

## LARAS MANN

Neben der Weltraum-Ballerei „Xenocracy“ von Simis und David „Elite“ Brabens „V2000“ (der Nachfolger zum klassischen Polygon-Shooter „Virus“) hat Grolier Interactive noch ein heißes Eisen im Feuer: **Asghan**.

Im 3D-Actionadventure der französischen Spieleschmiede Silmarils („Ishar“) begleitet man den Titelhelden durch eine mittelalterliche Welt mit über 30 optisch spektakulären Locations. Die Suche nach dem verlorenen Thron wird aus der First- und Third-Person-Perspektive gezeigt und soll knackige Knobeleyen ebenso bieten wie fiese Fallen und gut 60 gemeine Gegner. Im Sommer wird Asghan dann beweisen,

daß er der weiblichen Konkurrenz aus „Tomb Raider 2“ in Sachen Schwimmen, Klettern und Saltschlagen nicht nachsteht.

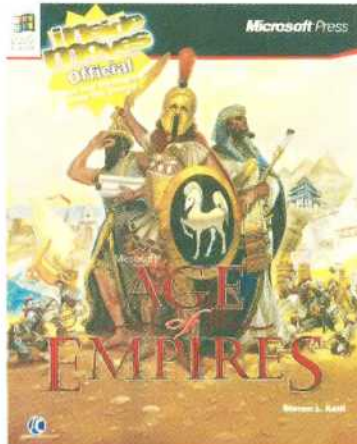
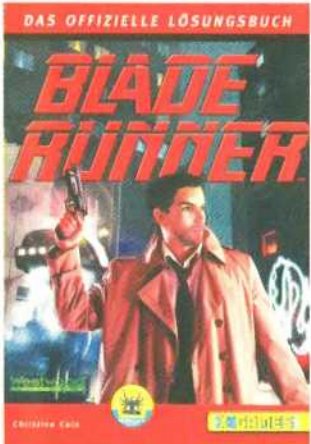


Im Sommer zeigt Asghan (nicht nur) Lara, was ein wahrer Mann kann

## NEUE LÖSUNGSBÜCHER

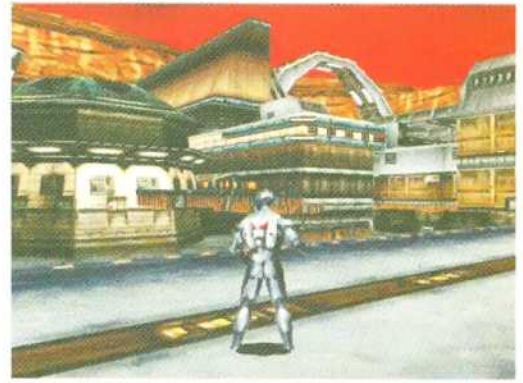
...gibt es aus der Reihe „X-Games“. Auf deren jeweils rund 160 in SW bebilderten Seiten warten detaillierte Lösungen, Cheats, Secrets, Karten, interessante Internetadressen usw. Wer also bei **Jedi Knight** (ISBN: 3-8272-9019-8) die Geheimnisse der Macht entdecken, Lara in **Tomb Raider 2** (ISBN: 3-8272-9034-1) auf die Sprünge helfen, als **Blade Runner** (ISBN: 3-8272-9028-7) Replikanten fangen oder den **Curse of Monkey Island** (ISBN: 3-8272-9029-5, inkl. Lösungen der ersten beiden Teile) aufheben will, ist für je **19,95 DM** auf dem besten Weg.

Mit **37,90 DM** fast doppelt so teuer ist der gute Rat bei Microsoft Press. Dafür erhält man aber auch auf 280 Seiten die hochoffiziellen „Inside Moves“ zum Strategie-Hit **Age of Empires** (ISBN: 1-57231-529-6). Der Guide ist in leicht verständlichem Englisch verfaßt und hat Einsteigern wie Profis einiges zu bieten: jede Menge SW-Bilder, Infos zum historischen Hintergrund, Erläuterungen der Einheiten sowie Tips zu Missionen, Mehrspielermodus oder dem Szenario-Editor.



## SCHIESSEN OHNE SCHRANKEN

Das Besondere an Moebus' Third-Person-Shooter **Esoteria** dürfte die gebotene Bewegungsfreiheit werden: Man wird eine riesige Spielwelt mit Städten, Wäldern, Höhlen und Unterwasserlandschaften frei erforschen können, ohne an einen vorgegebenen Handlungsablauf gebunden zu sein. Dabei sollen im Frühsommer strategisches Können, gute Reflexe und ein helles Köpfchen gleichermaßen gefragt sein.



Ein (freier) Fall für bis zu 16 Netzwerkkämpfer: Esoteria

## SCHLAUE ALIENS

Als Kommandant einer Raumstation wird man in Interplays SF-Strategical **Alien Intelligence** Schlachten im All und auf Planeten zu bestehen haben. Auch neue Technologien wollen entwickelt sein, will man die anderen Spezies in diesem Krieg der Sterne besiegen.



Ob hier ernsthafte Konkurrenz für „Master of Orion“ und Co. anrückt, soll sich in einer der nächsten Ausgaben zeigen.

SF-Strategen an die Front: Alien Intelligence



## BISSIGE FISCHER

Die im Oktober 1997 von fünf ehemaligen Mitgliedern der Greenwood Entertainment Software GmbH gegründete Firma Piranha Bytes gibt demnächst ihr Debüt mit einem 3D-Echtzeitrolli im Fantasy-Ambiente:

**Gothic**. Dabei baut man auf die „magische Viertelstunde“ – länger soll es nicht dauern, bis der Zocker von der einfachen Bedienbarkeit ohne Menüwüsten und dem lockeren Gameplay ohne Endlostexte überzeugt ist. Wir werden uns Ende des Jahres aber trotzdem etwas mehr Zeit für den Test nehmen...



Das erste Bild zum ersten Spiel der deutschen Piranhas