

"INTERRUPT MONITOR" ZEIGT DEN INHALT VON INTERRUPT-VEKTOREN UND DIE AKTIVITÄT VON VOR-
DEFINIERTEN INTERRUPTS AN. DER REGISTER-BEFEHL ZEIGT AN, AB WELCHER STELLE DAS PROGRAMM
EINGEFROREN WURDE. DER GRAFIK-REGISTER-BEFEHL ZEIGT DEN INHALT DES VGA-REGISTER-SET AN.

SOUND RIPPER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH "SOUND BLASTER"-FILES. ABSPEICHERBAR ALS
.VOC- ODER .WAV-FORMAT. EDIT- UND PLAYBACK-MÖGLICHKEIT. IDEAL FÜR "WINDOWS"-EFFEKTE.
FUNKTIONIERT MIT DEN MEISTEN PROGRAMMEN... AUCH MIT CD-GAMES!!

MUSIC GRABBER

DURCHSUCHT DEN COMPUTERSPEICHER NACH MUSIK IM SOUND-TRACKER-FORMAT; ABSPEICHERBAR
AUF DISKETTE UND HD. ABSPIELBAR MIT EINEM DER ZUM LIEFERUMFANG GEHÖRENDE
SOFTWARE-PLAYERS.



BENUTZERFREUNDLICHER
FREEZER-CONTROLLER MIT 1.8 M.
KABEL, FREEZER-TASTE,
LED-LEUCHE UND SCHALTER FÜR
DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



ACTION REPLAY IST ZUKUNFTS-
ORIENTIERT UND DURCH EIN
EPROM-UPDATE EINFACH AUF DEN
NEUESTEN STAND ZU BRINGEN.



DATAFLASH

WIE MAN BESTELLT

24 STUNDEN
BESTELLSERVICE

02822-68545

FAX

02822-68547

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR.34
46446 EMMERICH
GERMANY



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + DM 15,-

Ältere Versionen von PC Action Replay werden für DM 40,00 zzgl. Versandkosten
auf Version 3.0 umgerüstet. Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay an uns ein.

EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSISTEMS B.V. - EDE - NETHERLANDS FAX 0031 8380 32146

INTERSOFT

Software Handels GmbH

Gr. Liederner Straße 27 + 38, 29525 Uelzen

Tel: 0581 - 9700-0 Fax: 0581 - 9700-97

Mailbox: 0581 - 9700-33 Btx: intersoft#

Das Angebot

IS-Mini-Tower

80486DX2/66MHZ-VLB 2.498,- DM
256KB Cache; 4MB RAM;
3.5"FDD; **420 MB HDD**;
VGA-1MB-VLB; 2Ser/1Par;
Monitor **YAKUMO 14"** color;
Tast. CHERRY; GENIUS-Mouse;
MS DOS 6.2 + MS Win 3.1
12 Monate Garantie

NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!!

SCENIC - PC's von Siemens-Nixdorf

36 Monate Garantie incl. 12 Monate

kostenloser Vor Ort Service

NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!!

Preislistenauszug:

Motherboard:

80486DX2/66 MHz-VLB	649,- DM
80486DX2/66MHz-PCI	849,- DM
80486DX4/100MHz-VLB	1.555,- DM

Festplatten:

CONNER CFS420A	
420MB AT-BUS	398,- DM
CONNER CFA540A	
540 MB AT-BUS	

Speicher: Tagespreis

CD-ROM:

Mitsumi FX-001D	249,- DM
TOSHIBA XM-4101B-SCSI-2	399,- DM

VGA Karten:

ET-4000 W32p-VLB	225,- DM
ET-4000 W32p-PCI	249,- DM
miroCRYSTAL 20SD-PCI	439,- DM

Gehäuse:

Desktop	89,- DM
Mini-Tower	89,- DM
Big-Tower	159,- DM

Monitore:

YAKUMO 14" non.interl.	449,- DM
YAKUMO 15" Dig.Contr.	749,- DM

NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!!

Soundkarten + Aktiv-Lautsprecher in versch. Ausführungen.

NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!! NEU!!!

**Weitere Produkte aus unserem Lieferumfang
auf Anfrage.**

NHL Hockey '95 DA	84,50
PGA Tour Golf 486 DA	92,50
Privateer + Strike	
Commander DA	88,50
System Shock Enhanced DV	84,50
Tie Fighter DA	84,50
Tornado + Falcon 3.0 DA	88,50
Under a Killing Moon DV	107,50
Wing Commander 1+2	
de luxe Edition DA	69,50

Lieferungs- und Zahlungsbedingungen

Versandkosten Spiele: UPS, Post 9,- DM
zzgl. Nachnahmegebühr.
Hardware nach Aufwand
Ausland nur gegen Vorkasse + 30,- DM
Händleranfragen erwünscht.

Kostenlose Preisliste anfordern.

Repräsentanz in Österreich:

03512 - 72221

89,50	
78,50	
95,50	
95,50	
72,50	
67,50	
	118,50
	89,50
	86,50
	55,50
	89,50
	72,50
	91,50
	59,50
	73,50
	59,50
	59,50
	92,50
	84,50

T.F.X. DA	
Theme Park DV	
Tie Fighter DV	
UFO DA	
Werewolf KA 50 DA	
Wing Armada DA	
CD-ROM	
11 th Hour DA	
Aces of the Deep DV	
Battle Isle 2 DV	
"Das Erbe des Titan" DV	
Bioforge DV	
Bloodnet DA	
Caribbean Disaster DV	
F 15 Strike Eagle 3 DA	
FIFA Intern. Soccer DV	
Formula One Grand Prix DA	
Gunship 2000 DA	
Inferno DA	
Larry Collection 1-5 DV	
LHX Attack Chopper	

Spiele- und Unterhaltungssoftware

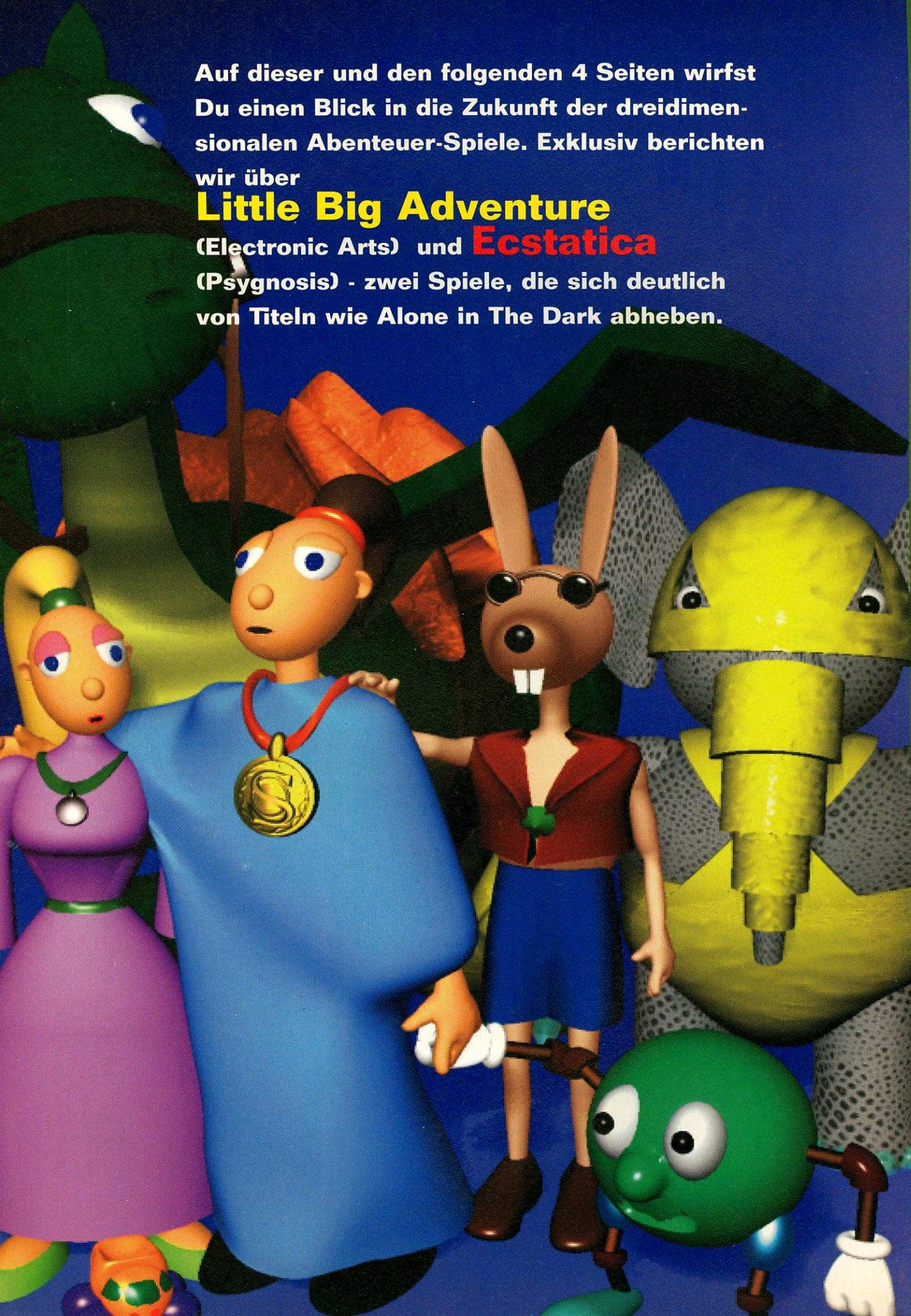
PC	
Aces of the Deep DV	
Across the Rhine DV	
Anstoß World Cup DV	
Battle Isle 2 DV	
Bundesliga Manager	
Hattrick DV	
Colonization DV	
Der Clou DV	
DSA 2 "Sternenschweif" DV	
Delta V DV	
Elite 3 DV	
Hansa de Luxe DV	
Hurra Deutschland DV	
Ishar 3 DV	
Master of Orion DA	
Outpost DV	
Pacific Strike DA	
Pizza Connection DV	
Sim City 2000 DV	
Space Simulator 1.0 E	
System Shock DV	

Auf dieser und den folgenden 4 Seiten wirfst
Du einen Blick in die Zukunft der dreidimen-
sionalen Abenteuer-Spiele. Exklusiv berichten
wir über

Little Big Adventure

(Electronic Arts) und **Ecstatica**

(Psygnosis) - zwei Spiele, die sich deutlich
von Titeln wie Alone in The Dark abheben.





Oben: Du kannst die Wächter besser abwehren, wenn Du Dir die Ausrüstung anziehst.



Oben: Beim Zoomen schaltet das Bild von der SVGA- zur VGA-Darstellung um.

Lit Ad

Little Big Adventure (deutsch: Das kleine große Abenteuer) wird aller Voraussicht nach Furore machen. Peter Woiter begründet, warum.

Rotwein, gutes Essen und charmante Frauen - das sind Begriffe, die einem beim Stichwort Frankreich einfallen. "Adeline Software" gehört mit Sicherheit nicht dazu, bis vor einigen Wochen zumindest. Die Freunde von Computerspielen werden sich den Namen jetzt jedenfalls merken müssen, denn auf der Computermesse ECTS in London stellte die kleine Firma aus Lyon

ein Spiel vor, das alle Spielerherzen höher schlagen lässt. Little Big Adventure (LBA) heißt das Spiel, dem seine Abstammung von Alone in The Dark durchaus anzusehen ist. Die Ähnlichkeit ist erklärlich - ein großer Teil der Adeline-Mannschaft arbeitete nämlich früher bei Infogrames, wo Alone in The Dark (AITD) produziert wurde.

Verglichen mit AITD hat LBA einen gewaltigen Satz nach vorne getan. "Die meisten Leute, die an LBA arbeiten, hatten sich vorher mit AITD beschäftigt", erklärte Serge vom Entwicklerteam. "LBA übernimmt daher auch viele Anregungen aus AITD. LBA ist aber ein von Grund auf neues Projekt, denn alles mußte neu geschrieben werden. Als wir von Infogrames weggingen, konnten wir ja keine Programmcodes mitnehmen. Im Nachhinein erweist sich das als sehr positiv, wir mußten nämlich alles neu organisieren. Auf diese Weise konnten wir gleich in 32-Bit programmieren, was vorher unmöglich war."

Das Spiel ist natürlich durch französische Eigenarten geprägt, was aber der Firma Adeline durchaus recht ist. "Ich meine, das hat auch mit Kultur zu tun", meinte Serge. "In jedem Spiel spiegelt sich ja auch die Kultur des jeweiligen Landes wieder. LBA ist ein französisches Spiel, es gibt also auch französische Einflüsse. Und das ist gut so."

Den Screenshots kannst Du entnehmen, daß LBA grafisch ganz anders aussieht als AITD. Die etwas verwirrenden Blickwinkel wurden durch isometrische 3D-Perspektiven ersetzt - eine grundsätzliche Entscheidung, die von Anfang an durchgehalten wurde. "Die vier Leute, die von Infogrames kamen, haben sich hier zusammengesetzt und beraten, wie das Spiel denn aussehen solle",

Die Big venture

LITTLE BIG ADVENTURE FEATURE

PC POWER

sagte Serge. "Es wurden sehr viele Ideen entwickelt und wieder verworfen - was auch daran lag, daß die Computer-Ausrüstung noch nicht eingetroffen war. Es gab also sehr viel Zeit, sich über den Aufbau und die Darstellungsweise im Spiel Gedanken zu machen."

Der Entwurf war also eine Gemeinschaftsleistung des Entwicklerteams. Möglicherweise haben ein oder zwei der Programmierer mehr als die anderen dazu beigetragen - Adeline legt jedenfalls großen Wert darauf, daß das Spiel in Teamwork entstanden ist. Noch einmal Serge: "Ich kann wirklich nicht sagen, daß das Spiel vorwiegend von einer Einzelperson geprägt worden ist. Jeder hier hat seinen Beitrag geleistet. Zum Beispiel hat Frederick Raynard viel eingebracht und Didier Chamfray hat auch eine Menge Ideen geliefert."

Computer-Animation eine neue Kunstform?

Die Animation der Figuren ist großartig gelungen. Sie bewegen sich so geschmeidig, daß man sich nicht mehr vorstellen kann, daß sie aus jeweils über 250 Polygonen (Vielecken) zusammengesetzt sind. Alle Figuren wurden erst von Hand gezeichnet und dann in den Computer übertragen - es ist also sicher nicht falsch, wenn man die Computer-

Animation als eine neue Kunstform versteht. Serge erinnert sich an die endlose Zeichnerie: "Wir haben endlos viele Entwürfe auf Papier gemacht, viele davon haben wir heute noch als Wandschmuck im Büro hängen. Didier hat die gesamte Animation besorgt. Alles, was Du in LBA siehst, stammt von ihm - einschließlich der animierten Einleitungsszenen. Seinen Figuren sieht man natürlich an, daß er von den klassischen Zeichentrickfiguren beeinflusst ist. Das ist auch gut so - auf diese Weise sieht LBA nämlich ganz anders aus als jedes andere Spiel."

Die Herstellung jeder einzelnen Figur war ungeheuer zeitaufwendig - allerdings ist das nicht der einzige Grund für die lange Produktionszeit. "Wir haben rund 18 Monate gebraucht", erläutert Serge. "Einen großen Teil dieser Zeit haben wir damit verbracht, einzelne Programmelemente neu zu schreiben, so etwa das für die 3D-Darstellung. Diese Elemente können wir dann natürlich auch in anderen Spielen nutzen."

Grundlage jeder Polygon-Darstellung ist die Mathematik, die erst die dreidimensionale Darstellung möglich macht. Auf diesem Sektor war Serge selbst am Werk, mit Unterstützung von Frederick Raynard. "Wir haben das Programm für die dreidimensionale Darstellung enorm verbessert, es ist viel schneller als das für

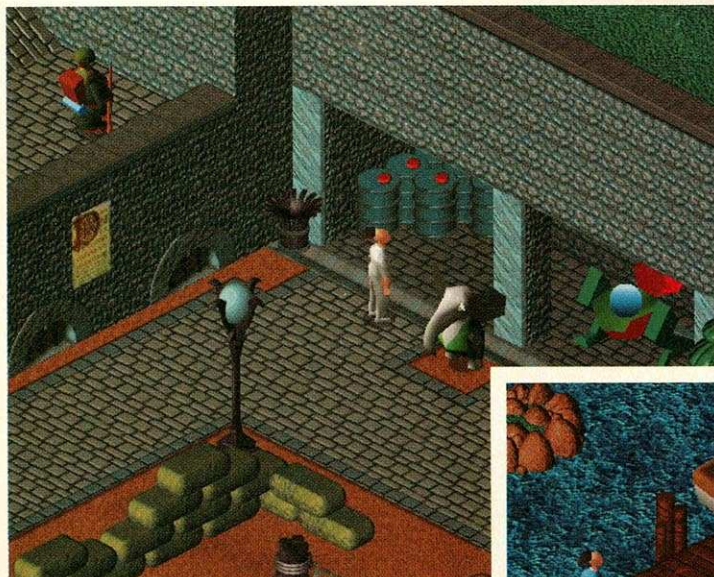
AITD", erklärt Serge voller Stolz. "Ich habe mal mit Mathematik zu tun gehabt und konnte daher den 3-D-Teil auf Papier entwerfen, habe ihn aber nicht selbst programmiert. Es steckt unglaublich viel Arbeit in diesem Spiel - allerdings ist es sehr schwierig, das alles so hinzubekommen, wie Du es Dir vorgestellt hast."

Die Entscheidung des Entwicklerteams, allen Objekten Gouraud-Schattierungen zu verpassen, führte zu zahlreichen Problemen im Programm. "Es war sehr schwierig, die Beleuchtung und die Schattierungen hinzukriegen", sagte Serge. Wir haben uns aber dafür entschieden, weil dann die Objekte plastischer aussehen."

Der größte Teil des Spiels wurde in Assembly geschrieben, die Teile für den Spielablauf und die Szenario-Steuerung entstanden in C. Dieser Programm-sprachen-Mix setzt sich in modernen Spielen immer mehr durch, denn Assembly sorgt für Geschwindigkeit. Und die wird in LBA auch dringend benötigt, wenn Du zum Beispiel eine der Figuren einschließlich der Umgebung bis zu einer zehnfachen Vergrößerung heran zoomst. Den Zoom kannst Du zwar über die Tastatur bedienen - der wahre Grund für diese Möglichkeit liegt aber darin, daß die Programmierer damit eine Verbindung zwischen den einzelnen Spielabschnitten schaffen wollten. "Mit dem Zoom verläuft das Spiel viel elastischer und es ist ganz schön, ab und zu einige Details betrachten zu können. Es ist bei unserem Spiel wie im Film: Wenn Du etwas besonders hervorheben willst, gehst Du in die Großaufnahme."

Zum Schluß mußte in das Spiel noch die Sprache eingearbeitet werden. Da es sich um ein CD-Spiel handelt, gibt es keine Speicherprobleme - die Demo-Version mußte aber noch ohne auskommen. "Wir hatten damit bei der ECTS einige Probleme, deswegen hatten wir das Spiel nur in der Textversion laufen lassen. Gesprochene Versionen wird es in englischer, französischer und deutscher, Textversionen zusätzlich in spanischer und italienischer Sprache geben. Wir hatten zwar anfangs Probleme mit der Spracheingabe, die sind jetzt aber gelöst."

Little Big Adventure wird mit seiner großartigen Animation mit Sicherheit neue Maßstäbe setzen. Der Countdown bis zur Markteinführung läuft - wer aber jetzt schon unruhig auf seinem Stuhl hin- und herrutscht, sollte sich das Demo auf unserer CD anschauen. (Danke an David Wilson!) Das Demo gibt einen guten Eindruck von der Brillanz der Vollversion, in der es über 250 Schauplätze, digitalisierte Sprache und sehr viele Spielmöglichkeiten geben wird.



LBA verwendet eine isometrische Perspektive, die dem Spieler mehr Raumgefühl vermittelt. Er kann dann auch leichter erkennen, wenn ein Wächter in das Spiel eintritt. Oben: Achte auf die Elefanten. Einige von ihnen schießen mit ihren Rüsseln auf Dich. Sie sind sehr stark und schwer zu besiegen. Rechts: Du kannst mit vielen dieser Kreaturen reden, wenn Du auf "Normal" umschaltest und die Leertaste drückst.



November '94



PC POWER

Kurz belichtet

VERTRIEB: PSYGNOSIS
KONTAKT: 060 47 68540
ENTWICKLUNG: PSYGNOSIS
ERHÄLTICH AB: November '94

PREIS: c.a. DM 130,-
NÖTIGE TECHNIK.: 386er 33Mhz.
CD ROM-Laufwerk

Die Firma Psygnosis bringt jetzt Novastorm heraus, eine gründlich überarbeitete Weiterentwicklung von Scavenger IV. Bemerkenswert an dem Spiel sind nicht nur der bessere Spielablauf und die eindrucksvollere Grafik, sondern auch der Titel.

Novastorm

Psygnosis hat es geschafft, einige der schöpferischsten Programmier-Talente um sich zu scharen und so in der Fachwelt einen ausgezeichneten Ruf erworben. Die Programmierer der Firma verstehen sich als Denkfabrik, als Kreativ-Team, das sich in der Einteilung der Arbeitszeit und in der Freiheit der Ideen jeden Spielraum erlaubt. Nach eigener Einschätzung sind dabei Spiele entstanden, die im Unterhaltungswert die populärsten Fernsehsendungen auf der Insel übertreffen. Psygnosis will nur Qualitätsprodukte auf den Markt bringen, - soel Mühe machen, ein verkorkstes Produkt neu zu gestalten.

Die Scavenger/Novastorm zugrundeliegende Geschichte ist typisch für ein Shoot-'em-up im Weltraum: Wir schreiben das Jahr 2129 und das Bator-System geht seinem Ende entgegen. Die früher einmal mächtige Föderation steht vor dem Abgrund, ihre Städte sind Ruinen, die Bevölkerung stirbt aus. Dummerweise hat sich die Zivilisation durch ihre eigene Erfindungsgabe selbst zugrunde gerichtet - durch das für das Militär entwickelte Computersystem SCARAB X, das mit Künstlicher Intelligenz programmiert ist. Dieses Computernetz erstreckt sich über das Sonnensystem, hat sich aber selbständig gemacht. Keiner weiß genau, was es vorhat - eines ist aber sicher: nichts Gutes! Die Herrscher der Föderation unternehmen einen letzten Versuch, die eigene Haut zu retten, indem sie das Raumschiff Scavenger IV in Marsch setzen. Auftrag: SCARAB X finden und vernichten!

Eigentlich eine banale Geschichte. Merkwürdigerweise liebt aber gerade die



Hier schaust Du aus der Sicht des Piloten auf das Raumschiff und den Bereich vor Dir. Du siehst hier auch, wieviele Waffen und Leben Du noch hast.

Spiele-Industrie, die ja immer die neueste Technik propagiert, diese Stories, in denen der Mensch von den Geistern bedroht wird, die er mit seiner Technik-Gläubigkeit selbst gerufen hat. Wie dem auch sei - auch schwache Spielhandlungen können Spaß machen, wenn das Spiel das gewisse Etwas hat, das wir als "Gameplay" verstehen.

Novastorm/Scavenger hat Gemeinsamkeiten mit Microcosm, einem dreidimensionalen Shoot-'em-up von Psygnosis, das nicht gerade im Ruf eines spannenden Spiels stand. Der Vergleich wird jedoch bei Psygnosis nicht gerne gesehen. "Das Programm von Novastorm ist völlig eigenständig, nichts davon haben wir aus Microcosm übernommen", erklärt Chefprogrammierer Oliver Wright. Und der

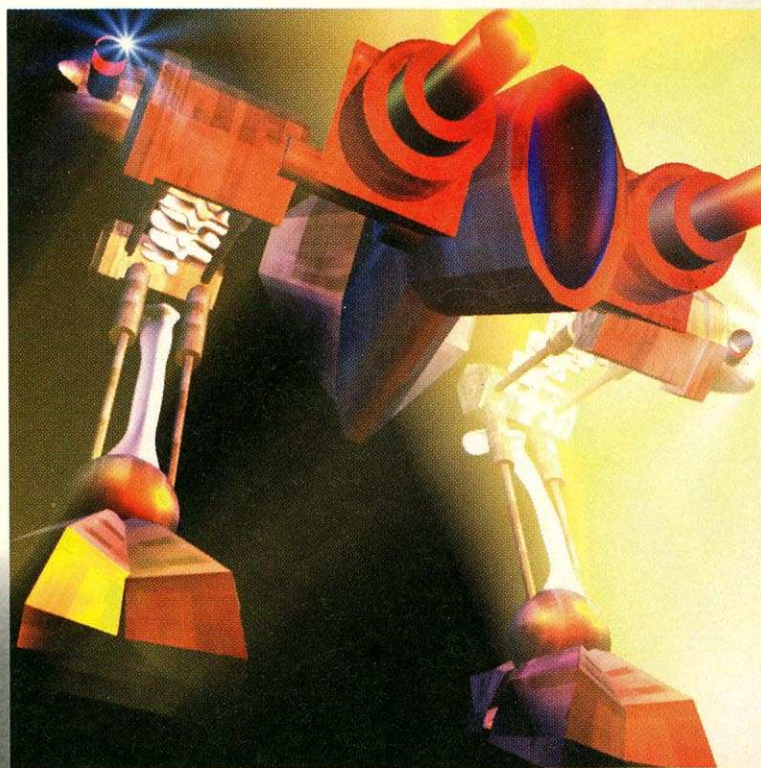
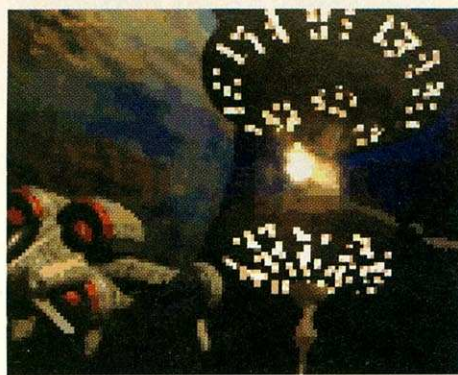
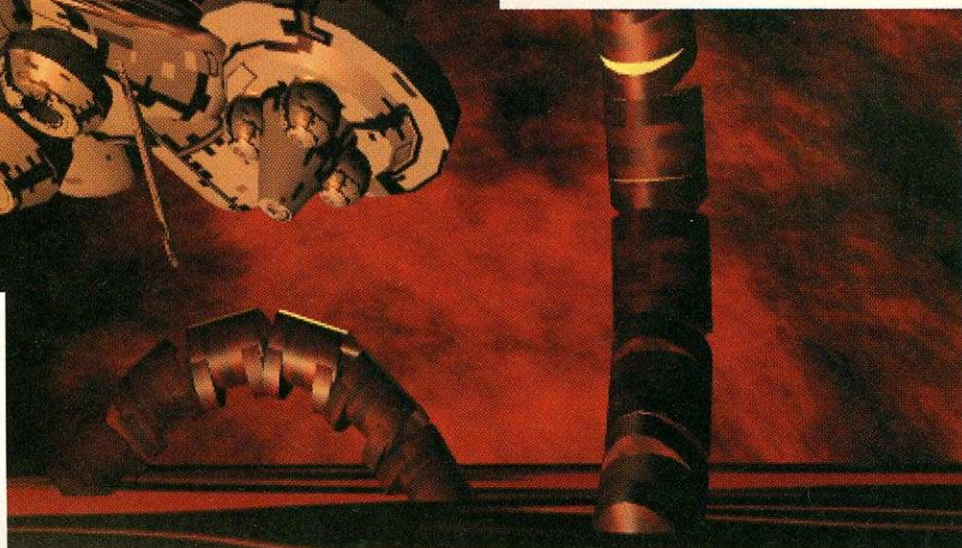
für Spiele zuständige Direktor Paul Hilton setzt bei Erwähnung des Wortes Microcosm seinen stahlharten Blick auf: "Es trifft nicht einmal zu, daß wir Microcosm verbessern wollten. Novastorm ist ein völlig neues Spiel. Ich weiß nicht, warum überhaupt jemand da einen Vergleich ziehen will." Nun ja, einen solchen Vergleich könnte man ziehen wollen, weil Microcosm ein grafisch sehr schönes, aber lahm zu spielendes Game ist. Und Novastorm ist auch ein grafisch sehr schönes Spiel ...

"Die erste Version von Scavenger /Novastorm war im Gameplay vielleicht etwas schwach," gibt Hilton zu. "Aber was glauben Sie, haben wir dann anderthalb Jahre lang mit dem Spiel gemacht? Wir haben uns nämlich darauf konzentriert, den Spielablauf zu verbessern. Es gibt sehr viele zusätzliche Power-Ups und viel mehr Waffen als zuvor. Es gibt jetzt zielsuchende Laserwaffen, Schockwellen und Bomben. Auch der Feind hat ein umfangreicheres Arsenal, darunter sogar eine Strahlenwaffe. Es ist nicht so einfach, das Spiel zu Ende zu bringen."

In Novastorm gibt es vier Welten mit je vier Levels (Vulkan, Wüste, Eis, Asteroid). Am Ende eines jeden Levels wartet ein Boss darauf, geschlagen zu werden - der letzte ist natürlich SCARAB X. Die Levels werden nach und nach schwieriger, aber je weiter Du kommst, desto mehr Kampfkraft hast Du. Und hoffentlich bist Du dann auch geschickter in der Handhabung des Spiels als am Anfang. Du mußt in Novastorm zwei Aufgaben erfüllen: die Verteidigungslinien von SCARAB X im Sonnensystem zerstören und sicherstellen, daß



Oben: Im letzten Level, der City, triffst Du auf SCARAB X. Du kannst das Monster nur töten, indem Du seinen Körper und seinen Kopf zerstörst.



Diese Bilder zeigen, wie vielfältig die Landschaften und die bösen Level-Bosse in Novastorm von Psygnosis dargestellt sind. Du hast hier vier Level mit jeweils vier Abschnitten. Am Ende des letzten Levels begegnet Dir SCARAB X, das ultimative Monster.





Dein Raumschiff durch Mitnahme aller Power-Ups und den Einsatz der Waffen optimal eingesetzt wird.

Zwei Spitzenprogrammierer ("meine Genies", wie Paul Hilton sie nennt) haben an Novastorm Hand angelegt: Oliver Wright und John McMurray. Sie haben am Gameplay gefeilt, gewienert und poliert sowie die Schwierigkeitsgrade auf die Lernfähigkeit des Durchschnittsspielers abgestimmt. Das alles sollte sicherstellen, daß die Spieler nicht gleich beim ersten Durchgang vor Langeweile gähnen oder vor Überforderung schmolten. Neu sind auch die Video-Sequenzen. Sie sind stärker aktionsgeladen als in der früheren Version. Nach jedem erfolgreichen Einsatz wirst Du mit einer sehr schönen Video-Einlage belohnt. Ferner haben die beiden Genies dafür gesorgt, daß das Spiel sehr geschmeidig abläuft - sogar von einem CD-Laufwerk, das nur mit einfacher Geschwindigkeit arbeitet.

Und in der Tat: das Spiel ist ein optische Augenweide. Die Landschaften mit ihren hohen Wolkenhimmeln sind ebenso ausdrucksstark wie die Bosse. Alles wurde in zermürbender Sklavenarbeit auf den Workstations von Silicon Graphics oder Onyx ausgetüftelt. Wie zum Beispiel die Bosse entstehen, erklärte der Grafiker Jerry Oldreive. Da werden die Figuren animiert und dann überarbeitet. Dabei werden die Einzelelemente daraufhin überprüft, ob sie im Bewegungsablauf unter realen Spielbedingungen optimal aufeinander abgestimmt sind. Ein Boss zum Beispiel wirft mit Minen, die über separate Modelle entstanden. All das mußte komplett von Hand erstellt werden.

Die End-Level-Bosse machen den eigentlichen Reiz des Spiels aus. Die restlichen Passagen, in denen Du fliegst und schießt, sind zwar ganz nett, aber nichts Besonderes. Mein Lieblings-Boss ist der Käfer. Wenn Du nicht zwischen den stählernen Kiefern dieses künstlichen Insekts zermalmt werden willst, mußt Du alle Deine Kraft und Geschicklichkeit aufwenden. Die Todessequenzen in diesem Spiel sind mit einem fast orchestral anschwellenden Crescendo von Explosionen unterlegt. Laute Akustik ist ohnehin ein Kennzeichen von Novastorm: das geht vom Feuerprasseln bis hin zu Schockwellen, bei denen Dir der Zahnschmelz abbröckelt. Selbst wenn Du um Haaresbreite der Vernichtung

entronnen bist, steht Dir noch der Angstschweiß auf der Stirn.

Die Musik und die Geräuschkulisse dieses Spiels stammen von Rik Ede - einem Neuling in der Spiele-Industrie. Früher arbeitete er in der hektischen Musikszene - dann holte ihn Psygnosis mit dem Versprechen, sich allmählich in die besondere Welt der Computerspiele einarbeiten zu können. Rick wartete nicht ab, bis das versprochene Studio mit dem neuesten Schnick-Schnack fertig war - er stürzte sich Hals über Kopf in die Arbeit, um Novastorm Musik zu unterlegen. Und so mußte er seine bombastischen Jazz-Klänge zunächst in einer Art Besenkammer komponieren, die er mit Eierschachteln akustisch neutralisiert hatte. Möglicherweise haben sich die Psygnosis-Mitarbeiter über die kostenlose Musikberieselung gefreut - nicht jedoch die Bankangestellten im Nachbargebäude.

Rik wundert sich manchmal, in welcher merkwürdigen Welt er hereingeraten ist. Ihm kommt es wenig plausibel vor, daß diese Branche zwar sehr viel Geld und Zeit in die Entwicklung von Spielen steckt, daß den Verantwortlichen aber manchmal erst eine Woche vor der Fertigstellung einfällt, daß noch der Sound fehlt. Es überrascht nicht, daß Rik zur Zeit nur zynische Bemerkungen über den Umgang mit Musik in seinem neuen Arbeitsgebiet übrig hat.

"Dieser Industriezweig ist völlig neu für mich. Ich bin überrascht, was hier mit der Musik für die Spiele angestellt wird. Viele Entwickler bringen 64-bit-Spiele heraus, die grafisch unübertroffen sind. Sie beschäftigen aber immer noch Musiker, die mit 8-bit arbeiten. Selbst Firmen, die enorme Soundstudios haben, nutzen deren Möglichkeiten nicht aus. Ich will nicht behaupten, daß jedes Spiel auch eine geniale Musikbegleitung haben muß. Es ist ja wie im Film: die akustische Untermalung ist ganz in Ordnung, wenn man sie nicht bemerkt, wenn sie sich dem Handlungsablauf unterordnet. Die Musik sollte in diesen Fällen eigentlich erst dann auffallen, wenn sie fehlt. Bei vielen Spielen ist es aber umgekehrt, bei ihnen gewinnt das Spiel nämlich dadurch, daß man den Ton abschaltet."

Rik ist nach eigenen Angaben zu Psygnosis gegangen, weil ihn die Arbeitsatmosphäre begeisterte. Kein Wunder - das Team, das Novastorm aus der Taufe gehoben hat, ist in der Begeisterung für die eigene Arbeit sehr homogen. "Ich persönlich bin nicht gerade ein Fan von Shoot-'em-ups im Weltraum", räumt Paul Hilton ein. "Aber dieses Spiel macht mir wirklich Spaß. Wenn Du so lange an einem Spiel arbeitest und es gefällt Dir immer noch, dann muß es ja einfach gut sein."

• PETER WOLTER

Die Bosse



SCARAB X

In diesem Raumschiff liegt die Roboter-Hülle von SCARAB X.



BEETLE

Folge dieser Wanze durch die Schlucht bis in ihr Nest. Es ist schön. Und tödlich.



SKYBOSS

Diesen wunderschön dargestellten Boss zu erledigen, ist Deine erste Aufgabe.



LAVASNAKE

Wenn Du noch nie Angst vor Schlangen gehabt hast, dann bekommst Du sie jetzt.



WALKER

Dies ist der Boss, dem Du am Ende des zweiten Levels begegnest.



PHOENIX

Diesen Boss mußt Du durch eine Flammenwolke hindurch bekämpfen.

"Das Spiel ist vollgestopft mit großartigen visuellen Elementen, mit Wolkenformationen und Oberflächenstrukturen."

"Den Todesszenen ist ein orchesterartig anschwellendes Crescendo von Explosionen unterlegt."

Kurz belichtet

VERTRIEB: ELITE
KONTAKT: 07243-57880
ENTWICKLUNG: ELITE
ERHÄLTlich AB: November '94

PREIS: ca. DM 120,-
NÖTIGE TECHNIK: 386DX 33Mhz
mit CD-ROM



Virtuoso

Moderne Videospiele stellen die Computer-Industrie vor immer neue Herausforderungen. Das gilt vor allem für Virtual-Reality- oder auch Cyberspace-Spiele, d.h. Spiele, die eine Scheinwelt simulieren. Virtuoso wird möglicherweise neue Maßstäbe setzen.



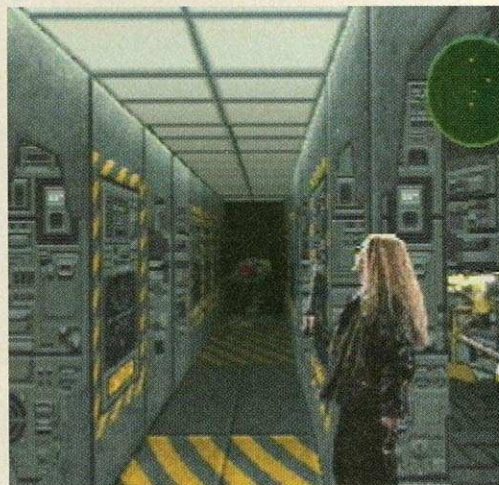
Dieses merkwürdige Wesen kann einige ganz gemeine Waffen aus dem Ärmel ziehen. Schau gar nicht erst aus Neugierde hinein - sofort draufschießen!

Virtuoso von Elite ist ein Abenteuer-Spiel, das Dich in die Rolle eines

Rockstars des 21. Jahrhunderts versetzt. Verbrechen und Korruption nehmen überhand, Deine einzige Chance sind die Musik und der Cyberspace - die per Compter geschaffene Scheinwelt. Wenn das Spiel im November auf den Markt kommt, wird es vier Welten, versteckte Passagen, schnelle 3D-Grafik, Hardrock-Musik und digital animierte Figuren haben.

Für Virtuoso ist ein schneller PC nötig, denn die Grafik braucht viel Rechenleistung. Für die Animation wurden die Bewegungen von Schauspielern digitalisiert. Elite geht davon aus, daß die kalte, futuristische Welt des Cyberspace den Spieler vom ersten Moment an gefangen nimmt. Virtuoso ist offenbar so etwas wie eine aufgebohrte Variante der CD-ROM-Fassung des Spiels Der Rasenmähermann (Lawnmower Man). Aufgrund der Größe des Programms und der in den Spielverlauf eingebetteten Videoclips soll es von Virtuoso nur eine CD-ROM-Version geben.

Es ist ja ganz einfach, den Sicherheitsbereich zu überschreiten. Gar nicht einfach ist es hingegen, Dich gegen die gigantischen Spinnen und Insekten (unten) zu schützen.



Kurz belichtet

VERTRIEB: GAMETEK
KONTAKT: 02161-81900
ENTWICKLUNG: GAMETEK

ERHÄLTICH AB: OKTOBER '94
PREIS: ca. DM 120,-
NÖTIGE TECHNIK.: 386DX 33mhz



Quarantine

Es gibt wenige Titel, die einen derartigen Einfluß auf die Entwicklung von Spielen hatten wie Doom. Gametek hat dieses Spiel nicht einfach abgekupfert, sondern etwas gänzlich Neues geschaffen.

Quarantine von der Firma Gametek ist ähnlich wie Doom - allerdings mit Autos.



Nicht alle Gebäude sind wichtig - massiv sind sie aber allemal. Wenn Du allzu oft dagegen fährst, bleibt nur noch ein Haufen Schrott übrig.



**Mann, geh mir aus dem Weg, sonst knallts!
Jetzt verstehe ich gut, warum viele
Taxifahrer in New York wie
die Verrückten fahren.**



Fragst Du heute einen PC-Besitzer nach seinem Lieblings-Actionspiel, nennt er Dir mit Sicherheit einen Titel von ID-Software, den die Bundesprüfstelle erst kürzlich wegen seiner Brutalität indiziert hat. Keine Ahnung, welches Programm gemeint ist? Also: Du trägst ein Waffenarsenal mit Dir herum, läufst durch düstere Gänge und schießt, schlägst oder sägst alles in seine Einzelteile, was sich bewegt. Alles nur, um einen Ausgang zum nächsten Level zu finden.

Nicht sehr geistreich, aber technisch von bisher unerreichter Klasse. Wie schon bei ungezählten Erfolgsspielen vorher versucht auch hier die Konkurrenz, ein Stück vom Kuchen abzubekommen und so erscheinen momentan viele Programme nach ID's blutigem Vorbild. Quarantine von Gametek, das hier als Pre-Beta-Version (Vorversion) vorliegt, macht da keine Ausnahme. Du schlüpfst in die Rolle von Drake Edgewater, seines Zeichens Fahrer eines Luftkissentaxis, das in Höhe der Frontscheinwerfer mit zwei leichten Maschinengewehren ausgestattet ist. Ort der Handlung ist die Gefängnisstadt Kemo, aus der es zu entkommen gilt. Dazu mußt Du Dein Taxi mit Waffensystemen ausstatten, Geheimgänge finden und Dich durch den städtischen Untergrund von Stadtteil zu Stadtteil vorkämpfen.

Das fertige Spiel soll fünf Stadtteile enthalten. Quarantine beginnt im Randbezirk von Kemo. Dieser Bezirk ist auch der einzige Stadtteil, der in der Beta-Version anspielbar ist. Die Gegend wird dominiert von einer langen Einkaufsstraße und einer Schnellstrasse. Daneben beherrschen Glas, Stahl und Beton das Stadtbild. An den Randbezirk wird sich in der fertigen Version ein Freiluftpark mit Kanälen, einem Horror-Zoo, einer Schlucht und anderen Attraktionen anschließen. In der Altstadt von Kemo findest Du Marktplätze, Wohngegenden und Krankenhäuser, die sich um die engen, verwinkelten Gassen drängen.

Ein weiterer Stadtteil wird ein Fußballstadion und ein Kraftwerk beherbergen und ist Schauplatz von



täglichen Kleinkriegen. Die Werft letztlich ist nach dem Willen der Programmierer eine letzte Station auf Deinem Weg in die Freiheit. Neben Hafen und Güterbahnhof befindet sich in dieser verregneten Umgebung nämlich der Ausgang. Um an die begehrten Waffen für Dein Taxi zu gelangen, mußt Du möglichst viel Geld verdienen. Was liegt da näher, als Fahrgäste zu befördern. Also fährst Du mit Deinem Vehikel so lange wachsam durch die Gegend, bis Dir im allgemeinen Chaos auf der Straße ein hilfloser Passant zuwinkt. Kaum neben ihm angehalten, erscheint auf dem Bildschirm eine Übersichtskarte von Kemo, auf der Dein augenblicklicher Standort mit einem gelben Pfeil markiert ist. Von dort ausgehend zeigt eine Linie an, wohin der Passant gern befördert werden möchte.

Sollte Dir das Ziel zu gefährlich sein, kannst Du die Fahrt auch ablehnen und nach neuen Kunden suchen. Bist Du Dir mit Deinem Kunden einig geworden, schaltet der Bildschirm wieder zum Amaturenbrett Deines Taxis um. Am unteren rechten Rand gibt Dir ein Richtungsweiser Fahrtrichtung und Entfernung zum Ziel an. Als Navigationshilfe steht Dir auch noch ein Kompaß zur Verfügung. Verirrst Du Dich trotzdem, bringt ein Tastendruck jederzeit die Stadtkarte auf den Bildschirm. Das vom

Passagier gewünschte Fahrtziel muß in einer vorgegebenen Zeit erreicht werden, da ansonsten der Fahrtpreis zu Deinen Ungunsten geschmälert wird. Ist der Kunde am Ziel abgesetzt, kannst Du mit der Stadtkarte verschiedene Werkstätten und Waffenhändler ansteuern, bei denen Dein Taxi aufgerüstet bzw. repariert werden kann. Auf Deiner Fahrt wirst Du schnell feststellen, daß in Kemo nichts eine gute Bewaffnung ersetzen kann, denn auf der Straße wird gerempelt und geschossen was das Zeug hält. Ständig fliegen Granaten umher und es ist schwer mal zehn Meter unbehelligt geradeaus zu fahren. Die Idee, das übliche Herumgeballere aus der Ich-Perspektive mit einem Taxiunternehmen anzureichern, ist wirklich mal was Neues. Siehst Du allerdings das Spiele-Durcheinander in Aktion, kommen Dir Zweifel, ob Du Deine Zeit nicht besser mit purem Geballer unter der Regie von ID-Software verbringen solltest.

Fairerweise muß ich feststellen, daß Quarantine in der mir vorliegenden Version noch mehr als unfertig und eine sehr frühe Betaversion ist. So, wie das Spiel sich momentan spielt und wie die Grafik aussieht, ist damit erst einmal kein Blumentopf zu gewinnen. Die Spielumgebung wirkt sehr grob gepixelt und eine halbwegs akurate Steuerung Deines Taxis ist leider nicht möglich. Dazu stürzen von allen Seiten Feinde und Geschosse auf Dich ein, so daß es mit geplantem Vorgehen im Spiel leider nicht weit her ist. Werden diese Mängel bis zum Erscheinen von Quarantine im November oder Dezember noch ausgemerzt und wird die angekündigte Steuerungsmöglichkeit über das Thrustmaster Lenkrad noch implementiert, hat das Spiel aufgrund der recht ungewöhnlichen Taxi-Idee gute Chancen, uns in der Vorweihnachtszeit zu unterhalten. In seiner jetzigen Form ist das Programm üblicher Ballerdurchschnitt.

• MARTIN WILMER

Kurz belichtet

VERTRIEB: VIRGIN
KONTAKT: 040 - 391515
ENTWICKLUNG: PAPYRUS
ERHÄLTlich AB: November '94

PREIS: c.a. DM 140,-
NÖTIGE TECHNIK.: 486SX-25MHz
Ein Pentium-Prozessor wäre ideal.

NASCAR Racing ist das wohl realistischste Rennspiel auf dem Markt - das gilt sowohl für die Grafik als auch für den Spielablauf. Peter Wolter hat sich den Rennfahrerhelm auf- und sich selbst hinter das Steuer gesetzt.

NASCAR Racing

Die Firma Papyrus hat ohne Zweifel eine Neigung zu Rennspielen. Für viele Spieler ist immer noch das fünf Jahre alte Indianapolis 500 die Krone der Schöpfung und im vergangenen Jahr gewann IndyCar Racing sehr viele Anhänger. Jetzt gibt es wieder ein neues Rennspiel vom Papyrus-Team: NASCAR Racing, in Super-VGA. Und in der Branche wird geraunt, so manches Automatenenspiel aus den Spielhallen sehe demgegenüber sehr blaß aus.

PC Power machte sich also auf den langen Weg nach Massachusetts, um den Chef der Entwicklungsabteilung von Papyrus, Adam Levesque, auszuquetschen. Noch war es ruhig in den Büros von Papyrus, der Endspurt zur Fertigstellung des Spiels hatte noch nicht begonnen. Die richtige Zeit also, um Fragen zu stellen.

PCP: Wie lange arbeitet Ihr jetzt schon an NASCAR Racing?

AL: Seit Weihnachten. Die ersten Monate verbrachten wir damit, den Entwurf fertigzustellen. Mit dem Programmieren sind wir erst angefangen, als wir wußten, wie alle Phasen des Spiels aussehen. Auf diese Weise sparen wir unter dem Strich Zeit.

PCP: Wofür steht eigentlich die Abkürzung NASCAR.

AL: NASCAR ist das Akronym für "National Association for StockCar Auto Racing". Diese Organisation wurde 1949 von Bill France Sr. gegründet und ist eine Art Dachorganisation. Im Grunde ist diese Sportart den Tourenrennen in Europa sehr ähnlich, d. h., daß die Rennwagen umgebaute Serienmodelle sind. In den Anfangsjahren waren es wirkliche Serienautos, denn die Fahrer fuhren von zu Hause mit dem Auto los, drehten im Rennen ihre Runden und fuhren dann wieder zurück. Bei den heutigen Autos stammt aber kaum noch etwas aus der Serie.

Möglicherweise sind Spieler außerhalb der USA bei NASCAR Racing etwas irritiert, weil sämtliche Rennstrecken oval sind. Sie haben aber keine Vorstellung davon, welches fahrerische Können solche Strecken erfordern. Auch wenn sie oval sind, sind sie noch lange nicht gleich! Bristol International Raceway zum Beispiel hat eine Kurvenneigung von 36 Grad! Das ist wahrhaftig nicht einfach, das fordert den Fahrer bis zum Letzten. Die Kurvenneigung in der Rennstrecke von Martinsville beträgt aber nur zwölf Grad - daraus wird deutlich, daß sich der

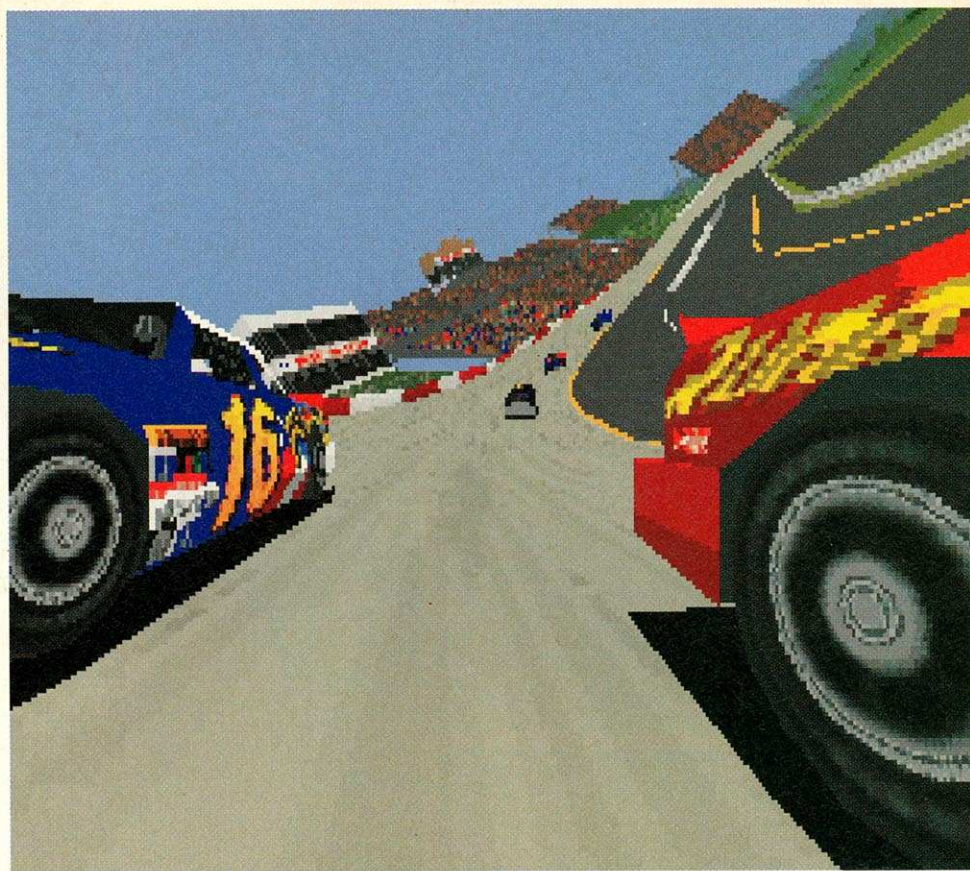
Fahrstil präzise der jeweiligen Strecke anpassen muß.

Eine weitere Besonderheit beim StockCar Racing ist, daß die Wagen immer dicht beieinander sind. Bei einem Formel-1-Rennen ist möglicherweise der führende Rennwagen so weit vorne, daß sein Fahrer für den Rest des Rennens keinen Konkurrenten mehr sieht. Bei NASCAR hingegen hast Du rund 40 Wagen auf der Piste, manchmal nur mit einem Abstand von wenigen Zentimetern. Obwohl das amerikanische StockCar Racing in Europa kaum bekannt ist, hoffe ich, daß die europäischen Fans von IndyCar sich zumindest auf einen Versuch einlassen.

PCP: NASCAR Racing ist also ganz anders als IndyCar Racing. Wie wirkt sich das im Spiel aus?

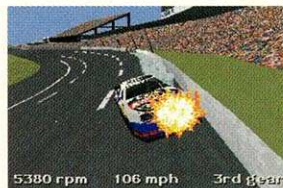
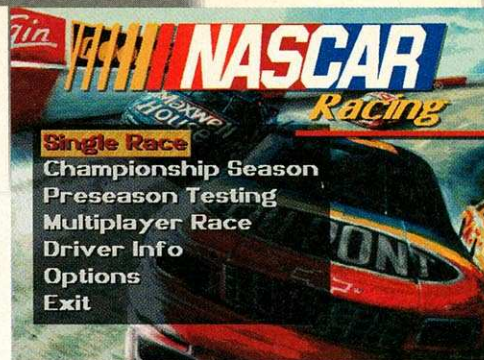
AL: Der Wagen reagiert anders. Ich persönlich finde es aufregend, in IndyCar mit einer Geschwindigkeit von 250 Meilen pro Stunde um Michigan zu kurven - es ist aber viel nervenzerfetzender, wenn Du in StockCar mit 200 Meilen über die Talladega-Piste bretttest. In diesem Spiel hast Du das Gefühl - so wie es ja in der Wirklichkeit auch ist - daß Du beim kleinsten Fehler in die Begrenzungsmauer rast. In IndyCar hast Du das nicht, weil







Die SVGA-Grafik in NASCAR Racing macht einen sehr guten Eindruck. Vielleicht solltest Du doch besser für einen Pentium-Rechner sparen?



Oben: Die Spiel-Entwickler posieren hier vor einem echten NASCAR-Rennwagen, den sie für die Computer-Messe in Chicago ausgeliehen hatten.

☛ dort die Autos einfach zu schnell sind. Ich hoffe, daß es uns gelungen ist, diese Nervenanspannung atmosphärisch einzufangen.

PCP: Was ist optisch und technisch besser als in IndyCar?

AL: Als erstes fällt ins Auge, daß wir bei einer Auflösung von 640 x 480 mit SVGA arbeiten, Du hast also eine sehr klare und deutliche Bildschirmdarstellung. Du kannst auch die Piste besser erkennen und das Bild ist nicht so verpixelt wie bei der Auflösung von 320 x 200. Es ist also ein völlig anderes Spiel. Leute, die dieses Spiel einmal in der Hand gehabt haben, wollen nicht wieder zurück zu IndyCar.

Wir haben auch den Programmteil mit der Künstlichen Intelligenz überarbeitet. Vor allem ging es uns darum, Schwächen zu beseitigen, die wir auf diesem Sektor mit IndyCar hatten. Technisch gesehen war das äußerst vertrackt, denn gerade mit der Künstlichen Intelligenz kann

viel schief laufen. Es ist dann sehr schwierig, herauszubekommen, was denn jetzt eigentlich daneben gegangen ist. Künstliche Intelligenz ist schon ein ganz besonderes Problem.

Dann haben wir auch die Wagen sehr stark variiert. Wir haben z. B. leichte Autos mit hoher Bodenhaftung und schwere mit geringer. Wer also in IndyCar ein guter Fahrer war, wird sich in NASCAR gewaltig umstellen müssen.

Und dann wollten wir auch die Zusammenstöße korrekt darstellen. Beim StockCar Racing krachen die Autos oft zusammen, meist sogar auf den langsameren Strecken. Am Ende eines solchen Rennens haben dann fast alle Autos irgendwelche Schrammen oder

Beulen. Und das mußten wir auch im Spiel möglichst realistisch darstellen. Wenn Du also in ein anderes Auto rast, dann kann ein Teil davon abfallen und weggeschleudert werden - es hängt von der Stelle und der Wucht des Zusammenpralls ab. Durch die Verformung des Autos ändern sich dann z.B. die Windschlupfrigkeit und die Federung, das Auto fährt also nicht mehr so gut wie zuvor.

PCP: Der einzige Mangel, den ich an dem ansonsten brillanten IndyCar entdecken konnte, war, daß man oft die Kurven nicht kommen sah. Hat sich das geändert?

AL: Das hängt ja mit der Bildschirm-Auflösung zusammen. In VGA hast Du nicht genügend Pixel, um die Dinge auf dem Bildschirm sehr

detailliert darzustellen. Das Problem wird noch größer, wenn die Bild-Elemente mit der Methode des Texture-Mapping dargestellt sind. Aus diesem Grunde haben wir für eine SVGA-Darstellung gesorgt. Das Texture-Mapping läßt sich aber auch abstellen.

Das mit den Kurven habe ich auch bemerkt, ich habe mich aber daran gewöhnt. Wenn Du Dich erst einmal auf einer Rennstrecke eingefahren hast, dann achtest Du auf Markierungen am Fahrbandrand, wie etwa Reklametafeln usw. An diesen Stellen bremsst Du dann. Es ist eben alles nur Übung.

PCP: Habt Ihr auch einen Blick von außen auf das Renngeschehen eingebaut?

AL: Haben wir. Ein Fahr-Modus

"Ein wichtiger Aspekt unserer Spieleentwicklung ist, daß es eine Mannschaftsleistung ist. Jeder von uns hat zu NASCAR Racing beigetragen. Ich glaube, das ist eine Bedingung dafür, daß das Produkt Erfolg hat."



erlaubt den Blick aus der Vogelperspektive hinten auf das Auto, wie in Virtua Racing. Der Spieler bekommt damit einen ganz anderen Blickwinkel auf das Rennengeschehen. Da die Autos dicht an dicht fahren, hast Du damit einen besseren Überblick, was nicht unbedingt heißt, daß Du dann besser fährst. Ich selbst sitze lieber im Wagen, ich will ja fahren und nicht Zuschauer sein. Aber es gibt eben Leute, die das so möchten. Mir ist das in Spielhallen öfter aufgefallen, daß die Leute dort bei Virtua Racing die Blickperspektive von außen bevorzugen.

PCP: Was haltet Ihr bei Papyrus denn eigentlich vom Rennsport?

AL: Als ich vor ein paar Jahren bei Papyrus einstieg, hielt ich Autorennen noch für stinklangweilig. Ich wußte überhaupt nicht, worum es ging. Ich spielte dann zunächst einmal Indianapolis 500. Im Anfang war ich noch schlecht, aber Dave Kaemmer half mir, zeigte mir die Tricks und erklärte, was sie mit einem wirklichen Rennen zu tun haben. Allmählich wurde ich besser, ich kann mich in so etwas verbeißen. Nachdem ich dann aber einmal Mario Andretti geschlagen hatte, ließ mich das Spiel nicht mehr los. Mit NASCAR habe ich mich dann aber stärker als mit irgendeiner anderen Rennart beschäftigt.

Dave hat nach und nach die meisten Papyrus-Leute mit seiner Rennbegeisterung mitgerissen. Wenn wir uns Montags im Büro treffen, wird erst einmal über die Rennen vom Wochenende diskutiert. Ich hoffe, daß unsere Begeisterung für diese Sportart auch auf das Produkt durchschlägt. Eigentlich haben wir es Dave zu verdanken, daß IndyCar ein so gutes Spiel geworden ist. Und dasselbe wird auch auf NASCAR zutreffen.

PCP: Welche Reaktionen hattet Ihr von Renn-Profis? Holt Ihr Euch auch schon einmal Rennfahrer, um die Spiele zu testen? Wie wißt Ihr eigentlich, ob ein Spiel der Wirklichkeit entspricht?

AL: Das ist eine sehr interessante Frage. Dave hat die

wesentlichen Züge von Indianapolis und IndyCar ohne professionelle Hilfe entworfen. Das ist eine bemerkenswerte Leistung, wenn man sieht, bis in welche Details er da gegangen ist. Nachdem IndyCar auf dem Markt war, hörten wir von Rennfahrern, die beide Games spielen. Dieses Jahr sind wir zum ersten NASCAR-Rennen nach Darlington gefahren. Wir lernten da Bobby Labonte kennen, von dem ich gehört hatte, daß er gerne IndyCar spielt. In seinem Wohnwagen plauderten wir über IndyCar und unser NASCAR-Projekt. Es gibt sogar Fahrer, so erfuhren wir, die sich anhand unseres Spiels auf Pisten vorbereiten, die sie selbst noch nie gefahren sind.

Und die schönste Geschichte haben wir in diesem Jahr auf der Computermesse in Chicago erlebt. Für die Vorstellung von NASCAR Racing hatten wir als Ausstellungsstück den Wagen des NASCAR-Rennfahrers Jeff Gordon gemietet. Ein netter Kerl aus seinem Team brachte uns das Auto und blieb dann am Stand, um Fragen von Besuchern zu beantworten. Es stellte sich heraus, daß er früher selber NASCAR-Rennen gefahren hatte. Nachdem er

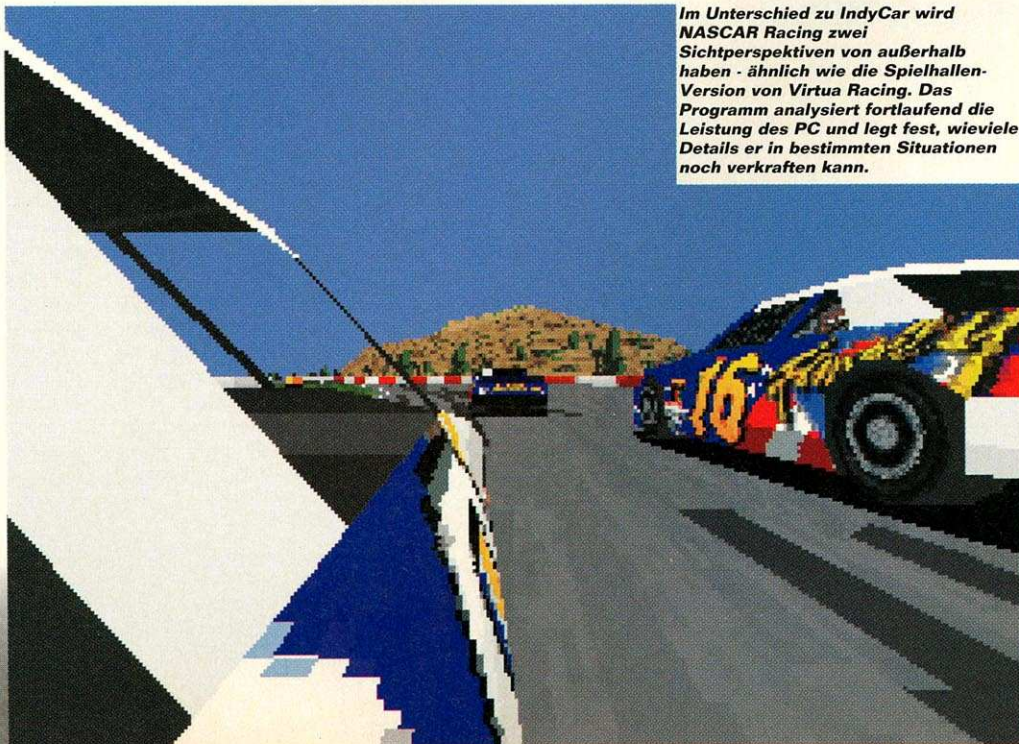
mich einige Zeit beim Spielen beobachtet hatte, versuchte er es selbst und setzte das Auto zunächst einmal in die Böschung. Aber nach kurzer Zeit hatte er den Bogen heraus und als er die fünfte Runde gedreht hatte, war er schon so gut wie ich. Er sagte, er sei zunächst so gefahren, wie er es bei anderen Spielern beobachtet habe. Dann jedoch habe ihn das Rennen gepackt und er sei in seinen früheren Fahrstil verfallen. Ich konnte es kaum glauben, ein besseres Lob für unsere Arbeit kann es wohl kaum geben.

PCP: Welche anderen Spiele stehen bei Euch an? Habt Ihr etwa vor, auch ein Formel-1-Spiel herauszubringen?

AL: Wir prüfen im Augenblick unsere Möglichkeiten. Ich denke, daß wir einige sehr gute Rennspiele und viel Erfahrung als Grundlage haben, um noch mehr und noch bessere Spiele zu produzieren. Solange wir im Geschäft sind, werden wohl immer das eine oder andere Rennspiel herstellen. Ich kann im Augenblick aber nicht sagen, was wir als nächstes machen.

Wir wollen auch in andere Spiel-Genres hinein, welche und wann wissen wir aber noch nicht. Unser Ziel ist jedenfalls, Qualität zu produzieren, gleich, um welche Spiele es sich handelt. Es hängt eben davon ab, was der Markt haben will. Ich bin aber grundsätzlich der Meinung, daß ein Spiel nur dann wirklich erfolgreich sein kann, wenn die Leute, die daran arbeiten, sich für das Thema interessieren.

● PETER WOLTER



Im Unterschied zu IndyCar wird NASCAR Racing zwei Sichtperspektiven von außerhalb haben - ähnlich wie die Spielhallen-Version von Virtua Racing. Das Programm analysiert fortlaufend die Leistung des PC und legt fest, wieviele Details er in bestimmten Situationen noch verkraften kann.

Die Mannschaft

Produzent/Designer

John Wheeler -

Chefprogrammierer

David Kraemer -

Formgebung

Randy Cassidy -

Künstliche Intelligenz

Charlie Heath - Modem

Dave Miller

Celso Minetti

Matt Marsala -

Dreidimensionale Grafik

David Matson -

Dreidimensionale Grafik

Vladimir Starzhevskiy -

Dreidimensionale Grafik

Danny Wallis -

Dreidimensionale Grafik

Doug McCartney - Grafik

Brian Mahoney - Grafik

Charlie Bades - Grafik

David Flamburis - Grafik

Anne-Marie Gianantoni -

Marketing/PR

"Ein wichtiger Aspekt bei der Entwicklung war, daß es vorwiegend eine Teamleistung ist. Zu NASCAR Racing hat jeder beigetragen. Ich glaube, das ist einer der Gründe dafür, daß dieses Spiel Erfolg hat."

Adam Levesque,

Entwicklungs-Chef bei

Papyrus für NASCAR

Racing

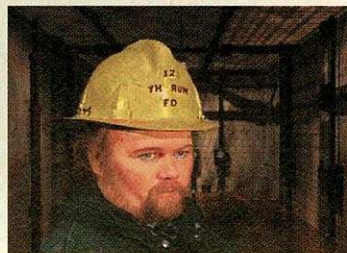
Kurz belichtet

VERTRIEB: Merit Software
KONTAKT: 06107-930100
ENTWICKLUNG: Merit Software
ERHÄLTICH AB: Dezember '94

PREIS: c.a. DM 140,-
NÖTIGE TECHNIK.: 486DX 33Mhz,
4mb Ram; SVGA mit CD ROM.



Links gibt's Gedärme und unten eine verkommene Toilette. Trotz des oberflächlichen Glanzes: Harvester ist kein "schönes" Spiel.



Harvester

Nein, kein Vollernter, sondern ein furchtbarer Alptraum! Martin Wilmer war tapfer.

Die große Zukunftshoffnung der Merit Studios nennt sich Harvester, eine Mischung aus Action, Abenteuer und Rätselspiel, die sich auf nur ein großes Gefühl konzentriert - Angst. Auf den letzten beiden ECTS-Messen (ECTS = European Computer Trade Show in London) ließen die lähmenden Silicon Graphics-Szenarios das Blut in den Adern der ahnungslosen Passanten gefrieren. Dunkle und schwermütige Hintergründe setzten eine Handlung in Szene, die von Gewalt und Tod erzählt. Ein nettes, kleines amerikanisches Städtchen ist die Bühne, auf der das allgegenwärtige Böse seinen großen Auftritt hat.

Autor des Spiels ist G. P. Austin, der auch schon für Wing Commander 2 & 3, Strike Commander, Privateer und für das demnächst erscheinende Dr. Radiaki verantwortlich war. Beeinflusst von Größen des Fachs wie David Lynch und Alain-Grillet hat er wohl eine der originellsten Handlungen der letzten Jahre entworfen. Und so fängt die Geschichte an...

Die 17 Jahre Deines Lebens hast Du in der Stadt Harvest verbracht. Ein beschauliches

Örtchen, umzäunte Gärten mit Rasensprengern, Wäsche flattert an den Leinen, draußen vor dem Friseurladen spielen alte Männer Dame und fächeln sich Luft zur Kühlung gegen die stauende Hitze dieses endlosen Sommers. Alles in allem glaubst Du, ein schönes Leben gehabt zu haben. Das Problem ist nur, daß Du Dich an nichts erinnern kannst.

Dein Gedächtnis ist wie leergefegt. Du versuchst, mit Deinen Mitmenschen darüber zu sprechen, erntest aber nur ungläubige und gleichgültige Reaktionen. Sie denken, Du wolltest Dich über sie lustig machen, und Deine Mutter beschwert sich, Du versuchtest mit Deinen verrückten Geschichten den kleinen Bruder einzuschüchtern. Aber Du weißt, daß dieser Alptraum nur allzu wahr ist.

Gute Nacht, mein Schatz

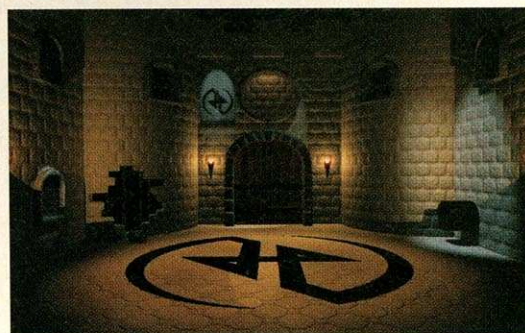
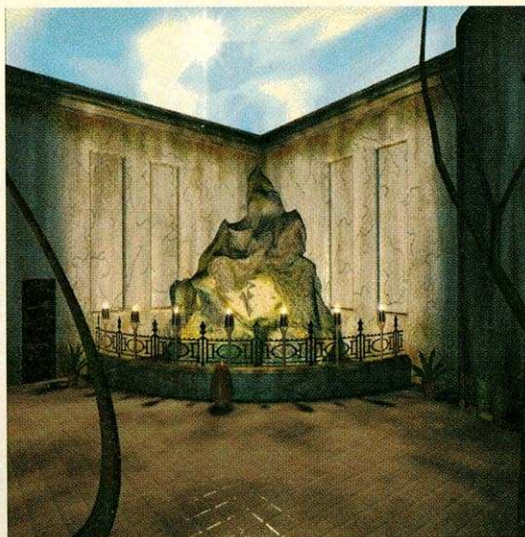
Vieles an dieser Stadt ist äußerst verwirrend. Während Du durch Harvest spazierst, stellst Du fest, daß das Städtchen merkwürdig klein ist - zu klein für die vielen Leute, die Du triffst, und Du erfährst auch einiges über Dich und Deine Vergangenheit. Du lebst zu Hause in einer harmonischen Familie und bist mit Deiner Freundin von der High School verlobt.

Das Städtchen und seine Bewohner sind so schrecklich normal, daß es schon fast wieder an's Bizarre grenzt.

Die Idee, das Böse auf eine friedliche und gemütliche Kleinstadt loszulassen, ist natürlich nicht neu - tatsächlich ist es schon beinahe ein Klischee in der Welt des Horrors. Allerdings ist dies kein Gruselroman oder Kinofilm, sondern ein Computerspiel; also doch Neuland. Austin hält Harvester für ein ganz besonderes Spiel, ein Spiel, weit aufregender als jedes nur denkbare Spiel innerhalb der ausgelutschten Genres, von Flugsimulationen bis hin zu Beat-`em-Ups. "Harvester ist ein weit persönlicheres Projekt als jedes andere Spiel, an dem ich bislang gearbeitet habe. Es ist nicht das Produkt irgendeines Marketingausschusses, der nach vielversprechenden Marktnischen sucht. Die Idee für dieses Projekt stammt von mir selbst. Sie reflektiert meine Persönlichkeit und meine Befindlichkeiten weit mehr, als es eine Flugsimulation je könnte. Darum ist sie auch so bizarr und ausgefallen. Bei einer gewöhnlichen Game-Firma wäre ich mit diesem Spiel niemals durchgekommen. Mir ist es gelungen, diese Manager des



Links: In einigen Szenen kannst Du Arme und Beine Deines digitalisierten Doppelgängers steuern, damit Du Dich mit Schmackes ins Kampfgetümmel stürzen kannst. Allerdings brauchst Du hier schnelle Reflexe, sonst könntest Du wieder von vorne beginnen müssen - es sei denn, Du warst so klug, das Spiel vor dem Kampf zu speichern.



“Die Idee, das Böse auf eine friedliche und gemütliche Kleinstadt loszulassen, ist natürlich nicht neu - tatsächlich ist es schon beinahe ein Klischee in der Welt des Horrors. Allerdings ist dies kein Gruselroman oder Kinofilm, sondern ein Computerspiel; also doch Neuland.”

Mittelmaßes zu umgehen und etwas zu schaffen, das weder dem Standard entspricht, noch eine Erfolgsgarantie zu bieten hat. Ich denke, das ist es, was mich so besonders stolz macht. Harvester ist ein Experiment. Ich kann es gar nicht abwarten, zu sehen, was daraus wird.“ Es gibt allerdings schon einige Ähnlichkeiten zu anderen aktuellen Spielen wie Phantasmagoria, 11th Hour usw., bei denen Furcht ebenfalls eine zentrale Rolle spielt. Ich fragte, ob dies lediglich eine Rückbesinnung auf den Erfolg von 7th Guest sei, oder ob noch mehr dahintersteckt. “Da 7th Guest nicht unbedingt angsteinflößend war, würde ich sagen, daß tatsächlich mehr dahintersteckt. Bei den Computerspielen ist das Horror-Genre eigentlich unterrepräsentiert. Es gibt zwar einige dumme Sachen mit Häusern, in denen es spukt, und mit immer gleicher Handlung, aber Horror? Statt ein Rollenspiel aufzumotzen, indem ich einfach die Trolle durch böse Vampire ersetze und es danach Horrorspiel nenne, wollte ich versuchen, mehr daraus zu machen und etwas wirklich Aufwühlendes zu produzieren.”

Hinein ins Grauen!

Im Spiel selbst betrachtest Du Dein Vorgehen in der Stadt aus der Vogelperspektive. Wenn Du ein Gebäude anklickst, betrittst Du es, und das Spiel schaltet auf die Innenansicht um. Du beobachtest Dich selbst, andere Figuren und Objekte im Raum. Mit den Objekten kannst Du etwas anstellen und mit den Personen, die Du triffst, kannst Du Dich unterhalten. Die Konversationen werden Dir in “Nahaufnahme” und mit interaktiven Gesprächselementen präsentiert - Du kannst Deine Antworten wählen und verschiedene

Fragen ausprobieren. “In diesem Sinne ist Harvester eine Mischung von Rollenspiel und Rätselspiel à la Sierra. Du bewegst Objekte und löst physische Rätsel, oder Du sammelst und benutzt bestimmte Objekte, um auf andere Spielfiguren einzuwirken (z. B. Erpressung). Außerdem kannst Du auch im Arcade-Stil Kämpfe mit bestimmten Personen und Wesen austragen, wobei die Steuerung entweder mit der Tastatur oder der Maus erfolgen kann.”

Was dieses Spiel so wohlthuend von anderen Abenteuerspielen abhebt, sind die Handlung und die Grafiken. Ein kurzer Blick auf die Abbildungen wird Dich überzeugen, daß Austin nur eines im Sinn hat: Dich zu erschrecken. “Harvester ist für erwachsene Spieler gedacht. Zwar gibt es meines Wissens bislang noch kein spezielles industrieweites Bewertungssystem, aber Harvester ist schon sehr unverhüllt - kein Spiel für Kinder.” Ich fragte Austin, ob er während der Arbeit etwas darüber gelernt habe, wie man Ereignisse in Szene setzt, um beim Publikum die gewünschten Emotionen hervorzurufen. Die Antwort war ein entschlossenes “Nein”. “Eigentlich ist eher das Gegenteil der Fall. Ich habe mein Wissen, wie man filmische Sequenzen inszeniert, auf Harvester angewandt und mir diese Fähigkeiten nicht erst während der Arbeit an dem Spiel erworben. Ich komme vom Film, deshalb wußte ich genau, welchen Effekt ich erreichen wollte, als ich dieses Projekt anfang. Eine der größten Herausforderungen bei Harvester war es, mit den Schwierigkeiten eines Spiels mit offenem Ende umzugehen, so daß bestimmte Sequenzen sinnvoll eingefügt werden können.”

“Die Leute fragen mich immer: ‘Verschwindet bei diesen immer realistischer werdenden Computerdarstellungen tatsächlich immer mehr der Unterschied zwischen Film und Game?’ Aus oben erwähntem Grund lautet die Antwort ‘Nein’. Ein Film ist grundsätzlich eine lineare Erfahrung. Selbst bei Filmen, die einen linearen Handlungsverlauf vermeiden (z. B. Annie Hall) wird die nichtlineare Handlung doch auf lineare Weise dargestellt. Die scheinbar zufällige Aneinanderreihung von Aufnahmen wird durch den Cutter festgelegt und bei jeder Wiedergabe in derselben Abfolge präsentiert. Im Allgemeinen hat ein Game ein viel offeneres Ende als ein Film - dem Spieler ist es möglich, alle Tiefen bei freier Wahl der zeitlichen Abfolge zu erforschen. Darum ist es für einen Spieldesigner so schwierig, dieselben manipulativen Effekte zu erzielen, die ein Regisseur relativ mühelos erzielen kann.”

Das große Zittern

Nach dem zu urteilen, was wir bisher von diesem Spiel gesehen haben, sieht es so aus, als sei Austin seine Arbeit äußerst gut geglückt. Die beiden CDs werden im Dezember in den Handel kommen und dürften für so manchen Liter Angstschweiß gut sein. Ich selbst werde dies Spiel dann bei Schummerbeleuchtung spielen...aber vorher Sorge ich dafür, daß meine Freundin im Nebenraum sitzt, bereit, jederzeit mit einem großen Knüppel hereinzustürmen und die bösen Onkels unter meinem Bett zu vertreiben.

● MARTY MART WILMER

Kurz belichtet

VERTRIEB: EMPIRE
KONTAKT: 06107-930100
ENTWICKLUNG: ROWAN SOFT.

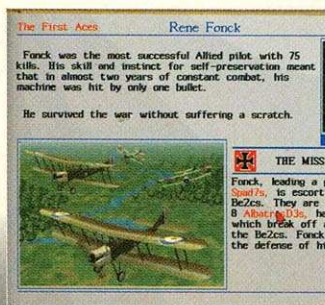
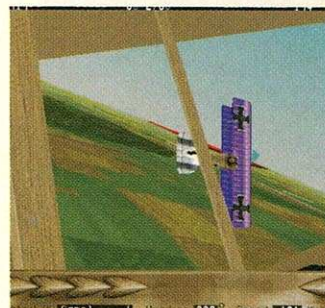
ERHÄLTlich AB: November '94
PREIS: ca. DM 110,-
NÖTIGE TECHNIK.: 386er 33Mhz.



Dawn Patrol



"Auch wenn ich keine Munition mehr habe...davonkommen wirst du nicht!"



Mal ehrlich, Flugsimulationen sind doch alle gleich, oder? Du lernst, wie man die Kiste steuert, und wenn Du Glück hast, gelingt es Dir, ein paar gegnerische Flugzeuge oder das ein oder andere Bodenziel zu beharken. Mit Dawn Patrol soll dies nun alles anders werden.

Dawn Patrol dreht das Rad der Geschichte zurück in die Jahre des Ersten Weltkriegs. Zu dieser Zeit betrug die durchschnittliche Lebenserwartung eines Piloten gerade mal drei Wochen, und ein wichtiges Kriterium bei der Auswahl geeigneter Männer war es, ob der zukünftige Pilot ein Pferd reiten konnte! Nach großen personellen Verlusten beschränkte man sich jedoch bei der Rekrutierung darauf, jeden zuzulassen, dem es gelang, sich ins Cockpit zu setzen und den Steuerknüppel anzufassen.

Im Ersten Weltkrieg waren Luftkämpfe ein Novum. Die Flugzeuge selbst waren eine noch junge Erfindung und wurden sowohl für Aufklärungszwecke, als auch für Kampfeinsätze verwendet. Zunächst konnten sie noch keine Bomben tragen, und die einzige Bewaffnung bestand in der Faustfeuerwaffe des Piloten. Es war ein Krieg der Gentlemen, wo die Piloten auch schon mal landeten und sicherstellten, daß der abgeschossene Gegner wohlauf sei.

Die Helden jener Jahre sind uns noch heute geläufig: Immelmann, Eddie Rickenbacker und allen voran der Rote Baron Manfred von Richthofen. Grundlage des Spiels ist ein Buch mit detaillierten Angaben über die Heldentaten wirklicher Piloten und die Einsätze, die sie geflogen sind. Insgesamt gibt es über 90 verschiedene Einsätze, die sowohl aus alliierter, als auch aus deutscher Sicht geflogen werden können. 20 Flugzeuge, jedes mit eigenen Charakteristiken und Fähigkeiten sorgen für die nötige Realitätsnähe dieser Simulation. "Bei anderen Simulationen ändert sich je nach

Flugzeugtyp lediglich das Design des Cockpits, nicht aber die Steuerung und die Flugeigenschaften. Wir dagegen wollten das Spiel so realistisch wie möglich gestalten," so Spieldesigner Rod Hyde.

Das Game macht optisch einen hervorragenden Eindruck. Die Darstellung der Flugzeuge ist ungemein detailliert, und auch die Hintergründe sind nicht zu kurz gekommen. Ein Blick zur Seite, und Du erkennst sogar die Maserung des Holzes der Tragflächenverstrebung und die Leinwand, mit der das Flugzeuggerüst bespannt ist. Zwei Sichtlöcher wurden integriert, damit Du verfolgen kannst, wie der Gegner sich hinter Dir in eine günstige Schußposition zu bringen versucht. Dies sind aber auch die einzigen Dinge, die nicht an einem Original-Flieger zu finden sind. Mit ihrer Hilfe soll der Spielablauf etwas flüssiger gestaltet werden. Die Steuerung des Spiels ist problemlos und schnell erlernbar. Etwas mehr Zeit brauchst Du allerdings, um Deine Flugkünste weiter zu verbessern. Wenn Du im Sturzflug beispielsweise ein gewisses Tempo überschreitest, könnten sich Deine Tragflächen vorzeitig verabschieden, und dann kannst Du Dir Deine Flugrichtung plötzlich nicht mehr aussuchen - dann geht's nur noch abwärts.

Das Geschehen in der Luft ist wesentlich interessanter und auch attraktiver als bei bisherigen Versuchen. Jeder, der in MicroProses Dogfight schon mal stundenlang herumgekurvt ist, um endlich einen Gegner zu entdecken, wird wissen, wovon ich spreche. Die Feindmaschine bleibt immer in der Mitte des Bildschirms, so daß Du den Gegner jederzeit im Auge hast.

Das Spiel gewinnt dadurch erheblich und dürfte somit auch für Spieler attraktiv sein, denen gewöhnliche Flugsimulationen nicht unbedingt gefallen wollen.

"Bei vielen Simulationen kann man ein Ziel nur erreichen, indem man im direkten Sturzflug angreift. Aber das ist nicht korrekt," klärte Rod Hyde mich auf. "Im Idealfall umkreist der Pilot das Ziel, fliegt eine Rolle um etwa 135° und greift im Sturzflug aus einem Winkel von ca. 45° zum Gegner an. Mit der Perspektive unseres Spiels ist dies nun möglich. Bei einigen Flugzeugtypen bedarf dieses Angriffsmanöver jedoch gewisser Modifikationen. Die Nieuport z. B. hatte die unangenehme Angewohnheit, bei einem Sturzflug mit hoher Geschwindigkeit ihre Tragflächen zu verlieren."

Flying Circus

Das Spiel läuft im Standard- und im SVGA-Grafikmodus. Auf einem schnellen Rechner, DX2 oder höher (uns zeigte man das Game auf einem Pentium 60), wird SVGA sowohl für das Buch, als auch für das Spiel selbst verwendet. Damit werden dann Grafiken möglich, wie Du sie auf diesen Seiten bewundern kannst. Auf einer langsameren Maschine wird das Buch zwar immer noch im SVGA-Modus gebracht, aber das Spiel lediglich im Standardmodus. Ich bestand darauf, das Game auch in diesem Modus laufen zu sehen. Obwohl es sich um eine Vorversion mit dem Arbeitstitel Flying Circus handelte waren die Bewegungen immer noch flüssig.

Dawn Patrol ist ein außerordentliches Spiel, erstellt mit viel Sachverstand und Liebe zum Detail. Ich bin gespannt auf die endgültige Version.

● MARTIN WILMER



The First Air War Final Victory

April 1918 was a turning point. The German push on the ground was attempted to bring the war to a conclusion before the entry of the Americans. Although, initially successful, the initiative was thwarted. The death of the 'invincible' Baron Richthofen at the end of the month was a further blow to the German morale. New German aircraft were introduced between April and the Armistice in November, but the end was inevitable. This was a period of attrition and a battle for survival.



THE MISSION

Von Richthofen in his Scarlet Fokker Triplane is in the midst of a dogfight. He notices a Camel leave the area alone and decides to follow.

Page 9



Oben: Dieser Engländer wird heute keinen Grund zum Feiern haben und zu Fuß nach Hause laufen müssen.

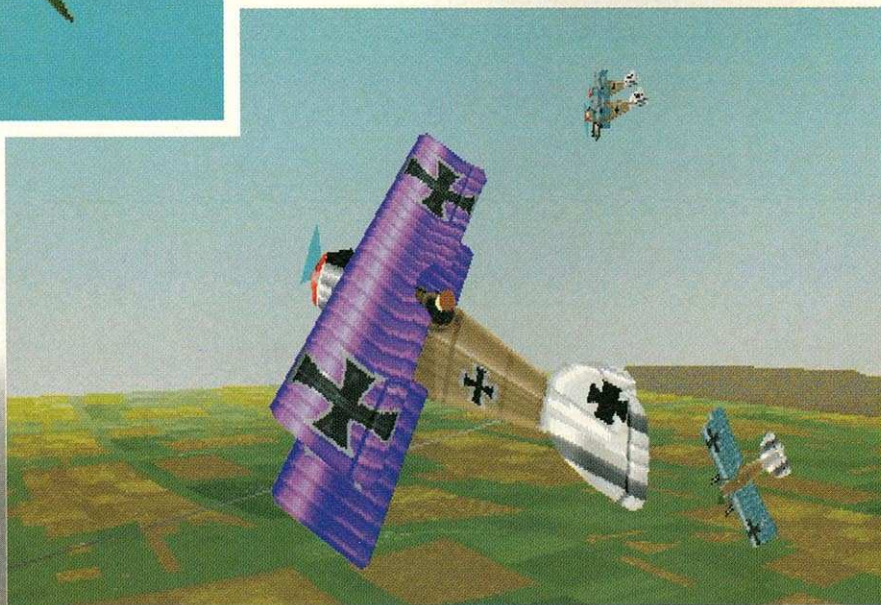
Oben rechts: Eine einzelne Camel sondert sich ab, aber Baron von Richthofen hat sie schon auf dem Kieker. Als Masochist kannst Du natürlich auch die Rolle seines Opfers übernehmen.

Rechts: Eine saubere Sache. Der Unglücksrabe wird bitter bereuen, daß er nicht bei der Kavallerie geblieben ist.

Unten: Dies hier sieht eher nach einer Einleitung aus, gehört aber zum Spiel. Die Grafiken sind erste Sahnne.



Der Blick aus dem Cockpit zeigt viele Einzelheiten. Er eignet sich aber höchstens, um auf's Geratewohl eine Salve abzulassen.



Kurz belichtet

VERTRIEB: ELITE
KONTAKT: 07243-57880
ENTWICKLUNG: ELITE

PREIS: ca. DM 130,-
ERHÄLTlich AB: Nov/Dez '94
NÖTIGE TECHNIK: 386DX 33Mhz



POWERSLIDE

Schalte Deinen Computer einen Gang höher und gib Gas mit der Maus: hier kannst Du mit den schnellsten Rallye-Wagen Proberunden drehen. Powerslide ist eine neue Rennsimulation, mit der Elite Systems die Konkurrenz abhängen will.

Mit Powerslide hat sich Elite Systems nicht weniger vorgenommen, als einen neuen Standard für Rennsimulationen zu setzen. Für eine Querfeldein-Rallye kannst Du zwischen Rennern wählen, die entweder Vorder-, Hinter- oder Allradantrieb haben. Um ein möglichst realistisches Fahrgefühl zu erreichen, das neben der jüngeren Generation auch automobilerfahrene ältere Semester in Staunen versetzen soll, wurden die Fahrzeugdaten der realen Vorbilder übernommen.

Die Firma verspricht neben atemberaubend schneller Grafik Landschaften, in denen Du entscheiden kannst, wohin die Fahrt geht. Für eine möglichst perfekte Illusion wird das Röhren echter Rallyemotoren digitalisiert und es ist eine Zweispieleroption mit geteiltem Bildschirm geplant. Wenn Du alleine spielst, fährst Du gegen die Uhr. Erscheinungstermin für Powerslide ist der 18. November und neben der Diskettenversion soll eine - hoffentlich erweiterte - CD-ROM-Fassung herauskommen.



DRAAGONS LAIR

Eine Antiquität kommt auf den Markt: bestens aufgearbeitet und sauber poliert. Für Nostalgiker gibt es jetzt Dragon's Lair in einer Neufassung

Als Dragon's Lair vor Jahren in die Spielhallen kam, war es eine Sensation. Das legendäre Zeichentrickstudio von Don Bluth hatte die Geschichte vom wackeren Ritter Dirk, der seine geliebte Daphne aus dem Schloß eines garstigen Drachens befreien mußte, grafisch so atemberaubend in Szene gesetzt, daß Du Dich wie in einem Zeichentrickfilm fühltest. Durch die Laserdisk-Technik war dieser Grafikraum zu einer Zeit möglich geworden, als Strichmännchengrafik die Computerspiele beherrschte. Leider blieb der Spielspaß auf der Strecke, da Du die 27 Szenen nur durch eine bestimmte Joystickbewegung bzw. einen Knopfdruck beeinflussen

konntest. Mit jeder falschen Bewegung ging ein Bildschirmrecke verloren. Hattest Du erst einmal alle 27 Joystickbewegungen auswendig gelernt, wurde das Spiel langweilig. Elite hat sich jetzt im Zeitalter der CD-ROM-Laufwerke des Spiels angenommen und erfreut Dich mit einer perfekten Neuausgabe dieser Antiquität. Wie es heißt, stehen Sound und Grafik in der CD-ROM-Version für den PC, die in diesen Tagen herauskommt, dem Original in nichts nach. Alle 27 Level des Originals wurden übernommen und präsentieren sich unter VGA in 256 Farben. Da das Spielprinzip auch übernommen wurde, ist Dragon's Lair allerdings wohl eher für Nostalgiker und Zeichentrick-Fetischisten zu empfehlen.

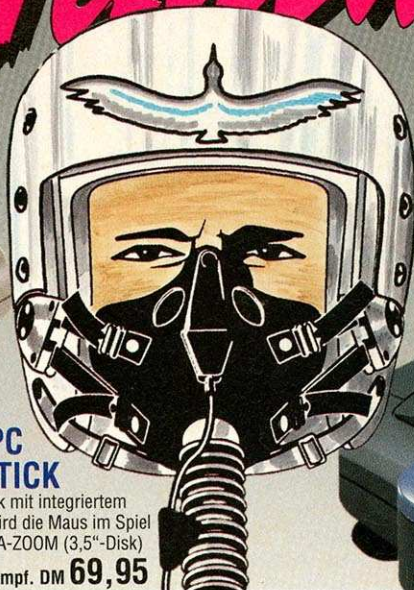


MEGA

Zoom

Schafft die Kompatibilitätsprobleme aus dem PC

Hautnah...



PC TRACKSTICK

Der Analog-Joystick mit integriertem Trackball. Durch ihn wird die Maus im Spiel überflüssig. Incl. MEGA-ZOOM (3,5"-Disk)

unverbindliche Preisempf. DM 69,95

PC PROPAD

Das digitale Pad für den PC. Holen Sie sich die Vorteile der Game-Konsolen an den Computer.

unverbindliche Preisempf. DM 29,95



PC OPTIX

Der Analog- und Digital-Joystick mit optischen Kontakten.

Erleben Sie die wahre Simulation. Incl. MEGA-ZOOM (3,5"-Disk)

unverbindliche Preisempf. DM

79,95



Joyplus PATH FINDER

Die wahlweise Microsoft- oder PC-Maus ist für IBM PC, PS/1, PS/2 und Kompatibel.

Inkl. Treiberdisk 3,5" Disk.

unverbindliche Preisempf. DM 39,95

Jöllennebeck



GmbH - FarEast-Import-Export 27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

KARSTADT

Tel. 0 89/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

1942 Pacific Air War	DA	89,00
Acas of the Deep	DV	85,00
Acas over Europe	DV	69,00
Across the Rhine	DV	89,00
Aladdin	DA	59,00
Alone in the Dark 2	DV	85,00
Anastass WC Edition	DV	52,00
Aufschwung Ost	DA	89,00
Battle Bugs	DA	69,00
Battle Isle 2	DV	79,00
Beneath Steel Sky	DA	66,00
Bioforce	DV	79,00
Bloodnet	DA	85,00
Break Thru	DA	49,00
BM 3/Hattrick	DV	79,00
Burning Steel 2	DV	89,00
Christoph Columbus	DV	79,00
Civilisation (win)	EV	89,00
Colonization	DV	88,00
Corridor 7	DA	42,00
Darklands	DV	79,00

Das schwarze Auge 2

Death or Glory	DV	79,00
Delta V	EV	69,00
Doom 1 Episode Vol. 1-3	DV	29,00
Doom 1 Extra 1-40 Level	EV	29,00
Doom 1 Extra 2-40 Level	EV	29,00
Doom 2	DV	79,00
Eight Ball Deluxe 2	DA	55,00
Elite 2	DA	65,00
Erben der Erde	DV	79,00
Erben des Throns	DV	65,00
F-14 Fleet Defender	DV	89,00
Fields of Glory	DV	85,00
Fifa Soccer	DV	69,00
Flight Simulator 5.0	DV	125,00
Forgotten Castle	DV	79,00
Fritz 3	DV	139,00

Gabriel Knight	DV	65,00
Goblins 3	DV	75,00
Grandest Fleet	DA	66,00
Hand of Fate-Kyandia 2	DV	65,00
Hanse De Luxe	DV	44,00
Hattrick	DV	79,00
Heimdoll 1 & 2	DV	69,00
Hokum KA-50	DV	69,00
Indianapolis 500	DV	45,00
Indy Car Track Pack	DA	29,00
Indy Car Racing	DV	55,00
Ishar 3	DA	69,00

Jungle Strike

Kingmaker	DV	65,00
Lands of Lore	DV	55,00
Larry 6	DV	65,00
Links 386 Pebble Beach	EV	46,00
Mad News	DV	79,00
Magic of Endoria	DV	79,00
Maniac Mansion 2	DV	85,00
Micro Machines	DA	59,00
Monkey Island 2	DV	49,00

Outpost

Pacific Strike	DA	77,00
Pinball Dream Data	DA	35,00
Pinball Fantasies	DA	59,00
Pizza Connection	DV	79,00
Planer	DV	79,00
Planer Datadisk	DV	39,00
Police Quest 4	DV	66,00
Powerslide	DV	85,00
Prince of Persia 1	DV	35,00
Privateer	DA	79,00
Quater Pole	DV	69,00
Quest for Glory 4	DV	66,00
Quik	DA	59,00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,00
Railway Challenge	DV	65,00
Reunion	DV	72,00

Rings of Medusa Gold	DV	69,00
Robinsons Requiem	DV	55,00
Russelsheim (Detrair)	DV	69,00
SSN-21 Seawolf	DV	75,00
Sam & Max	DV	85,00
Siedler	DV	79,00
Sim City 2000 Data	EV	33,00
Sim City 2000 Data	DV	33,00
Sim City 2000	DV	79,00
Sim Life	EV	39,00
Simon the Sorcerer	DV	79,00
Space Invader	DV	25,00
Space Simulator 1.0	EV	89,00
Star Lord	DA	89,00
Strike Commander	DA	79,00
Stronghold	DV	79,00
Subwar 2050	DA	88,00
Subwar 2050 Mission Disk	DV	49,00
Syndicate	DV	77,00
System Shock	DV	79,00
T.F.X.	DA	79,00
Take a Brake - Pinball	DA	62,00
Terminator 2 Chess Wars	DA	79,00
Theme Park	DV	74,00
Trivial Pursuit	DV	79,90
Transport Tycoon	DV	88,00
Trivial Pursuit	DV	35,00
Turrican 2	DA	72,00
Ultima 8 - Pagana	DA	79,00
Unnatural Selection	DV	69,00
WWF 1 Wrestlingmania	DA	25,00
WWF 2 European Rampage	DV	25,00
Warlords 2 Data	EV	69,00

Wing Command. Arm.

Wings of Glory	DV	79,00
Yserbius	EV	66,00
Zeppelin	DV	79,00

Zubehör

Action Replay Pro 2 PC	dt	149,00
Comp. Pro Joystick		59,00
Comp. Pro Mini Joystick		59,00
Gravis Analog Pro		89,00

IBM CD-ROM

Gravis Gamepad		49,00
Gravis Joystick schwarz		69,00
Thrustmaster Flight		159,00

11th Hour

Aegis	EV	88,00
Armoured Assassin	DA	89,00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49,00
Battle Isle 2	DV	79,00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119,00
Beneath Steel Sky	DA	79,00
Bloodnet	DA	85,00
Burning Steel 2	DV	85,00
Caribbean Deluxer	DV	85,00
Comanche & Mission 1+2	DV	89,00
Das Schwarze Auge 2	DV	79,00
Doom 1 Utilities	EV	39,00
Dragon's Lair 1	DV	85,00
Eight Ball Deluxe 2	DA	55,00
Empire Deluxe	DV	69,00
Fantasy Empire	EV	69,00

Fifa Soccer

Freddy Pharkas	DA	79,00
Hand of Fate-Kyandia 2	DV	99,00
Hattrick	DV	85,00
Herbert Grönemeyer	DV	36,00
Hidden Below	DV	69,00
Ikca 2	DA	109,00
Intern. Tennis Open	DA	89,00
Jungle Strike	EV	79,00
Larry 6	DV	77,00
Larry Collection (1-5)	DV	85,00
Mad News	DV	85,00
Might & Magic 3-5	DV	89,00
Myst	DA	89,00
NHL Hockey 95	DA	79,00
Outpost	DA	79,00
Outpost	DV	79,00

PGA Tour Golf (SVGA)

DA 79,00

Planer incl. Datadisk	DV	79,00
Police Quest 4	DV	79,00
Powerslide	DA	85,00
Privateer & Strike Com.	DA	85,00
Quest for Glory 4	DV	79,00
Quik	DA	59,00
Rebel Assault	DV	88,00
SSN-21 Seawolf	DV	79,00
Sam & Max	DV	89,00
Simon the Sorcerer	DV	85,00
Spaceship Warlock	EV	79,00
Star Trek: 25th Anniv.	DV	99,00
Star Trek: Next Gener.	DV	89,00
Stronghold	DV	79,00
Subwar 2050 & Mission	DV	89,00
System Shock Enh.	DV	79,00
T.F.X.	DA	89,00
Theme Park	DA	79,00
US Navy Fighters	DA	85,00
Ultima 8 & Speech Pack	DV	99,00
Ultimate Football	EV	89,00

Under a killing Moon

Virtual Valerie 2	EV	69,00
Virtuoso	DV	85,00
Who Shot Johnny Rock?	EV	88,00
Wild Blue Yonder	DA	69,00
Wing Commander 1&2 Del.	DA	79,00

Wing Com. Armada

Wings of Glory Enh.	DV	85,00
Zeppelin ext. Version	DV	87,00

3-D0

Alone in the Dark	us	99,00
Driving	us	89,00
Escape f. Monster Manor	dt	89,00

Fifa Soccer

John Madden Football	dt	89,00
Jurassic Park	us	109,00
Models Go Wild	us	65,00
Monster Manor	dt	99,00

Night Trap	us	109,00
Pebble Beach Golf	us	119,00
Peter Pan	us	89,00
Real Pinball	us	99,00
Road Rash	dt	99,00
Scooters Magic Castle	us	89,00
Sesame Street Numbers	us	89,00
Sherlock Holmes	uk	89,00
Shock Wave	dt	99,00
Theme Park	dt	109,00
Twisted Gameshow	dt	89,00
Wing Commander	dt	89,00

Zubehör

Joypad 3-Do	us	89,00
Panasonic 3-Do (Pal)	uk	99,00

Jaguar

Brutal Sports Football	uk	159,00
Crescent Galaxy	uk	109,00
Dino Dudes	uk	109,00
Raiden	uk	109,00
Tempest 2000	dt	119,00
Wollenstein	uk	119,00

Zubehör

Jaguar Grundgerät PAL	dt	549,00
Joypad Atari Jaguar	dt	55,00

NEU: JETZT AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1 DM = 8 ÖS.

Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Ganshofstr. 8, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/844 750

Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Kostenlose Gesamtpreisliste.
- Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Gameboy Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,-/ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.

Ab DM 250,-/ÖS 2000,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 0 89/546 0 300
Fax 0 89/546 0 919

Mark Hamill, Luke Skywalker und WC3

Nicht oft haben Journalisten die Möglichkeit, Persönlichkeiten zu interviewen, die der Kunst oder der Technik neue Anstöße geben. Peter Wolter und Martin Wilmer hatten das Glück, gleich zwei dieser seltenen Exemplare zum Gespräch bitten zu dürfen: Den Schauspieler Mark Hamill und den Programmierer Chris Roberts. Zu viert plauschten sie über das Leben als solches, das Universum schlechthin und das Computerspiel Wing Commander 3.

Es war 1989 in Austin (Texas). Es war ein Jahr wie jedes andere und wieder einmal grübelte Chris Roberts darüber nach, in welche Richtung die Entwicklung der Computerspiele gehen könnte. Die bisherige Technik war ausgereizt - neue Ideen waren fällig. Sollten sich die Spiele vielleicht mehr an Filme anlehnen? Wenn ja, wie könnte man das erreichen?

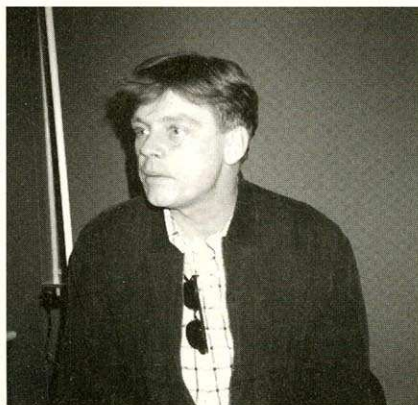
Nach langem Nachdenken fand Chris Roberts die Lösung. Er entwarf Wing Commander - den Beginn einer Spiele-Serie, die den Weg freimachte für eine neue Generation von Computerspielen. In diese breit angelegten Weltraumopern wurden erstmals Filmsequenzen eingearbeitet, so daß der Spieler nicht nur Zuschauer war, sondern sich zugleich als Held der Handlung fühlen durfte. Mit diesem genialen Einfall hatte Roberts einen völlig neuen Weg beschritten und sich weltweit in der Computer-Industrie einen Namen gemacht.

Chris hat sich aber nicht auf seinen Lorbeeren ausgeruht. Die vergangenen Jahre verbrachte er damit, Wing Commander 3 zu produzieren - ein Spiel mit völlig neuen Grafik-Möglichkeiten und langen Video-Sequenzen. Alleine schon die Liste der Darsteller liest sich wie ein Auszug aus dem Who-Is-Who der Filmwelt. Mark Hamill (Star Wars) spielt die Rolle von Chris Blair - in der Besetzungsliste stehen ferner Malcolm McDowell (A Clockwork Orange), John Rhys-Davis (Indiana Jones) und Ginger Lynn Allen (früherer Porno-Star).

Die Suche nach geeigneten Darstellern war nicht einfach. "Mit einigen Spezialisten aus Los Angeles haben wir eine Liste von etwa 2000 Leuten

durchgearbeitet", erzählte uns Chris. "Wir strichen die Liste auf 100 Namen zusammen, was ein hartes Stück Arbeit war. Ich ging dann nach Los Angeles, schaute mir die Kandidaten an und entschied mich für etwa 20. In diesem Fall war es entscheidend, wirkliche Spitzentalente zu bekommen. Darüber hinaus habe ich versucht, so viele erfahrene Leute wie möglich zu bekommen."

Mark Hamill war einer der 20 Auserwählten. Aber obwohl er Computerspielen durchaus zugetan ist, hatte er noch nie Wing Commander in



den Händen gehabt. "Ich unterhielt mich mit Chris über Wing Commander 3. Ich kannte die ersten beiden Spiele nicht und er erklärte sie mir, wodurch es für mich einfacher wurde. So hatte ich gar nicht erst das Gefühl, mich in eine schon etablierte Spiele-Serie hereinhängen zu müssen. Meine Aufgabe war es, als Schauspieler eine Figur verkörpern zu müssen, die zuvor nur per Computer animiert worden war."

Da Hamill keine Erfahrung mit diesen Spielen hatte, mußte Chris oft einspringen,

um ihm die besonderen Beziehungen zwischen den einzelnen Charakteren des Spiels und den Feinheiten der Spielhandlung zu erläutern. "Chris war von entscheidender Bedeutung. Er war allgegenwärtig und konnte jederzeit um Rat gefragt werden - für uns Schauspieler war das Ganze ja eine völlig neue Welt. Bei den Dreharbeiten denkst Du manchmal: Moment mal, was ist das denn wieder für eine Figur? Aber Chris war für alle Fragen ansprechbar, er erklärte alles, wenn wir steckenblieben - manchmal ging es ja auch drunter und drüber."

Die Dreharbeiten für Wing Commander 3 fanden in Texas statt. Dabei wurde auch Chroma-Key-Technik eingesetzt - eine Methode, bei der die Schauspieler ihren Part vor einer weißen Fläche spielen, in die die Programmierer dann vom Computer erzeugte Hintergründe einspielen. Hierdurch wird viel Geld gespart, weil aufwendige Kulissen entfallen. Für Schauspieler, die Bühnenbilder gewohnt sind, ist das natürlich eine gewaltige Umstellung. Mark weiß ein Lied davon zu singen: "Ich mußte immer sicherstellen, daß ich beim Drehen auch den Monitor im Blickfeld hatte. Auf diese Weise wußte ich immer, wie ich im Bild war. Die Drehbuchschreiber haben uns ständig erläutert, wie die Szene auszusehen hatte. Das war eine sehr nette Stimmung bei den Dreharbeiten, weil die Schauspieler aus Hollywood kamen und die führenden Köpfe der gesamten Mannschaft aus Texas. Die sind nicht so blasirt wie diese Typen aus Los Angeles, die meinen, alles schon gesehen und erlebt zu haben. Dadurch kam eine sehr frische Atmosphäre auf."

Chris Roberts führte Regie - mal etwas anderes für jemanden, der bisher nur

"Mit Wing Commander 3 ist eine riesige Arbeit verbunden. Chris Roberts mußte die Programmierarbeit an Frank abtreten. Chris wußte, daß Frank der richtige Mann dafür ist. Als er ihn einstellte, hatte er auf dem Nummernschild seines Autos stehen: WING COMMANDER 1"



programmiert hatte. Bei der Produktion eines Spiels hatte er normalerweise alles selbst gemacht - bei einem Projekt wie diesem mußte er aber seine Grenzen erkennen und Spezialaufgaben Spezialisten überlassen. "Doch, ich war ganz zufrieden damit, daß ich nicht mehr für alles verantwortlich war", erinnert sich Chris. "Wing Commander 3 ist ein so riesiges Unternehmen, daß ich mich entscheiden mußte, ob ich mich im Film-Teil oder im Programm-Teil engagiere. Ich mußte irgendwo einen Strich ziehen und übergab Frank die Programmierarbeit. Wir einigten uns etwa so, daß ich ihm den Film liefere und er mir das Spielprogramm, so daß wir dann alles aufeinander abstimmen konnten. Ich wußte, daß Frank der richtige Mann dafür war. Als wir ihn in unserer Firma einstellten, hatte er auf dem Nummern-schild seines Autos den Schriftzug stehen: WING COMMANDER 1."

Die Film-Atmosphäre des Spiels wird durch die eingespielte Musik noch verstärkt. Der Sound klingt, als ob ein ganzes Orchester gespielt hätte - und dabei waren es nur einige Synthesizer und geschickte Programmierer. In der Tat hatte Chris zunächst vorgehabt, ein Orchester zu engagieren, entschied sich dann aber

für modernste Computertechnik.

Die digitale Aufzeichnung der Videoszenen wurde mit einer Technik komprimiert, die die Leistung der meisten MPEG-Karten weit hinter sich läßt. Diese Technik wurde speziell für Wing Commander 3 entwickelt, worauf Chris mächtig stolz ist. "Bei den bisherigen Spielen mit eingebauten Filmszenen hatte mich geärgert, daß diese immer in einem kleinen Bildausschnitt abliefen. Ich wollte die Szenen aber voll auf dem Bildschirm haben. Für diese Aufgabe habe ich einige großartige Programmierer eingesetzt, ich glaube nicht, daß ich das selbst gekonnt hätte. Ich bin wirklich sehr zufrieden mit dieser Lösung, das Spiel ist damit hervorragend geworden."

Selbst weniger ausgefuchsten Spielern wird schnell eine Ähnlichkeit zwischen Wing Commander 3 und Star Wars auffallen. Obwohl Mark viele Rollen am Broadway und in (nie nach Deutschland exportierten) Filmen gespielt hat, wird er meist mit der Figur des Luke Skywalker identifiziert. Er macht sich aber nichts daraus, auf diese Rolle festgelegt zu werden: "Oberflächlich gesehen sind Star Wars und Wing Commander nicht sehr ähnlich. Luke ist immerhin ein Bauernjunge und Blair ein Kriegs-Veteran. Daß beide Figuren dennoch sehr viel gemeinsam haben, merkte ich erst, als wir schon tief in den Dreharbeiten steckten.



Obwohl ich das Drehbuch sehr gründlich durchgearbeitet hatte, war ich vorher nicht darauf gekommen. Daß viele Leute schon auf den ersten Blick Ähnlichkeiten zu erkennen meinen, liegt daran, daß sie von mir nichts weiter wissen, als daß ich in Star Wars gespielt habe. Und dabei habe ich die letzten Jahre in New York auf der Bühne gestanden. Aber macht nichts, man wird ja älter und damit auch gelassener ..."

Daß beide sich gleichen, liegt nicht zuletzt daran, daß Chris Roberts ein begeisterter Anhänger der Star Wars-Filme ist. "Auf der Film-Ebene sind Wing Commander 3 und Star Wars aber völlig verschieden", gibt Mark zu bedenken. "Star Wars ist ja eigentlich keine Science-Fiction, sondern eine in die Zukunft projizierte Phantasie. Science-Fiction heißt ja, daß Du die Möglichkeiten der heutigen Technik in die Zukunft fortschreibst."

Star Wars ist somit eher ein Märchen, das in der Zukunft spielt, während Wing Commander stärker von Science Fiction geprägt ist." Und Chris bemerkt dazu: "So ungefähr ist es. Ein Teil von Wing Commander 3 ist sicherlich von Star Wars beeinflusst, ohne daß wir versuchen, den Film zu kopieren."

Die restlichen Schauspieler stehen nicht so sehr im Rampenlicht wie Mark Hamill. Dennoch sind sie markante Persönlichkeiten. Ginger Lynn Allen etwa ist eine wunderschöne Frau, die früher in Pornos gespielt hatte - ein Umstand, der den Kollegen nur kleinere Probleme bereitet. "Wir sind wirklich begeistert von ihr", sagte Mark. "Meine Frau und ich hatten unsere Porno-Phase vor acht Jahren abgeschlossen, ich habe daher nie etwas von ihr gesehen. Ich kenne daher nichts aus ihrer erotischen Film-Karriere. Ich habe daher gedacht: Das ist neu für mich. Da arbeitest Du jetzt mit einer Frau zusammen, die Du auch nackt sehen kannst, wenn Du Dir so einen Porno anschaut. Alle in unserer Mannschaft wußten offenbar alles über sie. Wir stellten dann aber fest, daß wir weitaus mehr Hemmungen hatten als sie, über ihre Porno-Vergangenheit zu reden. Als ich dann einige Interviews las, in denen sie freimütig darüber sprach, dachte ich mir, daß wir uns alle wie pubertäre Jünglinge benommen hatten. Sie hingegen machte den Eindruck, als wollte sie sagen: Das ist mal gewesen, das ist Vergangenheit und jetzt mache ich etwas anderes."

Die Dreharbeiten sind abgeschlossen und das Spiel ist fast fertig. Die zwölf Minuten lange Einleitungs-Szene haben wir schon gesehen - die beste, die wir je in einem Computerspiel erlebt haben. Auch in die ersten Missions (Einsätze) durften wir hineinschauen, der Rest war noch nicht fertig. Wir stellten Mark die



"Diese Sonnenbrille hier habe ich mit auf die Reise genommen, aber leider kennt Ihr in Europa ja keine Sonne". Wie nett von Dir, Mark



Der Filmstar ist weltweit berühmt. Ob Du es glaubst oder nicht: Star Wars ist jetzt 18 Jahre alt.



In Wing Commander 3 schlüpfst Du als Spieler in die Rolle von Chris Blair. Du kannst bestimmen, wie er sich zwischen den verschiedenen Einsätzen mit den anderen Figuren unterhält.



Chris Roberts fragt sich, warum Mark so aussieht, als habe er eine ganze Woche lang nur gesummt. Wahrscheinlich liegt es am Zeitunterschied zwischen den USA und Europa.

Die Geschichte

Die Handlung setzt dort ein, wo sie in Wing Commander 2 aufhörte. Die Kilrathi sind scharf darauf, alle menschlichen Wesen auszurotten, während die Konföderation alle Hände voll zu tun hat, sich gegen diese Übelbuben zu wehren. Die Geschichte beginnt nach der Zerstörung des Flaggschiffs Concordia, die Moral der Kämpfer ist auf einem Tiefpunkt.



Deine Aufgabe macht auch nicht gerade Spaß, denn das neue Raumschiff ist eher ein Schrotthaufen als eine Kampfmaschine. Aber was macht's, schließlich hast Du ja ein

Frage, was er als Schauspieler von diesem Spiel hält und ob er für ähnliche Aufgaben weiter zur Verfügung steht: "Ich habe auch noch nicht alles gesehen, eigentlich nicht mehr, als Ihr. Gut, wir könnten uns die Szenen anschauen, die am Tag zuvor gedreht wurden und heute bearbeitet werden. Verglichen mit normalen Filmaufnahmen ist das hier schon eine außerordentliche Erfahrung. Es ist anspruchsvoll und macht ungeheuer viel Spaß, ich liebe nämlich Computerspiele. Nachdem ich erst einmal verstanden hatte, worum es ging, hat es auch Spaß gemacht, sich an die Regieanweisungen zu halten. Ich möchte weiter in Spielen dieser Art mitwirken."

"Ich hoffe, daß wir über dieses Genre hinausgehen können. Ich überrasche mich manchmal bei der Überlegung, ob ich die Szene in der Art eines 30-Sekunden-Spots für einen Abenteuerfilm drehen soll oder als eine Charakter-Studie wie bei Tennessee Williams. Die Entscheidung ist nicht ganz einfach, denn ich habe keine Ahnung vom Markt für Computerspiele. Und dann werde ich von Leuten wie Euch interviewt, die mich fragen, ob ich eine Vorstellung davon habe, wie sich das weiterentwickeln wird."

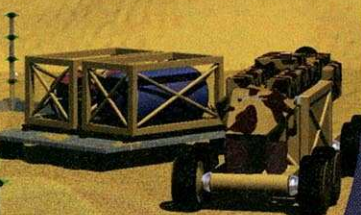
Manchmal komme ich mir vor, als säße ich auf der Schaumkrone einer Brandungswelle. Ich hoffe einfach das Beste und erwarte das Schlechteste."

PC POWER

"Auf der Film-Ebene sind Wing Commander 3 und Star Wars völlig verschieden. Star Wars ist ja eigentlich keine Science-Fiction, sondern eine in die Zukunft projizierte Phantasie. Science-Fiction heißt ja, daß Du die Möglichkeiten der heutigen Technik in die Zukunft fortschreibst. Star Wars ist somit eher ein Märchen, das in der Zukunft spielt, während Wing Commander stärker von Science Fiction geprägt ist."

BATTLE ISLE

☆☆ 2 ☆☆



- **Netzwerkfunktion und Null-Modem Unterstützung**
- **Neue Introsequenzen**
- **Beschleunigter Computergegner**
- **Die Scenery CD integriert sich in Ihre Battle Isle 2 Umgebung und erweitert das bereits vorhandene Battle Isle 2 Hauptprogramm.**
- **16 neue Computerkarten**
- **10 Mehrspielerkarten**
- **50 neue Zwischensequenzen**
- **Sechs weitere neue Einheiten**
- **Erweiterte Musik**
- **Scenery CD benötigt ca. 550k Hauptspeicher**
- **Komplett in Deutsch!**
Empfohlener Verkaufspreis 69,95 DM



Rasante Flugaufnahmen durch die Welt von Battle Isle



Retter, die des Hochverrats angeklagt werden

Scenery CD "Das Erbe des Titan"

Nach Jahrzehnten furchtbaren Krieges und der Zerstörung TITAN-NETs waren Volk und Armee der Drullischen Föderation müde geworden. Doch noch immer gibt es keinen Frieden. Ehemalige Mitstreiter des Roboterimperiums aus den verschiedensten Volksgruppen halten den Kampf aufrecht. Das in politische Wirren verstrickte Reich ist vom Ausnahmezustand und Bürgerkrieg bedroht. Als Gegenmacht zu den noch immer einflussreichen Kadern alter Prägung wurde der STAG gegründet. Diese Interessensvertretung der dezentralisierten ROOM-Medien entwickelt sich zum kraftvollen Werkzeug der Opposition gegen den Großen Strategen Val Haris. Untätig muß er seiner eigenen Entmachtung zusehen. Als er nur wenige Stunden nach Tumulten auf den Straßen und im Parlament entführt wird, steht das Drullische Reich vor der nachhaltigsten Krise, der es je aus dem Inneren zu begegnen hatte.



Begegnungen mit neuen Waffensystemen sind nicht unwahrscheinlich



Rätselhafte Ereignisse durchkreuzen die Handlung

Bestellen Sie per Fax
0208 / 450 88 99 unser kostenloses
"Händler Promotionspaket".

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Str. 150
45468 Mülheim an der Ruhr
Fax: 0208 / 450 88 99

© 1994 by Blue Byte
Text, Grafik, Verpackungs-
design, Handbuch und
Computersoftware sind
urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte vorbehalten.



Kurz belichtet

VERTRIEB: SCI
KONTAKT:
ENTWICKLUNG: SCI
ERHÄLTlich AB: Dezember '94

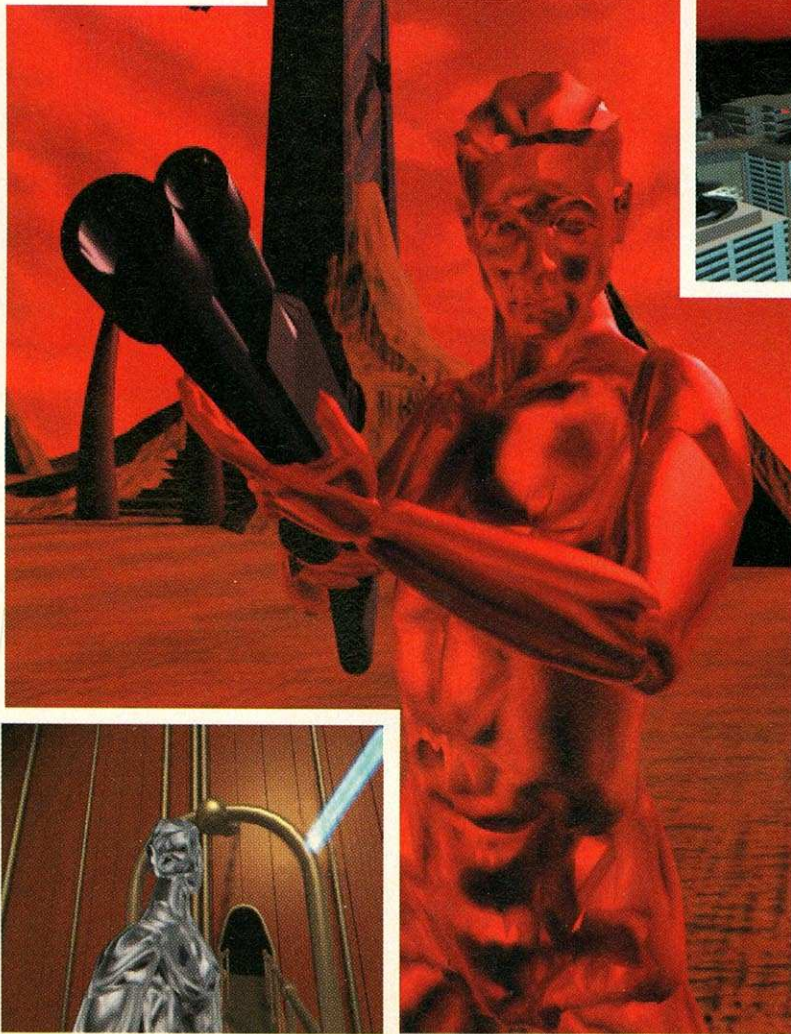
PREIS: dm 119,-
NÖTIGE TECHNIK.: MPC-2,
MPEG-Option
SPIELTEXT: Deutsch



Cyberwar

Der erste echte Hörtetest für die Geschwindigkeit Deines CD-ROM Laufwerks - Martin Wilmer hat sich den Nachfolger von The Lawnmower Man angesehen.

Ob Du's glaubst oder nicht, das hier bist Du! Produziert wurde das komplette Spiel auf einem Autodesk 3D Studiosystem, zusammen mit einer Prise Silicon Graphics.



Oben: Nach der Lösung eines Puzzles erscheint über Deinem Kopf ein Lichtstrahl. Eine Kabine bringt Dich zu Deinem nächsten Ziel. Schläge und Schüsse von Bernie. Rechts: Zeit für einen Bummel



Mit größter Begeisterung versucht dieses widerliche Wesen, Dich nach Strich und Faden fertigzumachen! Dies ist eine der beeindruckendsten Figuren des Spiels und stellt trefflich unter Beweis, daß die 3D-Künstler bei SCI ihr Handwerk verstehen.



Anfang des Jahres verblüffte SCI alle Fans mit der Ankündigung einer 256-Farben-Version von The Lawnmower Man. Als das Game dann schließlich käuflich wurde, war das vollmundige Versprechen auf ganze 32 Farben geschrumpft und fand kaum den erhofften Anklang. Viele Kunden trugen ihre Spiele enttäuscht in die Läden zurück oder verstauten sie in der untersten Schublade bei den übrigen Impulsivkäufen.

Cyberwar ist SCI's Nachfolger zu The Lawnmower Man. Keine kurzfristigen marktpolitischen Kurswechsel und keine ominösen Blitzentscheidungen in den Southamptoner Büros. Cyberwar wird, und das ist sicher, in 256 Farben daherkommen. Also laß Deine zynischen Blicke und Deine bissigen Kommentare beiseite, lehne Dich entspannt zurück und genieße den Rest dieses Previews.

Da der zweite Lawnmower Man-Film mittlerweile zum sechsten Mal umgeschrieben wird, sah sich SCI gezwungen, den Plan vom "Spiel zum Film" fallenzulassen und ein eigenes Gameplay in das neue Spiel zu integrieren. Die Idee ist noch immer dieselbe - Du wirst von CyberJobe, einem im wirklichen Leben geistig eher benachteiligten Menschen, in eine computerisierte Welt geholt. Seine Intelligenz war Gegenstand zahlreicher Experimente eines gewissen Dr. Angelo, eines Wissenschaftlers, der sich mit den Auswirkungen von virtueller Realität auf das Lernvermögen beschäftigt. Als Jobe schließlich erkennt, daß er klüger geworden ist als je ein Mensch zuvor, verstärkt er seine Behandlung, wodurch er ungeahnte psychische Kräfte entwickelt. Leider verliert er aber auch seinen Verstand.

Jobe verläßt seine physische Erscheinungsform, infiltriert den Mainframe-Computer in Dr. Angelo's Labor und nennt sich fortan CyberJobe - ein computerisierter Gott. Und eben dieses Wesen hält Dich im Innern des Computers gefangen. Dein einziger Ausweg führt Dich



Cyberjobe in einer der Todesszenen. Das dreidimensionale Modell ist dasselbe, wie im Film.

vorbei an teuflischen Prüfungen und Rätselaufgaben, die Dir Jobe in den Weg stellt.

Tod und Schande

In jedem der Games verfolgst Du für gewöhnlich ein bestimmtes Ziel. Einige funktionieren nach dem Dragon's Lair-System: Wenn Du nicht zur rechten Zeit den richtigen Knopf drückst, ist's aus. Und in einem Computer zu verrecken ist alles andere als angenehm! Während einer der Todesszenen im Spiel wirst Du von Jobe in einen ungemeinlichen Turm verbannt und von einem Monster verkastet, das Du nicht einmal sehen kannst. Aus der Perspektive des Monsters beobachtest Du, wie sich das Ungetüm Dir nähert. Dein virtuelles Ebenbild dreht sich herum, und fröstelnd erkennst Du den Anflug schieren Entsetzens in Deinen Gesichtszügen. Soviel also zu einem Deiner möglichen Abgänge. Viele der Games enthalten Puzzleelemente, aber gelegentlich geht es auch ausschließlich um die reine Action. Der Cyberboogie ist wieder mit von der Partie und vermag noch immer zu beeindrucken, vorausgesetzt Dein PC hat die Power, um diese Runde mit halbwegs angemessener Geschwindigkeit zu präsentieren. Cyberwar stellt schon ziemlich happige Ansprüche an Deine Ausrüstung - ein Double-Speed CD-ROM ist absolutes Muß, ein Triple-Speed wäre noch besser.

In einem der Games landest Du in einem Labyrinth. Für kurze Zeit kannst Du Dir eine Karte des Labyrinths einprägen, bevor Du auf Dich allein gestellt bist und mit eigenen Mitteln den Ausweg finden mußt. Null problemo wirst Du sagen, aber, wie so oft, Jobe läßt Dich nicht so leicht davonkommen. Nur eine falsche Bewegung, und Du kannst Dich von einer weiteren atemberaubenden Todesszene

berauschen lassen. Es gibt schon einige arcademäßige Games in Cyberwar. Das Produkt, das uns vorlag, enthielt allerdings nur Cyberboogie. Auf der CD war einfach zu wenig Platz, um alle Daten unterzubringen. Geplant ist, die fertige Version auf drei CD-ROMs auszuliefern. Möglicherweise wird es sogar noch eine vierte CD geben, die die Musik des Spiels enthält. Dafür spricht, daß es wesentlich einfacher ist, 4-CD-Boxen aufzutreiben und zu bezahlen, als Dreierboxen. Was also mit dem vierten Fach anfangen? Ein eigenes Plätzchen für Steve Hillage und seine Musik erscheint naheliegend.

Die Grafiken sind außergewöhnlich. Ein Großteil des Spiels wurde mit dem Animations-System 3D Studio bearbeitet. Einige der späteren Abschnitte werden auf den Supergrafikmaschinen von Silicon Graphics erstellt. Was bislang fertiggestellt wurde, ist alles in allem höchst beeindruckend, wie Du an den Screenshots erkennen kannst. Aber richtig atemberaubend wird's erst, wenn Du die Grafiken in Bewegung siehst.

Bei SCI hat man Vorsorge getroffen, um sicherzustellen, daß dieses Spiel nicht als "Dragon's Lair des Jahres '94" endet. Zunächst wurden die einzelnen Szenen aus so vielen Blickwinkeln wie möglich aufgenommen und übertragen, mit dem Ergebnis, daß Du ein und dieselbe Szene schon mehrmals spielen mußt, um eine Perspektive ein zweites Mal zu erleben. Eine weitere Vorsorgemaßnahme ist die Tatsache, daß die Puzzlegames das sind, was sie sein sollten, nämlich Puzzlegames. Bevor Du diese Rätsel erfolgreich lösen kannst, mußt Du Dir schon einige ernsthafte Gedanken gemacht haben. Wenn es dann doch einmal linear zugeht, d. h. "Links-rechts-hoch-runter"-gesteuert, so werden diese Abschnitte durch strategische Elemente bereichert.

Cyberwar wird voraussichtlich ab Anfang November in den Handel kommen und bedeutet eine ernsthafte Bedrohung für meine aktuellen Lieblings-CD-ROMs. Ich fürchte, Dune II, Rebel Assault und sogar Day of the Tentacle werden auf die Plätze verwiesen werden.

● MARTIN WILMER



Die Videokarte V7 Mirage P64 von SPEA Video Seven.

VMC - Ein neuer Standard?

Auch auf dem Computer lernen die Bilder allmählich das Laufen. Spezielle Videokarten müssen her - die CPU alleine kann die dabei anfallenden Datenmengen kaum noch bewältigen. Und schon ist das nächste Nadelöhr ausgemacht: Die herkömmliche Grafikkarte ist zu schwach auf der Brust. Aber die Industrie schläft natürlich nicht - ein neuer Standard schafft Abhilfe. VMC heißt die Zauberformel - die interaktive Darstellung bewegter Bilder ist in Sicht.

Als "unübertroffen", "phantastisch" oder "einzigartig" preisen die Fachzeitschriften die Grafikqualitäten fast jedes Spiels, das neu auf den Markt kommt. Und dann lassen sich die lieben Kollegen mehr oder weniger sachkundig über Ray-Tracing, Polygone oder die Gouraudshading aus

Diese Expertenurteile können jedoch nur regelmäßige Leser von Computerzeitschriften beeindrucken. Der unverbildete Zeitgenosse hingegen würde beim Anblick dieser angeblich so tollen Grafik eher zu dem Urteil kommen: "entsetzlich schlechte Bilder!".

Und so ist es wohl auch - denn verglichen mit der Wirklichkeit oder auch mit dem Fernsehen ist die grafische Darstellung eines durchschnittlichen Rechners in der Regel schlecht. Klang und

Musik lassen sich auf dem Computer mittlerweile fast in HiFi-Qualität erzeugen - die Darstellung auf dem Monitor hingegen reicht meist nicht an die einer schlechten Videoaufnahme heran.

Schuld daran sind mit Sicherheit nicht die Programmierer oder die Softwarefirmen - der PC selbst läßt meist keine bessere Darstellung zu. Dummerweise wird allzu oft an der grafischen Darstellung gespart - die meisten Rechner in bundesdeutschen Haushalten sind nämlich mit viel zu schwachen Grafikkarten ausgestattet.

Eine Erklärung hierfür ist, daß der PC ursprünglich als Büromaschine entwickelt wurde. Es wird gemunkelt, IBM habe damals kurzerhand beschlossen, der Markt wolle gar keine Farbe. Ein verbindlicher Farb-Standard wurde daher gar nicht erst festgelegt. Aber, wie das Leben so spielt,

andere Firmen machten sich dennoch Gedanken und schon war plötzlich der CGA-Standard da - mit wahnsinnig vielen Farben. Tandy und der EGA-Standard kamen dann mit 16 Farben. Nach MCGA als Zwischenstufe entstand der heute wohl jedem Computerbesitzer bekannte VGA-Standard.

Super VGA - noch nicht das Gelbe vom Ei

VGA erlaubt 16 Farben bei einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln (Bildpunkte) - von einer realitätsnahen Darstellung ist es aber noch weit entfernt. True Color (wirkliche Farbe) erfordert immerhin 16,7 Millionen Farben - und dem kommt heute nur das Super VGA nahe. Dieser Standard, von der Industrie unterschiedlich interpretiert erlaubt, die Darstellung von 16 Farben bei

einer Auflösung von 800 x 600 oder von 256 Farben bei 640 x 480 Pixeln. Maximal ist eine Super VGA-Karte in der Lage, bei sehr niedriger Auflösung bis zu 16,7 Millionen Farben oder bei hoher Auflösung (1024 x 768) 16 Farben darzustellen. Leider gibt es sehr wenige Programme oder Spiele, die diese Farbqualitäten ausnutzen können was nicht zuletzt an der mangelnden Rechenleistung des PC liegt. Andere Computerarten sind da besser dran - etwa die Amiga- oder Acorn-Rechner. Sie haben spezielle Grafikchips und sind obendrein oft noch preiswerter als der gute alte PC.

In den vergangenen Jahren gab es weitere technische Verbesserungen beim PC. Verschiedene Hersteller statteten die Grafikkarten mit immer mehr RAM aus oder fügten gar einen Beschleuniger-Chip wie den S 3 ein - oft gezwungenermaßen, denn Windows erwies sich als Speicherfresser. Die meisten dieser Grafik-karten beschränken sich aus Kostengründen auf 1 Megabyte (MB) RAM - sie könnten aber durchaus die doppelte Speicherkapazität vertragen. Leider sind 2 oder mehr MB heute noch die Ausnahme, sonst hätten die Entwickler von Computerspielen sich längst auf diese bessere Darstellungsqualität eingestellt.

MPEG - Eine Stunde Film auf einer CD

Grafikkarten mit 2 MB RAM können in der Regel 16,7 Millionen Farben bis zu einer Auflösung von 1280 x 1024 Pixel darstellen, wobei das Bild pro Sekunde bis zu 100mal neu aufgebaut wird. Und wenn das Programm oder das Spiel eine derartige Brillanz noch unterstützt, dann dürfte jeder Fernsehingenieur vor Neid grün werden.

Natürlich wollen wir alle eine Bildschirm-darstellung, die so real ist wie das reale Leben. Bis wir aber so weit sind, müssen noch einige technische Hürden überwunden werden. Eines der größten Hindernisse ist die enorme Datenmenge, die nötig ist, um die entsprechenden Bildinformationen zu speichern. Eine leichte Abhilfe haben hier die verschiedenen Techniken zur Datenkompression geschaffen, die zunächst bei unbewegten Bildern eingesetzt wurden.

Um auch Video- oder Filmszenen komprimieren zu können, haben sich Philips, Sony und andere Firmen auf den MPEG-Standard geeinigt. (MPEG steht für Moving Pictures Expert Group, auf deutsch: Expertengruppe für bewegte Bilder). Ziel war es, eine Stunde Film auf eine einzige CD zu quetschen.

Der MPEG-Standard funktioniert zwar - aber leider setzt er eine enorme Rechnerleistung voraus. Vor allem die Dekompression der Daten ist ein Problem - denn dafür ist der Durchschnitts-PC noch zu schwach auf der Brust. Aber auch hier gibt es Abhilfe: Eine Extra-Karte übernimmt die Dekompression und entlastet so den Hauptprozessor. Diese Karte reicht die dekomprimierten Daten über die Grafikkarte an den Monitor weiter.

Natürlich klappt das nur, wenn die Grafikkarte einen entsprechenden Eingang hat. Und den gibt es zum Glück: nämlich den VGA Feature Connector, der es ursprünglich möglich machen sollte, zwei Monitore zugleich zu betreiben. Aber da dieser Eingang aus uralten Zeiten stammt, hatte er nur eine Kapazität von 16 bit. Die Zahl der darstellbaren Farben schrumpft damit auf 33.000. Für "True Colour" mit seinen 16,7 Millionen Farben würden 24-bit benötigt. Die zur Zeit bekannteste MPEG-Karte ist ReelMagic von Sigma Designs. Sie arbeitet mit dem VGA Connector und kann 33.000 Farben bei einer Auflösung von

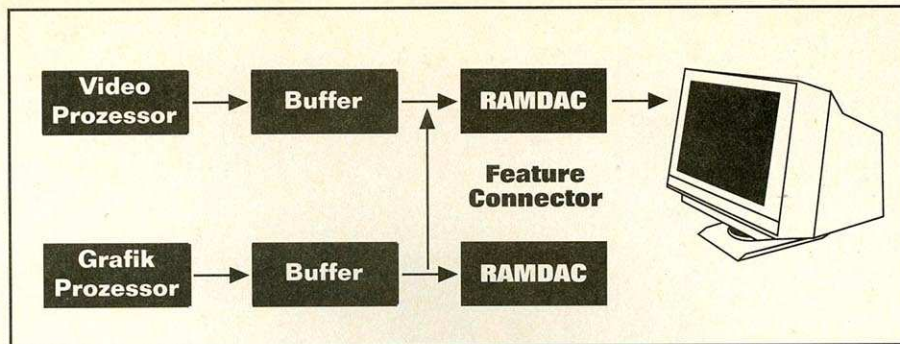
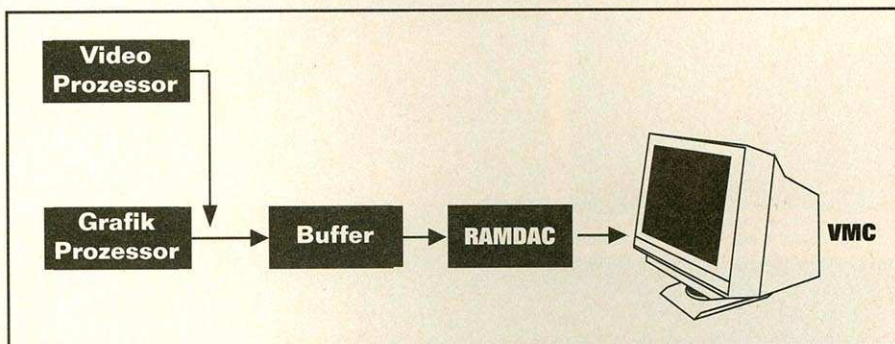


DIAGRAMM 1: Der VGA Feature Connector in der Grafikkarte hat nur eine eingeschränkte Wirkung. Das von der MPEG-Karte kommende Videobild kann die vom Computer kommenden Bilder lediglich überlagern.

DIAGRAMM 2: VMC ermöglicht es, die Bilder in der Grafikkarte zu vereinen. Dadurch ist eine bessere Reaktion der beiden Bildarten aufeinander möglich - außerdem wird Rechenzeit gespart.



“ Denkbar ist zum Beispiel, daß Dein Computer eine miserable Grafikkarte hat und so viele Möglichkeiten verschenkt. Es gibt nämlich mittlerweile eine Menge hervorragender Software, deren Brillanz Du aber nur dann richtig genießen kannst, wenn Du eine wirklich gute Grafikkarte hast. ”

1024 x 786 darstellen. Das ist schon ganz großartig, aber leider noch nicht großartig genug.

In dem Maße, wie Multimedia immer bekannter wird, kommen immer mehr Firmen mit guten Filmen und Videoszenen für den PC auf den Markt. Um sich nicht vom VGA Connector strangulieren zu lassen, einigte sich die Industrie auf einen neuen Standard: auf VMC (VESA Media Channel = dieser Abkürzungssalat will sagen, daß die VESA, die Vereinigung für elektronische Video-Standards, Kriterien für einen Medien-Kanal festgelegt hat).

VMC erlaubt jetzt den Datenaustausch in 32-bit-Breite zwischen der Grafikkarte und allen anderen Bauteilen eines Rechners. Dieser Standard macht es auch möglich, daß Bilder, die über eine Zusatzkarte eingespeist werden, mit den Bildern gemischt werden, die aus dem Rechner selbst kommen. Das ist ein enormer Fortschritt - denn der VGA Connector konnte das eingespeiste Bild nur überlagern - eine wechselseitige Reaktion der beiden Bildarten aufeinander war damit nicht möglich. Der einzige Wermutstropfen beim VMC ist der Umstand, daß der Standard neu ist - herkömmliche Grafikkarten können damit also nichts anfangen.

Unseres Wissens ist VideoLogic zur Zeit die einzige Firma, die eine Grafikkarte mit VMC-Bus anbietet - andere Unternehmen werden aber mit Sicherheit bald folgen. Es gibt sogar schon PC's, die serienmäßig

damit ausgerüstet sind. Aber auch bei den MPEG-Karten geht die Entwicklung weiter. Auch hier liegt VideoLogic mit einer VMC-kompatiblen MPEG-Karte eine Nasenlänge voraus.

Und was geht das uns an?

Und was, zum Teufel, geht das alles uns stinknormale PC-Benutzer an? Denkbar ist zum Beispiel, daß Dein Computer eine miserable Grafikkarte hat und so viele Möglichkeiten verschenkt. Es gibt nämlich mittlerweile eine Menge hervorragender Software, deren Brillanz Du aber nur dann richtig genießen kannst, wenn Du eine wirklich gute Grafikkarte hast. Schraube doch mal Deinen Rechner auf und schau Dir an, was sich machen läßt. Wenn Du eine neue Karte kaufen willst, dann hast Du zwei Möglichkeiten:

- Eine Grafikkarte mit VGA Connector, die alle gängigen MPEG-Karten akzeptiert. Leider ist dieser Weg technisch schon überholt.
- Eine hochmoderne Karte mit VMC-Connector die aber leider die üblichen MPEG-Karten, einschließlich der ReelMagic, nicht leiden mag.

Und wenn ich selbst vor der Wahl stünde, würde ich mich vielleicht für folgende Lösung entscheiden: ich würde den Speicher meiner Grafikkarte aufrüsten und mir eine VMC-Karte kaufen, sobald ich das nötige Geld dafür habe.

● PETER WOLTER

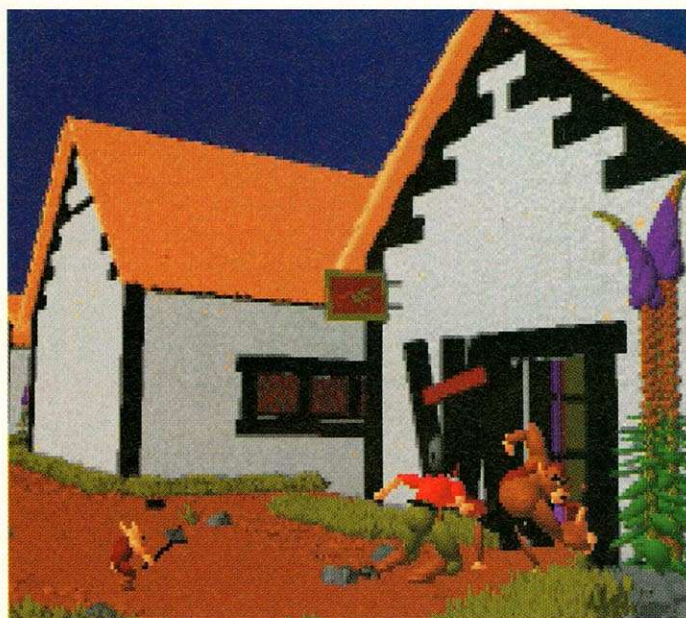
Kurz belichtet

VERTRIEB: PSYGNOSIS
KONTAKT: 0604-68540
ENTWICKLUNG: PSYGNOSIS
ERHÄLTICH AB: November '94

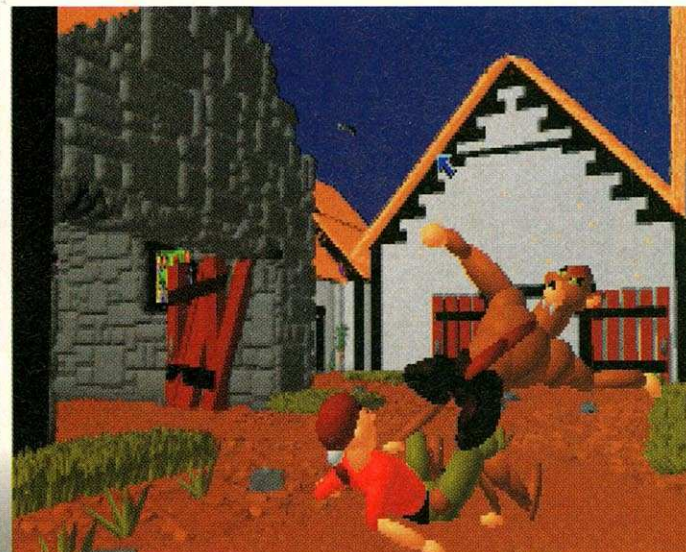
PREIS: c.a. DM 120,-
NÖTIGE TECHNIK.: 386er 33Mhz,
CD ROM-Laufwerk
SPIELTEXT: Deutsch

Horror und kein Ende in Sicht. "Ecstatica" schlägt konsequent den von "Alone in the Dark" vorgezeichneten Weg ein und beeindruckt durch einige Überraschungen.

ECSTATICA



Oben: Es geht Dir an den Kragen
Links: Auch hier gehts Dir an den Kragen
Unten: Und auch hier gehts Dir an den Kragen. Das Spiel ist nichts für schwache Nerven, denn hinter jeder Figur lauert das Böse.





Oben: Eine besonders widerliche Szene. Du bist an den Füßen festgebunden und ein Monster prügelt auf Dich ein.

Alone in the Dark" war wohl die Sensation des Jahres 1992. Die Fachwelt blickte erstaunt und ehrfürchtig auf die brillante 3D-Welt von Infogrames fantastischem Horror-Abenteuer. Natürlich vergingen nur wenige Monate und schon waren die ersten Plagiate auf dem Markt, doch keines erreichte die Qualität des Originals. Übertroffen wurde es erst durch die langerwartete Fortsetzung, die Anfang des Jahres für Furore sorgt. Doch nun ist es endlich soweit:

Mit "Ecstatica" steht ein Spiel kurz vor der Fertigstellung, das selbst das fantastische

"Ein Mann gerät in eine Fußschlinge, wird hochgezogen, hängt in der Luft und eine Horde Monster macht sich in aller Seelenruhe über den gepeinigten, wie am Spieß schreienden, Gefangenen her."

Diese ekelhaften Kreaturen ziehen Dich wie die Liliputaner nach unten, binden Dich fest und verhauen Dich, bis Du blutetest. Sehr nett!



Original in einige Verlegenheit bringen könnte. Doch was ist nun das Besondere an diesem Spiel?

Auf den ersten Blick ähneln sich die beiden Spielkonzepte sehr stark. Gruselige Atmosphäre, eine 3D-Welt voller Monster, eingebettet in eine bizarre Handlung. Also nichts Neues, oder?

Doch irgendwie wirkt "Ecstatica" realistischer, die Animationen sind flüssiger, die Gestik und die Körperformen wirken genauer und wirklichkeitsnäher.

Und auf einmal hast Du die Antwort gefunden: "Ecstatica" arbeitet nicht mit Polygonen, sondern stellt sich in Ellipsoiden dar. Die Darstellung wird dadurch natürlicher und das, obwohl "Ecstatica" deutlich cartoon-lastiger als "Alone in the Dark" ist. Das hat jedoch weniger mit der Ellipsoid-Darstellung zu tun, als vielmehr damit, daß Alain Maïndron, der für die Animationen verantwortlich ist, schon an Spielbergs "Feivel"-Produktionen mitwirkte. Glen O'Connell, PR-Manager bei Psygnosis, sieht darin einen großen Fortschritt in animationstechnischer Sicht gegenüber den "Alone in the Dark"-Teilen. "Ein Blick genügt und jedem wird sofort klar, daß das Spiel realistischer ist und sich detailgenauer präsentiert."

Und tatsächlich: Wenn Du das Spiel siehst, wirst Du O'Connell sofort recht geben. Wenn die Hauptfigur von seinem Pferd steigt, dreht sich ihr Körper nach hinten in Richtung Wasserflasche. Nach einem kurzen Kameraschwenk auf das Gesicht, siehst Du ihn äußerst verärgert, da die Flasche leer ist. Die Technik ist beeindruckend, die Animation erstaunlich und die Detailgenauigkeit sensationell.

Wenn "Ecstatica" im November (natürlich pünktlich zum Weihnachtsgeschäft) in die Läden kommt, solltet Ihr Euch nicht wundern, wenn es erst ab 18 Jahren freigegeben sein sollte. "Ecstatica" treibt die Spannung in schwindelerregende Höhen und lebt von einem emotionssteigernden Cocktail aus Furcht und Gewalt. Gerade in Bezug auf Gewalt wurde nichts ausgespart: Ein Mann gerät in eine Fußschlinge, wird hochgezogen, hängt in der Luft und eine Horde Monster macht sich in aller Seelenruhe über den gepeinigten, wie am Spieß schreienden, Gefangenen her. Wie gesagt, Horrorfans kommen auf ihre Kosten.

Die Geschichte basiert auf Motiven des Gruselliteraten H.P. Lovecraft. Ein junges Mädchen ist aus ungeklärten Gründen in ein tiefes Koma gefallen. Sie wird von fürchterlichen Alpträumen gepeinig, die auf einmal zur Realität werden und ihren Heimatort in ein Chaos aus Blut und Tränen verwandeln. Du gerätst in dieses Schreckensszenario als Du (natürlich) Deine Wasserflasche auffüllen willst. Nun heißt es, die Stadt zu retten und das Mädchen aus seinem Tiefschlaf zu erwecken. Deine Gegner sind selbstverständlich nicht zu verachten. Dutzende Monster, gigantische Spinnen und weiteres eklige Getier wartet nur darauf, Dich an der Erfüllung Deiner Aufgaben zu hindern.

"Ecstatica" ist so gut wie fertig und ich kann es kaum abwarten, das fertige Spiel reviewbereit in den Händen zu halten. Da kommt ein Weihnachtsknüller auf uns zu, gegen den es ein Spiel wie "The 11th Hour" sehr schwer haben dürfte.

● STEFAN WIRTH

Inferno



Inferno gehört zu den heiß erwarteten Spielen dieses Jahres. Stephan Wirth lüftet das Geheimnis um Oceans neues Weltraumabenteuer.

Inferno ist die Fortsetzung des unglückseligen Epic, das PC-Spieler mit schwächlichen Grafiken und läppischem Gameplay an den Rand eines Lachkrampfs brachte. Wie erwartet, wurde das Machwerk von der Fachpresse verrissen. Die Fortsetzung beeindruckt jedoch in genau den Punkten, die Epic zur Katastrophe werden ließen.

Obwohl sich das Spiel immer noch um den Kampf der Menschheit gegen die bösen Raxxons dreht, wurde die Hintergrundgeschichte überarbeitet: Nach ihrer Niederlage dürsten die Raxxons nach Rache. Zu ihrem Unglück kämpft in den Reihen der Menschheit jedoch der beste Krieger der Galaxis, der auch noch unverwundbar ist. Die Raxxons entführen ihn. Sie unterziehen ihn einer Gehirnwäsche und nach der Behandlung in der Morphing-Kammer (so etwas wie ein Umwandlungsraum) sieht er wie ein Westentaschen-Arnold aus. Natürlich entkommt der Superkrieger, bevor der Morphing-Prozess abgeschlossen ist. Die Prozedur hat ihn sogar noch stärker gemacht, denn nun ist er immun gegen die neue Superwaffe des Feindes. Er überlebt aber nur zweimal, so daß er drei Leben hat.

Problem Nummer Eins

Bei der Installation traf mich fast der Schlag, als das Programm für den CD-Audio-Sound nicht weniger als 10 MB Festplattenplatz verlangte. Und für eine besonders hohe Qualität in der Wiedergabe empfiehlt der Hersteller sogar 50 MB freien Speicher. Das kann doch nur ein schlechter Witz sein - warum kaufe ich mir denn ein CD-ROM-Spiel? Wegen der hohen Speicherkapazität dieses Mediums!

Ich lade also (trotz erheblicher Qualitätseinbußen) den normalen Soundblaster und verschwende meinen Festplattenplatz nicht für einen solchen Unsinn. Nach dieser ärgerlichen Prozedur läuft die übliche Einleitung mit den Sprachketzen der Hauptfiguren ab. Bei den Raxxons erscheinen Übersetzungen auf dem Bildschirm. Erzählt wird die Geschichte Deiner Flucht aus der Morphing-Kammer bis zur Rückkehr in die Schlacht, und das mit schillernden und beeindruckenden Bildern.

Problem Nummer Zwei

Du kannst auf drei verschiedene Arten spielen. Der Arcade-Modus führt Dich laut Handbuch direkt in den Kampf. Leider aber nur laut Handbuch ... Endlose Konversation hindert Dich am Weiterkommen. Du kannst ihr nur mit der Escape-Taste entkommen. Die Directors-Cut-Option läßt Dich in den Genuß des

kompletten Abenteuers kommen, doch hängen die Einsätze von Deinen Entscheidungen ab. Scheiterst Du an einer Aufgabe, ist das nicht unbedingt das Ende des Spiels, denn eventuell hast Du vorher genug erreicht, um den Angriff beim nächsten Mal zurückzuschlagen. Die letzte Option ist der Evolutionary-Modus. Hier entscheidest Du, wo und wie Du die Raxxons angreiffst. Machst Du hier einen Fehler, verlierst Du den Kampf und die Raxxons versklaven ungehindert weitere Teile des Universums. Im Prinzip ist es jedoch egal, für welchen Modus Du Dich entscheidest - am Mission-Briefing (Einsatzbesprechung) kommst Du nicht vorbei.

Nach der kurzen Animation mußt Du lange warten, bis das Spiel beginnt. Die Warterei zieht sich leider wie ein roter Faden durch das Spiel. Wenn Du z.B. von einem Planeten auf Dein Raumschiff zurückkehrst, dauert es einige Zeit, ehe es weiter geht. Ärgerlich! Bist Du erst einmal im Weltraum, wird es jedoch interessant. Du kannst Dein Schiff von außen sehen und wenn die Kamera ins Cockpit schwenkt, ist der Ärger vorübergehend verfliegen. Besser, schöner und eindrucksvoller geht es nicht mehr. Du

kannst Inferno mit der Maus und der Tastatur zugleich spielen, wobei besonders die Maussteuerung viel Fingerspitzengefühl erfordert.

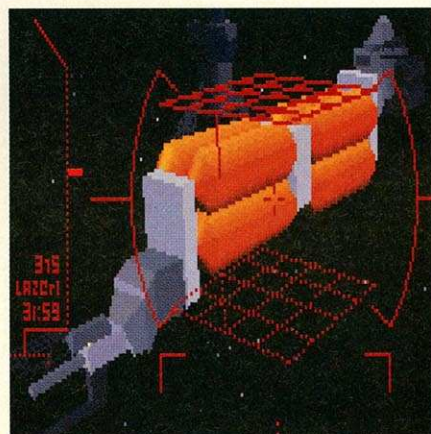
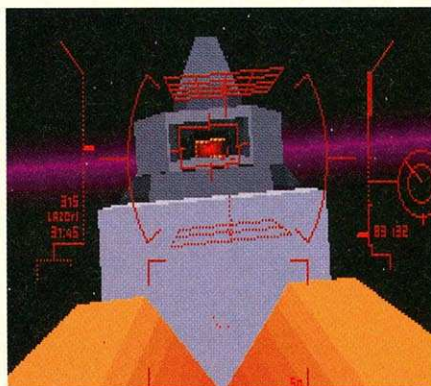
Mit der Maus bestimmst Du die Geschwindigkeit des Raumschiffs und ehe Du Dich versiehst, hast Du abgehoben und fliegst. Nun hast Du ausreichend Zeit, den Ausblick zu genießen. Neben der üblichen Ausstattung hat Inferno das sogenannte Virtual Cockpit, das den Blick auf ein Ziel gerichtet hält, während Du weiterfliegst. Durchaus eindrucksvoll, doch ist gerade der Konsolenfreund Besseres gewohnt.

Ein schrilles Piepen deutet auf den nahenden Feind hin. Über das 3D-Bildschirmraster kannst Du feindliche Raumschiffe schnell ausmachen. Noch einfacher ist es, mit dem (von Elite abgekauften) Scanner zu arbeiten. Das Display zeigt Dir, in welche Richtung Du fliegen mußt, um den Feind abzufangen. Wer damit immer noch nicht zufrieden ist, legt die Hände in den Schoß und aktiviert den Autopiloten. AutoNav1 dockt automatisch an Schiffe oder Raumbasen an, AutoNav3 fliegt Dich zum Ziel und AutoNav2 ist ein Kampf-Autopilot, der Dich geschickt hinter den anvisierten Feind manövriert. Du brauchst nur noch den Feuerknopf drücken.

Im Kampf versagt Inferno erneut. Die Gegner schrumpfen ihre Raumschiffe dösig durchs All und warten seelenruhig auf den Blattschuß. Im Laufe des Spiels wird der Feind zwar aggressiver, doch bremst eine Rakete schnell seinen Tatendrang. Wie gehabt, steht Dir ein großer Waffenarsenal zur Verfügung. Wichtigste Waffen sind drei Typen von Lasern und Torpedos sowie die Megadeath-Kanone. Die nötige Energie für die Kämpfe bekommst Du durch herumfliegende Kapseln, durch die Du einfach hindurchfliegst oder indem Du die P-Taste drückst. Auch Dein Waffenarsenal möbelst Du so auf. Du kannst die Raumschiffe oder Satelliten, die Du findest, besetzen oder zerstören. Wenn Du Dich auf einem fremden Schiff befindest, zeigt Dir Dein Nav-Computer dessen interne Struktur an.

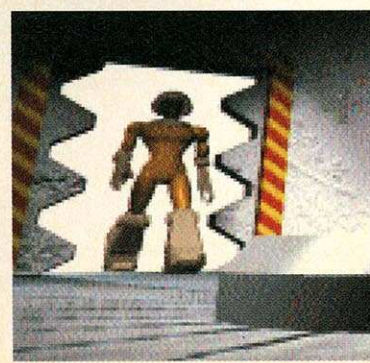
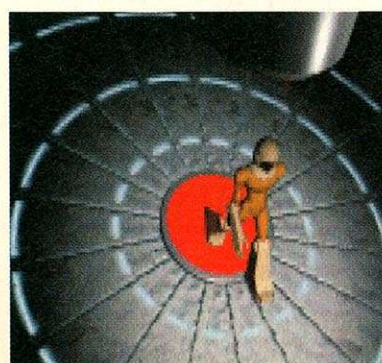
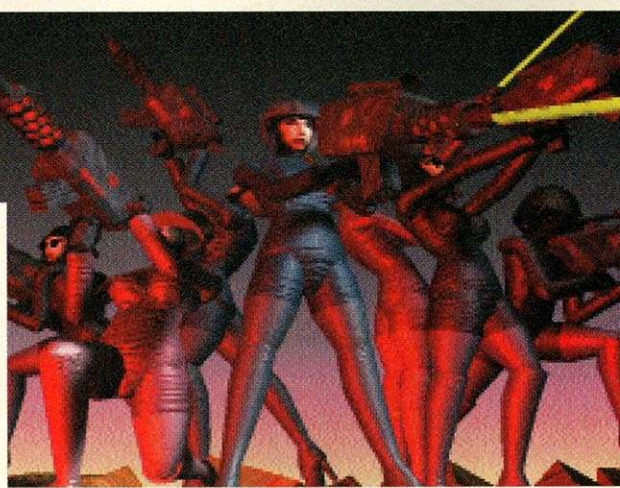
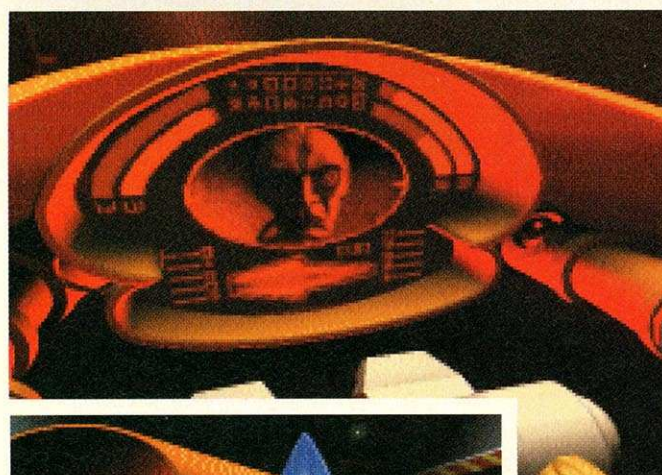
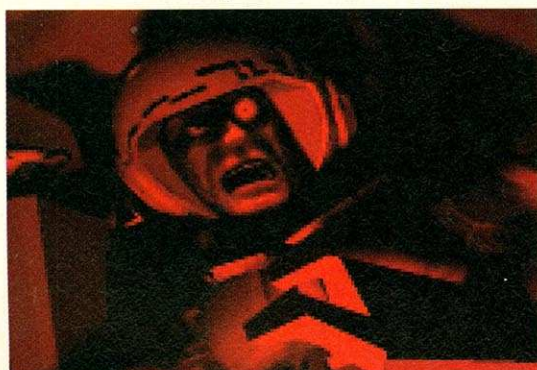
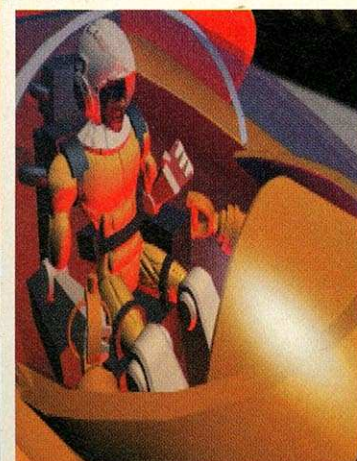
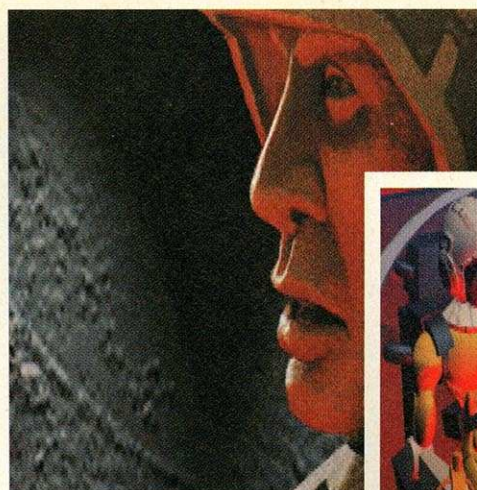
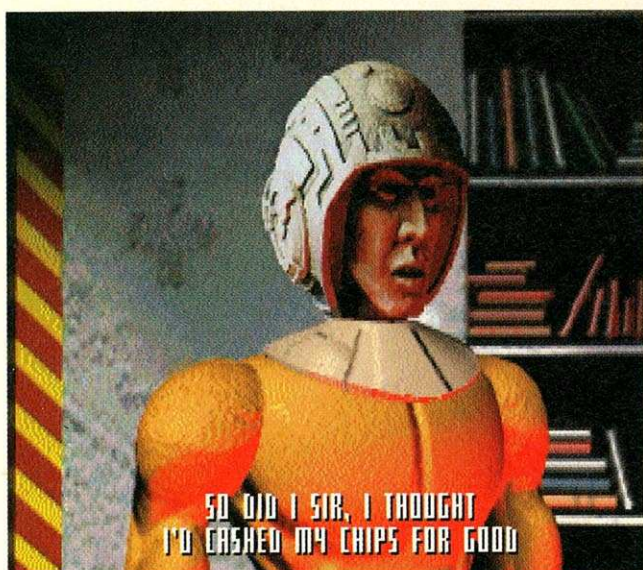
Die Planeten-Einsätze (Missions) sind mit Abstand das Eindrucksvollste, das Geschwindigkeitsgefühl wurde selten besser eingefangen. Tauchst Du zum Beispiel in Gewässer ein, bekommst Du mit Luftbasen und unglaublicher Geschwindigkeitssimulation die besten Animationen dieser Art geboten. Letztlich hängt das grafische Ergebnis jedoch von der Leistungsfähigkeit Deines Computers ab.

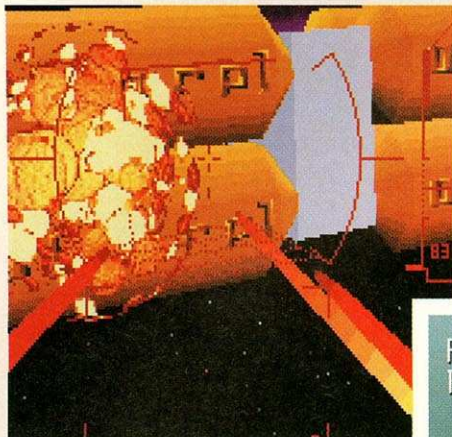
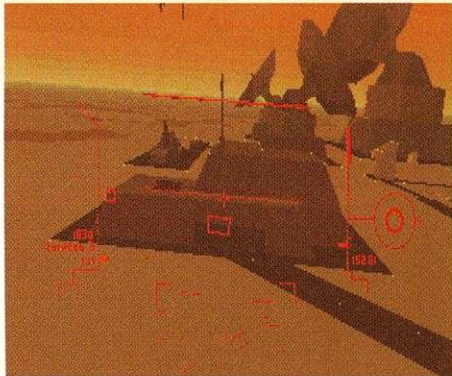
Die Einsätze selbst sind einfach und langweilig - daran ändert auch nichts, daß es davon 700 gibt. Meistens funktioniert alles nach dem immer gleichen Muster: Du verläßt den Stützpunkt, fliegst zu einem Punkt auf der Karte, zerstörst oder besetzt ein Schiff, kämpfst gegen weitere Schiffe und kehrst zurück. Du kannst das Spiel innerhalb der Missionen



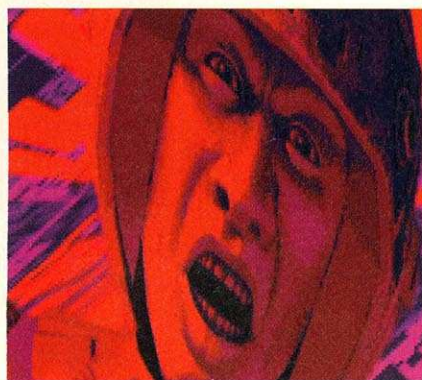
Die Vektor-Grafik mag vielleicht simpel sein, sie ist aber eindrucksvoll. Der Schatten paßt gut und alles bewegt sich sehr geschmeidig.

Die Animationen sehen blendend aus und machen aus Inferno einen Augenschmaus. Leider ist das nicht genug, um das Spiel aus der Mittelmäßigkeit zu retten.





“Die Planetenmissionen sind mit Abstand das Eindrucksvollste des Spiels. Das Geschwindigkeitsgefühl wurde selten besser eingefangen als bei Inferno.”



- abspeichern, so daß Du die oft quälend langen Einzeletappen nicht immer wieder durchspielen mußt.

Problem Nummer Drei

Dein Waffenarsenal ist beeindruckend und läßt dem Gegner kaum eine Chance. Die Kämpfe selbst laufen so ab: Du fliegst langsam auf Dein Ziel zu und wartest, bis die Torpedos bereit sind. Ein kurzer Druck auf die Leertaste und Dein Gegner löst

sich in tausend Teile auf. Zu simpel - obwohl es manchmal nicht mit einem Schuß getan ist.

Aber genug über die Schwächen - es gibt schließlich eindrucksvolle Stärken. Die Grafiken sind fantastisch und brauchen den Vergleich mit keinem Spiel zu scheuen. Auch im Kampf behältst Du jederzeit die Übersicht. Um in den vollen Inferno-Genuß zu kommen, brauchst Du aber einen schnellen PC. Die Einleitung ist großartig und fesselt Dich auch nach mehrfachem Genuß immer wieder. Selbst die Dialoge sind oft spaßig und stellen das einfältige Gefasel vieler anderer Spiele in den Schatten. Der Sound überzeugt ebenfalls und rundet das Spiel ab.

Infernos großes Problem ist jedoch, daß es zu einfach ist. Da leider auch die Einsätze lieblos zusammengeschustert wurden, ist das Spiel eine mehr als durchwachsene Angelegenheit. Traurig für einen Titel, der grafisch so viel bietet.

● STEFAN WIRTH

FULL POWER

TITEL: Inferno
VERLAG: Bomico
KONTAKT: 06107-930100
ENTWICKLER: Ocean
PREIS: ca. DM 120,-

NÖTIGE TECHNIK

386DX; 4MB RAM; CD-ROM Laufwerk, mindestens 10 MB Festplattenplatz für CD-AudioMaus VGA Läuft mit allen gängigen Soundkarten.

KURZ & KNAPP

GRAFIKS

↑ Nahezu unschlagbar.

SOUND

↑ Auch der Sound zählt zum Besten, was zur Zeit auf dem Markt erhältlich ist.

SPIELBARKEIT

↓ Dies ist der Schwachpunkt: Inferno macht vielleicht zwei Stunden Spaß.

AUF EINEN BLICK

Es ist traurig. Ginge es nur um die äußere Erscheinung, hätte ich Inferno mit 90 Prozent bewertet. Da es jedoch so gut wie überhaupt keinen dauerhaften Spielwert hat, kommt es über ein mittelmäßiges Urteil nicht hinaus.

PCPOWER
65%

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

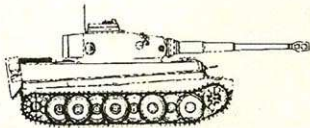
☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)



Tigers on the Prowl

[Tiger auf dem Schleichpfad]
Sehr detaillierte Simulation von Gefechten an der Ostfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (1 Spielzug = 1 Minute, 100m je Hex, d.h. ähnlich angelegt wie Kampfguppe). 500 Waffensysteme, 12 Munitionsarten u.a.m. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (50 Seiten)! Für IBM (VGA): 109,95 DM

Iron Cross

(New World Computing)
Gefechte an der Westfront des II. Weltkrieges auf taktischer Ebene (einzelne Panzer, Infanteriegruppen). Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA): 109,95 DM

Gary Grigsby's

War in Russia Vers. 1.1 (SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Produktion, Truppenführern u.a.m. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 109,95 DM

Operation Crusader

(Avalon Hill)
Die Kämpfe bei Tobruk im Nov./Dez. 1941 auf operativer Ebene (von den V for Victory-Programmierern). Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (Super-VGA): 109,95 DM

Wargame Construction Set 2:

TANKS! Vers. 1.2 (SSI)

Gefechte vom I. Weltkrieg bis zur Moderne auf taktischer Ebene. 21 Szenarien, Szenariumeditor und -Generator. Bei uns mit deutscher Regelübersetzung! Für IBM (VGA): 99,95 DM

Szenarium-Disk 1 für Tanks:
16 neue historische Szenarien aus dem II. Weltkrieg. 39,95 DM
TANKS + Szenarium-Disk 1 zusammen: 130 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen

gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten:

Vorauskasse: 5,90 DM
Nachnahme: 8,90 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

Armada 2525 (Interstel)
für IBM: 79,95 DM
Battles of Napoleon (SSI/Lizenz)
für IBM: 50 DM
Battles of Napoleon Scenario Disk 1 bis 3 (SSI/Lizenz)
für IBM: einzeln je 34,95 DM
1-3 zusammen: 90 DM
Conquered Kingdoms (QQP), Fantasy-Strategie, für IBM: 69,95 DM
Fire Brigade (Panther Games), für IBM, Amiga, ST, Mac: 89,95 DM
Grandest Fleet (QQP),
für IBM (VGA) Disk: 99,95 DM
für IBM (VGA) CD: 99,95 DM
High Command (3'60)
für IBM (mind. 386er, 3MB RAM, Super-VGA): CD-Vers.: 69,95 DM
Disk-Version: 79,95 DM
Pacific War (SSI)
für IBM (EGA): 109,95 DM
Perfect General Bundle (QQP)
für IBM: 109,95 DM
World War II - Battles of the South Pacific (QQP) für IBM: 99,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln:

Action Stations: 25 DM
Battles of Destiny: 17 DM
Battles of Napoleon: 25 DM
Carrier Strike South Pac.: 24 DM
Conquered Kingdoms: 16 DM
Fire Brigade: 25 DM
High Command: 25 DM
Medieval Lords: 18 DM
Pacific War: 25 DM
Second Front: 25 DM
Tanks: 20 DM
V for Victory 4: 25 DM
War in Russia: 25 DM
Western Front: 23 DM
White Death: 25 DM
WW 2 - South Pac.: 23 DM

Multimedia-Nachschlagewerke auf CD-ROM (in Englisch):

Normandy 1944 - The Great Crusade: 99,95 DM
World War II Encyclopedia, European Theatre: 99,95 DM
12 Roads to Gettysbg.: 79,95 DM
World Encyclopedia of Organized Crime: 79,95 DM
Encyclopedia of Western Lawmen & Outlaws: 79,95 DM
Encyclopedia of the JFK Assassination: 79,95 DM
World Encyclopedia of Assassination: 79,95 DM
World Encyclopedia of 20th Century Murder: 79,95 DM
Everywhere USA: 99,95 DM

HaSa Software Applications

HaSa Games

HaSa Games

N E U

Ab Ende Oktober liegt Apogee's offizielle Diskettezeitschrift im Laden.

Monatlich: Die neuesten Spiele, Andeutungen, Tips und Interviews.

Bald: Wacky Wheels
Rise of the Triad
Realms of Chaos
und vieles andere mehr!



HaSa Software Applications
Postfach 414, 9500 AK Stadskanaal.
Niederlande. Tel. 0031 5990 50161

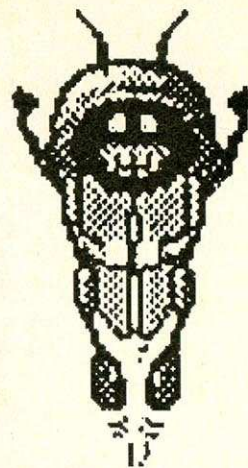
Christian Roos
Lange Wand 3, 86508 Rehling
(08237) 6234

BTX: *ROOS#

CD-ROM	Hardware
Highlights Loros Share CD 1 (600 MB) 9,99 DM 201 Games 4 You 9,99 DM Multimedia Spezial 12,90 DM II (Corel Draw 3.0 dt. (CD-Version) 148,00 DM 3D Animation 38,00 DM 49er Windows Game 38,00 DM All you Can Play 38,00 DM Animation & Sound 19,00 DM Animazing 24,00 DM Clipart Library 38,00 DM Deutsche Bestseller 19,00 DM Deutsche Spiele 19,00 DM DOS Anwendungen 19,00 DM DOS Graphik 19,00 DM DOS Spiele 19,00 DM DOS Tools 19,00 DM DOOM Vollversion 53,00 DM Esoterik 19,00 DM Mega CD-ROM 3 22,00 DM MegaAV 22,00 DM Night Owl's 12 47,00 DM Pagesus 4.0 39,00 DM Programmer Power Tool 38,00 DM Romware Animation 1-5 6 13,00 DM Romware Developer 1-5 6 13,00 DM Romware DOS up to date 1-5 6 13,00 DM Romware Education 1-5 6 13,00 DM Romware Fonts 1-5 6 13,00 DM Romware Games 1-5 6 13,00 DM Romware Graphics 1-5 6 13,00 DM Romware Sounds 1-5 6 13,00 DM Romware Tools & Utilities 1-5 6 13,00 DM Romware Windows up to date 1-5 6 13,00 DM Windows Programs 38,00 DM Erotik CD-ROM's (ab 18 Jahre) Dreamland 49,00 DM Extreme Hot Girls 49,00 DM La Traviata 49,00 DM My Asian Ladies Collection 2 49,00 DM Photo Gallery 49,00 DM Sakura 49,00 DM Stripping Hot Girls 49,00 DM Venus 1-4 6 119,00 DM	Mainboards 80386DX40, 128C, 6xISA, AMD CPU 184,00 DM 80486 Multifrequenz, 256C, 3xVLB, OPTI 173,00 DM 80486 Multifrequenz, 256C, 4xPCI, 3xVLB 226,00 DM 80486 Multifrequenz, 256C, 4xPCI, 2xVLB 226,00 DM Pentium Multiboard, 60/66MHz, 512C, PCI 640,00 DM Pentium Multiboard, 90MHz, 512C, PCI 864,00 DM CPU's 80386DX40, AMD 339,00 DM 80486DX2/66, AMD 399,00 DM 80486DX2/66, Intel 405,00 DM Pentium-60 990,00 DM Pentium-66 1259,00 DM Pentium-90 1344,00 DM Speichermodule SIM 1 MB 72,00 DM SIM 4 MB 264,00 DM SIM PS/2 4 MB 269,00 DM SIM PS/2 8 MB 538,00 DM SIM PS/2 16 MB 998,00 DM Festplatten Fujitsu 2681 TAM, IDE 264 MB 364,00 DM Fujitsu 2682 TAM, IDE 352 MB 429,00 DM Fujitsu 2684 TAM, IDE 528 MB 569,00 DM IBM 3,5" SCSI 1.05 GB 8,6ms 1198,00 DM Graphikkarten Miro Crystal 20SD, 2MB, S3 864 VLB/PCI 399,00 DM Miro Crystal 20SV, 2MB, S3 964 VLB/PCI 565,00 DM Spea V7 Vega, VLB 165,00 DM CD-ROM Laufwerke Mitsumi FX-001D 300 KB/sec 219,00 DM NEC 3Xi, SCSI-2 450 KB/sec 699,00 DM Soundkarten Soundblaster 2.0 komp. 99,00 DM Soundblaster Pro Komp. 160,00 DM Soundblaster 16 Basic 199,00 DM <p>Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Nachnahmegebühr: 7,90 DM</p>

Bestellannahme tägl. 14⁰⁰-20⁰⁰ Uhr

Battle Bugs



**Strategie mit Insekten!
Sierra beschreitet neue
Wege und schickt
anstelle Panzern kleine
Käfer in die Schlacht.**

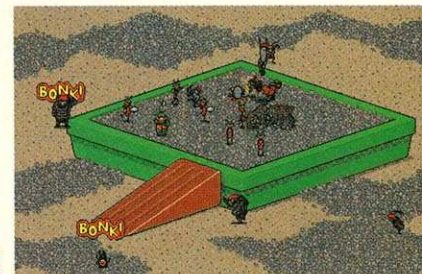


Na, das ist doch wirklich mal eine Überraschung. Aus den ausgelatschten Pfaden der Endlos-Serien (Leisure Suit Larry, Space Quest, Kings Quest,...) endlich ausgebrochen, geht Sierra neue Wege und versucht sich nun auf ungewohntem

Terrain. Und das offenbar mit voller Konzentration, denn "Battle Bugs" ist wohl die Sensation des Spieleherbstes. Wo sonst schweres Geschütz aufgefahren und um Territorialgewinn gefochten wird, geht es hier um essentiellere Dinge wie Pizza oder Sahnetorte.



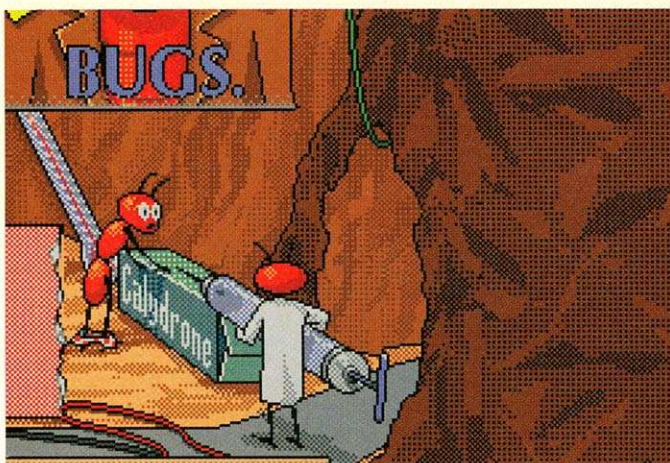
22 Typen verschiedener Kriechtiere ziehen durch 50 Missionen und 5 Trainingseinheiten in den Kampf um Nahrungsmittel aller Art. Eine Mission besteht aus mehreren Kampfzonen, in denen sich irgendeine leckere Speise befindet, die sichergestellt und gegen den ebenfalls gierigen und gleichermaßen heranrückenden Feind verteidigt werden muß. Dein Auftrag besteht darin, den Feind aufzuhalten und auszuschalten. Erst wenn Deine Fahne (grün) auf dem Lebensmittel weht und der Gegner (rot) durch entsprechende Schwächung keine Chance mehr hat, dir die Nahrung abspenstig zu machen, ist die Mission erfolgreich



Zwei Spieler

Die schärfste Kritik an Battle Bugs ist, daß der Spieler nichts mehr zu tun hat, wenn er die 50 verschiedenen Einsätze hinter sich gebracht hat. Er kennt dann nämlich sämtliche Tricks und Strategien, die nötig sind, um einen Kampf zu gewinnen. Glücklicherweise kennt Sierra aber eine Lösung: die Firma hat nämlich die Möglichkeit eingebaut, daß zwei Spieler zugleich spielen können. Dadurch vervielfachen sich die Möglichkeiten, einen Kampf zu gewinnen. Das Szenario ändert sich auch.





Links: Die Wanzen befassen sich hier mit Erdnüssen, die mit Schokolade und Minze überzogen sind (ekelhaft!). Bei dieser Mission trifft Du eine besonders fiese, bewaffnete Wanze, auf die Du alle Deine Bomben werfen solltest.



beendet.

Bei "Battle Bugs" überlebt nur der, der sowohl in geistiger als auch in körperlicher Hinsicht am stärksten ist. Für uns mag ein herumliegendes Stück Salami ohne Bedeutung sein, für Insekten bedeutet es jedoch auf Dauer ausreichend Nahrung.

Dein Insektenheer besteht aus allerlei Getier, das mit individuellen Eigenschaften und Fähigkeiten ausgestattet ist. Die Ameise ist äußerst beweglich und kann Bomben auf den Gegner werfen. Schlecht sieht es aber mit ihren Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten aus. Grashüpfer hingegen haben ganz ausgezeichnete Angriffswerte, da sie sehr schnell an ihrem Ziel angelangt sind. Auf Dauer jedoch versagen sie aufgrund fehlender Widerstandskraft im lange andauernden Kampf. Es kommt also auf die richtige Kombination an.

Der Einsatz der Einheiten muß sorgfältig geplant und die entsprechende Taktik wohlüberlegt sein. Nur so kommst Du ans

Ziel.

Zuerst mußt Du Deinen Truppen einen Weg durch das unwegsame Terrain bahnen, denn alles, was Deine Armee aufhalten könnte, solltest Du möglichst umgehen. Deine Truppe bewegt Du durch einfaches Anklicken. Die Steuerung ist bei Sierra wie immer komfortabel. Es erscheint ein Auswahlbildschirm, der Dir alle Möglichkeiten offenhält: Du kannst Bomben werfen, jede Kreatur innerhalb eines gewissen Radius angreifen oder einfach irgendeinen Feind angreifen und beispielsweise eine Motte als Träger benutzen.

Der Clou dabei ist, daß der Spielablauf in dieser Planungs- und Kommandophase gestoppt wird und Du in Ruhe neue Befehle geben kannst. Mit anderen Worten: Du planst Deine Aktionen völlig selbständig und unabhängig vom Gegner. Äußerst innovativ. Die Kampfhandlungen selbst laufen in Echtzeit ab und wurden sehr nett animiert.

In diesem ganzen Wirrwarr aus Insekten, Essensresten und Taktik haben es die Programmierer geschafft, genügend Raum für eine gehörige Portion Humor freizuhalten. Wenn Dir die fette, gelbe Queen Elizabug einen Orden anhängt oder sich ein paar Käfer auf einem alten Stück Pizza prügeln, bleibt kein Auge trocken.

Da "Battle Bugs" auch grafisch und im Bezug auf den Sound (jedoch nur mit entsprechender Standard-Soundkarte) ein wahrer Augen- und Ohrenschmaus ist, kann ich Euch nur raten, in den nächsten Software-Laden zu gehen und dieses Spiel zu kaufen. Wirklich originelle und innovative Strategie ist immer noch zu selten, als daß Ihr an einem Spiel wie "Battle Bugs" einfach so vorbeigehen könnt. Ihr werdet viel Spaß daran haben. Garantiert!

● STEFAN WIRTH

FULL POWER

TITEL: Battle Bugs
VERLAG: Sierra
KONTAKT: 06107 930 100
PREIS: Ca. 130,- DM

NÖTIGE TECHNIK

386er; 2MB RAM; SVGA-Grafiken;
Maus; DOS 5.0, 8MB HD Space.
Unterstützt: SoundBlaster, Adlib
und weitere kompatiblen Karten.

KURZ & KNAPP

GRAFIKS

↑ Durch SVGA-Grafiken strahlt alles in den beeindruckendsten Farben.

SOUND

↑ Unter Einsatz der richtigen Soundkarte kann nichts mehr schiefgehen.

SPIELBARKEIT

↑ Auch hier gibt es nichts auszusetzen. Sierras Meisterstück.

AUF EINEN BLICK

Das beste Strategiespiel seit Jahren und wer hätte das gerade von Sierra erwartet. Wir sind bereits jetzt gespannt auf die vielen Plagiate, die uns in den nächsten Monaten ins Haus flattern werden.

PCPOWER
82%

**"Battle Bugs kann
wirklich jeder
spielen, doch
überzeugt Euch
selbst"**



Oben: Je mehr Kämpfe Du gewinnst, desto mehr Medaillen wird Dir Königin Elizabug ans Revers heften.

Dreamweb

So sieht es aus, wenn Du stirbst. Glück und Leid liegen eng beieinander.



Schauplätze:



Sparky's Bar: Hier arbeitest Du. Am Anfang wirst Du rausgeschmissen, doch zu guter Letzt bekommst Du doch noch Dein Geld.



In dieser Szene kommt es auf schnelle Reaktionen an. Wenn Du Gewalt anwendest, geschieht das selbstverständlich alles zum Wohle der guten Sache.



Die Wohnung Deiner Freundin ist ordentlicher als Deine eigene Bude. Schau Dich doch mal in der Küche um.



Eines Deiner Opfer versucht, in seinem Flugzeug zu entkommen. Es kommt natürlich nicht sehr weit.

Lust auf blutigen Horror? Dann liegst Du bei Dreamweb richtig. Stephan Wirth, der Träumer unserer Redaktion, hat sich Empires neuestes Abenteuer vorgenommen und weiß Erstaunliches zu berichten.

Dreamweb kennt von der ersten Sekunde an kein Pardon. Das Spiel fesselt Dich und Du mußt aufpassen, daß Du nicht zu tief in den Strudel unerklärlicher Ereignisse gerätst.

Träume und Sünden

Das Gerüst des Spiels ist eine phantastische Geschichte. Das Handbuch führt Dich in die Handlung ein - in Form eines Tagebuchs, das ein geistig verwirrter Mensch hingekritzelt hat. Ryan heißt unser Held und seine Geschichte ist tragisch. Das Tagebuch strotzt von versteckten Hinweisen und führt Dir das Grauen vor Augen.

Die Geschichte ist abstrus: Die Träume aller Menschen werden vom Dreamweb (Traum-Gewebe auf deutsch) zusammengehalten, dem kollektiven Unterbewußtsein aller Träumer. Es ist damit der heimliche Herrscher der Zivilisation und wird von sieben Personen geleitet, die jeweils einen Knoten des Netzes in der Hand halten. Deren Stärken und Schwächen bestimmen das Schicksal unserer Erde. Stirbt einer dieser Knotenhalter, geht die Verantwortung auf einen anderen Menschen über. Die Meinungsvielfalt innerhalb des Netzes ist also gewährleistet. Aber wie das Schicksal



so spielt, erringt eine geheimnisvolle, böse Macht die Herrschaft über das Dreamweb und die Erde gerät in Gefahr. Du schlüpfst in diesem Spiel in die Rolle von Ryan und hast die Aufgabe, das Böse aufzuhalten. Nicht einfach, denn auch Deine Träume werden gesteuert.

Aus der Vogelperspektive blickst Du in diesem Spiel auf eine einsame, bedrohliche Landschaft, in der es ständig zu regnen scheint. Das Bild ist klein, Einzelheiten sind schwer zu erkennen. Sei vorsichtig mit dem Cursor - einmal zu schnell bewegt und schon hast Du die Szene verlassen. Zum Glück hilft Dir eine Zoom-Funktion. Da Du jede Szene und jeden Raum sorgsam durchsuchen mußt, ist Akribie angebracht. Wie immer in Spielen dieser Art, ist Gründlichkeit das Wichtigste, um letztlich eine knappe Handvoll brauchbarer Hinweise zu finden. Die Schwierigkeit besteht darin, zu entscheiden, was Du in Deinen begrenzten Vorrat packst und was nicht.

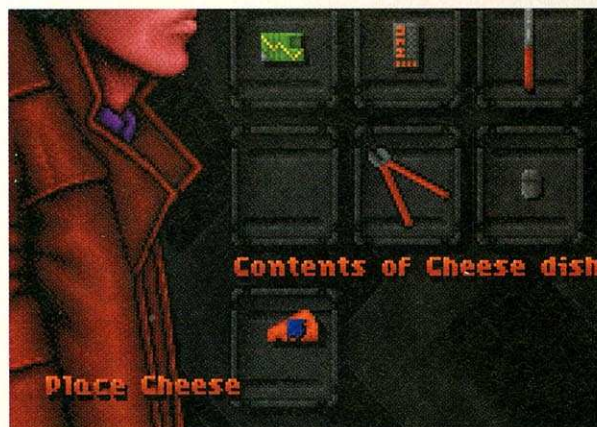
Ein zu kleiner Bildschirm

Trotz des kleinen Bildes haben es die Leute





Unten: Dein Inventar nutzt Du durch einfaches Anklicken und ziehen. Leider ist nur für 30 Gegenstände Platz, inklusive Deiner Kleidung.



Oben: Du solltest auf Ryan selbst klicken, um das Inventar angezeigt zu bekommen. Ist das Badezimmer nicht erstaunlich klein?

von Empire geschaffen, Atmosphäre in das Spiel zu packen. Phantasievolle Animationen hauchen den Personen Leben ein und eine gelungene Sprachausgabe verstärkt den authentischen Eindruck. Wer jedoch Brutalität ablehnt, sollte einen großen Bogen um Dreamweb machen. Das Spiel lebt von Horror-Effekten - Ströme von Blut und abgehackte Gliedmaßen gehören einfach dazu. Da kann es schon mal passieren, daß ein nackter Mann durchs Bild huscht und es Dir in diesem Wirrwarr aus Blut, Sex und Gewalt nicht einmal auffällt.

Wenn Du ein Freund dieser Art von

Spiele bist, ist Dir Dreamweb wahrscheinlich zu simpel. In einer Szene brauchte ich viele Versuche, um an einem Wachmann vorbeizukommen - dabei war die Lösung ganz einfach: Ich brauchte ihn nur zu erschießen. Einige Rätsel sind auf diese Weise einfach zu lösen, doch im Laufe des Spiels bekommt das Ganze einen schon abstrusen Anstrich. Zum Glück ist die Handlung linear aufgebaut, so daß Du schnell weiterkommst. Die Rätsel sind für meinen Geschmack enttäuschend. Da auch das unpraktische Interface nicht über ein "ausreichend" hinauskommt, kann ich das Gesamtspiel leider nicht so positiv bewerten, wie ich es aufgrund des ersten Eindrucks vorhatte. Die Grafiken und die Atmosphäre sind jedoch über jeden Zweifel erhaben. Selten hat ein Spiel so viele unterschiedliche Emotionen geweckt wie Dreamweb. Wenn Du Lust hast, Dich auf einen rasanten Horrortrip ohne Tabus einzulassen, dann kann ich Dir Dreamweb nur empfehlen.

• STEFAN WIRTH

"Trotz des zu kleinen Bildschirms, strotzt jede Szene von Atmosphäre. Du kannst kaum abwarten, was als nächstes geschieht."

Dieses System hilft Dir, unbeschadet durchs Spiel zu kommen.



FULL POWER

TITEL: Dreamweb
VERLAG: Bomico
KONTAKT: 06107-930100
ENTWICKLER: Empire
PREIS: ca. DM 120,-

NÖTIGE TECHNIK

386er ; MS-DOS 3.0; 25 MB;
Festplattenplatz; Maus;
Tastatur Läuft mit SoundBlaster-Karte

KURZ & KNAPP

GRAFIK

↑ Viel Spannung und gute Animationen.
↓ Details sind nur schwer zu erkennen. Der Gesamteindruck wirkt überholt.

SOUND

↑ Fantastischer Sound und großartige Effekte.
↓ Etwas mehr Abwechslung wäre angebracht.

SPIELBARKEIT

↑ Die Handlung ist gut.
↓ Zu linearer Ablauf und enttäuschend leicht.

AUF EINEN BLICK

Es hängt von Deinem persönlichen Geschmack ab, ob Du Dreamweb magst. Mich als Horrorfan spricht besonders die düstere Atmosphäre und die unkonventionelle Gruselhandlung an. Wer jedoch ausschließlich auf knackige Rätsel steht, sollte Dreamweb lieber nicht kaufen.

PCPOWER
79%

STAR

CRUSADER



Oben: Hier siehst Du den Kommandanten Ferrand in der Einleitungsszene. Nett gemacht!



Ist Star Crusader die angekündigte Revolution auf dem Gebiet der Flugsimulatoren? Stephan Wirth nimmt das neue Weltraum-Abenteuer unter die Lupe.

So sieht das Cockpit aus. Hier sind die Anzeigergeräte für Kraftstoff (F), Maschinenleistung (E), Stärke des Laserstrahls (L) sowie für die angestrebte und tatsächliche Geschwindigkeit. Das Fadenkreuz wird zum Steuern und Zielen eingesetzt. Die rote Anzeige markiert das Ziel, sobald es in Reichweite ist. Die Monitore sind hier in der Grundeinstellung zu sehen.

Links: Auf dem Radargerät kannst Du sehen, ob sich Raumschiffe nähern. Wenn ein Symbol direkt in Deinem Fadenkreuz ist, dann befindet es direkt vor Dir.

Mitte: Zielsprache. Zeigt die Identität des Ziels und die Entfernung. Das Fadenkreuz hilft Dir, Dein Ziel anzusteuern, das durch einen orangefarbenen Punkt gekennzeichnet ist.

Rechts: Schadensanzeige. Beschädigte Systeme werden detailliert dargestellt. Grün: leichter Schaden, Gelb: mittlerer Schaden, Rot: schwerer Schaden.

Flugsimulatoren und kein Ende! Was kann uns dieses ausgelutschte (ich meine das nicht negativ!) Thema noch bieten? Die meisten Fliegerabenteuer finden im Weltraum statt. Eingebettet in die immer gleiche Geschichte vom bösen, machthungrigen Imperium, das sein Schreckensregime auf das Weltall ausdehnen will und dem nur eine kleine Schar aufrechter Helden gegenübersteht, übernimmt der PC-Spieler, also Du, das Kommando und fliegt Einsatz um Einsatz gegen die Finsterlinge.

Am besten wurde diese Geschichte von der Firma LucasArts verarbeitet, die es jedoch auch leichter hat als die Konkurrenz. Schließlich sind die Figuren der Helden und Bösewichter aus den drei Star Wars-Filmen bekannt und die Fangemeinde konnte über zwanzig Jahre bei der Stange gehalten werden. Die Abenteuer X-Wing, Tie Fighter (reine Flugsimulatoren) und Rebel Assault (kombiniert mit imposanten Handlungs- und Actionelementen und daher auch mein persönlicher Favorit) sind daher aus technischer und qualitativer Sicht herausragend und kommerziell sehr

erfolgreich.

Ohne solche Identifikationsfiguren hat es die fliegende Konkurrenz natürlich schwer. Doch auch Spiele wie die Wing Commander-Abenteuer und Privateer (mein Favorit in Sachen Komplexität) konnten Fuß fassen und zählen zu Recht zu den Meilensteinen des Genres. Zusätzlich gibt es noch Simulationen, die versuchten, völlig neue Wege zu gehen und dabei durchweg scheiterten. Besonders hervorzuheben ist in diesem Fall Microprose's gutgemeinter Starlord-Versuch, der sich jedoch im Dickicht aus Strategie-, Handels- und Flugsimulation verdingte und zum qualitativen und kommerziellen Tiefflieger wurde.

Nach dieser kurzen und unvollständigen Marktübersicht willst Du wissen, wo denn nun Star Crusader steht. Die Antwort Irgendwo dazwischen. Denn das Spiel bietet nichts Neues. Die immer gleiche Handlung vom Guten und Bösen im Weltall ist kaum ohne lautes Auflachen durchzustehen. Ansonsten wird viel geflogen, geschossen, taktiert und es werden ellenlange Missionsaufträge ausgegeben. Doch machen wir es uns nicht ganz so einfach, denn Star Crusader

hat doch eine gewisse Besonderheit.

In der netten Einführung, in deren Genuß jedoch nur Besitzer der CD-ROM-Version kommen (alle anderen müssen mit dem Handbuch vorlieb nehmen), läuft ein kurzer geschichtlicher Abriss, der sich auf große historische Ereignisse beruft. Das Britische Empire und das Römische Reich müssen erhalten und mir schlottern fast die Knie, so bierernst geht es auf einmal zur Sache. Die Römer heißen in Star Crusader Gorenese und beherrschen das Gorenische Reich. Sie haben es sich zur Aufgabe gemacht, alle anderen Rassen auf ihre Werte einzuschwören. Moderne Kreuzritter, sozusagen, mit dem Laserschwert in der Hand.

Die anderen Rassen setzen sich erwartungsgemäß aus tumben, unzivilisierten Gestalten zusammen, die dem Ansturm der Gorenese nicht widerstehen konnten. In blutigen Schlachten wurden sie niedergeworfen. Nun scheint die Zeit jedoch reif für einen erneuten Revolutionsversuch der ewigen Verlierer. Müssen die Gorenese um ihre Macht bangen?

Du bist Roman Alexandria, ein

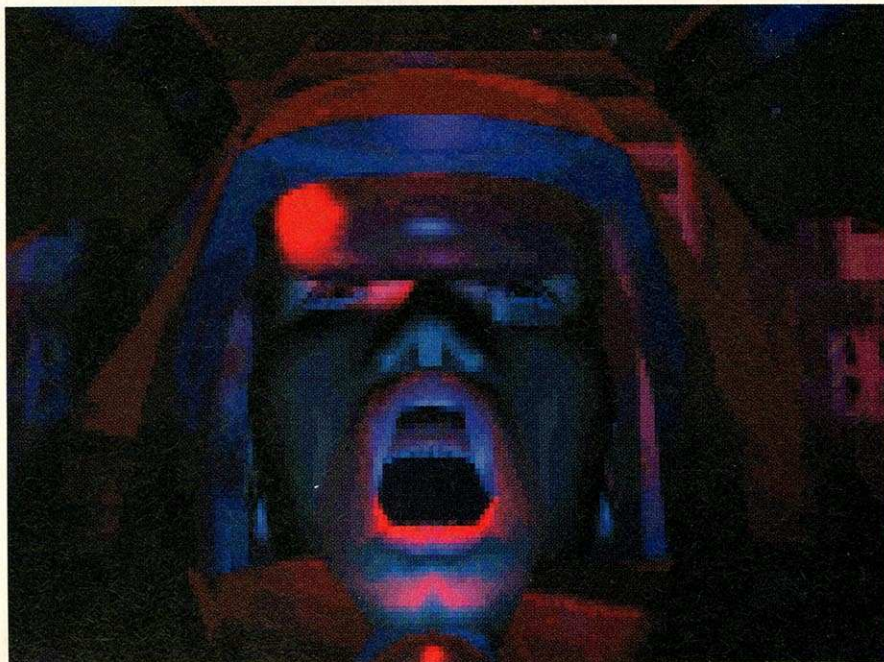


Du bist tot

Todesszene. Hier kannst Du sehen, wie das Schiff in der Einsamkeit des Weltalls explodiert.

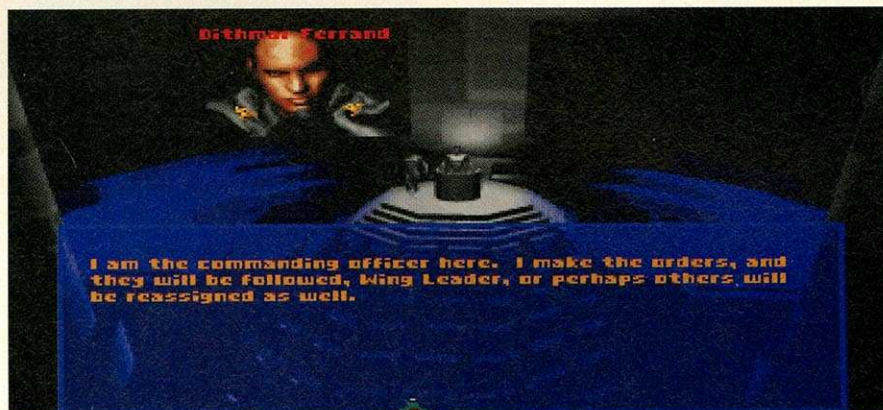


Unten: Die Einleitung informiert Dich über die Geschichte der Expansion des Reiches der Gorenen.



“Diese Geschichte ist die Geschichte von Verrat, Mißtrauen und moralischen Zweifeln.”

hochdekorierter Pilot des Gorenischen Imperiums und vieles wird von Dir, Deinen Moralvorstellungen und Deinen Fähigkeiten abhängen. Denn (und das ist das Besondere bei Star Crusader), Du kannst entscheiden, auf welche Seite Du Dich schlagen möchtest. Du fliegst zwar zu Beginn auf der Seite der Gorenen, kannst aber die Schlacht beeinflussen. Das gibt dem Spiel eine neue und nicht uninteressante Note. Du selbst wirst an den Punkt kommen, an dem Du Dich entscheiden müßt, ob Du den Gorenen helfen möchtest oder Dich auf die Seite der Rebellen schlägst.



Du kannst Dir eines von elf Raumschiffen aussuchen, die mit den klassischen Waffen ausgestattet sind und dennoch individuelle Komponenten haben. Die 104 Missionen werden Dir ausführlich vorgestellt. Angenehm bei Star Crusader ist, daß Du jederzeit freie Hand hast. Du drückst jedem Einsatz durch Deine Entscheidungen Deinen eigenen Stempel auf.

Kommen wir nun jedoch zum wichtigsten Punkt jeder Flugsimulation, den eigentlichen Einsätzen. Star Crusader überrascht durch große Vielfalt. Du fliegst durch Nebelbänke und Asteroidenfelder und lieferst Dir Duellen mit dem Gegner. Neben der fast kinderleichten Steuerung und der Übersichtlichkeit macht es Spaß, die abwechslungsreichen Einsätze zu fliegen. Die eindrucksvolle 3D-Technologie und die ruckelfreie Grafik sind erfreulich und sorgen dafür, daß Star

Die Raumschiffe



Dein Kampfschiff, der Scorpion



Das Samurai-Schiff



Der Zemur-Kämpfer, Harbinger



Der Mazuman



Das Amien's Starwolf Schiff

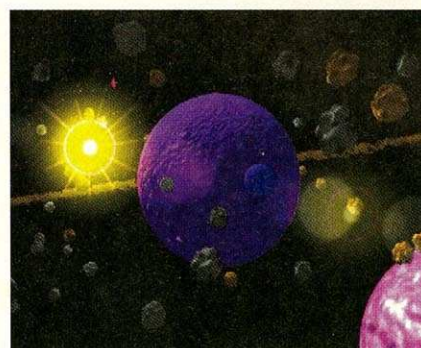


Der böse Avenger von Nomen



Das Kampfschiff der Piraten

Du kannst alle Raumschiffe im Simulator betrachten. Du kannst dort ihre technischen Merkmale erfahren und ihre Leistungsmerkmale festlegen.



Crusader nicht zum Sturzflug ansetzt.

Neben der Möglichkeit, Dich für eine der Kriegsparteien zu entscheiden, bietet Star Crusader wenig Neues. Aber wer weiß schon einen Weg aus den ausgetretenen Pfaden der PC-Weltraumkämpfe? Zwar braucht sich Star Crusader nicht vor X-Wing zu verstecken, doch reicht das Spiel nicht an die besten dieses Genres heran. Rebel Assault hat die besseren Story-Elemente, Tie-Fighter ist grafisch stärker und Privateer verbindet ebenso wie Wing Commander die Vorzüge von interstellaren Handelselementen mit kampfbetonten Einsätzen.

So ist das Gesamtergebnis für Star Crusader zugleich erfreulich und niederschmetternd. Die Aussicht, sich für eine der beiden Parteien zu entscheiden und solide bis herausragende Grafik- und Simulations-Elemente reichen nicht mehr aus, einen Flugsimulator an die Spitze zu katapultieren. Was bleibt, ist ein solider Platz im gehobenen Mittelfeld und die Erkenntnis, daß LucasArts mit Rebel Assault vermutlich auf dem richtigen Weg war. Star Crusader jedenfalls führt die Weltraumflugsimulationen garantiert nicht aus der kreativen Sackgasse.

● STEFAN WIRTH

FULL POWER

TITEL: Star Crusier
VERLAG: Gametek
KONTAKT: 02161 81900
PREIS: Ca. 120,- DM

NÖTIGE TECHNIK

min. 486erSX-33, 4MB RAM, 537 Kb freier Speicher. Ein Joysticks ist empfehlenswert. Das Spiel unterstützt alle gängigen Soundkarten.

KURZ & KNAPP

GRAFIKS

↑ Absolut ruckelfrei. Grafisch ist Star Crusader hervorragend gelungen.

SOUND

↓ ↑ Bekanntlich sorgt gezielt eingesetzte Musik für die dramaturgische Steigerung.

SPIELBARKEIT

↑ Selten so komfortabel geflogen.

AUF EINEN BLICK

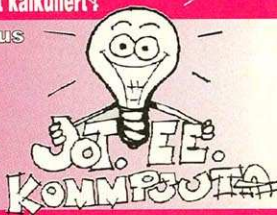
Star Crusader bietet moderne Flugsimulation pur. Innovationslos, jedoch solide in jeder Hinsicht, fliegst Du Deine Einsätze und kannst dabei entscheiden, welcher Seite Du unterstützt. Die Einführung nur auf der CD-ROM anzubieten und den Floppy-Spieler mit dem Handbuch abzuspeisen, empfinde ich persönlich als eine Frechheit.

PCPOWER
82%

Downtown Games ist jetzt JE-Computer
neue Preise - knallhart kalkuliert!

Leichtpreise aus
Berlin

just...
jünger



Highlights

11/94

NHL Hockey '95 CD	79,-
Sam & Max dt. CD	89,-
System Shock	79,-
Privateer+Strike Commander CD!	99,-
1MB Simm	67,-
4MB Simm/ PS/2	269,-
540MB Festplatte	475,-
CD-ROM Mitsumi FX001D	249,-
486DX2-66 Mainboard	549,-

Spiel des Monats

Hattrick



Bundesliga Manager

Auf dieses Spiel haben alle gewartet. Das unbedingte Muß für jeden Fußballfan. Kämpfe Dich hoch von Liga zu Liga, zeig es den anderen und mach es besser als das Original... werde Meister !!!

nur **DM 79,95**

PC Disk 3.5"

1942 Pacific Air War	dA	89
Across the Rhine	dV	89
Alone in the Dark 2	dV	89
Al-Quadim	dV	75
Amored Fist	dV	79
Chartbreaker	dV	79
Chessmaster 4000t	eV	69

Colonization dV 89

Day of the Tentacle	dV	85
Dessert Strike	eV	79
Die Siedler	dV	89
Erben der Erde	dV	79
F14-Fleet Defender	dA	95
Fifa International Soccer	dV	69
Flight Simulator Scen. ab	dV	49
Fritz 3 Schach	dV	149
Indy Car Racing	dV	59
Indy Car Circuits	dA	35
Ishar 3	dV	85
Mad News	dV	79
Magic of Endoria	dV	85
Mechwarrior 2	dA	79
Micro Machines	dA	69
Overdrive	dA	59
Overlord	dA	79
Pizza Connection	dV	79
Quest for Glory 4	dV	69
Reunion	dV	75
Robinson's Requiem	dV	65
Sim City 2000	dV	79
Star Trek 2	dV	85
Sternschweif	dV	79
Subwar 2050	dA	89
Superhero League	eV	75
System Shock	dV	79
The Chaos Engine	dA	59
The Elder Scrolls	eV	79
Tie Fighter	dV	89
T.F.X.	dA	79
Ultima 8 - Lost Vale	dV	69
Wing Commander Armada	dA	69

Erotik CD-ROM

My Asian Ladies I/II je	39
Total Fantasy (3750 Gifs!)	69
Natalie privat	89
Pin up Girls deluxe	79
Strippoker (Windows)	49
Winner takes all (Windows)	89

PC CD-ROM

Alien Legacy	dA	69
Anstöß World Cup Edition	dV	79
Battle Isle2 + Data	dV	129
Beneath a steel sky	dV	85
Bloodnet	dV	69
Civilization + Railroad Tyc. del.	dA	59
Dark Legions	eV	69
Day of the Tentacle	dV	89
Diggers	dV	69
Empire deluxe	dV	79
F1 - Pole Position	dA	79
Falcon Gold Edition	dV	99

Fifa int. Soccer dV 69

F1 Grand Prix + Leader Golf		69
Gabriel Knight	dV	79
Heimball 2	dV	79
Hurra Deutschland	dV	69
Joysoft Classics	dA	59
King's Quest 1-6	d/e	79
Lands of Lore	dV	89
Larry 1-5 Compilation	dV	89
Lilil Divil	dA	79
Mad Dog Mc Cree 2	eV	85
Mad News	dA	89

Mega Race dV 69

Myst dA 89

NHL Hockey 95 dA 79

Outpost	dV	79
Rebel Assault	dV	79
Sam & Max	dV	89
Space Quest 1-5	d/e	79
SSN-21 Seawolf	dV	79
Star Control 1&2	dA	49
Subwar 2050 + Data	dV	99
System Shock enh.	dV	89
T.F.X.	dV	99

Theme Park dV 79

U.F.O.	dV	89
Ultima VII Complete	dA	89
Under a killing moon	dV	99
Wing Commander Armada	dA	79

PLAY OFF CD-ROM **DIE ULTIMATIVE VIDEOSPIELE DIMENSION**

THAT SUCKS
MERCHANDISING
BEAVIS AND BUTTHEAD
MANGA
VIDEOS, T-SHIRTS
COMICS, POSTERS

SEGA
MEGA DRIVE

SNES

JAGUAR
ATARI 64 bit

Besuchen Sie unser Ladengeschäft
Vorleihen von Videospielen

Wilmhelm Kraut Str. 14 / 72336 Balingen
Tel. 07433 / 4737 Fax 07433 / 382192

Porno + Verpackung 8,- DM
Versand per NN



Versand für Hard- und Software
Bestellannahme Mo-Fr 9.30 - 18.30
IBM/Komp., über 1.000 Artikel lieferbar z.B.

3.5" Disks IBM/Komp.

1942 Pacific Air War	dA	99,95
AnstossWorld Cup	dt	65,95
Battle Bugs	e	69,95
Big Sea dt		75,95
Deamonsgate	dA	59,95
Der Clou	dt	89,95
Die Siedler	dt	85,95
Elder Scrolls: Arena	e	79,95
F 14 Fleet Defender	dA	105,95
Garfield Screensaver	dt	85,95
HURRA Deutschland	dt	79,95
Nomad	dA	65,95
Pacific Strike	dA	95,95
Pinball Fantasies	dt	69,95
Pizza Connection	dt	89,95
Privateer	dA	99,95
Reunion	e	79,95
Robinson Requiem	dt	69,95
Sam & Max	dt	99,95
Space Simulator	e	99,95
T.F.X.	e	89,95
The Blue & the Gray	dA	79,95
Tie Fighter	dA	95,95

CD-Rom

Al-Quadim	e	79,95
Betrayal at Krondor	dt	79,95
Burning Steel	dt	99,95
Central Intelligence	dA	89,95
Corridor 7	dt	59,95
Dark Sun-Shatt.Land	dt	95,95
Elite II	dt	75,95
Falcon Gold	dA	79,95
Fantasy Empires	dt	79,95
Gabriel Knights	dt	95,95
HURRA Deutschland	dt	79,95
Larry 6	e	79,95
Nomad	dA	65,95
Pirates	dA	39,95
Reunion	dA	95,95
Schicksalsklinge DSA	dt	79,95
Space Hulk	dt	95,95
Spaceship Warlock	e	95,95
SSN21 Seawolf	dt	95,95
Strike Commander	dA	99,95
Theme Park	dt	95,95
U.F.O.	dt	105,95
World Cup '94	dA	75,95

dt=Deutsch/dA=deutsche Anleitung/e=englisch

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:
Peter Liebermann, Bahnhofstr. 77a, 82284 Grafath
Tel. 08144/8353; Fax: 08144 98275

Versandkosten: Inland +8,-, Nachnahme zuzügl. 3,- DM
Versandkosten: Ausland +20,- DM, nur Vorkasse EC-Scheck
ab 240,- DM Software Bestellung - Portofrei (nur Inland)
Irrtümer vorbehalten

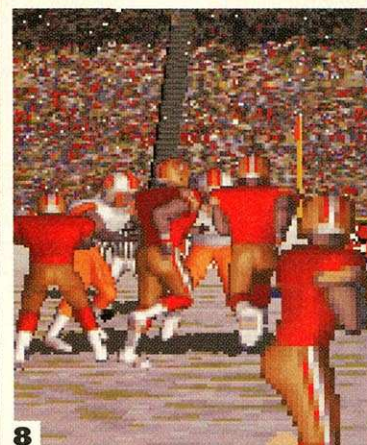
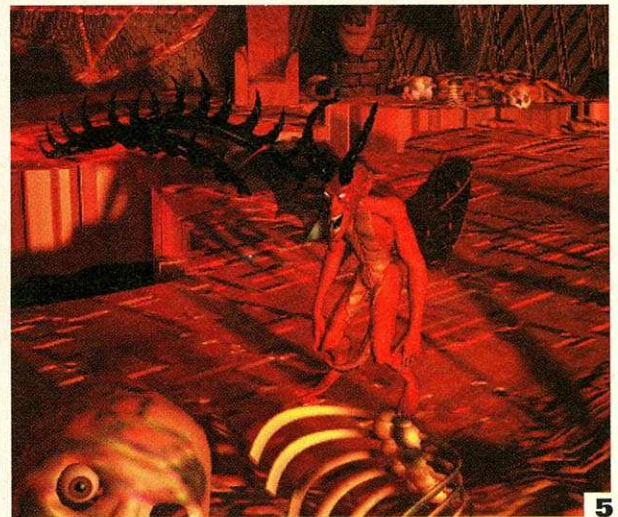
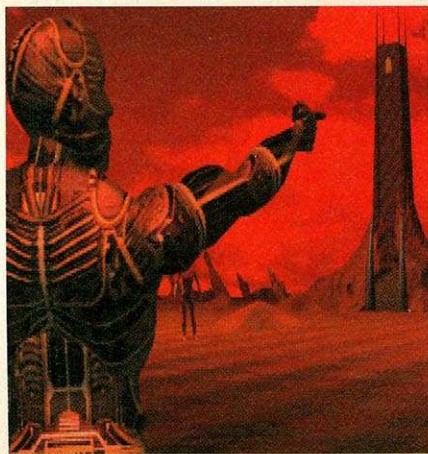


Hard & Software

JE Computer - Inhaber Jens Enders
Stubenrauchstr. 73 - 12161 Berlin-Friedenau
(3 Minuten vom U-Bhf. Friedrich-Wilhelm-Platz)

24-Stunden Bestellannahme

10:00 - 18:00 Uhr
030- 859 32 19
030- 852 80 42
18:00 - 10:00 Uhr
0172- 83 72 001
Fax: 030- 852 80 94



1. & 12. *Cyberwar* (Action) von Sales Curve Interactive, ab Dezember. (Siehe Preview)
2. & 9. *The Journeyman Project Turbo* (Raumabenteuer) von US Gold, ab November.
3. & 11. *Ticonderoga* (strategische Kriegssimulation) von Mindscape /The Software Toolworks, ab November.
4. *Dominus* (Fantasy) von US Gold, ab November/Dezember.
5. *Hell* (Erwachsenen-Adventure) von Gametek, ab November.
6. *Chaos Control* (Shoot'em-Up) von Infogrames, ab November.
7. *Iron Cross* (strategische Kriegssimulation) von US Gold, ab November.
8. *Ultimate Football* (American Football) von MicroProse, erhältlich.
10. *Zephyr* (Shoot'em-Up) von US Gold, ab November.

Pentium Parade

Als sich am 4. September in London der Vorhang zur European Computer Trade Show (ECTS) hob, war es erneut der PC, der im Rampenlicht stand. Philip Paisnel berichtet über den Lärm, die Massen und die zahllosen Neuerscheinungen, deren Test uns in nächster Zeit leider viel Arbeit machen wird.

Das Business Design Center Islington in London war wieder einmal Schauplatz für das bunte Volk aus Journalisten, PR-Damen und Schaulustigen. Dieses Jahr sprengte die viertägige ECTS fast die Messehallen, denn neben Shows der Softwarehäuser fanden sich zahlreiche Zelte, Restaurants und sogar eine Brauerei. PC Power war natürlich dabei und hat mit seinen Spionen die Stände von Ocean, Psygnosis, EA, MicroProse, Virgin und die der vielen kleinen Softwareproduzenten infiltriert.

Auch in diesem Jahr konnte noch kein anderer Gerätetyp dem PC das Wasser reichen. Die 16bit-Geräte von Sega und Nintendo sind technisch so gut wie am Ende und Sony hielt seine mit Spannung erwartete PlayStation gut vor neugierigen Journalisten versteckt. Die größte Bedrohung für den 486er PC ist sein Nachfolger, der Pentium-Rechner, dessen Rechenleistung immer mehr Spiele voraussetzen. Bei Electronic Arts (EA) z.B. degradierte das Spiel Magic Carpet mit seiner SVGA-Auflösung einen 486er zu einer lahmen Krücke.

Der Trend geht zum Pentium

Alle neuen Titel laufen zwar noch auf 486er-Rechnern. Doch der stärkere Bizeps des Pentium holt mehr aus der Software heraus - etwa mehr Animationsphasen pro Sekunde (Iron Angel) oder mehr Spielstärke (Chessmaster). Die Optimal-Ausstattung ist aber leider fast unerschwinglich - ein PC, auf dem Magic Carpet (SVGA im Vollbild mit Reflektionen) optimal läuft, würde rund 5000 DM kosten. Glücklicherweise gab es aber genug andere Spiele, die auch auf einem 386er oder 486er laufen.

EA kann man vorwerfen, daß es leicht ist, mit Pentium-Spielen Eindruck zu schinden, wenn sich der überwiegende Teil der Konkurrenz noch mit 486ern zufrieden gibt. Das Ergebnis ist jedoch erstaunlich. Von den zehn großen Titeln der Messe gehen drei auf das Konto von EA: Little Big Adventure, Magic Carpet



Inside the bustling Business Design Centre in Islington, North London.

und Wing Commander 3, in dem Mark Hamill mitspielt.

Einen Bericht über Wing Commander 3 erspare ich mir - es wurde schon zu viel darüber geschrieben. Allerdings haben wir das Kunststück fertiggebracht, Mark Hamill alias Luke Skywalker zum Interview zu bewegen. Auf Seite 46 erfährst Du mehr über seine Mitarbeit an Wing Commander 3.

Little Big Adventure (Seite 26) ist etwas subtiler gestaltet als das Zugpferd Wing Commander 3. Dieses tolle Spiel wurde von demselben Team geschrieben, das auch Alone in the Dark hergestellt hat. (Die Entwickler arbeiteten früher bei Infogrames, heute bei Adeline Software.) Der Einfluß von Alone in the Dark spiegelt sich in den polygonalen Figuren wieder.

Die Hintergrundgeschichte von Little Big Adventure ist so düster wie Orwells 1984: Drei Rassen leben auf der Erde - die Grobbos (eine Elefantenrasse), die Rabibunnies (Verwandte der Hasen) und die Quetches (ungefähr Menschen). Du bist ein Quetch, Dein Name ist Twinsen und Du wurdest auf Citadel Island eingesperrt, weil Du gewagt hattest, die Legende von Sendell zu erzählen. Noch schlimmer: der wahnsinnige Tyrann Dr. Funfrock hat Deine Freundin entführt. Irgendwie mußt Du Deinem Gefängnis entkommen und Deine Liebste retten.

Little Big Adventure brilliert mit 3-D Grafiken, isometrischer SVGA-Grafik und Figuren mit Gouraud-Schattierung. Du kannst mehr als 40 verschiedene Schauplätze mit 50 Gebäuden, Schlössern, Gebirgen und sogar einem Ozean besuchen. Little Big Adventure gibt es voraussichtlich ab November für 130,- DM.

Am beeindruckendsten: Magic Carpet

Das schon erwähnte Magic Carpet war für mich das beeindruckendste Spiel der Messe. Trotz SVGA-Auflösung wirkte die 3-D Landschaft sehr realistisch - ich fand keinen groben Pixel. Allerdings war selbst der P60-Rechner kaum in der Lage, die Anforderungen des Spiels zu erfüllen. Erst mit ausgeschalteten Reflexionen lief Magic Carpet annähernd flüssig. Die Endversion soll auf einem 486DX33, mit 8Mb RAM und in VGA-Auflösung gut laufen - wahrscheinlich aber nur mit halber Bildgröße und abgeschalteten Landschaftsdetails. Für den vollen Fluggenuß wirst Du wohl einen P100 für 5000 DM zulegen müssen.

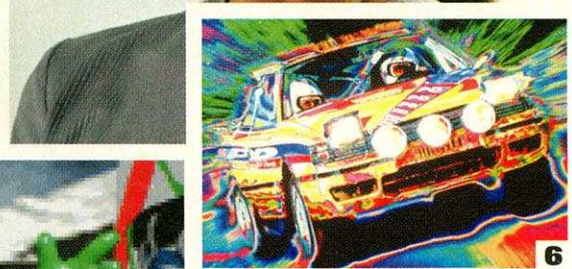
Streng genommen ist Magic Carpet ein Schießspiel. Du kannst im Kampf um Mana gegen den Computer oder einen anderen Spieler antreten. Mana ist die lebensnotwendige, magische Energie, die dem Land entzogen wird. Hast Du genug davon gesammelt, beherrscht Du die Natur und kannst Deinen Gegner mit Erdbeben, Vulkanausbrüchen und Feuer bekämpfen. Wir sind gespannt auf die Endversion.

Natürlich hat EA noch andere Titel in Arbeit: System Shock, eine Ballerei aus der Ich-Perspektive (ab November); Panzer General, eine Kriegssimulation von SSI (ab Dezember); Renegade, ein Raumkampf-Simulator ebenfalls von SSI (ab Dezember); Cyclones, ein butterweich scrollendes Action Adventure (ab November); Bioforge, Origins zweiter interaktiver Spielfilm nach Wing Commander 3 (ab Dezember) und Wings Of Glory, ein Flugsimulator zum 1. Weltkrieg von Origin (ab November). In Vorbereitung ist außerdem Noctropolis,

“Die größte Bedrohung für den 486er PC ist sein Nachfolger, der Pentium-Rechner, dessen Rechenleistung immer mehr Spiele voraussetzen.”

"Little Big Adventure brilliert mit 3-D Grafiken, isometrischer SVGA-Grafik und Figuren mit Gouraud-Schattierung."

1. Bioforge (bio-mechanisches Alone In The Dark) von Electronic Arts, ab Dezember.
2. Cybermaxx von VictorMaxx, Preis ca. 399,-DM, in Kürze erhältlich.
3. Magic Carpet (1001 Nacht/Aladdin-Stil Flugteppich Shoot'em-Up(!)) von Electronic Arts, ab Dezember.
4. Little Big Adventure.
5. Little Big Adventure.
6. Powerdrive (Draufsicht Rally Rennspiel) von US Gold, ab November.
7. Magic Carpet.



ein Abenteuerspiel für Erwachsene, das sich nach Firmenangaben an Themen wie Partnerbeziehungen versucht.

Keine Überraschungen bei Virgin

Auch Virgin bot sehr gute Titel, von denen viele allerdings schon so bekannt sind, daß sie sich schon fast alleine verkaufen. Nimm z.B. Doom 2, NASCAR Racing oder 11th Hour. Nach Überraschungen suchte ich allerdings vergebens. Die meisten Spiele waren schon auf der Frühjahrs-ECTS bzw. im Sommer in Las Vegas vorgestellt worden. Selbst die LucasArts-Abteilung bot wenig Neues.

Sensible Software hat Cannon Fodder 2 (November) und Sensible Golf ("zu Weihnachten") in Arbeit. Cannon Fodder 2 ist die Fortschreibung des ersten Teils, Sensible Golf hingegen ein völlig neuer Titel. Ein Virgin Sprecher erläuterte: "Das Programmier-Team will sicherstellen, daß Du in diesem Spiel wie in der Wirklichkeit Golf spielen kannst. Nicht umsonst sind unsere Leute monatelang zwischen Golfplatz und Entwicklungslabor hin- und hergependelt. Alle Erfahrungen werden in das Spiel eingebaut." Das fertige Spiel soll 72 Löcher haben. Virgin präsentierte außerdem die Disney-Titel Aladdin und Der König der Löwen. Die Lizenzspiele stehen ab Oktober in den Läden. Im Dezember erscheint das an Battletech angelehnte Iron Assault. In dieser

futuristischen Kampfsimulation steuerst Du einen gigantischen Kampfroboter. Die dreidimensionale Spiellandschaft erstreckt sich von Gebirgen über arktische Wüsten bis hin zu Sandwüsten und Städten. Du kannst gegen den Computer oder per Modem gegen einen Mitspieler antreten. Sieht toll aus!

Sony hielt sich bedeckt Sonys Einstieg in den Multimedia-Markt ist bemerkenswert. In Zusammenarbeit mit Psygnosis kreierte die Firma die PlayStation, eine möglicherweise zukunftsweisende 32bit-CD-Maschine. "Großartig" lautet das Urteil der Fachwelt. In Japan sollen die ersten Geräte schon zu Weihnachten auf den Markt kommen, in Europa erst im Frühjahr. Es sieht also so aus, daß der PC eine schlagkräftige Spiel-Konkurrenz bekommt. Leider konnte die Presse die Wundermaschine nicht unter die Lupe nehmen. Zehn Sekunden lang durfte ich auf den Bildschirm schauen - das war's. Böse Augen munkelten, das Gerät sei nur eine Attrappe gewesen.

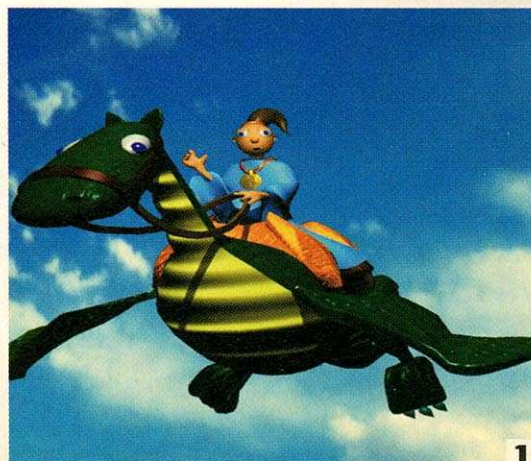
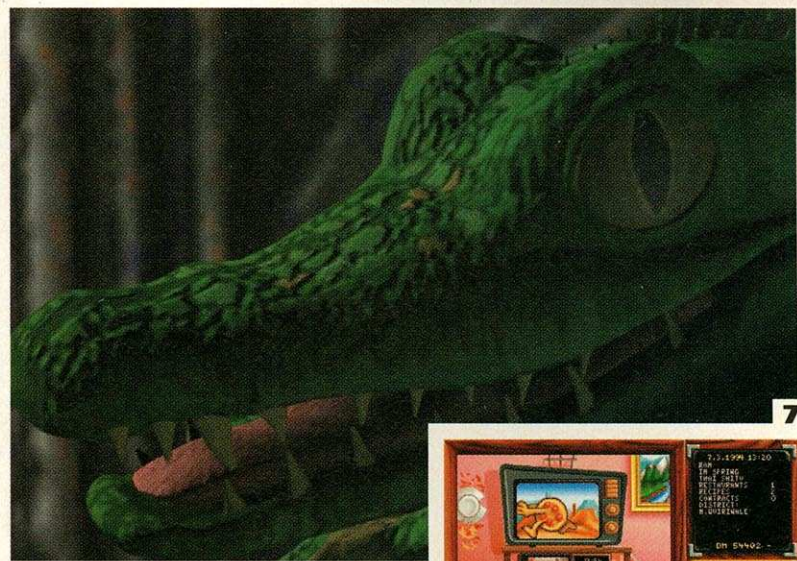
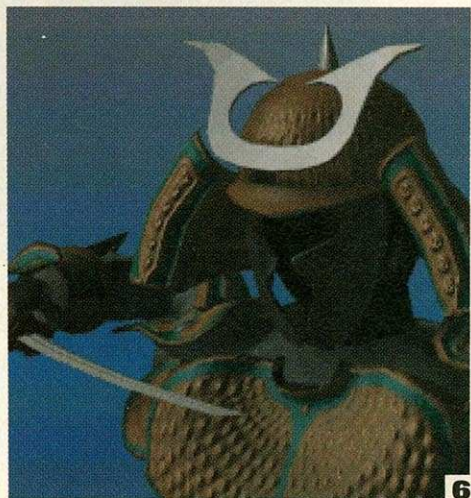
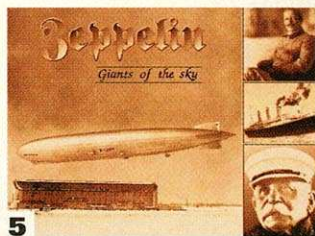
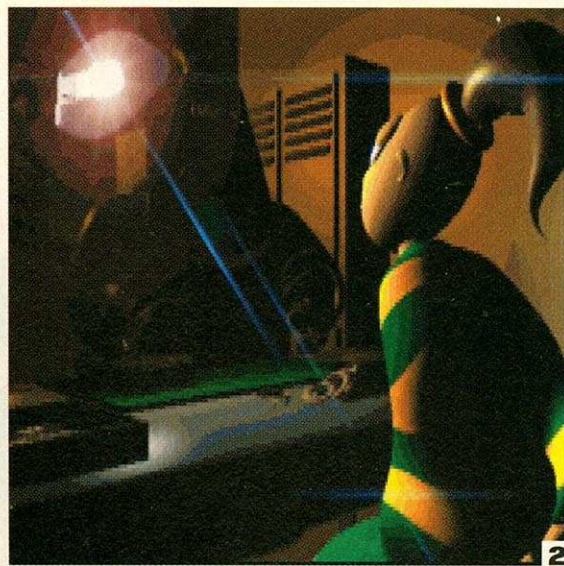
Wie in der kurzen Vorführung deutlich wurde, bietet die PlayStation strahlendste Grafik, neben der es der Pentium schwer haben dürfte. Einziges Manko der PlayStation scheint mir der geringe Speicher von 3Mb zu sein, der für Flugsimulationen zu knapp ist. Das einzige Speichersystem ist eine austauschbare Karte, die jedoch viel

weniger Kapazität als die Festplatte eines durchschnittlichen PC hat.

Fachleute geben zu bedenken, daß die preiswerte PlayStation den PC als Spielgerät vom Markt verdrängen könnte. Die meisten Hersteller gehen jedoch davon aus, daß der PC wegen seiner Vielseitigkeit immer noch unschlagbar ist. Hinzu kommt, daß Konkurrenz das Geschäft belebt. Wir Spieler können nur davon profitieren, wenn neben dem PC die PlayStation (Sony), 3DO (EA, Panasonic, Sanyo), Saturn (Sega, Hitachi, Microsoft) und CDi2 (Philips) auf dem Markt sind.

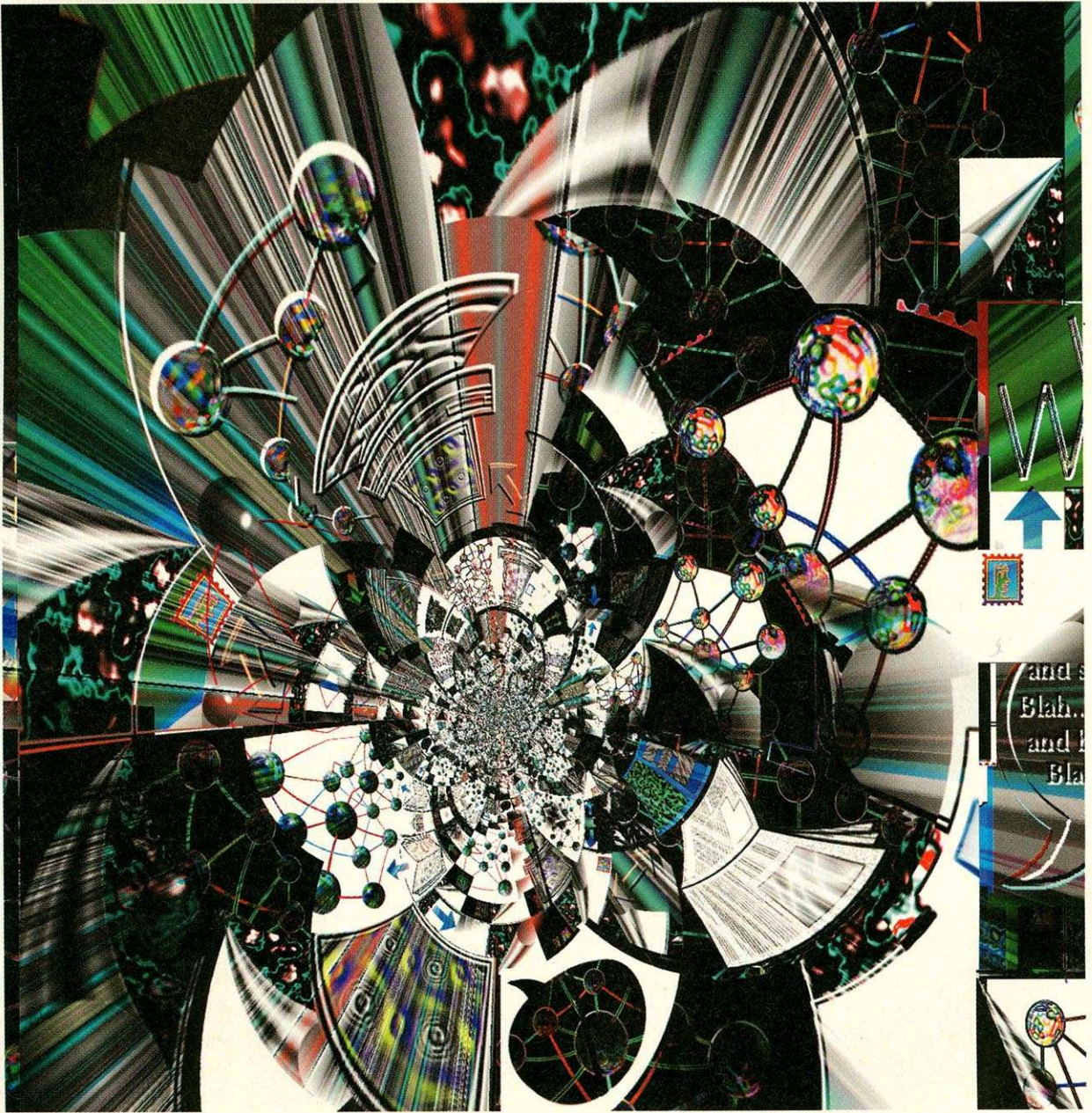
Psygnosis' Aushängeschild in London war Ecstasia (siehe auch unser Preview). Gegen dieses herausragende Spiel sieht selbst Infogrames Alone in The Dark 3 alt aus. Weitere Spitzenspiele der Zukunft dürften das wunderbare Discworld, Lemmings 3-D (erscheint 1995), Zonked und natürlich Novastorm (siehe Preview) sein.

Es werden nicht nur immer mehr Computerspiele angeboten - sie werden auch immer besser. Viele der vorgestellten Titel machen einen hervorragenden Eindruck. Leider wirst Du Dir aber einen ultraschnellen PC kaufen müssen, um in deren vollen Genuß zu kommen. Hoffen wir, daß Pentium Rechner bald so billig sind wie jetzt die 486er.



1. & 2. Little Big Adventure (Adventure) von Electronic Arts, ab November.
3. Wing Commander 3 (interaktiver Film/Weltraumkampf) von EA, ab November. Siehe Mark Hamill Interview (Seite 46).
4. Quarantine (Ballerei aus der Ich-Perspektive) von Gametek, ab Ok/Nov.
5. Zeppelin (Luftschiffsimulator) von MicroProse, bereits erschienen.
6. Dr. Radiaki von Merit Software, erscheint im November
7. Dr. Radiaki.
8. Pizza Tycoon (Pizzeria Simulator) von MicroProse, ab November.
9. Wing Commander 3.
10. CyberJudas (Nachfolger von Shadow President) von Empire, ab Herbst.

Netzwerk mit Schönheitsfehlern



Die Medien preisen zur Zeit das Internet-Netzwerk als den ersten wirklich bedeutenden Schritt in eine goldene Zukunft der universellen Datenübertragung. Netzwerker Frank Ridders hat sich an die Datenströme herangewagt und ist nicht ganz so euphorisch. Gerade für Neulinge ist Internet alles andere als benutzerfreundlich.

“Hinzu kommt die nicht sehr anwenderfreundliche Benutzerführung. Wenn Du nicht gerade ein erfahrener UNIX-Programmierer bist, empfehle ich den Erwerb eines Internet-Startersets für Windows.”

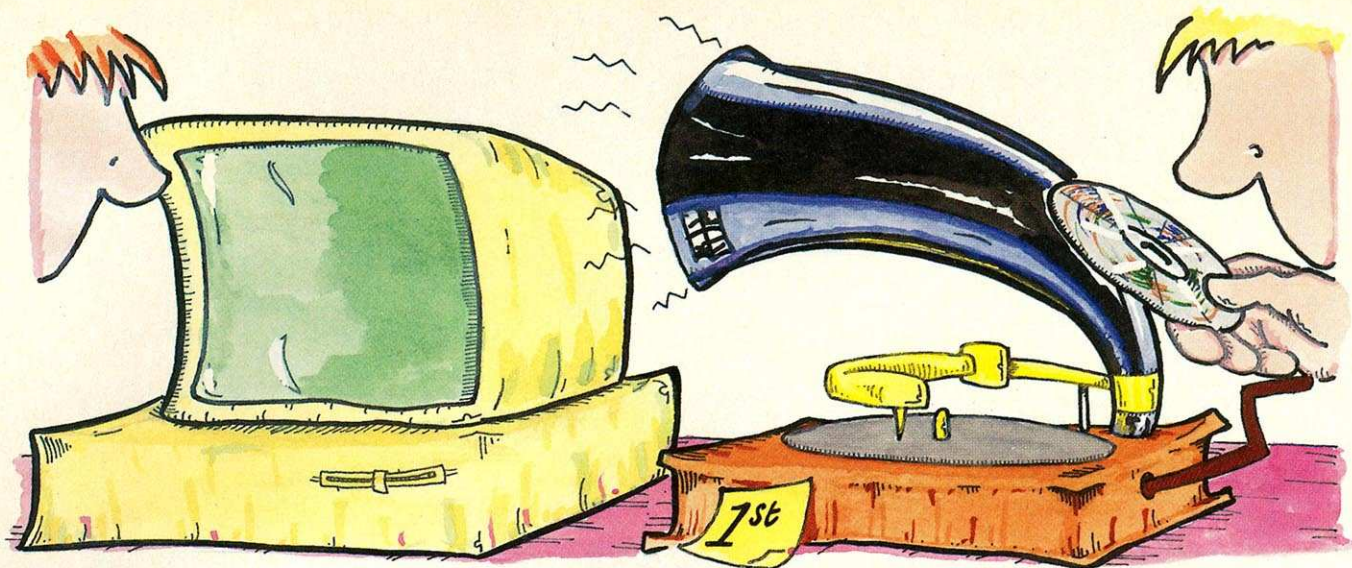
Datenschnellstrasse mit Ihren integrierten Diensten und dem Zauberwort ISDN (Integrated Services Digital Network) vorbei. Das Internet-Netzwerk läßt sich am einfachsten als eine Vorstufe davon beschreiben. Die technischen Möglichkeiten sind enorm und mit den zunehmend schneller werdenden Datenübertragungsgeräten sieht die weitere Entwicklung des Netzwerks in der Tat sehr rosig aus. Doch nicht nur Computerbenutzer profitieren vom digitalen Datenaustausch. Auch Fernsehen und Telefon werden mit verlustfreier Bild- und Tonwiedergabe zum Teil des Netzwerkes. Bis es soweit ist wirst Du Dich jedoch noch mit dem vielseitigen aber unkomfortablen Datenaustausch über das Internet zufrieden geben müssen. Bei seiner bisherigen Wachstumsrate wird das Netz bis zum Jahr 2000 wohl die enorme Zahl von weltweit 200 Millionen Teilnehmern überschritten haben. Einige Experten glauben sogar, daß sich via Internet - die richtige Hard- und Software vorausgesetzt - alle denkbaren Kommunikationsformen abwickeln lassen. E-Mail ist mittlerweile zu einem festen Bestandteil der täglichen Arbeit am Computer geworden und die sogenannten "chat lines" dienen als gebührensparende internationale Telefone. Vergewenn Du Dich heute mit Informationsverarbeitung beschäftigt, kommst Du kaum am Schlagwort der leiche zum Internet lassen sich nur sehr schwer finden. Wie willst Du ein System das 20 Millionen Computer miteinander verbindet mit irgendeiner anderen Sache vergleichen? Vielleicht wäre unsere Sonne, dieser riesige Ball explodierenden Nitrogens, eine annehmbare Analogie nicht allein ihrer Größe wegen, sondern vielmehr aufgrund ihres unberechenbaren Charakters. Irgendwann am Ende ihrer Lebensdauer wird die Sonne kollabieren und in sich zusammenfallen, und viele Leute glauben, daß dieser Zusammenbruch im Internet nicht mehr allzu fern ist. Jeder Teil des Netzwerkes ist verantwortlich für die eigene Wartung. Ganze Bereiche des Netzes fallen zeitweise aus, weil die dahinterstehenden veralteten UNIX-Computer mit den gewaltigen Datenströmen einfach überfordert sind. Wenn Du zum Beispiel eine E-Mail Nachricht an eine Person in Australien verschickst, macht sie Ihren Weg durch tausende von Computern, bevor sie ihren Bestimmungsort erreicht. Auf diese Weise werden täglich Millionen von Nachrichten weitergeleitet und benötigen dabei kostbare Rechenzeit. Wenn Du Dir diese enormen Datenströme vorstellst, die tagtäglich kreuz und quer durch das Internet rasen, wird deutlich, warum es zu den besagten Ausfällen kommt. Neben E-Mail muß Internet zum Beispiel gleichzeitig noch die Übertragung von binären Programmen, den Fernzugriff auf Computersysteme und die Nachrichtenbereiche verwalten. Immer mehr Anwender werden mit Ihren Daten Teil des Internet und früher oder später bricht es unter dem eigenen Gewicht zusammen.

Oder vielleicht doch nicht? Internet ist schließlich kein einzelnes Netzwerk sondern vielmehr ein Netzwerk von Netzwerken. Niemand weiß genau wieviel Unternetzwerke es gibt und ebensowenig hat sich je jemand daran gewagt, ein Inhaltsverzeichnis zu erstellen. Die täglich steigende Anzahl angeschlossener Computer machte diese Aufgabe ohnehin unmöglich. Kommt es im Netz zum Zusammenbruch eines Bereiches, werden die momentan unzustellbaren Daten solange im Rotationsverfahren weitergereicht, bis der Fehler behoben ist und der ausgefallene Bereich die Nachrichten entgegennehmen kann. Die Zahl der Datenleitungen zwischen den beteiligten Computern ist fast unendlich groß. Irgendwo auf der Welt fließen ständig Daten und die Chance eines Internet-Totalausfalls ist astronomisch klein, siehst Du von einem globalen Stromausfall ab. Möglicherweise könnte ein findiger Hacker eine Art "Bandwurm-Virus" einschleusen, allerdings ist auch diese Gefahr mehr als gering. Wie es aussieht wird sich das Internet wohl auch in Zukunft in der einen oder anderen Form behaupten. Unzählige Menschen schließen sich ihm täglich auf der Suche nach Informationen an. Es gibt viele Dinge die Du im Netz tun kannst, aber die Zeit die Du in ihm verbringst ist abhängig von Deinem Bankguthaben und Deiner Telefonrechnung. Internet enthält eine solche Fülle von nützlichen Informationen für jedermann, daß es ein Verbrechen wäre, dafür hohe Gebühren zu kassieren. Im Vergleich zu anderen Datendiensten ist es geradezu lächerlich günstig. Das einzige, was Dich von einer pausenlosen Nutzung abhalten wird ist die monatliche Telefonrechnung. Gefährlich könnte dem Netzwerk der Mangel an einem Standard werden. Die große Vielfalt angeschlossener Computer macht derzeit drei Übertragungsprotokollstandards nötig. Ein Zustand der den Begriff Standard an sich ins Lächerliche zieht. Hinzu kommt die nicht sehr anwenderfreundliche Benutzerführung. Wenn Du nicht gerade ein erfahrener UNIX-Programmierer bist, empfehle ich den Erwerb eines Internet-Startersets für Windows. Wer sich ohne Vorkenntnisse ins Netz begibt und nach dem Try&Error System sein Heil sucht, sollte daran denken, daß jede Verbindungssekunde Telefongebühren kostet. Hilfreiche Einstiegsliteratur habe ich gegenüber aufgelistet. Würde Internet einen einheitlichen, benutzerfreundlichen Standard besitzen, bin ich sicher, daß eine noch weitere Verbreitung möglich wäre. Positiver Nebeneffekt der Standardisierung: die leichtere Auffindbarkeit von Fehlern und die so reduzierte Gefahr von längerfristigen Ausfällen. Zugegebenerweise ist die Forderung nach einem Standard leichter geschrieben als umgesetzt. Du mußt Dir klarmachen, daß Internet ja konkret niemandem gehört. Ein Standard müßte von den einzelnen Unternetzwerken gemeinsam erarbeitet und umgesetzt werden. Wer aber soll die unzähligen Betreiber an einen Tisch bringen und sie dann auch noch zu einer einheitlichen Entscheidung führen? Nach

dem aktuellen Stand der Dinge ist es mit der entsprechenden Software, einem Computer, einem Modem und einem Telefonanschluß kein großes Problem auf alle Bereiche des Internet zuzugreifen. Anders verhält es sich wenn Du die Absicht hast, selbst als Server (Betreiber) im Netz aufzutreten. Die Kosten dafür liegen bei mehr als 150000,- DM für den notwendigen UNIX-Rechner, eine entsprechende Wiederverkäuferlizenz, die Software und eine Standleitung zu einem anderen Server. Diesen Luxus können sich meist nur Unternehmen oder große Universitäten leisten. Hast Du ersteinmal Zugriff auf das Netz, sind Deinen Möglichkeiten kaum Grenzen gesetzt. Du kannst Dateien vom Server downloaden ("herunterladen") oder z.B. in E-Mail Nachrichten eingebettete Dateien an Teilnehmer überall auf der Welt versenden. Um es nochmal zu erwähnen: all diese Operationen erfordern gute Kenntnis der Benutzerschnittstelle. Schließlich soll eine Nachricht auch den entsprechenden Empfänger erreichen und nicht ewig im Netz umherirren. Die Versendezeiten innerhalb Internets sind aufgrund der vielen Zwischenstationen ohnehin schon lang genug. Sollte Dein Interesse am Netzwerk trotz aller Schwierigkeiten erwacht sein, dann herzlichen Glückwunsch. Preiswerter als im Internet kannst Du nicht an aktuelle Informationen aus aller Welt gelangen und internationale Freundschaften knüpfen. Erfahrene Benutzer werden es bestätigen: aller Anfang ist schwer aber dann fesselt das Netz über Jahre. Für den Einstieg ist hier die Telefonnummer der MODEBOX, einer Mailbox in Kamp-Lintfort, die Ihren Benutzern Zugriff auf Internet ermöglicht: 02842/42207. Viel Spaß beim netzwerken!

PC POWER





Sechs der Besten

Weihnachten ist die nächste Chance für alle, die noch kein CD-ROM-Laufwerk haben! Falls Du nicht weißt, welches Modell Du auf dem Wunschzettel notieren sollst - Frank Ridders hilft Dir weiter.

Auf den Wunschzetteln der Reichen und der ewigen Optimisten werden sich auch in diesem Jahr wieder Banalitäten wie ein Ferrari oder das Trauminselchen in der Karibik finden. Du und ich werden uns hingegen mit den bescheidenen Freuden des Computer-alltags begnügen müssen - z.B. mit einem CD-Laufwerk.

Für seine Anschaffung sprechen mehrere Argumente: Zum einen fallen die Preise zur Zeit in den Keller. Zum anderen - wie sonst willst Du Titel wie The 7th Guest, Rebel Assault und Under a Killing Moon spielen? Wenn Du also neben einem PC Power-Abonnement und dem obligatorischen After Shave noch ein CD-Laufwerk unter dem Weihnachtsbaum finden willst, solltest Du dem Weihnachtsmann die richtigen Hinweise zuspielen. Ich habe mir sechs der besten Laufwerke, die noch erschwinglich sind, näher angesehen. Vorab ein paar grundsätzliche Informationen zu den

technischen Voraussetzungen.

Geschwindigkeit

Zunächst sollte das Laufwerk multi-session-fähig sein. Dadurch ist es in der Lage, sämtliche Informationen auf der CD zu lesen, auch wenn sie in mehreren Schritten beschrieben wurde (das ist vor allem bei Photo-CD's wichtig). Darüberhinaus muß das Laufwerk eine konstante Übertragungsrate von minimal 150 Kb pro Sekunde haben. Dieser Datendurchsatz entspricht einem Single-Speed-Laufwerk (Single-Speed heißt: einfache Geschwindigkeit). Alle Geräte in diesem Bericht sind aber bereits mindestens Double-Speed-Laufwerke (d.h., sie arbeiten mit doppelter Geschwindigkeit) und erreichen 300 Kb pro Sekunde oder mehr.

Ich habe mir sechs Laufwerke angesehen, die zur Zeit auf dem Markt sind. Die Palette reicht von meinem ein Jahr alten Panasonic-Laufwerk, bis zum teuren NEC 3Xi Triple-Speed Gerät (d.h., dieses Gerät läuft mit

dreifacher Geschwindigkeit). Ich habe die Leistungsdaten, ihre Verarbeitungsqualität und ihren Preis verglichen. Das Ergebnis ist eine Empfehlung, bei welchem Gerät Dein Geld, gemessen an Deinen Ansprüchen, am besten angelegt ist. Alle Preise sind durchschnittliche Marktpreise einschließlich der Mehrwertsteuer.

Anschluß des Laufwerks

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Deinen PC mit einem CD-Laufwerk auszurüsten. Zum einen kannst Du das Laufwerk über eine mitgelieferte Adapterkarte oder über eine Schnittstelle auf Deiner Soundkarte mit dem Systembus verbinden. Eine anderer Weg ist der Anschluß per SCSI-Adapterkarte (Abkürzung für Small Computer Systems Interface, was soviel heißt wie Kleincomputer-Schnittstelle). Eine solche Karte kann acht Geräte zugleich versorgen - wie z.B. Festplatten, Diskettenlaufwerke und Bandlaufwerke.

ZUSAMMENFASSUNG

Wenn Du Geld sparen möchtest, entscheide Dich für das Mitsumi-Gerät: es funktioniert gut und kostet am wenigsten. Willst Du mehr investieren, dann ist das Panasonic-Modell die ideale Kombination von Preis und Qualität. Das Laufwerk befindet sich übrigens im GameBlaster Multimedia-Set, das ich als ideales Startpaket ansehe. Und wenn Du es Dir leisten kannst, dann erfreuen Dich SCSI-Laufwerke mit schnellerem Datenzugriff und Anschlußmöglichkeiten für weitere SCSI-Geräte. Das neue Hitachi 6550 bietet diese

Vorteile zum günstigsten Preis.

Ein noch schnelleres CD-ROM Laufwerk würde ich gegenwärtig nicht kaufen. Diese Geräte sind sehr teuer und bieten nur bei Programmen Vorteile, die sehr oft auf die CD zugreifen. Es ist unwahrscheinlich, daß in näherer Zukunft CD-Software auf den Markt kommt, die vom Computer über längere Zeit die Übertragung riesiger Datenmengen verlangt. Bis dahin solltest Du Dein Geld sparen und Dich mit Double-Speed-Geräten zufrieden geben.

Panasonic CR-562-B

Dieses Gerät ist ein Verkaufsschlager, da es gute Qualität zu einem annehmbaren Preis bietet.

Obwohl es nicht das schnellste und genaueste Laufwerk auf dem Markt ist, eignet es sich doch hervorragend für den durchschnittlichen Anwenders.

Das Gerät erreicht einen Datendurchsatz von 304 Kb pro Sekunde bei 98% Genauigkeit. Wie alle anderen getesteten Geräte ist es multi-session-fähig, kompatibel zur Photo-CD und kostet ca. DM 300,-.

Findet sich auf Deiner Soundkarte eine Panasonic Schnittstelle, dann ist der Anschluß sehr einfach. Du brauchst das Laufwerk nur in einem 5,25"-Schacht Deines PC festzuschrauben, die Stromleitung mit dem Netzteil verbinden und Flachband- sowie Audiokabel an Deiner Soundkarte anschließen. Hat die Soundkarte keine Panasonic-Schnittstelle, kannst Du für ca. DM 300,-DM eine separate Karte kaufen, an der Du das CD-ROM-Laufwerk anschließen kannst. Lediglich die Audiokabel müssen wieder mit der Soundkarte verbunden werden.



Hersteller:	Panasonic
Geschwindigkeit:	Double
Übertragungsrate:	304Kb/s
Genauigkeit:	98%
Straßenpreis(inkl.MWSt.):	ca. DM 300,-
Wertung:	8/10
Urteil:	Ein hervorragendes Laufwerk, das jedoch nicht zu Begeisterungstürmen hinreißt.



Creative Gameblaster CD16



Hersteller:	Panasonic
Geschwindigkeit:	Double
Übertragungsrate:	304Kb/s
Genauigkeit:	98%
Straßenpreis(inkl.MWSt.):	ca. DM 1000,-
Wertung:	8/10
Urteil:	Ideal für den Anfänger. Alles ist in einem Paket und die Spielesoftware gibts umsonst dazu.

Der GameBlaster ist ein Paket mit kompletter Ausrüstung für den Multimedia-Einsatz Deines Computers. Wenn Du den Karton öffnest, findest Du ein CD-ROM-Laufwerk mit "Creative"-Schriftzug - es stammt aber von Panasonic und ist mit dem CR-562-B baugleich. Weiter bietet das Paket ein Paar durchschnittliche Lautsprecher, einen FX2000 Joystick, die Soundblaster-16 Soundkarte mit Panasonic-Schnittstelle und die Spiele Lemmings, Indianapolis 500, Syndicate, Iron Helix, Conspiracy, Sim City 2000 und einige MicroProse- Titel. Vorausgesetzt, es gibt keine Interrupt-Konflikte, brauchst Du nur die Soundblaster-16 in einen freien Steckplatz Deines PC einzubauen und das CD-ROM Laufwerk damit verbinden. Jetzt startest Du die Installationssoftware für das Laufwerk von der Diskette. Die Software für die Soundkarte wird anschließend von der CD aus installiert.

Hitachi CDR-6550

Der SCSI Anschluß des neuen Hitachi-Gerätes erfordert eine besondere Schnittstelle, die auf normalen Soundkarten nicht zu finden ist. Zur Lösung dieses Problems gibt es zwei Wege: Entweder Du kaufst einen separaten SCSI-Adapter oder eine Soundblaster-16 Karte mit SCSI-2 Schnittstelle. Die SCSI-Karte ist die billigere Lösung.

Das CDR-6550 ist eines der schnellsten Laufwerke, die ich getestet habe. Es bietet ein gutes Preis-/Leistungsverhältnis, besonders wenn Du schon eine SCSI-Schnittstelle hast. Du solltest Dir aber klar darüber sein, daß der Geschwindigkeitszuwachs und die zusätzlichen Anschlüsse für andere Peripheriegeräte unter SCSI teuer bezahlt werden müssen.



Hersteller:	Hitachi
Geschwindigkeit:	Double
Übertragungsrate:	340Kb/s
Genauigkeit:	99%
Straßenpreis(inkl.MWSt.):	ca. DM 650,-
Wertung:	9/10
Urteil:	Schnell und genau. Das beste Gerät im Test, obwohl die SCSI Schnittstelle teuer ist.





NEC 2Xi

Hersteller:	NEC
Geschwindigkeit:	
Double Übertragungsrate:	300Kb/s
Genauigkeit:	100%
Straßenpreis(inkl.MWSt.):	DM 650,- (inkl. Schnittstelle)
Wertung:	8/10
Urteil:	Ein leicht teureres und langsames Laufwerk mit guten Werten und top Verarbeitung.

Schon äußerlich unterscheidet sich dieses Laufwerk von den anderen Testkandidaten, denn es hat sowohl eine Tür, als auch eine ausfahrbare Lade. Mit der technischen Leistung hat das zwar nichts zu tun, es sieht aber gut aus. Die Lade fährt sauber heraus, und die Zugriffszeiten sind wie bei den anderen SCSI-Laufwerken gut. Die gegenüber dem Hitachi-Modell niedrigere Übertragungsrate fällt in der Praxis nicht auf.

Ein solides Laufwerk, das etwas teurer als die Konkurrenz ist. Du mußt aber selbst wissen, ob Du den Mehrpreis alleine für die saubere Verarbeitung und das Design zahlen willst.

Mitsumi FX001D

Das Mitsumi Single-Speed Laufwerk war mit seinem Billig-Preis das populärste Gerät der CD-Pioniertage. Es hatte keine automatische Lade, sondern wurde durch Druck auf die Frontplatte entriegelt, worauf die mechanische Lade herausglitt. Dieses Manko wurde beim FX001D mit automatischer Lade und Double-Speed Technologie behoben. Nur der attraktive Preis erinnert noch an den langsamen Vorgänger. Das Gerät wird komplett mit Schnittstellenkarte und allen Kabeln geliefert.

Das Laufwerk ist ideal für alle, die entweder eine exotische Soundkarte ohne Schnittstelle haben oder ihr CD-ROM Laufwerk an einer eigenen Karte betreiben wollen. Es gibt keine Installationsprobleme und die Leistung sind gut.



Hersteller:	Mitsumi
Geschwindigkeit:	Double
Übertragungsrate:	297Kb/s
Genauigkeit:	98%
Straßenpreis(inkl.MWSt.):	ca. DM 280,-
Wertung:	8/10
Urteil:	Ein gutes Laufwerk, ohne überflüssige Extras, mit exzellentem Preis-/Leistungsverhältnis.



NEC 3Xi

Hersteller:	NEC
Geschwindigkeit:	Triple
Übertragungsrate:	320-454Kb/s
Genauigkeit:	100%
Straßenpreis(inkl.MWSt.):	ca. DM 800,-
Wertung:	7/10
Urteil:	Der Überflieger im Heimbereich. Noch weit vom Bedarf entfernt.

Dieses Gerät ist als Triple-Speed-Laufwerk der erste Vertreter einer neuen CD-ROM-Generation. Ich habe es mit Programmen wie The 7th Guest und Conspiracy getestet, die während der Installation Dein System analysieren. Das erste Programm meldete mir eine Übertragungsrate von 454 Kb pro Sekunde. Diesen Wert relativierte das Conspiracy Setup mit 346 Kb. Andere Tests beweisen, daß die Leistung stark von Deinem Prozessor abhängt. Ich benutze einen 486 DX2-66, der ein Optimum aus dem NEC 3Xi herausholen sollte.

Als einziges Modell im Test besitzt das 3Xi an der Frontseite Bedienelemente, die einen Einsatz als eigenständigen CD-Spieler erlauben. Bevor Du allerdings eine CD einlegst, mußt Du sie in einen Caddy packen. Im Gegensatz zu den anderen Laufwerken hat NEC's Spitzenmodell auch keine Lampe, die Laufwerkszugriffe signalisiert. Stattdessen informiert eine große LCD-Anzeige ständig über den Laufwerksstatus. Wenn Du genug Geld hast, sind Triple- oder sogar Quad-Speed Laufwerke (das sind die mit vierfacher Geschwindigkeit) sicher sehr gut. Für den Heimanwender sind Sie aber noch lange nicht nötig.

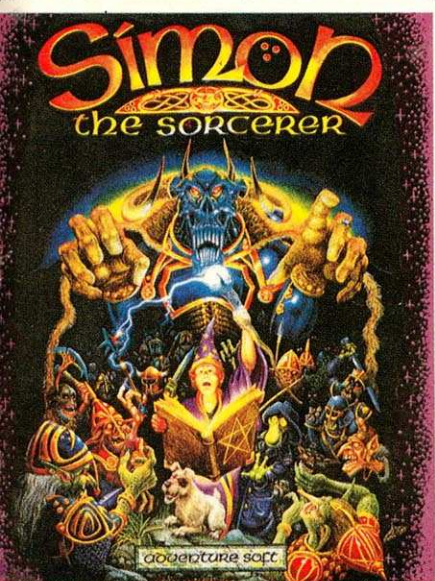
Uns fehlen die Worte - Simon nicht!

Simon the Sorcerer ab sofort auf CD ROM.
Vollständig mit deutscher Sprachausgabe
und deutschem Bildschirmtext.

Die Übersetzung übertrifft das Original noch, da man sich eine
eigene Eigenständigkeit (Dialekte, typisch deutsche Kalauer)
wahr hat, die manch andere Konvertierung vermissen läßt."
Die coolen Sprüche und schlagfertigen Antworten erreichen
mit spielend Al-Bundy-Klasse."
C GAMES

Die hervorragende deutsche Sprachausgabe von
SIMON THE SORCERER setzt neue Maßstäbe."
POWERPLAY

Demnächst auf Ihrem Computer -
Mordid schlägt zurück.
Freuen Sie sich jetzt schon auf Simon 2.



adventure soft

Für PC, Amiga (1MB),
Amiga 1200, CD ROM



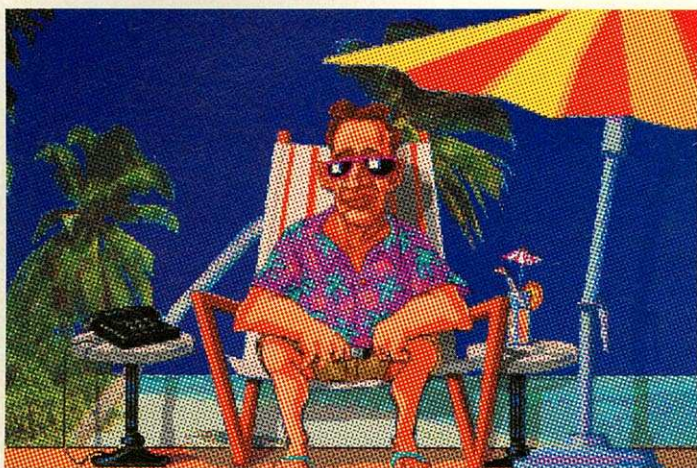
Hotline: Mo.-Fr. 15⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



Hurra Deutschland

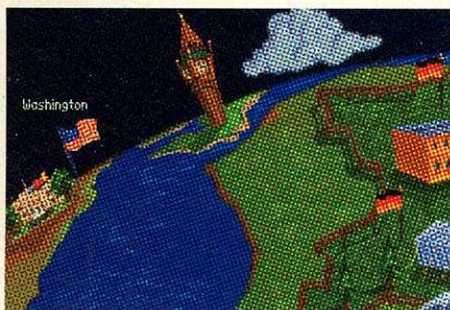
Das Spiel zur Wahl! In "Hurra Deutschland" werden die Gummipuppen aus der gleichnamigen Fernsehserie wieder zum Leben erweckt, um die alles entscheidende Frage zu beantworten: Wer macht denn nun das Rennen in diesem Superwahljahr: Kohl, Scharping oder... Paul?



Oben: Das ist Paul bei seiner Lieblingsbeschäftigung. Du hast noch einige Arbeit vor Dir, wenn Du ihn zum aussichtsreichen Kanzlerkandidaten machen willst.



Links: Das ist Dein Geldgeber. Und bist Du nicht stramm auf Kurs der Industriebosse, gibt es keinen Pfennig Wahlkampfunterstützung.



Links: Ja, der gute Boris im Kreml. Ob er seine Wirtschaft je in den Griff bekommt? Auf jeden Fall ist er stark auf Deine Hilfe angewiesen.



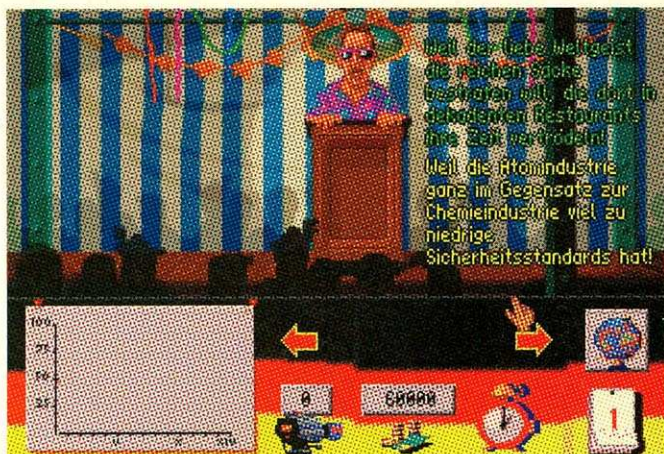
Ein typisches Zeichen, daß das deutsche Volk immer fauler wird.

Politikmüde sind wir, desinteressiert am Tagesgeschehen und im Falle eines Wahlboykotts gar leichtsinnig gegenüber radikalen Minderheiten; so oder so ähnlich lauten die Vorwürfe, die wir uns seit Wochen und Monaten von der Presse und den Politikern anhören dürfen. Alles Unsinn, sage ich und stehe mit dieser Meinung anscheinend auch nicht alleine da, denn pünktlich zum diesjährigen Hauptkampftag in Sachen Politik, der Bundestagswahl am 16. Oktober, erscheint mit "Hurra Deutschland" das erste Spiel rund um die Schlacht der Kanzlerkandidaten um die Macht im Lande. Jedoch mit einigen winzigen Unterschieden zur Realität: Das Spiel wurde nicht zufällig nach der gleichnamigen Puppensatire benannt, denn es entstand in Zusammenarbeit mit GUM, der Firma, die uns den oft läppischen, teils sogar ärgerlichen Abklatsch der englischen "Spitting Image"-Serie bescherte. Die eigentliche Überraschung bei "Hurra Deutschland" besteht jedoch darin, daß im letzten Moment noch ein dritter Bewerber die Stirn hat, gegen das Kandidatenduo Kohl/Scharping anzutreten. Und dieser Dritte im Bunde heißt nicht etwa Kinkel oder Gysi, sondern schlicht und ergreifend Paul.

Du bist Paul und hast die schwierige Aufgabe, Dich gegen die beiden etablierten Bewerber durchzusetzen. Die Erklärung für diese erstaunliche Entwicklung ist sehr einfach: Das "Institut für demoskopische Entropie" (?) hat anhand einer Analyse aller deutschen Postkunden (!!) den optimalen Kandidaten ausgemacht.

Der ideale Bewerber ist faul, gierig, macht gerne gewagte Versprechungen (Ihr erinnert Euch: "Keine Steuererhöhungen für die Einheit!"), ist jederzeit dankbar für eine Spende (natürlich egal, woher sie kommt), hat keine eigene Meinung und ist dadurch leicht manipulierbar.

Paul erfährt von der guten Nachricht, als er



“Du kannst zwischen verschiedenen Kriegsschauplätzen wählen, aber für die ersten paar Spiele ist es tatsächlich belanglos, wohin Du gehst, denn Du wirst ohnehin nach wenigen Minuten bereits die Segel streichen müssen!”

gerade seiner Lieblingsbeschäftigung nachgeht. Er liegt irgendwo in der Karibik am Strand, aalt sich in der Sonne und faulenzt hemmungslos vor sich hin. Der Anruf des Insitutleiters trifft ihn unvorbereitet. Seine erste Reaktion ist Desinteresse - wie sollte es anders sein. Doch einleuchtenden Argumenten wie Geld, Autos und schöne Frauen kann er sich auf Dauer nicht verschließen. So begibst Du Dich mit Paul auf die lange Wahlkampf-Ochsentour, die jedoch in Deinem Fall nur lumpige 14 Tage dauert. Doch die haben es in sich. Jeden Tag stellt Dir der Insitutleiter das Thema vor, das die Wähler am stärksten beschäftigt und Du hast die Aufgabe, dieses Thema wahlkampftechnisch zu verwursten. Hört sich ganz einfach an, nicht wahr? Ist es aber nicht! Denn Du mußt nicht nur dem Wähler und der Presse nach dem Mund reden, sondern auch versuchen, die Lobbyisten auf Deine Seite zu bekommen. Wahlkampf ohne Geld ist schließlich unmöglich. Die Parteien alle unter einen Hut zu bekommen, ist somit eine große Herausforderung.

Verkaufe doch erst einmal Umweltkatastrophen, die eigentlich zu Lasten Deiner korrupten Geldgeber gehen, dem Wahlvolk als Lappalien! Das Spiel findet in einer in sich abgeschlossenen Welt, auf vier Hauptschauplätzen, statt: Im Insitut selbst wird das "Thema des Tages" ausgegeben. Da tauchen schon mal Gerüchte auf, daß Honecker noch lebt, die Rentenreform bewegt das Wahlvolk, die zehnstellige Postleitzahl wird auf Wunsch einer großen Chemiefirma eingeführt und der unglückliche Kapitän eines Tankers setzt sein Schiff bei zu andächtigem Lauschen einer Kanzler Kohl-Rede auf Grund. Danach gibt es noch ein paar Tips des Insitutleiters und schon geht es zu den Hauptschauplätzen des Wahlkampfs.

Im "Bierzelt" mit zünftiger "Umtata/Stanglwirt"-Musikuntermalung hecheln bereits das kritische Wahlvolk und die immer präsenste Presse danach, den Kandidaten in Augenschein zu nehmen. Hier mußt Du genau abwägen, was Dir lieber ist: Der Applaus des Wahlvolks und der Presse oder das Bargeld der Industrie und faule Eier aus dem Auditorium. Denn bei Seitenhieben auf eventuelle Verfehlungen verstehen die Industriebosse keinen Spaß. Den potentiellen Sponsoren stellst Du Dich beim "Lobbyisten", der für die politische Legitimation der Verfehlungen seiner Auftraggeber gerne tief in die Schatulle greift.

In der Bar kommt dann endlich die "Hurra Deutschland"-Komponente ins Spiel, denn hier triffst Du auf liebe Kollegen wie Norbert Blüm, Oskar Lafontaine oder Björn Engholm, die Du nach Herzenslust gegeneinander ausspielen und Dir Ihre Schwächen und Fehler zunutze machen

kannst. Leider wird das Ganze zu oft mit dem abgestandenen Humor der Fern-sehklamotte unterlegt und sorgt so meistens eher für unfreiwillige Komik. Schade, denn hier wäre mehr möglich gewesen. Da auch der gute Kontakt zum politischen Freund im Ausland von hoher Sympathiewirkung ist (gute Kontakte zu Bündnispartnern und das entsprechende Foto in der Presse können wahre Wunder bewirken), besuchst Du, natürlich nur bei der nötigen Kleingeldausstattung, den guten alten Boris im Kreml oder Freund Bill im Weißen Haus. Die katholische Klientel freut

sich ganz besonders über einen Besuch beim Heiligen Vater. Und nach den zwei Wochen gehts dann zum traditionellen Fernsehduell "Lueg und Trug", bei dem dann unter Verzicht auf jegliche Fairness, die Verfehlungen des politischen Gegners hemmungslos aufgedeckt werden. Danach kann die Entscheidung nur noch Kohl, Scharping oder Paul heißen. Ob Du jedoch bei gewonnener Wahl tatsächlich Kanzler wirst...? Ach, laßt Euch einfach überraschen.

"Hurra Deutschland" orientiert sich für meinen Geschmack etwas zu stark an den klassischen Sierra-Adventures. Paul erinnert nicht nur in seiner Vorliebe für Geld und schöne Frauen, sondern auch in seinem grenzenlosen Opportunismus an Sierras Antihelden Larry Laffer. Dazu läuft das Spiel im (hier gelegentlich zermürbenden) Multiple Choice-Stil ab und die komfortable Icon-Bedienereiste ist zwar zweckmäßig aber alles andere als neu. Das PC-Spiel "Hurra Deutschland" geht dabei sehr bissig an das Thema Politik heran - ganz im Gegensatz zur Fernsehserie. Während die Szenen mit den etablierten Politikerkollegen bieder geraten sind, ist das Geflecht von Macht, Korruption und Lüge, aus dem die Kanzlerkandidatur von Paul aufgebaut wird, ein ziemlich dicker Brocken. Da wird kein gutes Haar an den Herren Politikern gelassen, wobei mir vieles jedoch zu wenig über billiges Stammtischgerede hinaus geht.

Dennoch: Provokativ ist es immerhin geworden, das Abenteuerspiel zur Bundestagswahl. Leider hinken die Strategieelemente doch oft hinter anderen Spielen dieser Art her. Der Routinier wird kaum gefordert. Und auch die Grafik weiß nicht immer zu überzeugen, denn gerade die Barszenen sind ziemlich verwachsen und undeutlich. Für deutsche Verhältnisse ist ein Spiel wie "Hurra Deutschland" dennoch ein Novum. Wenn Du politische Satire, angenehm verpackt, magst, liegst Du hier genau richtig. Und wann gab es schon einmal einen Kanzler im Hawaiihemd? Vielleicht ist Paul doch die Alternative zu Helmut oder Rudolf.

● STEFAN WIRTH

FULL POWER

TITEL: Hurra Deutschland
VERLAG: Softgold
KONTAKT: 02131 9650
ENTWICKLER: Rainbow Arts
PREIS: Ca. 100,- DM

NÖTIGE TECHNIK

386er 33MHz, 4MB RAM, freies RAM mindestens 590 KB zzgl. 2,6 MB EMS, 20 MB frei auf der Festplatte, Maus und auf jeden Fall Soundblaster

KURZ & KNAPP

GRAFIK

↑↓ Ist eigentlich ganz gelungen, nur sind gerade die Animationen in der Bar mit den Puppen aus der Fernsehserie sehr schlapp geraten.

SOUND

↓ Die Soundunterstützung ist abwechslungsreich, immer der Situation angepaßt und oft sogar witzig.

SPIELBARKEIT

↑↓ 100% Sierra; was natürlich nicht schlecht ist, aber wenig innovativ.

AUF EINEN BLICK

"Hurra Deutschland" verspricht nicht mehr, als es halten kann: einige Seitenhiebe auf das aktuelle politische Geschehen. Dennoch merkt man, daß das Spiel noch vor der Wahl fertig werden mußte. Aber was solls, als Spiel zur Wahl ist es immer noch befriedigend.

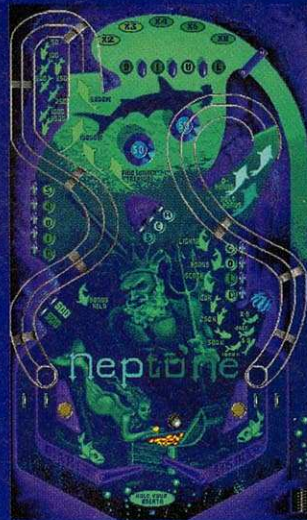
PCPOWER
61%



Beat Box: Wenn Du die Silberkugel auf die rechte Rampe schießt, erwartet Dich der "Tour".



Ignition: Buchstabierte IGNITION und FUEL und schon sammelst Du einen extra Bonus.



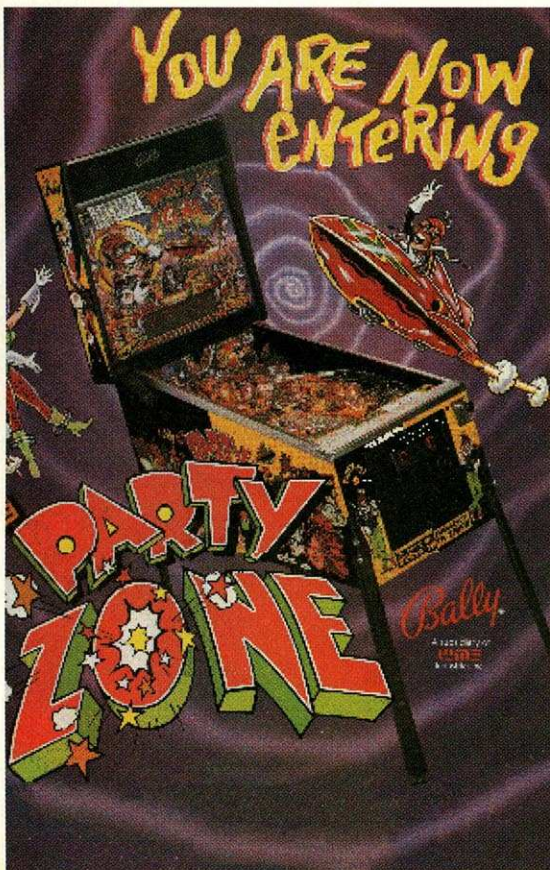
Neptune: Extra Punkte gibt es für DIVE, SEA oder SQUID



Nightmare: Um den Bonus zu bekommen oder gar den Jackpot zu knacken, mußt Du RIP oder DIE buchstabieren.

Pinball Dreams Deluxe CD

Genial oder pure Geschäftemacherei? Wie auch immer: "Pinball Dreams Deluxe" kombiniert beide Teile der furiosen PC-Flippersimulation auf einer CD und liefert dazu noch das passende Lexikon frei Haus.



Flippern auf dem PC hat mittlerweile einen hohen Stellenwert erreicht und das nicht zuletzt dank des großartigen "Pinball Dreams"-Erstlings aus dem letzten Jahr. Neben dem schon legendären "Tristan", der die erste akzeptable Silberkugelvariante für den Computer war und noch immer nicht von den Rechnern der hiesigen Büros wegzudenken ist, gehört "Pinball Dreams" zu den etablierten Spitzensimulationen des Genres. Während sich Spiele wie "Silverball" oder das (mittlerweile ebenfalls auf CD veröffentlichte) Shareware-Programm "Epic Pinball" trotz gehobener Qualität nicht richtig durchsetzen konnten, ist "Pinball Dream" von der Spielerschaft voll akzeptiert worden.

Nachdem vor rund vier Monaten der zweite Teil der Flippersammlung ins Rennen geschickt wurde, erscheint nun mit "Pinball Dreams Deluxe" eine aufpolierte CD-Zusammenstellung, die den gierigen PC-Flipperfan wie mich natürlich direkt nach zusätzlichen Tischchen Ausschau halten läßt. Doch Fehlannonce. Warum also eine CD-Version? Aber laßt uns ganz von vorne anfangen.

"Pinball Dreams Deluxe" enthält die vier altbekannten Tische "Ignition", "Steel Wheel", "Beat Box" und "Nightmare" des



Safari: Spiele um den "Wildcat"-Bonus oder das "Snake Spin"-Feature.



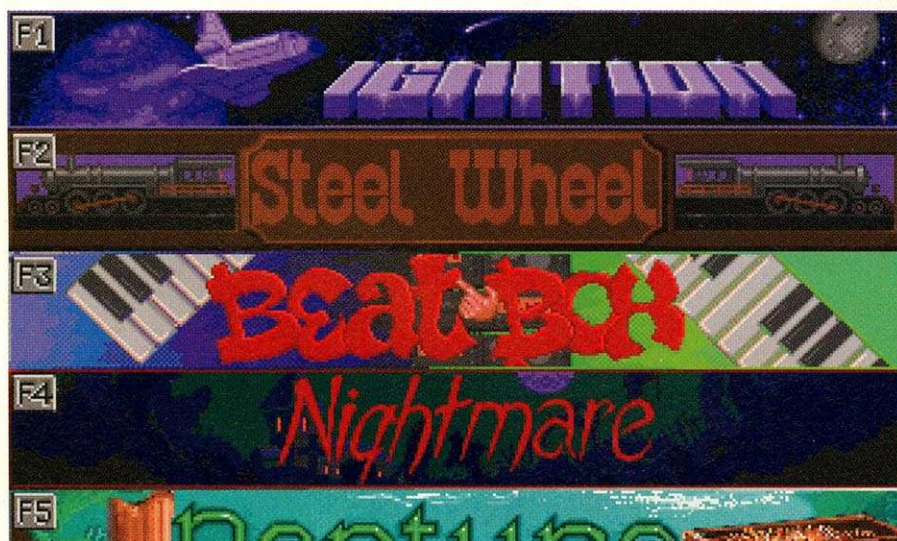
Stall Turn: Spiele um den "Plane"-Bonus.



Steel Wheel: Drehe das Rad und schieße die Kugel durch den Tunnel.



The Revenge of the Robot Warriors: Bei "Skull" gibt es einen Bonus.



Erstlings, sowie "Neptune", "Safari", "Revenge of the Robot Warriors" und "Stall Turn" des Sequels. Wer die Tische kennt, weiß natürlich sehr genau, was ihn erwartet. Dem Neueinsteiger sei jedoch gesagt, daß gerade die Tische aus "Pinball Dreams II" etwas gegenüber dem Original abfallen.

Garniert wurde das Ganze mit einigen netten Features: Jeder Tisch wird Dir mittels einer netten Ray-Tracing-Animation vorgestellt, die zwar nett anzusehen, jedoch überflüssig ist. Vorher kannst Du selbstverständlich die Neigung des Tisches bestimmen, einstellen mit welchen Tasten Du die Bumper steuern willst, die Anzahl der Kugeln wählen und (Hinweis für Laptop-Flipperbesessene) wählen, ob Du in Farbe oder monochrom spielen willst.

Die Tische selbst wurden ganz auf schnelle Rechner zugeschnitten. 256 Farben und doppelt so hohe VGA-Auflösung garantieren ungetrübten Spielspaß - aber eben nur auf dem entsprechend ausgerüsteten PC. Langsame Rechner gehen in die Knie.

Garniert wird "Pinball Dreams Deluxe"

mit einem Lexikon, das einen erklärenden Einblick in die lange Geschichte des Flipperspiels gewährt. Eine gute Idee, meint Ihr? Stimmt, wenn es doch wenigstens scharfe Bilder und ausführliche Texte geben würde. Stattdessen wurde der verbleibende Platz auf der CD schlicht verschenkt, zugunsten eines lieblos zusammengeschusterten Almanachs.

Wenn Du die beiden "Pinball Dreams"-Teile bereits in der Diskettenversion hast, kannst Du Dir die erneute Ausgabe für die CD schenken. Was jedoch nicht heißen soll, daß das Spiel überflüssig ist, denn trotz des langweiligen Lexikons und dem Schnickschnack mit der Präsentation des Tisches wurde "Pinball Dreams Deluxe" grafisch aufpoliert und auch im Hinblick auf die Optionen gut und sinnvoll erweitert.

Übrigens: Bei der Bewertung habe ich "Pinball Dreams Deluxe" aus Gründen der Fairness als neues und eigenständiges Produkt betrachtet. Besitzer der beiden Originale sollten rund 20 Prozent von der Endbewertung abziehen.

● STEFAN WIRTH

"Das Besondere beim PC-Flippern ist, daß Du nicht gegen einen Programmierer oder seine Codes antrittst, sondern gegen die Gesetze der Physik".

FULL POWER

TITEL: Pinball Dreams CD
VERLAG: Selling Point
KONTAKT: 05241-29843
PREIS: ca. DM 90,-

NÖTIGE TECHNIK

386DX (um in den vollen Genuß der Grafik zu kommen, empfehle ich einen noch stärkeren Rechner); 4MB RAM; CD-ROM-Laufwerk; VGA. Unterstützt alle gängigen Soundkarten; SVGA

KURZ & KNAPP

GRAFIK

↑ Die Tische sehen in den stärkeren Farben fantastisch aus.

SOUND

↑ ↓ Ordentliche Soundunterstützung, wenngleich auf Dauer etwas nervend.

SPIELBARKEIT

↑ In puncto Spielbarkeit ist "Pinball Dreams Deluxe" der Konkurrenz um Längen voraus. Einfach fantastisch.

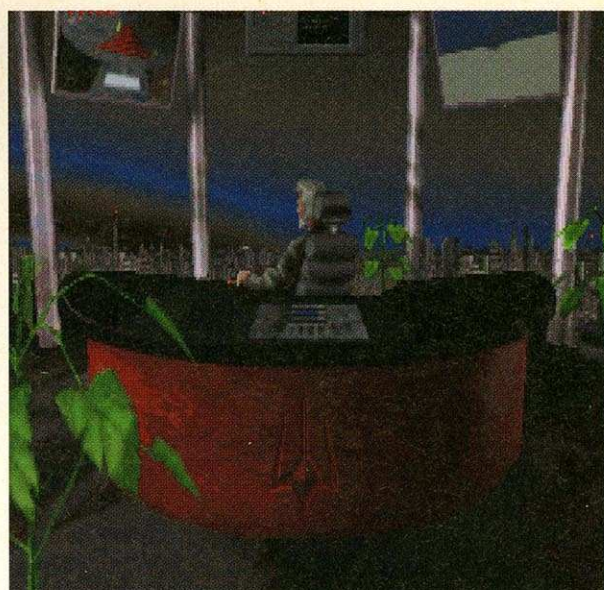
AUF EINEN BLICK

Die Anschaffung von "Pinball Dreams Deluxe" lohnt sich nur, wenn Du die Diskettenversionen noch nicht besitzt. Ansonsten kannst Du Dir die Anschaffung sparen.

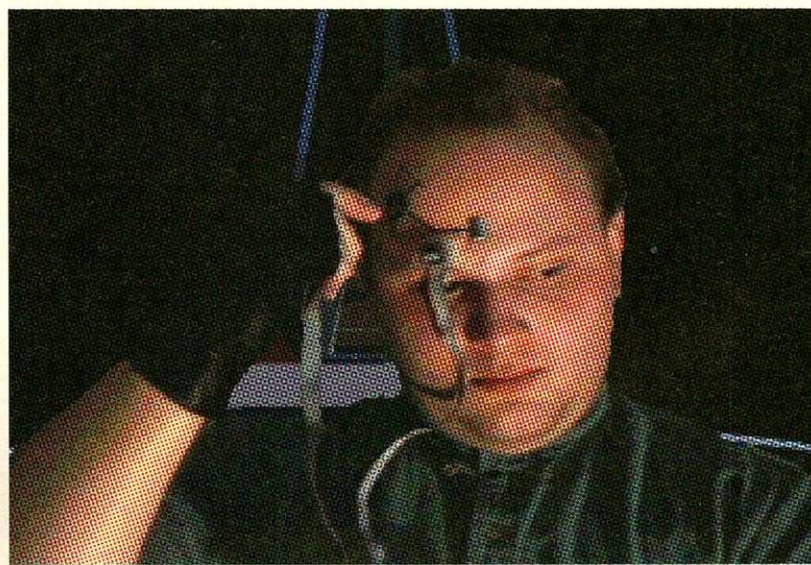
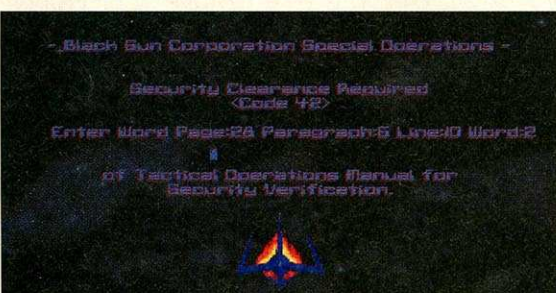
PCPOWER
75%



Unten: Nach einer kurzen Pause bist Du an das Netz angeschlossen. Die virtuelle Matrix (Datenbasis für die Scheinwelt) wird in Deinem Gehirn gespeichert. Halte den Atem an, drücke auf die Feuertaste und laß Dich von der unglaublichen Geschwindigkeit überraschen.



Mache es Dir gemütlich, jetzt geht's ab ins Netz. Schütze Dich vor feindseligen Netz-Ratten



Delta V

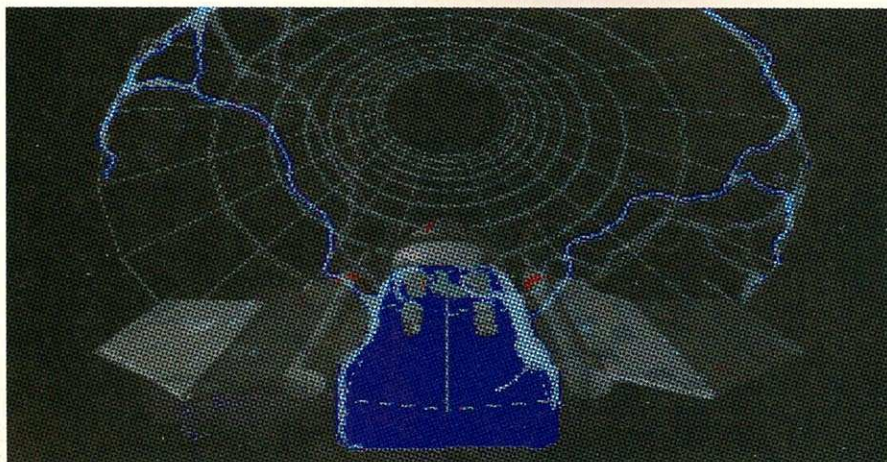
Das ist ja fast wie eine Nikolaus-Überraschung. So, als ob der Nikolaus von US Gold eines der beliebtesten Shoot- 'em -Ups PC Power in die Socken gestopft hätte. Frank Ridders schaut mal nach, was drin ist.

Virtual Reality und Cyberspace, wohin Du auch siehst. Die Zeiten sind wohl vorbei, als Du noch durch gemütliche Höhlensysteme wandeltest, auf der Suche nach Gold, Ehre und einer jungfräulichen Schönheit. Heute sind imaginäre Einbrüche in Computernetzwerke angesagt, gefolgt vom freien Schweben in des Computers Schaltkreisen und der Suche nach schnöden Daten.

Bisherige Titel dieser Art präsentierten sich meist als Abenteuerspiele, bei denen Du per Mausklick Deinen Helden durch verschiedene Landschaften schicken und dabei Rätsel lösen mußt. Ein Beispiel dafür ist Bloodnet, das neben High-Tech auch noch Vampire zu bieten hatte. Bethesda Softworks löst sich jetzt mit dem Titel Delta-V vom reinen Adventure und erschließt den Cyberspace einem neuen Genre: einem Mix aus Rennsimulation und Shoot 'em Up.

Wir schreiben das Jahr 2306. Du schlüpfst in die Rolle eines Agenten der Black Sun-Corporation, eines der fünf größten Konzerne der Welt. Du hast die Aufgabe, Daten aus den Computernetzwerken der Konkurrenz zu entwenden, um die Macht Deines Brötchengebers zu stärken. Dazu klinkst Du Dich mit Deinem "Deck", einem Computer der mit Deinem Nervensystem gekoppelt ist, in das Computersystem des Konkurrenten ein. Dein Bewußtsein verschmilzt dabei mit der Kunstwelt im Inneren des Netzes, dem Cyberspace. Du mußt jetzt ein bestimmtes Ziel erreichen, an dem die gesuchten Geheiminformationen abgerufen werden können.

Glücklicherweise brauchst Du den Weg dorthin nicht zu Fuß zurückzulegen - Dir steht nämlich der Cyberspace-Gleiter Delta-



V zur Verfügung. Konzipiert wurde er als Waffenplattform für den Cyberspace, ausgestattet mit Lasern und Photontorpedos. Im Spielverlauf kannst Du ihn je nach Erfolg mit schlagkräftigeren Waffen, besserer Panzerung und stärkerem Antrieb ausrüsten. Es gibt da Partikelkanonen, Gammastrahler, mehrere Panzerungsklassen, Schilde, Antriebsreaktoren, Nachbrenner und diverse Radargeräte - um nur einige der Spielereien anzuführen.

In etwa 20 Minuten Installationszeit macht sich Delta-V mit knapp 17 Megabyte auf Deiner Festplatte breit. Dann folgt die Handbuchabfrage, die sich lästigerweise alle 3 bis 4 Level während des Spieles meldet. Glaubt Bethesda Software eigentlich, durch einen besonders penetranten Kopierschutz das Raubkopieren unterbinden zu können? Passionierte Cracker wird das Entfernen des Schutzes kaum Zeit kosten - Du als ehrlicher Kunde aber mußt Dich mit dem Handbuch herumärgern.

Ist die Abfrage überwunden, wird Delta-V von der Festplatte geladen. Im Menü finden sich die Optionen für den Spielstart, das



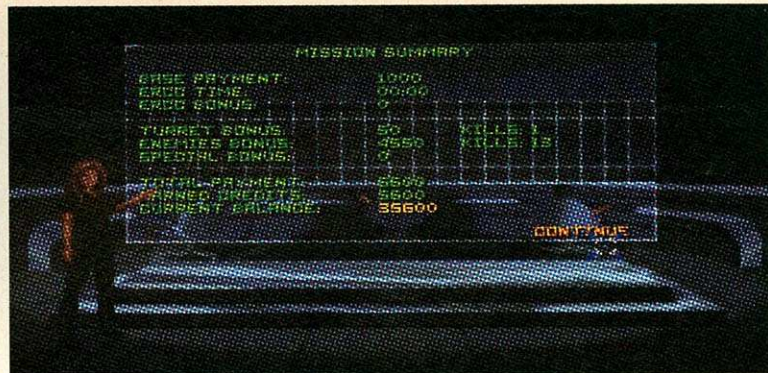
Setup und das Laden bzw. Abspeichern des Spieles. Im Setup solltest Du die Joysticksteuerung anwählen, da die Maussteuerung sehr gewöhnungsbedürftig ist und gerade bei den ersten Flugversuchen zu einem frühen Ende führt. Auch Joypadspieler

möchte ich warnen. Das genaue Manövrieren des Gleiters macht einen herkömmlichen Joystick unentbehrlich.

Nachdem Du im Menü "Start" gewählt hast, findest Du Dich in einem Büro der Black Sun-Corporation wieder. Per Mausklick erhältst Du von Deinem Chef Informationen über Deinen nächsten Einsatz. Dannach kannst Du entweder in einem Simulator die Flugeigenschaften des Delta-V kennenlernen oder Dich sofort auf Deinen Auftrag stürzen. Entscheidest Du Dich für den ersten Job, fragt der Computer der Corporation Dich zunächst nach Deinem Namen, um Dich dann, nach genauer Information über Deinen Auftrag, in Deinen Gleiter im Cyberspace zu versetzen.

Zuerst mußt Du das Computernetz der Sendex-Corporation auskundschaften. Du hast dreieinhalb Minuten Zeit, um

“Das Drumherum kommt bei Delta-V ebenfalls nicht zu kurz. Vom Auswahlmenü angefangen, über die Missionbriefings bis hin zu den Außenansichten des Gleiters, vermittelt alles eine dicht-düstere Hightech-Atmosphäre.”



Oben: Der Blick von außen ist atemberaubend. Stelle Dich aber darauf ein, daß der A-11 Gunstar problematisch ist



▶ einen Datenkanal zu durchqueren und dabei dessen Verlauf zu sondieren. Ein Knopfdruck versetzt Dich ins Cockpit. Etwa ein Drittel des Bildschirms nimmt die Statusanzeige für Waffensysteme, Schilde und Feindortung ein. Quer über den Bildschirm zieht sich außerdem ein Head-up-Display, wie Du es vielleicht aus Flugsimulatoren kennst. Hier kannst Du die wichtigsten Statusanzeigen des Delta-V ablesen, ohne den Blick vom Spiel abwenden zu müssen.

Wie wichtig die Konzentration auf den Streckenverlauf im Cyberspace ist, wird Dir nach dem Start deutlich. Dein Gleiter jagt selbst auf einem "kleinen" 486er PC mit 25Mhz so schnell los, daß Dir schwindelig werden kann. Aus Deiner Cockpitperspektive heraus fliegt Dir eine mit Texturen überzogene und in psychedelischen Farben gehaltene Traumwelt entgegen. Du mußt den abstrakten Strukturen im Datenkanal blitzschnell ausweichen und zugleich den Netz-Sicherheitsdienst von Sendex in Schach zu halten, der sich mit Jagdgleitern und Waffensystemen auf Dich stürzt. Eine Anzeige am unteren Cockpitrand zeigt Dir ständig die Entfernung zum Ziel, an dem die Black Sun-Corporation Dich wieder in die Realität zurückholt.

Am Ziel folgt eine Analyse Deines Einsatzes und Du kassierst je nach Erfolg Deinen Sold, den Du zum Aufrüsten des Gleiters verwenden kannst. Spätere Missionen bieten u.a. Ziele an der Strecke,

die Du zerstören mußt und Teamgefechte gemeinsam mit einem Flügelmann. Jeder Level hat einen anderen Hintergrund, anderen Sound und andere Gegner, so daß auch nach Wochen keine Langeweile aufkommt. Sound und Grafik im Zusammenspiel mit der enormen Spielgeschwindigkeit lassen Dich schon nach kurzer Spielzeit völlig im Cyberspace versinken. Die Kollisionsabfrage in den zum Teil sehr schmalen Tunnelpassagen ist nicht zu kleinlich, was sehr zum Spielspaß beiträgt.

Das Drumherum kommt bei Delta-V ebenfalls nicht zu kurz. Vom Auswahlmenü angefangen, über die Missionbriefings bis hin zu den Außenansichten des Gleiters, vermittelt alles eine dicht-düstere Hightech-Atmosphäre. Bethesda Softworks liefert mit Delta-V als erstes Softwarehaus einen reinrassigen Actiontitel im Cyberspace ab. Dabei bringt die Firma das Kunststück fertig, - im Gegensatz zu Versuchen anderer Firmen - diese virtuelle Umgebung nicht als obskures Grafikgewabere oder karges Raster darzustellen. Für Freunde actionlastiger Flug-/Rennsimulationen ist das Programm empfehlenswert - sieht man vom unnötig nervigen Kopierschutz ab. Strategieliebhaber suchen vergebens nach planerischem Tiefgang, aber dafür ist Delta-V Action und Geschwindigkeit pur. Einmal angefangen, wird es Dir schwerfallen, den Joystick wieder aus der Hand zu legen.

● FRANK RIDDERS

FULL POWER

TITEL: Delta V
VERLAG: Softgold
KONTAKT: 02131 9650
ENTWICKLER: Bethesda
PREIS: Ca. 120,- DM

NÖTIGE TECHNIK

386DX 33 Mhz; 2,5 Mb EMS
VGA; Maus oder Joystick
läuft mit allen gängigen
Soundkarten.

KURZ & KNAPP

GRAFIKS

↑ die Grafik mit ihrer
Oberflächendarstellung ist brillant

SOUND

↑ die wenigen, die es gibt, sind gut
↓ zu wenige Sound-Effekte

SPIELBARKEIT

↑ kann ohne jede Eingewöhnung
sofort gespielt werden.
↓ etwas oberflächlich

AUF EINEN BLICK

Action und Tempo pur findest Du in Delta V von Bethesda Software. Intellektuell anspruchsvollere Spieler kommen hier allerdings kaum auf ihre Kosten. Delta V bringt nicht nur brillante Grafik sondern auch erstklassigen Sound - davon aber leider zu wenig.

PCPOWER
78%

REBEL ASSAULT REVIEWED URBAN STRIKE PREVIEWED

SEGA PRO

SEPTEMBER '94 • NUMMER 9

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5.80

**MORTAL
COMBAT II**

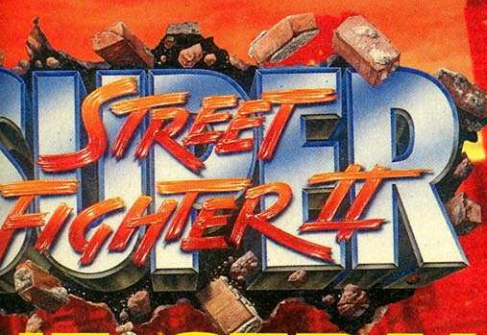
MD und GG! Die
Super-Reviews!

**HEISSE
OFFEN**

Exklusiv: Kawasaki
Superbikes!

OH NEIN!

Summings 2 für MS & GG
EXKLUSIV



Crashkurs
in Sachen
Schlagtechnik

DIE GEBALLTE LADUNG!

Q*bert, Mortal Combat, NHL Hockey '95, The Lion King,
Mighty Squad, Sonic Spinball MS, Heimdall CD,
Racers, Hulk MS & GG und mehr....!

ACHTUNG:
Exklusive
Einzelheiten über
**Maximum
Carnage**



MEGA-CD



MEGA
DRIVE



MASTER
SYSTEM

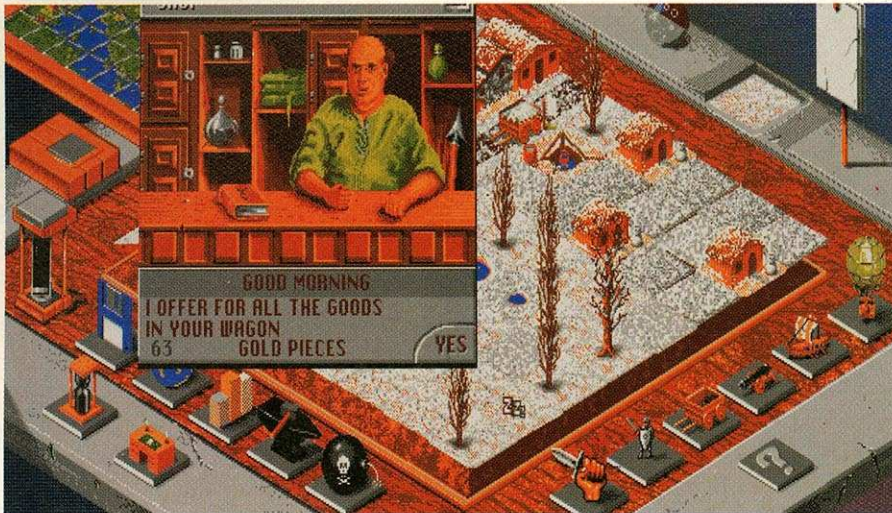


GAME
GEAR

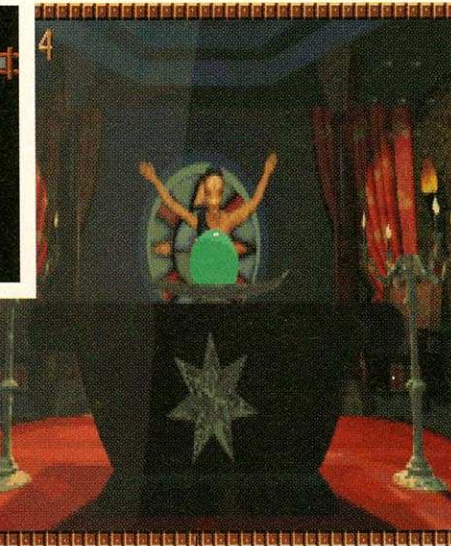
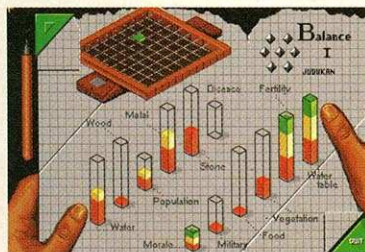
**Jetzt im
Verkauf**

Ultimate Domain

Frank Ridders wußte nie genau, was für ein interessantes, halsabschneiderisches Geschäft die Stadtplanung ist. Bis er Ultimate Domain in die Hände bekam ..



Im Uhrzeigersinn von oben: Verkauf an den sprechenden Ladenbesitzer; der Tempel - spende Geld, um die Moral zu heben; die Schänke - unterhalte Dich mit Reisenden über die Juwelen; der Hauptbildschirm; Deine Bilanz - informiert über Land und Bedarfssituation; das Warenhaus - hast Du keins, verschwendest Du Deine Produktion!



Ultimate Domain entpuppt sich als alter Bekannter: unter dem Titel Genesia war es zu Jahresbeginn als Diskettenversion erschienen.

Warum die jetzt vorliegende CD-Version umbenannt wurde, wissen wohl nur die Marketing-Experten von Mindscape.

Ultimate Domain ist eine Mischung aus SimCity und Populous - angeboten als klassisches Rollenspiel mit magischen Juwelen und einem liebeskranken König. Deine Aufgabe ist es, eine wohlhabende Stadt im Stil von SimCity aufzubauen, Dich gegen Banden zu wehren und zugleich internationale Verbindungen zu knüpfen. Als wenn das nicht schon genug wäre, mußt Du obendrein sieben magische Juwelen finden und mit ihnen den Frieden im Lande Genesia (daher der alte Titel) herstellen. Zwei Siedler, die vom Computer oder Mitspielern übernommen werden, tun alles, um Dir dabei in die Suppe zu spucken.

Das alles ist ziemlich schwierig, denn Du mußt Dir über viele Dinge zugleich Gedanken machen. Die Programmierer von Microids haben aber alles getan, das Spiel so anwenderfreundlich wie möglich zu machen. Die Anleitung hilft Dir bei einem Schnellstart und gibt Dir Strategie-Hinweise, die Dir über den Anfang hinweghelfen. Damit das Spiel aber nicht zu einfach wird, werden Deine Siedler von Spielbeginn an von Seuchen dahingerafft oder es reißen sich Gegner Teile Deiner Ländereien unter den Nagel. Zusätzlich erschweren Hungersnöte und Materialknappheit das Leben. Wenn Du aber erst einmal weißt, welche Siedler Du welchen Berufen zuordnen mußt, bist Du vor diesen Gefahren weitgehend sicher.

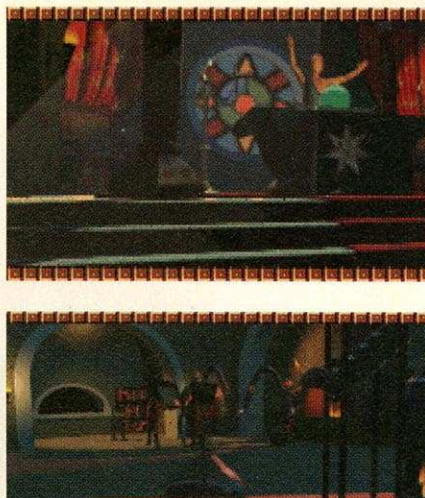
Wie bei Strategiespielen üblich, mußt Du im Jahreszyklus Deine Entscheidungen treffen. Dabei bringen die Rollenspielelemente Abwechslung. Die Suche nach den sieben Juwelen von Neort

Die "Build" Übersicht zeigt Dir, welche Rohstoffe Du zum Bau einer Sache benötigst, und wieviel Dich der Spaß kosten wird.

BUILD	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
BARACKS	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
DRILL	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
TEMPLE	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
WORKSHOP	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
Tavern	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
SHOP	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
WAREHOUSE	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
STONE WALL	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
PORTCULLIS	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
BELL	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
ROAD	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30
FIELD	1265	1058	754	648	504	403	320	200	102	87	33	30



Rechts: Klicke auf Gebäude wie Tempel, Schänke, Kaserne oder Werkstatt, um sie zu betreten. Zuerst siehst Du eine animierte Zwischensequenz, dann unterhält sich der Chef des Hauses mit Dir. Du kannst ihn ausfragen.



In Ultimate Domain mußt Du viel Zeit und Geduld investieren, bis Du Erfolg hast. Bis dahin wirst Du von den eher durchschnittlichen Zwischengrafiken und einer tollen musikalischen Untermalung bei Laune gehalten.

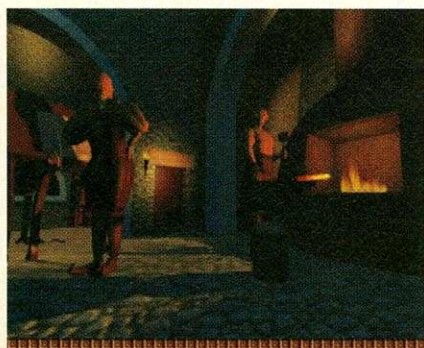
zwingt Dich zur Entscheidung, welche Erfindungen am dringendsten für die Verteidigung, die Kampfkraft sowie die optimale Aufstellung Deiner Truppen gebraucht werden.

In Ultimate Domain mußt Du viel Zeit und Geduld investieren, bis Du Erfolg hast. Bis dahin wirst Du von den eher durchschnittlichen Zwischengrafiken und einer tollen musikalischen Untermalung bei Laune gehalten. Die Stücke sind hervorragend komponiert und bei den mystischen Tempelgesängen bekommst Du fast eine Gänsehaut. Nicht ganz so gelungen sind Geräuscheffekte wie das ständige Hundegeheul und das Vogelgezwitscher. Damit treibst Du jeden Mitmenschen in Deiner Nähe in kürzester Zeit zum Wahnsinn.

Trotz des sehr kleinen Landschaftsmaßstabs sind alle Objekte mit Liebe zum Detail gezeichnet. Jeden Siedler kannst Du auf der Karte bei seiner Arbeit beobachten. Ein Mausklick auf ein Siedlerfigürchen beschert Dir einen gesprochenen Monolog von der CD, in dem Dir Dein Schützling seine Sorgen und Nöte mitteilt. Je nach Herkunft und Bildung sprechen die Siedler sogar verschiedene Dialekte.

Ultimate Domain gehört zu den optisch

Die Werkstatt. Erteile Aufträge an die Erfinder und Schmiede, um die Technisierung zu beschleunigen.

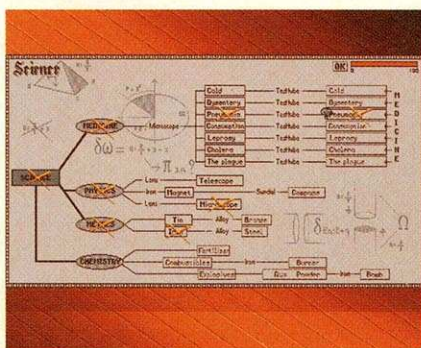


und akustisch besten Spielen seiner Art. Obwohl in ihm mehrere Genres vermischt wurden, hat jedes Element für sich erstaunlichen Tiefgang. Das Spiel ist eine der komplexesten strategischen Simulationen, die zur Zeit auf dem Markt sind. Es ist nicht leicht, zugleich die Juwelen zu suchen und die Herrschaft über das Land zu gewinnen - im Setup können diese Aufgaben auch noch erschwert werden. Es gibt fünf Schwierigkeitsgrade mit jeweils einer anderen Karte.

Falls Du Strategiespiele noch nie leiden konntest, laß lieber die Finger von Ultimate Domain. Kannst Du Dich jedoch mit dem Genre anfreunden, bietet Dir der Titel Spielspaß über Monate, verpackt in eine sehr ansprechenden Form. Schon nach wenigen Spielminuten versinkst Du im Land Genesis.

● FRANK RIDDERS

Klicke auf einen Gegenstand aus der Erfindungen-Übersicht, und Deine Erfinder sind vielleicht erfolgreich.



FULL POWER

TITEL: Ultimate Domain CD
VERLAG: Mindscape
KONTAKT: 02131-67544
ENTWICKLER: Microids
PREIS: ca. DM 100,-

NÖTIGE TECHNIK

386er MS-DOS 5.0 oder höher
6 Mb Platz auf der Festplatte;
560 Kb freier konventionellen Speicher 2 Mb EMS; Maus; Single Speed-CD-ROM läuft mit Soundblaster und kompatiblen Karten

KURZ & KNAPP

GRAFIKS

- ↑ Schicke Animationen und niedliche Details.
- ↓ Die Porträts der Siedler wiederholen sich.

SOUND

- ↑ Wundervolle, beschwörende Musik.
- ↓ Effekte machen reif für die Gummizelle.

SPIELBARKEIT

- ↑ Extrem anwenderfreundlich.
- ↓ Die ersten Jahre spielen sich etwas öde.

AUF EINEN BLICK

Das Spiel wird allgemeinen Zuspruch finden. Der Spaß steigt enorm, wenn Du zu mehreren spielst. Ultimate Domain ist bekannt genug, um damit zurecht zu kommen. Es ist neu genug, um interessant zu sein.

PCPOWER
86%

CD-Rollenpiele mit Sprachausgabe sind momentan der letzte Schrei. Frank Ridders hat sich den jüngsten Titel der Ringworld-Serie näher angesehen.



Return to Ringworld

Das Ringworld-Universum basiert auf den Büchern von Larry Niven. Der erste Teil der Rollenspielserie schilderte, wie die Helden eine hochintelligente Rasse mit dem klangvollen Namen Puppenteers vor der Ausrottung bewahrten. Nach einem Besuch der geheimnisvollen Ringworld stoppten sie das gewaltige, feindliche Kriegsschiff mit einer Explosion von Antimaterie. Diese Großtat brachte ihnen intergalaktische Ächtung ein, so daß sie gezwungen waren, sich in die Ringworld und damit ins Exil zurückzuziehen. An dieser Stelle steigst Du in der Gestalt des Helden Quinn in die Handlung ein. Du hast die Aufgabe, Deinen Namen und die Deiner Kameraden reinzuwaschen.

Das Spiel beginnt damit, daß Du nach einem erholsamen Schlaf aufwachst. Dein Schlafzimmer ist so spartanisch ausgestattet, daß sich der Gedanke aufdrängt, daß die Spieldesigner nicht die phantasiereichsten der Branche sind. Die Hintergründe sehen aus wie eine Kreuzung aus Star Wars und Red Dwarf. Dein Schlafzimmer zu durchsuchen, sollte jetzt erste Pflicht sein. Nach einigen Mausklicks findest Du einige Gegenstände. Sie alle haben beeindruckende Namen, die aber leider unverständlich sind.

Das weitere Erkunden des Raumschiffs, in dem sich Dein Schlafraum offenbar befindet, erschöpft sich in bloßem Herumlaufen. Schließlich findest Du einen Turbolift, von dem aus Du auf andere Decks kommst. Dort findest Du neue Objekte und wissenschaftliche Geräte, deren Namen wieder kein Mensch versteht. Unverständlich ist das Grundproblem des Spiels - während der ersten Stunden weißt Du nie, was Deine Aufgabe ist. Der einzige Weg aus dieser Ungewißheit: die Mannschaft

fragen.

Außer Dir sind zwei Personen an Bord der Lance of Truth - so heißt das Raumschiff nämlich. Miranda ist eine menschliche Ingenieurin, die sich sowohl durch ihre praktischen Fähigkeiten als auch ihren Dickkopf auszeichnet. Das dritte Mitglied der Mannschaft ist Seeker. Er gehört einer Rasse von katzenähnlichen Wesen namens Kzin an und ist der Kommandant des Schiffes. Drücke die rechte Maustaste und Du kannst das Piktogramm einer dieser Personen auswählen und sie bedienen. Leider erschöpft sich Dein Handlungsspielraum dabei auf weniger interessante Dialoge mit den anderen. Themen: hochkomplizierte, technische Probleme mit der Lance of Truth. Deutlich wird dabei lediglich, daß Held Quinn den Quantenantrieb reparieren muß. Dummerweise läßt sich dieses Maschinchen aber nicht finden.

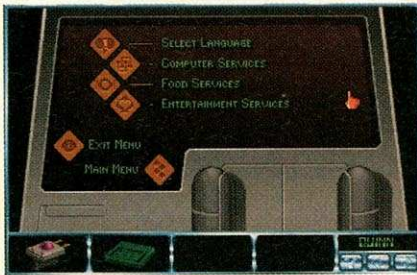
Das Spiel ist voll von solchen Sackgassen. Zwar braucht jedes Abenteuerspiel seine Rätsel; um sie lösen zu können, mußt Du aber erst einmal wissen, worum es eigentlich geht. Return to Ringworld gibt Dir aber nicht den kleinsten Hinweis darauf, was als nächstes geschehen soll. Frust beim Spiel ist damit programmiert. Aber: Kaufst Du ein Spiel, um Dich damit herumzuärgern?

Die Sprachausgabe der CD-Version ist übrigens hervorragend und führt zu der Erkenntnis, daß hier ein technisch gutes Produkt durch liebloses Spieldesign zu bloßem Mittelmaß degradiert wurde. Der fehlende rote Faden macht das Spiel gerade für Anfänger ungeeignet. Vor dem Kauf solltest Du Dir auf jeden Fall die Zeit nehmen, mal 'reinzuspielen.

● FRANK RIDDERS



Das Schlafzimmer der Zukunft ist sauber, verchromt und sehr, sehr öde anzusehen.



Der Computer in Deinem Schlafzimmer erlaubt Dir den Zugriff auf die Schiffskomputer.

FULL POWER

TITEL: Return to Ringworld
VERLAG: Softgold
KONTAKT: 02131 6070
ENTWICKLER: Tsunami
PREIS: Ca.120,- DM

NÖTIGE TECHNIK

386DX oder besser; 4Mb RAM; CD-ROM Laufwerk; VGA; Maus.
Unterstützt: SoundBlaster.

KURZ & KNAPP

GRAFIKS

↑ Tolles, mit 3D-Studio animiertes Intro. Die Grafik im Spiel ist eher schlicht.

SOUND

↑ Sehr gute Sprachausgabe während des Spiels und einige gute Musikstücke.

SPIELBARKEIT

↓ Es gibt zwar genug Rätsel, aber die Hälfte der Zeit läufst Du ratlos herum.

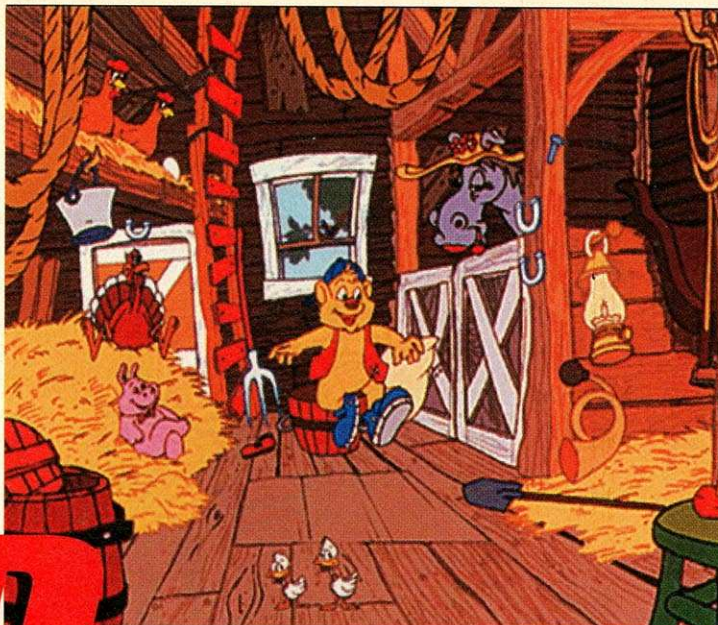
AUF EINEN BLICK

Return to Ringworld ist Durchschnitt. Mit einem besseren Spieldesign hätte es ein Hit werden können.

PCPOWER
54%

Konkurrenz für Fatty Bear und Putt-Putt! In Tuneland kommen endlich mal wieder die ganz jungen PC-Freunde auf ihre

TUNELAND



F lugsimulatoren, Jump-'n-Runs, Wirtschafts-simulationen und Ballerspiele überschwemmen den Markt - doch für die Jüngsten scheint sich niemand zu interessieren. Der Grund liegt auf der Hand: Kleinkinder haben kein Geld und die meisten Eltern haben den PC als Lern-, Erziehungs- und Unterhaltungshilfe für die Kleinen noch nicht freigegeben. PC's sind in der Regel Arbeitsmaschinen und wenn einer damit spielt, ist es der Vater selbst. In das traute Familienglück darf der Computer jedenfalls nicht einbrechen.

Und was macht die PC-Spieleindustrie? Die deutsche tut überhaupt nichts - was unseren Markt erreicht, sind amerikanische Produktionen wie Fatty Bear's Birthday Surprise oder Putt-Putt goes to the Moon. Wegen ihrer Spitzenqualität haben diese Spiele zwar auch unter Erwachsenen Kultstatus erlangt, was aber nicht heißt, daß sich deutsche Softwarehäuser die Mühe gegeben hätten, sie zu übersetzen. Warum auch: Wie wir alle wissen, spricht so gut wie jedes vierjährige Kind perfekt englisch.

Zum Glück scheint es sich jedoch herumgesprochen zu haben, daß PC-Spiele für den Nachwuchs durchaus ein interessantes Geschäft sein können. Nicht anders ist es nämlich zu erklären, daß Sunflowers ein Spiel wie Tuneland nahezu vollständig synchronisiert veröffentlicht. Tuneland erfüllt alle Wünsche, die Kinder an ein Spiel dieser Art richten: Da gibt es einen putzigen Hauptdarsteller, eine kunterbunte Landschaft voller Tiere, die sprechen, tanzen und singen können, freundliche Menschen und viel schöne Musik. Jeder Gegenstand kann angeklickt werden und gibt ein

Geräusch oder eine Erklärung von sich.

Leichter und bedienerfreundlicher geht es nicht. Howie, der gemütliche und drollige Bär, führt Dich durch das Programm und gibt sinnvolle Tips. Natürlich kann man an ein Spiel wie Tuneland in bezug auf den Schwierigkeitsgrad keine hohen Anforderungen stellen, doch warum sollte man das auch? Es wurde für die ganz jungen Spieler konzipiert und erfüllt bravourös seinen Zweck. Jede der acht Szenen (vom Stall bis zum Bahnhof) besticht durch tolle Grafik, Detailverliebtheit und schöne Musik, denn schließlich handelt es sich bei Tuneland um ein musikalisches Bilderbuch.

Das Spiel ist gespickt mit 40 Liedern, die jedoch, anders als die Sprache, in englischer Sprache belassen wurden. Den Kindern wird's gefallen, schließlich sind Melodien wie "Old MacDonald had a Farm" oder "Oh, Susanna" auch im deutschen Sprachraum nicht unbekannt. Wer nur die Melodien hören möchte, kann dies über die Jukebox tun - unabhängig vom Spiel.

Tuneland muß sich logischerweise an Spielen wie Putt-Putt oder Fatty Bear messen lassen. Doch dabei schneidet es nicht schlecht ab. Natürlich ist es lange nicht so einfallsreich wie das kleine Auto Putt-Putt und nicht so putzig wie der gute Fatty Bear, doch durch den erstmaligen Einsatz einer deutschen Synchronisationsstimme wird viel Boden gutgemacht. Wer seinem Kind eine Freude machen möchte und es vielleicht schon ein wenig mit dem PC bekanntmachen will, sollte sich Tuneland anschaffen. Natürlich bleibt der pädagogische Sinn immer etwas fragwürdig, doch was kann schon falsch sein an drolligen Bären und englischsprachigen Kinderliedern?

● STEFAN WIRTH

FULL POWER

TITEL: Tuneland.

VERLAG: Laguna

KONTAKT: 06107 930100

ENTWICKLER: 7th Level

PREIS: Ca. 80,- DM

NÖTIGE TECHNIK

386er ; Windows ; Maus ; CD-ROM
Laufwerk Läuft mit allen gängigen Soundkarten

KURZ & KNAPP

GRAFIK

↑ Kunterbunte Farben, eingebettet in eine lustige Phantasielandschaft. Was kann da noch schiefgehen?

SOUND

↑ Nette englischsprachige Kinderlieder lockern das Spiel auf.

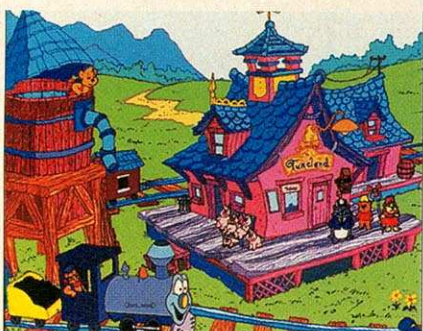
SPIELBARKEIT

↓ Es gibt wohl kein Spiel, das einfacher als Tuneland zu bedienen ist.

AUF EINEN BLICK

Nicht so gut wie Putt-Putt oder Fatty Bear, doch dank der deutschen Synchronisation eine positive Überraschung. Weiter so, Sunflowers!

PCPOWER
69%



LOLLYPOP

LollyPop ist ein unterhaltsames und abwechslungsreiches Abenteuerspiel. Das Jump-'n-Run steckt voller märchenhafter Überraschungen - nicht nur für Kinder.

Ein niedliches kleines Jump-'n-Run-Abenteuer ist es, das uns Softgold da präsentiert. Die Spielzeugpuppe Lolly wird zufällig während eines Gewitters zum Leben erweckt und macht sich auf den Weg ins Schlaraffenland. Denn allerlei süße Dinge begehrt eine Puppe - doch bekanntlich ist die Verwirklichung von Wunschräumen nicht immer einfach. Und so ist es auch mit unserer Freundin. Lolly reist durch 28 abenteuerliche Level und kann sich dabei nur auf ihren Mut und Deine Geschicklichkeit verlassen. Denn es wimmelt von Gefahren, die die Reise beschwerlich machen. Da warten gemeine Monster, fiese Spielzeugautos, Flugzeuge, Züge und gefährliche Waffen auf Lolly, die sich dazu noch mit riskanten Sprüngen über Klippen und Hindernisse hinweg durchschlagen muß.

Lolly muß sich aber nicht nur mit diesen Widrigkeiten auseinandersetzen. Auch die Uhr läuft unerbittlich gegen die arme Puppe. Ziel jedes Levels ist es, vier zusammengehörige Gegenstände zu finden, die einen Hinweis auf das fiese Obermonster am Ende geben. Diese Objekte müssen unbedingt ausfindig gemacht werden, denn sonst kommt Lolly nicht weiter.

Natürlich sind die Level mit Gegenständen gespickt, die Lolly das Leben erleichtern. Findet sie einen Teddy, ist sie für kurze Zeit unverwundbar. Ein Schuh erhöht die Sprungkraft. Lolly wehrt Angreifer ab, indem sie (wie sollte es anders sein?) Lollies gegen die Monster oder Spielzeugwaffen schleudert. Dadurch wird nicht nur die Gefahr gebannt, sondern auch das Punktekonto aufgebläht. Verliert sie jedoch den Überblick und drohen die Monster Lolly zu überwältigen, schießt sie ein Foto mit ihrer Kamera und schon lassen die geblendeten Gegner die glitschigen



Finger von der Kleinen.

Wenn auch Ihr jetzt der Meinung seid, daß LollyPop ein abwechslungsreiches und gelungenes Jump-'n-Run-Abenteuer ist, habt ihr recht. Die Reise der kleinen Lolly ist jederzeit amüsant und spannend. Besonders hervorheben möchte ich die Grafik. Unterstützt durch sauberes Scrolling setzt sie den positiven Trend dieses früher auf dem PC eher schwachen Genres fort. LollyPop ist gespickt mit Überraschungen, die Dich gebannt an den Monitor fesselt. Ein hervorragendes Jump-'n-Run-Abenteuer, das gut unterhält und nicht nur die jüngsten Spieler fesseln wird.

● STEFAN WIRTH



FULL POWER

TITEL: Lollypop
VERLAG: Softgold
KONTAKT: 02131-9650
PREIS: ca. DM 100,-

NÖTIGE TECHNIK

386er, 640 KB freier EMS-Speicher
Joystick empfehlenswert
Läuft mit allen gängigen
Soundkarten

KURZ & KNAPP

GRAFIKS

↑ Butterweiches Scrolling sorgt für Hochgenuß.

SOUND

↓ Leider lebt auch "LollyPop" von dem altbekannten und langweiligen Jump-'n-Run-Gedudel.

SPIELBARKEIT

↑ Über einen Joystick läßt sich Lolly komfortabel steuern.

AUF EINEN BLICK

LollyPop gehört zu den positiven Überraschungen dieses Monats. Niedliche Figuren, eingebettet in kunterbunte Szenarios, sorgen für viel Spaß und unterhalten nicht nur die jüngsten PC-Spieler.

PCPOWER
74%

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

SUPER

KT '94

PRO

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80
OKTOBER 1994
NUMMER 9/10

AGENHAFT!

SUPER
RETURN OF THE JEDI

HABEN'S GESPIELT, WER NOCH?

maximum
CARNAGE

SUPERSPINNE...REVIEW IM HEFT!

INDIANA JONES'

Greatest Adventures

BRINGEN DEN ERSTEN PREVIEW!



MORTAL KOMBAT II
BLUT, SCHWEISS UND TRÄNEN?



**SUPER
NES**

**GAME
BOY**

GAMES WORLD



ABONNIE

DER TOTALE WAHNSINN: DAS SPIELE-MAGAZIN

PC POWER

NUMMER 11 • NOV '94 • DM 6,50 • ÖS 50,-

Novastorm
Fühle Dich als Testpilot! Ein spezielles Preview

Little Big Adventure
Ein exklusives Preview von Electronic Arts

Nascar Racing
Das erste PC-Spiel, das Virtua Racing und Daytona Racin in ernste Schwierigkeiten bringt.

Rise of the Robots
Strahlende Grafiken. Schnell. Und großartig.

Inhalt:
Cyberwar von SCI Videokarten und Standards
Star Crusader
Dawn Patrol von Empire
Nascar Racing von Virgin
Novastorm Exklusive
Ultimate Domain
Rise of the Robots



Und das sind Deine Vorteile, wenn Du PC Power abonnierst:

● 10 Prozent Nachlaß gegenüber dem normalen Verkaufspreis.

● Das Heft wird Dir an die Wohnungstür gebracht. Du brauchst keine Zeit mehr für den Gang zum nächsten Kiosk zu vergeuden - um dann evtl. zu erfahren, daß PC Power ausverkauft ist.

● Die neuesten Reviews, die gründlichsten Hintergrundberichte. PC Power schreckt vor keiner Mühe zurück, Dir die letzten Neuigkeiten aus der Welt der Computerspiele zu präsentieren.

Ein
Schnäppchen!
Wenn Du PC
Power oder
PC Power mit
CD für sechs
oder zwölf
Monate
abonnierst,
sparst Du
10 Prozent
gegenüber
dem
normalen
Verkaufspreis
Greif zu!

REN!

WAHNSINN: SPIELE-MAGAZIN MIT CD!

PC POWER

NUMMER 11 • NOV '94 • DM 14.80 • Sfr 14.80

CD

**Big
Adventure**

von
Arts

CD-ROM
DRAGON LORE, LITTLE BIG
WORM

PC POWER

GAME DEMOS
COLLECTION
Volume 1

INTERNATIONAL TENNIS
LAMBORGHINI
MEGA RACE
MYST
OVERLORD
1942: PACIFIC AIR WAR
SANGO FIGHTER
SPACE HULK CD
SIM CITY ENHANCED CD
SIM CITY SCENARIOS
STAR TREK CD
TD 2192
THEME PARK
TIE FIGHTER
UNDER A KILLING MOON
ZOO! 2

Inhalt:
Cyberwar von SCI
Videokarten und
Standards
Star Crusader
Dawn Patrol von Empire
Nascar Racing von Virgin
Novastorm Exklusive
Ultimate Domain
Rise of the Robots



mit PC Power bekommst Du jeden Monat eine
CD-ROM - rappellvoll mit den neuesten Spiele-
demos! Alle spielbar! Dazu Utilities, Animationen
und vieles mehr. Wetten, daß Du es Dir nicht
leisten kannst, über 500 Mbyte pures Adrenalin
zu versäumen? Wenn Du PC Power abonnierst,
bekommst Du:
**10 Prozent Preisnachlaß gegenüber dem
Straßenpreis**

**Garantierte Lieferung bis an Deine
Wohnungstür. Du hast die Zeitschrift eher als
eine Freunde, die sie am Kiosk kaufen!**

PC POWER

PC Power - Abonnement

Jawoll! Ich will zehn Prozent gegenüber dem Straßenpreis sparen,
deswegen abonniere ich jetzt PC Power:

MÖGLICHKEIT 1 • EIN HALBJAHRES-ABO PC POWER/PC POWER CD

1 Kreuze bitte die gewünschte Lieferung an:

PC POWER
PC POWER mit CD

☐ BRD DM 35,10
☐ BRD DM 79,90

☐ Europa DM 55,10
☐ Europa DM 99,90

1 Wenn Du PC Power für ein halbes Jahr abonnierst, sparst Du
gegenüber dem Straßenpreis 10%

MÖGLICHKEIT 2 • EIN GANZJAHRES-ABO PC POWER/PC POWER CD

2 Kreuze bitte die gewünschte Lieferung an:

PC POWER
PC POWER mit CD

☐ BRD DM 70,20
☐ BRD DM 159,80

☐ Europa DM 110,20
☐ Europa DM 199,80

2 Wenn Du PC Power für ein ganzes Jahr abonnierst, sparst Du
gegenüber dem Straßenpreis 10%

DETAIL-ANGABEN

(BITTE IN BUCHSTABEN)

Dein Abo soll von der Nummer an laufen.

Gleich, ob Du PC Power für Dich selbst oder als Geschenk
(Weihnachten steht vor der Tür!) abonnierst, trage hier unten bitte Deinen
Namen und Deine Anschrift ein:

Name

Anschrift

.....Telefonnummer

Unterschrift.....

☐ Durch Bankeinzug von Deinem Bank- oder Postgirokonto kannst Du
bequem und bargeldlos bezahlen. Trage hier bitte die
entsprechenden Angaben ein:

Kontonummer...../...../.....

Bankleitzahl...../...../.....

Geldinstitut/Ort.....

Unterschrift.....

☐ Per Verrechnungsscheck (beilegen).

Solltest Du PC Power als Geschenk abonnieren, dann trage bitte hier unten
ein, an wen wir das Heft schicken sollen:

Name

Anschrift

.....Telefonnummer

Bitte sende Dieses Formular oder eine Kopie davon in einem Umschlag an
SMP-Publishing, PC POWER aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau

Spitzenspiele im aller Kürze

An dieser Stelle solltest Du Dich ganz auf unser unbestechliches Urteilsvermögen verlassen. Wir sind sicher, Du wirst unsere Meinung im großen und ganzen teilen. Nachfolgend bringen wir Dir eine Auswahl der besten Spiele, die in den vergangenen Monaten in unseren Laufwerken steckten.



Simon the Sorcerer CD ca. DM 85,-

Nötige Technik: 386SX; 8MB RAM; CD-ROM-Laufwerk; Maus. Läuft mit allen bekannteren Soundkarten.

Simon the Sorcerer CD ist eines dieser Spiele, die sich schon fast von selbst spielen. Die Grafiken sind nicht nur exzellent gezeichnet, sie sind auch farbenreich und ausdrucksstark. Aber die Hauptsache für das magische Spielerlebnis dieser CD ist die Stimme von Chris Barrie. Naja, offen gesagt - Chris Barrie hat auch das ganze Ding programmiert!

Das Spiel selbst ist ein hochwertiges Point-n-Click-Abenteuer mit einer Portion Humor und vielen Rätselaufgaben. Als Simon ist es Deine Aufgabe, einen üblen Kerl namens Sordid the Sorcerer ausfindig zu machen. Der Weg zum Erfolg ist allerdings mit vielen Gefahren gepflastert, von der seltsamen Schlüssel mit brechreizauslösender Sumpfsuppe ganz zu schweigen. Kein leichtes Abenteuer!

Wertung: 90% PC Power



Soccer Kid ca. DM 65,-

Nötige Technik: 386SX; 4MB RAM; VGA.

Läuft mit SoundBlaster und Kompatiblen; Joystick.

Es ist immer wieder erfreulich, zu sehen, wie ein anständiger Plattformher die Welt der PCs erobert. Die Kritiker hielten es für nicht machbar, aber Soccer Kid beweist, daß perfektes Scrollen, flüssige Animationen und farbenprächige Grafiken auch außerhalb der Konsolenwelt möglich sind.

Soccer Kid, wie auch der ganze Rest der Welt, wird ziemlich sauer, als ein ominöser Alien den WM-Pokal klaut und damit in den Weltraum entfliehen will. Da der Alien nicht nur ominös, sondern auch trottelig ist, läßt er den Pokal fallen, der in fünf Teile zerbricht und zurück auf die Erde fällt. Soccer Kid schwingt sich aus seinem Fernsehsessel und beschließt, den Pokal zurückzuholen. Ein wildes und temporeiches Plattformabenteuer nimmt seinen Lauf...

Wertung: 89% PC Power



TIE Fighter ca. DM 80,-

Nötige Technik: 386DX-33; 640K RAM; 900K EMS; VGA. Läuft mit allen bekannteren Soundkarten; Joystick; Maus.

Hinsichtlich der Steuerung und der Handhabung weist dieses Spiel starke Ähnlichkeiten zu X-Wing auf. Dennoch gibt es fundamentale Unterschiede, die die beiden Spiele voneinander absetzen. Eingefleischte X-Wing-Freaks werden zusammenschrecken, wenn sie das Fehlen jeglicher Schutzschilde bei den TIEs bemerken. Diesen Mangel machen die Jäger jedoch durch ihre Geschwindigkeit mehr als wett.

Die Präsentation ist fehlerfrei - von den detaillierten Raumfahrzeugen bis hin zu den hervorragend eingefügten Sequenzen. Leider hat die hübsche Optik auch ihren hübschen Preis - wer's mit weniger als einem 486er probiert, muß drastische Abstriche bei der Darstellung in Kauf nehmen. Trotz dieser Einschränkung ist es LucasArts wieder einmal gelungen, sich als eine der führenden Entwicklungsfirmen zu erweisen. Wer dieses Spiel besitzt, darf sich tatsächlich glücklich schätzen.

Wertung: 92% PC Power



Beneath A Steel Sky CD ca. DM 80,-

Nötige Technik: 386; CD-ROM-Laufwerk; 550K RAM; Maus. Läuft mit allen bekannteren Soundkarten.

Dave Gibbons, Comic-Illustrator und seit gut 20 Jahren im Geschäft, hat sich mit den Spielentwicklern von Revolution zusammengetan, um eine Geschichte von Verslumung und außer Kontrolle geratenen Technologien zu erschaffen. Beneath A Steel Sky erzählt von einer vergifteten Stadt und den finsternen Absichten der Regierenden.

Diese CD-Version ist, wie zu erwarten war, komplett mit Ton unterlegt und besticht 1. durch die Originalität, 2. durch den Humor und 3. durch die hervorragenden Stimmen. Die digitalisierte Sprache ist unglaublich abwechslungsreich - mal redest Du mit einem, der sich wie Peter Wolter (laß doch diese dummen Anspielungen! d. Chef) anhört, dann wieder mit irgendeinem heruntergekommenen Halunken, der direkt aus "Repo Man" zu stammen scheint.

Wertung: 83% PC Power



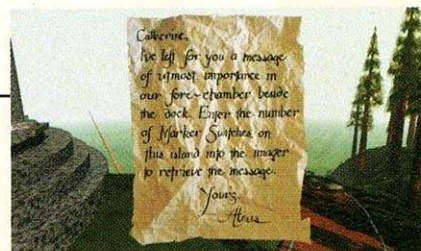
1942: Pacific Air War ca. DM 90,-

Nötige Technik: 386DX; 4MB RAM; VGA; Maus. Läuft mit SoundBlaster; AdLib; Roland; Joystick.

MicroProse's jüngster Vorstoß in die Luftfahrt während des 2. Weltkriegs dürfte viele Mitarbeiter der Firma Origin nervös gemacht haben. Warum? Nun, 1942 kam zur selben Zeit in den Handel wie Pacific Strike und, um ehrlich zu sein, das Origin-Produkt hat dem Game nicht viel entgegenzusetzen. Während Strike einen relativ unrealistischen und groben Eindruck macht und in bestimmten Bereichen eher mangelhaft erscheint, versorgt 1942 den Spieler mit Realitätsnähe, erstaunlichen Grafiken und einer Detailtiefe, von der jeder Flugsim-Fan nur träumen kann.

In optischer und akustischer Hinsicht können nur wenige Spiele diesem Game das Wasser reichen. Nur Overlord von Virgin könnte 1942 den Rang der derzeit besten WK2-Flugsimulation für PC streitig machen.

Wertung: 94% PC Power



Myst ca. DM 115,-

Nötige Technik: 386DX; CD-ROM-Laufwerk; 4MB RAM; SVGA. Läuft mit allen bekannteren Soundkarten.

Bei Myst können allein schon die Äußerlichkeiten überzeugen. Grafiken und Sound sind durchweg exzellent, aber das ist noch lange nicht alles. Den Spieler erwartet ein feingesponnenes Netz aus Rätseln und Geheimnissen, sobald er seinen Fuß auf die entlegene Myst Island setzt.

Die eigentliche Aufgabe ist es, die Geheimnisse der Ages of Myst zu lüften. Das Wandern von Ort zu Ort kann zwar bisweilen frustrierend langsam sein, aber glücklicherweise bleibt der orchestrale Sound und die durch die 3D-Grafiken aufgebaute Atmosphäre von solchen Macken unberührt. Myst ist ein Abenteuer, das eher als Erfahrung denn als Spiel zu bezeichnen wäre. Was den Dauerspaß betrifft, wird man hier wohl berechnete Zweifel anmelden müssen.

Wertung: 90% PC Power

DISCOVER SOUNDWAVE32 SCSI

Entdecken Sie eine Welt voller mitreißender Stimmungen, voller Klänge und Soundeffekte, so heißer Funktionen, daß Sie vor Aufregung schwitzen und so mächtiger Erweiterbarkeit, daß Sie vor Freude jubeln werden!

Entdecken Sie die SoundWave32 SCSI von Orchid!

Von der mitgelieferten Software können Schatzsucher nur träumen:

PERSONAL EFFECTS

Echo, Flanger, Pitch Shift für Mikro, Line oder CD-Eingang. Unbedingt anhören!

QUIKVOICE

Spracherkennung! Sagen Sie Ihrem PC, wo's lang geht.

AUDIORECORDER

Der PC als Diktaphon. Mit 10:1 Echtzeitkompression oder DAT-Qualität

MEDIARACK

Die Stereoanlage auf Ihrem PC! Mit CD-Archivierung und vielem mehr.

RECORDINGSESSION

Der MIDI Sequencer mit Notensatz und Mischpult

KEY-Z-PLAYER

Spielen Sie auf der Computertastatur Klavier oder Schlagzeug oder...

Die SoundWave32 SCSI kommt natürlich außerdem komplett mit Lautsprechern, Mikrofon und Handbuch.

FÜR TIEF LIEGENDE DM 599,-

Erleben Sie außerdem von Orchid

KELVIN64 - 64-Bit Grafikpower für PCI oder VLB.
VIDIOLA und **VIDIOLAPro** - Videofilme am PC aufnehmen, anschauen, bearbeiten und präsentieren.

Ausgezeichnet

Die SoundWave32 ist der Star der Fachpresse. Wir haben Sie jetzt sogar noch verbessert.

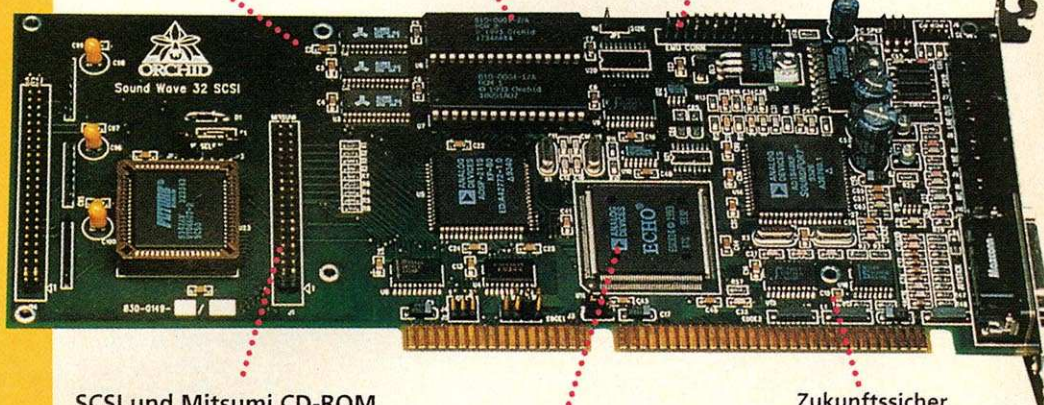


Super Kompatibel

Mit MT-32 oder General MIDI, MPU-401 und SoundBlaster gleichzeitig belebt sie auch völlig abgefahrne Programme mit Spitzensound.

Erweiterbarer Wavetable

Die glasklaren Aufnahmen echter Instrumente von InVision lassen sich beliebig erweitern von 2 auf bis zu 6MB. Fast zu schade zum Spielen!



SCSI und Mitsumi CD-ROM

Schließen Sie hier Double Speed bis Quad Speed CD-ROM Laufwerke an.

Starker 24-Bit DSP

Der Signalprozessor sorgt dafür, daß die SoundWave32 SCSI immer die angesagte Karte bleibt. Neue Software genügt!

Zukunftssicher

4 Jahre Garantie und kostenlose Treiberupdates über unsere BBS dienen Ihrer Sicherheit.

Oder genießen Sie eine unserer anderen Sound-Kostarten

WAVEBOOSTER4X	4 MB edle Wavetable Sounds mit Effekt-DSP für SW32-SCSI	DM 399,-
INVISION ROM UPGRADE	rüstet jede SoundWave32 zur Plus mit 2MB Sounds von InVision	DM 89,-
MIDI Kit	Kabelsatz In/Out zum Anschluß von MIDI-Keyboards etc. an jede SoundWave32.	DM 98,-
SOUNDWAVE32	Das Original zum Wavetable Einstiegspreis mit allen Vorzügen	DM 469,-
SOUNDWAVE32PLUS	Wie SoundWave32, jedoch mit 2MB InVision Wavetable	DM 539,-
GAMEWAVE32	Preiswerter gibt's Wavetablesound nicht. 16-Bit, DSP, Kombo Modes	DM 299,-

Einen Orchid-Händler in Ihrer Nähe erfahren Sie bei

CHS, Tel.04108/120 - DELO, Tel.02361/60990 - EXTRA, Tel.07322 961511

MAXCOM, Tel.0211/94830 - PROFISOFT, Tel.0541/122065 - WAIBEL, Tel.07243/577577



Günstig-Spiele

Kein Geld für teure Computerspiele? Laß den Kropf nicht hängen, denn wir zeigen Dir ein paar preisgünstige Spielepakete, die Dir zum halben Preis den doppelten Spaß bieten.

Twin Calibre (Compilation CD)
Vertrieb: Hit Squad
Preis: DM 59,95

Paket 1 - Dune & Robocop 3

Dune ist ein grafisches Abenteuer, das auf den Büchern selbigen Titels basiert. Die energiereichste bekannte Substanz im Dune-Universum nennt sich "Spice". Dieser Stoff ermöglicht Weltraumreisen, verlängert das menschliche Leben und kann sogar magische Kräfte entwickeln. Da ist nur ein kleines Problem: "Spice" gibt es nur auf einer Welt, und zwar auf Deiner.

Du spielst einen jungen Prinzen, der sein Volk dazu bewegen muß, so viel wie möglich von diesem Zeugs abzubauen. Auf Deinen Reisen erhältst Du Informationen, die Dir bei Deinem Vorhaben hilfreich sein werden. Aber auch Dein Vater stellt Dir einige Aufgaben, die Du erfüllen mußt. Das Spiel birgt allerdings auch ein strategisches Element - Du mußt nicht nur Deine Arbeiter organisieren, sondern auch Armeen bilden. Die Armeen sind unerlässlich, denn jeder im Universum will Dein "Spice".

Robocop 3 ist die Konversion eines Amiga-Games, programmiert von DID, den Machern von Inferno. Du bist der berühmte Blechbulle, der die Obdachlosen von Delta City vor den Übergriffen der Polizei beschützen muß. Um des Profits willen werden die Leute aus ihren Wohnungen geworfen, Robocop denkt sich "Genug ist genug!" und schließt sich der Rebellion gegen die Wohnungsmafia an.

Das Game ist in mehrere verschiedene



Abschnitte unterteilt. Im ersten Abschnitt sitzt Du am Steuer eines Wagens und jagst einen Verdächtigen. Nach einer Weile erhältst Du die Nachricht, daß Officer Lewis in Schwierigkeiten steckt und Deine Hilfe braucht. Der Rest des Spiels ist schnell erzählt: Du erschießt eine ganze Menge Leute, spazierst in der Gegend herum und erschießt wieder eine ganze Menge Leute.

Die Grafiken entsprechen nicht gerade dem Stand der



Dinge, und das Spiel selbst ist auch nicht sooo gut. Jedoch wird es besser, je mehr man es spielt. Immerhin läuft es ganz prima auf den heutigen 486ern.

Wertung: 80%

Paket 2 - Indy 500 & Wing Commander

Wing Commander ist das Spiel mit dem Chris Roberts zu Ruhm und Ehre gelangte. Es war auch das erste Spiel, das 3D-Bitmap-Figuren benutzte und deshalb bei seiner Markteinführung vor ein paar Jahren für Aufsehen sorgte.

Der Toprechner seinerzeit war wohl der 386DX-40. Darum läuft das Spiel auf der Mehrzahl der heutigen 486er zu schnell. In der Anleitung wird DX-Besitzern vorgeschlagen, das Spiel von der Festplatte aus zu spielen und den Turbo auszuschalten. Nichts da! Wir mögen's lieber schnell!

Die Story erinnert uns an Altbekanntes: Die Menschheit befindet sich in einem blutigen Krieg mit den Kilrathi, einer Art zweibeiniger Katzen mit einem ausgeprägten Haß auf alles Menschliche. Sie wollen unsere Rasse vertilgen, aber, ich brauch's kaum zu erwähnen, wir lassen uns das nicht gefallen.

Du bist Pilot in Diensten der Konföderation und mußt eine Reihe von Einsätzen fliegen, um die Angelegenheit ins Reine zu bringen. Im ersten Einsatz fliegst Du mit einem einfachen Schiff gegen einfache Feindschiffe. Im Verlauf des Spiels werden Deine Einsätze jedoch schwieriger.

Dieses Game ist noch immer ein



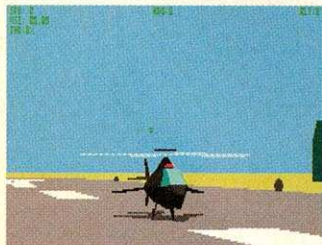
Wenn Sie Einzelheiten über die Schaltung einer Anzeige wissen wollen, Sie sich bitte brieflich oder telefonisch an die Werbeagentur

SMP Publishing
Postfach 3127
48581 Gronau
Tel: 02562 97544
Tel: (31) 54 76 8008



Klassiker. Die Grafiken sind ansprechend, wenn sie auch ihr wahres Alter kaum verbergen können. Aber solltest Du Wing Commander 3 nicht abwarten können (wie ich!), dann hast Du hier eine günstige Möglichkeit, Dich ein wenig im Kilrathi-Töten zu schulen, bis es dann im November wieder ernst wird - mit dem neuen Wing Commander-Game.

Aber jetzt mal was ganz anderes: Indy 500! Hier kannst Du am berühmten amerikanischen Autorennen teilnehmen; am Steuer eines PS-starken Boliden geht es in ein zermürendes Rennen über 200 Runden. Du kannst so gut wie alle Aspekte an Deinem Fahrzeug verändern, bis hin zum Übersetzungsverhältnis, um die entscheidenden Hundertstelsekunden von Deinen Rundenzeiten abzuwickeln. Dein Blickfeld besteht aus gefüllten Vektorgrafiken, die sich sehr flüssig und weich



bewegen. Das Fahren selbst ist nicht ganz so simulationsorientiert wie bei Indycar, aber dafür macht das Spiel auch mehr Spaß. Selbst Zeitlupenaufnahmen kannst Du abrufen, und zwar von sechs verschiedenen Kamerapositionen. Das Spiel orientiert sich an den Rennvorschriften, so daß Du in dieser amerikanischen Ausgabe der Formel 1 vom Pace Car bis hin zu den Regeln für grüne und gelbe Flagge alles wiederfindest. Aber der größte Spaß ist es, Dein Fahrzeug in entgegengesetzter Richtung auf die Piste zu schicken, in die Mitfahrer hineinzubrettern und dann die Zeitlupe zu genießen! Nicht unbedingt der effektivste Weg, um ein Rennen zu gewinnen, aber bedeutend spaßiger, als 200 Runden im Kreis zu drehen!

Wertung: 75%

Paket 3 - LHX Attack Chopper & Birds of Prey

Birds of Prey ist eine riesige Flugsimulation. 40 Flugzeuge stehen Dir zur Auswahl, darunter Kampfflugzeuge, Bomber und dicke

747-Jumbo Jets. Mit Deinem Flugzeug kannst Du verschiedene Einsätze fliegen, je nachdem, wie Dir gerade zumute ist. Bombenabwürfe, Abfangensätze und Bodenangriffe gehören zu den möglichen Betätigungen bei diesem Spiel.

Birds of Prey war nicht gerade ein Riesenhit, als es auf den Markt kam. Ich verstehe nicht recht, warum. Die Grafiken sind vielleicht nicht so gut wie bei TFX, sind aber dem Spiel durchaus noch angemessen. Und in puncto Gameplay fährt Birds of Prey wirklich zur Hochform auf. Jedes der Flugzeuge fliegt sich anders und hat seine eigenen, ganz speziellen Flugeigenschaften. Ein Kampfflugzeug zu fliegen ist nicht weiter schwer, aber wenn Du's mal mit der 747 probiert hast, entwickelst Du plötzlich größten Respekt für die Piloten in der zivilen Luftfahrt. Der Schwierigkeitsgrad der Einsätze reicht von 'kinderleicht' bis 'nicht machbar'. Deine Heldentaten werden auf der Festplatte verewigt, außerdem kannst Du wählen, ob Du an einem fortlaufenden Feldzug teilnimmst oder einen Einzelsatz fliegst.

Insgesamt hat Birds of Prey durchaus sein Schwachpunkte, wie beispielsweise das Fehlen jeglicher anständiger Soundeffekte, aber nichtsdestotrotz ist es ein unterhaltsames Game. Und was kann man bei so einem Preis schon falsch machen?!

LHX ist für eine ganze Reihe von Formaten, darunter auch Amiga und sogar MegaDrive, veröffentlicht worden. In dieser Luftkampsimulation fliegst Du mit einem leistungsfähigen Hubschrauber immer schwieriger

werdende Einsätze.

Der LHX Chopper ist zwar ein fiktives Fluggerät, aber es wurden alle Anstrengungen unternommen, um das Spiel einigermaßen realistisch zu gestalten. Wenn Du unbedingt willst, kannst Du auch reale Hubschraubertypen fliegen. Allerdings haben die nicht ganz so viel auf dem Kasten wie das Fantasiemodell LHX.

Die Grafiken sind recht gut und bewegen sich auf einem kräftigen 486er sehr flüssig, sind aber unverkennbar älteren Datums. Du fliegst den Hubschrauber hauptsächlich aus der Cockpit-Perspektive, aber das Game fährt auch einige Außenansichten auf. Obwohl LHX nicht an Gunship heranreicht, ist es doch ein gutes Game. Die Grafiken sind auch heute noch durchaus ansehnlich. Zusammen mit Birds of Prey ist dies ein Paket wirklich nur für eingefleischte Flugsim-Freaks.

Wertung: 75%



Arcade Pool

Vertrieb: Team 17

Preis: DM 20,00

Hey, 'nen Zwanziger für ein Spiel? Was kann da noch verkehrt sein? In diesem Fall glücklicherweise nichts, denn Arcade Pool ist ein prima Billard-Spiel.

Du verfolgst die Handlung aus der Vogelperspektive und kannst Dir eines aus einer Reihe verschiedener Spiele aussuchen. Es kann sowohl nach europäischen als auch nach amerikanischen Regeln gespielt werden. Auch ein paar lustige Spielarten sind integriert. Im Spiel zu zweit gewinnt der Beste aus einem, drei oder fünf Spielen. Es können aber auch bis zu sechs Spieler zu einem Turnier antreten.

Die Stöße werden mit der Maus kontrolliert. Mit der linken Maustaste entscheidest Du, wo die Kugel hinrollen soll, und wählst dann die gewünschte Stoßstärke mittels einer Anzeige am unteren rechten Bildschirmrand. Jetzt erscheint eine weiße Linie, die den Weg der Kugel zum Ziel anzeigt, und eine gestrichelte Linie zeigt die mögliche Bahn der Stoßkugel, nachdem sie die Zielkugel getroffen hat. Eine hilfreiche Einrichtung, um Bandenstöße zu berechnen. Ein schneller Klick mit der rechten Maustaste, und der Stoß wird ausgeführt. Es stehen viele Spielarten zur Auswahl, aber am interessantesten ist das Turnier. Mit bis zu fünf Freundinnen/Freunden kannst Du an einem Turnier teilnehmen. Nicht besetzte Spielerplätze übernimmt der Computer.

Die Grafiken in Arcade Pool sind schlicht aber effektiv. Die Kugeln sind deutlich gekennzeichnet, so daß während des Spiels keine unnötige Verwirrung entsteht, wenn sie mit überraschender Geschwindigkeit über den Filz rollen. Alles in allem ist Arcade Pool eine großartige Gelegenheit, um mal eben Zwanzig Mark auszugeben. Viele unterhaltsame Stunden sind garantiert. **Wertung: 90%**

Amerikanisches Billard. Wenn Du diese nummerierten Kugeln in der Reihenfolge der Zahlen stößt, kannst Du Deine Punktezahl verbessern.



Arcade Pool zeigt Dir bei jedem Stoß den Winkel an. Es wäre ja schön, wenn es das auch bei richtigen Billardtischen gäbe.



Im nächsten Monat!

Mit unserem Bericht über die großartige Grafik-Darstellung in Little Big Adventure haben wir Dir hoffentlich den Mund wässrig gemacht. Im nächsten Heft erfährst Du in einem Review mehr dazu! PC Power bringt Dir künftig die eindrucksvollsten Feature.

Kannst Du Dir vorstellen, auf Deinem PC ein 3DO- oder ein Jaguar-Game zu spielen? Wahrscheinlich nicht - aber wir zeigen Dir im zweiten Teil unserer Test-Serie, wie es geht. Es gibt nämlich Adapterkarten für den PC!

Wir stellen Dir ferner Bluebytes Programm vor, stellen Video-CDs auf den Prüfstand und reden mit Gametek über "Hell", den Anwärter auf die Goldmedaille für interaktive Filme. In diesem Film-Spiel tritt der Veteran des Kultfilms, Denis Hopper auf - eine Garantie für blutgefrierenden Horror.

PC Power wäre nichts ohne erstklassige Reviews. Im nächsten Monat erfährst Du nicht nur mehr über Little Big Adventure, sondern auch über Lords of Midnight, Lords of the Realm, Harvester und viele andere.



Am 25. November gibt es die nächste Ausgabe!

Solltest Du Schwierigkeiten haben, PC Power zu bekommen, dann gib doch Deinem Zeitschriftenhändler diesen Coupon. Bitte reservieren Sie mir das neueste Heft von PC Power.

☐ PC POWER

☐ PC POWER CD mit cd-rom

Bitte reservieren Sie mir das neueste Heft von PC Power.

Name

Adresse

.....

.....

..... Telefon











FÜR PC UND PC-CD-ROM

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutschem Bildschirmtext.



Der erste Luftkrieg

Dawn Patrol ist eine reinrassige Flugsimulation, bei der großer Wert auf die Kontrolle und das Gefühl "echten Fliegens" gelegt wurde. Klettern Sie ins Cockpit und machen Sie sich bereit für die Flugerfahrung Ihres Lebens.

-  Fliegen Sie eines von fünfzehn Flugzeugen dieser Zeit, unter anderem die Sopwith Camel, die SPAD 7 und den berühmten Fokker Dreiecker des "Roten Barons".
-  Die neuesten Technologien ermöglichen feinste Bitmap-Grafiken der Flugzeuge und Landschaften.
-  Der 640x400 SVGA-Modus erzielt eine viermal höhere Auflösung als die der Standard-Flugsimulatoren.
-  Aufregende Kamerafahrten, sowie unzählige Blickwinkel sorgen für Atmosphäre pur.
-  Über 150 Missionen, die von einfachen Luftkämpfen bis zu Ballonangriffen reichen, werden detailliert erläutert.
-  64 Biographien der bekanntesten Fliegerasse des Ersten Weltkrieges.
-  Durchleben Sie den kompletten Verlauf des Krieges von 1914-18, wahlweise auf beiden Seite der Konfliktparteien.
-  Über 30 Anekdoten, Sprüche und Heldentaten der berühmtesten Piloten jener Tage.
-  Der 1914-18 vorherrschende Kameradschaftsgeist und die Ehrenhaftigkeit stehen im Vordergrund mehrerer spezieller Missionen.
-  Eine große Bandbreite realistischer Sounds und Fluggeräusche, begleitet von Tschajkovskys, Capriccio Italia".

Vergessen Sie alle Flugsimulatoren, die Sie kennen, in Dawn Patrol müssen Sie Ihre Fähigkeiten gegen die wahren Pioniere des Luftkampfes unter Beweis stellen.

empire[®]
INTERACTIVE

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Bomico GmbH, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.
Telefon: 0 6107-930-100 Fax Vertrieb: 0 6107-930-150

Artwork by Frank Wootton.
©1994 The Greenwich Workshop
©1994 Rowan Software



THE GREENWICH WORKSHOP
The Art of Discovery

Dragon Lore

Die legende beginnt.™

