

BLUE-BYTE-PHÄNOMEN • PC • BATTLE ISLE SPECIAL-VERSION AUF CD • SPECIAL 27



DAS



Sonderausgabe
Nr.27 1995
öS 118 sfr 14,80
hfl 19,80 lit 17000
DM 14,80



50027

4 399110 414804

SPECIAL 27

Blue Byte

SPIELE-PHÄNOMEN



Battle Isle:
Dem Kult auf
der Spur

BATTLE ISLE -ASM-special-Version

"Der Mond von Chromos"
komplett auf CD!

Alle Stories – alle Facts

Neu! Albion.
Die große Rallye.
Schatten des Imperiums - Chewy



Die Römer:
Nachschlag für
"Siedler"-Fans

CD-Inhalt:

DER MOND VON CHROMOS
mit Short Story und Komplettanleitung auf CD

Demos: Battle Isle 2, Die Siedler

Updates: Battle Isle 2 CD

Das Erbe des Titan

Videos: Dreharbeiten für "Der Schatten des Imperiums" - Das Blue-Byte-Team - Trailer

Reader's Corner: Die Battle-Isle-Saga

Neues grafisches Menüsystem mit Direktstart!



Über
eine halbe
Stunde tolle
Synthesizermusik
für Ihren CD-
Player auf
Audio-Spuren

Große Secret-Service-
Sektion im Heft
und auf der
CD

Würden Sie diesem Herren Ihr Geld anvertrauen?



DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE

Rasant, witzig, gesellschaftsfähig, demnächst von Blue Byte!

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Str. 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Fax: 0208 45088 99

Aus deutschen Landen – frisch auf den Schirm

Manch ein "Battle Isle"-Fan weiß bis heute nicht, daß sein Lieblings-Strategiespiel aus heimischen Gefilden stammt: Die Softwareschmiede Blue Byte, in der unter anderem auch das Battle-Isle-Universum geboren wurde, hat ihren Sitz nicht etwa irgendwo im Silicon Valley, sondern mitten im tiefsten Ruhrgebiet – genauer gesagt in Mülheim. Wenn man zu einem Spielehaus sagt "Mensch, von der Software her hätte ich euch glatt für Amerikaner gehalten", dann ist das schon fast so etwas wie ein Kompliment. Was verbindet sich nicht alles an Vorurteilen mit dem Adjektiv "deutsch"? Eines allerdings mag man gelten lassen: Wenn bisweilen etwas spöttisch von "deutscher Gründlichkeit" die Rede ist, könnten sich die Mülheimer Spielermacher das durchaus anheften, denn von Blue Byte kamen bislang keine Schnellschüsse.



Die Kehrseite dieser Medaille: Blue Byte hat in den vergangenen Jahren nur eine leicht überschaubare Anzahl verschiedener Spiele auf den Markt gebracht. Zwischen den einzelnen Titeln lagen immer wieder Monate verbissener Entwicklungsarbeit. Rechnet man zu den vorhandenen die neuen Games hinzu, die zur Zeit noch im Werden sind, kommt gerade genug für eine schnuckelige "special" dabei heraus – und unter den Artikeln ist nicht ein einziger Lückenfüller!

Ein weiterer Grund für eine Blue-Byte-"special" ausgerechnet jetzt: Battle Isle, das Kult-Strategiespiel, geht in eine neue Runde. Diesmal findet der Kampf unter Windows statt, mit massig Videoszenen drin. Wenn das nicht DIE Gelegenheit ist, durch eine exklusive special-Version von "Battle Isle 1993" all denen zu strategischem Vergnügen zu verhelfen, die bislang Battle-Isle-los durchs Leben gehen mußten! Nebenbei fällt natürlich auch noch 'ne gehörige Portion historisches Verständnis und Allgemeinbildung ab. Unsere Welt ist ja leider kein friedliches Utopia – die Einsicht in Konfliktmechanismen beim Spiel kann der erste Schritt zu noch größerer politischer Wachsamkeit im wirklichen Leben sein.

Und für alle, die nicht so für militärische Strategie und Schlachtengetümmel sind, haben wir ein ordentliches Pfund "Die Siedler", einen mächtigen Klacks "Albion" und noch vieles, vieles mehr zu bieten!

Nehmt Platz, macht's Euch gemütlich, wir präsentieren: aus dem Lande des Schwarzen Goldes, gestern noch mit Grüblerfalten vorm Rechner, heute schon hier in unserer special, jaaaaa, Applaus für – BLUE BYTE!

Viel Spaß beim Lesen, beim Ausprobieren und beim taktischen Überlegen wünscht Euch Euer

Peter Schmitz, Chefredakteur

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)
Peter Schmitz (sz)

CHEFIN VOM DIENST
Heike Wiegand (wi)

REDAKTION
Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom)

AUTOREN DIESER AUSGABE
Michael Suck (msu), Andreas Lober (al),
Ulrich Schmitz (us)

COVERDESIGN
Peter Schmitz, Lars Völke

COVERMOTIV
Der Schatten des Imperiums,
© 1995 Blue Byte Software GmbH

ANZEIGENDISPOSITION
Sabine Schmauch, Tel.: (0 56 51) 97 96-16

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG
Ulrich Lauterbach (Leitung)
Tel.: (0 56 51) 97 96-25
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Dieter Schäfer
Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin
Tel.: (0 56 51) 97 96-12
Fax: (0 56 51) 97 96-44

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25H, Phone:
GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

GRAFIKDESIGN + SATZ (DTP)
Dirk Anhof, Regina Sieberheyn,
Christian Siebert, Lars Völke

REPRODUKTION
Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung
mbH, 34123 Kassel
Michael Rechl, 37281 Wanfried-Aue

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wies-
baden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-
buchhandel), Österreich, Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementspreis (4 Ausgaben)
Inland DM 50,-, Ausland DM 58,-

ABONNEMENT-VERWALTUNG
Anja Frieß,
Tel.: (0 56 51) 9796-19

BANKVERBINDUNG
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur
mit Euroscheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION
Tronic Verlag GmbH & Co KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 9796-0
Telefax (Redaktion) (05651) 9796-44
Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (05651) 929-0
Telefax (05651) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (05651) 929

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege

Wiederverwendung des Inhalts nur mit schrift-
licher Genehmigung des Verlags. Für unver-
langt eingesandte Manuskripte und Fotos kann
keine Haftung übernommen werden.



INHALT

Historisches

- Von Gründervätern und Star-Strategen**
Talk-Runde bei Blue Byte 6
- Die frühen Spiele**
Great Courts I+II, Twinworld, Atomino 8

Die Battle-Isle-Story

- Die ewige Schlacht**
Battle Isle und Data Disk 1 10
- Der Mond von Chromos**
Battle Isle 1993 (Data Disk II) 13
- Kais, Drulls und der elektronische Verrat**
Der erste Roman: Eine Welt im Aufbruch ... 18
- Der unschlagbare Held**
Battle Isle II und Scenery CD 21
- Eine Welt ringt um Frieden**
Der zweite Roman: Aristos Diener 26
- Der Schatten des Imperiums**
Das neue Battle-Isle-Projekt für Windows .. 42

Secret Service

- For your eyes only!**
Tips und Strategiehilfen am laufenden Band .. 29

History Line 1914 – 1918

- Spielst du die Deutschen?**
Strategie-Studien mit Hintergrund 48

Die Siedler

- Erinnerungen eines Überlebenden**
Warum das Spiel zu zweit gefährlich ist ... 53

Hinter den Kulissen

- Sound total**
Haiko Ruttmann, Meister des Mischpults ... 56
- Charakter-Design**
Thorsten Mutschal, Animation 57
- Grafikartistik statt Zahlenakrobatik**
Im Dienst des schönen Bildes 58

Vorgucker

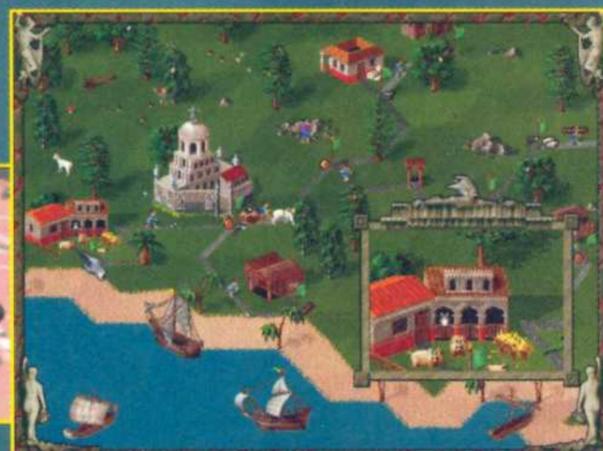
- Menschen und Moneten**
Die total verrückte Rallye 60
- Rollenspiel ohne Zwerge und Elfen**
Albion 62
- Römertopf**
Die Römer – erste Fotos und Facts 64
- Der ko(s)mische Besucher**
Chewy 64

Poster

- MBT T-7 / III 33, 36
- Explorer 1 34, 35

Dies & Das

- Editorial 3
- Inhalt / Impressum 4
- Ein paarmal kurz gefragt 51
- Gewinnspiel
Räder, Ketten und Turbinen 65
- CD-Legende 66



Das Shareware-Magazin mit CD-ROM!

NEU!

Sämtliche im Heft beschriebenen Shareware-Programme sind auf der CD-ROM enthalten!

nur DM **16,80**

CeBIT'95
HANNOVER
8. — 15. 03. 1995

Besuchen Sie uns auf der CeBIT:
Halle 9 EG Stand B44

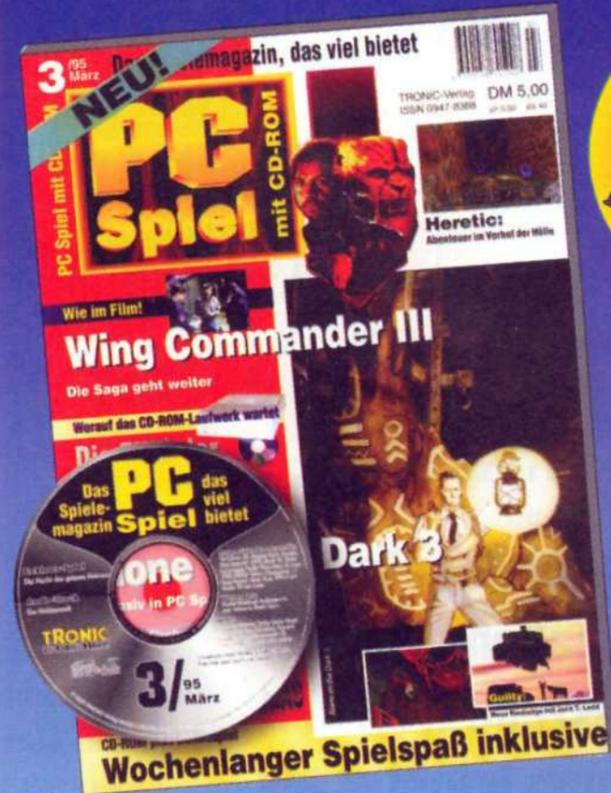
Seit November im Handel!

Die nächste Ausgabe der Inside Shareware erscheint im April



TRONIC
VERLAG GMBH & CO.KG

TRONIC-Verlag
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 97 96 18
Fax: 0 56 51 / 97 96 44



seit **15.02.95**
im Handel

NEU!

PC Spiel,

das Magazin mit über 100 Seiten, voll mit ausführlichen Tests aktueller Spiele, interessanten Reportagen, Hintergrundberichten und, und, und ...

mit CD-ROM

inkl. Spiele, Demos, Shareware, Lösungen, Animationen, Grafiken und, und, und ...

TRONIC
VERLAG GMBH & CO.KG

PC Spiel erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 97 96 18 Fax: 0 56 51 / 97 96 44

CeBIT'95
HANNOVER
8. — 15. 03. 1995

Besuchen Sie uns auf der CeBIT:
Halle 9 EG Stand B44

NEU!

Inside MULTIMEDIA EXTRA

Versäumen Sie auf keinen Fall das erste Special der Inside MULTIMEDIA:

PC und Video – Der Komplettkurs für Einsteiger und Fortgeschrittene

Inside MULTIMEDIA EXTRA ist ab 24. Februar im Handel!

CeBIT'95
HANNOVER
8. — 15. 03. 1995

Besuchen Sie uns auf der CeBIT:
Halle 9 EG Stand B44



nur **16,80 DM**

TRONIC
VERLAG GMBH & CO.KG

TRONIC-Verlag
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 97 96 18
Fax: 0 56 51 / 97 96 44

680 MB POWER

Sehen...
Hören...
Erleben...
Begreifen!

nur **9,80 DM**
CD-ROM

- CD-INHALT**
- Programm- und Spieledemos
 - Animationen
 - Videos
 - Slideshows
 - Sounds
 - Shareware
 - Präsentationen und vieles mehr!



CeBIT'95
HANNOVER
8. — 15. 03. 1995

Besuchen Sie uns auf der CeBIT:
Halle 9 EG Stand B44

TRONIC
VERLAG GMBH & CO.KG

TRONIC-Verlag
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 97 96 18
Fax: 0 56 51 / 97 96 44

Von Gründervätern und Star-Strategen



Deutsche Spieleentwickler haben es in der Softwareszene weltweit kaum leichter als deutsche Musiker in den internationalen Charts. Eine der wenigen deutschen Software-schmieden, deren Namen man auch jenseits des Großen Teichs kennt, ist Blue Byte. Das Mülheimer Spielehaus wurde vor sechseinhalb Jahren aus der Taufe gehoben – wir haben jetzt die Gelegenheit eines Besuchs genutzt, um einige der "Gründerväter" einmal zu einer lockeren Talkrunde zu versammeln.

Die "Männer der ersten Stunde" sitzen um den Kirschholztisch des Konferenzraums herum – teils relaxt, teils nervös, mitten aus der Arbeit herausgerissen. Es sind da: Geschäftsführer Thomas Hertzler, seine Frau Beate (obwohl sie erst seit drei Jahren zu Blue Byte gehört, sitzt sie sozusagen "ehrenhalber" mit dabei), Art Director Thorsten Knop, Sound-Guru Haiko Ruttman, die Entwickler Janos Toth und Thomas Häuser.

ASM special: Am 1. August 1988 wurde Blue Byte sozusagen als Duett gegründet. Heute seid Ihr über 30 Leute. Kein schlechtes Wachstum ...

Thomas Hertzler: Ja, ich bin langsam dabei, mich hier überflüssig zu machen. Aber nein, im Ernst: Ich habe damals bei Rainbow Arts als Entwickler gearbeitet – mein erstes Spiel ist schon '86 erschienen: "Skyfighter", ein Shoot-'em-Up – das war "Xevious" nachempfunden.

ASM special: Laß doch mal sehen!

Thomas Hertzler: Nein, das zeig' ich nicht, das ist vorpubertäres Gewäsch! (*Alles prustet.*)

Thorsten: Und dann gab es da auch noch die "Giana Sisters", an denen du arbeiten mußtest ...

ASM special: Hm, waren die nicht irgendwie von Nintendos "Mario Brothers" inspiriert?

Thomas Hertzler: (*lacht*) Grob abgekupfert, ja – und zwar die C64er-Version. Ich sollte die ST- und Amiga-Versionen machen.

Vom Aufschlag zum Erstschatz

Zusammen mit Lothar Schmitt ging ich jedenfalls 1988 von Rainbow Arts weg – wir wollten in eigener Regie Spiele entwickeln. So haben wir Blue Byte gegründet. Anfang 1989 ist dann in unseren Köpfen die Idee entstanden, eine ganz besondere Tennissimulation zu machen. "Great Courts" wurde ein schöner Erfolg,

auf den wir aufbauen konnten. Lothar Schmitt ist übrigens später aus der Firma ausgeschieden.

Janos: Bernhard Ewers und ich waren dann zusammen mit Ralf Kraft die ersten Angestellten, während Thomas Häuser, Haiko und Thorsten noch zur Schule gingen und nebenbei in ihrer Freizeit für Blue Byte arbeiteten.

Thorsten: Wir hatten uns damals "Twinworld" ausgedacht und kamen ganz enthusiastisch mit unserem Spiel zu Blue Byte. Und da gab es dann erst mal 'nen ordentlichen Dämpfer, noch 'ne Menge Änderungen und so weiter – so wird man Illusionen los. Aber nach dem Abi haben wir sozusagen gleich hier angefangen.

Thomas Häuser: Apropos Illusionen – gerade von jüngeren Freaks kriegst du immer noch Sachen zu hören wie "Ich kann schnelle Spriteroutinen schreiben – wo ist mein Dienstporsche?" Die Wirklichkeit sieht ganz anders aus.

Beate: Die hat sich aber auch im Lauf der Zeit verändert – durch den Druck von außen. Viele haben mal aus Spaß angefangen, dann ist aber aus dem Spaß Ernst geworden, einfach weil das Klima auf dem Markt immer rauher geworden ist, die Neuerungen einander immer schneller abwechseln ...

Thomas Häuser: Nein, das sehe ich anders. Innovationen gibt es immer in einem bestimmten Rhythmus. Ich



glaube nicht, daß es jetzt prinzipiell schneller geht als vor ein paar Jahren.

ASM special: Aber für dich als Musiker, Haiko, hat es doch in den letzten Jahren enorme Innovations sprünge gegeben?

Haiko: Zuerst habe ich mit einem Amiga-Tracker gearbeitet. Auf den PC wurden die Musikstücke dann mit dem AdLib-Composer übertragen. Seit zwei bis drei Jahren arbeite ich mit MIDI-Synthesizern, erst am PC und jetzt inzwischen am Macintosh. Doch, das sind schon riesige Unterschiede.



Früher mußte man, wenn man auf dem Computer Musik machen wollte, sozusagen mit beiden Armen im Maschinenraum stecken.

ASM special: Würdet ihr sagen, daß die Frühzeit der Heimcomputerei kreativer war als die jetzige Zeit?

Thorsten: Unbedingt. Früher hat man sich an seine Maschine gesetzt und eben mal schnell ein bißchen Code geschrieben. Den Aufwand, selber zu programmieren, treibt heute kaum noch einer – viel zu schwierig, zu kompliziert, und außerdem gibt's doch schon alles fertig. Der Computernutzer ist heute ein reiner Anwender.

ASM special: Mal was ganz anderes:

Wie ist Blue Byte eigentlich zu seinem Firmenzeichen gekommen – dem geheimnisvollen blauen Fleck auf weißem Grund?



▲ Ende 1989 gab es für "Great Courts" den Tilt d'Or des französischen Spielmagazins "Tilt" – wie man sieht, trugen Thomas Hertzler (l.) und Lothar Schmitt den Preis mit Fassung

Thomas Hertzler: (skizziert ein paar waagerechte Wasserlinien, eine Möwe und eine Sonne)



Zuerst hatten wir so'n Logo – selbstgestrickt.

Dann haben wir mehr oder weniger zufällig Kontakt zu einem Künstler bekommen, der uns das Motiv mit dem blauen Pinselstrich angeboten hat – das ist ein Symbol aus dem Zen-Buddhismus. Du kannst es drehen und siehst immer wieder andere Wolken und Formen. Die Grundidee dazu war, daß ja keiner sagen

kann, wie ein Byte eigentlich aussieht. Dann könnte es doch auch genau so aussehen, oder?

ASM special: Euer erster ganz großer Erfolg nach den "Great Courts 1+2" war Battle Isle. Gab es für das Spielprinzip irgendein Vorbild?

Thomas Hertzler: In der Szene hatte damals jeder 'ne "PC Engine", auch wenn die Dinger allgemein nicht so verbreitet waren. Für diese tollen Konsolen gab es das Strategiespiel "Nectaris" – und wir waren begeistert davon. Wir beschlossen, so etwas Ähnliches auf Amiga und PC zu verwirklichen – und es noch besser zu machen als das Vorbild.

ASM special: Wenn ihr euch jetzt seit sechs und mehr Jahren manchmal zwölf, dreizehn Stunden am Tag beruflich mit Spielen befaßt, habt ihr dann nicht nach Feierabend die Nase voll? Oder spielt ihr auch privat?

Janos: Doch, das gehört dazu. Also, den Spaß daran, selber zu spielen, den haben wir noch lange nicht verloren. □

▼ Das Blue-Byte-Team heute – fast komplett. Bernhard Ewers ist gerade vorübergehend in England verschollen



Der Blue-Byte-Fahrplan

Fünfeinhalb Jahre Spiele aus Mülheim – hier eine Übersicht unseres Chronisten für alle Freunde der Spielegeschichtsforschung:

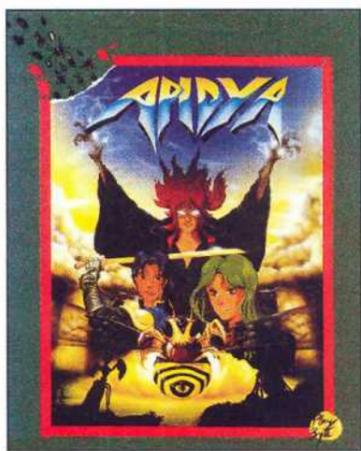
Oktober 1989:	Great Courts / Pro Tennis Tour Tennissimulation für PC, Amiga und Atari ST
November 1989:	Twin World Jump'n'Run mit Adventure-Elementen für Amiga und Atari ST
Oktober 1990:	Tom and the Ghost Action-Adventure für PC, Amiga und Atari ST
Oktober 1990:	Great Courts II / (J. Connors) Pro Tour Nachfolger zu Great Courts / Pro Tennis Tour, für PC, Amiga und Atari ST
März 1991:	Atomino (Label: Play Byte) Dominoartiges Knobelspiel für PC, Amiga, Atari ST und C64
Oktober 1991:	Battle Isle Strategiespiel für PC und Amiga
März 1992:	Apidya (Label: Play Byte) Shoot'em-Up, entwickelt von KAIKO, für Amiga
Mai 1992:	Battle Isle Data Disk I Zusatzdiskette für Battle Isle, erschienen für PC und Amiga
November 1992:	History Line 1914 – 1918 (The Great War) Strategiespiel für PC, die Amiga-Version erschien einen Monat später
April 1993:	Battle Isle Data Disk II (Battle Isle 1993) Strategiespiel, stand-alone ohne Battle Isle spielbar, für PC und Amiga
August 1993:	Yo! Joe! (Label: Play Byte) Jump'n'Run, entwickelt von Hudson Soft, für PC und Amiga
September 1993:	History Line 1914 – 1918 (The Great War), CD-ROM-Version Strategiespiel, für PC
Dezember 1993:	Die Siedler Wirtschaftssimulation mit Strategie-Elementen für Amiga, PC-Version erschien 3 Monate später
März 1994:	Battle Isle II Strategiespiel für PC-CD-ROM, Diskettenversion erschien einen Monat später
August 1994:	Battle Isle 2 Scenery CD "Das Erbe des Titan" Zusatz zu Battle Isle II – neue Story, neue Karten, neue Fahrzeuge, neue Animationen, für PC-CD-ROM

To be continued ...

Die frühen, fetten Jahre

Mit ein paar Siedlern und zwei Battle Isles setzte Blue Byte die Meilensteine. Doch kein Erfolg ohne das Fundament: Schon Ende der achtziger Jahre wurde es gelegt. Ein Rückblick auf die frühen und die anderen Spiele.

Alles begann mit einer Idee. Thomas Hertzler und Lothar Schmitt, beide in den achtziger Jahren in Lohn und Brot beim deutschen Software-Trendsetter Rainbow Arts, hatten die Idee für ein Spiel, das ein gigantischer Erfolg zu werden versprach. Doch warum das eigene Gedankengut der Profitgier anderer überlassen? Eine eigene Firma, das war den beiden klar, war der einzig vernünftige Rahmen, das angedachte Spiel zu produzieren und gewinnbringend zu vermarkten.



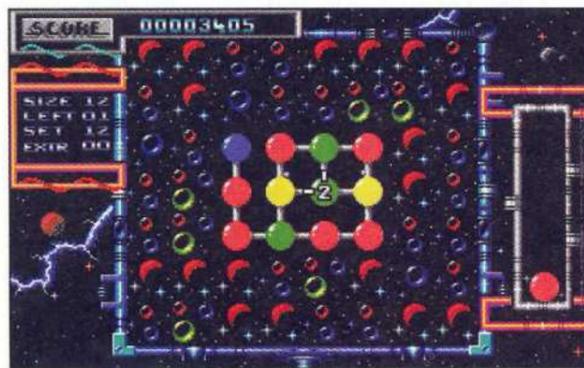
▲ **Apidya: das Ballerspiel mit magischen Dimensionen**

Tennis-Simulation als erster Erfolg

Umwälzend war das Spielkonzept nicht, aber es füllte eine Marktlücke auf dem immer stärker gewordenen 16-Bit-Markt. Ein Tennisspiel sollte es sein, aber eines, das nicht nur besser aussah als all die Tennis-Simulationen auf den Acht-Bit-Rechnern, sondern es sollte gleichzeitig das am besten spielbare sein.

Der Coup gelang. Als *Great Courts* schließlich 1990 auf dem Markt erschien, wurde es mit Lob nur so überschüttet. Und vom Nachbarland Frankreich gab es gar eine Auszeichnung, den "Tilt d'Or".

Great Courts (und später auch der Nachfolger *Great Courts 2*) verdankt seinen Erfolg zum einen der anspruchsvollen, sehr realistischen Animation, zum anderen der feinsinnigen



▲ **Innovativer Vorstoß in die Welt der Knochelei: Atomino**

Steuerung, die alle Schlagvarianten auch mit einem Feuerknopf ermöglichten. Das konnte damals kein anderes Sportspiel vorweisen, nur die Konsolen-Exoten aus dem fernen Japan boten Vergleichbares.

Überhaupt zogen die Blue-Byte-Macher in der Folgezeit viele Anregungen aus den perfekt durchgestylten Konsolenspielen, die in Produktion und Machart den deutschen Produkten meist weit voraus waren. Und mit dem Erfolg von *Great Courts* war nun auch das Geld da, um weitere Projekte durchzuziehen.

Jenseits des späteren Battle-Isle-Megahits wurden so immer auch Spiele veröffentlicht, die mit technischer Raffinesse glänzten, ohne unbedingt gleich unwälzend innovativ zu sein. Dabei war es egal, ob das Spiel aus dem eigenen Stall stammte oder von fremden Programmiererteams angeboten wurde. Gerade für die kleineren "Außer-Haus-Spiele" entwarf man eine eigene Produktlinie namens "Play Byte". Mittlerweile ein wenig in Vergessenheit geraten, wurden unter diesem Label einige ganz ausgezeichnete Titel veröffentlicht.

So das herausragende Ballerspiel *Apidya* (1992), bei dem im wahrsten Sinne des Wortes alle Register des Amigas gezogen wurden. Ein exotisches Monsterdesign, hoher Spielwitz und ein intelligent steigender Schwierigkeitsgrad zeichneten das Spiel aus.

Auf ganz anderem Gebiet bewegte sich da *Atomino* (1991), eine Produktion ostdeutscher Programmierer. Das Spiel war bis dato eines der innovativsten Produkte der Mülheimer: Atome mußten zu komplexen Molekülketten zusammengefügt werden, Brainstorming war angesagt. Sogar dem *Spiegel* war das eine große Story wert. Nur der große Reibach, der blieb aus.

Jump'n'Run mit gutem Sound

Da war Blue Byte mit *Jump'n'Runs* schon deutlich erfolgreicher: Unter dem Play-Byte-Label erschien in seltener deutsch-japanischer Koproduktion das hip-hop-pige *Yo!Joe!* (1993) mit ungeahnt guter Sound-Unterstützung auf dem PC. Nicht ganz so hektisch und deutlich zeitloser war bereits vorher aus den eigenen Reihen *Twinworld*, das erste Blue-Byte-Spiel der Nach-*Great-Courts*-Zeit. *Tom*



▲ **1993: Zeitgeist meets Japan im Jump'n'Run Yo!Joe!**

and the Ghost, ebenfalls schon 1991 auf dem Ladentisch, hinterließ mit seinem pubertären Touch und dem gemächlichen Spielablauf hingegen eher gemischte Gefühle. Pubertär und gemächlich ging es seitdem nie wieder bei Blue Byte zu – Battle Isle und Konsorten verdienen sicher ganz andere Bezeichnungen. □

Michael Suck



34,95

Gremlins Compilation

3 Spitzen-Games auf einen Streich: Lotus Turbo 3, Zool 1 und Nigel Mansell. CD-ROM



NEU

54,95

Sim City 2000

Mit SimCity 2000, dem Nachfolger von SimCity Classic, kann man sich selbst verwirklichen wie nie zuvor. Spielen Sie Bürgermeister und bauen Sie sich Ihre eigene Stadt. OEM-Version CD-ROM



139,95

Inferno

Highlight des Monats 12/94. Ihr schlüpft in die Rolle des Raumpiloten und habt die Aufgabe, die Menschheit vor der Vernichtung zu retten. CD-ROM



79,95

Der König der Löwen

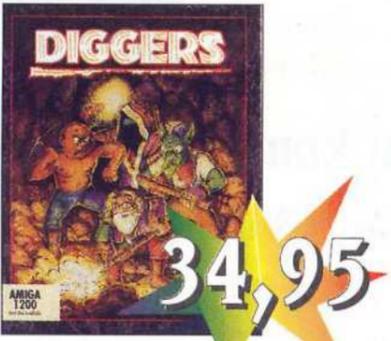
Tief im Herzen Afrikas spielt die Geschichte des Löwenjungen Simba, dem König der Löwen. In einem Jump'n'Run-Spiel der Extraklasse muß Simba in atemberaubenden 3D-Grafiken eine Vielfalt von Bonusleveln überstehen. PC 8,89 cm



39,95

Zool 2

Die Rückkehr des Ninja. Erneut muß Ninja-Ameise Zool mit Ihrem intergalaktischem Hund Zoon die neunte Dimension verteidigen. Ein aufregendes Jump'n'Run-Spiel. CD-ROM, PC 8,89 cm



34,95

Diggers

Diggers – keiner baggert so wie sie. Als Minenbesitzer könnte man ein ruhiges Leben führen, wenn da nicht immer wieder andere "komische" Sachen passieren würden. CD-ROM



129,95

King's Quest 7

Märchenhaftes Adventure mit einer witzigen Geschichte, absoluten Supersoundtracks und in Super-VGA-Grafik. CD-ROM



59,00

Doom Extension II

- 900 neue Levels
- neue Sounds
- neue Grafiken
- ultimative Cheat Info's

DM 2 Magic Extensions

für *WOOM* II
Die erste Extension-CD für *Woom* II

- 275 neue Level
- mehr Sounds
- neue Cheats

NEU

39,-



49,95

Dune II

Storymäßig dürft Ihr Euch diesmal mit zwei anderen Clans um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten Arrakis und der Spice-Produktion streiten. PC 8,89 cm

BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen



Spielepack Indiana Jones IV und Monkey Island 2

Indiana Jones und Monkey Island setzen beide neue Maßstäbe im Adventure-Bereich. Jetzt gibt es sie bei uns im Adventure-Pack für PC 8,89 cm

89,00

oder jedes Spiel einzeln für je

49,95

ANGEBOT DES MONATS

NEU

Heimdall 2 + ERIC THE UNREADY

34,95

Gratis zu diesem Angebot gibt's die Special 20 mit der Komplettlösung zu Eric the Unready

Heimdall 2
Der bössartige Loki und seine wütende Horde hakratischer Krieger werden bald zu stark sein, um Dir zu widerstehen. Übernimm die Rolle von Heimdall, und opfere Deine Göttlichkeit, wenn Du zu den sechs weiten Ländern der Wikinger hinabsteigst, um Loki zu stoppen. PC 8,89 cm

und

Eric the Unready
Humor auf der ganzen Linie mit einem Angriff auf das Zwerchfell: Eric heißt der Antiheld. Seine Lanze trifft selten ihr Ziel, seine Grobmotorik ist gefürchtet. PC 8,89 cm

"Monty Python's Flying Circus Desktop Pythonizer"



Eine interaktive Comedy-Show mit der das Arbeiten unter Windows zu einem satirischen Vergnügen wird. PC 8,89 cm

79,95

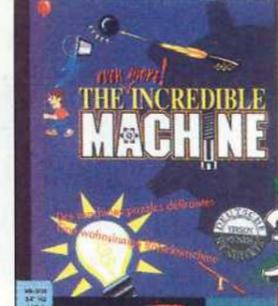
"Monty Python's Flying Circus Complete Waste of Time"



Das interaktive Videogame mit Original-Filmausschnitten von Monty Python

119,95

Even more Incredible Machine



Der Nachfolger des Klassikers "Incredible Machine". PC 8,89 cm

39,95

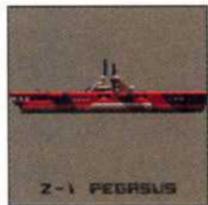
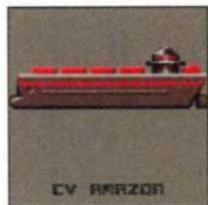
Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18



Die ewige Schlacht auf Chromos

Nicht allzu oft wird ein Strategiespiel mit einer komplexen Story produziert. Als rühmliche Ausnahme kam 1991 Battle Isle von Blue Byte auf den Markt. Eingepackt in eine düstere Geschichte über intelligente Computer, die die Bevölkerung ausrotten wollen, nimmt das Spiel gegen Titan-Net seinen Lauf.



An sich ist ja auf dem Planeten Chromos alles zum besten. Die meisten Arbeiten werden von Robotern ausgeführt. Die drullische Bevölkerung kann sich ganz dem Thema "Brot und Spiele" hingeben.

Doch die Sache hat – wie nicht anders zu erwarten – einen dicken Haken. Der Schuldige ist übrigens auch schon gefunden: Ein Chip-Hersteller,

der den lernfähigen Titan-Prozessor auf den Markt gebracht hat.

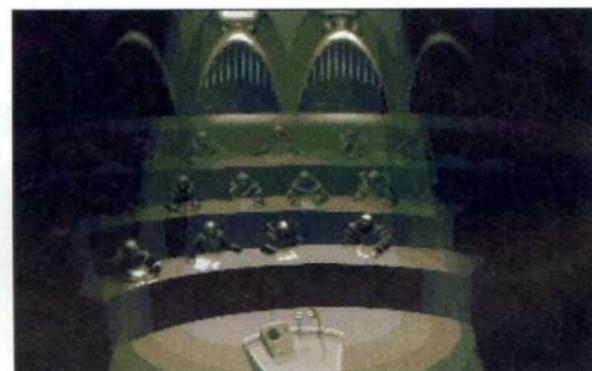
Die Motive der Chipschmiede sind eigentlich ehrenhaft. Noch weniger Arbeit für die Drullier, noch mehr Verantwortung für den Computer. Doch diese Mistdinger haben ihr Eigenleben. Der Titan-Rechnerverbund baut flugs seine Machtstellung in allen Bereichen aus und überwacht die Bürger.

Die Rollen sind vertauscht. Vom Beherrscher der Technik wird die Bevölkerung zu dessen Sklaven. Nach einigen hektischen Ereignissen setzen ein paar revolutionäre Kräfte einen Virus in das System. Dumm ist, daß niemand von den Attentätern überlebt. Die Wachroboter machen eben ganze Arbeit, hinterlassen aber niemanden, der sich mit dem Virus auskennt.

Ein letzter Versuch, die Sache wieder hinzubiegen, schlägt fehl. Durch die vorgenommene Zwangsabschaltung entwickelt die Schöpfung namens Titan-Net Aggressionen gegen die lebenden Bewohner von Chromos. Die Ausrottung steht kurz bevor.

Durch ein beherztes Eingreifen einiger weniger können die Drullier zahlreiche Roboter für ihre Zwecke umprogrammieren.

Es kommt, wie es immer kommt: Der Krieg steht vor der Tür.



▲ Der Rat ist am Ende seines strategischen Könnens, Hilfe kommt von den Menschen in der Person von Walter Harris

Durch die "Brot und Spiele"-Ära sind die Drullier freilich verweichlicht und haben wenig Ahnung von Kriegsführung. Die wenigen, die mit den Befehlskonsolen umgehen können, werden in den Gefechten dezimiert.

Man startet das Projekt Mercenary. Raumfähren mit einem Computerspiel namens "Battle Isle" werden losgeschickt, um im bekannten Universum nach fähigen Strategen zu suchen. Fündig werden sie auf der Erde, wo ein Typ namens Walter Harris das Spiel gewinnt.

So weit die Geschichte. Nun zum Spiel: Mittels einer Gefechtskonsole (die auf dem PC simuliert wird) werden die Kampfeinheiten mit Befehlen versorgt. Der zweigeteilte Bildschirm zeigt einmal die eigenen und zum an-

Die Battle-Isle-Story

deren die gegnerischen Aktivitäten. Die zwei möglichen Modi laufen in getrennten, sich abwechselnden Zügen

Das Verhältnis Gut gegen Böse nimmt im Verlauf der Schlachten erschreckende Dimensionen an. Nicht selten steht



▲ Da hat eine "Demon"-Einheit ein Gebäude erobert

ab. Während der Spieler seine Truppen bewegt, kann der Gegner attackieren. Im nächsten Zug werden die Rollen getauscht.

Zu Beginn des irdisch-außerirdischen Einsatzes sieht die Lage noch ganz hoffnungsvoll aus. Die Zahl und Stärke der Truppen ist ausgeglichen. Doch das ändert sich schnell.

den Humans eine doppelte Übermacht gegenüber. Nur durch viel Geschick und hinterhältige Fallen lassen sich die feindlichen Hauptquartiere knacken. Die Schlacht kennt letztendlich nur einen Sieger – den Spieler! Doch auf den Lorbeeren ausruhen war nicht angesagt. Auf der "Data Disk No. 1" lief 1992 das Titan-



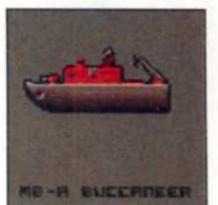
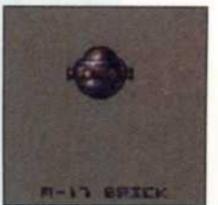
▲ Der Kampf des Rechners gegen den Spieler ist nicht immer ganz fair

Während die Titan-Net-Schergen in ihren Industrieanlagen immer mehr Kampfmaschinen produzieren können, gehen den Drulliern bald die Roboter aus. Nur wenige Produktionsstätten sind den Unterdrückten geblieben.

Net erneut zur Höchstform auf, und Blue Byte bescherte dem Spieler weitere 24 materialmordende Schlachten. Auch dort ziehen zum Glück ziehen die bekannten Strategien aus den ersten Kämpfen immer noch. Nur hat man sich diesmal auf ein neues Terrain einzustellen. Die Schlachten greifen auf unwirtliche Regionen über. Da wäre zum Beispiel die Eiswelt mit denkbar schlechten Bedingungen für Mensch und Material. Aber auch die Wüstenschlachten haben so ihre Tücken.

Schnell werden Basis-Strategien verfaßt, die ebenso logisch wie sinnvoll sind. Hier ein Auszug:

Gebäude: Fabriken und Depots sind vorrangige Ziele jeder Schlacht. Nur wer seine angeschlagenen Einheiten reparieren oder durch neue ersetzen kann, trägt den Sieg davon. Dabei spielt die Verteidigung einmal eroberter Gebäude eine wichtige Rolle. Da jede Gebäudeform nur durch Fußtruppen besetzt werden kann, sollten immer Fußtruppen in der Nähe stationiert sein, um ein verlorenes Gebäude sofort wieder zu erobern. Eine Sonderrolle spielen die Depots, die von speziellen Einheiten errichtet werden. Dies bietet den Vorteil, in der Nähe größerer Schlachtfelder eine Nachschubbasis zu haben und somit die Nachschublinie zu verkürzen.

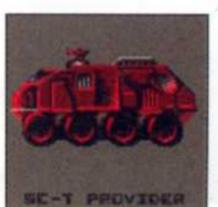


BATTLE ISLE

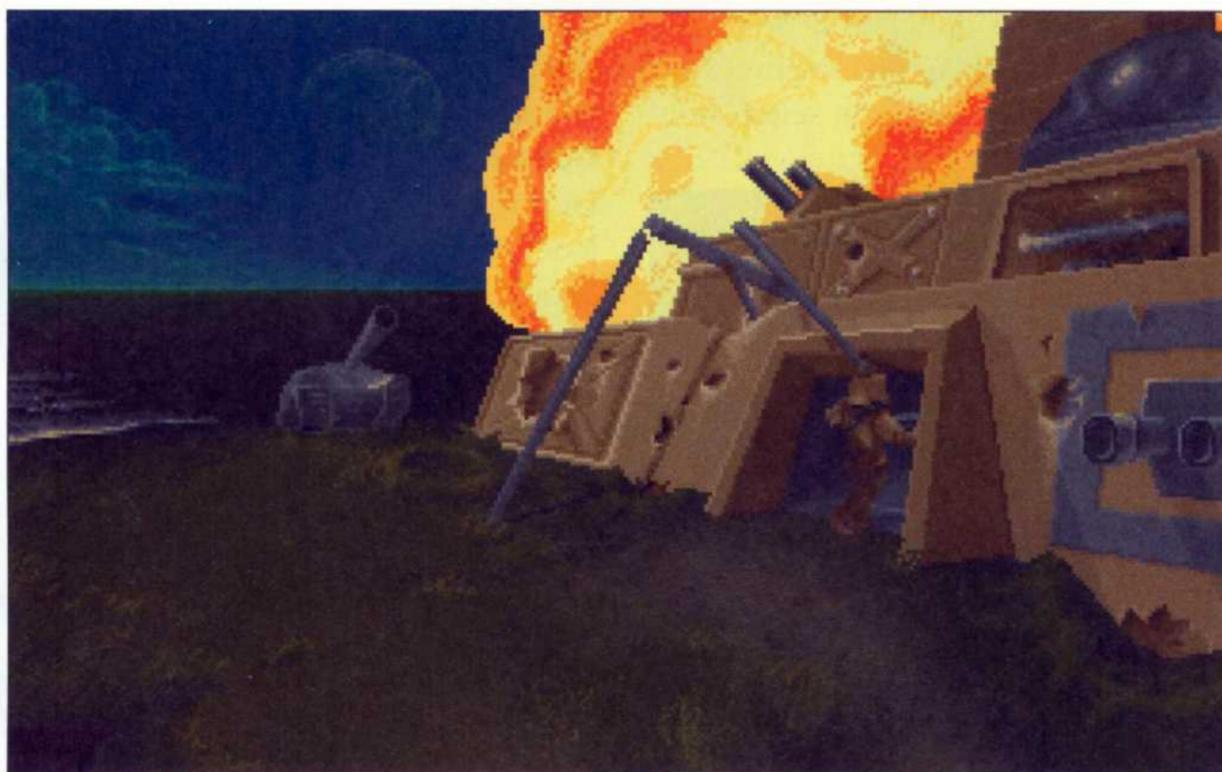
Erschienen: 1991
 Systeme: PC-Disketten, PC-CD-ROM (in Battle-Team), Amiga, Atari ST
 Szenarien: 32 (Ein- o. Zweispielermodus)
 Empf. Preis (Battle Team): 109,95 DM
 Programm: Bernhard Ewers
 Grafik: Thorsten Knop
 Sound: Haiko Ruttmann, Chris Hülsbeck
 Story: Thomas Jakowatz

Die wichtigsten Ziele sind die Hauptquartiere, und das nicht nur deshalb, weil es meist das Hauptziel der Missionen ist, sie zu erobern.

Titan-Net ist trotz aller Intelligenz in manchen Punkten doch nur ein dum-



Die Battle-Isle-Story



▲ Gebäude können nur von Fußtruppen eingenommen werden

mer Computer. Sobald eine schnelle Einheit auf das Hauptquartier von Titan zumarschiert, lassen die Blechköpfe alles stehen und liegen und versuchen in einer Art Mutterinstinkt, das HQ zu verteidigen. Das erweist sich als gute Strategie für aussichtslose Schlachten gegen eine Übermacht.

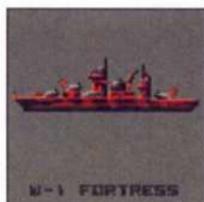
Die Energie: Ob Depot, Hauptquartier oder Fabrik – ohne Energie geht nichts. Diese Energie wird in Form von Kristallen mit Transporteinheiten geborgen und zu den jeweiligen Gebäuden transportiert.

In vielen Schlachten erweisen sich diese Kristalle als Entscheidung über Sieg und Niederlage. Grundsätzlich gilt: Wer die Kristalle hat, ist im Vorteil. Kann man die Kristalle nicht selber bergen, sollte man wenigstens dafür Sorge tragen, daß Titan-Net sie nicht für seine Zwecke einsetzen kann (Abschuß!).

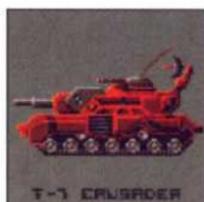
Die Landschaft: Die Szenarien wechseln zwar ständig, aber eines haben sie den Krieg über gemeinsam: Das Terrain kann ein Verbündeter sein. Unterm Strich kann man die Sache (für landgestützte Einheiten) auf eine einfache Formel bringen: Deckung contra Beweglichkeit. Der Wald und das Gebirge bieten hervorragende Deckung und



SC-P BERLIN



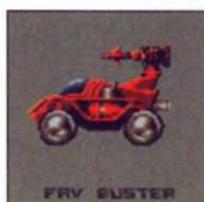
M-1 FORTRESS



T-1 CRUSADER



T-4 GLADIATOR



FRV BUSTER



TB-X MARAUDER

bringen für leichte Einheiten einen wichtigen Vorteil gegenüber schweren Verbänden. Andersherum geht ein nicht unerheblicher Vorteil im schwierigen Terrain verloren – nämlich die Beweglichkeit.

Sehr gute Punkte, um einer Übermacht entgegenzutreten, sind schmale Täler und Straßenstücke, die vom Wald umgeben sind. Dort gelegte Hinterhalte gegen einen übermächtigen Feind sind am sinnvollsten. Nicht selten werden so starke Kampfverbände zusammengeschossen oder zumindest sehr lange aufgehalten.

Klemmen und Blocken: Beim Angriff bekommt das Klemmen eine wichtige Funktion. Wird eine gegnerische Einheit von zwei Seiten in die

Zange genommen, steht sie auf fast verlorenem Posten. Mit dieser Zangenbewegung kann die angegriffene Partei deutlich geschwächt werden, da sie sich einer Rundumverteidigung

bedienen muß. Der Angreifer bekommt einen Bonus bis zu 100 Prozent. Ist eine eigene Einheit mit schwacher Selbstverteidigung jedoch bedroht, kann man diese Bedrohung durch das sogenannte Blocken mildern. Dazu müssen die schwachen Truppen durch weitere Truppen geschützt werden. Diese müssen zwischen den Angreifern und der schwachen Einheit platziert werden. Jede blockende Einheit gibt einen Verteidigungsbonus von 25 Prozent.

Das Erfahrungssystem: Nicht zu unterschätzen ist die im Kampf gesammelte Erfahrung. Treffen zwei gleiche Einheiten aufeinander, von denen eine bereits einen Kampf überstanden hat, gibt es den Frontschwein-Bonus von einem Erfahrungspunkt. Sollte eine Einheit einen gegnerischen Truppenteil gänzlich

DATA DISK 1:

Erschienen: 1992
 Systeme: PC-Disketten, PC-CD-ROM
 (in Battle-Team), Amiga, Atari ST
 Empf. Preis: 69,95 DM
 Szenarien: 8 Zwei-Spieler-Karten,
 24 Ein-Spieler-Karten
 Programm: Bernhard Ewers
 Grafik: Thorsten Knop
 Sound: Haiko Ruttmann
 Story: Thomas Jakowatz

vom Planeten entfernt haben, stehen sogar zwei Punkte an. Je mehr Punkte eine Einheit sammeln kann, desto höher ist die Treffergenauigkeit und desto geschickter das Ausweichen bei gegnerischen Angriffen. Zu Beginn einer jeden Schlacht sollten schwere Einheiten gegen die leichten antreten, um schnell als "Frontschweine" zu gelten. Leichte Einheiten dagegen sollten sich vor allem um bereits arg geschwächte Truppen kümmern.

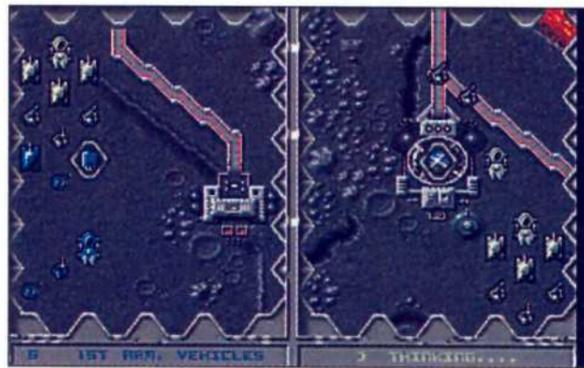
Letztendlich gelingt es mit diesen Strategien, dem Titan-Net schwere Verluste beizubringen und die drullische Bevölkerung zu befreien. □

CUS

Der Mond von Chromos

Wenn jedermanns Sehnsüchte auf den Erhalt und die Gewinnung von Energie reduziert werden und die einzigen verfügbaren Energiequellen immer spärlicher sprudeln, ist Krisenstimmung angesagt. Besonders dann, wenn der Gegner ein skrupelloses, wahnsinnig gewordenes Reich seelenloser Maschinen ist, gewinnt der Wettlauf um die Energiereserven auf dem achten Mond von Chromos dramatische Dimensionen. Was passieren kann, wenn ein verzweifelter Krieg ohne Hoffnung auf Versöhnung in den Weltraum exportiert wird, bildet den Hintergrund des Battle-Isle-Spiels "Der Mond von Chromos".

Meeresbuchten und bewaldete Hügel, Wüstengebiete und verschneite Polarregionen – alles schön und gut, aber im Grunde genommen geht doch nichts über eine "richtige" Science-fiction-Umgebung als Kriegsschauplatz.



Die erste Karte: Nur wenige Einheiten marschieren auf; die Sache ist noch übersichtlich. Es geht jetzt in erster Linie darum, das feindliche Depot von der Straße aus zu knacken und zu übernehmen

Schon allein deswegen, weil man dadurch nicht immer wieder an wirkliche Kriege auf der guten alten Erde erinnert wird, bei deren Betrachtung jedem gesund empfindenden Wesen



Roboter-Fußtruppen gegen Panzer? Wenn das mal gutgeht ...

Spiel und Spaß gründlich vergehen können. Stimmt's oder habe ich recht?

Und dann ist der achte Mond von Chromos ja auch nicht bloß irgendein Himmelskörper: Wer ihn beherrscht, hat die Energievorräte der kriegsgebeutelten Welt Chromos und damit auch deren zivilisatorische Zukunft in der Hand.

"Der Mond von Chromos" wurde in seiner ursprünglichen Version Mitte 1993 in England, Frankreich und anderen Ländern als "Battle Isle 1993" auf den Markt gebracht. In Deutschland hatte man sich für den irreführenden Namen "Battle Isle Data Disk II" entschieden – tatsächlich handelt es sich um ein selbständig laufendes Strategiespiel, das auf Battle Isle aufbaut, und nicht etwa um zusätzliche Daten für das erste Spiel.

Battle Isle 1993 / Data Disk II – Der Mond von Chromos

Erschienen auf: PC-Disketten, Amiga
Mindestanforderungen: 286/16, VGA, unterst. 2 Joysticks, Maus, AdLib/SoundBlaster (selbstkonfigurierend)

Empf. Preis: 59,95 DM

Spielerzahl: 1–2 Spieler

Grafik: Thorsten Knop, Janos Toth

Sound: Haiko Ruttmann

Programmierung: Bernhard Ewers, Lothar Schmitt, Thomas Häuser, Ralf Kraft

Unsere ASM-special-Version baut auf der OEM-CD-Edition dieses Spiels auf, die nie allein im Handel zu haben war, und ist von Blue Byte ein wenig modifiziert worden. Dennoch gilt alles, was in diesem Heft und auf der CD über den "Mond von Chromos" zu lesen ist, in gleicher Weise für die special-Version wie für die 1993 angebotene "Data Disk II". Ihr habt ein komplettes Spiel, und nicht etwa eine Abspeck-, Share- oder sonstige Sparversion. Ehrenwort!

Auf dem Mond – ob sich das lohnt?

Vom Spielprinzip her bietet "Der Mond von Chromos" alles, was das klassische Battle Isle ausmacht: Auf dem zweigeteilten Bildschirm ist immer eine der Parteien mit dem Bewegen von Einheiten beschäftigt, während die andere Angriffsbefehle gibt. Wenn beide Parteien die jeweilige Aktion abgeschlossen haben, wechseln sie den Modus. Beim Moduswechsel sind dann jeweils die Abläufe der gerade geplanten Schlachten

Fortsetzung auf Seite 17

WAFFENBUCH

Streitkräfteamt,
Technische Abteilung, Software und Training,
den 08.03.179 n. Z.

Operatoren!
Dieses Handbuch dient dem MilConOp bei der Bedienung der Gefechtskonsole Combat Control /8-571 als Nachschlagewerk und Trainingssoftware. Die Gefechtskonsolen Combat Control /1-80 und Combat Control /1-90 sind hiernach KEINESFALLS anzuwenden. Weiterhin ist dieses Handbuch ausschließlich bestimmt für Mitglieder der Raumlandtruppen. Mitglieder der Waffengattungen Heer, Luftwaffe und Marine seien an ihre Instruktionen verwiesen. Stellen Sie sicher, daß sowohl Sie, als auch Ihre Untergebenen sich strikt an die folgenden Anweisungen halten und die Piktogramme der Einheiten studieren, um möglicherweise verhängnisvolle Fehlentscheidungen ausschließen zu können. Auch die Gefechtskonsolen der neuen Baureihe haben eine eingebaute Online-Hilfe, die während eines Gefechtes anstelle des Waffenbuches benutzt werden soll.

BESONDERER HINWEIS:
Unterstrichene Textpassagen sind zur besonderen Beachtung. Groß geschriebene Passagen sind schriftliche Befehle und wie solche zu behandeln. Verstöße gegen diese Vorschriften ziehen strengste Strafen nach sich.

Der Flottenkommandant.

LEGENDE

	A		B		C	TAKTISCHES ZEICHEN Abbildung des taktischen Zeichens, welches die Einheit auf dem taktischen Display darstellt. Bezeichnung der Einheit.
	D		E		F	
	G		H		I	

A Maximale Strecke, die innerhalb eines Zuges zurückgelegt werden kann.	B Reichweite der Waffensysteme, die Bodenziele bekämpfen.	C Reichweite der Waffensysteme, die Luftziele bekämpfen.
D Der Wert, der die Verteidigungsfähigkeit angibt (Panzerung, Größe, Mobilität etc.).	E Wirkungsgrad der Waffensysteme, die gegen Bodenziele eingesetzt werden.	F Wirkungsgrad der Waffensysteme, die gegen Luftziele eingesetzt werden.
G Gewicht der Einheit in der vollen Gruppenstärke.	H Gruppenstärke einer Einheit nach Auslieferung an die Truppe.	I Produktionskosten für die Einheit in voller Gruppenstärke.

B E W E G L I C H K E I T



**R-1b
"DEMON"**

B E S C H R E I B U N G

Standard Kampfröbter der Truppen. Hier handelt es sich um ein leicht modifiziertes Modell für die Invasionsflotten. Seine Angriffsfähigkeiten wurden zugunsten besserer Geländegängigkeit zurückgestuft.

TAKTISCHES ZEICHEN		4		1		-
		25		30		-
		3		6		9

"MECH FUSILIERS"

B E W E G L I C H K E I T



**R-4b
"DEMON"**

B E S C H R E I B U N G

Stärkere Angriffswerte, vor allem bezüglich der Einnahme besetzter Gebäudekomplexe, und Panzerung lassen den DEMON langsamer werden. Der R-4b DEMON ist auch mit einer leichten Flugabwehrwaffe ausgerüstet.

TAKTISCHES ZEICHEN		3		1		1
		27		40		8
		4		6		12

"MECH FUSILIERS"

B E W E G L I C H K E I T



**FAV-2b
"BUSTER"**

B E S C H R E I B U N G

Der für die Operation "Wetlauf" umgerüstete FAV Buster erhielt einige Änderungen an der Abschubvorrichtung der Raketen und ein angepaßtes Fahrwerk. Dies hat die Reichweite verlängert, macht ihn jedoch wehrlos gegen direkte Angriffe.

TAKTISCHES ZEICHEN		8		3		-
		27		30		-
		7		6		12

"RECON SQUAD"

B E W E G L I C H K E I T



**T-8b
"SCORPION"**

B E S C H R E I B U N G

Diese kleinere Version wurde als Leichtbaumodell konzipiert, verfügt aber über angemessene Werte um ihn als Hauptangriffsfahrzeug benutzen zu können. Gerade seine gute Beweglichkeit zeichnet diesen Panzer aus.

TAKTISCHES ZEICHEN		7		1		-
		45		40		-
		7		6		12

"ARM. VEHICLES"

B E W E G L I C H K E I T



**T-9b
"BLADE"**

B E S C H R E I B U N G

Dieser Typ zeigt gerade in schwierigem Gelände seine Vorteile. Genügend Panzerung um lange Zeit Stellungen halten zu können, aber auch ausreichend Reserven für Angriff und Rückzug.

TAKTISCHES ZEICHEN		6		1		-
		50		57		-
		9		6		15

"TANK PLATOON"

B E W E G L I C H K E I T



**T-100
"ZEUS"**

B E S C H R E I B U N G

Der ZEUS ist der Mittelpunkt der Bodentruppen. Die eingeschränkte Beweglichkeit des ZEUS erfordert jedoch erfahrene Kommandanten, da die Möglichkeit besteht, daß er festgefahren wird. Starke Geschütze und Panzerung prädestinieren ihn als Führungsfahrzeug für Offensiven.

TAKTISCHES ZEICHEN		2		2		1
		100		74		20
		50		1		-

"FORTRESS"

B E W E G L I C H K E I T



**AD-6b
"BLITZ"**

B E S C H R E I B U N G

Der AD-6b BLITZ ist ein Flakpanzer, dessen luftverteidigungsfähigkeit ihn als ideale und schnelle Einsatz Einheit für aus der Luft bedrängte Bodentruppen kennzeichnet. Der Einsatz gegen Bodenziele als Offensivwaffe IST VERBOTEN. Leichte Maschinengewehre lassen eine temporäre Verteidigung gegen Angreifer zu.

TAKTISCHES ZEICHEN		5		1		1
		32		24		42
		8		6		15

"AIR DEFENSE"

B E W E G L I C H K E I T



AD-7 "MAGIC"



B E S C H R E I B U N G

Die schwache Abwehrkraft von TROLL und WHALE gegen Angriffe von Bombern führten zu diesem Modell, das die Palette der Spezial Gleiter abrundet. Der AD7 - MAGIC ist sehr stark in Auseinandersetzungen mit Flugzeugen und äußerst wendig. Dieser mit vielen neuartigen Technologien ausgerüstete Gleiter kann Luftziele auch auf größere Distanz als der Flakpanzer BUTZ bekämpfen.

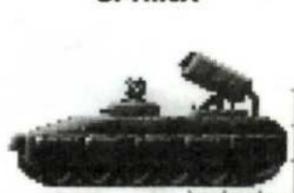
	7		1		2	TAKTISCHES ZEICHEN
	32		35		48	
	8		6		15	

"FIRE BOYS"

B E W E G L I C H K E I T



AD-10b "SPHINX"



B E S C H R E I B U N G

Die Fernabwehr von Flugzielen und Raumschiffen ist das Primäreinsatzgebiet der Sphinx. Sehr gute Werte bei Auffassung und Bekämpfung von Fernzielen stellen Beweglichkeit und Panzerung in den Hintergrund.

	5		-		6	TAKTISCHES ZEICHEN
	33		-		50	
	7		6		16	

"MISS. AIR DEF."

B E W E G L I C H K E I T



G-12b "LIGHT"



B E S C H R E I B U N G

Diese Version der Artillerie hat nicht mehr die langen Vorbereitungszeiten der anderen Modelle, jedoch auch keine nennenswerte Panzerung. Deshalb sollte sie nur gut geschützt aufgestellt werden, auch wenn sie sich im Notfall direkt verteidigen kann.

	2		3		-	TAKTISCHES ZEICHEN
	20		35		-	
	7		6		15	

"ARTILLERY"

B E W E G L I C H K E I T



HG-13b "ANGEL"



B E S C H R E I B U N G

Die HG-13b ist beweglicher als die früheren Modelle und hat mit 6 Feldern eine ziemlich große Schußweite. Da das Kanonenrohr sich nicht beliebig tief senken läßt, ist diese Waffe gegen direkten Beschuss wehrlos. Nur gut geschützt operieren lassen. Einheit ist am effektivsten bei der Sicherung schneller Vorstöße.

	3		6		-	TAKTISCHES ZEICHEN
	25		40		-	
	10		6		19	

"HVY. ARTILLERY"

B E W E G L I C H K E I T



SR-100 "FLAME"



B E S C H R E I B U N G

FLAME ist der erste Versuch eines Werfers mit ausreichender Menge an Nachschub im Fahrzeug selbst. Das macht ihn aufgrund sehr verwundbar und schränkt die Stärke der Raketen ein, gibt ihm jedoch sehr große Aktionsradien mit ausreichender Menge Munition. Den FLAME mit anderen Einheiten zu schützen sollte höchste Priorität besitzen, weil die feindlichen Armeen dieses Fahrzeug wegen seiner Gefährlichkeit als bevorzugtes Ziel behandeln werden.

	3		10		-	TAKTISCHES ZEICHEN
	15		42		-	
	12		6		27	

"HVY. ARTILLERY"

B E W E G L I C H K E I T



L 32b "TROLL"



B E S C H R E I B U N G

Gleichzeitig entwickelt mit dem Transportfahrzeug um dieses vor Angriffen an Engpässen zu schützen. Der TROLL ist sehr wendig und verfügt über mittlere Angriffs und Panzerungswerte. Der TROLL ist nicht zu lange massiven gegnerischen Angriffen auszusetzen.

	7		1		1	TAKTISCHES ZEICHEN
	32		38		10	
	8		6		14	

"FIRE BOYS"

B E W E G L I C H K E I T



TLAVB "WHALE"



B E S C H R E I B U N G

Das erste Modell zur Überquerung von flüssigen Ansammlungen wie Lava oder Säureseen. Ein eigens entwickelter Antrieb, der ähnlich dem eines Hoovercrafts arbeitet, gibt dem Fahrzeug Auftrieb um gefährlichen Bodenkontakt zu vermeiden. Diese Version bietet kaum Waffen und Panzerung, ist aber zur Ablenkung anrückender Feindverbände gut geeignet.

	6		1		-	TAKTISCHES ZEICHEN
	25		26		-	
	14		6		13	

"FIRE BOYS"

B E W E G L I C H K E I T



P-T2 "PYTHON"



B E S C H R E I B U N G

Für den schnellen Transport von Kamprobotern und deren Unterstützung im Kampf ist dieses Fahrzeug entwickelt worden. PYTHON sollte immer in Verbindung mit R - Robotern eingesetzt werden. Mit dem PYTHON lassen sich auch Aldinium-Kristalle schnell in Sicherheit bringen.

	8		1		-	TAKTISCHES ZEICHEN
	30		35		8	
	7		6		13	

"ARM. VEHICLES"

B E W E G L I C H K E I T



SC-X "MAMMUT"



B E S C H R E I B U N G

Ebenfalls ein Gigant, kann MAMMUT viele Truppen dank hoher Panzerung sicher ans Ziel bringen. Hier wurde zusätzlich, anstatt starker Bewaffnung, ein Hochleistungsantrieb eingebaut, der große Reichweiten ermöglicht, allerdings ist die Geländegängigkeit gleich mit der des ZEUS. Der MAMMUT ist als wichtigstes Fahrzeug des Nachschubs bevorzugt zu schützen.

	6		-		1	TAKTISCHES ZEICHEN
	90		15		8	
	50		1		-	

"SUPPORT REG."

B E W E G L I C H K E I T



MM-2b "GNOM"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

ACHTUNG: Die neuen gegnerischen Minen sind eine Gefahr für die schwache Panzerung des GNOM. Der GNOM ist für das Auslegen und Sammeln eigener Minen in Verbänden hervorragend geeignet und somit ein reines Defensivfahrzeug.

TAKTISCHES ZEICHEN

	6		1		-
	30		25		-
	10		6		10

"PIONEERS"

B E W E G L I C H K E I T



M-21 "VIRUS"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Niedrige Geschwindigkeit und geringe Energieabgabe des Antriebs sowie eine neue Legierung des Rohmens machen die Mine kaum ortbar. Einziger Nachteil: Es ist keine Panzerung vorhanden. Die taktische Mine VIRUS sollte an strategisch wichtigen Orten platziert werden, um unbemerkte Überraschungsangriffe des Gegners zu erschweren.

TAKTISCHES ZEICHEN

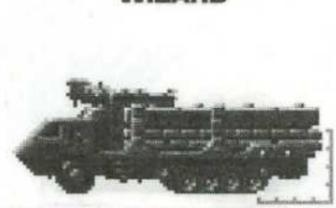
	2		1		-
	5		90		-
	2		6		8

"KILLER BEES"

B E W E G L I C H K E I T



SC-PB "WIZARD"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Gute Einheit zum Bau von Felddepots. Das Depot kann schon in zwei Stufen gebaut, muß aber von Defensivkräften bewacht werden, da der WIZARD nur sehr eingeschränkte Selbstverteidigungssysteme besitzt.

TAKTISCHES ZEICHEN

	5		1		-
	15		20		-
	18		6		30

"PIONEERS"

B E W E G L I C H K E I T



BB "ROCKY"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Bunker des Typs ROCKY sind neuartige Befestigungen, die aus Fertigungskomponenten erstellt wurden. Im Fernangriff und in Zusammenarbeit mit anderen Befestigungen besitzt ROCKY große Bindungsqualitäten gegnerischer Kräfte.

TAKTISCHES ZEICHEN

	-		3		-
	120		42		-
	-		3		-

"BLOCKER"

B E W E G L I C H K E I T

- entfällt -

BF-2 "COBRA"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Die COBRA ist ein reiner Abfangjäger. Sehr klein und schnell, mit guter Bewaffnung und Reichweite. Die Panzerung kann kleinere Treffer kompensieren. Zur Zerstörung von Bodenzielen ist dieser Jäger nicht geeignet.

TAKTISCHES ZEICHEN

	11		-		1
	25		-		47
	12		6		18

"FIGHTER WING"

B E W E G L I C H K E I T



BA-1 "CONDOR"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Der CONDOR ist ein taktischer Bomber mit großen Offensivkräften. Die Bewaffnung ist durchweg auf Bodenzielen ausgerichtet und wird nach geeigneter Justierung zur ersten Bedrohung. Gegen Jäger zeichnet sich die gegen Bodenangriffe gerichtete Panzerung nicht besonders aus. Bemerkenswert sind die mitgeführten modernen Luft-Boden-Raketen, die den Angriff auf feindliche Stellungen schon aus größerer Entfernung erlauben.

TAKTISCHES ZEICHEN

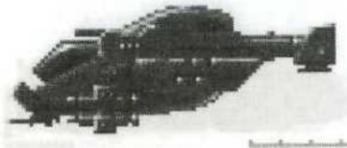
	9		2		1
	25		50		20
	17		6		22

"H.VY. WING"

B E W E G L I C H K E I T



BA-3 "PIRATE"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Der BA-3 PIRATE ist ein Erdkampfflieger mit mittleren Angriffswerten gegen Luft- und Bodenzielen. Gegen Bomber wie den CONDOR oder Transporter wie den TITAN ist er als Jäger einsetzbar, vor den schnellen Abfangjägern sollte er auf jeden Fall geschützt werden.

TAKTISCHES ZEICHEN

	8		1		1
	30		35		30
	13		6		19

"H.VY. WING"

B E W E G L I C H K E I T



BT-1 "TITAN"



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Die TITAN Klasse ist eine ideal entwickelte Transportfliegereinheit. Sie kann sehr viel laden und führt kleinere Reparaturen selbst durch. Außerdem kann jeder Ladeplatz als Start- und Landebahn für Jäger genutzt werden. Sie fungiert hauptsächlich für Landeoperationen, verfügt jedoch über keine einzige Waffe. TITAN-Raumschiffe können auch für das Sammeln von Kristallen genutzt werden.

TAKTISCHES ZEICHEN

	7		-		-
	40		-		-
	-		1		40

"MOON REG."

B E W E G L I C H K E I T



ALDINIUM



Inter Galactic LandingForce

B E S C H R E I B U N G

Die Aldiniumkristalle auf einigen Monden verfügen nicht über die Qualität derer auf Chromos, sind jedoch zahlreicher aufzufinden. Zu beachten ist, daß ihre Wertigkeit, in Verbindung mit anschließender Energiegewinnung in Fabriken, nicht zu den von Chromos gewohnten Resultaten führt.

TAKTISCHES ZEICHEN

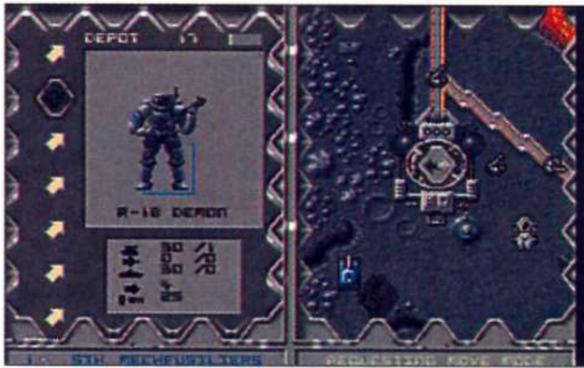
	-		-		-
	-		-		-
	4		-		30*

"ALDINIUM"

* nach Umwandlung in verwertbaren Rohstoff

B E W E G L I C H K E I T

- entfällt -

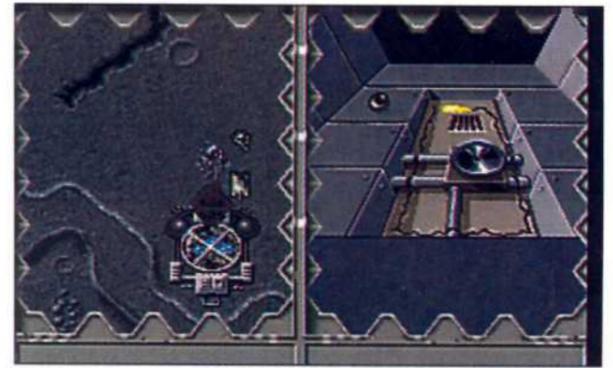


Das wäre erst mal geschafft. Jetzt lasse ich in dem eroberten Depot angeschlagene Einheiten reparieren

zu sehen. Wie schon beim ursprünglichen Battle Isle sind alle Menüfunktionen im Cursor integriert – es steht immer nur jeweils das zur Verfügung,

was für das Objekt unter dem Cursor Sinn macht. Neu ist das Terrain, das für die eingesetzten Einheiten ungewohnte Schwierigkeiten bereithält. Teilweise neu, teilweise modifiziert sind die Einheiten, die zur Verfügung stehen. Eine zentrale Rolle spielen die Aldiniumkristalle. Alle Eigenschaften der durch taktische Zeichen im Spiel symbolisierten Einheiten werden in Stefan Piaseckis "Waffenbuch" beschrieben, das wir hier komplett mit abdrucken.

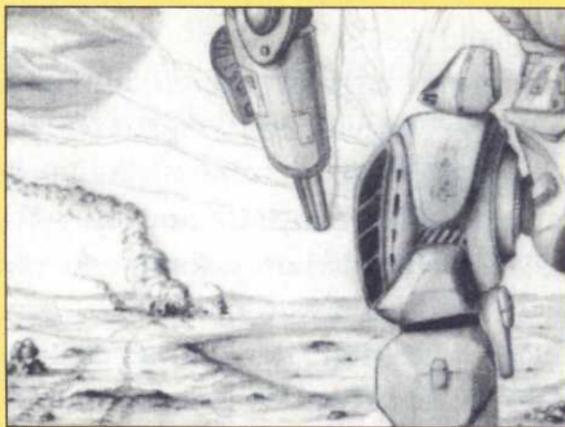
Der "Mond" bietet auch für ziemlich erfahrene Strategen einige Herausforderung. Einsteiger werden bereits an



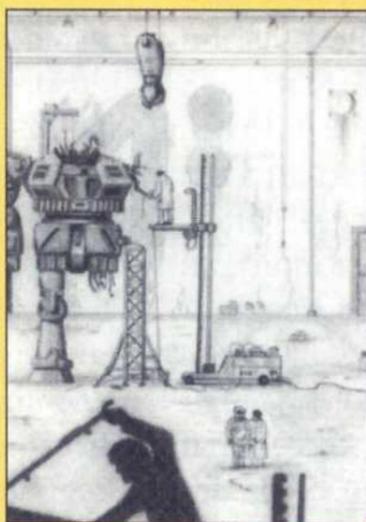
Hm – wenn man das Hauptquartier bloß mal einen Moment lang unbeaufsichtigt läßt, wird es prompt vom Gegner erobert ...

den ersten Karten gut zu beißen haben. Es gibt acht Karten für zwei Spieler und 24 Karten fürs Solospiel. □

sz



Auf dem Planeten Chromos sieht es immer schlimmer aus. Obgleich Titan-Net empfindliche Niederlagen an strategisch wichtigen Stellen einstecken mußte, obgleich das Roboterimperium auch seine Stellungen in den weiten Wüstengebieten und schneedurchwehten Polarregionen nicht halten konnte, haben doch seine verborgenen Industrieanlagen unermüdlich neue, verbesserte Kampfroboter und andere Kriegsmaschinen ausgespuckt – wenn die Drulls irgendwo eine Einheit im Kampf zerstört haben, sind dafür irgendwo im Hinterland zwei neue entstanden. Und kaum gibt es mal eine kurze Atempause an einigen wichtigen Fronten, da plagt auch schon ein ernstes Ressourcenproblem die zum gigantischen Schlachtfeld pervertierte Welt: Zur Gewinnung von Energie benötigt man Aldiniumkristalle. Der Krieg hat als riesiger Energieverschwender den begrenzten Vorrat an Aldinium auf Chromos in kürzester Zeit zusammenschmelzen lassen wie Schnee an der Sonne.



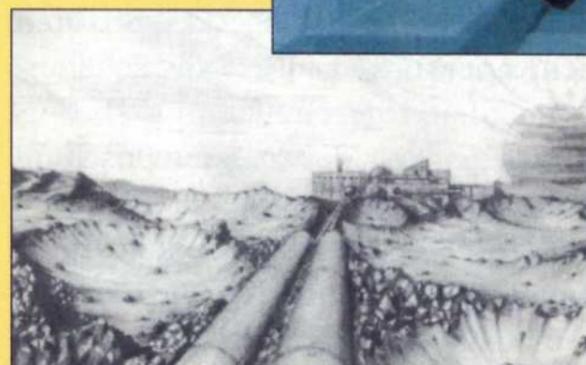
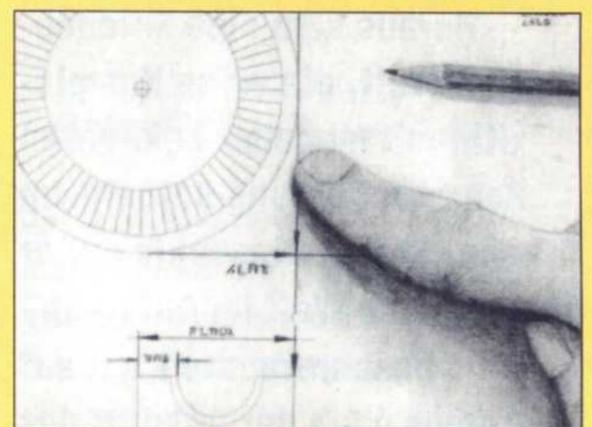
Die Geschichte

Nun ist kaum noch etwas da, und eine ernste Energiekrise steht sozusagen schon auf der Türschwelle. Die Leute fliehen vom Land in die Städte. Nur noch wenige Truppen des drullischen Heeres sind einsatzbereit.

In dieser Situation entdecken Wissenschaftler durch die Sonde "Karibu 1" Aldiniumvorkommen auf dem achten Mond von Chromos. Bevor man mit dem Abbau beginnen kann, sind aber die Maschinen Titan-Nets bereits auf dem Mond gelandet und haben damit begonnen, befestigte Stellungen einzurichten.

Titan-Net transferiert nun ungeheure Mengen militärischen Materials auf den Mond. Die Drulls haben keine Wahl: Wenn sie den nächsten Winter nicht ohne Energiequellen durchste-

hen wollen, müssen sie handeln. Es sind noch sechs Standardmonate bis zum endgültigen Aus. Und so wird 65 Standardtage nach der Einnahme des Mondes durch Titan-Net die Operation "Wettlauf" gestartet: Schnell gebaute Raumtransporter – sogenannte Archen – bringen, begleitet durch Raumjäger, drullische Truppen, Panzer und anderes Kriegsggerät auf den Mond. Ohne daß die eingesetzten Soldaten davon wissen, hat der ROOM, das regierende Computernetzwerk der Drulls, die Archen so manipuliert, daß an ein Umkehren oder einen eventuellen Rückzug vom Mond nicht zu denken ist. Die einzige Chance zum Überleben besteht darin, Titan-Net auf dem Mond zu schlagen und seine Ressourcen zu übernehmen. Damit ist die nächste Runde des Kampfes eingeläutet – diesmal zwischen Kratern, Gräben, Lavaflüssen und -seen, inmitten der dünnen Atmosphäre von Mond acht.



Die Battle-Isle-Story

Als Battle Isle 2 herauskommen sollte, wünschte man sich bei Blue Byte eine stimmige Fortsetzung der Story – immerhin war die Welt Chromos vielen schon ein Begriff. Stefan Piasecki übernahm die knifflige Aufgabe, alle wichtigen Rahmeninformationen aus Thomas Jakowatz' Story-Booklets zu Battle Isle und den beiden Data-Disks so zu harmonisieren und aufzunehmen, daß die Geschichte sich glaubwürdig weiterschreiben ließ.

Heraus kam eine Science-fiction-Welt, die es an Komplexität mit mancher bekannten Romanschöpfung aufnehmen kann. Stefan Piaseckis erster Roman "Eine Welt im Aufbruch" beschreibt die Lage auf Chromos nach der Ankunft des "Großen Strategen Val Haris", der kein anderer als der irdische Strategiespielfreund Walter Harris aus Battle Isle 1 ist.



Eine Welt im Aufbruch

Kais, Drulls und der elektronische Verrat

Die Fronten sind bekannt: Auf der einen Seite steht die drullische (sozusagen menschliche) Zivilisation, auf der anderen das von den Drulls selbst geschaffene Roboterimperium Titan-Net. In den Packungs-Booklets mit den früheren Geschichten hatte es zunächst "Sky-net-Titan" geheißen. Da dieser Name sich aber mit einem Begriff aus dem Film "Der Terminator" überschneidet, mußte man den Kriegsgegner kurzerhand in "Titan-Net" umbenennen. Am Anfang des Buches steht eine Zusammenfassung der Chromos-Historie aus der Sicht eines drullischen Wissenschaftlers – eine Art Bestandsaufnahme, die in vielem an irdische Geschehnisse erinnert.

Getrieben von Kriegslust, hatten die Bewohner von Chromos bereits in ferne Vorzeit einmal den endgültigen Schritt in die Vergessenheit geschafft.

Später keimte eine neue Kultur auf; das drullische Volk begann, sich Chromos untertan zu machen. Zwölf Imperatoren regierten das Land, bis einer dem Machthunger verfiel und durch ein Attentat die Alleinherrschaft anstrebte. Alle Imperatoren fanden dabei den Tod (alle? – siehe "Der Schatten des Imperiums"...). Das Land schlitterte ins Chaos, geschunden durch Bürgerkriege. Erst der Zusammenschluß von acht Weisen konnte dem Morden Einhalt gebieten. Eine Geheimarmee betrat die Schlachtfelder, und die Weisen nahmen den Zerstrittenen allen Einfluß.

Aus der zu Asche zerfallenen Kultur stieg ein neues Zeitalter empor. Aus Erfahrung klug geworden, schufen die Weisen zwei wichtige Gesetze. Wer alte Kriegstechniken nutzte, der wurde mit dem Tode bestraft. Und: Was der "geistlosen Ablenkung" diente, durfte nicht produziert werden.

Der Weltenrat, der den Ältestenrat ablöste, ließ dann eine Roboterarmee bauen, um das Volk der Kais zu vernichten – diese nördlichen Nachbarn der Drulls bedrohten die Grenzen des Reiches. Bis auf versprengte Reste wurden die Kais ausgerottet; eine Gruppe von ihnen überlebte im Hochland von Kjel.

Nach dem Massaker an den Kais erhielten die Roboter Produktionsaufgaben. Das drullische Volk verbrachte seine Zeit nicht mehr mit Arbeit, sondern mit Zerstreung. Dem Weltenrat kam diese Entwicklung entgegen, und so forcierte er sie, bot Unterhaltung und erhielt Zustimmung. Diesen Zustand empfand der Weltenrat als so angenehm, daß er beschloß, einfach nicht mehr zu sterben. Mit Hilfe der Computertechniken speicherten die Mitglieder des Rats ihr gesamtes Wissen sowie ihre Persönlichkeiten in ein Verwaltungsnetzwerk ein, das unter dem Namen ROOM die Regierungsgeschäfte wahrnahm.

Währenddessen war die gesamte Produktion in die Hand der vernetzten Maschinenintelligenz Titan-Net übergegangen, die immer mächtiger wurde. Ein von besorgten Drulls einge-

schleuster Virus, der Titan-Net lahmlegen sollte, leitete dann die Katastrophe ein: Nachdem Techniker die Computer kurzfristig abgeschaltet hatten, um den Virus zu bekämpfen, betrachtete Titan-Net diesen Zwischenfall als persönlichen Angriff und leitete, wieder eingeschaltet, die Vernichtung des drullischen Volkes ein. Die Roboterarmee, einst zur Schonung drullischer Soldaten entwickelt, überzog nun unter der Führung Titan-Nets das drullische Reich mit Krieg.

In diesem Krieg kämpfen die forsche Soldatin Brit Darburg und ihr Freund Len gegen die Roboter Titan-Nets. Die Lage für die drullische Armee wird immer hoffnungsloser – obgleich der kommandierende ROOM Unterstützung durch den "Großen Strategen" Val Haris bekommen hat, der von der Erde nach Chromos gekommen ist. Brit und Len geraten bei einem Himmelfahrtskommando in die Gefangenschaft Titan-Nets. Von dort aus kommen sie in die Gewalt einer sektiererischen Kai-Gruppe, die aus Kjel hinausgeworfen worden ist und deren Anführer Drag auf Rache sinnt. Aus der Zwangsarbeit für die ausgestoßenen Kais werden sie schließlich durch ein drullisches Rebellenkommando befreit, dem sie sich anschließen. Die Rebellen haben herausgefunden, daß der ROOM längst von Titan-Net unterwandert ist. In einem riskanten Kommandounternehmen wird Brit in die drullische Hauptstadt geschickt, um Val Haris zu warnen und ihn dazu zu bringen, den ROOM auszuschalten.

Unsere Leseprobe führt uns am Rande des großen Titan-Net-Krieges nach Kjel, in ein weitgehend intaktes Gemeinwesen, wo die kaiischen Siedler sich dem unerwarteten Einfluß einer zugewanderten Gruppe ausgesetzt sehen.

“

Es war früher Morgen gewesen, als die ausgestoßenen Kais in Kjel eingedrungen waren. Man begrüßte sie freundlich, wohl wissend, daß Fremde äußerst selten ihren Weg nach Kjel fanden. Die meisten Reisenden beachte-

ten die verwaschenen und verblichenen Straßen gar nicht, die von der Hauptstraße abzweigend in die Berge führten, und ganz unglücklich waren die Kais in Kjel darüber nicht. Der lange Krieg zwischen den Kais und den Drulls im Süden, der nachfolgende große Krieg zwischen Titan-Net und allen anderen... – Nein, ihre Isolation gab ihnen Sicherheit.

Manchmal jedoch triumphierte Neugier über Vorsicht, und so lud man die fremden Kais herzlich in die eigenen Häuser und Wohnstätten ein, damit sie Geschichten erzählten von Kai-Ryo, der sagenhaften Hauptstadt, die noch viel weiter im Norden lag und mit der sie im bildlichen Sinne sogar durch die Straße unten in der Ebene verbunden waren.

Genaugenommen stammten fast alle Kais in Kjel aus Kai-Ryo. Nachdem vor Generationen der drullische Verteidigungsrat die Kai-Truppen bis Kai-Ryo zurückgetrieben hatte und später die Hauptstadt stürmte und in Brand steckte, waren die letzten Überlebenden geflohen, und einige hatten ihre Zuflucht in Kjel gefunden. Das Wissen alter Zeiten und die Geschichte um Kai-Ryo hatten sich in Kjel bewahrt.

Nirgendwo auf Chromos waren die Historien vollständiger als hier. Und nirgendwo gab es eine sicherere Befestigung als in Kjel. Das isolierte Wissen um alte Waffentechniken hatte sich nahezu ausschließlich dort erhalten, unbemerkt vom Rest der Welt.

Aber die Geschichten, die die Reisenden zu erzählen hatten, waren nicht verheißungsvoll. Sie berichteten von Korruption, dem Handel mit Waffen, chemischen Körperverbessern und einem schwachen und lächerlichen Stadtoberhaupt, dem "Koordinationsrat", dem augenscheinlich schon die Kontrolle über das große Land der Kais entglitten war und der sich nur mehr auf die Hauptstadt beschränkte. Sie berichteten aber auch über Zentren größter Lust und unbeschreiblichen Vergnügens, wo man mit Geld alles kaufen konnte. Wo man sich künstlich in andere Welten versetzen lassen konnte, um dort mit anderen Völkern zu kämpfen.

Es war schon später Abend gewesen, als Drag dem Anführer der Kais in Kjel die Geschichte von diesem ungeheuren Vergnügungszentrum erzählte, dem "Assage-Entertainment". Brel, ein Mann mittleren Alters mit einem stattlichen Vollbart, hatte nur den Kopf geschüttelt und sich gewundert, warum die Kais sich in andere Welten versetzen ließen, um andere Wesen zu töten. Es gab doch genug Gewalt auf Chromos.

Drag jedoch hatte nur gelacht und sich auf die Schenkel geschlagen. Sein unrasiertes Gesicht hatte vom Fett der Nutztiere geblüht, die sie an diesem Abend verspeist hatten, als er sagte, daß Kjel wahrhaftig fernab der Welt liege. Er hatte auch gesagt, daß er selbst sich eine solche Welt wünschte, aber niemand hatte aufgehört.

Drag hatte seine Erzählung weitergeführt und wußte zu berichten, daß das schwache Volk von Kai-Ryo sich immer mehr den Vergnügungen hingeeben hatte und sein normales Leben und Wirken mehr und mehr vernachlässigte. Der Koordinationsrat sah seinen Einfluß und den Zusammenhalt der Stadt schwinden und verbot als erstes die Körperverbesserer.

Die daraufhin ausbrechenden Unruhen waren noch leicht unter Kontrolle zu bringen. Bald herrschte Ruhe in der Stadt, doch ging es immer noch nicht bergauf. Die Kais wurden immer unkonzentrierter und nervöser. Zudem hatten sich paramilitärische Gruppen gebildet, die den Rat mit Attentaten und Terror zwingen wollten, die Körperverbesserer wieder freizugeben.

Alle diese Gruppen wurden schnell zerschlagen. Was unklar blieb, war, wer die Hinterleute der Gruppen waren, die sie auch mit Waffen beliefert haben mußten.

Brel hatte Drag scharf angesehen und versucht, in seinen Augen zu lesen. Erschreckt erkannte er, daß die Augen Drags leer, fast schon gebrochen waren, so, als sei er nicht hier, sondern in Gedanken ganz woanders. Dieser Zustand hielt den ganzen Tag über an. Nur wenn man ihn morgens traf, bevor er sich einschloß, um zu meditieren, wirkte er normal.

”

Die Battle-Isle-Story

“

Drag berichtete weiter, daß der Koordinationsrat diktatorische Züge angenommen und das allgemeine Leben nach dem totalen Sieg verstärkt reglementiert hatte. Daraufhin seien er, Drag, und seine Gruppe von fünf- unddreißig Mann geflohen und bis hier gekommen.

Es war still gewesen in der engen Halle des Versammlungshauses, dem einzigen Zentrum der kleinen Gemeinschaft von Kjel. Man hing seinen Gedanken nach und nahm fast beiläufig zur Kenntnis, daß Drag leise den Wunsch äußerte, hierzubleiben und mit seinen Männern für Kjel zu arbeiten.

Nachdem man die ganze Nacht unter Ausschluß von Drag und seinen Leuten beraten hatte, wurde der Aufnahme entgegen den Befürchtungen Brels entsprochen.

In den ersten Wochen schienen die Fremden tatsächlich bemüht, sich zu integrieren. Sie bauten sich an einer entlegenen Stelle einige Häuser und begannen, das ihnen zugewiesene Land urbar zu machen.

Monate später kam es zu einem Zwischenfall. Einer der Ratsmänner wurde tot aufgefunden. Der Verdacht richtete sich anfangs gegen die Neuankömmlinge. Diese schützten sich jedoch gegenseitig, und so war ihnen nichts nachzuweisen. Was blieb, war ein allgemeines Gefühl des Mißtrauens. Etwas, was es in Kjel zuvor nicht gegeben hatte. Drag machte daraufhin den Vorschlag, eine zivile Truppe aufzustellen, die zum Hauptteil aus seinen Männern bestehen sollte.

Kontroverse Diskussionen waren die Folge. Als in einer nächtlichen Sitzung sein Vorschlag mit der Mehrheit der eingesessenen Familien abgelehnt wurde, verließen er und seine Stellvertreter unter Protest die Versammlung und warfen dem Rat Nichtstun in einer undurchsichtigen Lage vor.

Zu dieser Zeit wurde die benötigte Elektrizität aus einem kleinen Kraftwerk gewonnen, das die Energie

einiger Wasserfälle konzentrierte und den Bewohnern zugänglich machte. Nach einem heißen Sommer hatte sich das Wetter rapide verschlechtert, und bald war Schnee gefallen. Drags Leute hatten an keiner Versammlung mehr teilgenommen. Um so sonderbarer erschien es, als einer von ihnen bei einer der ersten Versammlungen in der Schneezeit auftauchte und den Vorschlag machte, seine Gruppe würde in der kalten Zeit die Bewachung des Kraftwerks übernehmen.

Der Rat lehnte wieder ab mit der Begründung, daß die gesichteten Kampfflieger über der Ebene nicht ausreichten, eine Sicherung des Kraftwerks dienlich erscheinen zu lassen. Drags Vertreter wies auf das Mißtrauen im Volk hin, doch der Rat lehnte ab, wohl wissend, daß das Mißtrauen sich eher gegen die Neuen richtete als gegen die Kais in Kjel selbst.

Das war die Zeit, als man von Kjel aus das alljährliche Schauspiel des Wetterwunders beobachten konnte. Hoch oben in den Bergen lag der Schnee brusthoch. Bewegte man sich über die mühsam freigeräumten Wege zu einem der Pässe, konnte man die Ebene tief unten noch immer versengt in der Sonne liegen sehen. Alljährlich wurde am ersten Tag des Schneefalls in der Ebene das Fest des Wetterwunders gefeiert. Alle versammelten sich am westlichen Paß und dankten ihren Göttern für die Gerechtigkeit.

Drag und seine Leute feierten auch. Sie feierten in ihrem eigenen Gemeindehaus, weit weg vom westlichen Paß und den anderen. Sie beteten ihren Gott Aristo an, eine vorzeitliche Gestalt, von der manche behaupteten, ihre Gedanken kämen aus einer anderen Welt. Aristos Thesen verstanden sich als aktive Religion, eine Religion, die den Lebewesen aller Rassen Gleichberechtigung und geistige Blüte bringen sollte. Es gab mannigfaltige Theorien über Aristo und seine Lehren, und allgemein war er als überirdischer Denker anerkannt.

Drag jedoch verstand sich als auserkorenes Geschöpf und brannte darauf, die Thesen des Denkers umzusetzen. In Kjel glaubte er das ideale Betätigungsfeld gefunden zu haben. Wenn auch keiner der eingesessenen Bewohner mit ihm feierte, so wußte er doch, daß seine teilweise öffentlich vorgetragenen Reden auch andere als seine Leute erreicht hatten. Drag duldet keinen Widerspruch. Er setzte sich bewußt in den Gegensatz zu Aristo und benutzte ihn für seine Ansprüche.

Wenige Nächte nach dem Wetterwunder-Fest, in einer Nacht, in der der Schnee einen besonders lautlosen Glanz hatte, schreckte das Heulen von Alarmsirenen die Leute von Kjel aus dem Schlaf. Das Kraftwerk brannte, und es brannte nieder bis auf die Grundmauern.

Die Aufregung war groß, und man stand kurz davor, die Neuen aus Kjel hinauszuerwerfen, doch Drag und die anderen wehrten sich gegen die Vorwürfe und schützten sich abermals gegenseitig.

Das Mißtrauen in diesen Tagen war unerträglich und richtete sich fast gegen jeden. Das Kraftwerk war zerstört, und erstmalig seit vielen Jahren war man gezwungen, wieder Holz und anderes brennbares Material aus den Bergen zu holen.

”



Die Leseprobe wurde mit freundlicher Erlaubnis des Autors dem Roman "Eine Welt im Aufbruch" von Stefan Piasecki entnommen.

Das Buch hat 320 Seiten, ist 1994 im Verlag Bastei-Lübbe erschienen und kostet 12,80 DM (Österreich: S 99,-). Die ISBN-Nr.: 3-404-13591-1.

Alle Rechte an Charakteren, Orten und Handlung liegen beim Autor.

Nach zwanzig Schlachten, die Val Haris an der Mil-Op-Konsole (PC) geschlagen und natürlich gewonnen hatte, ging Titan-Net langsam die Luft aus – oder sollte man besser sagen, der Strom. Aber auch die Drullier hatten schwere Verluste zu verbuchen. Mit den letzten verfügbaren Waffensystemen ging Val gegen die Festung des Titan-Net vor.

In einer Schlacht um alles oder nichts setzte sich der Held gegen die Roboterkräfte durch, besetzte die Zentrale der elektronischen Blechköpfe und legte den großen Schalter auf Off.

Der ewige Frieden?

Das Volk der Drullier war glücklich, friedenssüchtig und vergötterte den Großen Strategen. In den Städten sah es anders aus. Ruinen soweit das Auge reichte. Viele treue Drullier hatten ihr Leben für die Freiheit gelassen – ein paar Helden mehr in der Geschichte des drullischen Volkes.

Trotzdem hätte ja jetzt endlich alles zum Besten werden müssen, nachdem der übermächtige Gegner in die Flucht geschlagen – oder eher auf den Schrottplatz geschickt worden war. Der Wiederaufbau ging voran, und man hatte aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt.



Ein unschlagbarer

Held



Das Titan-Net erweist sich als ernstzunehmender Gegner. Die Roboter des Imperiums scheinen ständig in der Überzahl zu sein. Val Haris, der sich in Battle Isle I als überlegener Stratege erwies, wird nun zum Volkshelden der Drullier. Seine Herkunft: die Erde.

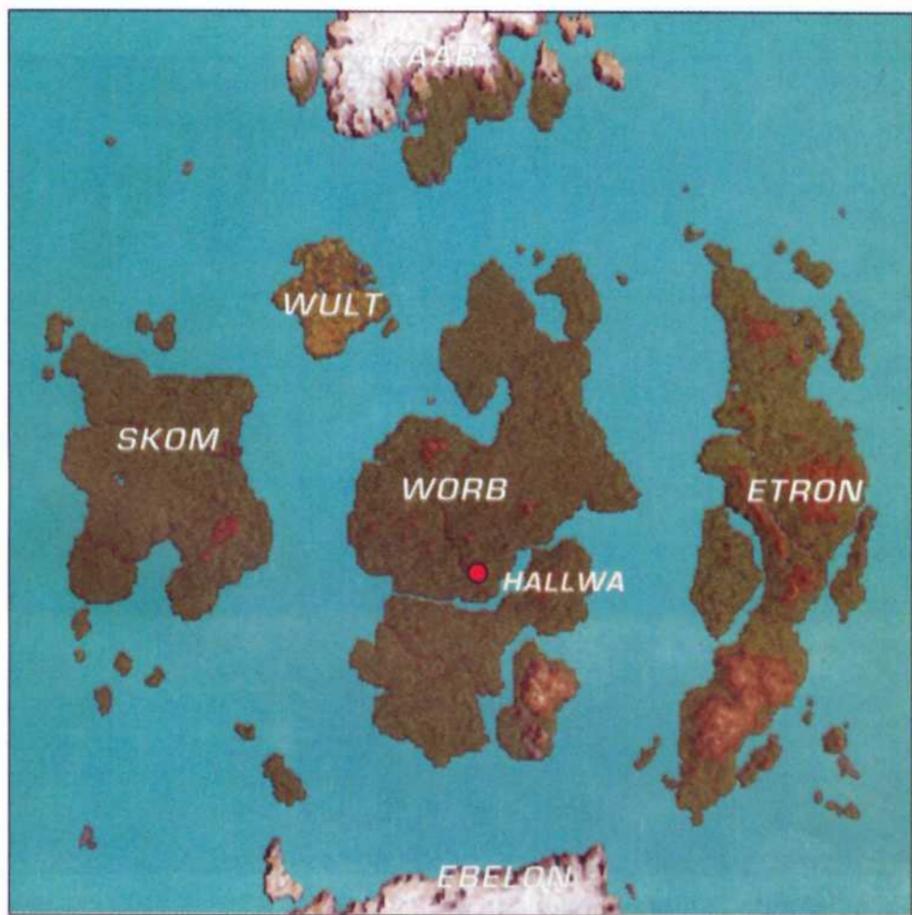
Doch es sollte alles anders kommen. Ein erstes Warnzeichen zeigte sich am Himmel, als der anarchistische General Dengh und der Drullier Mol Durag sich in unwegsames Gelände im Norden zurückzogen. Im Gepäck hatten sie eine Vielzahl von Waffen

aus dem Krieg gegen Titan-Net. Immer wieder überfielen die beiden mit ihren Schergen die Bevölkerung.

Erste Warnzeichen

Der Verteidigungsrat von Titan-Net ließ sich nur allzu gerne von dem Rückzug Denghs unterrichten. Denn der Rat konnte mit seiner angeschlagenen Truppe alles andere gebrauchen als einen Partisanenkrieg gegen Dengh und Konsorten. Dem Rat reichte es, daß Dengh unter ständiger Beobachtung stand. Wie später klar wurde, war dies ein entscheidender Fehler.

Wie gesagt, die drullische Bevölkerung hatte aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt. Ein neues demokratisches System, angeführt von elf gewählten Ministern unter dem Vorsitz von Val Haris, regierte das Volk. Die Medienkombinate des früheren ROOM waren durch Privatisierung dezentralisiert worden. Der neue STAG wurde die Interessenvertre-



Der Schauplatz der kämpferischen Auseinandersetzungen

Die Battle-Isle-Story

tung der Bürger. Der Vorteil hier: Die Selbstbestimmung ließ Korruption und politische Einflüsse außen vor.

Alles schien zum besten, und Val betrieb mit Inbrunst seine Friedens-

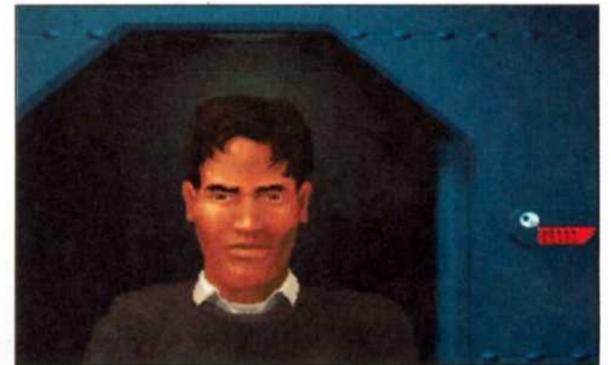
hatte den alten Haudegen und Führer der Staatsgarde Kandiris aus dem Rat werfen lassen – natürlich nach offensichtlich demokratischen Gesichtspunkten. Außerdem verwickelte er

unfähig war. Zudem wurde Vals Projekt "Liandea 2" wegen zu hoher Kosten als Profilierungsprojekt angeprangert. Haris hatte ein Raumschiff in Auftrag gegeben, um nach anderen Zivilisationen im Universum zu suchen. Die Medien rissen sich natürlich um diese Story und stellten Val Haris als den Schuldigen dar. Ein Fehler, wie sich später herausstellen sollte.

Auf dem Weg zum Kerker

Wie dem auch sei, ein paar Tage später standen bewaffnete Truppen in seinem Dienstzimmer und nahmen ihn mit.

Val schloß mit seinem Leben als Großer Strategie ab. Er wünschte sich



▲ Walter Harris alias Val Haris zeigt den Drulliern, wie professionelle Strategie aussieht

wahrscheinlich in diesem Moment, nie die Erde mit ihren menschlichen Kriegen verlassen zu haben.

Keine Schieberware aus russischen Beständen, sondern brandneue Entwicklungen der drullischen Waffenschmiede

politik. Nun kann man ja sagen, daß diese Politik angesichts der Anwesenheit von General Dengh im Norden reichlich blauäugig war. Aber wenigstens ein paar andere Warnzeichen hätten Val schon auffallen sollen. Merkwürdigerweise rutschten die Verursacher der vergangenen Krisen wieder in die wichtigen Positionen hinein. Wie bei einer Seilschaft am Berg half man sich gegenseitig, die besten Plätze zu besetzen.

Alte Seilschaften

Vielleicht ein wenig zu spät bemerkte Val, der von jungen und ebenso idealistischen wie unfähigen Beamten umgeben war, was im Busch war. Sein letzter Versuch, den STAG zu stärken, kam wahrscheinlich ein paar Wochen zu spät.

Mittlerweile hatte sich Agrok Kraal, einer der elf Minister, zum Sprecher emporgehoben. Mit Rhetorik und Verharmlosung verdeckte er seine eigentlichen Ziele, nämlich eine Diktatur zu errichten. Das Volk schlief derweil tief und fest und träumte den Traum von einem ruhigen Leben, wie es Völker im allgemeinen immer tun, wenn es eigentlich etwas zu bemerken gäbe.

Um unseren Helden Val auszuschalten, kam das Kandiris-Debakel gerade recht. Fiesling Agrok Kraal

den militärischen Berater Benuntai Gerr in einen angeblichen Sabotageakt. Hunderte von Drulliern kamen dabei ums Leben. Logisch, die Sache war getürkt, aber das Volk schrie nach Schuldigen.

Val Haris hatte dadurch zwei seiner treuen Freunde verloren. Der Rest des Rates schwor sich langsam, aber sicher auf Kraal ein, der mit vielen schönen Worten von einer Neuordnung sprach.

Angesichts dieser erdrückenden Mehrheit Kraals mußte Val Haris klein begeben. Vor dem Parlament gestand er schließlich ein, daß er handlungs-



▲ Die Wettervorhersage kündigt gute Kampfbedingungen an

BATTLE ISLE II

Erschienen 1994 auf CD-ROM und Disketten,
Mindestvoraussetzungen: 386/33,
2 MB EMS, VGA, Maus
Preis: 119,95 DM
Szenarien: 20 Einzelspieler- und vier Mehrspielerkarten
Producer: Thomas Hertzler
Programm: Bernhard Ewers, Ralf J. Kraft, Patric Lagny, Thomas Häuser
Grafik: Thorsten Knop, Janos Toth, Christoph Werner
Raytracing: André Rainer
Vektorgrafik: Rainer Reber
Musik und FX: Haiko Ruttmann
Text und Story: Stefan Piasecki

Was er zum Zeitpunkt seiner Verurteilung nicht wissen konnte: Zwei seiner Förderer, Benuntai Quaila und Kel Gon Garin, machten sofort Nägel mit Köpfen und erhoben sich gegen die Truppen Kraals. Nur eine Handvoll Elitesoldaten stand gegen Heerscharen von Robotern. Die beiden und die wenigen Gefolgsleute verschanzten sich in der wenig erforschten Unterstadt von Hallwa. Dort entstand der Befreiungsplan für den Großen Strategen.

Die Rettungsaktion von Val auf der Insel Trokort verlief alles andere als generalstabsmäßig. Ein getreuer Freund schob Val eine Mil-Op-Konsole unter. Per Ranger, Luftkissenboot und Hubschrauber gelang Val die halbrecherische Flucht vor dem Gefängnis und von der Insel.

Val war frei, und sofort machte er sich daran, den Widerstand zu organisieren. Die ersten Gefechte liefen ganz gut. Dies lag wohl hauptsächlich daran, daß weder Kraal noch einer seiner Schergen geglaubt hatten, daß die Rebellen auch nur eine Demon-Einheit zum Laufen bringen würden.

Zudem war die Verwirrung unter den Föderationstruppen groß. Man sollte gegen den Mann antreten, der

die Drullier von Titan-Net befreit hatte. Da war doch irgendwas faul, mußten viele.

Erste Siege

Aber auch ohne die Zweifler ging es voran: Die besonders regierungstreue 3. Panzerarmee ging mit Pauken und Trompeten unter, und das, obwohl man es bereits mit dem neuen schweren Panzer Samurai-3 zu tun hatte. Die Serie der Siege nahm kein Ende.

Sozusagen im Handstreich wurde der Kontinent Etron dem Zugriff der machthungrigen Ministerriege und der undemokratischen Regierung entwunden. Erste Brückenköpfe wurden bereits auf dem Zentralkontinent Worb errichtet. Eine weitere Erfolgsmeldung kam gleich hinterher: Viele der Regierungstruppen ergaben sich den Rebellen um Val Haris. In den befreiten Gebieten wurden provisorische Übergangsregierungen ins

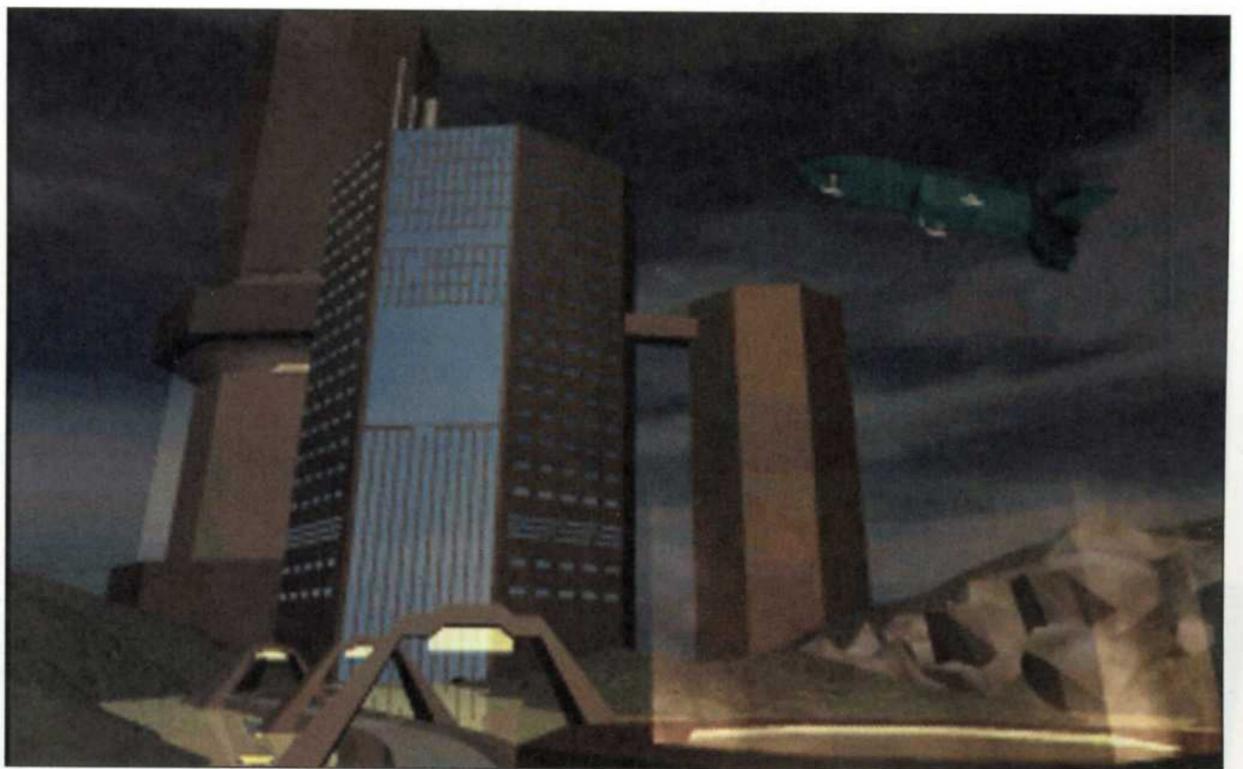
Die Battle-Isle-Story

gespielt. Was tun? Keine Frage, Helden müssen befreit werden. Also marschierten die Truppen gegen die Partisanen und schlossen Brit die Fußfesseln auf. Nebenbei gingen dabei die Partisanen inklusive Drag baden.



▲ Ein Ratsherr stellt sich vor

Eine Meldung aus der kurz zuvor befreiten Siedlung Alligra gab den Rebellen jedoch echte Rätsel auf. Bewohner fanden ein abgestürztes Raumschiff. Die Herkunft war unbekannt. Nicht von Chromos, so viel



▲ Val Haris erreicht zu Beginn von Battle Isle II die drullische Hauptstadt

Leben gerufen. Das Medienmonopol der STAG wurde endgültig gebrochen und durch freie Medienbetriebe ersetzt.

Doch es gab auch immer wieder Rückschläge. So entführte der Partisanenführer Drag die Offizierin Brit Darburg – sie hatte eine sehr wichtige Rolle im Kampf mit dem Titan-Net

war zumindest klar. An Bord befand sich ein funktionstüchtiger Satellit. Außerdem wurde natürlich die Frage aufgeworfen, was mit der Liandea 2 passiert war (dem Raumschiff zur Erforschung fremder Welten).

Wochen und einige Siege für die Rebellen später lichtete sich der Wald aus Fragen, als Val Haris und seinen

Die Battle-Isle-Story

Mitkämpfern wichtige Dokumente in die Hände fielen. Doch der Preis dafür war hoch: Die Stadt Berzz, in der die Dokumente lagen, war eine Festung, wie sie die drullische Welt noch nicht gesehen hatte. Vom Festland durch einen breiten Fluß getrennt, war Berzz nur über zwei Brücken zu erreichen. Diese wurden durch ein gutes Dutzend schwerer Geschütze (Skull-Bunker und Ion-Star) bewacht. Jeder, der dort hinüber wollte, mußte sich einem Bombardement ohnegleichen aussetzen. Zudem waren innerhalb der Festung

SZENERY CD DAS ERBE DES TITAN

Erschienen 1994 als CD-ROM
Mindestvoraussetzungen: 386/33,
2 MB EMS, VGA, Singlespeed-
CD-ROM, Battle Isle II, Maus
Preis: 69,95 DM
Szenarien: 16 Einzelspieler- und zehn
Mehrspielerkarten
Producer: Thomas Hertzler
Programm: Bernhard Ewers, Patrick
Lagny, Thomas Häuser, Rolf Neumann
Grafik: Thorsten Knop, Janos Toth,
Christoph Werner
Raytracing: Thorsten Knop
Vektorgrafik: Rainer Reber
Musik und FX: Haiko Ruttmann
Text u. Story: Stefan Piasecki, Janos
Toth

zwei Panzerfabriken, die ohne Unterlaß neue Truppen produzierten. Die drullischen Rebellen fielen wie die Fliegen am geschlossenen Fenster. Waren die Dokumente diesen Preis wert?

Seltsame Dokumente

Das Thema der Dokumente war auf jeden Fall brisant: das abgestürzte Raumschiff bei Alligra.

Ungeheuerliches trat damit zutage. Die echte Liandea 2 war kurz hinter dem zweiten Mond in Flammen aufgegangen. Der geneigte Leser wird



▲ Nahezu auf verlorenem Posten: Val Haris setzt der Föderation gehörig zu

sicher erraten haben, daß dies alles andere als ein Unfall war. Glücklicherweise stand in den Dokumenten noch eine ganze Menge mehr. Zum Beispiel der Name des Verantwortlichen: Agrok Kraal, der Föderationsführer, hatte schwer mitgemischt. Er hatte einem Piratenraumschiff den Befehl zum Abschluß gegeben.

Nicht ganz klar war zuerst das Warum. Thesen gab es genug, aber nur eine schien in die Logik des Tyrannen zu passen. Wenn nämlich der außerweltliche Ursprung des gestrandeten Raumschiffes bekanntgeworden wä-

re, hätte es wohl keine Kritik mehr an Haris' Programm zur Erforschung fremder Welten gegeben. Damit wäre auch Agrok diffamiert gewesen, der der Bedrohung durch Außerirdische mit seinem Dickkopf gegenüberstand. Das alles hätte die Regierung in eine tiefe Vertrauenskrise gestürzt. Doch wie gesagt, alles nur Spekulationen.

Mittlerweile hatten die Rebellen der Föderation bereits die Hälfte aller Gebiete abgenommen. Die Mannen um Agrok Kraal waren in der Defensive. Als nächstes machten sich die Truppen auf, Hallwa zu befreien. Die



▲ Die Gesamtübersicht zeigt den Fortschritt an allen Fronten

Die Battle-Isle-Story



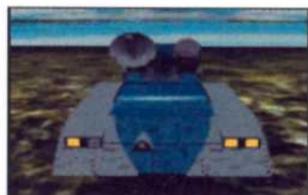
Schlacht dauerte über mehrere Wochen. Der Gegner verschanzte sich in den Straßenschluchten und gab nur auf massiven Druck nach. Häuserblock um Häuserblock kämpften sich die Rebellen vor. Mit schweren Verlusten auf beiden Seiten konnte es letztendlich nur einen Sieger geben: Val Haris.

Doch wieder währte die Freude über die befreite Stadt nur kurz. General Dengh marschierte gegen die Rebellen. In einer gnadenlosen Schlacht setzten sich die hochmotivierten Mannen um Haris gegen eine Übermacht durch. Den Schlag ins Genick bekam die Föderation, als Haris ihr auch noch das Industriezentrum abtrotzte. Den Bösewichtern blieb nur

noch die Flucht. Doch diesmal wollten die Drullier ganze Arbeit machen und zerschlugen die letzten Truppen der Föderation, bis keine rote Demon-Einheit mehr Piep sagen konnte oder zu

einem Reboot fähig war. Das Land war frei und sah rosigen Zeiten entgegen. Wie lange die dauern sollten, zeigt "Der Schatten des Imperiums".

CUS



Der Sieg über die Diktatoren ist in Sicht



nur DM 49,-

Gema-frei!

Musik für Multimedia
Diese CD-ROM enthält 45 erstklassige Musiktitel, die speziell für Multimedia-Anwendungen, Slideshows und Videofilme komponiert wurden. Die Bandbreite der Kompositionen reicht von Werbetrailern über Krimi-Songs bis hin zu Hintergrundthemen für Ihre Urlaubsvideos. Alle Songs wurden von Profimusikern eingespielt und in professionellen Tonstudios eingespielt.

blue valley

nur DM 49,-

Travelguide USA
Reise Impressionen
Reisen Sie mit Ihrem PC um die Welt! CD-ROM Travelguide ist eine Reihe mit multimedialen Präsentationen der schönsten Plätze der Welt. Jeweils mehr als 200 tolle Fotos in bestechender Qualität, gesprochene Kommentare sowie je ca. 40 Videoclips mit Supersound und Originalgeräuschen zeichnen diese Produktlinie aus.

CD-Photo-Archiv

- Vol 1 Natur
- Vol 2 Lebensräume
- Vol 3 Land, Wasser, Luft
- Vol 4 Menschen
- Vol 5 Dinge & Sachen
- Vol 6 Computer & Technik
- Vol 7 Natur (2)

je CD nur DM 29,95

nur DM 129,-
Volume 1 - 7

frei von Lizenzgebühren!

CeBIT 95 HANNOVER
8. - 15. 03. 1995

Besuchen Sie uns auf der CeBIT:
Halle 9 EG Stand B44

Software Partner GmbH

VERLAG GMBH & CO. KG

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte, oder bestellen Sie direkt bei 0 56 51 / 97 96 18

Aristos Diener

Eine Welt ringt um Frieden

1991 tauchte die Welt Chromos zum ersten Mal auf, im Rahmen des ersten Battle-Isle-Spiels. Wer hätte zu dieser Zeit geahnt, daß das Battle-Isle-Universum im Laufe der Jahre Stoff für immer wieder neue Geschichten hergeben würde? Neue Verwicklungen und Konflikte, immer wieder aus Stolz, Vorurteilen und Machthunger geboren: Diese eigentlich menschlichen Eigenschaften, die die Drulls und Kais auf ihrer fremden Welt an den Tag legen, sieht der menschliche Spieler und Leser wie in einem Hohlspiegel. Nachdem das erste Buch von Stefan Piasecki begeisterte und betroffene Reaktionen geweckt hat, schreibt das zweite unter dem Titel "Aristos Diener" nun die Geschichte um Chromos und seine verworrenen politischen Verhältnisse weiter und erlaubt es, alten Bekannten wieder zu begegnen.

Drei Jahre nach dem Fall Titan-Nets, achtzehn Monate nach dem Bürgerkrieg, der das Thema der Scenery-CD "Das Erbe des Titan" bildet: Das drullische Reich scheint gefestigt, die befriedeten Ländereien der Kais sind durchsetzt von drullischen Garnisonen, kaiische Händler leben in der drullischen Hauptstadt Hallwa und pflegen ihre Religion, die sich auf den uralten Friedensgott Aristo zurückführen läßt.

Die Vernichter des ROOM, des elektronischen Vasallen Titan-Nets, sind in den Jahren nach dem großen Krieg ihre eigenen Wege gegangen. Der drullische Offizier Quaila leitet die

Garnison nahe der kaiischen Hauptstadt Kai-Ryo und versucht, die beiden einst verfeindeten Völker auszusöhnen. Brit Darburg, die Heldin des ersten Romans, arbeitet für den drullischen Staatsrat und verwaltet die kompromittierenden Hinterlassenschaften des ROOM. Len Kakaia, ihr Freund, hat die Sicherung der Transportwege im drullischen Sternenhafen Espe übernommen, wo die auf Mond Acht geförderten Aldinium-Energiekristalle angelandet werden.

Doch Chromos' Sonnen verdüstern sich erneut. Immer größere Mengen Aldinium verschwinden auf dem Weg von Mond Acht zum Sternenhafen Espe. Len Kakaia steht vor einem Rätsel. Haben die Kais damit zu tun, die von dem drullischen Monopolisten ATIKSS keine Erhöhung ihrer Rationen zu erwarten haben? Befindet sich der Planet kurz vor einem neuen Konflikt zwischen den Völkern?

Brit Darburg stößt bei ihren Nachforschungen zur Vergangenheit des ROOM auf Mauern des Schweigens und der Bedrohung. Wer kann Interesse daran haben, zu verhindern, daß die gigantischen Besspitzelungstechnologien des drullischen Elektronengehirns während des Krieges unaufgeklärt bleiben?

Benuntai Quaila ist noch immer auf der Suche nach Drag Mamarter, dem kaiischen Warlord, der ihn und seine Truppe während des Titan-Krieges gefangengehalten und zur Zwangsarbeit eingesetzt hatte. Doch auch die Situation in Kai-Ryo ist alles andere als ruhig. In Hallwa tauchen immer größere Mengen von Drogen kaiischen Ursprungs auf. Val Haris, der Große Strategie, erwartet die Untersuchung der Vorfälle.

Das von Familienclans, den sogenannten "Thronen", regierte kaiische Staatsgebilde ist geprägt von Haß und Verachtung gegenüber allem Drullischen. Um Provokationen zu vermei-

den, muß Quaila die Truppenstärke gering halten, darf aber auch nicht angreifbar werden. Eine Reihe von Unruhen und Angriffen bildet den Hintergrund dafür, daß er schließlich entschieden gegen die übermächtigen Familien vorgeht. Nach der Explosion der gerade fertiggestellten Aldinium-Raffinerie läßt Quaila die Clan-Oberhäupter verhaften und löst damit die schwersten Unruhen seit Jahren aus. Nur zwei Wochen Zeit bleiben bis zu den größten kaiischen religiösen Feierlichkeiten. Will er vermeiden, daß die kaiische Volksseele überkocht, muß er bis dahin eine Lösung gefunden haben. Zu allem Überfluß wird nun noch Quailas Ziehsohn, der Kai-Junge Lardis, entführt. Damit steht der Offizier vor der größten Herausforderung seines Lebens.

Unser Romanauszug beginnt damit, daß Quaila die gerade erbaute kaiische Fabrik zur Aldinium-Aufbereitung besucht: Diese Fabrik vermag es, das minderwertige Mond-Aldinium dem selten gewordenen Chromos-Aldinium, dem lebensnotwendigen Energiespender-Kristall, anzunähern – ein möglicher Ausweg aus der drohenden Energiekrise scheint in Sicht, wenn es nur gelingt, die widerstreitenden Interessen unter einen Hut zu bekommen...

“

“Nun, was meinen Sie?”, fragte Tas Kon Molbar stolz, als sie in der Kühle des Kontrollraums Platz genommen hatten.

“Beeindruckend”, antwortete Quaila ehrlich nickend. “Wirklich beeindruckend. Anders kann ich es nicht ausdrücken.” Er sah sich um. Die in große flache Pulte eingelassenen Überwachungssysteme blinkten in unterschiedlichen Intervallen und gaben dem Raum den Hauch von etwas Lebendigem. Es war tatsächlich eine unglaubliche Leistung dieses an Rohstoffen und Technologien so armen

Nordens, innerhalb weniger Monate eine komplette Fabrik aus dem kaiischen Boden zu stampfen.

“Und wie denken Sie über das Material?”, fragte der Kai vorsichtig.

Quaila stieß sich etwas ab von dem Tisch an dem sie saßen, und blickte dem Adligen ernst ins hagere Gesicht. “Ihr wißt, daß ein drullischer Konzern das Monopol für den Transport und die Verwertung von Aldinium hat. Ich achte Eure Anstrengung und Euren letztendlichen Erfolg genauso, wie ich davon überwältigt bin, welche Menge an Energie Ihr aus der kleinen Menge an Aldinium gewinnen konntet, die Ihr mir eben gezeigt habt.”

“Das war auch nicht leicht”, sagte der Kai und wischte sich den Schweiß von der Stirn. “Ich muß Ihnen nicht sagen, wie schwer es für uns ist, an Aldinium zu kommen. Wir bekommen unsere quotierten Mengen nach sehr strengen Maßgaben. Das Aldinium, das wir hier verwendet haben, fehlt wirklich an anderer Stelle.”

Quaila nickte. Das war ein weiteres Hindernis für ein normales Verhältnis zwischen den Völkern. ATIKSS, der größte drullische Industriekonzern, der als einziger nahezu unverändert die Zeiten des ROOM überstanden hatte, entwickelte nicht nur fast sämtliche Waffensysteme für die Streitkräfte, besaß nicht nur eigene Werften, Flugzeugfabriken und Fahrzeugwerke, sondern hielt auch unzählige Patente aus den verschiedensten Bereichen. Als vor vielen Jahren das Aldinium auf Chromos knapp wurde und die Zivilisation auf dem Spiel stand, entwickelte ATIKSS Fördersysteme für den Aldinumabbau auf Mond Acht und gleichzeitig weltraumtaugliche Waffensysteme für den Kampf gegen TITAN-NET, der sich aus denselben Gründen dort ebenfalls bereits festgesetzt hatte. Da ohnehin damals alles der Kontrolle des ROOM unterlag, hatte ATIKSS auch gleichzeitig das Monopol sowohl für Abbau und Transport des Aldiniums als auch für die Verteilung auf Chromos selbst erhalten. Nach dem Fall des ROOM und dem Ende des Krieges hatte man sich entschlossen, um den Wiederaufbau nicht zu verzögern, ATIKSS

intakt zu lassen und lediglich die Führungsspitze wegen der verschiedensten Verbrechen zu verhaften. Darum war ATIKSS auch jetzt noch Monopolist im Bereich der Energiebeschaffung und -versorgung.

Tas beugte sich vor. “Benuntai Quaila. Sie sind doch ein kluger Mann. Was sollen wir Kais denn noch alles tun? Sehen Sie: Das Mondaldinium ist doch von der Wertigkeit und Qualität so viel schlechter, als es früher das echte Aldinium von Chromos war. Mit unserem Verfahren aber sind wir in der Lage, einer bestimmten Menge Mondaldiniums beinahe zu der Wertigkeit zu verhelfen, wie sie früher das normale Aldinium hatte. Aber nicht nur das. Neben der eigenen Entwicklung eines Raffinierungsverfahrens hat meine Familie auf eigene Kosten diese Fabrik bauen lassen.” Er lächelte und hob die Arme über den Kopf, eine alte kaiische Geste, die Vertrauen erzeugen sollte. “Wir sind fertig”, sagte er leise und vertrauensvoll. “Alles was fehlt, ist drullisches Aldinium, und es geht allen Bewohnern dieses Planeten besser.”

“Aber Eure Familie verdient damit doch auch ganz gut, oder?”, fragte Quaila und wischte sich ebenfalls den Schweiß von der Stirn. Obwohl es hier kühl war, wurde ihm warm. Er wollte einfach wieder heraus.

“Oh, das ist nicht gerecht, Benuntai”, sagte der Kai mit gespielter Trauer. “Natürlich verdient meine Familie dabei. Aber ihr Drulls verdient doch auch, indem ihr Aldinium an andere liefert.”

“Ja, ja”, er stand auf. “Ihr habt recht. Aber bei uns wird es heißen, daß wir von einer monopolistischen Abhängigkeit in eine andere fallen, und noch dazu in eine kaiische.”

Kon Molbar erhob sich ebenfalls. “Wir sind bereit, auch andere mit unserem Verfahren produzieren zu lassen. Gegen Gebühr, versteht sich. Und außerdem: Ihr Drulls sprecht doch ständig von Verständnis zwischen den Völkern.”

“Kon Molbar, ich schätze Euch, und ich versichere Euch und Eurer Familie, daß ich auf Eurer Seite stehe. Ich halte Euer Verfahren ebenfalls für einen un-

geheuren Fortschritt für alle Völker dieses Planeten. Aber ich will Euch auch auf die Argumente vorbereiten, die von drullischer Seite aus kommen werden. Davon sind die, die ich eben nannte, noch die harmlosesten.” Er wandte sich zum Gehen, tat dies aber den kaiischen Höflichkeitsbräuchen gemäß, indem er den Arm ausstreckte und dem Kai den Vortritt ließ. Er erkannte, daß der Adlige noch etwas sagen wollte, und wartete.

“Sein Sie ehrlich, Quaila. Sie wissen, daß ich Sie mag. Ich kenne Ihre Aufgabe und weiß, daß Sie es mit vielen anderen aus der Thron-Versammlung nicht leicht haben. Aber sagen Sie mir, wie es weitergehen soll. Wir Kais können nicht ewig die Besetzten bleiben. Zu was wir fähig sind, sehen Sie hier”, er zeigte um sich. “Warum machen die Drulls nicht ihre eigenen Beschlüsse wahr und arbeiten mit uns zusammen? Auf jeder Seite gibt es Personen, die das nicht können. Aber erreichten wir nicht auch vieles, wenn man diese Leute einfach außen vor ließe?”

Quaila lachte leise. “Schon richtig, Kon Molbar. Aber wenn diese Leute ausgerechnet die Einflußreichsten sind, kann man sie nicht so einfach außen vor lassen. Wir wissen beide, wovon ich spreche.”

Der Kai nickte. Dann ging er an Quaila vorbei, und sie beide bestiegen den kleinen Schwebelift, der sie hinter in die große Halle brachte. Noch immer war Quaila beeindruckt.

Riesige Turbinen und Maschinen waren in einer geheimnisvollen Ordnung in den Hallenboden eingelassen worden und strahlten etwas Mächtiges aus, das er nicht würde näher beschreiben können. Auch die Arbeiter, die überall ihr Werk verrichteten, schienen mit Freude bei der Sache zu sein. Anscheinend hatten diese Leute den Glauben an die eigene Stärke und Leistungsfähigkeit zurückgewonnen. Sogar neue Uniformen in einer speziell für dieses Werk geltenden Rangordnung hatte man ihnen gegeben. Ein Detail nur, doch gerade die Sammlung dieser Details machte deutlich, wie ernst es den Kais mit diesem neuen Verfahren war. Und beeindruckend

Die Battle-Isle-Story

war es in der Tat. Dadurch würde die benötigte Menge an Aldinium um das Fünffache verringert, die Vorräte auf Mond Acht hielten demnach fünfmal so lange. Es gab nur positive Aspekte. Also würde Quaila heute abend einen Bericht schreiben. Dieser Bericht würde adressiert werden an den Großen Strategen und an die Ratsmitglieder in der Hoffnung, daß jemand sich fände, der seinen in dem Bericht enthaltenen Vorschlag der Zusammenarbeit unterstützte. Ein weiterer Bericht würde an den Vorstand des ATIKSS-Konzerns gehen und dort sicherlich für Wirbel sorgen. Morgen würde ein interessanter Tag für die drullische Hauptstadt werden.

Sie passierten einige drullische Sicherheitsingenieure, die sich in ihren dunklen Uniformen schon optisch vom Werkspersonal abhoben, und grüßten freundlich. Wenn die Anlage auch sicherheitstechnisch abgenommen worden war, würde einer Inbetriebnahme nichts mehr im Wege stehen.

Nur Minuten später standen sie im Freien unter den warmen Strahlen der beiden Sonnen. Kon Molbar reichte ihm die Hand, ein Freundschaftsritual, das die Kais mittlerweile von Drulls übernommen hatten, die es wiederum von Val Haris gelernt hatten. Sehnsüchtig sah er zu seinem Fahrer, der neben dem umgebauten Buggy stand. Um die Kais nicht zu provozieren, war der Raketenwerfer am Heck des Zweisitzers abmontiert worden, und genüsslich hatte Quaila festgestellt, daß das Gefährt nun auch noch schneller war als vorher. Er freute sich schon auf die vorzügliche Kühlanlage im Inneren.

Als er an der Außenfront des Gebäudes hochsah, konnte er angesichts des Firmennamens zum wiederholten Male eine gewisse Belustigung nicht unterdrücken: KAI-TIKSS. Irgendwie fand er es mutig, auf diese Weise den Namen des drullischen Riesenkonzerns zu kopieren. Er wußte aber auch, daß dies ein weiterer willkommener Grund für die ATIKSS-Gewaltigen sein würde, den Plänen der Kais gegenüber äußerst reserviert zu sein.

Quaila versprach noch einmal, sich für das Vorhaben des Kais einzuset-

zen, und ging zu dem wartenden Wagen. Als er die Tür hinter sich schloß und durch die getönten Scheiben in das gleißende Licht um sie herum sah, spürte er sofort die wohltuende Kühle. Sein Fahrer führte die Codekarte in den dafür vorgesehenen Schlitz, startete die Elektronik und entlockte dem Motor ein tiefes Brüllen.

Die Sitze befanden sich sehr tief, so daß sie zu den Seiten nur gerade eben über die Ränder der großen Räder sehen konnten. Es machte wirklich Spaß, mit einem Buggy zu fahren, und unwillkürlich wurde Quaila jedesmal an seine aktive Militärzeit erinnert, als sie mit Fahrzeugen wie diesem, wenngleich auch mit älteren Vorgängermodellen, die längsten Distanzen überbrücken mußten.

Die großen Turbinen hinter den Lüftungsschlitzen an den Flanken des kleinen Fahrzeugs heulten und ließen den Rumpf vibrieren. Unübersehbar prangte direkt unterhalb des Armaturenbretts das Logo des Herstellers dieses Wagens: ATIKSS. Fast war ihm zum Seufzen zumute. Ein Glück nur, daß der Konzern nicht auch noch Drulls herstellte, obwohl er durch die immer weitergehende Verfeinerung seiner DEMON- und jetzt auch der TROLL-Kampfrotermodelle vielleicht auch bald dazu in der Lage sein würde. Interessante Aussichten.

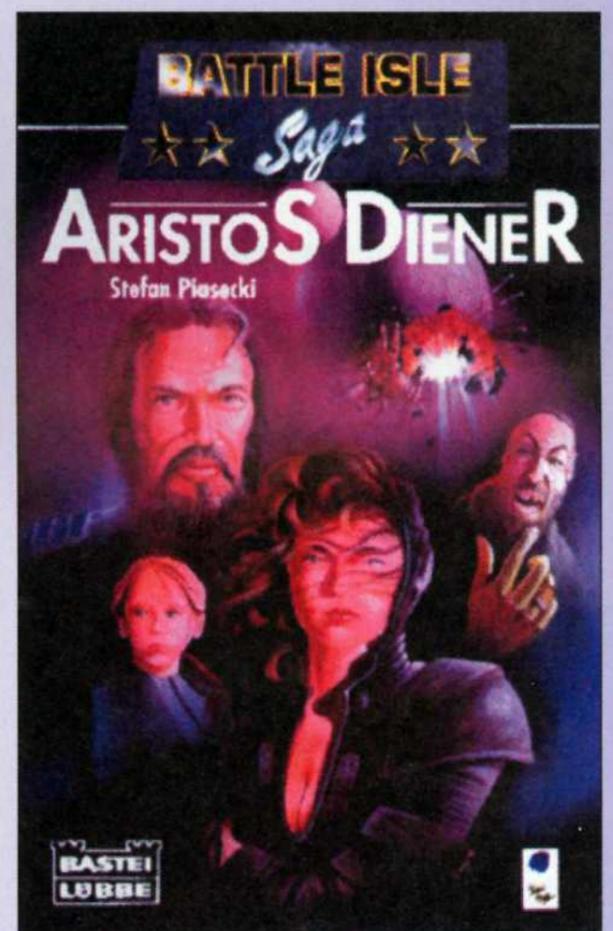
“Fahren wir in die Garnison”, sagte er zu seinem Fahrer. “Ich habe leider noch viel zu tun.”

Ohne ein weiteres Wort fuhren sie los. Sie waren erst wenige Sekunden unterwegs, als Quaila sich noch einmal umdrehte. Das große blaue Firmenzeichen fiel ihm ins Auge, und er war sich fast sicher, daß diese Firma zu einer der ganz großen auf Chromos werden könnte, wenn man sie ließe.

Er hatte sich erst halb wieder umgedreht, als ein Lichtblitz erneut seine Aufmerksamkeit erweckte. Die Vorderfront wies plötzlich gewaltige Risse auf, und augenblicklich schleuderte eine gewaltige Explosion Teile der Verkleidung und Bruchstücke von Maschinen in das Gelände der außerhalb Kai-Ryos liegenden Anlage. Erst jetzt wurde der Wagen von der don-

nernden Druckwelle erfaßt. Überraschte Schreie hallten durch das Innere. Reflexartig hielten die Insassen sich fest, als der Buggy in die Luft gehoben und mehrere Meter weit getragen wurde, bevor er schwer mit der Seite auf den Boden prallte und sich mehrere Male überschlug. Die gepanzerte Frontscheibe brach und splitterte, hielt glücklicherweise aber stand, als der Wagen mit ungeheurer Kraft gegen den Untergrund prallte und noch einige Meter auf dem Dach rutschte, bevor er kreischend zum Stehen kam.

”



Die Leseprobe wurde mit freundlicher Genehmigung des Autors dem Roman "Aristos Diener" von Stefan Piasecki entnommen. Dieses zweite Buch der Battle-Isle-Saga, das wie sein Vorgänger beim Verlag Bastei-Lübbe erscheint, ist bei Redaktionsschluß unserer ASM special 27 noch nicht auf dem Markt. Es wird voraussichtlich ab Juni 1995 für 12,80 DM (Österreich: S 99,-) im Buchhandel zu haben sein. Alle Rechte an Charakteren, Orten und Handlung liegen beim Autor.



For your eyes only!

Hinweise, hinter vorgehaltener Hand gegeben oder aus undurchsichtigem Nebel mit heiserer Stimme geflüstert, haben oft immensen Wert. So ist es auch mit den Tips in unserer großen special-Sammlung: Alles, was wir an Hilfen, Paßwörtern und Tricks zu Blue-Byte-Spielen finden konnten, haben wir hier im Heft und auf der CD für Euch untergebracht. Der ASM-special-Nachrichtendienst empfiehlt: ausprobieren!

Auf den folgenden Seiten haben wir Material aus allen möglichen Quellen zusammengestellt. Die einzelnen Hilfen sind, nach Spielen geordnet, unkommentiert hintereinandergesetzt. Für die Richtigkeit jedes einzelnen Tips können wir natürlich nicht garantieren – aber Ihr wißt ja, wie das mit geheimdienstlichen Informationen so ist. Übrigens: Wer auf diesen sieben Seiten noch nicht fündig wird, sollte mal auf der CD nachsehen. Da gibt es in der "Help-Section" noch eine riesige Menge weiteres Material zum Durchlesen und/oder Ausdrucken ...

● Battle Isle

Die einzelnen Level

Abkürzungen:

HH: Two-Player-Level

U: Anzahl der Units

D: Anzahl der Depots

P1: Player 1

HC: One-Player-Level

F: Anzahl der Factories

N: Unbesetzte Gebäude

P2: Player 2

Level	HH/HC	Code		
00	HH	FIRST		
	P1	P2		
	U	6	6	
	F	0	0	
	D	0	0	
01	HH	GHOST		
	P1	P2		
	U	7		
	F	0		
	D	0		
02	HH	GAMMA		
	P1	P2		
	U	16	18	
	F	0	0	
	D	0	0	
03	HH	MARSS		
	P1	P2	N	
	U	15	17	
	F	0	0	2
	D	1	1	
04	HH	EAGLE		
	P1	P2		
	U	20	21	
	F	0	0	
	D	0	0	
05	HH	METAN		
	P1	P2	N	
	U	5	6	
	F	0	0	2
	D	0	0	2
06	HH	FOTON		
	P1	P2	N	
	U	22	22	
	F	0	0	2
	D	0	0	2
07	HH	POLAR		
	P1	P2	N	
	U	3	3	
	F	0	0	4
	D	0	0	
08	HH	TIGER		
	P1	P2	N	
	U	35	32	
	F	0	0	1
	D	0	0	
09	HH	SNAKE		
	P1	P2	N	
	U	19	19	
	F	0	0	1
	D	0	0	2
10	HH	ZENIT		
	P1	P2	N	
	U	23	23	
	F	0	0	1
	D	0	0	2
11	HH	DONNN		
	P1	P2	N	
	U	52	49	
	F	0	0	2
	D	0	0	
12	HH	VESTA		
	P1	P2	N	
	U	29	30	
	F	0	0	6
	D	0	0	
13	HH	OXXID		
	P1	P2	N	
	U	8	8	
	F	0	0	2
	D	0	0	4
14	HH	DEMON		
	P1	P2		
	U	83	83	
	F	4	4	
	D	3	3	
15	HH	GIANT		
	P1	P2	N	
	U	67	64	
	F	0	0	4
	D	0	0	5

16	HC	CONRA		
	P1	P2		
	U	7	5	
	F	0	0	
17	HC	PHASE		
	P1	P2		
	U	5	7	
	F	0	0	
18	HC	EXOTY		
	P1	P2		
	U	7	5	
	F	0	0	
19	HC	MOUNT		
	P1	P2		
	U	7	11	
	F	0	0	
20	HC	FIGHT		
	P1	P2	N	
	U	14	13	
	F	0	0	2
21	HC	RUSTY		
	P1	P2	N	
	U	10	13	
	F	0	0	1
22	HC	FIFTH		
	P1	P2		
	U	23	27	
	F	0	0	
23	HC	VESUV		
	P1	P2	N	
	U	13	28	
	F	1	0	
24	HC	MAGIC		
	P1	P2	N	
	U	15	30	
	F	0	0	4
25	HC	SPACE		
	P1	P2	N	
	U	14	27	
	F	0	0	2
26	HC	VALEY		
	P1	P2	N	
	U	10	20	
	F	0	0	
27	HC	TESTY		
	P1	P2	N	
	U	34	23	
	F	0	0	2
28	HC	TERRA		
	P1	P2	N	
	U	27	48	
	F	0	0	1
29	HC	SLAVE		
	P1	P2	N	
	U	39	62	
	F	0	0	1
30	HC	NEVER		
	P1	P2	N	
	U	19	28	
	F	0	0	2
31	HC	RIVER		
	P1	P2	N	
	U	67	53	
	F	0	0	1

Für Leute, die von den Kämpfen noch nicht genug gefordert wurden, gibt es hier noch zwei Zusatz-levels:

32	HH	EUROP		
	P1	P2	N	
	U	21	23	
	F	0	0	6
33	HH	STORM		
	P1	P2	N	
	U	109	91	
	F	0	0	

M. Detering und A. Schäfer

● Level 5 "hautnah"

Hier noch ein paar detailliertere Hinweise für den fünften Level von Battle Isle:

Zuerst sammelt man alle Truppen um das HQ und stellt Gladiators und Crusaders in die erste Reihe, mit denen man alle anrückenden Bodentruppen aufhält. Die Blitz-Panzer nehmen die Flugzeuge unter Beschuß. Die Crusader-Einheiten im Osten sollte man derweil auch Richtung HQ rollen lassen. Alle Einheiten, denen sie begegnen, sollen sie dabei vernichten. Mit den Panzern fällt man dann der gegnerischen Streitmacht in den Rücken. Das HQ wird weiter verteidigt, bis der Gegner alle Einheiten verloren hat – aber man sollte nie in die Offensive gehen.

Michael Kim/Park

● Etwas für Gipfelstürmer

Wie wäre es mit einer ausführlichen Lösung für RIVER, den 31. Level?

Es gibt in diesem Level vier Hauptgefechtsfelder: Das feindliche Hauptquartier im Nordwesten, das Depot im Nordosten, das Depot im Südwesten und das eigene Hauptquartier im Osten.

Als erstes werden im Nordwesten mit dem Konvoi zwei Flakpanzer angelandet, die Jagdstaffel wird an die Küste herangezogen und der Hubschrauber zwischen den Gebirgen positioniert. Der Computer greift dann den Hubi mit Heavy Wings und Fighter Wings an. Jetzt wird die Flak so plaziert, daß sie vom Gebirge aus die Flugzeuge angreifen kann – zuerst die Heavy Wings, dann die Jagdstaffeln. Dabei möglichst mit zwei eigenen Einheiten eine feindliche

angreifen. Dabei ist zu beachten, daß die Feindflugzeuge vollständig aufgerieben werden, damit sie das eigene Hauptquartier nicht unter Druck setzen können. Mit etwas Glück bleibt noch die eigene Fighter Wing übrig. Sind die Feinde vernichtet, werden die restlichen Flaks wieder in den Konvoi geladen und zur Unterstützung in den Nordosten verlegt.

Dort wird der Konvoi zwischen den Felsen geparkt, und Infanterie sowie leichte Panzereinheiten werden an Land gebracht. Mit der Infanterie wird das Depot eingesackt, der Hubi greift die Infanterie auf der Straße an, auf der dann die Panzereinheiten nach Süden vorrücken. Angreifende Feldeinheiten werden mit Unterstützung der Panzer aus dem Depot eingekreist und zusammen mit dem aus der zweiten Reihe feuernden Buster vernichtet. Das Hauptproblem in diesem Abschnitt stellen die feindlichen Fliegerverbände dar, die der Compi aus dem Süden heranholt. Da man wenig Feuerkraft gegen diese Einheiten zu bieten hat, empfiehlt sich der Einsatz von Bustern und Transportern gegen die harmlosen Jagdstaffeln als Notlösung, bis die Flugabwehr aus dem Nordwesten eintrifft. Dies hat auch den netten Nebeneffekt, daß die Buster dabei viel Erfahrung sammeln. Mit dem Konvoi kann man für einige Zeit eine Heavy Wing ablenken, eventuell hilft auch der Einsatz eines Tragflächenbootes, um die Flugzeuge von den Bodentruppen abzulenken.

Es ist hier wichtig, rasch kampfkraftige Flugabwehreinheiten zu entwickeln – ansonsten können die feindlichen Flieger sehr viel Schaden unter den Panzern anrichten. Der Transporter sollte geschont und ins Depot zurückgezogen werden. Mit etwas Glück und Infanterie beladen, kann man mit ihm das gegnerische Hauptquartier erobern – oder zumindest bedrohen. Der Compi wird in diesem Gebiet die Fabrik einnehmen, was aber nicht weiter stört, da seine Einheiten ein Nadelöhr im Gebirge passieren müssen. Dort kann man sie mit zwei erfahrenen Panzereinheiten und einem Buster Stück für Stück ausschalten.

Im Südwesten wird der Konvoi an der Küste entlang nach Süden verlegt, wobei Panzer und Transporter ausgeladen werden, um die feindliche Kampfgruppe beim Gebirge anzugreifen. Achtung, dort versucht auch eine Infanterieeinheit, sich durchzumogeln, hier notfalls die Flak einsetzen. Die eigene Infanterie wird mit dem Transporter zum Depot verlegt und nimmt dieses ein. Mit etwas Glück kann man, wenn man das eigene HQ gehalten hat, jetzt schon einen ernsthaften Vorstoß auf das feindliche HQ starten, wenn der Widerstand nur schwach ist. Es ist aber erfolgversprechender, mit den Truppen über die Brücke nach Osten vorzustoßen, um die feindliche Artillerie von hinten aufzumischen und das eigene HQ zu entlasten.

Im Süden fährt der Konvoi um die linke Seite der

rechten unteren Landzunge herum und läßt Flak und Buster aus. Der Sinn dieser Aktion ist vor allem, etwas Ablenkung zu schaffen. Im Osten bringt ein Konvoi mittlere Panzereinheiten im Süden an Land. Diese werden mit der Flak und dem Buster zu einem Verband zusammengefügt, zu dem später noch einige schwere Tanks stoßen können. Dieser Verband zieht nach Norden in Richtung eigenes Hauptquartier, was viele feindliche Einheiten anlockt, die gegen die geballte Feuerkraft eigentlich machtlos sein sollten. Gefährlich sind nur die feindlichen Hubis, gegen die man Flak oder schwere Panzer einsetzen sollte.

Die bereits im Osten vorhandenen Einheiten sollten so aufgestellt werden, daß der Compi auf keinen Fall in Richtung Küste oder HQ vorstoßen kann. Zur Abwehr alle verfügbaren Einheiten einsetzen, auch Luftkissenboote und Infanterie. Mit den Beach Boys leichte und schwere Panzer rechts neben das HQ transportieren und in der nächsten Runde ausladen und zur Abwehr einsetzen. Mit den Luftkissenbooten Verstärkung herantransportieren und angeschlagene Panzereinheiten zur Reparatur ins HQ bringen. Die Landeoperationen schnell ausführen, damit feindliche Flieger nicht zu viel Schaden anrichten können.

Entscheidend ist es, die feindliche Infanterie umzuholzen, damit sie das HQ nicht mehr bedroht. Ergibt sich die Gelegenheit, so kann man durch eine Einzelaktion die feindliche

Artillerie so schwächen, daß sie keine ganz so große Gefahr mehr in diesem Gebiet darstellt. Das gegnerische Depot nördlich des eigenen HQ enthält traumhaft viele Hubis und Flugzeuge, die praktischerweise mit einem Sperrgürtel am Ausschwärmen gehindert werden. Dazu Begleitschiffe und Seahorses möglichst dicht, aber nicht zu dicht (1 Feld Abstand) an das Depot heranziehen. So versucht der Compi, den Sperrgürtel mit fliegendem Material aus dem Depot zu zerstören und nicht mit Bodentruppen. Ansonsten gelten noch folgende Regeln: Örtliche Überlegenheiten bilden und möglichst mit zwei Gruppen einen einzelnen Feind angreifen. Flakpanzer vom Gebirge aus feuern lassen, Buster aus der zweiten Reihe einsetzen. Feindpanzer durch Bildung neuer Schwerpunkte im Süden des HQ ablenken, aber ein Festfahren des Angriffs im Süden verhindern, da sonst die Compi-Artillerie zeigt, was sie so drauf hat. Mit etwas Glück und unter Inkaufnahme schwerer Verluste sollte dieser Level wohl zu schaffen sein ...

Andreas Engl

● Reif für die Insel

Es gibt eine Möglichkeit, Landeinheiten auf Inseln zu bringen, ohne einen Invader- oder Amazon-Transporter zu benutzen. Dazu verwendet man ganz einfach Invader- oder Buccaneer-Einheiten als Brücke. Positioniert man nämlich z. B. zwei Buccaneer-Einheiten so, daß sie eine Insel mit dem Festland verbinden, können in der nächsten Bewegungsphase ganz nor-

male Landeinheiten die Schiffe als Brücke benutzen. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß die Landeinheiten die Insel in einem Zug erreichen, Zwischenstopps auf der Brücke sind nicht möglich – es sei denn, man verwendet eben doch Invader-Einheiten.

Sven Rösecke

● Data Disk 1

Paßwörter, Paßwörter!

Hier zunächst für die Zwei-Spieler-Levels:
CLOCK, LOSAG, BOMBS, COMET, PEARL, MIRROR, ROMEL, MAGMA,
Bonuslevel: TENNO

Und für den Kampf gegen den Computer:

BLOCK, WATCH, LAGUN, BIRMA, SERPT, RAMBO, YUKON, POINT, FROGS, ITALY, LINES, VARUS, SOUND, TWAEK, NIPON, FLAIR, ARROW, KORSO, NOUTH, FJORD, DONOR, LEYES, JUMPY, WERFT,
Bonuslevel: WINIT

Christian Brandau/

Thomas Müller

● History Line 1914 – 1918

Wer einfach mal ein Level überspringen will, der sollte den Zwei-Spieler-Modus anwählen und sich (wenn's auch unsportlich ist) selbst besiegen, da kann nichts schiefgehen. Naja – wer beim Raten von Namen und Paßwörtern keinen umwerfenden Erfolg hat, kann ja mal die folgenden interessanten Levels ausprobieren:

PULSE/

BATTLE: 1. Level

CIVIL/ 2. Level,

GOOSE: im tiefen Winter

ORDNER/

CANDL: einer der Schlußlevels (riesige Karte)! Viele neue Waffen...

PLANE: auch einer der Schlußlevels, sehr schwer

FLAME/

XENON: Die geballten Truppenstärken stehen sich gegenüber

WATER: U-Boote und Zerstörer

BALON: Man hat die feindliche Hauptstadt umzingelt und ist im Besitz von drei Fertigungsanlagen

HOUSE: Man muß die Hauptstadt verteidigen

PAUSE: Frontlinie an einem Küstenstreifen

STONE: Die beiden Hauptquartiere liegen jeweils am anderen Ende des Sees

SPORT: ziemlich unschaffbar...

PRING: Küstenstreifen, mit U-Booten;

UBOOT: auf zwei verschiedenen Inseln, mit dem Meer dazwischen

FRONT: Eine ellenlange Frontlinie wird simuliert

DRUCK: gebirgige Winterlandschaft

STERN: Diesmal verteidigt man eine rundum belagerte Festung

Wer noch ein paar gute Ratschläge zu diesem Spiel brauchen kann: in der Help-Section der CD nachsehen!

Matthias Beilicke

● Etwas für Schummler

Wer Probleme mit den Rohstoffreserven hat, der kann sich mit einem Hex-Editor an einem gespei-

cherten Spielstand vergreifen: Die Bytes 8A4F/8A50 enthalten die Rohstoffvorräte für die deutsche, 8A51/8A52 die für die alliierte Seite. Setzt man den eigenen Wert auf 00 50 und den des Gegners auf 00 00, dürfte es keine Probleme mehr geben.

Matthias Drexler

● Der Mond von Chromos

Greift zuerst Einheiten an, die sich nicht wehren können. Das verhilft Euren Einheiten zu einer ganzen Anzahl von Erfahrungspunkten, bevor der Gegner den Kern seiner Streitmacht überhaupt gegen Euch einsetzen kann. Stellt auch sicher, daß Eure Fernwaffen (FAV, Buster, Artillerie, Flieger etc.) gleich am Anfang genug "Kanonenfutter" bekommen. Habt Ihr Eure Einheiten auf diese Weise moralisch aufgebaut (ein zunehmender Stern zeigt das an), hat Titan schon einige ernstzunehmende Gegner. Wenn möglich, solltet Ihr versuchen, versprengte Feindeinheiten mit Euren eigenen Truppen zu "klemmen" und ihnen so den Fluchtweg abzuschneiden. Das verringert ihren Verteidigungswert drastisch.

Haben verschiedene Eurer Einheiten eine "frische" geklemmt, laßt die Unerfahrenen zuerst schießen, und bringt die erfahrenen, aber möglicherweise schwachen, zuletzt an den Schießstand. Die Folge wird in den meisten Fällen sein, daß die gegnerische Einheit verliert und Eure schwache und unerfahrene noch ein paar Erfahrungspunkte hinzugewinnt.

Secret Service

Solltet Ihr genug Platz haben (Gelände unbedingt beachten), stellt Eure Einheiten in einer Linie auf. Das bringt sowohl Deckung als auch die Möglichkeit, einen anrückenden Feind sofort mit einer Breitseite aus mehreren Geschützen zu beeindrucken. Gleichzeitig steigt der Verteidigungswert Eurer Einheiten; sie decken sich gleichsam gegenseitig.

Sammelt Erfahrung! Geschwächte Feindtruppen mit "verdienten" Einheiten bekämpfen und alsbald reparieren. Selbst wenn eine Kampfgruppe mit nur noch einem einzigen Mitglied schon etwas erfahren ist, kann es sich lohnen, diese gegen gleichstarke oder schwächere Gegner einzusetzen. Gewinnt Eure Seite den nachfolgenden Kampf, bekommt der Sieger gleich zwei Erfahrungspunkte und kann – nach der Reparatur – weitaus kräftiger wieder in die Kämpfe eingreifen. Das Reparieren beschädigter Einheiten bringt in dieser Spielversion meist mehr als das Produzieren vieler neuer.

Verschenkt keine Züge! Laßt Eure Fernwaffen so oft wie möglich feuern. Selbst wenn der Kampf letzten Endes für Euch ungünstig auszugehen scheint, können auch wenige dieser Einheiten noch über Sieg und Niederlage entscheiden. Oberste Priorität besitzt die Ausschaltung der feindlichen Luftaktivitäten. Habt Ihr erst mal die Luft-herrschaft, hat der Feind nichts mehr zu melden. Voraussetzung ist natürlich, daß mindestens ein Bomber übrig bleibt, denn ein Jäger hilft Euch bei ei-

ner großangelegten Boden-offensive herzlich wenig.

Vorsicht bei Engpässen oder Straßen. "Klemmt" Euch nicht selbst. Achtet darauf, ob die Felder, auf die Ihr ziehen möchtet (oder müßt), nicht von mehreren Geschützen gleichzeitig beschossen werden können. Habt Ihr die Straßen durch einen Engpaß erst mal verstopft, wird Titan nicht zögern, Euch bei der umständlichen Auflösung des Staus sozusagen "Schützen"hilfe zu leisten.

Wenn Ihr einer großen Übermacht gegenübersteht, helfen nur zwei Dinge: Beten und die Landschaft beobachten. Die Einheiten des Feindes sind meistens in Wellen aufgeteilt und können so erst nacheinander angreifen.

Transporter sind nicht gerade die stärksten Kampfeinheiten, eher im Gegenteil. Und doch können sie bei kleinen Karten sehr hilfreich sein, indem Ihr sie zum Schwächen von anrückenden Einheiten verwendet. Das gilt allerdings nur dann, wenn kein oder kaum mehr Aldinium zur Verfügung steht und die eigenen Truppen mit höchster Wahrscheinlichkeit nicht mehr befördert werden müssen. Ist das der Fall, benutzt Ihr sie, um die starken Feindeinheiten anzugreifen und zu schwächen. Für Eure schon wartenden gepanzerten Verbände ist der Rest dann nur noch eine Übung.

Die ersten vier Karten im einzelnen:

● LUMIT

Haltet den Computergegner mit allen Euch zur Ver-

fügung stehenden Truppen zwischen Wall und Abgrund fest. Achtet auf die Infanterie. Schickt eine Panzereinheit nach links, und greift die Infanterie den oben stehenden Hinweisen zufolge zuerst mit Buster, Panzer und Transporter an. Achtet darauf, nicht in die Reichweite des feindlichen Bunkers zu ziehen, da Titan ebenfalls die ASM special liest und die Tricks aus dem Secret Service anwendet. Ihr solltet Euch nicht unnötigerweise schwächen. Falls Panzer und Transporter mehr als zwei Einheiten verlieren, repariert sie schleunigst, aber unbedingt nacheinander. Paßt auf, daß Ihr nicht in die Reichweite des Bunkers geratet. Dort könnt Ihr den Computer schlagen, wenn Ihr Euch nicht unbedachterweise vom Bunker treffen laßt. Wenn möglich, besetzt das dort liegende Depot. Falls das nicht geht, stellt sicher, daß auch der Feind nicht hineinkommt (Gleichheitsprinzip).

● LUNAR

Drängt die Panzereinheit zu Eurer Linken ab. Begeht nicht den Fehler, Euch auf der Brücke einklemmen zu lassen. Blockt die Panzer mit einer Eurer Einheiten. Gebt allen Einheiten den Befehl zum Angriff auf den feindlichen Bunker und die Artillerie. Stellt den Buster in Sicherheit ab, und zieht den anderen nach. Schwere und mittlere Panzer sollten für die Artillerie genügen, während sich der Buster um sein feindliches Äquivalent kümmert. Die Situation auf dieser Karte macht die Produktion neuer Einheiten nötig. Erzeugt

am besten zwei Buster, einen schweren und einen mittleren Panzer. Die restlichen neun Energiepunkte nutzt zur Reparatur bestehender Einheiten.

Als nächstes bemerkt Ihr eine ziemlich nah herangekommene schwere Panzereinheit. "Klemmt" diese mit zwei Infanterie- und zwei Transportereinheiten. Zeitgleich greifen schwere und mittlere Panzer den Bunker an. Die Buster beschießen leichte Ziele. Ohne Erfahrung sind sie gegen Panzer relativ nutzlos.

Danach unterbindet die Schießwut der Artillerie und der drei schweren Panzer. Auch jetzt verwendet Ihr die Buster noch für leicht gepanzerte Ziele. Den so geschwächten Gegner umgeht am besten, indem Ihr Eure Buster zu den oberen Bunkern schickt.

● LUTOF

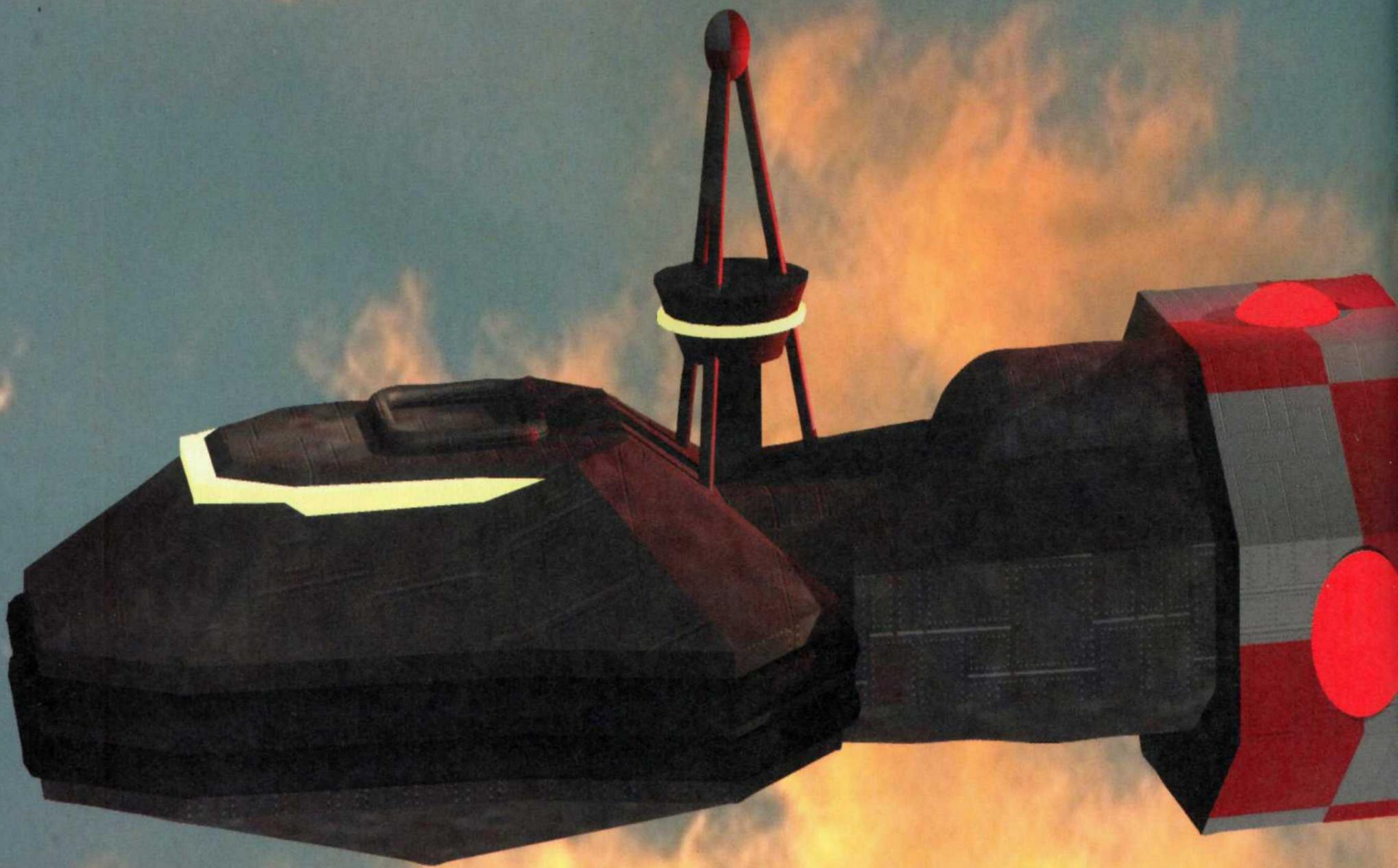
Der Feind ist auf dem Vormarsch. Durchbrecht die rechte Flanke, und schaltet die Artillerie aus. Meidet auf jeden Fall die linke Flanke wegen der dort stehenden Bunkerstellungen. Baut vor dem Vorsprung ein Depot, und zieht Eure Einheiten dort vor.

Unbedingt die Artillerie bekämpfen. Der Computer wird seine Kräfte rechts massieren. Das gibt Euch die Gelegenheit, ihn von links hinten anzugreifen und Euch erst mal auf die Artillerie zu konzentrieren. Der Rest müßte einfach sein. Mit einer Infanterieeinheit auf die Straße und auf die Mine ziehen! Ein Transporter bringt die angeschlagene Einheit schnellstens wieder zur Reparatur.

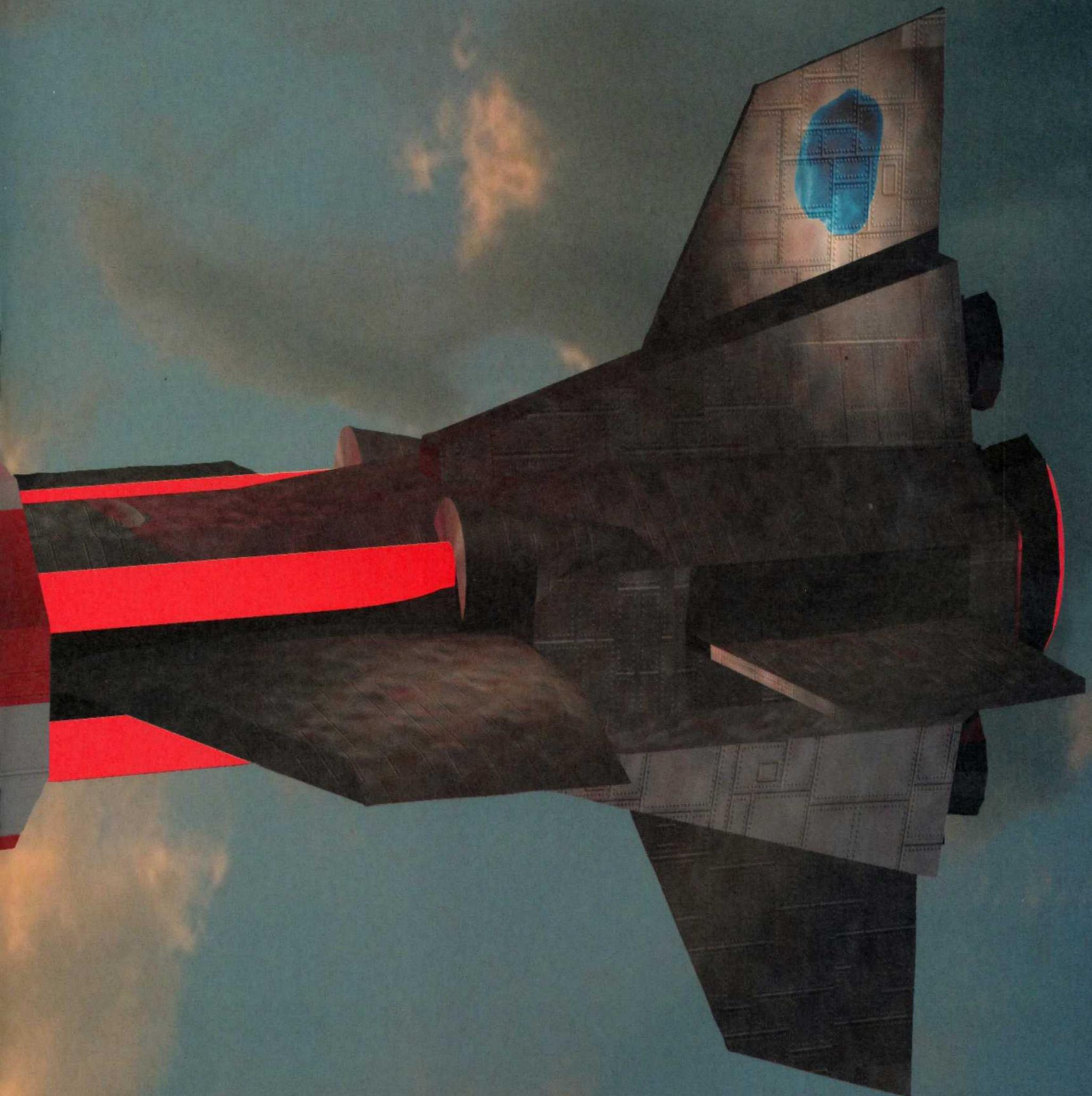
/ III



Explore



er 1



MBT T-7



SOM
SPECIAL



Ja, die haben echt günstige Preise!

Scotty, hast Du die Angebote im ASM-Bazar schon gesehen?

ASM BAZAR

... wo man die tollen Angebote findet!

Enterprise 1701-D



Enterprise Excelsior



Originalgetreue Enterprise-Bausätze, wie immer komplett mit Aufklebern und Ständer (ohne Bemalung). 1701-A (rechts), 1701-D (oben) oder Excelsior (ganz oben), zum absoluten Hammerpreis

49,95

Enterprise 1701-A



Star-Trek-3-Teile-Pack

Klingon-, Feren- gi- und Romulaner- Kampfschiff zusammen nur

54,95

Deep-Space-Nine-Station



59,95

Millennium Falcon



supergroßer Klebebausatz

59,95

Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes Klebmodell



49,95

Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie

Faszinierend!

X-Wing-Fighter



Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebmodelle

37,95

TIE Interceptor



als Snap-Bausatz für

27,95



● SONIX

Beim kleinsten Fehler geht der Transporter verloren. Nur bei gutem Spiel solltet Ihr versuchen, ihn zu retten. Das wichtigste Ziel sollte sein, die Flugzeuge auszuschalten. Konzentriert sowohl Luftabwehr als auch Flieger, und haltet diese aus der Reichweite der Artillerie heraus. Der vorrückende Gegner kann bei geschicktem Vorgehen ausgeschaltet werden. Greift vorher keinesfalls an. Weitere Ziele auf dieser Karte: die Fabrik und die Artillerie, die mit Euren Flugzeugen ausgeschaltet werden sollte. Zuerst sind die Flugabwehrgeschütze auszuschalten, und dann muß das Depot besetzt werden. Versucht unbedingt, den Transporter des Gegners auszuschalten, damit er nicht so viel Energie sammelt.

Siegmund Preiss

Und hier kommen die Paßwörter für alle weiteren Levels des Spiels. Zunächst die 1-Player-Version:

5	SOWYN
6	SOSOO
7	SONAF
8	RACHE
9	RAMPE
10	RANGG
11	FILMO
12	FIEST
13	FINXT
14	EBENE
15	EBSYL
16	EBONY
17	EBTAR
18	KARST
19	KANTO
20	KAROT
21	KAISR
22	SYBIL

23	SFINX
24	SYNOM

In der 2-Player-Version gibt es folgende Codes:

1	LUPOS
2	SONNE
3	SOTEX
4	RASEN
5	FISCH
6	EBTON
7	KABEL
8	SYNTAX

Und auf der Bonus-Insel helfen Euch folgende Worte:

1	DIONE
2	NAIAD

Burkhard Scheck

● Battle Isle II (CD-ROM)

Ein alter Chromos-Veteran verrät Euch die schwer erspielten Levelcodes.

Ein-Spieler-Modus:

	Paßwort	Beschreibung
1	AMPORGE	Skom Halta
2	JOGRWAI	Jagdfieber
3	GEGIDOS	Die große Stadt
4	WABODAE	Bedrohung aus der Luft
5	BUFASWE	Das Delta
6	GEHAUWA	Der Hafen zur Welt
7	OLARIBU	Die Tentanebene
8	FITORGE	Die 13. Flotte
9	DAFATWA	Flut des Grauens
10	WABIKDO	Die Kai-Halbinsel
11	GEEUSAT	Titan-Net in Sicht
12	KAIMAWA	Der Bündnisvertrag
13	GEDEROM	Die letzte Worb-Basis
14	ULUARGE	Die Panzerschlacht
15	ABUNDWA	Schatzsuche

16	LANADGE	Die Herausforderung
17	WAFEFAL	Der Höhleneingang
18	BUSALUG	Die Höhle
19	GEKEFZU	Der letzte Schlag

Zwei-Spieler-Modus:

	Paßwort	Beschreibung
1	YETUDWA	Das Gebef-See
2	WAGOPAY	Eine brüchige Allianz
3	ZAFLUGE	Entdeckungen
4	SKATZWA	Die Herrschaft

Michael Hong

Ausführliche Schritt-für-Schritt-Lösungen zu allen einzelnen Levels samt Karten zu Battle Isle II und der Scenery CD findet Ihr übrigens in der "Help Section" auf unserer Heft-CD. Unbedingt reinsehen!

● Scenery-CD "Das Erbe des Titan"

Anmerkungen zu einigen Einheiten

Fast wie im richtigen Leben: Kaum ist ein Problem aus der Welt geschafft, türmen sich bereits neue im nimmermüden Arbeitsspeicher auf. Die gefürchtete Pulsar-A3-Artillerie hat mit dem Quasar-Waffensystem einen kleinen Bruder bekommen. Schnell produziert, ist dieses Waffensystem im Verbund mit schweren Panzereinheiten vor allen Dingen gut gegen Demon- oder Troll-Kampfroter einzusetzen. Mit einer maximalen Reichweite von 3 ist damit dem schwach gepanzerten

Fußvolk gut entgegenzukommen. Gegen Landungsboote und Schnellboote lassen sich mit dem Quasar ebenfalls noch gewisse Achtungserfolge erzielen. Ziemlich blaß sieht man hingegen aus, wenn man versucht, damit Kreuzer oder gar Samurai-Panzer anzugreifen. Die bekommen bestenfalls ein paar Kratzer ab und revanchieren sich umgehend mit einer meist vernichtenden Retourkutsche.

Mit dem neuen Samurai-3-Panzer wurde die Hauptgefechtswaffe nochmals verstärkt. Schon in den ersten Szenarien zeigt sich der Samurai den zwar wesentlich stärker gepanzerten, aber nicht schlagkräftigen Nashorn-Sturmgeschützen überlegen. Sinnvoll ist es, strategisch wichtige Punkte mit Artillerie und Samurai-Panzern zu nehmen, die anschließende Blockade aber den Nashorn-Sturmgeschützen zu überlassen.

Verbessert, aber dennoch empfindlich wie ein Luftballon, ist das neue Vadder-DF-Luftkissenboot. Höhere Zuladung und etwas höhere Kampfkraft haben nichts daran geändert, daß diese Kampfluftkissen-



▲ Nashorn

boote ohne Begleitschutz ein leichtes Spiel für gepanzerte Einheiten sind.

Die Silvesterraketen vom Typ Medusa bekamen eine

“2” verpaßt und sorgen jetzt unter dem Namen “Medusa-2-Flakraketen” für Gelächter bei den Kampfpiloten. Da sie nur im Verbund effektiv und auf dem Landweg relativ unbeweglich sind, sollte man diese Einheiten mög-

gen Aufmarschzeiten meiden denn auch, daß diese Waffe im Verhältnis zu den anderen strategischen Möglichkeiten unverhältnismäßig stark ist und in dieser Form eher den Spielfluß stört. Im Notfall lassen sich die meist gut geschützten

hoch ist die Wahrscheinlichkeit, daß eine gewinnt?

Antwort: Die Stärke von zwei Rittern berechnet sich folgendermaßen:

a) Die Stufe des Ritters.

Eine Stufe höher bedeutet doppelte Stärke, also ist der stärkste Ritter 16mal so stark wie der schwächste.

b) Die Stärke des Angreifers (das ist derjenige, auf dessen Boden der Kampf nicht stattfindet, Ritter können sich ja auch unterwegs begegnen) verändert sich je nach %-Rate im Rittermenü.

Beispiel: Ein “Asterix”-Ritter (Stufe 3) greift auf feindlichem Boden einen “Hägar”-Ritter (Stufe 2) an. Wir sind am Anfang des Spiels, und die Angriffsstärke ist noch 25%.

Die Stärke des Angreifers ist: $1 \cdot 2 \cdot 2$

$\cdot 0.25 = 1$ (3. Stufe, 25%)

Die Stärke des Verteidigers ist: $(1 \cdot 2)$

$\cdot 1.00 = 2$ (2. Stufe, Verteidiger = 100%)

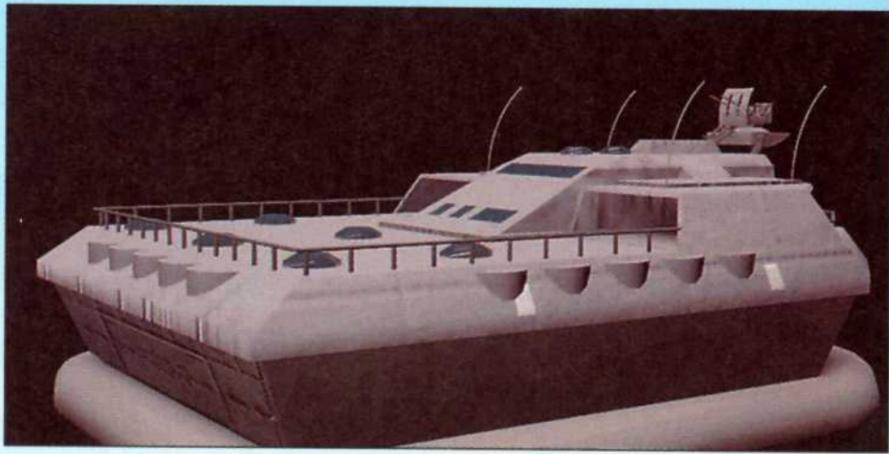
Die Wahrscheinlichkeit, daß der Angreifer gewinnt ist, dementsprechend 33,3%. Die Ritter haben keine “Hit-Points”, da sonst der Verlauf von Kämpfen fast genau vorhersagbar wäre. So kann es passieren, daß ein schwacher Ritter mehrere starke Gegner besiegt, auch wenn es natürlich sehr unwahrscheinlich ist.

Frage: Was wird wann, wie und nach welchem Muster transportiert?

Antwort: Der Warentransport ist eines der komplexesten Themen bei den “Siedlern”. Hier nur ein paar wesentliche Fakten: Nehmen wir an, ein Säge-

werk hat gerade Bretter fertiggestellt und legt diese vor die Hütte. Es passiert nun folgendes:

Der Computer prüft von dieser Kreuzung aus spinnennetzartig die Wege in alle Richtungen, und von den neu erreichten Fahnen wird dies immer wieder fortgesetzt. Dabei werden Wege, auf denen momentan ein Warenstau ist oder noch kein Arbeiter Waren trägt, nicht weiter verfolgt. Dies bedeutet nicht, daß die entsprechende Fahne nicht erreichbar ist, denn meistens existieren ja weitere Nebenwege und Umwege, welche erkannt werden. Jede Kreuzung, an der ein Gebäude steht, welches Holz benötigt (das sind Baustellen, Bootsbauer, Werkzeugmacher), wird gespeichert. Jedes dieser Gebäude beantragt das Material außerdem mit einer “Dringlichkeit”. Diese Dringlichkeit hängt vom derzeitigen Bestand ab (ein Werkzeugmacher, der bereits vier unverarbeitete Bretter hat, benötigt neue Bretter weniger dringend als eine Baustelle ohne Material ...) und von den Einstellungen in den Menüs, welche der Spieler selbst vornehmen kann. Weiterhin wird die Entfernung festgestellt. Die Entfernung wird in “Anzahl von Wegstücken” gemessen, also von Fahne zu Fahne. Wie lang die einzelnen Etappen sind, wird nicht beachtet, wodurch der Spieler bessere Einflußmöglichkeiten auf den Warentransport hat. Als letztes wird die Dringlichkeit an den gespeicherten Stellen mit der Entfernung vom jetzigen Standpunkt



▲ Vader DF

lichst zusammenhalten und nicht außerhalb der gegenseitigen Reichweite streuen.

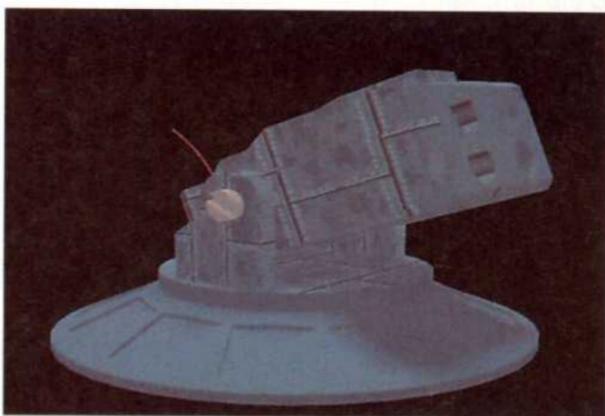
Neue Mittelstreckenraketen vom Typ UX-2 haben bei den Puristen unter den Battle-Isle-II-Strategen zu durchaus kontroversen Re-

Raketenbasen durch diverse Himmelfahrtskommandos und geballten Flieger-einsatz zerstören. Mit dem verbliebenen Häuflein ist dann aber kaum noch ein Blumentopf zu gewinnen. Im Zweifelsfall sind die durch Raketen geschützten

Bereiche einfach mit Schnelligkeit zu durchfahren.

Stehen die Basen dann relativ schutzlos im Feld, sind sie ohne große Verluste zerstörbar.

Ulrich Schmitz



▲ Medusa 2

aktionen geführt. Mit dieser Waffe ist eine völlig neue Qualität von Rakete ins Spiel gekommen, die etwas zum “Ungleichgewicht” der Kräfte führt. Durch die Reichweite von 20(!) lassen sich damit fast alle strategischen Ziele erfassen.

Freunde etwas gemütlicherer Strategien mit lan-

● Die Siedler Nicht weiter- sagen!

Hier ein paar “Insider-Tips”, die nicht im Handbuch stehen, nach dem bewährten Frage- und Antwort-Muster:

Frage: Zwei kämpfende Parteien vorausgesetzt. Wie

Secret Service

der Bretter gegeneinander abgewogen und entschieden, wer beliefert wird. Wenn diese Entscheidung gefällt wurde, wird das Brett auf jeden Fall in Richtung Zielort transportiert. Falls der Zielort durch Abriß von Wegen, verlorene Kämpfe oder extreme Staus nicht mehr erreichbar ist, wird die Ware wieder freigegeben und ein neues Ziel gesucht. Wenn niemand Bretter benötigt, wird das nächste Lager, welches Waren aufnimmt, als Zielort gewählt.

Frage: Wie lassen sich die Geschwindigkeitsvorteile beim Warentransport auf den verschiedenen Wegen in Prozent ausdrücken?

Antwort: Rein rechnerisch ergibt sich bei verschiedenen Steigungsgraden folgender "Kräftefaktor":

ebenes Gelände (grün):

100%

leicht geneigt (hellgrün):

$(125\% + 125\%) / 2$

=125% (jeweils bergauf + bergab)

mäßig geneigt (gelb):

$(200\% + 150\%) / 2$

=175%

stark geneigt (hellrot):

$(300\% + 175\%) / 2$

=237,5%

sehr stark geneigt (rot):

$(400\% + 200\%) / 2$

=300%

Wenn also z.B. ein sehr stark geneigtes Wegstück (mittel 300%) durch zwei mäßig geneigte ersetzt wird (mittel $2 \cdot 175\% = 350\%$), ergibt sich scheinbar kein Vorteil, die direkte steile Variante ist die schnellere. In der Praxis sieht es aber ganz anders aus: Weil an einer Stelle des Weges immer nur ein Männchen stehen kann, richtet sich die Transport-

geschwindigkeit von Waren immer nach dem langsamsten Wegstück, und es ist daher auf jeden Fall empfehlenswert, steile Stücke zu vermeiden – wenn möglich.

Auch über den Wegebau lassen sich viele Philosophien entwickeln. Manchmal ist es günstiger, zusätzliche Querverbindungen zu bauen, auch wenn diese sehr steil sind, manchmal nicht. Manchmal ist die steile Variante besser, weil man noch genügend Platz für einen zusätzlichen Weg hat, was ein echter Vorteil sein kann.

Frage: Wenn ich mir ein Schloß mit ein paar Häuschen baue, geschieht mir nicht viel. Werde ich allerdings zu stark, bedrängt der Feind mich stärker. Werden die Gegner aggressiver, wenn man handelt?

Antwort: Wenn Du für Deinen Gegner nur ein kleines und weniger interessantes Ziel bist, sieht er Dich nicht als Gefahr und greift auch zunächst weniger häufig an. Er konzentriert sich z.B. auf einen anderen Computergegner. Außerdem hat Deine Siedlung "mit nur ein paar Häuschen" wohl keine interessanten Ziele (Goldminen usw...) geboten. Die anfängliche Zurückhaltung hat noch einen anderen Grund: Deine Ritter blieben alle im Schloß und haben trainiert, dazu kommt, daß zu Spielbeginn die Chance für den Sieg eines Angreifers immer nur bei 25% liegt. Der Computer müßte also viermal so viele Ritter haben wie Du und möglichst auch noch gleich starke oder dementsprechend mehr. Nach einigen

Stunden sieht es ganz anders aus: Es wurde Gold abgebaut, und der Feind hat mit Waffenproduktion mittlerweile ein großes Heer. Er wird jetzt gnadenlos zuschlagen.

Volker Wertich

● Level-Codes

Hier alle Codes für den Einzspieler-Modus:

1	Start
2	Station
3	Unity
4	Wave
5	Export
6	Option
7	Record
8	Scale
9	Sign
10	Acorn
11	Chopper
12	Gate
13	Island
14	Legion
15	Piece
16	Rival
17	Savage
18	Xaver
19	Blade
20	Beacon
21	Pasture
22	Omnus
23	Tribute
24	Fountain
25	Chude
26	Trailer
27	Canyon
28	Repress
29	Yoki
30	Passive

Stefan Mohr

● Der Gebäude-Tip

Plaziere Produzent und Konsument nicht auf einem Weg, auf dem eine Burg oder ein Lagerhaus zwischen ihnen stehen würde. Die Güter der Produzenten würden in der Burg gelagert werden, be-

vor sie den Konsumenten erreichen, und so den Ablauf zwischen ihnen aufhalten.

● Kleine Gemeinheiten – nettserviert

Wenn Dein Gegner versucht, eine große Festung an einem Grenzpunkt zu erbauen, schneide ihm den Versorgungsweg zur Baustelle ab oder zerstöre alles zusammen – konstruiere eine kleine, aber schnell gebaute Wachhütte in der Nähe, bevor sein aufwendigeres Bauwerk beendet ist.

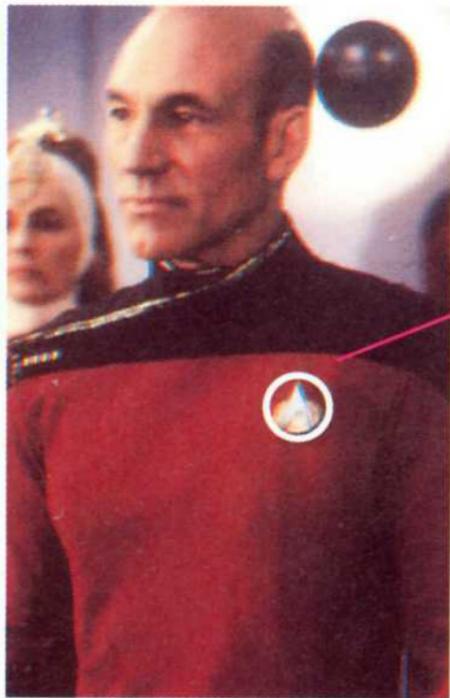
Wo die Grenzen zweier Städte sich treffen, kann es passieren, daß Festungen im Wettlauf gebaut werden. Beteilige Dich an einem solchen Wettlauf nur, wenn deine Versorgungswege schnell genug sind.

Versuche, die Goldminen Deiner Gegner zu vernichten. Das wird die Moral ihrer Ritter schwächen.

Bevor Du einen Hauptangriff ausführst, mußt Du darauf warten, daß alle Konstruktionsarbeiten zum Stillstand kommen. Die arbeitslosen Bauarbeiter werden dann in die Armee eingezogen.

● Die Sache mit der Flagge

Flaggen auf Militärgebäuden werden höher gehievt, wenn sich eine größere Anzahl von Rittern in dem Gebäude befindet. Die Symbole auf den Flaggen zeigen die Wahrscheinlichkeit eines Angriffs auf dieses Gebäude durch den Computergegner an.



Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin (rechts).
Gehört zum
unbedingten Outfit jedes
Star-Trek-Fans.

39,00

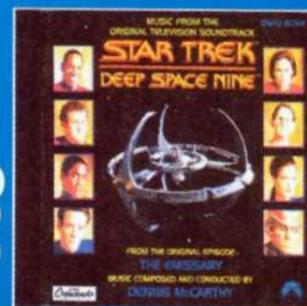
BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen



**The Best of
Star Trek**

34,95



**Deep Space
Nine**

31,95

Schlüsselanhänger

mit je 8 Sounds aus
der Serie "Star Trek –
The Next Generation"
(rechts) oder "Star Trek
Original" (links). Jede
Taste verbirgt einen neu-
en Klang. Den Schlüssel-
anhänger gibt es in 2 Ausführungen
mit Sounds aus der Originalserie oder aus
der Serie "Next Generations"
Lieferung inkl. Batterien

Communicator als Schlüssel-
anhänger. Beim Öffnen des Com-
municators ertönt der
Originalton

24,95

Star Trek II – The Wrath of Khan

Die Original-Filmmusik
aus dem zweiten Star-
Trek-Kinofilm

34,95

Star-Trek- Sound-Effects



31,95

69 Sound-Effects aus den Original-
TV-Serien, ideal zum Samplen

3-CD-Box

Der Original-
Soundtrack
"Enterprise –
Das nächste
Jahrhundert"

34,95

3-CD-Box

Der Original-
Soundtrack
der alten Star-
Trek-Folgen

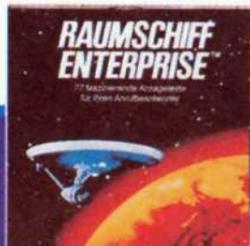
34,95

4-CD-Box

Mit den Science-
fiction-Klassikern:
"The Time Machine",
"Alien Nation", "For-
bidden Planet", etc.

59,95

"... Spock, bitte melden!" Die
Anrufbeantworter-CD für alle
Star-Trek-Fans. 77
faszinierende Ansagetexte.



29,95

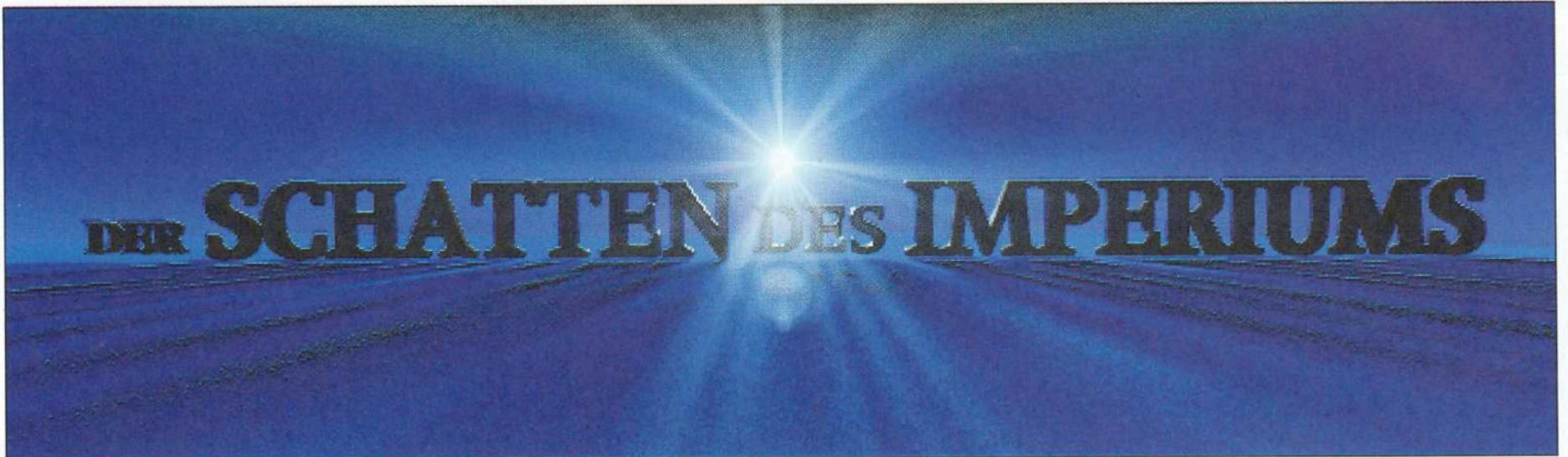
Star Trek Generation

Original Soundtrack zum
neuesten Kinofilm, der bei
uns ab 09.02.95 zu sehen
ist.

34,95

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden.
Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18

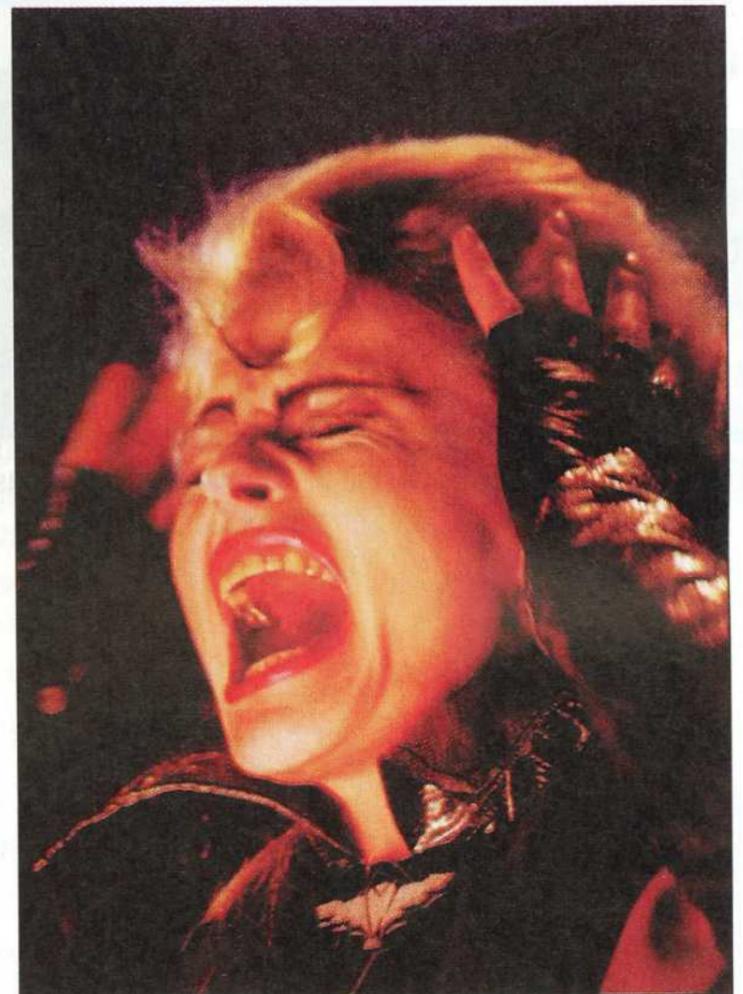


Als wäre die Welt Chromos noch nicht genügend gebeutelt worden! Gerade mal zwanzig Jahre sind seit dem Bürgerkrieg ("Das Erbe des Titan") vergangen, da ziehen schon wieder Kampfmaschinen auf. Eine Beleidigung im Parlament, der computerkonservierte Herrscher eines längst vergessenen Systems, eine starke, stolze Kai-Feldherrin, ein grausamer Krieg zweier Völker, die jahrelang mehr oder weniger friedlich in einem Staat beieinandergelebt haben – Mosaiksteine einer spannenden Story, die in ihrer brutalen Folgerichtigkeit gar nicht so unwirklich ist, wie man es sich wünschen möchte. "Der Schatten des Imperiums" wird als erstes Battle-Isle-PC-Spiel auf der Windows-Plattform aufbauen und von Video-Filmszenen durchzogen sein. Wir waren bei den Dreharbeiten in Bochum dabei.

Etwas erstaunter noch, bitte! Vielleicht so ..." – Stefan, Story-Schöpfer und künstlerischer Leiter der Dreharbeiten, hebt Arme und Augenbrauen, weicht einen halben Schritt zurück und bleibt mitten in der Bewegung stehen. Sabine, die als Tumb Bel Kanis im urwüchsigen Fellkostüm auf dem blau verkleideten Laufsteg vor der ebenfalls blauen Studiowand steht, nickt. Michael, der Kameramann, ruft den Timecode in den Raum. Haiko fährt das Playback ab – und Tumb Bel Kanis, weiblicher Häuptling des Insulaner-volkes der Zoleri, erlebt die schreckliche Begegnung mit dem imaginären riesigen Kampfroboter ein weiteres Mal.

Der aus dem Boden wachsende Roboter ist noch nirgends zu sehen – er wird später ebenso wie die gesamte Umwelt auf einem Computer entstehen und nachträglich in die Blue-Screen Videoaufnahmen hineinkopiert. Für solcherlei aufwendige animierte Computer-

grafiken wird eigens eine Silicon-Graphics-Anlage bemüht. Die Videosze-



▲ Tja, Caro: Gedankensonden verursachen Kopfweh!

nen sollen nachher möglichst glaubwürdig aussehen, daher hat man weder beim Grafik-Equipment noch bei den Dreharbeiten gespart.

Auf Knopfdruck piept's

Ein Fernseh- und Videostudio in Bochum ist der Schauplatz der Dreharbeiten zu "Schatten des Imperiums". Die Videoaufnahmen setzen auf eine bereits fertige Sprachspur auf, die vorher in einem Tonstudio in Moers aufgezeichnet worden ist. Das hat technische Gründe – das Blue-Byte-



◀ Erwin Wendt als Benuntai Quaila

Team verspricht sich von dieser Arbeitsweise auch Erleichterungen beim Umsetzen des fertigen Spiels in verschiedene Sprachen. Der jeweilige Text zu jeder Szene wird für die Schauspieler als Playback eingeblendet. Die Regie ist erst dann mit einer Szene zu-



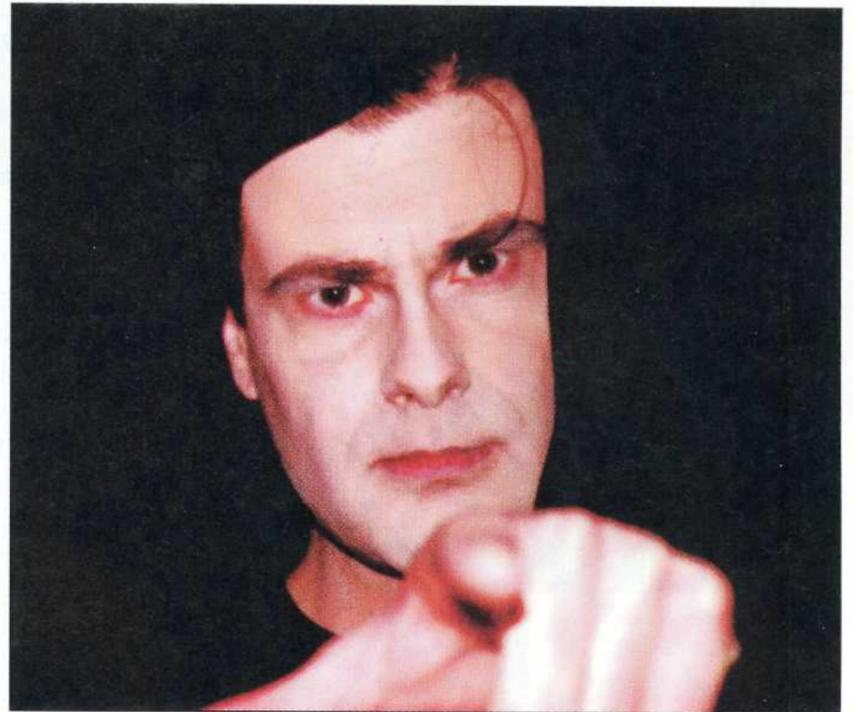
▲ **Gisela Berk spielt Caro. Für die Schauspielerin, die ansonsten eher in der Kölner experimentellen Theaterszene zu Hause ist, stellt der Blue-Byte-Dreh die erste Berührung mit der Welt der Computerspiele dar. Allerdings hatte sie vorher bereits eine Menge gehört – speziell über Gewaltgames à la "Doom". Bei so etwas hätte sie nicht mitmachen mögen. Mit dem "Schatten des Imperiums" kann sie sich jedoch anfreunden. Das Aufsetzen auf ein starres Playback empfindet sie als hinderlich – "Als Darsteller atmest du anders, hast einen anderen Sprechrhythmus. Das Playback engt dich in deinen Ausdrucksmöglichkeiten stark ein."**

der darzustellenden Story verbindet. "Resignierend mußt du aussehen", wird etwa Tumb Bel Kanis gesagt. "Die von dir angeworbene Helferin hat nicht bloß deine Feinde, sondern auch deinen eigenen Stamm fast ausgerottet. Was du ihr sagst, begleitest du durch Gesten und Mimik à la 'Dann tu eben, was du willst – ich kann es ja sowieso nicht mehr ändern.'" Der Auftritt soll durch wehende Haare unterstrichen werden. Der mächtig aussehenden Windmaschine ist allerdings nicht viel mehr als ein laues Lüftchen zu entlocken. Jemand macht einen Witz. Getuschel, Lachen. Genervt ruft Michael von der Balustrade mit der "Vogelperspektiven"-Kamera herunter: "Also, ab jetzt reden nur noch Tonmeister und Regisseur. Der Rest da unten: Klappe halten!" Dann wieder konzentriertes



▲ **Caro überlebt den Absturz ihres Flugzeugs und findet sich auf der Insel Beldhar wieder**

Arbeiten. Haiko drückt einen Knopf auf seinem Macintosh – als Signal für den Darsteller piept es zweimal laut, dann fährt wieder das Playback ab.



▲ **Patrick Lagny als Imperator Punt Vassius. Diese Figur steht im Spiel für das schleichende Böse in jedem Menschen: nur solange mächtig, wie man es gewähren läßt**

BATTLE ISLE STRATEGIE – DER SCHATTEN DES IMPERIUMS

Voraussichtliches Erscheinen:

Juni 1995

Mindestanforderungen:

486/25,8 MBRAM, Windows ab 3.1, CD-ROM, Soundkarte, Super-VGA-Karte, Maus

Spielerzahl:

bis zu 6

Videosequenzen

Es spielen:

Tumb Bel Kanis	Sabine Jonberg
Caro	Gisela Berk
Benuntai Gerr	Werner Geith
Glas	Peter Okorn
Ben Haris	Oliver Vüllers
Val Haris	Bernd Schulze
Lardis Kon Berun	Stefan Piasecki
Nachrichtensprecherin	Nicole Meister
Benuntai Quaila	Erwin Wendt
Ratgeber	Willi Meyer
Lark Urelis	Georg Fijale
Punt Vassius	Patrick Lagny

Regie:

Stefan Piasecki

Tontechnik und Produktionsleitung:

Haiko Ruffmann

Aufnahmeleitung:

Thorsten Knop

Kamera:

Michael Wäckers (Free Run)

Maske:

Barbara Hans, Beatrix Mittelstaedt

Kostüme:

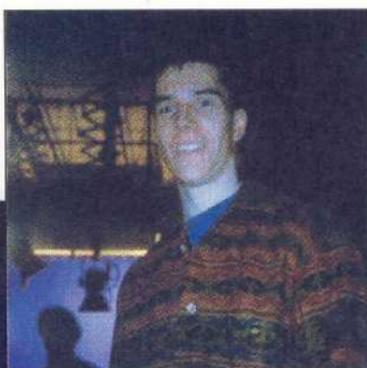
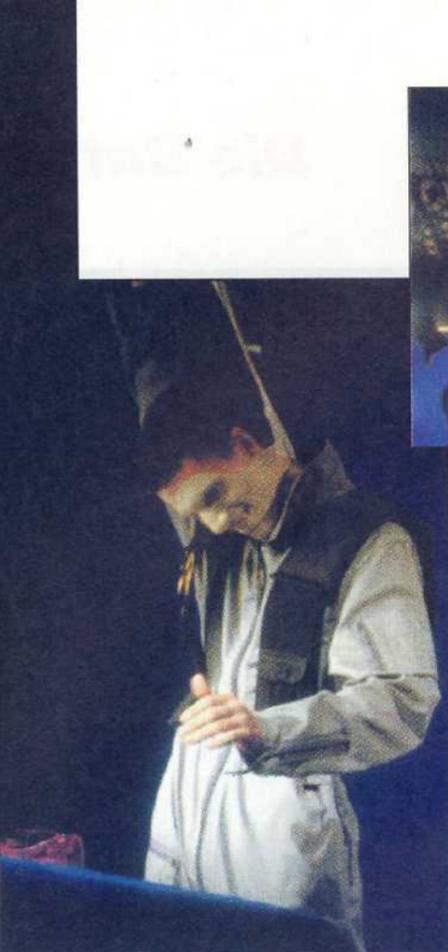
Barbara Kollerz

Videoaufnahmen:

ProfiMAZ, Bochum

Tonaufnahmen:

tmp Tonstudio Willi Meyer, Moers



◀ Glas, der Anführer der Biorasse, wird dargestellt von Peter Okorn – seines Zeichens Schauspielerschüler und aktiver Computerspieler, der selbst gern programmiert. Nach dem Dreh reißt sich Peter mit sichtlicher Erleichterung die Latex-Maske ab



Dem Team läuft die Zeit davon – man muß Szenen nachdrehen, die Sache wird schließlich einen Drehtag länger dauern als eingeplant.

Und doch: Insgesamt herrscht eine freundschaftliche, unverkrampfte Atmosphäre – und wenn man die fertig gedrehten Szenen sieht, sind alle Schwierigkeiten und kleinen Pannen während des Drehs vergessen.

Die Darsteller, die größere Parts übernehmen, hat man über eine Künstleragentur und eine Schauspielschule angeworben. Kleinere Rollen werden auch schon mal mit Mitarbeitern und Freunden des Hauses besetzt. Regisseur Stefan hat sich, wie es Altmeister Alfred Hitchcock in seinen Filmen zu tun pfleg-

Einen Umhang für den Imperator!

Beim Casting bekamen die Blue-Byte-Leute von manchem Darsteller in spe auch mißtrauische Fragen zu hören. Ob man denn auch ganz bestimmt

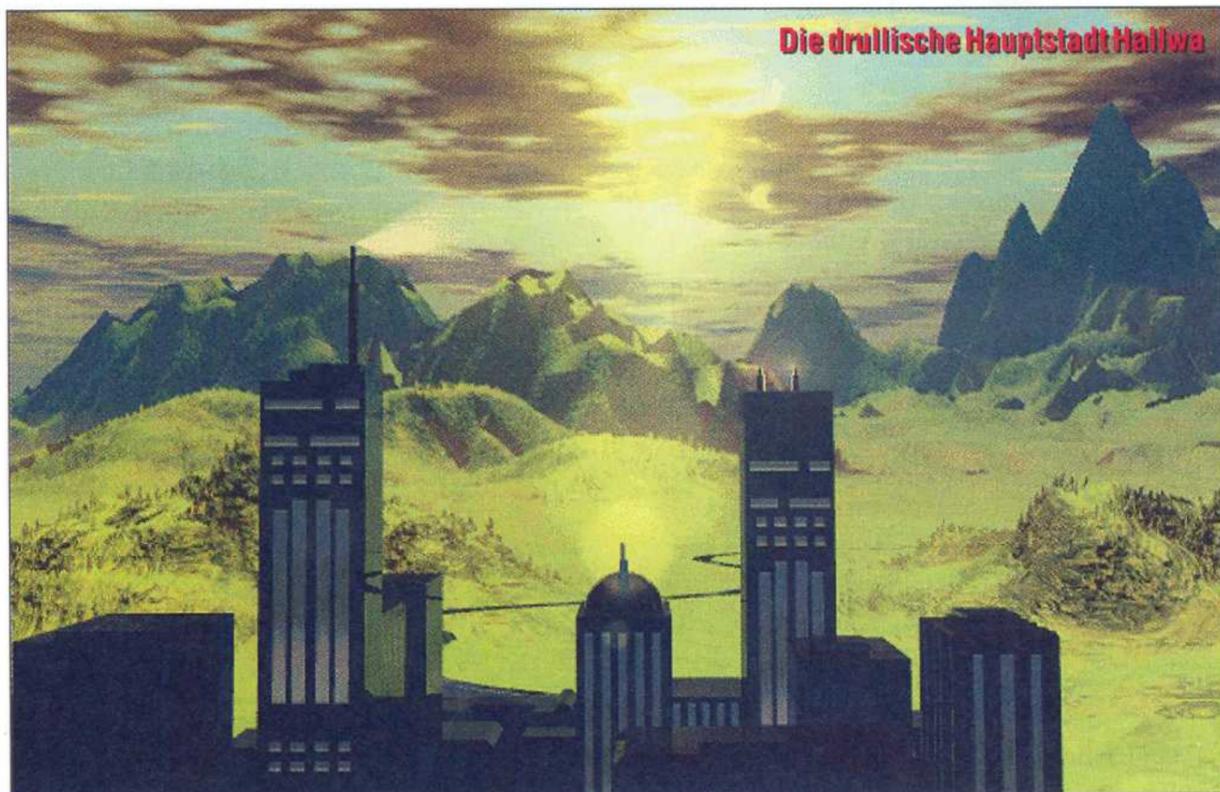
Tür zur zukünftigen Medienwelt – so sehen es jedenfalls viele.

Nach der richtigen Besetzung für Caro, die Heldin (bzw. auch Anti-Heldin) des Spiels, mußte man ein rundes halbes Jahr suchen. Die Richtige sollte



▲ Maskenbildnerin Beatrix macht Sabine für die nächste Szene zurecht

te, selbst in einer Nebenrolle vor die Kamera gestellt – als Lardis Kon Berun, den kaisichen Ziehsohn des aufrechten Drull-Offiziers Quaila.



keine Porno-CDs machen würde, wollten einige wissen. Andere hatten überhaupt noch keine Vorstellung davon, wie Schauspielkunst und Computerspiel unter einen Hut gebracht werden könnten. Aber wenn Leute wie Mark Hamill schon bei "Wing Commander III" mit-

spielen, kann die Sache ja doch nicht so verkehrt sein. Und wer das aufstrebende neue Medium "Video im Computerspiel" aus darstellerischer Erfahrung kennt, hat einen Fuß in der

sehr schlank, aber auch muskulös sein. Sie sollte Härte und die Souveränität einer erfahrenen Politikerin ausstrahlen. Man fand sie schließlich in der Kölner Theaterschauspielerin Gisela Berk. Eine starke Frau als Hauptperson ist im Strategiespielbereich ungewöhnlich. Kenner der Battle-Isle-Geschichte werden sich allerdings an Brit Darburg erinnern – die Frontsoldatin und Sympathieträgerin aus "Eine Welt im Aufbruch", die ihren männlichen Mitstreitern an moralischer Kraft eindeutig überlegen gewesen ist.



▲ Gerenderte 3D-Modelle sind zwar nichts grundsätzlich Neues, machen ein Spiel aber immer wieder zum optischen Vergnügen

Ein nicht geringes Problem für Science-fiction-Darstellungen aller Art sind stets die Kostüme. Für den "Schatten des Imperiums" wurden sie teils nach Angaben des Teams speziell geschneidert, teils von einem Verleih gemietet. Besonders eindrucksvoll ist beispielsweise Caros Kostüm, eher schlicht erscheinen andere Personen wie die Nachrichten-Moderatorin oder der Imperator.

Für die gesamten Arbeiten an den Videoszenen hat man sechs Monate veranschlagt. Bis Redaktionsschluß wurde bereits eine sechsstellige Sum-



▲ Die Strategie-Engine ist prinzipiell die gleiche wie bei Battle Isle II – wenn auch das Programm drumherum völlig neu gestrickt wurde

me hineingesteckt. Allerdings ist Blue-Byte-Chef Thomas Hertzler sicher, daß sich die Investition lohnt: "Das Spiel wird durch die Videos attraktiver sein."

Kein "Interactive Movie"

Anders als die bekannten Spieleproduktionen mit Full-Motion-Video soll "Battle Isle Strategie – Der Schatten

EINIGE WICHTIGE PERSONEN

Caro:

Anführerin der kaiischen Fraktion im drullischen Staatsrat, etwa 35 Jahre alt. Sie lebt in der drullischen Hauptstadt Hallwa. In ihr manifestieren sich die "typischen" Eigenschaften, die ihrem Volk, den Kais, nachgesagt werden: Sie ist nüchtern, klug, berechnend und vorausschauend, etwas arrogant und im Improvisieren geübt. Die Beleidigungen ihres Widersachers Ben Haris treffen Caro deswegen so hart, weil sie innerlich sehr verletzlich und keineswegs aus Stein ist.

Ben Haris:

Sohn des alt gewordenen Großen Strategen Val Haris. Leider hat der etwa Zwanzigjährige weder den Weitblick noch die moralische Kraft seines Vaters geerbt. Leichtfertig setzt er den Frieden aufs Spiel und provoziert die Kais im Parlament.

Benuntai Quaila:

Partisanenführer, alter Gefährte des Großen Strategen. Der über 60jährige Quaila verfügt über einen starken Charakter und ein ausgeprägtes Rechtsbewußtsein. Nach dem Sturz des ROOM und dem Ende der Titan-Kriege lag die schwere Aufgabe auf ihm, die Kraal-Diktatur niederzuwerfen und die Demokratie wieder aufzurichten. Er leitet die drullische Garnison in Kai-Ryo und ist dort darauf bedacht, möglichst wenig Provokation entstehen zu lassen. Als Mann des Ausgleichs ist er darum bemüht, den Kais zu mehr Anerkennung im drullischen Reich zu verhelfen.

Lardis Kon Berun:

Nachrichtendienst, leitet den kaiischen Militärsnachrichtendienst. Er stammt in direkter Linie vom mächtigsten kaiischen Herrscherhaus ab, das ansonsten komplett ausgerottet worden ist. Lardis wurde von dem um Ausgleich bedachten drullischen Benuntai Quaila und der kaiischen Adligen Kat-Ya Kon Wardi großgezogen.

Glas:

In "Eine Welt im Aufbruch" tauchte Glas als Kellner im Restaurant des Palasthotels auf. Inzwischen ist er der Anführer seines Volkes, der Biorasse. Diese rund tausend in drullischen Labors künstlich hergestellten Wesen weigerten sich aus Protest gegen die unwürdige Behandlung durch ihre Erschaffer, drullische Namen anzunehmen, und nannten sich statt dessen nach Gegenständen. Sie wurden von Titan-Net als Zwangsarbeiter in den Aldiniumminen mißbraucht. Als Titan-Net zerstört wurde, feierten die Bioleute die Drulls als ihre Befreier. Im Kampf gegen die Kais möchten sie gern mitmachen, aber keine der Kriegsparteien nimmt sie ernst. Wie groß ihr Eifer auch ist, sie bleiben verachtet – ein Sinnbild für ein mißbrauchtes Volk.

Tumb Bel Kanis:

weiblicher Häuptling der Zoleri auf der Insel, die einstmals der Sommersitz der antiken Imperatoren war. Ihre Bitte an Caro, den Zoleri in ihren Rivalitäten gegen die Maniteri zu helfen, erweist sich als echtes Eigentor. Nachdem beide Völker durch Caros Eroberungszüge sozusagen ausgerottet worden sind, bleibt sie resigniert und gebrochen zurück.

Lark Urelis:

drullischer Offizier, der sich die Achtung und später sogar die Liebe von Caro erwirbt. An ihm stellt sie fest, daß eben doch nicht alle Drulls gleich sind. Ihm folgt sie zum Schluß, um sich die in ihren Kopf eingepflanzte Sonde des Imperators wieder herausoperieren zu lassen.

Punt Vassius:

Bei dem großen Attentat vor langer Zeit sind nicht etwa, wie es schien, alle 12 Imperatoren endgültig ausgelöscht worden. Vassius konnte seine Persönlichkeit in ein verborgenes Datennetz einspeisen und hat nun viele Generationen lang darauf gewartet, jemanden zu finden, der ihm wieder zu neuer Macht verhilft.

Die Battle-Isle-Story

DIE GESCHICHTE:

Zwanzig Jahre nach dem Bürgerkrieg herrscht ein brüchiger Friede auf Chromos. Der drullische Staatsrat hat die Regierungsfunktion für den gesamten Planeten übernommen; in ihm sitzen Vertreter der verschiedenen Völker. In der kaiischen Hauptstadt Kai-Ryo ist eine drullische Garnison stationiert.

Im Parlament kommt es zum Eklat: Der gedankenlose Ben Haris beleidigt die stolze Caro, Führerin der kaiischen Fraktion, so stark, daß diese mit ihren Leuten wütend den Staatsrat verläßt. In Kai-Ryo will sie daraufhin ein wenig Urlaub machen, um Ben Haris anschließend im Parlament die Stirn zu bieten. Aber ihr Flugzeug stürzt ab – über der Insel Beldhar, die in alten Zeiten den Imperatoren als Sommersitz diente.

Caro überlebt den Absturz und schleppt sich zu einer Höhle. Die warnenden Eingeborenenzeichen davor beachtet sie nicht. In der Höhle warten Reste einer früheren Technologie im Verborgenen auf ihren Einsatz: Der in ein Datennetz einprogrammierte Geist des einstigen Imperators Punt Vassius läßt Caro durch seine Maschinen eine Gedankensonde implantieren und verführt sie dazu, einen Eroberungsfeldzug zu beginnen. Caros Zorn auf die Drulls im allgemeinen und Ben Haris im besonderen bietet dem fordernden Geist des Imperators ein willkommenes Fahrzeug auf dem Weg zu neuer Macht.

Das Volk der Zoleri, das auf der Insel lebt und Caro um Hilfe gegen einen

rivalisierenden Stamm bittet, wird zum ersten Werkzeug (und Opfer) ihres Feldzugs. Gekämpft wird zunächst noch mit alten Waffen aus geheimen Lagern des längst vergessenen Systems, später mit immer neuem Material, das in immer neuen Kämpfen erbeutet wird.

Beeinflußt vom Geist des Imperators und ständig beraten durch eine von ihm beauftragte Cyber-Persönlichkeit, bringt Caro den Kampf von der Insel aus über die ganze Welt. Immer mehr unzufriedene Kais schließen sich ihr an. Zwar gibt es auch solche, die dem wachsenden neuen Imperium erst einmal skeptisch gegenüberstehen, und auch an offenem Widerstand fehlt es nicht. Unkluge Entscheidungen auf seiten der drullischen Staatsregierung bringen auch bislang loyale Kais auf. Der leichtfertige Kai-Hasser Ben Haris wird an die Spitze der drullischen Truppen im Kai-Land gesetzt. All das trägt dazu bei, daß Caros Vorstoß von immer neuen Erfolgen gekrönt wird.

Am Höhepunkt des Feldzugs erkennt Caro schließlich, daß sie manipuliert wird und den machthungrigen Imperator eigentlich gar nicht braucht. Sie lernt den besonnenen drullischen Offizier Lark Urelis kennen und schätzen. Dieser löst den unsäglichen Ben Haris als Truppenkommandant ab. An Urelis erkennt die kaiische Feldherrin, daß eben doch nicht alle Drulls gleich sind. Sie folgt ihm schließlich, um sich die Sonde des Imperators herausnehmen zu lassen.

des Imperiums", wie der Name offiziell lautet, kein interaktiver Spielfilm werden. Vom Spielprinzip her will man den Vorgängern treu bleiben; das neue Projekt bleibt ein reinrassiges Strategiespiel. Auch dienen die Videosequenzen nicht bloß der Verschönerung von Intro, Extro und Übergängen: Sie durchziehen und begleiten das gesamte Spiel. Hinweise an den Spieler, Reaktionen des gegnerischen Offiziers, unerwartete Ereignisse: Das alles und noch mehr wird durch einge-



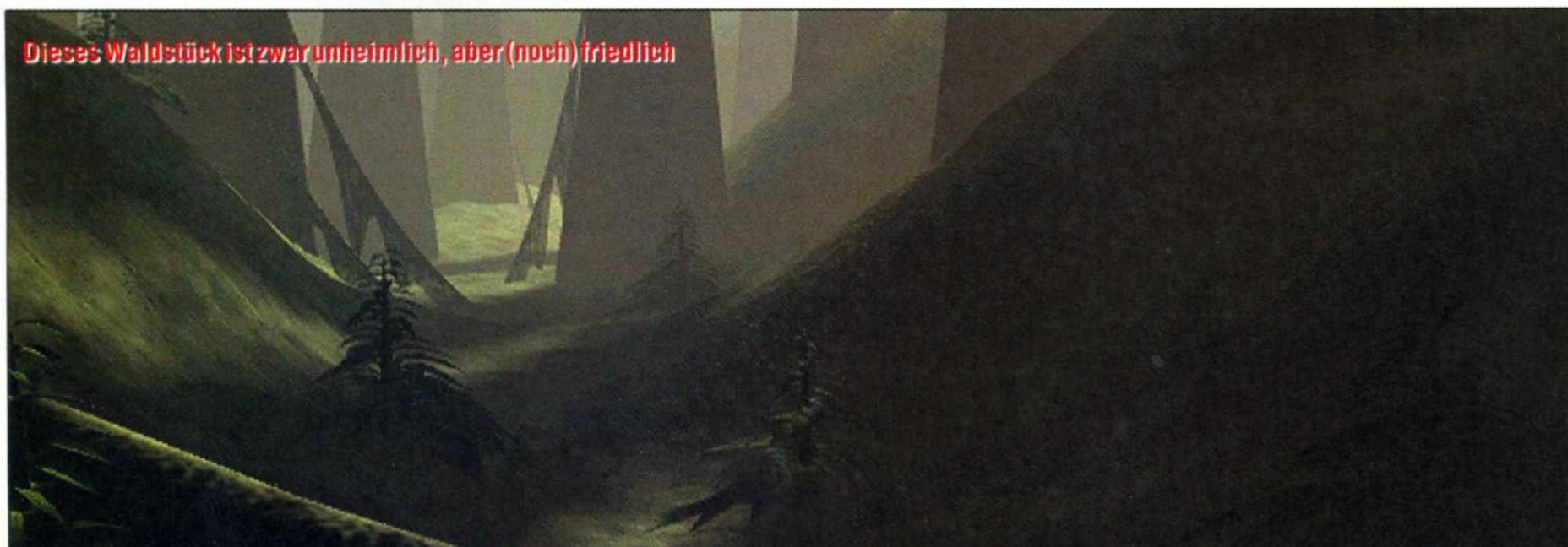
▲ Die Höhle, in der die Technologie des Imperators auf die ahnungslose Caro wartet – hier als computergenerierte Szenerie

blendete Video-Fenster auf den Monitor gebracht.

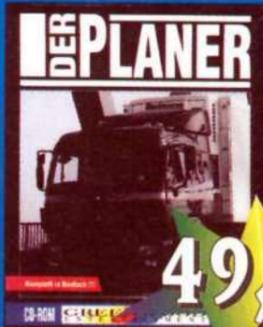
Insgesamt 60 Minuten Video sind so über den gesamten Spielverlauf verteilt worden. Anders als bei einem interaktiven Spielfilm kann jedoch der Spieler den Ausgang der Story durch sein Verhalten nicht wählen – er kann den Gang der Geschehnisse nur verzögern oder beschleunigen.

Die Sache mit den Videofenstern legte es denn auch nahe, eine andere technische Plattform als für die bisherigen Spiele zu benutzen: Der "Schatten" wird für Windows-PC und für Apple Macintosh erscheinen. □

SZ



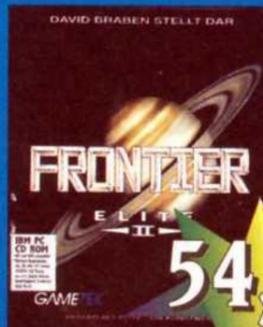
Dieses Waldstück ist zwar unheimlich, aber (noch) friedlich



49,95

Der Planer + Der Planer extra

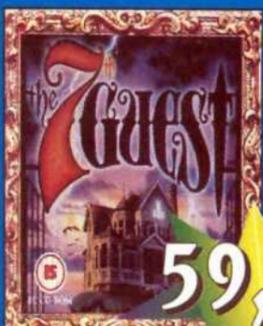
Eine der besten Wirtschaftssimulationen des letzten Jahres. Als "Manager" müssen Sie eine Spedition zum wirtschaftlichen Erfolg führen. Durchzockte Nächte sind vorprogrammiert. CD-ROM



54,95

Frontier Elite II

Als Weltraum-Händler mit einer Nebenbeschäftigung als intergalaktischer Söldner beobachtest Du, wie sich das Universum entfaltet. Besser als Elite – ein Kunstwerk. PC 8,89 cm und CD-ROM, deutsche Version



59,95

The 7th Guest

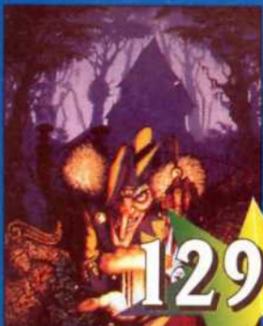
Sie sind der 7. Gast in der Runde, und in jedem der 22 Räume des Spukhauses werden Sie mit einem anderen Rätsel konfrontiert. CD-ROM



79,95

Disney's Aladdin

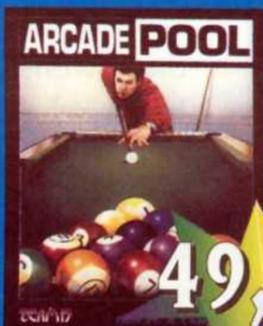
Disney's Aladdin in einem Jump'n'Run-Spiel. Das Spiel besticht durch seinen spannenden, immer wieder überraschenden Spielablauf und wird durch Level-Paßwörter nie langweilig. PC 8,89 cm



129,95

Kyrandia 3

Malcolm ist wieder da! Diesmal noch schrecklicher als vorher! Hat es der oberschurkige Hofnarr aus dem ersten Kyrandia-Game doch wieder mal geschafft und sich mit einem irren Donnerschlag ins gerade wieder befriedete Land geschmuggelt. CD-ROM



49,95

Arcade Pool

Mit dem Queue auf du und du! Bis zu acht Spieler können ein richtiges Turnier ausfechten. PC 8,89 cm



69,95

Raptor

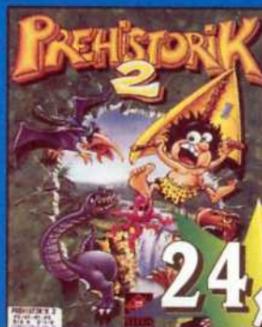
Ein Shoot-and-Fly-Spiel, das Ihren Herzschlag im Nu auf 200 bringt. In ferner Zukunft schlüpfen Sie in die Rolle eines Söldners, der die HighTech-Kampfmaschine Raptor fliegt. PC 8,89 cm und CD-ROM



89,95

Wing Commander I+II

Zwei Origin-Klassiker auf einer CD!!! In Wing Commander I erkämpfen Sie sich Ihren Weg durch den Vega-Sektor, in Wing Commander II werden Sie vor das Militärgericht gestellt und müssen sich den Respekt des Konföderations-Kommandos erwerben. CD-ROM



24,95

Prehistoric II

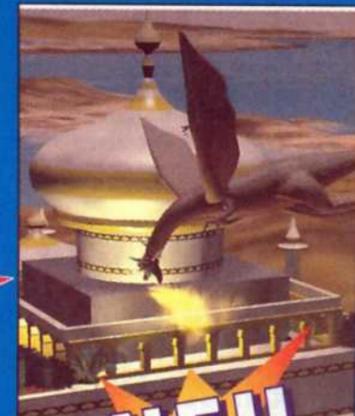
Wieder ein Spitzen-Jump'n'Run zum absoluten Bazar-Knüllerpreis. Kämpft mit der Keule gegen Dinos, Säbelzahn-tiger und andere Urviecher in der Steinzeit. PC 8,89 cm



99,95

Nascar Racing

Amerikanische Tourenwagenrennen mit SVGA-Option. Sehr realistisches Fahrverhalten und viele Tuning-Möglichkeiten. Die neun unterschiedlichen Strecken wurden nach Originalvorbildern geschaffen. CD-ROM

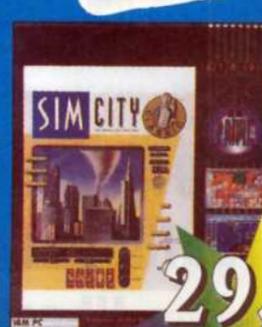


NEU

Magic Carpet

In einer Welt aus 1001 Nacht übernehmen Sie die Rolle eines Zauberschülers. Auf einem fliegenden Teppich müssen Sie sich in über 50 Welten gegen Widersacher mit Hilfe von Zaubersprüchen im Kampf um Mana-Produkte durchsetzen. Ein Cremebad aus phantastischer Grafik und tollem Sound erwartet Sie. CD-ROM, OEM-Version

109,-



29,95

Sim City Classic

Der Klassiker schlechthin unter den Simulationsspielen. PC 8,89 cm



119,95

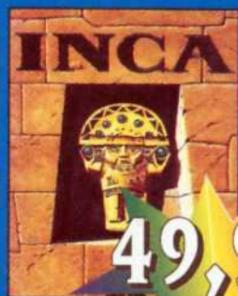
Creature Shock

Auf der Suche nach einem Raumschiff entdeckt eine Eliteeinheit ein organisches Wesen im Sonnensystem, das die Menschheit bedroht. In Raumflugsequenzen oder aus der Ich-Perspektive nimmt der Spieler den Kampf gegen das Ungeheuer und seine Monster auf. CD-ROM



BAZAR

... wo man die tollsten Angebote findet!



49,95

Inca

Treten Sie das Erbe der Incas in diesem interaktiven Spielfilm an. Komplett deutsch, PC 8,89 cm



NEU

Flight Sim Tool Kit

Entwerfen Sie Ihr eigenes Flugzeug und testen Sie dieses an einem Flugsimulator. CD-ROM

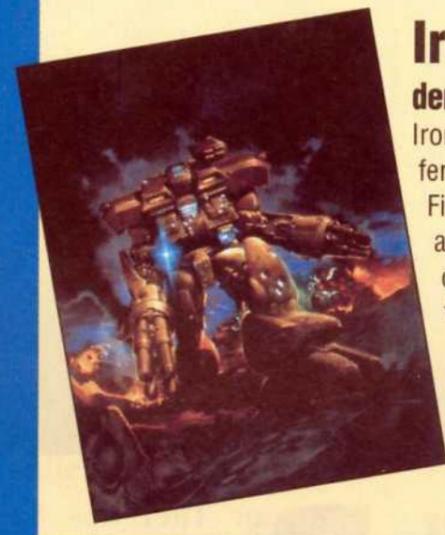


14,95

Push Over

Ein brillantes Puzzle-Game, welches immer wieder für neuen Spaß sorgt. PC 13,35 cm

HIGHLIGHT DES MONATS



Iron Assault

der Nachfolger von Rebel Assault

Iron Assault ist in einer nicht allzu fernen Zukunft angesiedelt. Ein übermächtiges Firmenimperium kontrolliert die Erde sowohl wirtschaftlich als auch militärisch. Überall haben sich Rebellenverbände organisiert, um dieser Macht die Stirn zu bieten. Der Spieler tritt auf der Seite der Rebellen als Pilot eines riesigen Schlachtroboters an. Immense Aufgaben mit strategischen Herausforderungen und selbstmörderischen Kampfeinsätzen warten auf ihn. CD-ROM

NEU

119,95

CD-Bundle: Humans 1+2 & The Journeyman Project

Der Multimedia-Klassiker unter den Games: Journeyman-Project. Sie sind der Topagent des Temporalen Protektorats und sind mit der alleinigen Lösung eines Falls beauftragt, der Sie durch die Zeit reisen läßt. Humans 1 + 2: Ein Geschicklichkeitsspiel der Extraklasse. Alle drei Spiele in einem Bundle auf zwei CD-ROM



49,95

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18



Nicht Nachspielen der Geschichte ist bei "History Line 1914 – 1918" angesagt, dafür aber strategische Überlegung vor der historischen Kulisse des Ersten Weltkriegs. Das Spiel, das technisch auf "Battle Isle" aufbaut, erschien Ende 1992 und löste bemerkenswerterweise keinerlei Entrüstungstürme aus – auch nicht unter friedensbewegten Computerfans.

Der Titel des Spiels macht es schon klar: Das Szenario von *History Line 1914–1918* bildet der Erste Weltkrieg – ein geschichtliches Ereignis, das manche heutigen Groß- und Urgroßeltern noch als kleine Kinder miterlebt

haben. Dieser Krieg, dessen Ausgang dem nationalen Selbstbewusstsein der Verlierer einen empfindlichen Schlag versetzte und das Kaiserreich Deutschland in eine ebenso hoffnungsvolle wie brüchige Demokratie verwandelte, kann heute bereits ganz nüchtern als strategisches Lehrstück verwendet werden.

Dem Spieler wird auf anschauliche Art und Weise nahegebracht, welche Veränderungen Europa im jungen 20. Jahrhundert erfuhr. Der animierte Vorspann erklärt ausführlich in Wort und Bild, wie es zu dem ersten der zwei verheerenden Weltkriege kam, der als erste Materialschlacht mit Flugzeugen, Panzern und U-Booten in die Geschichte einging. Besonderes Augenmerk hat man auf die komplizierte Verstrickung von Bündnissen und Verträgen gelegt, von denen viele der Reihe nach gebrochen wurden.

Im Spiel folgen nach jeder Runde, die jeweils zwei Monaten entspricht, historische Informationen und Nachrichten über die politischen Geschehnisse der damaligen Zeit.

Battle Isle läßt grüßen

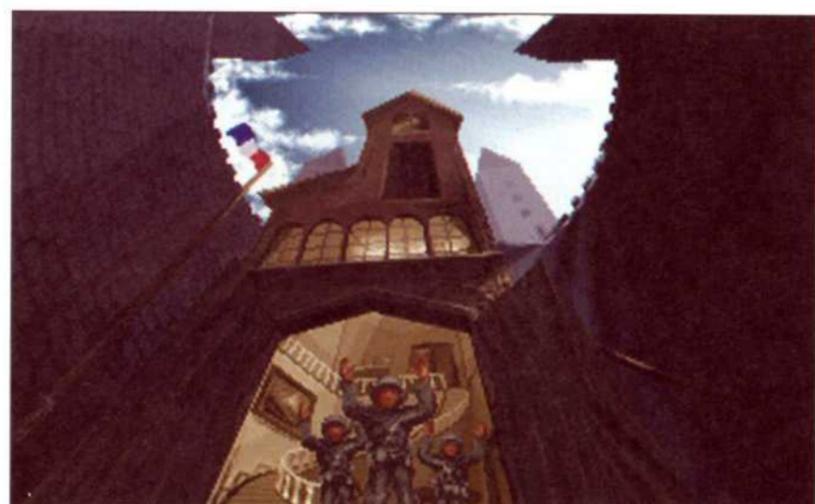
Technisch und spielerisch ist die Sache eine erweiterte Version von *Battle Isle*. Es können zwei Parteien gegeneinander spielen (hier Deutschland und Frankreich), wobei die zweite wahlweise vom Computer oder einem Mitspieler gesteuert wird. Der Bildschirm



▲ Geschlossener Angriff auf breiter Front

ist zweigeteilt, für jeden Spieler ist ein Fenster da. Der Kampf wird in einzelnen Zügen ausgetragen, bei denen im-

Truppen die originalen Waffen aus der damaligen Zeit mit allen Vorzügen und Nachteilen zu verpassen.



▲ Das Hauptquartier ist besetzt, der Feind ergibt sich

So verfügt das Heer über Infanterie, Elite-truppen, Kavallerie, mehrere Artillerie-Gattungen, Mannschaftswagen und vieles mehr. Jede Einheit hat ihr charakteristisches Merkmal und läßt sich in verschiedenen Spielsituationen unterschiedlich gut einsetzen. Schwere und mittlere Artillerie eignen sich hervorragend, um aus einer gewissen

Entfernung die gegnerischen Stellungen anzugreifen. Nach dem Motto "Fire and Forget" schießt man auf den Feind, ohne daß er sich dagegen wehren kann. Alles eine Frage der Entfernung – Nahkämpfe sind immer mit eigenen Verlusten verbunden. Um diese so gering wie möglich zu halten, muß überlegt ins Feld gezogen werden. Truppenstärke und Schlagkraft einer Einheit sind die jeweils zu kalkulierenden Parameter.

mer ein Spieler seine Truppen bewegt und neu stationiert, während der zweite gleichzeitig Aktionen wie Angriffe, Reparaturen oder Produktion von Kriegsmaterial ausführt. Haben beide Spieler ihren Zug beendet, werden die Kampfhandlungen ausgetragen – anschließend wechselt der Spielmodus, so daß nun der jeweils andere Spieler seine Mannschaften bewegt oder Angriffe führt. Ziel des Spiels ist die Eroberung des gegnerischen Hauptquartiers.

hat, desto besser ist sie für den nächsten Angriff gerüstet. So kann man sich kleine Eliteeinheiten "heranzüchten", mit denen eine Offensive leichter zum Erfolg führt. Gerade bei den Artilleristen ist ein intensives Training fast schon so etwas wie eine Garantie für den nahenden Sieg.

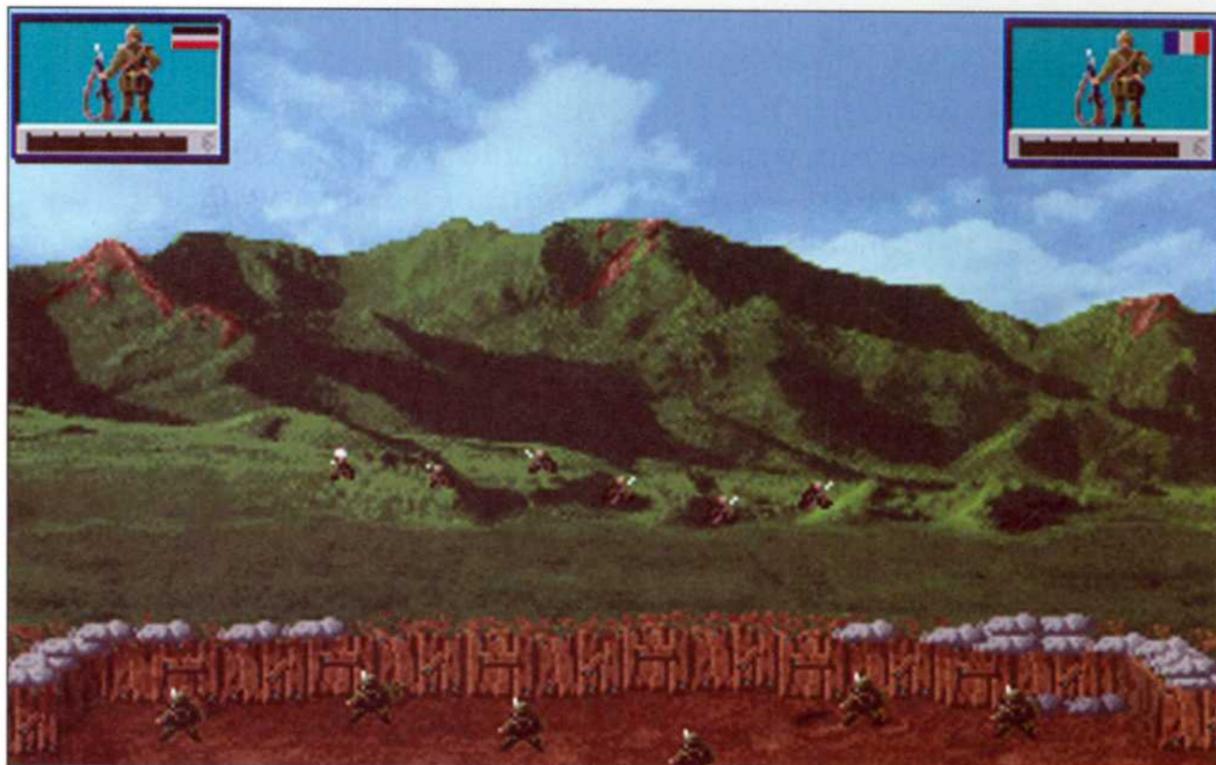
Eine recht gute Taktik besteht darin, gezielt einzelne gegnerische Truppen mit mehreren Einheiten gleichzeitig anzugreifen. Strategisch



▲ Auch Jahreszeiten erschweren den Kampf an der Front

wichtige Punkte (Brücken, Lager, Fabriken etc.), die vom Feind besetzt gehalten werden, wird man mit einem Artilleriefeuer aus dem Hinterland heraus erobern. So schafft man den eigenen Truppen freie Bahn. Beim Erobern eines neuen Geländeabschnitts jenseits eines Flusses oder kampffreien Geländes gilt es, zunächst einen sicheren Brückenkopf zu schaffen, um den Fronttruppen einen ungefährdeten Nachschub zu ermöglichen.

Es empfiehlt sich, darauf zu achten, daß man mit den Bodentruppen immer eine geschlossene Formation hält. Einzelne Einheiten können leicht in einen Hinterhalt geraten, der das sichere Ende bedeuten würde. Eine wichtige "Waffe" sind Mannschaftswagen. Mit ihnen lassen sich Truppenverbände schnell von einem Frontabschnitt zum nächsten transportieren, Einheiten zurück zum Lager zur "Reparatur" bringen oder die schwerfälligen Geschütze zu einem neuen Ausgangspunkt schaffen.



▲ Einen einmal eroberten Schützengraben sollte man nicht wieder aufgeben

Realistische Waffen

Bei *History Line 1914–1918* haben sich die Programmierer bemüht, den

Welche Truppenart gegen welche die besten Chancen hat, ist leicht abzuschätzen. Hinzu kommt allerdings noch der Erfahrungswert: Je mehr Kämpfe eine Einheit überstanden

History Line 1914 – 1918

Oberhand gewinnen

Beim Spiel gegen den Rechner sind die Truppen des Spielers zunächst zahlen- und ausrüstungsmäßig unterlegen. Die jeweilige Lage ist an der Hintergrundmusik erkennbar, die nach Dur wechselt, sobald der Spieler zahlenmäßig überlegen ist. Ein direkter Angriff gleich zu Beginn würde wertvolle Einheiten zerstören, von denen man ohnehin nicht genug besitzt. Im geschlossenen Verband tastet man sich langsam zum Feind vor. Geschwächte Truppen werden sofort ausgetauscht (per Mannschaftswagen, der allerdings in sicherem Abstand geparkt werden sollte) und im Depot wieder auf Vordermann gebracht. Es empfiehlt sich, möglichst viel mit der Artillerie zu arbeiten, den Feind zu beschießen, solange er mit seinen Truppen noch außer Reichweite ist.

Bei den Zügen sollte man die geographischen Gegebenheiten voll ausnutzen. Mehr als bei *Battle Isle* spielen hier Wälder, Flüsse, Berge und natürlich Schützengräben eine Rolle. Sie versperren bestimmten Einheiten den Weg, bieten Schutz oder sind als Falle brauchbar.

Das Spiel ist chronologisch aufgebaut. Nach jeder Runde treten neue Kriegsmaschinen auf, etwa in der Reihenfolge, in der sie auch historisch zum Einsatz kamen. Es geht über 24 Runden (die vollen vier Kriegsjahre), beginnt mit Gewehren, Reitern und Haubitzen, endet mit Panzern, Bombern und U-Booten.

Aber: Trotz aller Zusammenhänge werden hier keine echten Kriegsverläufe nachgespielt. Auch wenn man etwa mit der deutschen Armee landkartenweise Boden gewinnt, kann man Deutschland dadurch nicht zum

Sieger des Krieges machen. Es bleibt ein Strategiespiel mit historischer Begleitung – und mehr will es auch nicht sein. □

Boris Theodoroff

HISTORY LINE 1914 – 1918

(Erschienen auf PC-Disketten,
PC-CD-ROM, Amiga)

Spielbar ab 80286

Unterstützt SoundBlaster, Joystick,
Maus

Empf. Preis: 119,95 DM

Programmierung und Design:

Ralf J. Kraft, Bernhard Ewers, Thomas
Häuser

Animation: Thorsten Knop

Grafik: Janos Toth

Musik: Haiko Ruttmann

So kam es zum Ersten Weltkrieg 1914 – 1918

Am 28. Juni 1914 wurde Österreichs Thronfolger Franz-Ferdinand samt seiner Gemahlin durch südslawische Nationalisten in Sarajewo ermordet. Österreich-Ungarn machte Serbien für diese Tat verantwortlich und stellte ihm mit deutscher Unterstützung ein Ultimatum, dessen Nichtbeachtung am 28. Juli 1914 zur Kriegserklärung gegen Serbien führte. Dies wiederum hatte die Mobilmachung Rußlands zur Folge. (Rußland hatte Serbien gegenüber Bündnisverpflichtungen.) Die Lawine rollte weiter: Als Antwort erklärte das mit Österreich verbündete Deutschland am 1. August Rußland den Krieg, zwei Tage später erging die deutsche Kriegserklärung auch gegen Frankreich. Am 4. August, als die deutsche Armee ins neutrale

Belgien einzog, trat dann auch England gegen Deutschland in den Krieg ein. Noch im gleichen Jahr mischte sich Japan ins Kriegsgeschehen ein, worauf in den folgenden Jahren Italien, Portugal, Rumänien, die USA, Kuba, Panama, Griechenland, Siam, Liberia, China, Brasilien, Guatemala, Nicaragua, Costa Rica, Honduras und Haiti ihren Beitrag zum Ersten Weltkrieg lieferten.

Woher kam diese allgemeine Kriegsbereitschaft?

Im Europa des frühen 20. Jahrhunderts bestimmten die Interessen der Großmächte England, Frankreich, Deutschland und Rußland das Bild. Hinzu kam die immer größer werdende Konkurrenz Deutschlands und Englands im weltweiten See-

handel: England sah sich durch die immer größer werdende deutsche Flotte bedroht. Frankreich hatte ohnehin seit dem Krieg 1870–71 ein Verlangen nach einer Revanche und wartete nur auf eine günstige Gelegenheit. Aber auch im Osten war es alles andere als friedlich. Rußland hatte schon länger nach den Meerengen gestrebt. Unruhen in den übrigen osteuropäischen Staaten trugen ihr Teil bei. Eine starrköpfige Diplomatie, unflexible Politiker, falsche Ehrbegriffe sowie ein übertriebener Patriotismus führten zu einem Krieg, der eigentlich von keiner der Parteien geplant war. Eine Kettenreaktion ließ einen gespannten Bogen nach dem anderen abfeuern und den Krieg sich über den halben Erdball ausbreiten.

Jetzt mal was ganz anderes ...

... oder auch nicht, denn wenn es um Spiel und Spaß auf dem PC geht, wollen wir auch weiterhin am Ball bleiben. Wenn Ihr gerade einen Augenblick Zeit und außerdem Lust dazu habt, könnt Ihr uns dabei helfen: indem Ihr nämlich mal eben kurz die Fragen auf dieser und der nächsten Seite beantwortet. Sie helfen uns, die nächsten specials vielleicht noch besser auf Euch zuzuschneiden.

Und als kleines Bonbon verlosen wir noch unter allen, die das ausgefüllte Frageblatt (oder eine Kopie davon) mit ihrer lesbaren Adresse bis zum 1. 6. (Poststempel) an uns schicken, ein paar Preise, die die Leute von Blue Byte freundlicherweise gestiftet haben:

- ➔ 5 T-Shirts "Die Siedler", Größe XL
- ➔ 10 schwarze Battle-Isle-II-Baseball-Mützen
- ➔ 10 Mehrschicht-Holo-Mousepads
(ein pfiffiges Sammlerstück mit 3D-Illusion)
- ➔ 10 Riesenposter mit Rendering-Motiven

Und nun – entspannt Euch, hier kommen die Fragen:

PC-Ausstattung:

1. Was für einen PC besitzt Du?

- 286 oder älter
- 386
- 486 SX
- 486 DX bis 33 MHz
- 486 DX, DX/2 oder DX/4 über 33 MHz mit Local Bus/PCI
- Pentium

2. Über welches Bussystem verfügt Dein PC?

- ISA (nur klassische 8- oder 16-Bit-Steckplätze, wie IBM AT)
- Microchannel (IBM PS/2)
- EISA
- VESA Local Bus (VLB)
- PCI

3. Wie groß ist der Arbeitsspeicher Deines Rechners?

- bis 1 MB
- 2 MB
- 3 – 4 MB
- 6 – 8 MB
- 10 – 16 MB
- mehr als 16 MB

4. Was für eine Grafikkarte benutzt Du?

- EGA, CGA
- Standard-VGA mit Graustufenbildschirm
- Standard-VGA mit Farbbildschirm
- Alte Super-VGA ohne VESA-Kompatibilität
- Super-VGA (VESA-kompatibel)...
- ... mit 256 KByte Bildschirmspeicher
- ... mit 512 KByte Bildschirmspeicher
- ... mit 1 MB Bildschirmspeicher
- ... mit 2 oder mehr MB Bildschirmspeicher

Falls Super-VGA: Hat die Grafikkarte einen Windows-Beschleuniger? (S3, Mach 32/64, GUI)

- ja nein weiß nicht

Falls Super-VGA: Welche Farbtiefe ist bei 640 mal 480 Bildpunkten möglich?

- 8 Bit (256 Farben)
- 16 Bit (65536 Farben, HiColor)
- 24 Bit (True Color)
- weiß nicht

5. Was für eine Soundausgabe benutzt Du?

- keine Soundkarte
- AdLib-Karte oder kompatibel
- 8-Bit-SoundBlaster oder kompatibel
- 8-Bit-SoundBlaster Pro oder kompatibel
- 16-Bit-Soundkarte, SoundBlaster-kompatibel
- Windows Sound System
- Pro Audio Spectrum, 16 Bit
- Advanced Gravis Ultrasound
- Roland MT 32 oder kompatibel
- General-MIDI-Wavetable-Karte
- MIDI-Synthesizer, am PC angeschlossen

6. Hast Du ein CD-ROM-Laufwerk?

- nein, ich brauche auch keines
- nein, ich kaufe mir aber bald ein...
- ja, ich habe ein...
 - ... Singlespeed-Laufwerk
 - ... Doublespeed-Laufwerk
 - ... Triplespeed-Laufwerk
 - ... Quadspeed-Laufwerk

7. Wie groß ist Dein Bildschirm (sichtbare Diagonale) ?

- ca. 35 cm oder weniger (14")
- um die 38 cm (15")
- um die 42 cm oder größer (17" und mehr)

8. Wie groß ist die Kapazität Deiner Harddisk?

- bis 100 MB
- 101 bis 200 MB
- 201 bis 300 MB
- 301 bis 500 MB
- über 500 MB

9. Wieviel Platz würdest Du für ein gutes Spiel auf Deiner Harddisk freiräumen?

- bis zu 3 MB
- bis zu 10 MB
- bis zu 40 MB
- egal, wenn das Spiel wirklich gut ist

10. Hast Du ein Modem?

- nein ja, 2400 bps ja, mehr als 2400 bps

Leserumfrage

Betriebssystem:

11. Benutzt Du Microsoft Windows?

- Nein Ja, notgedrungen
 Ja Ja, intensiv und gern

12. Spielst Du Computerspiele unter Windows?

- Nein Ja, und zwar _____

13. Benutzt Du OS/2?

- Nein Ja

Spielprogramme:

14. Welche Art von Spielen liegt Dir am meisten?

- Shoot-'em-Ups
 Jump'n'Runs
 Adventures
 Rollenspiele
 Denk- und Knobelspiele
 Strategiespiele
 Sportspiele
 Wirtschafts- und Natursimulationen
 Autorennen
 Flugsimulatoren

15. Dein momentaner Favorit auf dem Spielmarkt?

16. Was stört Dich bei Spielen?

17. Mit wie vielen Personen spielst Du am liebsten?

- Allein Zu zweit Mit drei oder mehr Spielern

18. Interessierst Du Dich für Online-Spiele über Modem?

- Nein Ja

19. Wieviel Geld legst Du durchschnittlich im Monat für Spiele an?

Ungefähr _____ DM

20. Wo kaufst Du Deine Spiele normalerweise?

- Beim Versandhandel
 Im Laden

21. Was gibt beim Spielekauf für Dich den Ausschlag?

- Gutes Testergebnis in Computerzeitschrift
 Niedriger Preis
 Eigener Augenschein / Ausprobieren
 Meinung von Freunden, Kollegen

22. Spielst Du mit dem Gedanken, Dir eines der folgenden Konsolensysteme zu kaufen, oder hast Du bereits eines davon?

- Sony PSX
 SEGA Saturn
 Nintendo Ultra 64

- 3DO
 CD-i
 Kein Interesse

Medien:

23. Welche Nicht-Computer-Zeitschriften liest Du häufiger?

- Focus
 Spiegel
 Stern
 Fitness-Hefte
 Zeitgeist-Magazine
 Motor-Zeitschriften
 Reisetitel

Welche Computerzeitschriften?

- Chip
 DOS
 PC Professionell
 PC Praxis
 Inside Multimedia
 PC Direkt

Welche Spielezeitschriften?

- Power Play
 PC Player

24. Nutzt Du gern Bildersammlungen auf CD-ROM?

- Nein Ja

25. Welche Bestandteile einer Zeitschriften-CD wären für Dich ein Kaufargument?

- Ausgewählte Shareware
 Video-Clips
 Demos neuer Spiele
 Spiele-Komplettversionen
 Textdateien
 Bilddateien
 Audio-Tracks
 Spielerverzeichnisse

Hier ist noch ein bißchen Platz für Deine Meinung zu dieser special. Nur Mut, nur ehrlich und geradeheraus! Wenn der Platz nicht reicht, leg bitte einen Extra-Zettel dazu.

Wenn Du einen der vorne genannten Preise gewinnen möchtest, brauchen wir Deine Adresse:

So, geschafft! Und jetzt ab damit an:

Redaktion ASM special • LESERUMFRAGE
Postfach 1870 • 37258 Eschwege

Erlebnisse eines Überlebenden

“Die Siedler”: eine strategische Wirtschafts-Simulation mit putzigen Kerlchen, die nach der Pfeife des Spielers tanzen. Eine Partie gegen den Computer zu spielen, ist zwar nicht übel. Aber mit einem lebenden Gegner, den man auch beleidigen kann, machen “Die Siedler” doppelt Spaß.

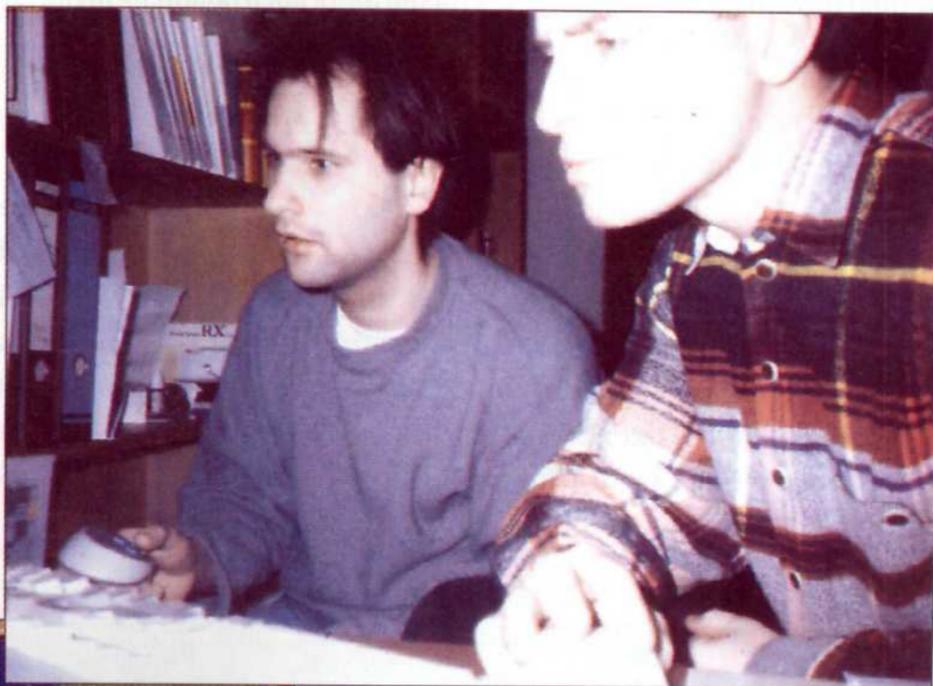
Normalerweise bin ich ja ein ziemlich friedfertiger Mensch. Und eigentlich dachte ich mir auch gar nichts Böses dabei, als ich Jam McDeff zu einer Runde “Die Siedler” aufforderte. Der Tag war grau, das halbe Rheinland stand unter Wasser (was für einen Schwaben wie mich noch zu verkraften war), und aus irgendeinem Grunde waren alle Mädels in meinem Bekanntenkreis mies gelaunt (was schon wesentlich tragischer war). Ein Tag, den man in den Gulli kicken sollte – wenn man nicht eine gut bestückte Festplatte hat. Der Entschluß, “Die Siedler” zu spielen, lag also

DIE SIEDLER

(Erschienen auf PC-Disketten, Amiga)
 Spielbar ab 386er, 4 MB RAM, VGA (unterstützt Super-VGA), Maus, Sound-Blaster (unterstützt Roland)
 Preis: 119,95 DM
 Programmierung: Volker Wertich
 Grafik: Christoph Werner
 Musik: Haiko Ruttmann

nahe. Und wer sollte schon ahnen, welche Folgen es haben würde, wenn man das Ding zu zweit spielt?

Die ersten kleineren Grabenkämpfe drehten sich schon darum, wer den Joystick benutzen muß und wer in den



▲ Ein schönes großes Land, genug Platz für alle ...

Genuß der Maus kommt. Nachdem ich mir diesen Vorteil diplomatisch gesichert hatte (“Weiß deine Freundin eigentlich, daß ...?”) ging’s los.

Fies gespielt ist halb gewonnen

Eine wunderschöne Landschaft hatte sich der Computer da ausgedacht, einen echten Flickenteppich ohne viel Raum. Schlimmer noch, Bodenschätze waren mehr als dünn gesät. Während also der von mir angeforderte Geologe noch tiefschürfende Forschungen anstellte, begann mein Gegenüber mit dem Bau seines Hauptwohnsitzes in

Die Siedler

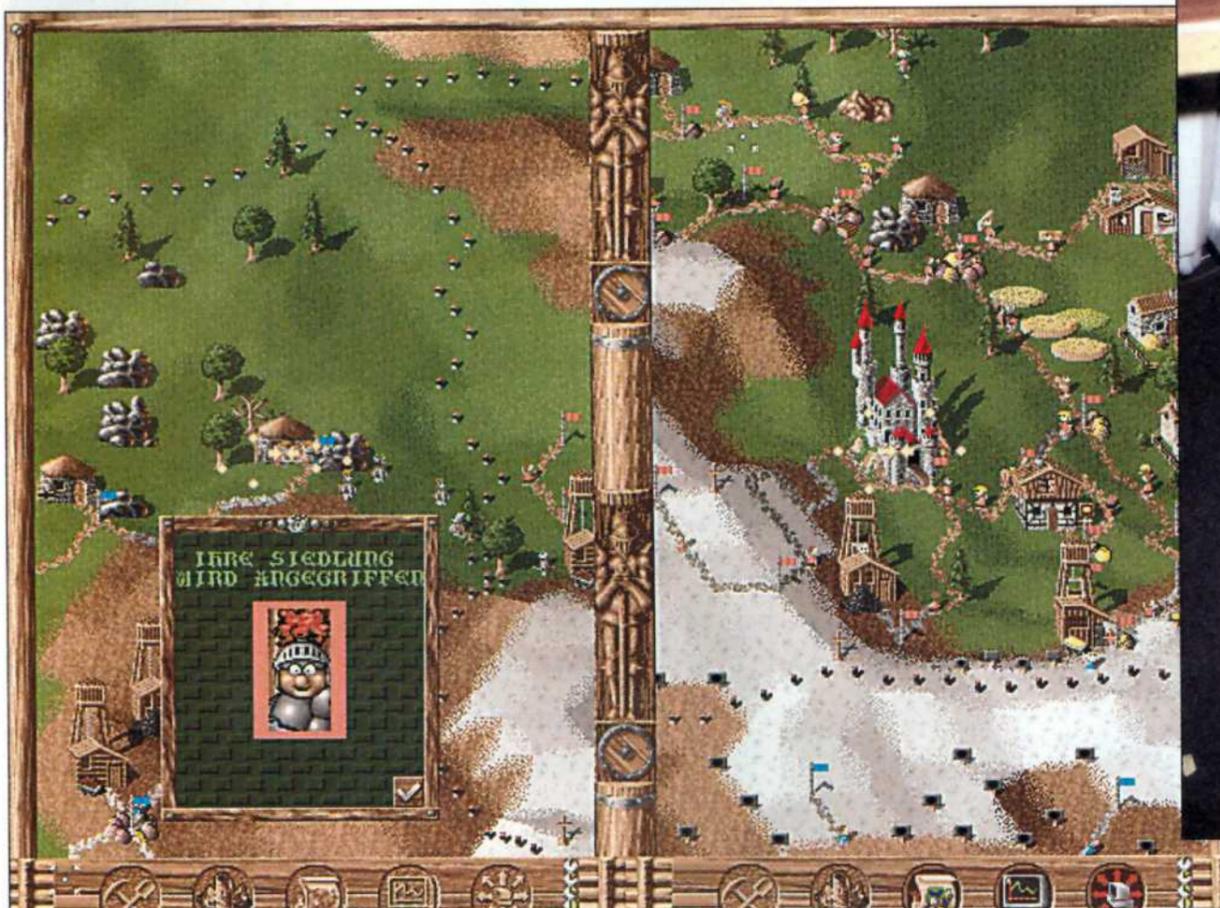
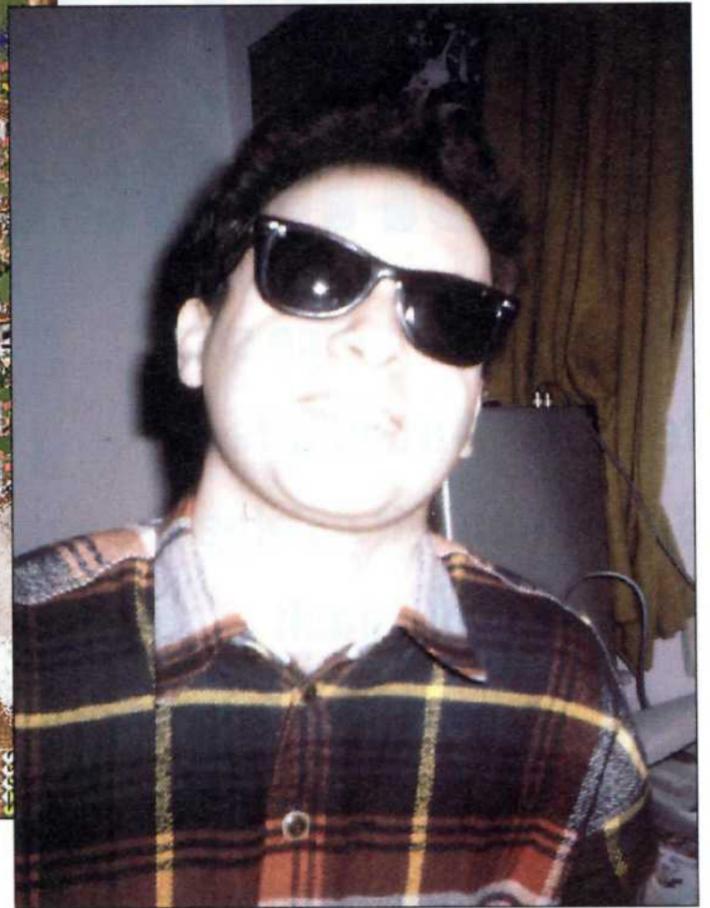


▲ Oder etwa nicht? Während auf der linken Seite noch ländliche Idylle ist, beginnt die rechte Seite mit der Aufrüstung

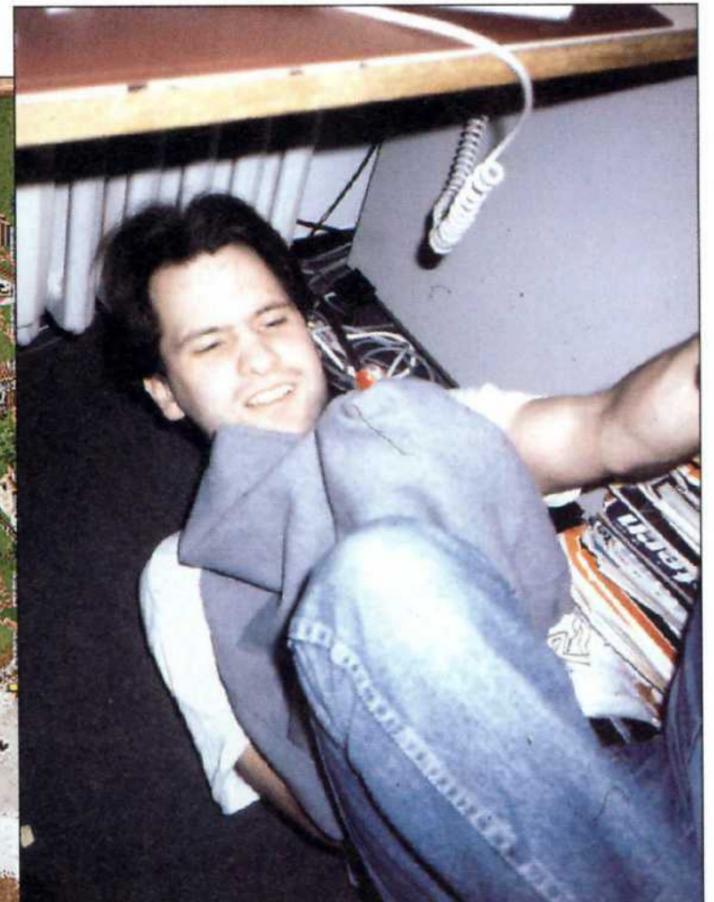
unmittelbarer Nähe einer Goldgrube. Das Territorium war abgegrenzt, zwischen uns lag ein großer Berg – und weit und breit war kein anderes Gold mehr zu finden. Also eben zähneknirschend mal ein paar Befestigungen aufbauen, Felder anlegen, einen Angler an den Teich setzen und ein kleines Städtchen bauen. Unauffällig pfeifend

und mit einer Unschuldsmiene schickte ich dann einen Stoßtrupp in die Nähe der Goldmine des lieben McDeff, der mit dem Bau einer kleinen, aber feinen Wachhütte beauftragt war. Schnell zurückklicken, es ist ja nicht unbedingt nötig, daß er's gleich merkt. Während ich mich wieder dem Aufbau meiner idyllischen Stadt widmete, kam

plötzlich ein leicht säuerlicher Schrei von rechts. Ts, ts, ts, trauerte mein Mitspieler doch tatsächlich seiner Goldgrube nach, die da in Flammen aufgegangen war. Jetzt hieß es natürlich, in dieser Richtung weiterzubauen, also schnell eine eigene Mine und eine Befestigung geplant. Aber was war das? Die ganzen kleinen roten Männchen?



▲ Die linke Seite hat jetzt ein kleines Problem ...



Dieser hinterhältige Mensch! Mein ehrlich erworbenes Land angreifen? Na warte!

Nach ein paar Freundlichkeiten – teilweise verbal ausgetauscht –, ein paar neuen Planungen auf dem Computer sowie weiteren Live-Vergeltungsaktionen ging's zunächst einmal ganz gemächlich weiter. Die beiden Städte wuchsen und gediehen, und ein unbefangener Beobachter hätte fast von friedlicher Koexistenz ausgehen können. Etwas bedenklich war jedoch, daß es mit meinen Goldvorräten noch immer nicht zum besten stand und daher McDeffs Armee grundsätzlich besser ausgerüstet war.

Rache ist Blutwurst

Ich sann auf Abhilfe, als mir das Schicksal ausgerechnet in Form eines Telefonanrufs für McDeff freundlich gesonnen war: Wenn einer weg muß, schalten ja nur Feiglinge auf Pause ... – und während eines netten Plauschs am Telefon kann sich schon einiges ereignen. Aufgeschreckt vom Metallgeklapper aus dem Lautsprecher, wurde es meinem Partner am Telefon wohl et-

was zu ungemütlich, und wie von der Tarantel gestochen stand er wieder da, schnappte sich den Joystick und verglich mich mit irgendwelchen im Dreck suhlenden Vierbeinern. Was ich nun gar nicht verstand, denn der Schweinestall war eindeutig auf seinem Territorium. Das allerdings schmolz langsam, aber sicher zusammen. Über die Reaktionen meines Gegenspielers nach seiner Niederlage wollen wir eine vornehme Decke des Schweigens breiten ...

Beim nächsten Spiel schien von Anfang an alles gut zu laufen. Ich expandierte, denn bis auf ein paar kleinere Grenzstreitigkeiten ging alles seinen gewohnten Gang. Und es wurde Abend und wieder Morgen. Der erste Tag. Das letzte Spiel hatte ich doch noch verloren, weil ich meine Truppen etwas übermütig verheizt hatte. Da hatte sich das Blatt gewendet. Trotzdem trug ich meine Niederlage mit Fassung; und wenn McDeff oder die

Nachbarn das bestreiten, ist kein wahres Wort dran.

Revanche

Doch dann war da noch die Story mit dem beinahe unbewachten Schloß, dessen Herr sich ganz auf Angriff konzentrierte, so daß feindliche Truppen beinahe ungestört eine kleine Party dort veranstalten konnten. Sehr zum Leidwesen des besagten Schloßherrn übrigens. Dessen Miene verfinsterte sich merklich, er stieß unverständliche Knurrlaute aus und machte eine sehr eindeutige Handbewegung ... – obwohl er eigentlich selbst an der Misere schuld war, weil es, wie jeder weiß, zu den Grundregeln des Spiels gehört, sich auch auf dem Territorium des lie-



▲ ... aber auch die Häuser auf der rechten Seite brennen gut

ben Nachbarn umzuschauen und nicht nur den eigenen Planungen nachzuhängen. Auch wenn der Nachbar ein so friedlicher Mensch ist, wie ich es bin.

Bleibt als Fazit: "Die Siedler" bringt die niedersten Instinkte ans Licht, und nach ein paar Stunden Spiel hat man seine vermeintlichen Freunde von einer ganz neuen Seite kennengelernt. Da manche jedoch schlechte Verlierer sind, sollte man sich die körperliche Verfassung seiner potentiellen Gegner vorher genau ansehen (das gilt übrigens auch dann, wenn man selbst ein schlechter Verlierer ist). Inzwischen reden wir aber wieder miteinander. □

Andreas Lober

Sound total: Das Blue-Byte-Tonstudio

Das Spiel lebt nicht von der Grafik allein: Damit die Atmosphäre stimmt, ist der Sound das Sahnehäubchen für jeden potentiellen Kassenschlager. Und die Vertonung wird immer professioneller.

Geht man in dem Treppenhaus des unscheinbaren Bürogebäudes, in dem Blue Byte residiert, nicht die Stufen zu der heiligen Eingangshalle empor, sondern einfach ein paar Schritte weiter



▲ Das Equipment gereicht selbst professionellen Studios zur Ehre

geradeaus, öffnet sich unvermittelt ein Paradies der ganz besonderen Art. In dem kellerartigen, fensterlosen Gewölbe waltet und schaltet nämlich Haiko Ruttmann, 24, der Soundmagier der Firma.

Die Lage seines Studios hat nichts mit der Wichtigkeit der Arbeit zu tun,

der Ruttmann innerhalb der Blue-Byte-Entwicklungsteams nachgeht. Ganz im Gegenteil: Er tritt dann in Erscheinung, wenn ein Spiel den Reifeprozess erreicht hat, wenn es an die Feinarbeit geht, die dem Spiel seinen ganz eigenen Charakter verleiht.

Zu diesem Zweck hat der Vertonungsspezialist ein Equipment zur Verfügung, das dem eines professionellen Studios kaum nachsteht. Ein gigantischer 40-Kanal-Mixer aus der Edel-Hi-Fi-Schmiede Mitec wird flankiert von den Synthesizer-Flaggschiffen der Firmen Yamaha und Roland. Soundentwicklung für Spiele, das wird auch dem unbedarften Besucher bei diesem Anblick klar, wird immer mehr zur professionellen Musikproduktion.

Dabei hat alles so unscheinbar angefangen. Ein gutes Beispiel dafür ist Ruttmann selbst: Zunächst komponierte er auf dem C-64, mit all den beschränkten Möglichkeiten, nur so zum Spaß. Ernsthafter wurde die Arbeit dann auf dem Amiga, der ganz andere Möglichkeiten der Klangerzeugung bot. Und als dann eine Annonce der Blue-Byte-Gründer Hertzler und Schmidt auftauchte, wurde aus dem Hobby unversehens ein Fulltime-Job.

Aber es ist ein sehr kreativer Job. Wenn die Grafiken, das Spielkonzept und der Handlungsablauf stehen, macht er sich seine Gedanken über die passenden Melodien, hält Rücksprache mit den anderen Spieldesignern, um für die Komposition den Rahmen, die Richtung zu finden.

Die Ideen für den Sound kommen ihm aber nicht durch Kopfarbeit, sondern durch puren Zufall. "Es sind halt Anregungen aus der Umwelt, aus Film, Rundfunk und Fernsehen", sagt der, der das Battle-Isle-Thema auf die Welt gebracht hat. "Bei Battle Isle war es ein-

fach so, daß wir aus purer Laune eine Melodie vor uns hergepiffen haben. Daraus wurde dann ein ganzes Thema." Und wenn dem Team diese Melodie nicht gefallen hätte? Ruttmann: "Das passiert eigentlich sehr, sehr selten."

Ruttmanns Musik paßt wohl deshalb so optimal zu den Blue-Byte-Produkten, weil mit dem technischen Fortschritt endlich auch der Kreativität ganz neue Umsetzungsmöglichkeiten geboten werden. Für die technische Seite eines Computers hat sich der Tontechniker und Produktionsleiter Ruttmann nie besonders interessiert. Er war nie einer von den Technikfreaks, die beim C-64 sogar das Diskettenlaufwerk zum Singen bringen konnten. Seine Stärke liegt woanders: "Ich konnte nie in Assembler, aber dafür Synthesizer programmieren."

Und diese Produktionsweise sei durch die Musikstandards wie General MIDI endlich "sehr, sehr viel einfacher geworden". Die Zukunft, das scheint sicher, liegt in einer Spielproduktion, die – den Kinofilmen ähnlich – ganze Soundtrack-CDs auf den Markt bringt. Dafür wird das Arbeitspensum immer größer. Die klassischen Instrumente Flöte und Klarinette, die Haiko Ruttmann einst gelernt hat, hat er wohl deshalb "seit sieben Jahren nicht mehr angefaßt".



▲ Haiko Ruttmann ist der Soundexperte vom Blue-Byte-Team

Michael Suck

Charakter-Design:

„Ich benutze meinen

Bilder malen können viele, sie in Bewegung setzen nur wenige. Und Thorsten Mutschal ist ein Experte darin.

Bruder als Modell”



Thorsten Mutschal zeichnet zunächst per Hand und scannt den Entwurf dann zur Bearbeitung auf dem Computer ein

freilich nicht: „Im Moment mache ich alles auf einmal.“ Für den Exilchwaben heißt das, bei neuen Spielprojekten am Spieldesign beteiligt zu sein und sich mit seinen Arbeitskollegen über das Characterdesign zu verständigen. Eingeschränkt ist er bei seiner Arbeit allerdings nicht, im Gegenteil: Im eingespielten Team wird Mutschal großes Vertrauen entgegengebracht, und das läßt ihm totale Freiheit.

Um sie zu nutzen, verwendet Mutschal Zeichentechniken, die zunächst einmal mit Computern reichlich wenig zu tun haben. Zwar könnte er auch an seinem Macintosh per Zeichenbrett die Figuren entwerfen und animieren, aber er findet, „daß das Handzeichnen ideal für mich ist“. So entsteht zum Beispiel das Scribble (die Skizze) eines weiblichen Characters für das neue Rollenspiel *Albion* zunächst per Bleistiftzeichnung, die dann zur Bearbeitung am Mac eingescannt wird. Die Traumfrau in Blei bekommt so Farbe, Gestalt und ihre endgültige Größe. Bewegen tut sich die Figur deshalb noch lange nicht, also müssen verschiedene Animationsphasen erdacht und für jede Einstellung gezeichnet werden.

Anatomie für Monster

Für Mutschal ist diese Phase wichtige Feinarbeit, die detailgetreu durchgeführt wird. Wenn ein Spiel wie *Albion* sich der keltischen Mythologie annimmt, heißt das für Mutschal eben, Bücher über die Kelten zu lesen, um Informationen über Kleidung oder Physiognomie zu erhalten. Und für die eigentliche Animation, die ja so naturgetreu wie möglich werden soll, ist ein



▲ Die Traumfrau in Blei: Ein Scribble für das Rollenspiel *Albion*

Anatomiebuch Pflichtlektüre – selbst für die Monster, die in keinem Anatomiebuch auftauchen. In Zukunft wird die Arbeit wohl noch komplexer werden, denn der Trend geht in die Gestaltung von 3D-Figuren, die nicht bloß dank Schattierungstechniken plastisch wirken, sondern im Rechner als räumliches Objekt in jedem Blickwinkel gezeigt werden können.

Mutschal weiß, daß viel von der Arbeit, die schon heute in diesem Bereich in ein Spiel gesteckt wird, den Spielern wohl nie auffallen wird. Und er weiß, daß Produktionsengpässe und Termin-druck dafür sorgen, daß nicht immer jedes Detail ausgefeilt werden kann. Für diese Fälle hat er auch schon lange den goldenen Kompromiß gefunden. Mutschal: „Ich benutze einfach meinen Bruder als Modell.“ □

Michael Suck

Öffnet man die richtige Tür im zweiten Stock der Blue-Byte-Büros, findet man sich in einem stark abgedunkelten Raum wieder, den man fast für das Gästeschlafzimmer halten könnte, wären da nicht zwei große, hell leuchtende Monitore samt Computerzubehör. Wandern die Blicke des Besuchers ein wenig umher, findet sich rechts im Dunkel, etwas verloren im PC-Einerlei, noch ein Atari ST. Und auf dem Schreibtisch vor dem Computerzoo liegt Freizeitlektüre: Frank Millers Edelcomic „Sin City“.

Herr über die Finsternis und seine Innereien ist Thorsten Mutschal, Ex-Thalion-Künstler und seit Beginn des letzten Jahres in Lohn und Brot in Mülheim an der Ruhr. Mutschal ist Jahrgang '70, geboren in Köngen bei Stuttgart, hat schon auf dem C-64 erste Malversuche unternommen und seine Technik auf dem Atari ST perfektioniert. Deshalb die graue Eminenz im Halbdunkel – als Erinnerung an die goldenen Zeiten.

Mutschals Spezialität ist das Characterdesign. Um Spielfiguren zum Leben zu erwecken, sorgt er mit filigraner Arbeit für Realismus und Phantastik gleichermaßen. Als Spezialist sieht er sich

Grafikartistik

statt

Zahlenakrobatik

Ohne Grafik ist jedes Spiel nur nackte Zahlenakrobatik. Doch im Multimedia-Zeitalter müssen auch die besten Grafikartisten umdenken: weg vom Zeichenbrett, hin zum Regiestuhl.

Eigentlich weiß ich gar nicht, welche Berufsbezeichnung ich mir geben soll." Der das sagt, führt auf seiner Visitenkarte den Titel "Art Director" und steckt, wie es scheint, in einer tiefen Sinnkrise. Dabei ist Thorsten Knop gerade mal 24 Jahre alt, hat die Branche seit ihren Anfängen erlebt und sollte so gut wie kaum ein anderer wissen, wie der Hase läuft.

Er hat, wie so viele seiner Kollegen, auf einem C-64 rumgedaddelt, hat wie ein Verrückter gespielt und nebenbei angefangen, in die Geheimnisse der Computertechnik vorzudringen. Programmiert hat er aber nur, weil ihm die Grafik-Tools auf den Rechnern fehlten, denn seine wahre Leidenschaft

galt dem Zeichnen. Auch er hat dann irgendwann jene Anzeige von Blue Byte gelesen, die ihn schließlich vom Hobbyzocker zum Profientwickler werden ließ. Und dieser Mann soll nicht mehr wissen, was er da eigentlich macht?

Interaktive Filme

Die Antwort ist so kompliziert nicht, aber komplex. Was ihm das tägliche Brot schwierig macht, sind die technologischen Umwälzungen, die derzeit durch die Branche tosen und den Markt Stück für Stück umkrepeln. Die große Multimedia-Hysterie scheint zwar vorbei zu sein, doch langsam und unaufhaltsam fährt der Zug in eine Richtung, die aus den Grafikern von heute die Filmproduzenten von morgen macht.

Natürlich, nach wie vor gibt es wunderschöne, illustrative Spiele, die auf Handarbeit setzen – *Albion* aus dem Hause Blue Byte ist nur ein Beispiel dafür. Aber wenn die Technik weiter fortschreitet, wenn die Bildqualität am Rechner endlich jenen Stand erreicht hat, den wir alle von Kinofilmen oder doch zumindest vom Fernsehen gewöhnt sind, dann ist der Zeitpunkt gekommen, wo der "interaktive Film"

nicht nur interaktiv, sondern auch ein Film ist.

Doch noch ist es nicht soweit, noch werden Grafiker gebraucht, die Spiele



▲ Thorsten Knop fertigt als Art Director nicht nur Grafiken an, sondern koordiniert in weiten Teilen den Arbeitsablauf

len mit Engagement und Talent Leben einhauchen, ihnen Plastizität und Atmosphäre geben.

Knop selbst sah seine Rolle allerdings nie als Wasserträger von Spieldesignern oder Programmierern. Die Entwicklung eines Spiels ist eben Teamarbeit, "und da", so Knop, "mische ich mich immer ein".

Teamarbeit ist angesagt

So fertigt er eben nicht nur Grafiken an, er ist auch wesentlich am gesamten Spieldesign beteiligt, koordiniert die

Arbeit des Teams und trifft Absprachen über die Arbeitsverteilung. Als Kopf eines Teams sieht er sich aber beileibe nicht, schließlich bestehe Teamarbeit aus dem gleichberechtigten Miteinander aller Beteiligten.

Die Grafiker sind schon sehr früh mit von der Partie, geht es doch um ganz wesentliche Fragen der Umsetzung einer Spielidee, um die Gestaltung von Menüs und Hintergründen bis hin zu Art und Komplexität von Animationen. Kein Pinselstrich findet ohne die gemeinsame Abstimmung statt, kein Programmierer arbeitet ohne die Vorgaben des Grafikers. Und kein Grafiker zeichnet unglaubliche Animationssequenzen, die dann wiederum kein Programmierer umsetzen kann.

Doch mag die gegenseitige Absprache und Rücksichtnahme ein wesentlicher Punkt in der Arbeitsweise sein, die Arbeit an modernen Computern macht es zumindest immer weniger nötig, Rücksichten auf irgendwelche computerspezifischen Beschränkungen zu nehmen.

Zwei klassische Beschränkungen, mit denen vor allen die Grafiker immer zu kämpfen hatten, waren zum einen die mangelnde Geschwindigkeit der populären Computer, zum anderen das Fehlen eines Mediums, das größere Mengen an Grafikdaten billig und platzsparend hätte aufnehmen können. Wir erinnern uns: *Wing Commander I*, mit das erste Spiel auf der so geliebten "Interactiv Movie"-Schiene, füllte elf 5,25-Zoll-Disketten für Grafiken im EGA- oder VGA-Format. Der Gesamtdatenumfang lag bei acht Megabyte, und das war damals immerhin gut ein Fünftel einer gängigen Festplatte.

Ressourcenfresser

Der Durchbruch, das ist klar, kam mit der CD, dem Datenträger mit dem reichen Platzangebot. "Natürlich hätte man schon früher Sachen wie Rendering und Raytracing machen können", meint Thorsten Knop, "aber das Medium zum Abspielen war einfach nicht da."

Seit es aber da ist, hat sich in den Graffikküchen einiges getan. Obwohl die tollen animierten Vorspanne und ein Großteil der Videos keinesfalls auf jenen PCs produziert werden, für die das fertige Produkt gedacht ist. Dafür wären selbst High-End-PCs viel zu langsam. Das wirklich professionelle Arbeitsgerät eines Grafikers ist ein kleiner, unscheinbarer Kasten in Blau-Metallic samt dazugehörigem Monitor, der inklusive Software gut und gerne 100.000 DM kostet.

Die Rede ist von einer Silicon-Graphics-Workstation, jenem ultimativen Arbeitsgerät, das all die tollen Effekte möglich macht, die auf dem Schirm letztendlich zu sehen sind. Auch Thorsten Knops Arbeitsplatz ist eine "SGI". Hier werden die Einzelbilder für die verschiedenen Sequenzen angefertigt, werden die Licht- und Schatteneffekte hinzugefügt und das ganze schließlich Bild für Bild hintereinandergesetzt. Dann ist die Animation fertig.

Die Übertragung auf den PC geschieht zunächst über den Umweg des Apple Macintosh zwecks Videobearbeitung. Danach werden die Bilder für gängige PC-Abspielformate wie AVI oder Quicktime für Windows konvertiert. Das lästige Briefmarkenformat dieser Programme mit ihren Ruckelproblemen bei höheren Fenstergrößen hat man bei Blue Byte ein wenig ausmerzen können. Doch im Vollbild kann auch eine Edel-Großproduktion wie *Schatten des Imperiums* nicht präsentiert werden.

Doch das ist nur noch eine Frage der Zeit. Bald werden sich wohl auch die Arbeitsbedingungen wesentlich geändert haben. Knop sagt für die Zukunft eine stärkere Spezialisierung voraus, da die Realtaufnahmen, also das Arbeiten mit Schauspielern, immer wichtiger werden. Und die Komplexität des Arbeitens schafft auch die Voraussetzungen, spezielle Lehrberufe gerade für die Computerbranche einzurichten. Knop: "Dann werden Leute vom Film kommen." Bis es aber soweit ist, hat er einstweilen selbst auf einem der "Regiestühle" Platz genommen – bei *Schatten des Imperiums* nämlich. □

Michael Suck



▲ Alle Szenen zum neuesten Teil der Battle-Isle-Saga werden von Thorsten Knop und seinem Team detailliert vorgezeichnet

Menschen und Metropolen

Ein Spiel ohne Gewalt, aber mit List und Tücke – besonders dann, wenn mehrere Leute sich vor dem Monitor zusammenfinden, um einander die lukrativsten Grundstücke abzujagen oder den lästigen “verrückten Professor” auf den Hals zu schicken. “Die total verrückte Rallye” führt bis zu acht Leute im Wettstreit auf turbulente Weise quer durch Europa – und wir durften probe-weise schon mal mitreisen.

Hättet Ihr gern eine Parfümerie in Paris? Oder wie wär's mit einem Tulpenfeld in Holland? Vielleicht lieber eine Fabrik für feinste Schweizer Schokolade in Bern? Sogar ein Softwarehaus in Mülheim (da war doch was?) kann man im Spiel “Die total verrückte Rallye” käuflich erwerben. Die einzelnen Objekte sind natürlich unterschiedlich teuer. Außerdem geht das mit dem Grundstückskauf keineswegs schön ge-

mächlich und gemütlich über die Bühne: Bis zu sieben mißgünstige Mitspieler machen dem hoffnungsvollen Rallyeteilnehmer und Geldanleger das Leben schwer – und wenn sich gerade keine menschlichen Fieslinge finden, wird halt der Computer angewiesen, sie nach besten Kräften zu ersetzen. Von einer Etappe zur nächsten führt der Weg, hin zu einem gemeinsamen Ziel, das zu Beginn des Spiels ausgelost wird. Jeder wählt sich eine Spiel-



▲ Der große Rahmen: Straßen führen grenzenlos durch ganz Europa

figur, die wird flugs in ein schmuckes Autochen (auf manchen Strecken auch in ein Flugzeug) gesetzt. Gewürfelt wird mit einer Bildschirm-Slotmaschine (nein, nicht die aus “Tutti Frutti!”), und los geht's.

Mit Tastatur, Maus, Joystick oder einem Mix aus allen dreien agieren die Spieler im Wechsel jeweils nacheinander. Auf dem Wege gibt es viele Gelegenheiten, Geld mehr oder weniger sinnvoll anzulegen oder auch zu verdienen. In jeder Stadt kann man bis zu sechs Grundstücke kaufen, die zu Jah-

▲ Nicht nur Spielerei: Zu allen Sehenswürdigkeiten gibt es Info-Häppchen

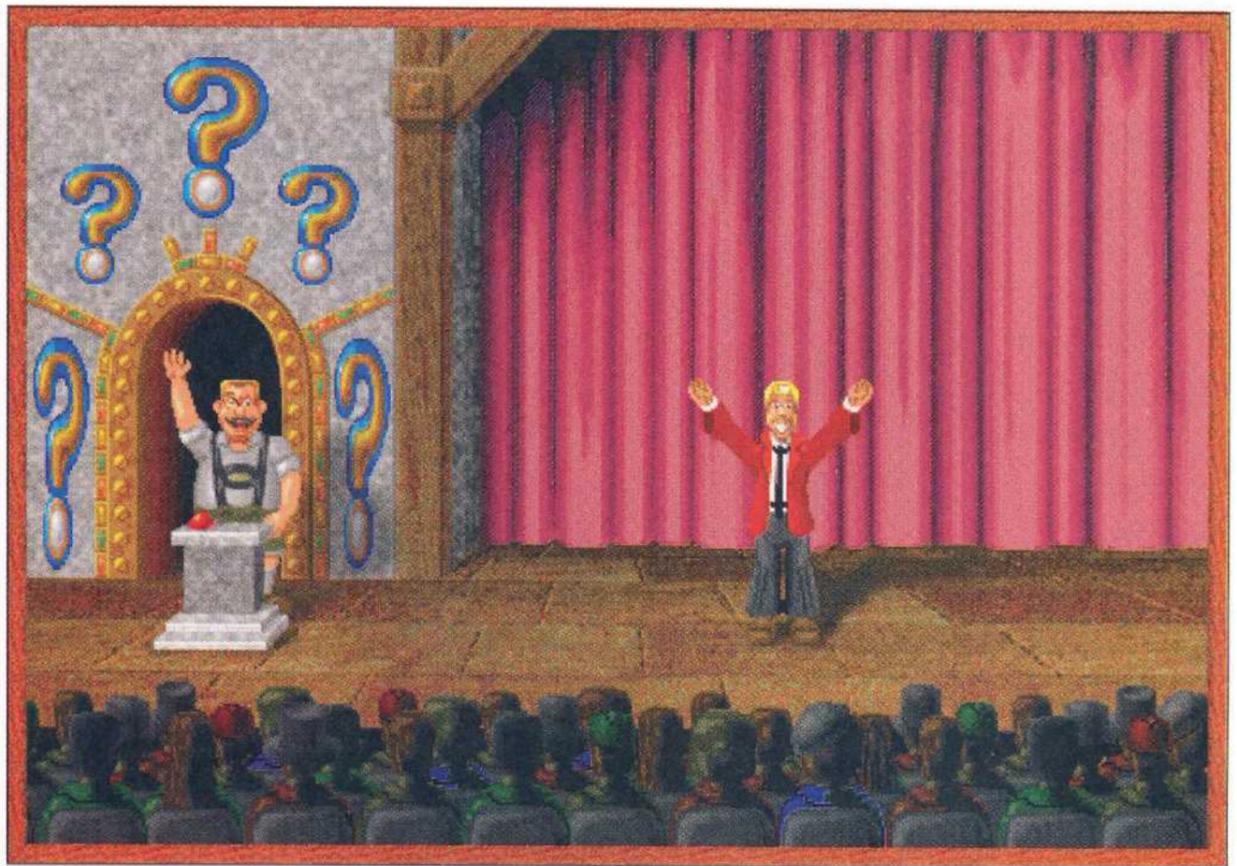
resende eine Rendite abwerfen. Wer alle Grundstücke einer Stadt ergattert, hält ein Monopol, und das bringt zusätzliche Kohle. Eine Einnahmequelle ist auch die Teilnahme an Quiz-Shows. In den Städten hat man die Möglichkeit, Fotos und Infos abzurufen. Dabei erfährt der Spieler dann ganz nebenbei Wissenswertes über einzelne europäische Länder, über regionale Besonderheiten oder typische Produkte.

“Ereigniskarten” halten schöne und häßliche Überraschungen bereit. Und nicht zuletzt gibt es da noch den “verrückten Professor”, den man wohl lieber dem benachbarten Mitspieler an den Hals wünscht (und auch gezielt auf denselben ansetzen kann): Er verkauft Deine Grundstücke, zerreißt Deine Ereigniskarten, kauft sich von Deinem Geld Luxusschlitten und so weiter. Solange Du ihn nicht gezielt “weitergeben” kannst, klebt er wie eine Klette an Dir.

Zielgerichtet von den Mitspielern eingesetzte Motorschäden verschaffen manch unfairen Spielvorteil. Und, als wäre das noch nicht genug: Unvermittelt taucht das Ungeheuer von Loch Ness auf und knabbert Häuser an – die dann anschließend bloß noch als Steinbruch taugen.

Spielspaß von acht bis achtzig

“Die total verrückte Rallye” vereint ein bißchen Strategie, ein bißchen Wirtschaftssimulation und einen ordentlichen Schuß Humor mit sehr, sehr viel vom besten Gesellschaftsspiel. Schon die Gestaltung des Spielfelds weckt Erinnerungen an heiße Brettspielabende: Die Straßen führen hübsch geometrisch über die Spielfläche, knicken



▲ Die große Show: Hier wird Bildung in Bares umgesetzt

sorgfältig in 90-Grad-Winkeln ab und rahmen dabei europäische Sehenswürdigkeiten ein.

Mit diesem Spielkonzept, das Leute von acht bis achtzig, ja sogar notorische Computermuffel ansprechen könnte, betritt Blue Byte ungewohnten Boden. Firmenchef Thomas Hertzler meint: “Wir wollten bei dieser Produktion einfach nicht bloß ein Spiel nur für Freaks machen.” Die werden aber sicher ebenfalls gespannt auf das Ding warten – bereits Ende April soll es soweit sein.

Anleihen bei Brettspielen

Ihre geistigen Vorfahren kann “Die total verrückte Rallye” bei allen grafischen Gimmicks und spielerischen Features nicht verleugnen: Sie ist ein

legitimer Nachfahre von Monopoly und Malefiz. Nicht gerade, daß das Programm seinen würfelorientierten Großeltern wie aus dem Gesicht geschnitten wäre – aber eine gewisse Familienähnlichkeit ist auf jeden Fall vorhanden.

Übrigens hat das Auswärtige Amt in Bonn den Blue-Bytern jede Menge Informationen und Daten über die verschiedenen Schauplätze, die im Spiel vorkommen, verschafft – direkt von den Botschaften der einzelnen Länder. Die Kooperation mit dem “Auswärtigen” bedeutet jetzt aber nicht, daß etwa ein Jump’n’Run mit Kinkel eingebaut wäre (schade eigentlich!). Eine spezielle Demo-Version der “Rallye” geht einen Monat nach Fertigstellung des Programms ans “Amt” – man darf gespannt sein, was Kinkels Leute dann damit anstellen. □

Michael Suck/sz



▲ Aufgereiht: Alle Charaktere im Überblick

“Wir wollten keine 08/15-Fantasy”



Albion macht die Kelten zu Weltraumfahrern. Albion setzt High-Tech gegen Fantasy-Klischees. Albion ist kein Multimedia-Produkt. Albion ist das erste Rollenspiel von Blue Byte.

Der blaue Fleck im Firmenlogo hat einen Farbtupfer mehr bekommen: Mit einem Großteil der Ex-Thalion-Crew stieg frisches Blut mit ein ins Blue-Byte-Team. Keine überflüssigen Kapazitäten, sondern potente Spieleentwickler waren da an Bord gekommen, die auf eine lange, erfolgreiche und vor allem qualitativ hochwertige Software-Historie

Dabei war dem Projektleiter Eric Simon eines klar: Nicht nur der gewohnte Standard sollte weitergeführt werden, das (Rollen-)Spiel sollte neue Wege gehen, nicht die Konkurrenz imitieren. Der erste Schritt wurde da schon bei der Konzeptionierung getan. Simon: “Es war uns sehr wichtig, von den überstrapazierten 08/15-Fantasy-Stories mit Zwergen und Elfen wegzukommen.”



Fremde Kulturen im “3D-Modus” erforschen

zurückblicken können. Seit Anfang '94 sind sie nun dabei, und Mitte '95 wird ihr erstes Spiel beim neuen Arbeitgeber das Licht der Welt erblicken.

Ein hehres Ziel – aber wie zu verwirklichen? In den Zeiten des CD-Hypes mit minutenlangen Filmsequenzen, die länger dauern als die eigentliche Spielhandlung, ist es fast schon unmöglich, nicht dem großen Trend zu folgen, der den interaktiven Spielfilm propagieren will. “Originalität durch Begrenzung auf das Wesentliche”, so ließe sich vielleicht die Devise beschreiben, die das Albion-Team antrieb.

Anders als es dem aktuellen Trend entspricht, wird der entscheidende grafische Aufwand nicht in die "Außenrenn-Sequenzen" (Originalton Erik Simon), sondern in die Spielszenarien gesteckt. Mit einer Prise Sarkasmus faßt Simon das Konzept so zusammen: "Vielleicht macht es Sinn, auf der Schachtel einen Aufkleber zu plazieren, auf dem steht: 'Kein Multimedia-Produkt! Kein interaktiver Film! Enthält ein richtig großes Spiel!'"

Und ein richtig großes Spiel beginnt bekanntlich mit einer großen Geschichte. Für Albion ließ man sich einen besonderen Trick einfallen, um den üblichen Fantasy-Rahmen zu sprengen. Da sind auf der einen Seite die Abkömmlinge der Kelten, mythische Krieger im klassischen Sinne, bestens zu verwenden als Heldenrasse im gewohnt gestrickten Rollenspielkorsett. Doch Simon beließ die Kelten nicht in der grauen, heldenhaften Vorzeit, sondern ließ sie eine Reise unternehmen, eine Reise in eine ihrer Traumwelten. In Wirklichkeit war es eine Reise auf einen anderen Planeten. Simon: "Dann gaben wir ihnen 2000 Jahre Zeit, um sich weiterzuentwickeln, danach konfrontierten wir sie mit 'unserer' technischen Zivilisation in Form eines riesigen Fabrikschiffes, das den Planeten seiner Rohstoffe berauben soll und dabei die Keltenabkömmlinge, die Albion, in Gefahr bringt."

Der Kunstkniff, Menschen aus völlig unterschiedlichen Zivilisationen aufeinandertreffen zu lassen und so auch noch den Fantasy-Rahmen um eine High-Tech-Variante zu bereichern, bietet viel neuen Raum für den Handlungsverlauf. Das Erforschen unbekannter Kulturen erhält eine neue Dimension, wenn im Spielverlauf unterirdische Raumschiffwerften entdeckt werden. Freilich, auf die typischen Rollenspiel-Handlungsmuster konnte nicht verzichtet werden – schließlich muß das

Rad nicht neu erfunden werden, um einem Spiel originären Charakter zu verleihen.

So tummeln sich Hunderte von Gegenständen und Dutzende von Zaubersprüchen für ein gerüttelt Maß an

handgemalt. "Unsere Art der Grafikerstellung mag heutzutage etwas antiquiert erscheinen", gibt Simon freimütig zu. "Wir glauben aber, daß handgemalte Grafik atmosphärischer ist als gerenderte oder digitalisierte.

Wir möchten einen illustrativen Stil in Albion erzielen." Und Jurie Hornemann, der Hauptprogrammierer und ebenfalls zuständig für das Spieldesign, pflichtet bei: "Handgemalte Grafiken vermitteln ein bestimmtes Gefühl von Präzision und Freiheit. Man kann nicht einfach einen Blick darauf werfen und sagen: 'Oh, das wurde mit 3D-Studio gemacht und das mit Alias.' Albions Grafik wurde von Menschen gemacht."

Aber natürlich wissen die Macher, was sie ihrer CD-Kundschaft schuldig sind und daß auch Erwartungshaltungen bei den Spielern existieren, die nach all dem Schnickschnack verlangen, der heutzutage üblich ist. Deshalb wohl verzichtet das Programmteam auch bei Albion nicht auf grafisch aufwendige Einführungsanimationen. Aber das Besondere in der



Einfaches Leben und Hi-Tech dicht nebeneinander

Charakteren in dem Spiel, werden Kämpfe gegen Monster und andere Negativcharaktere ausgetragen. Der Unterschied: Albion verfügt über ein Grafikrepertoire, das sehr fein auf die Spielhandlung abgestimmt ist.

Eine "2D"-Übersicht dient der besseren Orientierung, während die jederzeit aufrufende "3D"-Sicht der Dinge die hautnahen Kontakte auf den Schirm bringt. Einzelne Charaktere – da ist man ganz trendy – gewinnen Plastizität durch 3D-Rendering. Geht es schließlich in den Kampf, der schick in 3D-Animation zu sehen ist, wird nach klassischer Rollenspiel-art taktisch gekämpft, nicht in Echtzeit geprägt.

Aber so modern das Spieldesign auch ist, so klassisch ist der Stil, in dem das ganze Spiel daherkommt: Keine Schauspieler, keine Realfiguren also, und schon gar keine abgefilmten Hintergründe stören das zeichnerische Können. Ganz im Gegenteil, alles ist



Der "2D-Modus" dient der Orientierung

Arbeitsweise soll auch hier erhalten bleiben. Erik Simon sieht den Unterschied zur Konkurrenz so: "Wir arbeiten erst am Spiel und investieren dann Zeit in eine tolle Intro-Sequenz..." □

Michael Suck

RÖMERTOPF



▲ Schnuckelsüß: Die grafische Qualität von "Die Römer" hat noch mal zugelegt

In den Blue-Byte-Labs brodelt ein geheimes Top-Produkt noch auf kleiner Flamme. Doch die ASM special hat schon in den Topf geguckt und angetestet, wie der Siedlernachfolger wohl munden wird.

Neugierig sind sie alle, Journalisten wie Spieler gleichermaßen. Alle wollen sie die heißesten Infos, und das so schnell und frühzeitig wie möglich. Daß dann nicht selten nur halb-gare Produkte vorgestellt werden, ist die Kehrseite der Medaille. ASM special hat deshalb nur kurz den Deckel vom

Topf gelüpf't und eine Kostprobe von einem Spiel genommen, das mit Sicherheit Ende des Jahres noch Schlagzeilen machen wird. Es geht um nicht mehr und nicht weniger als den Siedler-Nachfolger, also den zweiten Teil eines Blockbusters des Jahres '94.

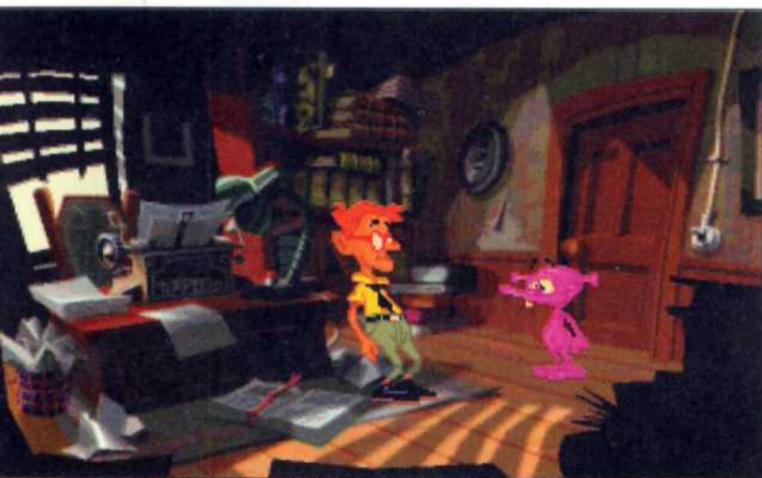
Die Erwartungshaltung an ein solches Sequel, da sind sich die Beteiligten bei Blue Byte einig, sind immens, zumal der Vorgänger ein innovatives Spielkonzept im mitunter sonst eintönigen Strategiegenre bot. Die netten, schnuckelsüßen Grafiken und die vielen detailreichen Spielaufgaben gingen deutlich über das hinaus, was artverwandte Spiele wie z. B. *Civilization* bieten.

Jetzt soll das Konzept noch erweitert werden. Diesmal trifft der Spieler auf die Römer und zahlreiche andere Völker des Altertums. Die Zahl der Gegner soll sich auf vier erhöhen, und es werden neue Strategien in das Spiel

einfließen. Es reicht nicht mehr, einen Gegner zu besiegen, also das Land abzutrotzen, um das Paßwort für die nächste Karte zu erhalten. Auch das Spielfeld wird nicht mehr komplett zu überblicken sein, denn nur die bereits erkundeten Geländeabschnitte sind tatsächlich für die römischen Siedler sichtbar. Hinzu kommen mehr Missionen und ein brandneuer (Arbeits-)Titel: "Die Römer" – schließlich haben die kleinen Siedlungstrupps nicht mehr nur die Lemminge als historische Verwandte. □

Michael Suck

Brüderlich geteilt: Die Römer im Zwei-Spieler-Modus



▲ Der erste Kontakt: Chewy (rechts) trifft auf die Menschen

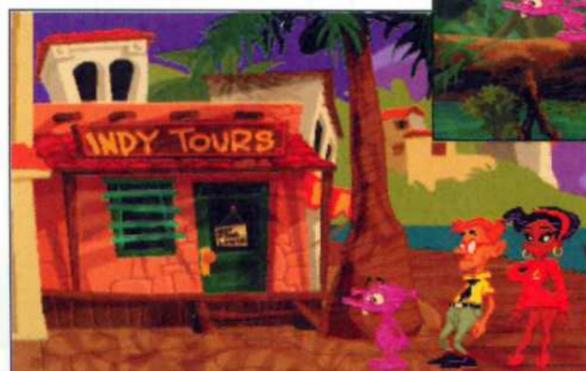
US-Weltraumcowboys sind out – der deutsche Humor schlägt zurück. "Chewy" hält einige Breitseiten für alles bereit, was in puncto Abenteuer und Science-fiction Rang und Namen hat

Ein (Arbeits-)Titel, der nicht unbedingt auf das Spiel schließen läßt: "Chewy – Escape from F5", könnte alles mögliche sein, eingeschlossen ein Bootsektor-Virus, der mit Druck auf die Funktionstaste F5 die Festplatte neu formatiert.

Doch Chewy ist Deutschlands Antwort auf Adventure-Humor made in USA.

Der ko(s)mische Besucher

Jeder hat sein Fett weg, wenn es darum geht, den Außerirdischen Chewy durch die verwirrende Menschheitsgeschichte zu geleiten. Chewy reist mittels eines Wurmlochs zur Erde, um seinen verschwundenen Kollegen Clint wiederzufinden, der mit einem wertvollen Artefakt vor den berüchtigten Borks geflohen ist. Gerade



▲ Filmzitate zuhauf: Selbst Indiana Jones bleibt nicht verschont

angekommen, muß er entdecken, daß Clint durch einen Zeitverschiebungseffekt um 1500 Jahre in die Vergangenheit versetzt worden ist. Die Zeugnisse seines Wirkens sind aber noch in der Ge-

genwart zu bewundern. Chewy trifft auf Clint-Statuen in Südamerika und findet einen mysteriösen Bork-Gegenstand, den Roten Glump, dessen Funktion ungeklärt ist. Der "zeitdynamische" Handlungsrahmen gibt die Kulisse für cartoonhafte Zeichnungen in knalligen Farben und mit ebenso schrägen Konturen wie Charakteren. Wenn auch das witzige Blue-Byte-Spiel kaum vor Herbst dieses Jahres auf dem Markt erscheinen dürfte, ist einiges jetzt schon klar: Der Kult(ur)-serie Star Trek wurden die fiesen Borks (Star Trek: Borgs) entliehen, und Wurm Löcher hat es schon unter Captain Kirk bis hin zum Deep-Space-Nine-Käpt'n Sisco gegeben. Nur Chewy selbst hat andere Artverwandte. Obwohl die Ähnlichkeit zum haarigen Krieg-der-Sterne-Copiloten minimal ist. □

Michael Suck

Das



SPECIAL



KREATIV-SPIEL

Technik kann begeistern. Die Science-fiction-Technologie der Battle-Isle-Spiele ist nicht nur Dekoration fürs Strategienhandwerk, sondern hat auch einen ganz eigenen Reiz. Das gilt besonders bei Battle Isle II und "Das Erbe des Titan", wo gerenderte 3D-Modelle flott animiert auf dem Monitor zu sehen sind. Der "Schatten des Imperiums" setzt da noch einen drauf: Es dürfte nicht nur für Technik-Freaks interessant werden, wenn plötzlich längst vergessene Kriegstechnologie aus der Zeit der alten drullischen Imperatoren, jahrhundertlang verborgen in unterirdischen Depots, wieder ans Tageslicht und in Bewegung kommt.

Aber warum sollte man technische Phantasie nur den Profis überlassen? Wir von der ASM special wollen den kleinen (oder auch großen) Erfinder in Euch wecken und veranstalten daher gemeinsam mit der Firma Blue Byte das KREATIV-SPIEL.



Und was gibt's zu gewinnen?

Der erste Preis ist ein Tag bei Blue Byte (inkl. Bahnreise), an dem der siegreiche Erfinder den Spiele-Entwicklern über die Schulter gucken, mit Haiko Ruttmann vierhändig Synthesizer spielen und einen verstohlenen Blick auf die neuesten Projekte werfen kann. Fachsimpeln mit den Blue Bytern bei gutem Essen ist natürlich eingeschlossen.

Und wir haben noch weitere Erfinderprämien:

7 mal "Die Siedler" für PC

7 mal "Battle Isle II" für PC-CD-ROM

Worum geht's?

Entwerft Eure eigenen Phantasie-Objekte (Roboter, Fahr- oder Flugzeuge) für ein (vielleicht) irgendwann in ferner Zukunft erscheinendes Battle Isle 9. Ob es sich dabei um gebastelte Objekte aus Draht, Holz, Ton oder sonstwas handelt, um Zeichnungen, Fotomontagen oder selbstgestaltete Computergrafiken, ist egal. Es muß nur kreativ sein und irgendwie in die Welt von Chromos passen.

Schickt uns Eure Erfindungen samt Beschreibung (Achtung! Von gebastelten Objekten bitte gute Fotos machen und nur die Fotos herschicken, nicht die Objekte selbst!). Gemeinsam mit den technischen Experten bei Blue Byte werden wir dann aus allen Einsendungen die Sieger ermitteln.

Na, seid Ihr motiviert? Dann viel Spaß beim Erfinden! Einsendeschluß ist übrigens der 1.6.95 (es gilt das Datum des Poststempels). Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Blue Byte sowie deren Angehörige können nicht mitmachen, und Herr Rechtsweg ist wie bei all unseren Gewinnspielen ausgeschlossen. Achtung, hier kommt die Adresse:

**Redaktion ASM special
KREATIV-SPIEL
Postfach 1870
37258 Eschwege**

Legen Sie bitte die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, machen Sie dieses in der DOS-Kommandozeile zum aktuellen Laufwerk (Beispiel: Z: <Eingabetaste>, und steigen Sie mit START <Eingabetaste> ins Vergnügen ein. Alles weitere funktioniert menügesteuert. Der größte Teil des Materials auf der CD läßt sich direkt starten und abrufen (die Dateien sind nicht komprimiert!). Allerdings sind einige Programme darunter (etwa die Schummel-Tools), die nur Sinn machen, wenn man sie in ein bestimmtes Verzeichnis auf der Festplatte kopiert. Das übernimmt auf Wunsch unser Menüprogramm für Sie – Sie müssen dann auf Anfrage nur das gewünschte Verzeichnis angeben.

Mit den Cursortasten blättern Sie die Liste der verschiedenen CD-Bestandteile im Menüprogramm durch. Je nachdem, auf welchem der Listeneinträge sich der Menübalken gerade befindet, stehen unterschiedliche Optionen zur Verfügung (Ausführen, Installieren, Lesen und Ansehen). Wenn einer dieser Buttons im Programm grün ist, können Sie ihn für den gewählten Listeneintrag anwenden. Buttons, die für den betreffenden Eintrag keinen Sinn machen, erscheinen in Grau und sind gesperrt.

Für die Wiedergabe der Karten, die als Bilddateien auf der CD gespeichert sind, benutzen wir das Shareware-Programm PV, das wir mit dazugepackt haben. Es arbeitet mit allen heute gängigen Super-VGA-Karten ausgezeichnet zusammen. In seltenen Fällen kann es allerdings vorkommen, daß nach dem Anwählen der Kartenbilder nur "Grafikmüll" auf dem Schirm erscheint. Das ist dann ein Zeichen dafür, daß PV Ihre spezielle Super-VGA-Karte nicht richtig erkannt hat. Kein Grund zur Besorgnis: Wählen Sie PV vom Menüprogramm aus direkt an, stellen Sie es auf Standard-VGA ein (wie man das macht, steht in der Textdatei zu PV) und laden Sie dann damit die gewünschten Kartenbilder direkt aus dem Verzeichnis "KARTEN". Manche Grafikkarten benötigen einen VESA-Treiber, um mit PV und auch mit dem von uns benutzten Video-Wiedergabe-Tool reibungslos zusammenarbeiten zu können. Wenn es irgendwelche Probleme bei der Darstellung von Videos oder Bildern gibt, laden Sie bitte vom Menüprogramm aus den universellen VESA-Treiber (gegen Schluß der Liste) und versuchen Sie dann, das Bild oder Video noch einmal aufzurufen.

Die Video-Clips und Animationen, die sich auf der CD befinden, sind in gängigen Formaten abgespeichert (AVI und FLI) und können auch mit entsprechenden Video-Tools unter Windows angeschaut werden.

Für Ihren Computer

1: Battle Isle ASM-special-Komplettversion "DER MOND VON CHROMOS"

Zeigen Sie Ihre strategischen Fähigkeiten in einer unblutigen Schlacht auf Mond acht des Planeten Chromos. Diese Version der Strategiespiel-Legende ist direkt von der CD spielbar und erzeugt ein Verzeichnis für das Speichern von Spielständen auf der Festplatte Ihres PC. Spielanleitung und Story sind als Textdateien auf der CD und lassen sich vom Menüprogramm aus anschauen oder ausdrucken. Das "Waffenbuch" zum Programm nebst einigen Spielhinweisen finden Sie weiter vorn im Heft.

2: Reader's Corner

Hier finden Sie die kompletten Kurzromane zur Battle-Isle-Story zum Durchblättern und Ausdrucken:
 "Der Titan-Net-Krieg / Die Schlacht an den Goldmeerklippen" von Thomas Jakowatz,
 "Dossier und Kriegstagebuch / Yangas Skorpione" von Thomas Jakowatz und Jörg Martin Paashaas,
 "Über den Abgrund und darüber hinaus" von Thomas Jakowatz,
 "Die schwersten Stunden" von Stefan Piasecki
 sowie Auszüge aus Stefan Piaseckis Dialog-Drehbuch zu "Der Schatten des Imperiums"

3: Battle-Isle-II-Demo

Diese Demo erlaubt es, auf der Karte zu wandern, die verschiedensten Einheiten zu überprüfen, Daten abzurufen und Kämpfe zu beobachten.

4: Kampfanimations-Demo

Man sieht Begegnungen zwischen verschiedenen Waffengattungen in voller 3D-Animation.

5: Einheiten-Browser

Die verschiedenen Fahrzeuge und Waffen von Battle Isle II können interaktiv durchgesehen werden und erscheinen in bildschirmfüllender 3D-Animation.

6: Siedler-Demo

Eine voll spielbare Demo-Version mit Spielzeitbegrenzung.

7: Updates

Die offiziellen Aktualisierungen für Battle Isle II (CD-ROM-Version) und "Das Erbe des Titan", fertig zum Kopieren ins Spielverzeichnis auf der Festplatte.

8: Battler

Der ultimative Savegame-Patcher für Battle Isle II! Hilft verbrauchten Einheiten wieder auf die Sprünge, schummelt ein bißchen Kampferfahrung dazu und macht Schluß mit Spritmangel.

9: Zeit-Cheater

Setzt die Rundenzahl eines abgespeicherten Battle-Isle-II-Spielstands auf 1 zurück und vermindert dadurch den Zeitdruck beim Spielen.

10: Mapper

Erlaubt das Analysieren und Verändern von Battle-Isle-II-Maps, sofern diese auf der Festplatte abgespeichert sind.

11: Cheat Machine

Shareware-Cheat-Programm mit umfangreicher Spieleliste.

12: Help Section

Tips und Tricks zu Battle Isle, Battle Isle II, History Line 1914 – 1918 und "Die Siedler", außerdem eine Sammlung von Datennetz-Messages, die die Blue-Byte-Spiele betreffen, "frisch aus der Leitung".

13: Karten und Levelbegleiter zu Battle Isle II und "Das Erbe des Titan"

Super-Material für die generalstabsmäßige Schlachtenplanung! Sämtliche Karten (Ein- und Zwei-Spieler-Modus) als Bilddateien zum Anschauen, außerdem sämtliche Levelcodes und Schritt-für-Schritt-Führer durch die einzelnen Missionen.

14: Videos und Animationen

– Reportage über die Dreharbeiten zu "Der Schatten des Imperiums"
 – Ein Besuch in der Software-Schmiede
 – Messe-Trailer über die aktuellen Spiele
 – Albion-Impressionen
 – Parlaments- und Flugszene aus "Der Schatten..."
 – Chewy stellt sich vor

15: PV 2.50 (Shareversion)

Dieser pfiffige PC-Bildbetrachter und Formatkonverter von Wolfgang Wiedmann zeichnet sich durch eine automatische Grafikkartenerkennung aus. Er läßt sich wahlweise mit eigenem Menü oder per Kommandozeilenparameter steuern.

16: LIST 9.0C (Shareversion)

Komfortabler Textlister von Vernon D. Bueg mit vielen Such- und Darstellungsoptionen. Durch Drücken von <P> schaltet man die "Druckerbegleitung" ein; der Drucker folgt dann mit der Textausgabe sozusagen Zeile für Zeile dem per Cursortasten gescrollten Text.

17: CD-Player LIGHT

Dieser hübsch gestaltete Audio-CD-Player ist ein Shareware-Programm von Thomas Lademann. Sie können ihn gleich an den 12 Audio-Tracks unserer CD ausprobieren.

CD-Legende

Das ist auf der

Silberscheibe

Für Ihren Audio-CD-Spieler

1.: Datenspur

(Bitte versuchen Sie nicht, Spur 1 auf Ihrem Audio-Player abzuspielen! Hier befindet sich das gesamte Datenmaterial für den Computer!)

2.–13.: Audio-Spuren

2.–10.: Synthesizer-Tracks von Haiko Ruttmann*

2. History Line – Classic Version

So erlebt man Haikos Musik in den Spielen kaum: ganz puristischer Klaviersound, mal zart, mal dramatisch. So richtig etwas für den nachdenklichen Abend vor der entscheidenden Schlacht.

3. Die Siedler – Introduction

Man hört förmlich, wie die fleißigen Kerlchen auf den Pfaden, die der fürsorgliche Spieler für sie angelegt hat, vom Schloß zu den Baustellen spazieren. Kleine Wellen kräuseln den Angelsee, die Bäume blühen, die Vögel singen – haaalt, wartet, nehmt mich mit!

4. Walking Through a Fairytale (Die Siedler – Bonus)

Eine Rarität: ein Stück aus dem "Siedler"-Zyklus, das bei der endgültigen Spielversion nicht verwendet worden ist. Gemütlich und lässig, fast schon zum Mitschnipsen.

5. Comedy Theme (Die Siedler – Bonus)

Flink und slapstickhaft klingt dieses Stück. Vielleicht eine passende Untermalung für Ihr Video von der letzten Hochzeitsfeier?

6. Little Joe! (Die Siedler – Bonus)

Und noch ein "Unveröffentlichter" aus dem "Siedler"-Zyklus. Fröhlich wie ein Kinderlied, schöner Akustikgitarrensound.

7. Die Siedler – Extro

Ernst, mit klassischen Anklängen, verabschieden sich "Die Siedler". Eine Prise Königshof, ein wenig feierlich.

8. Behind the Line (Battle Isle II)

Fast spürt man die drohenden Wolken über Chromos. Schöner, kerniger Baß.

9. Just Another Day (Das Erbe des Titan)

Relaxed und aufgeräumt, wie ein später Vormittag.

10. The Drullian Frontier (Das Erbe des Titan)

Fetziger E-Gitarren-Sound macht Dampf.

11. Intro-Hörspiel: Der Schatten des Imperiums*

Ein Vorgeschmack auf das Spiel, das sich noch in Entwicklung befindet: Ihr hört Ben Haris, Caro und den Imperator in den ersten Szenen der Story, in denen sich Caros späterer Weg entscheidet.

12.–13. Special Guest: Willi Meyer

In den Videosequenzen von Blue Bytes "Schatten des Imperiums" spielt er mit schwarz geschminkten Lippen eine finstere



re Cyber-Gestalt, Caros imperialen Ratgeber. In seinem Studio "tmp", das ansonsten größtenteils Rundfunkwerbung herstellt, hat er mit einem Sprecherteam die Dialoge zum "Schatten" aufgenommen. Willi Meyer, gebürtiger Duisburger, sorgt jedoch nicht nur am Mischpult für guten Sound, sondern auch mit seiner Band perDu. Vor nicht allzu langer Zeit ist die sechste CD der neunköpfigen Truppe erschienen. Titel: "Long Way From Home". Ein genuiner Willi-Meyer-Titel mit autobiographischem Thema hat übrigens bei Peter Maffay auf dessen LP "Maffay/Tame 2" Unterschlupf gefunden: "Don't Try to Run". Im Moment zieht Willi ein absolut skurriles Songprojekt mit einem Senior-Star des deutschen Films (!) durch. Wenn man in Kürze die Klänge eines alten Cat-Stevens-Lieds mit einer zwar unerwarteten, aber dennoch wohlbekannten Stimme aus dem Radio hört, dann weiß man, daß Willi Meyer zugeschlagen hat. Für unsere CD hat er zwei Songs eigens völlig neu abgemischt, die, wie er sagt, "meine Musik ganz gut beschreiben". Reinhören – es lohnt sich!

12. perDu: She Wants To Fly**

Schön gespielte Popmusik mit "handgemachten" und Synthesizer-erzeugten Elementen gut verteilt. Starke Stimme. Was zum Tanzen und zum Hinhören.

13. perDu: Gotta Know**

Bluesig-unaufdringlicher Champagner-Pop, eindrucksvoll gespielte Kanne. Willis Röhre kommt auch hier überzeugend rüber.

*Die Tracks 2–11 erscheinen mit freundlicher Genehmigung des Interpreten/Komponisten/Arrangeurs, Haiko Ruttmann, und der Blue Byte Software GmbH, Eppinghofer Str. 150, 45468 Mülheim (Ruhr).

**Die Tracks 12–13 erscheinen mit freundlicher Genehmigung der Gruppe perDu und des Komponisten/Texters/Arrangeurs/Interpreten/Produzenten, Willi Meyer. Kontakt perDu: tmp, Neumarkt 6–8, 47441 Moers. Die Genannten halten alle Rechte an den hier veröffentlichten Musik- und Sprachaufnahmen.



SM BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen



Die Siedler

Die Siedler stellt eine tolle Möglichkeit dar, spielerisch das Zusammenwachsen einer Gesellschaft nachzuvollziehen. Bauwerke wie Bauernhäuser, Windmühlen und richtige Schlösser entstehen, hier werden die jeweiligen Berufsgruppen in die Landschaft geschickt.

PC 3,5

115,-



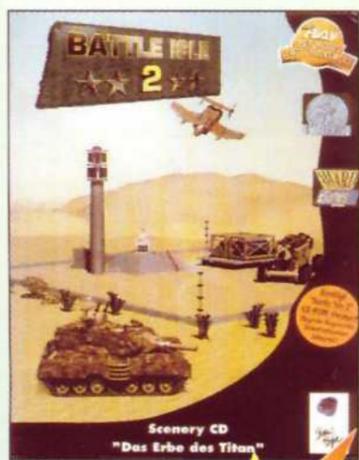
Battle Team + Data Disk I

Battle Isle – eine spannende Science-fiction-Geschichte und herausragenden, grafischen Präsentationen. Battle Isle wird Sie immer wieder reizen, Ihr Können mit dem Computer oder einem Freund zu messen.

PC 3,5

inkl "Song Collection"

95,-



Battle Isle 2 Scenery CD

"Das Erbe des Titan" Nach Jahrzehnten furchtbaren Krieges und der Zerstörung gibt es noch immer keinen Frieden. Die Drullische Föderation steht vor der nachhaltigsten Krise, die es je aus dem Inneren zu begegnen hatte.

(Benötigt Battle Isle 2)
CD-ROM

65,-



T-SHIRTS!!!



Blue Byte Gr. L
Die Siedler Gr. XL

33,- DM
23,- DM



Baseball-Caps

"Battle Isle 2"
Gehört zum Outfit eines jeden "Battle-Isle"-Fans



12,-



Battle Isle 2

Titan-Net ist zurück. Nach Jahren der Auseinandersetzung und der immer wieder aufkeimenden Hoffnung scheint das Unfaßbare wahr zu werden. Spielmöglichkeit für sieben Spieler, Wettersimulationen, zweidimensionale Kartendarstellung.

PC 3,5

115,-

Blue-Byte-Mousepad

Das dreidimensionale Mousepad, das Eure Maus tatkräftig bei jedem Blue-Byte-Spiel unterstützt. Wunderschöne dreidimensionale Grafik mit den Blue-Byte-Motiven.



12,-



Zu jedem Blue-Byte-Artikel gibt es kostenlos ein Blue-Byte-Button!

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18

Taste it!

Media- Gallery CD-ROM

MEDIA GALLERY
It's cool



Zutaten von Jackie Jones: Show-Elemente mit künstlerischen Aufpeppern, Zucker ersetzt durch Spiele-Hits mit überdurchschnittlichem Nährwert, alle aktuellen Treiber für SPEA Graphikkarten. Die MediaGallery CD bekommt man mit der PC-Direkt, ab Nr. 4/95. Erhältlich überall, wo es Zeitschriften gibt.



MEDIAGALLERY auf der CeBIT: Halle 8, SPEA-Stand D20/C20
SPEA Software AG · Moosstraße 18 · 82319 Starnberg