

DER TOTALE WAHNSINN: SPIELE-MAGAZIN MIT CD!

PC POWER

NUMMER 12 • DEZ '94 • DM 14.80 • Sfr 14.80

CD

CYBERWAR

Cyberjobe ist wieder da - ein exklusiver Review des neuesten Spiels von SCI!

PC CD-ROM

WING COMMANDER 3, VIRTUOSO UND SCHON WIEDER NEUE LEMMINGE

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

Inhalt:

Cyberwar von SCI
Exklusiv-Interview mit Blue Byte
US Navy Fighters Dawn Patrol von Empire
Ecstatica
Under a Killing Moon
Rise of the Robots
Interview mit Sid Meier



Am ersten Tag schuf Virgin The 7th Guest™. Am

sechsten Tag schuf Virgin die nächste Generation der CD ROM

Unterhaltungssoftware: **Creature Shock,**
Kyrandia 3 und **NASCAR Racing.**

Nicht schlecht, für die Arbeit einer Woche!

Und der siebte Tag bricht schon heran...

Creature Shock

Ein Aufklärungsflug zur verlassenen SS Amazon entpuppt sich zu einem Alptraum im Weltall, als etwas sehr großes, sehr außerirdisches, sehr unfreundliches, jede Deiner Bewegungen verfolgt. Maximum an Action und Maximum an Interaction.

The Legend of Kyrandia - Book 3



Malcolm der abartige Hofnarr kehrt zurück, um seine niederträchtige Rache zu fordern. Benutze magische, hinterlistige, schlaue und verschlage Verkleidungen in diesem Abenteuer der beeindruckenden gerenderten 3D Grafiken. Dies ist die bisher ehrgeizigste Arbeit von Westwood Studios. "Diese oberwitzige Perle sollte sich jeder CD-ROM-Besitzer unbedingt zulegen". 87% POWERPLAY: Besonders empfehlenswert.

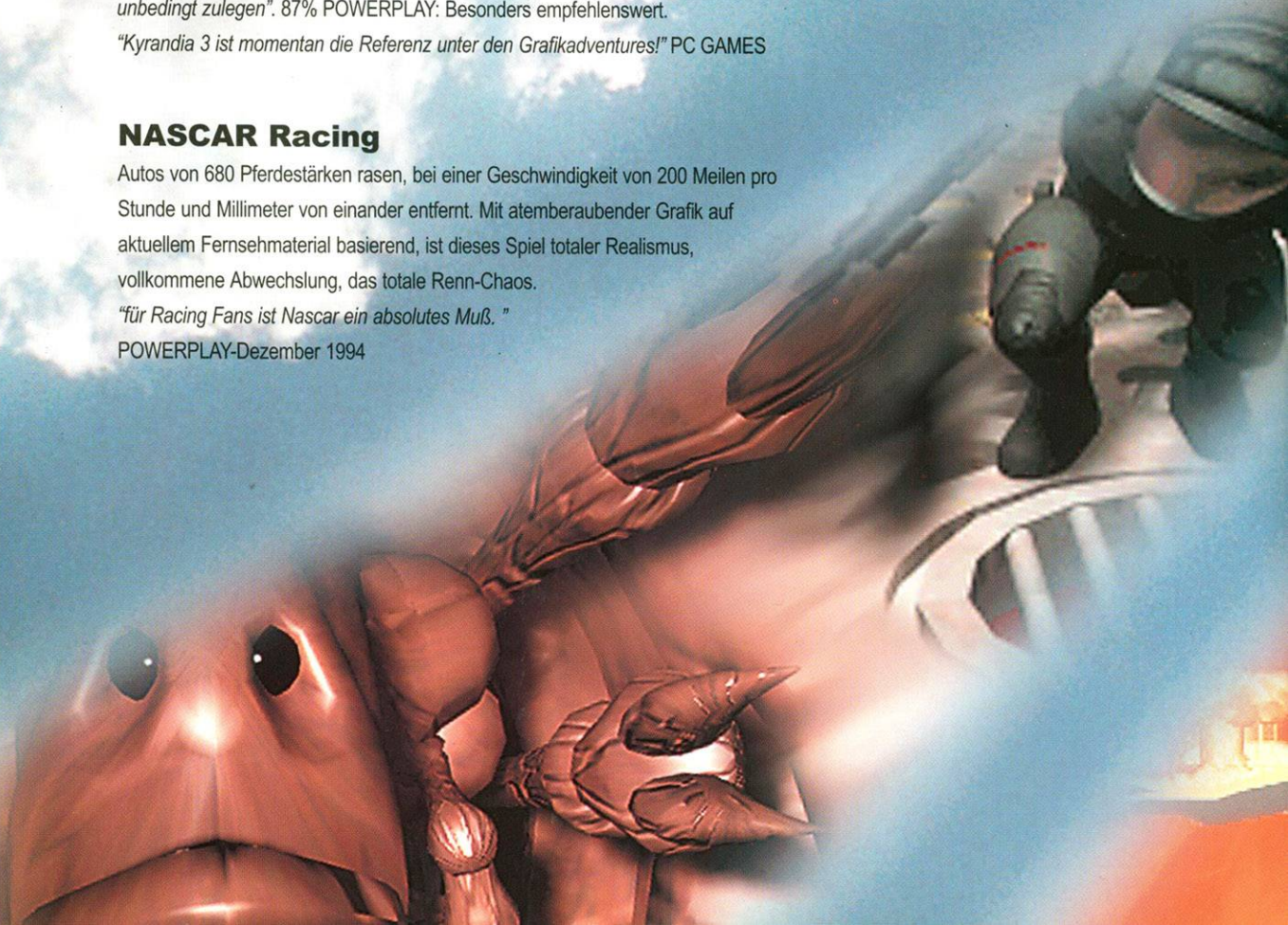
"Kyrandia 3 ist momentan die Referenz unter den Grafikadventures!" PC GAMES

NASCAR Racing

Autos von 680 Pferdestärken rasen, bei einer Geschwindigkeit von 200 Meilen pro Stunde und Millimeter von einander entfernt. Mit atemberaubender Grafik auf aktuellem Fernsehmaterial basierend, ist dieses Spiel totaler Realismus, vollkommene Abwechslung, das totale Renn-Chaos.

"für Racing Fans ist Nascar ein absolutes Muß. "

POWERPLAY-Dezember 1994



Virgin

Virgin Interactive Entertainment hat eine neue Generation von CD-ROM Unterhaltungssoftware geschaffen, die auf einem höheren Niveau steht, als alles andere was bisher erhältlich war. Diese neuen Produkte des "Sechsten Tages" sind das Testament für Virgins bahnbrechende Entwicklungen im CD-ROM Bereich: Das allererste 3D-Abenteuerspiel für PCs, das allererste SVGA-Rennspiel aller Zeiten, und das allererste CD-ROM Spiel, das es sofort mit deutscher Sprachausgabe gibt.

© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd is a registered trademark of Spelling Entertainment Inc. All rights reserved.
"The Legend of Kyrandia - Book 3" TM © 1994 Westwood Studios all rights reserved. "Lost Eden" TM © 1994 Cryo Software all rights reserved. "Creature Shock" TM © 1994 Argonaut Software all rights reserved.

avalon
Vertriebs
GmbH

Im Vertrieb von AVALON
Tel. 06021/840681
Fax 06021/840692

Vorname _____ Geburtsdatum _____ 02
Name _____
Straße _____
PLZ _____ Stadt/Ort _____

Mein Computer ist ein:

PC 386 ☐

PC 486 ☐

Pentium ☐

Mit CD Rom Laufwerk ☐

Ohne CD Rom Laufwerk ☐

Nehmen Sie teil an unserer Verlosung und gewinnen Sie eine von 100 CD Rom Demos (limitierte Auflage mit den Spielen Creature Shock, Nascar Racing, Kyrandia 3).

Senden Sie diesen Coupon ausgefüllt an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment GmbH, An der Alster 37, 20099 Hamburg. Einsendeschluss 31.01.95

Media Point

Verkauf

Ankauf

Tausch

Die Berliner Spezialisten für Games starten durch

X-Wing

Der Klassiker – nun endlich auf CD
incl. aller Missionen, Sprachausgabe
& ganz neuen Missionen und Features

CD-ROM
69,95

Bullfrog's 3D-Wunder:

Magic Carpet

Der "Teppich-Simulator"

CD-ROM
89,95

Der Wahnsinn geht weiter...

Microcosm
für CD-ROM

29,95

Dungeon Master

komplett deutsch für PC-Disk

19,95

Unser Tip des Monats

Wing Commander 3

The Heart of the Tiger *

CD-ROM 109,95

und ein Muß für alle Wing Commander-Fans:

Die Special Edition

incl. Video, T-Shirt u.v.m.
in einer exklusiven Filmrolle

CD-ROM 139,95

Lemmings total!

79,95

X-mas Lemmings '94
für PC Disk oder CD-ROM je 39,95

Lemmings 3
für PC Disk oder CD-ROM je 69,95

Lemmings 1+2
komplett auf CD-ROM 29,95

Lemmings 2 für PC Disk 19,95

Incredible Machine 2

Der Nachfolger eines der
beliebtesten Spiele aller Zeiten

PC-Disk
19,95

Was lange währt,
wird endlich gut!

Wings of Glory *

Enhanced CD-ROM Version

PC-Disk Spiele

1942 – Pacific Air War

1944 – Across the Rhine *

Aces of the Deep 89,95

Aladdin * 69,95

Alien Legacy 79,95

Armored Fist 69,95

Aufschwung Ost 79,95

Battle Bugs (dt.) 69,95

Battle Isle 2 89,95

Black Hawk * 89,95

Break Thru! 59,95

Cannon Fodder 2 * 69,95

Caribbean Desaster * 89,95

Chaos Engine 59,95

Chartbreaker * 89,95

Colonization (dt.) 99,95

Comanche (dt.) AKTIONSPREIS 69,95

Comanche Data Disk 1 + 2 je 59,95

Cyclones * 89,95

Dark Sun 2 – Wake of the Ravage 89,95

Das Amt * 89,95

Dawn Patrol 89,95

Death or Glory 89,95

Delta V 79,95

Der Baulöwe (Windows) * 89,95

Der Clou – Profidisk * 39,95

Desert Strike 69,95

Die Siedler 89,95

Doom 2 – Hell on Earth 99,95

neue Episoden für Doom 1 und 2 je 29,95

Doppelpass (Anstoss + WC Edition) 89,95

Dragon Lore – Chapter One (dt.) * 69,95

Dune 2 69,95

Earthsiege * 79,95

Elder Scrolls – Arena (dt.) 89,95

Elite 3 * 79,95

FIFA Soccer 79,95

Flightsimulator 5.1 (engl.) 99,95

Frontpage Football Pro * 89,95

Hanse - Die Expedition 49,95

Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) 89,95

Hattrick (Ikaron) * 89,95

Heros of Might & Magic * 89,95

Hokum KA 50 * 79,95

Indy Car Racing 59,95

Indy Car Racing Data Disks je 29,95

Kingdoms of Germany * 79,95

Lands of Lore (dt.) 69,95

Lemmings 3 (World of Lemmings) 69,95

Lemmings Weihnachtsedition '94 39,95

Lion King * 69,95

Lode Runner (dt.) 69,95

Lords of the Realms (dt.) 79,95

Master of Magic / Master of Orion je 99,95

Menzoberranzan * 89,95

Micro Machines 69,95

Nascar Racing * 79,95

Pacific Strike SONDERPOSTEN 49,95

Panzer General * 79,95

Pinball Illusions * 69,95

Pizza Connection 89,95

Privateer Speech, Special OPS 1 je 39,95

Quarantine 79,95

Ran Trainer 89,95

Ravenloft (dt.) 89,95

PC-Disk Spiele

Rise of the Robots 89,95

Sim City 2000 (dt.) AKTIONSPREIS 75,95

Sim City 2000 Data Disk 39,95

Simon the Sorcerer 2 * 89,95

Space Simulator 99,95

SSN-21 Seawolf (dt.) 79,95

Star Crusader (dt.) 89,95

Star Trek 2 – Judgement Rites (dt.) 99,95

Sternenschweif (DSA 2) 89,95

Strike Commander 69,95

Strike Commander Zusatz-Disks je 39,95

S.U.B. * 79,95

Syndicate 89,95

Syndicate Data Disk 39,95

System Shock 79,95

Theme Park 79,95

Tie Fighter (dt.) 99,95

Transport Tycoon 99,95

U.F.O. – Enemy Unknown 99,95

Ultima 8 – Pagan AKTIONSPREIS 49,95

Ultima 8 Speech AKTIONSPREIS 19,95

Wing Commander Armada 69,95

Wings of Glory * 89,95

X-Wing Total (incl. aller Zusatzdisks, e.) * 79,95

Zonked * 49,95

PC-Disk Preishits

Ambush at Sorinor (dt.) 19,95

Blues Brothers 19,95

Curse of Enchantia 19,95

Der Patrizier 39,95

Dogfight 39,95

Dungeon Master (dt.) 19,95

Eco Quest (5,25", dt. Anleitung) 19,95

Elite 2 39,95

Erben des Throns (dt.) 29,95

Fairy Tales (dt.) 19,95

Gateway to Savage Frontier (5,25", dt.) 19,95

Grand Prix 39,95

Great Courts 2 29,95

Gunship 2000 39,95

Incredible Machine 2 (dt.) 19,95

Indiana Jones 3 Adventure (dt.) 29,95

Indiana Jones 4 Adventure (dt.) 39,95

Ishar 1 (dt.) 19,95

Ishar 2 (dt.) 29,95

Jack Nicklaus Unlimited Golf (dt.) 19,95

Lemmings 2 19,95

Mad TV (dt.) 29,95

Monkey Island 2 (dt.) 39,95

North & South 29,95

Paperboy 2 19,95

Pirates Gold 29,95

Prince of Persia 29,95

Shadowworlds 19,95

Terminator Rampage 29,95

Titus the Fox 19,95

Transarctica 19,95

Trivial Pursuit Deluxe (dt.) 39,95

Ultima 7 39,95

Winter Olympics 29,95

Zyconix (dt.) 9,95

CD-ROM Spiele

11th Hour * 119,95

Aces of the Deep * 89,95

Armored Fist 89,95

Battle Bugs (dt.) * 79,95

Battle Isle 2 89,95

Battle Isle 2 - Scenery CD 49,95

Betrayal at Krondor (dt.) 79,95

Bioforce * 99,95

Comanche (dt.) 99,95

Creature Shock * 99,95

Cyclemania 79,95

Cyclones * 89,95

Dawn Patrol 89,95

Descent * 89,95

Discworld * 89,95

Doom 2 – Hell on Earth 89,95

Doom Utilities für Doom 1 und 2 (2 CD's) 49,95

Doppelpass (Anstoss + WC Edition) 89,95

Dragon Lore – Chapter One (dt.) * 89,95

Earthsiege * 89,95

Ecstasia 89,95

FIFA Soccer 69,95

Hell * 99,95

Höhlenwelt * 89,95

Inferno (dt.) 99,95

Jungle Strike * 79,95

Legend of Kyandia 3 * 99,95

Lemmings 3 (World of Lemmings) 69,95

Little Big Adventure * 99,95

Lost Eden * 99,95

Magic Carpet 89,95

Myst 99,95

NHL Hockey '95 79,95

Noctropolis * 99,95

Novastorm 89,95

Oldtimer 89,95

Outpost (dt.) 89,95

PGA Tour Golf 486 99,95

Pinball Dreams Deluxe 79,95

Ran Trainer 99,95

Rebel Assault (e.) SONDERPOSTEN 69,95

Rise of the Robots 99,95

Sam & Max (dt.) 99,95

Sam & Max (dt.) 99,95

Simon the Sorcerer (dt.) 99,95

Star Crusader (dt.) 99,95

Star Trek – Next Generation * 99,95

Sternenschweif (DSA 2) * 99,95

Strike Commander & Privateer komplett 99,95

System Shock Enhanced * 89,95

Theme Park 89,95

Transport Tycoon (dt.) 99,95

Ultima 8 (dt.) 89,95

Under a Killing Moon 99,95

US Navy Fighter * 99,95

Wing Commander 1 + 2 Deluxe komplett 69,95

Wing Commander 3 * 109,95

Wing Commander Armada 89,95

Wings of Glory * 79,95

X-Wing (incl. aller Zusatz-Disks) 69,95

CD-ROM Preishits

7th Guest 39,95

Amberstar 39,95

Der Patrizier AKTIONSPREIS 39,95

Dogfight 39,95

Formula 1 Grand Prix 39,95

Gunship 2000 39,95

Hannibal & 200 Spiele 29,95

Indiana Jones 3 29,95

Jutland (engl.) SONDERPOSTEN 49,95

Lemmings 1+2 komplett 29,95

M 1 Tank Platoon 29,95

Mad TV (dt.) 29,95

Microcosm 29,95

Megarace 49,95

Monkey Island 1 (dt.) 29,95

Monkey Island 2 (dt.) 39,95

Pirates Gold 39,95

Railroad Tycoon 29,95

Silent Service 2 29,95

Star Control 1 + 2 komplett 29,95

Summer + Winter Challenge komplett 39,95

S.W.O.T.L. incl. aller Sceneries 39,95

Their Finest Hour incl. Missions 39,95

CD-ROM Laufwerke

Panasonic 562 B, Double Speed 299,95

Soundkarten

Soundblaster Midi Adapter 49,95

Soundblaster Pro Value Edition 169,95

Soundbl

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 (Marty Mart) 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. Gleichmaßen 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,



In unserer zweiten Ausgabe bringen wir wieder kritische Berichte über die neuesten Spiele - nicht zuletzt als Entscheidungshilfe für die Weihnachtseinkäufe. Ein Fehlkauf tut weh! Immerhin kosten Spiele oft 120 Mark - eine Summe, für die man schon Qualität verlangen darf. Leider konzentrieren sich viele Softwarehäuser auf die mehr oder weniger perfekte Grafikdarstellung und vernachlässigen darüber das eigentliche Spiel. Technische Perfektion darf aber nicht auf Kosten der

Spielbarkeit gehen!

Ein Problem ist auch, daß viele Programmierer von den Möglichkeiten der Technik so hingerissen sind, daß sie dazu neigen, den Durchschnittsspieler zu vergessen. Super-VGA-Darstellungen, die nur auf einem Pentium-Rechner laufen, sind zwar gut und schön - aber bisher ist nur eine Minderheit unter den Spielern mit diesen Computern ausgestattet. Daß erstklassige Grafik auch auf einem "normalen" Rechner möglich ist, zeigt das Spiel Rise of the Robots, dessen Demo-Version (CD-ROM der letzten Ausgabe) auf meinem 486DX/33 problemlos läuft.

Immer wieder gibt es Spiele-Zeitschriften, die Demo-Versionen von Spielen verkaufen, statt sie dem Heft kostenlos beizulegen. Wir halten das für problematisch, denn dadurch wird eigentlich das Copyright der Softwarehäuser verletzt. Und noch problematischer ist es, wenn das Spiel auf einer Film-Lizenz beruht - dann könnte nämlich eines Tages die Rechtsabteilung des Filmproduzenten einschreiten. PC Power

jedenfalls wird alle Demo-Versionen wie bisher anbieten: auf einer CD-ROM, deren Herstellung im Heftpreis eingeschlossen ist.

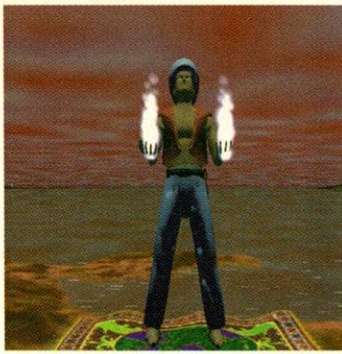
In dieser Ausgabe berichten wir ausführlich über neue Spiele wie Kyandia 3, Magic Carpet, Nova Storm, Under a Killing Moon, Ecstatica, Dawn Patrol, Armoured Fist, Navy Fighters, Creature Shock und viele andere. Wir stellen auch Quarantine vor - ein bluttriefendes Spiel, das ähnlich wie Mortal Kombat die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften interessieren dürfte. Ferner bringen wir einen Bericht über die Spielemesse in Köln, wo wir den Star-Programmierer Sid Meier auftriefen. Ein ausführliches Interview findest Du auf Seite 46.

Im Programm haben wir auch einen langen Bericht über Blue Byte, einen der bedeutendsten Spiele-Produzenten in Deutschland. Blue Byte hat einige sehr interessante Neuentwicklungen in Arbeit wie Albion und Die große Rallye - beides Spiele, bei denen nicht grafische Klimmzüge, sondern Spielbarkeit und Unterhaltung im Vordergrund stehen. Sobald es möglich ist, wird PC Power in einem Preview über diese Spiele berichten.

Unsere Berichterstattung steht und fällt natürlich mit der guten Zusammenarbeit mit den Softwarehäusern. Immer wieder müssen wir jedoch die Erfahrung machen, daß uns für Previews oder Reviews zwar Muster zugesagt werden - was dann jedoch nicht kommt, sind die Spiele. Das ist ärgerlich; vor allem dann, wenn wir diese Berichte in PC Power bereits angekündigt haben. Wir bitten unsere Leser daher um Nachsicht - an unserem guten Willen hat es jedenfalls nicht gelegen.

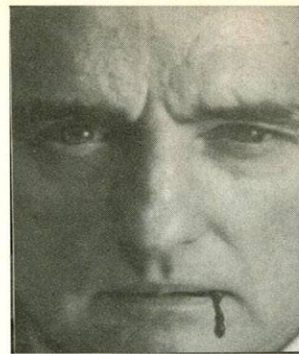
Das Team von PC Power wünscht allen Leserinnen und Lesern, daß sie im vorweihnachtlichen Kaufrausch nur Spiele erwerben, die ihr Geld auch wert sind. Ansonsten: Frohe Weihnachten, viel Spaß mit den neuen Spielen und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Peter Wolter



s.40

Auf der ECTS konnte Adelines Magic Carpet wirklich jeden begeistern, nur Pentium-lose Fans gerieten ein wenig ins Grübeln. Aber keine Bange! Sogar auf unserem 486DX2-66 kamen uns die Freudentränen.

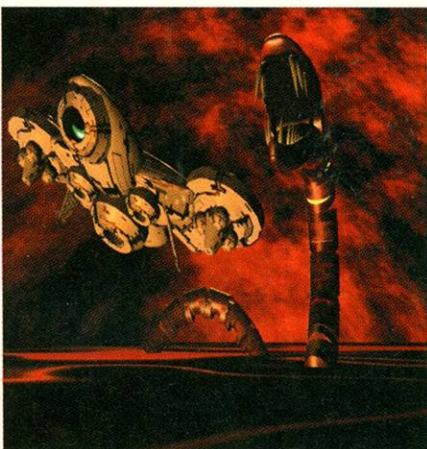
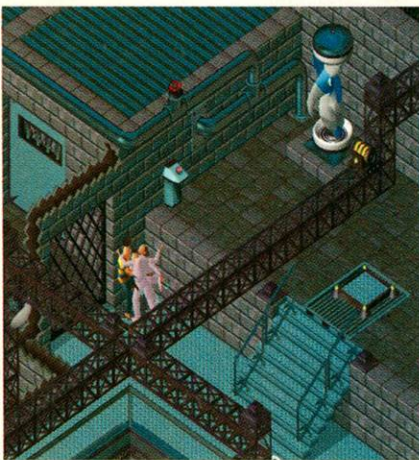


s.32

Dennis Hopper hatte zwar noch nie einen Computer angerührt, aber die Gelegenheit, in Gameteks neuem interaktiven Film einen Dämon zu spielen, hat er sich nicht entgehen lassen. Der Titel: Hell.

DEZEMBER '94 NUMMER 12

R E V I E W S



56 RISE OF THE ROBOTS

Wir haben gewartet und gewartet...jetzt sind sie endlich da!

40 MAGIC CARPET

Auf der ECTS konnte Adelines Magic Carpet wirklich jeden begeistern, nur Pentium-lose Fans gerieten ein wenig ins Grübeln.

62 NOVASTORM

Sie haben es uns fest versprochen: "Das Game wird besser als das DEMO."

48 QUARANTINE

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

50 NAVY FIGHTERS

Und auch unser Frank war tief beeindruckt von dieser Flugsimulation. Ein Tusch für US Navy Fighters!

54 LITTLE BIG ADVENTURE

Ein potentieller Klassiker, denn es ist das einzige Game, das Philip im ersten Anlauf beenden konnte.

58 DRAGON LORE

Nicht nur französisch und einzigartig, sondern auch ein Meisterwerk.

60 DAWN PATROL

Vielgepriesen - aber wie gut ist es tatsächlich?

70 COMMANDER BLOOD

Das mit dem Commander ist in Ordnung - aber wo ist das Blut?

72 KYRANDIA 3

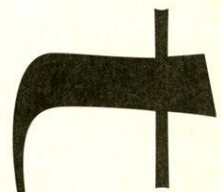
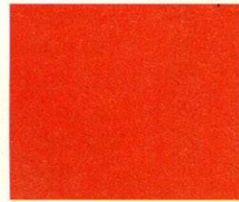
Ist es wirklich der Inhalt, der zählt, oder reicht ein hübsches Äußeres?

76 ARMoured FIST

Was uns auf unserer Testfahrt mit einem Panzer so alles zugestoßen ist...

76 UNDER A KILLING MOON

Der erste interaktive Film der Welt - und das ist amtlich!



ALBERT R. BROOKS & ROBERT SALTZMAN present
SEAN CONNERY as JAMES BOND 007TM
A SONY PICTURES
FROM RUSSIA WITH LOVE



VIDEO CD

s.28

Hast Du Dir schon mal vorgestellt, einen Film auf dem PC zu betrachten? Nein? Dann wirst Du überrascht sein, denn diese neue Technologie hat die Neuauflage einiger klassischer Kultfilme möglich gemacht.



s.50

"In the Navy, you can hold your head up high!" trällerten seinerzeit bereits die Village People. Und auch unser Frank war tief beeindruckt von dieser Flugsimulation. Ein Tusch für US Navy Fighters!



R E V I E W S

84 CREATURE SHOCK

Das gnadenlose Shoot'em Up aus dem Hause Argonaut.

86 UNIVERSE

Core versucht's mit einem Amiga-Hit. Interessant für PC-Besitzer?

90 RETRIBUTION

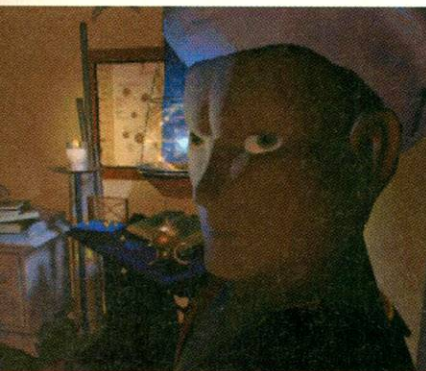
Ein 3D Shoot'em Up. Und ein Riesenspaß dazu!

92 CYBERWAR

SCI hat seit The Lawnmower Man dazugelernt!

96 GÜNSTIG-SPIELE

Schonend für's Portemonnaie und trotzdem gut.



F E A T U R E S

12 NEWS

News news news und mehr news.

40 SID MEIER - INTERVIEW

Für die einen ist er ein Gott, für die anderen ein Hampelmann. Peter Wolter hat notiert, was uns dieser Mann so alles zu erzählen hat.

50 DENNIS HOPPER UND HELL

Dennis Hopper und sein ganz persönlicher Alptraum.

34 BLUE BYTE

Du willst wissen, wie Programmierer aussehen? Hier erfährst Du es..

98 VORSCHAU

Hmm, dies ist sicherlich kein Review. Hier steht, was im nächsten Monat so alles anliegt...

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.

Achtung: Die PC Power DEMO-CD ist nicht überall erhältlich



Achtung: Die PC Power DEMO-CD ist nicht überall erhältlich.

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 Wing Commander 3 und Virtuoso.

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.

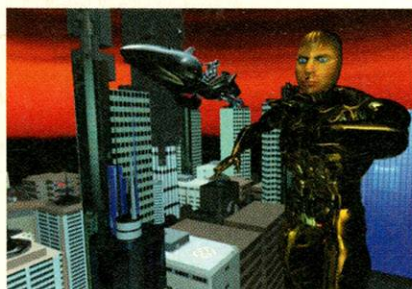
Falls Probleme auftauchen, hat jedes Spiel eine eigene Hilfedatei. Um diese Dateien aufzurufen wählst Du das Spiel an, zu dem Du Hilfe benötigst und drückst 'H' auf der Tastatur. Die Datei erscheint nun auf dem Bildschirm. Mit den Cursortasten kannst Du durch den Text scrollen. Mit der Escape-Taste gelangst 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.

DEMO-CD INHALT

Aufgrund der Probleme, die bei einigen unter Euch auftreten dürften, wenn sie versuchen, Wing Commander zu laden, hielten wir es für angebracht, die Hilfetexte und Infos zu den übrigen Demo-Games diesmal nicht abzudrucken, sondern stattdessen detailliert auf Wing Commander III einzugehen. Die Hilfedateien und Infos befinden sich jedoch auf der CD und können von dort abgerufen werden.

Der Inhalt der Demo-CD:
 Alone in the Dark II
 BC Racers
 Battle Bugs
 Blue Byte
 Cyberwar
 Ecstatica
 FIFA Soccer



Lemmings 2
 Lion King
 Lords of Midnight
 Magic Carpet
 Mission Critical
 Nascar Racing
 New World of Lemmings
 Overdrive
 Total Distortion
 Universe Virtuoso
 Wing Commander III
 Xmas Lemmings



CD-ROM HELP POSTKASTEN

Hast Du Probleme mit der CD? Laufen bestimmte Demos nicht auf Deinem PC? Erkundige Dich bei der Help Postkasten von PC POWER: SMP Publishing, Postfach 3127, 48581 Gronau.

Wing Commander 3

Demotyp: Spielbar

Vertrieb: Electronic Arts

Kontakt: 05241-24307

Preis der Vollversion: ca. DM 129,-

Erhältlich: Dezember '94

Nötige Technik: 486DX -33Mhz, 8MB RAM, VGA.

Dies ist wohl eines der Spiele, die in der letzten Zeit für den meisten Gesprächsstoff sorgten. In der Hauptrolle - Luke höchstpersönlich (Mark Hamill; siehe auch das Interview in der letzten Ausgabe). Uns ist es schließlich doch noch gelungen, ein Vorab-Demo dieses Games in die Finger zu kriegen! Allerdings dürften sich bei dem einen oder anderen Leser ernsthafte Probleme mit dem Demo einstellen - in erster Linie wohl deswegen, weil das Game satte 8MB an Speicher benötigt. Wir glauben, daß einige unter Euch ein paar kleine Hilfestellungen gut gebrauchen könnten, um dieses exquisite Demo zu genießen.

Inhalt:

1. Allgemeines
2. Systemanforderungen
3. Installationsprogramm

4. Spielsteuerungen

5. Erstellen einer Bootdiskette
6. Probleme
7. Erklärung

1. Allgemeines

Dieses Demo besitzt einen Werbetrailer, der sich endlos wiederholt, wenn nicht die Escape-Taste gedrückt wird. Nach Drücken der Esc-Taste schaltet das Demo in den Raumflug-Modus. Nach erfolgreicher Beendigung des Demo-Einsatzes oder durch erneutes Drücken der Esc-Taste kehrt das Demo wieder zum Trailer zurück.

Wenn Du noch nie zuvor Wing Commander gespielt hast, dann lies die folgenden Abschnitte bitte aufmerksam durch!

Mit Betätigen der Esc-Taste gelangst Du in den Raumflug-Modus, wo Du Dich im Cockpit eines Arrow-Fighters wiederfindest. Bewege den Joystick und drücke den Trigger. Das Raumschiff müßte sich nun bewegen und mit den Kanonen feuern. Um Dich per Autopilot zum Gegner bringen zu lassen drückst Du A. Jetzt siehst Du, wie Dein Schiff auf seinem Feindflug an Dir vorbeirauscht. Sobald das Demo wieder in die Cockpit-Perspektive umschaltet, bist Du von Gegnern umgeben. Das runde Display mit den roten Punkten ist Dein Radar. Wenn Du das Schiff so manövriert, daß sich einer der roten Punkte in der Mitte befindet, kannst Du den Gegner direkt vor Dir erkennen. Das Ziel erscheint in einem roten Kasten. Bewege so jedes feindliche Schiff in das Fadenkreuz auf dem Bildschirm und feuere. Ein Treffer wird durch einen blauen Lichteffect angezeigt. Feuere weiter, bis das Schiff explodiert. Wenn ein Schiff direkt vor Dir steht, kannst Du auch Raketen abfeuern. Dazu drückst Du entweder die Enter-Taste oder beide Knöpfe am Joystick. Den Raumflug-Modus kannst Du mit der Esc-Taste wieder verlassen - wenn Dein eigenes Schiff explodiert, geschieht das automatisch. Du kehrst dann wieder zum Werbetrailer zurück.

Wenn das Demo zu hell ist, dann drücke Strg und die linke Pfeiltaste. Erscheint es zu dunkel, drückst Du Strg und die rechte Pfeiltaste. Um das Demo zu verlassen drückst Du im Raumflug-Modus Alt-X.

2. Systemanforderungen

Das Wing Commander III PCCD-Demo setzt folgende Technik voraus:

80486/33 Prozessor mindestens.

8MB RAM mit mindestens 7.000.000 XMS-Speicher.

Mindestens 500K am DOS-Prompt.

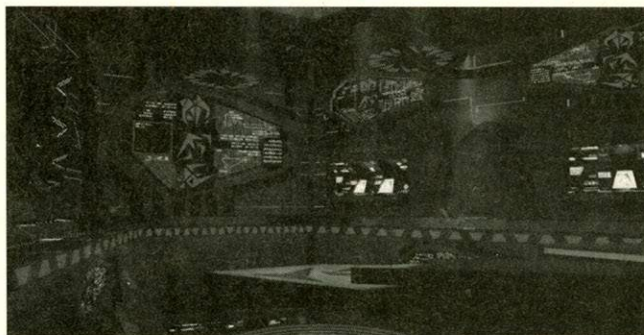
Double Speed CD-ROM-Laufwerk.

VGA-Karte.

Es wird empfohlen, jegliche Disk-Cache-Software zu entfernen. Das Demo benötigt diese nicht und läuft mit dieser Software sogar langsamer. Außerdem könnte der Disk-Cache dringend benötigten Speicherplatz belegen.

3. Installationsprogramm

Wenn Du zum ersten Mal das Wing Commander III-Demo laufen läßt,



startet das Game automatisch das Installationsprogramm. Mit diesem Programm kannst Du Soundkarten einrichten, Save-Game-Verzeichnisse anlegen, die Geschwindigkeit testen etc.

Der Bildschirm wird zweimal aufblinken, und es erscheint ein rotierendes Raumschiff. Nun informiert Dich das Programm über die Geschwindigkeitskennzahlen Deines Systems. Mit Ausnahme des CD-ROM-Speedtests gilt: Je niedriger die Zahl, desto schneller Dein Computer.

Dein CD-ROM-Laufwerk sollte einen Mindestwert von 275.000 nicht unterschreiten, damit das Game reibungslos läuft. Hat Deine Videokarte einen Wert von über 12, könnte Dein Rechner ebenfalls Probleme bekommen. Dies gilt - egal welche Geschwindigkeit Dein Prozessor leistet.

Das Demo und auch die Vollversion legen ein kleines Verzeichnis mit dem Namen c:\wc3 auf Laufwerk C Deines Systems an. Dieses Verzeichnis enthält Informationen zur Installation und Konfiguration auf Deinem System. Da das Spiel vollständig über das CD-ROM-Laufwerk gespielt wird, brauchen wir ein Default-Verzeichnis, um diese Informationen abzulegen.

Das Demo läuft mit den digitalen Soundkarten SoundBlaster, SoundBlaster Pro und SoundBlaster 16, sowie bei Karten mit 100%iger Emulation. Die Vollversion wird allerdings auch mit anderen Karten laufen.

Das Demo läuft auch mit Roland RAP-10, SCC-1 und MPU-401-kompatiblen General Midi Musikkarten. Die Vollversion wird wiederum auch mit SoundBlaster FM und anderen Musikkarten laufen.

Demo und Vollversion laufen auch im 640x480 SVGA-Modus mit 256 Farben. Dies funktioniert allerdings nur, wenn Du einen VESA-Treiber installiert hast oder Deine Videokarte über VESA verfügt. Ist kein VESA-Treiber für Deine Karte installiert, läuft das Spiel im VGA-Modus.

Bei einigen VESA-Treibern kann es bekannterweise vorkommen, daß das Spiel hängt. Sollte dies der Fall sein, oder sollte es zu Fehlfunktionen im SVGA-Betrieb kommen, starte das Demo, indem Du folgendes eingibst:

WC3DEMO -V

Das Game wird nun den VESA-Treiber ignorieren und VGA benutzen.

Das Installationsprogramm kann jederzeit neu gestartet werden. Gib dazu folgende Zeile ein:

WC3DEMO -I

4. Spielsteuerungen

KAMERASTEUERUNG

- F1 Schaltet in die Cockpit-Perspektive
- F1 Zielbildschirm ein/aus
- F2 Blick nach links
- F3 Blick nach rechts
- F4 Blick nach hinten
- Strg-F4 Blick nach hinten/MFD
- F5 Verfolgerkamera
- F6 Objektkamera
- N Navigationskarte
- [Vergrößern (F6 und NavKarte)
-] Verkleinern (F6 und NavKarte)

Pfeil links Nach links schwenken (F6 und NavKarte)
 Pfeil rechts Nach rechts schwenken (F6 und NavKarte)
 Pfeil hoch Nach oben schwenken (F6 und NavKarte)
 Pfeil runter Nach unten schwenken (F6 und NavKarte)

HANDHABUNG DER NAVIGATIONSKARTE

S Sterne ein/aus
 G Netz ein/aus
 C Spieler im Zentrum
 N Nächsten Navigationspunkt auswählen
 P Vorherigen Navigationspunkt auswählen
 T Von Ziel zu Ziel springen

STEUERUNG DER GESCHWINDIGKEIT

Minus-Taste Geschwindigkeit verringern um 5%
 Plus-Taste Geschwindigkeit erhöhen um 5%
 Backspace-Taste Geschwindigkeit gleich null
 \ Geschwindigkeit maximal
 Tab Nachbrenner (so lange gedrückt)

STEUERUNG DER WAFFEN

G Nächsten Kanonen-Modus anwählen
 M Nächsten Raketen-Modus anwählen
 Strg-S "Smart Targeting" aktivieren
 T Nächstes Ziel auswählen
 Y Naheliegendstes Ziel auswählen und Geschwindigkeit anpassen

L Auto-Lock-Modus aktivieren
 Enter Rakete feuern
 Leertaste Kanone feuern

COCKPITSTEUERUNGEN

A Autopilot
 W Waffendisplay
 S Schilddisplay
 C Kommunikationsdisplay
 D Schadensdisplay, Text/Grafik
 Strg-E Schleudersitz
 G Nächsten Kanonentyp auswählen
 M Raketenmodus auswählen
 I Raketenmodus - Nächste Rakete auswählen
 J Raketenmodus - Rakete aktivieren

VERSCHIEDENE STEUERUNGEN

Alt-X Demo verlassen
 Alt-F Frame Rate anzeigen
 Alt-2 VGA-Modus
 Alt-4 SVGA-Modus
 Alt-L Schnellstmögliche Frame Rate
 Alt-P Pause/Raumflug-Modus
 Strg-X Anderer Flugsteuerungs-Modus
 Alt-M Tastatursteuerung aktivieren
 Alt-J Joysticksteuerung aktivieren
 Strg-rechter Pfeil Demo dunkler einstellen
 Strg-linker Pfeil Demo heller einstellen

JOYSTICKSTEUERUNGEN

Zurück Nach oben
 Vor Nach unten
 Links Nach links
 Rechts Nach rechts

Knopf 0 Kanone abfeuern
 Knopf 1 + Vor Beschleunigen
 Knopf 1 + Zurück Verlangsamen
 Knopf 1 + Links Rolle links
 Knopf 1 + Rechts Rolle rechts
 Doppelklick Knopf 1 und halten Nachbrenner
 Knopf 1 + Knopf 0 Rakete abfeuern

TASTATURSTEUERUNGEN

Pfeil hoch Nach oben
 Pfeil runter Nach unten
 Pfeil links Nach links
 Pfeil rechts Nach rechts
 > Rolle links
 < Rolle rechts
 Umschalt + Taste verdoppelt den Änderungswert

5. Erstellen einer Bootdiskette

Wenn Dein Computer über 8MB RAM verfügt, das Spiel aber dennoch nicht läuft, versuche, eine Bootdiskette zu erstellen, auf der lediglich das zum Spielen absolut Notwendigste enthalten ist.

Für eine Bootdiskette könntest Du etwa folgende Konfigurationen verwenden:

CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=25
BUFFERS=25

<CD-ROM-Treiber hier anfügen>

AUTOEXEC.BAT
PROMPT \$P\$G
PATH = C:\DOS
<Maustreiber (z. B. C:\mouse\mouse)>
<MSCDex-Zeile>

6. Probleme

Einige VESA-Treiber können zum Rechnerabsturz führen.
MÖGLICHE LÖSUNG:
 Starte das Demo mit: WC3DEMO -V

Das Laufwerk, das Du für die Save Game-Dateien ausgewählt hast, wird als 10MB-Festplattencache für das CD-ROM-Laufwerk benutzt. Wenn das Laufwerk fragmentiert ist oder nicht genügend freier Speicherplatz zur Verfügung steht, steigt das Game mit einer Errormeldung aus: "Can't create swapfile"

MÖGLICHE LÖSUNG:

Wähle ein anderes Laufwerk, schaffe Platz auf dem gegenwärtigen Laufwerk oder starte ein Festplatten-Defragmentationsprogramm wie z. B. Norton Speedisk. Um ein anderes Laufwerk auszuwählen, startest Du das Installationsprogramm erneut mit: WC3DEMO -I

7. Erklärung

Denke stets daran, daß sich Wing Commander III noch in der Entwicklung befindet. Die Arbeiten an der Optimierung und an der Fehlersuche sind noch nicht abgeschlossen. Großteile des Games sind noch nicht vollständig ausgearbeitet worden. Bitte berücksichtige diese Umstände für den Fall, daß das Spiel einmal unerwartet abstürzen sollte.

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 12 • DEZ '94 • DM 14.80 • Sfr 14.80 **CD**

CYBERWAR

Cyberjobe ist wieder da - ein exklusiver Review des neuesten Spiels von SCI!

PC CD-ROM

WING COMMANDER 3, VIRTUOSO UND SCHON WIEDER LEMMINGS



PC POWER
CD-ROM COLLECTION
Nummer 2

12/94 CD-ROM
Hardwareanforderungen
386 oder besser
Vesa-SVGA-Karte
MS-DOS 5.0 - 6.22
Windows 3.1 - 3.11
4 MByte RAM

BC RACERS
BLUE BYTE
CYBERWAR
ECSTATICA
FIFA SOCCER
LEMMINGS 2
LORDS OF MIDNIGHT
LORD OF THE REALM
MAGIC CARPET
NASCAR RACING
NEW WORLD OF
LEMMINGS
OVERDRIVE
TOTAL DISTORTION
UNIVERSE
VIRTUOSO
WING COMMANDER 3
XMAS LEMMINGS

Alchemy Publishing
Postfach 3127
49581 Gronau
Tel: (31) 53 76 8008
Fax: (31) 53 77 9099

EXKLUSIVE VIRTUOSO WING COMMANDER 3
PC POWER: DAS KOMPLETTE ENTERTAINMENT-PAKET

Inhalt:
Cyberwar von SCI
Exklusiv-Interview mit Blue Byte
US Navy Fighters
Dawn Patrol von Empire
Ecstatica
Under a Killing Moon
Rise of the Robots
Interview mit Sid Meier

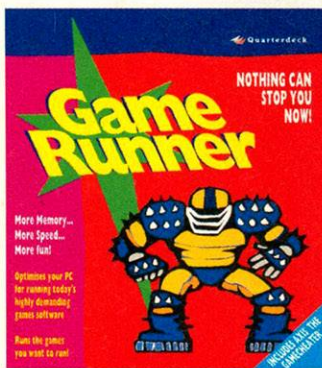
**DEZEMBER DEMO-CD
MAGAZIN**

PC 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:

Endlich kein Speicher-Ärger mehr?

Wie oft haben wir erlebt, daß der Rechner beim Laden eines Spiels die Arbeit mit der lakonischen Bemerkung verweigerte: Nicht genügend Speicher. Die Zeiten sind jetzt wohl vorbei, denn Quarterdeck hat GameRunner auf den Markt gebracht, ein Utility-Programmpaket, das jeden Rechner optimal auf das jeweilige Spiel abstimmen soll. "Die drei Programme, die in GameRunner enthalten sind, sorgen für mehr Speicher, beschleunigen den Zugriff auf die Diskette oder CD und geben darüber hinaus noch die Möglichkeit zum Cheat", heißt es in einer Mitteilung der Firma. Die



Programme nennen sich QEMM for Games 7, HyperDisk Speed von Hyperware und AXIS von Baseline Publishing

Dazu erklärte Quarterdeck: "Es gibt CD-ROMs, Netzwerke, Maus und alle möglichen Utilities unter DOS 6.0 - und die dafür nötigen Treiber brauchen so viel konventionellen Speicher, daß Spieler es immer schwieriger finden, den nötigen Speicher für ihr jeweiliges Spiel festzulegen. Viele Spiele laufen nicht, wenn sie nicht mindestens 550 Kb freien konventionellen Speicher haben - das heißt in der Praxis, daß man mit einer Boot-Disk den Rechner neu starten muß. QEMM sorgt dafür, daß in jedem Fall die richtige Speichergröße und -konstellation vorliegt, wobei der Benutzer eigentlich kaum eingreifen muß. Es geht weitgehend automatisch - der Spieler braucht nicht einmal mehr den Rechner neu zu starten. Er kann auch ohne Probleme von einem Spiel zu anderen Anwendungen wechseln. Wegen der riesigen Grafik-Dateien müssen die PC-Spiele ständig auf die Festplatte zugreifen - das Spiel wird also sehr langsam. Aus diesem Grunde haben wir HyperDisk hinzugefügt, ein Disk-Cache, das die Festplatte drei- bis zehnmal schneller macht."

Zehn auf einen Streich

Die Firma Titus will zu Weihnachten die "ultimate" Sammlung von CD-Spielen auf einer einzigen CD herausbringen. Es handelt sich um zehn Spiele: Titus The Fox, Blues Brothers, Blues Brothers - Jukebox Adventures, Prehistorik II, Super Cauldron, Fire and Forger II, Battlestorm, Cray Cars III und Titan. Und das alles für ganz, gaanz wenig Geld - sagt Titus jedenfalls.

Flight Unlimited

Flight Unlimited war eines der Glanzlichter bei der diesjährigen Computermesse in London, der ECTS. Das amerikanische Softwarehaus Looking Glass Technologies hatte dort bekanntgegeben, daß alle seine Spiele in Deutschland jetzt von Rushware Interactive vertrieben werden. Die PR-Firma Softgold, die für Rushware arbeitet, erklärte, das Spiel sei zwar "superb", laufe aber noch etwas langsam. Das werde jedoch bis zur Markteinführung noch geändert. Warten wir's ab.

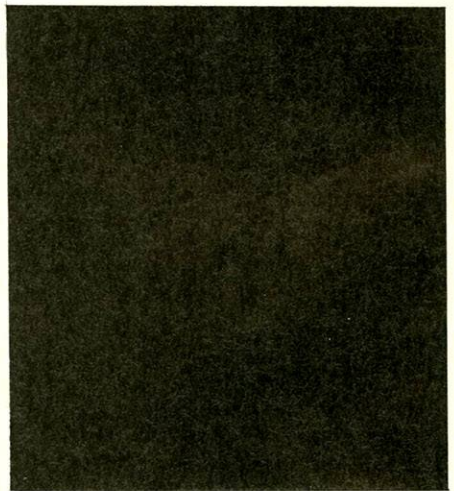
Ein Update zu X-Wing



Um ein Haar hätten wir den Update zu X-Wing von LucasArts noch als Review in diese Ausgabe bekommen. Die CD zu X-Wing faßt alle Mission-Disketten zusammen, die seit Bestehen dieses Spiels auf den Markt kamen. Zusätzlich gibt es 30 neue Level. Auch die Grafik wurde überarbeitet. "Ich war zunächst ein wenig skeptisch", sagte ein Firmensprecher. "Nachdem ich aber die ganzen Verbesserungen und Ergänzungen zu dem Spiel gesehen hatte, war ich überzeugt. Dies ist nicht einfach ein CD-Zusatz zum Spiel, sondern eine eigenständige CD. Jeder, der vom Original überzeugt war, wird auch von dieser CD begeistert sein."

Premier Manager, Nummer 3

Die erfolgreiche Gremlins-Serie Premier Manager wird mit der Nummer 3 fortgesetzt. Die Firma beschreibt das Spiel zwar im abgegriffensten und nichtssagendsten PR-Kauderwelsch - das ändert aber nichts daran, daß das Spiel das bisher beste in der Reihe ist - jedenfalls wenn man die sachlichen Angaben in dem PR-Text ernst nimmt. Es gibt neue Möglichkeiten für das Training und die Festlegung der Taktik, ein Assistent hilft bei der Mühe, den Club zu führen. Außerdem gibt es ein neues Transfer-System, das in den blumigen Worten der Pressemitteilung "Realismus und Spannung" verspricht. Zu dem Spiel gehört auch die bisher fortschrittlichste Bedienung in dieser Reihe. Man kann sich außerdem ein gutes Bild über die Stärken und Schwächen der Mannschaft und der einzelnen Spieler machen.



Marketing Offensiven

Mindscape/Software Toolworks/Pearsons will jetzt mit Nevica, dem weltweit angeblich größten Hersteller von Skiausrüstungen, bei dem Spiel SuperSkiPro kooperieren. Das heißt, daß die Firma Nevica eine fünfstellige Summe dafür bezahlt, daß ihr Logo im Spiel zu sehen ist, sowie daß sie im Radio, in Zeitungen sowie in der Fachpresse im Zusammenhang mit diesem Spiel genannt wird.

Hier wird einmal mehr deutlich, auf welche Bahn diese Branche gerät. Wir erinnern uns: Als in Indycar Racing diverse Namen aus der Rennwelt genannt wurden, wurde die Herstellerfirma gezwungen, dafür zu zahlen. Jetzt scheint alles von vornherein

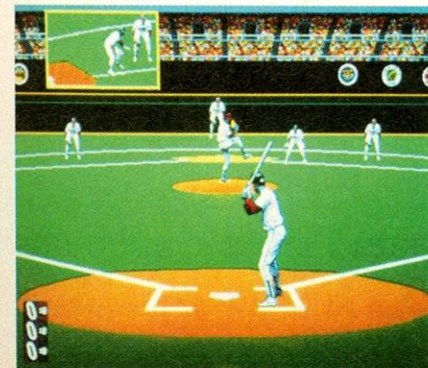
in diese Richtung zu laufen. Spencer Crossley, Mindscapes Marketing Manager, meint, daß sich trotzdem alles ändert: "Es gibt ein großes Potential für die gegenseitige Promotion, wie wir sie hier mit Nevica eingeleitet haben. Computerspiele sind ein attraktives Medium für viele Firmen, die dasselbe Publikum ansprechen wollen wie wir. Ich glaube, daß die meisten neuen Spiele diesen Weg gehen werden und ich werde weiterhin nach Partnern für derartige gemeinsame Marketing-Kampagnen suchen."

Unnötige Grobheit - Unnecessary Roughness

Liebhaber dieses Spiels aus dem Hause Accolade werden mit Freude lesen, daß das American Football-Spiel Unnecessary Roughness (Unnötige Grobheit auf deutsch) jetzt einen Nachfolger bekommt, nämlich die Nummer II. Es ist aber noch nicht ganz fertig.

Unnecessary Roughness gilt nach wie vor als die beste Simulation dieser Art - da kann auch Dynamix/Sierra nicht heranreichen. Es ist überlegen, weil hier der Spieler selbst eingreifen kann, es geht hier nämlich nicht lediglich um die Spieltaktik der Mannschaft. Diese Eigenschaft trifft auch auf Unnecessary Roughness II zu - dieses Mal wird aber alles in voller SVGA-Pracht dargestellt.

Das war die gute Nachricht. Die schlechte ist, daß man dafür einen Arbeitsspeicher von 8 MB braucht. Noch schlimmer: ein flotter Pentium wäre gar nicht schlecht für dieses Spiel. Ebenfalls von Accolade ist übrigens Hardball 4, ein Baseball-Spiel in SVGA.



JES

Software- und Multimedievertrieb
Eugen-Adolff-Strasse 120, 71522 Backnang
Tel: 07191/ 96 02 96 Fax: 07191/ 96 02 98

Neuheiten und Bestellservice in BTX: Ehmann#

JES-DEPOTS bei:		MORE GAMES CD-ROM		Wing Com.3 CD-ROM* DV DM 119,95																													
CSA Computer Bahnhofstr. 12 85817 Aßling Tel: 08092/8187-0 Fax: 08092/8197-4	Hier könnte Ihr Ladengeschäft stehen ! Rufen Sie uns an!	11 th Hour, DA	DM 119,95	Magic Carpet CD-ROM DV* DM 94,95																													
		Aces of the Deep, DV	DM 84,95																														
		Al Quaidim, DV	DM 69,95																														
		Alone in the Dark II,DV	DM 84,95																														
		Battle Bugs DV*	DM 84,95																														
		Battle Isle 2, DV	DM 89,95																														
		Battle Race, DV *	DM 89,95																														
		Bioforge DV	DM 94,95																														
		Caribbean Disaster*DV	DM 89,95																														
		Crime Patrol, EV	DM 99,95																														
Inferno CD-ROM DV DM 99,95		Dark Sun 2 EV*	DM 89,95	Little Big Adventure* CD DV DM 94,95																													
		D*** Utilities 900 Level	DM 39,95																														
		Dragon Lore, DV*	DM 84,95																														
		Estatica, DA	DM 89,95																														
		Falcon Gold	DM 99,95																														
		Hattrick DV *	DM 89,95																														
		Inferno, DA	DM 99,95																														
		Kyrandia 3, DV *	DM 89,95																														
		Mad News DV*	DM 89,95																														
		Noctropolis, DV	DM 99,95																														
NHL Hockey 95 CD-ROM, DA DM 84,95		Novastorn, DA	DM 99,95	TransportTyc. PC 3,5/CD-ROM DV DM 94,95																													
		Quarantine, DV	DM 84,95																														
		The Horde, DV	DM 84,95																														
		Thermapark, DV	DM 84,95																														
		System Shock Enh.	DM 89,95																														
		US Navy Fighter, DV	DM 99,95																														
		Wings of Glory, DV	DM 99,95																														
		Zeppelin DV	DM 89,95																														
		System Shock PC 3,5/CD-ROM* DV DM 84,95			MORE GAMES 3.5"		DOOM II PC 3,5/CD-ROM DM 89,95																										
					FIFA Soccer PC 3,5/CD-ROM DM 69,95	1942-Pacific Air WarDA Aladdin, DA*		DM 94,95 DM 69,95 DM 84,95 DM 69,95 DM 84,95 DM 79,95 DM 89,95 DM 84,95 DM 79,95 DM 69,95 DM 69,95 DM 89,95 DM 94,95 DM 89,95 DM 79,95	Oldtimer CD-ROM, DV DM 89,95																								
Cyclemania CD-ROM, DA DM 74,95	Burnt/Dynat/Whale's V. Caribbean Disaster,DV* Chartbreaker, DV* Death or Glory, DV Die Siedler, DV Erben der Erde, DV Hurra Deutschland KA-50 Hokum*			DM 84,95 DM 89,95 DM 89,95 DM 84,95 DM 79,95 DM 69,95 DM 69,95 DM 89,95 DM 94,95 DM 89,95 DM 79,95						Battle Bugs PC 3,5* DM 69,95																							
											Rebel Assault CD-ROM, DV DM 79,95	Lode Runner, DA Lords of Realm* Master of Magic, DV* Sim City 2000, DV Thermapark, DV	DM 69,95 DM 89,95 DM 94,95 DM 89,95 DM 79,95	Armored Fist PC 3,5/CD-ROM DM 74,95																			
															Panzer General PC / CD-ROM EV DM 99,95	Sonderangebote	Anstoss + WC PC 3,5/CD-ROM DM 84,95																
																		Dawn Patrol DV PC 3,5/CD-ROM DM 89,95	A-Train Classic CD DV Elvira II, PC 3,5, DV Indy Car Racing, PC Indy Car Racing Track: Indy Car Exp. Pack, PC Pacific Strike, PC, DA Pirates Gold Wing Armada PC/CD Wing Com. 1&2 Del. CE	DM 44,95 DM 9,95 DM 69,95 DM 34,95 DM 34,95 DM 49,95 DM 34,95 DM 74,95 DM 69,95	Under a killing MOON 4 CD's DM 99,95 ! DV DM 119,95												
																						PC Gamepad Technoplus Eagle DM 19,99											
																										Laufwerke: Mitsumi FX 300 triblespeed DM 349,--	Pacific Strike+Flightstick DM 139,95	ZUBEHÖR	Da geht die Post ab !!! Ab Bestellungen von DM 99,-- liefern wir Versandkosten- frei !!				
																														Aztech CDA 268-01 double speed DM 219,--	Soundblaster Multi CD Soundbl Pro Value Ed Technoplus Game Pad Gravis Game Pad CD Flightstick Pro Gravis Phoenix	DM 299,- DM 199,- DM 19,99 DM 49,99 DM 169,- DM 269,-	

DA=Deutsche Anleitung EV=Englische Version DV=Deutsche Version
SUPER SERVICE:

Alle vor 16 Uhr bestellten Titel werden noch am gleichen Tag verschickt. (sofern verfügbar)

Deshalb sofort bestellen:

TEL: 07191 / 96 02 96 FAX: 07191 / 96 02 98

Preise in den Depots weichen ab. Versand erfolgt ausschließlich per Post.

Versandkosten: Inland DM 6,00 - Nachnahme zzgl. DM 3,50. Ab DM 99,-

Versandkostenfrei. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Gesamtpreisliste anfordern. Händleranfragen erwünscht.

Mit * gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

'PC' Sega unter PC-Schock

Der Gewinn von Sega Enterprises ist in der im September zu Ende gegangenen Hälfte des Geschäftsjahres um 43 Prozent auf 250 Millionen Mark zurückgegangen. Als Hauptgrund gibt die Firma an, daß die Konsolen-Technik sehr stark von den PCs bedrängt wird, die immer mehr in der Lage sind, Multimediaspiele zu verarbeiten.

Sega setzt jetzt seine Hoffnungen auf Saturn, die 32-bit-Maschine. Allerdings lauern in diesem Marktsegment eine Reihe von Mitbewerbern: Sony, Panasonic und das ominöse Project Reality von Nintendo.

Doom-Kinofilm

Wir können's auch noch nicht glauben, aber nur ein kurzer Trip ins Internet, und Du hörst von nichts anderem mehr! Jeder fragt sich, wie so ein Film möglich sein kann. Schließlich ist Doom ein Spiel der ganz besonderen Art, wo jeder Hinweis auf eine "Handlung" überflüssig erscheint, und wo die interaktiven Elemente den ganzen Spaß ausmachen.



Rekord mit Under a Killing Moon

US Gold hat bereits am ersten Tag der Markteinführung von Under a Killing Moon 50.000 CDs ausgeliefert. "Im vergangenen Jahr haben wir einen gründlichen Einblick in die Entwicklung des CD-Marktes gewonnen", sagte der Marketing Manager der Firma.

"Diese Erfahrungen haben wir mit unseren anderen CDs gemacht."



Fuji und Matsushita mit Riesenspeichern

Das Unternehmen Fuji hat eine 3,5-Zoll-Diskette entwickelt, die zwischen 100 und 200 MB Speicher hat. Die Herstellungskosten beliefen sich auf ein Drittel der Kosten für die optischen Disketten, teilte Fuji mit. Die Zugriffszeit sei bis zu 30mal schneller als bei den herkömmlichen magnetischen Disketten. Ein Firmensprecher sagte, die Laufwerke seien in der Herstellung nur unwesentlich teurer als die üblichen Diskettenlaufwerke. Die Firma Matsushita, die den Markennamen Panasonic besitzt, hat nach eigenen Angaben sogar ein Speicherverfahren entwickelt, das einer 3,5-Zoll-Diskette die 600fache Kapazität einer herkömmlichen CD-ROM verleiht. Ferner sei ein CD-ROM-Laufwerk entwickelt worden, das beschreibbare CD-ROMs mit bis zu 650 MB verarbeiten kann.

Elite III

Gametek hat angekündigt, daß der Frontier-Nachfolger Frontier: First Encounters kurz vor der Fertigstellung ist. Das Game wurde offensichtlich komplett neugeschrieben und verwendet den PC jetzt als echte 32bit-Maschine.

Die wichtigsten Verbesserungen betreffen wohl die Grafiken. "Die Planeten erscheinen nun wunderschön gerendert mit schneebedeckten Gebirgszügen, tief hinabreichenden Steilhängen und spektakulären, futuristischen Städten. Schiffe und andere Objekte sind nun weitaus detaillierter dargestellt, während die Schiffsarmaturen und Hintergründe in 3-D gerendert wurden und die zur Verfügung stehenden Farben voll ausnutzen".

Elite III verfügt darüberhinaus über neue Schiffe, neue Waffen und, auf der CD-Version, Videoclips bei der Kommunikation mit außerirdischen Händlern und Kriegern. Das Kampfsystem wurde etwas weniger realistisch gestaltet, um die Kämpfe spannender und befriedigender zu machen. Auch die Wahrscheinlichkeit auf mehrere Schiffe gleichzeitig zu treffen hat sich nun deutlich erhöht.



mrox communication GmbH Tel. 02238-8 37 75
Hackenbroicher Str. 71a Fax 02238-8 3276
50529 Pulheim

Preislistenauszug	Art.	Preis	Preislistenauszug	Art.	Preis	Preislistenauszug	Art.	Preis
ACES OF THE DEEP	DV	79	RISE OF THE ROBOTS	DA	78	INCREDIBLE TOONS	DA	62
ACROSS THE RHINE	RO	69	ROBSON'S REQUIEM	DV	66	INFERNO	DV	100
ADAM	DA	66	RUSSELBUSH	DV	69	IRON ARCADE	DA	60
ALIEN LEGACY	DA	66	S.U.B.	DV	63	JUNGLE STRIKE	EV	74
AL-QUADIM	DV	79	SEAS TEAM	DV	79	KING'S QUEST 7	DV	80
ARCADE WORLD C. EDI.	DV	79	SIM CITY 2000	DV	79	KRYANADA	DV	165
ARCADE POOL	DA	34	SIMON THE SORCERER	DV	85	LEISURE SUIT LARRY 1-6	DV	80
BATTLE BUGS	DV	66	!! NEU !!			LITTLE BIG ADVENTURE	DV	69
BATTLE ISLE 1	DV	79				LOOSE RULER	DV	82
BATTLETOADS	DV	79				LOLLYPOP	DA	66
BAZOOKA SUZ	DA	84	ROLAND CANVAS SCD10	349,-	MAC CARPETS	DV	86	
BENZATI & STEEL SKY	DA	84	ROLAND CANVAS SCD15	469,-	EXTRABLATT	DV	86	
BIG HAWK	DA	66	SPACE SIMULATOR 1.0	EV	84	MAGIC CARPET	DV	82
BLOODNET	DA	66	SEN21 SEAKING	EV	79	NHL HOCKEY '95	DA	79
BOMB	DA	66	STAR CRUSADER	DV	89	NOVASTORM	DA	83
CANNON FODDER 2 K. HATT.	DA	64	STARLORD	DV	89	OLDTIMER 2	DV	86
CHRISTOPH DESASTER	RO	66	SUBMAR 2050 MISSION	DV	89	POLICE QUEST 4	DV	82
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	SUBTRIDE	EV	69	PETER GABRIEL'S XPLORA 1	EV	86
COLONIZATION	DA	89	SUPERHOG	DA	62	PGA TOUR GOLF 486	DA	86
COOL SPOT	DA	55	SUPERHOG LEAGUE	EV	46	PHANTASMAGORIA	DV	100
DANGEROUS STREETS	DA	52	SYSTEM SHOCK	DA	66	PRIVATEER & STRIKE COM.	DA	86
DARK LEGIONS	EV	62	THE CHAOS ENGINE	DA	58	QUANTARINE	DV	80
DA SCHWARZE AUGE 2.	DV	78	THE GRANDEST FLEET	DA	68			
			THE PARK	DV	79			
			T.F.X.	DA	88			
			THE TIGHTER	DV	89			
			TOWER ASSAULT	DA	89			
			TRANSPORT TYCOON	DV	89			
			TURRICAN 2	DA	66			
			ULTIMATE 8 - PAGAN	DA	66			
			ULTIMATE BOW BLA	DA	58			
			VICTORY AT SEA	EV	78			
			WIND PATROL	DA	76			
			WINGS OF GLORY	DA	61			
			WINGS OF LEMMINGS	DA	61			
			WORLD CUP USA '94	DV	79			
			ZEPPELIN	DV	77			

PREISLISTE			CD-Rom Drive		
incl. umfangreicher Hardware kostenlos anfordern!			CDA268-01A 249,- Pana. CR-562B 249,- MISUMI FX001D 229,- (alle 2-fach speed, multi-session) MISUMI FX300 389,- (3-fach speed, multi-session)		
DARK SUN. WAKE OF...	EV	76	QUEST FOR GLORY 4	DV	80
DARK PATROL	DV	79	REBEL ASSAULT	EV	69
DEATH OR GLORY	DV	85	RINGS OF MEDUSA GOLD	DV	82
DELTA V	EV	66	RISE OF THE ROBOTS	DA	82
DER BAULOWE (WIN)	DV	85	ROCK TEAM	DV	86
DIRTY STRIKE	DV	79	SHADOWS OF CAIRN	EV	89
DOPPELPAß	DV	79	SPACE QUEST 1-5	DA	79
DREAMWEB	DV	78	STARTRIP 2020	DV	89
ELITE 3	DV	79	STAR TREK - 25th ANNIV.	DV	69
EPIC PINBALL	EV	79	STAR TREK THE NEXT GEN.	EV	87
ERBEN DER ERDE	DV	69	SOLAR WARRIOR	DV	91
F-14 FLETTED MISSION	DV	79	SUPERHOG LEAG. OF HOB.	EV	65
FA FA INTERN. SOCIETY	DA	68	SYSTEM SHOCK ENHANC.	DV	89
HALLOWEEN HARRY (1-4)	EV	59	THE HIDDEN BELLEVUE	DV	66
PROUD OF FATE (KRYANADA)	EV	59	THE HORDE	DV	79
HANSE - die EXPEDITION	DV	59	THE HUNTER PARK	DV	79
HATRICK!	DV	78	THE TIGHTER	DA	79
HOLLENWELT	DA	66	TRANSPORT TYCOON	DV	89
HOLLENWELT 2	DA	66	UNDER A KILLING MOON	DV	89
INDY CAR RACING TRACKS	DV	40	US ARMY	DA	79
INDY CAR SPRINT	DV	40	WING ARMADA	DA	79

HaSa
Software Applications

NEU

HaSa Games

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

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

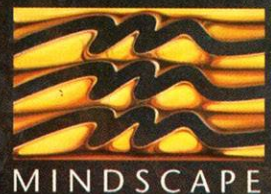
Bald:
Wacky Wheels
Rise of the Triad
Realms of Chaos
und vieles andere mehr!

APOGEE

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

Dragon Lore

Die legende beginnt.™



Bericht über die Kölner Spiele-Messe

Von X-Base über Greenwood bis hin zur Legende Sid Meier. Frank Ridders und Stephan Wirth erlebten auf der Kölner Spielmesse eine merkwürdige Mischung aus Chaos und Genialität.

Was unterscheidet die Kölner Messe (4. - 6. November) von den großen Computermessen in Las Vegas, London und Chicago? Richtig: Gegenüber diesen multimedialen Großereignissen wirkt die Kölner Show wie die Provinzkirmes einer deutschen Kleinstadt im Vergleich zu Disneyland. Dennoch haben die Veranstalter in diesem Jahr kein solches Chaos wie 1993 zugelassen. Wer im letzten Jahr auf der Messe war, wird sich noch an das Geschubse und Geschiebe, die Einsätze von Polizei und Krankenwagen und die Unübersichtlichkeit bei den Messeständen erinnern. Natürlich war es auch in diesem Jahr sehr voll, doch erwies es sich als hervorragende Idee, die Aussteller auf zwei Messehallen zu verteilen.

So kamen wir also um neun Uhr morgens in Köln an und waren angenehm von der hervorragenden Organisation überrascht. Als erstes stolpern wir über den X-Base-Stand, der taktisch klug direkt am Eingang der Halle platziert wurde. Leider präsentiert sich der Stand genauso chaotisch wie die Fernsehshow. Uninteressiertes Personal im Teenie-Alter lungert hinter einem Tresen herum und es bedarf großer Anstrengung, von diesen Leuten eine halbwegs vernünftige Auskunft zu bekommen. Es wäre geschickter gewesen, professionelles Personal auszuwählen, das sich nicht nur selbst gefällt, sondern auch in der Lage ist, in zusammenhängenden deutschen Sätzen zu antworten. Ein klägliches Bild.

Dagegen ist es ein großes Vergnügen, mit den Leuten von Greenwood Entertainment zu sprechen, die gleich an zwei Ständen zwei neue Produkte vorstellen. Der ranTrainer heißt nicht nur wie die gleichnamige Fußballshow von Sat1, sondern fährt auch einiges an Prominenz auf. Durch das Spiel führen die Moderatoren Johannes B. Kerner und Werner Hensch, die Plaudertasche aus dem Ruhrpott. Bundesligatrainer Helmut Schulte, zuletzt bei Schalke 04 gescheitert, gibt Tips, damit Dir nicht das gleiche Schicksal wie ihm widerfährt. Garniert wird das Spiel durch eine saubere Fernsehpräsentation, die keine Wünsche offen zu lassen scheint. Konkurrenz für Anstoß und den Bundesliga Manager Hattrick? Wir werden sehen.

Das Spiel "Das Amt" hingegen ist noch weit von der Fertigstellung (Januar 95) entfernt. In Zusammenarbeit mit dem ZDF und dem Bund der Steuerzahler wurde eine

Trotz intensiver Suche gelang es uns nicht, die Bar ausfindig zu machen. Stattdessen begegneten wir überall diesem komischen Computerzeugs... (Hört sich an, als hättest Du Dich übermäßig amüsiert; nächsten Monat brumme ich Dir 'nen Pentium-Test auf! - d. Chef).



Alle wollten das Wing Commander Demo sehen. Wir auch! Und dafür haben wir gekämpft wie die Löwen. Wir haben es geschafft - mit Opfern zwar, aber immerhin...



politische Wirtschaftssimulation kreierte, die Neuland beschreitet und garantiert eine Herausforderung für den Strategiespieler darstellt. Da das Spiel in einer bayerischen Kleinstadt angesiedelt ist, präsentierten sich die Macher an ihrem Stand stilecht in der Krachledernen. Volle Identifikation mit dem Produkt! Der Aufwärtstrend von Greenwood scheint sich fortzusetzen.

Unsere nächste Station ist Funsoft. Neben der x-ten Präsentation von Rise of the Robots (siehe Review) und All New World of Lemmings, ist hier leider nicht viel Neues zu sehen. Doch wer kann schon erwarten, daß alle paar Wochen ein Klassiker wie Rise of

the Robots aus dem Zylinder gezaubert wird? Dennoch sind wir enttäuscht, immer noch nichts Neues über das lang angekündigte Steven Spielberg-Projekt The Dig zu hören. Ob das in diesem Leben noch was wird? Nicht vergessen sollten wir aber das gelungene Novastorm (siehe Review), das mit Sicherheit zu den ganz großen Kassenschlagern des Weihnachtsgeschäfts zählen wird.

Die Firma Electronic Arts weiß im Gegensatz dazu gar nicht, wohin mit all den Neuigkeiten. Nachdem es mit der Veröffentlichung von Magic Carpet und Little Big Adventure (Reviews in dieser Ausgabe)

in diesem Jahr noch geklappt hat, steht für das nächste Jahr Noctropolis an. So viele hervorragende Neuheiten hat keine andere Firma im Repertoire.

Erfreulich auch, daß uns Mindscape einen Einblick in den neuesten Klassiker Dragon Lore verschaffte, so daß wir das Spiel noch für diese Ausgabe testen konnten. Wenn die Zusammenarbeit doch immer so reibungslos wäre!

Auch Virgin hat sich für die nächsten Monate einiges vorgenommen. Mit Kyrandia 3: Macolms Revenge wird es in diesem Jahr leider nichts mehr - wir bekamen lediglich ein Demo zu sehen, über das wir einen Preview verfasst haben. Mit NASCAR Racing scheint aber der passende Knüller für das Weihnachtsgeschäft bereit zu stehen. Auch die PC-Adaption des diesjährigen Weihnachts-Disneys The Lion King verspricht bereits in diesem frühen Stadium einiges.

Die Fortsetzung des Rasenmäher-Mannes, Cyberwar, haben wir schon im November kurz unter die Lupe genommen. Nach den neuesten Eindrücken stellt das Spiel den Vorgänger in Bezug auf die Grafiken und die Spielbarkeit deutlich in den Schatten. Sollte die oft beschworene Interaktivität endlich ihren Durchbruch erleben? Bei der Präsentation des Nachfolgers von Sensible Soccer (allerdings auf Amiga; eine PC-Version ist noch nicht angekündigt), geriet unser Fußball-Experte Stephan in Verückung. "Das ist ja noch besser als Fifa Soccer, waren seine letzten Worte, bevor er sich den Joystick schnappte und für einige Zeit nicht mehr ansprechbar war.

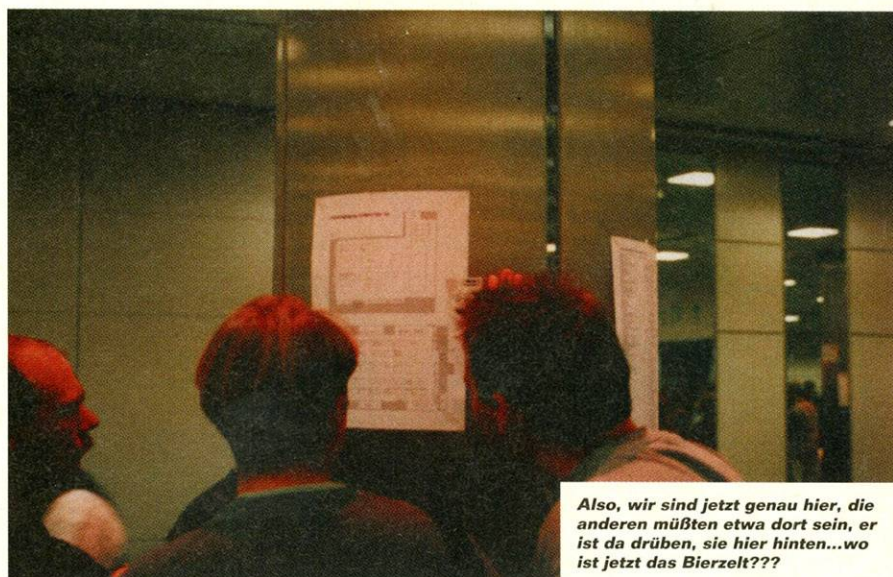
Als Frank ihn endlich loseisen konnte, ging es weiter zur Firma Starbyte Software, die mit Bazooka Sue einen vielversprechenden Titel im Programm hat - er soll jedoch erst im Frühjahr herauskommen. Umso verständlicher, daß die Mousepads mit der guten Sue nicht gerade reißenden Absatz fanden. Dennoch: Die Heldin des Spiels sieht aus wie der fleischgewordene Machotraum. Sierras Larry Laffer würde angesichts dieses Anblicks in die örtliche Psychiatrie eingeliefert werden müssen. Also Jungs, freut euch auf das nächste Frühjahr. Wir von der PC Power, werden natürlich exklusiv darüber berichten. (Wir bitten unsere Leserinnen um Entschuldigung, wir werden den Jungs die Macho-Flausen schon austreiben! Der Chef)

Daß wir uns den Höhepunkt für den Schluß aufgehoben hatten, konnten wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen. Doch eigentlich hätten wir aus Erfahrung wissen müssen, daß MicroProse immer für eine Überraschung gut sind. Ohne große Umstände wurde uns ein Gesprächstermin mit Sid Meier vermittelt, der gerade in Europa unterwegs war, um seinen neuesten Strategieknüller Colonization vorzustellen. Sid stellte sich bereitwillig unseren Fragen.

"Colonization ist erheblich komplexer als Civilization. Wir haben versucht, tiefer in das Thema einzusteigen und dem Spieler



Und hier die neueste Entwicklung in der Formel 1: der Rennwagen mit integriertem "Schumi-Schmu". Crashmonitor. Ein Blick auf den Schirm, und Du weißt, ob der Rempfer für den Weltmeistertitel ausreicht.



Also, wir sind jetzt genau hier, die anderen müßten etwa dort sein, er ist da drüben, sie hier hinten...wo ist jetzt das Bierzelt???

ein Höchstmaß an Authentizität zu bieten", erläuterte Sid. Wie wir uns überzeugen konnten, ist es ihm und seinem Team spielend gelungen. Colonization ist ein Strategiegenuß, wie es ihn wohl noch nie gab. Erzählt wird die Geschichte der Besiedlung des amerikanischen Kontinents. Du übernimmst die Rolle von Frankreich, Spanien, Holland oder Großbritannien und versuchst Deine Macht soweit wie möglich auszudehnen. Leider fehlt an dieser Stelle der Platz, um tiefer auf dieses Spiel einzugehen, doch Strategiefans werden wohl zur Zeit kein besseres Spiel auf dem Markt finden.

Sid selbst hat zur Zeit zwar keine genauen Pläne im Kopf - aber immerhin verschiedene Ideen. Gefragt, was für ihn die Spiele-plattform der Zukunft ist, räumt Sid ein, "daß für Spiele wie Colonization der PC die geeigneteste Plattform ist. Strategie ist eben wie für den PC geschaffen." Das wachsende deutsche

Angebot für Strategiespiele - etwa von Software2000, Greenwood oder Blue Byte - kennt Sid nicht: Deutsche Spiele sind in den USA nämlich kaum zu bekommen. Außerdem sei er das erste Mal seit langer Zeit in Deutschland. Das was ihm auf der Messe aufgefallen sei, mache einen interessanten Eindruck.

Zum Schluß hatte Sid noch eine Überraschung auf Lager. "Mein persönlicher Spielefavorit ist zur Zeit Doom (indiziert, d. Red.). Selten habe ich ein rasanteres und technisch perfekteres Spiel gesehen." Damit liegt er sicher nicht falsch - doch wer hätte das vom König der Strategiespiele erwartet?

Als Fazit bleibt festzuhalten, daß die Messe in Köln wenig Bahnbrechendes zu bieten hatte und eher auf den konsumbereiten Verbraucher zielt. Gerade in Bezug auf Aktualität und Preise hatte Köln einiges zu bieten. Wo sonst bekommt man Microcosm für 20 DM oder Pinball Dreams Deluxe für 50 DM? Und Versionen von Ecstatica, Novastorm und Under a killing moon (80 DM!!!) lagen ebenfalls zum Verkauf aus. Wer nach preiswerter Hardware suchte, konnte sich einen Epson Laserdrucker für 299 DM mitnehmen. Wenn das keine Preisknüller sind!

Dennoch: Nach Köln freuen wir uns alle auf die CES in Las Vegas. Von dort werden wir mit Sicherheit mehr Informationen über neue Spiele mitbringen.

PC POWER

"Gerade in Bezug auf Aktualität und Preise hatte Köln einiges zu bieten. Wo sonst bekommt man Microcosm für 20 DM oder Pinball Dreams Deluxe für 50 DM? Und Versionen von Ecstatica, Novastorm und Under a killing moon (80 DM!!!) lagen ebenfalls zum Verkauf aus."

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 ERMÖGLICHT, 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 KANN MAN FÜR EINE SPÄTERE BENUTZUNG AUF DISK ODER FESTPLATTE ABSPEICHERN. AUCH FÜR CD-ROM.

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 PROGRAMM AB DER EINGEFRORENEN STELLE GESTARTET. IDEAL FÜR SPIELE MIT PASSWÖRTER ODER UM EIN SPIEL AN EINER SCHWIERIGEN STELLE ABZUSPEICHERN.

JETZT AUCH FÜR PROTECTED MODE

PC ACTION REPLAY V. 4 FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT "PROTECTED MODE"-PROGRAMMEN EINSCHL. BEKANNTER (FIGHTER)-SPIELE UND EINER GANZEN REIHE VON UTILITIES !!! IM GRUNDE MIT ALLEN "4GW"-GAMES.

FREEZER-COMMANDS

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

ORIGINAL DEUTSCHE VERSION

AUSLIEFERUNG MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER REGISTRIERKARTE FÜR DEN **ACTION REPLAY CLUB** (HOTLINE-UNTERSTÜTZUNG, INFORMATIONEN, NEUE CHEATS, NEUIGKEITEN, TIPS UND TRICKS U.S.W.)

PC ACTION REPLAY V. 4 WIRD MIT EINER GANZEN MENGE VON SOFORT EINSATZBEREITEN CHEATS (U. A. AUCH FÜR VIELE BEKANNTE FIGHTER-SPIELE) GELIEFERT.



AUSGABE 6/94:
"Auf diese Hardware haben Sie gewartet!"

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

Ein Eprom-Update für ältere Versionen (unter Version 4.1) des PC ACTION REPLAY's kostet 40,- DM. Für die FLASHROM-Version werden zusätzlich DM 20,- berechnet.

Schicken Sie hierfür Ihr Action Replay komplett an uns ein. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkosten.

PCAR1194



MK 4

DM 19

ZZGL. DM 10,- VERSANDKOSTEN

VIRUS-SCANNER

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

SCREEN GRABBER

DURCH DRÜCKEN DER ACTION-REPLAY-FREEZERTASTE 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. FUNKTIONIERT JETZT AUCH MIT VIELEN NON-STANDARD-VGA-, SUPER VGA- UND TEXT-MODI !!

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 VORDEFINIERTEN 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.

CD COMPATIBLE

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



BENUTZERFREUNDLICHE FREEZER-CONTROLLER MIT KABEL, FREEZER-TASTE, LED-LEUCHTE UND SCHALTER FÜR DIE ZEITLUPEN-FUNKTION.



KOSTENLOSE UPDATE-SOFTWARE

Ab Version 4.1 (jetzt liefert das ACTION REPLAY ein internes FLASHROM. Dieser ermöglicht das Erhalten einer neuen Version Action-Replay. Benutzer selbst Update von Diskette durchführen. Die Update-Software ist erhältlich viele Mailboxen und PD-Händler direkt bei uns gegen Versandkosten.

DIE KARTE MIT GIGA-POWER



DAS "DATAFLASH" POWERPAK

PC ACTION REPLAY WIRD MIT EINEM SPEICHERPAK INKL. CD GELIEFERT. CD BEINHALTET VIELLE DEDICATED DEMOS, MIT DENEN ACTION REPLAY SOFORT EIN

DATAFLASH

24 STUNDEN
BESTELLSERVICE
02822-6854
FAX
02822-6854
DATAFLASH Gm
WASSENBERGSTR
46446 EMMERIC
GERMANY

FÜR ÖSTERREICH: DARIUS Handels GmbH & Co KG
Andreas Huger-Gasse 56 1220 Wien Tel. 01 201 02-0

WIE MAN BESTELLT



VERSANDKOSTEN DM 10,-
AUSLAND NUR VORKASSE + D

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

IRON

Assault

Kurz belichtet

VERTRIEB: Virgin
KONTAKT:
ENTWICKLUNG: Graffiti.

ERHÄLTlich AB: Januar '95
PREIS: ca. DM 120,-
NÖTIGE TECHNIK.: 386er 33Mhz,

Frank Ridders kommt in Kontakt mit Heavy Metal. Allerdings nicht mit Iron Maiden sondern mit Iron Assault.

Die noch unbekannte italienische Software-schmiede Graffiti will Anfang des nächsten Jahres in der CD-ROM-Szene für Aufregung sorgen. Iron Assault erweckt ein bekanntes Spielprinzip vor apokalyptischem Hintergrund zu neuem Leben. Richtig, Du hast es wieder mit dem altbekannten Doom in neuem Gewand zu tun, aber hör bitte noch nicht auf zu lesen.

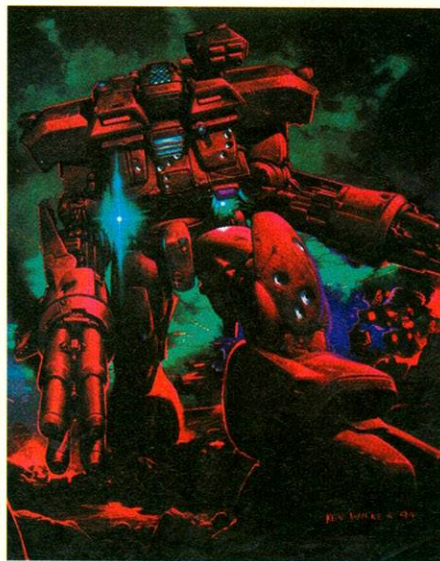
"Der Geruch von Zerstörung hing schwer in der Luft. Millionen hatte es schon dahingerafft ... wenige Überlebende trotzten noch tapfer den Gefahren ... eine Gruppe von Rebellen, stark genug zurückzuschlagen ... vielleicht sogar um zu gewinnen." Du bist Teil der Rebellenarmee, die gegen den tyrannischen Tek-Konzern kämpft, der die Welt zuerst wirtschaftlich, dann mit Gewalt unterwarf.

Das Spiel beginnt in einem Rebellenstützpunkt hinter den feindlichen Linien. Schalte Dich in den World Net-Computer ein und wähle Deine Mission aus. Ein Rebellengeneral schickt Dich dann in den Kampf, um ein vorgegebenes Gebiet von Feinden zu befreien. Du erhältst das Kommando über eine über zehn Meter hohe Kampfmaschine, die mit ferngesteuerten Raketen und Lasern ausgestattet ist. Dann nimmst Du in Deinem mobilen Waffenarsenal Platz und das Spiel beginnt.

Das Kampfgebiet ist eine Stadt, deren Lampenmasten Du wie Streichhölzer umknickst. Die Straßen sind dunkel und verlassen, an jeder Ecke lauern Feindroboter. Dein Head-Up-Display informiert Dich laufend über den Zustand Deiner Waffen, Schilde, Energievorräte u.ä., wobei für jeden Feind auf Deinem Scanner ein Punkt erscheint. Auf Knopfdruck siehst Du eine Karte des Spielfeldes, auf der Du Deine Route planst. Sobald ein Bösewicht im Bild auftaucht, wird er von Deinem

Zielcomputer erfaßt. Bei Spielbeginn tragen die gegnerischen Roboter so harmlose Namen wie "Ameise" oder "Frosch" und sind nur Kannonenfutter. Hast Du mal Doom gespielt, weißt Du was zu tun ist: schieß so lange auf Dein Gegenüber ein, bis nur noch ein rauchender Trümmerhaufen zurückbleibt. Anschließend stampfst Du die Reste in den Boden.

Alles schon dagewesen sagst Du? Stimmt, aber nicht mit dieser Grafik. Roboter und Häuser sind keine lieblos gerenderten 3D-Objekte, sondern erinnern an Science Fiction-Filme vergangener Tage. Dazu Programmierer Antonio Farina: "Graffiti versucht sich als sehr junge Firma auf dem



Markt zu etablieren. Deshalb glaube ich, daß wir schon etwas Besonderes bieten müssen. Jeder setzt im Augenblick gerenderte Grafiken ein und so suchten wir nach einem guten Fachmann für Spezialeffekte, der Erfahrung aus Film und Fernsehen aufweisen kann. Wir wurden

fündig und der Mann entwarf eine neuartige Grafik für uns. Wir bauten Modelle der Roboter, Gebäude und Stützpunkte im Spiel und benutzten dabei klassische Techniken, wie sie beim Film angewandt werden. Alle Modelle haben wir in ungezählten Positionen digitalisiert und erstellten viele Stop-Motion-Sequenzen, die alle im Spiel enthalten sind. Die fertigen Aufnahmen unterlegten wir mit Spezialeffekten wie Lasersalven und Explosionen. Ich denke, das Ergebnis kann sich sehen lassen."

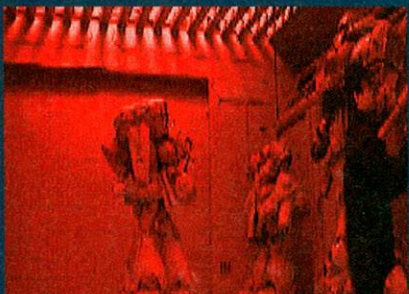
Das Ergebnis ist nicht weniger, als die Rückkehr der klassischen Science-Fiction- und Monsterfilme vergangener Jahre, als Raumschiffe noch aus Balsaholz mit Alufolie bestanden und Ungeheuer durch Stacheldraht verstärkt wurden. "Ich bin leidenschaftlicher Modellbauer," sagt Antonio, "Wir haben versucht, mit unseren Modellen die Atmosphäre der alten Filme einzufangen. Die Leute sollen sagen: Toll, das Spiel sieht ja aus wie die SF-Filme meiner Kindheit." Die 30 Roboter Modelle baute Gabriele Diafeira; für die Gebäude war Stefano Trivelli verantwortlich (siehe Fotos oben). Der 20-minütige Vorspann ist ein Tribut an jene Zeit, als Du auf Zelluloid noch kein Luftkissenboot ohne Haltefäden sahst. Iron Assault erweist sich somit als eine Mischung ultra-moderner Technik mit klassischen Elementen. "Ich weiß noch" sagt Antonio, "wie wir auf der Suche nach einem Produzenten unser Demo verschiedenen Firmen vorführten. Einer fragte, aus welchem Film wir die Szenen digitalisiert hätten. Wir antworteten, daß wir sie selbst gemacht hätten und er konnte es kaum glauben."

Die Grafik ist nicht die einzige Neuerung in Iron Assault. Zwar kommt die Steuerung Doom sehr nahe, das Spiel ist aber kein reinrassiges Ballerspiel. Ursprünglich als Simulator ausgelegt, spielen strategische Überlegungen im Spiel eine große Rolle.

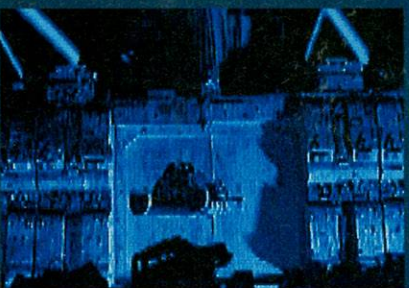
"Das Ergebnis ist nicht weniger, als die Rückkehr der klassischen Science-Fiction- und Monsterfilme vergangener Jahre, als Raumschiffe noch aus Balsaholz mit Alufolie bestanden und Ungeheuer durch Stacheldraht verstärkt wurden."



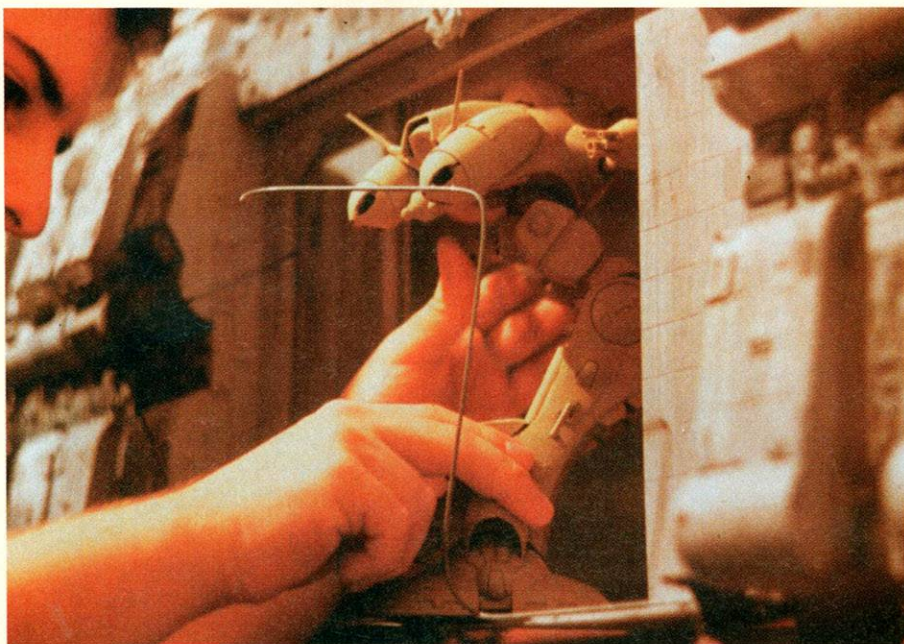
In Iron Assault siehst Du in der Einleitung und in den Zwischenszenen Roboter, die



von Gabriele Diafeira und Stefano Trevelli entworfen wurden. Das Team hat nicht nur



die Roboter, sondern auch die Gebäude und Stützpunkte geschaffen - sie alle sind im Spiel zu sehen.



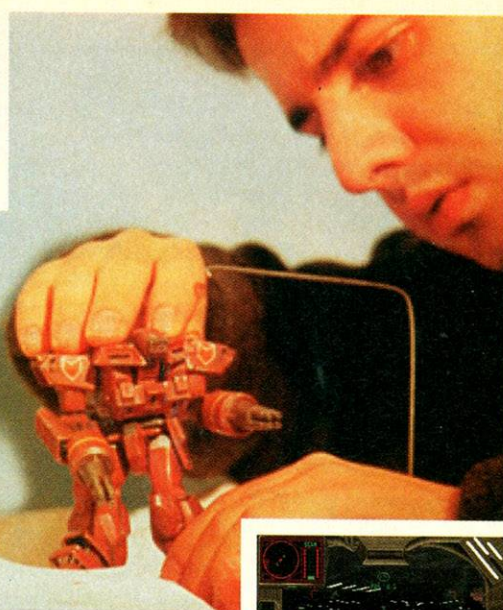
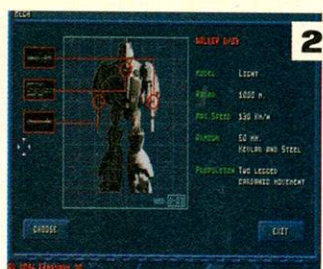
"Wir glaubten, daß alle Spiele mit diesem Betriebssystem gleich wären. Das sind dann die Programme, bei denen Du umherläufst und alles abschießt, was Dir in den Weg kommt," sagt Antonio. "Wir fragten uns, ob es nicht eine gute Idee wäre, das System für etwas Friedlicheres zu verwenden: eine Simulation. Zuerst wirkt Iron Assault zwar wie ein Ballerspiel, nach einiger Zeit gewinnt der strategische Aspekt jedoch an Gewicht. Das Actionspiel wird zur Simulation. Während Du in den ersten Leveln nur schneller schießen mußt als Deine Gegner, erfordert das Überleben in späteren Runden bestimmte Taktiken."

Wenn Du Iron Assault eine Weile spielst, spürst Du, wie die Anforderungen an Dich steigen. Du beginnst das Spiel als Anfänger, der Befehle befolgt. Schon nach kurzer Zeit bringen Dich komplexe Aufträge aber um den Schlaf. Antonio erklärt: "Sobald Du zum

Oberst befördert wirst, mußt Du vor Beginn einer Mission festlegen, was Du angreifen möchtest. Du bekommst eine Karte und hast zu entscheiden, welche Ziele Vorrang haben. Gibst Du dem Gegner Gelegenheit, sich zu sammeln, nimmt er Dich auseinander. Bist Du erst General, hast Du vier Kontinente zu überwachen und mußt die Angriffsziele bestimmen."

In späteren Spielstufen erhältst Du das Kommando über bis zu vier Roboter. Du kannst das gesamte Spielfeld erkunden und Aufträge für Deine anderen Krieger festlegen. Während Du mit Deinem Roboter weiterspielst, bewegen sich die drei anderen selbständig nach Deinen Vorgaben. Mögliche Aufträge für Deine Mitstreiter sind: an einem Punkt stehen zu bleiben und alle Gegner zu vernichten, Dir Feuerschutz zu geben und Dich zu begleiten oder allein loszuziehen und Feinde zu stellen.

"Du siehst: Iron Assault ist ein sehr komplexes Programm, das ähnlich wie Space Hulk Strategie und Action mischt."



Die zwanzigminütige Animation erinnert an einen Science-Fiction-Film.

1. Hier schaut man aus dem Cockpit in die Wüste.
2. Auf diesem Bildschirm wählt man die Waffen aus. Hier kannst Du Dich mit allen nur denkbaren fiesen Waffen ausrüsten.
3. Blick aus einem anderen Cockpit. Diese Szene spielt in der Arktis.
4. Im Worldnet-Computer kannst Du Deine Einsätze aussuchen. Je nach Wunsch kannst Du in verschiedenen Landschaften kämpfen: in der Arktis, in der Wüste, in der Stadt oder im Gebirge.
5. Dieses Wüstenbild zeigt den Feind aus dem Blickwinkel des Zielsuch-Bildschirms. Die bösen Jungs werden dort automatisch erfaßt.

Außerdem kannst Du die Roboter zu einem von sechs festen Zielpunkten im Stadtgebiet schicken oder sogar Patrouillen befehlen. Du siehst: Iron Assault ist ein sehr komplexes Programm, das ähnlich wie Space Hulk Strategie und Action mischt. Antonio Farina und das Graffiti Team leiteten einen Teil des Spielkonzepts von Dune ab: "Das Gute an Dune ist seine Vielschichtigkeit. Sobald Du alle Optionen kennengelernt hast, zeigt sich das Programm von einer ganz anderen Seite. Das ist auch das Konzept, das sich hinter Iron Assault verbirgt. Wir wollten ein Spiel schaffen, das einfach, aber nicht langweilig ist."

Wie andere Titel dieser Art glänzt Iron Assault mit einer großen Auswahl an Waffen und Schilden. Es ist möglich, zerstörten Gegnern Waffen zu entreißen, um diese in der Rebellenbasis nachzubauen. Die Rotak-Raketen, mit denen Du das Spiel beginnst, sind hervorragend. Sie rotieren in der Luft, erhellen beim Aufschlag die Straßen und treffen ihr Ziel auch hinter Ecken. Fortgeschrittene Kampfmaschinen können mehr und bessere Raketen tragen. Neben Infrarot-Sensoren ist Deine Maschine mit Radarstörern ausgestattet, die feindliche

Raketen ablenken. Das kostet zwar viel Energie und bremst Deine Geschwindigkeit, ist aber bei Großangriffen oft Deine letzte Chance. Die Hintergrundgrafik ist sehr abwechslungsreich. In Europa gibt es Berge und grüne Felder, die mit Metalltrümmern übersät sind. Wüstengebiete erscheinen unfruchtbar und heiß. Feuerst Du in einer der Städte eine Rakete auf ein Haus ab, fällt es zusammen und zurück bleiben Mauerfragmente. Die Antarktis erschwert Dir mit Ihrem strahlenden Weiß die Sicht und es ist fast unmöglich, Gegner mit bloßem Auge zu erkennen. Eine besondere Herausforderung sind die Bohrseln. Du mußt in das Innere der Raffinerie vordringen und alles zerstören, was Dir in die Quere kommt. Gemeinerweise funktioniert hier Dein Radar nicht, so daß Du vor Gefahren nicht gewarnt wirst.

Graffitis erstes Spiel verdient schon deshalb Beachtung, weil es keine gerenderte Grafik benutzt. Viele andere Firmen rendern, was das Zeug hält, nur um eine CD zu füllen. Das Intro erreicht zwar nicht ganz Hollywood Niveau, kann sich aber dennoch sehen lassen. Die tollen Robotermodelle verlieren digitalisiert erwartungsgemäß

etwas an Glanz. Wie Doom wird das fertige Programm einen Zweispieler-Modus enthalten, mit dem Du über Modem oder im Netzwerk gegen einen Freund antreten kannst. Leider bietet Iron Assault nur eine Spielebene, d.h. es gibt keine Treppen oder Etagen wie in Doom. Der Umfang der Level gleicht diesen Schwachpunkt aber aus. Die Musik paßt gut zur Handlung und während des Spiels hörst Du über den Gefechtsfunk toll digitalisierte Mitkämpfer. Du siehst: es gibt ein Leben nach Doom. Iron Assault ist ein vielversprechendes neues Spiel eines Neulings im Marktes, der sich mit Begeisterung und Eifer an die Arbeit macht. Die Absicht, das Genre um eine neuartige Nostalgie-Grafik zu bereichern, verdient Beachtung. Um es mit Antonios Worten zu beschreiben: "Mit etwas Geld und den richtigen Leuten läßt sich heute immer noch ein Produkt schaffen, das sich mit denen der großen Firmen messen kann. Beim Film geht das nicht mehr. Schau Dir nur an, wieviel Geld zum Beispiel Jurassic Park verschlungen hat. Im Software Bereich kannst Du noch zaubern." Warten wir ab.

● FRANK RIDDERS



Blue Byte - auf dem Weg nach Amerika

In nur wenigen Jahren hat sich Blue Byte zu einer renommierten Software-Firma für Computerspiele entwickelt. Das Tennisspiel Jimmy Connors war das erste Produkt aus diesem Hause - jetzt streckt das Unternehmen sogar seine Fühler bis in die USA und nach Japan aus.



Nicht nur Japaner, Briten und Amerikaner verstehen etwas von Software für Computerspiele. Mitten im Ruhrgebiet - dort wo früher Stahl geschmiedet wurde - steht Deutschlands wohl bekannteste Software-Schmiede für Spiele: Blue Byte. Peter Wolter machte sich auf den Weg nach Mülheim/Ruhr, um den historischen Ort zu besichtigen, an dem solche Bestseller wie Die Siedler und Battle Isle 1 und 2 entstanden. Beate Hertzler - Marketing Manager und Ehefrau des Chefs - stand Rede und Antwort.

PCP: Frau Hertzler, was hat Blue Byte an neuen Spielen im Angebot?

BH: Im kommenden Jahr werden wir Ende März zunächst Die Große Rallye herausbringen, zwei bis drei Wochen später auch in der englischen Fassung. Wahrscheinlich im Juni kommt dann Battle Isle Strategie, eine spezielle Windows-Version. Das ist eine eigenständige Geschichte, die auf Battle Isle aufbaut. Ebenfalls im Juni soll Albion erscheinen, ein Rollenspiel. Die Spiele für das Weihnachtsgeschäft 1995 sind natürlich schon in Planung, dazu möchte ich aber noch nichts sagen.

PCP: Computerspiele werden immer noch

gerne als Kinderkram abgetan. Wer kauft eigentlich Ihre Spiele?

BH: Unsere Kunden haben wir zur Zeit zwischen 9 und 33 Jahren, den Schwerpunkt würde ich bei 16 bis 28 Jahren ansetzen. Wir denken, daß wir zunehmend auch die noch älteren einbeziehen können. Wir hoffen, daß uns das mit Die Große Rallye gelingt. Das Spiel ist konzipiert für eine Altersstruktur von 8 bis 80 Jahren. Das hört sich zunächst schwammig an, es wird aber von der Bedienbarkeit her so leicht sein, daß auch der 75jährige Opa sofort mitspielen kann. Da geht es um eine sehr witzige und lustige Rallye durch Europa, die ist aber nicht belehrend gemeint. Das Auswärtige Amt hilft uns mit den Informationen, die wir brauchen: über Städte, über Kultur usw. Das klappt wunderbar, wir bekommen auch sehr viele Informationen von den Verkehrsämtern.

PCP: Bringen Sie das Spiel im Auftrag des Auswärtigen Amtes heraus?

BH: Nein, das ist keine Auftragsarbeit, Die Große Rallye ist eine volle Eigenproduktion. Aber die Zusammenarbeit ist für uns sehr hilfreich. Wenn wir die Informationen alle alleine zusammentragen müßten, würden wir dafür locker ein dreiviertel Jahr benötigen.

PCP: Ist Die Große Rallye auch für andere

Geräte als den PC gedacht?

BH: Zunächst erst einmal für den PC. Ob wir das Spiel auch für den Mac herausbringen, wissen wir noch nicht. Sollte der Mac-Markt mit dem Power PC so groß werden, daß es sich lohnt, wird es sicher auch möglich sein, dafür eine Version herauszubringen. Ende März kommt jedenfalls die PC-Version heraus. Wir haben bisher auch Spiele für Amiga, Atari und Nintendo proziert - konzentrieren uns jetzt aber auf den PC und auf den Mac.

PCP: Was für ein Spiel ist Albion?

BH: Das ist ein neues Rollenspiel. Wir haben im Januar dieses Jahres das komplette Entwicklungsteam der ehemaligen Firma Thalion übernommen. Die fünf Mann haben zunächst angefangen, das Produkt auf dem Amiga zu entwickeln. Dabei haben sie fast drei Monate verloren: denn als die Hiobsbotschaft kam, daß Commodore schließt, haben wir sofort auf dem PC weiterentwickelt. Wir haben versucht, die Zeit einzuholen, das ist aber sehr schwer machbar.

PCP: Seit wann gibt es Blue Byte eigentlich?

BH: Uns gibt es seit dem 12. August 1988. Unser Geschäftsführer, Thomas Hertzler, hat damals mit seinem Kompagnon Lothar

“Die Vertriebsstruktur sieht bei uns so aus, daß wir nicht nur in Europa vertreten sind. Seit Anfang des Jahres haben wir verstärkt in den USA angefangen - wenn wir diesen Markt ausbauen wollen, werden wir wohl nicht darum herumkommen, dort eine eigene Niederlassung zu gründen. Wir möchten im Januar oder Februar nächsten Jahres auch auf den japanischen Markt gehen.”

○ Schmidt unter anderem die Tennis-Simulation Jimmy Connors entwickelt. Dieses Spiel wurde dann von UBI-Soft in Frankreich lizenziert und europaweit vertrieben. Mit den Pfennigen, die aus dieser Lizenz zurückkamen, wurden dann zwei Programmierer eingestellt die sind heute noch bei der Firma. Die vier haben dann zusammen das erste Battle Isle entworfen. Mit den Einkünften haben wir weiter aufgebaut: der nächste Programmierer kam dazu, der nächste Grafiker. Und so sind wir ständig gewachsen mittlerweile sind wir 28 Leute.

PCP: Von einer bestimmten Betriebsgröße an besteht die Gefahr, daß sich ein Wasserkopf an Verwaltung bildet. Haben Sie sich eine Obergrenze gesetzt?

BH: Das kommt natürlich auf den Markt und die Marktänderungen an. Vor einem Jahr war es noch ruhiger, bevor die ganz großen Unternehmen in den Markt eingedrungen sind. Ich denke schon, daß die Firmen wie Sony, Philips und

Bertelsmann nicht ungefährlich sind.

Die Vertriebsstruktur sieht bei uns so aus, daß wir nicht nur in Europa vertreten sind. Seit Anfang des Jahres haben wir verstärkt in den USA angefangen - wenn wir diesen Markt ausbauen wollen, werden wir wohl nicht darum herumkommen, dort eine eigene Niederlassung zu gründen. Wir möchten im Januar oder Februar nächsten Jahres auch auf den japanischen Markt gehen. Da sind einige Firmen an einer Zusammenarbeit interessiert.

PCP: Wie groß ist eigentlich der Umsatz von Blue Byte?

BH: Pro Kopf setzen wir im Moment 360.000 Mark im Jahr um. Das müssen wir auch - denn wenn fünf Leute an einem Spiel wie Battle Isle arbeiten, dauert das 12 bis 16 Monate. Und das muß vorfinanziert werden, wir müssen also so finanzkräftig bleiben, daß wir diese Zeit überbrücken können.

PCP: Was setzen Sie an moderner Technik

bei der Entwicklung von Spielen ein?

BH: Unsere Programmierer wollen natürlich dauernd neue Software einsetzen, es kommen ja täglich neue Dinge aus Amerika oder auch aus England. Bisher haben wir die Grafik vorwiegend auf dem PC umgesetzt. Vor vier Monaten haben wir ein SGI-Gerät gekauft, das wird allmählich zum Standard. Vielleicht noch nicht in Deutschland, aber wir orientieren uns am amerikanischen Markt. Außerdem haben wir vorwiegend Power PCs da stehen und noch zwei oder drei 486er.

PCP: Wann werden PC-Spiele billiger?

BH: Wir arbeiten daran, den empfohlenen Verkaufspreis für eine CD-ROM von 119,95 DM auf unter 100 Mark herabzusetzen. Wir denken, daß 120 Mark heute für eine ganz normale Familie sehr viel Geld ist. Und wenn die zwei, drei Kinder haben, die sich alles mögliche wünschen - dann sind 120 Mark im Monat für die Freizeitbeschäftigung nicht mehr machbar.

PCP: Wollen Sie noch vor Weihnachten den Preis senken?

BH: Das schaffen wir nicht mehr. Wir wollen es aber mit den drei neuen Titeln versuchen, die in der Entwicklung sind.

PCP: Den geringeren Erlös müssen Sie dann aber durch eine größere Stückzahl wettmachen ...

BH: Richtig, das müssen wir wieder einfangen. Die Verkaufszahlen sind ganz verschieden. Bei den Siedlern haben wir europaweit 136.000 Spiele verkauft, das ist eine ganz ordentliche Zahl. Wir gehen davon aus, daß man von einem guten Produkt 100.000 Stück absetzen kann - auf zwei Formaten. Im Schnitt sind 50.000 bis 60.000 schon gut.

PCP: Welches Ihrer Spiele war bisher am erfolgreichsten?

BH: Von den Verkaufszahlen her gesehen ist eindeutig Die Siedler an der Spitze. Battle Isle 2 ist auch sehr gut, kam aber fünf Monate später heraus. Ich glaube nicht, daß dieses Spiel Die Siedler überholt - Battle Isle 2 ist nämlich speziell für die Strategiestufe, die sich vor allem in der Altersstufe zwischen 16 und 30 Jahren finden. Mit Die Siedler haben wir vorwiegend ein jüngeres Publikum erreicht, ab 8 oder 9 Jahren. Das war eine breitere Zielgruppe.

PCP: Welchem Spiel-Genre geben Sie die besten Aussichten?

BH: Schwer zu sagen. Die jüngere Generation spielt gerne Jump-'n-run, da sind sie in zwei, drei Stunden durch. Je nachdem, ob und wann die Eltern sich einen PC leisten können, fängt das heute mit elf oder zwölf Jahren an. Vor ein paar Jahren waren es noch die 15- oder 16jährigen. Von jedem Genre gibt es gute Spiele auf dem Markt, ich denke, daß sich in jedem Bereich eine bestimmte Stückzahl absetzen läßt. Leider gibt es unserer Ansicht nach aber auch sehr viele Spiele, die nicht gut sind.

Albion

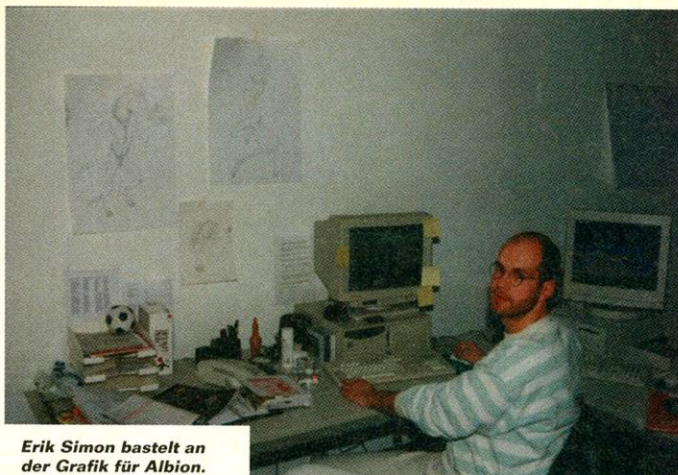
Das Rollenspiel Albion soll im Juni auf den Markt kommen. In diesem CD-Spiel, das zur Zeit auf den Computern von Blue Byte entsteht, erforscht der Spieler einen fremden Planeten und lernt dabei fremde und exotische Kulturen kennen. Kern der Geschichte ist die Vorstellung, ein keltischer Stamm sei vor 2000 Jahren der Überfremdung durch die Römer entgangen, sei auf einen fremden Planeten ausgewandert und habe dort seine Kultur weiterentwickelt. Plötzlich kommt von unserer heutigen Erde ein riesiges Fabrik-Raumschiff, das den Planeten seiner Rohstoffe berauben soll. Endlich ein intellektuell und kulturell anspruchsvoller Spielinhalt! Blindwütige Killerspiele, in denen meist amerikanisch eingefärbte Übermenschen nur töten und vernichten, gibt es mittlerweile genug. Was unsere westliche Kultur den Indianern in Nord- und Südamerika, den Schwarzen und den Asiaten angetan hat, wird in diesem Spiel in galaktischem Maßstab weitergedacht. Albion könnte so etwas wie ein geschichtsphilosophisches Science-Fiction-Spiel werden, in dem wir mit den kulturzerstörerischen Potenzen unserer heutigen Zivilisation konfrontiert werden.

Dem Entwicklerteam - das komplett von der nicht mehr existierenden Firma Thalor übernommen wurde - kommt es dabei in erster Linie auf anspruchsvolle Unterhaltung an, die auch nach Monaten spannend bleibt.

"Albion wird ein dickes, großes Rollenspiel", sagte Projektleiter Erik Simon zu PC Power. "Das Besondere an diesem Spiel ist, daß wir sowohl eine 3D- als auch eine 2D-Darstellung drinhaben. Wir wollen die Vorteile beider Darstellungsarten kombinieren: in 3D hat man eher das Gefühl, dabei zu sein, während man in 2D eine bessere Übersicht hat."

"Es ist uns allen klar, daß 3D-Darstellungen auf dem PC heute üblich sind. Deswegen wollen wir nicht die technische Präsentation herauskehren, sondern für uns ist das Spiel wichtig - das heißt, wir nehmen die Technik mehr oder weniger als gegeben hin und konzentrieren uns darauf, ein wirklich großes Spiel zu machen. Der Spieler soll darin durch die Abwechslung und den Umfang des Spieles unterhalten werden und nicht durch den Schwierigkeitsgrad. Es macht ja nicht unbedingt Spaß, drei Tage lang im selben Level festzuhängen."





Erik Simon bastelt an der Grafik für Albion.

Das Tonstudio von Blue Byte. An einem Mac komponiert Heiko Ruttman die akustische Untermalung zu den Spielen. Im Hintergrund sieht man die Sprecherkabine.



PCP: Wer entwickelt bei Blue Byte eigentlich die Ideen für neue Spiele? Haben Sie so etwas wie einen Kreativ-Pool von Leuten, die sich den ganzen Tag lang Neues einfallen lassen?

BH: Nein, so etwas haben wir leider nicht. Die Ideen entstehen auf völlig verschiedene Weise: Der eine hat beim Autofahren einen Einfall, der nächste im Kino oder im Urlaub. Bei einfachen Blödeleien oder bei Besprechungen sind auch schon die tollsten Dinge herausgekommen - aber Ideen kommen nicht auf Knopfdruck.

PCP: Was geschieht dann mit der Idee? Wird zunächst ein Exposé für ein Spiel geschrieben?

BH: Sobald das Projekt von der Idee her steht, schreibt der Projektleiter das Konzept, das sind dann 50 bis 100 Seiten - da gehört die Story mit hinein, die Charaktere usw. Dann wird das Konzept mit dem Chef durchgesprochen, der entscheidet, ob das so durchgezogen wird. Für das Team, das aus fünf bis sieben Leuten besteht, muß dann ein Arbeits- und Zeitplan geschrieben werden. In der Regel bleiben vom Konzept nachher nur 30 Prozent übrig, denn im Laufe der Entwicklungszeit wird viel geändert und es kommen viele neue Ideen dazu.

So ein Spiel ist wie ein Puzzle aus zigtausend Teilen, die zu einem Spiel

“Die Ideen entstehen auf völlig verschiedene Weise: Der eine hat beim Autofahren einen Einfall, der nächste im Kino oder im Urlaub.”

zusammengesetzt werden. Schließlich gehört auch die Musik dazu - wir haben dafür ein eigenes Musikstudio mit Sprecherkabinen für die Sprachausgabe. Die Sprecher werden übrigens über eine Agentur ausgesucht.

PCP: Wie stellen Sie sicher, daß das Spiel fehlerfrei ist?

BH: Schon vor der Fertigstellung testen wir einzelne Teile des Spiels - immer dann, wenn wieder einige Dinge zusammensetzt wurden. Das heißt aber nicht, daß das Spiel auch läuft. Es kann manchmal drei bis vier Wochen dauern, bis ein Fehler gefunden ist. Getestet wird aber nur im Haus, sonst kann es uns passieren, daß unsere Spiele in irgendwelchen Mailboxen landen, bevor wir sie freigegeben haben. Es kommt bei uns kein

Spiel auf den Markt, von dem wir wissen, daß noch ein Fehler drin ist. Das wird aber immer schwieriger, weil die Produkte komplexer werden. Es kann passieren, daß z.B. ein kleiner Fehler nach 50 bis 60 Stunden Spielzeit auftaucht, der vorher einfach nicht zu finden war. Das Spielen wird dadurch aber nicht beeinträchtigt!

PCP: Welchen Kontakt haben Sie zu Ihren Kunden?

BH: Bei uns gehen täglich 50 bis 100 Briefe von Fans ein - mit der Beantwortung sind drei Leute beschäftigt, die auch den Update-Service erledigen. Die Fan-Post beinhaltet Fragen wie z.B.: Gibt es Die Siedler auch auf CD-ROM? Macht Ihr noch was für den Amiga? Wann kommt Battle Isle 2 für den Amiga? Was bringt Ihr Neues heraus? Ich habe eine tolle Idee für euch - was haltet Ihr davon? Dürfen wir euch mal besuchen kommen? Ihr seid einfach Spitze! Kann man bei euch in Praktikum machen? usw.

Seit Anfang März haben wir auch eine technische Hotline, bei der täglich zwischen 100 und 150 Anrufe eingehen. Bei dieser Hotline bekamen bisher auch nichtregistrierte Kunden Hilfe.

Letztes Jahr, Ende September, rief uns die Mutter eines krebserkrankten neunjährigen Jungen an, der nur noch kurze Zeit zu leben hatte. Sein sehnlichster Wunsch war, einmal Blue

Die Grosse Rallye

Dieses digitale Gesellschaftsspiel soll der ganzen Familie Spaß machen - wie früher, als Eltern und Kinder abends am Küchentisch saßen und Mensch ärgere dich nicht!, Halma oder Monopoly spielten. Bis zu fünf Spieler können in hier wie in einem Brettspiel an einer rasanten Jagd durch Europa teilnehmen, wobei sie die Reise von Athen nach Moskau, von London nach Oslo oder von Hamburg nach Helsinki führen kann. Europa soll dabei durch berühmte Bauwerke und Landschaften vorgestellt werden - insofern kann dieses Spiel durchaus bildenden Charakter haben. Wer sich nur auf das Spiel konzentrieren will, kann nach Angaben von Projektleiter Thomas Friedmann die Erklärungen einfach abschalten. Das Spiel ist absolut gewaltfrei und multimedial. Es soll darüber hinaus mit vielen witzigen Figuren und Gags auch noch etwas zum Lachen bieten. Die Entwickler legen großen Wert darauf, daß die Bedienung kinderleicht ist - selbst Menschen, die noch nie einen Computer gesehen

haben, sollen mitspielen können.

In Die Große Rallye kommen 44 Länder mit 44 Hauptstädten vor nach heutigem Stand sind insgesamt 110 Städte eingebaut. Da gibt es wie bei Monopoly Ereigniskarten, da kann man Grundstücke kaufen oder Geld gewinnen. Es werden auch insgesamt 5000 Quizfragen gestellt. Fünf Spezialisten arbeiten seit etwa einem halben Jahr an dem Spiel, in dem die akustischen Effekte von Anfang an integriert werden. Für die Musik ist Haiko Ruttman verantwortlich, der im hauseigenen Studio von Blue Byte an einem Apple McIntosh komponiert.



Sollen die Figuren größer oder kleiner dargestellt werden? Thomas Friedmann (rechts) und Adam Sprys (links) diskutieren über die Grafik von Die Große Rallye.



Byte zu besuchen. Den haben wir dann für einen Tag eingeladen und ihm alles hier gezeigt. Das ist eine Situation, bei der einem das Keep Smiling auf den Lippen festfriert. Der Junge ist kurz darauf gestorben.

PCP: Was ist denn Ihr Lieblingsspiel, Frau Hertzler?

BH: Meine Favoriten sind eher die knuddligen Figuren. Ich habe nach einem Arbeitstag von 12 oder 14 Stunden nicht mehr die nötige Konzentration für Strategiespiele. Die Wochenenden waren bisher zugedeckt mit Arbeit - da bleibt nicht viel Zeit zum Spielen. Ich kann dann schon mal eine halbe Stunde vor den Siedlern sitzen, lasse sie vor sich hinwerkeln und habe meinen Spaß daran.

PCP: Danke Frau Hertzler

Christian Roos
Lange Wand 3, 86508 Rehling
(08237) 6234
BTX: ROOS#

CD-ROM Shareware

Loros Share CD 1 (600 MB)
Linuxsystem, Datenbank, Fakturierung, ... 9,99 DM
Sam & Max, Raptor, Blake Stone, Overkill, ... 9,99 DM
Mega Pack 5, 5 CDs der Wahnsinn!!!
CD des Monats! Spiele Hits, Impressionen, Win Shareware Welt, Kommunikation Total
Doom II, Vollversion 39,99 DM
3D Animania 86,00 DM
über 200 FLI Animationen, ... 31,00 DM
49er Windows Game
Schoch, Jewel Thief, Risiko, Tetris, Oxo, ... 31,00 DM
All you Can Play
Star Trek, Bricks, Tank War, Chess, ... 31,00 DM
Clipart Library
AT&T Type Fonts, Symbole, Bilder, ... 31,00 DM
Night Owl's 13
Eine der besten Sharewaresammlungen 39,00 DM
Pegasus 5.0 Doppel CD
Programme, Tools, Treiber, Schriften, Bitmaps, ... 37,00 DM
Programmer Power Tool
Turbo Pascal, ADA, Algol, C, Basic, Clipper, ... 31,00 DM
Windows Programs
Programme, Utilities, Videos, Waves, ... 31,00 DM

Hardware

Mainboards
80386DX40, 128C, 6xISA, inkl. AMD CPU 184,00 DM
80486 Multifrequenz, 256C, 3xVLB, OPTI 182,00 DM
80486 Multifrequenz, 256C, 3xVLB, 3.3V 209,00 DM
80486 Multifrequenz, 256C, 4xPCI, 2xVLB 289,00 DM
Pentium Multiboard, 60/66MHz, 256C, PCI 499,00 DM
Pentium Multiboard, 90MHz, 256C, PCI 699,00 DM

CPUs
80486DX40, AMD 339,00 DM
80486DX2/66, AMD 399,00 DM
80486DX2/66, Intel 405,00 DM
80486DX4 690,00 DM
Pentium-60 790,00 DM
Pentium-66 990,00 DM
Pentium-90 1090,00 DM

Speichermodule
SIMM 1 MB 69,00 DM
SIMM 4 MB 244,00 DM
SIMM PS/2 4 MB 269,00 DM
SIMM PS/2 8 MB 528,00 DM
SIMM PS/2 16 MB 998,00 DM

Festplatten
AT-BUS 210MB 254,00 DM
AT-BUS 340MB 326,00 DM
AT-BUS 420MB 389,00 DM
AT-BUS 540MB 454,00 DM
SCSI II 540MB 499,00 DM
SCSI II 1.08GB 999,00 DM

Graphikkarten
Miro Crystal 20SD, 2MB, S3 864, VLB/PCI 399,00 DM
Miro Crystal 20SV, 2MB, S3 964, VLB/PCI 565,00 DM
Speg V7 Vega Plus, VLB 155,00 DM

CD-ROM Laufwerke
Mitsumi FX-001D 300 KB/sec 219,00 DM
Mitsumi FX-300 450 KB/sec 399,00 DM
NEC 3Xi, SCSI-2 450 KB/sec 649,00 DM
TEAC 55-AK-00 600 KB/sec 679,00 DM
Toshiba XM-35001B, SCSI II, 604 KB/sec 729,00 DM

Soundkarten
Soundblaster 2.0 104,00 DM
Soundblaster 16 Value 199,00 DM
Soundblaster AWE 32 549,00 DM
Ensoniq WaveTable für SB16 229,00 DM
Turtle Beach Tropez 529,00 DM

Erotik CD-ROM's (ab 18 Jahre)

Bilder
Dreamland
Gif Bilder und Animationen aus Dänemark 49,00 DM
Extreme Hot Girls
Super Bilder von heißen Frauen mit Betrachter Erotik 1-8 49,00 DM
100 Kodak Photo's mit Viewer und Converter La Traviata 49,90 DM
2600 erotische Bilder 49,00 DM
My Asian Ladies Collection 2
1400 Bilder und Zeichnungen von Asiagirls Sakura 49,00 DM
2000 Bilder von hübschen sexy Frauen Stripping Hot Girls
Photo CD in super Qualität 49,00 DM

Filme
Adult Shore 1-3
Filme, Kodak Photo's, Sex-Games 49,90 DM
Hot Girls 1-2
Filme und Bilder mit Betrachter und Diashow Venus 1-4 42,00 DM
Eine CD, mit den heißesten Filmen 79,00 DM

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten! - Nachnahmegebühr 12,- DM
Fordern Sie unsere Komplettpreisliste an!
Bestellannahme tägl. 14⁰⁰-20⁰⁰ Uhr

GAMREPORT

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	Al-Qudim	e	79,95
AnstossWorld Cup	dt	65,95	Betrayer at Krondor	dt	79,95
Battle Bugs	e	69,95	Burning Steel	dt	99,95
Big Sea	dt	75,95	Central Intelligence	dA	89,95
DeamonsGate	dA	59,95	Corridor 7	dt	59,95
Der Clou	dt	89,95	Dark Sun-Shatt.Land	dt	95,95
Die Siedler	dt	85,95	Elite II	dt	75,95
Elder Scrolls: Arena	e	79,95	Falcon Gold	dA	79,95
F 14 Fleet DefenderdA		105,95	Fantasy Empires	dt	79,95
Garfield Screensaver	dt	85,95	Gabriel Knights	dt	95,95
HURRA Deutschland	dt	79,95	HURRA Deutschland	dt	79,95
Nomad	dA	65,95	Larry 6	e	79,95
Pacific Strike	dA	95,95	Nomad	dA	65,95
Pinball Fantasies	dt	69,95	Pirates	dA	39,95
Pizza Connection	dt	89,95	Reunion	dA	95,95
Privateer	dA	99,95	Schicksalsklinge DSA	dt	79,95
Reunion	e	79,95	Space Hulk	dt	95,95
Robinson Requiem	dt	69,95	Spaceship Warlock	e	95,95
Sam & Max	dt	99,95	SSN21 Seawolf	dt	95,95
Space Simulator	e	99,95	Strike Commander	dA	99,95
T.F.X.	e	89,95	Theme Park	dt	95,95
The Blue & the Gray	dA	79,95	U.F.O.	dt	105,95
Tie Fighter	dA	95,95	World Cup '94	dA	75,95

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

Kostenlose Gesamtangebotsliste anfordern bei:
Peter Liebermann, Bahnhofstr. 77a, 82284 Grafrath
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

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
- Komplette in Deutsch!
Empfohlener Verkaufspreis 69,95 DM



Rasante Flugaufnahmen durch die Welt von Battle Isle



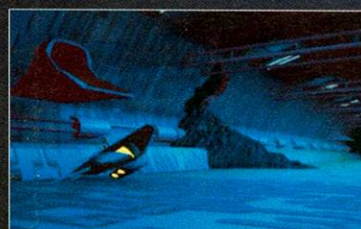
Retter, die des Hochverrats angeklagt werden

Scenery CD "Das Erbe des Titan"

Nach Jahrzehnten furchtbaren Kriegen 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 Promotionpaket".

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.

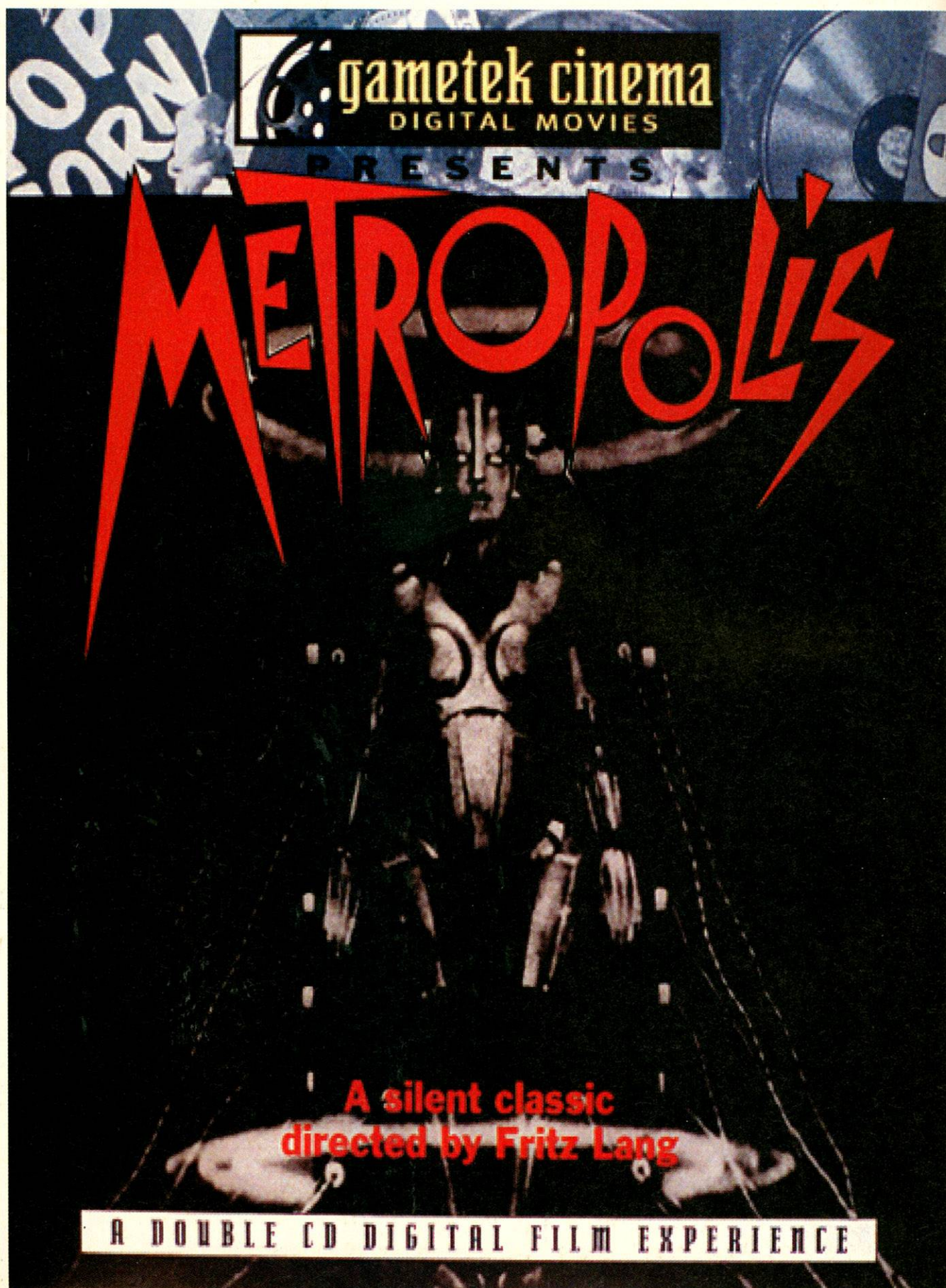


PC Video CD

CD VIDEO FEATURE

PC POWER

28 Dezember '94



A silent classic
directed by Fritz Lang

A DOUBLE CD DIGITAL FILM EXPERIENCE

Dein PC ist ein Arbeitstier, richtig? Falsch. Frank Ridders berichtet über einen wachsenden Wirtschaftszweig, der Deinem Computer Flügel verleihen und ihn in eine singende und tanzende Multimedia-Maschine verwandeln will.

Warum solltest Du mit Deinem PC immer nur arbeiten? Schon mit wenig Geld läßt sich Dein Computer in eine Wundermaschine verwandeln, mit der Du fernsehen, Radio hören und Video-CD's anschauen kannst. Die ganze Welt der Multimedia auf Knopfdruck! Was wie ein Wunder klingt, ist bereits Realität. Große Firmen wie Phillips, SPEA und Warner investieren riesige Summen in diesen Markt. Lassen wir die TV- und Radiokarten für PC's mal außer acht, ist die Video-CD für sie das Medium des 21. Jahrhunderts. Du wirst die neuesten Filme und Musikvideos auf einer kleinen CD kaufen und zuhause oder am Arbeitsplatz auf Deinem CD-ROM Laufwerk abspielen können. Neben den klassischen Vermarktungswegen Fernsehen, Video und Kino steht nun den Produzenten ein weiteres Verbreitungsfeld zur Verfügung: die PC-Gemeinde.

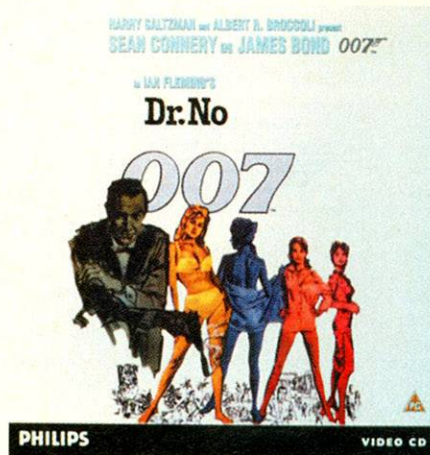
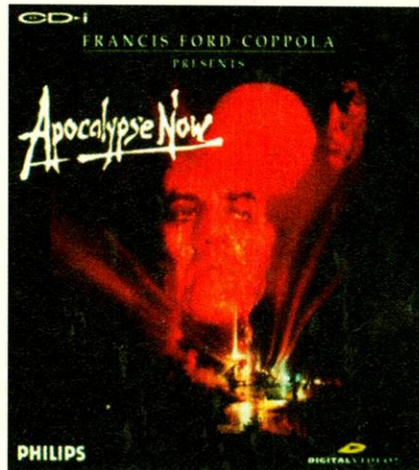
Probleme

Zunächst ein technisches Problem. Wenn Du eine AVI-Video-datei unter Windows laufen siehst, wird Dir klar, daß der PC nicht genug Rechenleistung hat, ein bildschirmfüllendes Videobild in ausreichender Qualität zu erzeugen.

Selbst in einem Bildausschnitt von der Größe einer Streichholzschatel wirkt das Videobild grob und ist von Störungen durchsetzt. Bereits vor längerer Zeit haben sich die Hersteller von Video-CD's zur MPEG Gruppe (Moving Pictures Expert Group) zusammengeschlossen, um dem Problem zu begegnen. Heraus kamen die ersten MPEG-Karten für PC's, die wie folgt funktionieren: jedes Bild eines Films wird in einen Kodierer eingespeist. Das Gerät vergleicht die Bilder, um Veränderungen (Bewegungen) festzustellen. Dann zeichnet es die Information, nicht aber den Film auf.

Dieser Vorgang wird mit jedem Bild des Films wiederholt, wobei der Kodierer die einzelnen Bilder auf einen Bruchteil ihrer alten Größe komprimiert. Spielst Du die gespeicherte Information über eine MPEG-Karte auf Deinem PC ab, setzt der eingebaute Decoder die Informationen wieder in Bilder um. Damit die Bildqualität bei der Wiedergabe stabil bleibt, sind einige Bilder des Films unkomprimiert vorhanden (sog. key frames). Ohne Sie würde das Bild immer undeutlicher und schließlich unkenntlich.

Ausgereift ist diese Technik noch nicht. Immer wenn z.B. sehr viel Bewegung in einer Szene vorkommt, zersetzt sich das Bild leicht. Der Fehler liegt nicht bei MPEG, sondern bei der unzureichenden 8-Bit-Verbindung zwischen VGA- und MPEG-Karte. Die schmale Schnittstelle gestattet nur eine maximale Bildauflösung von 1024 X 768 Punkten



Die zunehmende Beliebtheit von Video-CDs hat viele Firmen dazu verführt, auch Klassiker auf die Silberscheiben zu pressen.
Oben: Dr. No; Der Spion, der mich liebte; Apocalypse Now.

bei 33000 Farben. Ungetrübter Videogenuß setzt allerdings den True Color Modus voraus. VESA (Video Electronic Standards Association) hat sich des Problems angenommen und entwickelt den VMC-Standard (VESA Media Channel), bei dem die 8-Bit-Verbindung durch eine 32-Bit-Schnittstelle abgelöst wird. Erst dieser Standard bringt Dir eine Bildqualität, mit der das Fernsehen nicht mehr mithalten kann.

Ist es das wert?

Gesetzt den Fall, VMC bewährt sich. Ist es wirklich notwendig, daß wir Filme auf dem PC anschauen können? Am Arbeitsplatz jedenfalls hat die Video-CD keinen Nutzen. Frag nur mal Deinen Chef, was er davon hält, wenn die halbe Belegschaft sich Jurassic Park ansieht, während die Arbeit liegen bleibt. Zuhause spricht ebenfalls kein Grund dafür, stundenlang Filme am PC zu verfolgen, anstatt sie sich vom Sofa aus auf dem großen Fernseher anzusehen.

Trotzdem liegen die CD's bereits in den Läden und werden massiv beworben. In spätestens einem Jahr wundern wir uns bestimmt, wie wir je ohne Video-CD auskommen konnten. Ich habe mir einige der aktuellen Titel angesehen.

Rainman

Das Autistendrama um die ungleichen Brüder Raymond und Charlie (Dustin Hoffman und Tom Cruise) soll in den nächsten Wochen auf Video-CD erscheinen. Der Autist Raymond wird von seinem gesunden Bruder Charlie aus einem Heim für psychisch Kranke entführt, damit der sich Raymonds Hälfte einer gemeinsamen Erbschaft von drei Millionen Dollar unter den Nagel reißen kann. Da Raymond sich weigert, ein Flugzeug zu besteigen, haben die Brüder eine lange Fahrt nach Hause vor sich. Die Reise gibt uns Gelegenheit, das entstehende Vertrauensverhältnis zwischen Raymond und Charlie zu beobachten. Ein anrührender Film, der nicht nur wegen der herausragenden Leistungen der beiden Hauptdarsteller ein absolutes Muß für jeden Kinofreund ist.

EinTicket für Zwei

(Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest)

Der Yuppie Neal Page (Steve Martin) nimmt ein Flugzeug nach Hause. Auf dem Flug nach Chicago sitzt er neben dem lebenswerten Versager Del Griffith

“Ausgereift ist diese Technik noch nicht. Immer wenn z.B. sehr viel Bewegung in einer Szene vorkommt, zersetzt sich das Bild leicht.”

Kultfilme

Während Philips, Time Warner und VMC mehr die großen Kinohits veröffentlichen, hat sich Gametek auf kleinere Produktionen und Kultfilme spezialisiert. Von Troma bis Manga ist alles vorhanden. In einem Interview mit PC Power sagte Kelly Sumner von Gametek: "Wir wollen nicht mit Philips und Time Warner in Konkurrenz treten. Selbst wenn wir das wollten, bestünde kein Anlaß dazu. Die Kultfilme, die wir veröffentlichen, sind auf Video nicht oder nur sehr schwer erhältlich." Steve Curran, der für die Gametek-Filmpalette zuständig ist, fügt hinzu: "Die Veröffentlichung dieses Materials ist eine einmalige Gelegenheit für alle PC Besitzer. Viele haben noch nie von den Filmen gehört, geschweige denn sie gesehen. Wir bieten ihnen erstmals die Chance, diese Produktionen nicht nur anzuschauen, sondern sie auch am PC zu bearbeiten. Unsere Auswahl sollte sowohl alte Filmkenner als auch Neulinge begeistern." Die Video-CD's von Gametek benutzen übrigens das AVI Dateiformat anstelle von MPEG. Du kannst die Filme daher nur in einem sehr kleinen Fenster betrachten. Um diesen Umstand optisch zu kaschieren, ist der Rest des Bildschirms mit einer Filmtheater Grafik überdeckt.

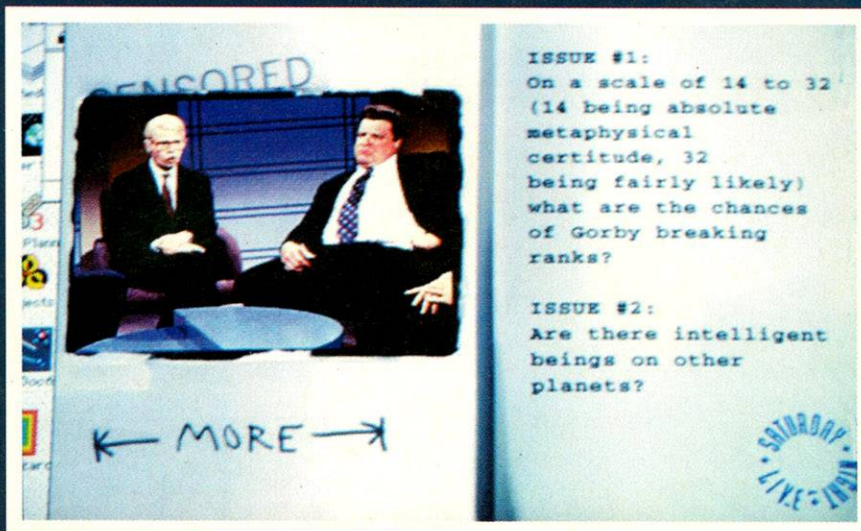
Saturday Night Live
Saturday Night Live beweist, daß

die Amerikaner doch Humor besitzen. Als Sketch Show konzipiert hat die Sendung schon Leute wie Billy Crystal und Dan Akroyd zu Stars gemacht. Gäste wie die Blues Brothers und das Duo von Wayne World haben den Sprung auf die Leinwand geschafft. Die Video-CD enthält nur die Highlights der Show. Um die Sketche voll genießen zu können, solltest Du gut mit der englischen Sprache und ihren amerikanischen Besonderheiten vertraut sein. Da Saturday Night Live bereits seit 20 Jahren existiert, war es nicht schwierig, echte Lachbomben zusammenzustellen. Der Erfolg der Sendung liegt in ihrem Konzept. Jede Folge hat einen anderen Star zum Gastgeber, der seinen

speziellen Humor einbringt. Das Erscheinungsdatum der CD fällt absichtlich mit dem Jubiläum der Show zusammen. Der Silberling enthält neben Video- und Musikausschnitten hauptsächlich Sketche und Parodien auf Musikstücke. Eine Sammlung von Drehbuchauschnitten und unveröffentlichten Fotos stellt jeden Saturday Night Live Fan zufrieden. Die CD gibt Dir das Gefühl, hinter den Kulissen der Show live dabei zu sein.

Toxic Avenger

Der Filmproduktionsgesellschaft Troma ist kein Thema zu peinlich. Das erklärt vielleicht ihren Erfolg. Die Filme sind so schlecht, daß sie schon wieder gut sind. Toxic



◉ (John Candy). Für beide ist es Haß auf den ersten Blick. Sie werden sich aber gegenseitig nicht mehr los, da ihre Anschlußflüge in Chicago wegen des Schneetreibens abgesagt wurden. In der verzweifelten Hoffnung, rechtzeitig zu Thanksgiving zu Hause zu kommen, jagen beide mit den verschiedensten Fortbewegungsmitteln kreuz und quer durch Amerika. Eine Katastrophe jagt die andere, bis beide die dicksten Freunde werden und am Ende ihr Ziel erreichen. "Ein Ticket für Zwei" war John Hughes großer Ausbruch aus dem Millieu der Teenie Komödien. Er versteht es hervorragend, seine Akteure zu führen und beschert uns 90 unterhaltsame Minuten.

Beverly Hills Cop 1 & 2

"Beverly Hills Cop" war ein Tribut an Hollywoods Drehbuchautoren, die einem Star eine Rolle auf den Leib schneiden konnten. Die Geschichte war ein Nichts - aber der seinerzeit aufkommende Eddie Murphy verwandelte den Nullfilm in eine humoristische Achterbahnfahrt und

etablierte sich als Schauspieler und Komödiant. Die Fortsetzung "Beverly Hills Cop 2" ist ein Beweis für die Gier der Produzenten. Die Handlung entspricht der des ersten Teils und der Film ist eher langweilig.

Ein Offizier und Gentleman

Richard Gere spielt in einer seiner besten Rollen einen jungen Kadetten der Marinefliegerschule, der versucht, die sechswöchige Grundausbildung hinter sich zu bringen. Selbst er wird überschattet von der schauspielerischen Leistung Louis Gosset Jr., der für die Rolle des unnachgiebigen Drill

Sergeants einen Oscar erhielt. Auch Douglas Day Stewart wurde für einen Oscar nominiert. Es ist einzigartig, wie er die Zwänge der Vergangenheit und die Komplikationen der Liebe gegen das sechswöchige Training herausarbeitet. Sehenswert ist auch Debra Winger als Paula Pokrifi. "Ein Offizier und Gentleman" ist auch nach zehn Jahren ein Kinohighlight und schlägt teurere Nachfolger wie "Top Gun" um Längen.

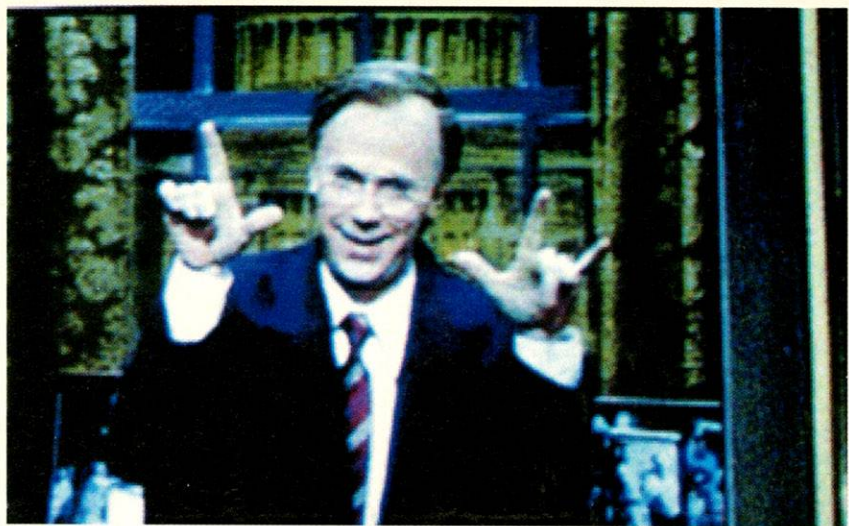
Halloween

Zu Halloween 1963 ersticht ein sechsjähriger Junge mit einer Maske vor dem Gesicht seine ältere Schwester und deren Liebhaber ohne erkennbaren Grund. 15 Jahre später entkommt er aus der Gefängnispsychiatrie. Sein Psychiater, Dr. Loomis (Donald Pleasance), erhält die undankbare Aufgabe, Michael Meyers wieder dingfest zu machen. Die Produktionskosten von "Halloween" betrugen 1978 etwa 500.000 \$. Im selben Jahr spielte der Film in den Kinos mehr als 50 Mio. \$ ein und wurde zum erfolgreichsten Independent Film aller Zeiten. Sogar Vergleiche mit Hitchcocks Psycho wurden laut. Zwei schwache Fortsetzungen erschienen während der letzten Jahre.

Apocalypse Now

Francis Ford Coppolas halluzinatorischen Vietnam-Kriegsfilm kannst Du mit keinem anderen Film dieser Gattung vergleichen.

Das Drehbuch basiert auf Joseph



Avenger ist Tomas bislang erfolgreichster Streifen, der mit Comics und Spielzeug vermarktet wird. In den Jahren 1988 und 1990 erlebte das Werk zwei Fortsetzungen. Wie in *Class of Nuke 'Em High* ist der Schauplatz der Handlung eine beschauliche Nachbarschaft in der Nähe einer Atommüll-Deponie. Der Kontakt mit dem Unrat macht einen weinerlichen Versager zum Helden, und läßt ihn alle Bösewichter der Gegend aufmischen. Falls Du noch nie einen Troma Film gesehen hast, starte mit *Toxic Avenger*. Die Produktion ist absurd, krank, häßlich und einmalig komisch. *Class of Nuke 'Em High* Wie *Toxic Avenger* ist *Class of Nuke 'Em High* eine Kaufman/Herz Produktion. Die Handlungen gleichen sich so sehr, daß dieser Film fast als Nachfolger gelten kann. Diesmal wurde Atommüll im Keller einer Schule vergessen. Schüler

werden zu mordenden Verrückten, Drogenabhängige verwandeln sich in Sexmaschinen und Säuglinge mutieren zu Schleimern mit Klauen und Zähnen. Wenn Du in der richtigen Stimmung bist, ist *Class of Nuke 'Em High* eine Wonne. Erfreust Du Dich gewöhnlich eher an bodenständiger Kinokost, ist der Film zuviel des Guten.

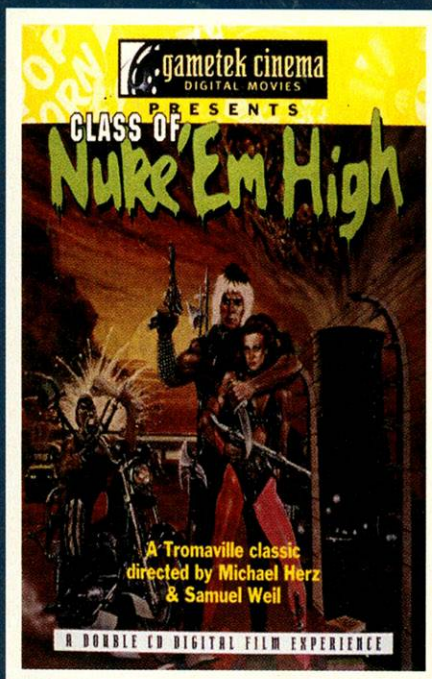
Metropolis

Metropolis ist der Star unter den Gametek Titeln. Auf der Video CD findest Du die 1984'er Version des Klassikers von Fritz Lang, die mit einem Soundtrack im Stil von MTV unterlegt wurde. Lang erzählt die Geschichte einer unterirdischen Maschinenstadt, wo der Kapitalismus eine Diktatur herbeigeführt hat. Die Hauptfigur, ein junges Mädchen, versucht die Arbeiter gegen den Diktator, einer Art verrücktem

Professor, aufzuwiegeln. Der Despot baut einen Roboter mit dem Aussehen des Mädchens und beherrscht so die Arbeiter. Der Film hatte lange unter seiner politischen Botschaft zu leiden. Heute schätzt man ihn wegen hervorragender fotografischer Arbeit und beeindruckenden Lichteffekten.

Ausgeklammert: TV- und Radiokarten

So wie mit Video CD's kann Dein PC auch mit Radio und Fernsehen aufwarten. Alles was Du dazu brauchst, sind zwei Steckkarten. Falls Dich das Thema interessiert, sag uns Bescheid, wir berichten dann darüber.



Conrads Buch "Heart of Darkness". Die Hauptrollen spielen Martin Sheen und Marlon Brando, den Du hier in einer seiner ungewöhnlichsten Rollen bewundern kannst. Hollywoodgrößen wie Robert Duvall, Harrison Ford und Dennis Hopper geben sich ebenfalls ein Stelldichein. Der Film erzählt die Geschichte eines Captains der US Armee (Martin Sheen), der in Kambodscha auf der Suche nach einem offensichtlich wahnsinnigen Oberst (Marlon Brando) ist. Der Deserteur hat im Dschungel eine eigene Armee aus Eingeborenen aufgebaut, die ihn als Gott verehren. Coppola erzählt die Geschichte aus der

Perspektive des Captains und läßt Dich an dessen Gedanken teilhaben. Was wie ein typischer Kriegsfilm beginnt, entwickelt sich zu einer Reise ans Ende des Verstandes. Ein visionärer Film, der zu Recht als Meilenstein der Filmgeschichte gilt. In Vorbereitung sind z.Zt.: Die Firma, Goldfinger, Liebesgrüsse aus Moskau, James Bond jagt Dr. No, Überleben, Die Geister die ich rief, Die unglaubliche Reise in einem verrückten Flugzeug, Monty Python's: The Best Songs, Monty Python's More Naughty Bits, Pink Floyd: The Wall, U2: Rattle & Hum, Sting: The Summoner's Tales u.a..

PC POWER

"Francis Ford Coppolas halluzinatorischen Vietnam-Kriegsfilm kannst Du mit keinem anderen Film dieser Gattung vergleichen."

Telefon Kontakt

Gametek: (Kultfilme)

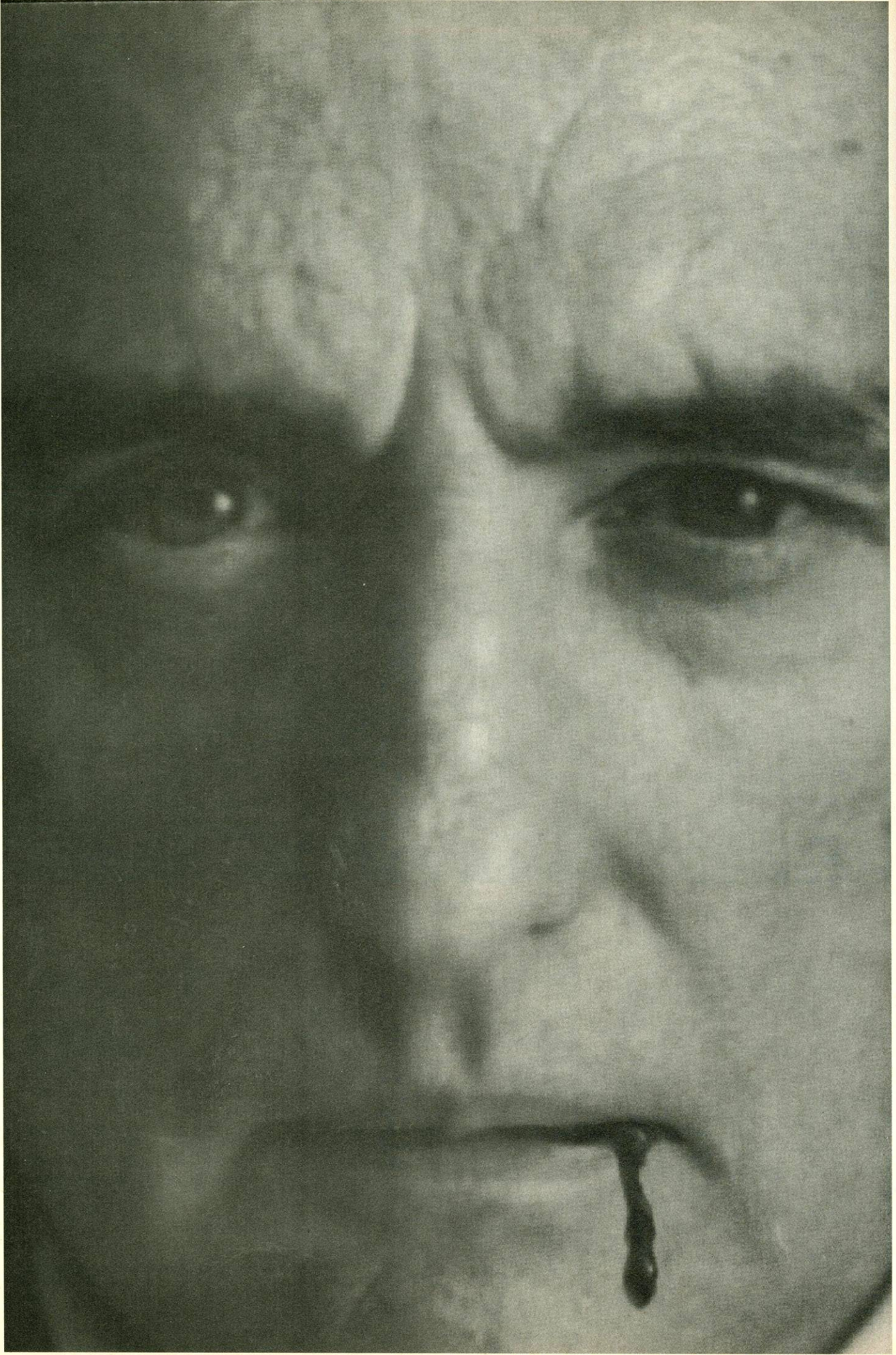
(Cosmo) 02161-92740

Game Syndicate:

02626-1320

Philips Consumer Elect:

040-28520



Zur Hölle mit Dennis Hopper

Wenn man der religiös angehauchten Sängerin Belinda Carlisle glaubt, ist der Himmel irgendwo auf Erden zu finden. Aber was und wo ist dann die Hölle, zum Teufel?

Die Software-Firma Take Two weiß die Antwort: Es ist eine grafisch wunderschön dargestellte Landschaft, die von Wesen bevölkert wird, die eine gewisse Ähnlichkeit mit den Schauspielern Dennis Hopper und Grace Jones haben. Ich persönlich könnte mich mit der Hölle durchaus anfreunden, wenn Grace Jones auch dort ist - aber Dennis Hopper? Muß das sein?

Na gut, immerhin hat er sich einen soliden Ruf als psychotischer Film-Fiesling oder Rebell aufgebaut (und dieses Image hat er konsequent in allen Filmen durchgehalten - von Easy Rider bis zu Speed). Die Anti-Helden, die er verkörperte, waren dabei eher das Produkt einer kranken Welt als Prügelknaben übernatürlicher Instanzen.

Und jetzt wird dieser großkalibrige Filmstar verkleinert, grafisch bearbeitet und auf kleine Bildschirme gebracht. Hell, so heißt das neue Werk, wird wohl der erste "interaktive Film" sein, bei dem die Zuschauer vor Begeisterung tobt - und nicht vor Wut über miserable Schauspieler und noch schlechtere Spielbarkeit. Das Entwicklungsteam hat erkannt (und hat wohl auch das Geld dafür), daß ein interaktives Spiel nur dann Erfolg haben kann, wenn das Drehbuch stimmt und die Schauspieler erstklassig sind.

Und erstklassig sieht die Besetzungsliste dann auch aus: Geoffrey Holder (Live and let die) und das Super-Modell Stephanie Seymour bringen den nötigen Glanz und Glamour ein, Grace Jones ihre schon maschinenartige Härte. Und Hopper präsentiert sich mit seinem Psycho-Image, das auch seinem Auftreten im Privatleben entspricht. Irgendwie satanisch - und damit ist er der ideale Interviewpartner, wenn man über ein derartiges Spiel berichtet. Obwohl Hopper im Stress war und nur den Drehtermin am folgenden Tag im Kopf hatte, ließ er sich bereitwillig zu seinem ersten Ausflug in die Welt der interaktiven Spiele ausfragen.

Hell gilt als Cyberpunk-Thriller und wenn

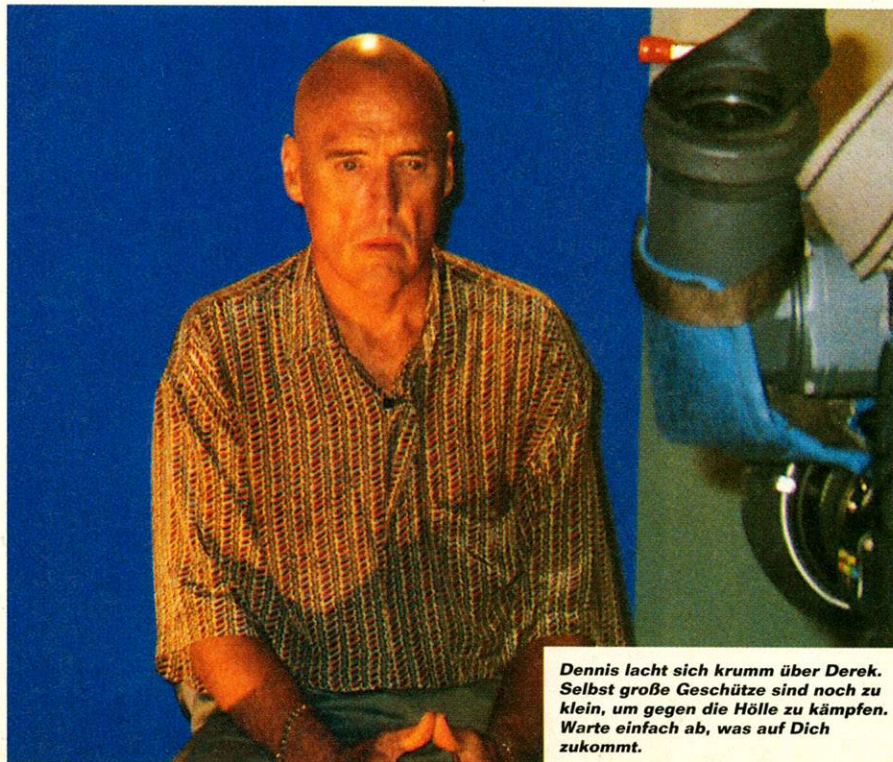
die Firma Take Two ihre Versprechungen einlöst, dann dürfte dieses Spiel eines der ersten sein, die dieses Etikett zu recht tragen dürfen. Hoppers bisherige Berührungen mit der Techno-Welt waren explosiver Natur - etwa als er den Psychotiker in Speed spielte. Wie kam es dazu, daß er schließlich in einem interaktiven Spiel zu sehen ist?

"Um ehrlich zu sein, ich wußte nicht einmal, was ein Videospiel ist, bevor ich Hell drehte. Ich habe keinen Computer und den meiner Freundin rühre ich nicht an. Die erste vorsichtige Berührung mit Spielen hatte ich, als ich in dem Film Super Mario Bros spielte - ich habe aber nie selbst ein Spiel in der Hand gehabt. Nun gut, eines Tages kam Peter Brant von Take Two mit diesem Projekt auf mich zu - wir waren schon als Kinder befreundet. Meine Agentur lehnte zunächst ab, was mich aber um so neugieriger

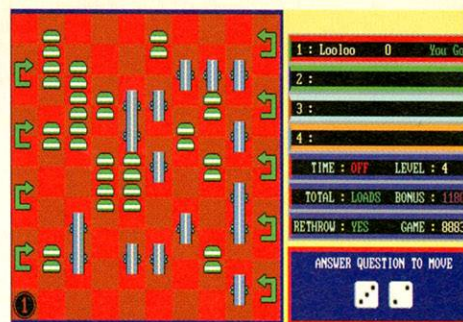
machte. Dann empfahl mir die Agentur, ich solle mit meinem Ausflug in die Spiele-Kultur noch etwas warten, es wäre noch zu früh, um da richtig Geld verdienen zu können."

Hopper zeigte sich wieder einmal als Rebell, ignorierte den Rat der Agentur und hielt sich an seinen alten Kumpel Peter Brant. Irgendwie kennt jeder jeden: Geoffrey Holders Appartement liegt gegenüber den Take Two - Büros, er war früher auch einmal an der Firma beteiligt. Stephanie Seymour ist die Freundin von Peter Brant. Und Grace Jones? Wahrscheinlich hat sie mit dem Cousin des Milchmanns an der Ecke früher einmal ein Techtelmechtel gehabt - wer weiß. Die Besetzungsliste kam also über persönliche Bekanntschaften zustande - einfacher geht es nicht.

Hoppers Begeisterung für seine Rolle in



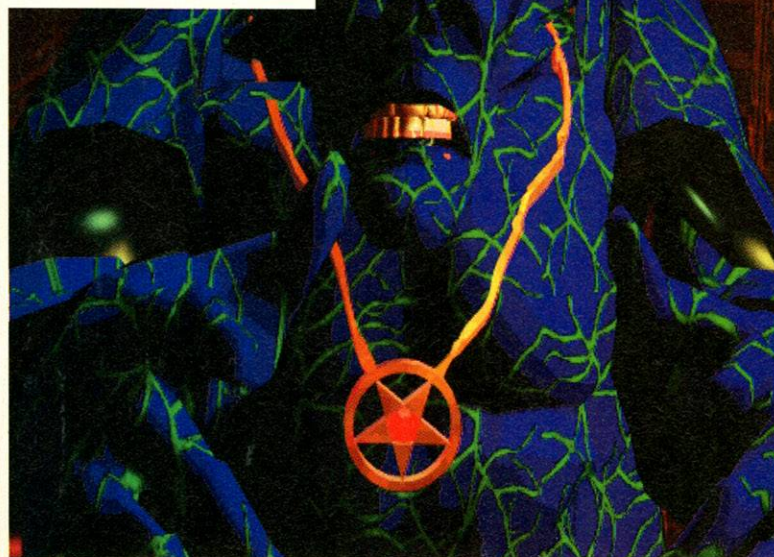
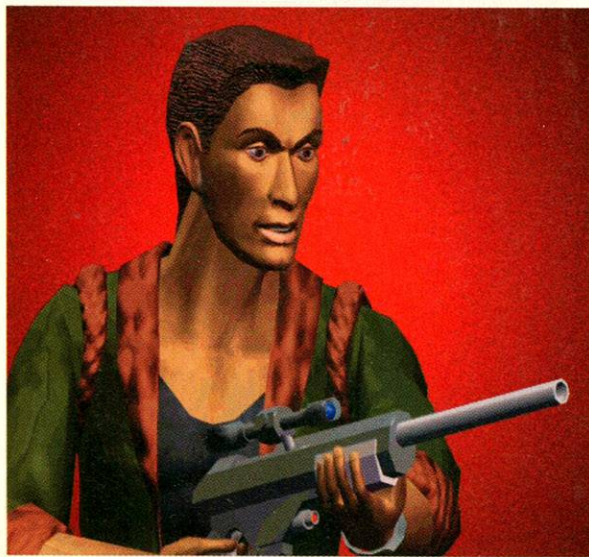
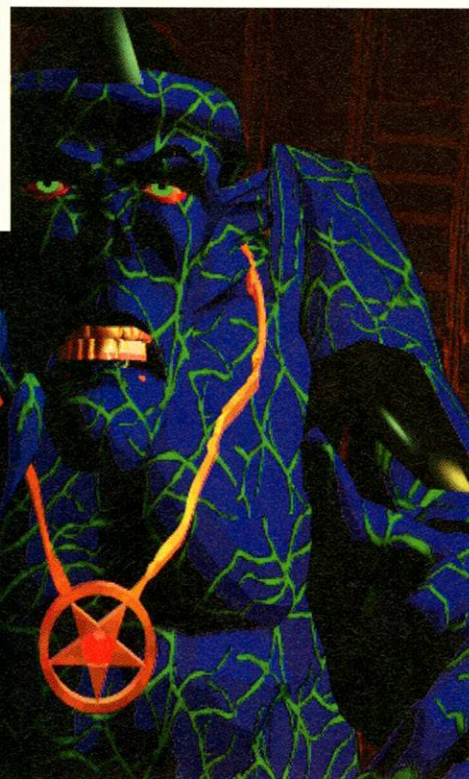
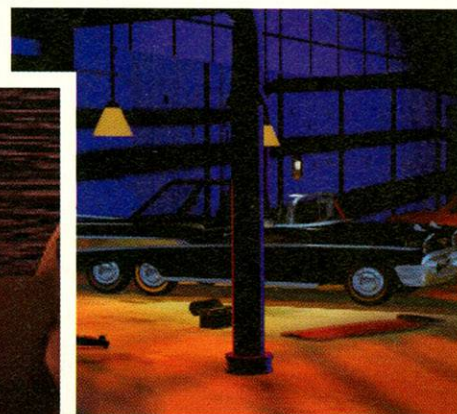
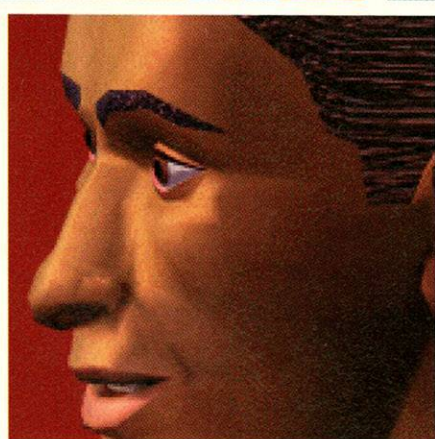
Dennis lacht sich krumm über Derek. Selbst große Geschütze sind noch zu klein, um gegen die Hölle zu kämpfen. Warte einfach ab, was auf Dich zukommt.



Sally decided turn over a new leaf next term.

- 1 ... Sally decided to study Biology next term.
- 2 ... Sally was looking for slugs in the garden.
- 3 ... Sally decided to try harder next term.

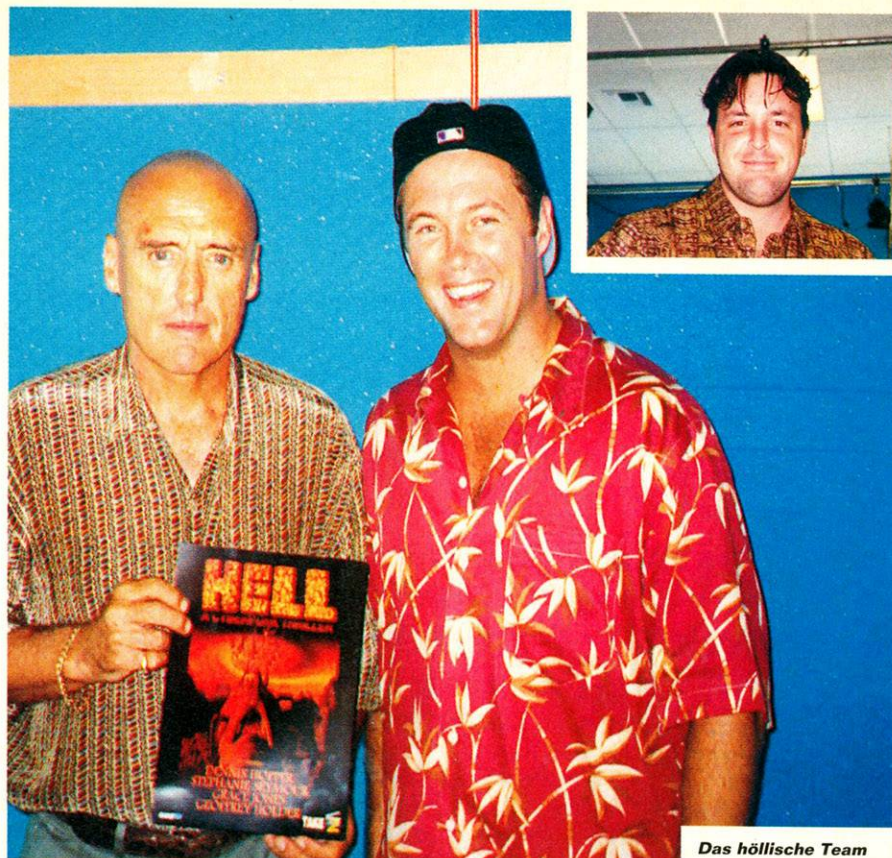
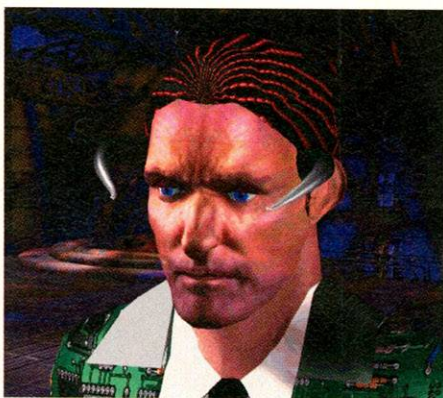
Links: Das könnte die Hölle sein. Grafiken, die mit 3-D-Studio bearbeitet wurden, lassen selbst die Feuerlut im Orkus hübsch und adrett erscheinen. Die Moral dieser Geschichte könnte sein: Wenn Du zu enge Hosen trägst, fällst Du der ewigen Verdammnis anheim. Um die Hölle zu bekämpfen, mußt Du aber schon mehr haben als nur großkalibrige Ballermänner.



Filmografie

Dennis Hopper hat in vier Jahrzehnten in rund 40 Filmen mitgespielt oder Regie geführt. Dazu gehören:

- Rebel without a Cause (1955)
- Giant (1956)
- Cool Hand Luke (1967)
- Easy Rider (1969)
- The American Friend (1977)
- Apocalypse Now (1979)
- Blue Velvet (1986)
- River's Edge (1987)
- Colors (1988)
- Paris Trout (1991)
- Speed (1994)



Das höllische Team

Hell - Die Geschichte

Die Hölle - es könnten Deine Freunde oder Deine Eltern und Geschwister dabei sein. Es könnte Krieg sein oder das Leben schlechthin. Die Idee zu diesem Spiel mit der endlosen Folter stammt von Take Two. Was herauskam, ist ein abenteuerlicher Cyberpunk-Thriller mit grafisch bearbeiteten Figuren (Rendering), denen Dennis Hopper, Grace Jones, Geoffrey Holder und das Star-Modell Stephanie Seymour Gesicht und Stimme verliehen haben. Hell spielt im Jahre 2094 in einer Stadt, die von einem Konsortium beherrscht wird. Unter seiner kapitalistischen Knute verwandelt sich alles Gute in das Böse - und Du hast die Aufgabe, den Ursprung dieses Bösen zu entdecken. Dein Weg führt Dich schnurstracks in die Hölle.

Hopper und Jones sind in diesem Spiel die Satane. Ihre Gegner - Deine Figuren - sind Holder und Seymour, die Gideon Ashanti und Rachel Braque spielen. Diese beiden waren früher Detektive der Regierung und müssen sich verstecken, weil ihnen Staatsverbrechen vorgeworfen werden. Das Spiel beginnt mit einem Alptraum Raquels, in dem sie durch eine Schlucht direkt in die Hölle fällt. Naß vor Angstschweiß wacht sie neben ihrem Liebhaber Gideon auf (nicht schlecht, Sex und Horror gleich in den ersten Sekunden). Beide müssen jetzt in der bösen und grausamen Welt nach der Wahrheit suchen: Warum werden sie eigentlich verfolgt? Wer ist denn eigentlich diese Regierung und woher bekommt sie ihre Macht?

Als Spieler mußt Du andere Agenten aufsuchen und Dir Tips oder auch Ausrüstungsgegenstände holen. Du mußt durch viele Gebäude gehen, wie etwa das Pentagon. Und zum Schluß landest Du in der Hölle.

Hell ist nach Angaben von Take Two durch und durch interaktiv. Die Spieler können dort Computer bedienen und elektronische Geräte handhaben. Die beiden Hauptfiguren Raquel und Gideon bringen außerdem noch Romantik ein. Insgesamt wurden in Hell über 50 Schauspieler eingesetzt. Um die Mimik und Gestik besser einzufangen, deren Feinheiten bei purer Digitalisierung verloren gegangen wären, griffen die Programmierer zu diversen Rendering-Techniken. Ergänzend gibt es Videosequenzen und gruselige Musik, so daß die Behauptung wohl nicht übertrieben sein dürfte, daß Hell so spannend sein wird, wie ein Hollywood-Thriller.

► Hell ist sicher nicht nur mit dem prickelnden Gefühl zu begründen, es den Leuten von der Agentur wieder einmal gegeben zu haben. Die Rolle, die Handlung und die Atmosphäre des Spiels entsprachen seinem Naturell. Hopper ist eben ein Schauspieler, der das machen will, was er am besten beherrscht.

"Das Spiel hat mich fasziniert. Ebenso die Rolle die ich spielen sollte - und je mehr ich mich in die Handlung vertiefte, desto aufregender kam mir das alles vor. Ich habe keinen Einfluß auf das Drehbuch oder das Konzept genommen - die Jungs haben großartige Arbeit geleistet. Allerdings habe ich hier und da kleine Akzente gesetzt, die etwas mehr Spannung erzeugten.

Ich finde es toll, wieder einmal einen Psycho zu spielen. Damit habe ich überhaupt keine Probleme, denn das sind für mich die interessantesten Rollen. Allerdings bin ich mir nicht sicher, ob ich das noch einmal mache. Wohl nur, wenn es wieder ein Gametek-Projekt ist. Zur Zeit jedenfalls habe ich keine derartigen Pläne. Allerdings hätte ich auch nichts dagegen, in einem Film Regie zu führen, der aus einem Spiel hervorgeht. Es hat mir wirklich Spaß gemacht, am Film Super Mario Bros mitzuarbeiten - die Leute gefielen mir. Obwohl der Film am Ende nicht gerade umwerfend war, glaube ich, daß er viele Möglichkeiten bietet."

Hopper sprach's und entschwand zu den Dreharbeiten seines neuesten Films. Er trägt den Titel Waterworld und spielt irgendwo auf dieser Erde, die nach dem Abschmelzen des Polareises von riesigen Wassermassen überflutet wird. Einigen Erdbewohnern gelingt es, sich zu retten - die anderen ertrinken. In diesem Film spielt übrigens auch Hollywood-Star Kevin Costner mit.

Action Replay

Das Action Replay-Modul, das im letzten Jahr erstmals für den PC erschien, ist in verschiedenen Bereichen verbessert worden. Frank Ridders zeigt die Vorteile auf.

Die Firma Datel gibt es schon seit Jahren. Ich besitze heute noch ihr erstes Produkt: das Action Replay Modul MK1 für den Commodore C64. Diese kleine rote Box wurde auf der Rückseite des Volkscomputers eingesteckt und erlaubte es, lauter nette kleine Dinge mit einem Spielprogramm anzustellen. Im Laufe der Jahre produzierte Datel eine Reihe dieser Schummelmodule für alle gängigen Computer- und Videospielsysteme. Mit dem Eintreffen der 16 Bit Videospiele erlebte die Firma einen Boom und setzte riesige Stückzahlen ihres Produktes ab, das auch als Umwandler für ausländische Spielkassetten genutzt werden kann. Im letzten Jahr entschloß sich Datel, auch dem PC ein Mogelmodul zu widmen: das Action Replay Modul PC MK 1 war geboren. Seitdem sind zwei weitere Versionen erschienen. Die aktuellste, Action Replay PC MK3 liegt jetzt vor.

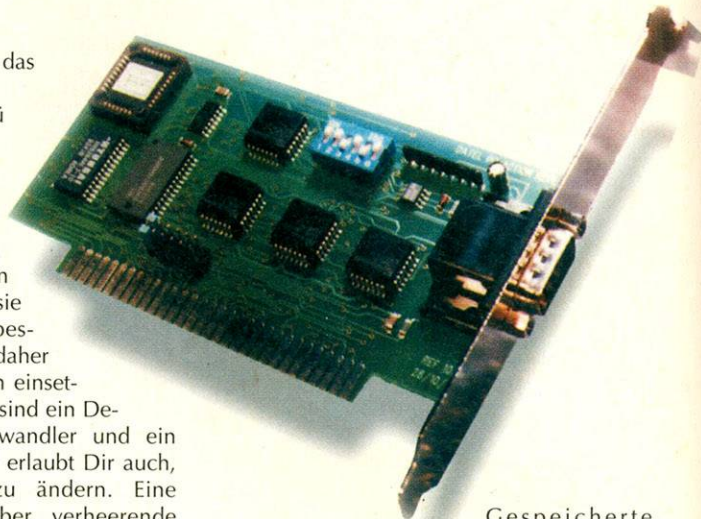
Das MK3 ist eine 8Bit-Steckkarte, die Du in einen freien Erweiterungs Steckplatz deines PC steckst. Die Karte ist über ein langes Kabel mit einer Kontrolleinheit verbunden. Neben einer roten Leuchtdiode findest Du darauf einen Druck- und einen Schiebeschalter. Der Einbau der Karte ist unproblematisch, selbst ohne technische Kenntnisse bereitet er keine Schwierigkeiten. Auch das Steuerungsprogramm ist leicht zu installieren. Nach dem Start beginnt die Leuchtdiode der Kontrolleinheit zu blinken: das MK3 ist einsatzbereit.

Sobald Du den Schalter drückst, stoppt der PC jedes Programm und ein Auswahlmenü erscheint. Anders als das MK1 verlangt die neue Version keine Befehlseingabe am DOS-Prompt. Du darfst alle Befehle aus dem Menü wählen. Der Hauptzweck der Action Replay-Karte ist natürlich, Spiele zu überlisten und Dir Dein Bildschirmleben einfacher zu machen. Daneben bietet sie Dir aber weitere interessante Möglichkeiten. Du kannst zum Beispiel per Knopfdruck von fast jeder Grafik, die auf Deinem Monitor erscheint, ein "Bildschirmfoto" erstellen. Dieses Bild wird automatisch im PCX-Format auf der Festplatte abgelegt. Probleme bereiten Programme, die exotische VGA-Treiber

benutzen - sie lassen das MK3 abstürzen.

Das Trainingsmenü bietet Dir vier statt bisher drei Modi. Damit ist eine Suche nach Bildschirmleben, Lebensenergie und anderen Spielparametern möglich. Vorher war sie auf Bildschirmleben beschränkt, das MK1 war daher nur bei wenigen Spielen einsetzbar. Weitere Optionen sind ein Debugger, ein Hex-Umwandler und ein Disassembler. Die Karte erlaubt Dir auch, die Speicherinhalte zu ändern. Eine Manipulation kann aber verheerende Folgen für das Programm haben - Vorsicht ist da besser als Übereifer. Für den Musiker bietet das MK3 zwei Hilfen, die Dir erlauben, MOD-Dateien und Samples aus Programmen zu isolieren, um sie abzuspeichern. Was schon seit Jahren auf dem Commodore Amiga Praxis ist, hat damit endlich den PC erreicht. Die Klangqualität ist zwar nicht immer Spitzenklasse, von Zeit zu Zeit gelingt es Dir aber, wirklich gute Musikstücke aus Spielen zu ergattern. Als Dateiformate stehen RAW, VC oder WAV zur Verfügung, die sich mit der gängigen Software gut weiterbearbeiten lassen.

Bei Bedarf erlaubt Dir das MK3 sogar, den gesamten Speicherinhalt auf Festplatte zu sichern, um ihn später wieder zu laden. Wer glaubt, daß sich die Karte damit prima zum Raubkopieren eignet, liegt falsch.



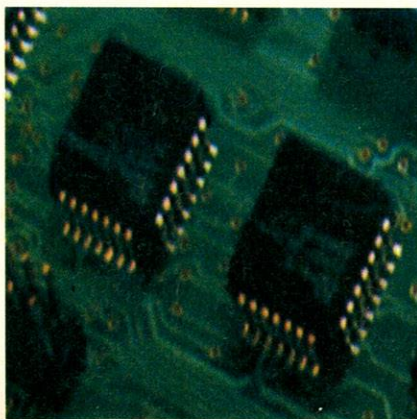
Gespeicherte Daten lassen sich nur bei eingestecktem MK3 wieder laden, so daß eine Verbreitung illegaler Kopien ausgeschlossen ist. Allerdings darfst Du natürlich Sicherheitskopien Deiner eigenen Spiele erstellen.

Die neue Action Replay-Karte ist gegenüber ihren Vorgängern gewaltig verbessert worden. Das Menüsystem ist komfortabel und Du wirst viel Spaß mit den zahlreichen Trainern, Rippern und Editoren haben. Wenn Du viel mit Deinem PC spielst, ist das MK3 eine lohnende Anschaffung. Nimmt die Qualität der kommenden Versionen im gleichen Maß zu wie bisher, hat sicher jeder PC Besitzer bald eine Action Replay-Karte.

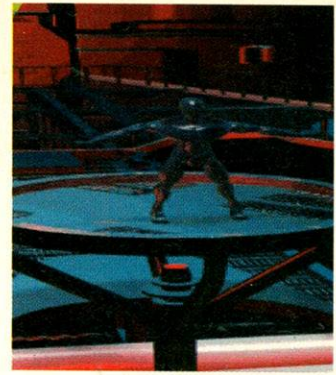
PC POWER

Dataflash - Tel: 02822 68545

“Das Trainingsmenü bietet Dir vier statt bisher drei Modi. Damit ist eine Suche nach Bildschirmleben, Lebensenergie und anderen Spielparametern möglich.”



Rise of the Robots



Was könnte man über Rise of the Robots schreiben, das nicht irgendwo schon einmal gedruckt worden ist? Wir versuchen es aber trotzdem.

Der erste Preview zu Rise of the Robot wurde im Januar in der englischsprachigen PC Power veröffentlicht - vor fast einem Jahr. Alan Bunker schrieb damals: "Das PC-Spiel wird bald auf dem Markt sein, einen Review gibt es in der nächsten Ausgabe." Zehn Monate später haben wir jetzt endlich das fertige Spiel in der Hand - als erstes Magazin für PC-Spiele.

Jedes Spiel, dessen Markteinführung immer wieder verzögert wird, weckt Erwartungen. Und die sind bei Rise of the Robots besonders hoch - nicht zuletzt wegen der ständigen Berichterstattung in der Fachpresse. Das Spiel ist nämlich genau das, was die Zeitschriften lieben: Die hochauflösende SVGA-Grafik in den Screenshots kann den Vierfarbseiten enorme Brillanz verleihen. Kein Wunder, daß die Layouter den Redaktionen möglichst viele Seiten für die Berichterstattung über dieses Spiel abluchsen wollten.

Bis vor einem Monat die PC Power-CD mit der Demo-Version herauskam, hatte niemand eine Ahnung, wie das Spiel überhaupt aussah. Die vielen Verzögerungen und die lange Wartezeit hatten in der Fachwelt alle möglichen Vermutungen sprießen lassen. Einige Experten argwöhnten, das Spiel sei zu langsam, die Roboter seien unfähig zu kämpfen, Rise of the Robots sei eine einzige Blamage. Andere Gerüchte gingen davon aus, daß die Programmierer die hoch aufgelöste Grafik nicht in den Griff bekämen. Denn, wenn es überhaupt möglich ist, hochauflösende dreidimensionale Darstellungen sich auch noch bewegen zu lassen, warum hat das dann

bisher noch niemand versucht? Anscheinend war es nicht machbar - die Verzögerungen schienen es zu beweisen.

Und irgendwie hatten diese Fachjournalisten ja auch recht mit ihrer selbstgefälligen Meinung. Auf der Rückseite der Spiel-Schachtel steht, welche Technik als Minimum nötig ist: ein 486er SX mit 25 MHz, 4 Mb RAM und SVGA-Monitor. Empfohlen wird ein 486DX2-66 MHz mit 8 Mb RAM und SVGA-Monitor. Vor zehn Monaten noch war eine solche Ausstattung eine Seltenheit - damals hatte der Durchschnitts-Spieler schließlich noch einen 386er. Heute sieht das anders aus - die 386er wurden weitgehend gegen 486er eingetauscht oder aufgerüstet. Und ein 486er PC ist sicherlich nicht zu viel verlangt, wenn man sieht, daß die Hersteller von Magic Carpet und NASCAR Racing sogar einen Pentium-Rechner empfehlen.

"Eines der schwierigsten Dinge überhaupt ist es, die Zukunft vorherzusagen", erklärte Sean Griffiths, bei der Firma Mirage für das Spiel verantwortlich. "Wenn Du zwei Jahre lang an einem derartigen Produkt arbeitest, mußt Du wissen, welche Technik es geben wird, wenn das Spiel fertig ist. Und ich meine, daß wir bei diesem Spiel genau richtig lagen. Beim Nachfolger müssen wir dann schon wissen, was nach dem Pentium-Prozessor kommt."

Eine grafische Schönheit!

Rise of the Robot ist das optisch ansprechendste und schönste Prügelspiel, das es je gab - gleich auf welchem Gerät. Es ist ein wunderbares Stückchen

"Bis vor einem Monat die PC Power-CD mit der Demo-Version herauskam, hatte niemand eine Ahnung, wie das Spiel überhaupt aussah"

Mechanische Monster



The Loader. Er entspricht der Figur von Ripley in Alien. Sein Spezial-Trick ist der Doppelgabel-Schlag. Er ist langsam und tappsig und dürfte nicht allzu schwer zu schlagen sein.

The Ape. Er ist dick, fett und schwerfällig. Er ist langsam, aber stark: Zwei Schläge mit seiner Dampfhammer oder auch sein Bombersprung reichen aus, um Dich wimmernd am Boden wiederzufinden.



The Crusher. Er hat den Pincer Mincer, einen langen Arm mit einer Art Kreissäge am Ende, die Dich in Stücke schneidet.

The Military Droid. Auch Exterminator genannt. Er ist aus glänzendem Metall gefertigt und kann den Cyber Slash einsetzen - lange, scharfe Nägel, die den Gegner zerschlitzen.



Der eindrucksvollste Roboter ist Sentry: gigantisch, rot, furchteinflößend. Er nimmt fast die Hälfte des Bildschirms ein.

Der Supervisor besteht aus nichts anderem als aus schmutzigen Tricks. Er (oder besser sie, denn Supervisor ist eine Frau) kann Arme und Beine in Stacheln verwandeln, kann "schmelzen" und so verlorene Energie ergänzen.



Programmierkunst, das alles bisher Dagewesene weit hinter sich läßt und mit Sicherheit für lange Zeit unerreicht bleiben wird.

Die Grafik ist es, die dieses Spiel so einzigartig macht. Zugegeben - die optische Darstellung sollte bei der Bewertung eines Spiels immer hinter der Spielbarkeit zurücktreten. Richtig ist auch, daß ein perfekt spielbares Game nur noch dadurch besser werden kann, daß alle audio-visuellen Möglichkeiten ausgereizt werden. Das mag zwar formelhaft klingen, aber Mortal Kombat zum Beispiel wäre ein durchschnittliches Kampfspiel geblieben, wenn die Programmierer nicht kannenweise Blut hineingegossen hätten. Hierdurch gewann das Spiel diese unheimliche, gewalttätige Atmosphäre, die es zu einem der größten Erfolge unter den Videospielen machte.

Rise of the Robots ist das erste Spiel überhaupt, in dem sich fotorealistische Figuren vor einem fotorealistischen Hintergrund bewegen. Das ist der einzige Unterschied zu anderen Spielen dieser Art. Und dennoch wäre es falsch zu sagen, es bestehe lediglich eine stilistische Differenz. Wenn ein wenig Blut in Mortal Kombat gereicht hat, dem Spiel diese zweifelhafte Metzger-Atmosphäre zu verleihen - welch mitreißenden Einfluß muß dann der Fotorealismus in Rise of the Robot haben?

Der Ego-Virus

Das Spiel kann allein oder zu zweit gespielt werden. Im Solo-Modus spielst Du den Cyborg, eine Kreatur, die halb Mensch und halb Maschine ist. Dieses Wesen muß in einer Fabrik eine Reihe von Robotern ausschalten, die vom Ego-Virus befallen sind und sich selbständig gemacht haben. Natürlich beginnst Du mit dem am wenigsten gefährlichen Roboter, dem Loader und als letzter wartet auf Dich der Roboter-Chef, Supervisor. Dazwischen mußt Du Dich mit vier anderen Droiden herumschlagen: The Builder (auch: The Ape), The Crusher, The Military Droid (auch: Exterminator) und The Sentry. Im Zwei-Spieler-Modus kannst Du eine dieser Figuren übernehmen und mit ihr jeden beliebigen Roboter bekämpfen.

Jeder Maschinenmensch hat ein oder zwei Special Moves (besondere Tricks) - nur der Cyborg hat drei. Diese Moves sind nicht sehr schwierig einzusetzen (siehe Kasten). Es gibt zusätzlich noch eine Reihe anderer Tricks, die allen Robotern zur Verfügung stehen: Unsichtbarkeit (ein Schatten bleibt allerdings übrig), Unbesiegbarkeit (für eine kurze Zeit) sowie die Möglichkeit, die Steuerung des Gegners umzukehren. Für den blutigen Anfänger haben es die Programmierer von Mirage möglich gemacht, die Special Moves abzuschalten.

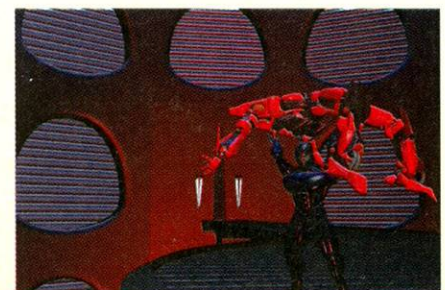
Da die Joysticks oder Joypads für den PC nur zwei Knöpfe haben (Super Nintendo hat sechs!), mußten die Spieleentwickler sich etwas einfallen lassen: Die Wucht jedes Schusses hängt jetzt davon ab, wie lange Du den Feuer-



Knopf gedrückt hältst. Du siehst dann, wie sich auf dem Bildschirm eine Energie-Anzeige auffüllt, die die Stärke des Schlages bestimmt. Natürlich ist es einfacher und angenehmer, diese Funktionen wie auf dem Nintendo-JoyPad mit mehreren Knöpfen steuern zu können - aber es funktioniert überraschend gut und nach einigen Spielen hast Du Dich daran gewöhnt.

Der schwächste Punkt von Rise of the Robots ist nach Ansicht der Programmierer die eingebaute Künstliche Intelligenz. Andy Clark, der für diesen Teil verantwortlich war, wollte das Programm in die Lage versetzen, Deine Spielzüge zu analysieren und darauf entsprechend zu antworten. "Wir haben eine Art Tabelle, in der alle Moves eingetragen sind", erklärte Sean dazu. "Die schwächeren Moves sind auf der einen, die stärkeren auf der anderen Seite eingetragen. Wenn Du mehrere gute Spielzüge nacheinander gebracht hast, merkt das Computer und geht zu den schwierigeren Moves über." Das Problem bei diesem System, gibt Sean zu, ist jedoch, daß die Wirksamkeit der einzelnen Moves von der jeweiligen Lage abhängt: Der stärkere Move ist dann nicht unbedingt der bessere.

Im Spiel fällt das jedoch nicht auf. Die einzig sichtbare Schwäche ist, daß Dich der Gegner in einer Ecke festhalten und endlos mit Tritten und Schlägen bearbeiten kann. Street Fighter II hatte dasselbe Problem auf dem Super Nintendo, es wurde erst in der Turbo-Version gelöst. Bevor Rise of the Robot auf den Markt kommt, soll diese Schwäche aber noch behoben werden.





Die erstklassige Grafik in Rise of the Robots wird musikalisch mit einer Komposition von Brian May untermalt. Brian hat eigens für dieses Spiel einen neuen Song geschrieben: Cyborg.



SeanGriffiths: "Wir werden das so machen, daß Dein Gegner Dir nicht mehr so viel Energie abziehen kann, wenn er Dich in einer Ecke festgenagelt hat. Dann nützt es ihm nämlich nicht mehr viel, und er kann Dich genau so gut wieder freilassen."

Interaktives Kino?

Ich kann nur wiederholen, daß Rise of the Robot ein Prügelspiel ist. Das muß deutlich gesagt werden, denn jeder, der mit diesem Spiel so etwas wie - sagen wir einmal: extraterrestrische Erfahrungen machen will, wird bitter enttäuscht sein. Als Prügelspiel ist es aber sicher das beste, was bisher programmiert wurde. Die dreidimensionale Darstellung ist von einer solchen Qualität, daß Rise of the Robots in manchen Zeitschriften als interaktiver Film beschrieben wurde. Das trifft sicher für die im Studio produzierten Sequenzen zu - jedoch nicht für verschiedene andere Teile des Spiels. Der Käufer will aber keinen interaktiven Film erwerben, sondern ein Spiel, das Spaß macht. Und das trifft auf Rise of the Robots mit Sicherheit zu - allerdings nur dann, wenn man Prügelspiele mag. Dieses Spiel ist der PC-Version von Street Fighter II weit überlegen und läßt das übel beleumundete Mortal Kombat weit, sehr weit hinter sich. Rise of the Robots deklassiert die Konkurrenz.

Und dennoch sollte man die einzelnen



Eigenschaften der Spiele detaillierter vergleichen. Die Spielbarkeit von Rise of the Robots ist zwar zufriedenstellend, aber nicht so fein abgestimmt wie in Street Fighter II, das in dieser Hinsicht auch Mortal Kombat überlegen ist. Deutlich spürbare Atmosphäre haben alle genannten Spiele - Rise of the Robots liegt hier aber an der Spitze. Kein anderes Spiel kann diese bisher einmalige Erfahrung bieten, mit dreidimensionalen und fotorealistischen Figuren in einer ebenso detailreichen Umgebung zu spielen.

• PETER WOLTER

MAXIMUM POWER

TITEL: RISE OF THE ROBOTS

VERLAG: SOFTGOLD

KONTAKT: 02131-6070

ENTWICKLER: MIRAGE

PREIS: Ca. DM 120,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 486 SX-33

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: 35MB HD

GRAFIK: SVGA

SOUND: Läuft mit der Soundblaster-Karte.

CONTROL: Maus, Joystick.

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Sehr schön. Die beste, die es je in einem Prügelspiel gab.

▼ Den vollen Spielgenuß bekommst Du nur in der hohen Auflösung geboten.

SOUND

▲ Ein weites Spektrum verschiedener Soundeffekte; hinzu kommt die Untermalung von Brian May.

SPIELBARKEIT

▲ Allen Skeptikern sei hiermit widersprochen: Rise of the Robots ist sehr gut spielbar.

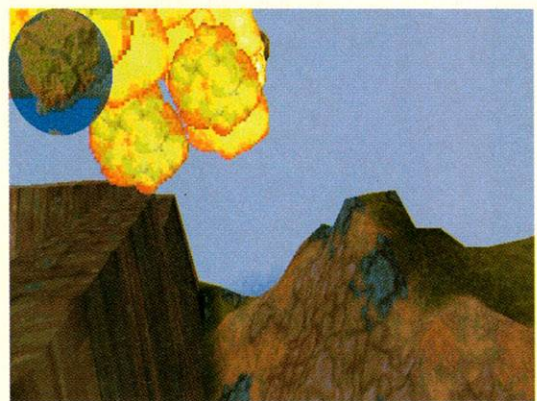
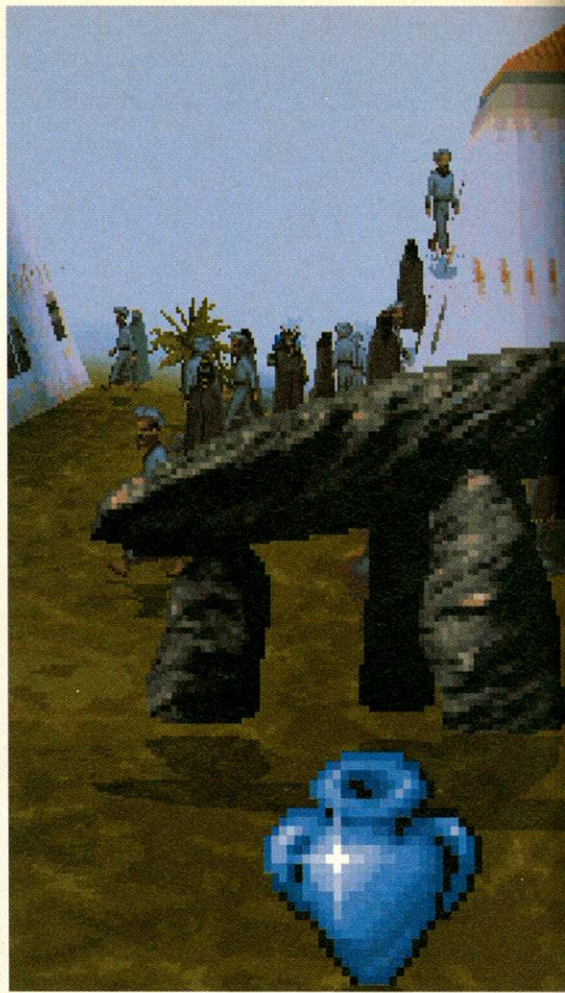
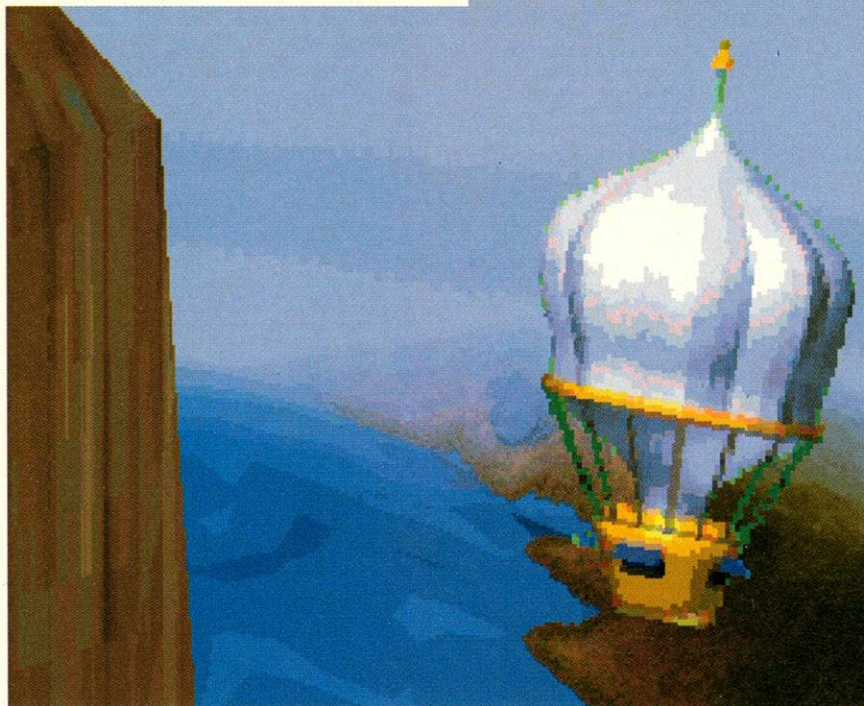
▼ aber nicht so fein abgestimmt wie in Street Fighter II.

AUF EINEN BLICK

Es ist schon fast die Quadratur des Kreises, die Mirage da gelungen ist. Dies ist ein brillantes Spiel - aber nur dann, wenn Du Prügelspiele liebst.

PCPOWER
82%

Magic Carpet läuft entweder im VGA-Modus oder mit ganz hoher Auflösung unter SVGA. Dafür ist allerdings ein Pentium-Rechner nötig



Magic Carpet

"Die Unendliche Geschichte" endlich auch auf dem PC? Fast: Magic Carpet ist fantastische Unterhaltung vom Allerfeinsten - sie erinnert stark an den Kino-Erfolg der 80er.

Magic Carpet (Der fliegende Teppich) zählt zu den Attraktionen der letzten Computermessen in Chicago und London. Trotz der allgemeinen Begeisterung blieb ich skeptisch - schließlich hört sich die Handlung wie eine geringfügig veränderte Version der "Unendlichen Geschichte" von Michael Ende an. Doch mittlerweile gehöre auch ich zu den Fans: Als ich das fertige Spiel in den Händen hielt, hatte ich seit langer Zeit wieder den Eindruck, etwas wirklich Besonderes vor mir zu haben.

Beginnen möchte ich mit der eigentlichen Geschichte von Magic Carpet: Bedeutungsschwanger wird da der Ursprung allen Übels zunächst vor Deinen Augen breitgewalzt. "Von jeher steht der Kampf gegen die finsternen Mächte im Mittelpunkt des Strebens aller. Doch ein Platz im Universum namens Mana überstrahlt alles mit seiner übermächtigen Energie und Kraft". Welch ein hohles Pathos...

Siedler ließen sich in Mana nieder und beherrschten von da an die magischen Kräfte. Nach Jahrhunderten friedlichen Zusammenlebens kommt es jedoch, wie es kommen muß. Böse Mächte erheben sich und es kommt zu einer unerbittlichen Schlacht, in der Gut und Böse kaum auseinanderzuhalten sind. Aus Furcht um ihr Leben sprechen ein Zauberer und sein Gehilfe einen Zauberspruch, der sie aus dem Gedächtnis der Feinde auslöschen soll. Doch die Kraft des Spruches ist stärker, als der Zauberer vorhersehen kann.

Ein starkes Erdbeben sucht die Welt heim, der Zauberer kommt dabei ums Leben. Nun steht der Gehilfe ganz alleine da und muß die Welt wieder ins Gleichgewicht bringen. Natürlich spielst Du den Gehilfen - eine Aufgabe, die viel Konzentration erfordert. Mit Deinen magischen Kräften gelingt es Dir, einen

fliegenden Teppich herzuzaubern, der Dich an jeden gewünschten Ort transportiert. Die Welt, in der Du Dich befindest, besteht aus etlichen kleinen Inseln, auf denen es nur so von Monstern wimmelt.

Für Deine Aufgabe brauchst Du riesige Mengen des magischen Mana. Natürlich ist die Menge des erforderlichen Mana nicht für jede Insel gleich. Generell gilt: Je schwerer die Aufgabe, desto mehr Mana brauchst Du. Der magische Stoff ist leicht zu finden. Entweder er liegt herum oder Du mußt ihn Dir von Monstern erkämpfen. Mana ist auch wichtig, um Dein Repertoire an Zaubersprüchen zu erweitern. Zu Beginn hast Du lediglich einen Feuerball und einen allgemeinen Zauberspruch zur Verfügung. Das liegt daran, daß das Mana noch nicht wirklich Dir gehört. Aber aufgepaßt: Ein Zauberspruch genügt und schon

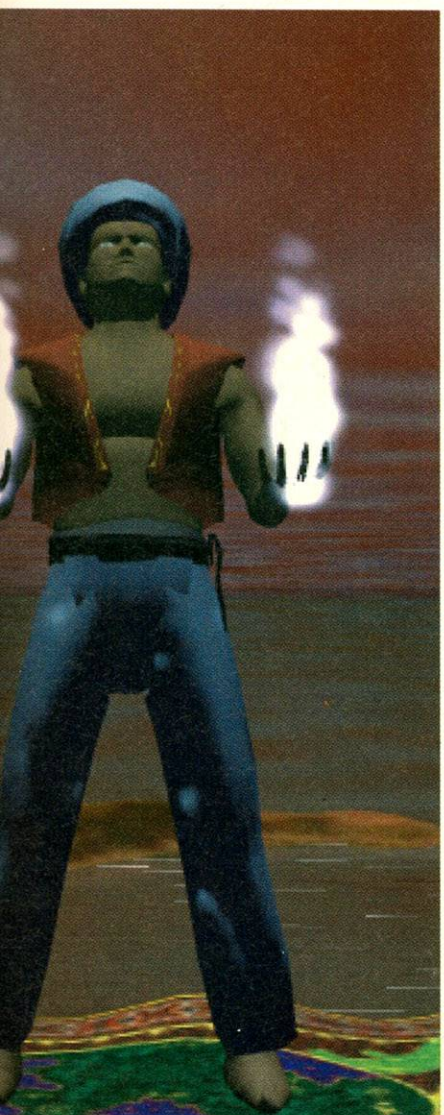
hat ein anderer Zauberer Dein Mana in seinen Besitz gezaubert. Hast Du jedoch stärkere Zaubersprüche zur Verfügung, wird Deine Macht größer und es fällt Dir leichter, Mana zu sammeln und zu verteidigen. Da Du sehr viel Mana brauchst, um starke Zaubersprüche zu bekommen, gewinnt das Ganze zusätzlich an Logik.

Deine letzte "Waffe" ist das sogenannte "Castle". Eine Kombination aus Zaubersprüchen ermöglicht es Dir, eine Burg zu bauen. In dieser Burg befindet sich ein Luftballon, mit dem Du die Gegend beliebig nach dem ersehnten Mana absuchen kannst. Der Ballon saugt das Mana auf und bringt es in Deine Burg. So ist es sicher vor anderen Zaubern. Sie müssen Deine Burg schon zerstören, um an den magischen Stoff zu bekommen.

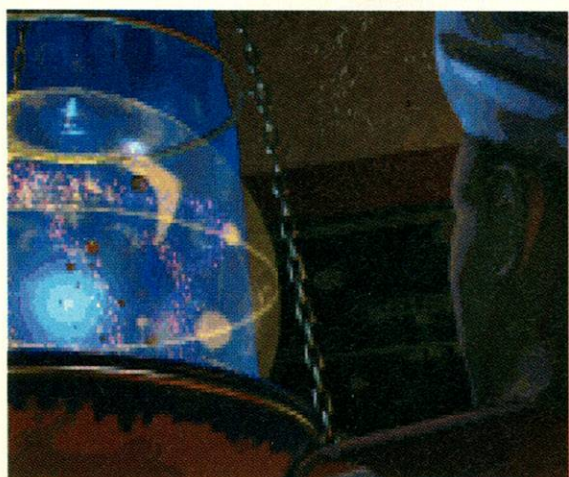
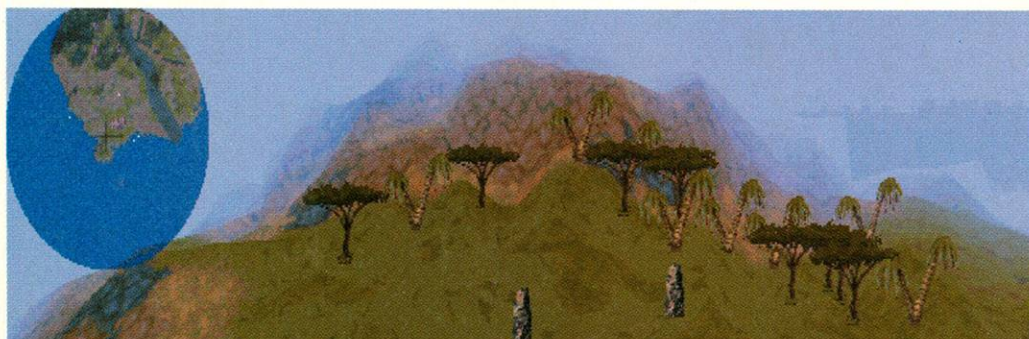
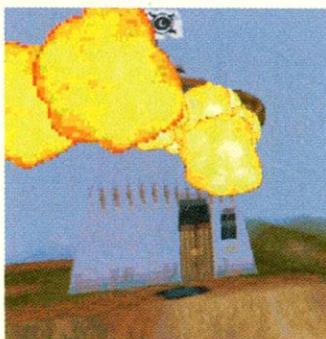
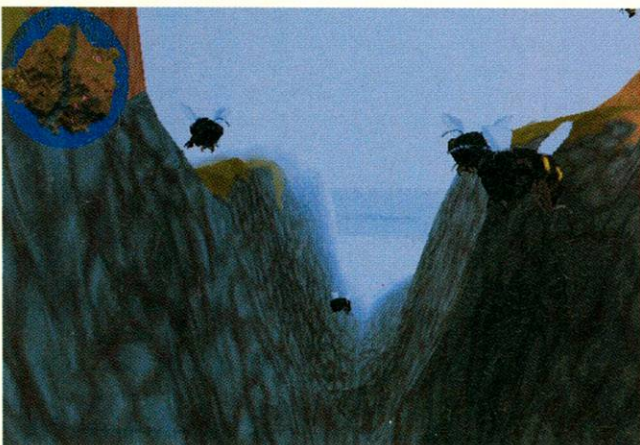
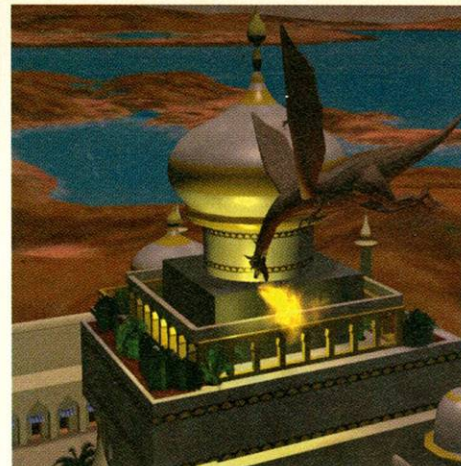
Nun bist Du schon mitten in einem der farbigsten, originellsten und lustigsten 3D-Abenteuer der letzten Jahre. Bei Magic Carpet gibt es nur wenig Standard, da kaum etwas aus Versatzstücken anderer

PC POWER
• **Empfohlen** •
DAS TOTAL WAHNSINNIGE SPIELE-MAGAZIN

"Als ich das fertige Spiel in den Händen hielt, hatte ich seit langer Zeit wieder den Eindruck, etwas wirklich Besonderes vor mir zu haben."



Drachen, burgen, Killerbienen und abenteuerliche Landschaften spielen eine Rolle in *Magic Carpet*. Du tauchst hier in eine neue wunderbare Welt ein und stellst irgendwann verwundert fest, daß Du gar nicht mehr zurück willst.



Diese Steine hier sind sehr wichtig, um im Spiel voran kommen zu können: sie sind nämlich eine Art Medizin, wenn Deine Lebensenergie zur Neige geht. Sie haben manchmal verborgene Schalter, mit denen Du die Freigabe eines neuen Zaubers oder auch eines Monsters auslöst.

“Die Animationen sind kinotauglich und laufen weich und ruckelfrei vor dem staunenden Spieler ab. Hut ab vor Bullfrog. Da wurde erstaunlich gute Arbeit geleistet.”

☛ Spiele zusammengeschustert wurde. Schon die Einleitung ist erstaunlich: Ein Buch führt Dich durch die Eingangsgeschichte bis hin zu Deinem magischen Teppich. Hier beginnt das eigentliche Spiel. Die Animationen sind kinotauglich und laufen weich und ruckelfrei vor dem staunenden Spieler ab. Hut ab vor Bullfrog. Da wurde erstaunlich gute Arbeit geleistet.

Netzwerk

Magic Carpet kann übrigens auch über ein Netzwerk gespielt werden. Vor dem Start gibst Du Deinen Namen und eine Kurzbezeichnung ein. Das Spiel beginnt und die Spielfläche erscheint. Sollte jemand ernsthaft behaupten, daß Du einen Pentium benötigst, um Magic Carpet zu spielen, lache ihn aus. Die VGA-Version läuft auch auf einem DX2-66 traumhaft und selbst auf einem 33er wirst Du keine großen Qualitätsabstriche machen müssen.

Die Landschaft wird detailliert und mit viel Realitätsnähe präsentiert. Strände, Dünen, Hügel und Berge - einfach fantastisch. Die erste Zeit wirst Du einfach herumschweben, das Spiel Spiel sein lassen und die tolle Landschaft erkunden. Flüsse reflektieren und zeigen Schatten. Es muß ungeheuer kompliziert und aufwendig gewesen sein, diese Effekte zu erzeugen.

Die ersten Level führen Dich behutsam in die komplexe Handlung ein. Du bist ganz auf Dich gestellt und mußt die Situation ohne fremde Hilfe einschätzen. Die Monster in Magic Carpet sehen realistisch aus, bewegen sich jedoch etwas holprig. An Vielfalt mangelt es aber nicht, jedes Monster hat seine eigenen Fähigkeiten. Einige sind leicht zu überwinden, mit anderen hast Du erhebliche Probleme. Bist Du nicht schnell oder stark genug, besiegt Dich das Monster und Du darfst noch einmal neu anfangen. Doch was solls: Bis auf Dein gesammeltes Mana behältst Du alle Deine Fähigkeiten.

Kommst Du tiefer ins Spiel hinein, begegnen Dir weitere Gefahren. Vulkane brechen aus, neue und gefährlichere Monster heften sich an Deine Fersen und Du begegnest zum erstenmal sogenannten Teleporterspiegeln. Diese Spiegel bringen Dich an einen beliebigen anderen Ort auf der Landkarte, was aber nicht unbedingt von Nachteil sein muß. Du findest neues Mana, Zaubersprüche oder aber - und das ist der negative Aspekt bei der Sache - gerätst in Gefahr und stirbst.

Der Spielreiz bei Magic Carpet liegt in

der Wahl der richtigen Taktik. Sollst Du ausschließlich nach Mana suchen oder Dich lieber auf den Kampf gegen andere Zauberer konzentrieren? Die Entscheidung liegt bei Dir, das ist das Fesselnde bei Magic Carpet. Die weitere Vorgehensweise muß immer wieder neu überdacht werden. Und wenn Deine Hand vom vielen Spielen schmerzt, nimmst Du eine kurze Dusche, trinkst eine Tasse Kaffee und schon bist Du wieder fit und für weitere Stunden an den PC gefesselt.

Die Effekte

Die Zaubersprüche sind das Wichtigste bei Magic Carpet. Nachdem Du gelernt hast, mit Deiner Grundausstattung zurecht zu kommen, willst Du logischerweise auch die anderen ausprobieren. Während die größten Unterschiede zwischen Angriff und Verteidigung liegen, gibt es auch einige bizarre Auswüchse. Beim offensiven Zauberspruch löst Du ein Erdbeben aus oder sorgst dafür, daß ein Vulkan ausbricht. Makaber, aber faszinierend anzusehen. Du mußt aufpassen, daß Du nicht vor lauter Faszination ein Erdbeben nach dem anderen verursacht.

Auch die defensiven Zaubersprüche sind sehr wichtig. Schließlich mußt Du Dich verteidigen, da Dir die meisten Bewohner an den Kragen wollen. Der "Schildspruch" ist besonders effektiv, der "Umkehrspruch" jedoch spektakulärer, da der Zauberspruch des Gegners hierbei umgekehrt gegen ihn eingesetzt wird. Um die Zaubersprüche einsetzen und kombinieren zu können, steht Dir ein umfangreiches Inventar zur Verfügung. Hast Du nicht genügend Mana, um einen Zauberspruch einzusetzen, ist das entsprechende Symbol verdunkelt. Ansonsten kannst Du wild herumexperimentieren. Ohne Zaubersprüche wäre Deine Lebenserwartung bei Magic Carpet nicht sehr hoch.

Die musikalische Unterstützung und die Soundeffekte sind unaufdringlich und unspektakulär. Jederzeit dezent und passend, liegt der Sound jenseits aller Kritik. Bullfrog hat sehr gute Arbeit geleistet.

Ich kann jedem PC-Besitzer Magic Carpet wärmstens ans Herz legen. Die Grafiken sind fantastisch und die Soundunterstützung ist gelungen. Der Spielspaß ist für ungezählte Tage und Wochen garantiert. Vielleicht hört sich die Geschichte etwas zu simpel an, doch gerade die Kombination diverser starker und ungewöhnlicher Elemente macht Magic Carpet zu einem Genuß. Du solltest das Spiel schnell noch auf Deinen Wunschzettel für Weihnachten setzen. Wenn es um die Wahl zum Spiel des Jahres geht, steht Magic Carpet ganz oben auf meiner Favoritenliste. Doch ich höre jetzt lieber auf, bevor ich zu sehr ins Schwärmen gerate. Überzeuge Dich selbst!

● STEFAN WIRTH

MAXIMUM POWER

TITEL: Magic Carpet

VERLAG: Bullfrog/E.A.

KONTAKT: 05241-24307

ENTWICKLER: Bullfrog

PREIS: Ca. 120,- DM

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 486er 33Mhz

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: SVGA / VGA

SOUND: SoundBlaster und dazu kompatiblen Karten

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Wunderbar und über jeden Zweifel erhaben.

▼ Auf schwächeren Rechnern etwas ruckelig.

SOUND

▲ Gute Musik und Effekte. Magic Carpet gehört im Bezug auf den Sound zu den besten PC-Spielen überhaupt.

▼ Die verzerrte Sprache der Außerirdischen wirkt gelegentlich etwas überdreht.

SPIELBARKEIT

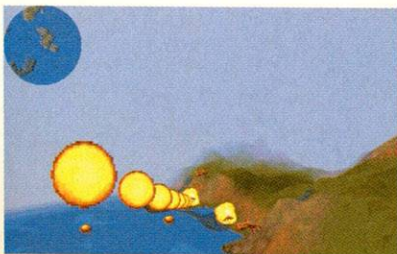
▲ Die Bedienung ist eindeutig und das Spielprinzip leicht verständlich.

▼ Fehlanzeige

AUF EINEN BLICK

Magic Carpet ist fantastisch. Wer Spiele dieser Art liebt, findet zur Zeit auf dem Markt nichts Besseres. Ein Pflichtkauf mit Suchtgarantie.

PCPOWER
87%



Novastorm

Noch eine Variation der alten Terminator-Geschichte oder eigenständig und innovativ? Stephan Wirth lüftet das Geheimnis um Psygnosis' neues Science-Fiction Abenteuer.



Der erste Eindruck trügt: Obwohl Novastorm auch von Psygnosis ist und ähnlich aussieht, ist es dennoch nicht die Fortsetzung des mäßigen Microcosm. Und doch ist das Ziel fast gleich, das Unmögliche soll möglich gemacht werden: Psygnosis wollte ein interaktives Abenteuer entwickeln, das imposante Landschaften, realistische Figuren und Monster und jederzeit authentische Filmqualität bietet. Um das Ganze abzurunden, soll es auch noch direkt von der CD gespielt werden können. Die Daten bleiben also auf der CD und das lästige Kopieren auf die Festplatte fällt weg.

Microcosm war ein erster Versuch in diese Richtung, doch der ging leider in die Hose. Zwar wurde das Ziel im wesentlichen erreicht - das ging jedoch auf Kosten der Spielbarkeit. Der routinierte Spieler konnte nur müde darüber lächeln. Das Hauptproblem ist und bleibt, den Spieler in die Handlung einzubinden. Gerade bei Spielhallen-Spielen ist in dieser Hinsicht viel Mist produziert worden. Während Abenteuerspiele im Stile von Kyandia (siehe auch Review in dieser Ausgabe) den Spieler naturgemäß "mitspielen" lassen, versagen Spiele wie Microcosm auf der ganzen Linie. Es reicht nicht aus, einen kleinen Spielfilm zu zeigen, der dem Spieler lediglich ein paar Knopfdrücke abverlangt.

Meine Erwartungen bezüglich Novastorm waren negativ: Ein erneuter Langeweiler im Microcosm-Stil. Doch ganz so schlimm ist es überraschenderweise nicht geworden. Novastorm ist besser als viele seiner

Vorgänger und zeigt dennoch deutlich, wie weit der Weg noch ist, bis ein zufriedenstellendes Resultat in diesem Genre erzielt wird.

Scarab X

Novastorm ist den "Terminator"-Filmen von James Cameron frei nachempfunden. Die Geschichte ist abgegriffen und bietet lediglich einige neu kombinierte Variationen des alten Themas. Wir haben das übliche Endzeit-Szenario des Jahres 2129. Das Land ist verwüstet und die Menschheit betreibt mit ganzer Kraft die eigene Ausrottung. Natürlich wird das interstellare System mal wieder von einem übermächtigen und allgegenwärtigen Computer (hier Scarab X) gesteuert. Der erklärt die gesamte Menschheit kurzerhand für überflüssig.. Rosige Aussichten!

Natürlich bist Du der einzige, der die Zivilisation retten kann. Und so schipperst Du in Deinem Raumschiff durchs All und entscheidest mit Deinen Fähigkeiten, ob die Menschheit weiter existiert oder ob Du selbst in kürzester Zeit atomisiert wirst. Äußerst simpel also.

Techno-Sounds

Um es gleich vorwegzunehmen: Die alte Binsenweisheit, daß die unkompliziertesten Spiele den meisten Spaß machen, erfüllt sich bei Novastorm nur bedingt.

Nach einer dramatisch überzogenen Einleitung findest Du Dich in Deinem Schiff wieder. Ab gehts durch einen Canyon, in dem bereits etliche stählerne Feinde lauern, um Dich durchs All zu jagen. Zuerst bist Du mit einer einzigen Photonenkanone bewaffnet. Verbessern kannst Du Dich nur, wenn Du die

Schiffswracks der erlegten Gegner durchstöberst und sie ausplünderst. Mit deren Gold- und Silbervorrat kannst Du neue Waffen kaufen, die Du später im Kampf gegen Scarab X dringend brauchen wirst.

Zu meiner Überraschung hat Psygnosis neben guten Grafiken auch einen tollen Soundtrack hinbekommen. Im Hintergrund hämmert dröhnender Techno-Beat, während im Vordergrund eine drohende Melodie ertönt. Die eigentlichen Kampfgeräusche können da leider nicht mithalten. Ein Volltreffer hört sich wie eine langsam fallende Milchflasche an. Was um alles in der Welt soll das?

Novastorms Probleme

Novastorm hat fast alles, was ein gutes Spiel dieser Art braucht: Der

Sound ist gut, die Handlung rasant und der Spieler ist jederzeit gefesselt. Leider waren wir in der Redaktion jedoch nicht in der Lage, einen PC zu finden, auf dem das Spiel sauber und ruckelfrei läuft. Ob 386er oder Pentium - irgendwo hakte es immer. Was hilft der beste Soundtrack, wenn das Bild permanent ruckelt und die visuelle und akustische Darstellung asynchron wird. Da das





Oben: Der Boss am Ende des ersten Levels. Du mußt auf den orangefarbenen Fleck schießen, wenn Du ihn erledigen willst. Dummerweise kannst Du die Wirkung nicht so recht beobachten, denn der Szenenübergang bringt Dich gleich zum nächsten Schauplatz.
Rechts: Die Passagen innerhalb des eigentlichen Spiels sind grafisch wunderbar gelungen. Sie sind auch interaktiv - was man von Microcosm nicht behaupten kann.



Im letzten Level fliegst Du wie bei Star Wars Deinem Gegner entgegen: Scarab X.

Wer sich auf Novastorm einläßt und bei den größten Fehlern ein Auge zudrückt, kommt zweifellos auf seine Kosten. Für mich gehört Novastorm zu den besseren PC-Ballerspielen. Viel besser als Microcosm und Konsorten. An Rebel Assault reicht es dennoch nicht heran.

● **STEFAN WIRTH**



Die Szenen draußen sind prachtvoll - Du kannst diese Darstellungen aber auch abschalten.

MAXIMUM POWER

TITEL: Novastorm

VERLAG: Psygnosis

KONTAKT: 069-6665004

ENTWICKLER: Psygnosis

PREIS: Ca. DM 129,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386 er

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: SVGA / VGA

SOUND: Alle gängigen Soundkarten sind möglich.

CONTROL: Maus

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Zum größten Teil außergewöhnlich gut.
▼ Gelegentlich jedoch etwas bockig.

SOUND

▲ Ein hervorragender Soundtrack.
▼ Mit läppischer Geräuscherunterstützung.

SPIELBARKEIT

▲ Einleuchtend und effektiv.
▼ Zwar besser als Microcosm, aber längst nicht so gut wie Rebel Assault.

AUF EINEN BLICK

Novastorm ist ein Spiel, das Spaß macht. Es läßt viele andere Versuche in diesem Genre alt aussehen und sorgt für neue und positive Elemente. Doch über den kreativen Berg ist die Industrie mit diesem Spiel noch lange nicht.

PCPOWER
75%

Sid Meier

Sid Meier ist für Strategiespiele auf dem PC das, was Michael Schumacher für den deutschen Motorsport ist. Sein Name bürgt für Qualität. Peter Wolter hat sich mit Sid Meier unterhalten und einige interessante Neuigkeiten von ihm erfahren.

Was Sid Meier anpackt, wird zu Gold. Im Jahre 1982 gehörte er zu den Mitbegründern der Firma MicroProse und ist auch heute noch Vizepräsident des Unternehmenszweiges Entwicklung. Ihm verdanken wir Spiele wie F15 Strike Eagle, F19 Stealth Fighter, Pirates!, Railroad Tycoon und Civilization. In diesem Jahr setzte er mit dem grandiosen Colonization den bisherigen Schlußpunkt unter diese Reihe brillanter Strategiespiele.

Wir ließen uns selbstverständlich nicht zweimal bitten, als uns in der vergangenen Woche ein Interview angeboten wurde. Peter Wolter machte sich auf den Weg nach Köln und traf Sid, der zur Computermesse in die Domstadt gekommen war, in seinem Hotel.

PCP: Wie sind die Reaktionen auf Colonization?

SM: Wir sind sehr zufrieden. Die Zuschriften, die wir bekommen haben, sind zum Teil euphorisch. Zum Glück gab es keine technischen Probleme. Auch aus kommerzieller Sicht sind wir sehr zufrieden. Die Verkaufszahlen von Colonization übertreffen deutlich unsere Erwartungen.

PCP: Was planen Sie als nächstes? Arbeiten Sie noch immer an dem Spiel über den amerikanischen Bürgerkrieg?

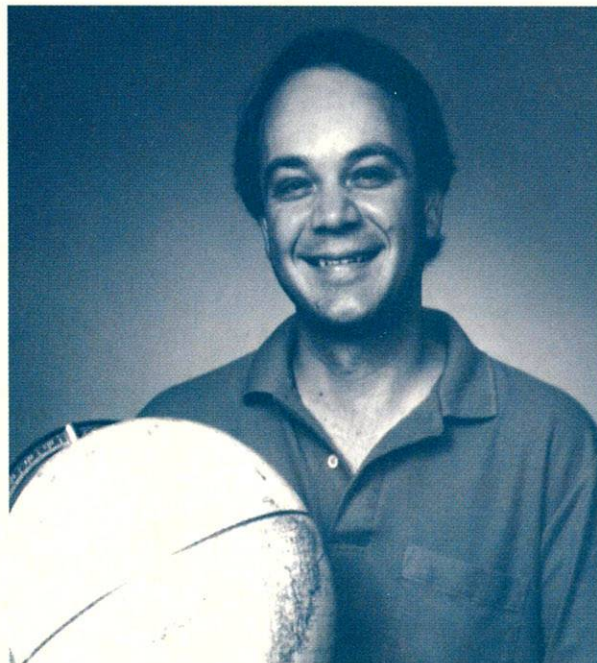
SM: Im Augenblick arbeiten wir an einer variableren Version von Colonization. Sieben Spieler werden gegeneinander spielen können. Damit beschreiten wir völlig neues Terrain. Außerdem wird es eine Macintosh-Version von Colonization geben. Danach werden wir unsere gesammelten Ideen sortieren und in die Vorbereitungen auf ein neues Projekt einsteigen. Eine Möglichkeit ist sicher das Bürgerkriegsspiel - doch ob gerade das umgesetzt wird, ist noch nicht klar. Natürlich haben wir schon ein wenig daran herumgebastelt, doch entschieden ist noch nichts. Bevor wir ein neues Projekt angehen, arbeiten wir erst einmal an zwei oder drei verschiedenen Ideen und bringen erste Bilder auf den PC. Wir möchten ein Gefühl für das Spiel bekommen und entscheiden danach erst, welches wir tatsächlich produzieren. Haben wir uns jedoch einmal entschieden, stürzen wir uns mit voller Energie auf dieses Projekt.

PCP: Ihre Spiele wirken oft so, als seien sie stark von den alten Brettspielen beeinflusst

worden. Stimmt das?

SM: Bevor es überhaupt Computer gab, habe ich viel Zeit mit traditionellen Brett- und Kartenspielen verbracht. Als ich mein Studium begann und tiefer in die Computermathematik einstieg, war es ganz selbstverständlich, daß ich diese beiden Gebiete miteinander verquicke. Viele unserer Spiele könnte es vom Prinzip her genau so gut als klassisches Brettspiel geben. Wir haben die ganze Sache nur ein wenig vorangetrieben.

PCP: Wie sieht es denn mit Abenteuer- oder



Rollenspielen aus? Können Sie sich vorstellen jemals ein Spiel im Sierra-,SSI- oder LucasArts-Stil zu produzieren?

SM: Wahrscheinlich nicht. Ich mochte Rollenspiele noch nie besonders. Natürlich gibt es einige gute Spiele und Ideen - ich kann mich aber nicht sonderlich dafür begeistern. Pirates! war vermutlich das Spiel, das am nächsten an diese Genres herankam. Ein bißchen Simulation, etwas Action und ein wenig Rollenspiel. Pirates! war so, wie ich mir ein Rollenspiel vorstelle. Gegen Einflüsse wehre ich mich nicht, doch ein reines Rollenspiel ist nichts für mich.

PCP: Wird es für Sie eher schwieriger oder

leichter, neue Spielkonzepte zu entwickeln?

SM: Auf eine Art wird es sicher einfacher. Schließlich kommt immer mehr Routine hinzu. Natürlich erwarten die Spieler immer mehr: Bessere Grafiken, mehr Spieltiefe usw.. Dadurch brauchen wir trotz verbesserter Technik erheblich mehr Zeit, um Spiele fertigzustellen. Nicht die Erfahrung ist die eigentliche Stärke, sondern die Art und Weise, wie man lernt verschiedene Erfahrungen so miteinander zu kombinieren, daß sie gute und interessante Anregungen für ein neues Spiel ergeben.

Die Inspiration für neue Spiele setzt sich aus allerlei verschiedenen Dingen zusammen. Die meisten meiner Spiele beschäftigen sich mit Dingen, die mich schon als Kind interessiert haben. Früher wollte ich zum Beispiel alles über Eisenbahnen und Flugzeuge wissen. So macht es mir natürlich einen Riesenspaß, ein

Spiel über dieses Thema zu konzipieren. Viele technischen Ideen stammen aus anderen Spielen. Wir alle interessieren uns dafür, was andere Designer entwerfen und versuchen, darauf aufzubauen. Ich sehe fern und gehe ins Kino. Sich die nötige Inspiration zu verschaffen, ist also nicht allzu schwer.

PCP: Was ist bei Entwurf eines Spiels besonders zu beachten? Haben Sie eine spezielle Methode oder gibt es verschiedene Arbeitsschritte?

SM: Ja, es gibt verschiedene Schritte. Nehmen wir an, Sie haben eine Idee zu einem Spiel über Eisenbahnen. Als nächstes müssen Sie sich überlegen, welcher Bereich dieses Themas den meisten Spaß bringen könnte. Wenn wir uns entschieden haben, kreieren wir einen Prototypen, eine grobe Vorstellung der Endversion. So bekommen wir einen ersten Eindruck, wie das Spiel auf den Spieler wirken könnte. Danach werden unrealisierbare oder langweilige Passagen entfernt, die Grafiken verbessert, die Benutzeroberfläche überarbeitet und es wird immer wieder zur Probe gespielt. Wir entwickeln kein starres Drehbuch und gehen detailliert danach vor. Im Gegenteil, es ist ein dauernder Wechsel zwischen Programmierung und Testen. Die Kunst dabei besteht einfach darin, die Spreu vom Weizen zu trennen, also den interessanten Teil eines Themas herauszufinden, ihn zu isolieren und daraus ein spannendes, attraktives Spiel zu entwickeln. Hierfür gibt es keine Formeln. Die nötige Recherche gehört aber auf jeden Fall dazu. Als ich die Pirates!-Idee im Kopf hatte, fuhr ich in die Karibik und schaute

“Die Inspiration für neue Spiele setzt sich aus allerlei verschiedenen Dingen zusammen. Die meisten meiner Spiele beschäftigen sich mit Dingen, die mich schon als Kind interessiert haben.”

mich dort sehr genau um. Für Colonization habe ich mir Den letzten Mohikaner im Kino angesehen.

PCP: Durch das Medium CD-ROM versuchen viele Produzenten ihre Spiele mit immer besseren Grafiken vollzupacken. Sie scheinen diese Möglichkeit zu ignorieren. Warum?

SM: In meinen Augen muß man sich entscheiden, ob man bessere Grafiken oder ein besseres Spielsystem haben möchte. Ich habe mich immer für das Spielsystem entschieden. Grafiken sind natürlich wichtig, weil sie ein Spiel entsprechend unterstützen und die Handlung illustrieren. Sie verlangsamen jedoch den Spielablauf. Wir haben eine F14-Version auf CD-ROM herausgebracht und wollten das Spiel mit mehr Hintergrundinformationen ausstatten. Da gibt es eine kleine Videopräsentation, mehr Informationen über die Waffensysteme - im eigentlichen Spiel bringt Ihnen das jedoch gar nichts. Wir haben das Spiel schlicht und einfach etwas ausgeschmückt. Ob das aber Sinn und Zweck der Sache sein sollte?

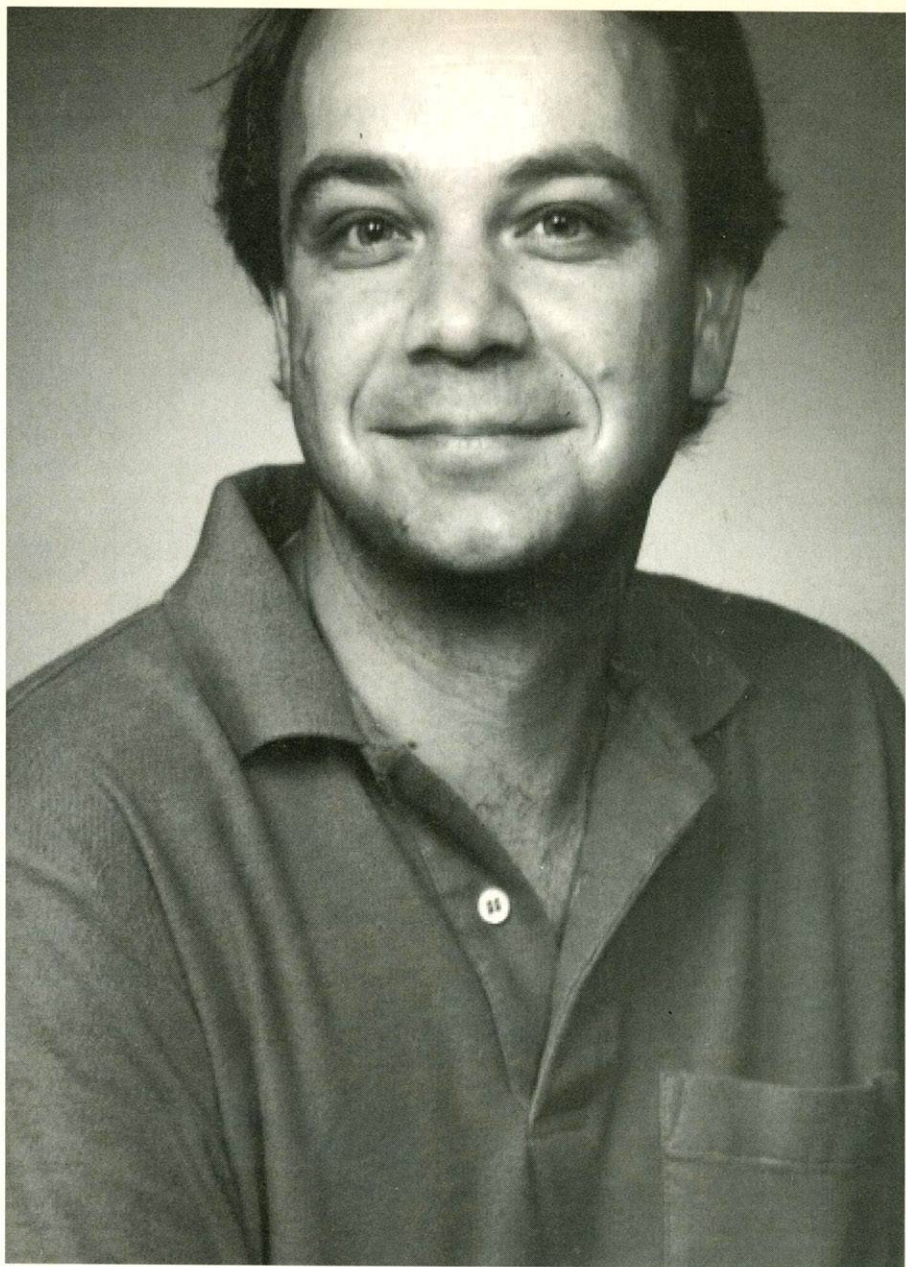
Im Moment sieht es so aus, als gäbe es zwei Kategorien von Spielen: Einmal das variable Spielsystem mit soliden Grafiken oder einige schöne Videoanimationen, die dem Spieler kaum die Möglichkeit zum Mitspielen bieten. Mit unseren Spielen streben wir eher die erste Variante an. Wir haben auch gute Grafiken, doch unterstützen sie das Spiel, anstatt einen reinen Selbstzweck zu erfüllen. Für mich soll ein Spiel in erster Linie die Fantasie des Spielers anregen. Die Bilder, die sich im Kopf abspielen, haben allemal mehr zu bieten, als die Grafiken auf dem Bildschirm. Wir versuchen, die Fantasie anzuregen und nicht, sie zu ersetzen. Bisher sind wir damit sehr erfolgreich gewesen.

PCP: Wird es einen zweiten Teil von Civilization geben?

SM: Zur Zeit sieht es nicht so aus. Die Leute spielen gerne Civilization und Colonization. Wir werden versuchen, weitere Spiele in diesem Stil zu produzieren. Es gab viele Nachfragen bezüglich einer Fortsetzung von Civilization. Einige hätten sogar gerne eine Art "Wie alles begann"-Version von Civilization gesehen. Wie gesagt, wir arbeiten zur Zeit an vielen Ideen und unser nächstes Projekt wird in bezug auf die Spielbarkeit und das Spielsystem wieder nahe bei Civilization oder Colonization liegen.

PCP: Kritiker bemängeln, daß Colonization nichts weiter als eine abgespeckte Version von Civilization sei. Sehen Sie das auch so?

SM: Die Produktion war alles andere als einfach: Auf der einen Seite konnten wir eine Art Civilization 2 entwickeln, die Farben auf den Landkarten ändern und alles so nah wie möglich an dem Vorgänger orientieren. Das wäre aber ein riskanter Weg gewesen, da Colonization so eventuell an der hohen Meßlatte des Vorgängers gescheitert wäre. Wir entschieden uns dafür, ein ganz neues Spiel mit einem anderen Thema zu entwerfen, so daß die Spieler zwar schnell mit dem Spielsystem vertraut waren, jedoch ein neues Spiel vor sich hatten. Ich meine, wir haben die Aufgabe gut gelöst und eine gelungene Mischung aus Humor, Ökonomie, Militär und Politik geschaffen. Colonization erzählt eine Geschichte, mit der sich Amerikaner und Europäer gleichermaßen identifizieren



können. Während die Protagonisten in Civilization einfach nur eine Masse von Leuten waren, sind sie in Colonization Individualisten mit eigenen Fähigkeiten und Eigenarten. Ich meine, daß sich Colonization deutlich von Civilization unterscheidet.

PCP: Wie finden Sie es, wenn sich andere Hersteller stark an Ihren Spielen orientieren?

SM: Generell meine ich, daß das legitim ist. Warum sollte man nicht gute Ideen anderer in sein eigenes Produkt übernehmen? Wir alle profitieren von den Ideen anderer. Was ich nicht gut finde, sind nur leicht modifizierte Versionen bereits existierender Spiele.

PCP: Haben Sie sich Transport Tycoon schon mal gesehen?

SM: Ja, ich habe einen kurzen Blick darauf geworfen. Es sieht interessant aus. Leider habe ich jedoch nicht genug gesehen, um mehr dazu sagen zu können.

PCP: Unterscheidet sich der europäische Computerspieler sehr stark von seinen amerikanischen Kollegen?

SM: Vor fünf oder sechs Jahren bestand alleine in der Zahl der verkauften PC ein sehr großer Unterschied. Das Durchschnittsalter des PC-Besitzers in den Staaten lag deutlich höher als in Europa. Mittlerweile hat sich das jedoch deutlich

angenähert. Es gibt aber immer noch einige Unterschiede: Europa hat zum Beispiel den Amiga, in den USA ist jedoch der Macintosh populärer. Wir produzieren schneller und besser, wenn wir wissen, daß ein Spiel auf beiden Märkten gut ankommt.

PCP: Glauben Sie, daß die immer bessere Technik der Spielbarkeit eher schadet?

SM: Wie ich bereits sagte - herausragende Grafik geht oft auf Kosten der Originalität. Doch lassen wir den Konsumenten selbst entscheiden was er will. Ich persönlich meine: Wenn man gute Grafiken und Bilder sehen will, sollte man ins Kino gehen. Bei Computerspielen wird eine aktivere Rolle vom Spieler gefordert.

PCP: Was machen Sie eigentlich in Ihrer Freizeit? Sitzen Sie vor dem Computer?

SM: In meiner knappen Freizeit lese ich gerne, sehe fern und verbringe die Zeit mit meiner Familie. Ich führe ein Leben wie jeder andere Mensch auch. Nicht besonders aufregend.

PCP: Gibt es ein Spiel, das Sie gerne selbst entwickelt hätten?

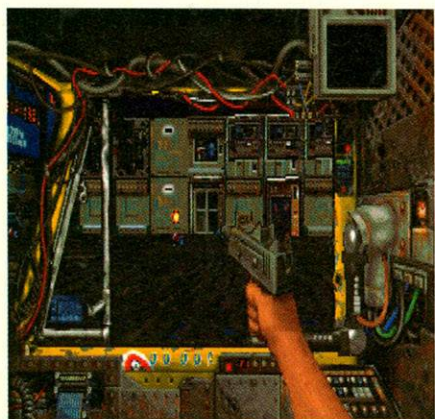
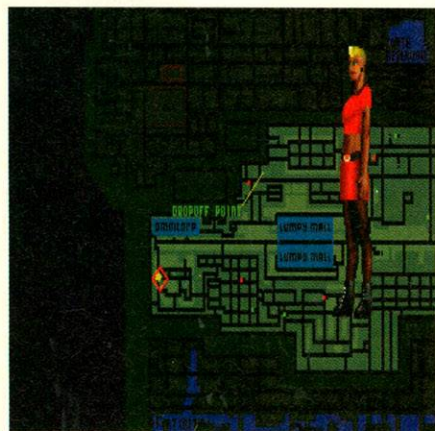
SM: Natürlich gibt es eine Menge Sachen, die mir sehr imponiert haben, die teilweise sogar einen Durchbruch auf speziellen Gebieten bedeutet haben. Tetris war ein solches Spiel und auch Doom war aus technischer Sicht sehr eindrucksvoll.

Quarantine

So einen Burschen hatte ich schon mal vor meiner Windschutzscheibe.



Hast Du schon mal Sylvester Stallones Deathrace 2000 gesehen? Falls ja, dann hast Du eine vage Vorstellung davon, was Dich in Quarantine erwartet.



Ganz oben: Du hast soeben einen Fahrgast aufgepickt. Auf der Karte kannst Du sehen, wohin sie will. Wenn Du es in der angegebenen Zeit schaffst, bekommst Du ein saftiges Trinkgeld.

Oben: Mit dieser Uzi kannst Du Dich wie in einem alten Gangsterfilm fühlen: Maschinenpistole aus dem Fenster halten und dann ratatataatata ...

Die Stimmung muß man sich wie in John Carpenters Kultfilm "Die Klapperschlange" vorstellen: Eine ganze Stadt wurde zum Gefängnis erklärt, um die Stadt herum wurde eine Mauer gebaut, die Straßen entlang der Mauer sind vermint.

Eine Großstadt voller Verbrecher - und jetzt wird auch noch das Trinkwasser schlecht: In "Quarantine" will die Legende, daß die eh' schon nicht normalen Einwohner der Gefängnisstadt Kemo allmählich zu Psychopathen mutieren, weil im Trinkwasser seltsame Bakterien herumschwimmen.

Man kann sich leicht denken, daß es ein höchst aufregender Job ist, in solch einer Stadt Taxifahrer zu sein; und genau darum geht's in Gametek's Shoot-'n-Drive "Quarantine" - der Bildschirm wird zur Windschutzscheibe, an der unteren Kante sehen wir "unsere" Hände das Lenkrad bewegen. Radarschirm, Waffen- und Schadensanzeige sind an der oberen Monitor-Kante zu sehen, gespielt wird mit Keyboard oder Joystick.

Mit unserem Hoover-Taxi kreuzen wir durch die Stadt, sammeln Fahrgäste und Kurieraufträge ein und müssen sehen, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits den jeweiligen Auftrag zu erfüllen (sonst gibt's nämlich keine Kohle). Haben wir das oft genug geschafft, gibt's ein Paßwort, wir gelangen in den nächsten Stadtteil (=Level), und irgendwann wird das ins Freie führen, aus der düsteren Stadt heraus. Klar, daß man in der Knast-Stadt Kemo (in der es immer Nacht zu sein

scheint) nicht einfach mit einem Cabrio durch die Straßen schaukeln kann. Soweit es unser Geldbeutel erlaubt, können wir unser Yellow-Cab mit Minenwerfern, schweren MGs, Panzerung und Turbo-Zellen ausrüsten - alles höchst nützliche Dinge, denn das Fahren von Ort zu Ort ist noch das einfachste in "Quarantine". Viel schwieriger ist es, den ballernenden feindlichen Autos und Molotow-Cocktails-werfenden Fußgänger auszuweichen bzw. sie plattzumachen; dafür gibt's allerdings keine Belohnung, nur des Spielers Killerinstinkt wird aufs niedrigste befriedigt.

Gerade dieser Teil macht das Spiel sicher zum Streitfall: Während der nächtlichen Fahrt spritzt das Blut nur so von der Windschutzscheibe. Begleitet von antörnendem Heavy-Metal-Sound cruisen wir durch die Straßen und dürfen Fußgänger sowohl plattfahren als auch per Bord-MP umnieten - das verwandelt den Pixel-Gegner in eine klumpige, blutige Masse, die einen markigen Todesschrei ausstößt; die Nähe zu "Doom" und anderen Metzelphantasien aus der Ich-Perspektive ist unter Umständen auch für den Staatsanwalt erkennbar. Die geforderte Spielhaltung jedenfalls ist menschenverachtend; das mag nicht jeder.

Zwischen den Aufträgen werfen wir immer mal wieder einen Blick auf den Stadtplan - per Tastendruck jederzeit abrufbar - und gucken, wo die nächste Werkstatt ist. Dort können wir - gegen Bares - unser armes, gequältes Taxi reparieren und panzern sowie Waffen und Munition kaufen. Je besser das Taxi



Links oben: Wenn man sich Dein Taxi von außen ansieht, hat man den Eindruck, daß es ein ganz schön gefährliches Ding ist.

Links: Wenn Du zur Reparaturwerkstatt oder zu einem Waffenladen fährst, kannst Du Deinen Bordcomputer mit dem des Ladens verbinden.

Links oben: Es ist einfach, Dein Taxi reparieren zu lassen. Du mußt nur festlegen, welche Schäden beseitigt werden sollen und das entsprechende Geld auf den Tisch legen.

“Je besser das Taxi gerüstet ist, desto leichter fällt es uns, die Straße freizuballern, womit wir unser Zeitlimit leichter einhalten können. Das wiederum gibt Geld, mit dem wir unser Taxi aufmöbeln können.”

gerüstet ist, desto leichter fällt es uns, die Straße freizuballern, womit wir unser Zeitlimit leichter einhalten können. Das wiederum gibt Geld, mit dem wir unser Taxi aufmöbeln können.

Die Straßen aus der Fahrerperspektive sind absolut unheimlich. Die realistisch gehaltenen Grafiken sind vor allem durch ihre düstere Farbenwahl und die Schatten beeindruckend. Während der Fahrt fließen die Hintergründe an einem vorbei wie warme Butter. Alle animierten Teile - Autos, böse Fußgänger, herumfliegende Raketen - bewegen sich ebenfalls weich und ruckelfrei. Einen Sonderpunkt gibt's noch für die Fahrgäste, die allesamt in wildestem Punk-Outfit auftreten: Eishockeymaske vorm Gesicht, schlodderiger Lodenmantel, Stachelfrisur in schrillen Farben, Minirock, Lederdreß oder Bademantel - die Kleiderordnung in Kemo ist schlicht zum Schreien. Außerdem läßt jeder Fahrgast einen schön schrägen Spruch ab: "Hail the Lord of Darkness - I have to go to a Cult Meeting!" oder betrunken: Hic: Cayoo (= Can You) take me...". Fast immer wird der Fahrer dabei auch beleidigt oder bedroht (erstaunlich, wie viele Fahrgäste eine Bombe oder eine Knarre dabeihaben), aber die Drohungen sind folgenlos, und schließlich kann man ja auch jeden Auftrag ablehnen.

Die Steuerung per Keyboard oder Joystick ist einfach, wie überhaupt das ganze Spiel mit wenigen Befehlen schnell

und gut in den Griff zu bekommen ist. Der Sound - alle gängigen Soundkarten werden unterstützt, allerdings nur in der Ab-Werk-Konfiguration - bietet elf verschiedene Rock-Songs und feine Effekte.

Man kann "Quarantine" als Basic-Installation einrichten, dann wird nur 1 Mb auf die Festplatte gepackt (die Zugriffszeiten bei einem Double Speed-CD-ROM-Laufwerk mit ca. 300 Kb Datendurchsatz sind dann jedoch ätzend langsam), bei der Komplett-Installation braucht's 15 Mb auf der Platte, dann kann man auch seine Lieblings-CD während des Spiels in den Schacht schieben und jede beliebige Musik beim Metzeln & Moven laufen lassen. Bis zu fünf Spielstände sind jederzeit abzuspeichern, der Kopierschutz wird per beigelegtem Code-Blatt erreicht, das zu Beginn des Spiels ein paar Zahlen abfragt.

Der leichte Einstieg und die atmosphärisch dichte Baller-Atmosphäre machen "Quarantine" zu einem Spiel mit Langzeitfreuden für Leute, die schon immer mal mit der Karre im Verkehr herumbolzen wollten wie beim Auto-Scooter. Und die nicht Gefahr laufen, Spiel und Wirklichkeit zu verwechseln; ich meine: welches Taxi im wirklichen Leben hat zum Beispiel eine böse, scharfkantige Kreissäge auf der Kühlerhaube?!

● ALEX COUTTS

MAXIMUM POWER

TITEL: Quarantine

VERLAG: Gametek

KONTAKT: 02161-92740

ENTWICKLER: id Software

PREIS: Ca. 129,- DM

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386 er

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: SVGA / VGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten sind möglich

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Weiches Scrolling
detaillierter Dusterbilder.
▼ Manchmal etwas verpixelt,
Geschwindigkeit geht meist auf
Kosten der Darstellung.

SOUND

▲ Knackiger Rock-Soundtrack
und gute Effekte.
▼ Einstellen Soundkarte ist
schwierig.

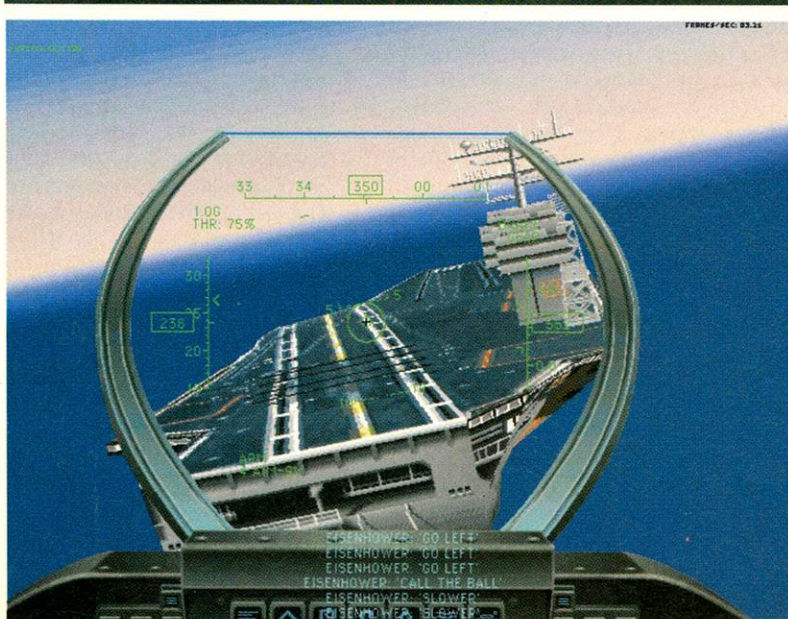
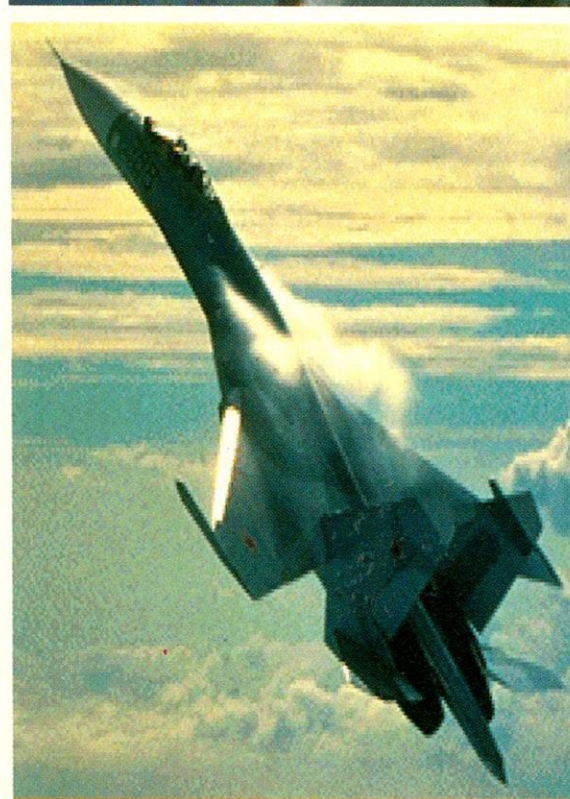
SPIELBARKEIT

▲ Leichter Einstieg, sehr gut
zu steuern mit Keyboard
oder Joystick.
▼ Es ist schwer, mit dem Taxi wieder
aus einer Ecke herauszukommen.

AUF EINEN BLICK

Von id-Software inspiriertes Drive & Shoot mit viel Atmosphäre, und massig Töten. Schwarzer Humor und ein hoher Schwierigkeitsgrad machen das Spiel zum Spaß für sittlich Gefestigte

PCPOWER
77%



US Navy Fighters

Flugsimulatoren und kein Ende in Sicht. Stephan Wirth sitzt im Cockpit von Electronic Arts neuem Spiel Navy Fighters und testet, ob der Flieger im profitablen Weihnachtsgeschäft bestehen kann.

Es geschah an einem kalten Wintermorgen. Mein Vorgesetzter kam in die Baracke und schaute mich ernst an. "Mit Dir würde ich nie in einen Flieger steigen. Doch Du weißt, daß John von seinem letzten Auftrag nicht zurückgekehrt ist. Du bist unsere letzte Hoffnung." Er nahm einen tiefen Zug aus seiner Zigarette und in diesem Moment spürte ich, daß ihm diese Entscheidung nicht leicht gefallen war. "Ab heute bist Du derjenige, der gegen die Besten antritt. Du bist unser neuer Navy Fighter".

Ich fühlte mich geehrt. Die USNF-Piloten sind die besten Flieger der Welt und der Einsatz in der Ukraine, dem gegenwärtigen Krisengebiet, stand kurz bevor. Bevor ich über den plötzlichen Karriereschub nachdenken konnte, befand ich mich schon im Anflug auf den Flugzeugträger, die "USS Ticonderoga". Mein Herz klopfte schnell, als wir landeten. Dann wurde ich dem Befehlshaber vorgestellt, der mich in die Details der Operation einweihte. Er zeigte auf einen hochauflösenden Menü-Bildschirm: "Hier wählst Du Deinen Einsatz aus. Du entscheidest Dich entweder für eine einzelne Mission (Training oder Kampf) oder fliegst einen kompletten Feldzug. Außerdem kannst Du hier Deine Hardwareeinstellungen ändern und Deine Maschine beschleunigen."

Ich hatte keine Ahnung, was er damit meinte, entschied mich jedoch für den ersten Übungseinsatz - eine kurze Runde um den Flugzeugträger mit automatischer Landung. Als ich in das Cockpit stieg wunderte ich mich, daß die Welt sich in eine verpixelte, unscheinbare Landschaft verwandelte. "Das sind wohl meine Nerven", versuchte ich mich zu beruhigen.

Die Einsatzleitung gab mir grünes Licht. Ich aktivierte die volle Schubkraft und wartete. Innerhalb weniger Sekunden jagte ich mit 100 Meilen über das Startdeck und

fühlte mich alles andere als pudelwohl. Als ich das Ende der Startbahn erreicht hatte, ging es auf steil aufwärts in den klaren Morgenhimmel hinein. Ein kurzer Test mit meinem Joystick bewies, daß die F-14A sehr gut reagierte. Doch die Landschaft sah immer noch ein wenig verzerrt und ruckelig aus. Ich überlegte, ob ich die Hardwareeinstellungen ändern sollte.

Nach problemlosem Flug bereitete ich mich auf die Landung vor. Der Autopilot schaltete sich ein und wir landeten weich wie auf Watte. Der Übungsflug war ein voller Erfolg. Doch irgendwas stimmte nicht. Als ich das Cockpit verließ, änderte sich die Landschaft erneut und wirkte wieder real. Sollte ich endlich die Finger vom Alkohol lassen? Eine Mütze voll Schlaf und ich würde noch einmal darüber nachdenken. In den nächsten drei Monaten absolvierte ich das volle Trainingsprogramm. Ich fing an, mich an die Hardwareeinstellungen zu gewöhnen.

Doch eines Morgens erwachte ich in meiner Koje und hatte jede Orientierung verloren (Nein, ich hatte am Vortag nichts getrunken!). War ich im Himmel? Im Gegenteil: Es klopfte und mein Vorgesetzter stand in der Tür. "Schön Dich wiederzusehen, Viper." Wieso wiedersehen? Wer ist Viper? Wo bin ich? Was ist passiert? "Es ist Zeit für Deinen nächsten Einsatz. Mach Dich fertig und komm in die Einsatzzentrale!"

Während ich zur Zentrale taumelte, überprüfte ich die Funktionstüchtigkeit meiner Körperteile. Auf den ersten Blick war alles in Ordnung. Der Raum quoll nur so über von Piloten, die sich in ihren komfortablen Ledersesseln lümmelten. Ich setzte mich nach vorne und mußte

feststellen, daß der Raum in kurzer Zeit genauso bizarr und verpixelt aussah wie die Landschaft aus meinem Cockpit heraus. Zu meiner Überraschung sprachen die Leute jedoch flüssig - sicher nicht übermäßig klar und deutlich, aber ohne jeden Hardwarezusatz verständlich. Ich war beeindruckt.

Ich bekam den Auftrag, einen früheren sowjetischen Minister in die Ukraine zu begleiten. Wir sollten ihn auf dem Stützpunkt Bravo treffen und von dort zum Stützpunkt Delta bringen. Nachdem ich die Route festgelegt hatte und die Bewaffnung entsprechend eingerichtet wurde, saß ich an Bord meines Flugzeugs und hatte einen Vorsatz: "Dieses Mal mußt Du vorsichtiger sein!"

Nach dem Start änderte ich erneut meine Hardware-Einstellungen. Hochauflösend auf meinem DX2-66 - da konnte doch nichts mehr schiefgehen. Die Szenerie war hervorragend, doch weiter so verpixelt, daß ich nur noch den Wunsch hatte: Hoch mit der Geschwindigkeit. Ich drückte die F10-Taste und beobachtete meinen Flieger aus verschiedenen Kameraperspektiven. Ich konnte meinen Blick auf ein Ziel gerichtet halten oder meine Maschine von außen beobachten. Das war aber nichts - der Blick aus dem Cockpit heraus ist angenehmer.

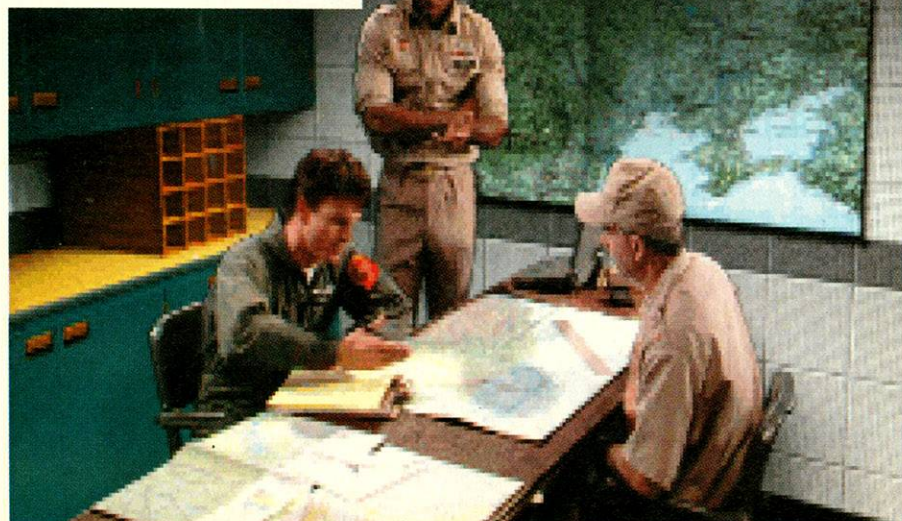
Verpixelt und zugenäht!

Es half alles nichts: Die Welt sah so unrealistisch und verpixelt aus, daß ich nur zwei Möglichkeiten hatte: Entweder ich kaufe mir einen Pentium oder ich stelle die Auflösung niedriger ein. Die erste Möglichkeit war unrealistisch, da meine Bank nicht mitspielen würde. So war die Entscheidung einfach. "Entweder es funktioniert oder ich habe ab jetzt schlechte Karten im Kampfgetümmel", dachte ich mir. Ich ging in das entsprechende Menü. Plötzlich glitt mein Blick auf ein interessantes Untermenü: Cheat. Ein gefährliches Glitzern trat in meine Augen und ich klickte das Symbol

"Nachdem ich die Route festgelegt hatte und die Bewaffnung entsprechend eingerichtet wurde, saß ich an Bord meines Flugzeugs und hatte einen Vorsatz: "Dieses Mal mußt Du vorsichtiger sein!"



Das Bild oben zeigt Dir den gigantischen Unterschied zwischen den Auflösungen. Im Gegensatz zu der SVGA-Ausführung (680x400), ist das Bild darunter deutlich unschärfer (320x320). Da aber die Geschwindigkeit das Wichtigste ist, solltest Du nicht im SVGA-Modus fliegen.



"Ich nehme etwas Gas weg, dann kommt er von hinten auf."

an. Die Liste war sehr lang. Ich konnte mich unsichtbar machen oder mein Flugzeug mit unendlich viel Munition ausstatten. Die Versuchung war groß, doch letztlich entschied ich mich für den fairen Kampf - wie es selbstverständlich jeder ehrliche Spieler getan hätte.

Der Einsatz lief glatt ab: Wir holten die Gegner vom Himmel und eskortierten den Politiker sicher in die Ukraine. Ich machte mich auf den Heimweg und nutzte eine neue Option, die ich eben erst gefunden hatte. Mit der C-Taste konnte ich die Zeit beschleunigen. Außerdem konnte ich meine Karriere vorantreiben, indem ich selbst landete und auf den Autopiloten verzichtete.

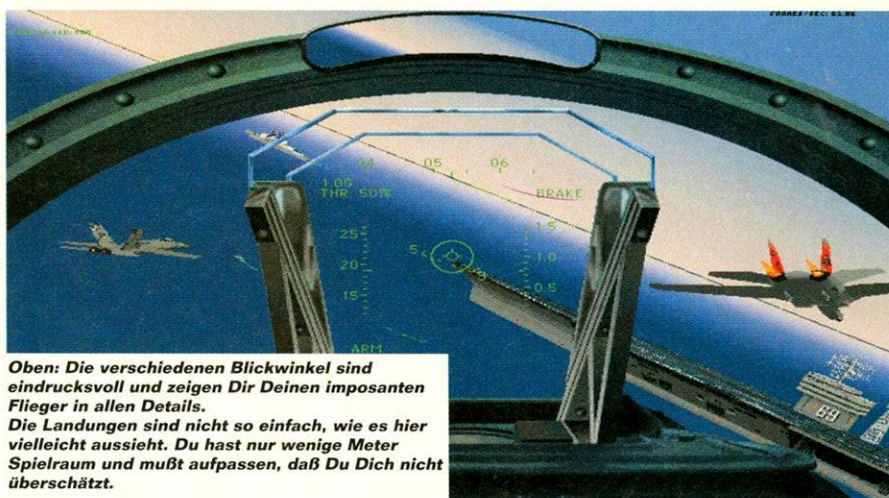
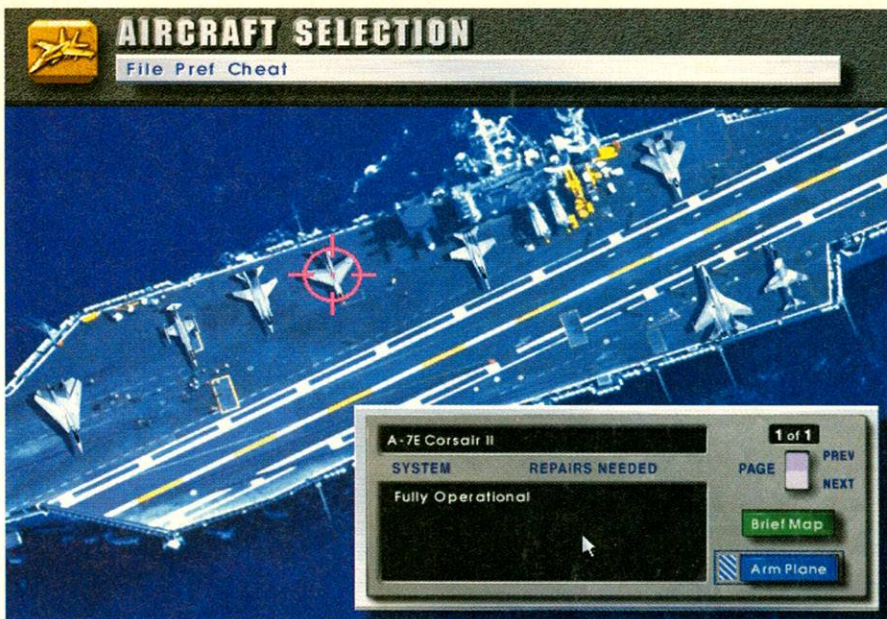
Ich fuhr das Fahrwerk aus. "Alles klar zur Landung?" fragte die Einsatzzentrale und ich überprüfte alle Einstellungen. "Höher", rief die Zentrale und ich drückte den Joystick nieder. "Zwei Meilen noch", sagte die Stimme und ich sandte die ersten Stoßgebete zum Himmel. Ich landete eigentlich ganz ordentlich, wenn auch deutlich ruckeliger als mit dem Autopiloten. Mein Freund aus der Zentrale kommentierte meine erste eigene Landung emotionslos: "Das war ganz gut." Mistkerl!

Die nächsten Wochen wurden anstrengend. Ich setzte zum erstenmal den Thrustmaster ein und stellte fest, daß es sich damit leichter fliegen ließ. Sicher fliegt es sich auch mit einem normalen Joystick ganz passabel, doch der Thrustmaster ist präziser. Außerdem entdeckte ich den Mission Creator, mit dem ich meine eigenen Einsätze basteln konnte. So suchte ich mir die Flieger und die Piloten selbst aus. Waren Luftziele für mich keine Herausforderung mehr, dann suchte ich mir welche am Boden. Das machte das Spiel spannender, schließlich verlängerten die neuen Herausforderungen meine Freude am Fliegen. Hatte ich die vorgegebenen Einsätze erledigt, erfand ich eigene. Und das ohne Anstrengung! Ich flog Einsatz um Einsatz und betete, es möge mir irgendjemand Geld schenken, damit ich endlich in hochauflösender Grafik-Darstellung fliegen könnte. Doch das Wunder geschah nicht.

Es ist schon ärgerlich in einer solch komplizierten, bizarren Welt zu fliegen. Entweder Du bekommst detaillierte Bilder oder die entsprechende Geschwindigkeit. Beides zusammen geht nicht. Ich flog mit sämtlichen Maschinen und meine Feinde - ob Hubschrauber, Flugzeuge oder Bodenziele - verpufften unter meinem Dauerfeuer in der Luft. Mein letzter Einsatz wurde zur ultimativen Herausforderung, die nur unter Aufbietung meiner gesammelten Erfahrung zu bestehen war.

Hurraaahh!!!!

Kurz nachdem wir gestartet waren, zeigte unser Radar diverse Flugobjekte an. Ich nahm Kontakt mit meinem Partner im Flugzeug neben mir auf. Wir entschieden uns, tiefer zu gehen, damit wir im drohenden Luftkampf Vorteile hätten. "Hurraaahh!", rief mir mein Partner ins Ohr und in wenigen Sekunden war er in der vereinbarten Position. Durch den dichten Nebel konnte ich nur vage zwei Flugzeuge vor uns ausmachen. Ich lud meine Raketen und befahl meinem



Partner, das anvisierte Ziel anzugreifen.

Als ich auf den Knall wartete, begann ich, mich schuldig zu fühlen. Wer war eigentlich der andere Pilot? Hatte er Frau und Kinder? Ich wünschte mir, einen Blick auf den unbekannten Kontrahenten werfen zu können. Ohne irgendeinen Grund drückte ich die F12-Taste. Plötzlich änderte sich die Darstellung. Ich fand mich auf einmal bei der Rakete wieder und konnte sie aus diversen Blickwinkeln beobachten. Beeindruckend.

Als die Rakete einschlug, endete diese Darstellung abrupt und ich saß wieder im Cockpit. Der Himmel verfärbte sich und mein Fliegerkollege brüllte mir hektisch ins Ohr. Als ich das nächste Ziel vor Augen sah, hatte ich kaum Zeit zum Überlegen. Meine Maschine bebte und es ruckelte. Kein Zweifel, ich war getroffen. Warnmeldungen flackerten über meinen Bildschirm: Ich verlor Kraftstoff, das Radar war beschädigt und meine Maschine wurde zum lahmen Tiefflieger. Ich reagierte sofort und feuerte. Alles vor meinen Augen explodierte und ich hörte mich nur noch selbst schreien. Plötzlich kehrte Ruhe ein. Der feindliche Flieger war

verschwunden, mein Partner noch da. Einer von uns mußte ihn erledigt haben. Mit letzter Kraft retteten wir uns zum Stützpunkt und waren froh, dieses Abenteuer mit heiler Haut überstanden zu haben.

Doch wie es in jedem Fliegerleben so ist, muß auch der Beste mal eine Pause haben. Meine Vorgesetzten entschieden, mich abzukommandieren und an einen neuen Standort zu schicken. Mal sehen, was für Abenteuer mich dort erwarten. Leider mußte ich erst einmal auf den tollen Sound, die furiose Handlung und meine liebgewonnenen Fliegerkollegen verzichten. Aber vielleicht führt mich mein neues Einsatzgebiet in schönere Landschaften. Schließlich fliegt das Auge mit.

● STEPHAN WIRTH



MAXIMUM POWER

TITEL: US Navy Fighters

VERLAG: Electronic Arts

KONTAKT: 05241-24307

ENTWICKLER: E.A.

PREIS: Ca. DM 129,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 486 DX-33

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: SVGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten sind möglich.

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Bis es ins Cockpit geht, bietet auch die schwächere Auflösung gute Qualität.

▼ Doch den vollen Spielgenuß bekommst Du nur in der hohen Auflösung geboten.

SOUND

▲ Kein schlechter Soundtrack mit fantastischen Spielgeräuschen.

▼ Aber sicher nicht überwältigend. Es fehlen die Überraschungen.

SPIELBARKEIT

▲ Hast Du Dich an das Spielprinzip gewöhnt, fällt Dir die Steuerung leicht.

▼ Bis Du Dich jedoch daran gewöhnt hast vergeht einige Zeit.

AUF EINEN BLICK

Bis auf die erstaunlichen Aussetzer in der schwächeren Grafikauflösung ist Navy Fighters ein hervorragender Flugsimulator. Ordentliche Vorstellung der Missionen, variables Spiel und dauerhafte Motivation runden das Spielvergnügen ab.

PCPOWER
81%

“ Mein Freund aus der Einsatzzentrale kommentierte meine erste eigene Landung betont emotionslos: “Das war ganz gut.” Mistkerl!”

Little

Big

Adventure



Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus. Frank Ridders Leidenschaft für diese französische Meisterleistung ist kaum in Worte zu fassen.

Nach Ecstasica

eindrucks-vollem Debut in der PC Power-Redaktion hatte Little Big Adventure ein großes Stück Überzeugungsarbeit zu leisten, um sich gegenüber dem Glanzstück von Psygnosis profilieren zu können. Erste Anzeichen sprachen schon früh für ein vielversprechendes Programm. Zunächst waren die Programmierer von Little Big Adventure, Frederik Raynal, Serge Pagnol und Didier Chamfray für das richtungsweisende Alone in the Dark verantwortlich. Viel überzeugender als diese Tatsache ist jedoch die Spielgrafik mit SVGA-Auflösung und zahlreichen Details. Wenn Du unser exklusives Little Big Adventure-Demo auf der CD-ROM zur letzten PC Power gesehen hast, wird Dir klar, daß Electronic Arts mit dieser Lizenz ein ganz heißes Eisen im Feuer hat. Der gute Eindruck, den das grafische Konzept hinterläßt, setzt sich beim Spieldesign fort. Wer vermutet, daß Adeline Software uns für unser Demo einen besonders tollen Spielabschnitt zur Verfügung gestellt hat

Gehe in den Discreet-Modus und Du kannst einiges überschlagen.



Du solltest Dich schon gut ausgerüstet haben, wenn Du diesen Raum hier ganz untersuchen willst.

und der Rest des Programms auch Durststrecken aufweist, den kann ich zum Glück enttäuschen. Little Big Adventure bietet Abwechslung pur.

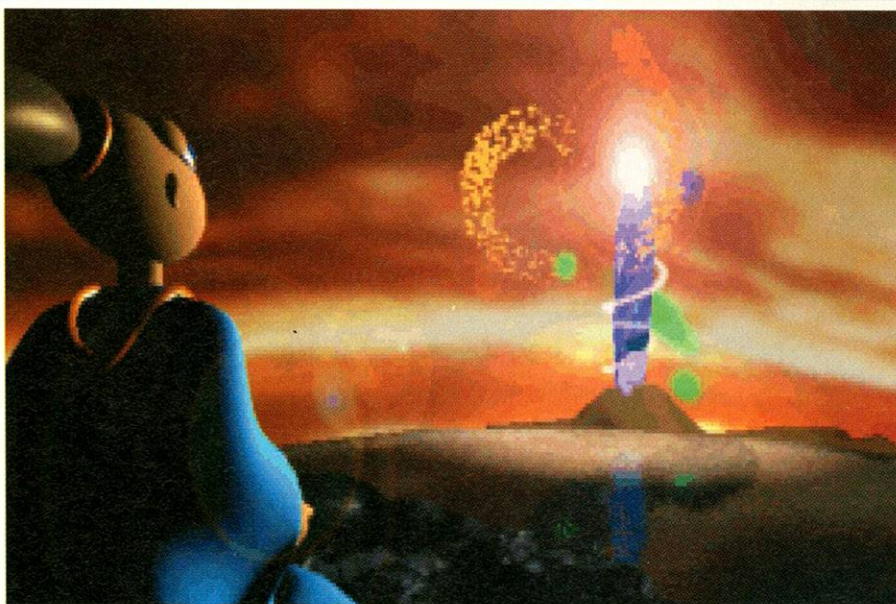
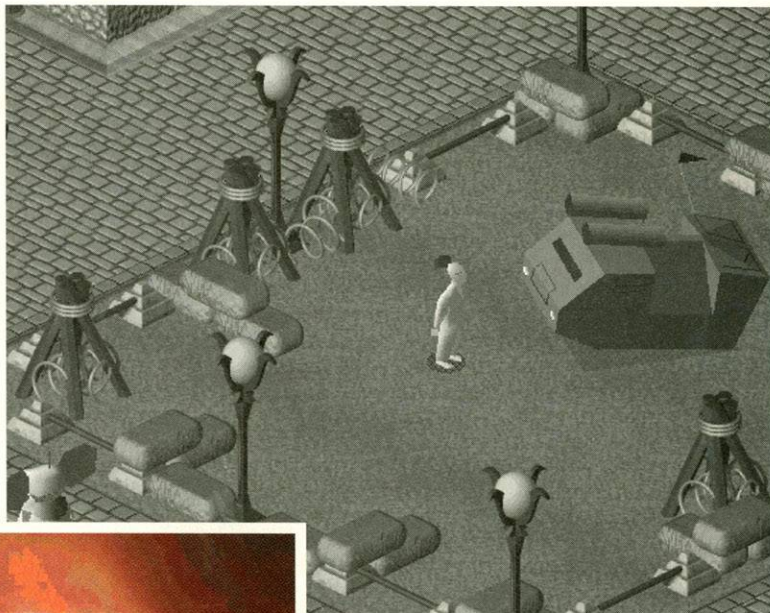
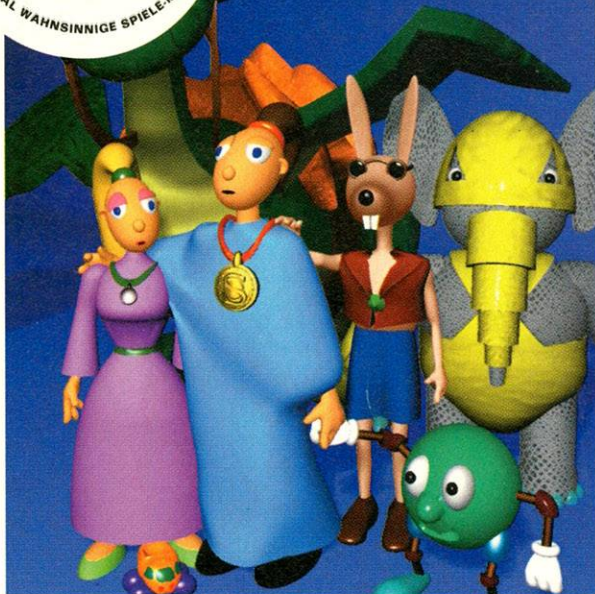
Ist es nicht, ist es nicht...

Zuerst möchte ich ein Mißverständnis aufklären. Obwohl das Programm ein

entfernter Verwandter von Alone in the Dark ist und von denselben Programmierern stammt, ist es doch völlig eigenständig. Die Spielfiguren bestehen in beiden Spielen aus zahlreichen Polygonen (Vielecken). Darin erschöpfen sich die Gemeinsamkeiten allerdings. Genau genommen ist Ecstasica näher an Alone in the Dark angelehnt, obwohl selbst dieses Programm sich sehr von Infogrames Polygonen-Spektakel abhebt.

Der eigene Charakter von Little Big Adventure wird Dir bei einem Probespiel deutlich. Das Programm verfügt über keine der bekannten Kamerablickwinkel, da das Spielfeld zu groß ist und die Spielfiguren notwendigerweise klein sind. Die SVGA-Grafik der Umgebung würde zusammen mit großen Figuren den Prozessor Deines PC zu sehr belasten. Auf den ersten Blick wirkt Little Big Adventure wie eine gelungene Kreuzung aus Syndicate und Alone in the Dark, wobei der Syndicate-Anteil dominiert. Alone in the Dark und Ecstasica spielen sich wie Filmabenteuer und arbeiten mit verschiedenen Blickwinkeln, um Atmosphäre zu erzeugen. Little Big Adventure zielt mehr auf den traditionellen Adventure Markt, kann Alone in the Dark aber nicht völlig

“Auf den ersten Blick wirkt Little Big Adventure wie eine gelungene Kreuzung aus Syndicate und Alone in the Dark, wobei der Syndicate-Anteil dominiert.”



verleugnen. Das Spiel ist jederzeit in einen VGA Modus umschaltbar, der Deine Figur sofort heranzoomt. Im Handlungsverlauf wechselt das Programm zeitweilig automatisch zu dieser Auflösung, um Dir verschiedene Ereignisse in Zwischensequenzen zu zeigen.

Dein Name ist Twinsen ...

Die Geschichte von Little Big Adventure liest sich merkwürdig. Dein Name ist Twinsen und Du bist ein Quetch. Als Quetch gehörst Du einer der vier Rassen auf Deinem Heimatplaneten Twinsun an. Die drei anderen Rassen sind: die Grobos (Elefantenwesen), die Rabibunnies (eine Hasenrasse) und die Pummels. Alle Bewohner dieser Welt haben mit Dir etwas gemeinsam: sie werden von dem garstigen Dr. Funrock terrorisiert. Dein Abenteuer beginnt mit einem Traum; allein auf einem Felsgrat im Gebirge wirst Du Zeuge, wie sich violette Magie in den Nachthimmel erhebt und Gestein wie Butter in der Sonne schmilzt. Zuerst erscheint Dir alles wie ein weißglühendes Feuerwerk mit Explosionen

und Feuerrädern. Etwas stört Dich jedoch. Dein Verstand sagt Dir nämlich, daß es kein magisches Feuerwerk gibt, das Gestein schmelzen kann, und das Beben der Erde unter Deinen Füßen beunruhigt Dich. Eine Zwischensequenz bestätigt Deine Ängste:

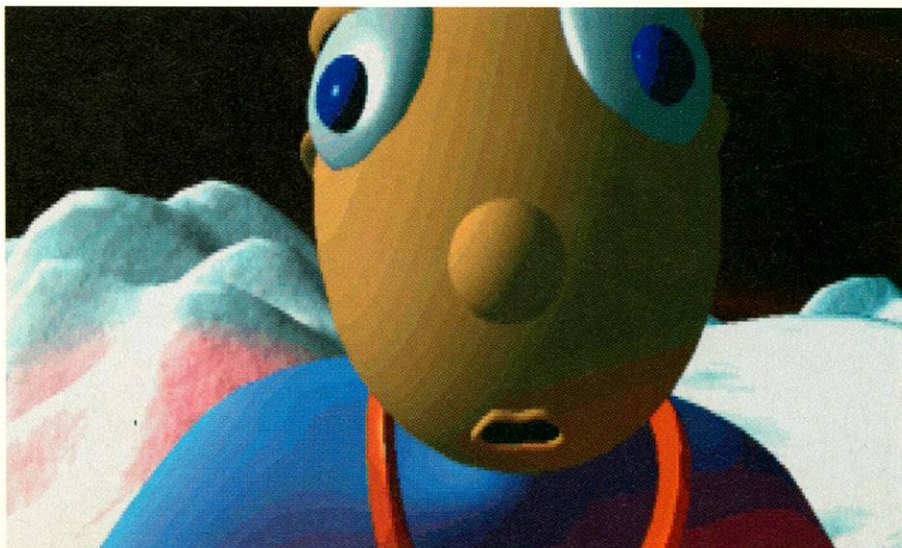
die Erde wird von der Sonne verschlungen und Deine Augen zerspringen bei diesem apokalyptischen Anblick.

Nach diesem kurzen, aber sehenswerten Vorspann findest Du Dich in einer Zelle eingesperrt wieder. Die mißliche Lage verdankst Du Deiner Neugier, mehr über Deinen Traum herauszufinden und dem Umstand, daß Du das verbotene Wort "Sendell" ausgesprochen hast. Sendell ist die Schutzgöttin von Twinsun und vom bösen Dr. Funrock geächtet. Jeder, der Ihren Namen öffentlich ausspricht, bekommt Funrocks Zorn zu spüren. Deine Aufgabe besteht zunächst darin, dem Kerker zu entkommen. Hast Du diese Hürde genommen, mußt Du nur noch Deine Frau finden und die Welt retten. Klingt nicht nur schwierig, ist es auch.

Und so beginnt es....

Twinsen im Spiel zu steuern, ist bemerkenswert einfach. Mit den vier

Mit Panzern zu spielen ist wahrlich kein guter Einfall.



“Spielatmosphäre ist von Beginn an sehr dicht und die Liebe der Programmierer zum Detail ist so unglaublich, daß bislang kein anderes Spiel diesen Standard erreicht.”

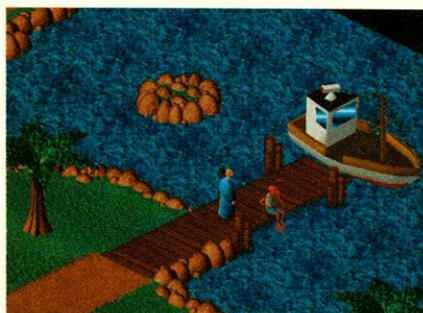
Cursor Tasten bewegt Du ihn vor, zurück, nach links und nach rechts. Twinsens Reaktion auf einen Tastendruck hängt von seiner Gemütslage ab. Durch Druck auf die Ctrl-Taste stellst Du eine von vier "Launen" ein: aggressiv, athletisch, vorsichtig oder normal. Während Twinsen in athletischer Verfassung rennt, geht er in normaler, schleicht in vorsichtiger oder rast in aggressiver Laune. Genauso beeinflussen die Modi die Aktion, die das Betätigen der Space-Taste auslöst. In aggressiver Stimmung verprügelt Twinsen sein Gegenüber, in vorsichtiger duckt er sich, in athletischer springt er und im Normal-Modus führt er eine Reihe von Aktivitäten, wie z.B. öffnen, sprechen und umziehen aus.

Der Auswahlbildschirm für die einzelnen Stimmungen ist das einzige Menü, das den SVGA-Spielgenuß unterbricht. Es gibt keine Steuerungs-symbole am Bildrand und keine lästigen Untermenüs die Dich behindern. Little Big Adventure läßt sich herrlich unkompliziert bedienen. Die Benutzerführung gehört zum Besten, das der Spielemarkt z.Zt. zu bieten hat. Sogar Ecstatica, das ebenfalls ohne Steuerungssymbole im Spielfeld auskommt und sich ebenfalls sehr gut steuern läßt, schneidet im Vergleich schlechter ab. Wie Du siehst, ist die überwältigende Grafik nur ein Baustein zum Erfolg von Little Big Adventure. Die Spielatmosphäre ist von Beginn an sehr dicht und die Liebe der Programmierer zum Detail ist so unglaublich, daß bislang kein anderes Spiel diesen Standard erreicht. Little Big Adventure ist kinderleicht und intuitiv zu steuern und die SVGA-Welt ist kristallklar. Adeline Software hat das Kunststück fertiggebracht, ein sehr umfangreiches Spielkonzept so zu verpacken, daß Du von Anfang an mit dem Programm zurecht kommst und kaum im Handbuch nachschlagen mußst.

Kleine Macken

Little Big Adventure hat trotz allem auch ein paar kleine Fehler. So intuitiv die Steuerung auch ist: das Beschränken aller Handlungsmöglichkeiten auf vier Richtungstasten und einen Aktionsknopf erweist sich an manchen Stellen als problematisch. Mir ist es schon mehrfach passiert, daß ich an bestimmten Orten per Knopfdruck Reaktionen auslöste, die ich weder beabsichtigt noch erwartet hatte.

Hier hofft Twinsen mit einem Boot zu entkommen.



Er entkommt und gelangt zu seiner Frau. Wenn Du den Bildschirm heranzoomst, kannst Du sehen, wie sie sich küssen.

Diese Zufallstreffer gaben mir schon sehr früh Einblicke in die Handlung, die ich noch nicht hätte erhalten dürfen. Zweiter Kritikpunkt ist, daß Du Little Big Adventure sehr schnell durchspielen kannst. Einer der Gründe dafür wird sein, daß Du mit dem Spielen nicht aufhören kannst, bis Du das Ende gesehen hast. Ein anderer Grund sind die Rätsel im Spiel. Nicht, daß sie zu einfach zu lösen wären oder selten vorkommen. Leider lassen sich viele aber schon durch Aufsuchen eines Ortes lösen.

Trotzdem ist das Programm einfach toll. Wäre es nicht mein Job, Negatives an Spielen herauszufinden, hätte ich nicht ein schlechtes Wort über Little Big Adventure verloren. Zum ersten Mal seit Jahren hat sich eine Softwarefirma solange Zeit mit der Veröffentlichung eines Spiels gelassen, bis alle Unzulänglichkeiten ausgemerzt waren. Üblich ist heute eher, ein Produkt ohne Rücksicht auf Fehler möglichst schnell in den Handel zu bringen, um die Produktionskosten bald wieder hereinzuholen. Electronic Arts und Adeline Software können wir deshalb nicht genug für diesen Kraftakt danken. Versuchen werde ich es mit einer PC Power Empfehlung, der Höchstwertung diesen Monats und dem Titel: Spiel des Monats. Mehr können wir leider nicht bieten ...

● FRANK RIDDERS

MAXIMUM POWER

TITEL: Little Big Adv.

VERLAG: Electronic Arts

KONTAKT: 05241-24307

ENTWICKLER: Adeline

PREIS: Ca. DM 110,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386 er

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: SVGA / VGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten sind möglich.

CONTROL: Maus

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Jede Figur besteht aus 250 Polygonen mit Gouraud Schattierung. Die SVGA Grafik ist sehr detailliert.
▼ Die Grafik ist zwar brillant - aber wer hat schon einen Rechner, auf dem sie zur Geltung kommen kann?

SOUND

▲ Brillante Musikstücke und stimmige Effekte fügen sich nahtlos ins Spiel ein. Die digitalisierten Stimmen sind ein Genuß.

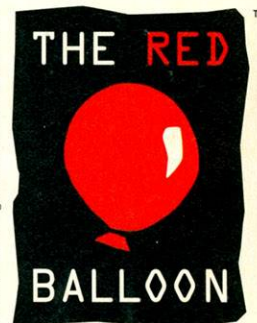
SPIELBARKEIT

▲ Das bis heute spielerfreundlichste und spannendste Adventure.
▼ Das Spiel ist manchmal etwas zu simpel - der Spieler ist nicht genügend gefordert.

AUF EINEN BLICK

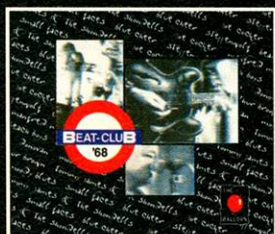
Ein Muß für Adventure Fans. Ein Muß auch für alle anderen PC-Besitzer. Mehr kannst Du für Dein Geld nicht erwarten.

PCPOWER
90%



Aktiv-CD statt
Matt-Scheibe

Rock Hysterie



Beat-Club '68

Kat.-Nr. 76896-40025-2

DM 79,95*

*unverbindl. Preisempf.

Das ganze Spektrum
der Jahre '68 und '69.
Mit Original-Einspielun-
gen aus den ersten
legendären Beat-Club-
Sendungen.



**The Rock 'n' Roll Years –
die 50er**

Kat.-Nr. 76896-40024-2

DM 79,95*

Das interaktive Rock 'n'
Roll-Lexikon. Mit Musik-
beispielen, Videoclips,
Superquiz und einer
gehörigen Portion Zeit-
gefühl.

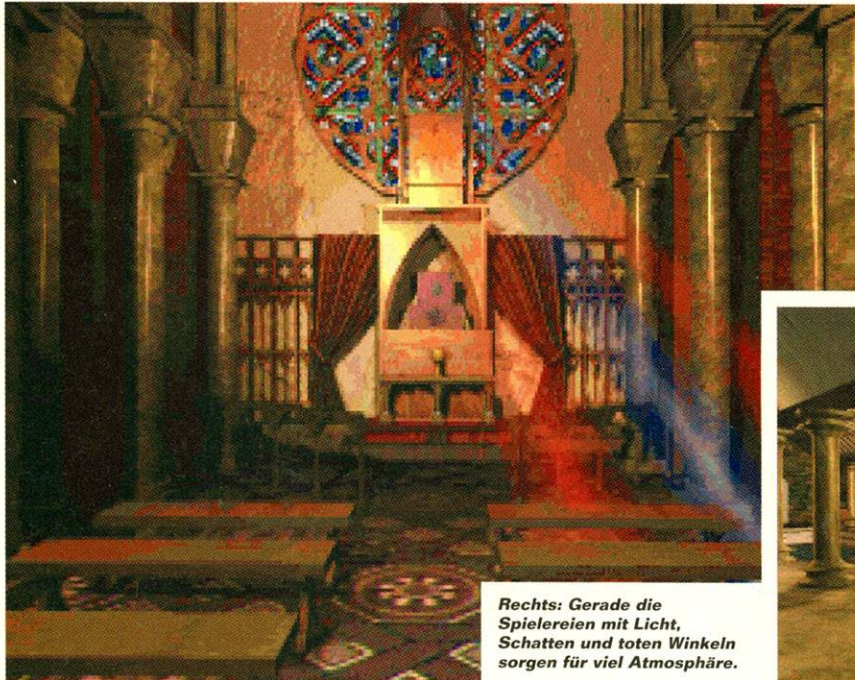


Wenn die Stars der
50er Jahre und die
alten '68er auf CD-
ROM losrocken, wird
Rock History zur
Rock Hysterie.
Diese Scheiben sind
Zeitgeist-Dokumenta-
tionen und musika-
lische Leckerbissen
in einem.

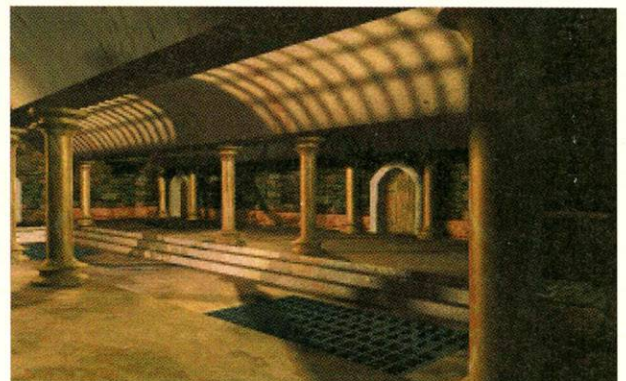
See you soon.

Im Vertrieb der
BMG
INTERACTIVE
Entertainment

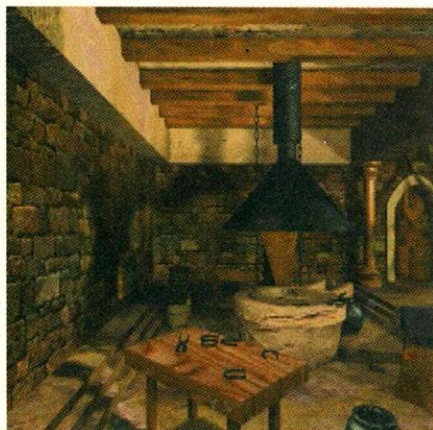
Dragon Lore



Rechts: Gerade die Spielereien mit Licht, Schatten und toten Winkeln sorgen für viel Atmosphäre.



Wer hätte das gedacht: Mindscaapes Dragon Lore ist der Knüller des Monats. Du tauchst ein in eine Welt der Sagen und Mythen und stellst die Weltordnung wieder her.



Eine bessere Einleitung als die von Dragon Lore habe ich bisher auf dem PC noch nicht gesehen. In beeindruckend schönen Bildern wird Dir die Geschichte der Ermordung Deines Vaters und Deiner Rettung vor finsternen Schergen erzählt.

Dein Vater hat böse Vorahnungen. Er läuft unruhig durch die Räume seines großen Schlosses. Um Dich, seinen gerade geborenen Sohn, nicht der Gefahr auszusetzen, beauftragt er seinen Diener, Dich in seine Obhut zu nehmen. Und er hat Grund, besorgt zu sein: In dieser Welt

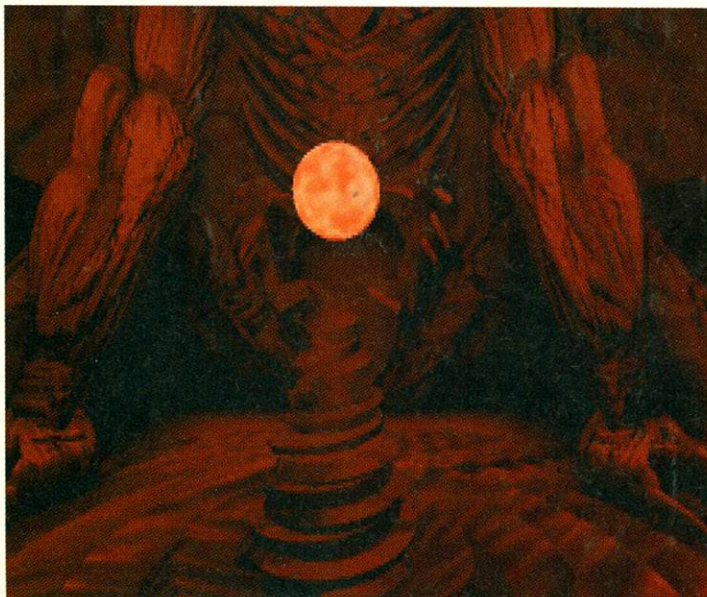
herrscht nämlich seit etlichen Jahren ein Kampf um die Macht. Zwölf Familien kämpfen um die Weltherrschaft und sind nicht zimperlich in der Wahl ihrer Mittel. An diesem Abend dringt der gefährlichste der finsternen Schergen, Hagen, in das Schloß ein und tötet Deinen Vater. Damit hat er zwar einen Konkurrenten ausgeschaltet - nicht jedoch dessen Nachfolger. Der

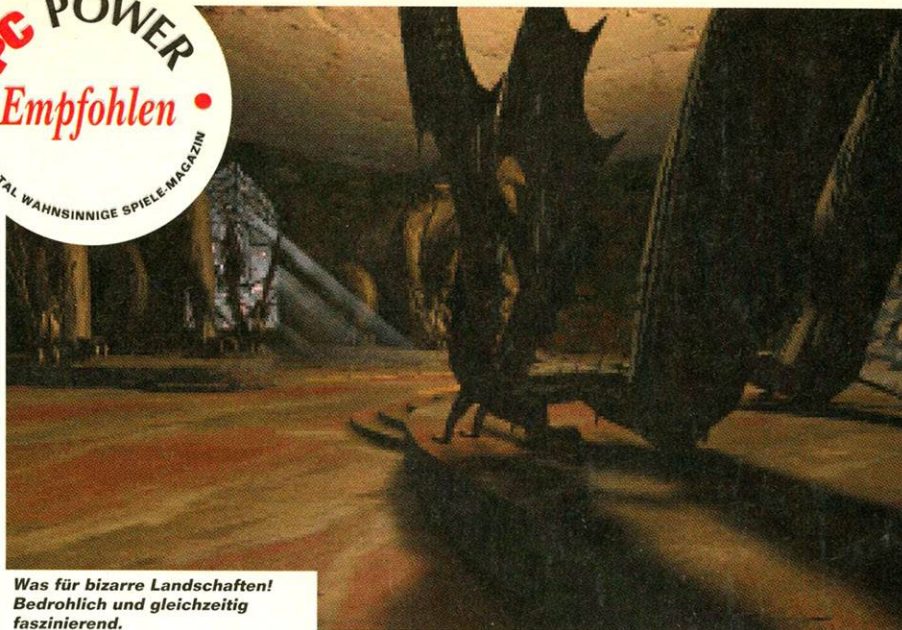
Diener konnte Dich nämlich gerade noch rechtzeitig aus dem Schloß bringen und so den letzten Wunsch Deines Vaters erfüllen.

Du wachst in einer einsamen Hütte auf und weißt zu Beginn nichts von den Geschehnissen und Deiner wirklichen Herkunft. Du weißt auch nicht, daß Du der Hoffnungsträger der Welt bist, die genug hat von dem Terror Hagens. Diese Geschichte ist die Geschichte Werner von Wallenrods, der sich auf die lange und beschwerliche Reise macht, den Tod seines Vaters, Axel von Wallenrod, zu rächen und die Welt von den bösen Mächten zu befreien.

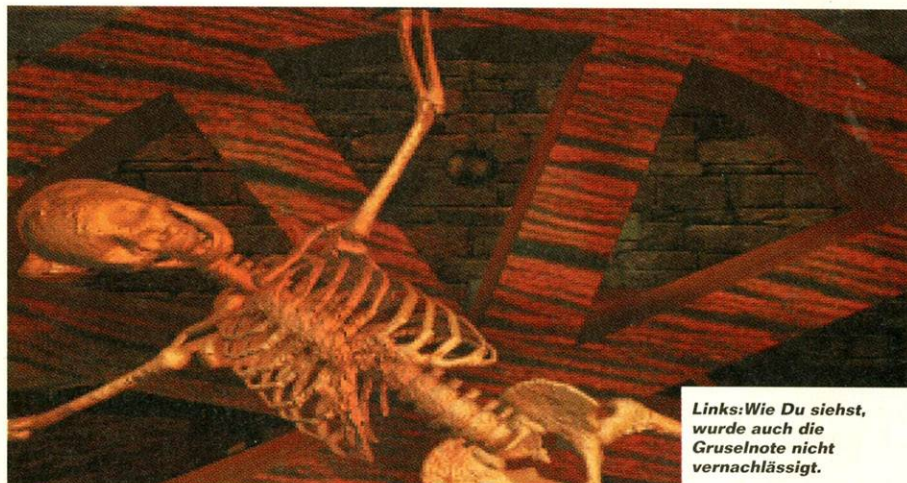
Diese Mixtur aus Vaternord und Weltherrschaft haben wir schon öfter gelesen, Dragon Lore bietet keine neue Geschichte. Neu und überraschend ist jedoch die Einleitung des Spiels: Fantastische Vollbild-3D-Grafiken, flüssige Animationen und eine Landschaft, die sowohl bedrohlich als auch anziehend wirkt. Wann gab es so etwas je zuvor? Gerade in bezug auf die Ausgangsgeschichte wurde uns in der Vergangenheit oft unglaublicher und lieblos zusammengeschusteter Unsinn vorgesetzt. Häufig war es den Produzenten einfach egal, daß das Spiel mit einer guten Geschichte steht und fällt. Wie soll sonst unser Interesse am Spiel geweckt werden?

Dragon Lore jedenfalls überzeugt mit einer großartigen Aufmachung, die nicht mit der Einleitung endet, sondern durch das gesamte Spiel fortgesetzt wird. Das Spiel selbst bietet leider kaum mehr als Standard. Ziel Deiner Reise durch das





Was für bizarre Landschaften!
 Bedrohlich und gleichzeitig
 faszinierend.



Links: Wie Du siehst,
 wurde auch die
 Gruselnote nicht
 vernachlässigt.

" Fantastische Vollbild-3D-Grafiken, flüssige Animationen und eine Landschaft, die sowohl bedrohlich als auch anziehend wirkt. Wann gab es so etwas je zuvor?"

geheimnisvolle Land ist es, den bösen Hagen zu finden, zu besiegen und aus dem Weg zu räumen. Dabei mußt Du durchsuchen, was Du findest, so lange und so oft wie möglich mit Personen sprechen, die Dir den Weg versperren oder einfach so im Spiel auftauchen und Informationen sammeln, die Dich weiterbringen.

Wie so oft in diesem Genre basiert vieles auf Zufall. Nicht alles ist zwingend logisch, doch von welchem Spiel dieser Art kann man das schon behaupten? Was Dragon Lore so herausragend macht, ist die Art und Weise der Präsentation, die kleine Unzulänglichkeiten sofort wieder vergessen macht. Hast Du ein Rätsel gelöst, bringen Dich kleine Zwischenanimationen an den nächsten Schauplatz. Die rasanten Wanderungen durch die Landschaft sind einfach atemberaubend. Auch die Schauplätze des Geschehens werden mit steigendem Spielfortschritt immer imposanter. Da hat Mindscape ganze Arbeit geleistet.

Du steuerst Werner von Wallenrod bequem mit der Maus. Dein Inventar ist

jederzeit verfügbar und Du handhabst spielend das Schwert oder das Zauberbuch. Bei Dragon Lore mußt Du die ganze Palette der Fähigkeiten drauf haben: kämpfen, zaubern, Gegenstände kombinieren - das alles ist für Dich überhaupt kein Problem. Während des Spiels begegnest Du skurrilen Figuren, denen Du je nach Bedarf gewalttätig, freundlich oder distanziert begegnen solltest. Und machst Du einen Fehler, hast Du zwar ein Leben verloren, bekommst aber wenigstens noch eine nette Animation zu sehen.

Das Spiel erscheint auf zwei CDs und kann komplett von der CD gespielt werden. Der ordentliche Sound und die gute (deutsche) Sprachausgabe runden das positive Gesamtbild ab.

Dragon Lore ist ein Freudenfest für das Auge. Liebhaber schöner Grafiken und flotter Animationen kommen voll auf ihre Kosten. Wer ein spannendes Grafikabenteuer sucht, kommt in diesem Winter an Dragon Lore nicht vorbei.

● STEPHAN WIRTH

MAXIMUM POWER

TITEL: Dragon Lore

VERLAG: Mindscape

KONTAKT: 02131-67544

ENTWICKLER: Cryo

PREIS: Ca. 129,- DM

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 486er 33Mhz

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: SVGA / VGA

SOUND: SoundBlaster und dazu kompatiblen Karten

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Rasante Kamerafahrten sorgen für ein schwindelerregendes Abenteuer.

▼ Fehlanzeige, es sei denn Du magst die weichen Herbsttöne nicht.

SOUND

▲ Ordentliche Soundunterstützung ohne Höhen und Tiefen.

▼ Fehlanzeige

SPIELBARKEIT

▲ Die intuitive Steuerung erleichtert Dir das Suchen nach Hinweisen.

▼ Verwöhnte Spielernaturen sind auf die vielen indirekten Hinweise nicht angewiesen.

AUF EINEN BLICK

Damit habe ich wirklich nicht gerechnet. Dragon Lore ist der absolute Hammer. Selten hat mich ein Abenteuerspiel so beeindruckt und durch seine perfekte Aufmachung an den PC gefesselt.

PCPOWER
89%

Dawn Patrol

Frank Ridders testete Rowans neuen Flugsimulator und hat herausgefunden, daß die Veteranen des 1. Weltkrieges auch ohne High-Tech packende Luftkämpfe ausfochten.



Im Jahre 1904 bauten die Brüder Wright das erste motorgetriebene Flugzeug in der Geschichte der Menschheit. Schon ein Jahrzehnt später begann der erste Weltkrieg mit der Verlegung von 1,5 Millionen Soldaten in die Gebiete, die später als West- bzw. Ostfront in die Geschichte eingehen sollten. In diesem Krieg kamen erstmals Flugzeuge zum Kampfeinsatz. Die Generäle der Kriegsgegner sahen im Flugzeug die entscheidende Waffe zum Sieg. Die Maschinen wurden hastig zusammengezimmert, mit primitiven Maschinengewehren bestückt und an die Front geschickt.

Zuerst montierte man die Waffen oberhalb des Propellers. Später entwickelten deutsche Ingenieure eine Synchronisations-Mechanik, die die Munitionssalven mit dem Propellertakt abglich - man konnte also durch den rotierenden Propeller schießen. Die Piloten der ersten Stunde waren schlecht ausgebildet. Oft erhielten sie nur eine mehrtägige Unterweisung, bevor sie an der Front Patrouille oder Luftangriffe flogen. Sie verstanden sich als Ehrenmänner, meisterten Unmögliches und respektierten ihren Feind. Am Boden waren sie gleichermaßen verhaßt und bewundert. Tausende Soldaten des Heeres bewarben sich zur Luftwaffe, um dem Grabenkrieg zu entgehen, doch nur wenige hatten das Glück, ausgewählt zu werden.

In diesem Spiel bist Du einer dieser Glücklichen und steigst mit Deinem

Flugzeug über Schlachtfeldern auf, um Dich in verschiedenen Einsätzen zu bewähren. Die durchschnittliche Überlebensfrist eines Piloten lag in dieser Zeit übrigens bei knapp drei Wochen. Laß Dich davon aber nicht einschüchtern! Dawn Patrol ist als interaktiv konzipiert. Als Bonus erhältst Du ein hervorragend gestaltetes Handbuch, das sich mit dem Leben des Baron Richthofen beschäftigt und Dich in die Epoche des 1. Weltkrieges einführt. Die ersten Einsätze machen Dich mit Deinem Flugzeug vertraut und bereiten keine großen Probleme. Vor jedem Einsatz erklärt Dir das Programm Deine Aufgabe, die Du aus englischer oder deutscher Sicht bestreiten kannst. Die Einsatzbesprechungen vor dem Flug präsentieren sich als Mischung aus Text, Standbildern und Flugszenen.

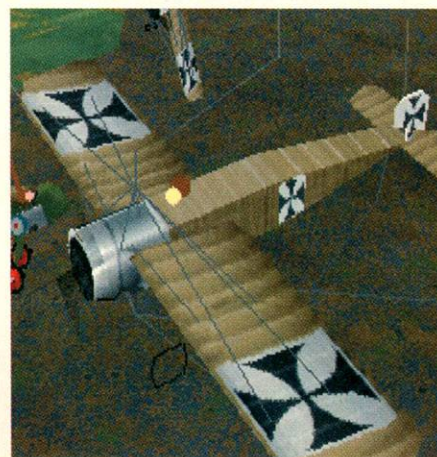
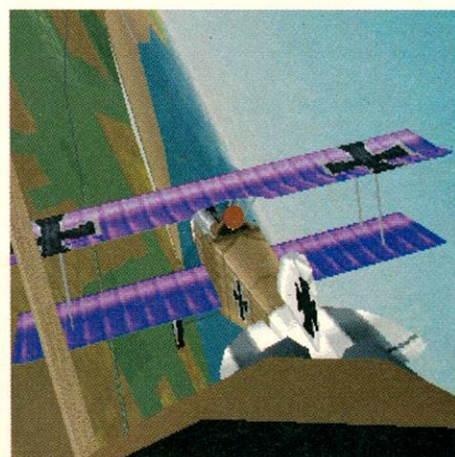
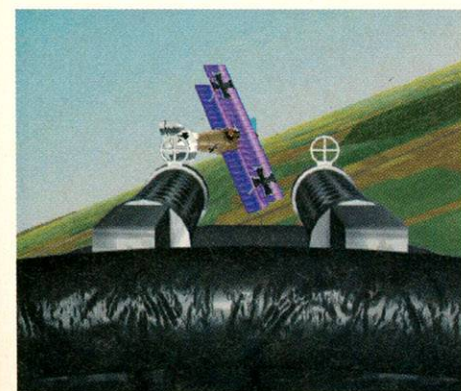
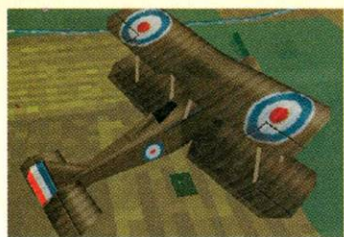
Besonders interessant ist das Nachspielen der Karriere eines Fliegerassess. Als Anfänger suchst Du Dir einen Piloten aus dem Handbuch aus und beginnst mit ihm Deine Laufbahn bei den Luftstreitkräften. Entscheide Dich für einen Kampf- oder Übungseinsatz und schon nach kurzer Ladezeit sitzt Du im Cockpit. Die Grafik von Dawn Patrol läuft wahlweise in VGA- oder Super-VGA-Auflösung. Schon die VGA-Grafik ist toll - sie bewegt sich fließend, ist detailreich und fein gezeichnet. Die Super-VGA-Auflösung hingegen eröffnet neue Grafikwelten. Selbst feinste Einzelheiten sind gestochen scharf, das Flugzeug sieht atemberaubend aus und das Cockpit wirkt dreidimensional - leider benötigst Du für diese Auflösung aber einen Pentium-PC.

Selbst auf einem schnellen 486DX2-66 PC legt die SVGA-Grafik den Kriechgang ein und das Programm wird fast unspielbar. Wenn Du keinen Pentium besitzt, bescheide Dich lieber mit der VGA-Grafik.

Dawn Patrol erlaubt Dir keine Starts mit Deinem Flugzeug, jeder Einsatz beginnt in der Luft. Deine einzige Bewaffnung ist ein Maschinengewehr; von der Erfindung der ersten Raketen bist Du noch etwa zehn Jahre entfernt. Gerade das macht aber den Reiz des Spiels aus: Anstatt dem Zielcomputer die Arbeit zu überlassen, mußt Du Dich in Luftkampfaktik üben. Minutenlange Verfolgungsjagden mit einem Gegner sind nicht ungewöhnlich. Kleine Fehler entscheiden dabei oft über Sieg oder Niederlage.

So etwa kann es vorkommen, daß während des Gefechts Dein Maschinengewehr klemmt - dann sind gute Nerven und viel Erfahrung gefragt. Du mußt zunächst Deinem Gegner entkommen, das Flugzeug ausbalancieren und anschließend die "u"-Taste auf Deiner PC-Tastatur schnell hintereinander betätigen, bis Deine Waffe nicht mehr klemmt. Da bereits wenige Treffer reichen, Dich abstürzen zu lassen, kannst Du Dir vorstellen, wieviel Freude ein verklemmter Lademechanismus im Kampf bereitet.

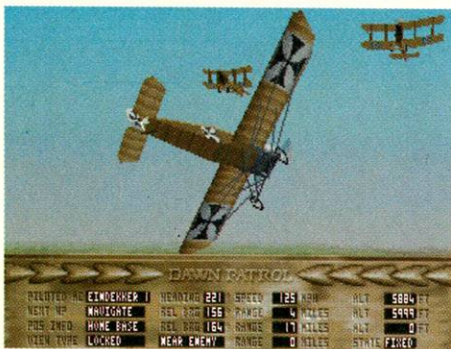
Das Programm bietet Dir zahlreiche verschiedene Blickwinkel, von denen die Zielansicht am praktischsten ist: Dein Flugzeug wird in einer relativen Position zum Gegner angezeigt, was das Zielen vereinfacht. Die aus anderen Flugsimulationen bekannten Boden- und



Der Unterschied zwischen VGA und SVGA-Bildern ist anhand dieser Abbildungen deutlich zu sehen.

„Deine einzige Bewaffnung ist ein Maschinengewehr; von der Erfindung der ersten Raketen bist Du noch etwa zehn Jahre entfernt. Gerade das macht aber den Reiz des Spiels aus“

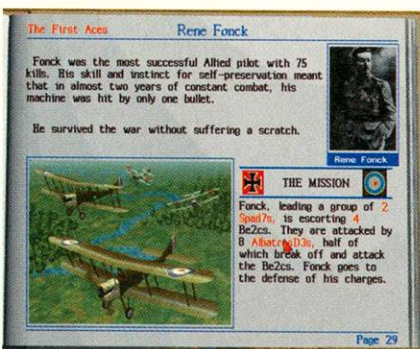
Es ist nicht empfehlenswert, in 3000 Meter Höhe ein anderes Kampfflugzeug zu rammen.



Wie hieß noch dieser unvergeßliche Film mit Gert Fröbe? „Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten“! Das Problem ist allerdings hier, daß Du sehr viel Zeit damit verbringst, mit Deinem flammenlodernden und qualmenden Flugzeug den Boden zu trudeln.

➤ Rückansichten fehlen ebenso wenig wie ein Flugrecorder, mit dem Du Gefechte aufzeichnen und später abspielen darfst.

Bisher bin ich nur auf die positiven Seiten von Dawn Patrol eingegangen. Einige schlechte möchte ich aber nicht verschweigen. Zunächst war der Luftkampf im 1. Weltkrieg eine sehr langweilige Angelegenheit, die Verfolgungs-jagden dauerten oft eine Stunde und länger. Die spärliche Bewaffnung läßt bereits ahnen, daß Du wenig mehr zu tun hast, als ein paar Feinde vom Himmel zu holen. Die gelegentlichen Angriffe auf Bodenziele können nicht darüber täuschen, daß sich alle Einsätze gleichen. Erstaunlicherweise sind alle Flugzeuge mit Autopilot ausgerüstet und ruinieren so mühelos die nostalgische Atmosphäre. Es wäre interessanter gewesen, eine Karte und ein Navigationsgitter in der Packung zu



finden, mit deren Hilfe Du selbst Deine Route planen müßtest. Sogar die Landung nimmt Dir der Autopilot auf Wunsch ab. Da das Landen die einzig wirkliche Herausforderung an Dawn Patrol ist, solltest Du es ruhig selbst versuchen. Hast Du einen Einsatz heil überstanden, kannst Du ihn der Biographie Deines Piloten hinzufügen. Nicht gerade eine großartige Belohnung für Deine Mühen.

Dawn Patrol ist ein ordentlicher Flugsimulator - doch der Mangel an Abwechslung bei den Einsätzen und der langsame SVGA-Modus schmälern seine Wertung. Magst Du historische Simulationen, dann wird Dich Dawn Patrol zufriedenstellen. Freunde schneller Luftkämpfe in schwer bewaffneten Jägern sollten sich nach anderen Produkten umsehen.

● FRANK RIDDERS



MAXIMUM POWER

TITEL: Dawn Patrol

VERLAG: Empire Int.

KONTAKT: 02131-6070

ENTWICKLER: Rowan

PREIS: Ca. DM 120,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386 DX-25

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: HD

GRAFIK: 256K VGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten sind möglich.

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ weiche VGA-Grafik mit vielen Details

▼ die SVGA-Grafik überfordert selbst die schnellsten 486er.

SOUND

▲ viele gute Musikstücke und Effekte.

▼ Die Musik braucht sehr viel Speicher, ebenso wie die Grafik.

SPIELBARKEIT

▲ interessant während der ersten paar Missionen ...

▼ Nach wenigen Einsätzen schon wird das Spiel langweilig - ein Jammer!

AUF EINEN BLICK

Ein befriedigender Flugsimulator für Nostalgiefreunde. High-Tech-Flieger werden Dawn Patrol kaum ausreichend finden.

PCPOWER
79%

MEGA

Zoom

Schafft die Kompatibilitätsprobleme aus dem PC

Hautnah...



PC PROPAD

Das digitale Pad für den PC. Holen Sie sich die Vorteile der Game-Konsolen an den Computer. unverbindliche Preisempfl. 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 Preisempfl. DM 79,95



Joyplus
by STD
PATH FINDER
Die wahlweise Microsoft- oder PC-Maus ist für IBM PC, PS/1, PS/2 und Kompatibel. incl. Treiberdisk 3,5"-Disk. unverbindliche Preisempfl. DM 39,95



PC COMMANDER
Der Analog-Joystick mit dem MEGA-ZOOM (3,5"-Disk). Mit der Dauerfeuer-Unterstützung fangen Sie jeden Gegner ab. unverbindliche Preisempfl. DM 49,95



Jöllenbeck
QUALITY JOYSTICK
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
Across the Rhine	DV	89,00
Aladdin	DA	59,00
Alone in the Dark 2	DV	85,00
Armored Fist	DV	89,00
Armour Gaddan	DA	89,00
Aufschwung Ost	DV	67,00
Bandits	DA	45,00
Battle Bugs	DV	69,00
Battle Isle 2	DV	79,00
Battlewre	DV	79,00
Bloodnet	DA	85,00
Body Count	DA	59,00
Break Thru	DA	49,00
BM 3/Hattrick	DV	79,00
Burning Steel 2	DV	95,00
Cerberus Disaster	DV	79,00
Civilization (win)	EV	89,00

Ishar 3	DA	69,00
Jungle Strike EV	DV	79,00
Kingmaker	DV	65,00
Lollypop	DV	79,00
Lords of Midnight	DV	79,00
Mad News	DV	79,00
Master of Endoria	DV	85,00
Master of Magic	DV	89,00
Micro Machines	DA	59,00
Monkey Island 2	DV	49,00
NFL 95 (win)	DA	59,00
Nascar Racing	DA	75,00
Outpost	DV	67,00
Pinball Fantasies	DA	59,00
Pirates Gold	DV	39,00
Pizza Connection	DV	79,00
Planer	DV	79,00
Police Quest 4	DV	66,00
Powerslide	DV	85,00
Prince of Persia 1	DV	35,00
Quarantine	DA	79,00
Quarter Pole	DV	69,00
Quest for Glory 4	DV	66,00
Railroad Tycoon Deluxe	DA	79,00
Railway Challenge	DV	65,00
SSN-21 Seawolf	DV	75,00
Sam & Max	DV	89,00
Siedler	DV	79,00
Sim City 2000 Data	DV	39,00
Sim City 2000	DV	85,00
Sim Life	EV	39,00
Simon the Sorcerer	DV	89,00
Space Invader	DV	25,00
Space Simulator 1.0	EV	89,00
Star Crusader & Data	DV	45,00

Star Crusader incl		
Speech&Data	DV	109,00
Star Crusader	DV	79,00
Starland	DA	89,00
Strike Commander	DA	89,00
Subwar 2050	DA	88,00
Subwar 2050 Mission Disk	DV	49,00
System Shock	DV	79,00
T.F.X.	DA	79,00
Tacops (win)	DA	79,00
Pinball (Win)	DV	62,00
Theme Park	DV	74,00

Tie Fighter	DV	89,00
Transport Tycoon	DV	88,00
Unnatural Selection	DV	69,00
WWF 1 Wrestling	DA	25,00
WWF 2 European Rampage	DV	25,00
Wing Commander Armada	DA	69,00
Yserbius	EV	66,00
Zepplin-Gigant a.t. Sky	DV	79,00
Zorro	DA	59,00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro 2 PC	dt	149,00
Gravis Analog Pro	DV	89,00
Gravis Gamepad	DV	49,00
Gravis Joystick schwarz	DV	69,00
Thrustmaster Flight	DV	159,00

IBM CD-ROM

11th Hour		
DA	DV	109,00
Armored Fist	DV	89,00
Armored Assassin	DA	89,00
Battle Isle 2 & Data 1	DV	119,00
Battle Isle 2 Data 1	DV	49,00
Battle Isle 2	DV	79,00
Beneath Steel Sky	DA	79,00
Bioforce	DV	89,00
Bloodnet	DA	85,00
Body Count	DA	79,00
Burning Steel 2	DV	85,00
Caribbean Disaster	DV	89,00

Colonization	DV	89,00
Colonization & Civilization	DV	109,00
Comanche & Mission 1+2	DA	99,00
Corridor 7	DA	39,00

Creature Shock	DV	89,00
Das Schwarze Auge 2	DV	79,00
Desert Strike	EV	69,00
Doom 1 Utilities	EV	39,00
Doom 2	DV	89,00
Dragon's Lair 1	DV	79,00
Dragon's Lair 2	DV	85,00
Dream Web	DV	79,00
Empire Deluxe	DV	69,00
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89,00
F-15 Strikeland Eagle 3	DA	39,00
FST D Lux	DA	85,00
Fifa Soccer	DV	79,00
Hand of Fate-Kyandia 2	DV	99,00
Hattrick!	DV	89,00
Hell	DV	99,00
Hidden Below	DA	69,00
Inca 2	DV	109,00
Inferno	DV	109,00
Internat. Tennis Open	DA	89,00
Journeyman Project	DV	39,00
Jungle Strike	EV	79,00
Kyandia 3	DV	99,00
Larry Collection (1-5)	DV	85,00
Little Big Adventure	DV	89,00
Lords of Midnight	DV	79,00
Lost Eden	DV	89,00
Mad News	DV	89,00

Magic Carpet

Myst	DA	89,00
NHL Hockey 95	DA	79,00
Nascar Racing	DA	79,00
Noctropolis	DV	89,00
Outpost	DA	79,00
Outpost	DA	79,00
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	89,00
Patriot	DV	45,00
Pirates Gold	DV	39,00
Planner incl. Datadisk	DV	79,00
Powerslide	DA	85,00
Privatier & Strike Com.	DA	85,00
Quarantine	DA	79,00
Quest for Glory 4	DV	79,00
Rabel Assault	DV	88,00
SSN-21 Seawolf	DV	79,00
Sam & Max	DV	89,00
Simon the Sorcerer	DV	85,00
Space Ace	DV	85,00
Spaceship Warlock	EV	79,00

Star Crusader	DV	85,00
Star Crusader incl. Data	DV	109,00
Star Crusader Data Disk	DV	35,00
Star Trek: Next Generat.	DV	89,00
Subwar 2050 & Mis. Disk	DV	89,00
System Shock Enh.	DV	85,00
T.F.X.	DA	89,00
Tacops (win)	DA	79,00
Theme Park	DA	89,00
US Navy Fighters	DV	99,00
Ultimate 8 & Speech Pack	DV	99,00
Ultimate Football	EV	89,00

Under a Killing Moon

Virtuoso	DV	85,00
Who Shot Johnny Rock ?	EV	88,00
Wild Blue Yonder	DA	69,00
Wing Commander Armada	DA	79,00

Wing Commander 3

Wing Commander 3	DA	99,00
Wing Commander 3 Sp.Ed.	EV	139,00

Wings of Glory Enh.

Zepplin ext. Version	DV	87,00
Zorro	DA	79,00

Panasonic 3DO

Alone in the Dark	us	99,00
Dragon's Lair	dt	89,00
Driving Need for Speed	dt	89,00
Checkedered Flag	us	109,00
ESPN Tennis	us	89,00
ESPN Volleyball	us	89,00
Fifa Soccer	dt	89,00
Guardian War	us	119,00
Jammit - Streetball	us	119,00
Magic Carpet	us	89,00
Magic Carpet	us	89,00
Models Go Wild	us	65,00
Monster Manor	dt	99,00
Night Trap	us	109,00
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	us	79,00
Shock Wave Op. Jumpgate	uk	79,00
Space Ace	dt	89,00
Space Hulk	us	89,00
Striker	us	109,00
Syndicate-komp. dt	dt	99,00
Theme Park	dt	109,00
Twisted Gameshow	dt	89,00
Wing Commander	dt	89,00

3-DO-Zubehör

Joypad 3-Do	us	89,00
Panasonic 3-Do Pal	uk	999,00



Alien vs. Predator	dt	149,00
Brutal Sports Football	uk	159,00
Checkedered Flag	us	129,00
Club Drive	us	109,00
Crescent Galaxy	us	109,00
Dino Duels	uk	109,00
Hardball 3	us	109,00
Raiden	uk	109,00
Tempest 2000	dt	119,00
Tiny Toon	us	109,00

Jaguar-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. 0662/84 84 11
Versand für Deutschland, Fa. Playcom, Lebnitzstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Kostenloser Gesamtpreisliste.
• Wir verkaufen auch: Amiga, S.NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar 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.

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

Ecstatica

"Ecstatica" ist eine Mischung aus Märchen, Magie und Mythos, kombiniert zu einem farbenprächtigen und extravaganten Abenteuer der Spitzenklasse. Das hört sich übertrieben an? Na ja, vielleicht hast Du recht ...

Die Handlung spielt im Mittelalter. Du bist ein armer, einsamer Reiter und geräst auf der Suche nach Wasser in einen geheimnisvollen Ort. Hättest Du gewußt, welches Grauen Dich hier erwartet, Du hättest einen großen Bogen um dieses verhexte Stück Land gemacht. Eine geheimnisvolle Geisterstadt ist es, in deren Straßen das Chaos herrscht. Überall liegen Leichenteile herum. Böse Dämonen, durch die Unachtsamkeit des Dienstmädchens eines Alchemisten entfesselt, haben die Herrschaft an sich gerissen.

Du hast die unerfreuliche Aufgabe, gegen die Dämonen zu kämpfen und das arme Dienstmädchen zu finden, das von den Monstern in einem Verlies gefangen ist. All das erfährst Du zu Beginn des Spiels von den wenigen Überlebenden der Katastrophe sowie aus dem Tagebuch des Mädchens. Die Aufgabe, die Dich erwartet, ist beileibe kein Pappenstiel. Ständig spürst Du den kalten Hauch des Todes im Nacken. Die Monster verfolgen Dich und Du mußt höllisch aufpassen, daß es Dir nicht wie den anderen an den Kragen geht. Hinter jeder Ecke könnte eine neue Gefahr lauern. Die meiste Zeit verbringst Du damit, Dich vor den Monsterhorden in Sicherheit zu bringen. Also alles andere als ein Sonntags-spaziergang!

"Ecstatica" ist eines der ganz wenigen Horrorabenteuer auf dem PC, das hält, was es verspricht. Wenn Dich die Monster in Ihre Klauen bekommen, siehst Du innerhalb kürzester Zeit wie eine frisch geschälte Tomate aus. Und dabei haben sie gerade erst mit Dir angefangen. Wem Stephen Kings "Cujo" schon wie ein Höllenhund vorkam, dem sei gesagt, daß die Bestien aus "Ecstatica" dagegen wie Pitbull-Terrier unter Strom wirken.

Dein erster Eindruck ist, daß die niedlichen Viecher ein wenig wie Werwölfe aussehen und Dir kaum gefährlich werden können. Doch dann kommen die Wildschweine, wahre Killermaschinen, die Dich in Ihr Loch zerren und dort kräftig mit Dir Schlitten fahren. "Ecstatica" ist der Traum jedes Masochisten, der in punkto Grausamkeiten keinen noch so ausgefallenen Wunsch offen läßt. Zartere Gemüter sollten daher einen großen Bogen um diese Gewaltorgie machen.

Die permanent drohende Gefahr, Dein Leben lassen zu müssen, lädt dazu ein,

das Spiel immer wieder abzuspeichern. "Ecstatica" wirkt durch die dauernde Bedrohung echt und realistisch. Mein Glückwunsch an Psygnosis!

Um so erfreulicher ist es, daß "Ecstatica" nicht nur die Muskeln auf eine harte Bewährungsprobe stellt. Auch der Geist wird gefordert. Der Schlüssel zum Erfolg ist die verschrobene Welt der Magie und Mystik. Jedes Rätsel und jede neuerliche Aufgabe ist mit etwas Nachdenken schnell und logisch zu lösen. Der Spielverlauf ist dabei linear. Die größte Schwierigkeit besteht darin, die angreifenden Monster abzuwehren, während Du Rätsel löst. Nebenbei macht es riesigen Spaß, die Landschaft von "Ecstatica" zu durchforsten und ständig Überraschungen auf sich zukommen zu lassen.

Sauberer Bildschirm

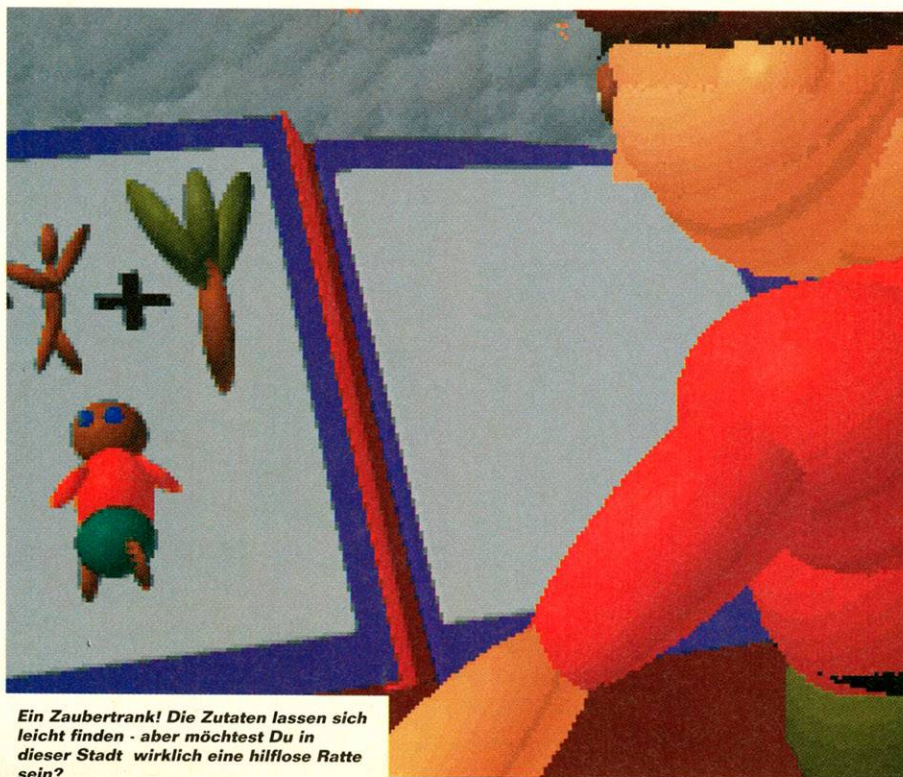
"Ecstatica" geht neue Wege. Es gibt nur einen Bildschirm - den, auf dem die Handlung abläuft. Kein Inventar, keine Handlungssymbole, nicht einmal ein Cursor ist zu sehen. Das Entwicklerteam um Andrew Spencer und Alain Mendron wollte, daß der Spieler voll in die Handlung eintaucht und durch nichts abgelenkt wird. Obwohl ich wohl selten ein Spiel so konzentriert verfolgt habe wie

"Ecstatica", ist dieses Argument meiner Meinung nach Unsinn. Wenn die Steuerung lediglich über die Tastatur abläuft (zum Beispiel "3" für "Aufheben" oder "8" für "Rechts

gehen"), wird die Konzentration stärker beeinträchtigt als bei zwei oder drei Symbolen auf dem Bildschirm. Außerdem kannst Du durch das fehlende Inventar maximal zwei Gegenstände gleichzeitig mitnehmen. Dadurch bist Du in Deinen Möglichkeiten stark beschränkt.

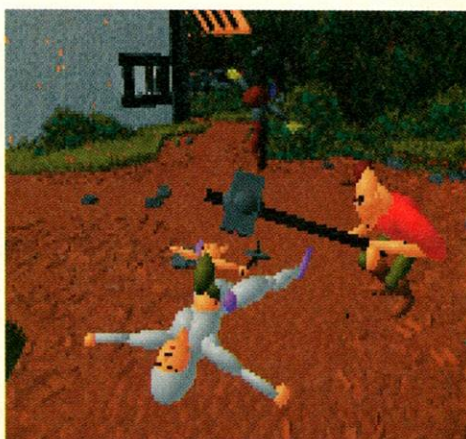
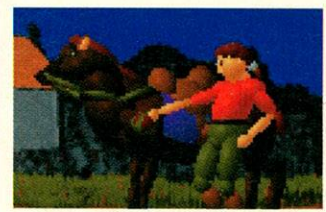
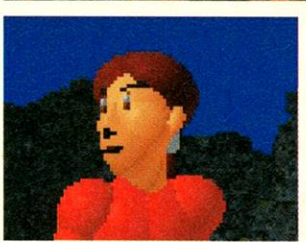
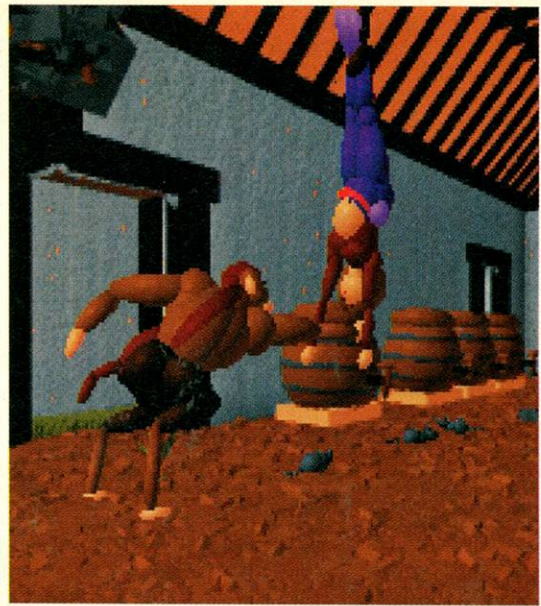
Gerade oder schnörkellos durch die Landschaft zu spazieren, ist bei "Ecstatica" so gut wie unmöglich. Stattdessen bewegst Du dich wie ein Betrunkener in einer Art Zick-Zack-Kurs über den Bildschirm. Wie bei "Alone in the Dark" kann es zu Irritationen kommen, wenn Du den Blickwinkel wechselst. Außerdem braucht das Spiel viel zu lange, um den Wechsel zu vollziehen. Dadurch wirst Du anfänglich noch mehr verunsichert.

Dennoch gehört "Ecstatica" zu den wenigen Spielen, die den Spieler tatsächlich ins Spielgeschehen einbeziehen. Vielleicht liegt das an der



Ein Zaubertrank! Die Zutaten lassen sich leicht finden - aber möchtest Du in dieser Stadt wirklich eine hilflose Ratte sein?

"Diese Bilder zeigen Dir verschiedene Orte, die Du in "Ecstatica" erforschen mußt und einige Monster, denen Du dort begegnest. Außerdem siehst Du hier verschiedene Kamerablickwinkel und bekommst einen Eindruck davon, wie sehr das Spiel einem Kinofilm ähnelt."



Bei Deinen Nachforschungen wirst Du oft behindert. Monster kommen aus Löchern, hinter Ecken hervor, von Dächern und schwingen sich wie Tarzan zum Angriff auf Dich zu. Aber keine Angst: Du bist ein guter Kämpfer.

Eine kleine Horrorshow- Die Monster



Werwolf
Der Werwolf springt Dich an und bringt Dir furchtbare Wunden bei. Er ist schwer zu besiegen. Du läufst am besten weg und versteckst Dich an einem sicheren Ort.



Drachen
Keine große Herausforderung. Sie sind schnell, aber auch schnell eingeschüchtert. Obwohl Sie Dich mit Feuer eindecken,



Schweinchen
Alleine sind sie schwach. Doch wenn sie in Scharen und überraschend auftreten, dann sieht es schlecht für Dich aus.



Spinnen
Ein Freudenfest für jeden Spinnenhasser. Spinnen sind die leichtesten Opfer. Und hast Du keine Lust zu kämpfen, rennst Du eben weg. Sie sind sehr langsam.



Tische
Was für eine verrückte Stadt. Möbelstücke haben ein Eigenleben und sind sehr gefährlich. Wirf sie einfach um, dann sind sie machtlos.



Skelette
Irgendwie hat doch jeder Angst vor diesen klapprigen, unberechenbaren Gestalten. In "Ecstatica" ist das jedoch nicht angebracht. Ein Schlag und die Skelette liegen Dir in Einzelteilen zu Füßen.



Fette Schweine
Von diesen unangenehmen Zeitgenossen solltest Du Dich fern halten. Das fette Schwein ist der Mike Tyson dieses Spiels. Ein Schlag und Du gehst zu Boden. Zwölf Runden schaffst Du nie.



Minotaurus
Haunts the gardens around the castle. Almost as lethal Sie bewachen den Garten der Burg. Zum Glück sind sie nicht so schnell wie die Werwölfe. Die beste Taktik ist, sie mürbe zu machen.

► Dauer-Action. Im Spiel gibt es keine Zeit zum Lüftholen. Wenn der Gegner besiegt oder das Rätsel gelöst ist, geht es ohne Unterbrechung weiter. Auch nach dem härtesten Kampf gibt es keine Verschnaufpause. Eine Unterbrechung des Spiels bringt lediglich der Verlust eines Lebens mit sich. Doch das kann ja nicht Dein Ziel sein.

"Ecstatica" gehört zu den wenigen Spielen, die zumindest im Actionteil nicht berechenbar sind. Hinter jeder Ecke lauert die Gefahr. Du kannst nie sicher sein, was sich hinter der nächsten Tür befindet. Selbst schönsten Möbelstücken kannst Du nicht trauen. Dein Feind wechselt seine Taktik im Sekundentakt, Dir bleibt nichts anderes übrig, als Dich darauf einzustellen. Die Aufgabe hört sich unlösbar an? Keineswegs, es ist zu schaffen. Was bei "Ecstatica" ausgeschaltet wurde, sind lediglich lästige Faktoren wie Routine oder Gewohnheit.

Auch grafisch macht das Spiel etwas her. Jede Szene ist gespickt mit Farben und einem unglaublichen Detailreichtum. Die 3D-Landschaft ist ein Feuerwerk an Effekten. Der Hauptdarsteller klettert, wird

in Erdlöcher geschmissen und robbt über gefährliche Klippen. Die Gebäude sind verschachtelt und voller Gefahren. Eine Entdeckungsreise der Sonderklasse!

Kritiker werden bemängeln, daß die Grafiken gelegentlich klobig und die Bewegungen etwas kantig wirken. Falsch: die Grafiken sind so einzigartig, daß der Horror unter die Haut geht. Die Monster reagieren auch aufeinander, kämpfen gegeneinander und wenn Du viel Pech hast, kämpfen Sie sogar um Dich als Beute. Meistens hängen sie jedoch zusammen in der Bar herum. Jedes Monster hat einen anderen Charakter und wenn es in die Kamera blickt, läßt das Dein Blut gefrieren.

Es fällt auf, daß der Spieler permanent ins Spiel einbezogen wird. Das ist in erster Linie ein Verdienst der Kameraführung, die präzise die Funktion der Augen des Spielers übernimmt. Das Spiel präsentiert sich jederzeit wie ein Film.

Spiel oder Film

"Ecstatica" wirbt damit, daß es "unterhält, ohne riesige Anstrengungen vom Spieler

Die Mönche haben etwas, was Du brauchst. Willst Du sie deswegen töten und den Fluch der Dämonen riskieren?



Links: Vorsicht! Hinter Dir! Nun scheint alles zu spät zu sein.



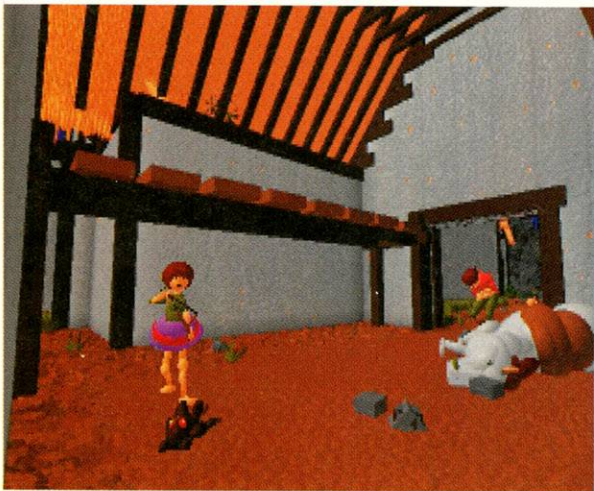
die lineare Erzählweise sorgt zu oft für zu wenig Überraschungen. Gelegentlich kommt sich der Spieler regelrecht überflüssig vor, wenn wieder mal ein Filmchen abläuft oder der Weg vorgezeichnet ist.

Mir scheint, als hätten die Entwickler die Rätsel eher als unnötigen Schnickschnack abgetan, der zugunsten der Kampfsequenzen gekippt wurde. Tüftelfreunde seien also gewarnt. Wären nicht die anderen Spielteile so stark, könnte "Ecstatica" gar ins untere Mittelmaß abrutschen. Doch da ein Spiel als Gesamtwerk bewertet werden muß, schneidet es immer noch gut ab. Gerade für Fans von Horrorabenteuern ist "Ecstatica" ein Muß, das man ruhig in einem Atemzug mit Klassikern wie "Shadow of the Comet" oder "Alone in the Dark" nennen kann. Doch im Gegensatz zu diesen beiden, macht es hier mehr Spaß, zuzusehen, als selbst zu spielen. Schade drum.

● STEFAN WIRTH

zu erwarten" und daß "ohne Verzweigungen eine lineare Handlung abläuft, damit der Spieler sich mehr auf das äußere Erscheinungsbild, als auf knifflige Rätsel konzentriert". Und das ist genau der Grund, warum "Ecstatica" eben nicht in die "Hall of Fame" der besten Computerspiele einziehen wird. Gerade

“ Wenn Dich die Monster in Ihre Klauen bekommen, siehst Du innerhalb kürzester Zeit wie eine frisch geschälte Tomate aus. Und dabei haben sie gerade erst mit Dir angefangen.”



Rechts: Wenn Du die Dämonen nicht besiegst, gehst Du schweren Zeiten entgegen. Aber noch hast Du ja alle Chancen. Solltest Du jedoch den weiblichen Part übernehmen, wird die Sache noch einmal knifflig.

MAXIMUM POWER

TITEL: Ecstatica

VERLAG: Psygnosis

KONTAKT: 069-6665004

ENTWICKLER: A. Spencer

PREIS: Ca. 120,- DM

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 486 25 Mhz

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: 10 MB HD

GRAFIK: SVGA / VGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten.

CONTROL: Maus

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Fantastische Animationen, schillernde Farben und abwechslungsreiche Charaktere.
▼ Auf langsamen Rechnern leider etwas holprig.

SOUND

▲ Großartige, einfallsreiche Sprachausgabe.
▼ Spärliche Musiksprengel mit oft unerklärlichen Aussetzern.

SPIELBARKEIT

▲ Eine wahnsinnige, rasante Geisterbahnfahrt.
▼ Diffuse Kameraführung bei Änderung des Blickwinkels.

AUF EINEN BLICK

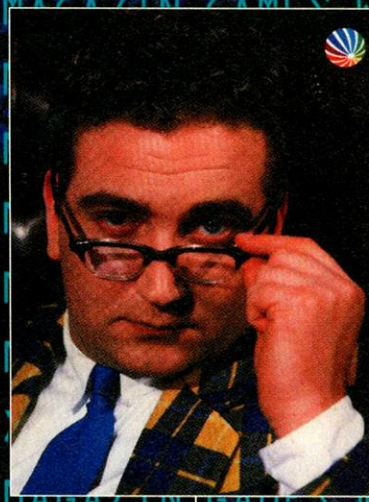
Es ist jammerschade. "Ecstatica" ist ein visuelles Freudenfest. Jeder Horrorfan wird begeistert sein. Leider kommt der Liebhaber kniffliger Rätsel überhaupt nicht auf seine Kosten. Und das ist ein ganz entscheidendes Manko. So ist "Ecstatica" zwar gelungen, aber nicht herausragend.

PCPOWER
83%

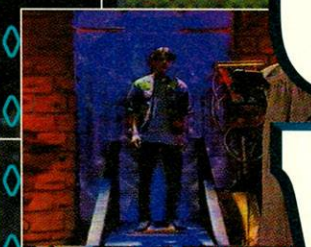
DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.
DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.
DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.

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

REWEAVE



Games World verpaßt
keine 100%
Überdosis an
Adrenalin.



Games World- das
Bindeglied zur
gleichnamigen
Fernsehsendung!



GAMES WORLD

M A G

DAS NEUE SPIELE-MAGAZIN GAMES WORLD KOMMT JETZT AUF DEN MARKT.

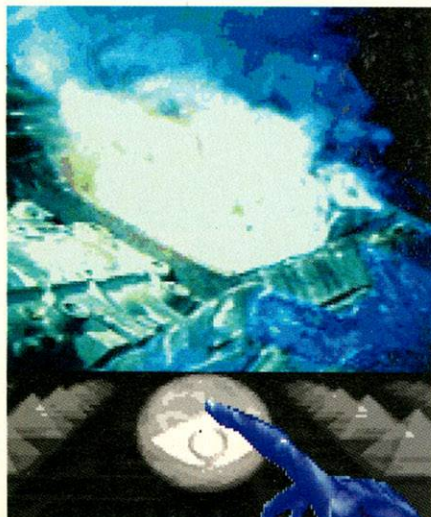
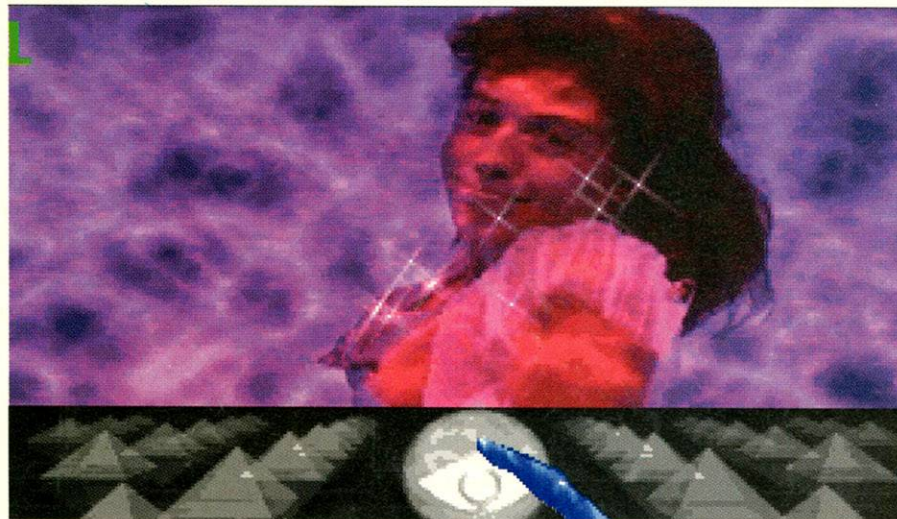
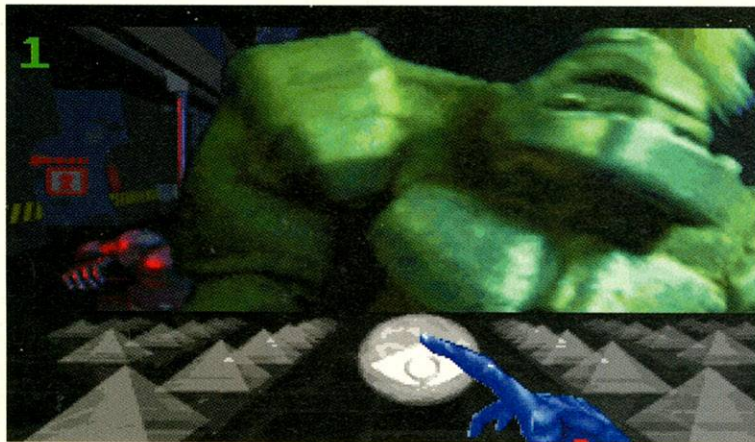


... das
einzigste
Fernseh-
Spielemagazi-
n, das sich
zu lesen
lohnt!...

Nummer 1 list
im Anmarsch!

Commander Blood

Der stinkreiche Geschäftsmann Bob Morlock hat nur noch einen Wunsch: Er möchte das Geheimnis des Lebens ergründen. Du bist Commander Blood und sollst ihm diesen Wunsch erfüllen.



Wer möchte nicht wissen, welchen Sinn das Leben hat? Leider wird uns heutzutage wohl niemand die Antwort geben ...

Wenn man aber im Jahre 4.325.543 lebt, Bob Morlock heißt und einer der erfolgreichsten Geschäftsleute des Universums ist, hat man durchaus die Chance, auf diese Frage eine Antwort zu bekommen.

Bob Morlock ist ein Glückspilz. Schon seit dreihundert Jahren führt er sein gigantisches Unternehmen Kanary, das viele Millionen Menschen beschäftigt. Da jedoch auch an dem guten Bob der Zahn der Zeit nagt, wird er von den Wissenschaftlern seines Unternehmens Jahr für Jahr in Tiefschlaf versetzt, der es ihm ermöglicht, weiter zu leben. Nur einmal im Geschäftsjahr wird er geweckt und über die Erfolge seines Unternehmens aufgeklärt. Danach darf er noch die paar hundert Geburtstagskerzen auf seiner Torte ausblasen und schon schläft er weiter.

Doch der Erfolg und sein gesunder Lebenswandel sind Bob nicht genug. Er möchte mehr wissen über das Leben und die Entstehung des Sonnensystems. Er weiß auch, wie er das anstellen muß, doch leider ist er zu alt, um sich auf die gefährliche Reise zu begeben. Bob Morlock hat die Wissenschaftler seiner Firma beauftragt, eine Lösung zu finden. Oddland heißt das Zauberwort und ist ein schwarzes Loch, das eine Reise zum Beginn der Zeit ermöglichen soll.

Commander Blood, ein extra für diesen Auftrag erfundenes Kunstprodukt, soll sich

“Die Dialogszenen mit den Aliens wurden zum größten Teil mit Original-Puppen gedreht. Dadurch wirken die Bewegungen sehr echt. Außerdem sind dabei einige recht merkwürdige Gestalten zustande gekommen.”



auf die Reise dorthin machen. Du spielst Commander Blood und hast die ehrenvolle Aufgabe, für Deinen leicht überkandidelten Auftraggeber Oddland zu finden. Natürlich ist die Reise nicht ungefährlich und Du mußt mit verschiedenen Planeten und ihren Bewohnern in Kontakt treten. Damit Du Dich überhaupt verständigen kannst, steht Dir Honk, ein hilfsbereiter Bordcomputer, zur Verfügung. Er hilft Dir sprachlich ein wenig auf die Sprünge, damit Du mit den merkwürdigen Figuren auf den Planeten reden kannst.

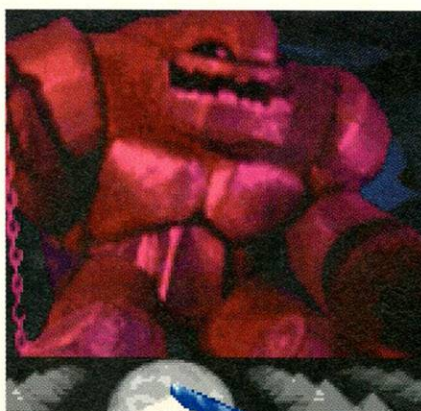
Commander Blood ist ein mittelmäßiges Abenteuerspiel, das Liebhabern des Genres jedoch großes Vergnügen bereiten dürfte. Es ist grafisch vielseitig und ansprechend geraten. Du steuerst in fünf Sonnensystemen alle möglichen Planeten

an, diskutierst mit den Bewohnern, erfüllst ihnen Wünsche, kommst so an weitere Informationen und darfst im Spiel weiterrücken. Also: Alles wie gehabt.

Die Dialogszenen mit den Aliens wurden zum größten Teil mit Original-Puppen gedreht. Dadurch wirken die Bewegungen sehr echt. Außerdem sind dabei einige recht merkwürdige Gestalten zustande gekommen.

Commander Blood ist nur beinhalten Abenteuerfreunden zu empfehlen, die die Nerven haben, sich stundenlang durch endlose Dialoge hindurchzuquälen. Der Normalspieler kann hier sehr schnell die Lust verlieren. Dennoch: Für Fans durchaus geeignet.

● STEFAN WIRTH



MAXIMUM POWER

TITEL: Commander Blood

VERLAG: Mindscape

KONTAKT: 02131-67544

ENTWICKLER: Cryo

PREIS: Ca. DM 129,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 486er 33Mhz

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: VGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten sind möglich

CONTROL: Maus.

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Es geht nichts über eine ansprechende grafische Aufbereitung.

▼ Auch wenn sie auf Dauer so wenig Abwechslung bietet wie bei Commander Blood.

SOUND

▲ Insgesamt macht der Sound einen guten Eindruck.

▼ Die verzerrte Sprache der Außerirdischen wirkt gelegentlich etwas überdreht.

SPIELBARKEIT

▲ Die Bedienung ist eindeutig und das Spielprinzip leicht verständlich.

AUF EINEN BLICK

Commander Blood erinnert ein wenig an Stanley Kubricks 2001 - Odyssee im Weltraum. Man braucht sehr viel Geduld, um sich darauf einzulassen. Wer jedoch genug Ausdauer hat, bekommt ein ansprechendes Abenteuerspiel geboten. Aber wer sollte sich ernsthaft die Mühe machen? Daher: Nur für Fans.

PCPOWER
72%

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge



Im dritten Teil dieses fantastischen Spektakels wird die atemberaubend schöne Geschichte um Sagen und Mythen weitergesponnen. Kyrandia 3 ist "die" Herausforderung für Liebhaber erstklassiger Grafik.

Mal ehrlich: Gab es jemals ein schöneres Grafikabenteuer als Kyrandia I? Ich zumindest kenne keines. Im Frühjahr gab es eine Fortsetzung und jetzt kommt Kyrandia 3. Die Geschichte beginnt dort, wo der zweite Teil endet: Der böse Malcolm ist zurück und will sich an denen rächen, die ihm übel mitgespielt haben.

Zu Beginn werden wir farbenprächtig daran erinnert, wie Malcolm überhaupt zum Bösewicht werden konnte. Die finsternen Mächte hatten früh ein Auge auf ihn geworfen, da er von Jugend an auf dem schmalen Grad zwischen Gut und Böse balancierte. Seine Karriere startete er als Narr am Hofe des Königs von Kyrandia. Doch als das Königspaar ermordet wurde, fällt der Verdacht sofort auf ihn. Malcolm wird des Mordes angeklagt, verurteilt und eingesperrt. Aber die finsternen Mächte brauchen ihren Schergen noch...

Wie bei allen bisherigen Kyrandia-

Abenteuern präsentiert sich die Einleitung mit hervorragender Grafik und Textausgabe. Die Westwood Studios aus Las Vegas setzten für Kyrandia 3 zum erstenmal das neue Videosystem VQ ein. Das Ergebnis ist unbeschreiblich: um mehr Grafiken auf die CD packen zu können, werden sie einfach komprimiert. Das wirkt sich natürlich auf die Qualität aus. Kyrandia 3 bietet eine bisher noch nie erreichte grafische Klasse, die selbst den grandiosen Erstling blass werden lässt.

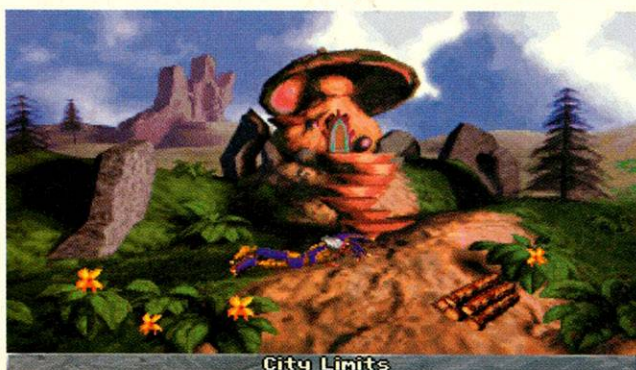
Das Steuerungssystem wurde im wesentlichen beibehalten: Suchen und klicken - das ist alles. Ist ein Dialog mit einer anderen Spielfigur möglich, ergibt sich das von alleine. Dein Inventar ist übersichtlich angeordnet und leicht zu handhaben. Wichtig ist, immer den richtigen Ton zu treffen. Ob Malcolm böse oder freundlich reagiert, liegt alleine in Deiner Hand. Der weitere Handlungsablauf hängt jedoch nicht unwesentlich von Malcolm ab.

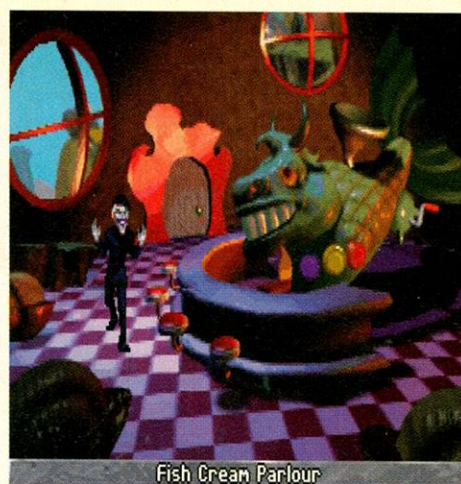
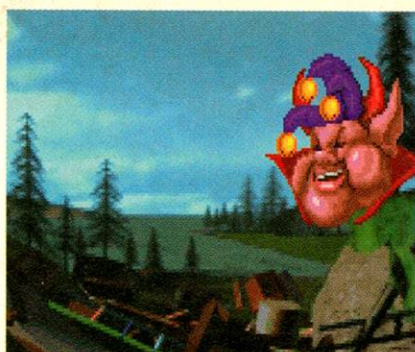
Die Jungs von Westwood verstehen es ausgezeichnet, die Figuren so vielseitig zu gestalten, daß jedes Gespräch aufs Neue Spaß macht und Überraschungen bietet. Zuerst begegnest Du einem



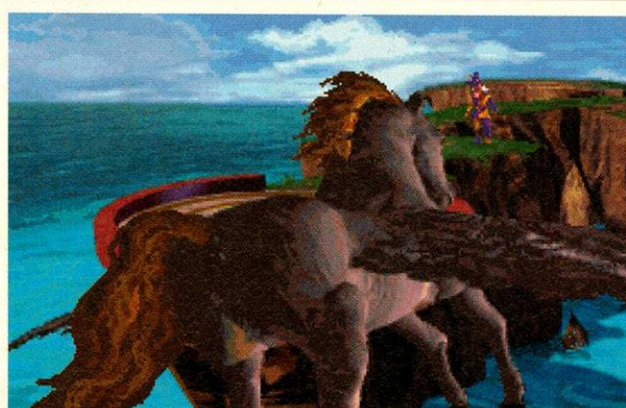
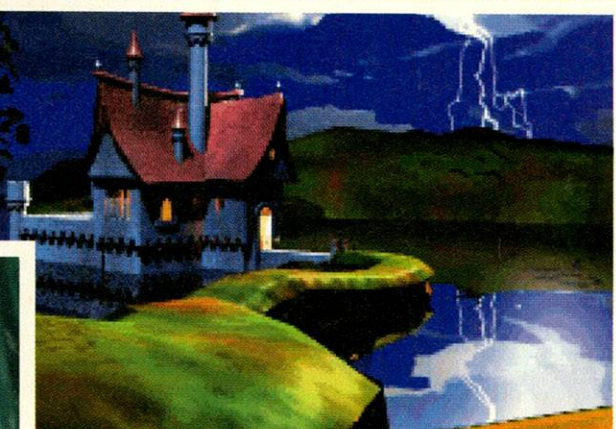
menschen-fressenden Eichhörnchen(!). Gehst Du taktisch geschickt vor, kannst Du es hypnotisieren und Dich bei Bedarf mit ihm als Kopfschmuck verkleiden (kein Witz!). Stellst Du Dich jedoch ungeschickt an, ist das Spiel früh beendet.

Das Spielprinzip von Kyrandia 3 unterscheidet sich kaum von den Vorgängern. Hast Du Dich einmal mit den Rätseln und den entsprechenden Lösungswegen angefreundet, bist Du schnell im Spiel. Du bewegst Dich mit Hilfe von Materietransportern durch das Land Kyrandia. Die sehen aus wie große, rosa Münder, die von farbigen Bällen umrahmt werden. Läßt Du Dich zu oft von einem Ort





Fish Cream Parlour



Oben, der große Screenshot: Hier taucht der große Transporter auf. Rechts: Vor Deinen Augen verwandelt sich der berühmte Pegasus in Xanthia.





Links: Hier haben sich die Programmierer mal etwas einfallen lassen. rechts kannst Du festlegen, ob Malcolms Antworten nett oder weniger nett sind. Dadurch verändert sich natürlich auch Dein Umgang mit den anderen Figuren im Spiel - überlege also gut, wie Du vorgehst!



zum anderen beamen, ergeht es Dir wie Jeff Goldblum in David Cronenbergs Nachfolger zu "Die Fliege": Du bekommst allmählich einen Fliegenkopf - ein netter Gag.

Die Spielfläche wurde fantasievoll wie immer gestaltet: Die Gebäude der Stadt sehen aus wie riesige, in die Erde eingelassene Kürbisse. Deine Aufgabe ist es, die magischen Kräfte des armen Malcolm wiederherzustellen. Da er nicht gerade der angesehenste Bürger Kyrandias ist und ihn jeder für einen psychopathischen Killer hält, ist das eine Herausforderung. Begleitet wirst Du von dem allgegenwärtigen Bösen, das Dir mit Rat und Tat zur Seite steht. Hauptziel des Spiels ist es, die Bürger Kyrandias an einem Platz zu sammeln und sie von Malcolms Unschuld zu überzeugen. Und was wäre zu diesem Zweck geeigneter, als den tatsächlichen Mörder zu demaskieren.

Die musikalische Unterstützung ist abwechslungsreich. Es ist erstaunlich, wie Westwood es schafft, grafisch imposanten Abenteuern durch einen stimmungsvollen Soundtrack noch mehr Atmosphäre einzuhauchen. Das hat mittlerweile LucasArts-Format. Doch leider kommt es,

wie es kommen muß: Auch bei Kyrandia 3 wurde - wie so oft - das eigentliche Drehbuch von Programmierern geschrieben. Die Geschichte bleibt daher oft an der Oberfläche und überzeugt kaum. Da hilft es wenig, daß das Spiel 30 Stunden Spielspaß, verschiedene Lösungswege und Spielebenen und unzählige Überraschungen verspricht. Die eigentliche Geschichte muß stimmen.

Ohne Zweifel sieht Kyrandia 3 imposant aus. Wenn Du etwa an der "Pegasus Landing Area" ankommst, schwingt sich plötzlich ein wunderschönes weißes Pferd vom Himmel herab und verwandelt sich dabei in ein noch schöneres blondes Mädchen.

Fazit: Kyrandia 3 ist wieder wunderschön gezeichnet, sieht brillant aus und ... ist in bezug auf die Geschichte ziemlich abgegriffen. Doch wie könnte ich ein Spiel ernsthaft verreißen, das mein alter Kollege aus seligen PC Review-Tagen, Tom Schmidt, übersetzt hat. Der Junge hat so viel Humor, daß er aus dem oft lahmen englischen Original noch eine amüsante deutsche Version gebastelt haben sollte. Vermutlich ist hier zum erstenmal die deutsche Version besser als das Original. Ich bin sehr gespannt.

● STEPHAN WIRTH

MAXIMUM POWER

TITEL: Kyrandia 3

VERLAG: Virgin

KONTAKT: 040-391515

ENTWICKLER: Westwood

PREIS: Ca. DM 139,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386er 33Mhz

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: 10 MB HD

GRAFIK: SVGA / VGA

SOUND: SoundBlaster und

dazu kompatiblen Karten

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Selbst für den verwöhnten Adventurefreund ein Freudenfest.

▼ Manchmal wirkt die Harmonie aus Farben und Landschaften zu gleichförmig.

SOUND

▲ Gelungene Soundunterstützung mit erstaunlich peppigen Popsounds.

▼ Fehlzanzeige.

SPIELBARKEIT

▲ An der gelungenen Benutzeroberfläche wurde nichts geändert. Zum Glück!

▼ Leider gibt es dadurch jedoch auch keine Überraschungen.

AUF EINEN BLICK

Es ist wirklich ärgerlich. "Kyrandia 3" hat eigentlich alles was ein gutes Adventure braucht, wären da nicht die unerklärlichen Aussetzer in der Geschichte und gelegentlich unlogische Rätsel. Insgesamt findet es sich jedoch immer noch auf den oberen Plätzen der Adventure-Hitparade wieder.

PCPOWER
76%

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

Leuchtpreise aus
BERLIN

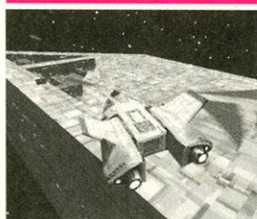
just...
jüster



Highlights 1/95

Aces of the Deep*	79,-
Little Big Adventure CD*	89,-
Nascar Racing*	69,-
Magic Carpet CD*	89,-
Action Replay Pro 2	149,-
540 MB Festplatte	475,-
1 MB Simm	69,-
CD-ROM Panasonic 562 b	269,-
486 DX2-66 Mainboard	529,-

Spiel des Monats



Wing Commander 3*
Neuste Episode der
Sternensaga...
Komplett in S-VGA,
Sprachausgabe und
atemberaubenden
Szenarien!
Nur auf CD erhältlich!

mit deutscher Anleitung nur

DM 96,95

PC Disk 3.5"	PC CD-ROM
1942 Pacific Air War dA 89	11th Hour* dA 109
Alien Legacy dA 69	Aces of the Deep* dV 79
Armored Fist dA 69	Armored Fist dA 75
Battle Bugs dV 65	Bloodnet dA 68
Black Hawk* dA 85	Civilization & Rail: Tyc. Del. dA 62
Bundesligamanager 3 dV 78	Creation Shock* dA 89
Chartbreaker* dV 69	Crime Patrol eV 89
Colonization dV 86	Cyclemania dA 75
Dawn Patrol* dV 79	Dawn Patrol* dV 79
Desert Strike eV 65	Die Höhlenwelt-Saga* dV 86
F-14 Fleet Defender Mission* dA 49	Doom 2 dA 85
Flight Simulator Sceneries ab FPS Baseball eV 69	Dragon Lore* dV 79
Fritz 3 Schach dV 149	F-14 Fleet Defender Gold dA 89
KA-50 Hokum* dA 69	FIFA Intern. Soccer dV 69
Kingdoms of Germany* dV 69	F1 Grand Prix-David Leadb. Golf dA 62
Lode Runner dA 65	Inferno* dA 89
Lollypop dA 76	Jungle Strike eV 75
Master of Magic* dV 86	Leisure Suit Larry 6 dV 69
Mechwarrior 2 - The Clans* dA 76	Larry 1-5 Collection* dV 79
Micro Machines dA 56	Lords of the Realm dV 69
Panzer General* eV 69	Lucas Arts Cl. Adv.'s dV 85
Quarantine dV 79	Lucas Arts Cl. Sim.'s dV 85
Scooters Zauberschloß dV 66	Myst dA 89
Sim City 2000 dV 86	Outpost dV 69
Sim Classics dV 69	PGA Tour Golf 486 dA 89
Space Simulator 1.0 eV 86	Police Quest 4 dV 79
SSN-21 Seawolf dV 79	Privateer & Strike Commander dV 79
Sternenschweif dV 77	Quarantine dV 79
Superhero League of... eV 69	Quest for Glory 4* dV 79
System Shock dV 79	Sam & Max dV 89
Tower Assault* dA 59	Simon the Sorcerer dV 89
Transport Tycoon dV 86	Space Quest 1-5 dA 79
Universe dV 69	SSN-21 Seawolf dV 79
Wing Armada dA 69	Star Trek - 25th Anniversary dV 69
Wings of Glory* dV 86	Sternenschweif* dV 79
World of Lemmings* dA 65	Subwar 2050 + Data dV 89
Erotik CD-ROM	System Shock Enhanced* dV 79
My Asian Ladies I/II je 39	Theme Park dV 79
Total Fantasy (3750 Girls) 89	Transport Tycoon dV 86
Natalie privat 69	Under a Killing Moon dA 95
Virtual Valerie 2* 99	US Navy Fighters* dV 89
Strippoker (Windows) 49	Wild Blue Yonder dA 69
Danish Fantasies 69	Wing Armada dV 79
	Wing Commander 1&2 Complete 69
	Wings of Glory Enhanced* dV 85

Abrechnungen und Invoices vorbehalten. Versand-Lieferpreise enthalten.
Lizenzen & Versandanschrift (Versandpauschale 10,- DM)
JE-COMPUTER
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

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

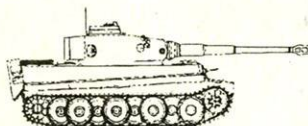
☎ 04531/87821

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 Kampfgruppe). 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, 4 MB RAM): 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:

Vorauskauf: 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:

je 34,95 DM, 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/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

World War II - Battles of the South Pacific (QQP) für IBM: 99,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln:

Action Stations: 25 DM

Fire Brigade: 25 DM

High Command: 25 DM

Medieval Lords: 15 DM

Pacific War: 25 DM

Second Front: 25 DM

Tanks: 20 DM

V for Victory 4: 25 DM

War in Russia: 25 DM

White Death: 25 DM

WW 2 - South Pac.: 23 DM

Multimedia-Nachschlagewerke auf CD-ROM (jeweils 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

UFOs (1200 UFO-Sichtungsberichte, z.T. mit Fotos und Video-

Clips): 89,95 DM

Kosims ohne Computer

(Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung:

Barbarians! (3W): Römische

Feldzüge, Germaneneinfälle usw.

an der Nordgrenze des Römischen

Reiches. Mit 4 Karten (je 55 x 85

cm) und 1000 Countern: 79,95 DM

Panzerkrieg - Entscheidungs-

schlachten der Heeresgruppe Süd

1941-44. Mit 1 Karte (55x85cm)

und 500 Countern: 59,95 DM

Aachen 1944. Mit 1 Karte (55 x

85cm), 500 Countern: 69,95 DM

Zitadelle - Duel for Kursk. Mit 1

Karte (55 x 85 cm) und 400

Countern: 59,95 DM

Armoured Fist

Hier kannst Du wieder einmal in einem Kriegsfahrzeug Platz nehmen und über Stock und Stein rumpeln. Welche Risiken und Nebenwirkungen das hat, erfährst Du von Peter Wolter.

Armoured Fist (gepanzerte Faust) ist ähnlich wie EarthSiege - spielt allerdings in der Gegenwart. In der Tat haben die Spiele viel gemeinsam: Beide sind Kriegsspiele, bei beiden steht der Spieler als Kommandant einer Kampfplattform im Zentrum und beide verlangen strategisches Denken. Während EarthSiege jedoch eine etwas kindliche Zukunftsvision als Handlung hat, geht Armoured Fist in seiner Simulation politischer, geographischer und technischer Zusammenhänge viel seriöser vor.

Die Herstellerfirma NovaLogic hat eine Reihe sehr plausibel aufgebauter Szenarien in das Spiel eingebaut und sie mit Kampfszenen gefüllt, die ineinander übergehen. Der Schauplatz kann ausgesucht werden: die indisch-pakistanische, die iranisch-irakische Grenze, Osteuropa - um nur einige zu nennen. Jedes Schlachtfeld - so erläutert die Firma - ist geographisch genau dargestellt, so daß konventionelle Landstreitkräfte taktisch eingesetzt werden können. So kann man sich z.B. einbuddeln und den Feind in aller Ruhe kommen lassen; man kann im Hinterhalt auf den Feind warten und ihn angreifen; man kann auch Nebelgranaten werfen und sich so unsichtbar machen.

NovaLogic leitet das Spiel mit zahlreichen Übungs-Einsätzen ein, um den Spieler allmählich an die Feinheiten der Bedienung zu gewöhnen. Wie die meisten anderen Spiele dieser Art ist nämlich auch Armoured Fist nicht ganz einfach zu handhaben - Du kannst Dein Panzerfahrzeug nämlich auf drei verschiedene Arten bedienen: über die Maus, über den Joystick und über die Tastatur. Eine Kombination aus allen dreien - so fand ich heraus - ist am elegantesten, jeder Spieler wird sich sehr schnell daran gewöhnen.

Das Kampfgebiet ständig vor Augen

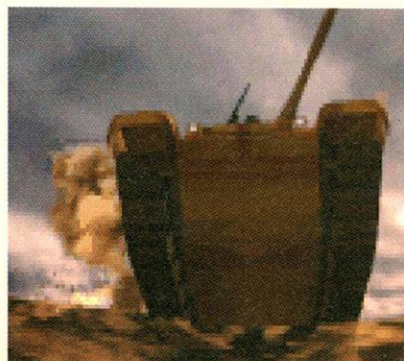
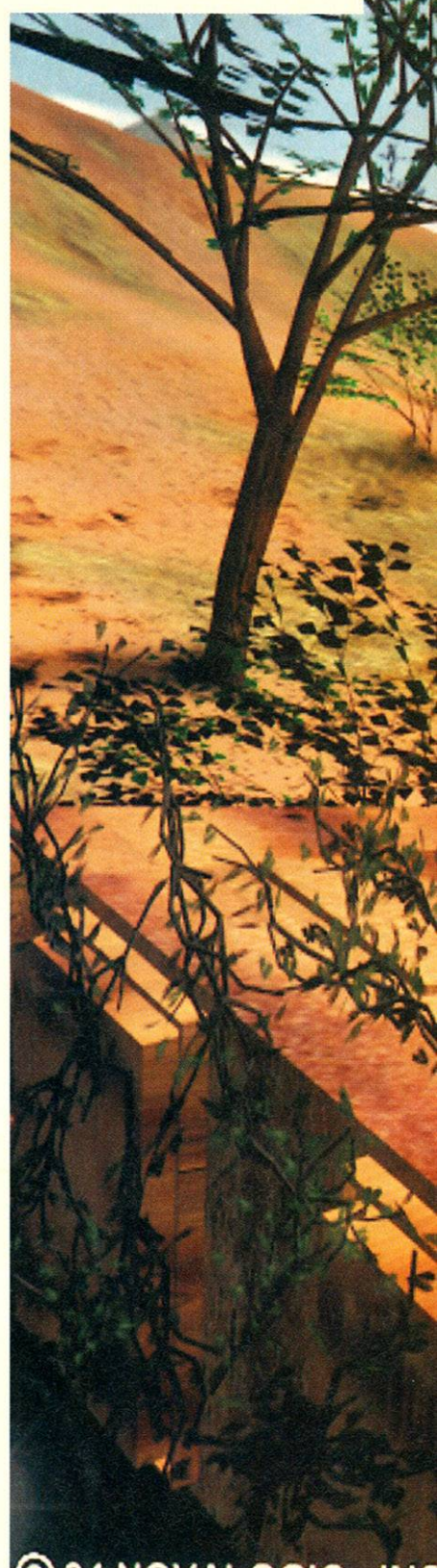
Du stürzt Dich also in Deinen ersten Kampf. Dir fällt als erstes auf, daß Du die Szene wie durch Deine eigenen Augen siehst - Du hast also das Kampfgebiet ständig vor Dir. Du hast ferner zahlreiche Bildschirmanzeigen zur Auswahl. Die wichtigste ist die Unit Tactical Map (Taktik-Karte), sie gibt Dir einen Überblick über die Umgebung, so daß Du das Gelände zu Deinem eigenen Vorteil nutzen kannst. Der Feind ist hierbei auf dem Boden rot dargestellt, die Minen erscheinen in gelber Farbe und Feinde aus der Luft erscheinen weiß. Du kannst also jeweils festlegen, ob Du direkt gegen den Feind vorgehst oder einen Umweg nimmst. Entscheidungshilfe gibt Dir die Bedrohungs-Anzeige, die im Unterschied zur Unit Tactical Map lediglich die Feindkontakte darstellt - einfarbig.

Durch Druck auf Escape kannst Du Dir das Command Control Vehicle (Kommando-Fahrzeug) auf den Bildschirm holen. Hier bekommst Du nicht nur Informationen über die von Dir befehligten Panzer, Du kannst auch in einen anderen Panzer überwechseln, falls Deiner zu beschädigt ist.

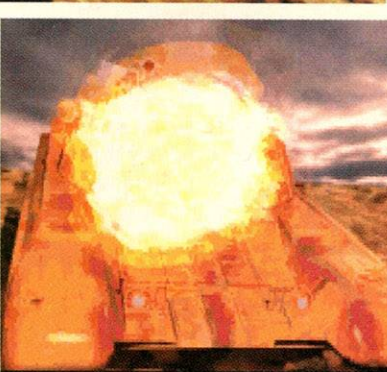
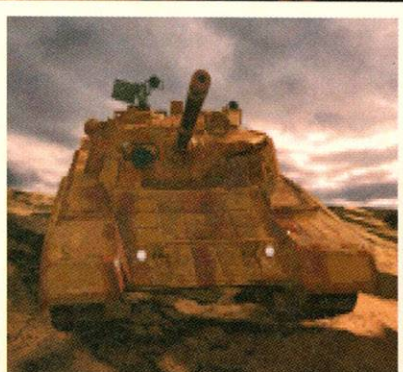
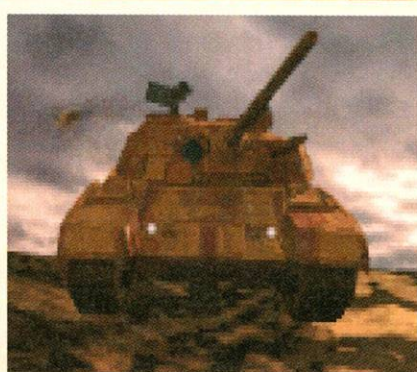
In Armoured Fist sind sehr komplexe, realistische und anspruchsvolle Kampfszenen möglich. NovaLogic verwendet in dem Spiel eine grafische Darstellungsweise, die sich Voxel Space nennt. Diese mittlerweile zum Patent angemeldete Technik soll weit besser sein als diejenige, die noch im grafisch exzellenten Comanche: Maximum Overkill eingesetzt wurde. Leider kann ich dieses Eigenlob nicht nachvollziehen: NovaLogic hat zwar einige neue Effekte eingebracht - wie etwa durchsichtigen Rauch -, allerdings auf Kosten der Details. Die Grafik sieht aus, als sei sie aus Zweigen aufgebaut; die optische Auflösung ist so niedrig, daß Panzer, Hubschrauber und alle anderen metallenen Gegenstände sich in rotierende Pixel auflösen.

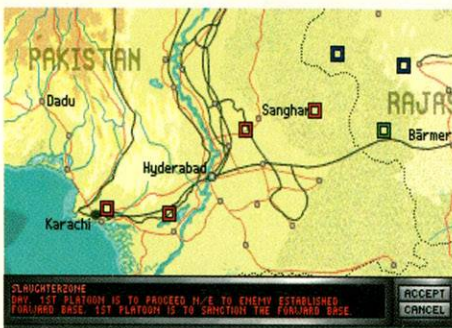
Die Spielbarkeit leidet darunter keineswegs. Trotz der groben VGA-Darstellung kann man alle Objekte gut erkennen, auch wenn einem ein wenig die

Wer einmal ein Tag lang mit dem Panzer umherfahren will - für den ist Amroured Fist ein "Muß". Außerdem hast Du dabei nicht die geringsten Probleme, einen Parkplatz zu finden.



"In Armoured Fist sind sehr komplexe, realistische und anspruchsvolle Kampfszenen möglich. NovaLogic verwendet in dem Spiel eine grafische Darstellungsweise, die sich Voxel Space nennt."





Oben: Auf einer Detailkarte Du sofort Deine eigene Position als auch Deiner Feinde ablesen.



Augen dabei schmerzen. Wie schlecht die Grafik ist, fällt einem vor allem dann auf, wenn man sie (in der CD-Version) mit den sehr schön bearbeiteten Videoszenen vergleicht. Hoffentlich geht NovaLogic beim nächsten Spiel zu SVGA-Grafik über, auf die sie in diesem Spiel offenbar zugunsten der Geschwindigkeit verzichtet hat.

Das muß man so akzeptieren, auch wenn zur Zeit fast alle neuen Spiele die Möglichkeit zur SVGA-Darstellung haben - es gibt nämlich immer mehr Rechner der neuesten Generation. Es hätte NovaLogic sicher nicht schlecht angestanden, SVGA zu berücksichtigen, denn erstens hält sich das Spiel dadurch länger auf dem Markt und zweitens bekommt auch PC Power in Kürze einen niegelagelten P 90-Rechner.

Grafik? Na ja ... Aber die Spielbarkeit!

Bei Comanche: Maximum Overkill muß man die Grafik loben - den Spielablauf kann man jedoch vergessen, er ist zu oberflächlich. Bei Armoured Fist es genau andersherum: Hier ist die Grafik schlecht und die Spielbarkeit sehr gut. Selbst die ausgefuchstesten Spieler dürften einige Monate brauchen, bis sie Armoured Fist

durchgespielt haben. Und selbst wenn er oder sie es geschafft haben sollte, kann er/sie immer noch (über die Edit-Option) eigene Szenarien zurechtbasteln. Da kann man zum Beispiel den Schauplatz definieren, das Klima festlegen, Artillerie, Panzer und Heeresflieger einsetzen oder Minen legen.

Armoured Fist kann leider nicht im Netz gespielt werden - leider, denn gerade Spiele dieser Art würden dadurch enorm gewinnen. Der Firma NovaLogic ist das Problem aber bewußt: Mark Scriven, Marketing-Manager in der britischen Niederlassung, hofft, daß Comanche: Maximum Overkill und Armoured Fist eines Tages auch im Netz gespielt werden können. Abwarten, vielleicht wird es etwas ...

• PETER WOLTER

MAXIMUM POWER

TITEL: Armoured Fist

VERLAG: US Gold

KONTAKT: 05241-29843

ENTWICKLER: NovaLogic

PREIS: Ca. DM 109,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386er

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: HD

GRAFIK: VGA

SOUND: SoundBlaster und dazu kompatiblen Karten

CONTROL: Maus

KURZ & KNAPP

GRAFIK

- ▲ Die Objekte sind groß dargestellt, aber...
- ▼ Überraschend schlecht - die Objekte fallen auseinander.

SOUND

- ▲ Sehr gut, trägt positiv zur Atmosphäre des Spiels bei.
- ▼ eigentlich gibt es gar keine negativen Bemerkungen zum Sound...

SPIELBARKEIT

- ▲ Ein mitreißendes Spiel. Wenn man sich die Schauplätze selbst zusammenstellt, kann es endlos dauern.
- ▼ Leider kann das Spiel nicht im Netz gespielt werden.

AUF EINEN BLICK

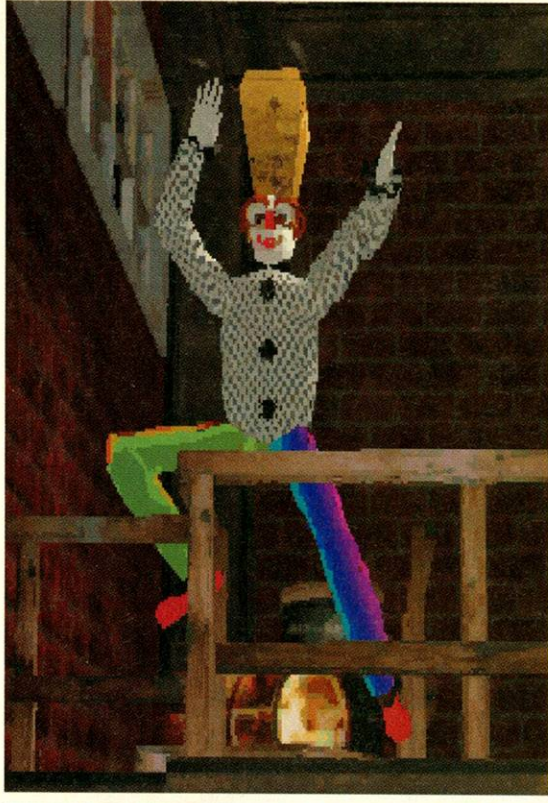
Armoured Fist könnte fast perfekt sein, wenn NovaLogic SVGA eingebaut hätte. Die Spielbarkeit ist erstklassig - die Grafik ein wenig armselig.

PCPOWER
81%

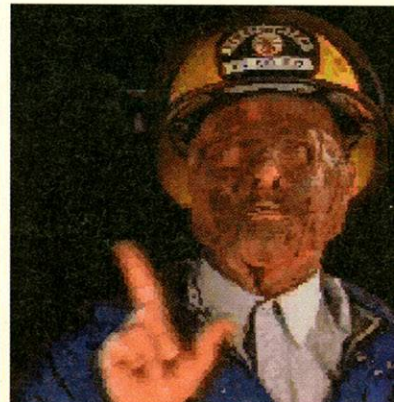
Software Handels GmbH

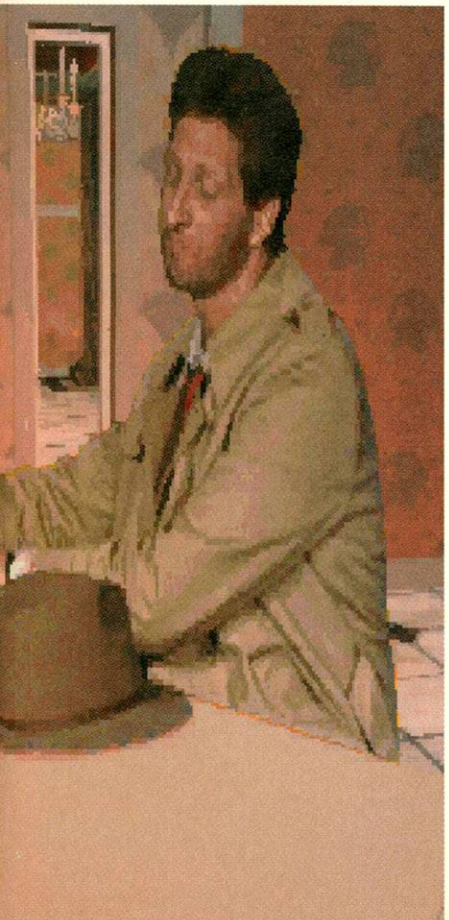
Mailbox: 0581 - 9700-33 Btx: intersoft#

Spiele- und Unterhaltungssoftware		T.F.X. DA	89,50	NHL Hockey '95 DA	84,50
PC		Theme Park DV	78,50	PGA Tour Golf 486 DA	92,50
Aces of the Deep DV	82,50	Tie Fighter DV	95,50	Privateer + Strike	
Across the Rhine DV	95,50	UFO DA	95,50	Commander DA	88,50
Anstoß World Cup DV	58,50	Werewolf KA 50 DA	72,50	System Shock Enhanced DV	84,50
Battle Isle 2 DV	82,50	Wing Armada DA	67,50	Tie Fighter DA	84,50
Bundesliga Manager				Tornado + Falcon 3.0 DA	88,50
Hattrick DV	81,50	CD-ROM		Under a Killing Moon DV	107,50
Colonization DV	93,50	11 th Hour DA	118,50	Wing Commander 1+2	
Der Clou DV	84,50	Aces of the Deep DV	89,50	de luxe Edition DA	69,50
DSA 2 "Sternenschweif" DV	77,50	Battle Isle 2 DV	86,50		
Delta V DV	84,50	"Das Erbe des Titan" DV	55,50	Lieferungs- und Zahlungsbedingungen	
Elite 3 DV	84,50	Bioforge DV	89,50	Versandkosten Spiele: UPS, Post 9,- DM	
Hansa de Luxe DV	47,50	Bloodnet DA	72,50	zzgl. Nachnahmegebühr.	
Hurra Deutschland DV	72,50	Caribbean Desaster DV	91,50	Hardware nach Aufwand	
Ishar 3 DV	67,50	F 15 Strike Eagle 3 DA	59,50	Ausland nur gegen Vorkasse + 30,- DM	
Master of Orion DA	88,50	FIFA Intern. Soccer DV	73,50	Händleranfragen erwünscht.	
Outpost DV	84,50	Formula One Grand Prix DA	59,50		
Pacific Strike DA	83,50	Gunship 2000 DA	59,50	Kostenlose Preisliste anfordern.	
Pizza Connection DV	82,50	Inferno DA	92,50	Repräsentanz in Österreich:	
Sim City 2000 DV	87,50	Larry Collection 1-5 DV	84,50	03512 - 72221	
Space Simulator 1.0 E	90,50	LHX Attack Chopper			
System Shock DV	82,50	+ Birds of Prey E	45,50	Bestellannahme Mo.-Fr. von 9-18 Uhr	



In einer der vielen gut gestalteten Video-Sequenzen erfahren wir, daß Tex's ehemalige Frau eine blonde Bombe war. Wie schön für Tex - schade nur, daß diese Bombe bei jeder Männerbekanntschaft sofort explodierte.





Under A Killing Moon

Das Warten hat ein Ende. Seit einem Jahr geistert Under a killing moon wie ein Phantom durch die PC-Spielergemeinde und zahllose Legenden ranken sich um das Spiel. Unser Hobbydetektiv Stephan Wirth hat den Fall übernommen.

Seit etwa einem Jahr beherrscht ein einziges Thema die PC-Spielebranche: "Der interaktive Film". Bisher jedoch gingen jedoch sämtliche Versuche daneben, wirkliche Interaktivität herzustellen. Denke nur an den Rasenmäher-Mann oder das unsägliche 7th Guest, das außer ein paar netten Bildchen nichts zu bieten hatte. Irgendwo haperte es immer: Schwache Geschichten, dilettantische Knallchargen, die unglaublich durch die Kulissen stakten, furchterregende Grafiken, verpixelt ohnegleichen. Oder es gab technische Probleme mit der Windowsoberfläche, die uns in dem Glauben an wahre Interaktivität verzweifeln ließen.

Doch es scheinen bessere Zeiten anzubrechen. Nach vielen Jahren Entwicklung stehen uns Spiele anderen Kalibers ins Haus: Noctropolis (siehe Review in dieser Ausgabe), Bioforge, 11th Hour (gibt jedoch auf den ersten Eindruck nicht viel mehr her als der Vorgänger 7th Guest), Wing Commander 3 von Electronic Arts und nicht zuletzt Sierras Phantasmagoria - ihnen allen eilt bereits ein legendärer Ruf voraus. Leider haben wir bisher noch keines dieser Produkte zu Gesicht bekommen ...

Under a killing moon ist der erste real existierende Vertreter der neuen Generation interaktiver Spiele - er alleine muß es also zunächst mit dem gestiegenen Anspruch der Spielergemeinde aufnehmen. Große Verantwortung lastet auf dem Spiel - und das, obwohl im Vorfeld einiges bekannt wurde von den Schwierigkeiten bei der

Produktion. Doch alle Bedenken scheinen umsonst gewesen zu sein. Under a killing moon überzeugt durch eine logische, leichtfüßig erzählte Geschichte, zumindest überdurchschnittliche Darsteller und eine ordentliche grafische Aufbereitung. Also ein gutes PC-Spiel. Aber reicht es wirklich zum interaktiven Knaller des Jahres? Wir werden sehen.

Philip Marlowe trifft Inspector Clouseau

Wer liebt sie nicht, die grandiosen Kriminalgeschichten von Dashiell Hammett oder Raymond Chandler? Wenn Chandlers Philip Marlowe mal wieder zwischen einer lasziven Blondine und einer Flasche Bourbon mit coolem Understatement in einem undurchsichtigen Kriminalfall ermittelt, ist das einfach unwiderstehlich. Auch Under a killing moon erzählt die Geschichte eines Detektivs dieser Machart. Tex Murphy heißt unser Held und wirkt im Gegensatz zu den klassischen Detektiven wie eine Mischung aus Philip Marlowe und Inspektor Clouseau. Obwohl er wie ein Filmheld aus den 30er Jahren wirkt, lebt und ermittelt er im 21. Jahrhundert. Ihm ist nichts fremd - weder die gute, alte Flasche Bourbon noch neuzeitliche elektronische Ausrüstung. Ein tölpelhafter, dem Alkohol nie abgeneigter Held einer neuen Generation.

Tex lebt im San Francisco des Jahres 2042. Verstrahlt, verdreckt und bevölkert mit Mutanten hat die Stadt nichts mehr vom Glanz vergangener Tage. Rassenprobleme, mit denen wir uns heute noch

"Obwohl er wie ein Filmheld aus den 30er Jahren wirkt, lebt und ermittelt er im 21. Jahrhundert. Ihm ist nichts fremd - weder die gute, alte Flasche Bourbon noch neuzeitliche elektronische Ausrüstung."

herumschlagen müssen, gibt es nicht mehr. Die Gesellschaft teilt sich auf in Mutanten und Normale. Obwohl Tex ein Normaler ist, lebt er teils aus freiem Entschluß und teils aus nicht geklärten Verwandtschaftsverhältnissen unter den Ausgestoßenen.

Das Ganze mag sich vielleicht wie die abgestandene Geschichte früherer pseudo-interaktiver Spiele anhören, aber Under a killing moon hat noch einiges mehr zu bieten. Die Aufgabe die Dich erwartet ist nicht von Papp. Tex beginnt seine Ermittlungen nach gutem alten Hollywood-Strickmuster mit Aufträgen wie dem Ausspionieren eines Ehemannes, der fremdgeht. Im weiteren Verlauf der Handlung wird er jedoch immer tiefer in den Kampf des Guten gegen das Böse verstrickt. Sein Auftraggeber ist schließlich niemand anderes als ... Stopp! Ich will nicht zu viel verraten um Dir die Spannung nicht zu nehmen. So viel jedoch schon vorab: Tex kämpft für die Rettung der menschlichen Rasse.

Immer dieselbe alte Geschichte, meinst Du? Ich müßte zustimmen, hätte Under a killing moon nicht diesen herrlich sarkastischen Unterton. Das Spiel nimmt sich selbst auf die Schippe. Tex demaskiert sich ein ums andere Mal als reine Comic-Figur. Während andere Spiele uns die gleichen Geschichten immer wieder bierernst und unoriginell erzählen, versucht

Under a killing moon wenigstens ein Augenzwinkern einzubauen.

Da das Spiel stark auf den amerikanischen Markt zugeschnitten wurde, beziehen sich viele Witze ausschließlich auf den amerikanischen Alltag und amerikanische Persönlichkeiten, die wir im Rest der Welt nicht kennen. Wem sagt zum Beispiel der Name Rush Limbaugh III etwas? Zur Erklärung: Limbaugh ist ein Multimillionär, der politisch am rechten Rand steht und seit Jahren versucht, sich den Weg zum US-Senator mit harten Dollars zu erkaufen. Doch wen stört das schon, wenn der Rest des Spiels originell ist?

Der Einstieg

Das Spiel beginnt in Tex's Büro. Einige kurze Kamerschwenks genügen und schon hast Du Dich mit Deinem alter ego angefreundet. Tex's Ex-Frau war eine platinblonde Sexbombe, die sich mit jedem eingelassen hat. Selbst der Polsterer kam in den Genuß Ihrer Verführungskünste. Die fantastischen Zwischensequenzen, in echter Kinoqualität dargeboten, versorgen Dich immer wieder mit nützlichen Informationen.

Wie Du so durch Dein Büro schlenderst, um Dich mit den Örtlichkeiten vertraut zu machen, schießt Dir ein Gedanke durch den Kopf: Richtig, die Kameraperspektive erinnert stark an den Blut- und Action-Hammer Boom. Under a killing moon geht

aber noch einen Schritt weiter. Du kannst Dir einfach alles ansehen. Willst Du unter einem Schreibtisch nachsehen, ob es ein Geheimfach gibt? Kein Problem. Du kriechst über den Boden, wühlst Dich durch Berge von Müll und untersuchst jeden noch so entlegenen Winkel. Das ist bisher nicht dagewesen!. Obwohl auch andere Spiele schon mit interaktiven SVGA-Grafiken arbeiteten, versagten sie gerade in bezug auf die Spielbarkeit. Bei Under a killing moon kannst Du alles durchsuchen, gehen, wohin Du willst und mit jedem sprechen. Du steuerst Tex durch einfache Wahl der Laufrichtung. Um Dich mit jemandem zu unterhalten, drückst Du einfach die Leertaste. Willst Du einen Gegenstand untersuchen oder aufheben, brauchst Du nur mit dem Cursor auf das gewünschte Objekt zu gehen und schon steht Dir die ganze Palette der Möglichkeiten zur Verfügung. Mit der rechten Maustaste wählst Du Deine Handlungen aus. Nach kurzer Zeit bist Du mit dem Steuerungssystem vertraut. Probleme bekommst Du nur, wenn Du in einer Notsituation schnell und präzise reagieren mußt. Hier kann es schnell passieren, daß Du ein Opfer der leidlich präzisen Steuerung wirst.

Jeder neue Schauplatz muß neu geladen werden. Du mußt also einige Minuten warten, wenn Du Dich von Raum zu Raum bewegst. Langsam, wie in einem Film, wird

Film stars



Brian Keith spielt den Oberst, Deinen ehemaligen Chef und Mentor. Brian ist im Fernsehen unter anderem in *Hardcastle und McCormick* aufgetreten.

Russell Maane spielte in *"Der letzte Mohikaner"* den Indianer. Er tritt auch in *"Natural Born Killers"* auf. Keine Angst - hier spielt er keineswegs die Rolle des Killers.



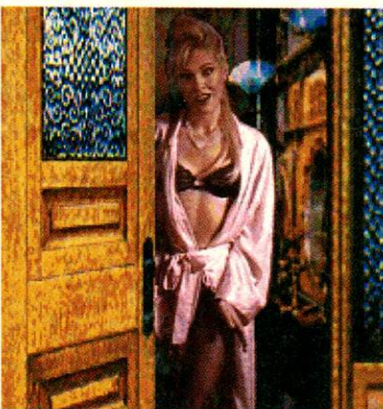
Margot Kidder ist wohl durch ihre Rolle in den *Superman*-Filmen am bekanntesten geworden. Hier im Spiel wird sie an der Bar eingesetzt. Vorsicht! Sie kann schießen!

Chris Jones - Regisseur und Spiel-Entwickler - spielt die Hauptfigur Tex Murphy. Wir kennen ihn schon aus den *Access-Spielen* *Martines* und *Mean Streets*.



James Earl Jones lieh dem *Big P.I.* seine Stimme, der aus der Wolke heraus Tex auffordert, die bösen Mächte zu bekämpfen, die die Erde bedrohen. Wer die *Star Wars*-Filme gesehen hat, wird sofort die Stimme von *Darth Vader* wiedererkennen...

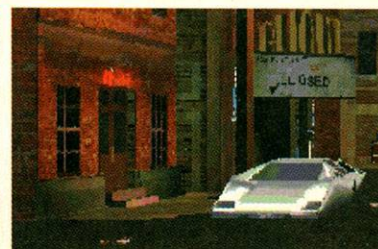
Louie Lamintz, Wirt des Greasy Spoon (Schmieriger Löffel), weiß alles, was auf dieser Straße geschieht!



Oben: Attraktive Frau! Fragt sich nur, ob man von ihr etwas erfahren kann. Sie hat aber sehr viele nützliche Dinge!



Dein erster Job. Du mußt herausfinden, wer den Clown Rusty umgebracht hat.



der Raum rekonstruiert. Wenn Du nah an die Wände oder bestimmte Gegenstände herangehst, verzerren sie sich und verkommen zu unscheinbaren 2D-Requisiten. Geschmackssache: Entweder Du verlierst die Orientierung und ärgerst Dich maßlos oder freust Dich über die surreale Atmosphäre.

Die grafische Qualität hängt von Deinem Rechner ab. Du mußt Dich zwischen sauberen Grafiken und weichem Scrolling entscheiden. Ich habe mich für saubere Grafiken entschieden, da mich die unklare Bildausgabe bei weichem Scrolling deutlich mehr störte als das bißchen Ruckeln. Das Entwicklerteam hat die grafische Auflösung und die Fenstergröße bei Under a killing moon so variabel gestaltet, daß man jeden Rechner individuell darauf einstellen kann. Auch während des Spiels brauchst Du keine Klimmzüge zu machen, um nachträglich die Feineinstellung zu ändern. Alles ist während des Spiels möglich.

Der große Vorteil bei Under a killing moon ist eben, daß viel Sorgfalt auf die Geschichte und die Spielbarkeit gelegt wurde und nicht alles der grafischen Darstellung untergeordnet wurde. Spielst Du auf einem nicht ganz so leistungsstarken Rechner, kommst Du immer noch auf Deine Kosten.

Fortschritte im Spiel

Under a killing moon verlangt Dir und Deiner Fantasie einiges ab. Sieben Tage hast Du Zeit, um den Fall zu knacken. Während Du an den ersten sechs Tagen noch selbst ermitteln kannst, läuft der siebte Tag komplett als Video-Sequenz ab. Freu Dich auf das raffiniert ausgeklügelte Ende. Bevor Du es jedoch bis dahin geschafft hast, liegen einige harte Aufgaben vor Dir, die Du Tag für Tag neu bestehen mußt. Du darfst nichts vergessen, sonst kommst Du nicht weiter. Vielen geübten Spielern werden die Rätsel zu einfach vorkommen, doch gerade die Kombination aus straffer, origineller Geschichte, die zwingend mit Deinen Fortschritten verquickt ist, macht den Fall so interessant.

Erfolgversprechend sind auf jeden Fall die Gespräche mit Deinen Mutanten-freunden. Diese Szenen wurden mit Hilfe echter Darsteller eingespielt. Du findest hier mit Sicherheit nicht den nächsten Oscar-gewinner in der Kategorie "Bester männlicher Hauptdarsteller" wieder, doch haucht die Präsenz echter Darsteller den Mutanten genügend Leben ein. Louie LaMintz, einem riesigen Kerl der das Herz auf dem rechten Fleck hat, gehört das örtliche Diner. Seine Spezialität ist gegrilltes Hirn (igittigitt!!!). Louie weiß, was auf der Straße läuft und er mag Dich. Ein Gespräch mit ihm lohnt sich immer. Nur essen solltest

Du vielleicht lieber woanders.

Natürlich ist nicht jeder so hilfsbereit. Bestechung ist ein gutes Mittel, um die Kooperationsbereitschaft der Bevölkerung zu steigern. Du selbst mußt immer darauf achten, den richtigen Ton zu treffen. Liegst Du mal daneben, kann sich schnell aus einer eben noch netten Diskussion ein heftiges Kampfgetümmel entwickeln. Und schon stehst Du vor Deinem himmlischen Auftraggeber. Das ist unfair? Na wenn schon, immerhin bekommst Du so wenigstens bei den Dialogpassagen das Gefühl echter Interaktivität.

Neben dem ganzen Gerede mußt Du natürlich auch noch Räume durchsuchen, Safes und Codes knacken, in streng bewachte Sicherheitssysteme eindringen und Dich generell wie ein James Bond ohne die fische Aufmachung verhalten. Die richtige Mischung macht's eben.

Interaktivität oder fauler Zauber

Under a killing moon geht bei der Besetzung der Rollen des Abenteuers neue Wege. Agierten früher ausnahmslos namenlose Studenten der Schauspielschulen oder Angestellte der Softwarefirmen in den Spielen, fährt Under a killing moon echte Hollywood-Prominenz auf. Mit Brian Keith, Margot Kidder und Russel Means konnte man zwar nicht die ganz großen Akteure verpflichten, doch die Erfahrung und Ausstrahlung der Darsteller spürt man von der ersten Sekunde an. Es macht sich bezahlt, etwas mehr Geld für schauspielerische Qualität locker zu machen.

Under a killing moon ist ein gut und aufwendig gemachtes, sauber durchgestyltes und originelles Abenteuer, das an einigen Stellen so etwas wie Interaktivität durchschimmern läßt. Der ganz große Durchbruch auf diesem Gebiet ist es sicher nicht. Doch warum soll ich mehr meckern als es angebracht ist? Natürlich ist US Gold es selber schuld, daß die Erwartung ins Unendliche gewachsen ist. Schließlich wird das Spiel seit fast einem Jahr massiv beworben und immer neue Gerüchte wurden lanciert, um weitere Legenden zu schaffen. Dennoch: Wer Krimis mag, gerne mal wieder herzhaft lachen möchte, viel Spaß beim gründlichen Durchsuchen von Räumlichkeiten und Befragen von Personen hat und sich auf diese halb konventionell, halb übersinnliche Geschichte einlassen möchte, der kann Under a killing moon bedenkenlos kaufen. Wer das Geld jedoch nicht ganz so locker sitzen hat und lieber auf den interaktiven Überhammer warten möchte, der muß sicher noch eine ganze Weile ausharren, bis er zum Zuge kommt.

● FRANK RIDDERS



Wenn Du stirbst, begegnet Dir in den Wolken der P.I. und gibt Dir eine neue Chance.



Oben: Eine Warnung an alle Kinder: Wer mit Streichhölzern spielt, kann hinterher so aussehen. Links: Ein kleiner Fehler kann das Fortbestehen der ganzen Menschheit aufs Spiel setzen.

MAXIMUM POWER

TITEL: Under a killing Moon

VERLAG: U.S. Gold

KONTAKT: 05241-29843

ENTWICKLER: Access

PREIS: Ca. 129,- DM

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386er 33Mhz

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: VGA

SOUND: SoundBlaster und

dazu kompatiblen Karten

CONTROL: Maus

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Grafisch ist Under a killing moon ein Genuß.

▼ Muß es denn wirklich immer Negativpunkte geben? Nein, denn Under a killing moon ist grafisch perfekt.

SOUND

▲ Die Soundunterstützung ist jederzeit stimmungsvoll.

▼ Ebenfalls Fehlzanzeige.

SPIELBARKEIT

▲ ▼ Na ja, hier wäre sicher mehr drin gewesen.

AUF EINEN BLICK

Ich hoffe die Diskussion um das erste wirkliche interaktive Spiel verstummt jetzt endlich. Die Industrie ist von ihrem Anspruch noch Lichtjahre entfernt. Aber wie wir ja alle wissen, verkauft sich ein geschickt gesteuertes Gerücht immer noch besser als gar keine Publicity. Under a killing moon ist ein gutes PC-Spiel. Nicht mehr, aber garantiert nicht weniger.

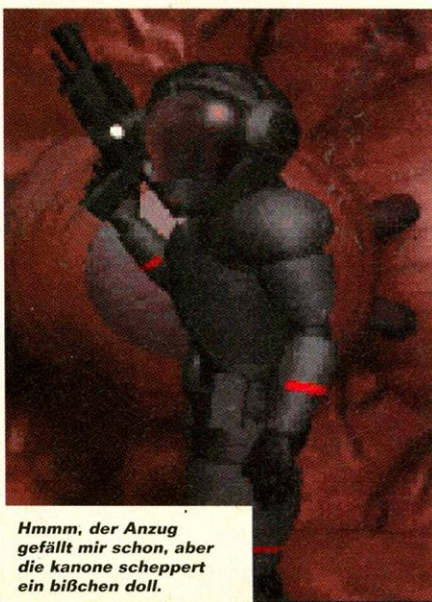
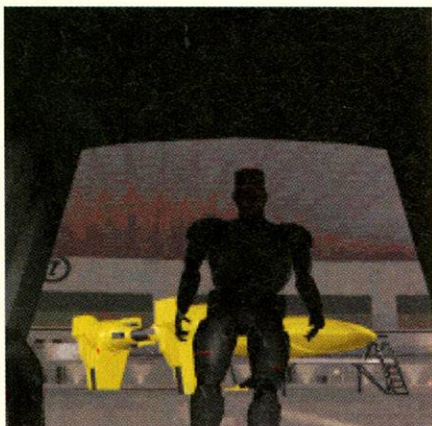
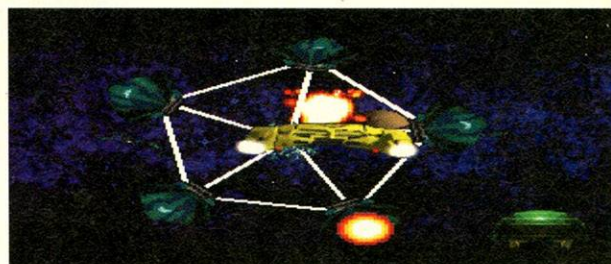
PCPOWER
82%

Creature Shock!



Diese schockierende Kreatur sieht gewaltig groß aus, ist aber eigentlich eher eine halbe Portion.

Ja! Endlich ist es soweit! Nach ungezählten Demos und Vorabberichten ist Creature Shock nun endlich fertig. Martin Wilmer streift sich den guten, alten Raumanzug über und geht ein fideles 'Horrido' auf den Lippen - auf Monsterjagd.



Hmmm, der Anzug gefällt mir schon, aber die Kanone scheppert ein bißchen doll.

Die Zukunft der Menschheit ist ein beliebtes Thema für Spiele-macher. In der Zukunft ist einfach alles möglich - wir könnten Planeten kolonisieren oder gar auf Zeitreise gehen.

Die Abwandlungen dieses Themas sind grenzenlos, und für Creature Shock wurden einige der geläufigeren Szenarios herausgepickt, um sie zu einem neuen Abenteuer zusammenzuschmieden.

In der Zukunft greift die Menschheit nach den Sternen. Raumschiffe sind ständig auf der Suche nach neuen Planeten, die geeignet sind, von Menschen besiedelt zu werden. Und eines dieser Schiffe befindet sich unter dem Kommando einer vollbusigen Dame auf einer Routinepatrouille zu den größeren Planeten und Monden, als es plötzlich auf einen seltsamen Asteroiden trifft. "Ich registriere Metalle, Erze und Sulfate auf dem Scanner, Captain," erklärt uns der Computer. "Ich registriere ebenso Spuren von Proteinen und Aminosäuren." "Haben Sie bereits Anzeichen von Lebensformen gescannt?" fragt die Chefin. "Nicht erforderlich. Es ist offensichtlich, daß der Asteroid lebt."

Langsam streckt der Asteroid seine Fangarme aus und schnappt sich das Raumschiff. Die Captain-Lady versucht, mit einem kleinen Rettungsschiff zu entkommen, aber noch bevor sie es erreichen kann, explodiert es. Gleichzeitig wird eine automatische Notrufsonde gestartet, um andere vom Schicksal des Schiffes zu unterrichten. Die Nachricht wird empfangen, und man beschließt, Dich an den Unglücksort zu schicken, um die Angelegenheit zu klären. Warum ausgerechnet wieder Dich, fragst Du entnervt? Nun, weil Du ein Bär von einem Mann und dazu noch außergewöhnlich intelligent bist (ja, da sind wir wieder versöhnt, was?). Natürlich bist Du bis an die Zahnsperre mit Superwaffen und modernster Technik ausgerüstet. Du bist die einzige Hoffnung der Menschheit!!! ...hm, gut,

zumindest die einzige Hoffnung jener vollbusigen Frau.

Soweit also das im höchsten Maße originelle Intro zu diesem fantastischen Abenteuer. Die Grafiken des Games wurden komplett gerendert - wohl mit ein Grund dafür, daß Creature Shock auf 2 CDs gespeichert ist. Nachdem Du den obligatorischen Schwierigkeitsgrad ausgewählt hast, geht es gleich hinaus in den ersten Einsatz. Das Schiff wurde zuletzt außerhalb der Umlaufbahn des Saturn gesehen - ein einleuchtender Grund, Deine Suche da auch zu beginnen, oder? Dein erster Einsatz ist ein 3D-Shoot 'em Up, in das Du mit Deinem nagelneuen Aufklärungsschiff hineingerätest. Die Sprites machen einen etwas grobkörnigen Eindruck, sehen jedoch insgesamt beeindruckend aus.

Das Scaling in diesem ersten Spielabschnitt funktioniert auf einem DX2-66 äußerst ruckelfrei und flüssig. Auf langsameren Maschinen muß man allerdings leichte Qualitätseinbußen in Kauf nehmen.

Die Aliens, auf die Du nun triffst, sehen tatsächlich höchst fremdartig aus. Immerhin ist Dein Schiff von einem leistungsfähigen Schutzschild umgeben, der Dich zeitweilig vor feindlichen Angriffen oder Kollisionen schützt. Im "Easy"-Level lädt sich dieser Schild mit der Zeit wieder selbst auf, im "Hard"-Level jedoch gehts permanent bergab mit Deiner Schutzpower. Nach ein paar Minuten angestrengten Ballerns in den schwierigeren Levels ist es nicht weiter ungewöhnlich, wenn Dein Schiff schließlich so nackt darsteht wie ein neugeborenes Baby.

Wenn Du diesen ersten Abschnitt erfolgreich bewältigt und den obligatorischen Wächter besiegt hast, erreichst Du den Asteroiden. Der ist inzwischen mutiert und bedeckt fast vollständig das bedauerliche Raumschiff mit der Vollbusigen darin. Nur Teile des Schiffes sind noch durch die schmierige, schwarze Außenhülle der Mutante auszumachen. Du meldest Deine Entdeckung bei der Einsatzleitung und begibst Dich daraufhin ins

Rechts: Dieses Spinnenwesen ist einer der härtesten Aliens, die Dir hier über den Weg laufen. Mit einer Fliegenklatsche kannst Du hier nicht viel ausrichten.



Innere.

Das Innere des Asteroiden ähnelt ein wenig den Höhlen in dem Film Aliens. Alles scheint eher gewachsen, denn gebaut zu sein, und dreiklappige Ventile (wie Du sie auch im Innern Deines Herzens finden kannst - aber schau jetzt nicht nach, lies erst zu Ende!) fungieren als Türen...an Stelle der üblichen scharnierten Variante. Dieser Teil des Games wird in der Perspektive der Hauptfigur präsentiert. Lediglich eine Statusanzeige ist eingeblendet. Diese Anzeige mißt Deine Lebensenergie, Deine Waffenenergie und enthält darüberhinaus einen Lebensform-Scanner. Der Scanner zeigt in Prozentwerten an, und wenn diese in die Höhe springen, weißt Du, daß hinter der nächsten Ecke ein Alien lauert. Deine Bewegungen steuerst Du mittels eines Cursors, mit dem Du die Richtung, in die Du gehen willst anwählst. Wenn's an der Zeit ist, verwandelt er sich in ein Zielvisier.

Wenn Du so in den Korridoren vor Dich hinspazierst, wirst Du unschwer erkennen, daß sie aus aneinandergeknüpften animierten 3D-Abschnitten bestehen. Sie sehen wirklich toll aus, aber die Gedenkminute am Ende jedes Abschnitts zerrt mit der Zeit doch empfindlich an den Nervensträngen. Die Korridore teilen sich stellenweise in zwei Richtungen, aber einen Auto-Mapper gibt es in Creature Shock nicht. Ich empfehle daher dringend, einen Stift und einen ausreichenden Stapel Schreibpapier bereitzulegen. Immerhin haben die Programmierer einen Kompaß integriert, ein verflixter netter Zug!

Sobald Du Deinem ersten Alien gegenübertrittst, verwandelt sich der Cursor vorahnungsschwanger in ein Visier. Als Feuerknopf dient in diesem Teil des Spiels die linke Maustaste. Durch das Feuern verliert Deine Waffe an Energie, die aber - langsam wieder aufgefüllt wird. Mit der rechten Maustaste blockst Du die Angriffe des Gegners ab, wofür Du allerdings wiederum mit Energieabzügen bei Deiner Waffe büßt. Hast Du durch wildes Herumballern zu viel Energie verschwendet, stehst Du den Attacken der Aliens hilflos gegenüber. Die Aliens können teilweise ganz schön was wegstecken. Außerdem hat jeder seine Schwachstelle, und dies ist die einzige Stelle, wo Du was ausrichten kannst. Diese Schwachstelle bei den ersten paar Aliens zu finden ist nicht weiter schwer - sie sind nämlich markiert. Einige der späteren Aliens bieten diesen Service jedoch nicht an.

Die Aliens, wie auch das gesamte übrige Game, sind komplett gerendert. Prachtexemplare der größeren Sorte, z. B. die blaue Spinne im ersten Level, sehen wirklich furchteinflößend aus. Wer auch immer sich die 3D-Modelle für diese Wesen ausgedacht hat dürfte irgendwas Verbotenes geschluckt haben, um den kreativen Prozeß zu fördern, der zu diesen erstklassigen Monstern geführt hat!

Einige der Korridore führen in Räume, in denen Du mehreren Aliens gleichzeitig gegenüberstehst. In diesen Situationen verzichten die Aliens großzügig auf ihre Schwachstellen, so daß sie am gesamten Körper verwundbar sind. Wie schon zuvor, so steigert sich auch in diesen Abschnitten der Schwierigkeitsgrad, je weiter Du im Spiel voranrückst. Aber das größte Problem bei Creature Shock ist es, Deine Gesundheitslevels im freundlichen Bereich zu halten.

Die Energie für Deine Waffe und für Dich selbst kannst Du durch in "Schließfächern" versteckte Objekte wiederauffüllen. Dadurch wird entweder Deine Waffe leistungsfähiger, Deine Gesundheit wieder blendend oder aber Dein Erstaunen groß, denn in den Fächern können sich ebensovot Aliens befinden! Diese Fächer sind sparsam über das gesamte Spiel verstreut und in der Regel wird es sich lohnen, einen Blick darein zu werfen.

Wenn Du schließlich ans Ende des ersten Asteroiden-Abschnitts gelangst, speichert das Game automatisch ab. Eine abrufbare Speicheroption fehlt merkwürdigerweise völlig. Wenn es Dich innerhalb eines Levels erwischt, geht's also wieder von vorne los. Abgeschlossene Levels werden jedoch vom Game "abgehakt" Du brauchst sie also nach dem nächsten Booten nicht mehr zu wiederholen.

Das weitere Spiel folgt demselben Schema. Die bisweilen etwas monotonen Tunnel-Levels werden von Shoot'em Up-Einwürfen aufgelockert, so daß erfolgreich der Eindruck vermittelt wird, als hättest Du zwei Spiele zum Preis von einem gekauft. Der Sound ist durch die Bank hervorragend. Die Intros werden durch tolle Sprachsamples bereichert, während im Spiel selbst erstklassige Soundeffekte für das richtige Jagdfieber sorgen. Auch die eigentliche Musik ist nicht schlecht, wenngleich ich bei einem Umfang von zwei CDs eher einen fetzigen Rocksong erwartet hätte, statt des MIDI-Gedudels, das dann aus meinen Speakern quäkte. Vielleicht wäre das ja mal 'ne Anregung für Creature Shock 2?

Creature Shock ist ein gutes Spiel, wenn auch manchmal ein wenig eintönig. Durch das Fehlen jeglicher Karten kann man problemlos die Orientierung verlieren und sich an den blödesten Stellen prima festbeißen. Aber, wir nehmen's ja wie's kommt: eine Empfehlung für alle, die gern in einsamen Nächten vollbusige Damen retten!

● STEPHAN WIRTH

"Creature Shock ist ein gutes Spiel, wenn auch manchmal ein wenig eintönig."

MAXIMUM POWER

TITEL: Creature Shock

VERLAG: Virgin

KONTAKT: 040-391515

ENTWICKLER: Argonaut

PREIS: Ca. 129,- DM

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386er

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD-ROM

GRAFIK: VGA

SOUND: SoundBlaster und dazu kompatiblen Karten.

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Großartige Intros und hervorragend gerenderte Hintergründe und Aliens.

▼ Leider sind die Sprites etwas grob dargestellt. Das hätte man durchaus liebevoller machen können.

SOUND

▲ Sehr gute Effekte und Sprachsamples.

▼ Die Musik ist leider nur durchschnittlich.

SPIELBARKEIT

▲ Ziemlich fesselnd und mit einer spannungsgeladenen Atmosphäre.

▼ Wenn Du Dich verläufst, wird's schnell frustrierend.

AUF EINEN BLICK

Creature Shock ist ein ideales Spiel für diese einsamen Nächte. Schalte alle Lichter aus, bewaffne Dich mit Zettel und Stift und stürze Dich ins Abenteuer! Einziger Minuspunkt des Spiels ist das Fehlen einer Save Game-Option und die Eintönigkeit der Tunnel-Levels.

PCPOWER
89%

Universe

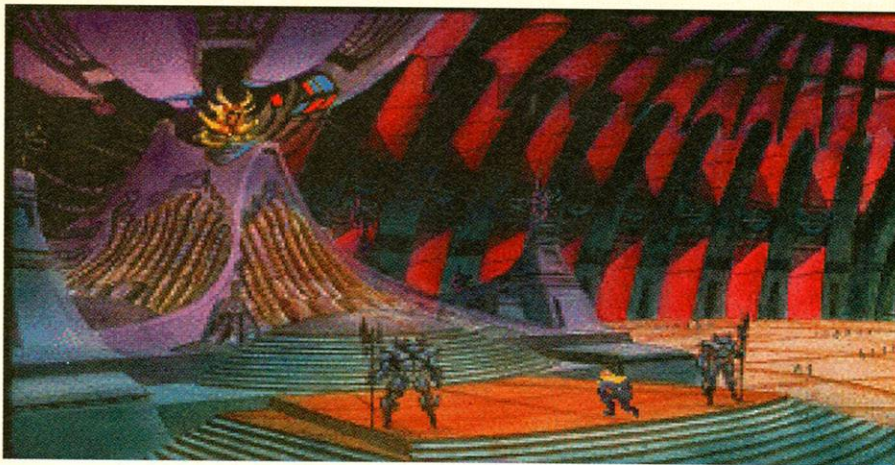
Erinnert sich noch jemand an die "Zeitmaschine" von H.G. Wells? Universe ist eine Art PC-Spieleversion dieser fantastischen Geschichte, die von der Klasse des Originals jedoch nicht viel in die Neuzeit retten konnte.



Es lebe das Klischee! Universe strotzt von der ersten Zeile seiner Geschichte an von so nett verquicken Vorurteilen, daß man am liebsten laut aufschreien möchte. Da gibt es die verschneite Kleinstadt, den computerbesessenen Sohn mit seinen Computer verabscheuenden Eltern und den etwas verschrobenen Tüftelonkel, mit dem zwar niemand so richtig etwas anfangen kann, der aber das Gerät erfunden hat, das im Mittelpunkt dieser Geschichte steht. Man würze das Ganze noch mit Elementen des großartigen Romans "Die Zeitmaschine" von H.G. Wells, stricke eine konventionelle Science-Fiction-Geschichte drumherum und schon ist sie fertig, die merkwürdige und auf seltsame Art abstoßende Mixtur.

Doch beginnen wir mit der Vorgeschichte: Es ist kurz vor Weihnachten und wir befinden uns im kleinen Städtchen Ashby-de-la-Zouch. Die Bewohner hetzen durch die verschneite Landschaft und die nett geschmückten Geschäfte, um letzte Geschenke zu besorgen und die Vorbereitungen für die Feierlichkeiten zu treffen. Nicht so unser Held Boris. Der sitzt "vertieft in sein neues Animationsprogramm am Rechner einer brandneuen 35-Bit-Excellence-Engine" (!).

Plötzlich reißt ihn seine Mutter aus den schönsten Animationsträumen. Ein Brief für seinen Onkel Georges ist eingetroffen. Boris bekommt den Auftrag, sich aufs Fahrrad zu schwingen und den Brief dort hinzubringen. Unser Held macht sich murrend auf den Weg zum Labor des etwas merkwürdigen Onkels. Der öffnet



ihm, wortkarg und zerstreut wie immer, die Tür und bittet Boris, sich zu setzen. Kurze Zeit später ist er verschwunden und Boris durch die Räume des Laboratoriums. Auf einmal sieht er eine merkwürdige Kapsel. Er setzt sich hinein, spielt an den Hebeln herum und schon nimmt das Unheil seinen Lauf. Boris geht auf eine Zeitreise und landet irgendwo in ferner Zukunft in einer unwirtlichen Planetenlandschaft, genannt "Paralela".

So beginnt das Abenteuer des computerbesessenen Boris. Die Einleitung wird in Tagebuchform erzählt und sorgt nicht gerade für Begeisterung. Du steuerst Boris durch die ferne Zukunft und wirst verstrickt in den alten Kampf "Gut gegen Böse". Seit Jahren tobt hier nämlich ein Krieg um die alleinige Herrschaft. Und Du gerätst zwischen die Fronten und wirst (wie sollte es anders sein) zum Helden der Zukunft. Wie es scheint, sind unsere IBM-kompatiblen Rechner der Technik der Zukunft weit überlegen. Oder ist Boris etwa ein Genie? Ziel des Spiels ist es natürlich nicht, nur in die Geschichte der Zukunft einzugreifen, sondern auch Boris in sein tristes Kleinstadtleben zurückzuführen. Daß der verschrobene Onkel hierbei noch eine Rolle spielt, dürfte nicht schwer zu erraten sein...

Universe kann in keiner Weise überzeugen. Die grafische Aufarbeitung ist alles andere als gelungen. Farblos und wenig detailliert hat das Spiel in dieser Form wenig Chancen gegen die Konkurrenz. Nach der schlappen Einleitung findest Du Dich in einer Planetenlandschaft wieder, in der Du Deine Fortschritte durch die übliche Kombination verschiedener Tätigkeiten erzielst. Du sammelst ein, was Du finden kannst und kombinierst diese Gegenstände wahllos und oft ohne logischen Hintergrund. Du bist neugierig, fragst den Lebewesen Löcher in den Bauch. Und wenn Du gar nicht mehr weiterkommst, wirst Du handgreiflich. Da die Schwerkraft rein zufällig gerade so weit aufgehoben ist, daß Boris noch die



nötige Bodenhaftung hat, kommst Du mit einem Supersprung auch zu kaum erreichbaren Zielen.

Du steuerst Boris mit der Maus. Willst Du bestimmte Aktionen durchführen, steht Dir über die rechte Maustaste ein umfangreiches Inventar zur Verfügung - die Symbole sind eindeutig. Kommentiert werden Deine Aktionen von dem Daumen, der Dir anzeigt, ob Du etwas richtig gemacht (zeigt nach oben) oder den falschen Weg eingeschlagen (hast) zeigt nach unten. Meiner Meinung nach hätte man darauf verzichten können.

Universe zählt zu den Spielen, die kaum eine Chance haben, sich durchzusetzen. Verglichen mit den Sierra-Abenteuern, wirkt Universe wie ein mißglückter Abklatsch. Es hapert schon bei der Dauermotivation. Nach der altbackenen Einführungsgeschichte und dem müden Einstieg probierst Du ein wenig herum und verlierst schnell die Lust. Aber nicht etwa, weil das Spiel so schwer und kaum zu lösen ist. Nein, es macht einfach keinen Spaß. Grafisch fehlt es am nötigen Feinschliff und der Sound ist auch nicht das Gelbe vom Ei. Was hilft da noch das gute Steuerungssystem?

Universe gehört zu der Kategorie Spiele, die nicht ärgerlich sind, die aber auch niemand vermisst. Im Weihnachtsgeschäft hat dieses Produkt keine Chance. Wollen wir wetten, wie schnell wir es in der Ramsch-Ecke der PC-Läden wiederfinden?

● STEFAN WIRTH

"Es lebe das Klischee! Universe strotzt von der ersten Zeile seiner Geschichte anso nett verquickten Vorurteilen, daß man am liebsten laut aufschreiben möchte."

MAXIMUM POWER

TITEL: Universe

VERLAG: Core Design

KONTAKT: 06107-930100

ENTWICKLER: Core

PREIS: Ca. 129,- DM

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386er

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: 7 MB HD

GRAFIK: VGA

SOUND: Unterstützt

SoundBlaster-Karte

CONTROL: Maus

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ In ihrer Bescheidenheit sind die Grafiken durchaus eindrucksvoll.

▼ Atmosphäre kommt überhaupt keine auf. Ein erschreckend schwaches Bild.

SOUND

▲ Nur für unverbesserliche Jean Michel Jarre-Fans geeignet

▼ Ein knödeliger Space-Soundtrack ohne jegliches Gefühl für Geschmack und Stil.

SPIELBARKEIT

▲ Die Steuerung ist einleuchtend und ohne Schnörkel.

▼ Hier gibt es nicht auszusetzen.

AUF EINEN BLICK

Das kann einfach nicht funktionieren: Klischees über Klischees. Universe gehört zu der Kategorie Spiele, die wir am liebsten ganz schnell wieder vergessen möchten. Im Bezug auf die Einfallslosigkeit konkurrenzlos.

PCPOWER
54%

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!

LE WAHNSINN: SPIELE-MAGAZIN MIT CD!

PC POWER

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



mit PC Power bekommst Du jeden Monat eine
D-ROM - rappendvoll mit den neuesten Spiele-
emos! Alle spielbar! Dazu Utilities, Animationen
und vieles mehr. Wetten, daß Du es Dir nicht
isten kannst, über 500 Mbyte pures Adrenalin
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 ☐ BRD DM 35,10 ☐ Europa DM 55,10
PC POWER mit CD ☐ BRD DM 79,90 ☐ 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 ☐ BRD DM 70,20 ☐ Europa DM 110,20
PC POWER mit CD ☐ BRD DM 159,80 ☐ 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

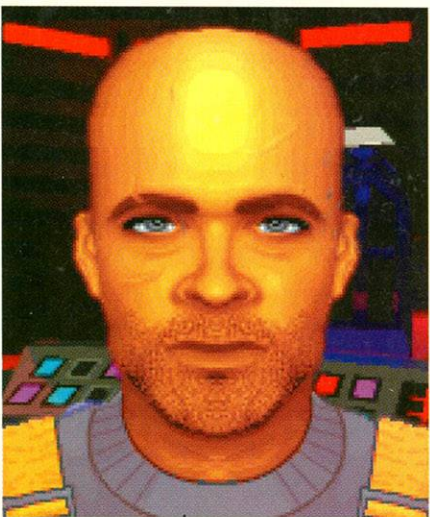
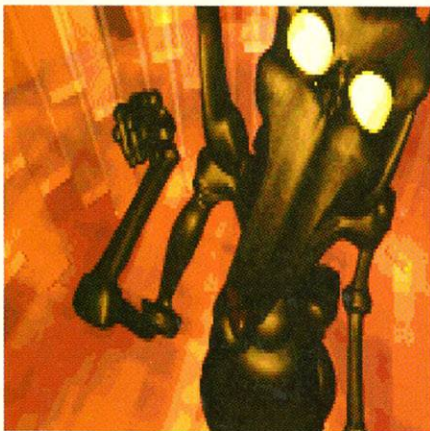
Anschrift

.....Telefonnummer

Bitte sende Dieses Formular oder eine Kopie davon in einem Umschlag an
SMP-Publishing, PC POWER aboservice, Postfach 3127, 48581 Gronau

Retribution

Zeit für vorweihnachtliche Besinnung und Einkehr: Gremlins Märchen von hungrigen Aliens, die auf der Suche nach dem ultimativen Schnitzel sind.



Wie in Wing Commander gibt es auch in Retribution zahlreiche Figuren, mit denen Du Dich unterhalten kannst. Du bekommst von ihnen wertvolle Informationen.

Selbstverständlich, daß wir zur Weihnachtszeit gerne an Krieg, wilde Zerstörung und an eine Invasion knollennasiger, menschenfressender Aliens denken.

Gremlin weiß das längst und beschert uns zum Fest des Friedens ein ganz besonders christliches PC-Spiel: Retribution.

Die Handlung liest sich etwa wie folgt: Im Jahre 2396 befindet sich die Erde am Rande eines großen Krieges, der mit ziemlicher Sicherheit in der kompletten Zerstörung des Planeten enden würde. Doch Wesen aus dem All, die Krellaner, schreiten ein und bringen der Menschheit wieder Frieden. Außerdem führen sie neue Technologien und medizinische Behandlungsmethoden ein, und die menschliche Rasse wächst und gedeiht gar prächtiglich...und wird fett.

Ein einsamer Überlebender einer Weltraumkolonie enthüllt jedoch die wahren Gründe hinter der krellanischen Mission. Die Menschheit soll als wertvolle Proteinnahrung für die Heimat der Krellaner gemästet werden. Warum auch mit Milliarden Kriegstoten ein einzelnes Festmahl abhalten, wenn man einen ständigen Nachschub an sich selbst vermehrenden dicken Leuten haben kann, die nur darauf warten, entführt und anschließend verspeist zu werden?

Ja, warum eigentlich nicht? Haha, darum nicht: Die Krellaner haben sich nämlich mit der falschen intergalaktischen Rasse angelegt, mein Freund! Nachdem die ersten Futtertoten angemessen betrauert worden waren, beschloß die humanoide Rasse, zurück-zuschlagen und Vergeltung zu üben - humanoide Briten

bezeichnen diesen Vorgang als 'Retribution'. Tja, und wieder entbrennt einer dieser unvermeidlichen Kriege gegen die schädlichen Aliens.

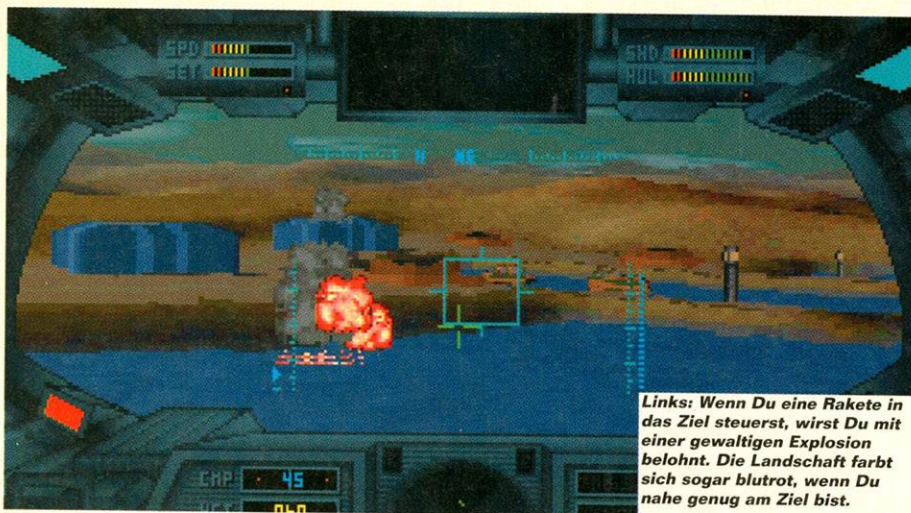
Diese Geschichte wird Dir mit dem obligatorischen Silicon Graphics-Intro ans Herz gelegt. Diese Einleitung ist eigentlich nicht schlecht gemacht und bereitet Dich gut auf das kommende Abenteuer vor. Aber das Beste daran ist, daß man sie mit der Leertaste schnell und schmerzlos hinter sich bringen kann - anders als bei vielen der heutigen Games. Auch die Videosequenzen, die zwischen die 50 und mehr Einsätze eingestreut sind, kann man sich so ersparen, wenngleich es hier nicht ganz so ratsam erscheint. Es macht schon Spaß, etwas mehr über Deine geschmacklosen Gegner zu erfahren, bevor Du in den nächsten Einsatz ziehst.

Anziehungspunkte

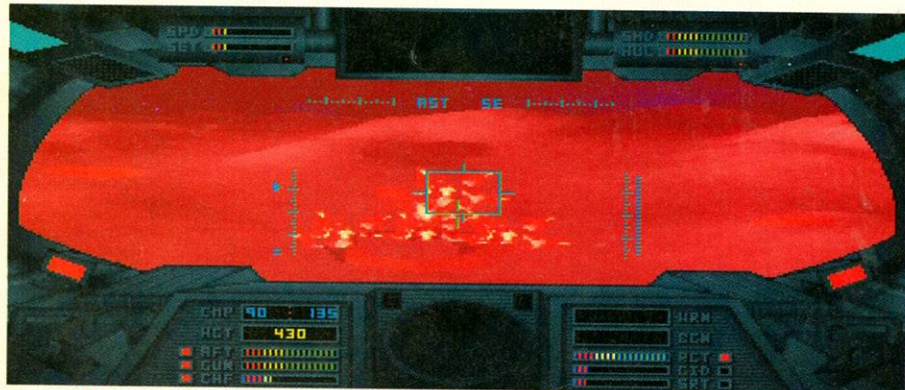
Retribution ist weder eine Nachfolgeversion noch eine Lizenzkonversion eines bereits bestehenden Games - es ist ein reinrassiges, originales, 100%iges PC-Spiel; na, umso besser. Das überraschende ist jedoch, daß es unendlich viel besser aussieht als das ähnlich angelegte Armoured Fist. Das Kernprogramm für die Grafiken ist zwar nicht ganz so hoch entwickelt - beispielsweise produziert es keinen durchscheinenden Rauch - besticht aber dafür durch Kohärenz und Einfachheit. Auch imaginäre Lichtquellen werden in Retribution effektiv eingesetzt.

Ebenso ist das Spiel selbst geordnet und einfach. Hier gibt es, anders als bei Armoured Fist, keine ernsthaften Bemühungen, die Kampfszenen besonders authentisch zu gestalten. Dies ist ein 3D-Shoot 'em Up, das auf schnellen, sich ständig ändernden Einsätzen basiert und weniger auf ausgeklügelten Strategien. Die späteren Einsätze erfordern zwar ein wenig Grips, um sie erfolgreich durchzuführen, aber von anspruchsvollen Denkaufgaben ist das noch meilenweit entfernt.

Abhängig von Deiner jeweiligen Mission steuerst Du entweder ein Raumschiff oder einen Panzer. Beide Gefährten verfügen über ein reichhaltiges Waffenarsenal. Da gibt es Laser, mit denen Du krellanische Fahr-/Flugzeuge beschießen kannst, Raketen, die effektivsten Waffen, die Dir zur Verfügung stehen, oder auch 'Smart Missiles', die den Gegner automatisch anvisieren. Zu den Spezialwaffen, die Du Dir bei einzelnen Einsätzen verdienen kannst, gehört die 'Vulcan Missile', eine thermonukleare Waffe mit großem Wirkungsradius und 'Intelligent Time Bombs', bei denen ich allerdings noch nicht recht weiß, wofür sie gut sind. Na, mit der Zeit soll ich's wohl rauskriegen...



Links: Wenn Du eine Rakete in das Ziel steuerst, wirst Du mit einer gewaltigen Explosion belohnt. Die Landschaft farbt sich sogar blutrot, wenn Du nahe genug am Ziel bist.



“Diese Geschichte wird Dir mit dem obligatorischen Silicon Graphics-Intro ans Herz gelegt. Diese Einleitung ist eigentlich nicht schlecht gemacht und bereitet Dich gut auf das kommende Abenteuer vor.”

Jeder einzelne Einsatz ist Teil eines Feldzuges, der aus etwa fünf Einsätzen bestehen kann. Jeder Feldzug hat seinen eigenen Handlungsablauf, seinen eigenen Schauplatz und erfordert spezielle Taktiken. Alles in allem also genug Abwechslung, um das Interesse des Spielers über die 70 (CD) bzw. 50 (HD) Einsätze des Spiels aufrechtzuerhalten. Leider kannst Du Dir in diesem Spiel keine eigenen Einsätze zusammenstellen - wie etwa bei Novalogics Armoured Fist. Der entsprechende "Edit-Modus" fehlt.

Abzüglichkeiten

Jeder Feldzug gegen die krellanischen Gourmets ist in ein Übermaß an Informationen eingebettet, mit denen sich der Spieler auseinandersetzen muß. Im Innern der 'Aphelion Space Station' gibt es vier Hauptbereiche: das Aphelion Auditorium, die Living Quarters, das Aphelion Command und das Coursa Drop-Ship. Innerhalb dieser Bereiche begegnest Du verschiedenen Objekten, die Du benutzen kannst und die Dich mit den unterschiedlichsten Informationen versorgen. Außerdem kannst Du mit einigen Mitgliedern der Besatzung sprechen, die Dir helfen, wenn Not am Mann ist - sie geben Dir 'Tips' wie Du diverse Einsätze anzugehen hast, wie Du mit krellanischen Raumschiffen verfährt und was weiß ich noch alles. Das Ganze erinnert ein wenig an Wing Command - sogar die einzelnen Figuren könnten direkt aus Chris Roberts' Originalspiel gepflückt worden sein. Aber ich will mich nicht beschweren. Schön zu sehen, daß ein Hersteller so viel Zeit und Mühe auf Details verwandt hat.

Leider wird für meine Begriffe ein wenig zu viel Spielzeit dafür geopfert, dem Spieler mittels der regelmäßig eingefügten Videosequenzen zu erläutern, was abläuft und was zu tun ist, statt ihn selbst aktiv werden zu lassen. Und überhaupt: CD-Games sollten allesamt über eine Option verfügen, mit der diese Sequenzen abgeschaltet werden können. Mir reicht es nicht, wenn ich sie per Tastendruck überspringen kann, denn es dauert immerhin bis zu 30 Sek., um eine einzelne Szene zu laden. Das nervt.

Darüberhinaus ist mir Retribution ein wenig zu simpel. Als Shoot 'em Up macht es durchaus eine gute Figur, aber Du solltest Dir schon sicher sein, daß das wirklich alles ist, was Du von dem Spiel erwartest. Für mich, als einer, der mangels ausreichender Gehirnkapazität immer gern schnell 'zu Potte kommen' möchte, war das kein Problem. Aber ich bin sicher, daß viele Leute die intellektuellen Freuden, die z. B. Armoured Fist zu bieten hat, vorziehen würden. Beide Spiele haben ihre Vorteile, doch letztendlich muß man Novalogics Game eine deutlich längere Lebensdauer zugestehen, d. h. solange Dich die furchtbaren Grafiken nicht zu sehr abtöten.

Zum Schluß noch eine Warnung! Auf einem 486SX mit 25 MHz lief Retribution für unser Empfinden viel zu langsam - selbst bei minimaler Detaildichte. Auf dem P60 lief es dagegen deutlich zu schnell - nicht gerade ein Indiz für die sogenannte 'Zukunftskompatibilität'.

• MARTIN WILMER

MAXIMUM POWER

TITEL: Retribution

VERLAG: Gremlin

KONTAKT: 02131-6070

ENTWICKLER: Astros

PREIS: Ca. DM 119,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 386 33MHz

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: HD

GRAFIK: VGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten sind möglich

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Besonders gute Lichteffekte.
▼ Der eigentlich gute Eindruck der Grafik wird dadurch aufgehoben, daß sie zu undeutlich ist.

SOUND

▲ Es gibt einige gute Passagen in dem Spiel.
▼ Ziemlich schwach. Die Musik ist zu dumpf und minimalistisch.

SPIELBARKEIT

▲ Als Shoot 'em Up ist Retribution okay.
▼ Nach einiger Zeit werden sie langweilig.

AUF EINEN BLICK

Viele abwechslungsreiche Aufträge, viele Waffen, nette Grafiken und eine attraktive Handlung kann das Game auf der Habenseite verzeichnen. Leider ist das Gameplay ein wenig zu simpel, und Du verbringst mehr Zeit damit, über einen Einsatz zu plaudern, als ihn tatsächlich durchzuführen.

PCPOWER
74%

Cyberwar

The Lawnmower Man konnte nicht den Riesenerfolg verbuchen, den ihm seinerzeit so mancher prophezeit hatte. Aber die Leute von SCI haben dazugelernt, die Worte der Kritiker ernstgenommen und starten nun mit Cyberwar den nächsten Versuch.

The Lawnmower Man war eines der bislang unangenehmsten Ereignisse in der noch kurzen Geschichte der CD-ROM. Von vielen Leuten hochgelobt wegen der hervorragenden Qualität von Grafik und Sound, wurde das Wesentliche leider außer acht gelassen: das Gameplay.

Mit Erscheinen der Endversion (mit 32 Farben statt der versprochenen 256) entpuppte sich das Game schnell als Flop. Die Programmierer leckten ihre wunden Egos, rauchten sich zusammen und begannen Fragen zu stellen, um denselben Fehler nicht zweimal zu machen. Spieleindustrie und Käufer wurden ins Verhör genommen, und als Endresultat liegt nun das deutlich verbesserte Cyberwar vor.

Du bist nach wie vor jener Dr. Angelo, seines Zeichens VR-Forscher (VR steht für Virtual Reality, auf deutsch: Scheinwelt), der indirekt für die Erschaffung des CyberJobs verantwortlich war. CyberJobe war ursprünglich eine geistig zurückgebliebene Person, deren Intelligenz aber mit Hilfe der VR-Lerntechniken des Dr. Angelo kräftig gesteigert wurde. Jobe wurde immer größenwahnsinniger, bis er schließlich glaubte, er sei Gott. Um dies zu beweisen legte er seine physische Erscheinung ab und verschmolz mit einem riesigen Computernetzwerk, in dem er fortan ein digitales Dasein fristete.

Bevor es dazu kam, hatte Jobe geschworen: "Ich werde die Welt

beherrschen, und um diesen historischen Augenblick anzukünden, werde ich alle Telefone der Welt gleichzeitig klingeln lassen." Es gelang ihm. Jobe hatte jedoch seine Menschlichkeit auf alle Zeiten verloren - Dr. Angelos Experiment endete in einer schmachvollen Niederlage.

Jobe schafft sich seine eigene Welt und beginnt Rachepläne zu schmieden. Dr. Angelo, Peter Parkette und seine Mutter Carla Parkette werden in seine Welt hineingezogen. Jobe sperrt die Parkettes ein und fordert Dr. Angelo heraus, sie zu befreien. Natürlich hat Dr. Angelo die Sache geregelt bekommen, und in einer mitleidigen Minute entläßt Jobe die drei wieder in die reale Welt. Von seinem Haß befreit beginnt CyberJobe sein Wissen zu erweitern und die Computernetze der Welt zu erforschen.

Unterdessen gingen Dr. Angelo und die Parkettes ihrer eigenen Wege, bemüht, wieder ein normales Leben zu führen. Ungeahnterweis hat jedoch die Zerstörung des VSI-Komplexes ein neues Problem geschaffen. Kurz vor der Explosion kopierte ein automatisches Backup-System das gesamte Speicher-system zu einer anderen Forschungs-station.

Programme, Daten, Dateien, aber auch eine Kopie von CyberJobe wurden so übermittelt. Dem neuen CyberJobe fehlte jedoch die menschliche Seele, die sein Vorgänger noch

besessen hatte. Als Dr. Angelo von dessen Existenz erfuhr, wußte er, daß der neue CyberJobe mit allen Mitteln aufgehalten werden mußte. Der alte hatte ja immer noch menschliche Züge, konnte sogar Mitleid oder auch Liebe empfinden, aber der Kopie waren diese Gefühle fremd - eine rücksichtslose Maschine im Innern einer Maschine, die es aufzuhalten galt.

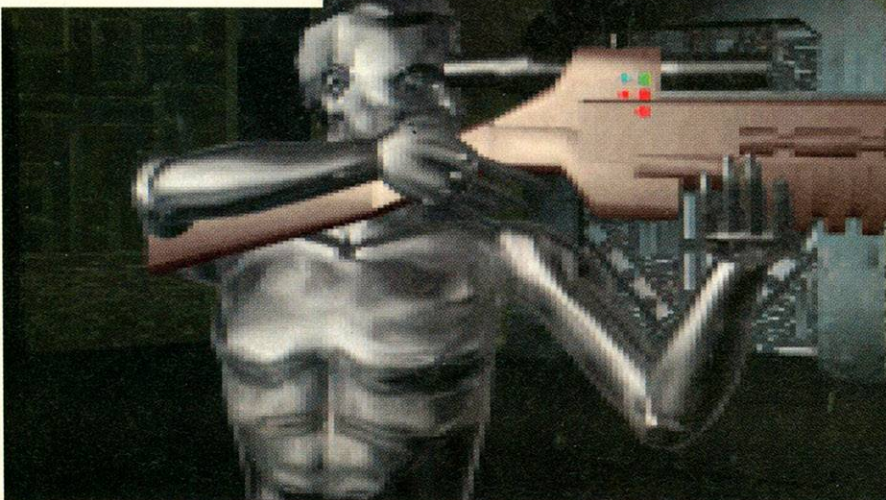
Dr. Angelo steigt ein weiteres Mal mit Hilfe seiner VR-Ausrüstung in die Computer von VSI North ein, und an dieser Stelle übernimmst Du sein weiteres Vorgehen. Du wanderst durch die Computer, bis Du schließlich CyberJobs Aufenthaltsort erreichst. Dort befindet sich auch der Omega Chip, mit dem die CyberJobe-Kopie ihre unglaublichen Kräfte entwickeln konnte, die jetzt die Welt bedrohen. Zerstöre den Chip, und Du zerstörst die Kopie samt allem, was sie geschaffen hat. Die Kopie, gar nicht dumm, hat derlei Aktionen schon vorausgesehen und zehn verschiedene Abwehrsysteme errichtet. Diese reichen von logischen Puzzles bis hin zu Tests Deiner Geschicklichkeit und Deines guten Timings. Alle diese Aufgaben mußt Du lösen, wenn Du Deinen Einsatz erfolgreich abschließen willst.

Cyberwar umfaßt drei CDs mit einer Gesamt-Datenmenge von über 1,8 Gigabytes und ist damit eines der bislang größten Spiele. Nachdem Du den gewünschten Schwierigkeitsgrad eingestellt hast, wird Dir eine tolle Videosequenz präsentiert, in der Dein virtuelles Ebenbild auf eine Konsole zuläuft. An

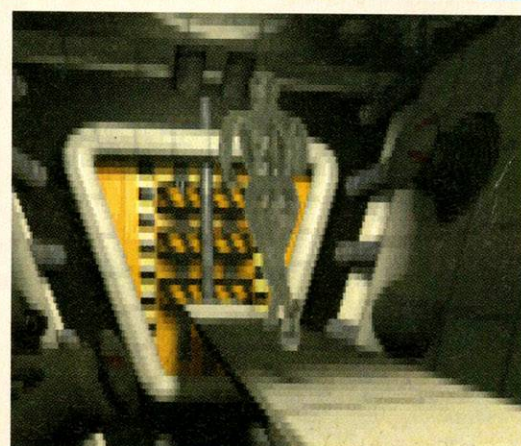
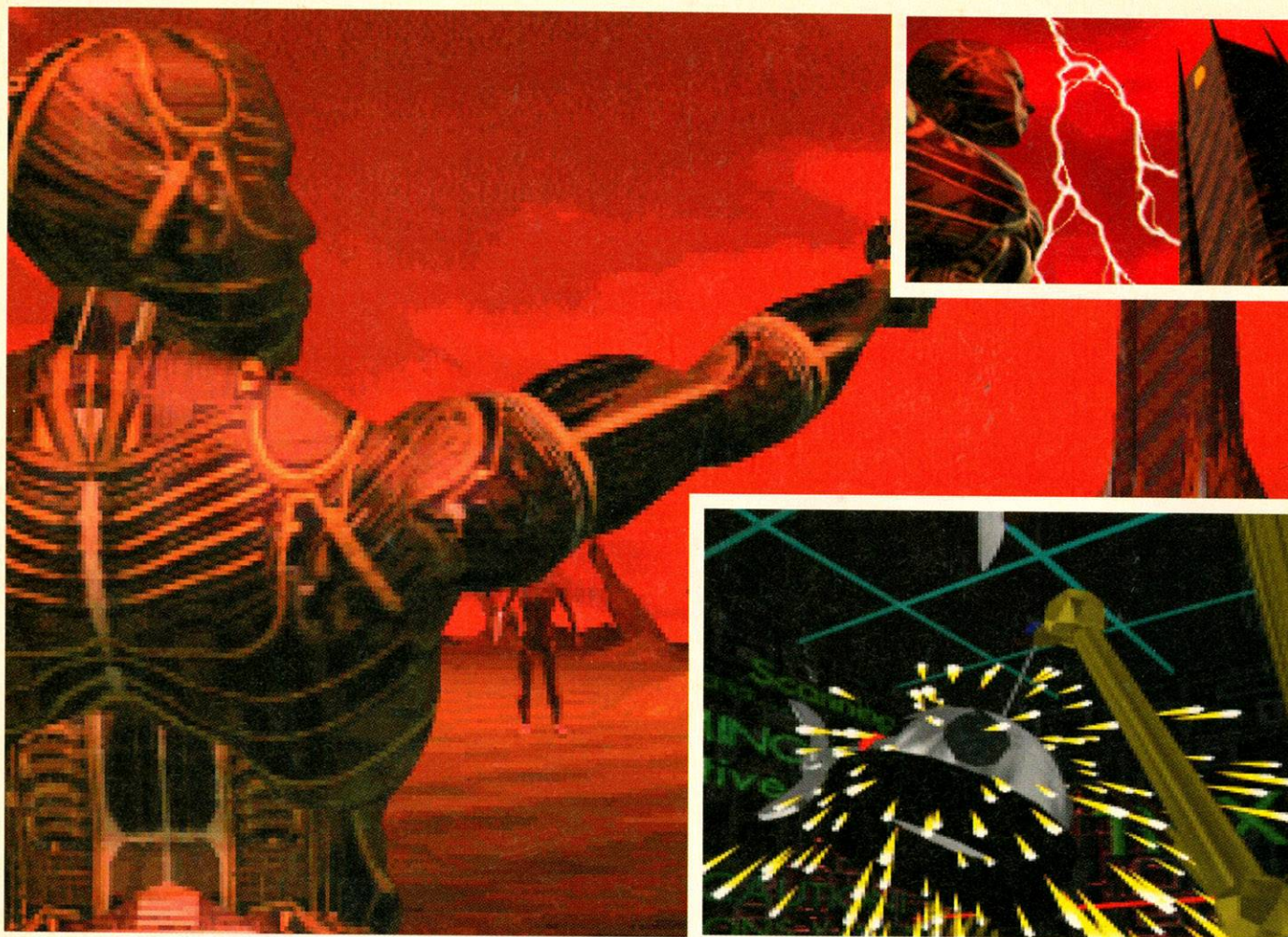
diesen Konsolen wählst Du aus, welches Game Du als nächstes spielen möchtest. Es gibt zehn verschiedene Spielarten, aber nur jeweils eine Handvoll erscheint auf den einzelnen Discs - das Gameplay wird so über das gesamte Spiel gestreut. Verschiedene Games erfordern auch verschiedene Fertigkeiten. Die "Security Door" etwa verlangt von Dir anfangs nur geringes logisches Denkvermögen, aber im weiteren Verlauf Deiner Reise werden auch die Rätsel immer schwieriger - die CyberJobe-Kopie versucht immer heftiger, Dein Vordringen zu stoppen. In einem anderen Spiel findest Du ein Wettrennen durch den Cyberspace im Cyberboogie - ein pfeilförmiges Vehikel, das an Hindernissen vorbei und durch Tunnel hindurch gesteuert werden muß.

In einem anderen Spiel findest Du die Mutationspeicherbänke, in denen Eddie

Dr. Angelo ist dieses Mal verdammt gut vorbereitet, ihm kann jetzt eigentlich nichts mehr schief gehen



PC POWER
Empfohlen
DAS TOTAL WAHNSINNIGE SPIELE-MAGAZIN



Diese VGA- und Silicon-Graphics-Bilder geben Dir einen guten Eindruck von der unterschiedlichen Qualität, die beide Systeme bieten. Wir werden wohl mit VGA leben müssen, bis der Pentium allgemeiner Standard wird.

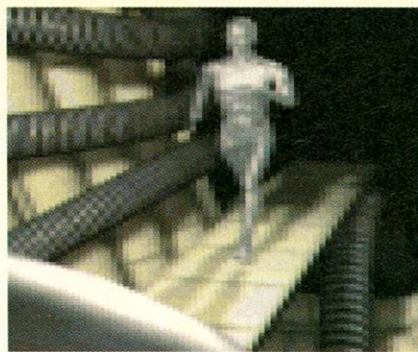
haust - eine wurmähnliche Kreatur, die eine tiefe Abneigung gegen jeden hegt, der sich Dr. Angelo nennt. Dieses Game ist eine Art Shoot 'em Up und erfordert schnelle Reflexe sowie ein gutes Auge. Wenn Du Eddie mit Deiner Cyber-Kanone ausreichend beharkt hast, zerfällt er in zwei Teile. Bevor er jedoch dahinscheidet, kratzt er mit seinem Blut eine Zahl in den Sand. Diese Zahl ist ein Code für eines der späteren Spiele. Du solltest sie unbedingt notieren, sonst könnte es später zu gehäuften Frustigkeiten kommen.

In Cyberwar hast Du nur ein Leben, immerhin kannst Du jedoch Deine augenblickliche Position abspeichern. Aber nur zweimal! Danach kannst Du so lange nicht mehr speichern, bis die Disc beendet ist. Diese Speichermethode ist sicher weder das Gelbe noch das Weiße vom Ei, aber wenn's Dich mal erwischt, brauchst Du das gespeicherte Game nur neu zu laden, und Du beginnst dort, wo Du aufgehört hast.

Hier gibt es auch eine virtuelle Hölle

Während des gesamten Spiels werden Deine Aufgaben immer wieder von animierten Sequenzen eingeleitet, die eindrucksvoll aufzeigen, wie gut die Jungs und Mädels von SCI mit ihrem 3D-Rendering-Paket umzugehen wissen. Wenn Du eine Herausforderung nicht bestehst, landest Du in einer virtuellen Hölle, wo Dich Dein endgültiges Schicksal ereilen wird. Bestehst Du jedoch die Herausforderung, wirst Du wieder mit einer der erwähnten Sequenzen belohnt. Laut SCI wurden die Grafiken mit einer Kombination von Silicon Graphics Maschine und PC mit dem Programm 3D Studio geschaffen. Das Rendering erscheint bisweilen etwas fusselig, aber das mag mit der geringen Auflösung des Standard-VGA-Bildschirms zusammenhängen. Bis zu dem Tag, an dem der Pentium als Einsteigermodell gehandelt wird, werden wir wohl SVGA als kompetentes Medium für 3D-Spiele vergessen können; es ist einfach zu langsam.

Der Soundtrack des Spiels ist sehr gut und kommt auch auf einer separaten Audio-CD daher. Diese enthält alle sieben Titel aus



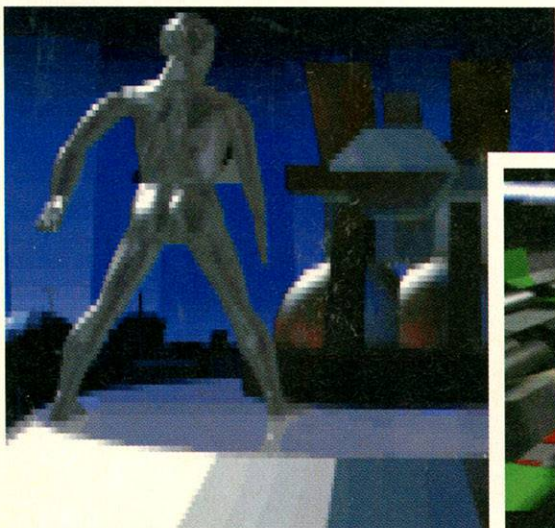
Es ist nicht so einfach, mit dieser Kanone zu zielen.

Unten: Der Cyberboogie ist eines der anspruchsvolleren Spiele, die Du in Cyberwar findest.

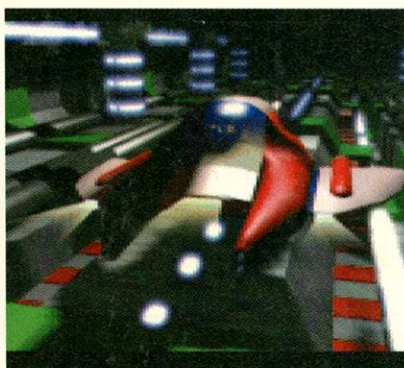
dem Spiel, jedoch in gehobener CD-Qualität. Ausnahmslos gut sind auch die Soundeffekte, die die gehörige Stimmung zum Bildschirmgeschehen vermitteln. Aber wie immer hätte ich mir mindestens dreimal so viel davon gewünscht.

Cyberwar ist all das, was The Lawnmower Man hätte sein sollen. Es ist spielbar, unterhaltend und unermesslich groß. Zwar gibt es immer noch einige wenige Mätzchen (nur ein Leben, fehlende Continues), aber welches Spiel ist schon 100%ig? Wenn Du The Lawnmower Man bereits gekauft und darob nächtelang bitterlich in Dein Kissen geweint hast, dann sei frohen Mutes, denn Abhilfe naht! Cyberwar ist bereits im Handel erhältlich. Das Spiel wird sicherlich nicht jedem gefallen, aber es werden die wenigsten sein, die diesem zauberhaften Gameplay nichts abgewinnen können. Ich, als Fan, bin begeistert.

● MARTIN WILMER



Cyberjobe Nr. 2 versucht alle möglichen Tricks, um sich gegen Dr. Angelo zu verteidigen. Dazu gehören Puzzle zum Testen Deiner Geschicklichkeit. Du mußt sie erst gelöst haben, bevor Du weiterkommst.



“In Cyberwar hast Du nur ein Leben, immerhin kannst Du jedoch Deine augenblickliche Position abspeichern. Aber nur zweimal!

MAXIMUM POWER

TITEL: Cyberwar

VERLAG: SCI (Virgin).

KONTAKT: 040-391515

ENTWICKLER: SCI

PREIS: Ca. DM 140,-

NÖTIGE TECHNIK

MINIMUM: 486 SX-25

MEMORY: 4 MB RAM

INSTALLATION: CD

GRAFIK: VGA

SOUND: Alle gängigen

Soundkarten sind möglich.

CONTROL: Maus, Joystick

KURZ & KNAPP

GRAFIK

▲ Hervorragende 3D-Videosequenzen und Spielgrafiken.
▼ SVGA kannst du nur dann nutzen, wenn Du einen Pentium-Rechner hast.

SOUND

▲ Sehr guter Soundtrack mit dem Bonus einer zusätzlichen Audio CD.
▼ Ich habe keine Soundkarte! "!!!!!!!!!!!!!!"

SPIELBARKEIT

▲ Riesig, unterhaltend und enorm fesselnd.
▼ In höheren Schwierigkeitsgraden können einige der Aufgaben etwas frustrierend sein.

AUF EINEN BLICK

Mit 1,8 Gigabyte bietet Cyberwar viel Spiel fürs Geld. Nicht unbedingt jedermanns Sache, aber welches Spiel kann das für sich schon in Anspruch nehmen?

PCPOWER
87%

NINTENDO • NINTENDO • NINTENDO

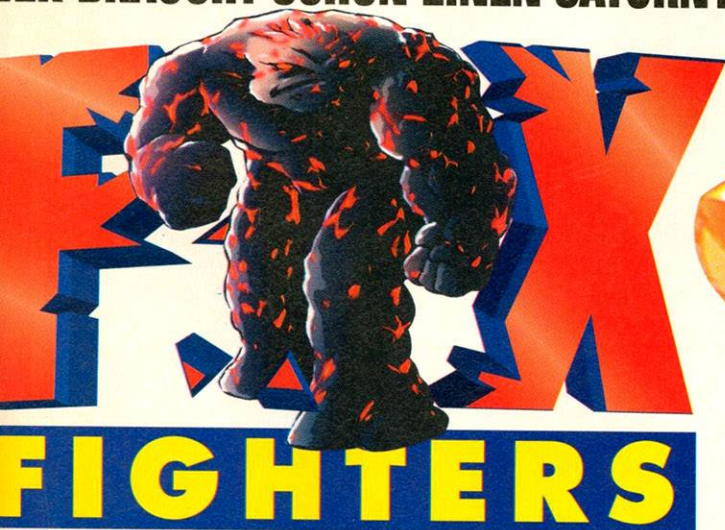
SUPER PRO

DEZ '94

DM 5.80

ÖS 45,00 sfr 5,80
DEZEMBER 1994
NUMMER 12

WER BRAUCHT SCHON EINEN SATURN?



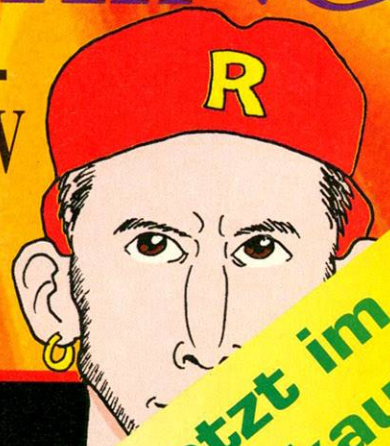
EXKLUSIV! DER EDELKAMPF
IN 3-D VON ARGONAUT!



CRUISIN' USA &
KILLER INSTINCT

LION KING

NUR BEI UNS -
DER EXKLUSIV
REVIEW VON
ROBY ROB!



SUPER
NES



GAME
BOY

GAMES
WORLD

Jetzt im
Verkauf

Günstig-spiele

Kein Geld für teure Computerspiel? Muß ja auch nicht sein, es gibt ja auch Spiele die wenig Geld kosten und trotzdem gut sind.

F1 Grand Prix

Vetrieb: MicroProse

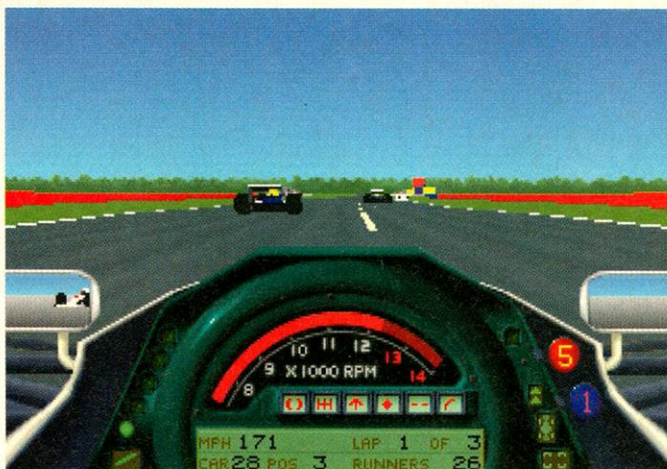
Entwickler: Digital Integration

Format: Disketten, CD-ROM

Preis: DM 49,95

Die Grand Prix-Saison verlief in diesem Jahr traurig. Das Schlimmste war der grausige Unfall von Senna. Und unser neuer Nationalheld Schumacher wurde im Ausland angefeindet - um so mehr, als er schließlich Weltmeister wurde. Wie heimtückisch diese Ausländer sind, konnten wir ja im bekannten Intelligenzblatt Bildzeitung nachlesen - unseren Schumacher kritisieren, wo kommen wir denn da hin! Und die Rennen in dieser Saison waren auch nicht gerade mitreißend, wohl aber die Skandale, in die unser lieber Schumacher verwickelt war.

Wenn der internationale Rennzirkus schon nichts taugt, dann sollte man sich vielleicht einmal selbst hinter das Steuer setzen. Ich will Dir jetzt nicht vorschlagen, einen teuren Kredit aufzunehmen und Dir ein



Formel-1-Geschoß zu kaufen - Du kannst es billiger haben, indem Du Dir die bisher beste Formel-1-Simulation besorgst. Sie ist zwar nicht gerade tafrisch, aber immer noch erstklassig.

In diesem Spiel findest Du zwar jede Formel-1-Rennstrecke, dummerweise wurden aber die Namen der Teams und der Fahrer weggelassen. Du kannst Dir entweder ein schnelles Rennen (Quick Race) wählen oder Dich für die komplette Saison entscheiden. Beim ersten wirst Du ohne irgendwelche Trainingsqualifikationen sofort ins kalte Wasser geworfen, beim zweiten mußt Du Deinen Namen eingeben, ein Team

aufstellen und dann den ganzen Zirkus mitmachen. Jedes Rennen besteht aus vier Phasen: Training (nur so), Qualifikation, Training vor dem Rennen und schließlich das Rennen selbst. Sobald Du die ersten drei Phasen hinter Dich gebracht hast, sitzt Du bibbernd am Steuer Deines leichtgewichtigen Kraftbolzens und wartest auf den Start.

MicroProse hat es geschafft, den bis zu 300 km/h schnellen Wagen durch eine Reihe von Computersteuerungen handhabbar zu machen. Du kannst zum Beispiel dem Rechner die Bedienung der Bremsen oder der Schaltung übertragen. Und falls Du am

Anfang durch Ungeschicklichkeit ständig Deinen Wagen demolierst, kannst Du Dich durch den Rechner gegen Beschädigungen immunisieren lassen.

F1 Grand Prix ist in jeder Hinsicht ein abgerundetes Spiel. Die Grafik ist ruckelfrei und schnell, die Autos sind sehr realistisch wiedergegeben. Der Sound wird wahrscheinlich nicht jeden begeistern - aber er wird Dir auch egal sein, wenn Du mit nervenzerfetzenden 300 km/h eine lange Strecke entlangröhrst.

Die Disketten- und die CD-Version sind weitgehend identisch, wobei letztere für Spieler mit beschränkter Festplattenkapazität von Vorteil ist. Wenn Du ein begeisterter Anhänger von derartigen Simulationen bist, dann sollte F1 Grand Prix eigentlich in Deinem Regal stehen.

Wertung: 85%

F-15 III

Vetrieb: MicroProse

Entwickler: MicroProse

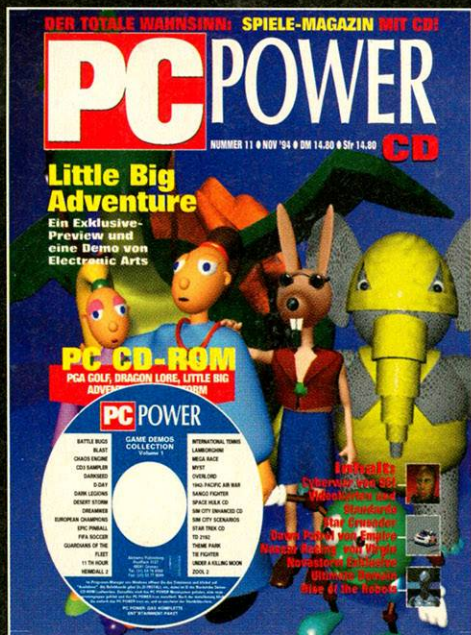
Format: CD-ROM

Preis: DM 49,95

Die F-15 wurde in Auftrag gegeben, als das Gerücht kursierte, die Sowjetunion verfüge über ein Kampfflugzeug, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stelle. Dem amerikanischen Verteidigungsministerium blieb nichts anderes übrig, als tief in die Tasche zu greifen und ein neues Wunderflugzeug entwickeln zu lassen. Pro Stück kostete dieses Maschinchen damals rund 15 Millionen Dollar (der Eurofighter wird doppelt so teuer, dafür lassen sich 40 Kindergärten bauen). Es gilt als daswendigste Flugzeug der US-Luftwaffe. Die Firma MicroProse hat es schon zweimal als Vorbild für ihre Flugzeug-Simulationen genommen.

Dies ist jetzt die dritte Version und sie sieht allmählich ein wenig altbacken aus. Die CD-Version bietet eine eindrucksvolle Einführung, die aber leider sehr lange Ladezeit braucht. Das Spiel verlagert nämlich unglaubliche Mengen von Daten auf Deine Festplatte und das dauert und dauert. Irgendwann ist Deine Geduld am Ende und Dein Finger zuckt automatisch in Richtung ESC-Taste ...

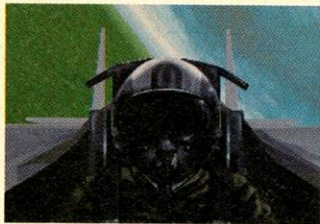
Wenn Du dann endlich im Spiel



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: (31) 54 76 8008



solltest Du Dich woanders umschauen.
Wertung: 56%

Gunship 2000
Vetrieb: MicroProse
Entwickler: Digital Integration
Format: CD-ROM
Preis: DM 49,95

Gunship wurde zum ersten Mal auf dem Commodore 64 vor acht Jahren gesichtet. Schon damals, als die Computertechnik verglichen mit heute noch in den Kinderschuhen steckte, war es ein gutes Spiel - allerdings eher ein Kampfspiel als eine Flugsimulation. Ein paar Jahre später entstand dann Gunship 2000, mit einem neuen Grafik-Kernprogramm, mehr Einsätzen und verschiedenen Hubschrauber-Typen. Heute erscheint es in einer überarbeiteten Version für den Billig-Markt.

Du kannst in diesem Spiel den Apache AH64A in einer Reihe von Einsätzen fliegen - entweder alleine



oder im Geschwader. In jedem dieser Einsätze mußt Du zwei Ziele zerstören. Bevor Du allerdings an den Kampfeinsatz denken kannst, mußt Du zunächst lernen, wie man fliegt.

Der große Rotor erzeugt beim Hubschrauber den Auftrieb und der Heckrotor verhindert, daß sich der Rumpf in die zur Drehrichtung des Hauptrotors entgegengesetzte Richtung dreht. (Jede Aktion erzeugt eine Reaktion, haben wir mal im Physik-Unterricht gelernt.) Den Vortrieb erzeugt Du dadurch, daß Du die Nase des Helikopters ein wenig nach unten neigst. Dadurch verliert er merkwürdigerweise nicht an Höhe - Du kannst also mit einem Hubschrauber dicht über dem Boden sehr schnell fliegen.

Sobald Du erst einmal Grundkenntnisse in der Bedienung dieses Fluggerätes erworben hast, kannst Du Dich zu Deinem ersten Einsatz melden. Du nimmst an der Flugeinweisung teil, setzt Dich ins Cockpit und stellst nach wenigen Knopfdrücken fest, daß Du schwebst. Jeder weitere Einsatz läuft ähnlich ab: Du fliegst zu Deinem Ziel, verschießt ein paar Raketen, fliegst zum nächsten Ziel, verschießt noch ein paar Raketen und wenn Du bis dahin keinen Treffer bekommen hast, fliegst Du wieder nach Hause. Du kannst in dem Spiel zwar auf computergesteuerte Waffen zurückgreifen - der Spielspaß leidet aber darunter. Es ist viel spannender, alles selbst in die Hand zu nehmen. Dafür ist zwar einige Übung nötig, aber nach einiger Zeit hast Du es im Griff.

Grafik und Sound sind in Gunship 2000 nicht besonders aufregend, reichen für diesen Spiel-Typ aber aus. Das Spiel lohnt sich, auch wenn es langsam Zeit wird, daß es durch ein besseres abgelöst wird. Bis eine Nachfolgeversion herauskommt, die auch die Möglichkeiten der modernen Rechner ausnützt, werde ich weiter ab und zu Gunship 2000 spielen.

Wertung: 85%

bist und Dich umständlich angemeldet hast, darfst Du auch fliegen. Aus dem Menu kannst Du Dir einen Schauplatz aussuchen, bevor Du Dich beim Briefing über die Einzelheiten Deines Einsatzes informierst. Die meisten Aufträge bestehen darin, ein oder mehrere Ziele zu zerstören und - was sonst? - dabei zu überleben.

Der Feind hat nun nicht gerade vor, Dich ungeschoren davonkommen zu lassen. Undankbar, wie er ist, möchte er es einfach nicht, daß Du in sein Gebiet einfliegst, seine Infrastruktur zerstörst, Leute tötest und Dich dann wieder davonmachst. Er wird also alle möglichen Flugabwehrraketen auf Dich feuern und Dich mit Geschosgarben aus Flaks beharken. Und ab und zu wirst Du dann auch die Bekanntheit eines Abfangjägers machen. Das klingt zwar alles sehr aufregend, ist es aber leider nicht.

F 15 ist in mehrfacher Hinsicht ein schwaches Spiel. Das erste Manko ist, daß die für die Bodendarstellung eingesetzte Grafik auf Texture-Mapping statt auf Vektoren beruht. Das ist zwar nicht verboten, kann auch sehr gut aussehen, wenn die Programmierer ihr Handwerk verstehen. In diesem Spiel aber ist es sehr schwierig, ein Ziel am Boden überhaupt zu entdecken, weil in der groben Darstellung alle Details verschwinden. Du fliegst durch die Landschaft und suchst auf der grünen



Wiese Dein Ziel, und suchst, und suchst ... - irgendwie erinnert mich das an die berühmte Suche nach der Stecknadel im Heuhaufen. Oder nach der Heunadel im Steckhaufen, egal wie.

Das zweite Manko ist, daß Du ungeheuer viele Steuerungsmöglichkeiten und Displays hast, deren Anzeigen Du im Kopf behalten mußt. Das ist zwar ein Vorwurf, den man fast jeder Simulation vorhalten muß, aber so schlimm wie bei F-15 habe ich es noch nie erlebt. Es geschieht leicht, daß Du in einer aufregenden Situation den falschen Knopf drückst und dann plötzlich überhaupt keine Waffen mehr hast, weil Du sie soeben abgeworfen hast.

Das dritte Manko ist der Sound. In der CD-Version gibt es zwar einige digitalisierte Anweisungen wie "Bremsen" - aber das war's dann auch fast schon. Wahrscheinlich gingen die Programmierer davon aus, daß fast alle PC-Benutzer ohnehin taub sind und daher das Fehlen des Sounds gar nicht bemerken.

F-15 ist preiswert - bietet für diesen Preis aber zu wenig Wert. Wenn Du also für wenig Geld ein ordentliches Kampfflugzeug fliegen willst, dann

Falcon 3 & Tornado

Vetrieb: MicroProse
Entwickler: Digital Integration
Format: HD
Preis: Ab. Februar DM 49,95

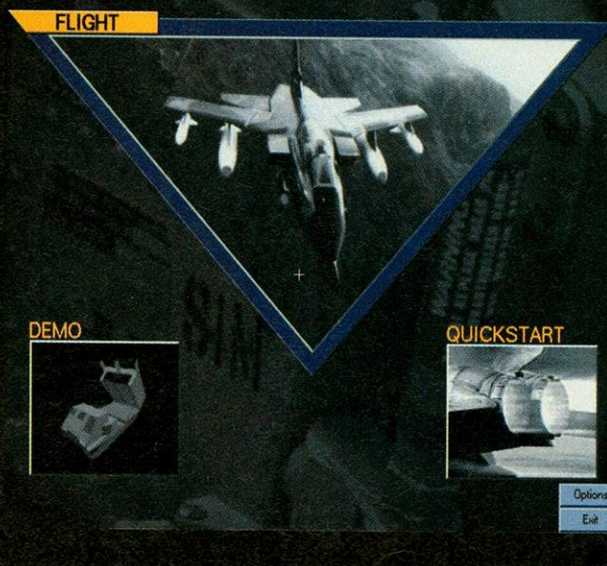


ber diese beiden Spiele kann man nicht viel sagen, was nicht vorher schon gesagt worden wäre. Beide gelten als mit die besten Flugsimulationen auf dem Markt - und jetzt werden sie zusammen im Paket angeboten.

Es ist schon ein irres Gefühl, daß Du aus dem bequemen Sessel heraus sündhaft teure und hochentwickelte Kampfmaschinen durch die Lüfte steuern kannst. In beiden Spielen kannst Du eine Reihe von Einsätzen fliegen, und das mit einer erstaunlich geschmeidigen Grafik-Darstellung. Der wichtigste Unterschied zwischen beiden Spielen ist die Zeit, die Du brauchst, um die Steuerung zu erlernen - auf diesem Gebiet ist nämlich Falcon 3 der Sieger. Das Steuerungssystem ist viel einleuchtender als das von Tornado.

Bei beiden Spielen kann man verschiedene Außenansichten einstellen. Tornado hat darüber hinaus noch die Möglichkeit, einen Autopiloten einzuschalten, der Dir in Streß-Situation viel Arbeit abnimmt. Wenn beide Spiele separat auf den Markt kämen, würde ich mich für Falcon 3 entscheiden - hauptsächlich wegen der leichteren Bedienung. Tornado hat zwar eine bessere Grafik, Falcon 3 liegt aber auch in der Spielbarkeit vorne. Es ist allerdings müßig, über diese Unterschiede zu diskutieren, denn beide Spiele liegen in einer Packung, und zwar in einer Packung, deren Kauf sich lohnt.

Wertung: 90%



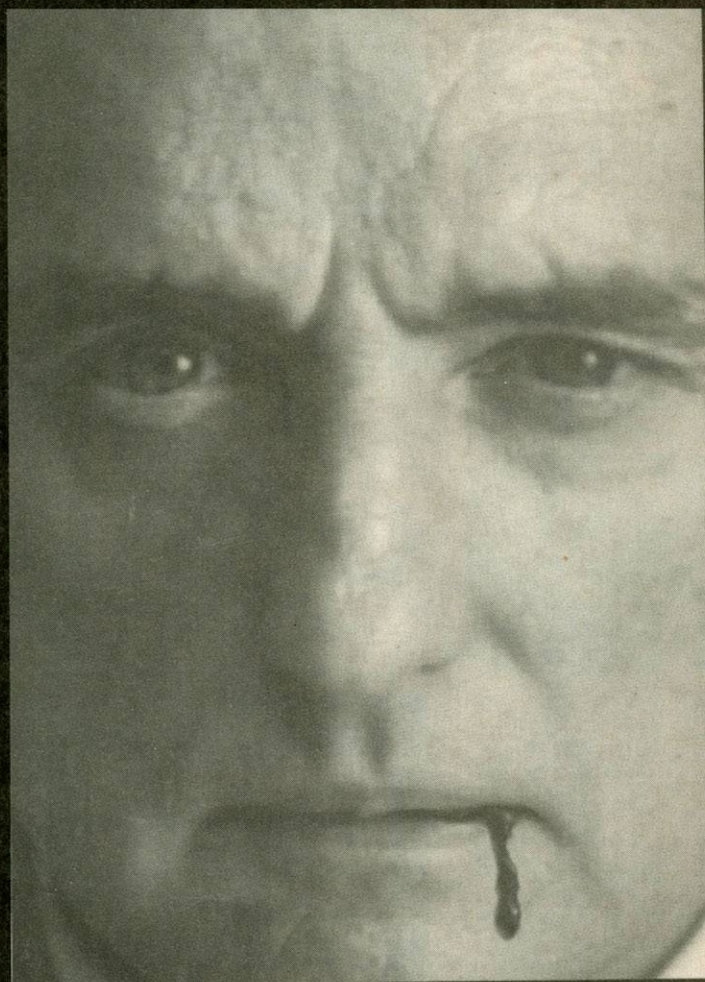
Im nächsten Monat!

Am Pentium-Rechner führt kein Weg vorbei - das ist mittlerweile wohl allen klar. Wir bringen daher einen Test der verschiedenen Modelle dieser neuen Rechnergeneration. Chip für Chip nehmen wir sie unter die Lupe!

Hell von Gametek steht auf dem Test-Programm. Wir werden sehen, ob dieses Spiel uns wirklich kalte Schauer über den Rücken jagt.

Wir werden auch - hoffentlich! - das lang erwartete, vielgepriesene und hochgelobte Wing Commander 3 auf den Prüfstand stellen. Und Musik-Freunde werden hoffentlich mit unserem Bericht über Total Distortion zufrieden sein.

Das alles im nächsten Monat - und noch vieles mehr, was wir jetzt noch nicht verraten können. (Überraschungen verrät man sowie so nicht vor Weihnachten.) Also: Rechtzeitig zum Kiosk hechten und ein Exemplar von PC Power sichern!



Am 11. Januar 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

.....

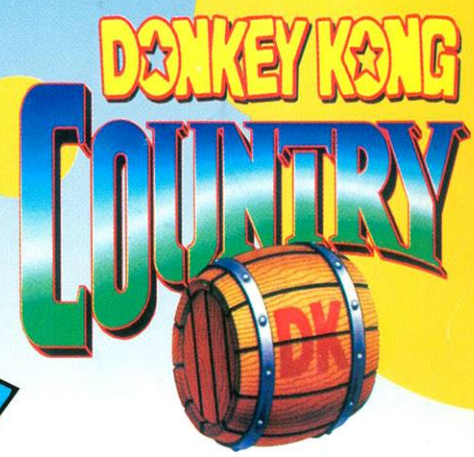
.....Telefon.....

SONNTAG
10.00 UHR!

MEGA DRIVE 32X ■ MEGA DRIVE ■ SNES ■ PC CD-ROM ■ 3DO ■
JAGUAR ■ PLAYSTATION ■ MEGA-CD ■ CD-32 ■ CD-i ■ ARCADES

GAMES WORLD

M A G A Z I N



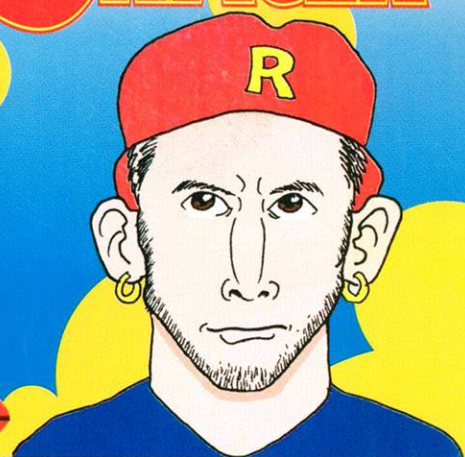
Vorsicht ist angesagt!
Animaniacs

Wir bringen auch:
Theme Park
Donkey Kong Country
International Superstar Soccer
Snatcher
Iron Soldier
Way of the Warrior
Samurai Shodown



Sega 32X!!!

Der Mega 32X ist da:
Wir berichten als erste
über Virtua Racing
Deluxe, Star Wars
Arcade und Doom



■ NUMMER 12 ■ DEZEMBER 1994

SAT1

9 771354 290003

12

FÜR PC UND PC-CD-ROM

Mit deutscher Sprachausgabe (nur CD-ROM) und deutschem Bildschirmtext.

DAWN PATROL

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 Dreidecker 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 Ballongriffen 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 50 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 Tschaikowskys, 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 Wooton.
©1994 The Greenwich Workshop
©1994 Rowan Software



THE GREENWICH WORKSHOP
The Art of Discovery