nur 5.90

ERSTAUSGABE

4 394185 705901 11

DM 5,90
ÖS 42,-/SFR 5,90
LFR 140,-/HFL 7,30
LIRE 8400/PTAS 675,-

CYBERMEDIA

PC XTREME

11/96

PC-SPIELE FÜR KENNER



Online-Check

Mut zum Modem

@

Hinter den Kulissen

Populous 3 kommt, Molyneux geht

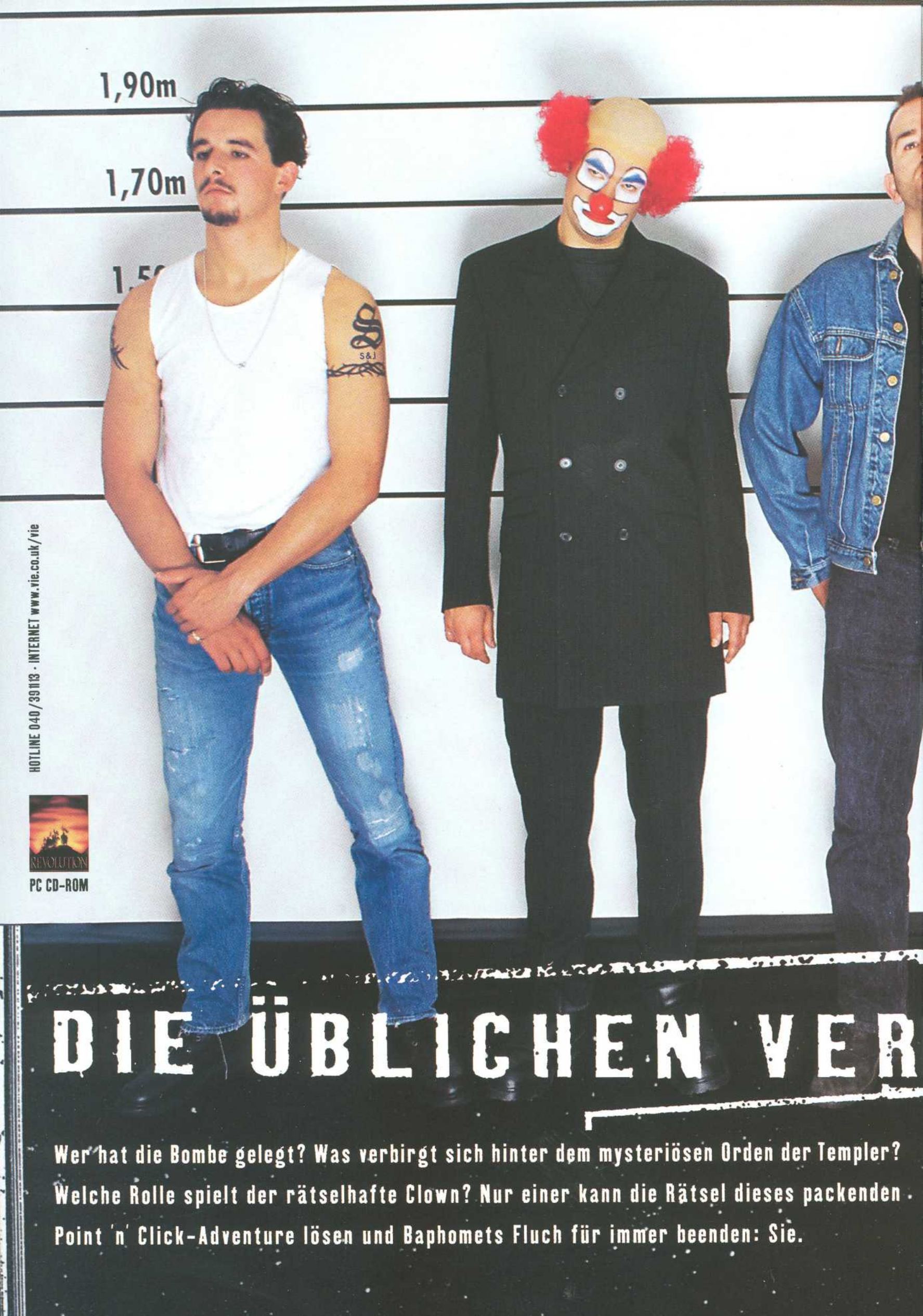
- NHL '97
- Monkey Island 3
- Nascar Racing 2
- Ecstatica 2

Hier werten Experten

Spieletests: Das neue System

Xclusive

Die 100 besten PC-Spiele aller Zeiten



HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

REVOLUTION

PC CD-ROM

DIE ÜBLICHEN VER

Wer hat die Bombe gelegt? Was verbirgt sich hinter dem mysteriösen Orden der Templer? Welche Rolle spielt der rätselhafte Clown? Nur einer kann die Rätsel dieses packenden Point 'n' Click-Adventure lösen und Baphomets Fluch für immer beenden: Sie.

1,90m

1,70m

1,50m

1,30m

1,10m



Virgin INTERACTIVE entertainment

Komplett in deutsch.

DÄCHTIGEN

PC-Player 7/96: Das Scrolling ist trotz SVGA supersanft und nicht so ruckelig wie bei einem LucasArts- oder Sierra-Titel.



Baphomets Fluch

Baphomets Fluch © 1996 Revolution Software. © und Ⓟ 1996 Virgin Interactive Entertainment, Inc. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Cybermedia Verlags GmbH
Abo-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering
www.logon.de/pc-x

DAS X ABO

12xgeliefert

Im Abo liefern wir Ihnen PC-Xtreme 12 Mal ins Haus. Sie finden das neuste Heft meist zwei bis drei Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart in Ihrem Briefkasten!

2xgeschenkt

Statt 70,80 Mark Einzelverkaufspreis zahlen Sie für ein Jahresabo nur 59 Mark. So bekommen Sie zwei Hefte quasi geschenkt!

ABO-COUPON

Ich will PC-Xtreme für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 59 Mark (europäisches Ausland 79 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen:

☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

Konto-Nr: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Bankleitzahl: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Kreditinstitut: ☐

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift *
(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
*(damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

Sie können die nächste PC-Xtreme kaum erwarten, wohnen in einem Ort mit ungünstiger Kioskanbindung oder wollen Ihren PC auch für einen kurzen Einkaufsbummel nicht verlassen? Kein Problem: Für Abonnenten gehen wir meilenweit und tragen Ihnen – falls Sie nicht gerade auf dem Mond leben – das neueste Heft direkt ins Haus.

Wer sorgfältig recherchierte Infos wünscht, wissen möchte, was hinter den Kulissen der Spielebranche abgeht und seine Kaufentscheidung auf kompromißlose Tests stützt, für den gibt´s nur eine Wahl:

PC-Xtreme, zwölfmal druckfrisch frei Haus geliefert.

Vom Preisvorteil ganz zu schweigen: Greifen Sie zum Abo, rutscht unser Heftpreis unter die magische 5-Mark-Grenze. Konkurrenzlos billig für das neue Fachmagazin aus Deutschlands erfahrenster Spieleredaktion.

Ihr Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich dann um ein weiteres Jahr. Kündigen können Sie, indem Sie uns spätestens vier Wochen vor Ablauf Bescheid geben.

Widerrufsrecht: Die nebenstehende Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der Cybermedia Verlags GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Das Abonnement beginnt mit Zahlung der Rechnung.





Unser Titelbild zeigt diesen Monat die Artwork von "Syndicate Wars", dem aktuellen Strategiespiel von Bullfrog. Anlaß ist unser Besuch beim Hauptquartier der Firma im englischen Surrey, wo einiges los ist: Während die Programmierer an Titeln wie "Theme Hospital" und "Populous 3" sitzen, erklärt Bullfrog-Gründer Peter Molyneux seinen Ausstieg. Mehr dazu ab Seite 32.

Spiele, GANZ ERNSTHAFT

Im Prinzip sind wir wahnsinnig, jetzt noch eine weitere PC-Spielezeitschrift an die Kioske zu werfen. Aber verzeihen Sie uns, wir konnten gar nicht anders. CD-Halden mit austauschbarem Inhalt vermehren sich zwar ungehemmt, aber wo ist das ambitionierte Testmagazin für den reifen Spieler geblieben? Und gibt es wirklich keine Alternativen zu stilistischem Friedhof oder Kindergeburtstag-Knuddellook?

Der PC-Spielemarkt in Deutschland ist erwachsen geworden – höchste Zeit für eine ernsthafte Zeitschrift. Mit PC-Xtreme haben wir uns einiges vorgenommen: Extrem gradlinig und glaubwürdig bei den Tests. Extrem auf journalistische Heftqualität konzentriert und nicht Ressourcen in CD-Produktionen verballernd. Und lieber extrem erfahren als abgefahren: Unsere Redaktion schart sich um die Spielemagazin-Urväter Winnie Forster, Martin Gaksch und Heinrich Lenhardt. Diese Herrschaften haben schon etliche Fachzeitschriften wie Power Play, PC Player oder MAN!AC mit aus der Taufe gehoben.

Was wollen wir mit PC-Xtreme? Erwarten Sie von uns keine CDs mit Megabyte-Deponien an Datenkompost, Poster oder Luftballons. Wir wollen ein professionell strukturiertes, sauber recherchiertes PC-Spieleheft machen. Alle Tests, die Sie brauchen. Alle Hardware-Infos, um beim PC-Aufrüsten durchzusteigen. Alle News, um die Szene-Trends rechtzeitig mitzubekommen. Und exklusive Features, die ein wenig über den Tellerrand des Spiele-Tagesgeschäfts hinausblicken.

Vergessen wir die Kinderhefte – willkommen in der nächsten Generation.

Ihr

PC XTREME-TEAM

INHALT

Xpress
Nachrichten aus der Spiele- und Online-Branche.
8

Xrating
15 aktuelle Spiele im Härtetest
54

Xclusive
Die Unsterblichen 100
84

Xtension
Hardware-Check: Acht High-Speed-Modems im Spieletest.
102

NEWS

Exklusiv: Ecstatica 2 12
Die Ellipsoiden kehren zurück: Mit neuem Team und Kino-erfahrenem Spieldesigner arbeitet Andrew Spencer am Sequel zum 3D-Adventure

Hubschrauber-Action & U-Boot-Idylle 14
Blue Bytes Heli hebt ab – Schleichfahrt geht auf Tauchfahrt
Spannend: Erste Bilder der neuen Hubschrauber-Simulation von Blue Byte

Alles Sense – Discworld 2 18
Neue Optik, neue Story: Terry Pratchett & Psygnosis suchen den Tod

Coming from Canada: EA Sports 22
Exklusiver Blick über die Schulter der besten Sportspielsdesigner

Interview: "Viele Spieler wollen Lord British töten!" 26
Richard Garriott über "Ultima Online" und die Zukunft der erfolgreichsten Rollenspielserie der Welt

Kontrollierte Offensive: Bundesliga Manager '97 27
Neueste Auflage des Fußball-Managers von Software 2000

Die Froschkönige: Hinter den Kulissen von Bullfrog 32
Firmenportait des Elite-Entwicklers & erste Infos zu "Populous 3"

European Computer Trade Show '96 36
Neuheiten der Herbstmesse: Spiele-News auf 15 Seiten!

Babewatch: Diva X 16

Zurück in die Steilkurve: NASCAR Racing 2 17

Cebit Home '96 28

Kurzmeldungen aus der PC- und Online-Branche 30











SPIELETESTS

Azrael's Tear	67	Hardline	75	Planer 2, Der	68
Bleifuß 2	58	Master of Orion 2	64	Rallye Racing	61
Bubble Bobble & Co.	78	Megarace 2	70	Road Rash	72
Bug	57	Mutant Penguins	77	Scorched Planet	62
Fable	66	NFL Quarterback Club	76	Sonic CD	74

FEATURE

Die Unsterblichen 100 84
Von "Civilization" bis "Ultima": PC-Xtreme kürt die besten PC-Spiele aller Zeiten

TECHNIK

Prima Partner oder Spielverderber? 104
Von Creatix bis Zyxel: Acht High-Speed-Modems im Spieletest

Tabelle: Ausstattungsmerkmale und Fähigkeiten im Vergleich 110
Auffahrt auf den Daten-Highway: Die Modem-Installation 112
Protokolle, Kompression und Geschwindigkeit: Modem-Technik 114
Begriffe aus DFÜ und Telekommunikation: Glossar 115
Als die Daten rasen lernten: Die Online-Historie 116
Noch Fragen? Troubleshooting, Tips &Tricks 116

RUBRIKEN

Das letzte Gefecht: Players Guide zu "Z" 118

Abo-Service	4	**Leserumfrage**	99
Editorial	5	**Impressum**	122
Leserbriefe	8	**Inserentenverzeichnis**	122
Wertungsübersicht	80	**Vorschau**	122

„Wir bewegen uns im Kreis!"
Peter Molyneux, Ex-Bullfrog (ab Seite 32)



M@il

Leserbrief-Seiten in Erstausgaben haben einen kleinen Haken: Es gibt noch keine Zuschriften! Damit sich das ändert, werden Sie uns hoffentlich mit Ihrer Meinung zum Start von PC-Xtreme eindecken. Der Kasten "Sprechen Sie sich aus" klärt umfassend über alle Kommunikationswege auf, die zu unserer Redaktion führen. Ab der nächsten Ausgabe drucken wir dann die spannendsten Zeilen der lieben Leserschaft.
Um Ihnen beim Start etwas mehr als eine leere Seite zu kredenzen, haben wir (in der uns eigenen Dreistigkeit) einige brennende Fragen zu PC-Xtreme erfunden und gleich selber beantwortet.

Überfluß

Noch eine PC-Spielezeitschrift! Wie seid Ihr denn da drauf gekommen?

Ja, es gibt schon eine Menge Spielehefte an den Kiosken. Nein, unsere nörgelnden Redakteure haben darunter nichts gefunden, das ihnen hundertprozentig zusagt. Vor allem bei den Spiele-Bewertungen und Test-Konzepten gab es in den letzten Monaten allerlei Erheiterndes zu beobachten. Ferner konnten Stil und Schreibe so manch jugendlichen Magazins unsere vor sich hin reifende Crew nicht entzücken. In der Hoffnung, daß es genug gleichgesinnte "erwachsene" Spieler gibt, entstand deshalb PC-Xtreme.

Drehscheibe

Blätter, blätter... habt Ihr etwa die CD-ROM vergessen?

Wir wollen bewußt etwas anderes machen als eine CD mit "Papier-Sättigungsbeilage". PC-Xtreme soll ein gutes Magazin sein – Punkt. Um die Qualität zu erreichen, die uns dabei vorschwebt, können wir nicht nebenbei eine CD stricken. Dazu kommt die Preisproblematik: Angesichts unserer Investitionen in Layout, Papier und das Durchfüttern der Geschäftsleitung würde eine CD den Verkaufspreis von PC-Xtreme deutlich erhöhen. Bevor wir also die x-te Daten-Müllhalde in die Welt setzen, bei der vielleicht mal eineinhalb Demos interessant sind (sofern sie überhaupt laufen), konzentrieren wir uns lieber ganz auf die Heftqualität.

Geographie

Gehört das liebliche "Mering" noch zu Europa?

Mering schmiegt sich vom Süden her an den Großraum Augsburg, seines Zeichens bekannt für die Fugger, die Augsburger Puppenkiste und den tapferen Fußball-Regionalligisten FC Augsburg. Über eine kurvige Landstraße, die ideal auf den nächsten Rennspiel-Test einstimmt, erreicht man die Autobahn Richtung München. Gerüchte, nach denen diese wichtige Fluchtroute ab 22 Uhr abends gesperrt wird, entbehren jeder Grundlage. Der Cybermedia-Tower steht inmitten des Meringer Gewerbegebiets, umgeben von "Getränke-Riese", "Baby-Rieger" und dem "Meringer Holzladen".

Lösungsmittel

Hoppla, wo ist denn der 64-seitige Tips-Sonderteil?

Uns ist das gute Papier zu schade, um es für die endlose Schwall-Komplettlösung eines Micker-Adventures zu verschwenden, die nur eine Handvoll Leute interessiert. Kurztips handeln wir taufrisch im News-Teil ab. Würdige Spiele werden anhand eines schönen Player's Guide ausführlicher gelöst. In den "Wir lösen alles, was da ist"-Modus werden wir aus Platz- und Kapazitätsgründen aber nicht verfallen. Denn unsere Segmente "Spieletest", "News", "Technik" und "Feature" wollen wir g'scheit machen (...wie der Bayer sagt).

Personalien

He, einige von Euren Testern kommen mir bekannt vor! Wie ist denn der Lenhardt in die Fänge von Gaksch und Forster geraten?

Diese drei ehrwürdigen Mitglieder unseres Redaktionsteams haben eines gemeinsam: Sie tummelten sich Ende der 80er Jahre bei der Zeitschrift Power Play. Danach trennten sich die Karrierepfade unseres Trios. Martin und Winnie gründeten zusammen mit Andreas "SL" Knauf ihre eigene Firma. Cybermedia bringt seit 1993 das Konsolenfachblatt "MAN!AC" heraus – und ab sofort PC-Xtreme. Heinrich leitete indes bei DMV bis Ende letzten Jahres die PC Player, wo er eine zeitlang noch als freier Autor tätig war. Im August '96 kam es zur tränenreichen Wiedervereinigung, aus der schließlich die PC-Xtreme hervorging.

SpielLenha@aol.com

...lautet die "private" E-Mail-Adresse von unserem Tester Heinrich Lenhardt. Auf AOL findet man auch seine kuschelige Online-Testnische "Lenhardts Spiele-Check"; erreichbar mit dem Kennwort "Spieletest". Hier findet man zudem aktuelle Spieledemos zum downloaden.







Sprechen Sie sich aus!

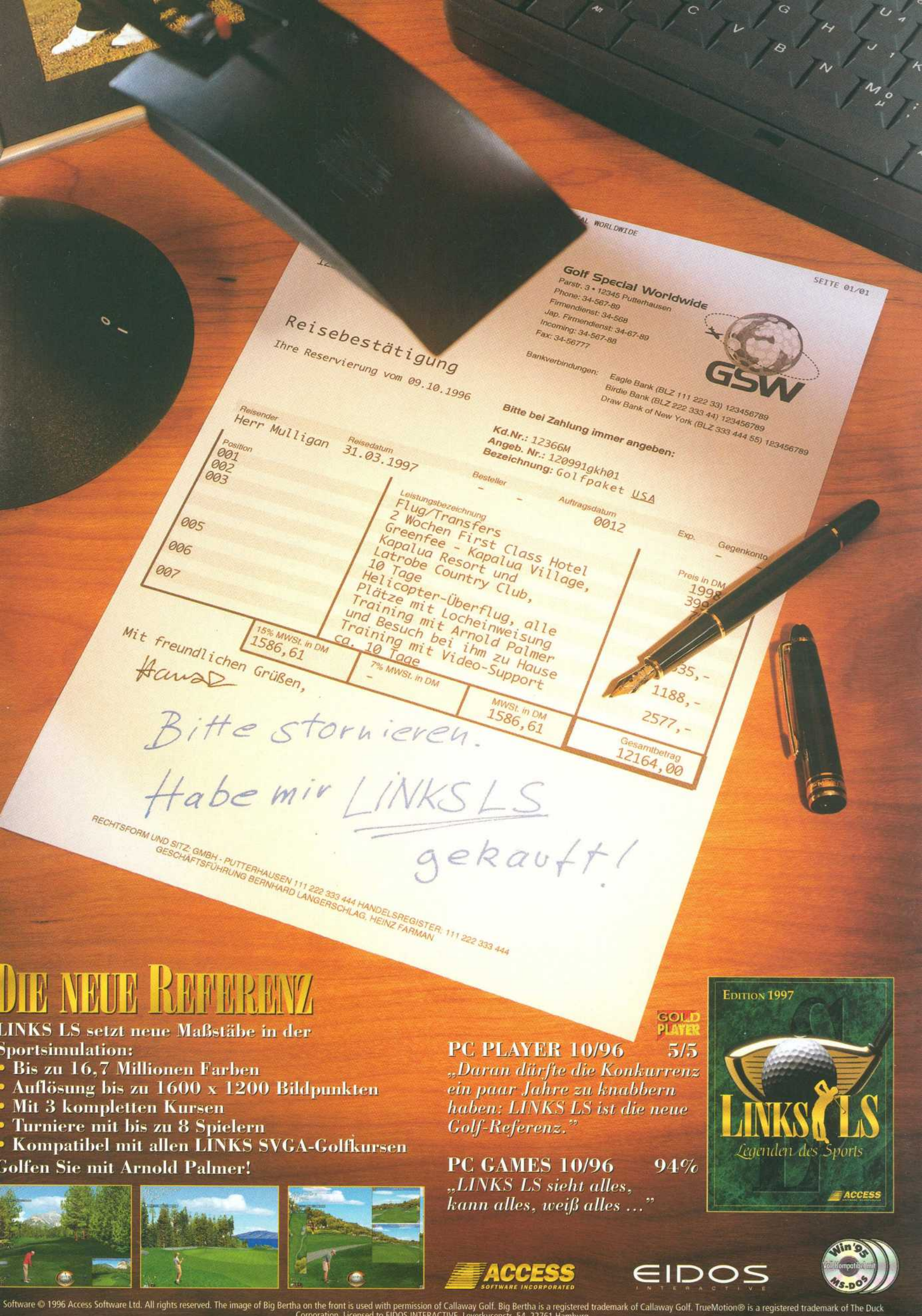
Statements zur Spiele-Landschaft? PC-Philosophie? Lob und Tadel zum Heft? Nur nicht schüchtern sein, die Redakteure von PC-Xtreme halten eine kleine Kopfwäsche aus. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie Sie Ihren Leserbrief in unser Dungeon befördern können:

Per Post:
Cybermedia Verlags GmbH
PC-Xtreme
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Per E-Mail:
ManiacWini@aol.com

Per Fax:
(08233) 740147

Telefonieren leider zwecklos – damit unsere Tester nicht vom Spielen abgelenkt werden, würgt unsere Assistenz alle diesbezüglichen Versuche kaltblütig ab. Die interessantesten Zuschriften werden auf den M@il-Seiten veröffentlichen und kommentieren. Die Redaktion behält es sich dabei vor, Leserbriefe gekürzt wiederzugeben.



DIE NEUE REFERENZ

LINKS LS setzt neue Maßstäbe in der Sportsimulation:

- **Bis zu 16,7 Millionen Farben**
- **Auflösung bis zu 1600 x 1200 Bildpunkten**
- **Mit 3 kompletten Kursen**
- **Turniere mit bis zu 8 Spielern**
- **Kompatibel mit allen LINKS SVGA-Golfkursen**

Golfen Sie mit Arnold Palmer!

GOLD PLAYER

PC PLAYER 10/96 5/5
„Daran dürfte die Konkurrenz ein paar Jahre zu knabbern haben: LINKS LS ist die neue Golf-Referenz."

PC GAMES 10/96 94%
„LINKS LS sieht alles, kann alles, weiß alles …"

ACCESS SOFTWARE INCORPORATED

EIDOS INTERACTIVE

Win'95 Voll Kompatibel mit MS-DOS

Software © 1996 Access Software Ltd. All rights reserved. The image of Big Bertha on the front is used with permission of Callaway Golf. Big Bertha is a registered trademark of Callaway Golf. TrueMotion® is a registered trademark of The Duck Corporation. Licensed to EIDOS INTERACTIVE, Leverkusenstr. 54, 22761 Hamburg

X
PRESS

Töte

Spie

Zu

Ecstatica 2: Bil

Die schönste Amazone der Spielewelt: In Cores Action-Adventure "Tomb Raider" betritt Sexy Lara Neuland. Dank Pentium-Power und Vodoo-Beschleuniger zoomt ihre Expedition in 800x600 Pixel.

Preview unter http://www.logon.de/pcx

X
PRESS



Lord British! Seite 26

& Spar: Schlußverkauf ‘96 Seite 30

Ohne Tempolimit: NASCAR 2 Seite 17

eb’ ab mit Blue Byte Seite 14

Deutsche Bank zahlt eCash Seite 31

Anfassen: Diva X Seite 16

er & Interview Seite 12



Kopfüber in den Burggraben: Für jede Szene bestimmen Andrew und sein Team die wirkungsvollste Kameraperspektive. Die Kinoerfahrung des Chef-Designers Markus Wagenführ zeigt sich an schrägen Einstellungen wie dieser.



Duell mit dem Hexer: Zwischen Ihnen und dem "Siegel der Alten" steht eine Clique gefürchteter Zauberer und Nekromanten.

Im Reich der tödlichen Kugeln

VON WINNIE FORSTER

Mit der revolutionären Ellipsoid-Technik brachte Andrew Spencer Wirbel in die 3D-Szene. Nach seinem Design-Solo "Ecstatica" stehen dem Meisterprogrammierer ein neues Team und ein deutscher Zeichentrick-Profi zur Seite.

Als die Cybermedia-Redaktionsleitung Andrew Spencer 1995 in Los Angeles traf, zeigte sich der "Ecstatica"-Macher mit frischem Team und einem Demo zu "Urban Decay". 18 Monate später präsentiert Spencer neues Personal und neue Pläne: "Das ursprüngliche "Urban Decay"-Grafikerteam wurde von Disney abgeworben und verschwand nach Kalifornien." Daraufhin wurde der deutsche Animationsprofi Markus Wagenführ als Background-Künstler engagiert. Markus arbeitete zuletzt als Layout-Supervisor am "Werner"-Kinofilm, ist aber auch ein fanatischer Videospieler, der vom C-64 bis zum Atari Jaguar so gut wie jede spieletaugliche Hardware besitzt und einen eigenen Kopf voller Design-Ideen mitbrachte. Nachdem Andrew sich vorrangig um die Technik kümmert, nahm Markus die Herausforderung an, nach jahrelanger Filmarbeit als Designer die Fortsetzung zu "Ecstatica" zu gestalten.

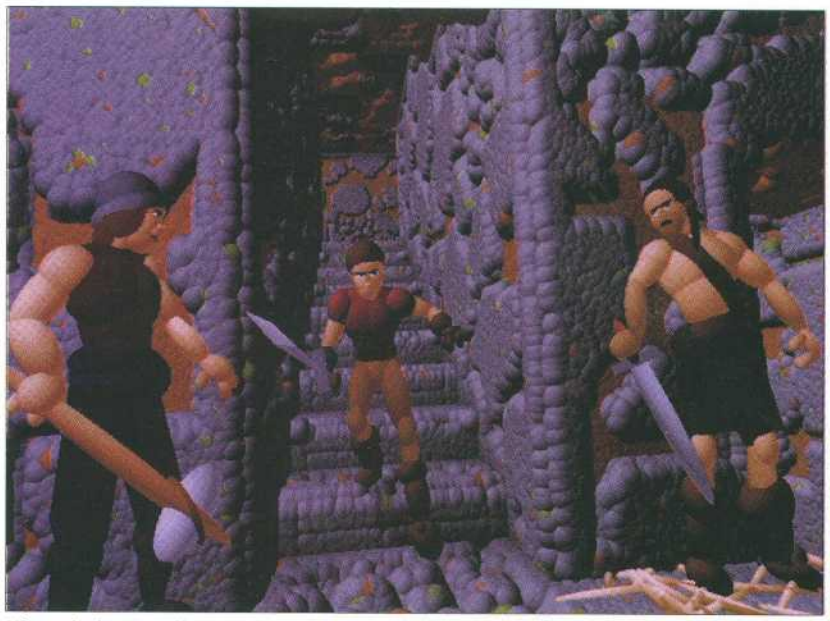


Kreative Köpfe: Andrew Spencer (rechts hinten) und sein neues Team.



"Bis auf mich kommt hier jeder aus der Zeichentrickbranche. Ich programmiere, am Spieldesign arbeiten wir alle zusammen."
Andrew Spencer

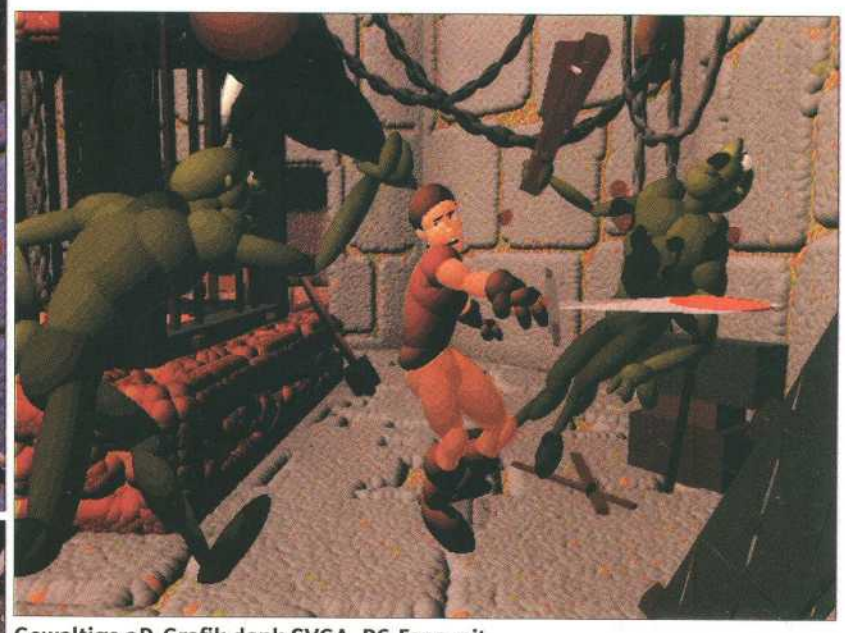
Der erste Teil fiel durch seine revolutionäre 3D-Engine auf: Statt Polygone verwendet Spencer Ellipsoide, um alle Monster und Pflanzen der Fantasy-Welt darzustellen. "Für organische Formen eignen sich Ellipsoide besser als Vielecke, das war der Grund, wieso ich die neue Technik seit 1994 verwende." Tatsächlich wirken die rundlichen Wesen im Kontrast zu den kantigen Polygon-



Hinterhalt: Um die Bruchstücke eines magischen Siegels zu finden und zusammenzufügen, wagen Sie sich in berüchtigte Katakomben.



Filmreife Duelle: Obwohl Rätsel und Fallen die primäre Herausforderung in "Ecstatica 2" darstellen, greifen Sie regelmäßig zum Schwert.



Gewaltige 3D-Grafik dank SVGA. PC-Fans mit schwächerer Hardware und nur acht MByte RAM wählen die VGA-Auflösung.

Helden anderer PC-Spiele lebendiger und realistischer. Da die Technik durch das erste Action-Adventure nicht ausgereizt wurde, verschob Spencer das "Urban Decay"-Project zugunsten einer "Ecstatica"-Fortsetzung.

Die Liebe zu einem Mädchen war die Hauptmotivation des Spielers im ersten Teil. In "Ecstatica 2" sind ihre dämonischen Entführer vernichtet, und eine neue Bedrohung erwartet das Paar: Ein mächtiger Magier hat bei seinen verbotenen Studien die Grenze überschritten und das "Siegel der Alten" zerbrochen. Jetzt herrscht Chaos, Anarchie und Verderben in der Welt der Menschen. In klassischer Abenteurer-Manier muß der Spieler die Bruchstücke des Siegels bergen und zusammenfügen. Verderbte Zauberer und ihre Phantomgestalten stehen zwischen Ihnen und dem Spielziel, dem Sie entweder in der Rolle des Mädchens oder des männlichen Helden hinterherjagen.

Den Einfluß des Gore-Großmeisters H.P. Lovecraft merkt man der Grafik an. Lovecraft-Fan Markus gestaltet jede Szene einzeln in einem komfortablen Editor, der Andrew speziell auf seine Bedürfnisse zugeschnitten hat. Markus arrangiert grafische Elemente zu düsteren Kerkergewölben und bizarren Parkanlagen und stimmt die Farbpalette auf jede Szenerie individuell ab. Im Gegensatz zum Vorgänger ist "Ecstatica 2" auf SVGA geeicht: Alle Bilder auf dieser Seite stammen nicht etwa aus dem Intro, sondern zeigen Euch in Echtzeit berechnete Spielgrafiken. Momentan experimentiert Andrew auch mit dem 3Dfx-Chip, welche 3D-Beschleuniger "Ecstatica 2" schließlich unterstützen wird steht jedoch noch nicht fest.



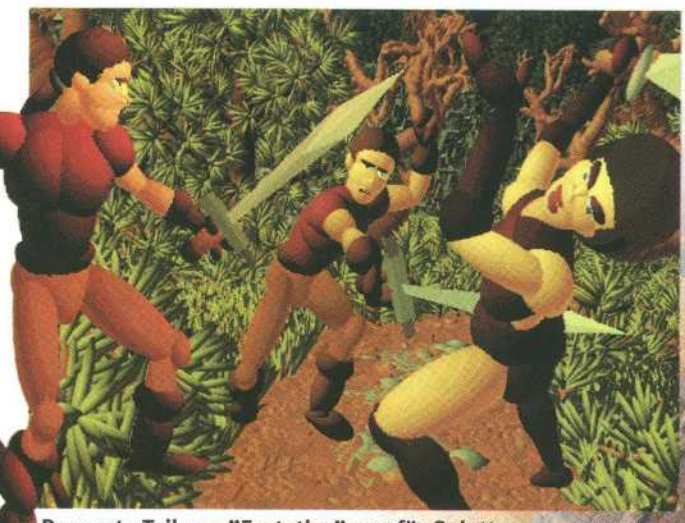
"An einem Film arbeiten viele Leute, jeder will etwas anderes. Mit einem kleinen Team an einem Adventure zu werkeln, eröffnet mir mehr Möglichkeiten."
Markus Wagenführ



Titel
Ecstatica 2
Hersteller
Psygnosis
geplanter Release
Dezember 96
Fertigstellung
80 Prozent

Die mystische Fortsetzung zum technisch revolutionärem Action-ADventure von 1984 – diesmal in SVGA.





Der erste Teil von "Ecstatica" war für Splatterszenen berüchtigt. Auch die Fortsetzung spart nicht mit dramatischen Schlachtszenen.

Alte Meister

8-Bit-Veteranen erinnern sich an Andrew Spencers erstes Spiel, die grandiose Action-Kickerei "International Soccer", die von Commodore selbst als C-64-Modul vertrieben wurde. Ebenso erfolgreich wie dieses Sportspiel war zu jener Zeit die Sinclair-Spectrum-Entwicklung "3D Ant Attack" des damaligen Kunststudenten Sandy White. Als Action-Adventure und Hommage an den niederländischen Grafiker Escher war "Ant Attack" seiner Zeit weit voraus: Zwischen vier verschiedenen Sichtperspektiven konnte umgeschaltet, zwischen weiblichen und männlichen Helden gewählt werden. Während die meisten der damaligen Programmierer auch im 32-Bit-Zeitalter noch aktiv sind, gilt White als verschollen – lediglich eine Insider-Page im WWW munkelt von einer "Top Secret Engine", die White momentan entwickelt. PC-Xtreme stieß auf die Wahrheit: "Witzig, daß Du mich nach Sandy fragst" erklärte Andrew Spencer nach seinem dritten Bier. "Mit ihm entwickelt ich mein nächstes Spiel." Ein unverhofftes Dream Team – wir halten Euch auf dem Laufenden.



Ungeschlagen: Andrew Spencers "International Soccer" (C64, 1983).



Seiner Zeit voraus: Sandy Whites "3D Ant Attack" (Spektrum, 1983).



Farbe bekennen

VON HEINRICH LENHARDT



Durch Strategiespiele wurde Blue Byte bekannt; jetzt wagen sich die Mülheimer mit zwei Action-Simulationen in Genre-Neuland. "Schleichfahrt" und ein noch namenloses Helikopterspiel setzen auf 3D mit voller Farben-Bandbreite: High Color, wir kommen!



Da schau her: Entwicklungsleiter Thomas Friedmann enthüllte auf der CeBit Home das neue Helikopter-Spiel von Blue Byte.

Überraschung: Wer meinte, daß Blue Byte bis zum Tag des jüngsten Gerichts nur Fortsetzungen seiner Strategieerfolge stricken würde, erlebt jetzt sein blaues Wunder. Mit der Battle-Isle-Trilogie und den "Siedlern" mauserte sich die Firma aus Mülheim an der Ruhr zu Deutschlands wichtigstem Spieleentwickler. Doch außer einer Zusatz-CD mit neuen Missionen für "Siedler 2" gibt es bei Blue Byte erst mal eine Strategie-Verschnaufpause. In den letzten beiden Jahren entwickelte die Firma zwei ehrgeizige 3D-Projekte, die in Kürze auf den Markt kommen. Während "Schleichfahrt" im November für futuristische Unterwasser-Abenteuer sorgt, soll ein Kampfhubschrauber Anfang des nächsten Jahres losrotieren.



Grafischer Vorgeschmack auf die niedrige Auflösung: Wer noch keinen Pentium hat, kann auf traditionelle 320 x 200 Bildpunkte runterschalten.

Ende August auf der CeBit Home in Hannover: Blue Byte präsentiert eine echte Spiele-Weltpremiere, doch keiner weiß, wie das Ding eigentlich heißt. "3D-Helikopter Shoot 'em up" steht über einem Monitor geschrieben, offensichtlich der unschuldige Arbeitstitel – Namensvorschläge werden noch angenommen. Ginge man nach den spontanen Reaktionen der Messebesucher, könnte man das Programm "Boah!" oder "Hui!" betiteln. Hochauflösende 3D-Grafik mit vielen Gebäuden, die man lustvoll auseinander nehmen darf, ist nicht unbedingt die neueste Erfindung. Doch neben der enormen Gelände-Detailfülle zeichnet sich Blue Bytes Heli-Spiel durch die Farbtiefe aus. Wo viele Konkurrenten bei 256 Farben aufhören, bietet das Programm auch die Unterstützung von High und True Color, also bis zu 64.000 Farbtönen.

Das Wort "Simulation" sollte man im Zusammenhang mit dem lecker anzusehenden Luftradau lieber nicht in den Mund nehmen. Projektleiter Thomas Friedmann zuckt dann sogleich zusammen und stellt klar: Das namenlose Programm ist aller 3D-Opulenz zum trotz ein leicht bedienbares Actionspiel. Dazu paßt die luftige Hintergrundstory: Auch nach dem Independance Day landen unfreundliche Aliens gerne auf Erden. Um den Planeten nach eigenen Vorstellungen zu nutzen, errichten die Invasoren niedliche Fabriken, die den Sauerstoff der Atmosphäre entzieht. Bevor der Menschheit die Luft ausgeht, zieht ein einsamer Helikopter-Held los, um die Stationen der ungebeten Be-

http//www.lrz-muenchen.de/DT-MUSEUM/fsm.htm

Eine Außenstelle des Deutschen Museums ist die Flugwerft Schleißheim. Rund 50 historische Helikopter- und Flugzeug-Modelle können vor den Toren Münchens besichtigt werden. Details dazu finden Sie auf den Web-Seiten des Deutschen Museums.

Alle Helis sind schon da

Mit seinem neuen Actionspiel wagt sich Blue Byte auf ein populäres Terrain. Egal ob friedlich, kämpferisch, realistisch oder Action-orientiert: Hubschrauber-Liebhaber können in nächster Zeit aus dem vollen schöpfen. Hier die aktuellsten Rotor-Renner im Kurzüberblick.



Militärisch: Für die Reihe Jane's Combat Simulations steuerte Origin die Simulation "AH-64D Longbow" bei. Ein spielerisch anspruchsvolle Kampf-Heli.



Friedlich: Maxis bastelt am zivilen "SimCopter". Ballerei ist verpönt; statt dessen fliegen wir durch SimCity-Metropolen. Soll vor Weihnachten erscheinen.



Spartanisch: Digital Integration machte seine jüngste Simulation besonders realistisch. Der Apache-Nachfolger "Hind" ist seit kurzem erhältlich.



Energisch: Viel Action, wenig Simulation. Diese Erfolgsformel bemüht Novalogic seit vier Jahren Der rundum erneuerte "Comanche 3" kommt in Kürze.







Gute Fernsicht und viele Farbschattierungen sorgen für eine besonders echt wirkende 3D-Spielwelt.

sucher zu zerstören. Der Sammeltrieb wird auch befriedigt: Sie müssen entführte Wissenschaftler auflesen und Power-Up-Symbole grabschen, um die Waffensysteme Ihres Helikopters zu verstärken.

Geflogen wird nicht nur unter freiem Himmel, sondern auch in unterirdischen Stützpunkten, Höhlen oder einer ausgewachsenen Gletscherspalte. Zwischendurch steigt unser Held aus und spaziert mit der Waffe im Anschlag per pedes durchs Alien-Gebiet. Oder er schnappt sich einen herumstehenden Panzer und tuckert gemütlich über die Infrastruktur der Invasoren. Je schöner die Grafik, desto größer die Sorgen: Flutscht das Ding auch auf meinem PC vernünftig? Die Endversion des Programms soll bereits auf einem 486er mit 66 MHz und 8 MByte RAM irgendwie laufen, dann aber nur mit 320 x 200 Pixeln. Um hohe Auflösung und Farbtiefe einigermaßen ausfahren zu können, dürfte ein Pentium 90 mit 12 MByte RAM empfehlenswert sein; am besten mit PCI-Bus. Allerdings wird das Spiel erst im 1. Quartal 1997 erscheinen; bevor Blue Byte in die Luft geht, steht eine weitaus feuchtere Erfahrung an.

Schleich' di!

...sagt der Bayer, wenn er einen ungebetenen Besucher aus seinem Revier verweisen will. Mit weiß-blauer Grantigkeit hat dieses Spiel aber nichts am Gamshut. Geschlichen wird bei Blue Byte unter Wasser, wo es mit der Lautlosigkeit spätestens nach Abfeuerung der ersten Torpedos ein jähes Ende hat. "Schleichfahrt" nennt sich das SF-Unterwasser-Melodram, dessen saloppe Kurzcharakterisierung "Unterwasser Commander" lauten könnte. Die Duelle mit anderen ozeanischen Besuchern steuern sich flott; das Programm scheint mehr in Richtung Action als Simulation zu gehen.

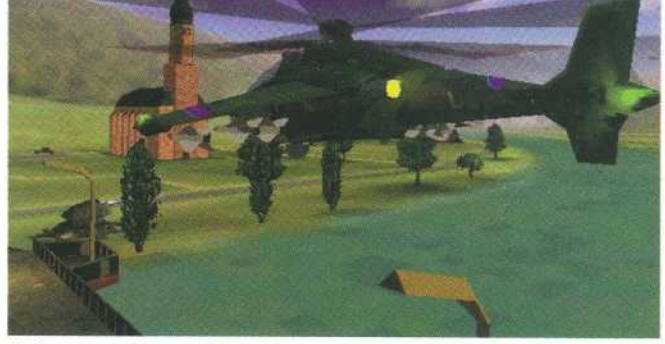
Ähnlich wie beim Helikopter-Actionspiel wird der grafische Eindruck von einer 3D-Welt mit vielen Farbnuancen geprägt. Die Unterwasser-Lichteffekte bei High Color sind appetitlich: Alles wabert und blubbert so schön, daß nur noch ein wenig Seekrankheit zum vollendeten maritimen Feeling fehlt. Mit etwas Glück werden wir bereits in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren. Bis dahin haben wir vielleicht auch den tieferen Sinn des Schleichfahrt-Slogans ergründet: "Vom Tageslicht vergessen, von der Finsternis beherrscht". Da hat jemand das Ende der Sommerzeit noch nicht verkraftet...



Spaß im Naß: Schleichfahrt bietet trotz des kuscheligen Namens aufregende 3D-Action.



Der Schleichfahrt-Söldner kauft ein: Hmm, die Feststoff-Raketen sehen heute aber gut aus...



Kein Mangel an Luftduellen: Die Alien-Besucher sind ihrerseits auch gerne per Heli unterwegs.

Blue Bytes Heli kann so einiges kaputtmachen. Hier visieren wir eine Brücke und einen idyllischen Kirchturm an (...kann bekanntlich Aggressionen auslösen, wenn er um 6 Uhr früh die Anwohner aus dem Bett bimmelt).



Titel
steht noch nicht fest
Hersteller
Blue Byte
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
70 Prozent

Heli-Actionspiel, klasse 3D-Effekte.



Titel
Schleichfahrt
Hersteller
Blue Byte
geplanter Release
November '96
Fertigstellung
90 Prozent

Unterwasser-Action mit ca. 50 Missionen.







EROTIK-SOFTWARE

Diva X

Seitdem es CD-ROMs gibt, finden sich auch willige Mädchen, die ihren frisch digitalisierten Luxuskörper darauf räkeln. Neben Heftchen und Videos sind die Scheiben zum Hauptmedium der Erotik-Branche herangewachsen. Einige US-Starlets zeigen sich Ihrem Publikum mittlerweile nur noch auf CD.

Neben Schrott aus dem Privatarchiv dubioser Amateur-Filmer und der Konkursmasse polnischer Mädchenhändler wird seit Jahren auch hochwertiges Material amerikanischer Mainstream-Labels auf CD-ROM gelegt und mit einer interaktiven Schnittstelle versehen. Mögen die Jugendschützer zetern: Viele X-Rated-CD-ROMs sind professionell produziert und erfrischend selbstironisch, werden aufwendiger und anspruchsvoller.

Im boomenden amerikanischen "Adults only"-Business ist Pixis einer der Großen und muß sich lediglich dem Mitbewerber New Machine beugen. Deren interaktive CD-ROMs (z.B. "Dream Machine" und "Seymoure Butts") waren bislang frecher, schöner und technisch gewitzter als die Titel von Pixis Interactive. Mit dem neuen Label "Diva X" zieht Pixis jetzt nach und hat dazu je ein sehenswertes Starlet ins Digi-Studio geladen. Drei Divas stellte Pixis bislang vor: Die französische Leder-Schönheit Rebecca (großes Bild), die langbeinige Ariana und die blonde Xia, die CD-ROM-Voyeure bereits aus dem interaktiven "Space Sirens" kennen. In Deutschland sind alle drei Scheiben über den Vertrieb Hofra erhältlich.

Die edel präsentierten CD-ROMs (jede eine Mischung aus Interactive Movie und "Ab 18"-Slideshow) bedient der Pixis-Fan über das neue "Touch & Feel"-Interface. Mit der Maus greift der PC-Voyeur in die Videosequenzen ein und läßt seine Hände über den wohlgeformten Körper einer "Diva X"-Göttin gleiten. Die Interaktions-Möglichkeiten sind begrenzt (strenggenommen wird nur Laufgeschwindigkeit- und -richtung der Videosequenz vom Benutzer gesteuert), doch witzig ist das Petting per Maus allemal. Mal sehen, wann die Konkurrenz die "Diva X"-Verlockung mit eigenen Innovationen kontert. *wi*



Bitte anfassen: Ein "Diva X"-Spieler greift nach dem Körper der digitalen Schönheit Rebecca. Die Bewegung der Hände (und anderer Körperteile...) wird interaktiv mit der Maus gesteuert. "Touch & Feel" nennt Hersteller Pixis dieses neuartige Interface.

Wer die Pixis-Mädels hautnah kennenlernen möchte, surft zu **www.planetpixis.com** Auch ein interaktives Shockwave-Demo liegt auf der geschmackvoll (aber nicht jugendfrei!) gestalteten Web-Site bereit.



Name: Diva X
Hersteller: Pixis Interactive
Preis: je 90 Mark



Nascar Racing 2

Zurück in die Steilkurve

VON TOBIAS SCHWEIKL

Trotz streng amerikanischer Thematik ist "Nascar Racing" eines der erfolgreichsten Rennspiele aller Zeiten. Die Fortsetzung lockt mit verbesserter Grafik und massenweise neuen Features.

Beim "North American Sports Car Racing" drängeln sich die Boliden auf 16 Hochgeschwindigkeitskursen. Vor allem die Strecke in Daytona genießt einen internationalen Ruf: In den Extrem-Steilkurven des Kultkurses werden die Fahrer bei 30 Grad Neigung in die Sitze gepreßt! Die Benzin- und Gummi-geladene Atmosphäre der Rennsportliga inspirierte die PS-Profis von Papyrus vor zwei Jahren zu einer "Nascar"-Umsetzung. "Mit 700.000 abgesetzten Einheiten ist das Spiel ein Dauerbrenner und noch erfolgreicher als Indy Racing", freut sich Produzent Matt Marsala. Seit dem Debüt der Rennsimulation wurden die Verbesserungsvorschläge (meist aus dem Internet) bei Papyrus gewissenhaft gesammelt. In "Nascar Racing 2" können Sie Ihr Auto nun mit selbstgepinselten oder -gescannten Texturen verkleiden.

Simulations-Einsteiger wählen den neuen "Arcade"-Modus, der Ihnen kleinere Fahrfehler verzeiht. Schalten Sie außerdem die Brems- und Lenkhilfen zu, fährt sich "Nascar 2" fast wie ein Action-Titel. Ernsthafte PC-Spieler bleiben natürlich im Simulationsmodus, der durch seine extreme Authentizität auffällt. Sogar die Einstellung der Fahrzeug-Parameter erfolgt auf einem Formular, das den Nascar-Originalunterlagen nachempfunden ist.



Haarscharfe Rennsituationen gehören zum Nascar-Alltag. Sind Sie an einem Konkurrenten vorbeigezogen, gratuliert der Teamchef durch den Kopfhörer.

Bei "Nascar 2" müssen Sie nicht nur auf Crashs, sondern auch auf Motorversagen gefaßt sein. Spielen Sie ein Nascar-Rennen in voller Länge, sorgen solche technischen Defekte für Nervenkitzel: Einem Papyrus-Tester zerriß es nach vier Stunden die Wasserpumpe. Rick, so der Name des Rennspielprofis, sprang tobend durch die Büros. Trockener Kommentar des Produzenten: "Wenn Rick es mag, dann ist es cool."

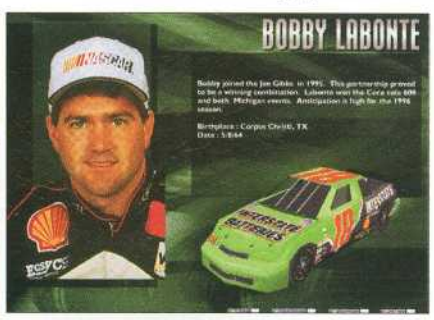
Neben einer Modem-Option werden IPX-Netzwerke unterstützt: Bis zu acht menschliche Fahrer schwingen sich dann in ihre Boliden. Um Talentunterschiede auszugleichen, spielen Profis mit Simulations-Einstellungen gegen unerfahrenere Spieler, die Action-Modus und alle Fahrhilfen aktivieren.

Das europäische "Nascar 2" wird Sierra Anfang '97 ausliefern. Auf der CD finden Sie die normale Version sowie eine Variante, die speziell für den 3D-Beschleuniger von Rendition angepaßt wurde. Laut Matt Marsala ist diese Fassung noch schneller, flüssiger und detailreicher: "Wenn ein sich Dutzend texturierter SVGA-Fahrzeuge vor Ihnen in die Kurve legt, ist das ein erhebener Anblick!"



Um "Nascar 2" auf Ihren Rechner anzupassen, bestimmen Sie u.a. die Anzahl der gleichzeitig dargestellten Boliden.

Mit selbstgemalten oder eingescannten Texturen verschönern Sie Ihre Nascar-Boliden.



In "Nascar 2" erleben Sie die Rennsaison ´96 mit allen Fahrern & Teams. Sie können auch eine eigene Liga basteln.

http://rfantasies.com

Die Website für Renn-Fans. Hier finden Sie die aktuellen Termine für alle Rennen der "Nascar"- und "Indy Car"-Serie, Informationen über Teams, Fahrer und Ergebnisse. Wollen Sie einem US-Fanclub beitreten? Die wichtigsten Vereine sind hier auf einer eigenen Seite aufgeführt. Auch Fan-Artikel (T-Shirts, Caps & Co.) können über diese Seite bestellt werden.

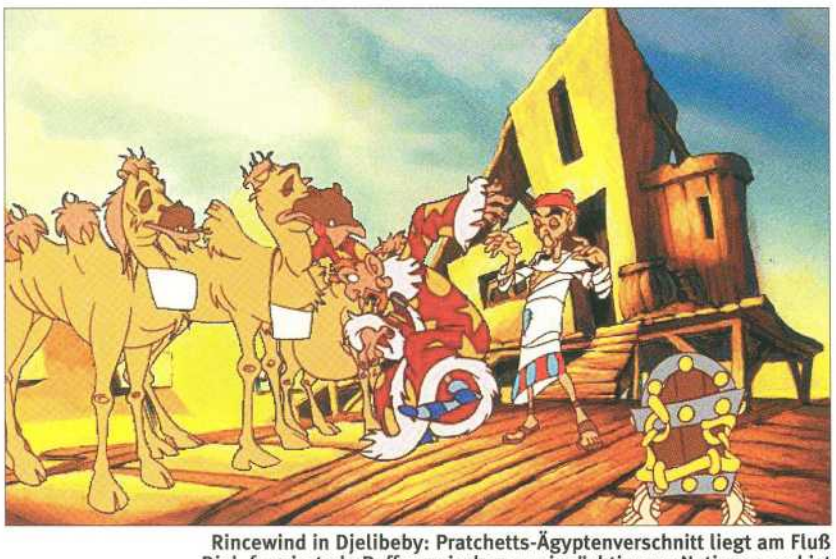


Nach "Nascar 2" beginnt die Arbeit am ersten Formel-1-Spiel von Papyrus. Produzent Matt Marsala "Um Grand Prix Legends kümmert sich unser Boß David Kaemmer persönlich."

Gevatter Tod

VON ROBERT BANNERT

Der Sensenschwinger hat all seine Termine gestrichen, jetzt soll Rincewind Sterbehilfe leisten. Als Scheibenwelt-Magier stolpern Sie kopfüber in Psygnosis' zweites "Discworld"-Abenteuer.



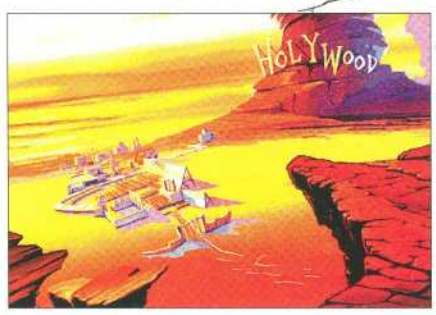
Rincewind in Djelibeby: Pratchetts-Ägyptenverschnitt liegt am Fluß Djel, fungiert als Puffer zwischen zwei mächtigeren Nationen und ist obendrein die Heimat des Assasinen-Pharao Teppicmon.

Kaum hat man sich an die Vorstellung gewöhnt, irgendwann einem hageren Knochengerüst gegenüberzustehen, verschwindet das Gerippe einfach von der Bildfläche. Man hat den Tod in Pension geschickt und niemand muß sich mehr vor einem vorzeitigen Ableben fürchten. Der Haken: Was passiert, wenn einen die Zeit einholt und die Sanduhr abgelaufen ist? Die armen Verblichenen schweben als Untote in einer Schattenwelt zwischen Diesseits und Jenseits, während sie vergeblich auf den Sensemann warten – der hat sich mittlerweile in einem beschaulichen Farmerleben zurückgezogen.

Zauberer besitzen in punkto Ableben ein besonderes Privileg: Entgegen dem gemeinen Volk wird ein greiser Magier persönlich vom Sensenschwinger heimgesucht, der Zeitpunkt steht bereits fest und wird gewissenhaft im Terminkalender vermerkt. Nachdem der Schnitter seinen Termin mit Windle Poons versäumt und die greise Nervensäge putzmunter aus dem Sterbebett hüpft, schickt die besorgte Magiergilde den Zauberer mit den größten Überlebenschancen an die untödliche Front: Hilfsbibliothekar Rincewind gilt nicht nur als größter Experte für perfektes Flüchten, das Überlebenstalent des unfähigen Magiers ist bereits legendär.

Wie im ersten Teil widmet sich der vertrottelte Rincewind seiner bevorzugten Alltagsbeschäftigung: Euer Zauberer stolpert von einem Fettnäpfchen ins nächste, sogar Adventure-Profis haben alle Hände voll zu tun, das schlacksige Sprite mit klassischem Point-and-Click-Interface aus dem Schlamassel zu lotsen. Sie steuern das Rincewind-Sprite mit Maus oder Joypad durch die düstere Scheibenwelt-Metropole Ankh-Morpork. Nach dem obligatori-



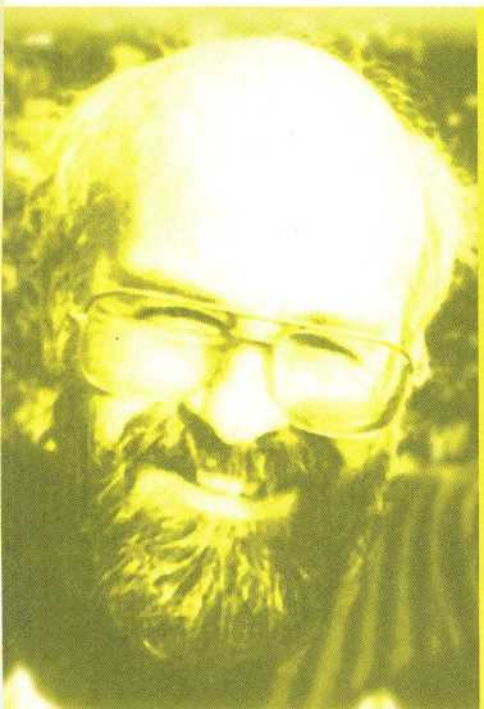


"Holy Wood", die Filmmetropole der Alchemisten: Pratchett erzählt, wie die Bilder laufen lernen, verlauste Straßenköter dreiste Sprüche klopfen und "Treibe mich selbst in den Ruin"-Schnapper bei einem klatschianischen Exporteur 1000 Elefanten bestellen.

http://www-pp.kdt.net/tati.ryberg/contents.html

Hier finden Pratchett-Neulinge und erfahrene Discworld-Wanderer Wissenswertes über ihre Lieblingswelt: Neben einem monatlich wechselnden Glossar-Begriff und umfassenden Charakterinformationen gibt's sogar akustische Fassungen von Scheibenweltweisen.

Scheibenwelt-Schöpfer



Nach 20 Scheibenwelt-Büchern zählt der 46jährige Ex-Journalist Terry Pratchett zu den erfolgreichsten Fantasy-Autoren Englands. Seinen Scheibenwelt-Kosmos hat Pratchett auf einem indischen Mythos aufgebaut: Eine riesige Sternenschildkröte trudelt gemächlich durchs Weltall, auf ihrem Panzer plagen sich vier Dickhäuter mit dem Gewicht der Scheibenwelt. Wir haben uns über eMail mit dem Scheibenwelt-Schöpfer kurzgeschlossen.

"Das Internet ist eine kostspielige Möglichkeit, ignorant zu bleiben."
Terry Pratchett, "Scheibenwelt"-Autor

PCX: ***Sind Sie bereits im Computerspiel-Ahk-Morpork des Vorgängers umhergeschlendert?***
Pratchett: Ja, ich habe den Titel sogar durchgespielt.

PCX: ***Was halten Sie von Romanvorlagen als Hintergrund für Abenteuerspiele?***
Pratchett: Ich persönlich bevorzuge High-End-Shooter wie "Wing Commander 4", aber mit Romanumsetzungen habe ich kein Problem. Allerdings denke ich, daß man den Plot nur locker an der Vorlage orientieren sollte, anstatt eine bestimmte Geschichte nachzuerzählen.
PCX: ***Was war Ihr erster Eindruck, als Psygnosis Ihnen das Adventure-Projekt anbot?***
Pratchett: Es schien sich um Fans zu handeln. Ich erhoffte mir eine Menge Spaß von der Zusammenarbeit.
PCX: ***Hatten Sie Gelegenheit, den Titel vor dem Release probezuspielen, um Abweichungen zur Vorlage zu vermeiden?***
Pratchett: Ich war am Skript beteiligt, außerdem hatte ich beim Charakterdesign das letzte Wort. Allerdings sind einige



Namensgeber der riesigen Scheibenwelt-Metropole ist der Fluß Ankh. Der mächtige Strom wird im Zentrum von Ankh-Morpork zur dickflüssigen Kloake, auf der sogar potentielle Mordopfer unbesorgt ans Ufer schlendern können. Die zivilisierte Bevölkerung setzt sich aus rund einer Million Meuchelmördern, Halsabschneidern, Säufern, Huren, Untoten-Rechtlern und übergewichtigen Magiern zusammen.



Rincewind stöbert in der Bibliothek der Unsichtbaren Universität herum: Die gigantische Ansammlung von Wissen verursacht eine Raum-Zeit-Krümmung - den sogenannten "L-Raum". Als Bibliothekar wird ein gutmütiger Orang-Utang beschäftigt, der sich wortgewandt mit "Ugh" und "lihk" durchs Leben schlägt.

schen Mausklick trollt sich die Spielfigur zur aktuellen Pfeilposition: Hier mustert Rincewind mit skeptischem Blick seine Umgebung, untersucht einen Gegenstand oder verwickelt seine Mitmenschen- und Monster in einen humoristischen Endlosplausch. Interessante Objekte vertrauen Sie Ihrem treuen Reisebegleiter Truhe an: Das magische Möbelstück wurde aus intelligentem Birnbaumholz gezimmert und folgt seinem Herren mit unzähligen Miniatur-Beinen auf Schritt und Tritt.

Während "Discworld 1" mit ruckliger Sprite-Animation und nervigen Ladepausen der technischen Entwicklung um eine Generation hinterherhinkte, hat man für die Fortsetzung den Sprung in eine zeichentrickorientierte Grafikdimension gewagt: Anstatt die schrägen Charaktere wieder an den Knollennasen von Scheibenwelt-Illustrator Josh Kirby zu orientieren, hielt man sich diesmal an die populären Animationsvorlagen der Hanna-Barbara-Studios: Schludrige Zoom-Effekte und Spar-Animation haben die Perfect-Grafiker hinter sich gelassen. Auch an der Puzzle-Logik wurde gefeilt, die konfusen Rätsel des Vorgängers nimmt man gekonnt auf die Schippe.





Name
Discworld 2
Hersteller
Psygnosis
geplanter Release
November 96
Fertigstellung
80 %

Point-and-Click-Adventure nach Pratchetts satirischer Romanvorlage. Mit Zeichentrick-Figuren und populärer Spielwelt die Adventure-Hoffnung für Fantasy-Freaks.



Die "Geflickte Trommel" ist die berüchtigste Spelunke auf der ganzen Scheibenwelt und der Arbeitsplatz von Detritus , bis der Rausschmeißer-Troll zum Oberobergefreiten in der Ankh-Morpork-Stadtwache avanciert.



Kater Greebo ist der Schoßpussi von Scheibenwelt-Hexe Nanny Ogg: Der einäugige Räuber jagt mit Vorliebe ausgemergelte Wölfe und terrorisiert die Bürger der Bergprovinz Lancre.



Nach etlichen Brandschatzungen, Bürgerkriegen und anderen Katastrophen sind die Bürger von Ankh-Morporks Profis im Wiederaufbau: Die unterirdischen Ruinen gelten als beliebter Schleichweg für Gauner.



Puzzles verdammt bizarr geworden! Bei "Discworld 2" hatte ich meine Finger noch öfter im Spiel.

PCX: ***Vielleicht kennen einige unserer Leser Ihre Romanvorlage noch nicht. Wie würden Sie ihre Scheibenwelt beschreiben, und was ist Ihr persönliches Lieblingswerk?***

Pratchett: Uh-uh. Solche Fragen beantworte ich ungerne. Wenn Eure Leser meine Bücher noch nicht kennen - Schande über sie! "Guards! Guards!" (Titel der dt. Ausgabe: "Wachen! Wachen!") ist mein Lieblingsbuch.

PCX: ***Würden Sie gerne ins Spieldesign einsteigen?***

Pratchett: Nein, Design ist wohl nicht mein Ding. Da benötigt man eine andere Begabung als für's Bücherschreiben. Ich würde mich höchstens an ein Text-Adventure wagen.

Ich halte es für gut, die Spieler an spezifische Plots zu erinnern. Das sollte ihnen helfen, die ganze Sache besser zu verstehen.

PCX: ***Immer mehr Leute widmen sich ausschließlich Computer- und Videospielen, anstatt ihre Nase in ein Buch zu stecken...***

Pratchett: Zu den Vollblut-Spielern: Wachst dumm auf, aber beklagt Euch nicht, wenn Ihr anschließend keinen Job findet! Als Teil eines geregelten Lebens können Spiele Spaß bringen. Aber letztendlich ist es wie mit allem: Zuviel des Guten ist schädlich.

PCX: ***Was mag die Zukunft für den zeitbewußten Schriftsteller bereithalten? Werden sich die "Discworld"-Fans bald nur noch mit der Computer-Scheibenwelt befassen?***

Pratchett: Manche vielleicht. Aber es gibt immer noch verdammt viele Leute wie mich, die gerne Bücher lesen.

PCX: ***Früher wickelte man Interviews vor Ort oder per Fax ab. Mittlerweile können wir sie bequem über das Internet führen. Halten Sie den Online-Service für eine komfortable Innovation? Werden Modems das bedruckte Papier verdrängen?***

Pratchett: eMail ist ok. Aber insgesamt ist das Internet lediglich eine kostspielige Möglichkeit, ignorant zu bleiben. Viele Leute verwechseln Daten mit Information und Information mit Wissen. Das Internet hat noch einen langen Weg vor sich.

Tatsächlich denke ich, daß der Papierdruck aussterben wird – aber früher oder später wird man ihn vielleicht durch etwas Handliches in Buchform ersetzen. Vielleicht wird man Romane einmal aus dem Internet downloaden, aber nur Idioten würden Bücher über VDU studieren!

PCX: ***Woran arbeiten Sie derzeit?***

Pratchett: An einem neuen Scheibenwelt-Roman natürlich!

SPIELSPASS:

91%

[PC Games 8/96]



Z verbindet das Beste aus der Welt der intelligenten Strategiespiele mit den Anforderungen und Möglichkeiten der fortgeschrittenen Action-Techniken in einer fantastischen Echtzeit-Umgebung...

- 20 Level voller Herausforderungen auf 5 lebensgefährlichen Planeten
- 6 Arten von Robotern, die bis zu 40 verschiedene Aktionen durchführen können
- 11 Waffenarten, von Gatlinggewehren über Raketenwerfer bis zu Panzern
- Modem, Nullmodem und Netzwerkoption für bis zu 4 Spieler
- Spezielle Features, die auf anspruchsvolleren PCs automatisch zur Verfügung stehen: Echtzeit-Spritescaling, Rotation und SVGA Modus
- Über 30 Minuten humorvolle 3D-Intro- und Zwischensequenzen in digitalem Stereosound
- Unzensierte, komplett deutsche Version



Z

THE BITMAP BROTHERS

CMDR: ZOD







The BITMAP BROTHERS

Renegade

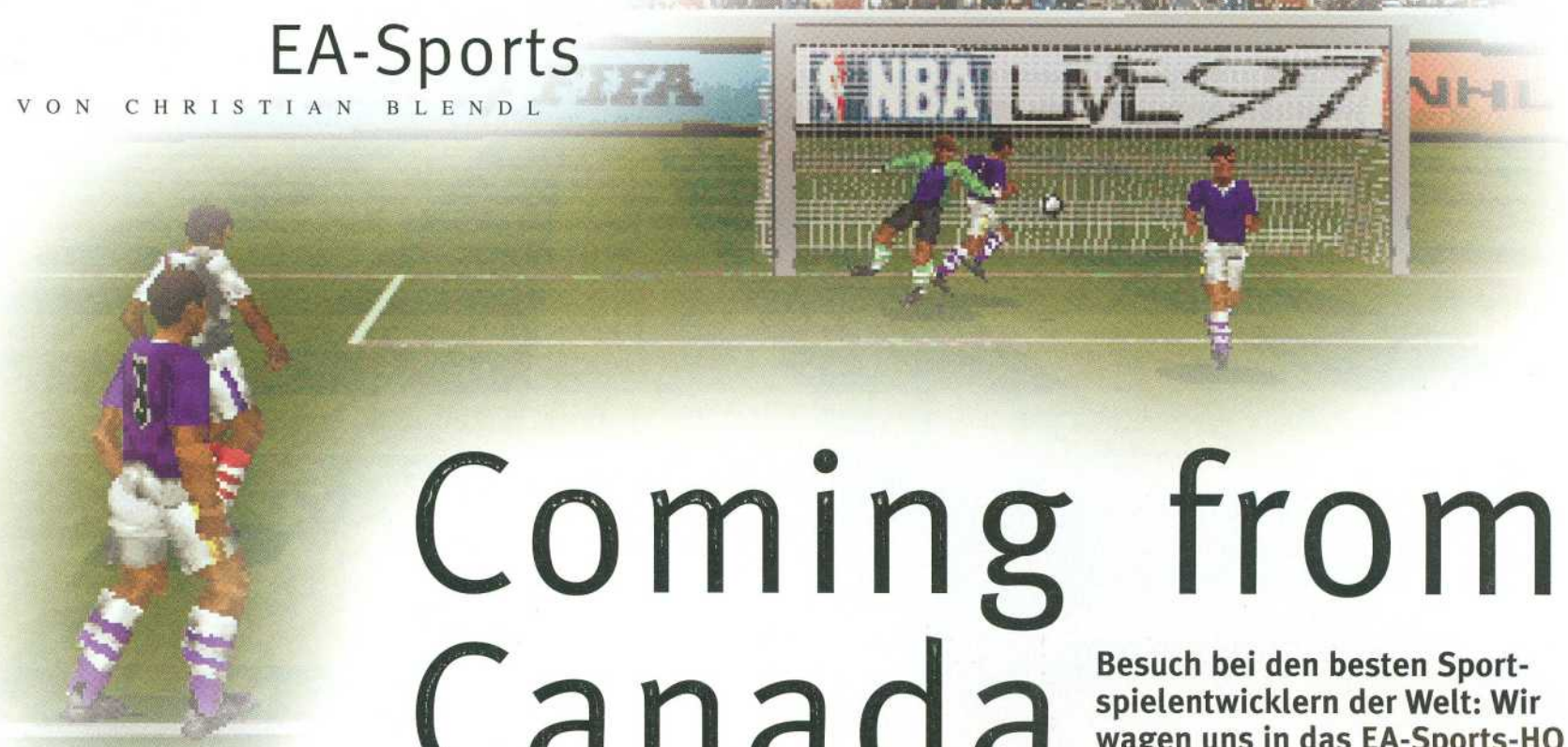
WARNER INTERACTIVE

Internet: http://www.bitmap-brothers.co.uk

©1996 The Bitmap Brothers. Published under exclusive licence from The Bitmap Brothers by Renegade Software. Renegade Software is a Warner Interactive Company.
A Time Warner Interactive Company. Distributed by Virgin Interactive Entertainment.

EA-Sports

VON CHRISTIAN BLENDL



Coming from Canada

Besuch bei den besten Sportspielentwicklern der Welt: Wir wagen uns in das EA-Sports-HQ im kanadischen Vancouver.

Mit dem Anspruch, jede Sportart optimal in Computerspielform umzusetzen, hat sich EA große Ziele gesetzt. Auffälligstes Merkmal aller "EA Sports"-Titel ist der Abschluß von Lizenz-Deals mit allen großen Sportverbänden (NBA, PGA oder FIFA). Gerade die '97er Edition profitiert am meisten von der Technik: Hits wie "NBA Live '97" und "FIFA Soccer '97" werden komplett neu entwickelt. EA konnte sich der Polygon-Welle nicht länger verweigern und präsentiert mit der neuen Serie Video-Sport mit texturierten Polygon-Athleten, die ausnahmslos mit aufwendigem Motion-Capturing animiert wurden.

Paul Lee, General Manager von Electronic Arts Canada, betont die eigenverantwortliche Ausrichtung der Mitarbeiter, die an den EA-Titeln sitzen: "Wir versuchen, möglichst wenig organisatorischen Druck auszuüben". Mit der Firmen-Philosophie, jedem Mitarbeiter den größtmöglichen Grad an Freiheit zu gewährleisten und damit das Potential der Entwickler voll auszuschöpfen, unterscheidet sich EA deutlich von den "Alles im Team"-Konzepten anderer Software-Designer. In den Großraum-Büros arbeiten Spezialisten an Programmcode, künstlicher Intelligenz, 3D-Modellierung und Animation. Besonderen Wert legt man auf die erstmalige Realisation des neuentwickelten "Motion Blending"-Verfahrens (siehe Kasten rechts unten).

Neben den eigentlichen Programmier-Büros finden sich im EA-Gebäude diverse Hi-Tech-Labors: In einem professionellem Soundstudio werden Effekte und Musik aufgenommen und abgemischt, bevor sie bei den Programmieren landen. Im Videostudio produziert EA aufwendige FMV-Sequenzen für Intros und Cheerleader-lastige Halbzeitfilme: Video-Profis, wie Tom Raycove, sammelten Erfahrung im Filmbusiness, bevor sie Ihr Wissen für EA einsetzten. Abhängig von der Entwicklungsphase arbeiten etwa 50-70 Personen an einem Projekt. Nähert sich der Titel der Fertigstellung, verlangen die Fehlerbeseitigung ("Debugging") und das Feintuning unter Zeitdruck noch mehr personellen Aufwand. Jedes Projekt-Update wird dabei von denselben Entwicklern betreut. Um über die Entwicklung auf dem Arcade-Sektor auf dem laufenden zu bleiben (und Gästen Kurzweil zu bieten), gönnen sich gestreßte EA-Entwickler ein Spielchen in der Arcade-Abteilung (praktischerweise gleich im Speisesaal untergebracht). Zur Zeit sind in der Zentrale die EA-Sports-Projekte "NHL Hockey '97", "NBA Live '97", "PGA Tour Golf '97" und "FIFA '97" für 32-Bit-Konsolen und PC in Arbeit. Manche Teilaufgaben (wie die Produktion der "NHL '97"-Konsolenversionen) werden dabei an EA USA in San Francisco abgegeben. Außerdem beherbergt das Gebäude die komplette "Need for Speed"-Entwicklungsabteilung, die nach der kürzlich veröffentlichten "Special Edition" bereits an einem Nachfolger bastelt.





Links: Tom Raycove erläutert die Entstehung und Produktion des aufwendigen "FIFA '97"-FMV-Intros.

Rechts: Die FIFA-Experten Bruce McMillan und Marc Aubanel stellen das neue "FIFA' 97" vor und stehen Rede und Antwort.



Gruppenbild mit Damen: Einige der EA-Canada-Mitarbeiter beim monatlichen T-Shirt-Trage-Wettbewerb.

http://www.aurora.net/pie/htm/mtrofind.html

Falls Sie in Vancouver sind und einkaufen möchten – im Metrotown-Einkaufszentrum, dem größten der Stadt, befinden sich über 450 Läden. Unter obiger Adresse finden sie auch einen Stadtplan, ein Link verweist auf Sehenswürdigkeiten in Vancouver.



Die roten Abwehrspieler hetzen zurück, um den flott dribbelnden Stürmer abzufangen: Vor allem von nahem überzeugt die grafische Gestaltung der "FIFA"-Kicker.



Sehr gut spielbar: In der Totalen haben Sie die für taktische Spielzüge erforderliche Übersicht, können aber die filigrane Spieler-Gestaltung nicht erkennen.

FIFA 97

Mit über 100 Beteiligten ist "FIFA Soccer '97" das mit Abstand größte Projekt in der EA-Entwicklung. Produzent Bruce McMillan erläuterte Details des Projekts und stellte die beteiligten Spezialisten vor.



Vorbereitung eines Motion-Capture-Shots: Die Sensor-Kugeln reflektieren das Licht und sorgen für Orientierungspunkte.

Während des Spiels sorgen zwei Reporter für den in Amerika üblichen Kommentierungs-Dialog. Dazu Sound-Experte Chris Taylor: "Wir entschieden uns für einen TV-ähnlichen Ansatz: Fast schon interaktive Berichterstattung im Spiel." Die notwendigen 15.000 Namens- und ca. 1.500 Kommentar-Samples sind alle aufgenommen, jetzt perfektioniert das Sound-Team die Feinabstimmung der Sätze und die rechtzeitige Einspielung der Sprache. Zur Bewältigung der enormen Datenmengen entwickelte man die "Freebase"-Datenbank, die einfaches Verwalten und Verknüpfen der Samples ermöglicht.



Das FIFA-Sound-Team, links Ex-Musiker Chris Taylor.

Software-Ingenieur Mark Gipson ist für die Spielbarkeit zuständig. Mit einem Entwicklungssystem, das das ganze Spielfeld zeigt, editiert er das Verhalten der Computerteams. "Das KI-System wird unabhängig von der jeweiligen Plattform entwickelt. Wir arbeiten an Strategie, Spielstärke und Intelligenz der Teams", so Mark. Waren bei früheren Versionen Spielablauf und Schußwinkel begrenzt (was das Design der KI immens erleichterte), so gilt es jetzt, die dramatisch angewachsene Vielfalt an Bewegungs-, Schuß- und Taktikvarianten in das System einzubauen. In der 3D-Modellierung entstehen die FIFA-Sportler nach hochauflösend gerenderten Vorbildern. Um den PC nicht zu überfordern, werden statt Polygon-Gliedmaßen Bitmap-Arme benutzt und an die Polygon-Körper "angeklebt". Die Trikot-Texturen werden erst von den Hi-Res-Objekten digitalisiert und auf die flachen Kicker-Polygone übertragen. Der Effekt: Muskulöse Arme und Oberkörper statt planer Ebenen.



Mark Gibson erklärt sein KI-Entwicklungssystem.



Titel
FIFA Soccer '97
Hersteller
Electronic Arts
geplanter Release
Dezember 96
Fertigstellung
90 Prozent

Technisch auf Höchstniveau: EA's neues "FIFA"-Update dribbelt sich an die Tabellenspitze.

Motion Blending

Das von EA entwickelte "Motion Blending"-Verfahren soll das Motion-Capturing in Spielen perfektionieren. Das Problem: Einerseits kann jeder Steuerimpuls zwar vom Programm erfaßt werden, da jedoch die vorige Animation noch im Fluß ist, kann der neue Befehl erst später ausgeführt werden. Die Folge ist eine frustrierende Verzögerung der Reaktion von Spielfiguren. Wird der Steuerimpuls jedoch sofort umgesetzt, unterbricht die neue Animation die vorausgehende, und störendes Ruckeln macht die Vorteile des aufwendigen Motion-Capturing zunichte. Wird etwa ein Fußball-Dribbling mit einem kraftvollen Schuß kombiniert, kann es vorkommen, daß der rechte Fuß ruckhaft von der vorderen Position nach hinten wandert, um anschließend gegen den Ball zu treten. Aufgabe des Motion Blending ist es, die Lücke zwischen zwei Animationen zu schließen und damit sowohl Reaktionszeit als auch Animationsfluß zu optimieren. Dazu errechnet die Blending-Routine in Echtzeit die erforderlichen Animationsphasen vom Zeitpunkt des Steuerimpulses bis zum Beginn der angeforderten Animation. Diese Interpolation zwischen zwei Animationen, vom EA-Team als "crossover" bezeichnet, rundet den Bewegungsablauf beeindruckend ab. Dazu Experte Brian Plank: "Gelungenes Motion Blending fällt dem Spieler kaum auf: Man betrachtet es als selbstverständlich, wenn alle Animationen fließend verknüpft sind. Es stört lediglich, wenn das Blending nicht vorhanden ist und abgehackte Bewegungsabläufe erkennbar sind." Aufgrund der geringeren Rechenleistung der Konsolen läuft das Verfahren auf PCs jedoch flüssiger als auf 32-Bit-Konsolen.



Brian Plank: "Wir sind die ersten, die das Problem der Interpolation von Animationen gelöst haben."

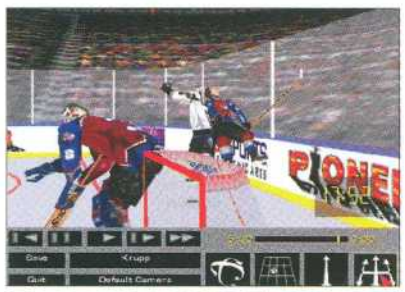


Hi-Tech-Intro: In schnellen Schnitten wird das Motion-Blending vorgestellt.

Eis am Spiel

VON HEINRICH LENHARDT

Sie können Ihren Kühlschrank darauf verwetten, daß die nächste Sportsensation für den PC "NHL '97" heißen wird. EA Sports verbessert Spielbarkeit und Grafik der legendären Eishockey-Serie für eine vielversprechende Neuauflage.





Au Backe: Im Replay betrachten wir aus zwei grundverschiedenen Perspektiven, wie Uwe Krupp den Schläger seines Gegenspielers zu spüren bekommt. Auch wenn man nahe an die Spielfiguren ranzoomt, sehen die Jungs ganz prächtig aus.

Hallihallo allerseits, liebe Sportfreunde. Ich heiße Sie herzlich willkommen aus dem Mering Dom, wo wir kurz vor Saisonbeginn eine exklusive Partie mit "NHL '97" wagen dürfen. Aufgeregte Fans umlagern das Stadion, um einen Blick auf den Neuling zu erhaschen. Noch ist er nicht reif für die Öffentlichkeit: Die Herren technischen Direktoren drüben im fernen Kanada programmieren emsig an ihrem Superstar herum, der voraussichtlich im November in den Geschäften auflaufen soll. Aber Sie wissen ja, liebe Fans von Bodycheck und Schlagschuß, bei PC-Xtreme sitzen Sie in der ersten Reihe! Ich übergebe deshalb sogleich an die Kollegen im Pressezentrum, welche ihre Erkenntnisse über NHL '97 zusammengefaßt haben.



Eine starke Truppe: Die erste Mannschaft von EA Sports feilt an letzten Details von NHL '97. Diese Eishockey-Simulation hat das Potential, alle anderen PC-Sportspiele vom Eis zu fegen.

3D & Steuerung

Letztes Jahr wurde die berühmte Eishockey-Serie erstmals dreidimensional. Die Optik von NHL '96 war spektakulär, ließ in einigen Spielsituationen aber die optimale Übersicht vermissen. Solche Schnitzer dürften bei der neuen Folge ausgemerzt sein. Sie können während des Spiels wieder zwischen verschiedenen Kameraperspektiven wechseln, die wesentlich praxistauglicher wirken. Sprich: Hübsche, aber spielerisch blödsinnige Super-Nah-aufnahmen werden ausgemistet. NHL '97 unterstützt kühnes Kombinationsspiel durch aufgeräumte Ansichten.

http//www.nhl.com

Eishockey-Infos aus erster Hand: Die offiziellen Web-Seiten der Superstar-Liga NHL sollte sich kein Sport-Fan entgehen lassen.

Die Geschichte der Eiszeit



1993 (links): Aus dem Stand schaffte EA Sports mit NHL Hockey eine Eishockey-Referenz auf dem PC.



1994: Die zweite Version NHL '95 war eine kleine Enttäuschung. Außer neuen, hochauflösenden Präsentations-Screens hatte sich kaum etwas getan.



1995: Mit NHL '96 gelang ein Sprung nach vorne. Die erste 3D-Engine sorgte damals für revolutionäre Grafik. Auch die Steuerung wurde etwas komplexer.

Daß die Ästhetik nicht zu kurz kommt, garantiert eine neue Technik bei der Darstellung aller Spielfiguren. Die Programmierer haben Polygone verwendet und mit realistischen Texturen tapeziert. Damit werden die Bewegungen der Cracks nicht nur geschmeidiger; auch wenn man einem Spieler ganz nahe kommt, sieht er immer noch schnuckelig aus. Selbst der Namensaufdruck auf der Trikotrückseite läßt sich entziffern.

Eine grundlegende Steuerungsrevolution ist kaum zu erwarten. NHL '97 wird wieder optimale Unterstützung für Game Pads mit vier Feuerknöpfen bieten. Die Basisaktionen wie Paß, Schuß, Check oder Spurt können durch geschickte Kombinationen in Volleyschüsse oder Drop-Pässe aufgewertet werden. Doch in diesem Punkt müssen wir die fertige Version abwarten, um seriöse Angaben zu machen. Spannend könnten zum Beispiel die geplanten "Spezialtalente" einiger Superstars werden.

Teams & Statistiken

Alle Mannschafts- und Spieler-Statistiken sind auf dem Stand der im letzten Sommer beendeten Saison 95/96. Und da hatte sich in der NHL einiges getan: Vor allem die Stanley-Cup-Sieger aus Colorado sind als Offensiv-starkes Team in den Vordergrund getreten. EA Sports bemüht sich auch, die neuen Expansion Teams der NHL zu berücksichtigen. Mehrere Städte haben sich um die Aufnahme ihrer Mannschaften in diese Liga beworben; darunter Newcomer wie Phoenix oder Memphis. In unserer Alpha-Version war Phoenix beispielsweise schon integriert; welche neuen Teams in der Endfassung drin sein werden, ist aber noch offen. NHL '97 bietet erstmals auch nationale Auswahlmannschaften. Mit "Team Canada" oder "Team Europe" können Sie jetzt zum Freundschaftsspiel antreten. Durch den flexiblen Spieler-





Schön und schnell: Die PC-Neuauflage der Halbfinal-Begegnung zwischen Detroit und Colorado.



Beim Editieren der Aufstellung sehen Sie jetzt auch Spieler-Bildchen und Talentwerte.



Mit dem neuen 3D-System gelingen auch solche übersichtlichen Blickwinkel. Hier erkennt man sofort seine anspielbereiten Team-Kollegen.

editor basteln Sie Ihre eigenen Stars nach Maß und tauschen munter die Akteure zwischen den Mannschaften.

Präsentation & Styling

Digitalisierte Spielerbildchen, knackige Musik und toll geschnittene Intro-Videos haben bei EA Sports Tradition. Bei NHL '97 ist zusätzlich ein Reporter mit an Bord, der jeden Spielzug auf Englisch kommentiert.

Von den amerikanischen TV-Übertragungen des Senders Fox guckten sich die Programmierer einen anderen Kniff ab. Dort ist man nämlich eine große Eishockey-Problematik angegangen: Das Spiel ist so schnell, daß der Zuschauer streckenweise nicht mitkriegt, wo sich der Puck gerade befindet. Also steckte man modernste Elektronik in die Scheibe, die beim TV-Bild für eine blau schimmernde Aura sorgt. Diese Grundidee finden wir in NHL '97 wieder: Eine helle Sphäre rund um die Scheibe verhindert "Verflixt, wo ist das Ding?"-Momente.

Technik & Multi-Player

Keine Rücksicht auf die Kleinen: Um 3D-Stadion und neue Polygon-Spieler zu berechnen, braucht NHL '97 volle Pentium-Power. Als Hardware-Minimum empfiehlt EA Sports einen P 75. Das Programm wird zudem nur auf Rechnern mit einer FPU laufen. Im Klartext: auf Pentium-Systemen ist alles ok. Doch 486-Besitzer werden den Sprung in die nächste Saison in der Regel nicht mitmachen können. Hart, aber konsequent: Ohne die Ausreizung moderner PC-Technik wäre der neue grafische Quantensprung bei NHL '97 kaum drin. Ansonsten keine besonderen Wünsche: 8 MByte RAM werden wohl reichen und die Grafikkarte muß 1 MByte Video-RAM drauf haben (was heutzutage aber locker Standard ist). Die Menü-Screens werden nicht nur hochauflösend, sondern auch mit größerer Farbtiefe dargestellt.

NHL '97 verspricht ganz neue Perspektiven für ein geselliges Eisvergnügen. So ist eine Unterstützung des Gravis-Adapters vorgesehen, mit dem bis zu acht Spieler an einem PC ran können. Auch per Netzwerk und Modem-Connect können Sie mehrere menschliche Gegner herausfordern.

Soweit unsere Erkenntnisse aus dem Trainingslager. Wir schalten zurück in den Mering Dom zum abschließenden Kommentar unseres Sportchefs.

Schlußsirene

Da sind wir wieder im Mering Dom, wo die Lichter allmählich ausgehen und das Eis schmilzt. Doch nicht verzagen, liebe Eishockey-Freunde, lange soll das Warten auf die neue Saison nicht mehr dauern. Ein Test von NHL '97 könnte schon in der nächsten PC-Xtreme folgen. Bis dahin ein herzliches Servus aus Mering, kommen Sie gut nach Hause und halten Sie die Polygone steif!



Titel
NHL '97
Hersteller
EA Sports
geplanter Release
November '96
Fertigstellung
80 Prozent

Nachfolger des besten PC-Eishockeyspiel.

"Viele Spieler wollen Lord British töten!"

VON WINNIE FORSTER

Seine ersten Spiele entwickelte Origin-Gründer Richard Garriott bereits 1979, Jahre bevor Sid Meier oder Peter Molyneux die Szene betraten. Seit dem Start der "Ultima"-Serie im Jahre 1981 ist er als "Lord British" in jeder Folge dabei: Der Herrscher über die Fantasy-Welt thront in einem eigenen Schloß, vergibt Erfahrungs-Level und mußte schon mal vom Spieler aus der Unterwelt befreit werden. Momentan arbeitet Garriott als Produzent und Designer an "Ultima 9" sowie als Produzent und kreativer Berater an "Ultima Online". Wir sprachen mit ihm in London über sein revolutionäres Internet-Rollenspiel, das im Februar 1997 offiziell eröffnet wird.



Fullscreen-Abenteuer für 15000 Spieler: "In Ultima Online gibt es kein Textfenster und keine Interface-Area"



Organisierte Jagd auf Rucksäcke: Durch einen Bug wurde in Ultima Online das Verbrechen geboren.

PCX: ***Richard, wie wichtig ist Ultima Online für dich? Ist es nur ein Experiment?***
Garriott: Es ist sehr wichtig! Viele meiner Bekannten glauben, daß Ultima Online alle Ein-Spieler-Ultimas ersetzen wird.
So weit würde ich persönlich aber nicht gehen: Es gibt Sachen, die macht man lieber zusammen mit Freunden – z.B. Fußball spielen oder Filme anschauen –, denen widmest du dich alleine.



"Ultima Online ist eine 100prozentige Neuentwicklung, ein Internet-Original!"

PCX: ***Aber bei Ultima ging's doch schon immer um Kommunikation. Schon in den ersten Teilen traf man Hunderte von Charakteren...***
Garriott: Absolut richtig. Aber es gibt einen Aspekt von Ultima, der Solo einfach besser funktioniert: Das Rollenspiel erzählt ebenso wie ein Kinofilm eine epische Geschichte. Ein Fußballspiel ist hingegen kein Epos, sondern ein soziales, zwischenmenschliches Ereignis. Beides sind sehr fesselnde, aber auch sehr unterschiedliche Experiences.
PCX: ***Verlief der Alpha-Test problemlos?***
Garriott: Technisch hat alles prächtig funktioniert, die Fragen, die mit Übertragungsraten und Bandbreite zu tun haben, waren schnell gelöst. Das härteste Problem, dem wir gegenüberstanden, lag jedoch darin, nicht nur eine Umgebung zu schaffen, mit der man herumspielen kann, sondern fesselnde Storyelemente für viele Menschen gleichzeitig einzubringen. Mittlerweile haben wirs geschafft, aber es war wirklich harte Arbeit.
PCX: ***Wieviele Leute waren denn in der Testphase beteiligt?***
Garriott: Im Alpha-Test im März waren ein paar hundert dabei. Für den Beta-Test haben sich 15.000 Leute angemeldet, im November geht's dann los.
Unsere Mitbewerber "Meridian 59" und "Dark Sun Online" werden down-geladen d.h. ihre maximale Größe ist 30 MByte. Dagegen umfaßt selbst die Beta-Version von "Ultima Online" bereits 300 MByte! Du bekommst also zehn mal so viel audiovisuelle Spielmaterie. Soviel kannst Du natürlich nicht mehr aus dem Netz herunterladen.
"Ultima Online" wird ganz normal über den Handel verkauft. Dazu kommt eine sehr niedrige monatliche Gebühr.
PCX: ***Warum eine monatliche Gebühr, wenn du bereits an der CD verdienst?***
Garriott: Neben den Entwicklungskosten müssen wir diesmal auch den Betrieb des Servers bezahlen. So gehen wir sicher, daß wir nicht im Lauf der Zeit Geld verlieren.
PCX: ***Arbeitet Ihr mit eCash?***
Garriott: Ja, unser Abrechnungsystem akzeptiert eCash, Schecks und Kreditkarte.
PCX: ***Und du wirst als "Lord British" auch in Ultima Online auftauchen?***
Garriott: Na klar! Wenn Lord British dort zugegen ist, bedeutet das automatisch, daß ich ihn gerade steuere.
Während des Alphatests hat sich einer meiner Angestellten als Lord British eingeloggt. Er hat eigentlich gar nichts Schlimmes gemacht, aber mich hat das doch ziemlich genervt...
PCX: ***...er wurde also gefeuert...***
Garriott: ...nein, (lacht) aber es haben mich Leute angesprochen, die meinten "Hey, als ich dich gestern in Online getroffen habe, hast du dies-und-das gesagt". Ich konnte dann nur mit "Äh, ja klar" antworten. Danach dachte ich mir: "Das darf niemals mehr passieren!"
PCX: ***Gabs im Test andere Überraschungen?***
Garriott: Oh, eine ganze Menge. In anderen Online-Spielen kann man nur kämpfen und chatten, kaufen und verkaufen. In Ultima Online haben die Spieler hingegen jede erdenkliche Art von Aktivitäten entwickelt. Bereits in den früheren Offline-Ultimas versuchten viele Spieler meinen Charakter Lord British zu töten. Auch die erste Gilde, die sich in Ultima Online bildete, war eine "Kill Lord British"-Bruderschaft. Sie warb Mitglieder, andere fanden das gar nicht lustig.
Schnell hatte sich eine andere Gilde formiert, um mich zu schützen. Wenn ich jetzt Online gehe, bin ich sofort von eine Gruppe von Leuten umgeben, die mich bewachen.
Danach kam die Gilde der Diebe: Jemand hat herausgefunden, daß du mit einem Doppelklick auf den Rucksack eines anderen Charakters den Inhalt stehlen kannst. Dazu mußtest du nur in eine bestimmte Richtung blicken. Das war natürlich ein Bug...
In der kommerziellen Version wird man bestimmte Fähigkeiten benötigen, um andere Spieler zu beklauen, doch im Test führte der Bug zu abenteuerlichen Taktiken: "Du stellst dich im Norden auf, um ihn abzulenken, er dreht mir den Rücken zu und ich habe eine maximale Fläche zum 'draufklicken". Organisierte Banden machten Jagd auf Rucksäcke!
PCX: ***Inwieweit basiert Ultima Online auf älteren Teilen der Serie?***
Garriott: Es ist vom ersten bis zum letzten Bit ein Internet-Original. Die gesamte Technologie, die gesamte Grafik, das gesamte Spieldesign wurden von Grund auf neuentwickelt.
Boden und Landschaft sind Polygone, die Gebäude bestehen aus Fliesen ("Tiles") in zwei verschiedenen Größen, die Spielfiguren sind "layered Sprites", damit die aktuelle Waffe, Kleidung und Ausrüstung auch tatsächlich dargestellt wird.
PCX: ***Abgesehen von Ultima Online, welche Folgen der Ultima-Serie hälst du für die besten?***
Garriott: Ultima 5 und Ultima 7 sind meine Favoriten: Während Ultima 4 eine ziemlich schwarz-weiß-malende Geschichte hatte, mag ich den fünften Teil, weil dort viele Charaktere herumliefen, von denen sich nicht sagen ließ, ob sie gut oder böse sind. Einige deiner Freund haben dich später sogar verraten!
Den siebten Teil mag ich, weil die gesamte Welt absolut interaktiv war...
PCX: ***...war das nicht das "Action-Ultima"?***
Garriott: ...nein, nein, das war der achte Teil, ein Spiel, das ich noch immer mit gemischten Gefühl betrachte: Visuell war es bei weitem der beste Teil der Serie. Aber um ehrlich zu sein, haben wir es wohl etwas zu früh veröffentlicht. Natürlich war es nahzu Bug-frei, aber auf einige Design-Element hätten wir uns etwas länger konzentrieren sollen. Die Sache mit den Sprüngen war z.B. nicht optimal gelöst...
Doch obwohl wir deshalb harte Kritik einstecken mußten und sogar in einem internen Meeting von einem Desaster sprachen, war Ultima 8 das zweitmeist verkaufte Spiel der Ultima-Geschichte.



"Eine Online-Version von Wing Commander wird unser nächstes Internet-Projekt."



Der neue "Bundesliga Manager" ist hübscher und komfortabler denn je. Wenn einem so ein Spielerbildchen anstrahlt, bringt man es kaum mehr übers Herz, den kleinen Racker auf die Transferliste zu setzen.





Einzelne Tätigkeiten wie den Stadionausbau können Sie nach Belieben der Automatikfunktion anvertrauen.

Für die spannende Darstellung der Match-Highlights wurde ein 3D-Grafiksystem programmiert.

Kontrollierte Offensive

VON HEINRICH LENHARDT

Ein alter Sportstrategie-Haudegen feiert sein Comeback: Mit Verbesserungen bei Bedienung und Komfort unterstreicht "Bundesliga Manager '97" seine Meisterschaftsambitionen.

Selbstgefälligkeits-Weltmeister Otto Rehhagel trainiert in der 2. Liga, Bayern und Borussen haben sich partout nicht lieb und seit der Ablösesummen-Eindämmung wird gewechselt, was das Zeug hält. Unsere Fußball-Bundesliga – noch nie war sie so turbulent wie heute. Gerade der richtige Zeitpunkt für Software 2000, eine neue Folge seiner legendären "Bundesliga Manager"-Serie ins Spiel zu schicken. Und das ist immerhin die einzige Programmreihe dieser Art, die mit Segen des DFB "richtige" Spieler- und Vereinsnamen samt Wappen verwenden darf.

Das Namensanhängsel "97" vermittelt Bescheidenheit, dabei gibt es einige deutliche Änderungen zu vermelden. Erstmals wurde ein Titel dieser Reihe speziell für den PC entwickelt; frühere Fassungen entstanden zuerst auf dem Amiga und wurden dann 1:1 konvertiert. Prompt sieht die Neuausgabe um einiges eleganter aus. Hochauflösende Menüs, Farbenvielfalt (High Color) sowie eine wesentlich verbesserte Bedienung sollen verlorenes Terrain zurückerobern. Denn die letzte Folge "Bundesliga Manager Hattrick" nervte nicht nur wegen anfänglicher Bug-Lawinen; auch die verquere Benutzerführung erntete Gram und Groll. In diesem Bereich liegen offensichtlich die wesentlichen Verbesserungen der 97er-Version. Aufgeräumte Menüs, frei belegbare Funktionstasten und zahlreiche Automatikfunktionen machen das Leben leichter. Wer sich mit entsprechenden Details nicht herumärgern will, delegiert einzelne Jobs wie Trainingsarbeit oder Vermögensverwaltung an den Computerassi.

Neu und hübsch auch die Torszenen, die live berechnet und nicht als "fertige" Animation abgespielt werden. Die spannenden Spielzusammenfassungen werden in 3D gezeigt; ein Reporter spricht seinen Senf dazu. Nach einem Match können Sie den Zeitungsbericht nachlesen; ein reaktiviertes Feature aus der 91er-Ausgabe "Bundesliga Manager Professional".

Viele Änderungen aus dem Fußballalltag werden in der neuen Version berücksichtigt. Der UI-Cup ist jetzt ebenso dabei wie der Wegfall der Ablösesummen bei auslaufenden Verträgen. Ein umfangreicher Editor, unentbehrliches Hilfsmittel angesichts der bundesligatypischen Wechselarien, ist serienmäßig integriert. Anstoß soll laut Software 2000 exakt am 28. Oktober erfolgen. Mit etwas Glück erscheint in der nächsten PC-Xtreme ein Test des vielversprechenden Programms.

AOL: Kennwort „Elfer“

Die Fußballecke des Online-Dienstes AOL hat ganz schön viel Kick: Bundesliga-News, Links zu Vereins-Webseiten, hitzige Diskussionen und ein wild wuchernder Download-Bereich. Wo sonst kann der Fan noch das Bild seines Lieblingsschals uploaden?

Kennen Sie Krahe?

Werner Krahe (27) ist der Urvater von Software 2000s "Bundesliga Manager"-Serie. Die neue 97er-Version demonstrierte er uns zusammen mit Andreas Niedermeyer (31), der für Grafik und Programmierung zuständig ist.



Werner Krahe (links) und Andreas Niedermeyer, die Teamchefs von "Bundesliga Manager '97".

PCX: ***Vor ein paar Jahren hatte "Bundesliga Manager Hattrick" auf dem PC einige Macken...***

Krahe: Das Programm ist damals noch auf dem Amiga entwickelt worden; bei der Umsetzung hatten wir die Bedienung etwas vernachlässigt. Der Manager '97 ist deutlich übersichtlicher, schöner und bringt viel mehr Stimmung rüber. Beim Austesten hat sich auch einiges getan.

PCX: ***Fällt einem nach so vielen Managern überhaupt noch etwas Neues zum Design ein?***

Krahe: Wir sind da auf Anregungen unserer Kunden angewiesen. Deshalb lese ich auch jeden Brief selber. Etwa zwei Drittel aller neuen Features im Manager '97 basieren auf Vorschlägen von Spielern.

PCX: ***Langweilig wird es dir bei dem Thema nicht?***

Krahe: Auf der einen Seite reizt es mich schon, mal etwas ganz anderes zu programmieren. Auf der anderen Seite macht die Arbeit aber viel Spaß, weil ich mich selber sehr für Fußball interessiere.

PCX: ***Was ist dein nächstes großes Projekt?***

Krahe: Meine Diplomarbeit! Bis nächsten Sommer will ich mein Wirtschaftsinformatik-Studium endlich durch haben.



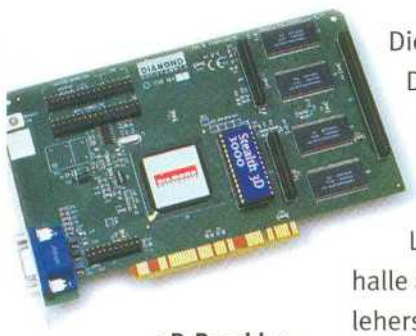


Während Filmfans bis 1997 warten müssen, kommen PC-Besitzer noch in diesem Jahr in den Genuß von MPEG2 und einer CD-Kapazität im Gigabyte-Bereich: Am Stand von Toshiba wurde das erste DVD-ROM als internes PC-Laufwerk vorgestellt.

CeBit Home

VON WINNIE FORSTER UND HEINRICH LENHARDT

Mit einer für alle Besucher offenen Junior-Ausgabe nähert sich die größte Computer-Messe einer neuen Zielgruppe. Lohnte sich der Trip nach Hannover für PC-Spieler?



3D-Beschleuniger auf der CeBit Home: Im Bild die "Stealth 3D"-Karte von Diamond die – mit dem Virge-Chip bestückt – von Spielen wie "Alien Trilogy" und "Descent 2" unterstützt wird.

Einen Test aller erhältlichen Grafikbeschleuniger findet Ihr in PC-Xtreme 12/96.

http//df1.de

Kirchs DF 1 unterhält eine gut strukturierte Informations- und Werbeseite. Daß Ihr das tägliche Programm dort vergeblich sucht, liegt daran, daß DF 1 mit einer eigenen Programmzeitschrift auch am Kiosk Geld verdienen möchte.

Die Branche boomt, CD-ROMs in jedem Kaufhaus, ein Dutzend Spielemagazine am Kiosk – doch eine Spielemesse gabs in Deutschland bislang nicht. Die CeBit Home, eine Consumer-Messe im zweijährlichen Turnus zur IFA in Berlin, hat die Lücke erkannt und präsentierte eine Ausstellungshalle als „Game City". Doch trotz zahlreicher Spielehersteller fand unser Spähtrupp hier nur eine Welturaufführung: Ab Seite 14 erfahren Sie mehr über das revolutionäre Hubschrauber-Actionspiel von Blue Byte.

Die restliche Fläche wurde mit allem gefüllt, was Marktforscher gemeinhin als Multimedia-Entertainment erkennen: Hier ein Surround-Verstärker, dort ein LCD-Projektor, ISDN-Karten und digitale Kameras. Von allem etwas, doch nichts ganz richtig: Ein schlüssiges Konzept, ein markantes Profil haben die Veranstalter nicht gefunden. Statt auf Produktneuheiten setzten die Aussteller auf Events, Wettbewerbe und Technik zum Anfassen.

Bei AOL beantworte Heinrich Lenhardt Spielerfragen im Online-Auditorium. Ab Herbst soll die schönere und schnellere Version 3.0 der AOL-Zugangssoftware erscheinen. Außerdem bastelt man am ISDN-Zugang.

Mit dem Internet hat auch „Kabel 1" einiges vor. Im Herbst will der TV-Sender die CD-ROM „Online 1" für 15 Mark vermarkten. Sie enthält eine 3D-Benutzeroberfläche, die die Navigation durchs Online-Angebot vereinfacht. Um den Internet-Anschluß muß sich der User selber kümmern; Netscape Navigator ist bei Online 1 aber integriert. Vorteil der CD: Viele Grafiken sind schon gespeichert, was die Wartezeiten verkürzt. Bei einem Spieleduell kann man sich außerdem für die Teilnahme in „Hugo" qualifizieren. Nachteil: Zupflasterung mit Werbung und fragwürdige Vorauswahl der Inhalte. Zielgruppe sind nicht Hacker-Veteranen, sondern die Internet-Einsteiger.



Nach "Bermuda Syndrom" entwickelt Reaktor drei weitere Titel für BMG Interactive. Im Bild Projektleiter Jaro Wnuk, im Hintergrund staunt BMGs Christoph Zeinecke.

Auch das digitale Fernsehen, durch Kirchs DF1 seit Juli TV-Wirklichkeit, feierte sich auf der CeBit Home. Während die Mitbewerber von der MMBG ihre Planlosigkeit noch hinter wirrer „Superfernsehen"-PR verstecken, verkauft DF1 bereits prall gefüllte Programmhefte. Ob sich das digitale Fernsehen rentiert, weiß im Augenblick keiner. Die hohen Anlaufkosten (Decoder, monatliche Gebühren und Sport-Aufpreise) schrecken viele potentielle Kunden. Daß DF-1-Geschäftsführer Zmeck von 50.000 Hotline-Anrufen am "D-Day" spricht, läßt viele Insider höhnisch grinsen: Der „dBox"-Decoder (800 Mark) ist störanfällig und schwierig zu installieren. Sehen lassen kann sich das Programmangebot: Nachdem auch Disney mit DF1 abgeschlossen hat, sitzen nun alle Hollywood-Majors im Boot. Die MMBG wird nicht Kirchs dBox, sondern die eigene „Mediabox" vermarkten. Kinderkrankheiten werden nicht befürchtet: In Frankreich ist ein ähnlicher Digital-Decoder („Mediasat") schon länger im Einsatz.

Angesichts der gut 200.000 Besucher spricht die Deutsche Messe AG vom „Traumstart in die multimediale Messe-Zukunft". Die Aussichten auf eine CeBit Home 1998 sind also gut.

Coole Kirche

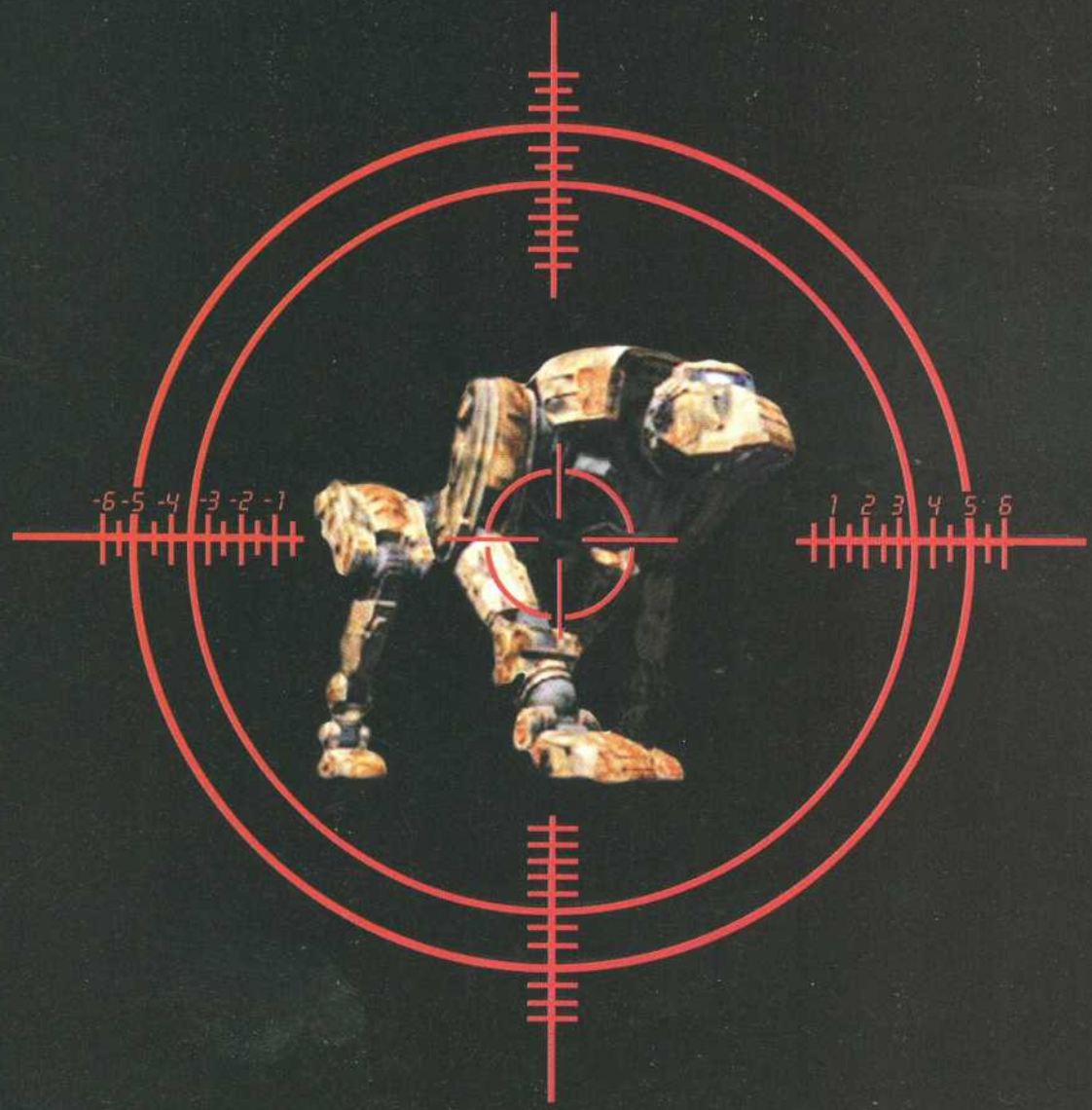
Selbst die muffigsten Institutionen buhlten auf der CeBit Home mit kessen Ständen um die Gunst des jungen Publikums. Die CDU Niedersachsen führte einsam Wahlkampf, bei der SPD präsentierte man keck den „virtuellen Ortsverein". Auch die Bundeswehr machte mobil und huldigte ihr Online-Engagement. Den überraschendsten Image-Sprung nach vorne schaffte aber die gute alte Kirche. Deren Online-Kapellchen gewinnt unseren inoffiziellen Sonderpreis „coolster Messestand". Das flotte Programm der progressiven Geistlichen hatte es auch in sich: „Katholisch zum Kennenlernen" und „Online-Seelsorge" von Melanie Graffam-Minkus, der „ersten Online-Pfarrerin Deutschlands". Einsamer Höhepunkt des Programms: „Chatten mit dem Bischof". Höchste Weihen für das Internet.



GET READY TO SURVIVE

DOMINION

DIE NEUE GENERATION DER ACTION-STRATGIE-SPIELE



DATE OF IMPACT

25.11.1996 - 08:30.00







[WINDOWS 95, DIRECTX - TOPGUN-TECHNOLOGIE]

[AUFLÖSUNGEN VON 640 X 480 BIS 1280 X 1024, TAUSENDE VON FARBEN]

[25 MEGA-MISSIONEN UND LEVEL-EDITOR]

[BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK ODER ÜBER INTERNET]

VISIT US AT HTTP://WWW.BMGINTERACTIVE.DE

WINDOWS 95 CD-ROM

7th LEVEL

IM VERTRIEB VON:

BMG INTERACTIVE

SPIELE

Software-Schlußverkauf 96

Sommerschlußverkauf und Weihnachtsgeschäft gehen in der Spielebranche nahtlos ineinander über. Ab jetzt räumen die CD-ROM-Vertriebe ihre Lager und bringen in verbilligter Aufmachung ihre Hits zurück in die Läden. "Soft Price" nennte Bomico den Relaunch der Oberklassespiele "Shanghai", "Pitfall" und "TFX". Für Preise zwischen 29 und 39 Mark erscheinen auch das Grafikadventure um "Simon the Sorcerer" sowie der Digital-Klamauk "Monty Python: Waste of Time" ein zweites Mal. Das günstigste Angebot ist die "Prince of Persia Collection": Zwei orientalische Jump'n'Run-Abenteuer für zusammen 40 Mark! Psygnosis ließ sich für den Schlußverkauf 96 ebenfalls ein neues Label einfallen und wird unter dem Neon-Banner die Preise der Mitbewerber noch unterbieten: "Discworld" und "Destruction Derby" erscheinen für je 29,90 Mark, "Wipe Out" und "Novastorm" für den gleichen Preis sogar auf einer CD!

Name: Soft Price
Vertrieb: Bomico
Preis: ca. 30 bis 40 Mark

Name: Neon
Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 30 Mark



Spectrum Holobyte und GT halten "Unreal" für die Zukunft der 3D-Gr – acht Spiele sind in Vorbereitung.

SPIELE

3D: Unreal zoomt heran

Über zehntausend Shareware-Downloads pro Tag zählte Id nach eigenen Angaben im September. Dieser Erfolg macht die Konkurrenz unruhig.
"Wir haben exzessiv nach einer neuen 3D-Technolgie gesucht", erklärt Steve Race von Spectrum Holobyte. "Das ist die fortschrittlichste Engine, die wir finden konnten." Das Lob bezieht sich auf die "Unreal"-Technik von Epic Megagames und kommt Race nicht ganz selbstlos über die Lippen: Soeben hat Spectrum Holobyte/Microprose eine Lizenzvereinbarung getroffen, Unreal für neue 3D-Spiele zu verwenden. Abwarten: Die ersten Unreal-Spiele (unterstützen serienmäßig Intels MMX-Prozessor) werden Ende nächsten Jahres erwartet. Die weltweiten Vertriebsrechte für das Pilotspiel "Unreal" (unterstützt MMX-Technologie und Internet-Anbindung) und andere Epic-Spiele dieser Technologie hat sich wiederum GT gesichert – fünf weitere Spiele folgen.



SPIELE

Super EF 2000: Update für den Senkrechtstarter



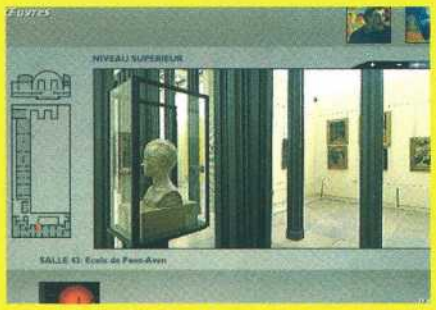
Mit einer speziell auf Windows 95 zugeschnittenen Version des englischen Action-Simulators "Euro Fighter 2000" beteiligt sich Ocean an Microsofts "Hot Games"-Kampagne. Die Anpassung der 3D-Engine an die DirectX-Schnittstelle stellt die Unterstützung durch 3D-Beschleuniger sicher. Davon abgesehen wurden Missions- und Kampagnenplaner überarbeitet, mit denen der PC-Pilot seine Luftschlachten komfortabel auf die eigenen Bedürfnisse zuschneidet. IPX-Netzwerkfunktion, Online-Manual und frisch gerenderte Zwischensequenzen runden den Flugsimulator ab, der bereits in der Vorgängerversion Kultstatus erreichte. Weitere Spiele, die als Hot Games für Win95 vermarktet werden, sind u.a. "Destruction Derby 2", "Mechwarrior 2" und "VF".

Name: Super EF 2000
Hersteller: Ocean/Bomico
Preis: 90 Mark

Infotainment

VON WINNIE FORSTER

Obwohl BMG ein Dutzend Spiele-Labels um sich versammelt, gehört die erfolgreichste Bertelsmann-CD-ROM zur umstrittenen Gattung Infotainment. 250.000 Einheiten setzte BMG vom französischen Museumsführer "Le Louvre" ab – hinter diesem Erfolg bleibt selbst "Gex" (mit 40.000 verkauften CDs der erfolgreichste BMG-Spieleheld) zurück. Seinen Ruf als begabtester Multimedia-Produzent Europas wird Montparnasse, der Entwickler des Kulturbestsellers, mit der Fortsetzung "Musée d'Orsay" verteidigen.



Fotorealistischer Museumsbummel: Mit dem audiovisuell hervorragenden "Musée d'Orsay" will BMG den Erfolg von "Le Louvre" wiederholen.

Die Rückkehr ins Museum ist ein State-of-the-Art-Ereignis: Dank Quicktime VR schlendern Sie durch fotorealistisch dargestellte Ausstellungsräume und lauschen Erklärungen zu 200 Gemälden und Skulpturen. Neckische Optionen vereinfachen den virtuellen Museumsbesuch: Aufgrund der von Ihnen betrachteten Gemälde stellt das Programm weitere Werke zusammen, die Ihrem Geschmack entsprechen: "Mich fesselten die Aktbilder", gibt Product Manager Sönke Steffen zu, "...und – voila – hat mir das Programm weitere nackte Mädels 'rausgesucht!"

Name: Musée d'Orsay
Hersteller: BMG
Preis: 100 Mark

INTERNET

Kampf der Spiele-Provider

Fünf Spiele-Netzwerke sind in den USA aktiv: Neben dem "Dwango"-LAN startete das "Total Entertainment Network" (TEN) mit Online-Spielen von Maxis, SSI, Eidos, 3D Realms und Spectrum Holobyte. Der Mitbewerber Catapult (ist mit dem Nintendo-Duell-Service "X-Band"erfolgreich) hat sich wiederum mit MPlay zusammengeschlossen: Von X-Band wird die Client-Software und Interface übernommen, MPlay stellt die gut ausgebaute Server-Infrastruktur. MPlay soll in den USA, Japan und Europa eingeführt werden und befindet sich momentan in der offenen Testphase. U.a. ist Sega an MPlay beteiligt. Mitbewerber "Engage" (eine Tochter von Interplay) leiht sich vom Netzwerkspezialisten Concentric Network die Infrastruktur, um für Multi-Player-Ereignisse Stabilität und einen kontinuierlichen Datendurchsatz von 28.8 Kilobit/sec zu gewährleisten.

ENTWICKLER

EA investiert in Sid Meier



Wenige Wochen, nachdem Stardesigner Sid Meier (Pirates, F-15, Civilization) Microprose verlassen hat, investiert Electronic Arts in Meiers neue Firma Firaxis. Sid Meier (der Microprose 1982 mitbegründete) hatte zusammen mit seinen Kollegen Jeff Briggs (Knights of the Sky) und Brian Reynolds (Colonization) gekündigt, um künftige Projekte eigenständig zu realisieren. Bereits im August erwarb EA einen Anteil an Firaxis und damit die Option, zukünftige Firaxis-Produkte international zu vertreiben. Welche Spiele Firaxis plant, ist nicht bekannt; laut EA steht jedoch fest, daß sie unter dem Origin-Label vermarktet werden. "Das Investment ist Teil unserer Langzeitstrategie, mit den kreativsten Talenten der Industrie zusammenzuarbeiten", erklärte EAs Vize-President Don Mattrick.

ENTWICKLER

Indycar-Entwickler desertieren

Dem Vorbild von Sid Meier und Chris Roberts folgend nahmen Ende August auch Mitarbeiter des Rennspielentwicklers Papyrus ihr Schicksal in die eigenen Hände. Todd Farrington, Produzent von "Indy Car 2", Programmierer Rick Genter und Art Director Doug McCartney verließen mit zwei Cheftestern Papyrus, um das Entwicklungshaus 5D Games zu gründen. "Papyrus wurde zur Rennspiel-Abteilung von Sierra; etwas anderes zu machen, war in diesem Umfeld sehr schwer", erklärt Farrington. "Wir wollten mehr kreative Kontrolle." Die 3D-Spezialisten werden Intels MMX-Technologie ab dem ersten Spiel, dem Action-RPG-Simulationsmix "G-Zero", unterstützen. Auf welche 3D-Beschleuniger das Spiel angepaßt wird, macht Farrington von der Marktsituation am Ende des Jahres abhängig.

Name: G-Zero (Arbeitstitel)
Entwickler: 5D Games
Erscheinungstermin: Mitte 97

INTERNET

Deutsche Bank zahlt in eCash

Geht es um den elektronischen Geldverkehr im Internet gilt "eCash", die virtuelle Währung des Niederländers David Chaum als der vielversprechendste Ansatz. Im Gegensatz zur "Secure Electronic Transaction" (SET) der Kreditkartenhersteller Visa und Master Card ist eCash bereits im Umlauf. Nach Banken in den USA und Skandinavien bietet seit September auch die Deutsche Bank ihren Kunden eCash. In einem Test, den das Bankhaus bis 1997 mit Privat- und Geschäftskunden durchführt, sollen die Vorteile der Internet-Währung gegenüber Online-Käufen mit der Kreditkarte herausgestellt werden: Bei einer eCash-Transaktion werden keine persönlichen Daten übermittelt, die virtuelle Währung gilt als störungs- und diebstahlsicher.



David Chaum (DigiCash, Holland)

"eCash garantiert ultra-hohe Sicherheit für den Empfänger und absolute Anonymität für den Einzahler."



"Hasbro nützt eine Takara-Lizenz und wird einen internationalen Entwickler kaufen." (Torsten Oppermann, Marketing)

PUBLISHER

Digitale Brettspiele

Mit PC-Umsetzungen der Klassiker "Monopoly" und "Trivial Pursuit" betrat US-Spielzeugriese Hasbro den CD-ROM-Markt. Laut Marketing-Chef Torsten Oppermann soll Content aber nicht nur umgesetzt, sondern auch geschaffen werden: "Hasbro wird einen internationalen Hersteller kaufen, um neue Software zu entwickeln". Schon jetzt beschäftigt Hasbro erfolgreiche Produzenten wie NME und Millenium, die für Hasbro an "Battlebeast Transformers", einer Lizenz des "Toshinden"-Erfinders Takara arbeiten. Bevor die Originalspiele fertiggestellt sind, verläßt sich Oppermann auf digitale Versionen der Hasbro-Gesellschaftsspiele: Neben "Scrabble", "Yahtzee" und "Othello" erscheinen das Detektiv-Abenteuer "Cluedo", das Eroberungsspiel "Risiko" (rechts unten) sowie "Flottenmanöver" (oben) – komplett überarbeitet und verbessert. Hasbros Edutainment-CDs werden laut Oppermann nicht nach Deutschland kommen: "Für eine aufwendige Lokalisierung ist der deutsche Markt noch zu klein".



Frosch-könige

VON JON EWING

Stippvisite bei den Göttlichen: PC-Xtreme besuchte den englischen Elite-Entwickler Bullfrog und zeigt den Stand der aktuellen Spiele-Produktionen. Außerdem erhaschten wir einen weltexklusiven Blick auf "Populous 3".



"Syndicate Wars" ist Bullfrogs aktueller Chart-Breaker und wird in diesen Tagen ausgeliefert

Auch wenn Bullfrog im Lauf ihres neunjährigen Bestehens keine zehn Titel entwickelt hat – die meisten Spiele sind Klassiker und haben den Zahn der Zeit wacker überstanden. Das englische Software-Haus wurde 1987 gegründet und debütierte auf dem PC 1989 mit der hochgelobten Götter-Simulation "Populous". 1993 orientierte sich Bullfrog mit "Syndicate" Richtung Cyberpunk und zeigte ein damals noch unübliches, atmosphärisches Render-Intro.



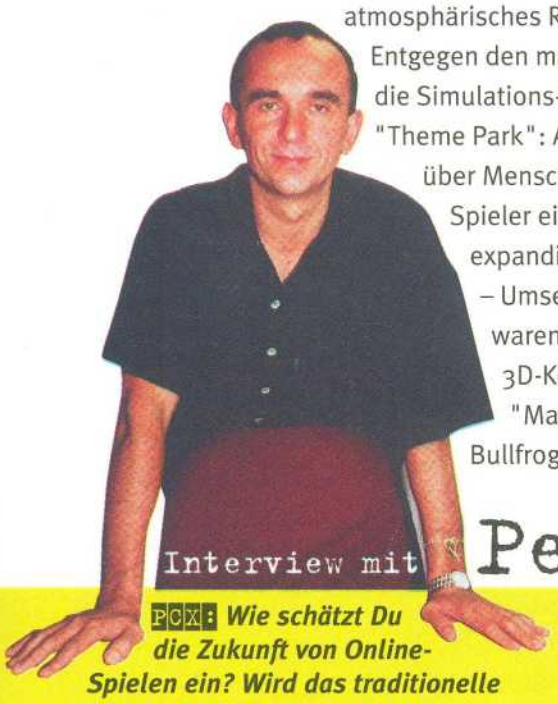
"Gene Wars": Strategiespieler proben den Krieg der Gene.

Entgegen den martialischen Vorgängern überraschten die Simulations-Experten 1994 mit dem pazifistischen "Theme Park": Anstatt als Gott oder Verbrecherboß über Menschenleben zu entscheiden, sollte der Spieler einen familiären Unterhaltungs-Betrieb expandieren. "Theme Park" wurde ein Erfolg – Umsetzungen für ein Dutzend Systeme waren die Folge. Als das Team sämtliche 3D-Konkurrenten mit dem revolutionären "Magic Carpet"-Flug überholte, verkaufte Bullfrog-Boß Peter Molyneux Firmenanteile an Electronic Arts und avancierte zum Vizepräsidenten des Unterhaltungsriesen. Weniger später kritisierte die Fachpresse Bullfrogs 3D-Rennen "Hi Octane", ließ sich von "Magic Carpet 2" jedoch wieder beschwichtigen.

"Gene Wars" und "Syndicate Wars" erscheinen in diesen Tagen, der "Dungeon Keeper"-Release verzögert sich leider noch bis zum November. Januar '97 erwarten wir "Theme Hospital", anschließend soll mit "Creation" eine Kombination klassischer Bullfrog-Strategie und "Descent"-inspirierter Unterwasserjagden erscheinen. Für Ende 1997 hat Bullfrog "Indestructibles" und "Populous 3" eingeplant.



Richard Reed ist das Projektleiter von "Gene Wars"



Interview mit Peter Molyneux

PCX: Wie schätzt Du die Zukunft von Online-Spielen ein? Wird das traditionelle "Offline"-Spiel aussterben?

Peter: Nein, definitiv nicht. Das Internet wird jedoch die Art und Weise ändern, wie wir spielen und wie man Spiele designt. Es ist schon witzig, daß wir uns in den letzten fünf Jahren irgendwie im Kreis bewegt haben. Bis zur Veröffentlichung von "Theme Park" mußten wir die Spiele klein halten, um sie auf zwei oder drei Disketten unterzubringen. Dann kam die CD und die Größe eines Programms interessierte niemanden mehr. Und nun, dank dem Internet, hat der Megabyte-Umfang eines Spiels oberste Priorität – wer lädt schon mehr als fünf Megabyte für ein Online-Spiel vom Netz? Zurück in die Zukunft!

PCX: Wird die ISDN-Technologie Abhilfe schaffen?

Peter: Ich wäre überrascht, wenn in fünf Jahren die Voraussetzungen für echtes Internet-Spielen gegeben wären. Die ganze Infrastruktur müßte sich ändern. Man müßte neue Leitungen verlegen, um eine vernünftige Geschwindigkeit zu erreichen – und das kostet ein Vermögen. Wahrscheinlich passiert das zuerst in Deutschland, den USA und Japan, bevor Engländer in diesen Genuß kommen. Weltweit gesehen wird dies viel länger dauern als die meisten Leute denken. Das Problem ist, daß die Journalisten dauernd die schöne neue Welt von morgen beschreiben, doch die Industrie ist noch nicht soweit.

PCX: Wenn die Öffentlichkeit danach schreit, dann werdet Ihr doch dem Drängen schnellstens nachkommen, oder?

Peter: Das Internet erinnert mich an interaktive Spielfilme. Jeder hat darüber gesprochen, wie toll "Interactive Movies" sein würden – Du könntest bei "Baywatch" den Regisseur spielen und entscheiden, ob sich Pamela Anderson auszieht – aber in der Realität geht sowas natürlich nicht. Trotzdem haben die meisten Entwickler an interaktiven Spielfilmen gearbeitet und meist völligen Mist abgeliefert. Die Presse hat damals Druck gemacht und diese Entwicklung beeinflußt – und dasselbe passiert jetzt mit dem Internet. Die Medien philosophieren über Online-Multiplayer-Spiele, aber die Technik dafür existiert nicht.

PCX: Wenn es technisch doch klappen würde, welches Potential hätten dann Online-Spiele?

Peter: Neil Armstrong hat einmal gesagt,





Seuchen und Pixelschwund: Die neuen Krankheiten

1. Knochenfraktur: Die Patienten torkeln mit bandagierten Gliedern ins Büro
2. Unsichtbarkeit: Nicht anrempeln! Auf Schuhe und Schwebe-Hut achten.
3. TV-Syndrom: Persönlichkeitsspaltung – ein psychologisches Leiden.
4. Schwellkopf: Chronische Kopflastigkeit mit akuter Ballonitis. Ein Nadelstich wirkt Wunder!
5. Elvis-Syndrom: Patient mutiert zum Rock'n'Roll-King. Dringend behandeln: Die Fan-Clubs suchen noch immer...
6. Wucher-Wuchs: Ist es Chewbacca oder ein Bettvorleger? Der Stromschlag zeigt's.
7. Haarausfall: Generationen haben auf Ihre Lösung gewartet! Schaffen Sie sich ein haariges Denkmal!

Theme Hospital

"Theme Park" war ein fantastisches Spiel, allerdings litt die Simulation unter zwei großen Beschränkungen. Das mittlerweile offensichtlichste Problem ist die überholte Technik. Bis vor drei Jahren wurden PC-Spiele noch für 386er mit vier MByte RAM entwickelt, folglich war "Theme Park" recht langsam und die Animation der Charaktere spärlich. "Theme Hospital" wurde für Pentium-Rechner ausgelegt und glänzt neben hochauflösender Optik mit etlichen hundert Animationsphasen. Das zweite Problem des "Theme Park"-Systems: Der Reiz lag ausschließlich im Aufbau des Jahrmarkts. Hatte man sein Finanzimperium einmal geschaffen, war die Motivation weg. Um den Spieler auch nach der weiteren Expansion seines Unternehmens mit einer Zielvorgabe zu motivieren, wurde "Theme Hospital" in Levels unterteilt. Jeder Abschnitt bietet Herausforderungen wie die Entwicklung einer neuen Droge oder das Überschreiten eines bestimmten Umsatz-Limits – sogar Aliens schleppen ihre Viren auf die Erde ein und drängen den gestreßten Chefarzt zur Entwicklung eines Gegenmittels.



Gary Carr aus dem "Theme Hospital"-Entwicklerteam



Wayne Imlach aus der "Theme Hospital"-Crew

Wie der "Theme Park"-Boß steht der angehende "Theme Hospital"-Chefarzt zunächst in einem Rohbau. Bevor Sie Ärzte engagieren und sich über Ihre ersten Patienten hermachen dürfen, müssen Sie Tapeten und Gardinen aussuchen, Trennwände aufstellen und die Büros einrichten. Anschließend wird der Krankenhaus-Stab engagiert: Neben Ärzten und Krankenschwestern muß ein Pförtner auf die Gehaltsliste – und in einem Krankenhaus ohne Putz-Geschwader gehen nicht nur die Pflanzen ein. Anschließend kommen wir an den Punkt, an dem die "Theme Hospital"-Designer ihre Phantasie schweifen ließen: Um den Spieler nicht zu frustrieren, behandeln die "Theme Hospital"-Ärzte keine realisti-

http://www.unesco.de/Bioethik/Bio_01.htm

Wer gerade "Gene Wars" spielt und mal den seriösen Hintergrund der aktuellen Genforschung durchleuchten will, der loggt sich auf den Unesco-Server ein.

daß die Leute zuviel Fortschritt in einem Jahr, aber zu wenig in zehn Jahren erwarten. In zehn Jahren werden Online-Spiele gigantisch sein. Das hat nichts damit zu tun, mit den Leuten im Büro eine Partie "Quake" im Netzwerk zu spielen. Ich habe mal probiert, im Internet den Multiplayer-Flugsimulator "Air Warrier" zu spielen und das war stinklangweilig. Ich hatte gerade angefangen und schnurstracks wurde ich von anderen Spielern abgeschossen, die schon jahrelang damit rumflogen. Das bringt keinen Spaß. Die Spiele müssen schon speziell fürs Internet designt werden und auch den unterschiedlichen Talenten sowie Erfahrungen der Anwender Rechnung tragen. "Dungeon Keeper" wird das erste Bullfrog-Spiel mit speziellem Internet-Modus sein. Wir veröffentlichen im November die Offline-Version und etwa sechs Monate später die Online-Variante, bei der theoretisch 500 Leute mitmachen können. Das Problem ist nur, daß bislang niemand herausgefunden hat, wie man mit dem Internet wirklich Geld verdienen kann.

PCX: ***Wie überredest Du denn 500 Leute, Dein Spiel zu spielen?***

Peter: Wir müssen eine Welt erschaffen, in der man sich wirklich bewegen kann. Jeder hat seinen eigenen Dungeon, kann aber auch andere Katakomben erkunden.

PCX: ***Was hältst Du von 3D-Beschleunigerkarten?***

Peter: Es ist schon jetzt ein Alptraum, all die verschiedenen Soundkarten zu unterstützen. Ganz zu schweigen von zehn verschiedenen 3D-Karten. Wir liebäugeln mit der 3D-FX, aber vorneweg unterstützen wir Direct-3D – vielleicht schon in "Creation".

PCX: ***Was ist eigentlich das Geheimnis Deines Erfolges?***

Peter: Das hat eine Menge mit den Leuten zu tun, die für Dich arbeiten. Und es ist verdammt wichtig, Ihnen gelegentlich in den Hintern zu treten und sie daran zu erinnern, daß es im Kern um gute Spiele geht. Ich weiß, das klingt ein bißchen albern, aber nur weil man ein Jahr an einem Spiel herumdoktert muß es nicht unbedingt gut werden. Die Leute brauchen Führung und Motivation.

Anmerkung der Redaktion: Wenige Wochen nach dem Interview teilte uns Bullfrog-Chef und Firmengründer Peter Molyneux mit, daß er seine Firma nach Abschluß der "Dungeon Keeper"-Arbeiten verlassen wird. Er war in den letzten Jahren zu sehr mit Management-Aufgaben betraut und will jetzt wieder primär Spiele entwickeln. Mit welchen Partnern er sich verbündet und was er als erstes Spiel in Angriff nimmt, wird sich in den nächsten Monaten herauskristallisieren. Wir bleiben am Ball.



Populous 3



Mit "Populous" gelang Bullfrog der Durchbruch: Der Strategie-Klassiker machte uns zu Gott und ließ uns mit dem Leben von Bauern und Soldaten spielen, Religionen gründen und Berge inmitten von Seen emporsteigen – und das alles mit nur einem Mausklick. "Populous" ist wie Schach, nur daß man das Spielfeld selbst konstruiert und die Spielfiguren zum Leben erwachen. Trotz Dutzenden von Clones blieb das Original unerreicht. Nächstes Jahr wird Bullfrog an die "Populous"-Tradition anknüpfen und mit "Populous 3" den ultimativen Weltensimulator präsentieren. Leider ist das Projekt noch so geheim, daß wir kein echtes Bildschirmfoto zeigen dürfen, doch PC-Xtreme hat exklusiv die ersten Infos über dieses 97er-Highlight.

Das Auffälligste bei "Populous 3" ist die neue Grafik-Engine. Zunächst sehen Sie einen Globus, den Sie rotieren und aus jedem beliebigen Winkel betrachten können. Danach klicken Sie auf einen Landabschnitt und schon zoomen Sie durch die Ozon-Schicht bis auf die Oberfläche eines blau-grünen Planeten, der Erde nicht unähnlich. Man fühlt sich dabei wie ein Fallschirmspringer im Weltall, der mit tausend Meilen pro Sekunde Richtung Heimat düst. Der Effekt ist einmalig, wenn auch technisch nicht allzu kompliziert. Von nun an sehen Sie Ihr Spielgebiet aus der Ich-Perspektive, ähnlich wie bei "Magic Carpet", mit einem deutlich besser gerundetem Horizont. Natürlich können Sie jederzeit wieder auf die Globus-Sicht umschalten.

Das Spieldesign steckt noch mitten in der kreativen Phase, Ihr Planet ist von einem Haufen Barbaren bewohnt. Sie beginnen schrittweise damit, etwas Zivilisationssaat zu pflanzen. Sie ermuntern Ihre Untergebenen, die ersten Dörfer zu errichten, Farmen und Wohnhütten zu bauen. Einen dieser Wilden küren Sie zum Medizinmann und steuern ihn fortan eigenhändig. Mit Hilfe dieses Doktor-Azubis geben Sie Ihre Anweisungen an die Bevölkerung weiter und bringen Ihren Mini-Staat auf Vordermann. Sie bilden Krieger aus, basteln an den ersten Stadtmauern und Tempel, in denen die Untertanen Ihrem Herrn huldigen. Allerdings weiß Programmierer Alan Wright (u.a. verantwortlich für "Magic Carpet 2") noch nicht, wie das religiöse Element genau in das Konzept paßt.

"Wiedergeburt spielt eine wichtige Rolle", meint Alan. "Jeder Bürger durchläuft einen Lebenszyklus und stirbt dann. Nach dem Tod kommen die Seelen in den Himmel und sind zur Wiedergeburt freigegeben – je nachdem, wie harmonisch ihr vorangegangenes Leben verlief." Wenn Sie gut für Ihre Leute sorgen, werden diese im nächsten Leben vielleicht als starke Krieger geboren oder sie kehren in die Wildnis zurück und sind nutzlos. In "Populous 3" soll es mindestens sechs Arten von Sterblichen geben: Barbaren, Medizinmänner, Krieger und Spione bilden das Grundgerüst. Außerdem begegnen wir Geistlichen (die beispielsweise Feindesland aufsuchen und die Anwohner zu ihrem Glauben bekehren wollen) und magisch begabten Superhelden, die kräftig mit dem Fuß aufstampfen können oder für Blitz und Donner sorgen. "Das ganze Zeug existiert schon auf Papier, ist aber noch nicht eingebaut", rechtfertigt sich Alan schon mal vorab für eventuelle Konzeptänderungen.

Eines der spannendsten Elemente in "Populous" war die Änderung der Geographie. Mit einem simplen Mausklick konnte man Berge glätten oder Vulkane entfachen – ob dies auch in "Populous 3" vorkommt, ist jedoch noch unsicher. "Natürlich richten wir uns nach dem Geschmack unserer Kunden, doch das Spiel muß sich bis zu einem bestimmten Punkt von selbst entwickeln. Wir wollen, daß der Spieler seine Umgebung eigenhändig konstruiert und diese dann auch pflegt. Er wird das Leben seiner Untertanen bestimmen , Spaß an Kampf und Spionage haben. Wie genau das alles zusammenpaßt, kann man jetzt aber noch nicht absehen." – Und schon war Alan Wright wieder in seinem Dungeon verschwunden und tüftelt an dem "Populous 3"-Konzept, auf daß sein neuestes Werk möglichst noch vor Weihnachten 97 erscheint.



schen Krankheiten. Sämtliche Problemfälle sind frei erfunden.

Wer seine Angestellten mit dicken Gehaltsschecks bei Laune halten und mit einem Ausbau der Niederlassung noch mehr Patienten ins hauseigenen Krankenbett locken will, bemüht sich um eine günstige Lage: Brechen in der Nähe Naturkatastrophen über die Sprite-Bevölkerung herein, fließt ein reger Strom lädierter Kunden ins Krankenhaus. Gelegentlich geht zwar ein Patient über den Jordan, der abgehärtete Chefarzt nimmt jedoch solche Vorfälle mit Humor: Brave Patienten entfalten Engelschwingen und entschweben stilvoll dem Krankendasein. Wer die ganze Zeit herumgenörgelt oder jeder Schwester in den Po gekniffen hat, wird vom Sensenmann höchstpersönlich abgeholt.

Dungeon Keeper



Rollenspiel oder "Populous"-ähnliche Göttersimulation? Obwohl "Dungeon Keeper" mit einer nur zweijährigen Entwicklungsphase für ein CD-ROM-Projekt recht zügig voranging, ist es mittlerweile als Bullfrogs peinlichstes Termindebakel bekannt – immerhin wurde der ursprüngliche (und recht überstürzte) Veröffentlichungstermin bereits für November 1995 festgesetzt. "Ich verriet jedem unsere Idee, bevor wir das Projekt überhaupt starteten", kommentiert Peter Molyneux die Situation resignierend. "Im September letzten Jahres dachte ich tatsächlich, wir könnten die Arbeit bis Weihnachten abschließen. Vieles war bereits fertiggestellt – aber wir benötigten mehr Zeit, um ein brillantes Endprodukt abzuliefern."

Die Grundidee zu "Dungeon Keeper" haben die Entwickler von klassischen Hack'n'Slay-Rollenspielen übernommen: Eine Abenteurer-Party streift durch gruftige Verlies-Korridore, prügelt Monstern die Hitpoints aus dem Wanst, sammelt Schätze oder taucht das brüchige Gemäuer in ein magisches Feuerwerk. Entgegen konventioneller RPG-Kost schlägt sich der "Dungeon Keeper"-Spieler auf die Seite der Verliesbewohner und mimt einen finsteren Obermotz. Lieblingsbeschäftigung des Endgegners: Metzelwütige Heldengruppen aufreiben und anschließend die Party-Schätze auf dem Drachenhort lagern. Allerdings schlafen die ansässigen Heldentrupps nicht: Die Taktiken des Monster-Meisters sprechen sich rum, flüchtige Helden investieren ihre Mün-





"Dungeon Keeper" erscheint nun endgültig im November

zen in die Aufrüstung und walzen beim nächsten Besuch mit magisch verstärkter Stahlpelle durch Ihr Reich.

Der Verliesmeister baut auf ein umfassendes Überwachungsnetz: Eifrige Imps haben im ganzen Dungeon Kameras unter die Decke gehängt. Sie betrachten Ihr 3D-Reich von oben oder pflanzen die Kamera einem Monster in den Schädel: Ihr Spion befolgt brav sämtlichen Richtungsanweisungen, trottet in klassischer 3D-Manier durch jeden Winkel und zeigt das Verlies aus Monsterperspektive. Während Ihr Diener durch düstere 3D-Kavernen trottet, genießen Sie Lichteffekte und panisches Stereo-Gekreische: Wuseln ungehorsame Teufelchen oder andere Monster an der Kamera vorbei, verstellen aufmerksame "Dungeon Keeper" die Kameraeinstellung und nehmen die Drückeberger in Großaufnahme unter die Lupe. Wer seine Truppen ordentlich bezahlt und anderen "Keepern" mächtige Heroen-Trupps vom Hals hält, genießt bald rasanten Truppen-Zuwachs: Immer mehr Monster wollen für den berüchtigten Verlies-Konstrukteur die Matschbirne herhalten. Motivierte Truppen graben eifrig neue Tunnels, mit ein bißchen Glück stolpern Ihre Kreaturen über die Ruinen eines verlassenen Dungeons.



Graben, Bauen, Monster-Metzeln: Dungeon-Aktionen
Dig: Ihre Monster buddeln Tunnel und Brunnen
Query: Wer clever planen will, muß seine Monster kennen. Der Charakterbogen verrät Stärken und Schwächen Ihrer Truppen.
Pick Up: Ihre Monster starten eine Revolte oder hängen faul in der Ecke? Die Lösung: Strafversetzung.
Build Room: Kein Dungeon ohne geheimnisvolle Räume – Fallen und Folterkammern für unvorsichtige Helden machen sich besonders gut und halten die Besatzung bei Laune. Wer seine Truppen auf Vordermann halten will, legt Trainingsräume an.



Das "Dungeon Keeper"-Team macht seit Monaten Überstunden: Im November werden sie (hoffentlich) erlöst.



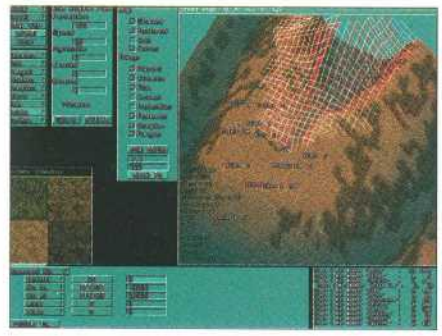
Gute Laune inklusive: Das "Creation"-Team



Creation

"Eigentlich hat Bullfrog schon immer an 'Creation' gearbeitet", erklärt Peter Molyneux. "Zunächst sollte 'Populous' den Titel tragen, auch 'Powermonger' hieß ursprünglich 'Creation'. Schließlich programmierten wir die 3D-Engine für ein Unterwasserspiel, aber letztendlich wurde sie für 'Magic Carpet' verwendet. Folglich arbeiten wir bereits seit drei Jahren an dem Titel."

Als Hintergrundambiente für "Creation" hat sich Bullfrog schließlich für die "Syndicate"-Welt entschieden: Als Meeresforscher kümmern Sie sich um die Bevölkerungsrate von Meeressäugern wie Walen und Delphinen. Eine pazifistische Aufgabe – bis die Syndikate von der Erde das Ruder in die Hand nehmen und bis dato unbekannte Pilzsporen als Aggressions-Droge entdecken. Kaum sind die Syndikate auf Ihrem Planeten gewassert, platzt dem friedlichen Meereswächter der Kragen: Der zornige Biologe startet mit einem futuristisch bewaffneten Unterwasser-Jet zu einer dreidimensionalen Rettungsaktion. Auch die Meeressäuger greifen durch: Während Sie die Syndikatsgeschwader mit Torpedos und einer elektrischen Harpune außer Gefecht setzen, versorgen listige Delphine Ihren Bordcomputer mit lebenswichtigen Spionage-Daten.

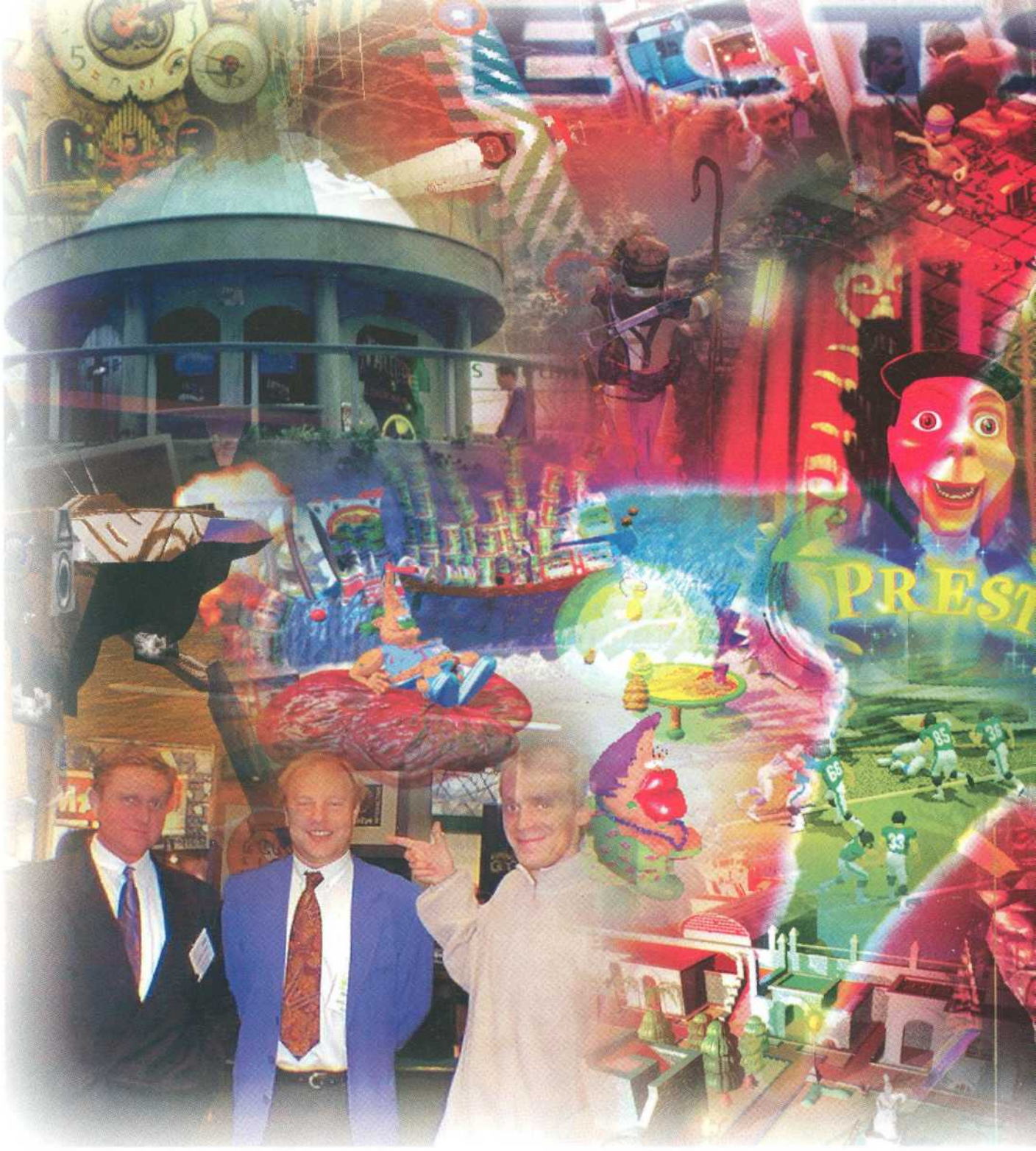


Werkzeugfabrik

Titel	Erscheinungsjahr	Systeme
Fusion	1988	Amiga
Populous	1988	PC, Amiga, MAC, MD, SN, PC-Engine, FM Towns
Flood	1990	Amiga, Atari ST
Powermonger	1990	PC, Amiga, Mega-CD
Populous 2	1991	PC, Amiga, MAC, MD, SN
Syndicate	1993	PC, Amiga, MAC, MD, SN, JA, 3DO
Theme Park	1994	PC, Amiga, MAC, MD, SN, JA, 3DO, Mega-CD, CD 32
Magic Carpet	1994	PC, PS, SA
Hi-Octane	1995	PC, PS, SA
Magic Carpet 2	1995	PC
Syndicate Wars	1996	PC
Gene Wars	1996	PC
Dungeon Keeper	1996	PC
Theme Hospital	1997	PC
Creation	1997	PC
Indestructibles	1997	PC
Populous 3	1997	PC

Anmerkungen:
PS = Sony Playstation,
SA = Sega Saturn,
JA = Atari Jaguar,
MD = Sega Mega Drive,
SN = Super Nintendo,
Die PC-Engine ist eine japanische 8-Bit-Spielkonsole, der FM Towns ein japanisches Computersystem.

Die gelben Balken im Hintergrund symbolisieren unsere Spielspaß-Wertung für die einzelnen Titel: Unterlegt die gelbe Farbe die komplette Zeile, sprechen wir dem entsprechenden Titel maximale fünf Spielspaß-Punkte zu. Je weniger Punkte ein Spiel erreicht, desto schlechter ist es in unseren Augen (drei Punkte = Durchschnitt).



SHOWLYMPIA

VON HEINRICH LENHARDT, WINNIE FORSTER & MARTIN GAKSCH

Mit PC-Xtreme über den Ärmelkanal: Nach dem traurigen Ende der Frühjahrs-ECTS zeigt die Herbstausgabe der traditionsreichen Spiele-Show, daß der Londoner Messestandort "Olympia" noch lange nicht gestorben ist.

Totgesagte leben länger: Unter dem Erfolg der "Electronic Entertainment Expo" (e3) in Los Angeles litt das englische Spieleereignis "European Computer Trade Show". Zweimal jährlich wurde die ECTS seit Anfang der 90er Jahre ausgetragen, das Ende der Frühjahrs-Ausgabe kam plötzlich und unerwartet. Die Herbst-Messe überlebte: Obwohl in Kürze eine Vorweihnachts-e3 in Tokyo stattfindet, hielten die westlichen Spielehersteller zur ECTS. Neben gut 60 weiteren Ausstellern hatte sogar Microsoft einen Stand gemietet. Der Cybermedia-Verlag war gleich mit vier rasenden Reportern zur Stelle, als die ECTS 1996 am 8. September im Londoner Olympia-Center die Tore öffnete: Neben MAN!AC-Redakteur Christian Blendl legten sich Heinrich, Martin und Winnie ins Zeug, um Sie über die CD-ROMs der nächsten sechs Monate zu informieren.

Stand die letzte ECTS unter dem Zeichen der Firmenübernahmen, sorgten diesmal die Unabhängigkeitsbestrebungen vieler Entwickler für Aufsehen: Nachdem Chris Roberts und Sid Meier Origin bzw. Microprose verlassen hatten, nahm jetzt auch Bullfrog-Gründer Peter Molyneux seinen Hut, um mit einer neuen Company Spiele zu entwickeln. Andere Majors möchten ganze Entwicklungshäuser veräußern: Der Verkauf von Psygnosis ist beschlossene Sache, auch die Warner-Töchter Inscape und Renegade werden wohl bald unter anderer Flagge entwickeln. Spannend für Spieler: Der PC-Markt bleibt in hektischer Bewegung.



21st Century

Vollkommen ausgeflippt: Nach „Absolute Pinball" folgt logischerweise das „Pinball Construction Kit" sowie „Slamtilt". Dieser Flipper stammt ausnahmsweise nicht von Spidersoft, sondern wurde von dem schwedischen Team Liquid Dezign inszeniert. Die Amiga-Adaption bietet vier verschiedene Layouts und einen Multiball-Modus mit bis zu vier Kugeln.

Für 1997 bastelt 21st Century an einem „Flughafen Manager", der alle Bereiche der Airport-Koordination in Ihre erfahrenen Hände legt.

3DO

Im Mittelpunkt der kleinen 3DO-Spielepalette steht das Online-Rollenspiel "Meridian 59". Das Multi-Player-Spektakel durchläuft momentan seine Beta-Testphase, soll aber noch dieses Jahr seine kommerzielle Eröffnung feiern. Die dreidimensionale Spielwelt mit Burgen, idyllischen Wäldern und unwegsamen Einöden wird auf CD ausgeliefert. Während der Online-Sessions müssen so nur noch geringe Datenmengen übertragen werden. "Meridian 59" läuft unter Windows NT oder Win 95: Im Grafikfenster scrollt die Spielwelt, darunter hämmert der Abenteurer einen Adventure-bewährten Befehlssatz ("Talk", "Take", "Fight") in das Textfenster. Hunderte von Spielern agieren so als Magier, Kämpfer oder Händler miteinander, gründen Gilden, schlachten CPU-gesteuerte Monster und besuchen die geheimnisvollen Bergwerke von Jasper. Einen Test der finalen Spielumgebung finden Sie in einer der nächsten Ausgaben von PC-Xtreme.

Neben diesem Online-Spiel setzt 3DO auf Konsolen-Umsetzungen (wie z.B. das 3D-Actionspiel "Blade Force"), aber auch auf Neuentwicklungen. Witzig sah "Nitro Racers" aus, die SVGA-Aufarbeitung des "Sprint"-Rennspielautomaten von Atari: Mit putzigen Miniflitzern hetzten sich die Spieler über 15 bildschirmfüllende Asphalt- und Rallye-Kurse. Ebenfalls noch dieses Jahr erscheint das Strategiesequel "Heroes of Might & Magic 2" (neue Charakterklassen und Monster, verbesserte Multi-Player-Option) der frisch erworbenen 3DO-Tochter New World Computing.



"Echtzeit-Strategie? – Ich auch!" Selbst 7th Level kann sich dem hektischen Einheiten-Verschieben nicht verschließen und steuert "Dominion" zum Modegenre bei.

7th Level

Es gibt noch andere Dinge im Leben als Monty Python und Kiddie-Kram. 7th Level will in den nächsten Monaten so ziemlich jedes Spielegenre mit seinen Neuheiten abdecken. Ein bißchen 3D-Action hier ("G-Nome"), Echtzeit-Strategie da ("Dominion"), dazu ein niedliches Action-Adventure mit Kino-Kassenschlager-Background ("Ace Ventura").

Außerdem hat man sich die Dienste von Fantasy-Schriftsteller Raymond E. Feist gesichert. Als erste Frucht dieser Zusammenarbeit erscheint das 3D-Rollenspiel "Return to Krondor", das mit dem einst bei Sierra erschienen Vorgänger nicht mehr viel zu tun hat.

TREND-O-MAT

GOLF: Nachdem man sich von der Fußballwelle halbwegs erholt hat, brechen jetzt die Golfsimulationen über uns herein. Die Konkurrenz ist vom edlen "Links LS" kaum beeindruckt. Nicht nur EA Sports wirft mit "PGA '97" einen Konkurrenten aufs Feld; auch so unterschiedliche Firmen wie Sierra, Looking Glass oder Maxis wollen partout am grünen Boom teilhaben.

Acclaim

Der Videospiel-Gigant unterstreicht sein PC-Engagement: Mit der Zweikampf-Prügelei „Iron & Blood" (AD&D-Lizenz), den beiden horizontal scrollenden Beat'em-Ups „Dragonheart" (Filmumsetzung) und „Batman Forever" (Arcade-Adaption) sowie der 3D-Action „Alien Trilogy" erscheint beinahe das komplette Konsolen-Lineup auch für den PC. Zu diesen Krach-Wumm-Bumm-Titeln kommen die brillante Geschicklichkeitsgrübelei „Bust a Move 2" (beinahe mit „Tetris"-Suchtfaktor) sowie „Magic the Gathering".



Neben Microprose bastelt auch Acclaim an einer Adaption des sensationell erfolgreichen Kartenspiels "Magic the Gathering". Acclaims Interpretation (obiges Bild) ist als Echtzeit-Strategiespiel konzipiert.



"Iron Blood" ist ein klassisches Arena-Prügelspiel mit Polygon-Kämpfern aus der AD&D-Welt.

Außerdem hat Acclaim für 1997 einige Exklusiv-Entwicklungen für den PC in petto: Strategen freuen sich auf „Constructor" (als Baulöwe und Immobilienhai kontrollieren Sie ganze Städte), „Stratosphäre" verlegt das taktische Geplänkel in den Weltraum (inklusive 3D-Weltall-Flugaction).

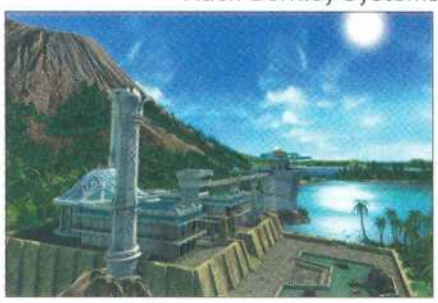
BMG

Das Gruft-Geballere "Exhumed" machte als Überraschungshit für die Sega-Konsole Furore und soll noch dieses Jahr die PC-Gemeinde schocken. Ihr Auftraggeber ist der Geist eines Pharaos, die Feinde sind Grabräuber und mythologische Monster: Im Stil der indizierten Action-Titel von id rauscht man durch das fiktive Ägypten und ballert mit schwerer Artillerie durch Grabkammern und Pyramiden.

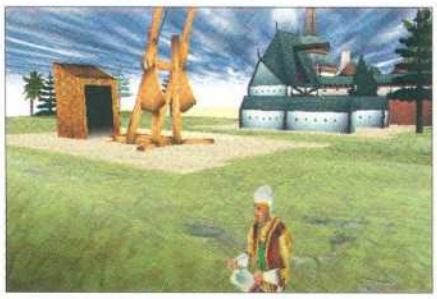
Der "Return Fire"-Clone "Mass Destruction" wird im nächsten Jahr auf die PC-Spieler losgelassen. Im Gegensatz zum Vorbild ist der Kampfpanzer Ihre einzige Waffe, dafür wurde das feindliche Arsenal aufgestockt: Jeeps und Panzer rollen dem Spieler entgegen, Geschütztürme eröffnen das Feuer und schwerbewaffnete Infantrie bezieht gegen den einsamen Helden Stellung. Entwickelt wird "Mass Destruction" von NMS, die davor den Virgin-Flipper "Tilt" ablieferten und neben der Panzerschlacht eine Billard-Simulation mit semi-intelligenter Kamera (Arbeitstitel: "Pool") programmieren.

Weiterhin geplant: Rocket Science' "Obisedian", "Grand Theft Auto" vom englischen Entwickler DMA (hinlänglich bekannt durch "Lemmings") sowie die Mid-Price-Fun-Compilation "Duck City": In der Cartoon-Stadt des Künstlers Alan Snow vergnügen sich jüngere PC-Spieler mit sechs unterschiedlichen Denk- und Geschicklichkeitstests.

Auch Berkley Systems' innovatives "Lunar Golf" (Putten zwischen Mondkratern und staubigen Canyons) kommt in Europa über BMG.



Auf den Spuren der verlorenen Zivilisation: Cryo rührt in den Mythen von "Atlantis" und bereitet für 1997 ein gleichnamiges Adventure vor.



Der Buch-Bestseller "Riverworld" des Autoren Philip José Farmer dient als Grundlage für Cryo's Romanumsetzung

Cryo

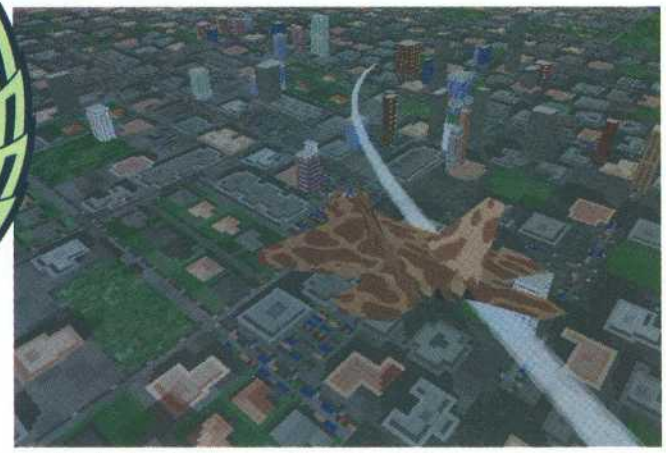
„In Zukunft machen wir alles allein", ließ Marketing & Sales-Manager Andreas Stock auf der ECTS verlauten. Der französische Entwickler Cryo, bekannt durch „Megarace", „Dragon Lore" und „Dune", wagt den Schritt zum Publisher. Als erste Titel erwarten wir das das Drachen-Update „Dragon Lore 2", das Render-Adventure „Atlantis" sowie die Adaption von Philip José Farmers Science-fiction-Bestseller „Riverworld". In einer der nächsten Ausgaben werden wir Ihnen den 170 Mann starken Entwickler genauer vorstellen.



Macht alles platt: Marvel-Held "Incredible Hulk"

Eidos

Im Inka-Tempel von Eidos (Prädikat: "archäologisch wertvoll") zeigten zahlreiche Töchter- und Partnerfirmen zwar eine Menge PC-Spiele, doch die meisten davon waren noch weit von der Fertigstellung entfernt: Domark-Miteigentümer und Games-Workshop-Veteran Ian Livingstone lieferte die Vorlage für das Action-Abenteuer "Deathtrap Dungeon", das grafisch an "Tomb Raiders" erinnert. Statt einer



Die Rückkehr einer Legende: Mit "Jetfighter 3" erscheint die Fortsetzung eines Action-Flugsimulators von 1992.



Der Sonne entgegen: Eine der vielen Außenansichten von "Jetfighter 3".

langhaarigen Schönheit in Safari-Shorts steuert man hier einen schwer gerüsteten Muskelritter, der sich durch ein fallen- und monstergespicktes Kerkergewölbe metzelt. "Plague" entführt Sie ebenfalls in ein fiktives Mittelalter, erfordert aber keine Reflexe, sondern strategisches Geschick: Aus schmucker Vogelflugperspektive oder aus der Ego-Ansicht dirigieren Sie Truppen, um Ihr Königreich vor Invasoren zu schützen. Sie können stufenlos zoomen, um "Brandschatzungen und Ausräucherungen aus der Nähe zu beobachten" – "Warhammer"-gestählten Echtzeit-Strategen läuft bei diesem feinfühligen Eidos-Versprechen das Wasser im Munde zusammen.



Die High-End-Flugsimulation "Apache" erscheint erst 1997.

"Shadow Warrior" ist der obligatorische id-Clone im Eidos-Sortiment, ein gewalttätiges 3D-Abenteuer mit Ninjas, Zombies und grünen Riesen. Für Freunde dieser Spielegattung ist zudem "Blood" interessant, der neue Shooter aus dem Hause 3D Realms. Auch "Terracide" und "Steel Legions" setzen ausschließlich auf schnelle 3D-Grafik. Ersteres ist





Basierend auf den "Fighting Fantasy"-Rollenspielbüchern von Ian Livingstone marschiert dieser 3D-Ritter durch den gefürchteten "Deathtrap Dungeon".



Nahezu alle Eidos-Labels haben sich auf 3D-Grafik spezialisiert. In der fertigen Version soll der Action-Shooter "Terracide" die wichtigsten 3D-Beschleuniger unterstützen.

Activision

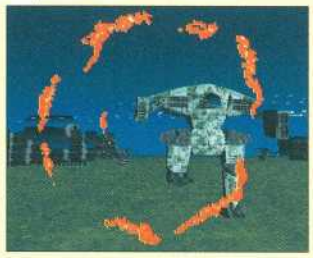


Im Stützpunkt der Söldnertruppe: Hier werden Mechs repariert, neue Piloten eingestellt und die Finanzen geregelt.

Vor einem Jahr feierte man bei Activision mit "Mechwarrior 2" und dem Erweiterungsset "Ghostbear's Legacy" einen gewaltigen Erfolg. Sauberes Spieldesign und abwechslungsreiche Missionen sicherten den Spielspaß eines Titels, der nicht nur FASAs Lizenznamen, sondern auch das originale Kampf- und Ausrüstungssystem des martialischen Table-Top-Klassikers übernahm.

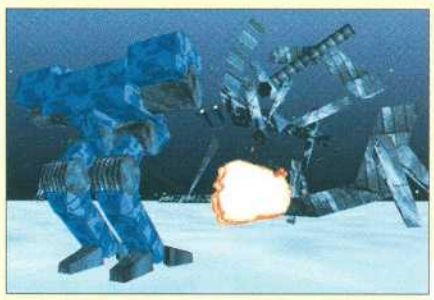
Daß die Programmierer damals mit herben Terminschwierigkeiten kämpften, ist nahezu vergessen: Mehrere Jahre vergingen zwischen der ersten Ankündigung und dem endgültigen Release. Bei "Mechwarrior 2: Mercenaries" ist Activision flinker: Auf der ECTS konnten wir bereits eine lauffähige Version anspielen.

Im Sequel müssen sich Söldnerpiloten nicht mehr mit kargen Landschaften und trostlosen Metallriesen abfinden. Die einzelnen Mechs sind im neuen Teil mit reichhaltigeren Texturen überzogen, ebenso die Planetenoberfläche und die Gebäude. Durch Einführungsmissionen lernen Neulinge ihren Kampfkoloß zu beherrschen, auf erfahrene Piloten warten 30 harte Fronteinsätze.



Sehen Sie so einen Schuß auf sich zukommen, wird´s Zeit, sich zu wehren.

Komplett neu ist die Simulation der wirtschaftlichen Seite des Söldnerlebens. Beim Vorgänger verpraßten sowohl die "Bewahrer" als auch die "Kreuzritter" unbegrenzte Clan-Reserven. Jetzt sind Sie Angehöriger einer Söldnertruppe und müssen sich Munition und Ersatzteile sauer verdienen. Wollen Sie profitabel arbeiten, können Sie Ihre Gegner nicht nur mit Langstreckenraketen eindecken. Schwächere, aber dafür billige Waffensysteme werden für kostenbewußte Kämpfer plötzlich interessant. Der Zahlmeister grinst zufrieden.



Das war´s. Der Stützpunkt ist ausgeschaltet, der Auftrag erledigt. Jetzt schnell zurück zum Landungsschiff.

In "Mechwarrior 2: Mercenaries" spähen Sie also nach einem zahlungskräftigen Auftraggeber, bevor Sie sich um die Anschaffung Ihres Mechs kümmern. Es warten 30 verschiedene Kampfkolosse (komplett ausgestattet mit Neurohelm und Reaktor) auf ihren Neubesitzer. Auch das Anheuern der Piloten, Nachschub-Management und Reparaturen werden zur Gratwanderung zwischen Sach- und Geldzwängen.

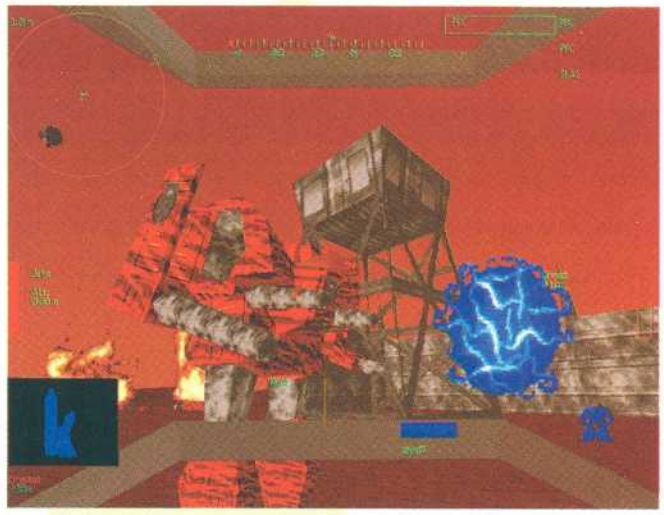


Ein überschwerer Mech im Stadtkampf. Danach werden etliche Gebäude einen neuen Anstrich nötig haben.

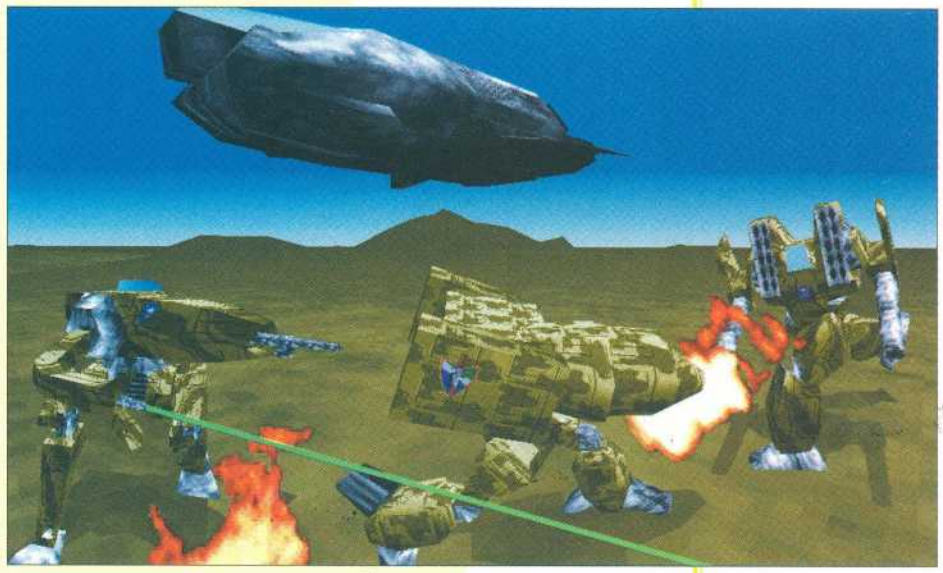
Viele Mech-Jockeys störten sich an der linearen Missionsstruktur des Vorgängers: Egal, ob Sie und Ihre Leute den feindlichen Clan in Grund und Boden stampften oder Ihr Missionsziel nur unter extremen Verlusten erreichten – der nachfolgende Auftrag war immer der gleiche. Bei "Mercenaries" ändern sich die Einsätze, abhängig von Ihrem Erfolg in früheren Aufträgen.

Neben dem Zwei-Spieler-Modus via Modem ist in "Mercenaries" auch eine "Mercnet"-Option für Multiplayer-Schlachten im Internet eingebaut. Zehn verschiedene Missionen stehen zur Wahl. Um Ihren Ruhm kümmert sich Activision: Die Callsigns erfolgreicher Piloten werden auf einer Website veröffentlicht.

Die Hardware-Anforderungen wurden im Vergleich zum Vorgänger deutlich nach oben geschraubt. War "Mechwarrior 2" auf einem 486er noch lauffähig, setzt "Mercenaries" selbst in normaler VGA-Auflösung einen Pentium-Rechner voraus. Die Unterstützung von 3D-Beschleunigern via Direct-3D ist geplant.
Ansonsten zeigte Activision nochmal seine gesammelten Ankündigungen von der e3-Messe aus Los Angeles. Besonders auffällig: Multi-Player-Vergnügen "Blast Chamber" und "Interstate", ein schräges Baller-Rennspiel. Infocom-Roboter Floyd wird 1997 sein Comeback in einem neuen "Planetfall"-Adventure feiern.



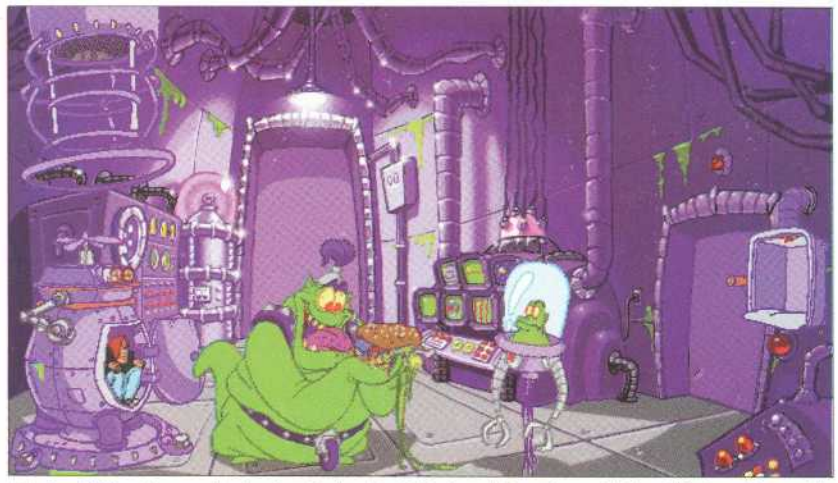
Das sieht nicht gut aus: Der Schuß aus der PPK trifft genau und wird einige Zentimeter Frontpanzerung absprengen. Ich will gar nicht an die Reparaturkosten denken...



Nur nicht den Überblick verlieren. Wird das Gefecht zu heiß, kann man immer noch auf Fluchtmodus schalten.



Das war knapp. Eine Salve Kurzstreckenraketen zischt über Ihren Kopf hinweg. Auffallend ist die große Detailfülle bei der Darstellung der Mechs. Vor allem die Anzahl der Texturen wurde deutlich erhöht.



Die Imbißbude am Ende der Galaxis: Mit der Adventure-Satire "Orion Burger" wendet sich Eidos an Geschmacksnerven und Humor der PC-Spieler.



Mit schnellem Super-VGA-3D und viel künstlicher Intelligenz soll "Steel Legions" der "Mechwarrior"-Konkurrenz das Fürchten lehren.



Dauerfeuer gegen Ninjas und Mutanten: Das 3D-Gemetzel "Shadow Warriors" ist neben "Blood" der zweite id-Clone von Eidos.

ein partikelsprühendes Tunnel-Geballere, das in London nur als Demo lief. Den zweiten Titel durften wir bereits schüchtern anspielen: Im Mechwarrior-Konkurrenten lenken Sie 35 verschiedene Stahlgiganten über das Schlachtfeld, um CPU-kontrollierten Elite-Piloten zum Robot-Duell zu fordern. Wie "Steel Legions" wenden sich auch die SVGA-Fliegereien "Flying Nightmares 2" und "Apache" an die Simulationsspezialisten. Für Fans klassischer Action-Spiele ohne Polygon-Schnickschnack hat Eidos wiederum "Swagman" und "The Incredible Hulk" im Programm, für Adventure-Freaks das humoristische "Orion Burger" der "Master Lu"-Macher Sanctuary Woods.
Lediglich die Action-Spiele von Core, "Blam! Machinehead" und "Tomb Raiders", werden mit Sicherheit noch vor Weihnachten ausgeliefert.

Electronic Arts/Origin

Die Nachlaßverwalter des musikalischen Erbes der Rockband Queen waren recht rührig: Electronic Arts gibt die Entwicklung des Spiels "Queen – The Eye" bekannt. In Zusammenarbeit mit dem Programmierteam Destination Design und Plattenfirma EMI wird dieser Titel zum Jahreswechsel auf den Markt kommen. Auf fünf (!) CDs befinden sich 90 Minuten Queen-Originalmusik und neue Abmischungen, die den akustischen Rahmen für ein Action-Adventure bilden. Die Story beschäftigt sich nicht direkt mit der Band, sondern dreht sich um Sinneserfahrungen in einer unheimlichen Zukunftswelt. In der Rolle des Helden Dubroc puzzelt sich der Spieler gegen böse Kreativitäts-Unterdrücker durch.



Fünf CDs mit viel Queen-Musik und sogar etwas Spiel: "The Eye" soll ein abgehobenes Zukunfts-Abenteuer werden.



Adeline programmiert für Electronic Arts eine Fortsetzung zum Action-Abenteuer "Little Big Adventure".



Alte Masche, neues Spiel: Die Spukhaus-Experten von Trilobyte rendern gerade die letzten Räumlichkeiten von "Clandestiny" fertig.



Na endlich: Die PC-Version von "Madden NFL '97" wird in diesen Tagen ausgeliefert.



Das jüngste Bild von "FIFA Soccer '97". Die Fußball-Fans sollen knapp vor Weihnachten bedient werden.

Nachdem das Programmierteam Trilobyte seine windigen Multimedia-Knobelkisten "The 7th Guest" und "11th Hour" bei Virgin rausbrachte, spielt man jetzt Bäumchen-wechsel-dich. Electronic Arts ist die Freude vergönnt, den nächsten Gruselschinken "Clandestiny" zu veröffentlichen. Ein frisch gerendertes Spukhaus, das diesmal im schottischen Hochland steht, harret der Erkundung seines düsteren Geheimnisses. Beim Herumtappen in der modrigen Immobilie darf man wieder viele Videoclips bestaunen und Denksportaufgaben lösen. An Vermessenheit grenzt allerdings der kühne Plan, mit "The Puzzles of Trilobyte" noch mal die abgestandenen Logeleien aus "7th Guest" und "11th Hour" aufzukochen.
Etwas mehr Dynamik verspricht da "Soviet Strike", die für 1997 anvisierte Adaption eines Playstation-Videospiels. Die technisch rundum renovierte Fortsetzung der "Desert Strike"-Saga bietet Hubschrauber-Action rund um Rußland. Schießereien im Weltraum verheißt hingegen "Darklight", das Electronic Arts in England entwickeln läßt. Eine erste Vorführung offenbarte gefällig schattierte 3D-Raumflitzer; über den spielerischen Nährwert kann man aber noch nicht viel sagen.

Wie viele andere US-Firmen auch hatte Electronic Arts seine Hits für Weihnachten '96 schon auf der E3-Show in Los Angeles vorgestellt. Das gilt für Weltraum-Hoffnungsträger "Privateer 2 - The Darkening" genauso wie für die '97er-Versionen der EA-Sports-Spiele. Sportfans sollten unbedingt unser Feature über dieses Label in

dieser Ausgabe beachten; es enthält auch eine fette Preview der sehr schönen Eishockey-Simulation "NHL '97". Knapp vor Weihnachten soll "FIFA '97" folgen; die Programmierer feilen noch an Grafikfeinheiten und der geänderten, mehr in Richtung "Simulation" modifizierten Steuerung. Für den Reporterkommentar der deutschen Version ist das Gespann Kalli Feldkamp und Wolf-Dieter Poschmann zuständig. Die Sportpalette wird durch NBA '97 (Basketball), PGA '97 (Golf) und Madden NFL '97 (Football) abgerundet. Außerdem legte man das Fundament für zukünftige fußballerische Taten: EA Sports angelte sich die Lizenz an der Fußball-WM 1998.

In der "Jane's"-Simulationsreihe erschüttern die "U.S. Navy Fighters '97" demnächst Windows 95. Speziell für dieses Betriebssystem wird das Programm entwickelt. Gegenüber der DOS-Version kommen vier Flugzeuge hinzu. Abteilung "Zugabe": Noch im Oktober soll für die Simulation "Advanced Tactical Fighters" die Add-on-CD "NATO Fighters" erscheinen (vier neue Flugzeuge, rund 40 Missionen).

Empire



Tollkühne Männer in ihren fliegenden Kisten: "Flying Corps" spielt während des Ersten Weltkriegs.

Flugsimulationen haben es den Empire-Programmierern angetan: Mit „Flying Corps“ (Erster Weltkrieg) und „Mig Alley“ (Korea, 1951) erscheinen gleich zwei Genre-Verfechter. Außerdem präsentiert Empire das Talonsoft-Werk „Age of Sail“, ein Echtzeit-Strategiespiel für Seebären des frühen neunzehnten Jahrhunderts. Wer sich gelegentlich von See- und Luftgefechten erholen will, der liebäugelt mit dem zweiten „Pro Pinball“, Codename „Timeshock“.



"Surface Tension" von Gametek

Gametek

Nach einer internen Generalüberholung präsentiert sich Gametek als aufstrebendes Software-Haus. Noch in diesem Jahr erscheinen vier Spiele; die Geschicklichkeitsgrübelei „Mutant Penguins“ testen schon wir in dieser Ausgabe. Nächstes Mal nehmen wir dann das Cyber-Adventure „Net: Zone“ sowie die 3D-Weltraum-Action „Surface Tension“ unter die Lupe. Während Sie in „Net: Zone“ nach Ihrem verschwundenen Vater suchen und dabei das globale Kommunikationsnetzwerk vor dem Absturz



Ein Cyber-Epos aus dem Hause Gametek: "Net: Zone" testen wir ebenso wie "Surface Tension" in der nächsten Ausgabe.



Das Gametek-Adventure "Soulhunt" lockt mit Geschicklichkeits-Einlagen

bewahren, schwingen Sie sich in „Surface Tension“ an Bord eines interstellaren Abfangjägers und fegen über hübsch animierte Planetenoberflächen. Sie müssen die Ausbreitung einer tödlichen Infektionskrankheit stoppen, die die ganze Erde bedroht. Dazu erledigen Sie verschiedene Missionen und laben sich an eingestreuten FMV-Szenen.

Weiterhin arbeitet Gametek an dem Adventure „Soulhunt“, in dem Sie mit mysteriösen Riten des elften Jahrhunderts konfrontiert werden. Sie erforschen acht Ruinen, müssen bizarre Autorennen absolvieren und mächtig viele Puzzles lösen. Mit „Battlecruiser 3000AD“ düsen Sie dann zurück in die Zukunft, wo Sie eine interessante Mischung aus 3D-Flugaction, Wirtschaftssimulation und Strategiespiel erwartet. Nun liegt es an Ihnen, ob das Gammulanische Reich seine Eroberungspläne in die Tat umsetzt, oder ob ein wackerer Kommandeur der GALCOM ("Galaktische Organisation freier Welten") dieses Unrecht verhindert.

Gremlin



Neue Siedlungen auf fernen Planeten: "Fragile Allegiance".

Nach der respektablen Adventure-Fingerübung "Normality" macht Gremlin blutigen Ernst. "Realms of the Haunting" heißt das neue 3D-Abenteuer, bei dem man frei durch eine (jetzt hochauflösende) Spielwelt spaziert. Ein wilder Horror-Plot muß gelüftet werden, um eben mal schnell die vorzeitige Apokalypse zu verhindern. Neben üppigen Videosequenzen und Action-Einlagen liegt das Hauptaugenmerk auf Adventure-Tugenden. Ohne 3D-Grafik läuft bei Gremlin generell nicht viel.



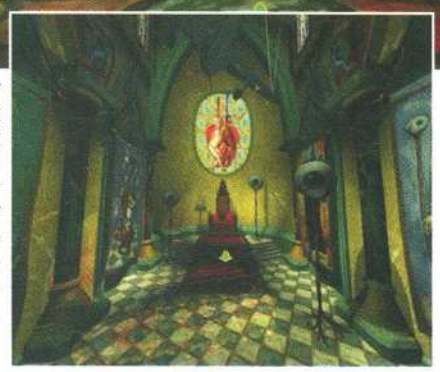




Hui-Buh: Zwischen den Videoclips rauschen wir bei Gremlins "Realms of the Haunting" durch eine 3D-Spielwelt. Statt Daueraction stehen Adventure-Puzzles im Mittelpunkt.

"Sand Warriors" bietet Flug-Action auf einem echt wüsten Planeten mit ägyptologischem Feeling. Bei "Hardwar" kommt zum Flattern und Ballern ein Hauch von "Privateer" dazu: Als einsamer Renegat in einer düsteren SF-Metropole nehmen Sie Aufträge an, um Image und Bankkonto aufzumöbeln. "Fragile Allegiance" geht die Sache ruhiger an; das ist Gremlins Beitrag zum florierenden Genre "Aufbau und Expansion im Weltraum". Hier sind isometrische Planquadrat-Ansichten statt wirbelnder Polygone angesagt – wie beruhigend.

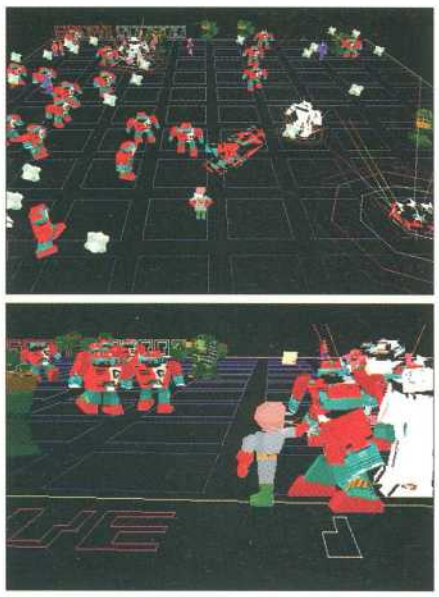




Konkurrenz für "Myst"? Mit viel Prominenz aus Film und Musik realisiert Tribeca für GT Interactive das skurrile Grafikabenteuer "9".

GT

Durch effektive Lizenzpolitik hat sich GT Interactive innerhalb eines Jahres zu einem der wichtigsten Spielehersteller der Welt hochgearbeitet und wird als neuer Besitzer von Psygnosis (momentan eine Sony-Tochter) gehandelt. In Deutschland ist das US-Software-Haus trotzdem unbekannt, da die meisten Produkte nicht in die Verkaufscharts, sondern direkt auf den Index wanderten. Verschweigen wir die prominenten Baller- und Prügelspiele von GT, schrumpft unsere Aufzählung auf ein paar Zeilen zusammen: In diesem Monaten will GT eine Umsetzung des ultraderben Atari-Automaten "Area 51" ausliefern; ebenso "Scorcher" und "Amok", die ersten beiden der langerwarteten 3D-Spiele des US-Entwicklers Scavenger.



Altbewährtes Spielprinzip im brandneuen Polygon-Look: Die Rundumballerei "Robotron X" war eines der wildesten Action-Spiele der Messe.

Sportfans kommen bei der Basketball-Simulation "NBA Hangtime" und "NHL Open Ice"-Hockey auf ihre Kosten – beide Titel sind Umsetzungen von Williams-Spielautomaten. Kräftig aufgemöbelt wurde der Eugene-Jarvis-Oldie "Robotron": Das In-alle-Richtungen-Ballerspiel kommt als perspektivisches "Robotron X" für Windows 95 in den Handel. Ebenfalls vor Weihnachten soll auch das Science-fiction-Strategiespiel "Imperium Galactum" erscheinen. Bereits ins deutsche übersetzt wurde "Viking Conquest", ein maritimes Abenteuer- und Rollenspiel.



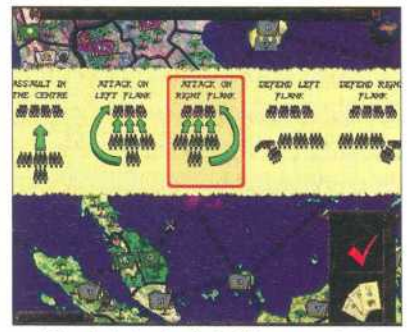
"Scorcher" wird von Scavenger für GT Interactive entwickelt. Die Amerikaner gelten als absolute 3D-Spezialisten - noch bevor sie auch nur einen Titel ausgeliefert haben!



Mit dem Actionspiel "Amok" will Scavenger beweisen, daß die Vorschußlorbeeren gerechtfertigt waren.

Auf Nummer sicher geht GT schließlich mit "9", einem surrealistischen Grafik-Adventure von Tribeca: Ähnlich wie "Myst" besteht auch "9" aus Megabyte-schweren Grafiken, die durch einen minimalen Programm-Code zusammengehalten werden. Ein ganzes VIP-Rudel soll den Durchverkauf sichern: Unter anderem liehen Cher und Stephen Tyler den "9"-Charakteren ihre Stimmen.

Hasbro



Die richtige Taktik führt zur Eroberung: "Risiko" hat mit dem Brettspiel nicht mehr viel gemeinsam.

Der amerikanische Spielzeug-Gigant überraschte uns mit zwei Brettspielumsetzungen, die mit ihren Vorbildern kaum mehr etwas gemein haben. Der Imperialismus-Klassiker "Risiko" wurde durch erweiterte taktische Möglichkeiten, gerenderte Schlachtszenen und Elementen aus anderen Strategiespielen zum vollwertigen Eroberungsepos aufgepeppt und kann es in dieser Form durchaus mit der reinrassigen CD-ROM-Konkurrenz aufnehmen. Auch "Flottenmanöver" wurde den technischen Fähigkeiten der Pentium-Generation angepaßt und zu einer HiTech-Seeschlacht mit strategischem Tiefgang aufgewertet. Harte Grübelmaterie statt Glücksspiel: Wer die einfachen Spielstufen gemeistert hat, wird in höheren Spielstufen mit neuen Optionen und Waffentypen konfrontiert.

Ikarion

Das deutsche Software-Haus des EA-Managers Fritz Schäfer hat drei Spiele nach London mitgebracht: Nahezu fertiggestellt ist das perspektivische Science-Fantasy-Gemetzel "Project Paradise". Um alle Hindernisse und Hürden der SVGA-Welt zu überwinden, verwandelt sich Ihr Held auf Tastendruck in einen anderen Charakter. Das Drei-Mann-in-Einem-Team besteht aus Söldner, Datendieb und Zauberer. Durch die "Project Paradise"-Welten konnten wir bereits laufen, nur die gerenderten Zwischensequenzen waren in London noch nicht integriert – nach dem 200-seitigen Roman zum Spiel haben wir nicht zu fragen gewagt.



Viele Effekte und tiefgründiges Level-Design heben "Project Paradise" von ähnlichen Spielen ab.

Noch aufwendiger ist die Umsetzung des deutschen Tabletop-Strategiespiels "Demonworld": Als Fantasy-Feldherr führen Sie Reiter, Schwertkämpfer und Sagengestalten als Armeen über die isometrische Landschaft, um später kleinere Gruppen in der Vergrößerung zu lenken. Über 45 Missionen werden in SVGA dargestellt. Außerdem arbeitet Ikarion am neuen Fußball-Manager "Hattrick Wins", der im Oktober erscheinen soll.





Eine neue Episode im endlosen Kampf der Rebellen gegen das Imperium läutet "X-Wing vs. Tie Fighter" ein. 15 neue Missionen und verbesserte Grafik locken Sternenkrieger zurück ins Cockpit.



Das Italo-Western-inspirierte "Outlaw" verbindet Adventure-Elemente mit 3D-Schießereien.

LucasArts

Nach dem schwächlichen "SimHell" (alias "Afterlife") besinnt sich LucasArts auf seine traditionellen Qualitäten. Star-Wars-Fans können gleich mehrfach jubeln: Neben dem Netzwerk-Polygon-Shooter "X-Wing vs. Tie Fighter" (15 neue Missionen in Endor-Sektor und Asteroiden-Feld) wird LucasArts auch sein in Deutschland indiziertes 3D-Ballerspiel von 1994 fortsetzen: In "Jedi Knight" kämpft man nicht nur mit der Laserknarre, sondern greift auch zum Lichtsäbel, um die Schergen des Imperiums in die Schranken zu weisen. Auch das Echtzeit-Strategiespiel "Rebellion" ist im "Krieg der Sterne"-Universum angesiedelt. In Konkurrenz zu "Command & Conquer" und "Z" kontrollieren Sie Streitkräfte und Versorgungsstationen der Rebellen oder des Imperiums. Neben dem Sieg durch Vernichtung des Gegners gibt es zusätzliche Spielziele: So hat das Imperium gewonnen, sobald Luke Skywalker oder Mon Mothma vor den feindlichen Geschützen kapitulieren. Diverse Modem- und Netzwerk-Funktionen sind fest eingeplant.





Mit Lasergewehr und Lichtsäbel durch den "Krieg der Sterne": Aufgrund zu realistischer Grafik und Action wurde der Vorgänger zu "Jedi Knight" in Deutschland indiziert.

Trotz der Strategie- und Action-Offensive der "Star Wars"-Recken war eine aufwendig animierte Software-Komödie der interessanteste Titel am LucasArts-Stand: Mit "The Curse of Monkey Island" setzt Lucasfilm das beliebte Piratenspektakel mit neuen Mitteln fort. Über das verwendete Interface wurde in London noch nichts bekannt, dafür gab es eine Menge Grafik zu sehen. Im Vergleich zu den Vorgängern wurden Optik und Animation (durchgehend in 640x480-Pixel-SVGA) überarbeitet. Guybrush Threepwood löst die Rätsel in opulenter Zeichentrick-Umgebung, er hat neue Duell-Flüche und Beleidigungen gelernt und sich unsterblich in Erlaine Marley verliebt. Jonathan Ackley ("The Dig") und Larry Ahern ("Full Throttle") versprechen trotz der audiovisuellen Rundumerneuerung Rätsel und Fallen in klassischer Monkey-Island-Manier. Ach, ja: Der Bösewicht heißt auch diesmal LeChuck, ist aufgrund der erlittenen Niederlagen aber zorniger als jemals zuvor!

Kein Karibikabenteuer ohne betörende Schönheit: In Elaine hat sich der grausige Freibeuter Le Chuck unsterblich (wortwörtlich!) verliebt.



Echtzeit-Überraschung: "Rebellion" ist das erste reinrassige Strategiespiel im "Krieg der Sterne"-Universum.

Hinter dem neuen Programmierteam "Ronin" stecken zwei alte Hasen: Designer Edward Kilham und Produzent Kalani Streicher waren fest bei LucasArts beschäftigt; auf ihre Kappe gehen Hits wie "X-Wing" und "TIE-Fighter". Ihr neues Spiel "Calia 2095" verbindet gängige 3D-Einzelkämpferaction mit Adventure-Elementen. Damit alles schön in der Familie bleibt, wird das gute Stück von LucasArts veröffentlicht.







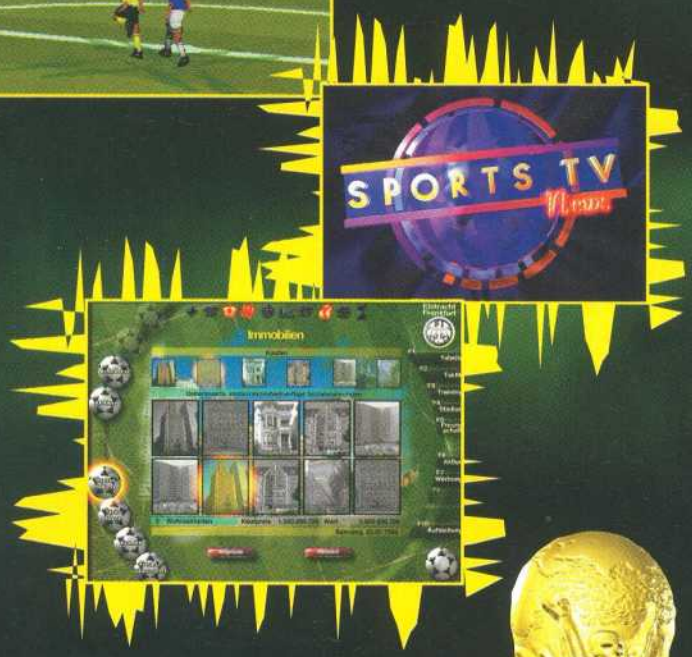
Unverhofftes Wiedersehen: In "Curse of Monkey Island" treffen Geisterpirat Le Chuck und der entgeisterte Pirat GuybrushThrepwood (ganz rechts) zum dritten Mal aufeinander.

Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.1

Erscheint am 28.Oktober 1996

Dortmund, 8.22 Uhr: ***Der Wechsel platzt!***







Die Features

- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Ja, ich bestelle eine
selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track
und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

Das ist wie live dabe

VOM DFB EMPFOHLEN.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infoli

in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21

hen, 10.30 Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga manager 97



SOFTWARE 2000

57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Internet: http://www.software2000.de



Interactive Magic versucht sich an einer Simulation des Kampfjets "F22".

Interactive Magic

Fast fertige Versionen des Strategiespiels "Destiny", der Online-Luftduells "Air Warrior 2" und der Panzer-Simulation "M1A2 Abrams" waren nicht die einzigen Attraktionen bei Interactive Magic. Mit der Jet-Simulation "F22 Lightning 2" will man Novalogics aktuellem Flugversuch Konkurrenz machen. Strategen werden bei "Fallen Haven" bedient, einem Beitrag zum Planeten-Kolonisierungs-Genre. Wer's lieber historisch mag, schlüpft bei "The Great Battles of Alexander" in die Sandalen des alten Griechen. Mit "Capitalism Plus" gibt es außerdem eine Fortsetzung der Wirtschaftssimulation.



Interplay veröffentlicht das technisch recht schnittige Actionspiel "MDK" von Shiny Entertainment.

Interplay

Es hat auch kleine Nachteile, einem mächtigen Entertainment-Konzern anzugehören. Seit sich MCA bei Interplay einkaufte, hat man dort ein mitunter fragwürdiges Vergnügen: Spiele zu Filmen von Schwesterfirma Universal programmieren. Seit unzähligen Messen folgen wir gebannt den Fortschritten beim Strategiespiel "Waterworld", das in die Obhut von Intelligent Games gelegt wurde. Die jüngste Terminvariante lautet allen Ernstes "will be available... soon". Das Spiel zum Delphin-Kassengift "Flipper" wird dankenswerterweise als Kiddie-Produkt geplant. Mit diesem "interaktiven Bilderbuch" eröffnet Interplay seine Junior-Reihe "Brainstorm".

Die Großen erwarten gespannt die baldige Veröffentlichung der ersten Interplay-Titel, die auf den legendären AD&D-Rollenspielen basieren. "Descent to Undermountain" bietet routinierte Dungeon-Erforschung in 3D. Der Name ist Programm; Spurenelemente der Grafik-Engine des 3D-Hits "Descent" werden für dieses Produkt verwendet. "Blood and Magic" geht hingegen in die äußerst populäre Richtung "Echtzeit-Strategie". Dritter im AD&D-Bunde ist "Dragon Dice"; diese Umsetzung eines erfolgreichen Fantasy-Würfelspiels erscheint nächstes Jahr.

Storymäßig erinnert das Rollenspiel "Fallout" dezent an den Interplay-Klassiker "Wasteland". Bei isometrischer Ansicht steuern Sie Ihre Charaktere durch taktische Kämpfe gegen Mutanten: Nach einer Atomkatastrophe ist Kalifornien ein ziemlich ungemütlicher Ort geworden. Mit dem lieblich betitelten "Die by the Sword" wagt sich Interplay auch in Kampfspiel-Gefilde und hat für '97 sogar ein neues Adventure in der Mache: "Of Light and Darkness" verspricht eine Grafik-Engine, bei der man sich angeblich frei durch ein gerendertes Szenario bewegen kann.

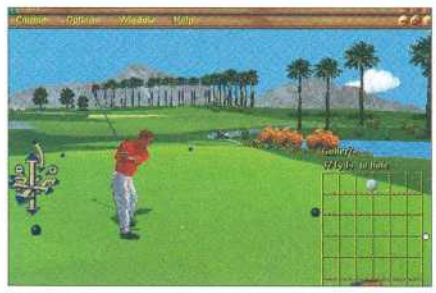


Interplays erstes AD&D-Spiel ist die strategische Fantasy-Eroberungstour "Blood & Magic". Entfernte Ähnlichkeiten zu "Warcraft 2" nicht ausgeschlossen...

Weiter geht's mit dem Genre-Hopping: Rundenbasierte SF-Strategie beschert "MAX", während Trekker auf den Raumschiff-Flugsimulator "Starfleet Academy" warten. Zur originellen Action-Denkspiel-Mischung "Lost Vikings" gibt es endlich eine Fortsetzung. Ein noch älterer Bekannter ist der Oldie-Spielautomat "Tempest". Die abstrakte Vektorgrafik-Ballerei feiert mit "Tempest 2000" ihr aufgemotztes PC-Comeback.

Magic Bytes

Der alteingesessene deutsche Entwickler bereitet nach seinem „Biing"-Erfolg zwei neue Titel vor. „Have a nice Day" ist ein schwungvolles 3D-Autorennen, „Al Capone" wird im Pressetext als „strategische Gangstersimulation" bezeichnet und erfüllt Ihren Wunsch, endlich mal ein vernünftiges Syndikat aufzubauen.



Schlagen mit Schwung: Neben der ungewöhnlichen Steuerung hat "SimGolf" einen Kurs-Editor auf Lager.

Maxis

Maxis ist emsig damit beschäftigt, seinen lange angekündigten Titel "SimCopter" und das Kinder-Strategiespiel "SimPark" zu vollenden. 1997 geht es dann weiter mit "SimGolf", das sich durch zwei Features gegenüber den etablierten Konkurrenten abheben will. Zum einen enthält das Programm ein Construction Set, mit dem Sie eigene Golfplätze designen. Zum anderen ist bei der ungewöhnlichen Steuerung viel Geschick gefragt: Um den Schläger auf dem Bildschirm zu schwingen, müssen Sie die Maus adäquat schwungvoll über den Schreibtisch rollen.

Zum Windows-Flipper "Pinball 95" gibt es den unvermeidlichen Nachfolger: "Pinball 97". Mit "Crystal Skull" feilt Maxis an einem Archäologen-Adventure. Ein sehnlich erwartetes "SimCity 3000" wurde (noch) nicht vorgestellt.



Warten auf Picard: Generations kommt erst im neuen Jahr.

Microprose

Die fetteste Lizenz im Microprose-Stall rutscht nun doch ins nächste Jahr: Der Spiele-Mix zum Enterprise-Film "Star Trek Generations" dürfte den Tannenbaum um ein, zwei (Licht-)Monate verfehlen. Die Veröffentlichung der taktischen UFO-Hatz "X-COM Apocalypse" steht unmit-

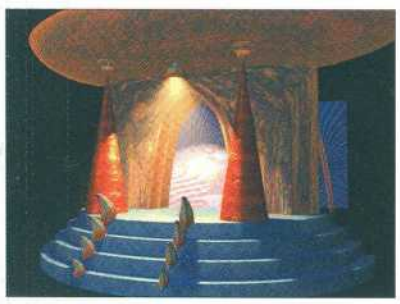
TREND-O-MAT

ECHTZEIT-STRATEGIE:

Drücken Sie mal Ihrem Boß die Verkaufszahlen von "Command & Conquer" und "Warcraft 2" in die Hand. Wenn der nicht gerade eine Fahrradspeichen-Fabrik, sondern eine Softwarefirma leitet, wird er seine Belegschaft sofort auf dieses Thema ansetzen. Egal, ob Microprose, LucasArts, SSI oder Interplay - kaum ein großer Hersteller mag sich einen Beitrag zu diesem Genre verkneifen. Westwood ("Alarmstufe Rot") und Blizzard ("Starcraft") sind indes auch nicht untätig.



Es kann nur einen geben: "Die by the Sword" bietet wenig zart besaitete 3D-Prügeleien.



Render-Grafik zum Reinspazieren verspricht das Interplay-Adventure "Of Light and Darkness".

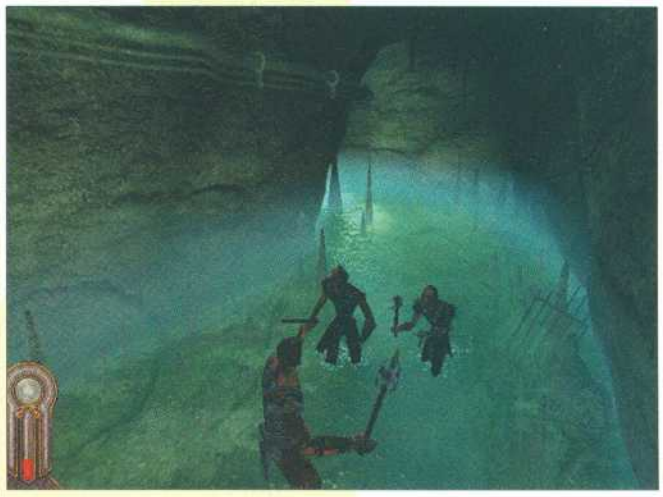






Mindscape





3D-Hammer aus Frankreich: "Dark Earth" ist der Auftakt einer Spieleserie im gleichnamigen Science-fiction-Universum. Der Held des Spiels entwickelt sich im Laufe des Abenteuers vom Taugenichts zum obersten Sonnenkrieger.

Der ECTS-Auftritt von Mindscape stand im Zeichen des französischen 3D-Hammers "Dark Earth". Das Action-Adventure der "Savage Warriors"-Programmierer Mindscape Bordeaux (ehemals Atreid) zeichnet sich durch seine bis ins kleinste Detail ertüftelte Fantasy-Welt und wegweisende 3D-Animation aus. Hersteller Mindscape ist von seinem Spiel (die deutsche Übersetzung erscheint im Frühjahr 1997) so überzeugt, daß er gleich eine ganze CD-ROM-Serie im "Dark Earth"-Universum ansiedeln möchte. Der erste Teil war in London bereits spielbar.

Die "dunkle Erde" trägt ihren Namen zu Recht: Nach dem Untergang unserer Zivilisation sind die Kontinente in die ewige Nacht einer gewaltigen Staubwolke gehüllt. Lediglich an einigen Stellen durchbrechen Lichtstrahlen das Dunkel – hier sammeln sich die menschlichen Überlebenden um in Zitadell-artigen Siedlungen, dem Sonnengott zu huldigen. Arkahn, der Held des Spieles gehört einer Kaste von Sonnenkriegern an und wandelt sich im Laufe des Abenteuers vom Herumtreiber zum Retter seines Volkes.

Sonnenkult, Priester und Städte wurden von Guillaume Pennec und Frédéric Menne mit einer an Obsession grenzenden Detailverliebtheit ertüftelt. Bizzare Maschinen und barocke Bauwerke, fantastische Kostüme und Waffen verbinden sich zu einem Fantasy-Kosmos, wie ihn nur französische Designer der Comic-Schule von Moebius, Caza & Co. erträumen.

Mit "Dark Earth" will Mindscape seinen 3D-Mitbewerbern auch technisch das Fürchten lehren: Während alle Spielfiguren als Textur-bekleidete Polygon-Charaktere herumwandern, wurden die 3D-Hintergünde auf einem PC- und SGI-Netzwerk gerendert. In bestimmten Spielsituationen wird die SVGA-Action durch Zwischensquenzen im gleichen Stil, aber mit 32.000 Farben unterbrochen.

Ein Vorbild des französischen Mindscape-Teams ist das revolutionäre "Alone in the Dark". Wie der Held dieses Adventure-Klassikers bewegt sich auch Ihre "Dark Earth"-Spielfigur realistisch animiert durch eine gefährliche Welt, die flexible Kamera immer dicht auf den Fersen. Motion-Capture wurde verwendet um lebensechte Bewegungsabläufe auf den Bildschirm zu zaubern. Vor allem bei der Konfrontation mit den Mutanten der dunklen Erde kommen die authentischen Körperanimiationen zur Geltung. Für ein Action-Adventure hat "Dark Earth" ein extrem realistisches Kampfsystem, das es beinahe mit der Move-Vielfalt eines Arcade-Beat'em-Up aufnehmen kann. Durch Rätsel, mechanische Wunder und blutige Zweikämpfe erfüllt sich das Schicksal des "Dark Earth"-Helden.



Der Punisher im nächsten Jahrtausend: Von Mindsacpe "Marvel 2099"-Serie war in London leider nicht viel zu sehen.



An die jüngsten PC-User wendet sich Mindscapes "Adventures on Lego Island", eine bunte Entdeckungsreise in die Welt der berühmten Spielzeugcharaktere.

"Dark Earth" ist das größte Mindscape-Projekt, doch auch andere ECTS-Neuheiten des Herstellers haben Hit-Potential. Wenn Sie diese Zeilen lesen, dürfte "Star General" bereits fertiggestellt sein: Auf Basis der bewährten "General"-Spielmechanik von SSI entstand ein Science-fiction-Epos mit Schlachten im All und auf der Oberfläche besiedelter Planeten. Zur Auslieferung bereit ist "Strange Golf", eine Sportsimulation an exotischen Schauplätzen, die auch über Netzwerk und Modem gespielt wird. Von der Fertigstellung noch weit entfernt ist Mindscape "Marvel 2099"-Lizenz: In der geplanten Adventure-Serie steuern Sie die futuristischen Verwandten von Spiderman, Hulk, Punisher und anderen Helden des US-Comic-Hauses.



General im Weltall: In der neuen Folge der erfolgreichen Mindscape-Strategieserie bekämpfen sich Raumschiffe.



"Falcon 4.0" muß es Anfang '97 mit vielen neuen Jet-Konkurrenten aufnehmen.

TREND-O-MAT

ZU VIELE SPIELE: Weihnachten wird's bei mancher Firma eine dicke Bescherung geben. Zwar wächst der PC-Markt munter vor sich hin, aber das Käuferinteresse konzentriert sich auf wenige Spitzentitel. Angesichts der Fülle an ähnlich konzipierten Action- und Strategiespielen dürfte es im Jahresend-Geschäft zahlreiche Verlierer geben. Wie wär's mit etwas mehr Kreativität und einer besseren Verteilung der Veröffentlichungen übers gesamte Jahr?

telbar bevor; Anfang '97 werden Fans rundenbasierter Strategie dann mit dem Superhelden-Spiel "Agents of Justice" bedient. Nach dem eher durchwachsenen "Grand Prix Manager" gibt es in Kürze einen verbesserten zweiten Teil. Die Kollegen von Spectrum Holobyte zeigten indes, daß "Falcon 4.0" langsam, aber sicher Fortschritte macht. Nächstes Jahr wird Microprose die ersten Spiele seiner frisch erworbenen Battletech-Lizenz herausbringen. Bislang durfte ja Activision ("Mechwarrior 2") die mächtig populäre Kampfroboter-Welt in digitaler Form aufbereiten. Microprose startet seine Serie mit "Battletech – Honour Bound", einem Echtzeit-Strategiespiel im Stil von "Command & Conquer". Im Laufe des Jahres folgen dann mutmaßlich ein rundenbasierter Strategietitel und ein Mech-Programm mit reichlich 3D-Action. Ebenfalls für 1997 anvisiert sind die neue Luftkampf-Simulation "1943: European Air War" und das Rennspiel-Remake "Vette: San Francisco Thrills".



"Grand Prix Manager 2" bietet noch mehr Formel-1-Management... und wer will Hill?



Auch Panzer-Sequel "Armored Fist 2" profitiert vom neuen Voxel-Grafiksystem.

Novalogic

Während die Jet-Simulation "F-22" schon im Anflug auf die Geschäfte ist, laufen bei "Comanche 3" erst langsam die Rotoren an. Die Simulation des Kampfhubschraubers Comanche RAH-66 bietet eine schöne neue 3D-Welt dank "Voxel Space 2". Detaillierter denn je das Gelände, höchst liebevoll die Spezialeffekte. Die neue Voxel-Generation verlangt allerdings nach 16 MByte RAM. Das gilt auch für neuen den Panzer-Simulator "Armored Fist 2".

Ocean/DID

Die deutsche Neon-Entwicklung „Tunnel B1" sieht fantastisch aus und sollte rechtzeitig zur Bescherung ausgeliefert werden. Im



"Dawn of Darkness": Oceans Hommage an die Action-Titel von id-Software.



Ein erstes Bild der neuen DID-Simulation "TFX 3". Diesmal geht's an Bord einer F22.

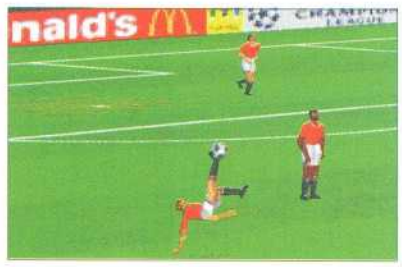
Gegensatz zu der optisch hochkarätigen 3D-Full-Speed-Action nimmt sich „Breakpoint Tennis" recht bieder aus. Bis zu vier Spieler schlagen auf den Filzball ein, der in den üblichen Turnier-Modi übers Netz gedroschen wird.

Zurück in die Zukunft beamt uns „Shattered Reality", ein rasanter Action-Flieger über dem Planeten Karelia Beta. Auf Wunsch können Sie zur Steuerung auch das VFX 1 oder die Virtual-IO-Glasses einsetzen. Science-fiction-Fans kommen wahrlich nicht zu kurz: Auch „Dawn of Darkness" (eindrucksvoller Konkurrent von id's Action-Titeln) und „Project Airos" (Echtzeit-Strategie) sind im nächsten Jahrtausend angesiedelt.

Die eng mit Ocean verbandelten Simulationsexperten von DID werden nächstes Jahr den Nachfolger zu "EF 2000" veröffentlichen. "TFX 3: F22" entsteht in Zusammenarbeit mit dem Militärmagazin "World Air Power". Der Flieger wird für Windows 95 entwickelt; die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten ist vorgesehen.

Besitzer von Vorgänger "EF 2000" kommen indes nicht zu kurz: Die Zusatz-CD "Tactcom" bietet Missionseditor und erweiterte Multi-Player-Optionen (bis zu acht Piloten im IPX-Netzwerk). Wer noch keinen Eurofighter in seiner Sammlung hat, wird vielleicht von "Super EF2000" für Windows 95 in Versuchung geführt.

Philips



Borussen und andere Champions-Anlieger sollen mit "UEFA Champions League" zur "FIFA"-Untreue animiert werden.

Dortmund gegen Madrid ist der Vorrunden-Hit in der "Champions League". Diese jährliche Europameisterschaft der besten Vereinsteams wird jetzt mit einem offiziellen Fußballspiel gewürdigt. Echte Teams und Spielernamen sollen für ein ansprechendes Ambiente sorgen; auch die Bandenwerbung sieht jetzt so aus wie bei einer RTL-Übertragung – fehlen nur noch die geistreichen Pausendialoge von Jauch und Beckenbauer zum höchsten irdischen Glück. Mit der Programmierung der 3D-Kickerei beauftragte Philips die Rasenkundler von Krisalis Software. Gegen die Gewalttätigkeiten bei "FX Fighter Turbo" ist jede Fußballer-Grätsche die reinste Streicheleinheit. In der Fortsetzung seines 3D-Prügelspiels bietet Jez Sans Argonaut-Team



Sunflowers steckt hinter dem Ferienzentrum-Eroberungsspiel "Holiday Island". Auf dieser lauschigen Anlage könnte man glatt seine Flitterwochen verbringen.

Sierra



Bei den Damen an Bord der Bouncy hat Larry Laffer diverse Unpäßlichkeiten zu überstehen



Ich glaub', mein Bett brennt: Während sich unser Held windet, suchen wir mit dem neuen User-Interface einen Weg aus dieser brenzligen Situation.

Wenn es kurz vor dem dritten Advent zu einem Schachtelstau in den Regalen des Software-Einzelhandels kommt, ist Sierra selten unschuldig. Traditionell knallen die amerikanischen Spiele-Veteranen ihre wichtigsten Titel in einem dicken Weihnachtspaket heraus.

Flaggschiff der diesjährigen Bescherungsoffensive könnte "Larry 7" sein. Seit über einem Jahrzehnt schmachtet Titelheld Larry Laffer mit mäßigem Erfolg dem schönen Geschlecht hinterher. Groß hingegen sein Erfolg bei den PC-Spielern: Rund drei Millionen Larrys sind in den letzten zehn Jahren verkauft worden. Die witzige Erotik-Abenteuerserie von Al Lowe wurde für die neue Ausgabe komplett renoviert. Die hochauflösende Cartoon-Grafik hat jetzt große Spielfiguren und ist aufwendig animiert. Dank der Packung beiliegender "Scratch'n sniff"-Karte soll auch die Nase etwas von den Sinnesfreuden haben; an bestimmten Stellen möge man passende Felder ankratzen und inspiriert schnüffeln.

Während die letzten Larry-Episoden immer mehr vereinfacht wurden, erlaubt zur allgemeinen Überraschung ein neues User-Interface mehr Freiheiten beim Puzzle-knacken. Icons ade: Beim Anklicken einzelner Gegenstände poppen Verb-Listen und Manipulations-Möglichkeiten auf. "Kontextsensitiv" heißt das im Windows-Neudeutsch. Bei aller Liebe zum Klamauk soll Larrys Lustreise an Bord des Traumschiffs "Bouncy" nicht mit spielerischem Anspruch geizen. Weitere Weihnachts-Adventures von Sierra: Grusel-Fortsetzung "Phantasmagoria 2" und Buchadaption "Rendezvous im Weltraum". Das neue Spiel zu Arthur C. Clarkes Klassiker "Rama" vermittelt mit den bislang gezeigten HiRes-Bildern eine eher getragene Atmosphäre.



Mit Hilfe eines ehemaligen "Links"-Designers will Sierra in der Golf-Klasse ein Wörtchen mitreden.



"Pro Pilot" ist Sierras Einstieg in die Welt der zivilen Flugsimulationen

Neben Interplay lizensiert auch Sierra fleißig bei TSR herum, den Gralshütern der AD&D-Rollenspiele. Das neue "Birthright" macht einen halbwegs originellen Eindruck dank der Verknüpfung von Strategie- und Rollenspiel-Elementen. Hier kommandieren Sie nicht einen Haufen lumpiger Helden in der Gegend herum, sondern sind der Kriegsherr eines ganzen Königsreichs. Diplomatie und Taktik sind genauso wichtig wie der Blick für die richtigen Charakter-Talentwerte. Bis zu acht Mitspieler



Taktische Rollenspiel-Kämpfe: "Birthright" basiert auf einem Spielsystem von TSR.

können über Netzwerk oder Internet in einer Partie mitmischen. Mit "Antara" gibt es zudem eine Art inoffizielle Fortsetzung zu "Betrayal at Krondor" (Autor Raymond Feist ist bekanntlich zu 7th Level abgewandert, wo "Return to Krondor" entsteht).

Die mit Spannung erwartete Doppeldecker-Flugsimulation "Red Baron 2" ist ins nächste Jahr gerutscht. Voraussichtlich im Februar soll die hochauflösende Fortsetzung des Propellerklassikers erscheinen. Mit "Pro Pilot" will man gar dem legendären Microsoft-Flugsimulator Konkurrenz machen. Sechs kleine Zivilmaschinen können Sie bei Sierras realistischem Programm steuern.

Wer sich heutzutage noch traut, mit einer weiteren Golfsimulation anzurücken, muß schon was Besonderes in petto haben. Im Falle von Sierras "Front Page Sports: Golf" heißt die Geheimwaffe Vance Cook. Der verdiente sich einst seine Brötchen bei Access Software als Mitglied des Designteams von "Links 386 Pro". Besonderes Merkmal seines neuen Spiels: Neben der üblichen Klick-Methode gibt es eine Art Action-Steuerung, bei der man mit der Maus direkt den Schlägerschwung kontrolliert (was sagt man wohl bei Maxis zu solchen Parallelen?). Außerdem sollen zahlreiche Spielmodi (bis zu 255 Teilnehmer im Netzwerk!) und sorgfältigste Berechnungen bei der Ball-Flugbahn für Freude sorgen.

Sportliche Fortsetzungen verspricht Sierra beim American Football ("Front Page Sports Football '97") sowie der eher beschaulichen Angelei: Auf den dicken Fisch "Trophy Bass 2" haben wir alle gewartet...



Rama dama: Für Deutschland bekommt das Arthur-C.-Clarke-Adventure den Titel "Rendezvous im Weltraum" verpaßt.

TREND-O-MAT

MULTI-PLAYER:

Es geht nicht mehr ohne: Das Spiel von Welt läßt sich per Netzwerk und Online-Connect zu einem gruppendynamischen Spektakel verwalten. Fernduelle gegen menschliche Gegner sind nicht nur bei 3D-Action Pflicht. Auch die meisten neuen Strategiespiele, Simulationen und Sporttitel protzen mit diesem Feature. Der Spielplatz Internet ist vor allem in den USA eine schöne Sache, wo die Zugänge billig und die Telefon-Ortsgebühren meist kostenlos sind.



Haiku programmiert, Philips veröffentlicht: Das schön-schräge "Down in the Dumps" gehört zu den aufwendigsten Adventures der Saison.

zwei zusätzliche Kämpfer; außerdem wurde das Programm speziell für Windows 95 entwickelt. Geprügelt wird auch bei der neuesten Offerte von System 3, die ebenfalls von Philips veröffentlicht wird. Das liebliche "Bloodlust" beschränkt sich auf altmodische Seitenansicht, wie man sie von "Street Fighter" & Co. kennt.

Muntere Fortschritte macht Philips' größte Hoffnung fürs Weihnachtsgeschäft, das putzige Adventure "Down in the Dumps" vom französischen Programmierteam Haiku.



System 3 trennt sich ungern von alten grafischen Gepflogenheiten: Die "Bloodlust" wird bei konventioneller Seitenansicht ausgelebt.

Im Dunstkreis des Philips-Stands gewährte die deutsche Softwarefirma Sunflowers erste Einblicke in "Holiday Island". Acht Parteien buhlen auf einer Ferien insel um die Gunst der Touristen. Durch den Bau von Verkehrswegen und Gebäuden will man die Kundschaft anlocken. Die niedliche grafische Umsetzung erinnert spontan an den isometrischen Charme von "SimCity 2000".



Rivale für "VirtuaFighter": Argonauts neue Prügelspiel-Offerte "FX Fighter Turbo".

SCI

Neben dem Action-Spektakel „XS" feierte Sales Curve Interactive die Wiedergeburt eines Shoot'em-Up-Klassikers vor. Der ehemalige Horizontal-Scroller „Swiv" wurde in die dritte Dimension portiert und läßt aus der Ego-Perspektive die Fetzen fliegen.



Bei "Swiv 3D" können Sie dem Feind entweder im Hubschrauber oder im Jeep gegenübertreten.

Sega

Die PC-Offensive geht weiter: „Bug" und „Sonic" testen wir in dieser Ausgabe, noch vor Weihnachten sollen die beiden Top-Rennspiele „Daytona USA" und „Sega Rally" erscheinen. Außerdem er-

SPIELE-NEUHEITEN AUF DER ECTS

Titel	Hersteller	Genre	Termin
4-4-2	Virgin	Sport	November
9	GT	Grafik-Adventures	4. Quartal
1943: European War	Microprose	Simulation	1. Quartal '97
Ace Ventura	7th Level	Action-Adventure	Dezember
Age of Sail	Empire	Echtzeit-Strategie	1997
Agents of Justice	Microprose	Strategie	2. Quartal '97
Air Warrior 2	Interact. Magic	Simulation	Oktober
Al Capone	Magic Bytes	Strategie	1997
Alien Trilogy	Acclaim	Action	4. Quartal
Amok	Scavenger/GT	Action	4. Quartal
Antara	Sierra	Rollenspiel	November
Apache	Eidos	Simulation	1997
Armored Fist 2	Novalogic	Simulation	November
Assassin 2015	Inscape/Warner	Action	4. Quartal
Atlantis	Cryo	Adventure	1997
Batman Forever	Acclaim	Prügelspiel	1997
Battlecruiser 3000 AD	Gametek	Flugsimulation	4. Quartal
Battletech: Honour Bound	Microprose	Strategie	2. Quartal '97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Dezember
Blade Force	3DO	Action	4. Quartal
Blam! Machinehead	Core/Eidos	Action	4. Quartal
Blood	3D Realms/Eidos	Action	4. Quartal
Blood and Magic	Interplay	Strategie	Oktober
Bloodlust	System 3	Prügel	1. Quartal '97
British Open Golf	Looking Glass	Sport	November
Bust a Move 2	Acclaim	Geschicklichkeit	4. Quartal
C&C Alarmstufe Rot	Westwood	Strategie	Oktober
Calia 2095	LucasArts	Action-Adventure	Dezember
Capitalism Plus	Interact. Magic	Strategie	2. Quartal '97
Carmageddon	SCI	Rennspiel	1997
Clandestiny	Trilobyte	Adventure	November
Comanche 3	Novalogic	Simulation	November
Constructor	Acclaim	Strategie	1997
Crow, The: City of Angels	Acclaim	Prügelspiel	1997
Creatures	Warner	Electronic Toy	4. Quartal
Crystal Skull	Maxis	Adventure	1. Quartal '97
Curse of Monkey Island	LucasArts	Adventure	1997
Dark Earth	Mindscape	Action-Adventure	1997
Darkening	Origin	Action	Oktober
Darklight	Electronic Arts	Action	1. Quartal '97
Davis Cup Tennis	Telstar	Sport: Tennis	3. Quartal
Daytona USA	Sega	rennSpiel	4. Quartal
Death Rally	Apogee/GT	Action	4. Quartal
Deathtrap Dungeons	Eidos	Action	1997
Demon Driver	Philips	Action	1. Quartal '97
Demonworld	Ikarion	Strategie	4. Quartal
Descent to Undermountain	Interplay	Rollenspiel	November
Destiny	Interact. Magic	Strategie	Oktober
Diablo	Blizzard	Rollenspiel	Oktober
Die by the Sword	Interplay	Kampfspiel	2. Quartal '97
Die Hard Trilogy	Fox	Action	November

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Dominion	7th Level	Strategie	1. Quartal '97
Down in the Dumps	Philips	Adventure	November
Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	Dezember
Dragon Lore 2	Cryo	Adventure	4. Quartal
Dragonheart	Acclaim	Action	4. Quartal
Dreams	Cryo	Action-Adventure	1997
Duck City	BMG	Geschicklichkeit	4. Quartal
Exhumed	Lobotomy/BMG	Action	4. Quartal
Falcon 4.0	Spec. Holobyte	Simulation	1. Quartal '97
Fallout	Interplay	Rollenspiel	1. Quartal '97
FIFA Soccer '97	EA Sports	Sport	November
Firo & Klawd	BMG	Action	4. Quartal
Flipper	Interplay	Edutainment	1. Quartal '97
Flottenmanöver	Hasbro	Strategie	4. Quartal
Flughafen Manager	21st Century	Wirtschafts-Sim.	1997
Flux	Acclaim	Geschicklichkeit	1997
Flying Corps	Empire	Flugsimulation	4. Quartal
Flying Nightmares	Domark/Eidos	Simulation	4. Quartal
Fragile Alliance	Gremlin	Strategie	Dezember
Front Page Sports: Golf	Sierra	Sport	1. Quartal '97
Front Page Sports: Football '97	Sierra	Sport	November
FX Fighter Turbo	Argonaut	Prügelspiel	November
G-Nome	7th Level	Action	November
Golf Pro, The	Empire	Sport: Golf	1997
Grand Theft Auto	DMA/BMG	Rennspiel	1997
Grand Prix Manager 2	Microprose	Strategie	Dezember
Great Battles of Alexander	Interact. Magic	Strategie	2. Quartal '97
Grid Run	Virgin	Act.-Adv.	November '97
Hace a nice day	Magic Bytes	rennspiel	4. Quartal
Hardwar	Gremlin	Action	Dezember
Hattrick Wins	Ikarion	Sport	4. Quartal
Heroes of Might & Magic 2	New World/3DO	Strategie	4. Quartal
Holiday Island	Sunflowers	Strategie	November
Hopkins FBI	SCI	k.A.	1997
iF22 Lightning 2	Interact. Magic	Simulation	1. Quartal '97
iM1A2 Abrams	Interact. Magic	Simulation	November
Imperium Galactica	Digital Reality/GT	Strategie	4. Quartal
Incredible Hulk	Eidos	Action	1997
Independence Day	Fox	Action	1. Quartal '97
International Moto X	Graftgold/Warner	Rennspiel	4. Quartal
Iron & Blood	Acclaim	Prügelspiel	4. Quartal
Iron Man X/O Manowar	Acclaim	Action	4. Quartal
Jedi Knight	LucasArts	Action	1997
Joe Blow	Telstar	Jump'n'Run	1997
Guts'n'Garters	Ocean	Action-Adventure	4. Quartal
Lands of Lore 2	Westwood	Rollenspiel	Dezember
Larry 7	Sierra	Adventure	November
Lost Vikings 2	Interplay	Action-Adventure	Dezember
Lunar Golf	Berkley/BMG	Sport	4. Quartal

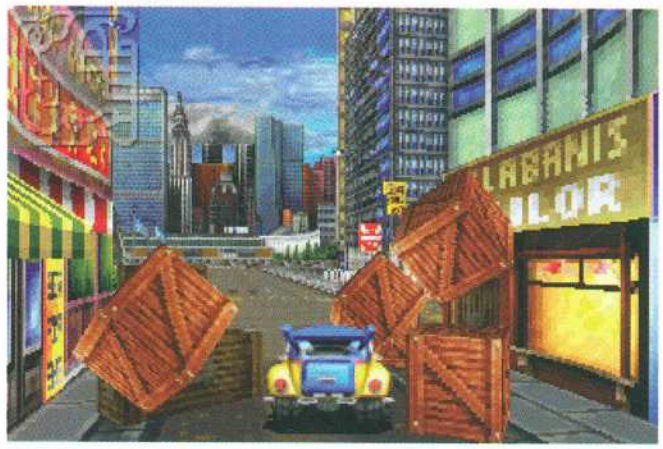
warten wir mit der Polygon-basierten Zielkreuz-Action „Virtua Cop“ die Umsetzung eines überaus erfolgreichen Spielautomaten sowie das spektakuläre 3D-Actionspiel „Panzer Dragoon“. Letzteres ist die PC-Fassung eines der technisch und spielerisch besten Titel für die 32-Bit-Konsole Sega Saturn und soll dem Videospiel-Vorbild in nichts nachstehen. Wer Lust auf ein gradliniges Shoot'em-Up auf dem Rücken eines Drachens hat, sollte sich das clever durchdachte Fantasy-Inferno vormerken.



"Daytona USA" (hier im Bild) erscheint wenige Wochen vor der Sega-internen Konkurrenz "Sega Rally"

Telstar

Neben dem soliden „Davis Cup Tennis“ (Test in der nächsten Ausgabe) bereitet Telstar die übermütige Action-Raserei „Wreckin Crew“ vor. Mit diversen urigen Vehikeln düst man durch Stadt-Parcours, über Stunt- und Crash-Pisten. Im Netzwerk machen bis zu 32 Fahrer mit und rüsten ihren Wagen mit Waffen und Nitro-Power auf. Technisch fällt „Wreckin Crew“ schon jetzt angenehm auf und bietet eine schmucke und schnelle 3D-Optik.



Spielte sich bereits im frühen Stadium recht ordentlich: Telstars munteres 3D-Autorennen "Wreckin Crew".

Ebenfalls für den eher ausgelassenen Spieler ist das isometrische Jump'n'Run „Joe Blow“ konzipiert. Der Comic-Held muß die Kinder seiner Heimatwelt Fantasy Land von ihren Alpträumen befreien und schlägt sich mit Kaugummi, Spraydose und Baseball-Cap durch die Levels. Wer's etwas gediegener mag, wartet auf „Siege“: Die Mischung aus Strategie und Action versetzt Sie ins 14. Jahrhundert, Ihr Eroberungsdrang ist nicht zu bremsen. Burgen und Städte sind Ihr bevorzugtes Angriffsziel, taktisches Können und Schwertkampf-Geschick entscheiden über Sieg oder Niederlage.



Ein isometrisches Jump'n'Run mit Action- und Puzzle-Elementen: "Joe Blow" rettet Kids vor ihren Alpträumen.



Ganz neu und noch lange nicht fertig: Telstars Adventure "Star System" soll nicht vor Mitte '97 erscheinen.

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Madden NFL '97	EA Sports	Sport	Oktober
Magic the Gathering	Acclaim	Strategie	1997
Mass Desctruction	BMG	Action	1997
MAX	Interplay	Strategie	November
MDK	Interplay	Action	Dezember
Meridian 59	3DO	Rollenspiel	4.Quartal
MIA	Renegade/Warner	Simulation	1997
MIG Alley	Empire	simulation	1997
Navy Fighters '97	Electronic Arts	Simulation	November
NBA Hangtime	Williams/GT	Sport	4. Quartal
NBA Live '97	EA Sports	Sport	November
Necrodome	Mindscape	Rennspiel/Action	4. Quartal
Net: Zone	Gametek	Adventure	4. Quartal
NHL Hockey '97	EA Sports	Sport	Oktober
NHL Open Ice	Williams/GT	Sport	4. Quartal
Nitro Racers	3DO	Rennspiel	4. Quartal
Obsedian	Rocket Science/BMG	k.A.	4. Quartal
Of Light and Darkness	Interplay	Adventure	1. Quartal '97
Orion Burger	Sanctury Woods/ Eidos	Adventure	4. Quartal
Outlaws	LucasArts	Adventure	4. Quartal
Panzer Dragoon	Sega	Action	4. Quartal
PGA Tour Golf '97	EA Sports	Sport	Oktober
Pinball 97	Maxis	Flipper	1. Quartal '97
Pinball Construction Kit	21st Century	Flipper	4. Quartal
Plague	Eidos	Strategie	1997
Pool	NMS/BMG	Sport	1997
Power Chess	Sierra	Strategie	1. Quartal '97
Pro Pilot	Sierra	Simulation	2. Quartal '97
Pro Pinball -Timeshock	Empire	Flipper	1997
Project Paradise	Ikarion	Action	4. Quartal
Puzzles of Trilobyte	Trilobyte	Denkspiel	Oktober
Q.A.D.	Philips	Action	November
Queen - The Eye	Electronic Arts	Action-Adventure	1. Quartal '97
Race, The	Warner	Action	1997
Ravage D.C.X.	Inscape/Warner	Action	4. Quartal
Realms of the Haunting	Gremlin	Adventure	Dezember
Rebellion	LucasArts	Strategie	1997
Red Baron 2	Sierra	Simulation	1. Quartal '97
Rendezvous im Weltraum	Sierra	Adventure	Dezember
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	1. Quartal '97
Risiko	NME/Hasbro	Strategie	4. Quartal
Riverworld	Cryo	Adventure	1997
Robotron X	Williams/GT	Action	4. Quartal
Safecracker	Warner	Adventure	4. Quartal
Sand Warriors	Gremlin	Action	Dezember
Scorcher	Scavenger/GT	Action	4. Quartal
Sega Rally	Sega	Rennspiel	4. Quartal
Sensible World of Soccer	Sensible/Warner	Sport	4. Quartal
Shadow Warrior	FormGen/Eidos	Action	1997

Titel	Hersteller	Genre	Termin
Siege	Telstar	Action/Strategie	4. Quartal
SimCopter	Maxis	Simulation	November
SimGolf	Maxis	Sport	1. Quartal '97
SimPark	Maxis	Strategie	November
Sky-Net	Bethesda	Action	November
Slamtilt	21st Century	Flipper	1997
Soulhunt	Gametek	Adventure	4. Quartal
Space Bunnies must die	Acclaim	k.A.	1997
SPQR	Cybersites/GT	Adventure	4. Quartal
Star Control 3	Accolade/Warner	Strategie	4. Quartal
Star General	SSI/Mindscape	Strategie	4. Quartal
Star System	Telstar	Adventure	1997
Star Trek Generations	Microprose	Adventure	1. Quartal '97
Starcraft	Blizzard	Strategie	Dezember
Starfleet Academy	Interplay	Simulation	Dezember
Steel Legions	Eidos	Action/Simulation	1997
Steel Panthers	SSI/Mindscape	Strategie	4. Quartal
Stratosphere	Acclaim	Strategie	1997
Sub Culture	Virgin	Action	1. Quartal '97
Supersonic Racers	Mindscape	Rennspiel	4. Quartal
Surface Tension	Gametek	3D-Action	4. Quartal
Swagman	Eidos	Action	1997
Swiv 3D	SCI	Action	4. Quartal
T-Mek	Time Warner	Action	4. Quartal
Tempest 2000	Interplay	Action	Dezember
Terracide	Eidos	Action	1997
TFX 3: F22	DID	Simulation	1. Quartal '97
Third Millenium	Cryo	Strategie/Simulation	1997
Thunder Offshore	BMG	k.A.	4. Quartal
Tomb Raiders	Core/Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Toonstruck	Virgin	Adventure	November
Trash It	Warner	Action	4. Quartal
Trophy Bass 2	Sierra	Sport	Oktober
U.S. Navy Fighters '97	Electronic Arts	Simulation	November
Ubik	Cryo	Strategie	1997
UEFA Champions League	Philips	Sport	November
Vette: San Francisco Thriller	Spec. Holobyte	Rennspiel	1. Quartal '97
Viking Conquest	Random/GT	Rollenspiel	4. Quartal
Virtua Cop	Sega	Zielkreuz-Action	4. Quartal
Warwind	SSI/Mindscape	Strategie	4. Quartal
Waterworld	Interplay	Strategie	k.A.
Wreckin Crew	Telstar	Rennspiel	4. Quartal
X-Car	Bethesda	Rennspiel	1. Quartal '97
X-COM Apocalypse	Microprose	Strategie	Oktober
X-Wing vs. Tie-Fighter	LucasArts	Action	1997
XS	SCI	Action	4. Quartal
YPA	Terratools/ Warner	Strategie	1997
ZPC	Zombie/GT	Action	4. Quartal

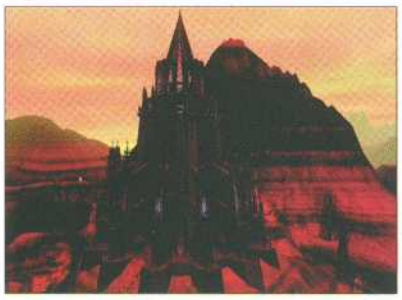
Time Warner

Von der Reorganisation unberührt (Warner steigt aus dem Spiele-Business aus und hat die Atari-Automatenabteilung bereits an Williams abgetreten), nähern sich bei Time Warner ein knappes Dutzend Spiele der Fertigstellung. Die Panzer- und Roboterschlacht "T-Mek" kennen Sie vielleicht schon aus der Spielhalle.



"Moto X": Die erste Moto-Cross-Simulation für den PC wird momentan von Graftgold in England entwickelt.





Von Warners Science-Fiction-Ballerei "Ravage DCX" sahen wir bisher nur gerenderte Intro- und Zwischenbilder.

Terratools' Echtzeit-Strategiespiel "YPA" nutzt ein ausgefeiltes 3D-Grafiksystem, um einen postapokalyptischen Konflikt stilgerecht darzustellen. Ebenfalls bei Terratools entsteht ein Science-Fiction-Rennen, das momentan unter dem Namen "The Race" geführt wird, wie "YPA" jedoch keinesfalls vor 1997 erscheint.

Als eine Art "Myst" für Diebe präsentierte sich "Safecracker": Mit geschulterter Werkzeugtasche brechen Sie in eine Villa ein, in der 35 Safes auf Euer Fingerspitzengefühl warten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Render-Abenteuern verwendet "Safecracker" Quicktime VR-Technik, die sich dank flüssigem, perspektivischem Scrolling für die Darstellung der Räume vortrefflich eignet.





Myst meets Hudson Hawk: 35 Safes warten im sauber gerenderten Adventure "Safecracker" auf einen geschickten Langfinger.

Die 8-Bit-Veteranen Graftgold ("Paradroid") haben ihr Motorrad-Spektakel "International Moto X" nahezu fertiggestellt. Eine schwebende Kamera verfolgt die halsbrecherischen Sprünge und Slides der Zweirad-Horde über 30 Strecken. Sie schlittern über skandinavisches Eis und jagen durch den Sand der Sahara – wahlweise über Split-Screen oder Netzwerk-Link nehmen mehrere Spieler am Rennen teil.

Außerdem bei Time Warner in Arbeit: Die SF-Ballerspiele "Assassin 2015" und "Ravage DCX".

Virgin/ Westwood

Wir wollen nicht wissen, was der Spaß gekostet hat - aber in Sachen Coolness war Virgins Messestand schwer zu überbieten. Wer einen Blick auf die Standinnereien werfen wollte, mußte die Treppen zur Heimstatt der "Bruderschaft von Virgin" besteigen. Passend zum Kerker- und Klerus-Ambiente wanderten in schwarze Kutten gehüllte Gestalten durch die Gänge. Die Pressemappe im Kladden-Look hatte ein Marketing-Mensch liebevoll ins Jutebeutelchen gebettet.



...und wieder kein Testmuster: "Command & Conquer 2 – Alarmstufe Rot" können wir erst in Ausgabe 12 besprechen.

Die gelungene Show lenkte nur wenig von der Tatsache ab, daß es kaum richtige Neuheiten zu sehen gab. Westwood zeigte wieder einmal "C&C 2 - Alarmstufe Rot" und "Lands of Lore 2". Auch das grafisch extrem witzige Adventure "Toonstruck" ist überfällig. Eilig hatte es hingegen Rennspiel "Bleifuß 2" – das testen wir schon in dieser Ausgabe.

Der zuletzt reich beglückte Markt der Fußball-Simulationen kommt in den Genuß von "4-4-2". Das jüngste Werk des früheren Kick-Off-Machers Dino Dini kombiniert Rasen-Action mit Mannschafts-Management.

Über Virgin kommen auch die Neuheiten von Bethesda Softworks nach Europa. Der Nachfolger zum 3D-Actionspiel "Terminator Future Shock" heißt "Sky-Net". Nächstes Jahr will Bethesda mit "X-Car" außerdem ein Rennspiel mit Experimentalautos vorlegen.

Looking Glass, das Programmierteam von Klassikern wie "System Shock", überraschte indes mit seinem jüngsten 3D-Spiel. Statt eines SF- oder Fantasy-Thrillers widmen sich die Amerikaner diesmal höchst irdischen Freuden. "British Open Golf" wagt sich auf den hart umkämpften Markt von Fairway, Putting Green & Co. In Sachen 3D-Grafik darf man sicher einiges erwarten; "offizieller" Turniermodus der British Open und zwei Meisterschafts-Kurse sind fest eingeplant.



Echtzeit-Strategie aus Deutschland: Der Science-Fiction-Feldzug "YPS" ist einer von zwei Titeln, die Terratools für Time Warner entwickelt.

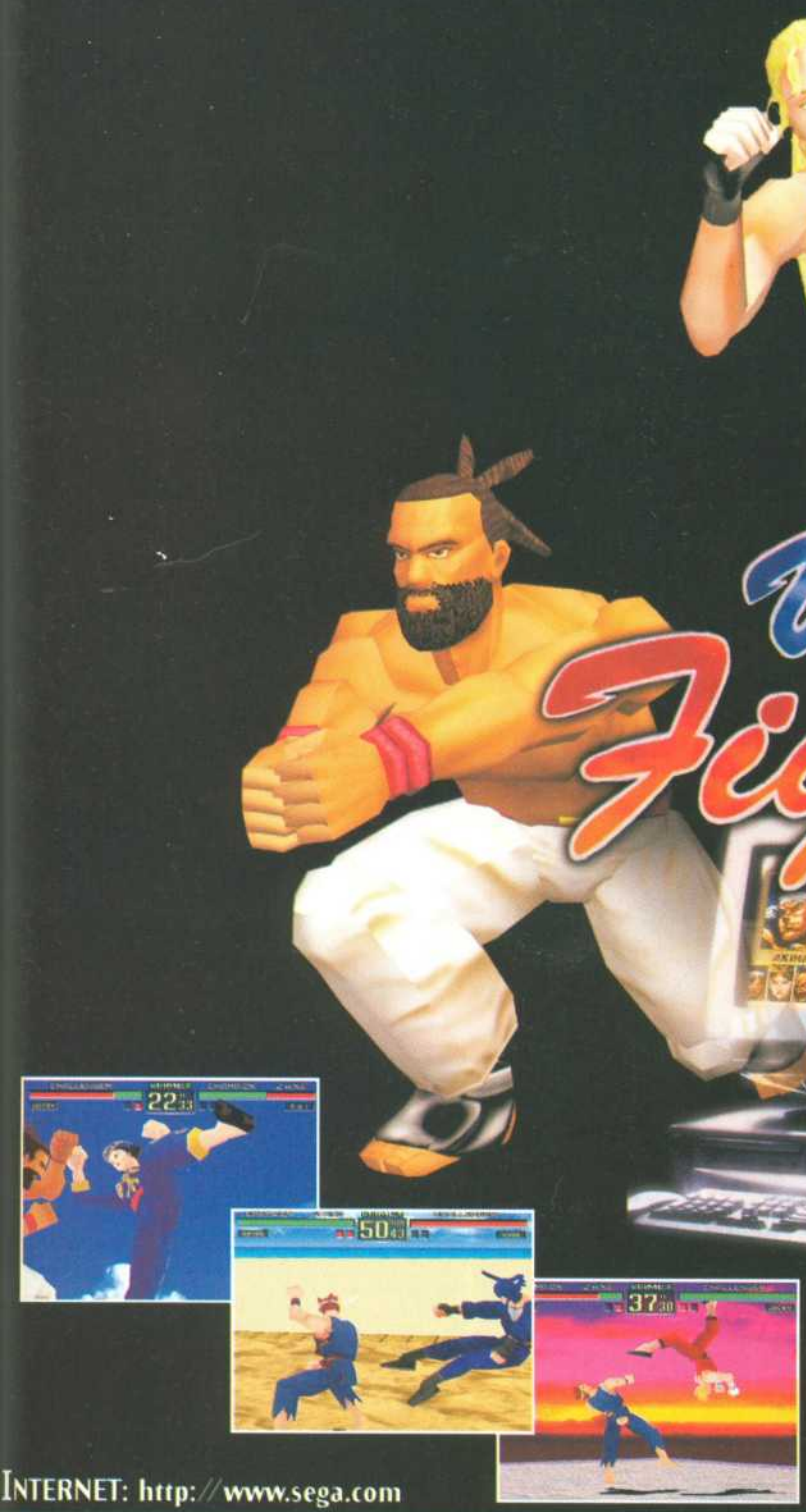


Bethesdas "Sky-Net" ist die Fortsetzung des 3D-Actionspiels "Terminator Rampage".

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.



JETZT ERHÄLTLICH!

INTERNET: http://www.sega.com

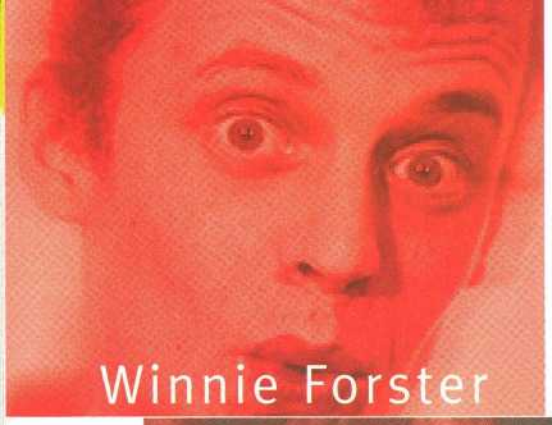
...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen, Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: *„Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"*. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC – wir haben für jeden ein Exemplar.

REQUIRES PENTIUM PROCESSOR

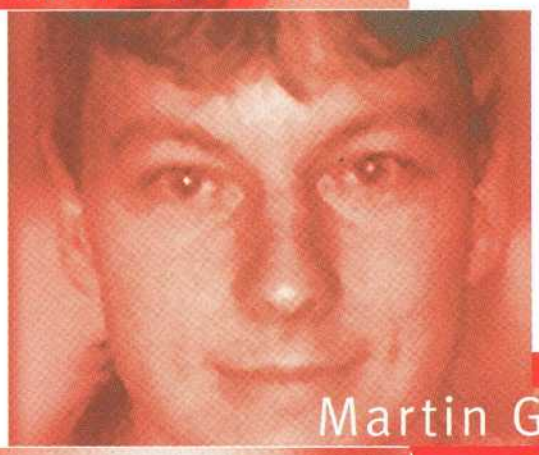
MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon



Winnie Forster

Vorlieben: Obskure Musik, jugendgefährdende Comics und exotische Videospiele, schöne Mädchen
Abneigungen: Mainstream-Pop, zensierte Filme und Computerspiele
1969: Zeitgleich mit Neil Amstrong auf dem Mond wagt auch Winnie seine ersten Schritte
1976: Winnie (7) spielt "Space Invaders": "So ein Weltraumballerspiel für zuhause, das wäre fein..."
1983: Winnie kauft sich einen Sinclair Spectrum, gleichzeitiger Austritt aus Basketball- und Leichtathletik-Verein
1990: Erste Sporen bei der „Power Play"
1992: Gegen Heinis heftigen Protest: Gründungsmitglied der „Video Games".
1993: Mit der Cybermedia-Gründung erfüllt sich Winnie einen Teil seiner Allmachtsphantasien
1995: Schwabing sucks! Flucht von der Landeshauptstadt München in oberbayrisches Dorf mit Seeanbindung
1996: "PC Xtreme" – und morgen die ganze Welt!
Auf seiner Festplatte: Spiele-Datenbank, Netscape 3.0, indizierte Ballerspiele



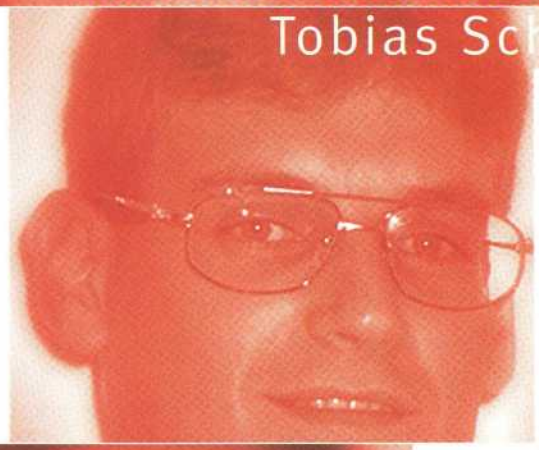
Martin Gaksch

Vorlieben: Spielfilme in Dolby Digital AC-3, amerikanische Country-Music, Module, Eissorte "Cookies & Cream"
Abneigungen: Deutsche Ladenschlußgesetze, amerikanische Einwanderungsbehörden, Zensur im allgemeinen
1965: Start in den ersten Level in Freiburg/Breisgau
1984: Mühevolles Abitur in überwiegend dussligen Fächern
1984: Beginn eines relativ demotivierenden Mathematik-Studiums
1987: Eintritt bei "Happy Computer", wenig später Gründungsmitglied von „Power Play"
1993: Gründung von Cybermedia. Start des Videospielemagazins MAN!AC.
1996: Noch mehr Streß mit dem Start von "PC-Xtreme"
Besonders begehrt: Sportspiele, Oldies, klassische Shoot'em-Ups, 3D-Action
Auf seiner Festplatte: Colecovision-Emulator, Return to Microsoft Arcade, Bleifuß 2, Links LS



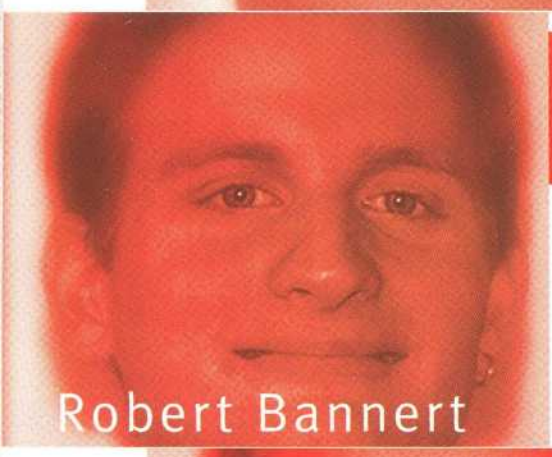
Heinrich Lenhardt

Vorlieben: Häagen-Dasz Eistorte „Orange & Cream", eigenwillige Hunde, die neue Scheibe von Molly Hatchet
Abneigungen: Deutsche Ladenschlußgesetze, Bürokraten im allgemeinen, großartige Traditionsvereine in den Niederungen der zweiten Liga
1965: Spielbeginn in Frankfurt/Main
1973: Verschleppung in den Freistaat Bayern
1987: Gründungsmitglied „Power Play"
1992: Gründungsmitglied „PC-Player"
1996: Frankfurt steigt ab. Neuer Lebensmut durch den Wechsel ins Redaktionsteam von „PC-Xtreme".
Besonders begehrt: Sportspiele, Echtzeit-Strategie, Adventures
Auf seiner Festplatte: Civilization 2, Onside Soccer, Links LS, Bleifuß 2



Tobias Schweikl

Vorlieben: Pizza und Junk-Food, alles über Science fiction & Fantasy, lauffähige Computer
Abneigungen: Zensur, Kinos mit kleiner Leinwand und schlechtem Sound, abstürzende Computer
1971: Die Welt wird erstmals mit mir konfrontiert
1984: Der C64-Virus infiziert mich mit akuter Computeritis. Wenig Aussicht auf Heilung.
1987: Die Atari ST-Grippe ist etwas seltener als das Amiga-Fieber, aber genauso ansteckend. Mein vom C64 geschwächtes Immunsystem hat keine Chance.
1990: Mangels Software fast von der Computerkrankheit genesen, hat mich der PC voll erwischt. Schwerer Rückfall.
1996: Beitritt zur PC-Xtreme Selbsthilfegruppe. Zusammentreffen mit Gleichgesinnten.
Besonders begehrt: Ultima 1-4, Bard's Tale 1, Elite 1 und alles, was an die gute, alte Zeit erinnert
Auf seiner Festplatte: Diverse Spiele, die aufgrund jugendschutzrechtlicher Bestimmungen weder benannt, gezeigt oder sonst irgendwie beworben werden dürfen.



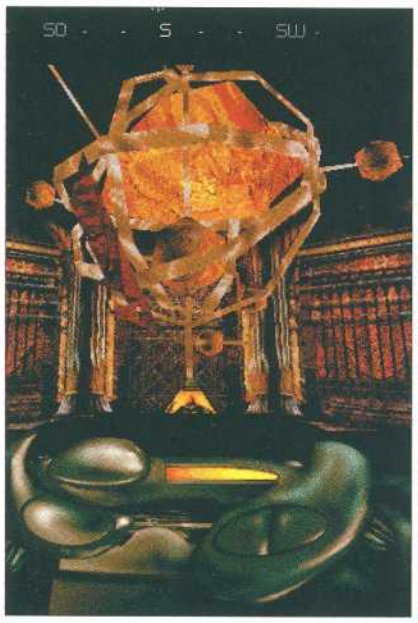
Robert Bannert

Vorlieben: Fantasy-Schwarten, mein eigenes Rollenspiel, "Magic"-Karten, Mammut-RPGs und THX-Kinos
Abneigungen: Intoleranz, Rap, B-Movies, Netzwerkabstürze, miese Groschenromane, frustrierende Jump'n'Runs
1974: Meine Eltern machen sich auf strapaziöse Jahre gefaßt
1984: Ich stolpere bei meinem ersten USA-Besuch in eine Spielhalle. Resultat: Ein finanzielles Loch bis 1996
1985: Meine Vorliebe für's Fantasy-Genre nimmt überhand: Ich schreibe Geschichten anstatt Hausaufgaben
1987: Robert wird beschenkt: Endlose Stunden vor dem Atari ST und einem Master System.
1991: Jetzt wird's romantisch: Der Zocker findet über das Hobby die erste große Liebe – mit halbjährigem Erfolg!
1994: Nach erfolgloser Zukunftsplanung wandert man notgedrungen zum MAN!AC-Haufen ab
1996: Zeitgleich mit dem Abzug der Verlobten startet das PCX-Projekt: Ich verlege den Zweitwohnsitz in die Redaktion.
Besonders begehrt: "Lands of Lore", "Cadaver" (Atari ST), "Dragonflight" (Atari ST) und alles von Terry Pratchett
Auf seiner Festplatte: "Lands of Lore", "Albion", "Sonic CD"



Andreas Ulrich

Vorlieben: Amerikanische Sportarten (insbesondere Baseball), Pizza, Videospiele
Abneigungen: Differentialgleichungen, BPS, Gemüse & Salat, Hexfeldspiele
1970: Spielbeginn in Rosenheim/Oberbayern
1985: Der erste Computer, gekauft von sauer verdientem Geld.
1987: Feinmechaniker-Lehre – jeder macht mal 'nen Fehler!
1995: Versuch, hinter die Geheimnisse der Elektrotechnik zu kommen.
1996: Flucht vor komplexen Widerständen – PC-Xtreme gewährt Asyl.
Besonders begehrt: Adventure, Rollenspiele, Sportspiele
Auf seiner Festplatte: Command & Conquer, Bleifuß 1&2



67: Azrael's Tear



58: Bleifuß 2

Hier werten Experten



78: Bubble Bobble & Rainbow Islands



57: Bug



66: Fable



75: Hardline



64: Master of Orion 2

RTS



70: Megarace 2



76: Mutant Penguins



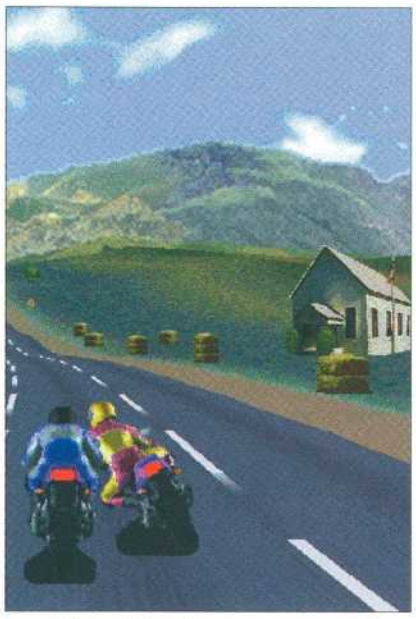
77: NFL Quaterback Club



68: Planer 2, Der



61: Rallye Racing '97



72: Road Rash



62: Scorched Planet



74: Sonic CD

15 Spiele im Test

So werten die Xperten

Kleiner Fehlgriff – große Folgen: Wer sich beim Spielekauf anhand von Packungsbild oder Vorab-Hype entscheidet, setzt schnell mal 100 Mark in den Sand. Programm A bringt monatelangen Dauer-Spielspaß, Programm B nervt schon nach fünf Minuten. Fragt sich nur, welche Sorte Software in der Schachtel steckt. Hier helfen die Profi-Motzer aus der PC-Xtreme-Redaktion. Denen würde man vielleicht nicht einen Gebrauchtwagen abkaufen, aber auf eines können Sie sich verlassen: Die Wertungen sind hart und gerecht. Am Ende des Tages ist jede Kritik natürlich subjektiv. Wir haben deshalb ein neues Wertungssystem erfunden, das die Beurteilungen unserer Tester transparent macht. Zu jeder Rezension gehört ein Meinungskasten, in dem der Redakteur erklärt, was ihm an dem Spiel gefällt und was ihn nervt. Bei größeren Besprechungen kommt gar ein verbaler Schlagabtausch zwischen zwei Testern hinzu, der Dialogkasten. Was sich in unseren Tabellen und Testkästen sonst noch an Informationen verbirgt, enträtseln die Erläuterungen auf dieser Seite.



GÜTESIEGEL "XCELLENT"

Ehre, wem Ehre gebührt. Um als "Xcellent" gewürdigt zu werden, muß ein Spiel entweder eine Gesamtwertung von mindestens 85 Punkten einfahren. Oder es schafft in der Kategorie "Spieldesign" die Höchstwertung. Ist eine dieser beiden Kriterien erfüllt, spendieren wir unser Gütesiegel "Xcellent".



ONLINE-ANBINDUNG

www.dagehtsab.com: Wo Planet X rotiert, sind konkrete Online-Tips nicht fern. Wir verraten originelle Web-Adressen passend zum jeweiligen Test. Modem anwerfen, URL abtippen und online Hintergrund-Infos abziehen.

DER WERTUNGSKASTEN

Zirka-Preis: Wer soll das bezahlen? Hier erfahren Sie, wie tief der Griff in die Tasche ausfällt.
Hersteller: Welche Firma veröffentlicht das getestete Kleinod?
Betriebssystem: Welche Software-Grundlage ist gefragt? Reicht zum Beispiel MS-DOS oder läuft das Programm nur unter Windows 95?
Speichermedium: 3 CD-ROMs, DVD-Prototyp oder noch ein Fall für die Datasette? Hier zählen wir auf, was einem so alles aus der Schachtel entgegengekullert kommt.
Spieleranzahl: Wer spielt schon gerne nur mit sich selber? Neben ausgeklügelten Computergegnern bieten immer mehr Programme Multi-Player-Optionen. Sie erfahren deshalb genau, bis zu wieviel Freunde an einem PC, mit dem Modem oder im Netzwerk mitmischen können.

Die Wertung: Jedes Spiel wird in sechs Kategorien beurteilt. Die Punkte-Bandbreite: 0 ("voll daneben"), 1 ("mies"), 2 ("mäßig"), 3 ("solide"), 4 ("gut"), 5 ("brillant").
Zugänglichkeit: Blickt man auch ohne ewiges Handbuchgewälze schnell durch?
Präsentation: Machen Styling und Aufmachung Appetit auf das Spiel?
Komplexität: Schon in zwei Stunden gelöst oder gigantisch umfangreich?
Sound: Wie gut unterstützen Musik und Effekte die Atmosphäre des Spiels?
Grafik: Schön und schnell? Oder muß man sich angesichts unästhetischer Pixelberge zum Spielen überwinden?
Spieldesign: Wie originell und fesselnd ist das Programm, wie hoch sein Suchtfaktor?

Der Multiplikator: Die sechs Kategorien werden unterschiedlich stark gewichtet. "Spieldesign" ist z.B. viel wichtiger für den Gesamteindruck als "Präsentation" und bekommt deshalb einen höheren Multiplikator.

Zwischensumme: Einfache Formel: "Kategorien-Einzelwertung x-Multiplikator = diese Zahl". Alle sechs Zwischensummen werden dann addiert und ergeben das X-Rating.

X-Rating: Am Ende des Tages kommt diese Gesamtwertung raus, die zwischen 0 und 100 liegen kann. Wie wir auf diese X-Ratings kommen, können Sie anhand der Sub-Wertungen in den einzelnen Kategorien nachvollziehen.

NAME DES SPIELS		Wertung		x	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	**120 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	**5**	100
HERSTELLER	**CYBERMEDIA**	PRÄSENTATION	X X X X X	2	**10**	
BETRIEBSSYSTEM	**MERING 96**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	**15**	
SPEICHERMEDIUM	**100 SEITEN PAPIER**	SOUND	X X X X X	3	**15**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X X X	4	**20**	
	1 - 6 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	**35**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Setzt neue Standards im Genre "3D-Redaktions-Simulation". Verwegen und fetzig; speziell für fortgeschrittene Spieler.

HARDWARE-HUNGER

...bereitet oft viel Kummer. Am Ende jedes Tests halten wir deshalb fest, wie stark das Programm nach PC-Ressourcen giert. Unter **Low End** finden Sie das System, welches vom Hersteller als Minimum genannt wird. Wenn Ihr PC diese Anforderungen nicht erfüllt, läuft das Spiel wahrscheinlich nicht.
Ob die Performance mit dem Low-End-System viel Freude macht, ist eine andere Frage. Deshalb verraten wir unter **High End** eine empfohlene Konfiguration, mit der Sie das technische Potential des Spiels vernünftig ausschöpfen.

Genügsam: Auch auf einem kleinen 486er mit 8 MByte RAM läuft das gute Stück ohne Zicken. Der selig grinsende PC ist das Symbol für solche Hardware-Bescheidenheit.



Gediegen: Darf's ein wenig mehr sein? Wenn es ohne Pentium ruckt und die Nachladezeiten wegen großem RAM-Appetit wachsen, ist diese Visage angesagt.



Gierig: Unter 120 MHz droht Grafik-Schmerz? Ist gar eine 3D-Karte gefragt und sehr viel Speicher ratsam? Solche gierigen Spiele werden mit diesem Bildchen repräsentiert.



Entwickler: Beam Software/Realtime Associates
Produzenten: Adam Lancman, Ben Palmer
Programmierung: Shane Lontis, Peter Litwiniuk
Sound: Ian Tran

Bug

VON MARTIN GAKSCH



Sobald Bug den "Bug Juice" berührt, wird er mit Lebensenergie und dem entsprechenden Sprach-Sample belohnt

Hilfe, ein Bug! Doch halt, in diesem Fall müssen Sie nicht die Festplatte auswechseln oder Windows 95 neu installieren, Sega entschied sich bei der Taufe seines neuen Hüpfspiel-Helden lediglich für einen ungewöhnlichen Namen. Der flotte Käfer durchläuft sechs Spielwelten mit insgesamt 18 Levels, Bonusrunden nicht eingerechnet.

Erfrischend an diesem Jump'n'Run ist die grafische Präsentation: „Bug" stiefelt nicht zweidimensional durch das Hindernis-gespickte Szenario, sondern erforscht dreidimensionales Neuland. Die Pfade führen von links nach rechts, aber auch von vorne nach hinten. Läuft unser Käfer „in das Bild hinein", zommt die Gegend heran, so daß Bug stets in voller Größe vor uns steht. Dabei sind die verzwickten Level-Konstrukte die reinsten Luftschlösser: Schlendert Bug allzu nachlässig über die schmalen Wege, stürzt er in die Tiefe und muß mit einem Bildschirmleben bezahlen. Allerdings kann Bug auch auf andere Weise schadennehmen: Von den garstigen Insekten abgesehen, die alle paar Pixel laufender-, hüpfender- oder kriechenderweise auf ihn lauern, müssen Sie sich vor Steinschlägen, pieksenden Speerspitzen und Libellen-Attacken in Acht nehmen. Wie praktisch, daß die Spielstände an bestimmten Wegmarkierungen automatisch gespeichert und Ihnen mehrere Continues gegönnt werden.

Bei soviel Feinden darf man sich natürlich wehren. Gegner erledigt Bug u.a., indem er Ihnen auf den Kopf hüpft oder bereitliegende Gegenstände nach ihnen wirft. Unser Held findet sich auf beweglichen Plattformen zurecht, nützt Trampoline und schleudert einen Energieblitz – sofern er zuvor diese Extrawaffe erbeutet hat. Außerdem setzt Bug seine Kombinationsgabe ein, um durch das Umlegen diverser Schalter an zuvor unzugängliche Bereiche eines Abschnitts zu gelangen. Hat Bug schließlich den Ausgang zur nächst höheren Spielstufe gefunden, stellt sich ihm noch ein mächtiger Endgegner in den Weg. Von der Insektenwelt geht's dann in die Wüste und zur Sumpfgegend, zur Wasserwelt und abschließend ins Land der Ameisen.



Die blauen Kirstalle, die zu Hauf in den Spielstufen herumliegen, haben eine Bedeutung: Sammelt Bug je 100 Stück in einem Level, darf er wenig später an einer Bonusrunde teilnehmen.



Ein Mistkäfer mit Charakter: Die PC-Adaption des erfolgreichen Konsolen-Jump'n'Runs spielt sich ordentlich, nervt jedoch mit dezent hektischen Scroll-Bewegungen bei abruptem Richtungswechsel. Nach einer gewissen Einführungsphase hat man sich daran gewöhnt und kommt mit der einfachen Steuerung gut zurecht. Die Spielwelt ansich ist erfreulich umfangreich, jedoch wurden die einzelnen Levels zu groß dimensioniert – wohl dem, der über einen ausgeprägten Orientierungssinn verfügt. Sechs grafisch unterschiedliche Szenarien garantieren Langzeitspaß, lediglich das ein oder andere Extra in späteren Abschnitten würde meine Motivation weiter steigern.
Die technische Umsetzung des 3D-Konzeptes geht auf und unterstützt das grafisch innovative Spieldesign ohne Blickwinkel-Probleme. Allerdings sollte man eine fixe Grafikkarte parat haben. Wer gerne eine Runde zwischendurch zockt und einen gehobenen Schwierigkeitsgrad wegstecken kann, der sollte sich diesen „Bug" ruhig leisten.

BUG		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4
HERSTELLER	**SEGA**	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X ● ● ●	3	6
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X ● ●	4	12
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28

MULTIPLIKATOR

X-RATING: 66

FAZIT: Grafisch ungewöhnliches, spielerisch ausgereiftes 3D-Jump'n'Run mit vielen Levels und putzigem Hauptakteur.

http://www.logon.de/maniac

Der Videospiel-Server des Cybermedia-Verlages ist ein Füllhorn für Konsolen-Freaks. Dort finden Sie u.a. eine umfassende Datenbank mit Tests und Tips zu allen Spielen für Segas Saturn-System – inklusive "Bug" und natürlich alles in deutscher Sprache.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Wer gerne im Windows-Fenster spielt, muß schon einen ordentlichen Pentium unterm Schreibtisch haben, damit „Bug" Gas gibt. Im Vollbild-Modus tut's auch ein P/75 mit schneller Grafikkarte. Die höhere Auflösung wirkt optisch kaum.

Entwickler: Graffiti (I)

Bleifuß 2

VON HEINRICH LENHARDT



Heinrich: **Macht einfach Spaß, Punkt. Das Rad haben die Programmierer seit Teil 1 nicht gerade neu erfunden, aber wen stört's? Das Fahrgefühl ist die große Stärke von Bleifuß; der Meisterschafts-Modus herausfordernd.**

Martin: **Der einzige Grund, warum ich's mir nicht gleich kaufen würde, ist die Masse an angekündigten Konkurrenzspielen. Sega bringt demnächst "Daytona USA" und "Sega Rally" für den PC.**

Heinrich: **Mal abwarten, wie gut diese Konsolen-Umsetzungen dann wirklich sind. Bleifuß ist halt ein echtes PC-Kind. Das merkt man auch daran, daß es üppige Grafik-Zusatzoptionen gibt, die kein normaler Mensch heutzutage voll ausfahren kann...**

Martin: **Aber der Spielwitz ist auch in LoRes vernünftig. Ein paar Strecken mehr und etwas originelleres Kursdesign sind die einzigen Details, die ich den Programmierern ins Fahrten schreiben würde.**



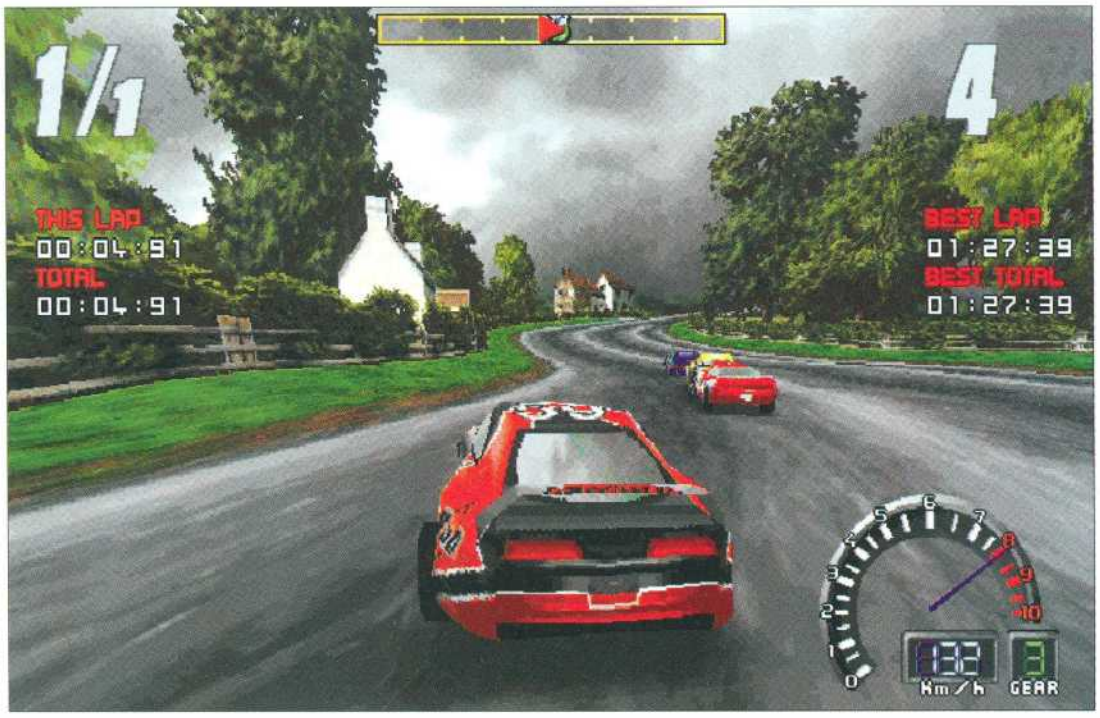
Wir alle kennen die Geschichte vom feinnervigen Gourmet, der sich zuhause heimlich ein paar Mettwurstbrötchen schmiert. Bei Computerspielen kann es zu ähnlichen Gräben zwischen Anspruch und Wirklichkeit geben. Natürlich ist es ein leichtes, die verbesserte Aufhängungs-Einstelloptionen bei "Grand Prix 2" zu loben und dabei fachmännisch eine Augenbraue hochzuziehen. Aber der Spielspaß kommt sich vor lauter Niveau oft bedrängter vor als ein Fondpassagier im Kleinwagen.

Fangen wir also gleich mit dem Coming-out an: Ich fand' "Bleifuß" gut! Das war Weihnachten '95 die preiswerte Alternative zum Kauf einer Playstation. Denn auch die PC-Spieler dürsten nach ansehnlichen, flott spielbaren Action-Rasereien. Jeder dahergelaufene Konsolenbesitzer drehte damals eine lange Nase und wedelte uns mit seinem "Ridge Racer" was vor. "Bleifuß" erreichte nicht ganz den Nirwana-Level dieses Konsolen-Klassikers, war aber ein unbeschwertes und preiswertes Vergnügen. Denn die Marketing-Götter bei Virgin bedachten uns nicht nur mit diesem quietschigen deutschen Namen (der Engländer fuhr "Screamer"), sondern auch mit einem Experimental-Preis: die unverbindliche Zasterempfehlung von knapp 70 Mark ließ Impulskauf-Hemmschwellen so rasch dahinschmelzen wie Erdbeereis auf einer glühenden Motorhaube.

Jetzt aber Bahn frei für Blei zwei: "Bleifuß 2" ist nicht nur (verschmerzbare) 10 Mark teurer, sondern auch schöner und abwechslungsreicher als der Vorgänger. Sechs neue, internationale Strecken warten nur darauf, daß Sie Ihre Gummiablagerungen auf dem Asphalt hinterlassen. Graugrüne Landstraßen-Heimeligkeit in England, die rutschige Eistundra Finnlands, Stadtautobahn-Slalom in Kalifornien, eine wüste Sand-Spritztour durch Ägypten, alpine Wege in der Schweiz und die Dschungelpfade Kolumbiens sind für den Durchgangsverkehr freigegeben. Unterwegs gibt's neben Kurven, Tunnels und Brücken auch Abzweigungen: Entscheiden Sie sich schnell für einen Abschnitt, bevor Ihre Motorhaube eine Leitplanke frontal kennenlernt.

Außer Ihrem Wagen sind drei Computergegner unterwegs. Im Duell-Modus dürfen zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten; der Bildschirm wird dann horizontal in zwei Hälften gesplittet. Bleifuß 2 unterstützt endlich Netzwerke, doch der einsame Solo-Sauser fühlt sich dabei keineswegs vernachlässigt: Er hat die Wahl zwischen Arcade-Modus, Zeitfahren und Meisterschaft. Bei letzterer Variante müssen Sie in einer Reihe von Rennen genug Punkte sammeln, um am Ende als Gesamtsieger dazustehen. Erst dann qualifiziert man sich für die nächste, schwierigere Serie. Insgesamt gibt es vier verschiedene Pokale zu gewinnen. Im Meisterschafts-Modus auch ein bißchen Tuning: Reifentyp oder Empfindlichkeit der Lenkmanöver und Bremsbetätigungen sind rasch optimiert.

Zu Spielbeginn wählen Sie eines von vier Teams aus,



Links: Gönnt man sich SVGA mit allen neckischen Streckendetails und Außenansicht, geht selbst ein Pentium mit viel Hubraum in die Knie.

Unten: Bei niedriger Auflösung unterwegs auf den US-Stadtautobahnen. Der Cockpit-Blickwinkel ist sehr schnell; durch Verzicht auf den Rückspiegel gewinnt man noch mehr Tempo.





LoRes ist keine Schande: Dieser Schnappschuß vom Finnland-Kurs zeigt, daß auch 320 x 200 Pixel für ansehnliche Resultate sorgen.



Gerade kein Netzwerk zur Hand? Zwei Spieler können sich auch an einem PC gegenseitig von der Fahrbahn schubsen.

dessen mehr oder weniger grimmiges Logo Sie auf die Kühlerhaube gepinselt bekommen. Vor jedem Rennen hat man die Wahl zwischen den vier Autos der jeweiligen Mannschaft, die sich durch Höchstgeschwindigkeit und Antriebsart leicht voneinander unterscheiden. Im Prinzip läuft es darauf hinaus, daß sich die besonders schnellen Biester nicht ganz so gutmütig steuern lassen wie ihre etwas zahmeren Kollegen.

Jetzt aber auf zur Strecke, wo die schönen Aussichten von mehreren Grafikeinstellungen abhängen. Bleifuß 2 bietet wieder die Wahl zwischen niedriger und hoher Auflösung. Dazu gibt es jeweils eine High-Color-Variante, die ein paar Farbnuancen mehr bietet. Außerdem läßt sich das Aufgebot an Ziergrafik an Streckenrand und Horizont in drei Stufen einstellen. Das ist auch bitter nötig, denn sobald man zur hohen Auflösung greift, bleibt einiges von der bleifüßigen Arcade-Spritzigkeit auf der Strecke. Wer sein Wägelchen gerne in Ridge Racer/ Sega Rallye-Manier von außen betrachtet, flucht auch bei



Schlammpackung: Nach einem rabiaten Kurvenmanöver gibt's dreckige Felgen.

Sphärenklänge...
Das absolute Klangerlebnis

SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM
Das ist der Klang in Vollendung. Aktives 3-Wege System mit zwei großen Subwoofern, Mehrkanal Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO, Spezial-Netzteil, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler.
unverbindliche Preisempfehlung
DM 349,–

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE
Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler.
unverbindliche Preisempfehlung DM 199,–

732 AEROSPACE EXTREME
netisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), stärkeregler, Bass- und Höhen-Unter-ung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil
rbindliche Preisempfehlung DM 99,95

SV 740 AEROSPACE ALPHA
Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterien möglich, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 39,95

SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ
Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil
unverbindliche Preisempfehlung DM 69,95

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel



Nette Präsentation: Wer sich auf die Meisterschaft einläßt, darf sein Auto ein wenig tunen.



Zwischen den vier Blickwinkeln können Sie während des Rennens munter rumschalten. Die Außenansicht mit Blick aufs eigene Fahrzeug bremst das 3D-Tempo spürbar ab.

So habe ich mir ein Leben in Saus und Braus schon immer vorgestellt: wenig denken, viel lenken! Bleifuß bleibt das Maß aller Dinge am unteren Ende der Realitätsskala. Sofern man sich eine ausreichend schnelle 3D-Perspektive zurechtgeschnitzt hat, ist das Feeling herrlich. Dabei sind Design und Ausstattung nicht makellos. Nur wenige Computerautos fahren mit; verpaßt man mal den Anschluß, zieht man eine ganze Weile lang einsam seine Kreise.
Die neuen Strecken sind schnuckelig, aber halt nur deren sechs an der Zahl. Und der SVGA-Modus wird dann zur reinsten Handbremse, wenn man die Außenansicht mit Blick aufs eigene Auto wählt.
Im Zweifelsfalle lieber runter mit den Details: Lahmes 3D erschwert alle Lenkbemühungen.
Daß die Steuerung schön simpel geblieben ist, halte ich für richtig. Wer es partout realistischer haben will, kann sich ja über "Rallye Racing" bis "Grand Prix 2" vorarbeiten. Doch für unbeschwertes Arcade-Gerase gibt es auf dem PC kein besseres Fortbewegungsmittel als Bleifuß 2.

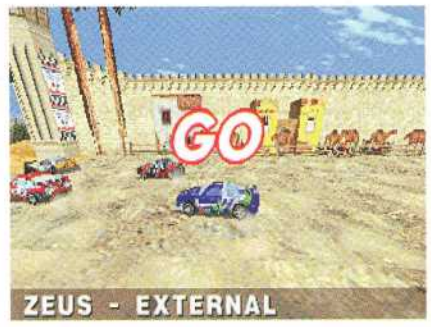
Pentium-Gebrauch. Auf einem Normalsterblichen-System ist Super VGA nur mit wenig Hintergrund-Zierwerk und dem Cockpit-Blickwinkel flutschig. Traum-Konfigurationen wie "SVGA + True Color + volle Detail-Dröhnung + Rückspiegel" wurden anscheinend für zukünftige Prozessorgenerationen entworfen.

Das ist aber alles halb so tragisch, da sich das Programm auch bei niedriger Auflösung ganz famos spielt. Die einfache Links-rechts-Lenkung hat man schneller kapiert, als Martin Gakschs historisch wertvoller Mazda braucht, um von 0 auf 100 zu kommen. Schaltfaule Naturen gönnen sich den Luxus einer Automatik. Bleibt nur noch ein wenig Übung im Umgang mit den Strecken: Zwar werden nahende Kurven durch Pfeilchen angekündigt, aber Siegertypen gedeihen erst mit Übung: Die Computergegner fahren in der Meisterschaft alles andere als schlecht; außerdem darf man zwischen den einzelnen Durchgängen nicht speichern. In diesem Modus sollten Sie auf jeden Fall zur Strecken passende Reifen aussuchen und andere Einstellungen überprüfen. Wer hingegen bei "Arcade" losbrettert, wird mit all diesen Tuning-Nuancen in keinster Weise behelligt.

Schön gelöst wurde die alte Problematik "Wo sind meine Gegner, sobald sie aus dem Blickfeld verschwinden?". Zum einen informiert eine Anzeige am oberen Bildrand über die Distanz zu den Rivalen, zum anderen bekommen Sie immer wieder mitgeteilt, wieviele Sekunden der Rückstand zum führenden Fahrer beträgt.

Ein gerade absolviertes Rennen können Sie als Replay betrachten und speichern. Während dieser Wiederholung darf man wieder zwischen den vier Renn-Blickwinkeln wechseln; am spektakulärsten ist aber die Ansicht der zusätzlichen Außenkameras. Außerdem bietet Bleifuß niedliche Gags wie Nachtrennen und "versteckte" Fahrzeuge (Aktivierungstips in einer der nächsten Ausgaben - wir arbeiten dran!).





Die Außenkameras sorgen beim Replay für dramatische Blickwinkel. Hier sehen Sie den Start in Ägypten gleich zweimal: sowohl in hoher als auch in niedriger Auflösung.

http://eagle.uccb.ns.ca/tracker/tracker.html

Zuviel "Bleifuß" und seine Folgen: Ein amerikanischer Autofahrer dokumentiert den Totalschaden an seinem geliebten "Sunrunner". Bilder "vorher/nachher" und Schnappschüsse vom Unfallort. Der originellste Internet-Nachruf, der je einem Auto gegönnt wurde.

BLEIFUSS 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	80 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	80
HERSTELLER	VIRGIN	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	1 BIS 2 (AN EINEM PC)	GRAFIK	X X X X X	4	20	
	1 BIS 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Hau' rein, den Gang: Unkompliziertes Arcade-Rennen von geradezu verschwitzter Ehrlichkeit. Schnell kapiert und abgefahren.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640x480	High Color	nicht unterstützt	16 MByte

Unterhalb eines Pentium 120 sollte man aus Gründen der Spielbarkeit gar nicht erst an SVGA denken. Halb' so wild; das fetzige Fahrgefühl kommt auch in niedriger Auflösung gut rüber. Die Ausmaße des Strecken-Zierrats lassen sich in drei Stufen einstellen.

Entwickler: Europress (GB)

Rallye Racing '97

VON HEINRICH LENHARDT



Gepflegt er sich in die Kurve legt: Auch bei der Darstellung mehrerer Fahrzeuge bleibt die 3D-Geschwindigkeit manierlich.





Der winterliche Subaru-Killer ist unterwegs, hier demonstriert bei zwei Perspektiven: Blick aus dem eigenen Auto heraus und Außenansicht.

Wenn eine Hundertschaft von Rallye-Fahrern hinter der schnellsten Etappenzeit her ist, sind Flora und Fauna des betroffenen Naherholungsgebiets aufs höchste gefährdet. Da rettet sich der lustwandelnde Rentner durch einen beherzten Sprung ins Gebüsch, wenn wir mit dezentem Rempler den Golf GTI an die Baumstämme befördern.

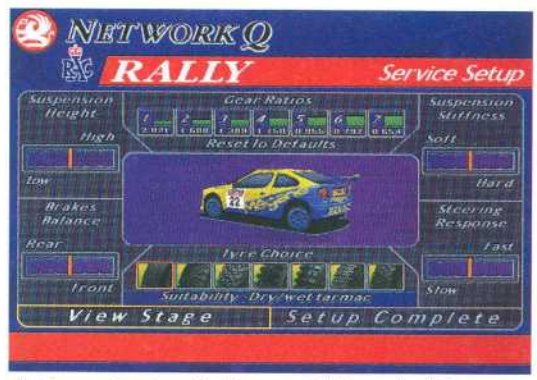
Die Freuden des beherzten Bretterns über Matschwege und Schotterstrecken fängt Europress schon seit einigen Jahren ein. Die neueste Ausgabe der "Rally"-Rennspielserie rauscht unter den Vertriebsfittichen von Software 2000 an. "Rallye Racing 97" bietet so neuzeitliche Freuden wie Netzwerkmodus (acht Spieler) und hochauflösende Grafik. Unter Super VGA kommen die sechs simulierten Flitzer bestens zur Geltung. Unter dem aktuellen Tourenwagen-Angebot befinden sich zum Beispiel ein Ford Escort, ein aufgebohrter Skoda und Renaults Mégane Coach.

Die Kisten fahren sich recht unkompliziert. Drei verschiedene Grafikansichten gestatten Cockpit-Blick, 3D-Piste pur oder die Sicht von hinten aufs eigene Auto. Sie können eine Meisterschaft beginnen und sich im Kampf um den Gesamtsieg durch 35 Etappen schlagen. Vor jedem Abschnitt geht's kurz in die Werkstatt, wo einem der vorfreudig grinsende Mechaniker erst mal die Dellensammlung präsentiert. Jede Reparatur kostet Zeit; wer im Rennen zuviel schrammt, kriegt seine Kiste nicht 100 Prozent gerichtet. Während der Fahrt werden nahende Kurven nicht nur durch Pfeilchen angezeigt; der nette Mitmensch auf dem Nebensitz raunt Ihnen auch entsprechende Warnungen zu. Wer hätte gedacht, daß Beifahrer doch zu irgend etwas nütze sein können?

Neu ist der "Sega Rally"-inspirierte Arcade-Modus. Hier muß man innerhalb eines Zeitlimits den jeweils nächsten Checkpoint erreichen.



Die sensationell kurvige Landstraßen-Verbindung von Mering zur Autobahn bietet keine große Herausforderung mehr - da steige ich gerne bei Europress ein. Vom Seriositätsniveau her plaziert sich Rallye Racing eine Klasse oberhalb von Need for Speed. Diverse Tuning-Optionen und Streckenvielfalt sorgen für einen soliden Anstrich, ohne daß gleich eine High-End-Simulation wie "Grand Prix 2" daraus wird. Doch der Saus-und-Braus-Faktor ist bei Rallye Racing irgendwie nicht ganz so lustvoll wie in Arcade-Rasereien (siehe "Bleifuß 2" oder "Road Rash"). Bei denen kommen die "Dich krieg' ich noch, Du Bastard!"-Wallungen am ungehemmtesten rüber. Rallye Racing fährt sich einen Tick braver und landet im Mittelstreifen zwischen Action und Simulation. Trotz des momentanen Überangebots an Rennrivalen räume ich dem Programm Außenseiterchancen ein. Die Matschorgie ist eine nette Steigerung der automobilen Fahrherausforderungen, die der herbstliche Alltag so bietet.



Auch wer Tuning-Optionen nicht sonderlich schätzt, sollte sich zumindest um die Bereifung kümmern. Ansonsten: guten Rutsch!

RALLYE RACING '97		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	72
HERSTELLER	SOFTWARE 2000	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1 - 8 (NETZWERK)	GRAFIK	X X X X •	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Geschickt zwischen Action-Rennspiel und Fahrsimulation schlingernder Rallye-Spaß. Solide, aber nicht spektakulär.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Ein Mittelklasse-Pentium hat mit der hochauflösenden 3D-Grafik wenig Probleme. Die Außenansicht kostet Speed; im Zweifelsfalle auf Cockpit-View schalten oder 3D-Fenster verkleinern.

http://www.scarlet.rdg.ac.uk/racmsa/networkq.html

Rallye Racing ist das offizielle Spiel zur RAQ-Rennserie. Informationen und Zwischenstände rund um das "echte" Tourenwagen-Treiben finden Sie auf den Web-Seiten der Rennorganisation.

Entwickler: Criterion Studios, GB
Programmierung: Adam Billyard, Sean Turner, Simon Meldrum
Spieldesign: Neil Manners
Videos: Chris Sharpley

Scorched Planet

VON TOBIAS SCHWEIKL

Der Weltraum, unendliche Weiten, wir schreiben das Jahr 2230. Alex Gibson schwebt auf seinem heruntergekommenen Frachter durch das All. Einst ein hochdotierter Kampfpilot, hat er nun ein ernsthaftes Alkoholproblem. Die einzige Erinnerung an bessere Zeiten ist sein Morphing-Vehikel vom Typ F16. Es dient nicht nur als schwerer Panzer, sondern kann sich auch in einen richtigen Kampfflieger verwandeln.

Gerade als Alex wieder einmal dabei ist, seine Sorgen in Whisky zu ertränken, erreicht ihn ein Notruf des Föderationskommandos. Die Siedler auf Dator 5 werden von den Voraxianern angegriffen, einer raumfahrenden Rasse riesiger Insekten. Als Held im Ruhestand zögert Alex keine Sekunde: Er schwingt sich in seinen T16 und nimmt den Kampf auf.

Der spielerische Kern der Insektenplage ist die Evakuierung hilfloser Siedler. Sie fahren von einem Stützpunkt zum nächsten und rufen die dortigen Menschlein. Sobald der Laderaum voll ist, geht es weiter, um das Raumtor zu durchqueren. Dieses schwebt zwar ein paar Meter in der Luft, aber das ist für einen echten T16 kein Problem. Sie verwandeln Ihn einfach in einen Gleiter und fliegen durch das Portal. Vorausgesetzt, man hat genug Treibstoff an Bord. Den verbrauchen Sie dabei nämlich in einem Tempo, welches die örtliche Greenpeace-Niederlassung in eine manisch-depressive Phase treiben würde. Zum Glück gibt es aber geheime Treibstoff- und Ausrüstungslager, die auf Ihrem Radar als Ansammlung gelber Punkte erscheinen. Auch abgeschossene Gegner lassen Gegenstände zurück. Davon gibt es prinzipiell drei Arten: Waffen, Power-Ups und Objekte, die Sie im Inventar verstauen können, um sie an anderer Stelle wieder abzulegen.

Genau hier kommt auch eine taktische Note ins Spiel. Während in den ersten Leveln Treibstoff noch an allen Ecken und Enden herumgammelt, befinden sich spätere Planeten anscheinend mitten in der Ölkrise. Sie nehmen also kurzerhand ein paar Zivilisten auf, setzen die Kerle beim nächsten Treibstofflager wieder ab und lassen diese den Sprit für sich mitnehmen. Da ihre Leute immer zum Sender ihrer Ortschaft zurückkehren, steuern Sie durch Umplazieren dieses Senders, wo der Treibstoff hingeliefert wird. Soldaten können hingegen zur Verteidigung eingesetzt werden. Fliegen Sie ein paar davon zu einer Ortschaft, die von den Insekten angegriffen wird. Ihre Jungs werden dann selbständig gegen die Angreifer kämpfen.

Wird ein Siedler von einer Riesenspinne gebissen, verwandelt er sich in einen Zombie. Auffallend an ihm sind die ungesunde grüne Farbe und der Drang, andere Siedler ebenfalls in Untote zu verwandeln. Beenden Sie das Treiben durch Abwurf des Gegengifts: Die Zombies werden davon angezogen und verwandeln sich zurück. Schaffen Sie das nicht innerhalb von zwei Minuten, zerstört sich der infizierte Siedler selbst und ist für Sie verloren.

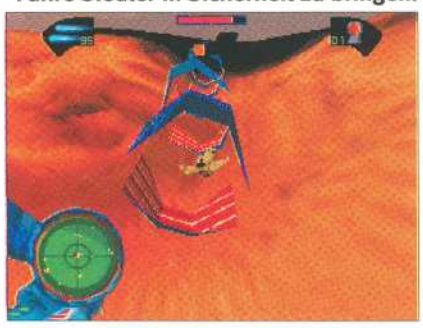


Tobias: **Das Spiel bietet Action gepaart mit einem Schuß Taktik, das ergibt doch eine ganz ansprechende Mischung.**
Heinrich: **Es ist aber stellenweise schon sehr hektisch. Wird man von mehreren Gegnern beschossen, sieht man vor lauter Explosionen nicht mehr, was man eigentlich im Visier hat.**
Tobias: **Stimmt. Da hilft dann nur noch Augen zu und durch. Das Spiel wird dadurch aber nicht nervig, nur eben etwas stressiger.**
Heinrich: **In der hohen Auflösung wandelt sich dieser Streß aber in Frust. Die Steuerung wird wegen der niedrigen Frame-Rate ungenau, was exaktes Manövrieren unmöglich macht.**
Tobias: **Vor allem beim Durchfliegen des Spacegates hat man dann arge Probleme. Hoffentlich schafft die geplante 3D-Kartenunterstützung hier Abhilfe.**
Heinrich: **Schon irgendwie niedlich, diese Flitzerei. Bei niedriger Auflösung paßt auch das Tempo. Die Qualität der deutschen Übersetzung ist aber nur noch haarsträubend.**





Rechts: Der T16 hat sich in einen Kampfflieger verwandelt. Er liefert sich ein heißes Gefecht mit einer Horde feuerspeiender Drachen.
Unten: Der T16 in der Außenansicht. Er durchfliegt das Spacegate, um eine Fuhre Siedler in Sicherheit zu bringen.





Der Angriff auf die Siedlung ist vorüber. Hilflos steht der T16 zwischen den qualmenden Überresten der Häuser. Dieses Motiv zeigt die niedrige Auflösung 320 x 200.



Hier ist die Welt noch in Ordnung: Die Häuser stehen alle und die Siedler gehen ihrem Tagewerk nach. Die hohe Auflösung (640 x 480) schafft aber jeden Pentium.

Im Spiel gibt es 14 verschiedene Gegenstände, die Sie alle bei Ihren Missionen einsetzen können. Hanggleiter, Trucks und Boote können von Siedlern eigenständig zum Transport benutzt werden. Reparatursegmente für zerstörte Brücken und Geschütztürme müssen hingegen von Ihnen an den richtigen Stellen eingesetzt werden.

Da Ihr Gefährt kein einfaches Taxi ist, läßt es sich auch mit zusätzlichen Waffen ausstatten. Diese haben die verschiedensten Eigenschaften. Der Plasma-Bolzen tötet keine Menschen und ist deshalb ideal, um eingesponnene Siedler zu befreien. Mit den übrigen Waffen müssen Sie aber schon genauer zielen. „Killed by friendly fire" ist nicht gerade das, was man auf seinem eigenen Grabstein lesen möchte. Für viel Freude sorgen auch Minen, welche nach hinten abgeworfen werden und einen Verfolger ganz schön ins Schwitzen bringen können.

Aufgeteilt ist das Spiel in sechs Abschnitte zu je drei Missionen. Ein abschließender siebter Auftrag besteht aus nur einem Level, in dem Sie den Voraxianern den Rest geben. Die über 20 verschiedenen Gegner teilen sich in zwei Arten auf: Flieger und Läufer. Darunter sind dann so nette Zeitgenossen wie menschenfressende Rieseneidechsen, feuerspeiende Drachen und eklige Riesenspinnen. Die Darstellung dieser Monster erfolgt durch Polygone anstatt durch herkömmliche 2D-Sprites.

Gewöhnungsbedürftig ist die Speicherfunktion. Der Spielstand wird nicht wie gewöhnlich durch einen bequemen Tastendruck abgesichert, man muß während des Spiels ein Speicher-Extra aufsammeln und anwenden. Das kann in brenzligen Situationen einiges an Nerven kosten. Sehnt man sich nach der einsamen Hatz um Siedler und Treibstoff nach Gesellschaft, ist der Mehrspielermodus genau das Richtige. Ein IPX-fähiges Netzwerk vorausgesetzt, können Sie mit Freunden und Kollegen um Punkte spielen. Retten Sie Siedlern das Leben, gibt´s dafür Punkte. Im Deathmatch dagegen bringt Sie nur das Abschießen der Voraxianer auf die Anzeigentafel.



Ein Siedler in panischer Flucht vor einer angreifenden Riesenspinne. Er sucht Schutz in Ihrem T16.



Diese Jungs haben es fast geschafft. In wenigen Augenblicken sind sie an Bord Ihres Schiffs und damit in Sicherheit.

„Über Mangel an Dynamik kann keiner klagen: Rasante Berg- und Talfahrten, Tiefflüge über Flüsse sowie heiße Kämpfe mit angreifenden Voraxianern lassen den Adrenalin-Spiegel in die Höhe schnellen. Die Planung der Treibstoffversorgung und das Organisieren der Siedler sorgen für geistige Aktivität. Leider ist das Spiel ein echter Hardware-Fresser. Um die hohe Auflösung fließend auf den Monitor zu bringen, reicht auch ein Pentium 133 nicht aus. im VGA-Modus macht die Sache weitaus mehr Spaß. Rast man zum Beispiel in voller Fahrt über eine Kante hinaus, landet man teilweise so hart, daß es den Panzer auf den Kopf stellt. Wird man dabei noch von Killer-Bienen in King-Size-Größe umschwärmt, ist Action pur angesagt. Auch die taktische Seite gefällt, vor allem in späteren Leveln ist ohne Überlegung nicht mehr viel zu gewinnen. Schade, daß sich das Spiel nur um den Transport der Siedler zum Spacegate dreht. Mit mehr Abwechslung bei den Missionen wäre eine höhere Spieldesign-Wertung drin gewesen."

http://www.sunrise-theater.com

Die Seite für alle, die auf die SF-Filme der 50er abfahren. Es gibt Filminfos, Bilder und Special Effects zum downloaden.
Haben Sie einen Lieblingshelden aus dieser Zeit? In der "Hall of Heroes" finden Sie vielleicht sein Bild nebst Sound-Sample.

SCORCHED PLANET		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	63
HERSTELLER	VIRGIN	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS / WIN 95	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X ● ●	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Rasante Alien-Hatz über Berg und Tal; nur bei niedriger Auflösung schön schnell. Achtung, Streßfaktor 10!

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640 x 480	256	geplant	16 MByte

In der niedrigen Auflösung auch auf „normalen" Pentiums flott zu spielen. Der Hi-Res-Modus ist aber selbst auf Luxusgeräten nicht flüssig auf den Monitor zu bekommen. Die geplante 3D Kartenunterstützung schafft hier hoffentlich Abhilfe.

Entwickler: SimTex Software (USA)
Design: Steve Barcia, Ken Burd
Programmierung: Ken Burd, Evan Axelrad, Eric Brown, Jim Colishaw, William Ivey, Russ Williams
Chefgrafiker: Dave Lawell
Sound: Laura Barratt, John Henke

Master of Orion 2

VON HEINRICH LENHARDT

Der Weltraum kann noch so unendlich sein – früher oder später kommt man sich in die Quere. Das niedlich vor sich hin brutzelnde gelbe Sönnchen im Nachbarquadraten gefällt nicht nur uns, sondern auch den Klackons von nebenan. Wer übertrieben nett bei solchen Konfliktsituationen reagiert, endet ein paar Jahrhunderte später als Bestandteil eines feindlichen Imperiums.

Daß Expansionen nur durch eine Mischung aus militärischer Macht, Diplomatie und Forschung ordentlich flutschen, lehrte uns vor knapp drei Jahren "Master of Orion". Rundenweise schickte man seine Schiffchen in die Weiten der Spielfeld-Galaxis, forschte an neuen Technologien und arrangierte sich mehr oder weniger friedlich mit den Alien-Völkern. Der Einstieg beim nagelneuen Nachfolger wirkt sehr vertraut: Größe der Galaxis, Anzahl der Gegner, Schwierigkeitsgrad und Zivilisations-Level können festgelegt werden. Wer also nicht erst jeden Basis-Blödsinn erforschen will, hopst gleich ins halb gemachte Bett und startet mit einem Instant-Sternenreich. 13 Rassen stehen zur Wahl, die alle mit bestimmten Talenten und Handicaps versehen sind. Bei Teil 2 können Sie auch ein individuelles Sippchen zusammenschnitzen und selber bestimmen, wie dessen Eigenheiten ausfallen.

Durch das Losschicken von Erkundungs- und Kolonisierungsschiffen erweitern wir unser Imperium. Für jeden Planeten legen Sie fest, welche Erweiterung dort als nächste gebaut wird. In "Civilization"-Manier haben die einzelnen Gebäude unterschiedliche Auswirkung auf das Wohl dieser Welt. Wenn es irgendwann einmal zur lästigen Routine ausartet, kann man die Ausbauentscheidungen auch einer Automatikfunktion überlassen. Wie schnell die Produktion voran geht, hängt davon ab, wieviel Kolonisten Sie als "Arbeiter" abstellen. Aber auch Nahrungsproduktion und Forschung müssen mit Personal bedacht werden. Ohne wissenschaftliche Fortschritte droht die technische Stagnation; ohne genug Brötchen zwischen den Kiemen gar der Bevölkerungsschwund.

Einzelne Planeten lassen sich auch Führungskräfte zuordnen, die man in Söldnermanier anheuert. Zwar liegen Ihnen die Jungs Personalkosten-mäßig auf der Tasche. Doch im Gegensatz zu manchem irdischen Management hat ein solcher planetarer Obermufti durchweg segensreiche Auswirkungen. Diese Zeitarbeitskräfte lassen sich auch bestimmten Raumschiffen zuordnen, wo sich ihr Bonus entsprechend im Kampf auswirkt. Selbst die anonyme Standardcrew kann was dazulernen: Je länger ein Schiff unterwegs ist und je mehr Schlachten es übersteht, desto effizienter arbeitet seine Besatzung. Sobald Sie alle Entscheidungen für ein Spieljahr getroffen haben, schließen Sie die Runde per Mausklick ab.

Irgendwann sind Ihre Steuereinnahmen stabil, alle haben was zu futtern und neue Erfindungen purzeln



***Winnie:** Grummel, Grummel... was wollten die Designer eigentlich? Bei einem richtigen Strategiespiel sollte dieses ganze Ressourcen-Management nicht zu dominant sein – entweder oder. Civilization bekommt solche Mischgeschichten noch am besten hin.*
***Heinrich:** Da muß ich widersprechen. Gerade die ganzen Forschungs- und Planetenmanagement-Sachen machen Master of Orion so interessant. Das langwierige Herumzuckeln mit einzelnen Schiffen bei einer Raumschlacht überlasse ich hingegen gerne der Automatikfunktion.*
***Winnie:** OK, das ist absolut Geschmackssache. Dein Aufbauaspekt wird bei Orion 2 ja noch mehr gepflegt als beim Vorgänger. Stecke ich meine Kolonisten in Forschung oder Produktion, was baue ich als nächstes...*
***Heinrich:** Das Spiel macht einfach Spaß, ohne mich dabei 100 Prozent mitzureißen. Die dezenten Verbesserungen in Ehren, aber nach drei Jahren hätte ich mir mehr erwartet.*





Rechts: Eine unserer Kolonien in der Detailansicht. Ganz oben ist die Aufteilung der Siedler in Nahrungsbeschaffer, Arbeiter und Forscher zu sehen. Das Portrait rechts unten zeigt die angeheuerte Führungskraft.

Unten: Hier entsteht ein neues Schlachtschiff-Modell.





Mit wenigen Mausklicks legen Sie den neuen Kurs für die Raumschiffe fest. Die Sternenkarte läßt sich jetzt zoomen.



Diplomatische Ränkespiele sind das A und O: Erst Höflichkeiten austauschen, dann ausspionieren – äußerst realistisch.

regelmäßig rein. Doch just wenn's am schönsten läuft, stänkern garantiert ein paar Kriegsschiffe heran; nicht alle Nachbarn lassen sich mit diplomatischen Unterredungen beschwichtigen. Jede Rasse in Master of Orion 2 hat ihre individuellen Macken und Vorlieben – dummerweise sind auch permanent kriegslüsterne Spezies dabei. Um eine Flotte aufzustellen, designen Sie individuelle Schiffstypen und packen das beste Equipment rein, das Ihre Forschungsabteilung zu bieten hat. Treffen zwei Kampfverbände im selben System aufeinander, können Sie jedes einzelne Schiffsmanöver selber bestimmen. Dieser etwas langwierige "Tactical Combat" läßt sich auch ausschalten. Basierend auf Quantität und Ausstattungsqualität der Verbände berechnet das Programm dann den Ausgang.

Grafik und Bedienung wurden dezent verbessert. Die Menü-Screens und Planetenansichten gewinnen zwar keine Kunstpreise, strahlen jetzt aber gediegen in Super VGA vom Monitor. Hier und da flutscht auch mal eine Render-Animation herum, ohne den eher nüchternen Grundtenor zu gefährden. Die nur auf den ersten Blick etwas verwirrende Menüstruktur wird durch Online-Hilfstexte erläutert. Auch an (beim Vorgänger schmerzlich vermißte) Multi-Player-Varianten hat man gedacht: Zwei Spieler können abwechselnd an einem PC agieren; im Netzwerk dürfen sich gar acht menschliche Eroberer messen. An den englischen Texten der von uns getesteten US-Version sollte man sich nicht stören: Microprose verspricht für November eine deutsche Übersetzung.



Echte Taktiker legen bei den Raumschlachten selber Hand an und steuern Ihre Schiffe. Für Routine-Scharmützel gibt's die Automatik-Funktion.



Rund 60 Technologien harren der Entdeckung. Sie legen fest, bei welchem Fachgebiet als nächstes weitergeforscht wird.

Die drei Jahre sind nicht völlig spurlos an Master of Orion vorbeigegangen. So sehr ich den Feinschliff im Detail schätze, wiegt der Wiedererkennungswert mächtig stark. Allen modischen Strömungen widerstehend bastelte das SimTex-Team eine super-solide Fortsetzung. Die wird aber ein wenig zu kämpfen haben: Im Herbst 1993 war die Strategiespiel-Decke dünn, doch mittlerweile hat man es tonnenweise mit Konkurrenz zu tun. Und trotz der nicht ungeschickten Versuche, einzelne Civ-Elemente zu adaptieren, will sich der hohe Faszinationsgrad vom Kaliber eines "Civilization 2" nicht ganz einstellen. Für dauerhafte Beschäftigung ist jedenfalls gesorgt. Dutzende von Planeteneinrichtungen und Forschungszweigen, Freiheit beim Rassen- und Schiffsdesign – wer mit dem etwas nüchternen Spielablauf zurecht kommt, kann hier monatelang abtauchen. Genretypische Lustmomente bei Ausbau und Pflege des eigenen Imperiums sind vorhanden. Das fünfte "X" bei unserer Design-Wertung wird aber mangels Glanztaten bei Abwechslung und Originalität verwehrt.

MASTER OF ORION 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	73
HERSTELLER	MICROPROSE	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1 - 2 (AN EINEM PC); 1 - 8 (MODEM/NETZ)	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Gemütlicher Sternenreich-Ausbau mit einigen Civilization-Anleihen. Gediegene Unterhaltung für Gewohnheits-Strategen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/50	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Viele statische Bilder, wenig Animationen und keinerlei 3D-Mätzchen - da atmet jeder 486-Prozessor geradezu auf. Master of Orion 2 ist genügsam und läßt sich auch im DOS-Fenster unter Windows ohne Probleme spielen.

http://seds.lpl.arizona.edu/messier/more/m042_hst.html

Orion in echt: Studieren Sie aktuelle Bilder des Sternennebels, die vom Hubble-Teleskop aufgenommen wurden. Dazu gibt es leicht verdauliche Astronomie-Infos in Englisch.

Entwickler: Simbiosis, F

Fable

VON HEINRICH LENHARDT

Jünglinge in Fantasy-Abenteuern haben ein Faible dafür, ihre kleine Dorfgemeinschaft zu retten. Da können noch so grimmige Bestien, herrische Halbgötter oder die Steuerfahndung geklaute magische Juwelen hüten - ein fideler Halbstarker wird's schon richten.

Fable wirkt auf den ersten Blick wie ein Spiele-Überbleibsel, den Sierra nach der vorletzten King's-Quest-Episode vergessen hatte. Dabei handelt es sich hier um Telstars Adventure-Erstling, der unseren Helden Quickthorpe in vier Welten führt. Dort puzzelt er sich dem Showdown mit den Regional-Tyrannen entgegen, um am Ende noch mit einem Überraschungs-Sonderbösewicht konfrontiert zu werden.

Ganz Adventure-typisch wandelt der Knabe durch ein hochauflösendes Szenario. Mit der rechten Maustaste schalten Sie zwischen verschiedenen Cursor-Icons durch, um Land und Leute emsig zu manipulieren. Jedes Symbol repräsentiert eine andere Tätigkeit, die wiederum durch einen Klick mit links ausgelöst wird. Auf diese Weise können Sie gezielt Aktionen wie "untersuchen", "nehmen", "benutzen" oder "geben" auslösen und natürlich jeden nichts Böses ahnenden Ureinwohner anquatschen. Beim Betrachten von Gegenständen wird oft ein (ebenfalls beklickbares) Fenster mit der Nahansicht eingeblendet. Erst hier offenbaren sich einige spannende Details und weitere Inventar-Ballaststoffe. Die einzelnen Welten müssen in einer fixen Reihenfolge gelöst werden. Beim Herumtippeln von Schauplatz zu Schauplatz wird eine Übersichtskarte gezeigt. Doch glauben Sie ja nicht, hier den Zielpunkt direkt anspringen zu können: Jede auf dem Weg liegende Lokalität muß einzeln durchwandert werden.



Bestandsaufnahme mit der Nahaufnahme: Das Objektfenster links oben zeigt weitere Details.



Der Eisriese am Ende der ersten Welt ist besiegt. Quickthorpe muß nur noch die Laserbarriere überwinden, um mit dem Schmalspur-Geier ins nächste Land zu fliegen.



Die Karte erleichtert die Orientierung, aber nicht das Herumgerenne: Schauplatz für Schauplatz klickt man sich voran.



Sobald der Wächter mit der Hypnose-Trommel eingeschläfert wurde, können wir im Turm eine schicke Fee anbaggern.



Quickthorpe, ich hasse dich! Was sind denn das für Zicken? Wenn ich das reflektierende Schild direkt mit dem Laserspucker benutzen will, erzählst du mir "geht nicht". Benutze ich das Schild aber mit dir, dann hältst du es brav in die Richtung des Laserstrahls. Und wie soll ich eigentlich darauf kommen, daß der Echsenwächter ein totes Opossum haben will, damit er sein Hörgerät rausrückt? Abgedrehte Fantasy-Handlungen können etwas Tolles sein. Abgedrehte Puzzle-Irrwege sind hingegen Motivations-Gift. Da verweigere ich ab einem gewissen Irrationalitätswert die Mitarbeit wie ein scheuer Gaul vorm Doppel-Oxer. Das ohnehin nicht gerade fabelhafte Grabschen und Einsetzen von Gegenständen wird durch verwirrende Meldungen zum Sackgassen-Festival. Mit "knifflig" hat das nicht mehr viel zu tun, sondern geht eher in Richtung "unfair".
Nur wer auch vor gröberen Ausprobier-Tiraden und Nerv-Puzzles nicht zurückschreckt, wird halbwegs manierlich unterhalten.



http://www.informatik.uni-hamburg.de/gutenb/lessing/fabeln/fabeln.htm

Sie wollen mal ein paar richtige Fabeln anlesen? Dann empfehlen wir einen Blick ins Online-Oeuve vom ollen Lessing. Damit beeindrucken Sie den strengsten Germanistik-Professor...

FABLE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	46
HERSTELLER	TELSTAR	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X ● ● ●	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X ● ● ●	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
		SPIELDESIGN	X X ● ● ●	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Altmodisch anmutendes Fantasy-Adventure mit abstrusem Puzzledesign. Jeder LucasArts-Oldie macht mehr Spaß.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/60	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Keine Rechenkraft-raubenden 3D-Mätzchen – und selbst die Rumlauf-Geschwindigkeit der Spielfiguren ist einstellbar. Ein relativ genügsames Programm, das auch auf einem 486er keine Sperenzien macht.

Entwickler: Intelligent Games, GB
Produzent: Matthew Stibbe
Programmierung: Martin Fermor, Philip Veale
Design: Ken Haywood, Richard Guy
Sound: Ray Shulman, Kerry Minnear, Marvin Black

Azrael's Tear

VON TOBIAS SCHWEIKL

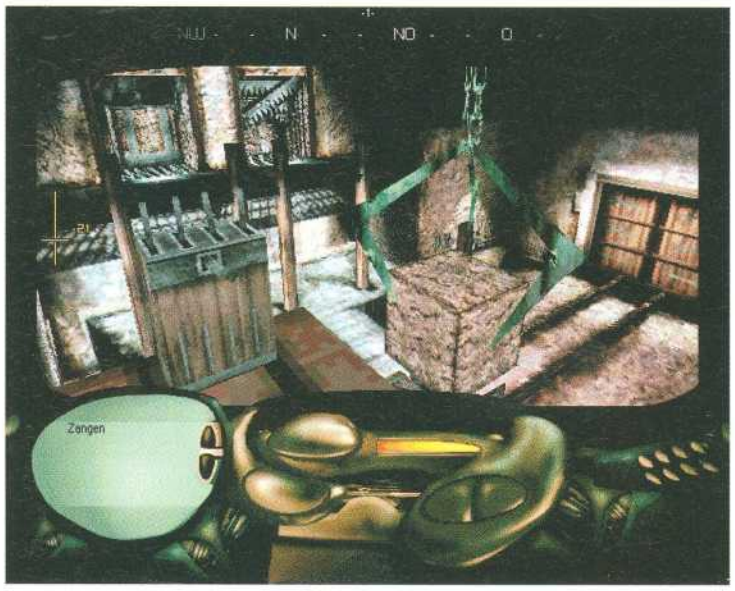
Berufsbilder im Wandel der Zeit: Vom Pinselchen und Schäufelchen schwingenden Forscher mutierte der gemeine Archäologe zum High-Tech-"Raptor". Unter dieser kuscheligen Berufsbezeichnung buddeln im Jahr 2012 skrupellose Beutejäger hinter dem Heiligen Gral her – seit jeher ein begehrtes Objekt der Sammlerbegierde.



Das Planetarium im Ausgangszustand. Wird das Rätsel gelöst, hebt sich die Konstruktion.

Gut gepanzert und bewaffnet beginnt unser Held sein 3D-Abenteuer. Ausgerüstet mit einem neuartigen High-Tech-Helm, der über Zielvorrichtung und Umgebungsscanner verfügt, dringen wir in die weitverzweigten Räume des finsteren Aeternis ein. Diese unterirdischen Stadt wurde der Sage nach von zwölf Tempelrittern zur Aufbewahrung des Grals erbaut.

Mit Hilfe der Maus bahnen Sie sich Ihren Weg durch die einzelnen Schauplätze. Ihr Raptor schleicht durch Textur-tapezierte 3D-Gemäuer und über schwankende Brücken, die tiefe Abgründe überspannen – ein falscher Schritt kann Sie das Leben kosten. Die Steuerung des Grabräubers erfolgt dabei wie bei herkömmlichen 3D-Actiontiteln. Mit den Cursortasten geben Sie die Richtung vor, Schritte zur Seite sind ebenfalls möglich. Erblicken Sie etwas aufregendes, können Sie es mit Hilfe der Maus erforschen, aufnehmen oder benutzen. Die jeweils mögliche Aktion zeigt der sich wandelnde Cursor an. So müssen Sie des öfteren eine Anzahl Schalter in die richtige Reihenfolge bringen. Auch Gespräche mit den Bewohnern der düsteren Unterwelt helfen mitunter weiter. Dabei stehen Ihnen mehrere Antworten zur Auswahl.
Da uns nicht alle Unterwelter freundlich gesinnt sind, sorgen wir mit der Standard-Wumme oder mit einer Extrawaffe für Ordnung in den Tiefen von Aeternis. Dabei dient der Mauszeiger als Fadenkreuz, mit dem man die verschiedenen Gegner auf's Korn nimmt.



Hebt man den richtigen Stein in die Bearbeitungsanlage und aktiviert diese anschließend, wird man mit einem Schlüssel belohnt.



Beim Blick nach oben erhalten Sie häufig neue Einsichten.



Ohne Qual kein Gral.
Die Aussicht, Abenteuer in einer mysteriösen 3D-Welt zu erleben, klingt ja noch ganz erbauend. Die Verquickung der recht vernünftigen Puzzles mit gelegentlichen Mini-Ballereinlagen nehme ich "Azrael's Tear" nicht weiter übel, aber einige andere Nervigkeiten machen mehr Spielspaß kaputt. Das Automapping ist dürftig, die Übersicht bescheiden und die Todesfrequenz hoch: Ein kleiner Fehltritt in der grau-in-grau-Grotte genügt, um mal wieder die "Ruhe in Frieden"-Sequenz zu sehen.
Die 3D-Grafik hat ihre Tücken: Nur in der hohen (langsamen) Auflösung sind die herumliegenden Objekte halbwegs klar auszumachen. Schalten Sie auf die niedrigste Stufe, mutiert "Azrael's Tear" zum Ratespiel: "Hmm, ist das in der Ecke ein häßlicher Pixelhaufen oder ein wichtiges Objekt?". Der spielerische Inhalt ist gar nicht mal ohne, aber der Nervfaktor hoch. Wer unbedingt ein Abenteuer in 3D erleben will und mit Engelsgeduld gesegnet ist, möge damit glücklich werden.

AZRAEL'S TEAR		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	50
HERSTELLER	MINDSCAPE	PRÄSENTATION	X X	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X X	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: 3D-Abenteuer mit zäher Grafik und passable Atmosphäre. Der Rätselteil wird von einigen Actioneinlagen aufgelockert

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640x480	256	geplant	16 MByte

Die hohe Auflösung ist auch auf einem High-End Pentium ansatzweise ruckelig. Noch dieses Jahr ist eine Windows-95-Version geplant, die Direct X verwendet. Davon sollen dann Direct-3D-kompatible Grafikkarten profitieren.

http://ban2.nibk.ac.at/sg/python

Von einer anderen Seite betrachtete die britische Komikertruppe Monty Python das Thema "Heiliger Gral". Auf dieser Web-Seite finden Sie Dialoge, Bilder und Sounds zu der eigenwilligen Interpretation der Gralssuche in "Ritter der Kokosnuß".

Entwickler: Greenwood, D
Produzent: Holger Dickmann
Programmierung: Holger Dickmann
Grafik: Pixlers Vienna
Sound: Jost Ziegner

Der Planer 2

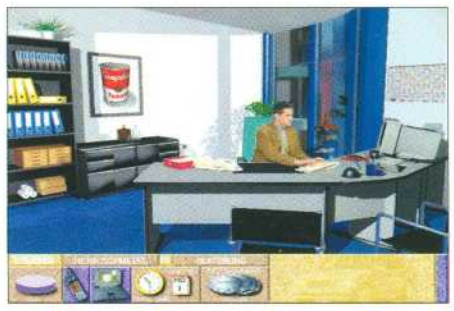
VON TOBIAS SCHWEIKL

Was macht der clevere Berufseinsteiger in Zeiten hoher Arbeitslosigkeit und gestiegener Anforderungen an das Personal? Er wagt den Schritt in die Selbständigkeit. Und so nehmen Sie bei „Der Planer 2" als hoffnungsvoller Jungunternehmer den Kampf mit Konzernbilanz und Konkursverfahren auf: Mit einer florierenden Spedition zur ersten Million.

Nachdem Sie Ihre persönlichen Daten eingegeben haben, entscheiden Sie sich für einen Firmenstandort. Dabei haben sich die Designer bei Greenwood viel Mühe gegeben: Zu jeder der rund 150 Städte, unter denen Sie Ihren Standort wählen können, wird ein typisches HiRes-Bildchen präsentiert. Ein Sprecher verliest dazu einen kurzen Informationstext. Später im Spiel können Sie sich auch die einzelnen Sehenswürdigkeiten der Städte vorführen lassen. Hat man schließlich die Heimat seiner Wahl gefunden, beginnt das Spiel. Frühmorgens auf dem Weg in die Stadt schauen Sie als erstes bei der Bank vorbei. Das ist bei eingeschalteten Actionsequenzen aber nicht so leicht wie es klingt. Aus der Vogelperspektive steuern Sie Ihren Wagen durch den Stadtverkehr, Verstöße gegen die Straßenverkehrsordnung werden mit Bußgeldern belegt und ein Verkehrsunfall kostet gar Zeit und Geld. Und weil das noch nicht genug Schwierigkeiten sind, müssen Sie Ihr Ziel auch noch mit dürftigen Richtungsangaben finden. Erreichen Sie schließlich doch ein Kreditinstitut, wird dort ein Firmenkonto eröffnet und eine Privateinlage getätigt. So eine Unternehmensgründung kostet schließlich Geld und was ein anständiger Kapitalist ist, der hat auch etwas auf der hohen Kante.



Der "Goldene Saal", eine der Sehenswürdigkeiten von Augsburg. Er wird wie alle anderen Wahrzeichen kurz durch Sprachausgabe vorgestellt. Für das Spiel absolut sinnlos, aber ganz nett.


Von hier aus steuern Sie Ihr Imperium.

Bevor Sie nun die knappen Firmengelder beim nächsten Autohändler wieder zum Fenster hinauswerfen, entscheiden Sie sich erst einmal für ein Geschäftsfeld. Zwischen Spedition und Autovermietung stehen Ihnen sechs verschiedene Möglichkeiten offen, die Handelskammer gibt günstige Tips für zukunftsträchtige Branchen. Wegen des geringen Planungsaufwands ist für Einsteiger vor allem der Bereich Stadtrundfahrten interessant. Sie kaufen sich einen Kleinbus, stellen eine Reiseleiterin sowie einen Busfahrer an und hoffen auf Kundschaft.

Um dem jungen Unternehmen den Start ins Geschäftsleben zu erleichtern, darf auch das Marketing nicht vernachlässigt werden. Sie schalten entweder lokal oder national in den verschiedenen Medien Anzeigen. Radio, TV und Zeitschriften stehen dabei zur Auswahl. Daneben sind auch Werbetext, Werbegröße und Geschäftsbereich wählbar.



Das Verwaltungsgebäude: In diesen Räumlichkeiten macht sich Ihre Firma breit. Wenn das Geschäft läuft, werden hinter all diesen Türen Leute sitzen, die für Sie arbeiten. Die Icons unten sind Abkürzungen für die wichtigsten Menüs.



Mein Bedarf an Planwirtschaft ist gedeckt:
Bei „Der Planer 2" versuchen die Entwickler durch spartanische Präsentation den Eindruck von Seriösitat zu erwecken – von einem Spiel mit so trockenem Inhalt erwarten wir aber eine etwas ansprechendere Präsentation. Zumindest, um dem Spieler den Einstieg zu erleichtern – der wird Ihnen hier nämlich ziemlich schwer fallen. Trotz komfortabler Online-Hilfe kämpfen Jungunternehmer mit massiven Schwierigkeiten, das Geschäft ins Rollen zu bringen. Auch die Soundunterstützung ist dürftig: Ab und zu reißen Sie ein paar Töne aus dem Schlummer – allerdings nicht, weil die Lautsprecher zehn Minuten lang ausgefallen waren. Verschachtelte Menüsteuerung und lange Ladezeiten nerven ebenfalls.
Bei aller Kritik wollen wir Ihnen die positiven Aspekte nicht unterschlagen: Die Simulation ist exakt und durch die Möglichkeit der Expansion auf andere Städte und Geschäftsfelder durchaus komplex.



Sie können sich Ihren Firmensitz in ganz Europa aussuchen.

Gepflegte Büroräume sorgen für einen guten Eindruck bei Kunden und Geschäftspartnern und haben schon so manchen Vertragsabschluß positiv beeinflußt. Deshalb vergessen Sie nicht, sich nach einer Raum-pflegerin umzusehen. Haben Sie den Einstieg einmal geschafft, können Sie entweder Ihren ursprünglichen Geschäftsbereich ausbauen oder weiter diversifizieren. Ein zweites Standbein schafft schließlich Sicherheit.

Das Spiel läuft rundenweise ab, wobei eine Spielrunde einer Woche entspricht. Alle Aktionen benötigen eine gewisse Zeit, die Uhr läuft gnadenlos weiter. Verpassen Sie dabei einen wichtigen Termin, haben Sie Pech gehabt. Um sich die Arbeit zu erleichtern, können Sie Hilfskräfte einstellen: Angefangen von der einfachen Telefonistin bis hin zum hochbezahlten Personalchef. Das Spiel läßt sich auch mit Freunden genießen. Dabei arbeiten die Teilnehmer rundenweise ihr Pensum ab. Damit das Ganze nicht ins uferlose ausartet, bestimmen Sie am Anfang eines von fünf Spielzielen. Testmuster von Media World, Tel. 089/96290276



Die Sekretärin sieht etwas gelangweilt aus. Hoffentlich ist die neue Werbeaktion erfolgreich, sonst wird Sie gefeuert.

DER PLANER 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	45
HERSTELLER	GREENWOOD	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X	3	3	
SPIELERANZAHL	1 BIS 3 (AN EINEM PC)	GRAFIK	X X	4	8	
		SPIELDESIGN	X X	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Traditionelle Wirtschaftssimulation mit einem Hang zur Umständlichkeit. Nur für Freunde staubtrockener Materie.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640x480	256	nicht nötig	16 MByte

Vom technischen Standpunkt betrachtet ein angenehmes Spiel. Die Standbild-Lastigkeit überfordert auch einen alten 486er nicht. Und eine VESA-kompatible Grafikkarte mit einem MByte Video-RAM hat eh' jeder unter seiner Tower-Haube.

http://dff.dumont.de/Online/extra/internet.html

Der deutschsprachige Reiseführer durchs Internet. Querverweise zu den beliebtesten, witzigsten und interessantesten Locations. Haben Sie einen Tip für eine lustige Website, ist man für Vorschläge dankbar.



Entwickler: Cryo (F) • **Projektleitung:** Frank de Luca
Programmierung: Olivier Robin, Pascal Urro
Grafik: Frank de Luca, Alexandre Ledent, Virgil Martin
3D-Engine: Didier Bouchon
Regisseur der Videos: Remi Herbulot
Darsteller: Christian Erickson *(Lance Boyle)*, Alice Evans *(Assistentin)*

Megarace 2

VON HEINRICH LENHARDT

Meine Güte, wo kriegt der Kerl nur diese schrillen Sakkos her? Jeder noch so schmierige Präsentator einer SAT1-Nachmittags-Gameshow fällt ehrfürchtig auf die Knie, wenn er Lance Boyles Auftritt erlebt. Der sich gleichermaßen grell kleidende und gebärende Gastgeber mit dem Haifisch-Lächeln moderiert die Megarace-Show. In virtuellen Autos schwirren die Teilnehmer über virtuelle Pisten – nur Verlierer müssen in die Realität zurück.



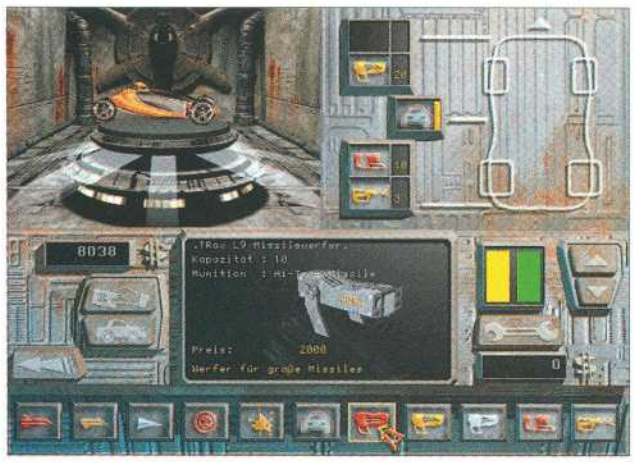
Oh, was haben wir für einen Spaß! Die schrille Gameshow-Persiflage mit Moderator Lance Boyle wird durch eine Assistentin mit Knäckebrot-IQ verschärft.

Die originelle Parodie auf Privat-TV und Cyberhysterie war der einsame Pluspunkt von Megarace. Jedenfalls blieb uns Testern die Aufmachung in weitaus angenehmerer Erinnerung als das eigentliche Spiel, eine dümmliche Rundkurs-Rödelei, bei der sich der Anspruch in eine Tempo-30-Zone zurückzog. Jetzt ist Lance Boyle wieder da: Im Verbund mit einer überspitzt auf dumpf getrimmten und textilarm ausgestatteten Mega-Blondine in assistierender Funktion präsentiert er sechs neue Rennstrecken.

Selbst die längste Anmoderation geht einmal zu Ende – und damit auch der Couch-Potato-Modus für den Spieler. In der Rolle des "Entsorgers" schwingen Sie sich nun in das futuristische Vehikel Ihrer Wahl. Mit dem Startkapital läßt sich der fahrbare Untersatz schon ganz manierlich aufrüsten. Verschiedene Raketen- und Minen-Variationen sorgen dafür, daß Sie während des Rennens sowohl nach vorne als auch nach hinten für reichlich Verkehrsbeunruhigung sorgen. Am besten kauft man sich noch das Schutzschild und stürzt sich dann ohne Rücksicht auf Rempler ins Rennen. Schwungvoll eiern wir über die Achterbahn-ähnlichen SF-Kurse und scheuern wohlig an den Kotflügeln der konkurrierenden Karren. Wo Abdrängeln alleine nicht fruchtet, hilft vielleicht der gezielte Einsatz einer Waffe – vor allem in der Schlußrunde ein wichtiges taktisches Element.

Die 3D-Pisten sind vorberechnet, werden während des Spiels live von CD geladen und sehen entsprechend gut aus. Gegenüber dem Vorgänger hat man nicht nur die Grafik verbessert; die Interaktion erweist sich auch als weniger beschränkt. So können Sie mitunter zwischen zwei Streckenabschnitten wählen, besser ihren Gegnern den Weg abschneiden oder sogar anhalten und wenden. Letzteres macht zwar spielerisch keinen Sinn, demonstriert aber die verbesserte Flexibilität bei der Bedienung. Eine realistische Rennsimulation ist deswegen noch lange nicht dabei herausgekommen. Beim deftigen Spielablauf wird man ständig von



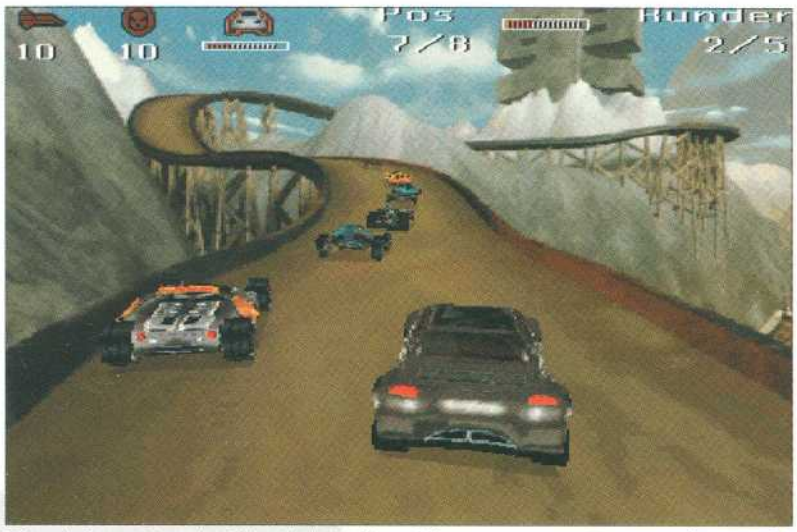


Zwischen den Rennen wird die Siegprämie investiert. Ein Autowechsel ist selten lohnend. Dafür sollten Sie Ihre alte Karre immer wieder reparieren und neue Extrawaffen bunkern. Schutzschild und Lenkraketen erhöhen das Fahrvergnügen.



***Martin:** Megarace 1 war eines der übelsten Rennspiele aller Zeiten. Da regen sich in mir herzlich wenig Neigungen, diesen Nachfolger überhaupt anzufassen...*
***Heinrich:** Wirklich erstaunlich, zu was alles heutzutage eine Fortsetzung produziert wird. Hier hat es sich aber durchaus gelohnt. Megarace 2 ist deutlich besser als der Vorgänger, nicht nur bei der Grafik.*
***Martin:** Der Rennverlauf ist arg von höherer Gewalt geprägt. Im Rahmen der Einschränkungen, die du bei vorberechneter Hintergrundgrafik nun mal hast, ist die Steuerung noch akzeptabel. Sympathie-Punkt für die TV-Show-Aufmachung, aber über die Gags lachst Du halt auch nur beim ersten Ansehen.*
***Heinrich:** Wenn man sich abends nur was Unkompliziertes reinschütten will und keine 200-Seiten-Handbücher mehr sehen kann, ist Megarace 2 schon ok. Eben Rennspiel-Fastfood: nicht nachhaltig sättigend, aber es sieht lecker aus.*





Die schönste Strecke führt durch Tibet: Mit verwegenem Tempo geht es auf und ab – das reinste Dalai Drama.



Abkürzung gefällig? An einigen Stellen gabelt sich die Strecke. Dann heißt es schnell denken und schlau lenken.

den Computergegnern beharkt und gerät auch mal unverschuldet in eine Massenkarambolage. Dem Programm wurde eine Replay-Funktion gewährt; die kernigsten Szenen aus Ihrer Rennkarriere lassen sich damit als Videoclip speichern. Allerdings reicht das nicht gerade Mega-verdächtige "Gedächtnis" nur für wenige Sekunden lange Szenen aus.

Der grafische Aufwand mit langen Video-Moderationen und Render-Pisten hat seinen Preis. Obwohl das Programm nur sechs Strecken bietet, füllt es zwei CDs. Um eine Etappe weiter zu kommen, müssen Sie bei drei aufeinanderfolgenden Rennen die Qualifikation schaffen. Die Tücke an der Sache: speichern darf man erst, nachdem eine komplette Strecke gemeistert wurde – also nicht nach jedem Rennen.

Wer genug Geduld hat, lernt nach dem zahmen Anfangskurs verwegene Steilheits-Spezialkurse kennen. Das Ambiente reicht vom in grau gehaltenen Mondbasis-Trip bis zum Besuch in der Bronx, einer apokalyptischen Großstadt-Vision.



Blond: Wer sich beim Buchstaben-Umdrehen den Fingernagel klemmt, muß bei der Megarace-Show assistieren.



Was ist ärgerlicher als lästige Bodenschwellen in einer verkehrsberuhigten Zone? Der intime Kontakt mit der Minen-Ausstreuung eines Computergegners.



Bunt: Unser boshaft-bizarrer Gastgeber Lance Boyle führt die dezente Abendgarderobe des 21. Jahrhunderts vor.

Wenn Jux-Autos einander über den Render-Asphalt der Berg-und-Tal-Kurse schubsen und dazu noch ein paar Raketen explodieren, kann man sich einer gewissen Faszination nicht erwehren. Auch jenseits der kompetent eingedeutschten Video-Moderationen dominieren die "Hingucker"-Qualitäten. Zum Glück wurde gegenüber dem Vorgänger nicht nur das Aussehen der 3D-Rennen verbessert, sondern auch der Spielablauf. Interaktivitäts-Sonderpokale gewinnt Cryo zwar nicht, aber die längere Leine bei Steuerung und Extrawaffen machen Megarace 2 erträglicher als den Vorgänger. Ob man nun als Erster oder Letzter ins Ziel kommt, ist aber von kleinen Zufälligkeiten abhängig. Einmal erwischt und ins Schleudern gekommen - schon kann man das Ergebnis eines fünf Runden langen Rennens verreiben. Einstellbare Schwierigkeitsgrade oder Rennlängen fehlen zu allem Überfluß. Die Programmierer wollten wohl verhindern, daß man die sechs Strecken allzuschnell sieht. Danach erleidet Megarace 2 nämlich einen mordsmäßigen Motivations-Durchhänger.

MEGARACE 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	61
HERSTELLER	MINDSCAPE	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X ● ● ●	3	6	
SPEICHERMEDIUM	2 CD-ROMS	SOUND	X X ● ● ●	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Deftiges SF-Rennspiel mit schillernder Aufmachung. Die Kehrseite: wenig Strecken, schlichte Steuerung.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Solange Ihr CD-ROM-Laufwerk nicht gerade ein Museumsstück ist, macht das Spiel wenig Probleme. Ein sauber eingerichtetes Doublespeed-Drive ist Minimum, wenn die 3D-Pisten nicht rucken sollen. Mehr RAM verkürzt die Nachladezeiten drastisch.

http://www.informatik.uni-oldenburg.de/~henry/jokes/mattscheibe.gluecksrad

Liebhaber radikal-schwarzen Humors schätzen die TV-Satiren von Oliver Kalkofe. Eine Textversion dessen "Glücksrad"-Beschreibung können Sie auf dem Server der Uni Oldenburg nachlesen. Genial für Gameshow-Hasser!

Entwickler: Buzz Puppet & Papyrus (USA)
Design: Sam Black, Charles Bandes, Hunter Smith
Programmierung: Satish Bhatti, Sam Black, Rich Clark, Eric Pattachiola
Grafik: Charles Bandes, Ralph Barbagallo, Joel Boucquemont, T. Faiano
Soundeffekte: Dave O'Neal

Road Rash

VON HEINRICH LENHARDT

Rasch, rascher, Road Rash: Nach Videospiele-Verkäufen im siebenstelligen Bereich ereilt Electronic Arts' Motorrad-Rowdyraserei endlich die PC-Rennställe. Mangel an Mühe wollte man sich dabei nicht unterstellen lassen: Zur Fahrgefühl-Optimierung wurden die Rennspiel-Profis von Papyrus rangezogen, namhafte Rockbands dröhnen den Soundtrack bei und das Windows-95-Programm bietet auch komfortable Netzwerk-Unterstützung.

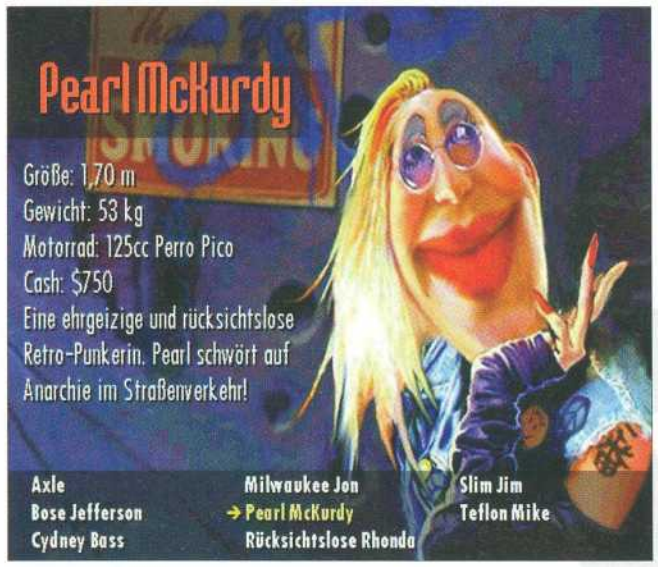
Neulich, im "Panzer-Klub": Schmierige Gestalten, denen nicht mal Winnie Forster in einer dunklen Seitengasse begegnen wollte, lauschen brummigen Rocksounds und geben grunzend Anekdoten ihrer jüngsten Straßenverkehrsordnungs-Verstöße wieder. Nachdem wir uns eine Weile in dem schummrigen Fuseldunst-&-Zigarettenqualm-Ambiente geräkelt haben, schreiten wir zum "Schwarzen Brett". Das ist der Menüpunkt, bei dem man sich für eine von fünf Rennstrecken entscheidet.

In welcher Reihenfolge Sie antreten, ist egal. Um die Qualifikation für den nächsten Level zu schaffen, muß man aber in jedem Rennen mindestens den dritten Platz in einem Feld von 14 Fahrern erreichen. Der Spielstand läßt sich zwischen den einzelnen Versuchen speichern.

Jede neue Schwierigkeitsstufe sorgt für eine frische Kursvariante pro Szenario.

Der Weg zum speckigen Thron der Rocker-Innung führt oft an Olleys heißen Öfen vorbei. Hier erwerben wir keine Heizlüfter für die Winterzeit, sondern liebäugeln mit 15 anderen Motorrädern. Für Ihre Rennplazierungen kassieren Sie reichlich Bargeld; sobald genug Knete auf dem Konto klebt, ist der Upgrade auf eine stärkere Maschine ratsam. Wer zu lange bei seinem Anfangsmoped verweilt, sieht seine Rivalen bald nur noch von hinten. Aber achten Sie auch auf das Handling: Was nutzt ein Speed-Monster, bei dem es einen in jeder zweiten Kurve schmeißt?

Auf den 3D-Strecken ist einiges an waghalsiger Manövrierkunst gefragt. Schließlich bewegen wir uns nicht über einen frisch asphaltierten Rundkurs, sondern machen Landstraßen und Innenstädte unsicher. Da gibt es reichlich zu überholende Schnarchnasen und Gegenverkehr – oder beides gleichzeitig. Ist man auf gleicher Höhe mit einem anderen Fahrer, darf man ganz nebenbei versuchen, den Kollegen freundlich aus dem Sattel zu hobeln. Fußtritte oder zärtliche Hiebe mit dem stets griffbereiten Schlagstock erhöhen nicht gerade Ihre Sympathiewerte, bringen den Kontrahenten aber womöglich zu Fall. Wer nach Auffahrunfall oder Rangelei vom Bike kippt, verliert viel Zeit.



Sie haben die Wahl zwischen acht kultivierten, gesitteten Spielfiguren. Achten Sie auf Start-Bike und Cash-Reserven!



Heinrich: **Man gebe seinen Programmierern ein paar Jahre Zeit, Windows 95, 16 MByte RAM... und schon hat man eine PC-Version von Road Rash. Aber ich will nicht undankbar sein: Die Umsetzung spielt sich so gut wie die Konsolen-Vorlagen, hat zusätzlich eine tolle Aufmachung und vor allem den Netzwerk-Modus.**

Martin: **Ausgerechnet bei der 3D-Grafik im Spiel wurde aber etwas gepennt. Da wollte man wohl ein paar Bytes von der alten 3DO-Fassung retten? Die Optik erfüllt ihren Zweck, ist aber kein Schönling wie "Bleifuß 2".**

Heinrich: **Im Prinzip ja, aber dafür ist Road Rash ganz auf Tempo optimiert. Die Steuerung ist präzise und leichtgängig; genau das ist ein Punkt, wo Bleifuß 2 unter SVGA ein wenig schwächelt.**

Martin: **Rein spielerisch gesehen finde ich Road Rash auch einen Tick besser. Action satt, der Wettkampf-Modus ist ganz clever und die einzelnen Motorräder steuern sich recht unterschiedlich.**



Psst... nur ein Spiel!



Electronic Arts gewinnt diesen Monat den Eiapopeia-Wanderpokal als gründlichste Mutter der Porzellankiste. Im Intro von "Road Rash" werden nämlich ein paar nützliche Fakten klargestellt, auf die so ein weichbirniger PC-Spieler ja nie von selbst kommen würde. Kostprobe: "Im wirklichen Leben ist es strafbar, vor der Polizei zu fliehen". Ach, wirklich? Und wie sollte man auch alleine auf Erkenntnisse Marke "Wenn Sie von einem Motorrad fallen, können Sie sich Verletzungen zuziehen" kommen? Wir fordern deshalb auch Hinweise wie "Schalten Sie Ihren Computer ein, bevor Sie das Spiel installieren" sowie den Aufkleber "Diese Packung und die darin enthaltenen CDs sind nicht zum Verzehr geeignet". Den gesunden Menschenverstand seiner Zielgruppe kann man anscheinend nicht genug unterschätzen.


Witzige Videoclips stimmen auf die Rennen ein und dokumentieren Ihren Erfolg.



14 gesetzesverachtende Biker gegen einen Cop: Höflich, aber bestimmt wehrt man sich gegen die Strafzettel-Überreichung während links ein Konkurrent eine kleine Auszeit nimmt.

Die munter auf und ab gehenden Strecken erfordern überlegtes Rasen: Den lahmen Bus auf einer Steigung zu überholen, ist riskant - durch die ansteigende Fahrbahn ist die Sicht nach vorne eingeschränkt und der Gegenverkehr entsprechend schlecht abschätzbar. Die Grafik läßt sich in drei Stufen betrachten: 640x480 Pixel für beste Schärfe; Systeme oberhalb eines Pentium 90 sollten damit wenig Probleme haben. Alternativ läßt sich die Auflösung halbieren und gar in ein Fensterchen zwängen.

Das ironisch überspitzte Biker-Ambiente wird von adäquat rauhen Sounds begleitet. In einer Jukebox haben Sie die Wahl zwischen 14 Musikstücken von sechs Bands. Neben bekannten Acts wie Therapy oder Soundgarden gibt es auch Newcomer wie Paw zu entdecken.

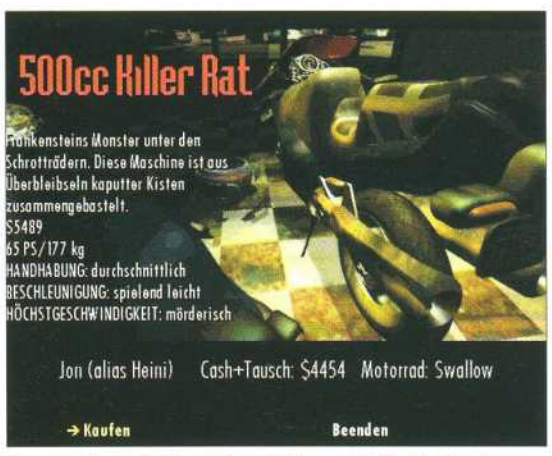


Bei jedem Rennen müssen Sie unter die ersten Drei kommen - ansonsten: noch mal versuchen.

Toll gepinselte Standbilder der psychopatischen Gegner und ulkige Kurzvideos geben "Road Rash" ein ebenso schräges wie charakteristisches Ambiente. Doch ausgerechnet beim eigentlichen Rennen schaltet das Grafik-Niveau einen Gang zurück. Das 3D ist in der hohen Auflösung zwar recht schnell, aber nicht sonderlich schön. Eckige, einfallslose Szenario-Dekoration und stets leicht abgehackt wirkende Animationen schmälern die Freude am Temporausch. Steuerung und Fahrgefühl sind dafür top: Wer sich erfolgreich zwischen zwei Autos durchschlängelt und dabei en passant noch einen Konkurrenten aus dem Sattel kickt, wischt sich nach der Ziellinie glückselig den Schweiß von der Stirn.
Mit Qualifikationshürden für höhere Levels und gelegentlichen Bike-Upgrades wird die Motivation für Solo-Spieler geschickt hochgehalten. Höhepunkt der Rocker-Tour ist aber der Netzwerkmodus. Realitäts-Puristen schütteln verständnislos den Kopf: "Road Rash" fährt sich noch einen Tick simpler als "Bleifuß 2". Trotz etwas lauer Grafik ein gelungenes Action-Rennspiel.



Tunnel: Vor lauter Gegnerbeharkung sollten wir die äußerst massiven Grenzen der Fahrbahn nicht aus den Augen lassen.



Bummel: 15 Motorräder stehen zur Wahl. Doch vor der Schnäppchenjagd müssen Sie erst das nötige Preisgeld verdienen.

ROAD RASH		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	79
HERSTELLER	**ELECTRONIC ARTS**	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Schräg aufgemachte Motorrad-Action ohne jeden Simulations-Anspruch. Fährt sich äußerst spritzig – ideal für Netzwerk-Schlachten.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/120	640x480	High Color	nicht unterstützt	16 MByte

Vorsicht, RAM-Gefahr: Unter 16 MByte ist Road Rash nicht fahrbereit. Das kommt davon, wenn man unbedingt für Windows 95 programmiert, har-har. Ansonsten wenig Streß: Wer nur einen kleinen Pentium hat, kann die niedrigere Auflösung wählen.

http://www.sgi.net/soundgarden/

Zu den schrillen Menü-Screens dröhnen fette Rocksongs aus den Boxen – so ist's recht. Prominenteste musikalische Mitstreiter bei "Road Rash" sind die Jungs von Soundgarden ("Superunknown"). Auf dieser inoffiziellen Web-Seite finden Einsteiger und Fans hervorragende Infos zur Band.

Produzent: Hayao Nakayama
Programmierung: Masato Hagishita
Grafik: Yuuichi Ide, Yuuji Yamashita
Sound: Cube Sound Planning

Sonic CD

VON ROBERT BANNERT



Der altgediente Konsolenheld überzeugt mit zeitlosem Design und konkurrenzloser Geschwindigkeit: Sonic fegt durch gewaltige High-Tech-Fabriken und purzelt durch fantasievolle Flipper-Höhlen (rechts).



Im 3D-Bereich muß sich der PC vor der hochgezüchteten Konsolen-Konkurrenz nicht mehr verstecken, doch mit schwungvollem Scrolling tut sich sogar ein Pentium schwer. Während Sonic auf dem angestaubten 16-Bit-Mega-Drive noch munter in sämtliche Richtungen düst, leidet der PC-Igel unter Altersbeschwerden: Die schmerzhafte Ruckel-Arthritis kann man nur mit rüstigem Pentium und flotter Grafikkarte behandeln; von einer Genesung ist Sonic allerdings noch weit entfernt. Die hübsch gezeichnete Techno-Optik vermittelt samt klangvollen Audio-Tracks noch immer ausgelassene Jump'n'Run-Stimmung, vom Hocker reist mich die magere Farbpalette allerdings nicht. Dennoch gehört "Sonic CD" zu den besten Konsolen-Etappen der Igel-Historie und ist trotz altersschwacher Optik noch immer einen Ausflug wert: Die riesigen Level wurden geschickt konstruiert, das Igel-Sprite lockt mit ausgefeilter Gamepad-Steuerung. Trotz Tempo-Mankos kommen Hüpf-Enthusiasten auf ihre Kosten.

Jump'n'Run-Fans kennen Igel "Sonic" als Maskottchen des japanischen Konsolen-Riesen Sega: 1990 hüpfte der Videospiel-Star zum ersten mal durch ein Mega-Drive-Modul, das Vorbild der PC-Umsetzung ist aber der 16-Bit-Silberling "Sonic CD". Segas Vorzeige-Held heizt mit rekordverdächtigem Tempo durch eine grelle Techno-Welt, neben modischen Turnschuhen rundet eine fesche Stachelfrisur das Comic-Outfit des blauen Helden ab. Auf der Jagd nach seinem Erzfeind Dr. Robotnik fetzt Sonic mit wirbelnden Tretern über Stahlkacheln und Plastik-Parkett, für besonders knifflige Manöver rollt sich der stachlige Räuber zusammen: Nach rasantem Kurs durch unterirdische Tunnel-Parcours und verzwickte Looping-Bahnen saust Sonic wie ein Komet über den Pixel-Horizont, um sich Sekunden später in einer Flipper-Falle zu verkeilen: Ihr Sprite springt von gefederten Puffern ab, prallt von Bumper zu Bumper und wird über endlose Straßen gelotst.

Neben der "Sonic"-typischen Pinball-Einlage zieht der Igel auch die konventionellen Genre-Register. Doch egal, ob Plattform-Gehopse oder Schwimmexkurs – Sonic ist deutlich schneller als die Konkurrenz ("Earthworm Jim", "Aladdin" & Co.) und verliert regelmäßig die Bodenhaftung. Bevor Ihr Held am Wegweiser zum Level-Ausgang vorbeiheizt, entscheidet er sich für die Zeitepoche des nächsten Ausflugziels: Aufmerksame Igel erspähen zwischen rar gesähten Roboter-Gegnern und knalligen 2D-Bauten Hinweisschilder für einen Trip in Vergangenheit oder Zukunft der "Sonic"-Welt. Wer auch den nächsten Abschnitt überstehen will, sackt als Lebensversicherung goldene Ringe ein: Kollidiert Sonic mit einer Blech-Birne, bleibt er zwar am Leben, doch die mühsam ergatterten Ringe purzeln in alle Himmelsrichtungen davon. Nur wer sich flott vom Schock erholt und die lebenswichtigen Kleinode mit einem geschickten Spurt wieder einsammelt, hat gegen die mechanischen Kontrahenten und Obermotze eine Chance.



Alte Liebe rostet nicht: Held Sonic und der fiese Dr. Robotnik zanken sich auf dem Bildschirm und im Comic. Sogar eine Trickserie hat man den beiden Streithähnen gewidmet.

http://www.stud.his.no/~tangnes/pinn.html

Derzeit die beste Adresse für Igel-Liebhaber: Neben viel Fanpost und Tips für angehende Igel-Halter haben andere Enthusiasten Lyrik, Zeichnungen und Texte zum stachligen Räuber auf die Fan-Page gesetzt.

SONIC CD		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	62
HERSTELLER	SEGA	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X ● ●	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Solide Umsetzung des betagten Sega-Videospiels. Igel Sonic flitzt durch riesige Levels. Recht fein für Groß und Klein.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	320x200	256	nicht unterstützt	8 MByte
High End	P/133	640x480	256	nicht nötig	16 MByte

Keine sonderlich liebevolle Umsetzung: Auf dem P/75 ist das augenfeindliche Ruckelscrolling nur schwer erträglich, flüssig wird's erst ab einem P/120: Eine flotte Grafik-Karte ist auch hier Grundvoraussetzung.

Entwickler: Cryo, F
Programmierung: Emmanuel Chriqui
Design: Nic Mathieu, Gregoire Glachant
Musik: David de Gruttola

Hardline

VON TOBIAS SCHWEIKL



Der große Feuerball war einmal unser Helikopter. Die Typen, die ihn gerade in die Luft gejagt haben, streichen wir vom Weihnachtskarten-Verteiler...

Horrorvision der Bundesprüfstelle: Die Bevölkerung ist durch jahrelanges Computerspielen in einen gewaltbereiten Mob mutiert. Die hohlen Reden von wahnsinnigen Sektenführern fallen in den von Film und Fernsehen weichgekochten Gehirnen auf fruchtbaren Boden. Die einzige Hoffnung im Kampf gegen die Manipulatoren ist ein wackerer Helikopterpilot namens Ted.

"Hardline" verheißt Klein-Hollywood: Die reißerische Story wird durch eigens für diese Produktion gefilmte Videos erzählt. Man darf nicht nur gucken, sondern auch spielen: Sie sehen das Geschehen aus dem Blickwinkel des Helden. Auf diese Weise erkunden Sie die unterschiedlichen Schauplätze und wehren sich Ihrer Haut. Für jede Aktion wird dabei eine Videosequenz eingespielt, in der Sie Ihre Spielfigur agieren sehen. An Schlüsselszenen wird die Geschichte durch längere Filme weitererzählt. Ab und an haben Sie auch die Möglichkeit, den Handlungsverlauf zu ändern.

Wurde ein Gegenstand gefunden, können Sie danach greifen und ihn im Inventar verstauen. Etwas Adventure-Flair kommt auf, wenn man einen gefundenes Objekt an anderer Stelle anwenden kann, etwa um eine verschlossene Türe in die Luft zu jagen. Leider ist dieser Rätselteil eher dürftig ausgefallen. Ansonsten ist man meist damit beschäftigt, am Leben zu bleiben. Diverse böse Buben sind ziemlich sauer auf Sie und versuchen laufend, ihre neuesten Waffen an Ihnen auszuprobieren. Ted ist standardmäßig nur mit einer Automatikpistole ausgerüstet, kann sich aber durch Besiegen bestimmter Angreifer mehr Feuerkraft besorgen. Die Gefechte laufen auf zwei verschiedene Arten ab: Bei der ersten Variante stehen Sie regungslos im Raum, während bei der zweiten die Kamera einen langen Gang entlangscrollt. In beiden Fällen springen, laufen, rollen und schleichen die Gegner von allen Seiten in Ihr Blickfeld.



Ein typisches Feuergefecht. Die Kamera fährt den Gang hinab, Sie müssen nur noch zielen und abdrücken.



Die bösen Jungen bekommen einfach nicht genug. Im Gegensatz zur Szene links bleibt die Kamera diesmal starr.



"Hardline" ist ein leichter Happen. So für ein halbes Stündchen hat man ziemlich viel Spaß, dann aber stellt sich ein Gefühl der Leere ein: Wo bleiben die spielerischen Herausforderungen? Professionell produzierte Videos, akzeptable Schauspieler und eine nette Hintergrundgeschichte können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei "Hardline" um Dutzendware handelt. Monotonie regiert: Die gegnerischen Kugelfänger tauchen immer auf die gleiche Weise auf.
Das Spieldesign erreicht nicht annähernd das Niveau der Videos und die Rätsel sind allzu dürftig ausgefallen. Durch die träge Maussteuerung hat man an einigen Stellen Probleme mit dem Weiterkommen.
Eine flotte Handlung und die diversen Extrawaffen halten den Finger anfangs vom Reset-Knopf fern. Bleibt man aber zum 25. Mal an derselben Stelle hängen, reicht auch das nicht mehr aus.
Für Interactive-Movie-Fans durchaus empfehlenswert, alle "Normalen" PC Spieler sollten Vorsicht walten lassen.

http://www.cryo-interactive.fr

Auf der Website von Cryo können Sie sich über die neuesten Produkte des französischen Entwicklungsteams informieren. Das ist momentan relativ spannend, da Cryo ab sofort einige Spiele auch selber veröffentlichen will.

HARDLINE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**80 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	45
HERSTELLER	**VIRGIN**	PRÄSENTATION	X X X X	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X	3	6	
SPEICHERMEDIUM	**3 CD-ROMS**	SOUND	X X X	3	9	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X	7	7	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Durchaus geeignet, um sich nach Feierabend eine halbe Stunde abzureagieren. Spielerisch limitiert, ordentlich inszeniert.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640x480	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Bei niedriger Auflösung laufen die Videos auch auf Rechnern der Vor-Pentium-Ära ruckfrei. Ein Doublespeed-CD-Laufwerk ist aber Pflicht. So ab einem Pentium 75 sind die Clips auch in höher Auflösung mit True Color fließend.

Entwickler: Iguana Entertainment, US

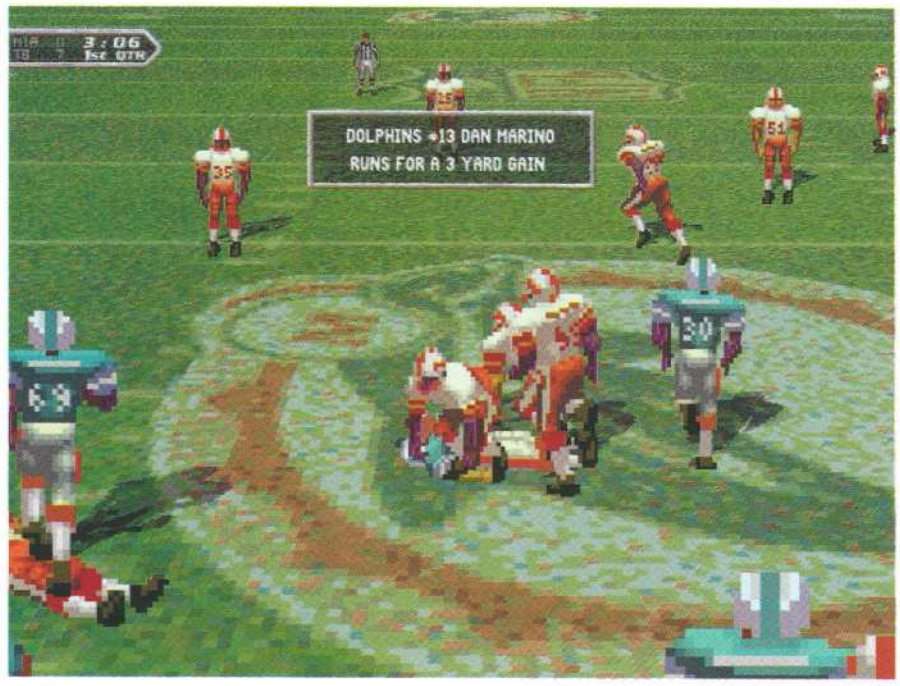
NFL Quarterback Club '97

VON HEINRICH LENHARDT

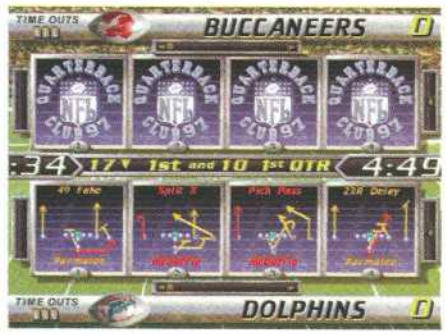


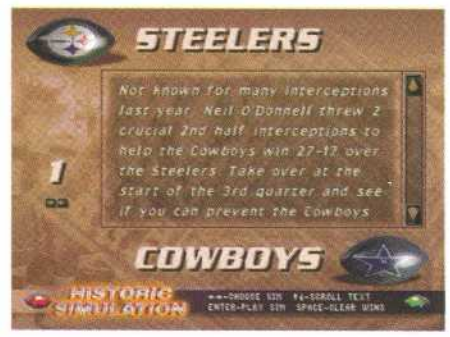
Auch wenn man mit den Football-Regeln grob vertraut ist und "Special Moves" der Quarterback-Stars zu schätzen weiß, weht die Begeisterungsflagge nur auf Halbmast. Die Design-Erkenntnisse ganzer Football-Programmierer-Generationen wurden in 08/15-Optionen und solide Steuerung umgesetzt, aber richtig aufregend ist das nicht. Spätestens bei der Spieldarstellung rutscht Coach Lenhardt unruhig auf der Bank: Während andere Programmierteams mit geschmeidigen Polygon-Figuren experimentieren, hoppeln hier die skalierten Sprites über den Bildschirm als würde ein C 64-Revival stattfinden.
Wenn es keine andere Football-Simulation auf Erden geben würde, täte ich das gute Stück vermutlich abbusseln und nächtens unter mein Kopfkissen legen. Doch angesichts grafischer Mittelmäßigkeit, spielerischer Routine und starker Konkurrenz bleibt dem Quarterback-Auflauf eine solche Huldigung verwehrt: Gegen den EA-Sports-Neuling "Madden NFL '97" wird man's nicht leicht haben.

American Football sieht für den Laien so aus, als würde ein Rudel irrer Killerklopse auf Kommando losstürmen, um einem einsamen Menschen Böses zu tun. Das Opfer der kollektiven Qualbemühungen ist in den meisten Fällen der "Quarterback", Denker und Spiellenker beim American Football. Mit raschen Ballübergaben an losspurtende Kollegen und gut gezielten Pässe soll er dafür sorgen, daß sein Team ein paar Yards voran kommt.
Wem schon bei den ersten Fachbegriffen die Sinne schwinden, scheidet als Zielgruppe für diese Football-Simulation vorzeitig aus. Ohne Grundkenntnisse der amerikanischen Lieblingssportart gewinnen Sie bei "NFL Quarterback Club '97" nicht mal den berühmten Blumentopf. Kenner der Materie schnalzen hingegen mit der Zunge: Alle Veränderungen der neuen NFL-Saison 96/97 sind berücksichtigt; Sie können jetzt also auch mit den neu dazugekommenen "Baltimore Ravens" Ihr Glück versuchen. Zu den üblichen Liga- und Play-Off-Modi gesellt sich der Programmteil "Simulation". Hier werden Sie mitten in ein historisches NFL-Match versetzt und müssen mal ein Ergebnis über die Zeit bringen oder den Spieß noch umdrehen.
50 solcher "Missionen" sind mit von der Partie.



Dolphins-Quarterback Marino wurde soeben unter einem Rudel rabiater Gegner begraben. Andächtig erblicken wir die Szene und zählen dabei unwillkürlich die Pixel der groben Spieler-Sprites mit.





Nur Football-Kenner wissen Features wie die umfangreiche Spielzug-Auswahl oder die 50 Szenarien mit klassischen NFL-Paarungen zu schätzen.

Nachdem ein Spielzug aus dem Playbook gewählt wurde, haben Sie auch dessen Ausführung in der Hand. Unter den rund tausend Varianten befinden sich auch Manöver, die speziell an einzelne Quarterback-Stars angepaßt sind. Wenn Sie also "Marino" für einen Kleinwagen von Seat halten, werden sich Ihnen gewisse Nuancen des Programms schwerlich erschließen.

Das Spielfeld bietet gefällige 3D-Ansätze mit verschiedenen Kameraperspektiven. Die Herren Footballer wuseln allerdings als reichlich grob gepixelte Sprites über den Zierrasen.

http://www.personal.umich.edu./~vittozc/marino/marino.htm

Für eine Kostprobe des Quarterback-Kults empfehlen wir einen Besuch auf dieser Verehrungs-Webseite. Gewidmet ist sie Dan Marino von den Miami Dolphins. Entdecken Sie hier aktuelle Statistiken, Bilder, Videos und Antworten auf die brennende Frage "Wer ist der größte Marino-Fan?" – cool!

NFL QUARTERBACK CLUB '97		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	52
HERSTELLER	ACCLAIM	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X	3	6	
SPIELERANZAHL	1 - 6	GRAFIK	X X	4	8	
		SPIELDESIGN	X X X	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Brave Football-Simulation mit solider Steuerung, aber durchwachsener Grafik. Nur für Sammler interessant.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte



Die nicht gerade luxuriöse Spielgrafik hat Vorteile: Auch auf einem zügigen 486er kommt die Optik ohne große Verrenkungen auf die Sprünge. Die SVGA-Auflösung wird im Spiel (leider) nicht ausgereizt.

Entwickler: Sunrise Games, GB

Mutant Penguins

VON ROBERT BANNERT



Grundausstattung: Wer in den Truhen die Lettern P.A.N oder B.A.T entdeckt, prügelt mit Pfanne und Baseball-Schläger los.

Mit "Mutant Penguins" produzierte Darryl Stills von Atari Europe einen der wenigen Lichtblicke für die glücklose "Jaguar"-Spielkonsole. Kaum hat Atari die 64-Bit-Katze inklusive der jungen PC-Abteilung ertränkt, schnappt sich Gametek die fertige Umsetzung der Science-fiction-Knobelei: Wie der Jaguar-Kosmos werden nun auch die PC-Spieler von Vogel-Aliens aus interstellaren Puzzle-Tiefen überfallen.

Beim Eintritt in die Erdatmosphäre entdecken die Grünlinge TV-Signale; nach exzessivem Fernsehgenuß wird Grizmeks Tierleben mit Wild-West-Schinken und Elvis-Videos durcheinandergebracht. Das Resultat: Eine wirre Garderobenvorlage für den außerirdischen Kostümdesigner sowie vertrottelte Invasoren, die als Pinguine mit überholten Kino-Outfits durch die Landschaft stolpern. Unsere einheimischen Wasservögel fühlen sich in ihrem Ruf als ehrbare Frackträger bedroht und fordern die Hochstapler zum Knobel-Duell:

Als jüngste Entgleisungen der Pinguin-Genetik werden Blech-Bubi Rodney und Birnenkopf Bernard an die turbulente 2D-Front geschickt. Wer sich für einen der beiden Sprite-Heroen entschieden hat, begutachtet vor Spielbeginn im "Peek-Mode" die Spiellandschaft. Anschließend hetzen Sie Ihr Comic-Sprite aus der Vogelperspektive über Plattformgerüste wie frostige Polarregionen oder einen malerischen Küstenstreifen samt Leuchtturm und Schatzgrotte. Rodney oder Bernard sammeln eilig pelzige Gremlins ein: Die possierlichen Helfer flicken zerdepperte Anti-Alien-Apparaturen zusammen und durchstöbern Truhen nach Pinguin-Plättern wie Bratpfanne oder Baseball-Schläger. Haben die Gremlins das Waffenarsenal auf Vordermann gebracht, werden die Aliens hemmungslos zermatscht, zerschnitzelt und flambiert. Pfiffige Jäger locken die naiven Kerlchen mit Attraktionen wie Musik-Boxen und Limo-Buden in die Falle.



Polar-Invasion: Die Pinguine landen mit Ufos oder erscheinen in Teleportern.



Um fiese Fallen-Fantasien waren die Designer nicht verlegen: Die Aliens werden von einem Drachen verputzt (links), einer Kreissäge zersäbelt und abschließend gegen die irdischen Vettern aufgewogen.



Seit ihrem Konsolen-Debüt haben Ataris Knobelhelden nichts von ihrem Charme eingebüßt: Die "Mutant Penguins" überzeugen mit ansprechender Knuddel-Optik und solidem Level-Design. Comic-Gerangel und zerplatzende Sprite-Aliens zaubern auch auf ernste Strategie-Mienen ein Lächeln. Obendrein wurde die PC-Umsetzung einsteigerfreundlicher gestaltet als das Vorbild: Mit Trainingsmodus und Textkästen ist der komfortable Pinguin-Ulk seinen großen Brüdern sogar einen Schritt voraus – lästiges Nachschlagen im Handbuch ist überflüssig. "Mutant Penguins" ist eine simple Echtzeit-Rangelei mit taktischer Note und fantasievoller Präsentation. Wer gerne Knobel-Sprites im Smoking erledigt und schadenfroh in sich hineinkichert, liegt genau richtig.
Entgegen den martialischen Vorbildern fehlt es den Pinguinen allerdings an Optionsvielfalt und Terrain-Features: Nur die Hintergrundoptik variiert, spätestens nach dem zehnten Level kennt man die meisten Maschinen und Extrawaffen auswendig.

MUTANT PENGUINS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	66
HERSTELLER	GAMETEK	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS/WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Knobel-Keilerei mit zünftigem Action-Einschlag und possierlichen Comic-Akteuren.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht unterstützt	8 MByte
High End	P/75	320x200	256	nicht nötig	16 MByte

Mit dem 486er einwandfrei spielbar, lediglich das Scrolling geht manchmal in die Knie. Für flinke Pinguine empfehlen wir den Pentium 75, aber auch Spieler ohne High-End-Gerät können den Titel mit annehmbarer Geschwindigkeit genießen.



http://www.vni.net/~kwelch/penguins

Auf der "Life at the bottom of the world"-Website findet der engagierte Tierliebhaber alles Wissenswerte über die terranische Pinguin-Spezies. Ausführliche Texte informieren samt Illustration und Photographien über Fortpflanzungsverhalten, Lebensräume und verwandte Wasservögel.

Entwickler: Graftgold, GB
Programmierung: Charles Knight, Jose Doran, Iain Wallington
Grafik: Colin Seaman, Jeffrey Miranda, Steve Wilkins
Sound: Jason Page, Lee Banyard

Bubble Bobble & Rainbow Islands

VON MARTIN GAKSCH



Zurück in die Vergangenheit: Mit den beiden akkurat umgesetzten Automatenklassikern lenken sich anspruchsvolle Jump'n'Run-Freunde optimal vom FMV- und Polygontrend der Neunziger ab. In den höheren Stufen fordern beide Spiele perfekte Reaktionen und ein tiefes Verständnis für die Bewegungsmuster der zahlreichen Wusel-Gegner.
Jedes Spiel verläuft anders: Sie bestimmen Strategie und Vorgehen, die knallbunten Extras würzen die Action mit willkommener Abwechslung. Die Grafik wurde sorgfältig adaptiert, und die 80er-Jahre-Melodien gehen sofort in's Ohr. Nach wenigen Minuten wird toleranten Spielern klar, was so faszinierend an diesen Oldies war (und ist): Purer Spielspaß mit Minimal-Technik. Lediglich Polygon-Freaks, die Ihre Investitionen in MByte messen und nach der Länge der FMV-Sequenzen urteilen, werden sich wohl nicht die Mühe machen, die Spieltiefe der Klassiker zu ergründen. Allen Hüpf-Interessenten kann ich ein Probespiel aber nur wärmstens empfehlen.

Automatenhersteller Taito hatte anno 1986 ein glückliches Händchen – und fähige Spieldesigner: Die "Bubble Bobble"-Maschine erntete Rekordeinnahmen und war eines der bekanntesten Comic-Spiele jener Zeit. Aber auch der wenig bekannte Nachfolger "Rainbow Islands" (Untertitel: " The Story of Bubble Bobble 2") fand den Weg auf die vorliegende Doppelpack-CD von Acclaim. Bei letzterem Spiel dürfen Sie zwischen Original-Variante und grafisch aufgepeppter "Enhanced"-Version wählen.

Aufgrund spärlicher Farbpalette, geringer Auflösung und mangelnder Rechen-Power konnte in den 80er-Jahren noch keine der zahlreichen Heimumsetzungen den Originalspielen das Wasser reichen. Heutzutage ist ein 80er- Jahre-Automat lächerlich einfach zu adaptieren, auch der Nachfolger von 1987 stellt die englischen Entwickler vor keine Probleme.

Doch zuerst zu "Bubble Bobble". Als verhexte Jungs durchqueren die blasenspuckenden Saurier Bub und Bob 100 bildschirmgroße Levels, die mit Plattformen und bösartigen Monstern angefüllt sind. Um einen Level abzuschließen, müssen die Knuddeltiere alle Wesen in Blasen einfangen und diese rechtzeitig mit ihren Hörnern platzen lassen. Eile ist geboten: Zum einem befreien sich die Monster nach wenigen Sekunden aus dem Blasen-Knast und rasen wutentbrannt durch die Gegend, zum anderen erscheint nach einigen Minuten ein unzerstörbarer Geist, der Kurs auf die Helden nimmt und ihnen das Lebenslicht auspustet. Je mehr Blasen die Drachen gleichzeitig platzen lassen, desto üppiger fällt die "Bubble Bobble"-typische Obstmenge aus, die sich über den Level ergießen. Mit witzigen Extras wie Bonbons und Regenschirmen rüsten Bub & Bob ihre Blasenfrequenz und -schußweite gehörig auf.



Mit den Bonbons (Bildmitte) steigern Bub & Bob ihre Blasen-Potenz: Schnellfeuer und Reichweitenvorteile warten.



Rainbow Island: Auf der rätselhaften "Combat"-Insel bewähren sich die Helden gegen ausgeflipptes Kriegsspielzeug.

http://www.nwlink.com/~forego19/bb/index.html

Alles über Bub & Bob: Im "Bubble Bobble"-Fanclub finden Sie Beschreibungen und Bilder zu allen Taito-Saurier-Spielen, alle Umsetzungen sowie kritische Bewertungen.

BUBBLE BOBBLE & RAINB. ISLANDS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	76
HERSTELLER	ACCLAIM	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1 bis 2	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	
				MULTIPLIKATOR		

FAZIT: Liebevolle Umsetzung zweier Geschicklichkeits-Hits der Achtziger, die auch heute noch spielerisch überzeugen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	320x200	256	nicht unterstützt	8 MByte

Das hört man gerne: Die beiden Spielspaß-Klassiker laufen selbst auf einem simplen 486/66 problemlos. Eine höhere Prozessor-Leistung bringt keinerlei Vorteile.



"Bubble Bobble": Durch die Löcher am Boden befördern sich die Blasen-Drachen wieder nach oben: Leckeres Obst wartet auf die hungrigen Retter.



Bub schaut wenig zuversichtlich drein: Eine gefährliche Biene nimmt gleich Kurs auf den Insel-Abenteurer.



Ein Blick auf die insgesamt sieben Regenbogen-Inseln. Jede besteht aus vier Abschnitten.

Im spielerisch anders konzipierten "Rainbow Islands" arbeiten sich Bub & Bob, jetzt wieder in Menschengestalt, auf sieben Inselkomplexen durch je vier vertikal scrollende Abschnitte. Um an Höhe zu gewinnen, produzieren sie ihre eigenen Wege: Auf den namensgebenden Regenbogen wandern sie aufwärts, trifft ein bunter Bogen einen der zahlreichen Putzig-Gegner, hagelt es punktespendendes Obst, und der böse Wicht purzelt aus dem Bild. Nach je vier Abschnitten kommt´s zum Showdown mit dem Insel-Boß: Die trotz ihrer Größe mehr süß als bedrohlich wirkenden Spinnen oder Helikopter geben erst nach wiederholtem Regenbogenkontakt auf. Haben Sie das geschafft, dürfen Sie sich zur Belohnung an der Schatztruhe des Fieslings bedienen. Auch bei "Rainbow Islands" stärken sich Bub & Bob mit Extras, um bessere Regenbogenfabrikanten zu werden: Mit Zweier- und Dreier-Regenbogen gestaltet sich der Aufstieg deutlich einfacher. Bis auf die farbenfrohere Optik ist die "Enhanced"-Variante mit dem Original identisch.

Test 'N Take
Computer- & Videospiele
030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Ancient Empires	dt	79,95
AH 64 Longbow	dt	79,95
Azarels Tear	dt	69,95
Bad Mojo	dt	73,95
Chrono Master	da	79,95
C&C Red Alert*	**dt**	**89,95**
C & C Missions Disk	dt	29,95
Cyberia 2	dt	69,95
Daggerfall*		call
Destruction Derby	dt	79,95
Descent 2	**da**	**73,95**
Discworld	dt	79,95
Earth Siege 2	da	79,95
Elisabeth I	dt	89,95
F1 Grand Prix 2	**dt**	**99,95**
Fast Attack	dt	69,95
Fugger 2	dt	79,95
Gene Wars*	dt	79,95
Golden Gate Killer*	dt	69,95
Hind	da	69,95
Links LS	da	99,95
Mechw. 2:Mercenaries*	dt	89,95
Mega Race 2	dt	54,95
NBA Live '96	dt	79,95
Need f. Speed Sp.Edt	dt	89,95
Normality	dt	73,95
Olympic Games	**dt**	**63,95**
Phantasmagoria	dt	89,95
Pole Position	dt	79,95
PoliceQuest SWAT	da	79,95
		79,95
Rebel Assault II kompl.deutsch		79,95
Ripper	da	79,95
Ridge Racer*	da	59,95
S.T.O.R.M.*	dt	74,95
Sam + Max	dt	39,95
Schlacht i.d.Ardennen	dt	69,95
Shell Shock	dt	69,95
Shannara	da	69,95
Siedler 2	dt	69,95
Silent Hunter	dt	69,95
Silent Thunder	da	79,95
StarTrek DeepSpace 9	da	69,95
The Dig	dt	69,95
Urban Runner	dt	89,95
Warcraft 2 MissionCD	dt	28,95
Wing Commander 3	dt	34,95
Wing Commander 4	dt	74,95
Z	**dt**	**69,95**
Zork Nemesis*	dt	73,95





Baphomets Fluch* 74,95
Crus.:No Regret* dt 64,95
Civil War* dt 78,95
Cyberstorm* dt 78,95
Dialbo* dt 74,95
Die Hard Trilogy* dt 86,95
Hardline* dt 58,95
Return Fire dt 68,95
Schleichfahrt* dt 64,95
TimeCommando dt74,95

...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich !

Command&Conquer Alarmstufe Rot 89,95*

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

PC-Spiele im Testvergleich

In PC-Xtreme werden nur die interessantesten Neuerscheinungen, die wichtigsten Hits und die spektakulärsten Flops getestet. Wer sich für den CD-ROM-Rest interessiert, schmökert in anderen Spielezeitungen oder verschafft sich den totalen Überblick in unserem Pressespiegel. Hier zeigen wir, was unsere deutschen und internationalen Kollegen über die Neuerscheinungen denken und mit welchen Noten sie die CD-ROMs der letzten Monate kritisierten. Leider fehlen in diesem Vergleich noch die X-Ratings, doch ab der nächsten Ausgabe binden wir unsere Wertungen in die Tabelle ein.

Diesen Monat wurden die Wertungen aus den Magazinen "Power Play" (MagnaMedia Verlag, D), PC-Player (DMV Verlag, D), PC-Games (Computec Verlag, D) sowie der Online-Publikation "Gamespot" (USA) entnommen.



3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT (SIERRA)

Drei Luxus-Flippertische im bildschirmfüllenden Querformat. Novum: Kein Scrolling. Dafür Fantasy-Ambiente in SuperVGA und höhnisches Geistergelächter. Haben Sie die Flippermission überstanden, öffnet sich ein vierter Tisch.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
72%	4 von 5	68%	-



3 SKULLS OF THE TOLTECS (WARNER)

Time Warner beschäftigt Entwickler rund um den Globus: "3 Skulls" stammt aus Spanien und möchte als humoristisches Grafikadventure mit LucasArts konkurrieren. Das Interface ist eine bewährte Mischung aus Icons und Text-Kommandos.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
57%	4 von 5	80%	-



ABSOLUTE PINBALL (21ST CENTURY)

21st Century ist der Hauptschuldige am gegenwärtigen Pinball-Wahnsinn: Nach "Pinball Fantasies", "Dreams" und "Illusions" ist "Absolute" der vorerst letzte Streich der Flippermarktführer: Vier scrollende Tische – handgemalt, nicht gerendert.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
54%	3 von 5	75%	-



AKTE PANDORA, DIE (ACCESS)

Zum vierten Mal mimt Access-Manager Chris Jones den Digi-Detektiven Tex Murphy. In der Mischung aus klassischem Adventure und Interactive Movie agieren neben ihm Tany Robert und Barry Cobin. Im US-Original: "The Pandora Directive".

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
79%	3 von 5	77%	73%



ALIEN INCIDENT (GAME TEK)

Verirrte Aliens entführen Euren Onkel: Optisch konventionelles Grafik-Adventure (VGA statt SVGA) mit abgedrifteter Science-fiction-Story. Klassisches Interface mit Inventory-Leiste und flexiblem Mauszeiger.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
58%	-	70%	-



BAPHOMETS FLUCH (VIRGIN)

Allein gegen den Templer-Orden: Neuzeit-Thriller mit sauber recherchierter, mystischer Hintergrundgeschichte. Das neue Grafikadventure der englischen Adventuresoft-Profis ("Beneath a Steel Sky") hieß im Original "Broken Sword".

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
80%	4 von 5	85%	-



BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)

Die aktuelle Folge der Battleground-Serie ("Waterloo", "Gettysburg") widmet sich wieder dem amerikanischen Bürgerkrieg. Belanglose Videoschnipsel lockern das Gemetzel für Hardcore-Strategen etwas auf.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
59%	-	-	-



CHESSMASTER 5000 (MINDSCAPE)

Die neueste Folge der bekanntesten PC-Schachserie der Welt. Hinter einer Unmenge von Optionen, Regelhilfen und Grafiksets verbirgt sich ein recht spielstarkes Win95-Schach mit integrierter Modem- bzw. Netzwerkfunktion.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
81%	-	-	94%



CIVIL WAR GENERAL (SIERRA)

Ein Hardcore-Strategiespiel mit Lizenz von Robert E. Lee? Trotz des "Generals" im Titel hat diese Simulation signifikanter Schlachten der Sezessionskriege (Gettysburg, Antietam) keine Gemeinsamkeit mit der erfolgreichen Serie von Mindscape.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
-	4 von 5	59%	82%



CLOSE COMBAT (MICROSOFT)

Das erste Strategiespiel aus dem Hause Microsoft orientiert sich an "Squad Leader", dem Kultklassiker der amerikanischen Tabletop-Szene. Grafisch einfacher als die Science-fiction-Echtzeitspiele von Virgin und Time Warner.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
65%	3 von 5	-	91%



CRUSADER: NO REGRET (ORIGIN)
Ein-Mann-Armee gegen Big Brother und seine Schergen. Action-Gemetzel in isometrisch dargestellten Gebäudekomplexen. Als "Crusader: No Remorse"-Fortsetzung dem Vorgänger spielerisch sehr ähnlich.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
79%	4 von 5	80%	89%



FABLE (TELSTAR)
Auf der Suche nach Kristallen durch die Märchenwelt: Das erste Grafikadventure von Telstar erzählt eine konventionelle Geschichte in detailreichen SVGA-Standbildern und deutschen Bildschirmtexten. (X-Rating: 46)

Power Play	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
-	-	79%	-



GENE MACHINE, THE (VIC TOKAI)
Das ehemalige Psygnosis-Team Divide by Zero ("Presumed Guilty") entwickelte ein viktorianisches Grafikadventure. Von London in die Karibik: Sie jagen einen Mutanten-züchtenden "Mad Scientist".

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
75%	3 von 5	70%	-



GENE WARS (ELECTRONIC ARTS)
Krieg der Pflanzen und Mutanten: Aus bewährten Sim-Elementen, Gen-gespickter Hintergrundstory und isometrischer Science-fiction-Grafik konstruiert Bullfrog eine originelle "Populous"-Variante.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
86%	4 von 5	70%	66%



GOLDEN GATE KILLER, DER (GROLIER INTERACTIVE)
Indizien- und Beweisesammeln via Video: In diesem kommunikationslastigen Interactive Movie werden Sie als Beamter des San Franciso Police Department von einer Wasserleiche aus dem Büroschlaf geweckt. Im Original: "The Body in the Bay".

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
65%	4 von 5	77%	-



HIND (DIGITAL INTEGRATION)
Seit 1982 sind die englischen Entwickler Digital Integration auf 3D-Simulationen spezialisiert. Hinter der kryptischen Abkürzung verbirgt sich ein authentischer Hubschrauberkampf mit Action- und Simulationsmodi.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
86%	4 von 5	80%	-



KARMA (NAVIGO)
Multimedia-Dokumentation oder Rätsel-Compilation? Kamerafahrten durch eine chinesische Ausgrabungsstätte halten verschiedene Denksportaufgaben lose zusammen. Wer konzentriert grübelt, birgt den Schatz von Tun-Huang.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
38%	2 von 5	65%	-



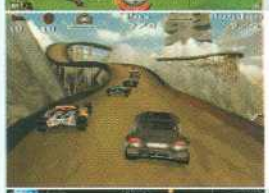
LIGHTHOUSE (SIERRA)
Aus dem nachbarschaftlichen Besuch im Leuchtturm wird eine Reise durch die Dimensionen. Der potentielle "Myst"-Killer von Sierra besteht aus aufwendig gerenderten Standbildern, Mini-Filmchen und eingestreuten 3D-Animationen.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
62%	3 von 5	53%	-



LINKS LS (ACCESS)
Die neueste Folge der neben "PGA" bekanntesten Golf-Serie der Welt belohnt alle Hardware-Fetischisten: Wer seinen Pentium mit einer 4-MB-Grafikkarte ausstattet, spielt in nahezu fotorealistischer Qualität.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
88%	5 von 5	94%	82%



MEGARACE 2 (MINDSCAPE)
Renn-Action in der Verkleidung einer futuristischen Game-Show: Der irrwitzige Kommentator war das beste Element am Vorgänger. Erfreulicherweise blieb dieser Herr erhalten, der Rest wurde jedoch konsequent überarbeitet. (X-Rating: 61)

Power Play	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
-	-	68%	-



NIHILIST, THE (BITS CORP./BOMICO)
Clan-Kriege im Weltall: Hinter "Nihilist" verbirgt sich ein eigenwilliges 3D-Ballerspiel zu krachiger Musik von "Pop will it Itself" und "Dog Eat Dog". Sie gewinnen Geld, das in neue Waffen und Raumschiffe investiert wird.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
69%	-	70%	-



OLYMPIC GAMES (U.S. GOLD)
Bombenstimmung? Das offizielle Spiel zur Olympiade verpaßte das Atlanta-Spektakel um Wochen. Ihr Polygonsportler wurschtelt sich durch fünfzehn, teils ungewöhnliche (z.B. Fechten, Schnellfeuerschießen) Disziplinen.

POWER PLAY	PC-PLAYER	PC-GAMES	GAMESPOT
-	2 von 5	-	-

PC-Spiele im Testvergleich



PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (PHILIPS MEDIA)
"The Dame was Loaded" lautet der etwas feinfühligere Originaltitel des ausstralischen Grafikadventures mit starken Interactive-Movie-Einflüssen. Sie sind ein hartgesottener 40er-Jahre-Detektiv, Ihr Kunde eine unbekannte Schöne.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
69%	77%	3 von 5	63%



QIN: TOMB OF THE MIDDLE KINGDOM (WARNER)
Thematisch ähnelt "Qin" der Multimedia-Rätselei "Karma". Die Reise durch die chinesische Frühgeschichte führt Sie durch die Grabkammern des Kaisers Qin Shi Huangdi und stellt Ihnen eine historische Datenbank als einzigen Begleiter zur Seite.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
-	72%	-	-



RETURN OF ARCADE (MICROSOFT)
In Zusammenrabeit mit Microsoft konvertierte Namco vier der erfolgreichsten Spielautomaten der 80er-Jahre: Super-authentische Umsetzungen von "Pac-Man", Rennspiel-Opa "Pole Position", Cartoon-Buddelei "Dig Dug" und Balleroldie "Galaxian".

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
34%	45%	-	63%



SAFECRACKER (WARNER)
Als Sicherheitsexperte knacken Sie ein paar Dutzend Safes in einem noblen Landhaus. Sie erproben Ihr Werkzeug und Ihr Geschick inmitten wunderschöner Standbilder im Stil des Render-Adventures "Myst".

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
50%	-	-	-



SHADOAN (INTERPLAY)
Auch der Nachfolger zu "Kingdom – The Far Reaches" ist ein Grafik-Adventure in steinalter "Dragon´s Lair"-Tradition. Die Zeichentrick-Videosequenzen sorgen für eine durchgehend luxuriöse Optik, beschneiden aber Ihre Handlungsmöglichkeiten.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
32%	-	-	73%



SIM CITY 2000 NETWORK (MAXIS)
Der Name ist Programm: Die Netzwerk- und Chat-Version der Zukunftsvariante des besten Städteplanerspiels aller Zeiten. Sie beginnen mit einer mickrigen Siedlung und überblicken nach vielen Spielstunden eine gewaltige Zukunfts-Metropole.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
-	-	4 von 5	79%



SPEED RAGE (TELSTAR)
Das brachiale Buggy- und Speedboat-Rennspiel aus deutscher Produktion geht in Konkurrenz zu "Big Red Racing" an den Start. Neben einem recht gesittetem Modus starten Sie in der "Rage"-Variante mit schwerer Artiellerie.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
29%	54%	1 von 5	-



STRIKER '96 (ACCLAIM)
Action-Fußball ohne FIFA-Lizenz und internationale Stars. In den über 40 Nationalmannschaften tummeln sich stattdessen verballhornte Pseudo-VIPs. EM- und WM-Modi auf dem Rasen oder in der Halle.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
52%	69%	3 von 5	-



SYNDICATE WARS (ELECTRONIC ARTS)
Komplett überarbeitete Neuauflage des Gangster-Gemetzels von 1993. Wegen harter Waffen, bildschirmfüllenden Explosionen und rücksichtslosem Body Count kein Spiel für sensible Gemüter. Wie der Vorgänger mit strategischem Einschlag.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
74%	85%	4 von 5	-



TERROR T.R.A.X. (GROLIER INTERACTIVE)
Blutiger Interactive Movie der Grolier Spielnentwickler 3 Prong Plug ("Golden Gate Killer"): Als "Trace, Research, Analyze & Exterminate"-Agent wagen Sie sich in die Welt der Geister und Vampire.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
-	-	2 von 5	-



TRACER (7TH LEVEL)
Futuristisches Denkspiel: Hinter der Gibson-inspirierten Net-Thematik versteckt sich eine schnörkellose Grübelei um Code-Pads, Hilfsprogramme und Computer-Viren. Vier verschiedene Spielfiguren stellen sich Ihnen zur Wahl.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
54%	19%	4 von 5	66%



TRIPLE PLAY '97 (ELECTRONIC ARTS)
Ob deutsche PC-Spieler Electronic Arts sachverständige Baseball-Umsetzung zu würdigen wissen, ist unwahrscheinlich. Für Kenner der amerikanischen Nationalsportart gilt die Simulation mit MLB-Lizenz jedoch als erste Wahl.

POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER	GAMESPOT
80%	-	-	90%

: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22 & 52 55 35 SATURN 389,95 Bernd Herfurth PLAY STATION 369,95 Tel: 02 51 / 52 55 35 Fax: 52 79 71

Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

SERVICE-HOTLINE

Weselerstr. 54 • 48151 Münster

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

PC-Spiele CD-Rom NEUHEITEN:

4-2 FUSSBALL <11/12>	59,95
ADDAMS FAMILY PINBALL	79,95
AIRBUS 2	79,95
ALIEN INCIDENT	59,95
ATRIPOLIS 2097	69,95
GENE MACHINE	69,95
GENE WARS <9/10.96>	89,95
GOTHIC MACHINES	69,95
GRID RUN <11/12.96>	59,95
HANSE	39,95
HARDLINE <9/10>	69,95
HEART OF DARKNESS	99,95
HEXAGON KARTELL	99,95
HOLMES 2: Rose Tatoo	89,95
HUGO 4 <10/11>	69,95
INTO THE VOID	79,95
KRAZY IVAN Win '95 <11>	74,95
LANDS OF LORE 2	99,95
LIGHTHOUSE	89,95
Links Pelican Hill <10/11>	49,95
Links Pinehurst 2 <10/11>	49,95
MAD TV 2	79,95
MARTY 2 <11/12.96>	59,95
MAXX	79,95
MEGARACE 2	79,95
MOTO X	79,95
NBA Live '97 <12.96>	89,95
NHL Hockey '97 <10/11>	89,95
ORION BURGER	69,95
OTHELLO <10/11.96>	44,95

Baphomet's Fluch <9/10.96> 79,95

BAZOOKA SUE	89,95
BLEIFUß 2 <11/12.96>	59,95
BLUE ICE <10/11>	74,95
BUG! <9/10>	54,95
Chaos Overlords Win 95	79,95
CHESSMASTER 5000	79,95
CIVIL WAR GENERAL	79,95
CLANDESTINY	79,95
CLUEDO <10/11>	74,95

Command & Conquer 2 <10/11.96> 89,95

CYBERSTORM	79,95

DAGGERFALL <10> 79,95

DAVIS CUP TENNIS <9/10>	79,95
DEMONWORLD	89,95
DER PLANER 2	79,95
DER PRODUZENT	79,95
Destruction Derby 2 <11/12>	79,95
DIABLO	79,95

DIE HARD TRILOGY <11> 79,95

DISCWORLD 2 <11/12>	89,95
DUNGEON KEEPER <11/12>	79,95
FIFA '97 <11/12>	89,95
Flottenmanöver <11/12>	79,95

FORMEL 1 <11/12> 79,95

= Ausländische Anleitung

Pandora Akte <9> 79,95

PINBALL '97 <12.96>	54,95
POWERPLAY HOCKEY	69,95
RACE MANIA <09/10>	69,95
RISIKO Win'95 <11/12.96>	74,95
ROAD RASH	89,95
SAFECRACKER	79,95
Schatten über Riva <DSA 3>	39,95
SCHLEICHFAHRT	89,95
SCORCHED PLANET <10>	69,95
SILENCER	69,95
Sim City 2000 Win95 <11>	89,95
SIM COPTER <12.96>	74,95
SIM PARK <10/11.96>	74,95
SONIC CD <9.96>	54,95
SPACE ACADEMY	79,95
SPACE HULK	79,95
SPUD	69,95
STAR TRADER	69,95
Stefan Effenberg's Coach	79,95

Syndicate Wars <9/10.> 89,95

Terminator Skynet <11/12>	69,95
THE HIND	69,95
THE MUPPETS INSIDE	69,95
THE SIMPSONS	59,95
TIE FIGHTER	79,95
TIME PARADOX <09/10>	79,95
TINY TROOPS	79,95
TOMB RAIDER <11/12.96>	69,95
TOONSTRUCK <11/12>	74,95
TUNNEL B1	89,95
WIPEOUT 2097 <11/12.96>	74,95
YAHTZEE <10/11.96>	39,95
ZOMBIEVILLE <11/12.96>	74,95

PC-Spiele CD ROM:

1942 Pacific Air War Gold	39,95
688 ATTACK SUB <A>	24,95
7th GUEST <WL>	24,95
A4 NETWORKS	89,95
A-TRAIN <10/11>	24,95
ABSOLUTE ZERO	59,95
ABUSE	69,95
ACES of the Deep <A>	34,95
AH-64D Longbow	79,95
Aladdin Spielparadies	89,95
ALEXANDER Win 95	74,95
ALIEN OLYMPICS	24,95
ALIENS	74,95
ALL TIME GREATS	19,95
ALONE IN THE DARK <WL>	29,95
ALONE IN THE DARK 3	89,95
AMBUSH at SORINOR <A>	19,95
AMERICA <WL> <10/11.96>	29,95
ANCIENT EMPIRES	89,95
Angel Devoid: Face of the Enemy	54,95
Anstoss World C. Win95 <A>	19,95
ARCADE CLASSIC	64,95
Archer MacLean Pool <A>	29,95
ARNIE 2	19,95
AROUND HOLLYWOOD	44,95
ASSAULT RIGS	64,95
AZRAELS TEAR	74,95

PC-Spiele CD ROM:

BAKU BAKU ANIMAL	59,95
BALDIES	74,95
BATMAN FOREVER	79,95
BATTLE BEAST	89,95
BATTLE CRUISER 3000 AD	64,95
BATTLE RACE	69,95
BATTLES IN TIME	59,95
BC RACERS	29,95
Beavis & Butthead Win 95	74,95
Beneath a Steel Sky <WL>	24,95
Betrayal at Krondor <A>	39,95
BIG RED ADVENTURE	29,95
BIG RED RACING	64,95
BIING!	69,95
Bitmap Brother Compilation	34,95
BLEIFUSS	54,95
BLOODSTONE <A>	24,95
BRAINDEAD 13	74,95
BRUTAL 2 <A>	24,95
BUREAU 13	34,95
BURNING STEEL 4	44,95
BURNTIME	29,95
Buzz Aldrin's Race... <WL>	24,95
CADILLACS & DINOSAURS	89,95
CAMPAIGN	29,95
CARNAGE	19,95
CARIBBEAN DISASTER	44,95
Carrier Strike Force <WL/10>	29,95
CENTRAL INTELLIGENCE	29,95
Chessmaster 4000 T. Win95	69,95
Chronicles of the Sword	74,95
CHRONOMASTER	79,95
CIVILISATION 2	79,95
COMIX ZONE	59,95
COMMAND & CONQUER	84,95
CONSPIRACY <WL>	24,95
CREATURE SHOCK <WL>	24,95
CRUSADER - No Remorse	79,95
CYBER JUDAS	89,95
CYBERMAGE-Darklight Awakening	79,95
CYBERIA 2	74,95
CYBERSPEED	69,95
CYRIL CYBERPUNK	49,95
Daedalus Encounter <A>	29,95
DANGEROUS STREETS	24,95
Das Rätsel des Master Lu	74,95
DAWN PATROL <WL>	29,95
DEADLINE	39,95
DEADLY SKIES	89,95
DEATH GATE	79,95
DEATHKEEP AD & D Win95	74,95
DEFCON 5 <A>	69,95
DESCENT 2	89,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
Die große Schlacht in den Ardennen	69,95
Die große Schlacht von Gettysburg	89,95
DIE HÖHLENWELT SAGA	89,95
DIE SCHLÜMPFE	69,95
DIE SIEDLER 2	69,95
Die total verrückte Rallye	44,95
DISCWORLD	79,95
DOGZ	29,95
DREAMWEB <WL>	29,95
DSCHUNGELBUCH <A>	29,95
DUNGEON MASTER 2	84,95
EARTHSIEGE 2 Win 95	79,95
EARTHWORM JIM Win95	79,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ELITE 2 - Frontier <A>	24,95
ENDORFUN	59,95
ESPN EXTREME GAMES	59,95
EXTREME PINBALL	59,95
F-1 Grand Prix 1	44,95
F-1 Grand Prix 2	89,95
F-1 MANAGER 96	79,95
F-19 Stealth Fighter	29,95
FADE TO BLACK Classic	34,95
FANTASY GENERAL	74,95
FAST ATTACK	74,95
FIFA SOCCER '95 Classic	34,95
FIFA SOCCER '96	84,95
FLASHBACK	29,95
FLIGHT	54,95
Flight of the Amazon Queen	84,95
FLIGHT SIM TOOLKIT	29,95
FLIP OUT	44,95
Football Manager : Final	29,95
FS5 Designer 2.0	74,95
FX Fighter	39,95
FUN & GAMES	54,95
GABRIEL KNIGHT	29,95
GABRIEL KNIGHT 2	84,95
GEARHEADS	54,95
GENE WARS	79,95
Golden Gate Killer Win 95	74,95
GRAND PRIX MANAGER	54,95
Greg Norman U.C. Golf Win	54,95
HAND OF FATE <WL>	24,95
HARDBALL 5	79,95
HATTRICK WINS! <Ikarion>	79,95
HELL <A>	19,95
HOLLYWOOD PICTURES	34,95
HUGO 3	69,95
HUMAN RECALL	79,95
HUMANS 3	29,95
INDY CAR 1	29,95
INDY CAR 2	69,95
INFERNO	39,95
INTERNATIONAL MOTO X	79,95
JOHNNY BAZOOKATONE	69,95
KING'S QUEST 1-6	39,95
KING'S QUEST 5	29,95
KING'S QUEST 6 <A>	39,95
KYRANDIA 3 <WL>	24,95
LANDS OF LORE <WL>	24,95
LEISURE SUIT LARRY 1	29,95
LEISURE SUIT LARRY 6	49,95
Leisure Suit Larry Gr.Hits	39,95
LINKS 386 CD	74,95
LINKS BANFF SPRINGS	49,95
Links Castle Pines Golf C.	49,95
LINKS COG HILL	49,95
LINKS DEVIL'S ISLAND	49,95
Links Firestone Country C.	49,95
LINKS MAUNA KEA	49,95
Links Prairie Dunes Country	49,95
Links Riviera Country Club	49,95
Links The Challenge of Golf	29,95
LITTLE BIG ADV. Classic	34,95
LOADSTAR	79,95
Load Runner <Net-Version>	89,95
LOCUS	49,95
LOST EDEN <WL> <9/10>	24,95
LOST IN TIME <A>	29,95
MAD NEWS	69,95
MAGIC CARPET Classic	34,95
MAGIC EYE	19,95
MAGIC THE GATHERING	84,95
MANIC KARTS	34,95
MARTINI RACING	29,95
Master of Antares <...Orion 2>	84,95
Mechwarrior 2 Win95 <Net>	89,95
Mechwarrior 2 Special Edit.	89,95
MEGARACE	29,95
MILLENNIA	64,95
MISSION CRITICAL	79,95
MONOPOLY	59,95
MORTAL COIL	34,95
MYST Special Edition 2	79,95
NASCAR RACING <WL>	29,95
NBA JAM T.E.	59,95
NBA LIVE '96	79,95
NEED FOR SPEED	79,95
NHL HOCKEY '95 Classic	34,95
NHL HOCKEY '96	79,95
OFFENSIVE	89,95
OLYMPIC GAMES	69,95
OLYMPIC SOCCER	69,95
ON SIDE SOCCER	79,95
ORGANIC ART	59,95
PETKO	74,95
PGA European Tour	79,95
PGA TOUR GOLF '96	79,95
PGA Tour Golf '96 <Data>	39,95
PHANTASMAGORIA	89,95
PINBALL 3D - VCR	49,95
Pinball Fantasies Deluxe	69,95
PINBALL ILLUSIONS	59,95
Pinball Wizard 2000	69,95
PIRATES!	29,95
PITFALL Win 95	89,95
POCAHONTAS <A>	29,95
POLICE QUEST	29,95
POLICE QUEST 4	29,95
POOL CHAMPION	64,95
PRAY FOR DEATH	44,95
PRIMAL RAGE	39,95
PRISONER OF ICE	59,95
PRO PINBALL - The Web	64,95
PROJEKT PARADISE	79,95
PSYCHIC DETECTIVE	74,95
RAVEN PROJEKT	59,95
REBELL ASSAULT	39,95
REBELL ASSAULT 2	69,95
RED BARON	29,95
RED GHOST	89,95
RENEGADE 2	59,95
RETURN FIRE	79,95
RIDDLE OF MASTER LU	79,95
RING DER NIBELUNGEN	59,95
RIPPER	74,95
ROAD WARRIOR	24,95
RTL Samstag Nacht	49,95
S.T.O.R.M.	79,95
S-Zone (Sim City 2000 Lvl)	19,95
SABRE TEAM	29,95
SAFECRACKER	79,95
SCREAMER <A>	49,95
SEA LEGENDS	89,95
SEAWORTHY	29,95
SECRET MISSION Win95	54,95
SENSIBLE GOLF	59,95
Sensible World of Soccer Euro Ed.	59,95
SEPERATION ANXIETY	29,95
Shadow of the Comet <WL>	29,95
SHANNARA	79,95
SHELLSHOCK	79,95
SHIVERS	89,95
SILENT HUNTER	74,95
SILENT THUNDER Win	94,95
SIM ANT 10/11>	24,95
SIM CITY Classic <10/11>	24,95
SIM CITY Enhanced <WL>	24,95
SIM EARTH <10/11>	24,95
SIM CITY ENHANCED <WL>	29,95
SIM CLASSICS 2	89,95
SIM FARM <10/11>	24,95
SIM ISLE	89,95
SIM LIFE <10/11>	24,95
SIM TOWN <Win>	89,95
Simon the Sorcerer 2	74,95
SINK OR SWIM	29,95
SLIPSTREAM	24,95
SLIPSTREAM 5000	39,95
SPACE BUCKS	74,95
SPACE MARINES	59,95
SPACE QUEST 1	29,95
SPACE QUEST 6 <A>	34,95
SPEED HASTE	59,95
SPEEDRAGE	69,95
SPORT COMPILATION	59,95
SPUD	64,95
STAR RANGERS	59,95
STARDUST (SUPER ED.)	29,95
STARFIGHTER 3000	79,95
STAR TREK-25th Aniv <WL>	29,95
STAR TREK - DS9	69,95
Star Trek - Judgem.R. <WL>	29,95
Steel Panthers & Bausatz	69,95
STONEKEEP	94,95
STREET FIGHTER 2	29,95
STRIKE BASE	64,95
STRIKE SQUAD	29,95
STRIKER '95	29,95
SUBVERSION <A>	19,95
Summer & Winter Challenge	29,95
SUPER BUBSY Win 95	79,95
SUPER KARTS	39,95

SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO 29,95

SYNDICATE PLUS Classic	34,95
SYSTEM SHOCK Classic	34,95
T-MEK	79,95
TEE TIME <A>	29,95
TEMPEST 2000 <A>	49,95
TERMINAL VELOCITY	44,95
Terminator Future Shock	79,95
TERRA NOVA	84,95
TERROR TRAX	54,95
TFX - Eurofighter 2000	99,95
THE DARK EYE <Win>	79,95
THE HIDDEN BELOW	24,95
THE QUEST	19,95
THEME PARK Classic	34,95
THRESHOLD Win 95	69,95

Thunderhawk 2 <uncut> 49,95

THUNDERHAWK 2	74,95
THUNDERSCAPE	69,95

TILT <9/10> <WL> 24,95

TIME COMMANDO	74,95
TINY TROOPS	64,95
TOMCAT ALLEY	59,95
TOP GUN - Fire at will	79,95
TOTAL CONTROL	49,95
TOTAL DISTORTION <A>	29,95
TOUCHÉ - Abenteuer des..	39,95
Tower <Win>	89,95
TOWN WITH NO NAME <A>	19,95
TRACK ATTACK	74,95
Transport Tycoon Deluxe	54,95
TREASURE ISLAND <A>	19,95
TRIVIAL PURSUIT	74,95
TWISTED METAL Win 95	69,95
ULTIMATE FOOTBALL <A>	19,95
UNDER A KILLING MOON	29,95
UNIVERSE	29,95
Unnecessary Roughness 96	79,95
URBAN RUNNER	99,95
VALHALLA	29,95
VIDEO ARCADE <A>	24,95
VIDEO CUBE <A>	19,95
VIKING CONQUEST	69,95
VIRTUA FIGHTER PC	74,95
VIRTUOSO	29,95
VOYEUR	89,95
WAR AT SEA	54,95
WAR COLLEGE	64,95
WARCRAFT 2	79,95
Warhammer: Dark Crusader	64,95
Warhammer: Im Schatten...	69,95
WESTWOOD COMPILATION	74,95
W.Lemkes Fußball Manager	59,95
WHALE'S VOYAGE 2 <Win>	84,95
WHITE DEATH	29,95
William's Arcade Classics	54,95
WING COMMANDER 4	99,95
Wing Commander Armada	39,95
WIPEOUT	89,95
Wo ist Walter? Im Zirkus!	79,95
WOLF - The Simulation	69,95
WOLFPACK	39,95
World Cup 33-90 <A>	19,95
World Football Challenge	19,95
WORLD RALLY FEVER	74,95
World War 2	19,95
Worlds at War	29,95
WORMS	79,95

"Z" 74,95

ZONE RAIDERS	49,95
ZOOL 2	29,95
ZORK NEMESIS Win 95	89,95

ZUSATZ-CD's:

COMMAND & CONQUER	29,95
PGA Tour Golf '96 Data	39,95
WARCRAFT 2	34,95
WORMS	44,95

SPECIAL INTERSET:

D-INFO 3	39,95
SPECCY CD '96	19,95

Spielsammlungen :

10 Strategy Games	29,95
300 Games for Windows	19,95
5ft 10 Pack <A>	44,95
ADVENTURE THEME PACK	29,95
AFTER HOURS PACK	29,95
Interactive Collection 2	89,95
Power, Corruption & Lies	49,95
Top Tracks Vol.1 <A>	19,95
White Wolf Pack <10 CDs>	29,95
WIZARD 20 RACK PACK	19,95

CD Rom & 5 Games:

3D WORLD BOXING	19,95
3D WORLD TENNIS	19,95
BLADE WARRIOR	19,95
BLUES BROTHERS	19,95
BOMBUZAL	19,95
BUNNY BRICKS	19,95
Defender of the Crown	19,95
EYE OF THE STORM	19,95
F-14 TOMCAT	19,95
F-15 STRIKE EAGLE	24,95
F-19 STEALTH FIGHTER	24,95
FOOTBALL MANAGER 2	19,95

FOOTBALL MANAGER 3 19,95

GHOSTBUSTERS	19,95
GUNBOAT	19,95
GUNSHIP	19,95
HARDBALL	19,95
INT. ATHLETICS	19,95
ISHAR	19,95
ISHAR 2	19,95
It came from the Desert	19,95
JACK NICKLAUS	19,95
KING OF CHICAGO	19,95
KNIGHTS OF THE SKY	24,95
LAST NINJA 2	19,95
M1 TANK PLATOON	29,95

MILLEMIGLIA 19,95

RAILROAD TYCOON	29,95
ROCKET RANGER	19,95
SILENT SERVICE	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPER TETRIS	29,95
SUPREMACY	19,95
THREE STOOGES	19,95
TV SPORTS BASKETBALL	19,95
TV SPORTS FOOTBALL	19,95
WAR IN THE GULF	19,95

CD Rom & 50 Games:

F-15 STRIKE EAGLE	29,95
F-19 STEALTH FIGHTER	29,95
GUNSHIP	29,95
KNIGHTS OF THE SKY	29,95
M1 TANK PLATOON	29,95
RAILROAD TYCOON	29,95
SILENT SERVICE	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPER TETRIS	29,95

LÖSUNGEN:

Große Auswahl an Komplettlösungen lieferbar.
Fragen Sie einfach unter 0251 - 52 55 35 nach !!!

& mehr:

Selbstverständlich besteht die Anzeige aus einen Teil der lieferbaren Artikel.
Wir führen auch "Nachschlagewerke", "Sprachentrainer", "Reiseführer", "Graphic", "Lernsoftware" & "Datenbanken".

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi.12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54

Frank Kerkhoff ist für Laserdisc Mo. & Mi. 18.30 -22.00 Uhr zuständig Tel.: 0251 - 52 78 54

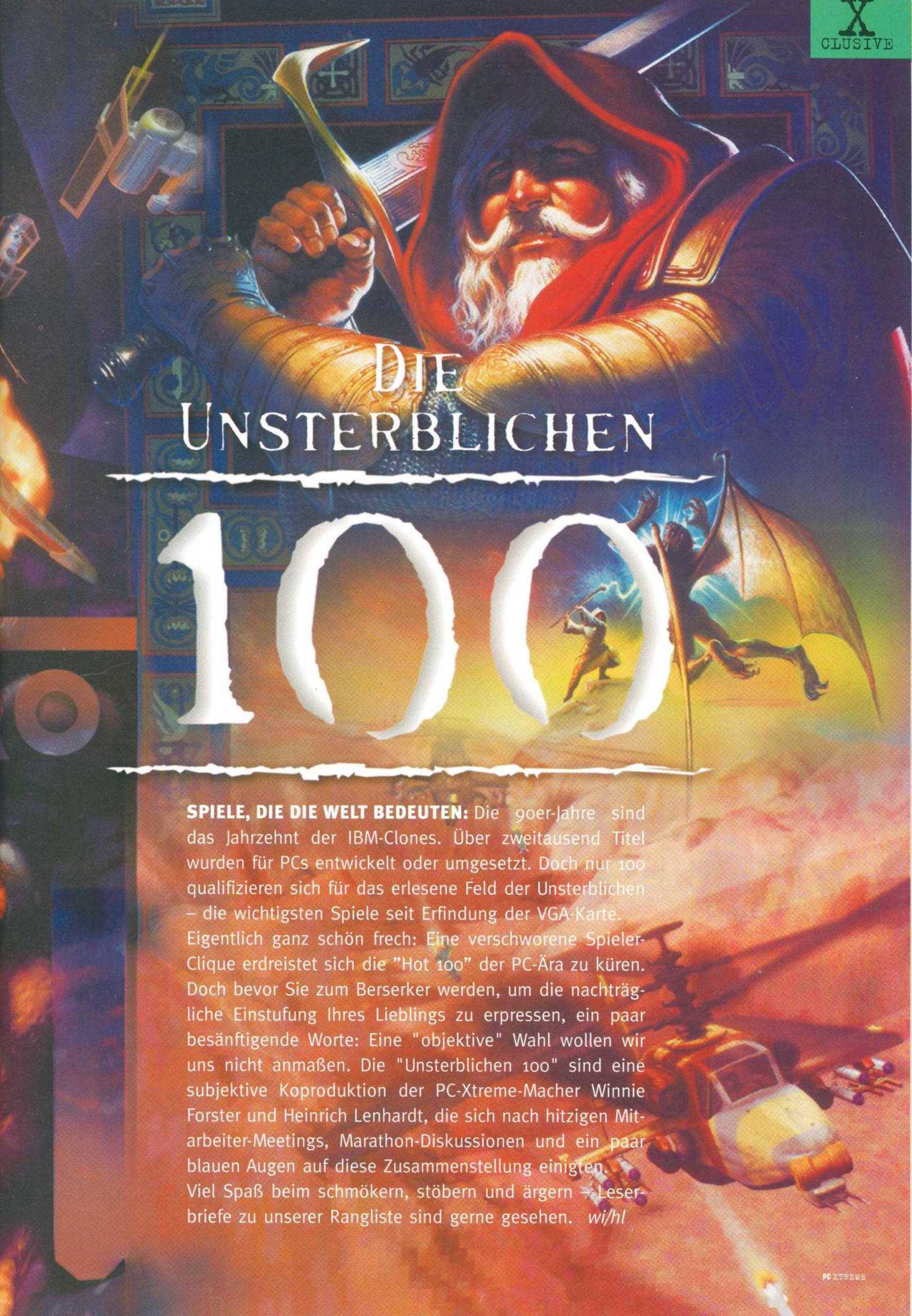
Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35

Jörg Linnemann ist für Endkunden zuständig

WL = White Label

Tel: 0251 - 52 79 71 / 52 78 54 / 52 55 35 Fax: 52 79 71

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHÖR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHÖR * VIDEO * LASERDISC * MANGA



SPIELE, DIE DIE WELT BEDEUTEN: Die 90er-Jahre sind das Jahrzehnt der IBM-Clones. Über zweitausend Titel wurden für PCs entwickelt oder umgesetzt. Doch nur 100 qualifizieren sich für das erlesene Feld der Unsterblichen – die wichtigsten Spiele seit Erfindung der VGA-Karte. Eigentlich ganz schön frech: Eine verschworene Spieler-Clique erdreistet sich die "Hot 100" der PC-Ära zu küren. Doch bevor Sie zum Berserker werden, um die nachträgliche Einstufung Ihres Lieblings zu erpressen, ein paar besänftigende Worte: Eine "objektive" Wahl wollen wir uns nicht anmaßen. Die "Unsterblichen 100" sind eine subjektive Koproduktion der PC-Xtreme-Macher Winnie Forster und Heinrich Lenhardt, die sich nach hitzigen Mitarbeiter-Meetings, Marathon-Diskussionen und ein paar blauen Augen auf diese Zusammenstellung einigten. Viel Spaß beim schmökern, stöbern und ärgern – Leserbriefe zu unserer Rangliste sind gerne gesehen. *wi/hl*

Die Unsterblichen 100

1. Civilization

MICROPROSE, 1991/96



Sid Meier weiß, was Spieler wünschen. Der Microprose-Mitbegründer bescherte uns in den letzten 15 Jahren reihenweise Süchtigmacher. Zu den Höhepunkten mancher Pubertät gehören die verzockten C-64-Nächte mit "Silent Service" und "Pirates".

Von "Civilization" werden wir noch unseren Kindeskindern vorschwärmen. Es vereinbart alle Tugenden, die man dem Genre "Strategie" abringen kann. Jede Partie verläuft anders; der Evolutions-Sprint eines von Ihnen betreuten Völkchens durch die Jahrtausende bietet unzählige Nuancen der Diplomatie und Forschung, Handel und militärische Muskelspiele. "Civilization 2" merzte kürzlich einige Design-Ungereimtheiten der Vorlage aus, brachte neue Ideen und zeitgemäße, hochauflösende Grafik.

Meier hat übrigens Microprose im Juni verlassen und sein eigenes Unternehmen Firaxis gegründet, in das kürzlich Electronic Arts investierte.

2. Comand& Conquer

WESTWOOD/VIRGIN, 1995

Zwischen der ersten Strategie-Fingerübung "Dune 2" und dem Hitparaden-Feger "Command & Conquer" ließen sich die Westwood-Programmierer fast drei Jahre Zeit. Der Erfolg gibt ihnen recht: Noch nie hatte das Erkunden fremder Territorien und das Vertreiben gegnerischer Verbände aus selbigen so viele Leute interessiert. Neben cleverer Bedienung und dem Charme der in Echtzeit wuselnden Einheiten überzeugte vor allem das raffinierte Leveldesign.

"Command & Conquer" gilt als meistverkauftes PC-Spiel in Deutschland und löste einen wahren Echtzeitstrategie-Run aus. Der offizielle Nachfolger "Alarmstufe Rot" erscheint in diesen Tagen.



3. SimCity

MAXIS, 1990/94

Es ist nicht alles Sim, was glänzt: Nach dem innovativen Stadtsimulator "Sim City" veröffentlichte Maxis auch Mittelmaß. Gähnen im Umgang mit Genen verursachte beispielsweise "Sim Life". Mit "SimCity 2000" wurden die Fans versöhnt: Der Spieler schlüpft wieder in die Rolle des städteplanenden Bürgermeisters und läßt sich von dem grafisch und inhaltlich verbesserten, aber immer noch leicht zugäglichen Programm fesseln.



4. Indiziertes Spiel

ID, 1993/94

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diesen Titel eingehen dürfen.

5. Secret of Monkey Island

LUCASARTS, 1990/92

Glückloser Nachwuchspirat gegen Halunken, Geister und sensible Schönheiten – mit der zweiteiligen Freibeuter-

"Die unsterblichen 100"-Q&A

Welche Spiele wurden berücksichtigt?
Qualifizieren konnten sich nur Spiele, die irgendwann einmal als professionelle Programme für den PC erhältlich waren.

Wer hat die Rangliste zusammengestellt?
Unsere Tester Heinrich Lenhardt und Winnie Forster in Rücksprache mit Spiele-Insider rund um den Globus.

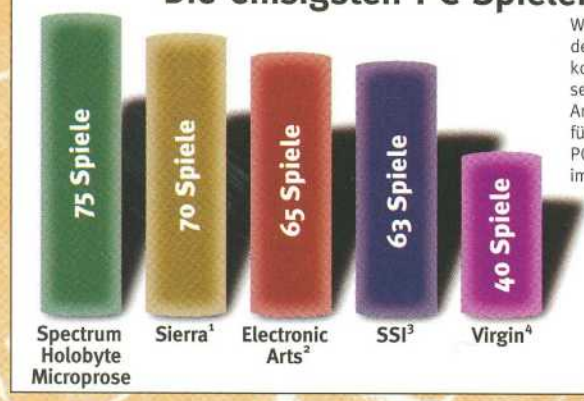
Nach welchem Kriterium wurde gewählt?
Ausschlaggebend war eine aus dem Bauch kommende Mischung aus "Klassiker, der was bewegt hat" und "Macht auch nach heutigen Maßstäben noch Spaß". Ganz subjektiv, versteht sich.

Kann man diese Spiele noch kaufen?
Nein. Einige Titel wie "The Sentinel" oder "Command HQ" sind mittlerweile echte Raritäten. Zahlreiche Programme aus den Hot 100 sind aber als Billigspiele oder im Rahmen von Compilations wieder lieferbar.
Die Jahreszahl bezieht sich übrigens auf die Entstehung der PC-Version. Im Fall einer Umsetzung liegt das Erscheinungsjahr des Originals meist deutlich früher.

Gibt es zu jedem Spiel einer Serie einen eigenen Eintrag?
Nein! Klar definierte Serien wurden zu einem Eintrag zusammengefaßt. Für die Plazierung war die jeweils beste Episode zuständig. Beispiel: Links, Links 386 Pro und Links LS teilen sich als eine "Familie" Rang 12.

Ihr Barbaren habt mein Lieblingsspiel nicht berücksichtigt. Tob, knurr, grummel. Was nun?
Uns einen Brief oder eine E-Mail schreiben. Wir sind sehr daran interessiert, Ihre Meinung über diese Rangliste zu erfahren.

Die emsigsten PC-Spielehersteller



Welcher Hersteller hat das Potential des PCs rechtzeitig erkannt und konzentriert sich seit Jahren auf diese Plattform? Unsere Grafik zeigt die Anzahl der Originalspiele, welche die fünf wichtigsten Hersteller für den PC entwickelten. Umsetzungen sind im Diagramm nicht enthalten.

[1] inkl. Dynamix und Coktel
[2] inkl. Origin und Bullfrog
[3] die Firmenmutter Mindscape miteingerechnet entwickelte SSI knapp 100 Spiele für den PC.
[4] inkl. Westwood ab 1992

Mär "Monkey Island" brachte LucasArts das hauseigene SCUMM-Adventure-System zur Reife. Ein Maximum an Humor und Hollywood-Dramaturgie harmonisch mit unbeschwerter Interaktion, knackigen Rätseln und eigenwilligen Protagonisten zu verbinden, gelang Designer Ron Gilbert gleich zweimal: 1990 mit "Secret on Monkey Island", das selbst im farbarmen und grobkörnigen EGA-Modus lebhafter aussah als so manch



technisch aufgeblasener Mitbewerber. Zwei Jahre später erschien der Nachfolger "LeChuck's Revenge", mit VGA-Optik veredelt und auf CD-ROM gar mit Sprachausgabe aufgepeppt.

6. Wing Commander

ORIGIN, 1991/95

Der vierte Teil der Sternensaga von Chris Roberts ging als teuerste Produktion in die Spielgeschichte ein; gleichzeitig inspirierte der Weltraumkampf zwischen Menschen und Kilrathi Taschenbücher und TV-Serien. Waren die ersten Episoden noch wegen ihrer bahnbrechenden 3D-Gefechte erfolgreich,



kam bei "WC 3" ein Schuß Hollywood hinzu. Digi-Filmchen mit Mark Hamill und Malcom McDowell (und dem Ex-Porno-Star Amber Lynn) illustrierten die dramatische Sternenkämpfer-Handlung. Fast schon vergessen: Auf der alen Wing-2-Engine basiert auch der Ableger "Wing Commander Academy".

7. NHL Hockey

ELECTRONIC ARTS, 1993/96

Eishockey ist schnell, technisch anspruchsvoll, taktisch gewitzt, bietet Raufereien und als deren Folge oft das vorübergehende Überzahlspiel: Sitzt ein Rüpel zwei Minuten auf der Strafbank, zieht des Gegners Team ein Power Play auf. Bis 1993 mußten PC-Besitzer auf eine vernünftige Umsetzung dieser Sportart warten. Dann sorgte Electronic Arts mit "NHL Hockey" für eine brillante Adaption, die auf den erfolgreichen Videospiel-Modulen für das Sega Mega Drive basierte.



8. Railroad Tycoon

MICROPOSE, 1990/93

Wir verbinden Städte mit Eisenbahnschienen, kaufen ein paar Loks und lassen sie munter pendeln. Dank ausgefeiltem Wirtschaftskreislauf (wo werden welche Güter gebraucht?) und typisch Meier'schem Aufbau-Spielcharme erwies sich Railroad Tycoon als die beste Erfindung seit der Bahncard. Der unergründliche Reiz, den niedliche daherpuffende Eisenbahnen auf männliche Gemüter ausüben, kam noch erschwerend dazu. Die Deluxe-Neuauflage von 1993 ließ das Spieldesign unangetastet. Lediglich ein paar neue Landkarten und hochauflösende Grafiken wurden als digitale Frischzellenkur verordnet..



9. Day of the Tentacle

LUCASARTS, 1993



Mit einem Nachfolger zum Frühwerk Maniac Mansion hatten sich die Leute bei LucasArts reichlich Zeit gelassen. Cartoon-Grafik, pointensichere Gags und wohlkonstruierte Puzzles machten "Day of the Tentacle" zu einem Adventure-Highlight. Besonderes Augenmerk verdiente die Interaktion zwischen den drei in verschiedenen Zeitzonen gestrandeten Protagonisten. Der Hamster in der Tiefkühltruhe ist schwer zu überbieten...

10. Tetris

DIVERSE, AB 1985



Als es Berliner Mauer und Kommunismus noch gut ging, mutete Spieldesign Made in USSR mehr als exotisch an. Spectrum Holobyte hatte als erste Firma den Riecher für den Moskau-Export "Tetris" und brachte das geniale Denkspiel für MS-DOS heraus. Das Sortieren von Klötzchen, die in einen Becher plumpsen, dürfte die meistgeklaute Spielidee der Geschichte sein. Unzählige



"Star Raiders änderte mein Leben"

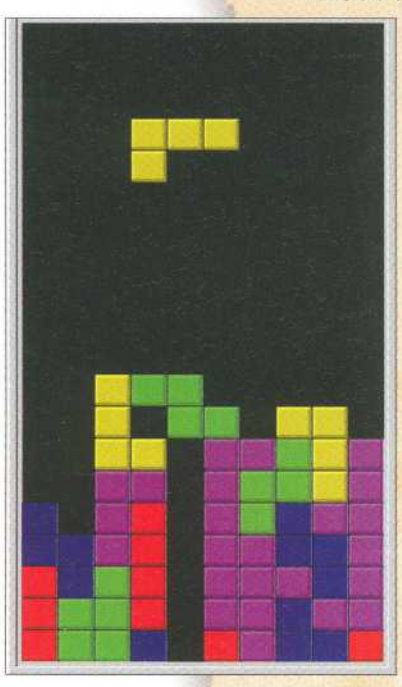
Wild Bill Stealey gründete Microprose und ist heute Boß von Interactive Magic

"Nur wegen Star Raiders hatte ich mir vor 15 Jahren einen Atari 800 gekauft – und dadurch später auch Sid Meier kennengelernt. Ich wollte damals eigentlich so einen braven TRS-80 holen, um darauf "VisiCalc" laufen zu lassen. Eines Tages stehe ich also im Computershop und schaue mir die Kiste an. Es gibt sogar ein einfaches Glücksautomaten-Spiel dafür, mit niedlichem "Biep-Biep-Bop"-Sound. Plötzlich höre ich laute Explosionen. "He, was ist das?", frage ich den Verkäufer. Er antwortet: "Das ist Star Raiders auf dem Atari 800". Hmm, dieser würde mir also nicht nur Biep-Biep-Plop und VisiCalc bescheren, auf ihm könnte man auch dieses tolle Programm spielen – also habe ich ihn gleich mitgenommen.

Die Unsterblichen 100



"Tris"-Shareware-Varianten kamen in den letzten zehn Jahren heraus. Mit einer sehr guten Tetris-Umsetzung half Nintendo später den Game-Boy-Verkaufszahlen auf die Sprünge. Selbst Microsoft lizensierte mit: "Tetris for Windows" finden Sie auf dem Entertainment Pack 1.



11. Warcraft, 2

BLIZZARD, 1994/95

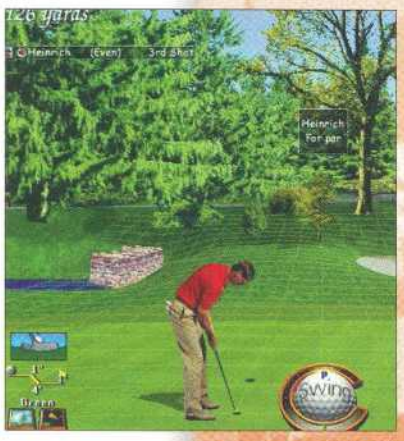
Westwoods härtester Rivale in Sachen Echtzeitstrategie ist derzeit Blizzard. Deren erster Genre-Gehversuch "Warcraft" erschien 1994 noch bei Interplay. Der unter Eigenregie veröffentlichte Nachfolger mit dem Untertitel Orcs & Humans wurde ein Jahr später zum Riesenhit. Das Duell zwischen Westwood und Blizzard geht demnächst mit "C&C Alarmstufe Rot" und "Starcraft" weiter.



12. Links, 386 Pro, LS

ACCESS, 1991 - 96

Schon in den 80er Jahren bürgte Access Software für Golfsimulationen auf höchstem Niveau: Die "Leaderboard"-Serie reizte den rumpeligen 8-Bit-Rechner Commodore 64 gewaltig aus. Mit dramatischen Verbesserungen bei Grafik und Steuerung setzte man den Siegeszug in der PC-Ära fort. Die "Links"-Programme gelten als das spielerisch ausgereifteste und grafisch entzückendste, was einem Golf-Freund am Monitor widerfahren kann. Höhepunkt: Das neue "Links LS".



13. Ultima Underworld, II

LOOKING GLASS/ORIGIN, 1991/92

Heute Selbstverständlichkeit, vor fünf Jahren innovativer Luxus: Eine dreidimensionale Spielwelt, in der man sich stufenlos drehen und bewegen kann. Diesen technischen Hammer lieferte das Programmierteam Looking Glass ab. Die Amis nutzten Ihre Grafik-Engine nicht etwa für ein krudes Gemetzel, sondern packten Echtzeitkämpfe und 3D-Faszination in eine Ultima-kompatible Rollenspielwelt.



14. FIFA Soccer '96

ELECTRONIC ARTS, 1995

Es dauerte erschütternd lang, bis die ersten brauchbaren Fußballspiele für den PC herauskamen. Electronic Arts war bereits 1994 mit seinem ersten "FIFA Soccer" relativer Hecht im Karpfenteich. So richtig gut wurde die holde Rasenpflege erst mit "FIFA '96", das erhebliche Verbesserungen auf Lager hatte. Gefällige Ballwechsel im dreidimensionalen Stadion, während ein Kommentator die Spielernamen runtermurmelt. Bald folgt "FIFA '97".



15. System Shock

LOOKING GLASS/ORIGIN, 1994

Nach "Underworld 2" wanderte der Fantasy-Avatar auf den Sperrmüll, ein schickes SF-Action-Adventure war bei Looking Glass angesagt. "System Shock" bot eine erlesene Mischung aus Nägelkauen-fördernder Story und intelligentem Leveldesign. Die erst später veröffentlichte CD-ROM-Version von System Shock hatte als Bonus SVGA-Grafik.



16. Indiziertes Spiel

3D REALMS, 1993/94

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diesen Titel eingehen dürfen.

17. Grand Prix, 2

MICROPROSE, 1992/96

Geoff Crammonds Vorliebe für super-realistische Rennspiele ist nicht neu. Schon in den 80er Jahren quetschte er aus dem C 64 ein anspruchsvolles 3D-Programm wie "Revs" heraus. Mit dem verspäteten "Grand Prix 2" setzte der Brite vor kurzem neue Maßstäbe. Die Simulation einer Formel-1-Saison ist so realistisch, daß es manchem schon wieder zuviel des Guten ist.

18. Indiziertes Spiel

3D REALMS, 1993/94

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diesen Titel eingehen dürfen.

19. Lemmings

PSYGNOSIS, 1991/96

Manchmal wird Software-Geschichte auch in Deutschland geschrieben: Als Psygnosis auf der Amiga-Messe 1990 spielbare Demos mit wuschelköpfigen Mini-Sprites verteilte, waren Stunden später alle Besucher infiziert. Nach Köln knobelte die ganze Welt über dem Schicksal der sturen Knirpse mit ihren acht klar definierten Talenten. Dank Eigendynamik und prägnanter Spielmechanik ist der erste Teil besser als alle Clones und Nachfolger. Lediglich "Lemmings 3D" kommt mit seinen verzwickten Perspektiven-Rätseln nahe an den charmanten Erstling heran. Nett ist auch das isometrische "Lemmings 95". Das Ur-Lemmings, die Fortsetzung "Tribes" sowie die "All new worlds" werden übrigens für 30 Mark auf einer einzigen CD verkauft!







20. TIE-Fighter / X-Wing

LUCASARTS, 1993/94

LucasArts saß noch ganz gemütlich auf den Lizenzrechten für seine Star-Wars-Spiele, als Origin urplötzlich mit "Wing Commander" die Herrschaft im SF-Genre übernahm. Das Imperium schlug erst 1993 zurück: "X-Wing" war der erste Weltraum-Flugsimulator mit Krieg-der-Sterne-Story. Nachfolger "TIE-Fighter" wechselte gar die Fronten; statt auf Rebellenseite sind Sie hier im Dienste des bösen Imperiums unterwegs. Die erfolgreiche Serie soll mit dem Netzwerk-Spektakel "X-Wing vs. TIE-Fighter" fortgesetzt werden.

21. Magic Carpet

BULLFROG, 1994/95

Auf Teppichen pflegen die Kontrahenten einer magischen Sphäre die Lüfte zu durchkreuzen. Naja, nachdem alle naselang ein rostiger Düsenjet abschmiert, ist das irgendwie verständlich.

Zwar blasen die flatternden Lappen kein Kerosin in den Himmel, dafür lassen's die Piloten umso mehr krachen. Bullfrog mischte ein beeindruckendes 3D-System mit Strategie und Magie.



22. Rebel Assault

LUCASARTS, 1993/95

Obwohl Landschaft und Asteroidenfelder des rasanten Shooters von CD geladen wurden, hatte kein Rebell das Gefühl, in einem linearen Film gefangen zu sein. Mit innovativer Technik realisierten LucasArts-Nachwuchsentwickler eine "Star-Wars"-Schießbude in audiovisuell hervorragender Verpackung. Kaum ein anderes Spiel hatte so großen Anteil an den explodierenden Verkaufszahlen von CD-ROM-Laufwerken. Der Nachfolger von 1995 sah noch besser aus, aber der Innovations-Bonus war weg.



23. Pirates

MICROPROSE, 1993



Sid Meiers Seeräuber-Saga ist eigentlich schon ein alter Hund. Mitte der 80er Jahre verplemperten wir so manchen Abend am C 64 und rauschten als edler Pirat die Südsee rauf und runter. Auf dem PC mußte man jahrelang mit einer EGA-Grafik-Umsetzung vorliebnehmen. 1993 hatte Microprose ein Erbarmen und brachte den Evergreen in der grafisch rausgeputzten "Gold"-Version neu heraus.

24. Die Siedler

BLUE BYTE, 1994/96

Der spannendste ökonomische Kreislauf seit Erfindung des Wirtschaftswunders: Statt staubiger Zahlensalat-Zubereitung setzt die "Siedler"-Serie auf Echtzeit-Spannung und knuffige Grafik. Der Spieler plant Produktionsstätten und Verbindungen, worauf hin ein Heer emsiger Männchen lostapst, um schwer zu schaffen. Die eigenständige Mischung aus Aufbau-, Wirtschafts- und Strategie-Spiel wurde bei Teil 2 geschickt verbessert.



25. Comanche

NOVALOGIC, 1992/95

Ist es eine Simulation? Oder "nur" ein Hubschrauber-Actionspiel? Ende '92 spaltete "Comanche" die Nation. Unberührt von solchen Grundsatzdiskussionen machte das Ding einen Heidenspaß. Mit der damals brandneuen Voxel-Technologie zauberte Novalogic ein sauberes 3D-Terrain auf die Mattscheibe. Demnächst folgt die Fortsetzung "Comanche 3".



"Ich war ein Choplifter!"

Electronic Arts PR-Manager Florian Stangl erfreute die PC-Fans zwei Jahre lang als Spielekritiker & Stanglnator.



"Im Frühjahr 1980 war ich vom Schwarzweiß-TV in meinem Kinderzimmer nicht wegzukriegen. Damals spielte ich "Pole Position" und "Defender" auf meinem Atari VCS. Der Knackpunkt in meinem Leben war aber zweifellos "Choplifter". Ich hab's zum erstenmal bei einem Freund gesehen, der grinsend ein Steckmodul in seinen VC 20 schob und meinte: "Das kann Dein VCS nicht!". Tja, er hatte recht. Sowas hatte ich bis dato noch nicht gezockt, es war einfach klasse. Also hab' ich mein VCS verhökert, kaufte den VC 20 und dann den C 64, später ging's weiter mit Atari ST, einem der ersten Amigas und ab 1993 einem DX50. P.S.: Meiner Lieblingsspiel nach Choplifter war ein Basic-Flugsimulator mit Zeichensatz-Grafik, der mich ungelogen stundenlang vor den VC 20 fesselte."

Die Unsterblichen 100

26. Fantasy General

SSI, 1996

Daß man mit rundenweise abgewickeltem Einheitenverschieben einen Mainstream-Erfolg landen kann, beweist SSI seit 1994. Die General-Serie startete den reinsten Eroberungsfeldzug in den Charts. Deren jüngster Sproß "Fantasy General" bietet neben ausgefeiltem Regelwerk ein witziges, Militärmief-freies Szenario. In Kürze erscheint mit "Star General" ein weiterer Ableger.



27. Indiziertes Spiel

LUCASARTS, 1995

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus rechtlichen Gründen nicht näher auf diesen Titel eingehen dürfen.

28. Populous

BULLFROG, 1990/92

Nicht nur größenwahnsinnige PC-Besitzer sind süchtig nach der Alleinherrschaft in "Populous". Geschickt verband Bullfrog eine perspektivisch scrollende Inselandschaft mit semi-intelligenten Wusel-Sprites und unerwartet hereinbrechenden Naturkatastrophen. Ein menschlicher oder CPU-gesteuerter Konkurrenzgott muß mitsamt seiner Anhängerschaft aus der Welt vertrieben werden. Der Nachfolger ist komplizierter, grafisch abwechslungsreicher und steht wie Teil 1 unter der Maxime "Seid fruchtbar und mehret Euch!". Kein Scherz: 1997 soll "Populous 3" erscheinen!



29. Indy Car Racing

PAPYRUS, 1992/95

Frühe Rennsport-Lorbeeren erntete Papyrus bereits mit "Indianapolis 500", das man Ende der 80er Jahre für Electronic Arts programmierte. Mit den Indy-Car-Racing-Spielen zauberten die PS-Profis eine erfolgreiche Mischung aus Anspruch und Spielbarkeit mit gestandener 3D-Technik.



30. EF 2000

DID/OCEAN, 1995

Schön und spannend: Durch "EF 2000" erwarben sich die einstigen Amiga-Spezialisten von DID auch in den Augen von Simulations-Puristen Respekt. Es dürfte Volker Rühe ungemein trösten, daß zumindest auf dem PC der "Eurofighter" in die Luft geht.

31. Indiana Jones

LUCASARTS, 1992



Nachdem LucasArts ein solides Adventure zum Indiana-Jones-Film "The Last Crusade" abgeliefert hatte, war die Fortsetzungsnot groß. Ein weiterer Indy-Film nirgends in Sicht – da durfte die Games Division von George Lucas' Firmenimperium eine neue Geschichte um den Mann mit dem Hut erfinden. "Fate of Atlantis" erfüllte alle hohen Erwartungen.

32. Strike Commander

ORIGIN, 1993

Vom Weltall zu irdischen Krisengebieten: Mit phantasievoller Hintergrundgeschichte, Small-Talks zwischen den Einsätzen und Sprachausgabe ist "Strike Commander" die Nahost-Variante des galaktischen "Wing Commander". Als Söldner einer nahen Zukunft fliegen Sie Einsätze mit modernsten Waffen. Nach "Wing Commander 2" verwendete das Team von Chris Roberts hier erstmals schattierte und texturierte Polygone.



33. Alone in the Dark

INFOGRAMES, 1992

Ein technisch wegweisendes Grafikabenteuer der 90er Jahre kam nicht von LucasArts oder Sierra, sondern aus den Entwicklungsstudios von Infogrames in Frankreich. "Alone in the Dark" war ebenso spannend wie innovativ. Statt eines flachen Pixelhelden steuerte man eine dreidimensionale Polygon-Figur. Die 3D-Grafik ermöglicht Kameraschwenks und abrupte, filmreife Schnitte.



34. Master of Orion

MICROPROSE, 1993

Bei der strategischen Galaxis-Eroberung wird der böse Aggressor bald vom alliierten Rest plattgemacht, also übt man sich in Bescheidenheit und Diplomatie. Die altmodisch anmutende, rundenbasierte SF-Saga wurde zum Überraschungs-Dauerbrenner.



35. Flight Simulator

MICROSOFT, AB 1981

Jahrelang rümpfte jeder Microsoft-Manager beim Thema "Spiele" die Nase. Erst seit kurzem buhlt Bill Ga-



tes um die Gunst der Zocker. Dabei mogelte sich ein Entertainment-Programm bereits vor zehn Jahren in Microsofts Katalog: Bruce Artwicks "Flight Simulator" war seriös genug, um auch der Business-Klientel zugemutet zu werden. Ein historisch wichtiges Programm, das eine ganze Legion von Büro-Zombies auf den Geschmack brachte. Die nächste Version der Hardcore-Simulation erscheint exklusiv für Windows 95.

36. Maniac Mansion

LUCASARTS, 1988?

Das erste Adventure von LucasArts war "Labyrinth", das Spiel zu einem gefloppten David-Bowie-Film. Aus den Software-Überresten dieses Projekts entstand das legendäre SCUMM-System, mit dem die Kalifornier ab den späten 80er Jahren die Abenteuerspiele-Welt dominierten. Mit "Maniac Mansion" knallte LucasArts an die Spitze der Charts: Die brillant-witzige Geschichte um die Sippe eines verrückten Wissenschaftlers setzte Maßstäbe bei Bedienung und Puzzle-Intelligenz. Eines der wichtigsten Programme der Adventure-Historie.

37. Bundesliga Manager Pro

SOFTWARE 2000, 1991

Der größte Überraschungshit in der deutschen Spielegeschichte kommt aus dem hohen Norden. Die seit "Football Manager"-Tagen nicht unbekannte Masche des Fußball-Strategiespiels erlebte beim "Bundesliga Manager Professional" eine unerwartete Blüte. Mit einer inspirierten Mischung aus Komplexität und Spielwitz wurden Fußballverrückte Amiga- und PC-Besitzer gefesselt. 1994 enttäuschte der Nachfolger "Bundesliga Manager Hattrick" durch konfuse Benutzerführung.



38. Command HQ

MICROPROSE, 1990

Dan Bunten verdanken wir nicht nur 8-Bit-Klassiker wie "MULE", sondern auch dieses richtungsweisende Strategiespiel. Zwei Jahre vor Westwoods "Dune 2" sorgte "Command HQ" für Echtzeit-Thrill. Seiner Zeit voraus war das Programm auch in puncto Vernetzung: Zwei-Spieler-Duelle per Nullmodem-Kabel erprobte Bunten auch beim Oldie "Modem Wars".

39. The Need for Speed

ELECTRONIC ARTS, 1995/96

Grafisch und spielerische Fortsetzung eines Konzepts, das EA bereits 1992 mit "Car & Driver" erprobte: Mit Porsche, Ferrari, Lamborghini & Co. flitzt der Spieler sinnesfroh über edle 3D-Landstraßen und



schert sich nicht um die Kasko-Einstufung. Mäßig realistische Steuerung, aber Fahrvergnügen pur. Die Special Edition von '96 bietet zwei zusätzliche Kurse.

40. Leisure Suit Larry

SIERRA, AB 1986

Ein unverdrossener Loser wie Larry würde nicht mal die "Herzblatt"-Vorauswahl überstehen. Den mickrigen Korpus in einen Polyester-Anzug gezwängt, schütteres Haar spendet dem am Halse baumelnden Goldkettchen nur spärlichen Schatten – dieser Alptraum jeder Partnerschaftsvermittlung balzt vergeblich um die Gunst erschreckend schöner Power-Frauen. Der zahme Erotik-Humor ließ den liebenswerten Anti-Helden zur beliebtesten Figur der PC-Spielesteinzeit mutieren. Grafisch ging's mit Larry seitdem bergauf, die Originalität blätterte hingegen etwas ab. In Kürze folgt Teil 7 mit "hochauflösenden 3D-Babes". Wir können's kaum erwarten...



41. Privateer

ORIGIN, 1993

Vor drei Jahren kreuzte Origin die Engine von "Wing Commander 2" mit Spurenelementen von "Elite". Als freiberuflicher Händler/Söldner/Pirat machte der Spieler die Galaxis unsicher und folgte dem roten Handlungsfaden einer soliden SF-Story.



42. Battle Isle

BLUE BYTE, 1991/1995

Strategiespiele zählten nicht unbedingt zu den ruhmreichen Exportartikeln Deutschlands, als Thomas Hertzler und Lothar Schmitt die "Battle Isle"-Serie aus dem Boden stampften. Deren futuristische, relativ leicht



"Das Werk eines Genies" Peter Molyneux, Gründer und Chefdesigner von Bullfrog, gilt als der beste Spieldesigner Europas.



Wenn ich nicht selbst ein Spieler wäre, könnte ich meinen Job gar nicht machen. Ich bin nur noch drei Levels vom Ende von "Z" entfernt, und das, obwohl ich es erst seit drei Tagen besitze. Ich denke, ich werde wohl mein ganzes Leben spielen, egal was ich gerade tue. Mein Lieblingsspiel? Vielleicht ist es langweilig, aber auf diese Frage antworte ich seit Jahren dasselbe: Definitiv "Civilization" oder die Fortsetzung. Beide sind absolut brillant, die Werke eines Genies. Unglaublich fesselnd!"

Die Unsterblichen 100

bedienbare Hexagonfeld-Strategie war Anfang der 90er Jahre eine Sensation. Als Inspirationsquelle mag das Videospiel "Nectaris" für die Japan-Konsole PC-Engine gedient haben.

43. Earthworm Jim

ACTIVISION UND SOFTGOLD, 1995/96



Der Wurm, der aus der Konsole kam: David Perry ("Cool Spot", "Aladdin") schuf als Debüt seiner Firma Shiny den Kriechhelden Jim. Activision setzte die Jump'n'Run-Klamotte kompetent für Windows 95 um. Softgolds DOS-Fassung folgte erst ein paar Monate später, hatte als dicken Bonus aber gleich "Earthworm Jim 2" mit an Bord.

44. Star Trek 25th Anniversary

INTERPLAY, 1992



Das 25jährige Jubiläum der TV-Serie "Star Trek" wurde bereits 1991 gefeiert. Aber Sie wissen ja, wie Programmierer so sind: Bis Interplay sein Adventure zu diesem Ereignis veröffentlichte, war bereits das Jahr 26 der Trekkie-Zeitrechnung angebrochen. Das Spiel war dennoch eine erbauliche Angelegenheit mit viel Flair.



45. Shanghai Great Moments

ACTIVISION, 1995

Finden Sie unter Zeitdruck Spielstein-Pärchen mit identischen Symbolen und klicken Sie die Klötzchen weg. Die genial-einfache Idee des Grübel-Evergreens "Shanghai" wurde als "Mah-Jongg" in hunderten von Shareware-Varianten verwurstet. Activisions Original spielt sich jedoch am besten. 1995 feierte "Shanghai" mit grafischen und inhaltlichen Verbesserungen ein tolles Comeback: "Great Moments" ist im Rahmen der Soft-Price-Reihe schon für knapp 40 Mark zu haben.

46. Sentinel, The

FIREBIRD, 1989

Geoff Crammond hat auch mal was anderes gemacht, als zwei Formel-1-Simulationen pro Jahrzehnt hinzukriegen. Sein bizarres 3D-Kleinod "The Sentinel" verwandelte den Spieler in eine gejagten Seele, die sich nach oben vorarbeiten muß, um den Todesstrahl der Sentinel-Wachroboter zu bekämpfen. Klingt merkwürdig? Dabei haben wir noch gar nicht das Absorbieren von Bäumen erwähnt, mit dem man sich Energie für das Bauen von Felsbrocken reinzieht...



verpackt. So fällt es kaum auf, daß Myst spielerisch anachronistisch ist. Geeignet für PC-Einsteiger, die Streß nicht ausstehen können, aber gerne grübelnd durch friedliche Parkanlagen schlendern.

48. Descent

INTERPLAY, 1995/96

Dieser rasante Flug durch verwinkelte Minenschächte ist nichts für Leute, die sich auf dem Rummelplatz kaum in die Achterbahn trauen. Die rasante Roboter-Bekämpfung von "Descent" gilt vor allem im Netzwerk-Modus als spielerisch wertvoll.



49. King's Quest

SIERRA, 1984 - 1994

Roberta Williams setzte vor über zehn Jahren grafische Maßstäbe, weil allen Ernstes ein krümeliges Sprite durch die Hintergrundgrafik ihres Spiels "King's Quest" tapste. Was nach heutigen Maßstäben rührend aussieht, nannte sich damals kühn "3D Graphic Adventure". Die Abenteuer der moralinsauren Blaublütler von Daventry wurden zuletzt Ende '94 fortgesetzt.



47. Myst

BRODERBUND, 1994

Besinnliche Adventure-Reise ohne Kommunikation, Zauberei und Kämpfe. Die minimalistische Spielmechanik von "Myst" wird mit MByte-schweren Render-Gemälden und Ambient-Sounds grandios

50. Colonization

MICROPROSE, 1994

Vor "Civilization 2" schob Sid Meier schnell mal diese Variante seiner Wir-erobern-eine-Welt-Masche ein. Diverse europäische Nationen balgen sich um die Vorherrschaft auf dem frisch entdeckten Kontinent

Die Unsterblichen 100: Qualitätsranking nach Firmen

Ähnlich wie bei der Rennstall-Wertung in der Formel 1 haben wir die Softwarefirmen für eine Plazierung in unserer Rangliste belohnt. Für den ersten Platz von "Civilization" erhielt Micropose z.B. 100 Punkte (und für den 100. Platz von UFO/X-COM einen Punkt). Mehrfach-Punktesegen ist erlaubt. So erhalten z.B. sowohl Westwood als auch Virgin je 99 Punkte für den 2. Platz von Command & Conquer gutgeschrieben. Nach der Punktevergabe basierend auf unseren subjektiven Spiele-Plazierungen spuckte unser Rechenzentrum eine "Firmen-Qualitätsrangliste" aus. Hier unsere Top 10:



BESTELL-HOTLINE

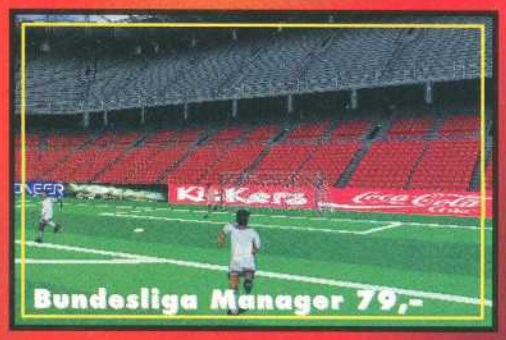
09 31 - 57 16 01

AD&D BLOOD & MAGIC	79,-
AH64-LONGBOW	79,-
ALIEN TRILOGY	89,-
ATF - ADVANCED TACTICAL FIGHTER	79,-
ATF NATO FIGHTERS DATA DISK	39,-
AZRAEL'S TEAR	69,-
BAD MOJO	79,-
BAD DAY OF THE MIDWAY	69,-
BAPHOMETS FLUCH	69,-
BATTLE ISLE 3	79,-
BLEIFUSS 2	54,-
BOONG?!	49,-
BUBBLE BOBBLE	69,-
BUG!	54,-
BUNDESLIGA MANAGER '97	79,-
CIVIL WAR GENERAL	84,-
CIVILIZATION 2	74,-
COMMAND & CONQUER TIBERIUMKONFLIKT	79,-
COMMAND & CONQUER AUSNAHMEZUSTND	27,-
COMMAND & CONQUER WIN 95 SVGA	84,-
COMMAND & CONQUER 2 ALARMSTUFE ROT	84,-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	79,-
CRUSADER NO REGRET	69,-
CYBERIA 2	59,-
DAGGERFALL	74,-
DAVIS CUP TENNIS	84,-
DECATHLON WIN '95	74,-
DER PLANER 2	74,-
DESCENT 2	84,-
DESCENT 2 MISSION BUILDER	39,-
DIABLO	79,-
DIE HARD TRILOGY	74,-
DOWN IN THE DUMPS	74,-
DUNGEON KEEPER	74,-
ELISABETH 1	89,-
F1 GRAND PRIX 2	94,-
F1 RACING	89,-
F-22 LIGHTNING 2	84,-
FABLE	84,-
FANTASY GENERAL	89,-
FIFA SOCCER 97	79,-
GENE MACHINE	74,-
GENE WARS	74,-
GOLDEN GATE KILLER	69,-
HARDLINE	59,-
HEXAGON KARTELL	89,-
HIND	79,-
I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM	89,-
LANDS OF LORE 2	89,-
LIGHTHOUSE	74,-
LINKS LS	99,-
MAD TV 2	79,-
MADDEN NFL 97	64,-
MAXX	79,-
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	84,-
MEGARACE 2	59,-
MISSIONFORCE CYBERSTORM	84,-











AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049 85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6,90 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

MUPPETS INSIDE	74,-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	84,-
NHL '97	79,-
NIHILIST	74,-
NORMALITY	79,-
OLYMPIC GAMES	69,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
ORION BURGER	69,-
PANDORA AKTE	84,-
PHANTASMAGORIA	94,-
PLANER 2	79,-
PRAY FOR DEATH	84,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING	79,-
PRODUZENT	74,-
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN	89,-
RACE MANIA	79,-
RÄTSEL DES MASTER LU	74,-
RAYMAN	54,-
RETURN FIRE	79,-
ROAD RASH WIN 95	64,-
SAFECRACKER	79,-
SCHLEICHFAHRT	74,-
SCHWARZES AUGE 3	39,-
SCORCHED PLANET	69,-
SHANNARA	74,-
SHATTERED STEEL	79,-
SHERLOCK HOLMES 2	79,-
SILENCER	84,-
SIEDLER 2	69,-
SIM CITY 2000 NET	89,-
SONIC CD	54,-
SPEED RACE	79,-
STARFIGHTER 3000	84,-
STAR TRADER	79,-
STAR TREK KLINGON	69,-
STAR TREK WARRIOR SET	69,-
S.T.O.R.M.	74,-
STRIKER '96	89,-
SUPER EUROFIGHTER 2000 WIN 95	94,-
SYNDICATE WARS	84,-
SYNNERGIST	69,-
T-MEK	79,-
TIME COMMANDO	79,-
TIME PARADOX	84,-
TOONSTRUCK	74,-
TRACER	64,-
ULTRA PINBALL 2	89,-
VIKING, THE SECRET OF	69,-
VIRTUA FIGHTER	69,-
WARCRAFT 2	79,-
WARCRAFT 2 EXPANSION DISK	29,-
WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS	54,-
WING COMMANDER IV	79,-
X-CAR	74,-
Z	69,-
Z - DIRECTORS CUT	19,-
ZORK NEMESIS KOMPLETT IN DEUTSCH	89,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version

THEO KRANZ VERSAND

Läden Würzburg: Juliuspromenade 11&68 • 97070 Würzburg

Laden Passau: Bahnhofstraße 28 • 94032 Passau

online: www.logon.de/kranz

Die Unsterblichen 100



Amerika. Siedeln und expandieren steht wieder mal im Mittelpunkt. Ein detaillierteres Wirtschafts- und Berufssystem gibt diesem Spin-Off der Civ-Reihe ein halbwegs eigenständiges Profil.



51. Sam & Max Hit the Road

LUCASARTS, 1993

Ein Hund, der sich für Bogart hält und ein sadistischer Hase jagen eine entlaufene Jahrmarktsattraktion. Das Slapstick-Adventure spielt sich so wüst, wie die Story es vermuten läßt. Konventionelle Puzzles werden durch humoristische Glanzpunkte ausgebügelt.

52. Lands of Lore

WESTWOOD/VIRGIN, 1993

Als Auftragsarbeit für SSI konzipierte Westwood die ersten "Eye of the Beholder"-Titel. Die dort gemachten Erfahrungen mündeten in "Lands of Lore", ein ebenso vergnügliches wie leicht zugängliches Fantasy-Rollenspiel. Eine technisch gewaltig verbesserte Fortsetzung soll Ende '96 erscheinen.



53. Master of Magic

MICROPROSE, 1994



Zwischen "Master of Orion" und dem zweiten Tail war etwas Magie angesagt: Der Ausbau des eigenen Reichs in einer zauberhaften Fantasywelt erinnerte entfernt an "Civilization".

54. Simon the Sorcerer

ADVENTURE SOFT, 1993/95



Das Programmierteam von Mike Woodruffe pflegte vor ein paar Jahren unter dem Namen "Horrorsoft" Gruseligkeiten wie das schräge "Elvira" zu programmieren. Nach "Waxworks" war dann 1992 Schluß mit blutig. Als "Adventure Soft" widmete sich das Team fortan putzigen Grafik-Adventures in LucasArts-Tradition. Das erste Spiel mit Magie-Rotzlöffel Simon the Sorcerer war schon respektabel, das zweite richtig gut und witzig.

55. Dungeon Master 2

FTL/INTERPLAY, 1992/95

Das richtungsweisende Rollenspiel der 80er Jahre: Mit 3D-Grafik und Echtzeitkämpfen war Dungeon Master die Sensation auf Amiga und Atari ST. Erst 1992 wurde eine 1:1-Umsetzung für den PC nachgehudelt. Die Fortsetzung von 1995 wirkte dann technisch arg überholt.

Hardcore-Fans schwören aber auf knackigen Schwierigkeitsgrad und intelligentes Level-Design.

56. Mech Warrior 2

ACTIVISION, 1995

Die Welt der Battletech-Kampfroboter bietet den rechen Nährstoff für gewichtige 3D-Action. An Bord eines Stahlkämpfers von Wohnblock-Größe gibt es eine Menge netter Waffensysteme, um die feindlichen Robbis einzudampfen. In Kürze folgt ein Nachfolger zu Activisions erfolgreicher Mech-Simulation.



57. Archon

SSI, 1994

Das Programmierteam Freefall schrieb einen der ersten großen Hits in der Geschichte von Electronic Arts: "Archon" war eine Art Fantasy-Schach mit Zweikampf-Einlagen. Trafen sich zwei Figuren auf einem Feld, hebelte man eifrig am Joystick, um das Echtzeit-Duell zu gewinnen. Die Strategie-Action-Mischung begeisterte vor allem als Zwei-Spieler-Vergnügen auf Commodore 64 und Amiga. Mit dem Remake "Archon Ultra" rettete SSI das klassische Konzept in die PC-Neuzeit.

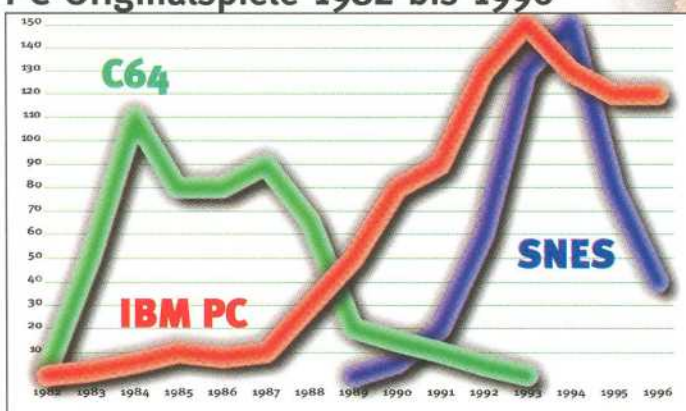
58. Dune 2

WESTWOOD, 1992

Die meisten Echtzeit-Strategiespiele lassen sich auf das spannende Erkundungs- und Eroberungsdrama "Dune 2" zurückführen. Die "2" im Titel rührte daher, daß Monate vorher bereits ein anderes Spiel zur Romanserie "Der Wüstenplanet" erschienen war. Die französischen Grafikexperten von Cryo programmierten ein leichtgewichtiges Strategie-Adventure. Aus Marketing-Gründen wurde Westwoods Spiel "Dune 2" genannt; inhaltlich hatten die beiden Dunes nichts miteinander zu tun.



PC-Originalspiele 1982 bis 1996



Vom ewig zweiten zur Nummer 1: Anfang der 80er-Jahre ließ der C-64 den IBM-kompatiblen PC als Spielmaschine keine Chance. Bis 1987 gab's viele Umsetzungen aber nur wenig Originalspiele für den CGA-Rechenknecht. Erst Ende der 80er-Jahre (der Atari ST und Amiga waren in den USA gescheitert) boomte die PC-Spieleentwicklung. Nur das Super Nintendo hielt im weltweiten Vergleich noch mit.
Die Zahlen für das laufende Jahr 1996 basieren auf MAN!AC-Schätzungen, Umsetzungen und Remakes sind in die Grafik nicht miteingerechnet.

FLYING ARTS

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen · Telefax: 0208 / 82327-99
Telefon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

Baphomets Fluch DV
74,95 DM

Command & Conquer:
Red Alert DV
89,95 DM

DSA 3:
Schatten über Riva DV
39,95 DM

3D Game Alchemy US
Level-Editor für 3D Games + 2500 Level
79,95 DM

Syndicate Wars DV
79,95 DM

Hind DV
74,95 DM

Gene Wars DV
79,95 DM

Dungeon Keeper DV
79,95 DM

Crusader no Regret DV
64,95 DM

Die Hard Trilogy DV
79,95 DM

Daggerfall DV
74,95 DM

Zork: Nemesis DV
74,95 DM

-64 Longbow	DV	84,95 DM
ilisation 2	DV	79,95 DM
ntasy General	DA	69,95 DM
Grand Prix 2	DV	89,95 DM
Manager	DV	69,95 DM
ene Machine	DV	74,95 DM
ardline	DV	59,95 DM
nks LS	DA	94,95 DM
lega Race 2	DV	59,95 DM
eed for Speed S.E.	DV	84,95 DM
andora Akte	DV	79,95 DM
iedler 2	DV	69,95 DM
Sonic CD	DV	54,95 DM
Time Commando	DV	79,95 DM
Virtua Fighter	DV	74,95 DM
Z	DV	74,95 DM

Ankündigungen Okt/Nov

undesliga Man. 97	a.A.
leifuss 2	54,95 DM
iablo	84,95 DM
isc World 2	79,95 DM
aster of Orion 2	a.A.
DK	a.A.
ascar Racing 2	79,95 DM
antasmagoria 2	74,95 DM
ivateer 2	a.A.
nds of Lore 2	89,95 DM
hleichfahrt	74,95 DM
.O.R.M.	79,95 DM
rminator Skynet	67,95 DM
nb Raider	69,95 DM
nstruck	74,95 DM
nel B1	84,95 DM

Sonderangebote:

Aliens	DV	29,95 DM
Armored Fist	DV	29,95 DM
Battle Bugs	DV	29,95 DM
Bioforge	DV	29,95 DM
Carib. Disaster	DV	19,95 DM
Creature Shock	DV	19,95 DM
Crusader no Rem.	DV	29,95 DM
Cybermage	DV	49,95 DM
Day o. t. Tentacle	DV	34,95 DM
Der Reeder	DV	19,95 DM
Frankenstein	DV	29,95 DM
Jagged Alliance	DV	29,95 DM
Little Big Adv.	DV	29,95 DM
NHL Hockey `95	DA	19,95 DM
Pizza Connection	DV	19,95 DM
Road Warrior	DV	29,95 DM
Sam & Max	DV	29,95 DM
Space Marines	DV	29,95 DM
Speed Haste	DA	39,95 DM
Steel Panthers	DV	29,95 DM
Theme Park	DV	29,95 DM
Time Gate	DV	39,95 DM
Track Attack	DV	19,95 DM
U.S. Navy Fighter	DV	29,95 DM
- Navy Data	DV	9,95 DM
Virtual Karts	DA	29,95 DM
Warcraft 1 Disk	DV	14,95 DM
Wing Comm. 3	DV	34,95 DM

Alle gängigen PlayStation, Saturn, SNES und Nintendo 64 Titel ab Lager lieferbar. Riesige Auswahl an US + JP Versionen!!!

weitere Titel auf Anfrage, solange Vorrat reicht!!!

Ständig aktuelle Importe lieferbar!

ing Arts finden Sie in ...

Achtung: Ladenpreise können abweichen!!!

ing Arts
Forum Mühlheim
ns-Böckler-Platz 10
468 Mülheim/Ruhr
. 0208 / 384362

Flying Arts
Im Isenburg-Zentrum
Frankf. Str. 168-176
63263 Neu-Isenburg
Tel. 06102 / 327787

Flying Arts
EKZ Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen

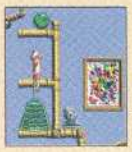
Flying Arts
Herford
Hämelinger Str. 16
32052 Herford

mnächst auch Flying Arts in Ihrer Nähe!!!

Versandkosten per Post NN 9,95 DM, per UPS NN 15,- DM. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten.
Irrtümer und Preiskorrekturen vorbehalten!

Die Unsterblichen 100





59. Incredible Machine

SIERRA, 1994

Puzzles und Physik: Klingt stoffeliger, als es sich spielt. Durch den Einsatz von Dynamo, Laserkanone & Co. bringt der Spieler verrückte Apparaturen zum Laufen. Die Erfolgsserie erlebt bald eine Neuauflage.



60. Legend of Kyrandia

WESTWOOD, 1992/95

Leichte Bedienung, edle Grafik, verrückte Geschichten: Westwood wandelte mit dieser Adventure-Trilogie auf LucasArts-Spuren. Mit dem Hofnarren Malcolm erfand man einen der bizarresten und differenziertesten Bösewichte der Spielegeschichte.

61. Theme Park

BULLFROG, 1994

Bullfrogs "SimRummelplatz" setzte auf niedliche Grafik und Echtzeit-Spannung. Auch wenn der Charme von Features wie dem einstellbaren Salzgehalt des Popcorns über die Jahre etwas gelitten hat, gilt Theme Park als eine der drolligsten Wirtschafts-Simulationen. Nachfolger "Theme Hospital" erscheint in Kürze.



62. Terra Nova

LOOKING GLASS, 1996

Im Kampfanzug hopsen und ballern wir uns über Planeten – von Looking Glass ist man innovativere Produkte gewohnt. Doch dank starker 3D-Technik und viel Taktikfreiraum machte "Terra Nova" Spaß.

63. Zork Nemesis

ACTIVISION, 1996



Mit den Zork-Textadventures der frühen 80er Jahre hat dieses Spiel nicht mehr zu tun. Im hochauflösenden 3D-Szenario löst man die Puzzles komfortabel mit lässigen Mausklicks. Eine deutsche Version des Edel-Abenteuerspiels kommt in diesen Tagen heraus.

64. Pac-Man

MICROSOFT, 1996



Diese bahnbrechende Namco-Erfindung ist ein auf- und zuschnappendes Maul, das sich durch ein pillengefülltes Labyrinth mampft. Vier Geister wachen über die Pillen und versuchen, Pac-Man einzukesseln. Mit Power-Pillen (den ersten "Extrawaffen"!) dreht Pac-Man den Spieß um und jagt die flüchtenden Geister. Der Automat von 1982 ist Geschichte; eine Windows-Umsetzung findet sich auf "Return to Microsoft Arcade".

65. The Dig

LUCASARTS, 1995



Im Strudel des Mammut-Projekts verbrauchte LucasArts einige Projektleiter. Tat man sich so schwer, weil hinter der Story-idee Steven Spielberg stand? Ein sehr gediegenes SF-Adventure.

66. Wizardry

SIR-TECH, 1981/96

Mit dieser Kult-Rollenspiel-Serie beschäftigten sich Dungeon-Veteranen bereits vor 15 Jahren – die PC-Umsetzungen der Folgen 1 bis 5 sind kaum mehr zu bekommen. Vom jüngsten Sproß "Wizardry 7" erschien kürzlich die Neuauflage "Wizardry Gold". Trotz grafischer Verfeinerungen ein anachronistisches Vergnügen der alten Rollenspiel-Schule.

67. Elite Plus

RAINBIRD, 1991

Umsetzung des 80er-Jahre-Kultspiels. Das "Plus" bezieht sich auf die schattierte Grafik – auf dem C 64 waren alle Raumschiffe nackte Linien vor galaktischem Schwarz. Handel und Kämpfen quer durchs Universum: Der Charme der Weltraumreise blieb erhalten. Nachfolger "Frontier" war eine Enttäuschung.

68. NASCAR Racing

PAPYRUS, 1994

Die Simulationsprofis um David Kaemmer bastelten mit "NASCAR Racing" ein Rennspiel, das monatelang fesselt. Ambitionierte Fahrer feilen bis in den Morgen an der Feinabstimmung von Motor, Reifen und Karosserie.

69. Flight Unlimited

LOOKING GLASS, 1995

Hardcore-Flugschule ohne jeglichen Action-Radau, dafür aber mit beeindruckender Physik und Grafik. Bei Flight Unlimited steht die Beherrschung von Propellermaschinen samt Kunststückchen im Mittelpunkt.

70. Virtua Fighter

SEGA, 1996

Es kann nur einen geben: Mit Virtua Fighter ließ Sega in der Spielhalle die Polygonmuskeln spielen. Auch auf dem PC gibt's derzeit kein besseres 3D-Beat'em-Up als diese schnörkel- und waffenlose Acht-Helden-Klopperei.

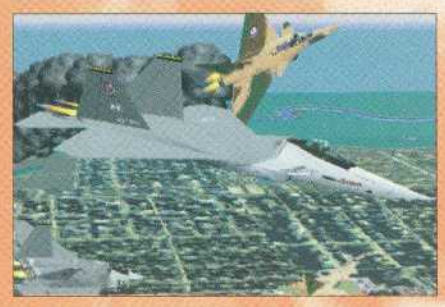
71. Ultima

ORIGIN, 1984/1994

Die Simulation einer komplexen Fantasy-Welt ist auch nicht mehr das, was sie einmal war. Mit dem in mehrere Spiele geteilten siebten Teil der "Ultima"-Saga fühlten sich viele leicht abgezockt. "Ultima 8" setzte auf leichte Zugänglichkeit und isometrische Action-Grafik, doch die Käufer reagierten zurückhaltend. Die Zukunft der Welt von Avatar & Co. liegt im Internet: In wenigen Monaten geht "Ultima Online" an den Start.

72. Advanced Tactical Fighters

ELECTRONIC ARTS, 1996



Moderne Jets im Dutzend billiger: Vom Tarnkappen-Bomber bis zum Jet-Prototyp X-29 hüpfen Sie bei den einzelnen Missionen in modernste Modellen. Trotz Fliegervielfalt kommt der Anspruch nicht zu kurz.

73. Pinball 95

MAXIS, 1995

Was in den letzten Jahren an Flipper-Simulationen vor die Monitore prasselte, ist nicht mehr feierlich. Aus der Masse an Dutzendware ragt der Pinball-Beitrag von Maxis heraus. Unspektakuläre, übersichtliche Grafik, aber vollendetes Spielgefühl.



74. Little Computer People

ACTIVISION, 1995

Ein Jahrzehnt vor "After Dark" und anderen Bildschirmschonern erfand David Crane die "Little Computer People": Voyeuristisch blicken wir einem kleinen Männchen bei Hauptmahlzeiten, Nickerchen und TV-Konsum zu. Mit scheuen Tastatureingaben gelingen zarte Kommunikationsansätze. Das innovative Programm wurde im Rahmen des "C 64 Action Pack" wiederbelebt: 15 Activision-Oldies werden auf dem Windows-Desktop wieder lebendig.



75. Falcon

SPECTRUM HOLOBYTE, 1989/1994

Diese Simulation des Kampfjets F-16 genoß vor rund fünf Jahren den zweifelhaften Ruf, die anspruchsvollste und schwerste Flugsimulation zu sein. Während Spectrum Holobyte noch an der Fortsetzung "Falcon 4.0" bastelt, können sich Flughistoriker die Sammlung "Falcon Gold" zulegen.



76. Bioforge

ORIGIN, 1995

Action-Adventure mit futuristischem Gruselcharme, raffinierter Kameraführung und deftigen Ballereien: Menschliches Versuchskaninchen rächt sich an seinem Peiniger.

77. NBA Live '96

ELECTRONIC ARTS, 1995

Schrempf, Shaq & Co. zelebrieren die hohe Kunst des Slam Dunks: "NBA Live" ist eine spielerisch ausgefeilte Basketball-Simulation mit allem Glanz und Glamour der US-Liga.



78. Full Throttle

LUCASARTS, 1995

Treue Fans witterten Ausverkauf, als LucasArts dieses Light-Adventure veröffentlichte. Jeder liebte die brillant inszenierte Story um den rauhen Biker Ben – leider ist das puzzlearme "Full Throttle" an zwei Nachmittagen durchgespielt.

79. Earthsiege 2

SIERRA, 1996

Sierra wilderte in ähnlichen Roboter-Gefilden wie Activisions "Mech Warrior 2". Schöne Grafik und strategische Nuancen machten "Earthsiege 2" zu einem potenten Rivalen.

80. Eye of the Beholder

WESTWOOD/SSI, 1990 - 1993

Das bei "Wizardry" und "Dungeon Master" abgekupferte "Eye of the Beholder" galt als wichtigstes Mainstream-Rollenspiel für Amiga und PC: Einfache Bedienung und fesche Grafik mit AD&D-Regeln verquickt.

81. Gunship

MICROPROSE, 1991

Die Kampfhubschrauber-Simulation "Gunship" hatte auf dem C 64 die Lufthoheit. Das PC-Remake spielen heute noch Puristen, denen Comanche einfach zu Action-lastig ist.

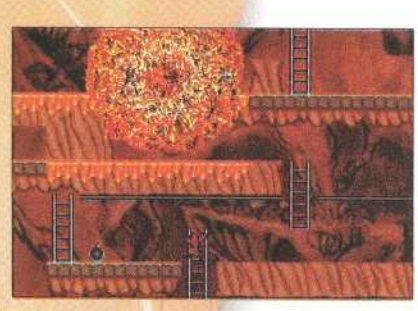
82. Lost Treasures of Infocom

INFOCOM, 1991

Null Icons, keine Grafik: Die klassischen Abenteuerspiele von Infocom bestanden aus nacktem Text. Doch dank Story- und Puzzlekunst avancierten die Adventures zu Kult-Programmen der 80er Jahre.

83. Lode Runner Returns

SIERRA, 1994



Als Plattformspiele-Star der 80er Jahre brachte Lode Runner einst Apple-2- und -C-64-User um den Verstand. Das Renn-Kletter-Buddel-Prinzip wurde für Sierras Neuauflage erweitert. Neue Grafik und Extras machten den Basis-Spielspaß nicht kaputt.

84. Jagged Alliance

SIR-TECH, 1995

Geheimtip aus dem Lager der rundenbasierten Strategiespiele: Schön altmodisch dirigiert man seine Söldner herum. Ein vor allem im Multi-Player-Bereich verbesserter Nachfolger kommt in Kürze.



85. Space Quest

SIERRA, 1987 - 1995

Die Folgen 4 und 5 gelten als Höhepunkte der "Space-Quest"-Serie. Sierras Parodie auf alle SF-Klischees knickte erst bei der jüngsten, sechsten Episode ein.



"Populous hat das Problem der Steuerung locker gelöst."

David Perry schuf grandios animierte Action-Jump'n'Runs und arbeitet jetzt am 3D-Shooter "MDK".

"Ich liebe Strategiespiele wie Command & Conquer, aber auch Action à la Sega Rally – das kommt immer auf meine Laune an. Einmal in Fahrt spiele ich einen Titel solange, bis ich ihn wirklich nicht mehr sehen kann. Dann warte ich auf die Fortsetzung... Aus reiner Nostalgie habe ich mir kürzlich Populous 2 gekauft. Das macht wirklich Spaß, weil Du bei diesem Spiel an so viele Sachen gleichzeitig denken mußt. Normalerweise führt das zu einer komplizierten Steuerung, zu einem Interface, das nicht leicht zu bedienen ist. Populous hat dieses Problem locker gelöst."

X CLUSIVE

Die Unsterblichen 100



86. PGA Tour Golf

ELECTRONIC ARTS, 1994/95

Einzige Golf-Simulation, die im Schatten von "Links" nicht völlig abschmierte. Leichte Steuerung, Turniermodus und digitalisierte Promis lockten auch Einsteiger auf den Fairway. Fortsetzung folgt: "PGA '97" ist fest geplant.

87. Red Baron

DYNAMIX, 1991



Raus aus dem Hi-Tech-Cockpit, zurück zur Natur: Mit der rustikalen Doppeldecker-Simulation um den roten Baron verwies Dynamix den Microprose-Rivalen "Knights of the Sky" auf die Plätze.

88. Destruction Derby

PSYGNOSIS, 1995

Der Karambolage-Simulator füllt die Lücke zwischen Realität und überzogener Action: Ein wilde Stock-Car-Horde rempelt, driftet und fliegt über Kurse oder trifft sich zur ultimativen Blechschlacht in einer Arena. Selten haben uns Blechschäden mehr Freude bereitet.

89. Battle Bugs

DYNAMIX, 1994



Comeback-Spiel des ehemaligen Epyx-Programmierers Craig Nelson ("Summer Games"). Im Kampf um Essensreste stehen sich zwei Insektenarmeen gegenüber. Nur das taktisch kluge Einsetzen von Brummelbiene, Küchenschabe & Co. führt zum Erfolg beim Verteilungskampf.



Skurriles Denkspieltrio auf Platz 93: Coktel Visions originelle Gobliiins.



90. Little Big Adventure

ADELINE/EA, 1994

Als Adeline kombinierten die Erfinder von Alone in the Dark eine bizarre, hochauflösende Isometrie-Spielwelt mit Abenteuer- und Action-Elementen. Fortsetzung folgt in Kürze.



91. Elder Scrolls: Arena

BETHESDA, 1994

Riesige Spielwelt, massig Missionen, Echtzeit-Kämpfe und eine 3D-Spielwelt: Der Vorgänger von Daggerfall kupferte ganz kompetent bei Ultima Underworld ab.

92. Star Trek – A Final Unity

SPECTRUM HOLOBYTE, 1995

So steril wie viele "Next Generation"-Episoden wirkt auch das Adventure mit Captain Picard und Crew. Doch angesichts anderer Star-Trek-Schnarcher (z.B. Klingon) behalten wir "Final Unity" in guter Erinnerung.

93. Gobliiins

COKTEL VISION, 1992

War es ein Adventure? Oder ein Fantasy-Denkspiel? Auf jeden Fall hatte Gobliiins (nur echt mit den drei "i") eine klasse Idee. Drei Koboldhelden mit individuellen Talenten lösten im Teamwork deftige Puzzles.

94. Transport Tycoon

MICROPROSE, 1994/95

Um Menschen und Güter von Kleckersdorf nach Mering zu befördern, starten Sie Busse, Züge und Flieger. Toller Spielkasten für alle, die idyllische Landschaften gerne mit achtspurigen Autobahnen zubetonieren.

95. Hero

ACTIVISION, 1995

Jon van Ryzin lud bereits 1984 auf dem Videospiel-Opa Atari VCS zur Rettung verschütteter Bergarbeiter ein. Der Held mit dem Propeller-Rucksack wurde im Rahmen des "Atari 2600 Action Pack" reaktiviert.

96. Worms

TEAM 17, 1995

Im Solo-Modus zum Gähnen, mit mehreren Leuten genial. Die Spieler lassen ihre Würmer nacheinander Granaten werfen und Schrotladungen verballern, um die kriechende Konkurrenz aus der Landschaft zu jagen.



97. Joust

WILLIAMS, 1995

Eugene Jarvis erfand neben Defender auch den Kampf der fliegenden Sträuße. In Joust flattern zwei Spieler über den Schirm und stoßen mit



der Lanze nach bösen Reitern. Eine perfekte Umsetzung finden Sie auf "Williams Digital Arcade".

98. Prince of Persia

BRODERBUND, 1991/1993

Jordan Mechner war 18, als Broderbund sein "Karateka" veröffentlichte. "Prince of Persia" – eine eigenwillige Mischung aus Jump'n'Run und Zweikampfspiel – debütierte 1989 auf dem Apple: Geschmeidige Animationen machten die Prinzenrolle berühmt.

99. Mad TV

RAINBOW ARTS, 1991

Eine Wirtschaftssimulation mit dem Faktor "Echtzeit" zu kreuzen, war vor fünf Jahren ein experimentelles Unterfangen. Hier gelang ein Programmplaner-Ulk mit vielen Seitenhieben auf die Privaten.

100. UFO / X-COM

MICROPROSE, 1994/95



Schon vor "Independance Day" und schürte Microprose die UFO-Hysterie. Um Aliens zu bändigen, kommandiert der Spieler rundenweise seine Soldaten. Dank Story-Bonus ein Überraschungshit.

Eine Frage der Ehre



Eine Playstation fürs Wohnzimmer kann nicht schaden: Unter allen Einsendern verlosen wir ein Exemplar von Sony's schuckliger 32-Bit-Konsole samt dem aktuellen Psygnosis-Hit "Formel 1".

Wir wollen Ihre Meinung: Nachdem Sie die Erstausgabe der PC-Xtreme durchgestöbert haben, opfern Sie doch ein paar Minuten Ihrer Zeit und beantworten die folgenden Fragen. Nur mit Hilfe Ihres Feedbacks können wir unser Magazin noch besser auf Ihre Wünsche abstimmen. Als Dankeschön verlosen wir unter allen Einsendern eine Sony Playstation. Die 32-Bit-Konsole liefern wir inklusive Joypad und dem Super-Autorennen "Formel 1". Ihre Antwortbriefe (mit der herausgetrennten Seite oder einer liebevoll angefertigten Kopie) schicken Sie bitte ausreichend frankiert an nebenstehende Adresse. Bitte beachten Sie, daß wir keine Faxe akzeptieren. Der Rechtsweg und sonstige Unannehmlichkeiten sind ausgeschlossen, Einsendeschluß ist der 10. November 1996.

Cybermedia Verlags GmbH
PCX-Umfrage
Wallbergstraße 10
86415 Mering

1. Welchen PC besitzen Sie?

- ◯ 486er
- ◯ Pentium 60/75/90
- ◯ Pentium 120/133
- ◯ Pentium 166/200

2. Welche Zusatzhardware treibt Ihren PC zu Höchstleistungen?

	besitze ich	kaufe ich demnächst	brauche ich nicht
CD-ROM	◯	◯	◯
Modem (analog)	◯	◯	◯
ISDN-Modem	◯	◯	◯
3D-Beschleunigerkarte	◯	◯	◯
17-Zoll-Monitor (oder größer)	◯	◯	◯
Head-Mounted-Display (3D-Brille)	◯	◯	◯
16-Bit-Soundkarte	◯	◯	◯
32-Bit-Soundkarte	◯	◯	◯
DVD-Player	◯	◯	◯
8 bis 16 MByte RAM	◯	◯	◯
20 bis 48 MByte RAM	◯	◯	◯

3. Haben Sie auf Ihrem PC Windows '95 installiert?

- ◯ ja
- ◯ nein

4. Welches High-Tech-Equipment ist in Ihrem Haushalt vorhanden oder wird demnächst angeschafft?

- ◯ Dolby-Surround-Anlage
- ◯ ISDN-Anschluß
- ◯ Sony Playstation
- ◯ 16:9-Fernseher
- ◯ Laserdisc-Spieler
- ◯ Sega Saturn
- ◯ Nintendo 64
- ◯ DVD-Player

5. Haben Sie oder ein Familienmitglied Online-Zugang

- ◯ nein
- ja, über
  - ◯ AOL
  - ◯ Compuserve
  - ◯ T-Online
  - ◯ Uni/lokaler Provider

6. Sind Sie an Online-Spielen interessiert?

- ◯ nein
- ◯ Ja, ich spiele „normale" Spiele auch über Modem mit Freunden
- ◯ Ja, ich widme mich speziellen Online-Spielen, die man ausschließlich via Modem benutzen kann.

7. Wie haben Ihnen folgende Rubriken allgemein gefallen

Titel	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Xrating (Spieletests)	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Xtension (Modem-Feature)	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Xclusive (Die unsterblichen 100)	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Xpress (News)	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Player's Guide ("Z")	◯	◯	◯	◯	◯	◯
ECTS-Messebericht	◯	◯	◯	◯	◯	◯

8. Wie sind Sie auf die PC-Xtreme aufmerksam geworden?

- ◯ Auslage am Kiosk
- ◯ Empfehlung durch Freunde
- ◯ Internet (PCX online)
- ◯ SAT 1 Videotext
- ◯ Werbung oder Erwähnung in einem anderen Magazin
- ◯ Beilage in Spielepackung

9. Wie hat Ihnen die Erstausgabe der PC-Xtreme gefallen?

- ◯ super
- ◯ gut
- ◯ ganz nett
- ◯ mäßig
- ◯ mies

10. So sollen sich die verschiedenen Bereiche des Magazins zukünftig entwickeln...

	mehr	weniger	gleichviel
kurze News-Meldungen	○	○	○
ausführliche Previews	○	○	○
Firmenportraits	○	○	○
Interviews	○	○	○
Spieletests	○	○	○
Tips & Tricks zu Spielen	○	○	○
Spiele-Wertungsübersicht	○	○	○
Schwerpunkt-Themen (Xclusive)	○	○	○
Technik-Problemlösungen	○	○	○
Hardware (Infos & Tests)	○	○	○
Online-Infos	○	○	○
Erotik-Software	○	○	○

11. Welche drei Artikel haben Ihnen am besten gefallen?

1.

2.

3.

http://www.logon.de/pcx
Die Auswertung dieser Leserumfrage können Sie in etwa acht bis zehn Wochen in der Online-Ausgabe der PC-Xtreme nachlesen.

12. Welche Spielezeitschriften lesen Sie regelmäßig?

- ○ ausländische Spiele-Fachpresse
- ○ PC Action
- ○ PC Joker
- ○ PC Spiel
- ○ PC Power
- ○ Computer Bild
- ○ MAN!AC
- ○ PC Games
- ○ PC Player
- ○ Power Play
- ○ PC Total

13. Welche anderen Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

- ○ Audio
- ○ Cinema
- ○ Hifi-Vision
- ○ Rolling Stone/Musik Express
- ○ TV Spielfim/TV Movie/TV Today
- ○ Bravo/Pop-Rocky
- ○ Frontpage/Raveline
- ○ c't
- ○ Video

14. Welche Spielgenres finden Ihre Begeisterung?

	ja	teils teils	nein
Sportspiele	○	○	○
3D-Action	○	○	○
Jump'n'Runs	○	○	○
Strategiespiele	○	○	○
Simulationen	○	○	○
Beat'em-Ups	○	○	○
Denkspiele	○	○	○
Rollenspiele	○	○	○
Adventures	○	○	○
Rennspiele	○	○	○
Interactive Movies	○	○	○

15. Wo kaufen Sie normalerweise Ihre Spiele

○ Kaufhaus ○ Software-Fachgeschäft ○ Versand

16. Wieviele Spiele kaufen Sie im Jahr?

17. Wieviel Geld geben Sie im Monat für Ihr Hobby „Computer" aus?

○ 0-50 Mark ○ 50-100 Mark ○ über 100 Mark

18. Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, lesen dieses Exemplar der PC-Xtreme?

19. Nutzen Sie Ihren PC auch für berufliche oder andere „Nicht Spiele"-Anwendungen?

○ ja ○ nein

20. Würden Sie sich wünschen, daß man die PC-Xtreme auch mit CD zum Preis von DM 9,80 kaufen könnte?

○ ja ○ nein

21. Welche Spiele-Hersteller schätzen Sie am meisten?

1.

2.

3.

22. Nennen Sie bitte Ihre aktuellen Lieblingsspiele:

1.

2.

3.

23. Auf welches Spiel freuen Sie sich momentan am meisten?

24. Persönliche Angaben

Alter Geschlecht

Anschrift

Nur interessant, wenn Sie an der Verlosung teilnehmen wollen.

Name

Vorname

Straße

Postleitzahl Stadt

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift:

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

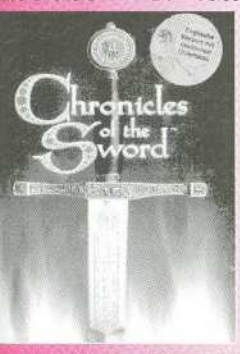
Internet-Email:
info@playcom.de

CD-ROM Spiele

	DV	74.00
h Hour (kp.dt.)	DV	89.00
Musketeer	DV	64.99
use	DV	69.00
ams Family Pinba	DA *	74.00
-64D Longbow	DV	79.99
en Trilogy	DA	79.00
ne in t. Dark 1-3	DV	69.99
gel Devoid	DA	59.00



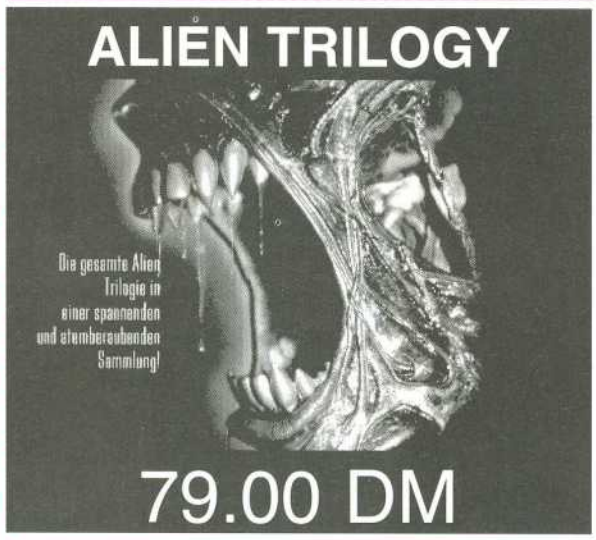
cade Amerika	DV	79.00
sault Rigs	DA	64.99
F X-Fighters US	DV	84.99
polis 2097	DV	69.00
rael's Tear	DV	69.00
d Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
ldie	DV	69.99
phomets Fluch	DV	74.99
ttle Isle 3	DV	64.99
ttle Race	DA	74.00
ttle Beast	DV	69.00
shinden	DA	69.00
ttlecruiser 3000AD	DV	69.00
rmuda Syndrom	DV	74.00
eifuss 2	DV *	64.00
wn Away (kp.dt.)	DV	79.00
bble Bobble	DV *	64.99
g	DV	59.00
ndesliga Manag. 97	DV	89.00
esar 2	DV	79.99
aos Overlord	DV	78.00



ronicles of the Sw	DA	74.99
il War General	DV	89.00
ilisation Net	DV	59.99
ilization 2 (win)	DV	79.99
mm. & Conq.Win95	DV *	89.00
mm. & Conquer 2	DV *	89.00
mmand & Conquer	DV	79.00
ngo-Descent into Z	DA	69.99
nquest o.t.n.World	DV	79.00
usader No Regret	DV	69.00
beria 2	DV	69.00
berstorm	DV	89.00

Daggerfall	**DV**	**79.99**
Daytona USA	DV *	74.99
Death Gate	DA	79.00
Deathkeep Win95/Win	DA	69.00
Der Coach	DV *	79.00
Der Planer 2	**DV**	**79.00**
Der Produzent	DV	79.00
Descent 2	**DA**	**79.00**
Destruction Derby	DA	84.99
Destruction Derby 2	DA *	74.99
Diablo	**DV ***	**84.99**
Die Fugger 2	**DV**	**76.99**
D.gr.Schlacht i.d.A.	DV	74.00
Die Hard Trilogy	**DV ***	**79.00**
Die Siedler 2	**DV**	**69.00**
Discworld kp.dt.	DV	79.00
Discworld 2	**DV ***	**79.99**
Dominion (Win95)	DV *	79.00
Need f. Speed Spez.E	DV	79.99
Dungeon Keeper	**DV ***	**89.00**
Earthsiege 2 (Win)	DV	84.00
Earthworm Jim 1+2	**DV**	**69.00**
Elisabeth	DV	89.00
Endorfun	DA	54.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	**DV**	**89.00**
F1 Grand Prix 2	EV	79.00
F1 Manager 96	DV	74.00
Fabel	DV	79.00
Fantasy General	DV	69.00
Fantasy General	**EV**	**69.00**
Fifa Soccer 96	**DV**	**59.99**
FPS: Baseball 96	EV	74.00
Frank Thomas Baseb.	DA	79.00
Gabriel Knight 2	DV	69.99
Gene Wars	DV	84.00
Golden Gate Killer	DV	79.00
Grand Prix Manager	DV	54.00
Heart of the Darknes	**EV ***	**89.00**
Heart o.t. Darkness	DV *	89.00
Hexen (Win95)	DA	69.99
Hexen	EV	59.00
Hind	**DA**	**79.00**
Hugo 3	**DV**	**69.99**
Hugo 4	**DV ***	**69.00**
Incredible Machine 2	DV *	69.00
Intern. Motocross	DV *	74.00
Kingdom of Magic	DV	74.99
Krazy Ivan (Win95)	DV *	79.00
Lands of Lore 2	**DV ***	**89.00**
Larry 7	**DA ***	**84.00**
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Mad TV 2	DV *	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Magic the Gathering	DV	89.00
Master of Antares	**DA**	**84.99**
MAXX	DV	79.00
Mechwarrior 3	**DV ***	**94.00**
Mega Race 2	DV	69.00
MegaPak 5	DA	89.00
Mephisto Genius 3.5	DV	89.00
Monopoly	**DV**	**59.00**
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
NBA Live 96	DA	84.00
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NFL Quarterback C.97	**DV**	**69.00**

TOP SPIEL DES MONATS



NHL Hockey 97	**DV ***	**84.00**
NHL Hockey 96	**DV**	**79.00**
NHL Hockey 95	DA	69.99
Night of the Monster	DV *	79.00
Normality	DV	74.99
Olympic Gold (Win)	DV	54.99
Olympic Games	DA	69.99
Olympic Soccer	**DA**	**74.00**
Onside Soccer	DV	79.00
Pandora Akte	**DV**	**84.00**
Panzer Dragoon	DV *	74.99
Perfect General 2	DA	69.00
Phantasmagoria Win	**DV**	**89.00**
Pole Position	DV	88.99
Powerplay Hockey	DA *	59.99
Privateer 2 The Dark	**DV ***	**89.00**
Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DA	79.00
Quest for Glory 4	DA	79.00
Race Mania	DV	74.00
Rebel Assault 2	**DV**	**82.99**
Return Fire (Win 95)	**DV**	**74.99**
Riddle of Master Lu	DV	72.99
Ripper	**DV**	**79.99**
Road Rash (Win95)	**DV**	**69.00**
Schleichfahrt	DV	79.00
Schlümpfe	**DV**	**64.00**
Scorched Planet	**DA ***	**74.00**
Sega Rally	DV *	74.99
Sensible W.o. Soccer	**DV**	**75.00**
Sensib. W.o.So.Eu96	**DV**	**54.99**
Shannara	**DV**	**79.00**
Shell Shock	DV	64.00
Shock Wave Assault	DV	79.00
Silencer (Win95)	**DV**	**69.00**
Silent Thunder (Win)	**DV**	**84.99**
Silent Hunter	**DV**	**64.99**
Simon t.S.im Weltall	DV *	79.00
Sonic CD	DA	59.00
Space Hulk (Win95)	DA	69.99
Space Quest 6 (Win)	**DV**	**79.00**
Speed Rage	**DV**	**69.00**
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Star Trek Klingonen	DA	54.99
Star Trek Deep Space	DA	69.99

Starcraft	**DV ***	**84.99**
Storm	DV	79.00
SU 27 Flanker	DV	69.00
Super Streetfighter	DA	59.99
Syndicate Wars	**DV**	**79.99**
T-Mek	DA *	74.00
Terminator Future S.	DV	72.99
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Muppets Inside	**DA**	**69.99**
The Rise & Rule	DV	84.00
This means War	DV	72.99
Thunderhawk 2	DV	69.99
Tie Fighter	**DV**	**79.00**
Time Commando	DV	79.00
Time Paradox	DV	79.00
Tomb Raider	**DV ***	**69.00**
Tommy (Win95)	DA	79.00
Tracer	DV	54.00
Trivial Pursuit	DV	69.00
Unnecessa. Rough.96	DA	74.00
Urban Runner	**DV**	**79.00**
Virtua Fighter Win95	**DA**	**79.00**
Virtual Snooker	DA	74.99
War College	DV	62.99
Warcraft 2	**DV**	**79.00**
Warham.-Im Schatt.	DV	64.99
Warham. - Im Scha.	**DV**	**69.00**
Waterworld Action	DV	79.99
WayneGretzky NHLPA	DA	64.99
Wing Commander 4	**DV**	**79.99**
Wing Com. Arma. win	DA	69.00
Wipe out	DA	94.00
Worms	**DV**	**69.00**
Zeppelin ext. Vers.	DV	69.00

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

Z Director's Cut	**DV**	**14.99**
Air Power	DV	24.99
Al-Quadim	DV	9.95
Albion	**DV**	**32.99**
Batman Forever	DA	34.99
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge	DV	49.99
Bioforge Classic	DV	29.00
Bleifuss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	**DV**	**19.99**

Burning Steel 4	DA	34.99
Caesar 1	DV	19.99
Commander Blood	DV	34.99
Com:&Conquer Data	DV	29.00
Creature Shock	DV	19.00
Cyberia 1	DA	19.99
Cybermage-Darklight	DV	29.99
D (Dining Table)	DV	34.99
Dark Sun 1	DV	9.95
Das schwarze Auge 3	**DV ***	**49.00**
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Deadline	**DA**	**39.99**
Der Clou	DV	9.95
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1 & Levels	DV	36.99
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Doppelkopf f. Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	**DV**	**34.99**
EA Sports Rugby	DA	32.99
Earthsiege 1	DV	24.99
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	24.00
Fifa Soccer	**DV**	**29.00**
Flotte Flitzer	DV	48.00
Frankenstein (Win'95)	DV	34.99
Freddy Pharkas	DV	24.00
Gabriel Knight 1	DV	22.99
Hand of Fate	DV	29.99
Help - Charity Comp.	EV	39.00
Hole in One	DA	22.99
Hugo 2	DV	44.00
Inca 1	DV	22.99
Jagged Alliance	DV	34.99
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom:Far Reaches	DA	19.99
Kings Quest 5	EV	24.00
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Lands of Lore	DA	29.99
Larry 1 Classic	EV	24.00
Lemmings Bundle Win	DA	34.99
Little Big Adventure	DV	29.99
Loadrunner	DV	29.99
Lost Eden Classic	DV	19.99
Lothar Matthäus	DV	26.99
Magic Carpet Plus Cl	**DV**	**29.99**
Manic Karts	DA	34.00
Martini Racing	DV	29.00
Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.00
Menzoberranzan	**DA**	**34.00**
Monkey Island 2	DV	29.00
Nascar Racing	DA	24.00
NBA Jam Tournament	DV	34.99
NHL Hockey 94 Clas.	**DA**	**19.99**
NHL Hockey 95 Classi	DV	29.99
Noctropolis	**DV**	**19.99**
North & South Class.	EV	15.00
Oldtimer Classic	**DV**	**9.99**
Outpost Classic	DV	39.00
PC Games Cheat	DA	25.00
PGA 486 Classic	DA	29.99
PGA Tour Golf (Win)	**DV**	**29.00**
Police Quest 1	EV	24.00
Primal Rage	**DA**	**24.99**
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	39.99
Red Baron	DA	24.00
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 - Resurection	DA	34.99

Rise of the Robots 2	DA	34.99
Samstag Nacht (RTL)	DV	45.00
Sam & Max	DV	39.00
Sensible Golf	**DA**	**44.99**
Siedler Classic	DV	29.99
Sim City Extended	DA	19.00
Skat für Windows	DV	34.00
Space Hulk Classic	DV	24.99
Space Quest 1	EV	24.00
Star Trek 25th Ann.	DA	24.00
Star Trek Judgemet R	DA	24.00
Stonekeep kp.dt.	**DV**	**39.99**
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Streetfighter 2	EV	24.00
Strike Com. Classic	DA	29.00
Striker 96	DV	49.99
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
T.F.X.(Tactical Figh	DA	27.99
Teamchef	DV	29.99
Theme Park	**DV**	**29.00**
Think-X	DV	39.00
Tilt	**DV**	**49.00**
Top Gun	DV	29.99
Trainer Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
Virtuoso Classic	DV	19.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	24.99
Warcraft 2 Levels	**DV**	**19.80**
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 1	DA	34.00
Warcraft 2 Zusatz-CD	**DV**	**24.99**
Wing Command 3 Cl.	DV	36.99
Wing Com. Armad Cl.	DA	29.00
Worms Reinforceme.	**DA**	**32.99**
WWF Wrestlema. Arc	DA	34.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerospa. Boxen 2*5W	DV	29.00
CD Caddy	DV	14.00
Gravis Joystick sw.	DV	39.00
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Lautsprecher Stereo	DV	59.00
Lautsprech. SBC-625	DV	74.00
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	17.00
PC Maus Glider	DV	19.00



Per4mer Lenkrad	DV	89.99
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Soundkar. Anschlußk.		7.00
Tecno 189 Hawk Jun.	DV	19.00
Y-Kabel für Joystick	DV	9.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für *Österreich*, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für *Deutschland*, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

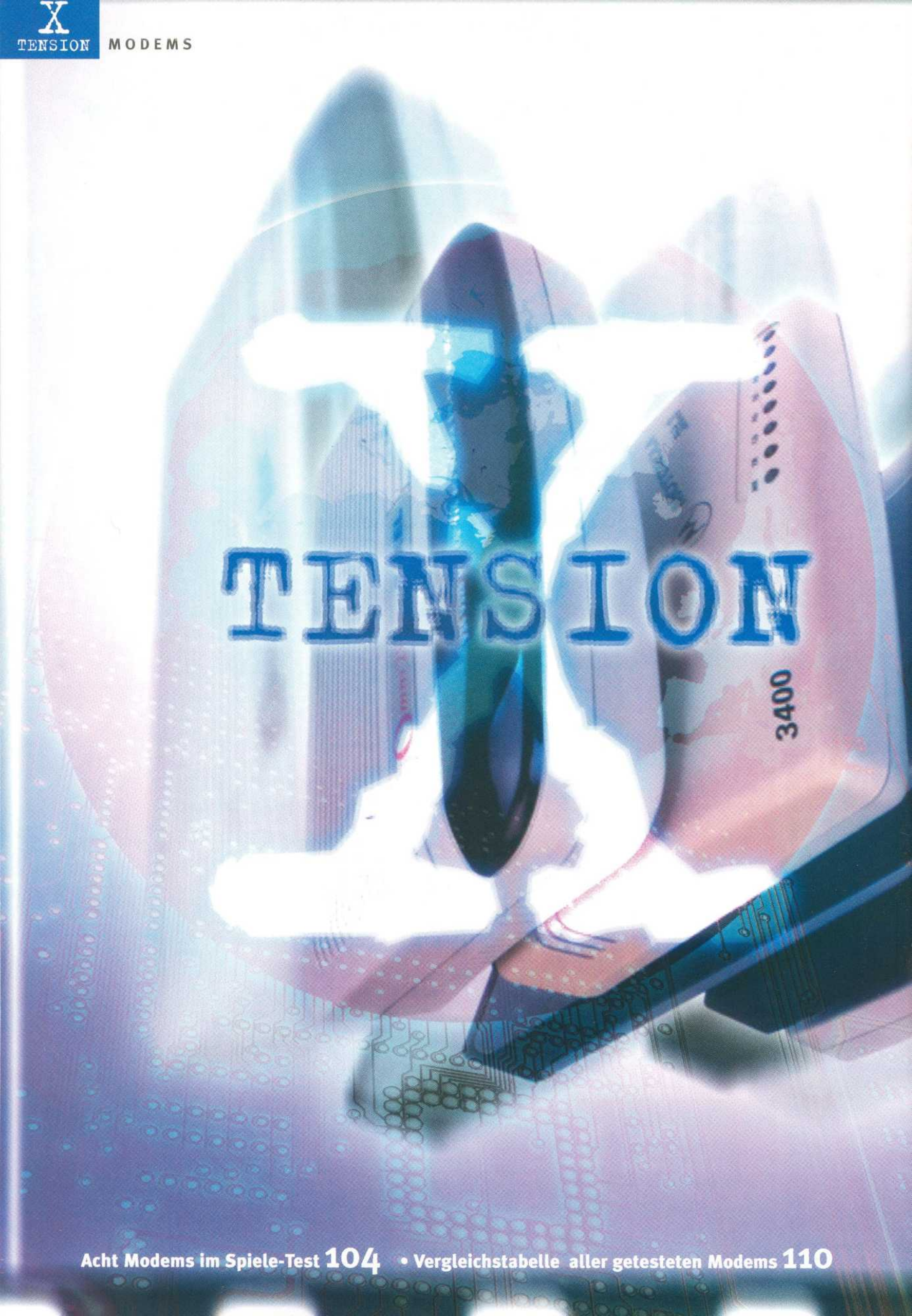
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** an
- Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250.– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Acht Modems im Spiele-Test 104 • Vergleichstabelle aller getesteten Modems 110

Ruf doch mal an:

Prima Partner oder Spiel-verderber?

Modem-Spiele sind im Kommen. Erst wenn Ihnen statt sturer CPU ein menschlicher Gegner gegenübertritt, werden viele Strategie- und Simulationsspiele richtig interessant. Wir testen acht Highspeed-Modems auf ihre Spiele-Fähigkeit.

Installation 112 • Technik 114 • DFÜ-Glossar 115 • Historie, Tips & Tricks 116

VON RALF SABLOWSKI UND KARSTEN WEIDE

Kaum ein PC-Spiel kommt noch ohne den Zusatz „Netzwerkfähig" aus. Egal ob Sie „Warcraft 2" oder „Command & Conquer" oder „Advanced Tactical Fighter" bevorzugen: Wenn Sie online einen Gegner aufmischen, werden Sie in eine neue Spielspaß-Dimension vorstoßen. Immer mehr PCs bekommen deshalb ein schnelles Modem spendiert, nicht nur zum Surfen im Internet oder zum eMail-Schreiben. Die Leitungen glühen, vor allem in den größeren Städten flitzen die Spiele-Bytes nur so durch die Telefonleitungen.

Welches Know-how brauchen Sie, um im online-Wettkampf zu führen? Welche Modems sind für Duelle prädestiniert, welche versagen ihre Unterstützung im entscheidenden Augenblick?

Acht verschiedene Modems, allesamt der Klasse „Highspeed" mit Datenraten von bis zu 28.800 bps, haben wir der Spieleprüfung unterworfen: Anhand von drei unterschiedlichen Spielen mußten sie beweisen, daß mit ihnen der Spielspaß höher wiegt als der Frust der komplizierten Installation. Eines sei vorweg verraten: So ganz einfach ist das Spielen über das Modem heute noch nicht, selbst erfahrene Onliner dürften sich am Herstellen der einen oder anderen Verbindung die Zähne ausbeißen.

Um festzustellen, welches Modem für Online-Schlachten taugt, haben wir acht populäre 28.800-bps-Geräte mit drei gängigen Online-Spielen getestet (siehe Kasten). Dabei versuchten wir, mit jeweils zwei identischen Geräten Testverbindungen aufzubauen. Wir prüften, ob sich der Connect herstellen ließ, und wenn ja, ob die Spiele mit dem jeweiligen Modem problemlos liefen. Auf den folgenden Seiten finden Sie unsere Testberichte, im Anschluß daran eine ausführliche Ausstattungstabelle.



Darauf achten Sie beim Modemkauf

Auf dem Markt werden Modems in verschiedenen Leistungsklassen angeboten, die Daten mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten übertragen. Die derzeit schnellsten Modems sind die 28800-bps-Modems, die den gegenwärtigen technologischen Standard darstellen. Sie können theoretisch bis zu 15.000 Buchstaben oder Ziffern pro Sekunde übertragen. Mittlerweile sind diese Geräte so preiswert geworden und (nach einigen Kinderkrankheiten) so zuverlässig, daß es keinen vernünftigen Grund gibt, ein langsameres 14.400-bps-Modem zu kaufen, selbst wenn es 100 oder 200 Mark billiger ist. In kaum einem Jahr haben Sie die Mehrkosten durch Ersparnisse bei den Telefongebühren und bei Online-Gebühren wieder hereingeholt. Zudem genießen Sie einen wesentlich höheren Komfort durch kürzere Ladezeiten.

Viele Geräte sind als Tischmodem oder als Einbaumodem zu haben. Ein Tischmodem stellen Sie neben Ihren Rechner, ein Einbaumodem müssen Sie in den Rechner einbauen. Beide Modem-Arten leisten das gleiche, haben aber jeweils individuelle Vorzüge und Nachteile. Tischmodems („externe Modems") sind bequemer zu installieren, lassen sich auch mal an den Computer Ihres Freundes anschließen und sind leichter zu kontrollieren, weil die LED-Anzeigen den Benutzer über den jeweiligen Betriebszustand unterrichten. Ein Einbaumodem ist rund 50 bis 100 Mark billiger als das entsprechende Tisch-Modell und spart Platz auf dem Schreibtisch, erfordert allerdings etwas Geschick bei der Installation und belegt einen der kostbaren Steckplätze ihres PCs.

Achten Sie beim Kauf darauf, daß Ihr Modem eine BZT-Zulassung besitzt. Nur Geräte mit BZT-Nummer sind zum Betrieb am Telefonnetz der Telekom zugelassen. Der Betrieb nicht-zugelassener Modems ist strenggenommen strafbar.

Preise & Lieferumfang

Die getesteten Modems unterstützen alle gängigen Datenübertragungsnormen und können obendrein Faxe empfangen und versenden. Um so wichtiger ist es, neben der Online-Spiele-Performance auch auf Preis, Garantie (heute üblich: 2 Jahre) und die Ausstattung der Produkte zu achten. Der Vergleich zeigt: Schon für knapp 300 Mark bekommt man heute ordentliche Highspeed-Modems.

Alle getesteten Produkte kommen mit einem seriellen Kabel und seriellem Adapter zum Anschluß des Modems an den PC (Ausnahme: Hayes Smartmodem), einem Terminalprogramm (zur reinen Datenübertragung und für Mailbox-Nutzung) sowie einer Fax-Software.

Zum Lieferumfang gehört normalerweise eine unterschiedlich reichhaltige Auswahl an kostenlosen Probemitgliedschaften in verschiedenen Online-Diensten einschließlich der dafür erforderlichen Software.

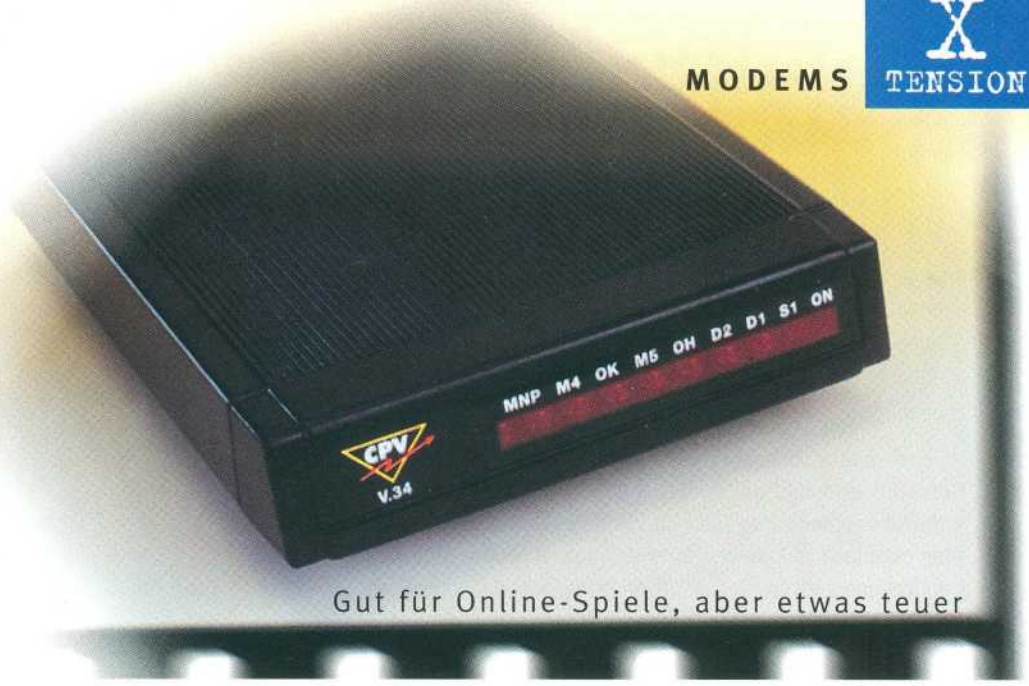
Falls Sie an einem T-Online-Zugang interessiert sind, noch ein Tip zur Steuer-Software: Sie sollten beachten, daß nur der T-Online-Decoder das neue KIT-Protokoll unterstützt. KIT ermöglicht es T-Online-Anbietern, mit Bildschirmlayout und Grafiken zu arbeiten und so informativere und ansprechendere Angebote zu entwickeln. Andere BTX-Software ist dagegen nur in der Lage, zeichenorientierte Angebote nach dem alten BTX-Standard darzustellen.

Daß im Lieferumfang eines Modems kein originärer Internet-Zugang enthalten ist, muß nicht heißen, daß Sie mit der beiliegenden Software nicht ins Internet kommen: Alle Online-Dienste bieten ihren Nutzern zusätzlich zum eigenen Angebot auch einen Zugang ins Netz der Netze.

Der Preis ist heiß

Die Kosten für Online-Ausflüge sind kleiner, als von vielen befürchtet: Trotz der neuen Telekom-Tarife kann man sich Online-Spiele durchaus leisten. Werktags kostet das Spiel mit einem Partner im City-Tarif (Ortsgespräch) zwischen 9.00 und 18.00 Uhr 4,80 Mark pro Stunde. Abends zwischen 18.00 und 21.00 Uhr kostet der Spaß 2,88 Mark pro Stunde. Wer eine Nacht-Session abhalten will, kann danach bis 5 Uhr morgens für nur 1,80 Mark pro Stunde seinen Spielspaß haben. Am Wochenende sowie an Feiertagen müssen Online-Spieler zwischen 5.00 und 21.00 Uhr ebenfalls 2,88 Mark pro Stunde berappen.

CPV V.34 Delta



Gut für Online-Spiele, aber etwas teuer

Foto: Studio 1

In ein flaches schwarzes Gehäuse ist das 28.800-bps-Modem CPV V.34 Delta von CPV-Stollmann gekleidet, das einen sehr soliden Eindruck macht. Das V.34 Delta unterstützt alle wichtigen Übertragungsstandards für Daten- und Fax-Transfer. An der Zubehör-Ausstattung (einschließlich seriellem Kabel und seriellem Adapter) gab es nichts auszusetzen. Als Software für die Datenübertragung, das Faxen und für BTX legt CPV-Stollmann Trans-Send für DOS und für Windows bei sowie einen AOL-Probeaccount auf CD-ROM. Wir vermißten in puncto Software lediglich zweierlei: Ein CompuServe-Paket mit Probemitgliedschaft und Steuersoftware und ein BTX-Programm, daß den KIT-Standard unterstützt.

In der Online-Spielpraxis bewährte sich das CPV V.34 Delta gut. „CyberStorm" lief problemlos mit dem Modem-Treiber von Windows 95. Nur geringe Schwierigkeiten gab es mit den beiden anderen Spielen. In „Warcraft 2" gelang es bei 28.800 bps zunächst nicht, eine Verbindung aufzubauen, in weiteren Versuchen klappte dies jedoch reibungslos. Verbindungen bei 14.400 bps funktionierten stets auf Anhieb.

Bei „Advanced Tactical Fighters" (ATF) fehlte das CPV-Gerät in der Modem-Liste, so daß wir mit der Hayes-kompatiblen Einstellung Vorlieb nehmen mußten. Anschließend gab es ähnliche Hakeleien wie bei Warcraft: Beim ersten Versuch mit 28.800 bps führte das eine CPV-Modem den Anruf zwar aus, das andere CPV-Gerät nahm aber nicht ab. Als wir die Einstellung der Transferrate auf 14.400 reduziert hatten, kam der Connect dagegen sofort zustande. Spätere Anläufe bei 28.800 bps gingen dann ohne Stottern vonstatten.

CPV V.34 DELTA
ZIRKA-PREIS: **600 MARK** • HERSTELLER: **CPV-STOLLMANN DATENSYSTEME GMBH**

WERTUNG	X	MULTIPLIKATOR	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	XXX	3	9
DOKUMENTATION	XXXX	3	12
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	XXX	5	15
INSTALLATION & BEDIENUNG	XXXX	4	16
ONLINE-STABILITÄT	XXXX	5	20

X-RATING: 72

FAZIT: Das CPV V.32 Delta ist ein solides, für Online-Spiele geeignetes Modem, dessen Preis mit knapp 600 Mark allerdings etwas hoch angesiedelt ist. Nur 1 Jahr Garantie.

Creatix SG2834

Eine einfache Lösung bietet Creatix mit dem SG2834 an. Das kleine Plastikgehäuse, in dem das Gerät steckt, hat keinen Netzschalter oder Reset-Knopf. Hängt sich das Modem einmal auf, bleibt dem Nutzer nichts anderes übrig, als den Netzstecker abzuziehen und wieder in die Buchse hineinzustecken. Merkwürdig an der Konstruktion ist, daß man auf der Vorderseite des Gehäuses das serielle Kabel und das Netzteil anschließen muß, auf der Rückseite das Telefonkabel, und daß die Kontrollampen in der Oberseite eingelassen sind. Das Ergebnis: Kabelgewirr auf dem Schreibtisch und schwer abzulesende Kontrollampen. Weiteres Manko: Die Beschriftung der Lampen ist nur in das Plastik geprägt und kaum zu lesen. Die Zubehör- und Software-Ausstattung gleicht der des CPV V.32 Delta (s. o.), lediglich ist hier statt der Probe-CD-ROM von AOL ein entsprechendes CompuServe-Angebot enthalten.

Das Gerät unterstützt die komplette Palette der Übertragungsnormen für den Datenverkehr, das Faxen sowie die Datenkompression und die Fehlerkorrektur. Sogar eine Voice-Funktion, etwa zur Verwendung des PCs als Anrufbeantworter, wird geboten. Gewisse Schwierigkeiten hatten wir allerdings im Online-Spiel-Betrieb. (Eines der beiden Testgeräte war defekt, weshalb wir das andere mit dem Hayes Smartmodem als Gegenstelle testeten.)

In „CyberStorm" gelang es zwar, eine Verbindung herzustellen, aber auch mit viel Bitten und Betteln in Form verschiedenster Init-Strings konnten wir das Creatix nicht zum Datenaustausch bewegen. Jedesmal legten die Modems nach kurzer Zeit auf. Dagegen liefen „Warcraft 2" und „Advanced Tactical Fighters" problemlos.



Zwar preiswert, aber störrisch beim Online-Spielen

CREATIX SG2834 • ZIRKA-PREIS: **270 MARK** • HERSTELLER: **CREATIX**

WERTUNG	X	MULTIPLIKATOR	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	XXX	3	9
DOKUMENTATION	XX	3	6
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	XXX	5	15
INSTALLATION & BEDIENUNG	XX	4	8
ONLINE-STABILITÄT	XXX	5	15

X-RATING: 53

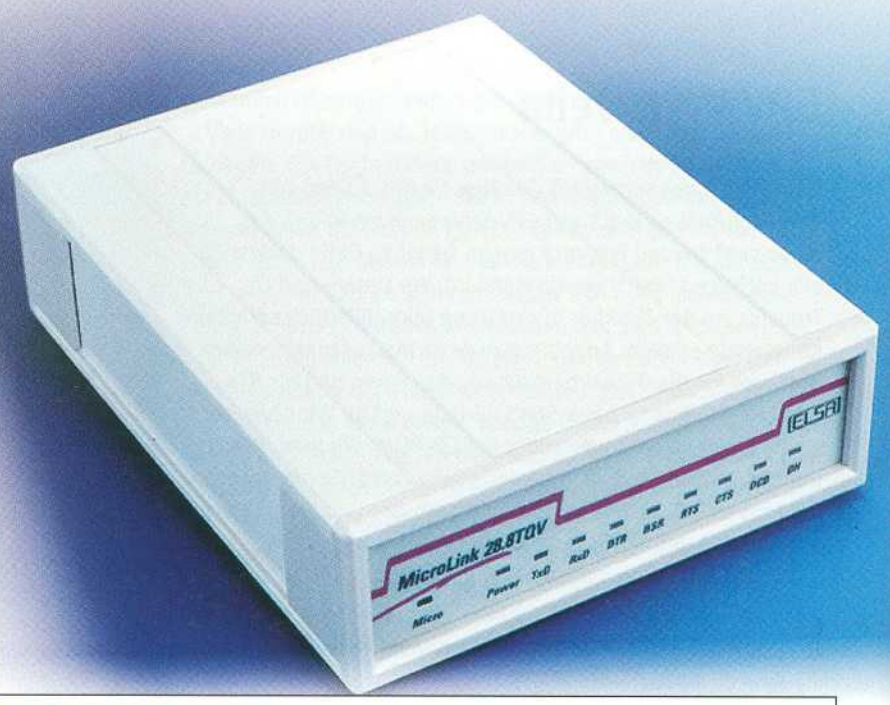
FAZIT: Das Creatix SG2436 ist mit einem Preis von 270 Mark zwar das billigste Modem im Test, bereitete allerdings im Online-Spielbetrieb Probleme und läßt auch in Sachen Ergonomie zu wünschen übrig.

Gute Online-Leistung bei niedrigem Preis

ELSA Microlink 28.8ooTQV

Ein solides Gerät ist das kleine ELSA 28.8ooTQV in seinem schönen Aluminium-Gehäuse. Auch dieses Produkt unterstützt alle wichtigen Standards und kommt obendrein mit einer Voice-Funktion. Sowohl das mitgelieferte Zubehör als auch die Software sind reichhaltig. Der Nutzer findet ein Terminalprogramm (das bekannte Telix für Windows), eine Fax-Software (das ebenfalls bekannte SuperFax), und obendrein gibt´s Probemitgliedschaften für alle großen deutschen Online-Dienste: AOL, CompuServe und T-Online. Statt eines einfachen BTX-Decoders, mit dem die meisten Konkurrenzprodukte aufwarten, glänzt das ELSA mit einer echten TR-Online-CD-ROM mit T-Online-Decoder. Diese Steuersoftware stellt auch Seiten im KIT-Standard dar, dem Electronic-Publishing-Standard von T-Online. Wem das noch nicht genug ist, der findet auf der MicroLink-CD-ROM auch noch Megabytes über Megabytes mit DFÜ-Software, Hilfsprogrammen, Tips und Tricks sowie Shareware.

Bravourös erledigte das ELSA-Modem alle Online-Spiel-Anforderungen, die unser Test an es stellte. „CyberStorm" lief auf Anhieb, und ebenso reibungslos konnten sich die Tester in „Warcraft 2" per Telefon die Orks auf den Leib hetzen. Lediglich in „Advanced Tactical Fighters" galt es, zwei Hürden zu nehmen. Die erste Klippe war, daß das Elsa nicht in der Modemliste von ATF aufgeführt ist. Ein Versuch mit der hayeskompatiblen Einstellung glückte dann aber. Anschließend gelang es nicht, Verbindungen bei 28.800 oder 19.200 bps zu errichten. Bei 14.400 bps konnten die Tester schließlich zum Einsatz starten.



ELSA MICROLINK 28.8ooTQV • ZIRKA-PREIS: **330 MARK** • HERSTELLER: **ELSA GMBH**

WERTUNG	X	MULTIPLIKATOR	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	XXXX●	3	12
DOKUMENTATION	XXXX●	3	12
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	XXXXX	5	25
INSTALLATION & BEDIENUNG	XXXX●	4	16
ONLINE-STABILITÄT	XXXXX	5	25

X-RATING: 90

FAZIT: Das ELSA 28.8ooTQV hinterläßt einen guten Gesamteindruck, es bietet prima Leistungen und eine hervorragende Ausstattung. Der Preis ist mit gut 300 Mark niedrig, und als Bonbon gewährt ELSA als einziger Hersteller eine Garantie von drei Jahren.

Hayes Smartmodem 28.8oo V.34 Fax

Das Hayes Smartmodem 28.8oo V.34 Fax steckt in einem länglichen, stabilen Alu-Gehäuse. Es unterstützt außer dem veralteten V.23-Protokoll alle wichtigen Übertragungsstandards der International Telecommunications Union.

Während Hayes also modemtechnisch Erstklassiges bietet, läßt die sonstige Ausstattung zu wünschen übrig. Beim Zubehör fehlen das serielle Kabel zum Anschluß des Geräts an den Computer und ein serieller Adapter für die verschiedenen auf der Rechnerseite üblichen seriellen Anschlußbuchsen. Das Kabel und gegebenfalls auch den Adapter muß der Käufer also extra erstehen. Als Software liefert der Modem-Pionier neben einem Terminalprogramm und einer Fax-Anwendung lediglich das CompuServe-Probepack mit.

Hayes-Modems haben den Ruf, Qualitätsprodukte zu sein, und standesgemäß ergaben sich keinerlei Probleme im Online-Einsatz. Gleich, ob es unter Windows 95 im Zusammenspiel mit „Mission: CyberStorm" war oder im DOS-Fenster in Windows 95 mit „Warcraft 2" oder im DOS-Modus mit „Advanced Tactical Fighters": Stets gab es eine schnelle Anpassung, einen Verbindungsaufbau ohne Schluckauf und reibungslosen Spielverlauf. Lediglich "Cyberstorm" lief erst, nachdem wir in den Modemeinstellungen sowohl Datenkompression als auch Fehlerkorrektur ausgeschaltet hatten.

SMARTMODEM OPTIMA 28.8oo V.34 + FAX
ZIRKA-PREIS: **750 MARK** • HERSTELLER: **HAYES**

WERTUNG	X	MULTIPLIKATOR	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	XX●●●	3	6
DOKUMENTATION	XXXX●	3	12
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	XXX●●	5	15
INSTALLATION & BEDIENUNG	XXXX●	4	16
ONLINE-STABILITÄT	XXXXX	5	25

X-RATING: 74

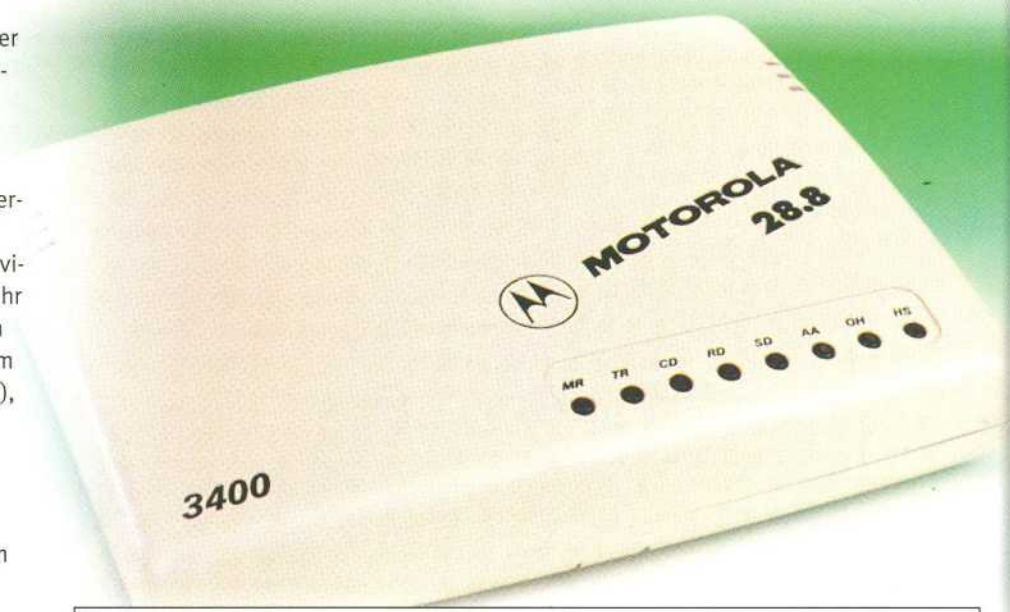
FAZIT: Das Hayes Smartmodem Optima 28.8oo V.34 Fax war aus technischer Sicht eines der besten Modems im Test. Kein Wunder: Was könnte Hayes-kompatibler sein als ein Hayes-Modem? Somit wäre der hohe Preis von 749 Mark noch zu verschmerzen – aber wenigstens ein serielles Kabel und die CD-ROMs aller Online-Dienste hätten wir uns im Lieferumgang des teuersten Geräts im Testfelde gewünscht.



Technisch gut, aber etwas teuer

Motorolas 3400 Pro 28.8

Geringer Preis, geringe Eignung für Online-Spiele



Motorolas 3400 Pro 28.8 ist das einzige Modem im Feld der Wettbewerber mit einem Design-Gehäuse, das jedoch gleichzeitig (da aus leichtem Plastik gefertigt) einen etwas wackligen Eindruck hinterließ.

Wie alle Konkurrenzprodukte beherrscht das Motorola-Modem alle wichtigen DFÜ-Protkolle, mit einer bemerkenswerten Ausnahme: Das Motorola-Modem unterstützt nicht die 28.800-bps-Datenübertragung nach der V.FC-Norm, dem provisorischen Vorläufer des heute gültigen V.34-Standards. Hat ihr Partner ein Modem, das ausschließlich (!) die alte V.FC-Norm unterstützt (weil er ein altes 28.800-bps-Modem hat, bei dem er den entsprechenden Steuer-Chip nicht ausgewechselt hat), könnten beim Datenaustausch mit ihm bei der Einstellung 28.800 bps Schwierigkeiten auftreten.

Zum Lieferumfang des Produkts gehört eine vollständige Zubehörausstattung, zur Terminal-, Fax- und BTX-Software (kein KIT-Support) kommt das CompuServe-Probepack. Beim 3400 Pro fehlt zwar ein Internet-Zugang, aber es gibt auch eine „3400 Online"-Ausgabe mit der entsprechenden Software.

Nicht gut schlug sich das Gerät im Spieletest. In "Mission: CyberStorm" gelang es nicht, einen Connect herzustellen, jedesmal brach das Modem während des Verbindungsaufbaus ab. Und dies, obwohl Windows 95 für den Betrieb des Motorola 3400 Pro korrekt eingestellt war.

In "Advanced Tactical Fighters" schien zunächst alles glatt zu gehen: Das Modem wählte, es meldete einen „Connect 28800", die beiden Stellen tauschten Daten aus - und dann hing das Spiel. Auch ausdauerndes Feilen am Init-String brachte keine Besserung.

In "Warcraft 2" erhielten wir bei 28.800 bps zunächst lediglich die Meldung „No Carrier", bei späteren Versuchen klappte es dann aber. Bei 19.200 und 14.400 bps hakte es nicht.

3400 PRO 28.8 • ZIRKA-PREIS: **280 MARK** • HERSTELLER: **MOTOROLA**

WERTUNG		X	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	X X X • •	3	9
DOKUMENTATION	X X X • •	3	9
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	X X X • •	5	15
INSTALLATION & BEDIENUNG	X X X • •	4	15
ONLINE-STABILITÄT	X X • • •	5	10

MULTIPLIKATOR

X-RATING: 55

FAZIT: Das Motorola 3400 28.8 Pro belastet mit seinem Preis von 278 Mark den Geldbeutel nur gering, dafür hat es aber auch nur eine „gerade noch ausreichende" Spiele-Eignung.

TESTSIEGER

Der Testsieger mit einem sehr günstigen Preis und erstklassiger Leistung

Vobis Highscreen Bahn-Boostar 28.8 Voice



Das Vobis-Modem Highscreen Bahn-Boostar 28.8, stellt ELSA für den Aachener PC-Discounter her. Es ist weitgehend baugleich mit dem ELSAs Microlink 28.8ooTQV. Wie das Microlink-Modem ist es ein sehr solides Gerät. Es deckt das komplette Spektrum der DFÜ-Standards einschließlich Voice-Funktion ab und hat die gleiche reichhaltige Ausstattung wie das ELSA-Modem. Einziger Unterschied: Dem Vobis-Modem liegt außerdem noch die CD-ROM des neuen Internet-Online-Dienstes Metronet bei, der freilich noch mit erheblichen technischen Startschwierigkeiten zu kämpfen hat. Metronet ist ein Unternehmen der Metro-Gruppe, zu der auch Vobis gehört.

Windows 95 hat zwar keinen Treiber für das relativ neue Bahn-Boostar-Modem, doch funktioniert der eigens von Vobis auf einer CD-ROM mitgelieferte Windows-95-Treiber tadellos bei der Verwendung in "Mission: CyberStorm".

"Warcraft 2" lief selbst bei 28.800 bps störungsfrei, wenn auch erst im zweiten Versuch. Bei "Advanced Tactical Fighters" gab's wiederum eine Verzögerung, weil der Bahn-Boostar nicht in der Modemliste aufgeführt ist. Mit einer alternativen Einstellung ging´s dann, wenn auch nur mit 14.400 bps.

HIGHSCREEN BAHN-BOOSTAR 28.8 VOICE
ZIRKA-PREIS: **290 MARK** • HERSTELLER: **VOBIS**

WERTUNG		X	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	X X X X X	3	15
DOKUMENTATION	X X X X •	3	12
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	X X X X X	5	25
INSTALLATION & BEDIENUNG	X X X X •	4	16
ONLINE-STABILITÄT	X X X X X	5	25

MULTIPLIKATOR

X-RATING: 93

FAZIT: Vobis´ Highscreen Bahn-Boostar ist ein sehr solides Modem mit guter Ausstattung und erfreulicher Online-Leistung zu einem unschlagbaren günstigen Preis: Unser Testsiger liegt noch 50 Mark unter dem ELSA-Bruder.

Trust Communicator 28K8

Das Highspeed-Modem Communicator 28K8 des niederländischen Herstellers Trust hat ein flaches, elegantes Gehäuse aus Plastik, das nichtsdestotrotz sehr stabil ist. Nur beim Trust-Modem befindet sich der Netzschalter auf der Frontseite. Der Vorteil: größere Bequemlichkeit für den Nutzer. Der Nachteil: eine gewisse Wahrscheinlichkeit, daß man aus Versehen den Schalter berührt und so eine wichtige Datenübertragung durch Stromentzug beendet.

Auch dieses Gerät läßt sich mit sämtlichen wichtigen „Vau Punkt"-Protokollen betreiben. Die Austattung mit Zubehör stimmt, einschließlich eines seriellen Kabels und eines Adapters. Ob das sehr dünne Handbuch mit seiner klein gedruckten Schrift dem Nutzer im Ernstfall helfen kann, muß aber bezweifelt werden.

Die Software-Ausrüstung ist dagegen etwas mau. Die obligatorischen Anwendungen für Datenfernübertragung, Faxbetrieb und BTX (keine KIT-Unterstützung) sind zwar vorhanden. Will der Online-Neugierige aber AOL, CompuServe oder das Internet erforschen, sucht er vergeblich nach entsprechenden Probezugängen.

Im Spielebetrieb schlug sich das Trust-Modem wacker. Ein erster Versuch mit dem eigens eingerichteten Windows'95-Treiber war zunächst erfolglos, das eine Gerät wollte nicht wählen, und wurde es angerufen, hob es den Hörer nicht ab, obwohl es den Anruf signalisierte. Wir entfernten den Treiber und installierten ihn erneut. Das Resultat: alles prima auch mit 28.800 - Modem-Vodoo!

"Warcraft 2" lief mit 14.400 bps sofort problemlos, mit 28.800 bps hingegen erst nach zwei, drei Versuchen und intensiven Init-Fummeleien.Bei "Advanced Tactical Fighters" mußte auf beiden Seiten die gleiche Geschwindigkeit eingestellt sein, sonst wollten sich die beiden Geräte partout nicht verbinden, diese Macke scheint allerdings eher eine "ATF"-Krankheit zu sein.



TRUST COMMUNICATOR 28K8 • ZIRKA-PREIS: **310 MARK** • HERSTELLER: **TRUST**

WERTUNG		X	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	X X X X •	3	12
DOKUMENTATION	X X • • •	3	6
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	X X • • •	5	10
INSTALLATION & BEDIENUNG	X X X X •	4	16
ONLINE-STABILITÄT	X X X • •	5	15

MULTIPLIKATOR

X-RATING: **59**

FAZIT: Der Trust Communicator 28K8 trägt mit knapp über 300 Mark ein günstiges Preisschild und zeigte eine befriedigende Online-Performance beim Spielen. Die Software-Ausstattung und die Dokumentation lassen sich jedoch noch verbessern.

Preiswert, aber nur befriedigende Leistung im Spieletest.

Mit diesen Spielen haben wir getestet

Der Modemtest wurde mit drei PC-Spielen durchgeführt, die wahlweise Netzwerkspiele, serielle Direktverbindung über Nullmodemkabel als auch Modem-Play unterstützen. Fast schon ein Klassiker unter den Online-Spielen ist der Strategie-Renner "Warcraft 2" von Blizzard Entertainment. "CyberStorm" fällt ebenfalls in diese Rubrik, läuft aber komplett unter Windows 95 und benutzt auch dessen Modem-Einstellungen und -Treiber. Der dritte im Bunde ist "Advanced Tactical Fighter" von Origin/Electronic Arts. Die Jet-Simulation haben wir unter DOS getestet. Wichtig zu wissen: Beim Spiel per Modem braucht in der Regel jeder Spieler ein eigenes Examplar.



WARCRAFT 2

Fantasy-Strategen kennen „Warcraft 2" als ausgereiftes und faszinierendes Spiel. Mit der Zusatz-CD lieferte Blizzard einen Schwung schwerer Solo-Missionen nach, trotzdem erschließt man sich den wahren Reiz dieses Knüllers vor allem im Mehrspieler-Modus über Netz oder Modem. "Warcraft 2" bietet beim Modemspiel keine vorgegebenen Initialisierungs-Strings für verschiedene Mo-delle oder Hersteller, die Nutzerführung beim Herstellen einer Mo-demverbindung ist allerdings lobenswert. Maximal acht ans IPX-Netz angeschlossene PCs können beim Netzwerk hinzugeschaltet werden.

WARCRAFT 2
Internet: http://www.blizzard.com
CIS: GO GAMEPUB (Blizzard wählen)
AOL: BlizzrdEnt

MISSIONFORCE: CYBERSTORM
Internet: http://www.sierra.com
CIS: GO SIERRA
AOL: SIERRA

ADVANCED TACTICAL FIGHTER
CIS: GO GAMEPUB (Origin wählen)
Downloads: ftp.ea.com
Internet: www.origin.ea.com

Nur befriedigende Spieleignung trotz hohen Preises

Zyxel Omni 288S

Das Zyxel Omni 288S ist in ein Gehäuse gekleidet, dessen Design auf den US-Geschmack zielt. Obgleich aus Plastik und Plexiglas gefertigt, ist es trotzdem solide. Das Zubehör läßt keine Wünsche offen, außer der üblichen Software ist aber lediglich ein AOL-Probeaccount vorhanden, und der BTX-Decoder ist nicht KIT-fähig. Auch das Zyxel beherrscht die wichtigsten Standards. Wie das Motorola 3400 pro unterstützt aber auch das Zyxel nicht die Übertragung nach dem VFC-Standard (Näheres siehe Kasten).

Als einziges Gerät im Testfeld hat das Zyxel keine BZT-Zulassung. Laut Hersteller ist diese jedoch beantragt und liegt vermutlich vor, wenn Sie diese Zeilen lesen.

Versucht man, das Zyxel-Modem von Windows 95 automatisch einrichten zu lassen, erkennt das Betriebssystem zwar ein Zyxel-Modem, nicht aber das Omni 288S, sondern das 14.400-bps-Gerät U1496EG. Ein Blick in die Modemliste von Windows 95 zeigte, daß für das Omni 288S noch kein Treiber bereitgehalten wird, vermutlich, weil das Modell zum Testzeitpunkt noch zu neu war. Das erklärt jedoch nicht, wieso der Hersteller keinen Treiber auf Diskette mitliefert.



Versuchsweise beließen wir es beim Test mit "Mission: CyberStorm" bei der Einstellung für das Zyxel U1496EG. Das Spiel funktionierte prima, auch bei 28.800 bps.

Eine Enttäuschung erlebten die Tester jedoch mit "Warcraft 2". Die Modems wählten zwar, stellten auch einen Connect her, ließen sich aber nicht zum Austausch von Daten bewegen. Auch nach mehreren Modifikationen des Init-Strings kam kein Spiel zustande.

Auch in der Kooperation mit "Advanced Tactical Fighters" erwies sich das Zyxel als spröde: Erneut versagte ATFs Modemliste, und erst mit der Einstellung „Rockwell Generic" und mehreren Versuchen konnten die Testpiloten losfliegen.

OMNI 288S • ZIRKA-PREIS: **600 MARK** • HERSTELLER: **ZYXEL**

WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
PREIS-LEISTUNG	X X X ● ●	3	9	67
DOKUMENTATION	X X X X ●	3	12	
AUSSTATTUNG & SOFTWARE	X X X ● ●	5	15	
INSTALLATION & BEDIENUNG	X X X X ●	4	16	
ONLINE-STABILITÄT	X X X ● ●	5	15	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Das Zyxel Omni 288S erreichte trotz eines recht hohen Preises von 598 Mark in den Online-Spielen nur eine befriedigende Leistung. Ob es an der frühen Version des Testgerätes lag?

MISSIONFORCE: CYBERSTORM

"CyberStorm ist" ein rundenbasiertes, Hex-Feld-Taktikspiel mit Science-fiction-Ambiente, das auf die "Earthsiege-2"-Grafik aufbaut. Besonderheit: Sierra liefert beim Kauf eines Spiels zwei identische CDs, das bedeutet: Zwei Spieler können per Netzwerk (maximal acht Spieler), Nullmodem-Verbindung oder Modem sofort loslegen. Ein weiteres Unterscheidungskriterium von "CyberStorm": Das Strategiespiel läuft unter Windows'95, benutzt auch dessen Modem-Routinen und -Einstellungen. Eine kleine Tücke mußten wir dabei feststellen: Der angerufene Spieler hat keine Möglichkeit, sein Modem aus der Treiberliste zu wählen - es wird einfach das erste eingetragene Gerät angesprochen. Wer mehrere Modems in der Windows-Liste eingetragen hat – beispielsweise ISDN-Verbindungen –, der muß beim Spielen eines oder mehrere aus der Liste entfernen.

ADVANCED TACTICAL FIGHTER (ATF)

"ATF" ist der Nachfolger von "U.S. Navy Fighters" und wie dieses eine Hardcore-Simulation der Militär-Experten von „Jane's". Das Handbuch ist hervorragend, das Flugverhalten der Maschinen wurde im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Bis zu acht Spieler können im Netzwerk mitfliegen.
Die bei dieser Echtzeitsimulation (Krieg im nahen und fernen Osten) übertragenen Datenmengen sind beachtlich, die getesteten Modems signalisierten dabei denn auch Vollauslastung durch konstantes Leuchten aller LEDs. ATF unterstützt den Modemspieler durch eine Liste verschiedener Modems, aus der man sein Modell auswählt. Auch die Initialisierung und Wahl der Schnittstelle werden dem Spieler per Menüauswahl leicht gemacht. Vorsicht: Einigen Sie sich beim Spielen von "ATF" vor dem Beginn auf die eingestellte Übertragungsrate. Beim Test kam keine Verbindung zustande, wenn unterschiedliche Werte eingestellt worden waren.





Hersteller	CPV-STOLLMANN DATENSYSTEME GMBH	CREATIX	ELSA GMBH	HAYES	MOTOROLA	TRUST	VOBIS	ZYXEL
Produkt	V.34 Delta	SG2834	28.8ooTQV	Smartmodem Optima 28.8oo V.34 + Fax	3400 Pro 28.8	28K8	Highscreen Bahn-Boostar 28.8 Voice	Omni 288S
Preis	598 Mark	269 Mark	329 Mark	749 Mark	278 Mark	314 Mark	288 Mark	598 Mark
Garantie	1 Jahr	2 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	2 Jahre	1 Jahr	1 Jahr	2 Jahre
Vertrieb durch	CPV-Stollmann Norderstedt Datensysteme GmbH, 040/52 98 98-0	Creatix Polymedia GmbH, Saarbrücken 0681/981 1-0	ELSA GmbH Aachen 0241/9177-0	Hayes München 089/59 04 73 25	Point Computer GmbH 089/68 64 60	KSI Kommunikation Kerpen 02275 / 900033	Vobis Aachen 02405 / 444-0	Point Computer GmbH 089/68 64 60
ONLINE-VERTRETUNGEN								
CompuServe	GO PCIND	GO MODEMCREATIX	GO ELSA	GO HAYES	-	-	GO VOBIS	GO ZYXEL
Web-Site	www.cpv.com	www.creatix.de	www.elsa.de	www.hayes.com, www.hayes.co.uk	www.mot.com	www.trust.box.nl	www.vobis.de	www.zyxel.com
BZT-Zulassung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	nein(1)
DATENÜBERTRAGUNG								
V.21 (300 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja
V.23 (1200/75 u. 75/1200 bps)	nein	ja	ja	nein	ja	nein	ja	ja
V.22 (1200 bps)	ja	ja	nein	ja	nein	ja	ja	ja
V.22bis (2400 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
V.32 (9600 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
V.32bis (14.400 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
V.FC (28.800 bps)	ja	ja	ja	ja	nein	ja	ja	nein
V.34 (28.800 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
FEHLERKORREKTUR UND DATENKOMPRESSION								
V.42 Fehlerkorrektur	ja		ja	ja	ja	ja	ja	ja
V.42 bis Datenkompression	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
MNP 2-4 Fehlerkorrektur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
MNP 5 Datenkompression	ja	ja, zudem MNP 10	ja	ja	ja	ja	ja	ja
FAXEN								
V.27ter (4800 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
V.29 (9600 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
V.17 (14.400 bps)	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
WEITERE FUNKTIONEN								
Anrufbeantworter	nein	ja	ja	nein	nein	nein	ja	ja
LIEFERUMFANG HARDWARE								
Netzteil	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Telefonkabel	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Serielles Kabel	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Serieller Adapter	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Deutschsp. Handbuch	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
LIEFERUMFANG SOFTWARE								
Terminal-Programm	Trans-Send	Balloon Telecom (DOS/Windows)	Telix Manager 2.3 (Windows)	Smartcomm (Windows) PC Support	Delrina (Windows)	Trio DataComm/ Wincom Lite	Telix (Windows) DOS Lite 3.2	Trio Communication Suite 5.0, (Windows), Zyxel Modem/Fax/ Voice-Utility 4.02
Fax-Software	Trans-Send (DOS/Windows)	Balloon Telecom Manager 2.3 (Windows)	SuperFax (Windows) SuperVoice (Windows)	SmartFax (Windows)	Delrina Winfax Lite	Trio CommPlus/ Win Lite 4.1, Trio DataFax/ DOS Lite 4.1	SuperVoice (Windows)	Trio Communication Suite 5.0, (Windows)
Anrufbeantworter-Software	nein	nein (in Mailbox oder Compuserve erhältlich)	SuperVoice (Windows)	nein	nein	nein	SuperVoice (Windows)	Trio Communication Suite 5.0, (Windows)
AOL	AOL (Windows)	nein	ja	nein	nein	nein	AOL (Windows)	ja
CompuServe	nein	ja	ja	ja	CompuServe Information Manager (Windows)	nein	CompuServe Information Manager (Windows)	nein
T-Online Decoder/ 50-Mark-Gutschein	Trans-Send (DOS/Windows) / ja	Balloon Telecom Manager 2.3 (Windows)	T-Online-Decoder (Windows, Mac, OS/2), ElsaBTX (Windows)	nein	WinOnline Lite	CommPlus/ Win Lite 1.24	T-Online-Decoder/ja	Zyxel BTX
Internet/ World Wide Web	nein	nein	nein	nein	nein (nur in Online-Version)	nein	MetroNet-Zugang, Netscape Navigator 2.0	nein

ERLEBEN! INFORMIEREN! KAUFEN!

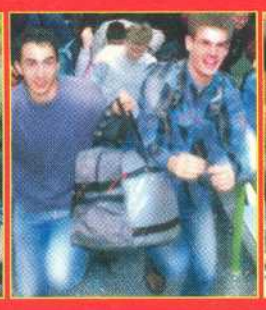
»Eine der erfolgreichsten Computer-Messen Europas«

COMPUTER 96

Computer
Online
Multimedia
Entertainment

WILLKOMMEN!!!

15. - 17. NOVEMBER '96
MESSEGELÄNDE KÖLN, HALLE 10+12


INFOHOTLINE TEL: 08642/899953

HTTP://WWW.ICP-VERLAG.DE

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstraße 3
85591 Vaterstetten/München
Fax 08 106 / 34 238

Gesellschaft für Veranstaltungen
und Marketing mbH
Kemnader Straße 52
44795 Bochum
Fax 02 34 / 94 688-44

EINTRITTSKARTENSERVICE

___ Karten für Erwachsene à 23 DM ____DM

___ Karten für Schüler/Studenten à 18 DM ____DM

(inklusive Vorverkaufsgebühr von 1 DM/Karte)

GESAMTPREIS ____DM

Lieferung erfolgt nur gegen Vorkasse. Bitte Euroscheck beilegen.

Name:.....

Straße:.....

Plz/Ort:.....

Unterschrift:.....

Telefon (für Rückfragen):.....

Bestelladresse: ICP, Eintrittskartenservice Computer '96, Innere-Kramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

Auffahrt auf den Daten-Highway:

Die Modem-Installation

PC-Xtreme verrät, wie Sie Ihr Modem mit dem Rechner verkuppeln und Online-Spiele problemlos zum Laufen bringen.

Das Modem ist gekauft, Ihre Telephonleitung wartet auf die Datenflut. Damit Sie auch die letzten Hürden souverän nehmen, erklären wir Ihnen in den folgenden Abschnitten

- wie Sie Ihr Tischmodem an Ihren PC anschließen
- wie Sie Ihr Einbaumodem in Ihren Rechner einsetzen
- welche DFÜ-Software Sie einrichten sollten
- wie Sie Ihre Spiele mit Ihrem Modem zum Laufen bringen.

Anschluß eines Tischmodems

In den Modem-Einstellungen der Systemsteuerung von Windows '95 lassen sich sowohl neue Modems einrichten als auch die Einstellungen bereits installierter Geräte ändern.

1. Schalten Sie den Rechner aus, bevor Sie das Modem anschließen.

2. Stellen Sie das Modem neben den PC, und legen Sie das serielle Verbindungskabel, das Telefonkabel und das Modem-Netzteil bereit.

3. Stecken Sie den Stecker des seriellen Verbindungskabels in eine freie serielle Schnittstelle des PC. Sie können das Kabel an jede freie Schnittstelle anschließen.

4. Jetzt stecken Sie den Stecker am anderen Ende des Verbindungskabels in die serielle Schnittstelle auf der Rückseite des Modems.



5. Führen Sie den Stecker des Netzteils in die entsprechende Anschlußbuchse des Modems ein.

6. Stecken Sie den Stecker des Netzteils in eine Steckdose.

7. Jetzt den kleinen, quaderförmigen Western-Stecker des Telefonkabels an die Modembuchse mit der Aufschrift „Line“ anschließen.

8. Nun noch den TAE-N-Stecker in die entsprechende TAE-N-Buchse des Telefonanschlusses stecken.

9. Schalten Sie das Modem ein. Das Gerät führt einen kurzen Selbsttest durch, der zwei bis drei Sekunden dauert. Leuchtet anschließend die „Bereit“-Kontrollampe auf, ist alles ok.

10. Jetzt können Sie den Computer wieder einschalten. Violá!

Einbau eines internen Modems

1. Legen Sie sich einen Kreuzschlitz-Schraubenzieher, eine kleine Papp- oder Kunststoffschachtel und das Telefonkabel bereit.

2. Schalten Sie den Rechner aus. Ziehen Sie aber nicht den Netzstecker ab!

3. Lösen Sie die Schrauben, die den Deckel des Computergehäuses festhalten, mit dem Kreuzschlitz-Schraubenzieher. Die Schrauben in der Schachtel aufheben.

4. Öffnen Sie das Gehäuse.

5. Suchen Sie sich einen Steckplatz aus, in den das Modem eingesetzt werden soll. Sie können die Steckkarte in jeden freien Slot einsetzen.

6. Bevor Sie weitermachen: Berühren Sie mit der Hand ein Stück blankes Metall auf der Gehäuserückseite des PC, damit statische Elektrizität abfließen kann, falls Ihr Körper damit aufgeladen ist. Wenn Sie Ihren Körper nicht entladen, zerstören Sie damit unter Umständen wichtige Bauteile Ihres Computers. Zu jedem Steckplatz gehört eine schmale Metallasche in der Gehäusewand, die mit einer Schraube befestigt ist. Drehen Sie die Schraube los. Lösen Sie die Lasche und legen Sie sowohl diese als auch die Schraube in die Schachtel.

7. Drehen Sie das Modem so, daß die Platinenseite mit den Anschlußbuchsen zur Gehäusewand zeigt, aus der Sie gerade die Metallasche entfernt haben.

8. Setzen Sie den langen schmalen Stecker des Einbaumodems in den Steckplatz ein, und zwar so, daß der gesamte Stecker in dem Steckplatz verschwindet. Beim Einsetzen des Modems nicht zu zaghaft sein. Die metallenen Kontaktzungen der meisten Steckplätze sind so stramm, daß es gar nicht so einfach ist, eine Steckkarte einzusetzen. Erschrecken Sie also nicht, wenn es beim Einsetzen kräftig kracht.

9. Die Anschlußbuchsen des Modems sitzen in einer Metallasche, ähnlich der, die Sie vorher aus der Gehäusewand entfernt haben. Schrauben Sie diese Lasche an der Gehäusewand fest. Benutzen Sie dazu die Schraube, die vorher die entfernte Metallasche gehalten hat.

10. Setzen Sie die Abdeckung wieder auf das Gehäuse auf.

11. Schrauben Sie den Deckel fest.

12. Schließen Sie den Western-Stecker des Telefonkabels an die Modembuchse mit der Aufschrift „Line“.

13. Jetzt den TAE-N-Stecker in die entsprechende TAE-N-Buchse des Telefonanschlusses stecken.

14. Schalten Sie den Rechner ein. Das Modem schaltet sich jedesmal selbsttätig an, sobald Sie den PC einschalten.

Installation der Software

Falls Sie Ihren PC unter Windows 3.1 betreiben, installieren Sie nun die Datenübertragungs- und Fax-Software, die mit dem Modem geliefert wurde.

Falls Ihr Computer dagegen unter Windows 95 läuft, richten Sie das Modem zunächst im Betriebssystem ein. Anschließend haben Sie die Wahl: Sie können entweder die dem Modem beiliegenden Programme verwenden oder die Windows-95-eigenen Anwendungen einsetzen. Leider ist der Funktionsumfang der DFÜ-Software von Windows 95 keineswegs luxuriös. Das gleiche gilt in der Regel auch für die meisten Programme, welche die verschiedenen Modem-Hersteller ihren Produkten beilegen. Vertrauen Sie also besser in Microsoft: Für die Windows-eigenen Anwendungen spricht zudem, daß sie besser in das Betriebssystem integriert sind und meistens zuverlässiger arbeiten, sowie etwas anwender- und bedienungsfreundlicher sind.

Für den einfachen Datenaustausch und für Mailboxen steht das Terminalprogramm "HyperTerminal" zur Verfügung. Das Faxen übernehmen "Microsoft Fax" sowie der "Microsoft Explorer".

Online-Spiele und Windows 95

Am einfachsten ist die Anpassung an das jeweilige Modem mit Spielen, die Windows 95 nutzen. Dort ist das jeweilige Modem schon betriebssystemseitig eingerichtet, und das Spiel nutzt einfach den Modem-Treiber von Windows. In der Praxis zeigt sich aber, daß es auch hier noch ab und zu hakt.

Wenn Sie ihren Partner anrufen wollen und das Modem an eine Nebenstelle angeschlossen ist, müssen Sie das Modem so einstellen, daß es nach dem Abheben den Freiton nicht als Besetztzeichen mißversteht und sofort wieder auflegt. Öffnen Sie hierzu in den „Systemeinstellungen" den Eintrag „Modems", wählen Sie das gewünschte Modem und klicken Sie auf „Eigenschaften". Klicken Sie im folgenden Fenster auf den Reiter „Einstellungen". Entfernen Sie den Haken vor dem Eintrag „Vor dem Wählen auf Freizeichen warten".

Soll Ihre Seite dagegen den Anruf vom Spielpartner entgegennehmen, müssen Sie dem Modem mitteilen, daß es den Anruf selbsttätig annehmen soll. Klicken Sie im eben geschilderten Fenster unten auf „Erweitert...". Im folgenden Dialogfenster tragen Sie in das Feld „Weitere Einstellungen" den Text „S0=1" (S-Null = 1) ein.

Falls Sie Anrufe entgegennehmen wollen und auf Ihrem System mehrere Modems eingerichtet sind, zum Beispiel ein normales Modem und eine ISDN-Karte, beachten Sie folgendes: Einige Win95-Spiele sehen keine Möglichkeit vor, das Modem zu wählen, das den Anruf entgegennehmen soll. Sie versuchen, einen eingehenden Anruf mit dem Modem anzunehmen, das als erstes in der Modemliste in der Systemsteuerung eingetragen ist. Ist dies eine ISDN-Karte oder ein Modem, das mit einem anderen Telefonanschluß verbunden ist, kommt keine Verbindung zustande. Einzige Abhilfe: Alle Modems aus der Modemliste entfernen, die in der Liste vor dem gewünschten Modem stehen und diese anschließend erneut installieren.

Gelingt es Ihnen trotz allem nicht, eine Verbindung herzustellen, hilft bisweilen der Holzhammer: Entfernen Sie das Modem aus der Modemliste (in „Eigenschaften für Modems") und installieren Sie es erneut.

DOS-Spiele und Modems

Um Modems an DOS-basierte Spiele anzupassen, müssen Sie für jedes Spiel manuell einstellen, wie sie das jeweilige Modem ansprechen sollen. Wenn Sie Glück haben, ist eine Modemliste vorhanden, in der Sie auch das eigene Modem finden. Wählen Sie es, stellt das Spiel von sich aus einen sogenannten Init- oder Initialisierungs-String zusammen. Dies ist eine Kette von Befehlen, die das Gerät vor dem Verbindungsaufbau in den richtigen Zustand für das Online-Spiel versetzt. Findet sich das Modem dagegen nicht in der Auswahl, sollte man die Einstellung „Hayes-kompatibel" verwenden.

Schwierig kann's werden, wenn ein Spiel keine Modem-Liste zur Auswahl bereithält. In diesem Fall ist zwar ein allgemeiner Init-String vorgegeben, wenn aber dieser nicht funktioniert, muß man den Init-String komplett von Hand einstellen. Ein für normalsterbliche Nutzer unmögliches Unterfangen. Ein bewährter Trick ist hier, einfach Init-Strings aus anderen Anwendungen zu übernehmen (etwa aus CompuServe- oder AOL-Software), von denen Sie wissen, daß sie mit dem entsprechenden Modem zusammenarbeiten.

Hilft auch dies nicht, ist ein Anruf bei der Hotline des Spiele-Herstellers fällig, Besuch in CompuServe oder Internet. Der Spielebereich in CompuServe (GO GAMES), World Wide Web und Usegroups sind eine Fundgrube für die passenden Init-Strings vieler Spiele.

Ein Tip: Haben Sie es vergeblich mit einem Init-String versucht, sollten Sie das Modem vor dem nächsten Versuch aus- und wieder einschalten. Es könnte sonst sein, daß ein falscher Befehl das Modem streiken läßt. Gelegentlich blockiert ein falscher Init-String sogar die serielle Schnittstelle. Haben Sie das Gefühl, daß gar nichts mehr geht, starten Sie den Rechner neu.

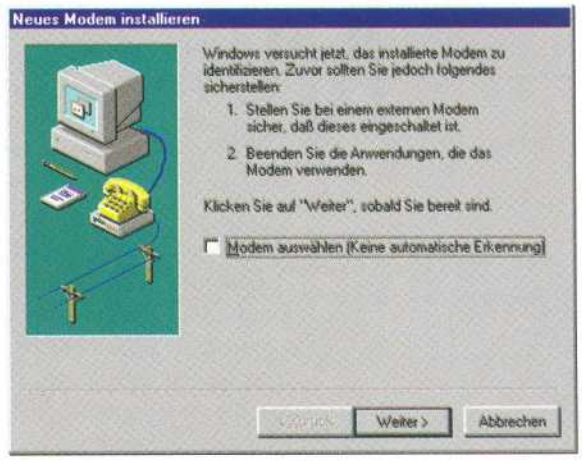
Ist der richtige Init-String gefunden, müssen sie diesen manchmal zusätzlich manuell ändern. Falls das Modem an eine Nebenstelle einer Telefonanlage angeschlossen ist und Sie Ihren Mitspieler anrufen wollen, fügen Sie ans Ende des Init-Strings den Text „X3" an, damit das Modem das Freizeichen der Anlage ignoriert.

Wollen Sie Anrufe entgegennehmen, müssen Sie das Kommando „S0=1" (S-Null = 1) hinzufügen.

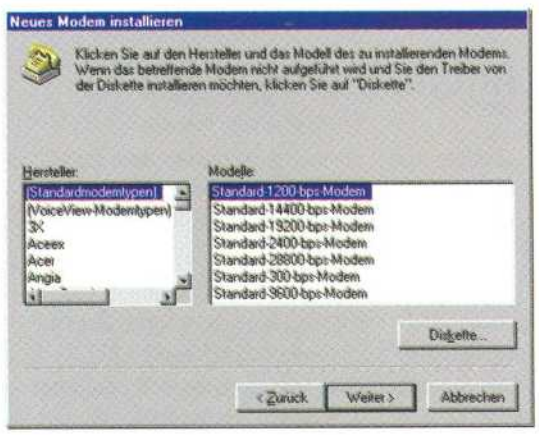
Falls das Modem nicht auf die Befehle des Spiels reagiert (die Kontrollampen flackern nicht auf), setzen Sie die eingestellte Datenübertragungsgeschwindigkeit herab, etwa von 28.800 bps auf 19.200 bps oder 14.400 bps.

Auch wenn die beiden Modems zwar eine Verbindung herstellen, die aber anschließend sofort wieder zusammenbricht, hilft es oft, die Geschwindigkeit herabsetzen. Beide Seiten sollten dabei die gleiche Modemgeschwindigkeit wählen.

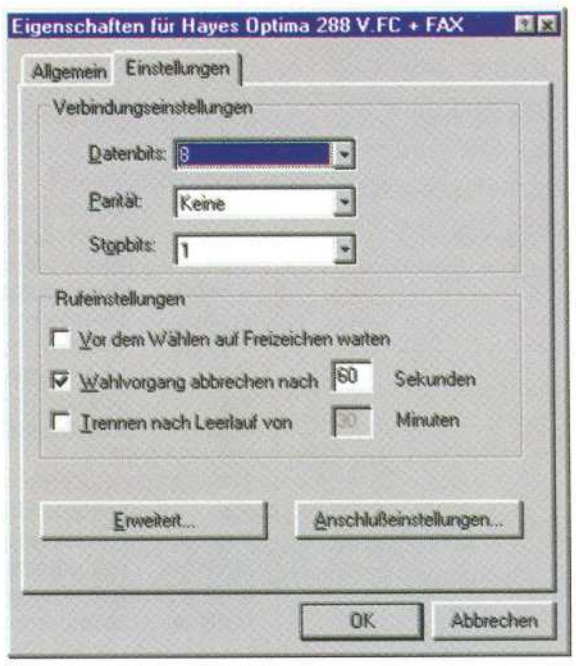
Wenn all dies nicht hilft, führt manchmal ein bißchen Vodoo-Zauber zum Erfolg: Wenn eine Verbindung in der einen Richtung nicht zustande kommt, kehren Sie einfach die Rufrichtung um. Hatten Sie Ihren Partner angerufen, lassen Sie einfach ihn anrufen, vielleicht klappt's dann!



Der Modem-Assistent von Windows 95 hilft bei der Einrichtung eines neuen Geräts.



Erkennt Windows 95 das Modem nicht richtig, können Sie den passenden Modemtreiber auch von Hand wählen.



Hier stellen Sie die Eigenschaften des jeweiligen Modems unter Windows 95 ein.

Technik: Was Sie über Modems wissen sollten

Die Modem-Bauer verstecken sich hinter abstrakten Kürzeln und Technik-Phrasen. Wir verraten Ihnen was sich hinter V.32, „Hayes-kompatibel" und anderen Fachtermini verbirgt.

Mit dem Modulator/Demodulator überträgt Ihr Computer Programme und Texte über die Telefonleitung an andere, ebenfalls mit einem Modem ausgerüstete Rechner. So können Sie Daten austauschen (zum Beispiel, um Spiele zu spielen), aber auch mit Online-Diensten, Internet-Providern und Mailboxen kommunizieren. Das Modem, mit Kabeln zwischen Rechner und Telefonbuchse geschaltet, ist gewissermaßen der Übersetzer, der zwischen der Sprache des PCs und der des Telefonnetzes vermittelt.

Computer merken sich Informationen digital, mit Nullen und Einsen. Das Telefonnetz aber überträgt Sprache analog, mit elektrischen Schwingungen. Das Modem vermittelt zwischen diesen beiden Verfahren, sie ändern (modulieren) beim Senden die elektrischen Signale in der Telefonleitung entsprechend der ausgehenden Daten und dekodieren (demodulieren) die eingehenden Signale.

Wie schnell sind Modems?

Die Geschwindigkeit, mit der Modems Daten übertragen, mißt man in der Einheit bps. Ein bps entspricht einer Datenübertragungsrate von einem Bit pro Sekunde. Acht Bit benötigt ein Computer, um ein Zeichen zu speichern (einen Buchstaben oder eine Ziffer). Um herauszufinden, wie viele Zeichen ein Modem pro Sekunde überträgt, muß man seine Übertragungsrate also durch acht teilen. Ein Beispiel: Ein 28.800-bps-Modem sendet beziehungsweise empfängt 3600 Byte pro Sekunde (28.800/8 = 3600). Diese rechnerischen Werte sind aber nur theoretische Höchstraten. In der Praxis erreicht man in der Regel niedrigere Geschwindigkeiten. Zum einen werden beim Datenverkehr nicht nur die reinen Daten ausgetauscht, sondern auch sogenannte Prüfsummen, mit denen die Geräte auf der Sende- und Empfangsseite feststellen können, ob alle Informationen richtig übertragen wurden. Dadurch wird die Übertragung zwar zuverlässiger, doch verbrauchen die Prüfsummen einige Bits, die sonst der Übertragung von Daten zur Verfügung stünden. Zweitens verstümmeln knisternde und rauschende Telefonleitungen bisweilen die Daten, welche die Modems übertragen. Dann müssen diese Teile der Sendung nochmals gesendet werden.



Noch ohne Postzulassung: Wellcon WD 7024 A, eines der ersten Hayes-kompatiblen 2400bps-Modems (1988).

Protokolle: Die Standards der Online-Gemeinde

Damit Modems Daten miteinander austauschen können, müssen sie das gleiche „Protokoll" verwenden. Ein Protokoll ist eine Konvention, die regelt, auf welche Art und Weise der Datenverkehr stattfindet. Welche Protokolle verwendet werden dürfen - und wie diese im einzelnen aussehen -, definiert die International Telecommunications Union (ITU), ein internationales Normengremium für die Telekommunikation.

Weil nicht Marketingspezialisten, sondern Ingenieure bei der ITU das Zepter schwingen, tragen alle ihre Standards so klangvolle Namen wie „V.34" (sprich: „Vau Punkt 34"). Es gibt drei Klassen von Normen: Solche, die den normalen Datenverkehr regeln, solche, welche die Fehlerkorrektur und Datenkompression definieren und schließlich jene, die das Senden und Empfangen von Faxen bestimmen (siehe Kasten).

Lassen Sie sich von der Vielzahl der Normen nicht einschüchtern: Sie müssen nur drei Normen aus der Gruppe der Datenübertragungsprotokolle kennen: V.34, V.FC (FC = Fast Class") und V.32bis. Nur ein Modem, das das V.34-Protokoll beherrscht, kann Daten mit einer Transferrate von bis zu 28.800 bps übertragen. Der provisorische Vorläufer dieser Norm war V.FC. Hände weg von Modems, die ausschließlich V.FC für 28.800-bps-Übertragungen unterstützen. Wer unbedingt ein billigeres, aber erheblich langsameres Modem kaufen will, greift zu einem 14.400-bps-Modem, das V.32bis unterstützt.

Datenkompression und Fehlerkorrektur

Alle modernen Modems unterstützen Fehlerkorrektur und Datenkompression. Die Fehlerkorrektur wacht darüber, daß

ITU: Die wichtigsten Modem-Protokolle

ÜBERTRAGUNGSRATEN

V.21	**Übertragung mit 300 bps**
V.23	**Übertragung mit 1200 bps in die eine Richtung und 75 bps in die andere (ehemaliges BTX-Protokoll)**
V.22	**Übertragung mit 1200 bps**
V.22bis	**Übertragung mit2400 bps**
V.32	**Übertragung mit 9600 bps**
V.32bis	**Übertragung mit 14.400 bps**
V.FC	**Übertragung mit 28.800 bps, provisorischer Vorgänger von V.34**
V.34	**Übertragung mit 28.800 bps, gegenwärtig schnellstes Übertragungsprotokoll**
V.34+	**Übertragung mit 33.600 bps, neue Norm, die noch in der Diskussion ist**

FEHLERKORREKTUR UND DATENKOMPRESSION

V.42	**Fehlerkorrektur**
V.42bis	**Datenkompression**
MNP 2-4	**Fehlerkorrektur**
MNP 5	**Datenkompression**
MNP 10	**Datenkompression**

FAXEN

V.27ter	**Faxübertragung mit 4800 bps**
V.29	**Faxübertragung mit 9600 bps**
V.17	**Faxübertragung mit 14.400 bps**

die empfangenen Daten mit denen identisch sind, die der Sender abgeschickt hat und nicht etwa von Störungen in der Telefonleitung verstümmelt wurden. Dadurch erreichen Sie, daß die gleichen Daten nicht mehrfach übertragen werden müssen, falls Sie eine schlechte Verbindung erwischt haben.

Bei der Datenkompression prüft das Modem, wenn es eine Datei überträgt, ob sich bestimmte Informationen in diesem File wiederholen. Ist dies der Fall, ersetzt es diese Abschnitte durch Abkürzungen. Dadurch verringert sich die Datenmenge, die tatsächlich übertragen werden muß, um bis zu 75 Prozent.

Hayes-kompatible Modems

Das amerikanische Unternehmen Hayes ist einer der Pioniere des Modembaus. Es hat einen Satz von Befehlen entwickelt, mit dem Software Modems steuern kann. Da gibt es beispielsweise Befehle, die die Datenübertragungsgeschwindigkeit regeln oder dem Gerät sagen, wie es sich verhalten soll, wenn es ein Besetztzeichen hört. Weil fast alle dieser Kommandos mit den Buchstaben „AT" beginnen, nennt man sie auch den AT-Befehlssatz.

Mit der Zeit ist er zu einer internationalen Konvention geworden. Alle anderen Modemhersteller haben die AT-Befehle für ihre Produkte übernommen und nennen sie deshalb „hayes-kompatibel". Der Haken: Mit der technischen Entwicklung wurden neue Befehle erforderlich, welche die Hersteller mehr oder weniger nach eigenem Gutdünken definierten. Während also der Kern der AT-Befehle (beispielsweise „AT DT" für das Wählen mit Tonwahl) ein De-facto-Standard ist, sind alle Erweiterungen nicht genormt.

Das ist der Grund, warum es bei der Anpassung von Modems an DFÜ-Programme oder Spiele Schwierigkeiten gibt, sobald diese irgendwelche der modernen Modemfunktionen nutzen. Das eine hayes-kompatible Modem kann hervorragend mit einer bestimmten Software zusammenarbeiten, während das nächste hayes-kompatible Modem mit der gleichen Software in einen unbefristeten Streik tritt.

Wenn Sie ein Modem kaufen, wird Ihnen der Verkäufer immer versichern, daß es „hayes-kompatibel" sei. Dies ist leider keine Gewähr für eine einwandfreie Funktion mit allen Programmen.

LED-Flimmern

Jedes Tischmodem ist mit einer Reihe von Kontrollampen ausgestattet, die Sie darüber informieren, was das Gerät gerade macht. Hier eine Zusammenstellung der wichtigsten Anzeigen.

MR Modem Ready, Modem ist betriebsbereit
PWR Power, Modem ist betriebsbereit
DSR Data Set Ready, Modem ist betriebsbereit
CTS Clear to send, Modem ist sendebereit
TR Terminal Ready, PC ist betriebsbereit
DTR Data Terminal Ready, PC ist betriebsbereit
OH Off Hook, Modem hat Hörer abgenommen
CD Carrier Detect, Modem hat eine Verbindung zu einem anderen Modem hergestellt
SD Send Data, Modem sendet Daten
TXD Transfering Data, Modem sendet Daten
RD Receiving Data, Modem empfängt Daten
RXD Receiving Data, Modem empfängt Daten
HS High Speed, Modem tauscht Daten mit höchstmöglicher Geschwindigkeit aus
EC Error Correction, Modem hat die Fehlerkorrektur eingeschaltet
AA Automatic Answer, Modem kann Anrufe von anderen Modems automatisch entgegennehmen. Blinkt, wenn es beim Modem klingelt.

MODEM-FACHBEGRIFFE VON A - Z

ASCII: Der "American Standard Code of Information Interchange" ist eine Art, Buchstaben, Ziffern, Sonderzeichen und Steuerbefehle beim Speichern zu kodieren. Der Buchstabe "A" wird zum Beispiel durch die Zahl »65« dargestellt.

AT-Befehlssatz: Auch Hayes-Befehlssatz genannte Liste von Befehlen, mit denen eine Software ein Modem steuern kann.

Automatic Fallback: Bei schlechter Leitungsqualität verringern zwei Modems automatisch schrittweise die Übertragungsgeschwindigkeit, um die Fehleranfälligkeit der Übertragung zu verringern.

Baud: Die Baudzahl gibt an, wie viele Datenübertragungsschritte ein Modem pro Sekunde bewältigt. Baud ist kein Maß der Datenübertragungsgeschwindigkeit; die wird mit bps angegeben und hängt davon ab, wie viele Bits das Modem mit jedem Datenübertragungsschritt sendet oder empfängt. Zwei Beispiele: Ein Modem, das mit 2400 Baud arbeitet und pro Schritt ein Bit überträgt, ist ein 2400-bps-Modem. In diesem Fall ist die Baudrate genauso groß wie die bps-Rate. Ein Gerät, das mit 2400 Baud arbeitet, aber vier Bit pro Datenübertragungsschritt austauscht, ist ein 9600-bps-Modem. Baud wird häufig gleichbedeutend mit bps verwendet, was strenggenommen falsch ist.

BBS: Bulletin Board System. Eine privat geführte, in der Regel nicht-kommerzielle Mailbox.

Bit: Ein Bit ist die kleinste Informationseinheit, die ein Computer speichern kann. Um ein Byte zu speichern, benötigt ein Computer acht Bit.

bps: bps ist das Maß für die Geschwindigkeit, mit der Modems Daten übertragen können. Ein bps entspricht einer Übertragungsrate von einem Bit pro Sekunde, acht bps einer Rate von einem Byte pro Sekunde.

Byte: Der Speicherplatz, den ein Computer braucht, um ein Zeichen zu speichern (zum Beispiel einen Buchstaben oder eine Ziffer).

BZT, BZT-Nummer: Das Bundesamt für Zulassungen in der Telekommunikation (neuerdings BAPT = "Bundesamt für Postwesen und Telekommunikation") prüft, ob ein Modem deutschen Normen entspricht und läßt es erst dann zum Betrieb im Netz der Telekom zu. Die BZT-Nummer ist die Zulassungsnummer des Modems.

DFÜ: Datenfernübertragung. Die Übertragung von Daten zwischen zwei Rechnern mit Hilfe von Modems und Datenleitung (Telefonleitung, ISDN-Leitung).

Download: Eine Datei, die man aus einer Mailbox in den Rechner geladen hat.

downloaden: Eine Datei aus einer Mailbox in den Rechner laden.

Einloggen: Ist das neudeutsche Wort für Einwählen.

Einwählen: Der Vorgang, mit dem ein Modem sich mit einem Online-Dienst, einem Internet-Zugangsprovider oder einer Mailbox verbindet.

Fifo-Puffer: First-in-first-out-Puffer, ein Zwischenspeicher in der seriellen Schnittstelle zwischen Rechner und Modem, der höhere Datenübertragungsgeschwindigkeiten ermöglicht.

Gigabyte: Gut eine Milliarde Byte.

Internet-Zugangsprovider: Ein Dienstleister, bei dem sich dessen Kunden ins Internet einwählen können.

Handshake: Während des Verbindungsaufbaus zwischen zwei Modems verständigen sich die Geräte auf eine gemeinsame Übertragungsart und -Geschwindigkeit. Dieser Vorgang heißt "Handshake".

ITU-TSS: International Telecommunications Union -Telecommunications Standards Section. Das Internationale Normengremium, das die Übertragungsprotokolle für Modems festlegt.

KBaud: Kilobaud, rund 1000 Baud.

Kbps: Rund 1000 bps.

KByte: Kilobyte, gut 1000 Byte. Siehe Byte.

Log-In: Das Einwählen.

Mailbox: Ein elektronischer Briefkasten, in den man mit einem Computer, einem Modem, einem Telefonanschluß und entsprechender Steuersoftware Programme, Daten und Texte ablegen beziehungsweise von dort empfangen kann. Es gibt private, häufig kostenlose Mailboxen und kommerzielle Mailboxen, die ihre Dienste verkaufen (Online-Dienste).

Mbyte: Megabyte, gut eine Million Byte.

Netzwerk: Mit Kabeln verbundene Computer, die auf diesem Wege Dokumente und Software miteinander austauschen können.

off-line, offline: Wenn man nicht verbunden ist. Wörtlich: nicht auf Leitung (geschaltet).

on-line, online: Während man verbunden ist. Wörtlich: auf Leitung (geschaltet).

Online-Dienst: Eine kommerzielle Mailbox wie AOL, CompuServe, das Microsoft Network oder T-Online.

Protokoll: Eine bestimmte Art und Weise des Datenaustausches.

S-Register: Statusregister. Hier speichert ein Modem seine Betriebseinstellungen.

seriell: Daten werden in einer Serie übertragen, ein Bit nach dem anderen. Siehe Bit.

TAE: Modems lassen sich nur mit einer bestimmten Anschlußbuchse mit der Telefonleitung verbinden, die im Jargon der Telekom-Leute "Telekommunikations-Anschluß-Einheit" heißt.
Es gibt zwei Arten von TAE-Buchsen: TAE-F-Buchsen (F = Fernsprecher) sind für Telefone reserviert. An TAE-N-Buchsen (N = Nebenstelle) werden andere Geräte wie Anrufbeantworter oder Modems angeschlossen. Damit Sie Ihr Modem anschließen können, brauchen Sie einen sogenannten TAE-dreifach-Anschluß, der eine F- und zwei N-Buchsen hat.

Terminalprogramm: Ein einfaches, zeichenorientiertes DFÜ-Programm für den Zugang zu Mailboxen.

Treiber: Ein kleines Programm, mit dem man es seiner Software ermöglicht, Zusatzgeräte zu benutzen, zum Beispiel Modems, Grafikkarten und Drucker.

UART: Universal Asynchronous Receiver and Transmitter. Ein elektronisches Bauteil, das die serielle Schnittstelle eines PC steuert. Der UART 16650a, der in alle modernen PCs eingebaut wird, ermöglicht Hochgeschwindigkeits-Datenübertragungen mit 28.800 bps.

V.: Die "Vau Punkt" -Normen der ITU-TSS legen die Protokolle der Datenübertragung im Telefonnetz fest.

Western-Stecker: Heißt der Anschlußstecker des Telefonkabels auf der Modemseite.

Zugang: Ein Telefonanschluß, über den Sie sich bei einem Online-Dienst, einem Internet-Zugangsprovider oder einer Mailbox einwählen können.

Auffahrt auf den Daten-Highway:

Installationstips & Trouble-Shooting

Was sind AT-Befehle?

Mit AT-Befehlen wird das Modem in verschiedene Betriebszustände eingestellt und dann zum Wählen veranlaßt. Einige Parameter müssen zwischen Modem und Terminalprogramm (bzw. dem Online-Spiel) vorher vereinbart werden.

Wie stelle ich das Modem ein?

Für die ersten Wahlversuche sollte man sich auf das Nötigste beschränken, die Schnittstellengeschwindigkeit sollte etwa doppelt so hoch wie die des Modems (bei einem 28800er also 57600 Baud) eingestellt werden. Die Geschwindigkeit der Schnittstelle stimmt übrigens nicht mit der tatsächlichen Geschwindigkeit der Telefonleitung überein, sie liegt wegen der eingesetzten Fehlerkorrektur und Kompression deutlich höher.

Ton- oder Pulswahl?

Am normalen Telefon ergründe man, ob mit Ton- oder Pulswahl gearbeitet werden muß. Hierzu schaltet man das Telefon auf Tonwahl (steht im Handbuch) und tippt ein paar Ziffern. Bleibt der Amtston unverändert zu hören, muß man sich mit der (langsameren) Pulswahl begnügen. Dann kann man den ersten Versuch starten.
Beispiele:
Pulswahl: "AT DP 120120"
Tonwahl "AT DT 120120"

"Win95 erkennt mein internes Modem nicht!"

Windows95 muß zuerst die eingebaute COM-Schnittstelle als neue Hardware erkennen. Führen Sie unter der Systemsteuerung zuerst die Hardwareerkennung durch und lassen Sie nach dem Neustart des PC das Modem neu erkennen.

Fehlerkorrektur & Kompression

Wichtig für Spieler: Beachten Sie, ob bei einem Modemspiel der Hersteller das Abschalten von Fehlerkorrektur und Komprimierung in der Anleitung oder der Online-Hilfe vorschreibt. Folgen Sie diesen Anweisungen, sonst gibt es später Probleme. Wie Sie beide Funktionen bei Ihrem Modem abschalten, können Sie im Handbuch nachlesen (häufig hilft die Init-Sequenz AT %C0 S46=0).

Bei analogen Telefonleitungen sind Störungen in Form von Knacken oder Rauschen keine Seltenheit. Um zuverlässig zu übertragen, wurden deshalb Verfahren entwickelt, die die korrekte Übertragung der Daten beim Empfänger prüfen und gegebenenfalls den Sender zur Wiederholung auffordern. Den Modems wurden eigene Verfahren zur Fehlerkorrektur spendiert, kurze Zeit später wurden sie so programmiert, daß sie die Daten während der Übertragung komprimieren können. Übliche Verfahren sind dabei:
MNP 4 (Fehlerprotokoll) und MNP 5 (fügt Kompression hinzu)
V.42 (Fehlerprotokoll) und V.42bis (zusätzliche Kompression)

V.42bis komprimiert besser und erkennt eigenständig, ob zu übertragende Dateien bereits gepackt sind (z.B. ZIP-Datei-

Als die Daten rasen lernten

VON HEIMO PONNATH UND WINNIE FORSTER

Noch vor wenigen Jahren waren Modem und ein Online-Anschluß kostspieliger Luxus, laut "Gilb" sogar ein krimineller Akt. Schon vergessen? „Gilb" war der Hacker-Name für die Bundespost, die der Online-Kultur jahrelang eisern gegenüberstand.

Unter dem Titel "Data-Dial": Two Way-Communications with Dial Telephones" beschrieben die Amerikaner Marill, Edwards und Feuerzeug 1963 erstmals die Kommunikation mit einem Rechner über das Telephon und melden ihren Modulator/Demodulator zum Patent an. PC und Heimcomputer lagen damals noch in weiter Ferne, die verwendete Hardware war ein DEC PDP-1. Auf diesem Mainframe-Monster wurde zwei Jahre zuvor mit "Space Wars" auch das Computerspiel erfunden.
Bereits 1968 entwickelte der englische Fantasy-Fan Richard Bartle an der Universität von Essex die Multi-Spieler-Umgebung MUD, eine digitale Welt aus Text, in der sich Zauberer und Kopfgeldjäger tummeln. Der "Multi User Dungeon" lief auf einer DEC PDP-10, dem gleichen Rechner, für den zwei Jahre zuvor "Advent", das erste Abenteuerspiel, geschrieben wurde. Computer-Technik, Datenübertragung und Spiele waren schon in der digitalen Pionierzeit eng miteinander verbunden, doch bis zur Marktreife der vernetzten Spiele vergingen noch Jahre.



Der erste postzugelassene Akustikkoppler in Deutschland

Für deutsche Anwender stand am Anfang der Online-Geschichte der Akustikkoppler : Im gediegenen Teakholzgehäuse warteten nach dem Aufklappen zwei Muscheln auf den Telefonhörer. Die ersten Koppler beehrte die Bundespost am 31.12.1975 mit der begehrten FTZ-Prüfnummer. Nur wenige konnten sich die Investitionen leisten: Die frühen Kleincomputer (PET, CBM und auch später der VIC-20) und die wenigen zugelassenen Geräte zur Datenkommunikation waren noch teuer. Die übliche Verbindung mit 300 bps (V.21, Vollduplex) war langsam und verschlang wegen der nötigen Fernverbindungen enorme Telefonkosten.



Bei Hackern begehrt, von der Post verboten. Das Weltstandard 2000 Modem

Wer einen billigen Koppler wollte, brauchte einen Lötkolben: Ende 1983 (in den USA war mit der "GameLine" gerade ein 1200 Baud-Netzwerk für Atari-Spieler initiiert worden) veröffentlichte der Hamburger Chaos Computer Club seine Bauanleitung für das „Datenklo". Diesen Spitznamen erhielt der Selbstbau-Koppler, weil als Muscheln zur Aufnahme des Telefonhörers Sanitär-Gummidichtungen dienten. Der Akustikkoppler beherrschte neben V.21 auch die Halbduplex-Übertragung mit 1200 bps (V.23) und kostete nur etwa 300 Mark! Zur Reduzierung der Telefonkosten kursierten in Hackerkreisen Baupläne für obskure Boxen, die kostenlose Verbindungen ermöglichten. Selbstbauten durften nur „in privaten Telefonnetzen" eingesetzt werden. Eiserne Gesetzeshüter machten gemeinsam mit der Post Jagd auf die Daten-Desperados: Wer mit einem nicht zugelassenen Gerät erwischt wurde, erhielt eine saftige Strafe und mußte seine Computeranlage abgeben.
1984 belebte sich der Kommunikationsmarkt. Eine Übersicht aus diesem Jahr stellt 16 Geräte vor, elf von ihnen sind Akustikkoppler, die Übertragung mit 300 bps ist Standard. Das interessanteste und preiswerteste Modem

en). Weitere Komprimierversuche würden dabei die Geschwindigkeit wieder etwas senken. V.42bis prüft das und stellt die Komprimierung selbständig ab, bis wieder ungepackte Daten kommen.
Will man also gepackte Daten übertragen, sollte man MNP 5 abstellen (auf MNP 4 wechseln). Das geht meistens mit dem Befehl „AT %Co".
Um Gewinne durch Kompression ausnutzen zu können, müssen die Daten vom PC schnell genug angeliefert oder abgeholt werden. Da V.42bis unter günstigen Umständen den zwei- bis dreifachen Datendurchsatz ermöglicht, muß die Schnittstellengeschwindigkeit deutlich höher sein als die Übertragungsrate der Modemverbindungen. Theoretisch ist sogar das vierfache möglich, so kommt man bei 28800 Bps (Leitung) auf theoretische 115200 Bps von Rechner zu Rechner. In der Praxis liegt die Kompressionsrate bei ungepackten Daten bei 2 bis 3, bei einer 28800er-Verbindung reichen in der Regel 57600 Baud als Einstellung für die Schnittstelle aus.

Abbrüche immer nach der gleichen Zeit?

Hat man als Anrufer häufiger Verbindungsabbrüche, sollte man prüfen, ob der von der Telekom-Anlage gesendete Gebührenimpuls Ursache der Störung ist. Das erkennt man daran, daß der Verbindungsabbruch dabei immer nach einer gleichen Zeit erfolgt, dem Gebührentakt. Ist der Impuls als Störenfried erkannt, hilft meistens nur das Abschalten. Sollte der Impuls trotzdem benötigt werden, kann man mit speziellen Filtern zwischen TAE-Dose und Modem versuchen, die Störung zu beseitigen - das klappt aber nicht immer.

Bei häufigen Verbindungsproblemen sollten Sie sehr sorgsam alle Kontakte des Telefonsteckers prüfen. Verschmutzung ist eine häufige, aber selten entdeckte Fehlerquelle. Hört man trotz sauberer Kontakte auch bei normalen Telefongesprächen Krachen und Knistern, sollte man die Störungsstelle der Telekom informieren.

"Mein Modem legt direkt nach dem Wählen auf!"

Legt das Modem gleich nach dem Wählen mit der Meldung „No Carrier" auf, hilft häufig das Anhängen eines Kommas an die gewählte Nummer. Bei den analogen Leitungen knackt es kurz nach dem Wählen manchmal noch in der Leitung, das Modem kann das nicht verkraften. Das Komma bewirkt eine kleine Pause, bei der Pulswahl müssen vielleicht mehrere Pausen hintereinander gegeben werden.

"Mein Modem antwortet nicht!"

Wer zwar AT-Befehle zum Modem senden kann, aber keine Antwort bekommt, hat vermutlich einen Konflikt bei den Interrupts. Versuchen Sie, mit AT E1 Q0 das Modem zum Reagieren zu bewegen. Erfolgt immer noch keine Antwort, ist vermutlich der IRQ falsch eingegeben, oder zwei Karten liegen auf einen IRQ. Beliebt ist das, wenn das Modem COM3 und die Maus COM1 ist. Wer sich über die Belegungen aller IRQs informieren will, sollte dazu das ab DOS 5.0 und Windows 3.1 mitgelieferte Microsoft-Diagnose-Programm „MSD.EXE" unter DOS benutzen (Achtung: arbeitet nicht immer völlig korrekt).

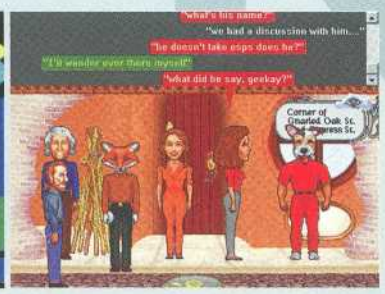


Für Flugfanatiker mit Online-Anbindung: In "Warbirds" kämpfen Hunderte von Internet-Spielern als Fluggeschwader des zweiten Weltkriegs.

Modem wählt nur dreimal

Die postzugelassenen Modems haben eine Wahlsperre, wie man sie auch bei Faxgeräten findet. Wer dreimal hintereinander die gleiche Nummer erfolglos gewählt hat, dem wird mit einer Mitteilung wie „DELAY" eine unfreiwillige Pause auferlegt. Modem kurz aus- und wieder einschalten, dann geht's wieder.





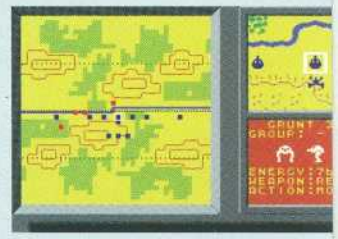
Seitdem es Modems gibt, strömen die Avatare durch multi-User-Welten: Ur-"Habitat" von Lukasfilm (C64), moderne Variante „Worlds Away" (PC/Compuserve).

WS2000 kannte alle damals gängigen Standards, kostete 700 Mark, hatte aber keine Postzulassung. Am verbreitetsten war der Akustikkoppler CX-21 von Epson für 750 Mark. Für monatlich 80 Mark konnten Modems auch von der Bundespost gemietet werden.
In den USA tummeln sich die C-64-Besitzer bereits in LucasFilms "Habitat", Compuserve hatte 260000 Mitglieder und auch in Deutschland kam Schwung in die Szene: 1985 gab es hier 30 Mailboxen. Die Kopplerpreise waren gefallen, das preiswerteste postgenehme Modell gab es für 260 Mark, die teuersten Koppler für 1600 Mark. 300 bps war die übliche Datenrate, allerdings tauchten auch die ersten Modelle mit 1200 bps (Empfang) und 75 bps (Senden) auf, die für die Nutzung des neuen Postdienstes BTX geeignet waren. Durch neue Hörermuffen wurden störende Nebengeräusche besser abgeschirmt, die induktive Kopplung verbreitete sich.



Als zuverlässig bekannt und mit FTZ-Nummer: Epson CX-21

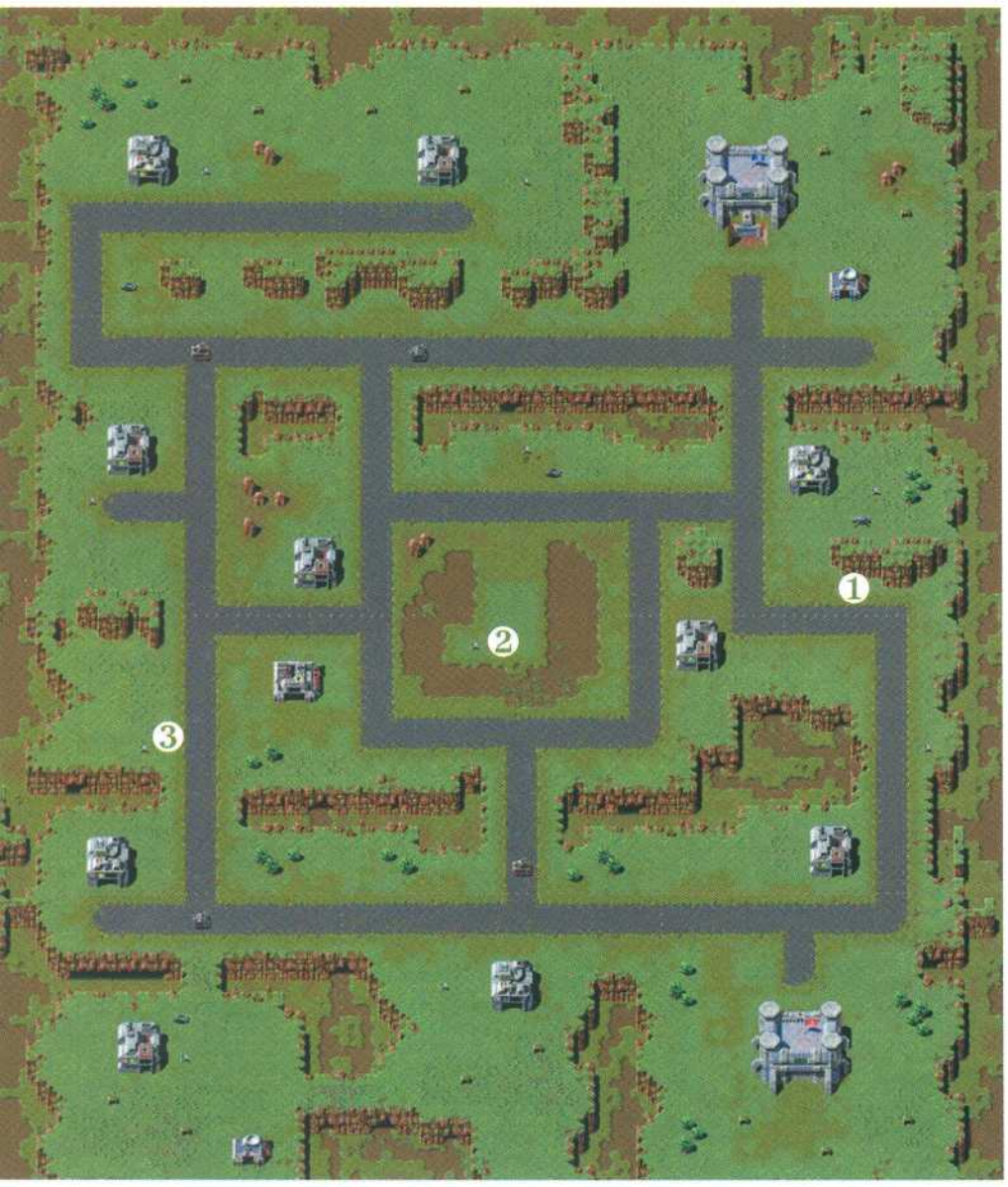
1986 war ein Jahr des Umbruchs: Noch im Sommer äußerten Modem-Hersteller, daß Übertragungsraten von über 300 bps Vollduplex nur schwer zu realisieren wären. Pünktlich zur Kölner Büromesse Orgatec aber wurde der erste deutsche Akustikkoppler mit einer Geschwindigkeit von 1200 bps (Senden und Empfangen, V.22) vorgestellt – er kostete 1759 Mark. Bereits im Frühjahr 1987 kamen die ersten - von Gilb strengstens verbotenen – 2400 bps-Modems (V.22bis) auf den Markt, gleichzeitig wurde der Hayes-Standard zur Modemsteuerung bekannt. Die Modems kosteten allerdings über 2000 Mark, die Post selbst verlangte sogar ein Jahr später noch bis zu 5900 Mark! Schnell sanken die Preise für verbotene Modems mit 1200 bps auf 260 (Einbaukarte) und 1130 Mark. Die Post gab sich 1990 einen überfälligen Ruck: Ab jetzt durfte der Teilnehmer selbst Geräte ans Netz schließen - vorher war das nur Posttechnikern erlaubt.
1992 bewirkte ein völlig neues Modulations-Verfahren einen Geschwindigkeitsschub: Für stolze 5600 Mark erschien ein Modem mit 9600 bps, das die heute noch gängigen Fehlerkorrekturverfahren (V.42) und Kompressionsmethoden (V.42bis) beherrschte.
High Speed Modems mit 14400bps (V.32bis)kamen etwa 1993 in die Läden. Zyxel legte die Marke sogar auf 19.200 bps! Aber schon ein Jahr später war dieser Standard (V.32bis) überholt. Die Preise sanken zur Freude der Telekommunisten in den Keller, schon ab 250 Mark gab es 14.400-bps-Modems. Die neuen Standards überschlugen sich, V.32terbo mit 19.200 bps und V.Fast-Class mit 28.800 bps eroberten den Markt mit deutlich niedrigeren Preisen (zwischen 430 und 1500 Mark). Zwar war V.Fast-Class noch kein anerkannter Standard, die meisten Hersteller aber gelobten, den Chipsatz nach der erwarteten Festlegung auf V.34 (Standard mit 28.800 bps) auszutauschen. 1995 gab es schon mehr als 50 Modems auf dem deutschen Markt, die die V.34-Norm unterstützten.



"Command & Conquer"-Urahn: Dan "MULE" Buntens "Modem Wars" (EA, 1988) war das erste Strategiespiel mit Online-Option.

Z: Das

Ihre Truppen haben sich im Dschungel verlaufen, Ihre Armee wurde im Häuserkampf aufgerieben? Auf den folgenden Seiten verrät der PC-Xtreme-Generalstab wie sie auch die letzten Levels überleben.



Level 13: Heiß & Feucht

Der Schlüssel zum Erfolg in diesem Feld ist die richtige Aufteilung der Ressourcen auf diese kritischen Punkte.

Mit Ihrem mittelschweren Panzer ziehen Sie an der rechten Seite der Karte nach oben zu Punkt ❶. Passen sie aber auf die gegnerische Haubitze auf. Wenn Sie sich von unten her durch die Felsen sprengen, gehen die ersten Schüsse des Gegners in die Steine. Dadurch haben Sie einen Vorteil und können das Gerät zerstören. Damit gehört das Gelände Ihnen. Zur Verteidigung stellen Sie die Produktion der Fabrik auf Haubitzen und Geschütze.

Mit Hilfe der Laser- bzw. Schützeneinheiten erobern Sie die zentral gelegene Insel (Punkt ❷). Verteidigen Sie den Sektor mit Hilfe des auf dem Weg dorthin erbeuteten Panzers.

Punkt ❸ wird von den verbleibenden Einheiten eingenommen. Unterwegs wird ein Panzer aufgelesen, der zur Verteidigung verwendet wird. Wegen der zum Sektor gehörenden Drei-Sterne Fahrzeugfabrik ist das Gebiet häufig das Ziel von Angriffen. Zur Verteidigung steht anfangs nur der eine Panzer bereit. Bringen Sie ihn in der angrenzenden Reparatureinrichtung immer wieder auf Vordermann.

In der zentral gelegenen Roboterfabrik stellen Sie Schützen- bzw. Laserroboter her.

Level 14: Restaurierung

Besetzen Sie zuerst die Kräne bei Punkt ❶ und nördlich Ihres Hauptquartiers. Reparieren Sie damit die beiden beschädigten Brücken, um freien Zugang zu den betreffenden Sektoren zu haben.

Auf dem Weg zu der Fabrik bei Punkt ❷ müssen Sie einen feindlichen Panzer ausschalten. Benutzen Sie dazu Ihre beiden Tanks und greifen Sie ihn durch die Felsen an, die um die Fabrik liegen. Danach wird das Geschütz rechts von Punkt ❷ erobert. Sprengen Sie die Felsen davor weg, um freies Schußfeld auf die Straße zu haben.

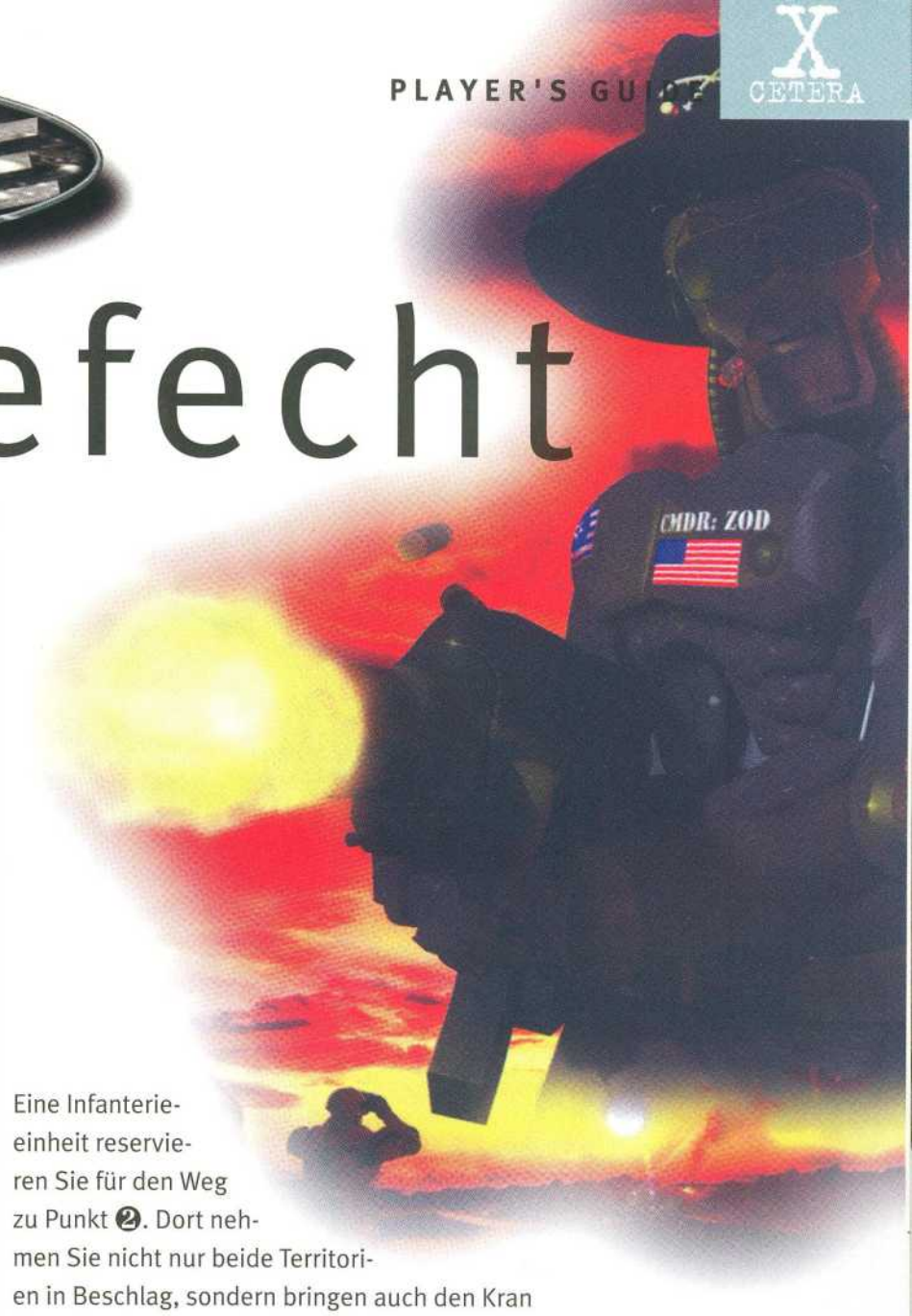
Spezielle Taktiken

- **Eroberte Territorien verteidigen Sie am besten an den Straßen, die in feindliches Gebiet führen.**
- **Schicken Sie Fahrzeuge nie ohne Begleitung von Fußtruppen los. Diese sind zwar langsamer und schlechter bewaffnet, ziehen aber feindliches Feuer auf sich und können verlassene Fahrzeuge besetzen.**
- **Da Ihre drehbaren Geschütztürmen in die wildesten Richtungen zielen, sollten Sie ihnen früh ein Ziel zuweisen, auf das sie ihre Waffen ausrichten. Das verschafft Ihnen häufig den ersten Schuß.**
- **Artillerie können Sie oft so plazieren, daß sie ein feindliches Fort trifft, ohne selbst in Gefahr zu geraten.**
- **Panzer und Geschütze schießen über Gebäude hinweg. So versteckt werden Sie nicht zum Ziel von Gewehren und MGs.**
- **Überfallen Sie frisch hergestellte Truppen: Einfach den Eingang der Fabrik einige Sekunden vorher ins Ziel nehmen.**
- **Geben Sie einer Einheit während eines Gefechts einen Marschbefehl, wird diese zwar schneller, schießt aber auch nicht mehr zurück. Genauso wehrlos ist sie, wenn eine Fahne ihr Ziel ist.**
- **Zerstören Sie eine Brücke, auf der sich Gegner befinden, werden diese ebenfalls zerstört. Dadurch kann man großen Schaden anrichten.**

Player's GUIDE

letzte Gefecht

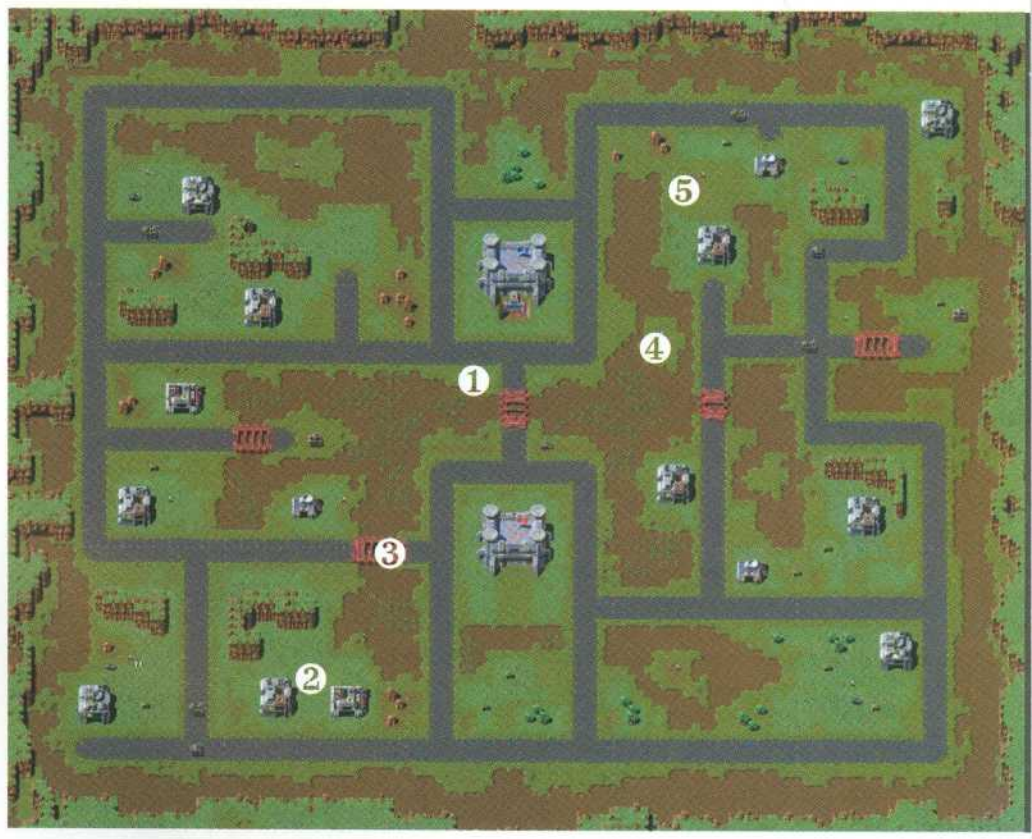




Eine Infanterieeinheit reservieren Sie für den Weg zu Punkt ❷. Dort nehmen Sie nicht nur beide Territorien in Beschlag, sondern bringen auch den Kran in Ihren Besitz. Mit ihm reparieren Sie die Brücke bei Punkt ❸. Haben Sie das geschafft, bauen Sie Ihre Stellung weiter aus. Bei passender Gelegenheit stehlen Sie dem Computer die beiden Sektoren bei den Punkten ❹ und ❺.

Der Computer wird versuchen, Angriffe entlang der beiden Straßen in der Mitte und am rechten Rand der Karte zu starten. Schrecken Sie ihn durch starke Verteidigungskräfte ab. Einen Panzer sollten Sie bei Punkt ❸ plazieren, um die dortige Fahne zu beschützen.

Direkt über Punkt ❸ befindet sich eine Drei-Stern Fahrzeugfabrik des Computers. Sie wird zerstört, sobald Sie Ihre Sektoren gesichert haben.



Level 15: Sumpffieber

Vorsicht, die beiden Hauptquartiere liegen sehr nahe beisammen. Obwohl die Brücke dazwischen zerstört ist, muß die Verbindung bewacht werden, da der Computer die Brücke repariert und mit seinen Angriffen auf das Hauptquartier beginnt. Ziehen Sie Ihren schweren Panzer nach oben, damit dieser alle Einheiten vernichtet, die sich Punkt ❶ nähern.

Die Insel südwestlich Ihres Startpunkts wird von einigen Ihrer Roboter eingenommen. Ziehen Sie dann gleich weiter, um auch das benachbarte Territorium unter Ihre Kontrolle zu bringen. Die Roboter müssen danach wieder auf die Insel zurück, um dort Gegenangriffe des Computers abzuwehren.

Player's GUIDE

Level 16: Leichte Brigade

Hauptmerkmal dieses Feldes ist die lange Straße zwischen den beiden Hauptquartieren. Der Computer verteidigt diesen Zugang mit aller Gewalt und der Weg über die Seiten ist sehr beschwerlich.

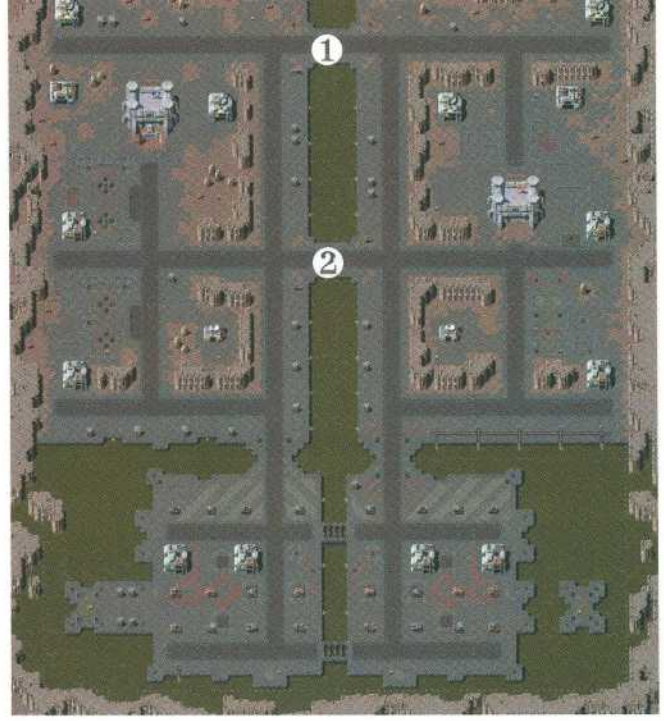
Um den Level zu bewältigen, müssen Sie die ständigen Panzerangriffe des Gegners abwehren. Ziehen Sie dazu Ihren eigenen schweren Panzer in das Feld über Ihrem Hauptquartier (Punkt ❶). Haben Sie die Territori-



en um Ihr Hauptquartier mit ihren Infanteristen eingenommen, können Sie versuchen zu Punkt ❺ vorzustoßen. Dieser Sektor enthält eine Fünf-Stern-Roboterfabrik.

Um die Fahne auf der Insel bei Punkt ❸ zu erobern, verwenden Sie am besten Scharfschützen, die sich gut dafür eignen, die dort stationierte Gatling zu eliminieren.

Da Sie die beiden Haubitzen links und rechts der Straße ohnehin vernichten müssen, können Sie Ihren Hauptangriff gleich über die Straße ausführen. Sie sparen sich so den beschwerlichen Weg über die Flanken.



Level 17: Parkplatz

Fahren Sie mit dem Jeep und dem Scharfschützen sofort nach Süden zum Autohof und bringen dort die beiden Sektoren unter Ihre Kontrolle. Achten Sie darauf, daß der Schütze nicht vorher ein Fahrzeug besteigt, er kann sonst die Insel nicht mehr erreichen.

Halten Sie sich nicht lange mit der Produktion von Laser-Robotern auf. Bauen Sie schnell und billig, Zeit ist von entscheidender Bedeutung. Mit den Robotern requirieren Sie herumstehende Hardware und ziehen diese sofort nach oben zum Fort.

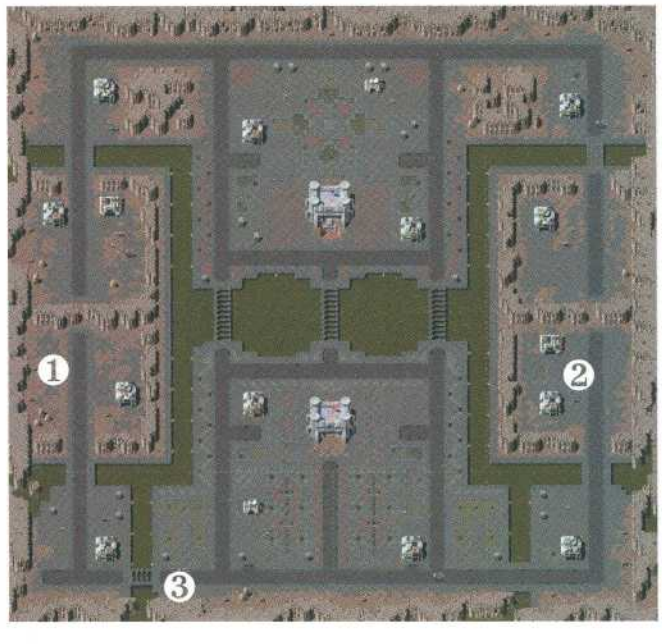
Mit den Panzern müssen die Übergänge über den Fluß (Punkte ❶ und ❷) verteidigt werden. Auch die Brücke zur gegnerischen Seite des Autohofs muß bewacht sein, da Feindeinheiten sonst wertvolle Ausrüstung stehlen.

Sind alle Fahrzeuge bemannt, ändern Sie die Produktion auf Kämpfer und packen diese in BMTs.

Level 18: Brückenspiel

Halten Sie mit einem Panzer die drei Brücken nördlich des Hauptquartiers unpassierbar. Um sich die Arbeit zu erleichtern, sollten Sie möglichst bald Kämpfer bauen, die diese Aufgabe übernehmen.

Ihre übrigen Kräfte teilen Sie gleichmäßig auf, um die restlichen Gebiete zu übernehmen. Ziehen Sie dabei direkt auf die Fahnen bei den Punkten ❶ und ❷, die rest-



lichen Territorien werden automatisch übernommen. Stellen Sie sicher, daß beide Kräne besetzt werden. Mit dem einen bringen Sie den Übergang bei Punkt ❸ in Ordnung, den anderen ziehen Sie zum Hauptquartier. Dort kann er im Bedarfsfall die anderen Brücken reparieren.

Wenn sich die Gelegenheit ergibt, scheuen Sie sich nicht, die Sektoren über den Punkten ❶ und ❷ anzugreifen. Wird Ihnen der Boden dort zu heiß, können Sie durch vereinzelte Angriffe von Infanteristen auf das gegnerische Hauptquartier Kräfte des Computers von den Flanken weglocken.

Bauen Sie aber in jedem Fall schwere Einheiten, diese nützen Ihnen hier mehr als leichte.

Level 19: Verwüstung

Senden Sie einen mittelschweren Panzer zur T-Kreuzung bei Punkt ❷. Dabei werden die beiden Sektoren bei Punkt ❶ und ❷ eingenommen. Begleiten Sie ihn mit mindestens einer Infanterieeinheit, die den leerstehenden Panzer und das Geschütz besetzt. Sind Sie schnell genug, können Sie auch noch das Gebiet nördlich von Punkt ❷ in Ihre Gewalt bringen.

Mit ihrem schweren Panzer und einigen Fußtruppen begeben Sie sich zu Punkt ❸. Unterwegs wird ein leichter Panzer aufgenommen, der Sie bei der Verteidigung der dortigen Drei-Sterne-Fabrik unterstützt wird.

Achten Sie aber darauf, daß noch genügend Truppen übrigbleiben, um den Sektor bei Punkt ❹ einzunehmen und die dortige Hardware zu besetzen.

Ist Ihre Position gesichert, werfen Sie ein Auge auf die Sektoren um die Punkte ❺ und ❻, diese enthalten jeweils eine Fünf-Sterne Fahrzeugfabrik.

Der Schwerpunkt des Kampfes wird sicherlich im zentralen Bereich der Karte ausgetragen. Besonders der Kampf um die Punkte ❺ und ❻ ist sehr zäh. Luft kann man sich durch gelegentliche Überfälle auf gegnerische Randgebiete verschaffen.

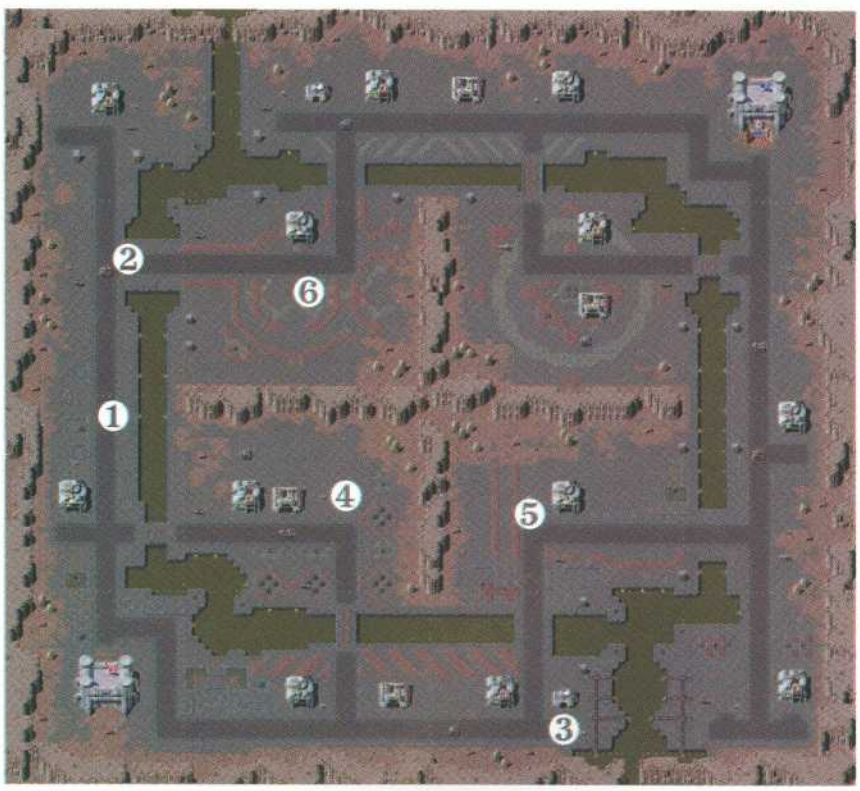


Level 20: Z

Um das Spiel gewinnen zu können, müssen Sie den schweren Panzer bei Punkt ❶ und den Raketenwerfer bei Punkt ❷ in Ihren Besitz bringen. Auf dem Weg dorthin erobern Sie alle freien Territorien. Halten Sie sich damit nicht lange auf, da Sie den schweren Panzer und den Raketenwerfer schnell auf die Straße rechts bringen müssen, um diese zu verteidigen.

Ziehen Sie mit einigen Robotern nach rechts zu den Punkten ❸ und ❹, um mit den dortigen Kränen die Brücken in Ordnung zu bringen. Mit dem eroberten Panzer fahren Sie zu Punkt ❺, um den Übergang zu zerstören. Der angreifende Panzer muß dann einen längeren Umweg fahren.

Die Hauptlast der gegnerischen Angriffe trägt die Region um Punkt ❸, also ziehen Sie jede freie Einheit dorthin. Geschützstellungen aus der örtlichen Roboterfabrik haben sich ebenfalls als nützlich erwiesen. Verhindern Sie, daß die Brücke bei Punkt ❻ repariert wird. Da es der letzte Level ist, wirft Ihnen der Computer hier alles entgegen was er hat. Sie haben also nicht viel Spielraum für Fehler. Selbst wenn Sie alles richtig machen, wird es sehr schwer das Hauptquartier des Gegners auszuschalten. Viel Glück, Sie werden es brauchen!





Der Geist war willig, doch unser Platz zu knapp: Alle konzeptionellen Geniestreiche konnten wir in unserer Erstaugabe noch nicht verwirklichen. Machen Sie sich also auch in Hinsicht auf das nächste Heft auf eine



Menge Überraschungen gefaßt. Eine Erweiterung wollen wir Ihnen jetzt schon verraten: **Mit dem Ex-Power-Play-Chef Anatol Locker hat sich ein weiterer Pionier der deutschen Spielekritik zu unserem Team gesellt.** Nach Jahren weitgehender Abstinenz (Anatol teste u.a. Computer- und Videospiele für die "TV Movie") juckt es den Adventure- und Simulationsspezialisten gehörig in den Fingern. Wir erwarten ulkige Inhaltsangaben, messerscharfe Anatolysen und zynische Verrisse...

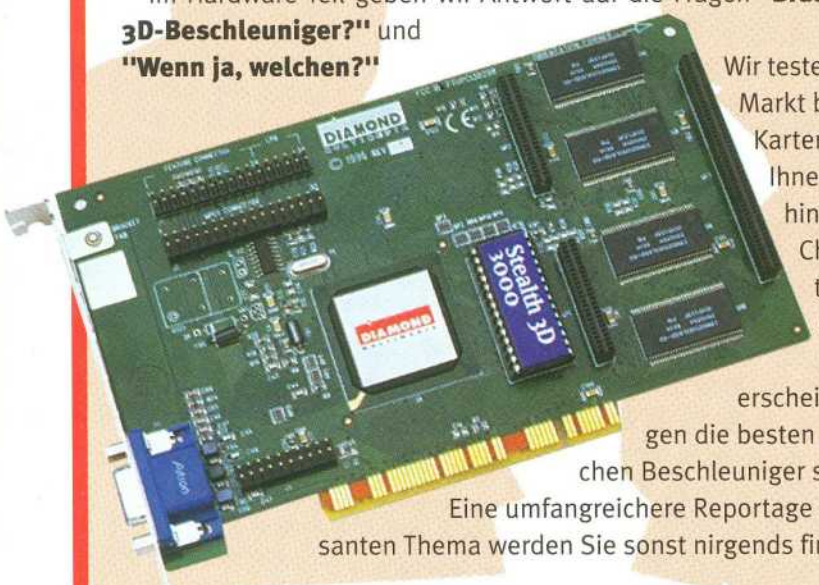
Ab 2. November an Ihrem Kiosk

PC XTREME 12/96



Der Testteil des nächsten Monats wird ein exzessives Schmökererlebnis: Wir prüfen, ob sich die Weltraum-Oper **"Privateer 2 – The Darkening"** seine Vorschußlorbeeren wirklich verdient hat, in **"Command & Conquer 2"** die letzten Patzer des Vorgängers ausgemerzt wurden und **"NHL '97"** eine neue Eishockey-Dimension eröffnet.

Im Hardware-Teil geben wir Antwort auf die Fragen **"Brauch' ich einen 3D-Beschleuniger?"** und **"Wenn ja, welchen?"**



Wir testen alle auf dem Markt befindlichen 3D-Karten und erklären Ihnen die Technik hinter den Turbo-Chips. Wir verraten, welche Spiele für welche Hardware erscheinen und befragen die besten Entwickler, welchen Beschleuniger sie bevorzugen. Eine umfangreichere Reportage zu diesem brisanten Thema werden Sie sonst nirgends finden.

Bleiben Sie also 'dran, wenn Sie wissen wollen, was sich auf Ihrem Bildschirm (und hinter den Kulissen) in Zukunft abspielt.

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den red. Inhalt
Ressortleiter Spieletests: Heinrich Lenhardt (hl)
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Tobias Schweikl (ts), Andreas Ulrich (au), Jon Ewing (England-Korrespondent), Ralf Sablowski, Karsten Weide (freie Mitarbeiter)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01 - 0 / Telefax (0 82 33) 74 01 - 17
eMail: ManiacTobi@aol.com/**PC-Xtreme online:** www.logon.de/pcx

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelmotiv: "Syndicate Wars", © Bullfrog
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, ViSdP
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Tel. (0 82 33) 74 01-12
Fax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Tel. (0 40) 52 37 196
Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in PC-Xtreme oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nur nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,00 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlags GmbH, PCX-Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Lithographie: Typework Layoutsatz- und Grafik GmbH, Bgm.-Wegele-Straße 6, 86167 Augsburg

Druck: ADV – Augsburger Druck- und Verlagshaus GmbH, Aindlingerstr. 17-19, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in PC-Xtreme veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in PC-Xtreme unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

INSERENTEN

BMG Interactive	29
Centregold	9
Flying Arts	97
Freaks Shop	83
ICP Verlag	105
Jöllenbeck	59
Playcom	101
Psygnosis	123
Sega	53
Softgold	124
Software 2000	44, 45
Sierra On-Line	31
Test & Take	79
Theo Kranz Versand	95
Virgin Interactive	2,3
Warner Interactive	20, 21

Terry Pratchett's

DISCWORLD™

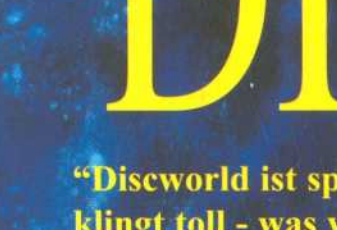
"Discworld ist spannend, lustig, schön anzuschauen, umfangreich und klingt toll - was will man mehr ?"
Video Games, 90 %

"Wer [...] Grafik-Adventures der obersten Kategorie liebt, kann bei Discworld ohne jegliche Bedenken zugreifen."
Fun Generation, 8 von 10

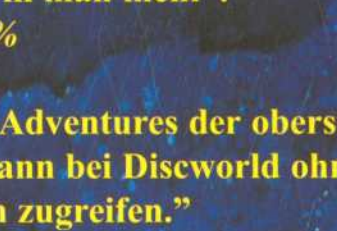
"... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln ..."
TV Today

"... ein echter Adventure-Knaller ..."
Play Time, 89%

KOMPLETT IN DEUTSCH
Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray











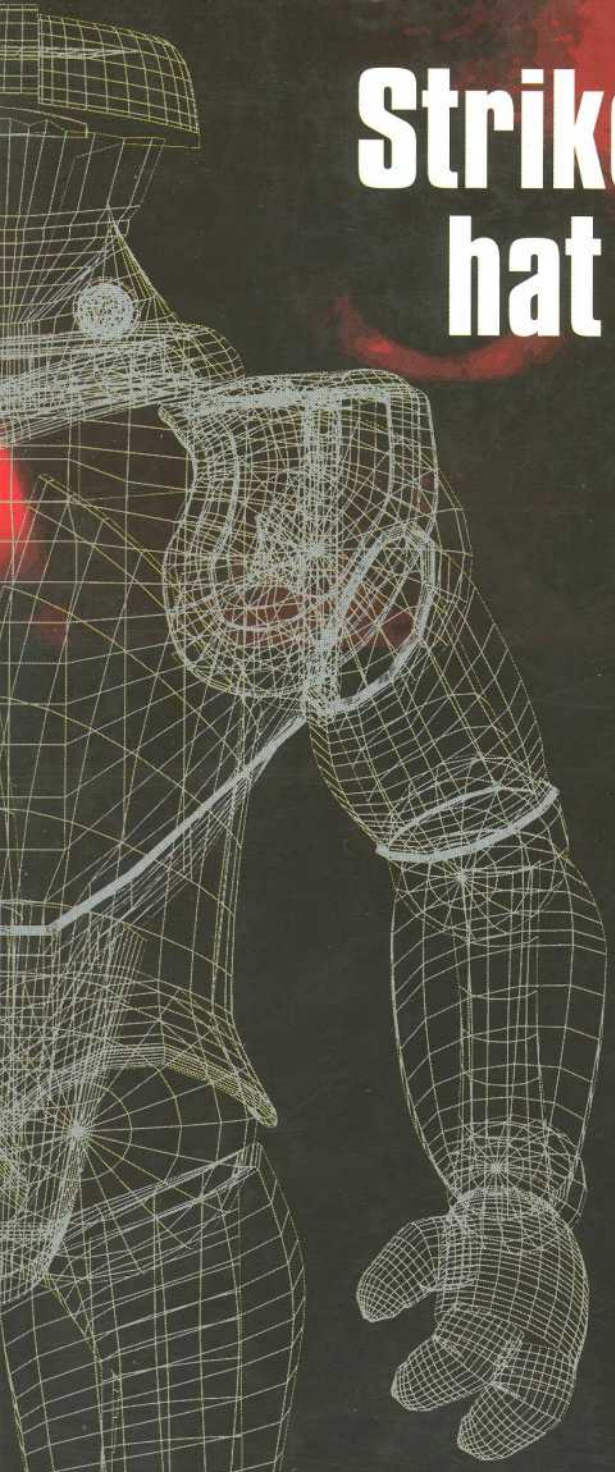


PERFECT 10 productions

TWG

Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.

Strike Force Centauri hat einen Auftrag!



„... Ab zum nächsten Laden und kaufen! Ein echter Hammer erwartet Sie! ... "

PC Power, Boris Sander, 5/96, 89%

Sie auch!

„... Die packende Hintergrundgeschichte und der rasante Spielablauf fesseln für lange Zeit vor den Bildschirm ..."

PC Games, Oliver Menne, 5/96, 91%, Spiel des Monats

Kaufen!

TERRANOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI









AWARD Games

PC Spiel HOT GAME

A LookingGlass Technologies Production

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

©1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**

FUNSOFT