nur 5.90

PC XTREME

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

12/96

PC-SPIELE FÜR KENNER

NEU

17 SEITEN

3D-Wahnsinn

→3D-Karten im Spieletest
→Erste PC-Bilder von Formel 1 & Wipeout 2097

20 SEITEN

COMMAND & CONQUER 2

Strategievergleich von Conquest Earth bis War Wind



XCELLENT GETESTET

→Blood & Magic
→Bundesliga Manager '97
→Darkening
→Toonstruck



DAS DEFINITIVE SPIELEMAGAZIN VON LENHARDT, GAKSCH & FORSTER

12
4 394185 705901

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie



Neue Autos, neue Teams und verborgene Geheimstrecken. Mit SVGA-Modus und Mehrspieler-Netzwerkoption.

PC CD-ROM

MILESTONE

Falls jetzt ein entrüstetes Zucken durch die Glieder von Freunden der heimischen Flora und Fauna fährt – immer mit der Ruhe. Einzige Gegner bei dem mit 3D-Engine gepowerten Bleifuss 2 sind die PS-Boliden der Konkurrenz sowie Zeit, Wetter, Dunkelheit und sechs recht anspruchsvolle Tracks.

© 1996 Milestone. Ⓟ Published 1996 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

UNDE LANGSAMER.

WÄRE DAVONGEKOMMEN.

SIE HÄTTEN SEINEN KOLLEGEN AUCH NOCH ERWISCHT.



INTERACTIVE entertainment

cen

BLEIFUSS 2

POWERPLAY 10/96: DER Renner dieses Jahres.

BRAND FACTORY

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.



Virtua Fighter™ PC





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 75Mhz+ 16 Mbyte recommended Windows 95

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon vertriebs GmbH



Unser Titelbild zeigt diesen Monat die Artwork von "Cyber Gladiators", dem ersten 3D-Prügelspiel von Sierra/Dynamix. Die einzelnen Kämpfer setzen sich aus je 450 Polygonen zusammen und beherrschen zeitgerechte Finishing Moves. Mehr über das Spiel erfahren Sie auf den Web-Seiten der PC-Xtreme unter folgender Adresse: http://www.logon.de/pcx



Debütanten

AUF DER FLUCHT

Es war nicht direkt eine schwere, aber eine hektische Geburt. Umso größer das kollektive Aufatmen, als die ersten PC-Xtremes pünktlich am 2. Oktober die Kioske erreichten. Erstausgaben sind mit besonderen Tücken und Fallstricken verbunden. Insofern wurde das Häuflein von "Kleinfehlern" mit verhaltener Erleichterung in der Redaktion aufgenommen. Der coolste Buchstaben-Verdreher ist auch schon gekürt: "unsicher" mutierte in der Bullfrog-Story zu "unischer" – eine Art Hochschul-Steigerungsform?

Die Geburtswehen überstand jeder auf seine Weise. Gaksch und Lenhardt entfleuchten nach Belichtung der letzten Filme in die USA, um "zu recherchieren" (was sich ausschließlich in dreisten Arbeitsaufforderungs-Faxen äußerte). Winnie Forster durfte inzwischen seine pädagogischen Talente bei Andreas Ulrich ausprobieren, dem jüngsten Neuzugang im Xtreme-Team. Größtes Problem bei der Personalpolitik werden die Vornamen-Dubletten: Nachdem sich mit Anzeigen-Guru Knauf bereits ein Andreas im nadelstreifenrasselnden Cybermedia-Management befindet, wird der Neue gerne "A2" gerufen (eine einstweilige Verfügung von Audi blieb bislang aus).

Jungkollege Tobias "T2" Schweikl durfte bereits im zweiten Dienstmonat die üppigen Bonus-Programme seines Arbeitsgebers genießen: Nächtelanges Durchspielen für den Strategie-Schwerpunkt wurde mit einer Wochenend-Reise nach Berlin gedankt (nicht gänzlich uneigennützig: Erst nach einem Firmenbesuch beim Entwicklerteam Terratools wurde die Rückfahrkarte rausgerückt). An der Veteranen-Front überredeten wir indes Anatol Locker zu einem Fachzeitschriften-Comeback. Leicht zu beeindrucken ist er in seiner Eigenschaft als Frequent Flyer nicht, wie sein "F 22"-Simulationstest beweist.

PC XTREME-TEAM

INHALT

Xpress 10
Nachrichten aus der Spiele- und Online-Branche.

Xrating 32
26 aktuelle Spiele im Härtetest

Xclusive 82
Strategen unter Zeitdruck

Xtension 98
Heißer Herbst für 3D-Hardware

NEWS

Demonworld 12
Fantasy-Gemetzel auf zwei Ebenen: Erster Blick auf das deutsche Strategie-Großprojekt
Terra Incognita 14
Im Auftrag von Warner tüftelt Terratools an zwei brandeuen PC-Konzepten
Mit der Maus durch Aventurien 26
Attic-Chef Guido Henkel über PC-Rollenspiele und "Das Schwarze Auge 3"
Die Welt der tausend Ebenen 28
Die bizarren 3D-Phantasien der "Bad Mojo"-Macher Pulse
SVGA mit Nachbrenner 29
NEC und Videologic präsentieren PowerVR – das Non-Plus-Ultra im 3D-Bereich?
Metropolis-Mystical 30
Shine – das etwas andere Render-Adventure
Nintendo-Traum erst '97: Christian Blendls Videospielecke 23
Ein kritischer Blick über den Rand Ihres PC-Monitors
Internet via Satellit 20
48. Buchmesse: Bits & Bytes aus Frankurt 22
Kurzmeldungen aus der PC- und Online-Branche 16







SPIELETESTS

Blood & Magic 66
Bundesliga Manager '97 52
C&C2: Alarmstufe Rot 38
Creatures 76
Daggerfall 48
Darkening, The 42
Deadlock 72
F 22 Lightning 2 51
Firo and Clawd 50
Jagged Alliance: Deadly Games 65
Krazy Ivan 45
Madden NFL Hockey '97 56
Mechwarrior 2: Mercenaries 58
Meridian 59 77
Monster Truck Madness 68
Mummy 69
NHL '97 54
Orion Burger 73
Rendezvous im Weltraum 36
Schleichfahrt 62
Shattered Steel 61
Sherlock Holmes 2 60
Toonstruck 74
Virtua Cop 35
Warwind 70



FEATURE

Strategen unter Zeitdruck 82
Von "Blood & Magic" bis "C&C 2": PC-Xtreme vergleicht die besten Echtzeit-Epen.
Frontbericht 91
Die Strategieprofis von Blizzard, Westwood und den Bitmap Brothers im Kurz-Interview.
Thronfolger 92
Die Zukunft des Genres: Alle angekündigten Echtzeit-Strategiespiele im Überblick.



TECHNIK

Beschleunigt oder ausgebremst? Heißer Herbst für 3D-Hardware
Exklusiv-Bericht über "Formel 1" & "WipeOut 2097" von Psygnosis 98
Duell der Chips: Die Technik hinter den Beschleunigerkarten 102
Was ist Direct-3D? Microsoft's Waffe gegen das Treiberchaos 102
Kartenvergleich: Sieben aktuelle 3D-Beschleuniger im Spieletest 104
3D-Brillen: Drei preisgünstige Shutter-Brillen im Vergleich 110
Technische Grundlagen & Glossar 113

RUBRIKEN

Abo-Service 103
Editorial 5
Leserbriefe 8
Vorschau/Impressum 114
Wertungsübersicht 78
Inserentenverzeichnis 114

„Das Internet bringt Multi-Player-Spiele auf eine neue Ebene"
Allen Adham, Blizzard (Seite 91)



Mail

Nach der "Leserbriefseite ohne Leserbriefe" vom letzten Monat gibt es diesmal handverlesene, echte Zuschriften. Unsere Kommentare erfolgen mitten im Leser-Statement. Sprich: Absätze mit kursiver Schrift sind die Stimme der Redaktion. Die Leserbrief-Zitate sind zudem in Anführungszeichen gesetzt. "Brief" sollte man dabei nicht allzu wörtlich nehmen: Ein großer Teil der Xtremisten meldete sich per E-Mail.



PRÄDIKAT VERBOBBELT

Da gibt es in unserer Erstausgabe ein einziges Spiel, das sich für das Gütesiegel "Xcellent" qualifiziert – und prompt haben wir vergessen, es im Testbericht unterzubringen. Acclaims Jump & Run-Kombi "Bubble Bobble / Rainbow Islands" erntete zwar "nur" eine Gesamtwertung von 76 Punkten. In der Kategorie "Spieldesign" gab's aber die volle X-Ladung. Und damit ist eine der beiden Kriterien zur "Xcellent"-Vergabe erfüllt (wie man im Kleingedruckten zu Beginn des Testteils nachlesen kann... stimmt's, Martin?). Reumütig reichen wir das unterbobbelte Gütesiegel hiermit nach. Da sich mittlerweile Lenhardt das Testmuster zum nächtlichen Privatspiel heimtückisch erschlichen hat, gibt es an der Würdigkeit des Programms keinerlei Zweifel.



Von: Mischa, Aachen
Betr.: Multiplikatoren

"Ihr wollt Leserbriefe? Hier ist einer! Zunächst möchte ich loswerden, daß ich mich freue, ein neues Gesicht in der Welt der PC-Spielezeitschriften zu sehen. Das Wertungssystem ist sehr interessant, trotzdem hat es ein bis zwei kleine Schwächen. Die Idee des Multiplikators gefällt mir, die Kategorie "Präsentation" begreife ich jedoch nicht so ganz. Was genau meint Ihr mit "Styling und Aufmachung"? Aussehen und Originalität der Verpackung, Spielanleitung, Werbung?"

Nein, "Präsentation" bezieht sich auf die Aufmachung der Programmteile, die quasi das "Drumherum" des eigentlichen Spiels sind. Beispiel: Bei "NHL '97" wird die Spielgrafik unter "Grafik" und der Sound während des Spiels unter "Sound" bewertet. Die Qualität von Menüs und Intros fallen hingegen unter "Präsentation". Dadurch kann sich ein häßliches Spiel bei der "Grafik"-Wertung nicht retten, indem es zwischen den Levels tolle Render-Videos reinknallt – die beeinflussen nämlich nur die Wertung für "Präsentation".

"Außerdem verstehe ich nicht, warum ihr dem Sound einen genauso hohen Multiplikator wie der Komplexität eines Spiels zuschreibt. Ich finde, daß der Sound ebenso wichtig ist wie die Grafik."

Wie haben im ersten Halbjahr 1996 diverse Multiplikatoren-Modelle durchgerechnet. Über kleine Auf- und Abwertungen bei der Gewichtung der einzelnen Kategorien kann man natürlich immer streiten. Wir haben für Meinungen zu diesem Thema ein äußerst offenes Ohr. Kurzfristig werden wir allerdings keine Änderungen vornehmen, damit die Gesamtwertungen bis auf weiteres eine gemeinsame Grundlage haben.

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

Die interessantesten Zuschriften werden auf dieser Seite veröffentlicht und kommentiert. Die Redaktion behält es sich dabei vor, Leserbriefe gekürzt wiederzugeben.

Von: MHaucke102@aol.com
Betr.: DAM

"Etwas, was mich schon ärgert, seit ich Spiele-Magazine lese: die Behandlung von indizierten Spielen in Hitlisten! Auch in der PC-Xtreme findet man wieder die "DAM" (Dümmste Anzunehmende Methode): Ihr schreibt "indiziertes Spiel" dahin, verbunden mit einem Bedauern, daß Ihr aus rechtlichen Gründen leider nichts näheres angeben könnt. Leute! Also, entweder dürft Ihr nichts berichten, dann laßt diese Spiele auch konsequent weg. Oder Ihr behandelt diese Spiele wie alle anderen auch."

Die Rechtslage ist ganz einfach: Indizierte Spiele dürfen in Deutschland nicht beworben werden. Und eine positive redaktionelle Erwähnung kann leicht von einer juristischen Instanz als "Werbung" interpretiert werden. Wir wollten im "Die unsterblichen 100"-Schwerpunkt den indizierten Titeln ihren historischen Stellenwert nicht streichen. Daß die ganze Angelegenheit ob des feinnervigen deutschen Jugendschutzes nicht optimal ist, sei unbestritten.

Von: Oliver Lindau, Bielefeld
Betr.: Ungerechtigkeit

"Eure Dialogboxen in den Tests sind wirklich etwas Feines, wenngleich auch "nur" eine persönlichere Variante der üblichen Meinungskästen. Der Haupttext ist wie überall nichts besonderes, aber dafür habt ihr ja das originellere Wertungssystem. Es ist sehr nachvollziehbar, wirkt durch die groben Einzelwertungen sehr objektiv. Dafür ist es aber ein wenig ungerecht: Habt ihr schon einmal versucht, Euer System auf die Bestenliste "Die unsterblichen 100" anzuwenden? Ich schätze, daß "Civilization" Schwierigkeiten haben würde, die 80-Prozent-Hürde zu nehmen; von "Railroad Tycoon" ganz zu schweigen."

Diese Problematik wird dadurch entschärft, daß wir Spiele schon dann mit unserem Test-Prädikat "Xcellent" auszeichnen, wenn sie die Höchstwertung in der Kategorie "Spieldesign" erhalten. Abgesehen davon würde "Civilization 2" locker eine hohe Gesamtwertung bekommen; das Spiel ist auch in den Abteilungen "Zugänglichkeit" und "Komplexität" ausgezeichnet.

Von: Thore Flock, Wedel
Betr.: Hot 100

"In der Erstausgabe wolltet Ihr einen Kommentar zu den "Unsterblichen 100". Ich halte die Liste als Gag zwischendurch zwar für sinnvoll, interessant und spaßig (vor allem für Einsteiger). Doch meine persönliche Top-100-Liste hätte ganz anders ausgesehen."

Absoluten Anspruch auf Objektivität wollten wir nicht erheben. Vielleicht greifen wir das Thema nächstes Jahr in Verbindung mit einer Leserumfrage noch mal auf.

Abschließender Gesamteindruck der Zeitschrift PC-Xtreme: Ich fand sie enorm gut gelungen. Fantastisch die Verweise zu den WWW-Seiten. Endlich ein lustiger Ansatz, ein wenig Nutzen in den Informations- und Werbe-Brei "Internet" zu bekommen. Bleibt abzuwarten, wie der Markt auf eine gute Zeitschrift ohne CD-ROM reagiert.

Ist die Katze gesund, ärgert sich die Mafia!









ISL

FIRO & KLAWD

- Acht isometrische Welten
- 16 verschiedenen Locations
- Zwei-Spieler-Modus ohne Link Kabel.
- Komplett deutsch

Firo & Klawd sind clever, bis an die Zähne bewaffnet und auf alles gefaßt. Der Orang-Utan Officer Firo (einer von New Yaks besten) und der Straßen-Kater Klawd sind gezwungen zusammenzuarbeiten, um ihre pelzigen Hälse zu retten. Klawd wurde von Firo eingelocht, als er nichtsahnend Falschgeld für die Mafia durch die Stadt schmuggelte. Läßt Firo die Fälscherwerkstatt nicht innerhalb kürzester Zeit hochgehen, landet er dort, wo Klawd herkommt: auf der Straße. Das ungleiche Duo muß nun Hinweise sammeln und dem Kreuzfeuer des Mobs ausweichen, bis der Falschgeldkönig von New Yak City erledigt ist.

Erhältlich für Sony PlayStation und auf PC-CD-ROM

BMG Interactive im Internet: http://www.bmginteractive.de

PlayStation

INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

Im Vertrieb von:

BMG INTERACTIVE

Die Türe öffnet sich zu einer bizarren Welt jenseits der physikalischen Gesetzmäßigkeit: In "Flux" steht die 3D-Architektur Kopf, der unbescholtene Held purzelt durch einen Alptraum des niederländischen Grafikers und Paradox-Tüftlers M.C. Escher. Pulse ("Bad Mojo") inszeniert das ungewöhnliche 3D-Adventure, aus dem Sie hier eine Konzeptskizze sehen.
Treten Sie ein auf Seite 29.

Der neue Spielestandard? "Scream

Konsolen

Bitte lächeln:

X PRESS

Chartattack:

Schnell,

Direct PC: Web surfen

Dämonen über Deutschland:



in 3D" von Sierra Seite 18

Kult auf PC: Bomberman Seite 16

Sega fertigt digitale Kamera Seite 18

Wing Commander TV Seite 17

Topware stoppt Media Control Seite 17

schneller, PowerVR Seite 29

mit 2 MB/sec Seite 20

Demonworld Seite 12

Dämonenjä





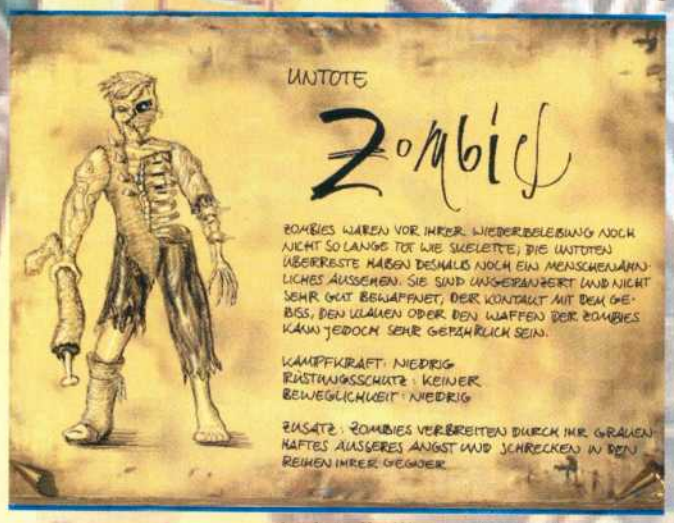
Bevor Ihre Truppenverbände in die Eiswüste vordringen und dort Schneeriesen und Drachen die Stirn bieten (oben), müssen Sie die geschwächten Grenzprovinzen des Imperiums verteidigen (rechts).

Sämtliche Schlachtfelder sind in Höhen-Level unterteilt: Wer auf einen Hügel kraxeln oder Gebäude umrunden muß, büßt Bewegungspunkte ein.

Ikarion bezieht Stellung gegen die Strategiefront aus Übersee: Mit Render-Optik und Tabletop-Lizenz fordert "Demonworld" das Games-Workshop-Empire zum Kampf.



Unter der Leitung des Electronic-Arts-Managers und Industrie-Veteranen Fritz Schäfer werkeln Projekt-Manager Marc Oberhäuser und sein Ikarion-Team an "Demonworld", der Umsetzung eines deutschen Paper'n'Pencil-Strategiespiels. Die Ikarion-Delegation erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß mit einer spielbaren Version des Fantasy-Epos – einem rundenbasierten Strategiehammer nach einem Regelwerk von Hobby-Products (Näheres zur Vorlage finden Sie im Kasten rechts). Da Marc und sein Team die Geschichten um grimmige Orks und edle Elfen zu abgedroschen schienen, entwarfen sie kurzerhand ein eigenes Szenario frei nach der klassischen Fantasy-Vorlage: In der nordländischen Eiswüste rückt die Armee von Jason Klingor, dem Führer des Imperiums, gegen die grausamen Eislords aus dem Dämonenreich der Isthak vor. Für welche Seite Sie Ihr taktisches Geschick einsetzen, bleibt Ihnen überlassen, anschließend schlagen Sie Materialschlachten aus isometrischer Draufsicht. Die zur präzisen Bewegung nötigen Hex-Felder bleiben in der Regel unsichtbar. Erst wenn Sie einen Trupp anwählen, wird ein transparentes Wabenraster über die Einheiten gelegt.



Im handkalligraphierten "Demonworld"-Glossar finden Sie Monster-Skizzen und Beschreibungen.

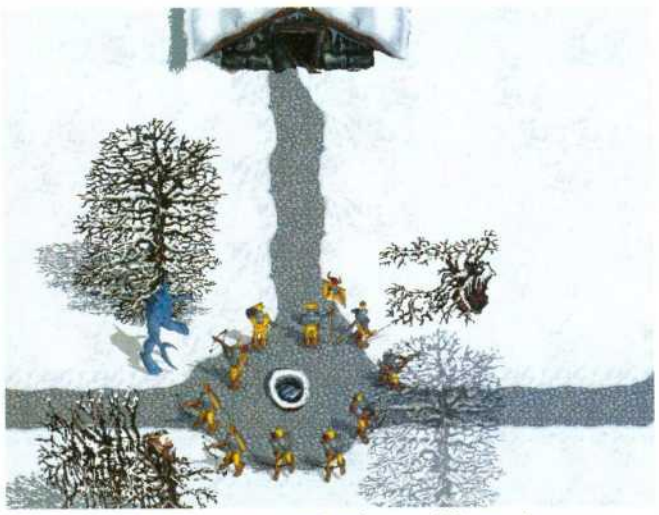


Ikarion zeigt uns stolz den ersten Zauberspruch: Die arkanen Spezialeffekte werden nicht einfach über die Render-Optik geblendet, sondern passen sich den aktuellen Umweltbedingungen an.

Optisch hat sich die Aachener Softwareschmiede kräftig ins Zeug gelegt: Sämtliche Grafik-Elemente wurden gerendert und an den Zinn-Miniaturen der Druckvorlage orientiert. Für die komplexen Bewegungsroutinen der vorberechneten Sprites bannte Ikarion pro Charakter und Monster rund 2000 Animationsphasen auf den Silberling. Allein die Heerscharen des Imperiums verfügen über 48 unterschiedliche Einheiten, dem gegenüber stehen 46 verschiedene Truppenteile der bösen Isthak-Armee.

ger aus Deutschland

VON ANDREAS ULRICH



Mutig stellt sich eine Gruppe Armbrustschützen den monströsen Schergen der Isthak-Armee.

Während in "Warcraft" kleine Knubbel-Sprites über den Bildschirm wuseln, ziehen bei "Demonworld" ausgewachsene und bis in die Bartspitze detaillierte Kämpfer durch die Eiswüste. Damit Sie als Feldherr die Übersicht nicht verlieren, griffen die Programmierer auf einen grafischen Trick zurück: Schicken Sie z.B. eine Einheit durch bewaldetes Gebiet, so verschwinden ihre Söldner nicht unter Laub und Ästen. Statt dessen werden die Bäume transparent. Ist der Bildausschnitt trotzdem zu klein, blenden Sie eine Übersichtskarte ein, um versprengte Truppenteile aufzuspüren.

Ähnlich wie bei Rollenspielen verändern sich die Eigenschaften imperialer Würdenträger, Paladinen und ergrauten Magier mit jedem erfolgreichen Feldzug. Setzen sie einen Zug junger Rekruten gegen eine Horde Skelettkrieger ein, müssen Sie damit rechnen, daß sich die Knaben aus dem Staub machen. Nur Veteranen stehen ihren Mann gegen besonders grausige Gegenspieler wie Giganten oder vermoderte Untote.

Ein besonderer Truppenteil ist der Mob: Sie ketten totgeweihte Schwerverbrecher am Geländeuntergrund an – die armen Teufel sollen den feindlichen Ansturm blocken und fungieren als lebender Schutzwall. Neben Infanteristen und Kavalleristen greifen auch magisch bewanderte Kämpfer ein: Die Kriegshexer entladen ihre taumathurgische Energie in über 60 Zaubersprüchen – vom gemeinen Feuerball bis zur Dämonenbeschwörung.

Für einen Sieg im Ein-Spieler-Modus müssen Sie in 25 Schlachten bestehen – um den Feldherren nicht mit linearen Gemetzeln zu langweilen, hatte Ikarion komplex verästelte Plot-Bäume ausgearbeitet. Wer eine Kampagne abgeschlossen hat, bewundert eine gerenderte FMV-Sequenz und lauscht anschließend einem Vortrag aus dem Kriegstagebuch. Selbst bei der Darstellung der vergilbten Pergamentschwarte hat sich Ikarion nicht mit den Standards zufriedengegeben: Sämtliche Einträge wurden von einem Kalligraphen gemäß mittelalterlichem Vorbild auf Papier skizziert und anschließend unter den Scanner gelegt.

Als Überraschung haben die Entwickler sechs Missionen im Einzelkämpfer-Modus gestaltet: Hier zoomt die Optik näher an das Geschehen heran und erinnert mit detaillierter Iso-Optik an den "Ultima 8"-Maßstab. Sie steuern einzelne Helden durch Schloß, Kerker oder Ruine, stöbern nach einem verschwundenen Relikt oder meucheln einen feindlichen General. Die sechs "Kommando Operationen" müssen Sie auf jeden Fall durchspielen, wenn Sie die "Demonworld" vor Rhagais dämonischen Eisfürsten befreien wollen.

Im Kerker: Neben Feldschlachten erfüllen Sie spezielle Missionen in einem vergrößerten Maßstab, der etwas an "Ultima 8" erinnert.



http://www.fanpro.com/spiele/demon/demon1.htm

Wer neugierig geworden ist und mehr über "Demonworld" erfahren will findet hier Infos über Regelwerk, Charaktere und Erweiterungen.

Hexfeld-Hexereien

Wer außer Computer-Schlachten auch Tischgefechte mit Zinnminiaturen schlägt, interessiert sich für die Tabletop-Vorlage zu Ikarions Strategie-Scharmützel: "Demonworld" vom deutschen Zinnminiaturenhersteller Hobby Products ist wie das englische "Warhammer Fantasy Battle" in einem morbiden Fantasy-Szenario angesiedelt. Anstatt den üblichen Miniaturen-Maßstab von 25 mm zu verwenden hat sich Hobby Products mit 10 mm großen Zinnhelden an historischen Brettspielen orientiert. Während "Warhammer"-Spieler Entfernungen zwischen ihren Zinn-Einheiten mit dem Zentimetermaß messen, verschieben "Demonworld"-Heerführer ihre Truppen über Bodenpläne mit Hexagonalraster. Bizarre Kreaturen wie die "Beastmen" haben die Hobby-Products-Designer dabei aus ihrem Science-fiction-Szenario "Starlord" übernommen.



Titel
Demonworld
Hersteller
Ikarion
geplanter Release
Frühjahr '97
Fertigstellung
60 Prozent

Rundenbasierter Fantasy-Feldzug nach Table-Top-Vorlage

Terra Incognita

VON TOBIAS SCHWEIKL



Thomas Langhanki: "Als Newcomer muß man sich von der Konkurrenz absetzen."

Es tut sich was in deutschen Landen. Neben den Münchner Newcomern Chilli macht die Berliner Softwareschmiede Terratools mit zwei PC-Spielen auf sich aufmerksam. Um "Your Personal Amok" und "Fireball" in Augenschein zu nehmen, jetteten wir in die Bundeshauptstadt.



Bei "Your Personal Amok" geht's rund. Unmengen von 3D-Kampfeinheiten rumpeln geichzeitig los und demolieren die örtliche Architektur.

Bisher auf die Bereiche 3D Animation und Simulation spezialisiert und nur im professionellen Bereich bekannt, will der Babelsberger Software-Hersteller Terratools sein Know-How nun auch für PC-Spiele nutzen. Als Leiter der Spieleentwicklung wurde Thomas Langhanki engagiert, der für Software 2000 bereits die „Pizza Connection" entwickelte. Nebenbei studiert Thomas an der Hochschule für Film und Animation und ist somit auch für die tadellose Optik der Spiele verantwortlich.



Die Amokläufer

Echtzeit-Strategie einmal anders: Mit den genre-üblichen zweidimensionalen Look wollten sich die Strategie-Fans bei Terratools nicht anfreunden. Deshalb investierte Terratools viel Zeit in die Entwicklung einer leistungsfähigen 3D-Engine, um damit das erfolgreiche Genre umzukrempeln.

Aus der Egoperspektive verfolgen Sie die Truppenbewegungen und dirigieren die eigenen Armeen. Um dabei nicht den Überblick zu verlieren, bleibt eine strategische Karte im Display eingeblendet. An Bord Ihrer fliegenden Festung erschaffen Sie per Mausklick Kampfhubschrauber, Panzer und Geschütze. Einmal auf dem Schlachtfeld, agieren diese selbständig. In Formation greifen sie benachbarte Sektoren an oder verteidigen ihre eigenen Felder, je nach eingestellter Aggressivität. Natürlich können den Truppen auch spezielle Ziele zugewiesen werden. Ist die strategische Komponente zu wenig fordernd oder steht Ihnen der Sinn einfach nach Abwechslung, steigen Sie selber in einen Sturmpanzer oder holen als Flak-Schütze feindliche Jäger vom Himmel.



Auf der strategischen Karte befehligen Sie Ihre Armee. Der Finder, rechts im Bild, hilft bestimmte Truppen aufzuspüren und umzudirigieren.

http://www.babel.de/virtuell.html

Web-Site des High-Tech-Centers Babelsberg. Für Ihr virtuelles Studio (Blue Box Technik) stellt Terratools 3D-Software zur Verfügung.



Titel
Your Personal Amok
Hersteller
Terratools
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
80 Prozent

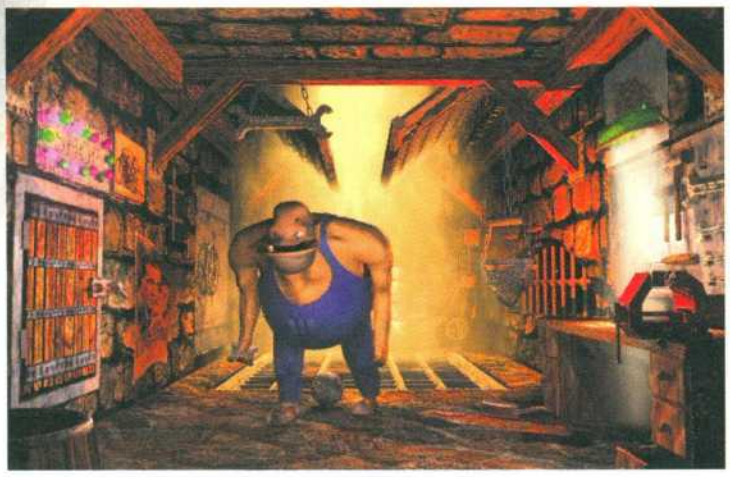
3D Echtzeit-Strategie

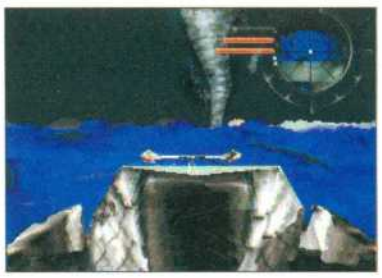
Heiße Öfen



Bis vor kurzem wurde „Fireball", das zweite Projekt von Terratools, noch unter dem Arbeitstitel „The Race" geführt. Irgendwann in ferner Zukunft besteht die Menschheit aus einem Haufen grotesker Motorrad-Fanatiker. Natürlich hat der technische







Oben: In "Shop" und "Garage" rüsten Sie Ihr Motorrad kräftig auf. Natürlich nur, wenn Sie vorher im Rennen genügend Geld gewonnen haben.

Links: Auf dem Schwebebike düsen wir über das stürmische Wasser mit realistischem Wellengang. Im Hintergrund wirbelt ein Tornado.

Fortschritt nicht halt gemacht, und so brettern Sie nicht mehr auf zwei Rädern über Stoßdämpfer-Teststrecken, sondern schweben über das unwegsame Gelände. Weil auch der beste Gleiter einmal vor einer Steigung kapitulieren muß, können Sie mit Hilfe eines Extras Erde vor sich abtragen und hinter sich wieder aufschütten.

Ziel des Spiels ist der Kampf mit den verschiedenen Gegnern in einer Arena. Diese werden nicht direkt beschossen, sondern indirekt durch das Auswerfen von Bomben und Minen zerstört.

Wichtig war den Entwicklern der Multiplayer-Spaß. Bei "Fireball" können Sie nicht nur Computergegner fertigmachen, sondern die Rennen auch mit Freunden fahren. Haben Sie genügend Wettkämpfe gewonnen, rüsten Sie Ihr Bike nach Belieben auf. Drei verschiedene Bikes und 80 Einzelteile stehen zum sofortigen Einbau zur Verfügung.

Per Voxel-Engine rasen Sie durch dreidimensionale Landschaften, die sich während des Spiels ständig verändern. Bomben sprengen Krater in die Landschaft und lästige Hindernisse werden einfach abgetragen oder aufgeschüttet.



Titel
Fireball
Hersteller
Terratools
geplanter Release
2. Quartal '97
Fertigstellung
60 Prozent

3D-Action auf dem Schwebe-Bike

SPIKE MACHT KEINE WITZE.
SPIKE MACHT KURZEN PROZESS.

Virgin INTERACTIVE entertainment

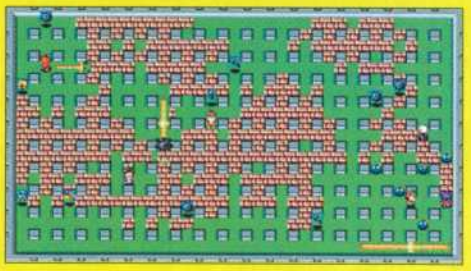


TOONSTRUCK

SPIKE IST EINE VON 50 DURCHGEKNALLTEN GESTALTEN AUS TOONSTRUCK, DEM COMIC-ADVENTURE MIT CHRISTOPHER LLOYD. TOONSTRUCK - AUF PC CD-ROM.

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

Toonstruck © 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.



Für das PC-"Bomberman" verspricht Interplay einen furiosen 10-Spieler-Modus.

SPIELE

Konsolen-Kult

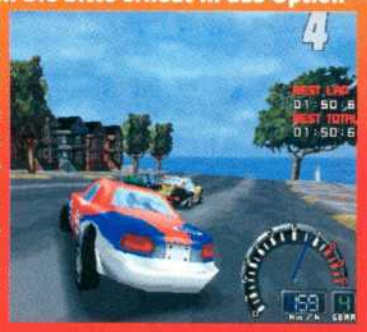
Mit "Bomberman" liefert Interplay einen Konsolenklassiker für Win95 aus. 1983 von Hudson in Japan für 8-Bit-Computer entwickelt, errang die Fünf-Spieler-Schlacht für Nintendo und Sega internationalen Ruhm – Konsolenspieler halten das Labyrinth-Gemetzel für das beste Multi-Player-Spiel aller Zeiten. Solisten durchqueren zweidimensional dargestellte Irrgärten, indem sie sich durch geschickt plazierte Bomben einen Weg und stärkende Extras freilegen. Der Clou ist die Drei-Sekunden-Verzögerung, mit der jede gelegte Bombe detoniert sowie der Explosionsradius, der sich durch Extras erweitert und die resultierenden Kettenreaktionen. Mit fünf Spielern werden letztere unkontrollierbar: Nach einer Phase der Orientierung und des Extrasammelns beginnen sich die Spieler durch wilde Bombenketten zu malträtieren. Sind nur noch zwei Bombermänner am Leben, endet die Action in fintenreicher Taktik. Interplays "Bomberman" enthält als besonderen Bonus einen Multi-Player-Modus, an dem bis zu zehn Spieler gleichzeitig teilnehmen!

Name: Bomberman
Hersteller: Interplay
Erscheinungsdatum: 1997

HOTLINE

Bleifuß 2

Mit den beiden folgenden "Bleifuß 2"-Cheats können Sie sich das Rennfahrer-Leben deutlich einfacher machen. Sobald Sie im Option-Menü MRTRK eingeben, haben Sie nämlich auf alle Strecken Zugriff. Außerdem verraten wir einen Tip, wie man sämtliche Fahrzeuge anwählen kann, ohne die entsprechenden Fahrleistungen aufzuweisen. Um dies zu realisieren, gehen Sie bitte erneut in das Option-Menü und geben dann TACARTB CARTCCARTDCAR ein (ein Wort, ohne Satzzeichen) – das Codewort ist zwar etwas umfangreich, aber die Mühe lohnt sich. PCX wünscht allzeit gute Fahrt!



SPIELE

Mac-Sims für Win95



Die erfolgreichsten Mac-Fliegereien (Bild: "A-10") erscheinen für den PC.

Das Software-Angebot für den benutzerfreundlichen Apple Macintosh ist klein, aber fein. Das hat auch Activision erkannt und setzt die Mac-Fliegereien des Herstellers Parsoft jetzt für Win95 um. Der Deal bedeutet Activisions Debüt auf dem Markt der militärischen Simulation und erstreckt sich auf drei Titel: "A-10 Cuba!", "A-10 Gulf!" (16 Luft-Luft- und Luft-Land-Missionen im Nahen Osten) sowie "Dogfight" (Luftkämpfe des zweiten Weltkriegs).

Name: A-10 Cuba!
Hersteller: Parsoft/Activision
Erscheinungstermin: 1997

SPIELE

Sparsame Schlachten

Wollten "Z"-Fans ihren Kollegen den Modemkrieg erklären, mußte bislang jeder Spieler "Z" erwerben. Die Heimgeneräle waren so erzürnt, daß Warner nun die weiße Fahne schwenkt: Besitzer des "Director's Cut" können ab November an Multiplayer-Kriegen teilnehmen – dazu ist nur eine "Z"-Vollversion nötig. Neben einem Extralevel und Rendersequenzen befinden sich auch neue Synchrontexte auf der CD.

Name: "Z Director´s Cut"
Hersteller: Warner
Preis: ca. 20 Mark

SPIELE

3D-Technik für Star Trek

"Star Trek Generations" ist noch nicht fertiggestellt, doch Spectrum Holobyte schickt bereits die nächste Enterprise-CD in die Entwicklung. "Star Trek: First Contact" basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm (Start: 19. Dezember) und verwendet die neue 3D-Technologie "Unreal" (PCX 11/96). Auch die Originalstimmen von Patrick Stewart (Picard) und Brent Spiner (Commander Data) werden im Action-Strategie-Gemisch "First Contact" debütieren. Sie steuern die Offiziers-Crew der Enterprise-E, die von den Borg übernommen wurde. Das Nachfolgeraumschiff der klassischen Enterprise wird in Echtzeit-3D berechnet. Ihr Ziel ist es, das Borg-Kollektiv zu vetreiben und die finale Konfrontation mit der Borg-Königin zu überstehen.

Name: Star Trek: First Contakt
Hersteller: Spectrum Holobyte
Erscheinungstermin: 1997

INTERNET

Netscape mit Cybercash

Das digitale Geld ist kaum erfunden, schon verunsichern unterschiedliche Währungen den Online-Händler. Neben eCash (PCX 11/96) etabliert sich "Cybercoin". Der US-Entwickler Cybercash kooperiert mit den Kreditkartenherstellern Master und Visa, um die "Secure Electronic Transaction"-Technologie (SET) zu installieren.

Für kleinere Käufe und Verkäufe im Internet wurde Cybercoin entwickelt. Anfang Oktober erklärte Netscape, die Cybercoin-Technologie in zukünftige Versionen von Netscapes "LivePayment"-Software zu integrieren. Das Abkommen mit Netscape bezieht sich sowohl auf Entwicklung, als auch auf Vermarktung von Technologien, die Internet-Transaktionen ermöglichen.

INTERNET

Veteran mit neuer Strategie

Der amerikanische Software-Entwickler Kesmai programmierte bereits Online-Spiele Jahre bevor Firmen wie TEN und Catapult gegründet wurden. Mit dem Rollenspiel "Island of Kesmai" und der Luftschlacht "Air Warrior" gilt Kesmai als Pionier der kommerziellen Internet-Spiele. 1994 hatte der Online-Dienst Delphi, eine Tochter des News-Konzerns, Kesmai gekauft.

Kesmai betreibt keine Spiele-Server, sondern lizensiert seine Spiele an bereits aktive Online-Dienste und Internet-Pro-

MEDIEN

Wing Commander TV

...vorerst aber nur für Zuschauer des USA Networks. Seit dem 21. September strahlt der TV-Kanal die neue Zeichentrickserie um die Jugendabenteuer der "Wing Commander"-Clique aus. Produziert wurde die Serie von den Universal Cartoon Studios (gehören als MCA-Tochter zum Seagram-Konzern), für die Sprechrollen wurden Mark Hamill, Malcolm McDowell und Tom Wilson, die drei Hauptdarsteller der Computerspiele verpflichtet. Jeden Samstag und Sonntag erlebt das amerikanische Publikum nun ein Abenteuer, das zeitlich vor den CD-ROM-Feldzügen angesiedelt ist. Die Helden Blair und Maniac haben die Weltraum-Akademie der Conföderation gerade verlassen, als sie an Bord eines Tiger-Schlachtschiffes unter Kommandant Geoffrey Tolwyn (McDowell) in eine Auseinandersetzung mit den Kilrathi geraten. Ein Deutschland-Start der "Wing Commander"-Zeichentrickserie ist noch nicht abzusehen.





Die "Wing Commander"-Zeichentrickserie (13 Folgen à 30 Minuten) ist in den USA auf Sendung. In den Sprechrollen: M. Hamill, M. McDowell und Tom Wilson.

PUBLISHER

Aus für Media-Control-Charts?

Verkaufs- und Verbreitungszahlen sind wichtig für die Entscheidungsträger der Medienbranche. Doch egal, ob IVW, Media Control oder die "Quoten" der TV-Industrie – die Angaben bleiben umstritten, viele Insider verlassen sich lieber auf eigene Erhebungen als auf die undurchsichtigen und manipulierbaren Zahlen. Mitte Oktober zog ein CD-ROM-Publisher sogar vor Gericht, um eine Media-Control-Hitparade zu stoppen.

Die in Absprache mit dem "Verband der Unterhaltungs-Software Deutschland" (VUD) modifizierten CD-ROM-Charts dürfen in dieser Form nicht mehr herausgegeben, veröffentlicht oder beworben werden, so entschied das Landgericht Hamburg.

Der einstweiligen Verfügung gegen Media Control ging ein Antrag der Firma Topware voraus, die durch Billigpreis-Produkte (insbesondere "D-Info") in den letzten Monaten erfolgreich war. Anscheinend wurden die Charts (in denen Topware-Produkte überdurchschnittlich vertreten waren) durch neue Kriterien derart verändert, daß alle Billigpreis-CDs (50 Mark und weniger) von Topware aus der Hitparade verschwanden.

Vider wie Compuserve und AOL. Die Zusammenarbeit mit diesen Kunden soll die neue Kesmai-Tochter "Aries Online Games" ausbauen. "Durch strategische Partnerschaften für den Vertrieb



geben wir unseren Entwicklern die Möglichkeit, sich auf das zu konzentrieren, was sie am besten können – all ihre Ressourcen auf die Erschaffung des ansprechendsten, aufregendsten und einfallsreichsten Content zu verwenden", meint Aries-Präsident John Taylor.

PUBLISHER

Viacom New Media schließt Büros

Im Rahmen einer Umstrukturierung wird Viacom New Media, die CD-ROM-Abteilung des amerikanischen Medienkonzerns Viacom (MTV, Paramount, Blockbuster), seine Büros in New York schließen und alle Marketing- und Vetriebsaktivitäten an Virgin Interactive Entertainment abgeben. Als Tochter der Viacom-Gesellschaft Spelling Entertainment war der international operierende Spieleentwickler und -hersteller Virgin Interactive Entertainment eine Firmenschwester der nun geschlossenen Viacom New Media. Wahrscheinlich wird lediglich die Entwicklungsabteilung in Chicago mit knapp 100 Beschäftigten weiterhin unter dem Namen Viacom New Media geführt. Die für 1996 und den Jahreswechsel angekündigten Spiele "Aeon Flux", "Star Trek Voyager", "Slam Scape" und "Deathdrome" sollen bereits von Virgin vermarktet werden.



HARDWARE

Der Talkmaster



Sprachgewandt: Das SupraExpress ist sowohl als internes, als auch als externes Modem erhältlich.

Mit dem SupraExpress 336 präsentiert Diamond die neue Faxmodem-Produktlinie mit "Analog Simultaneous Voice & Data"-Funktion. Basierend auf der AudioSpan-Technologie von Rockwell können Modemspieler dann parallel zum Datentransfer mit ihrem Gegenüber sprechen.

Kompatibel zu V.34 Industriestandardprotokoll liegt die SupraExpress 336 Serie mit Übertragungsraten von 33.600 bps fast 20 Prozent über den 28.800-bps-Geräten. Ebenfalls integriert ist der neue V.80 Standard für den synchronen Austausch von Sprache und Video. Im Vergleich zu Modems ohne V.80 ergibt sich ein 20 Prozent höherer Datendurchsatz für bewegte Bilder.

Name: SupraExpress 336
Hersteller: Diamond Multimedia
Preis: 259 bis 379 Mark



HARDWARE

Bitte lächeln: Segas Digi-Kamera

Im April verabschiedete Sega mit Fuji, Olympus und Toshiba das NAND-Flashmemory "Solid-State Floppy Disk Card" (SSFDC) als Standard für ein superkleines Speichermedium. Jetzt erfahren wir auch wozu: Ab Dezember wird Sega eine digitale Kamera vermarkten, die an PCs angeschlossen werden kann. Die umgerechnet knapp 500 Mark teure Kamera soll sogar in zukünftige Spiele (z.B. für Charakterportraits und sogar Gesichtstexturen!) eingebunden werden.

Chip-Control

VON WINNIE FORSTER

Als Ende der 80er-Jahre PC-Sound-Karten vor dem Durchbruch standen, verhalf Spieleriese Sierra der Adlib-Karte zur Marktführerschaft – durch die Anpassung populärer Spiele auf Adlib-Soundkarten, Bundlings und Cross-Promotions. Trotz DirectX stellen 3D-Beschleuniger die Industrie vor ein ähnliches Problem wie vor Jahren die Sound-Karten: Welche Technik wird sich durchsetzen, welche verschwindet schnell wieder vom Markt?



Sierra, durch die Töchter Dynamix, Papyrus und Sublogic eine der wichtigsten Firmen im 3D-Bereich, hält den Vérité-V1000-Chip für die vielversprechendste Technologie. Ab November steigt Sierra in das Hardware-Geschäft ein und vermarktet die eigene "Screamin' 3D"-Karte. Die von Canopus in Japan gefertigte 4-MByte-DRAM-Karte kommt im Bundling mit "Indy 2", "Silent Hunter" und"Cyber Gladiators" für unter 300 US-Dollar in den Handel. Auch "Kings Quest 8", das 3D-Debüt der klassischen Fantasy-Saga, wird auf die Screamin-Karte zugeschnitten. Daneben werden die beschleunigten Psygnosis-Spiele ebenso auf der Screamin-Karte laufen.

Name: Screamin' 3D
Hersteller: Sierra
Preis: knapp 500 Mark

HARDWARE

Rambus-beschleunigt

Mit dem CL-GD5464- und dem Laguna-3D-AGP-Chip erweitert der Hardware-Hersteller Cirrus Logic seine Beschleunigerpalette. In Bezug auf die 3D-Fähigkeiten verspricht Cirrus Logic "die dreifache Leistungsfähigkeit erhältlicher 3D-Beschleuniger" und gibt 50 Millionen perspektivisch korrekte Texel-Manipulationen pro Sekunde an. Zum Vergleich: Der neue "Rage 2"-Chip, wie ihn z.B. ATI verwendet, rendert nach Herstellerangabe 26 Millionen Texels, die MGA-1064-Technik (Matrox Mystique) soll 30 Millionen "perspective correct" Texels in der Sekunde bewegen.

Cirrus Logic verwendet Rambus DRAM, den superschnellen, spieleoptimierten Speicher des gleichnamigen US-Herstellers, der durch seinen Einsatz im Nintendo 64 bekannt wurde. Cirrus Logic gibt 600 MHz und 667 MHz für die verwendeten Rambus-Speicher an. Um das Problem der Texture-Verwaltung zu lösen, verläßt sich Cirrus Logic auf die eigene TextureJet-Architektur - dank 1K Cache und integriertem Texture-Manager muß nicht bei jeder Texture-Manipulation auf den Frame Buffer zurückgegriffen werden. Verwendet wird die Cirrus-Logic-Technologie in den Karten von Creative Labs.



HARDWARE

Rütteln & Schütteln

Von den Spielhallen-Knüppeln abgesehen, werden Joysticks bisher nur für die einseitige Übertragung der Lenkbewegungen genutzt. In der VR-Wissenschaft ist "Force Force-feedback" aber eines der wichtigsten Elemente, um die Erforschung einer künstlichen Umwelt noch realistischer zu machen: Berührt die Hand Eures Alter Egos (Eurer Spielfigur) eine Wand, blockiert der Joystick, fahrt Ihr mit einem 3D-Vehikel über ungeteerte Strecken rüttelt das Lenkrad.

Dieses Feedback erleben auch PC-Spieler, seit Zubehör-Spezialist CH Products seinen "Force FX" ausgeliefert hat. Der "Force FX" ähnelt einem Flightstick und wird von den meisten PC-Spielen wie ein solcher behandelt. Mit einem auf den Force FX angepaßten Spiel entfaltet der Stick sein volles Potential: CH erwarb ein Protokoll der VR-Firma Immersion Corporation, das es Spieleherstellern erlaubt, innerhalb eines Tages die Force-FX-Unterstützung in ein 3D-Spiel zu integrieren. 15 Titel werden laut CHs Greg Stearns mit Force-FX-Unterstützung nachgerüstet, darunter "Jet Fighter 3", "X-Wing" und "Need for Speed". Auch das obligatorische "Descent 2" soll mit Force-Feedback-Unterstützung aufwarten: Ein 3D-beschleunigtes "Descent" im Internet mit Force-Feedback und 3D-Brille – das wär ein Erlebnis!

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 43 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Ace Ventura*	dt	59,95	Earth Siege 2	da	79,95	StarTrek DeepSpace 9	da	69,95
Ancient Empires	dt	79,95	Elisabeth	dt	89,95	**STORM**	**dt**	**74,95**
AH 64 Longbow	dt	79,95	Empire 2	e	69,95	**The Dig**	**dt**	**69,95**
Azarels Tear	dt	69,95	F1 Grand Grix 2	da	99,95	Urban Runner	dt	89,95
Bad Mojo	**dt**	**73,95**	FIFA Soccer '97*	dt	79,95	Virtual Snooker	da	89,95
Bleifuß 2*	dt	59,95	Gene Wars	dt	79,95	Worcraft 2 SpezEdt	dt	89,95
C & C Alarmstufe Rot*	dt	89,95	Golden Gate Killer	dt	69,95	Worms Spez Edt	dt	79,95
C & C Missions Disk	dt	29,95	Hind	da	69,95	Wing Commander III	dt	34,95
Deadlock	dt	84,95	Links LS	dt	99,95	Wing Commander IV	dt	79,95
Discworld	dt	79,95	Mechw2: Mercenaries*	dt	89,95	"Z"	dt	69,95
Dungeon Keeper*		**76,95**	Mega Race 2	dt	54,95	Zork Nemesis	dt	73,95
			NASCAR Racing 2*	da	79,95			
			NBA Live '97*	dt	79,95			
			Need 4 Sp. SpezEdt	dt	89,95			
			Normality	dt	79,95			
			Olympic Games	**dt**	**63,95**			
			Phantasmagoria II*	da	79,95			
			Police Quest SWAT	da	79,95			
			Powerhouse	dt	69,95			
			Rally Racing '97	dt	74,95			
			Rayman	dt	79,95			
			Rebel Assault II* kompl.deutsch		79,95			
			Ripper	da	79,95			
			Road Rash	da	69,95			
			Sam + Max	dt	39,95			
			Sherlock Holmes:....Rose	**dt**	**74,95**			
			Shannara	da	69,95			
			Siedler 2	dt	69,95			
			Silent Hunter	dt	69,95			
			Silent Thunder	da	79,95			



74,95*



73,95*

Baphomets Fluch	74,95
Crus.:NoRegret*	64,95
Cyberstorm	78,95
Diablo*	74,95
Die Hard Trilogy*	86,95
Hardline	58,95
NHL Hockey '97*	79,95
Privateer 2*	89,95
Schleichfahrt	64,95
Time Commando	74,95

...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 Alarmstufue Rot

89,95*

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 20.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz

Händleranfragen sind willkommen.

Flying Arts finden Sie in ...

Achtung: Ladenpreise können abweichen!!!

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 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
Tel. 0201 / 8379871

Demnächst Flying Arts auch in Ihrer Nähe!!!

FLYING ARTS

Flying Arts · Ruhrorter Str. 9 · 46049 Oberhausen · Fon: (0208) 8 23 27 - 41 oder - 42

PC CD-ROM			PC CD-ROM			PC CD-ROM			Importe PC CD-ROM		
AD&D: Blood&Magic	DV	84,95 DM	F1 Grand Prix 2	DV	89,95 DM	Panzer Dragoon	DV	74,95 DM	Bedlam	US	99,95 DM
AH-64 Longbow	DV	84,95 DM	F1 Manager	DV	69,95 DM	Phantasmagoria 2	DV	79,95 DM	**C & C: Red Alert**	**EV**	**89,95 DM**
- Data	DV	39,95 DM	Fantasy General	DA	69,95 DM	**Privateer 2**	**DV**	**a.A.**	Crusader no Regret	US	79,95 DM
Antara	DV	a.A.	**Fifa Soccer 97**	**DV**	**74,95 DM**	Rally Racing 97	DV	74,95 DM	**Daggerfall**	**US**	**99,95 DM**
Armored Fist 2	DV	a.A.	Gene Machine	DV	74,95 DM	Road Rash	DV	59,95 DM	Deadly Games	US	89,95 DM
Baphomets Fluch	DV	74,95 DM	Gene Wars	DV	74,95 DM	S.T.O.R.M.	DV	64,95 DM	**Descent Undermount.**	**US**	**a.A.**
Bleifuss 2	**DV**	**59,95 DM**	Hardline	DV	59,95 DM	Schleichfahrt	DV	74,95 DM	Flfa Soccer 97	US	a.A.
Bundesliga Man. 97	**DV**	**74,95 DM**	Hind	DV	74,95 DM	Sega Rally	DV	74,95 DM	Meridian 59	US	89,95 DM
C & C: Red Alert	**DV**	**84,95 DM**	**Lands of Lore 2**	**DV**	**89,95 DM**	Siedler 2	DV	69,95 DM	MK T.	US	a.A.
Civilisation 2	DV	79,95 DM	Larry 7	DV	a.A.	- Mission Disk	DV	29,95 DM	NBA Live 97	US	a.A.
Comanche 3	DV	84,95 DM	Lighthouse	DV	89,95 DM	Shattered Steel	DV	74,95 DM	NHL 97	US	94,95 DM
Crusader: no regret	DV	69,95 DM	Links LS	DA	94,95 DM	Sherlock Holmes 2	DV	74,95 DM	Shattered Steel	US	99,95 DM
Daggerfall	**DV**	**74,95 DM**	Mega Race 2	DV	59,95 DM	**Soviet Strike**	**DV**	**74,95 DM**	Star Control 3	US	99,95 DM
Daytona U.S.A.	DV	74,95 DM	**Master of Orion 2**	**DV**	**a.A.**	**Syndicate Wars**	**DV**	**74,95 DM**			
Deadlock	DA	89,95 DM	M.A.X.	DV	84,95 DM	Terminator Skynet	DV	54,95 DM	**Zubehör**		
Deadly Games	**DV**	**74,95 DM**	**MDK**	**DV**	**89,95 DM**	Time Commando	DV	74,95 DM	Virtual I/O Glasses		1399,95 DM
Deadly Tide	DA	a.A.	Mech. 2 Mercenaries	DV	a.A.	**Tomb Raider**	**DV**	**69,95 DM**	- incl. Head-Tracking		
Destiny	DV	a.A.	MK T.	DV	69,95 DM	**Toonstruck**	**DV**	**74,95 DM**	Mad Catz Lenkrad		139,95 DM
Diablo	**DV**	**84,95 DM**	Nascar Racing 2	DV	79,95 DM	Tunnel B1	DV	84,95 DM	Gravis Analog Pro		54,95 DM
Die 5. Dimension	DV	a.A.	NBA Live 97	DV	74,95 DM	Warwind	DV	a.A.	Gravis Firebird 2		149,95 DM
Die Hard Trilogy	DV	74,95 DM	Need for Speed S.E.	DV	84,95 DM	Vikings 2	DV	a.A.	Gravis Gamepad		33,95 DM
Discworld 2	DV	79,95 DM	NHL 97	DV	74,95 DM	Virtua Fighter	DV	74,95 DM	Gravis Grip incl. NHL 96		159,95 DM
Down in the Dumps	**DV**	**a.A.**	**Orion Burger**	**DV**	**74,95 DM**	X-Com: Apokalypse	DV	a.A.	Alfa Twin Joystickweiche		39,95 DM
DSA 3	**DV**	**39,95 DM**	Pandora Akte	DV	79,95 DM	Z	DV	74,95 DM			

Ab sofort im Internet:
www.flyingarts.komplex.net
Ab Dezember mit eigener Domain:
www.flyingarts.de
Info-News-Hints-Preise-Screenshots

Fordern Sie unsere kostenlose Preis- und Produktübersicht auf Diskette an!

Besuchen Sie uns auf der Computer 96 in Köln! Tolle Messe-Angebote!

Heute bestellt - gestern geliefert!

Ständig aktuelle Importe lieferbar!

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!

TELEKOMMUNIKATION

Internet via Satellit

Mickrige Übertragungsraten sind eine Plage für jeden Internet-Surfer und führten zur Diffamierung des WWW als "Weltweite Warterei". Dabei stauen sich die Informationen einseitig, denn die Datenübertragung beim Surfen im Internet verläuft asymmetrisch: Während Eure Mausklicks nur wenige Bytes ins Internet verschicken, jagen die von Euch kontaktierten Web-Server gewaltige Datenmengen an Bildern, Tönen und FMV-Animationen durch die Leitung und sind damit Schuld an den minutenlangen Wartezeiten. Mit einer ISDN-Leitung und einem ISDN-Provider (z.B. T-Online) vergrößert Ihr die Übertragungskapazität, spart pro Download aber oft nur Sekunden. Jetzt versprechen verschiedene Anbieter das ultimative Mittel gegen die einseitigen Staus auf der Datenautobahn.

Wer die maximale Empfangsleistung will, surft via Satellit: Während Ihr die Telefonleitung nutzt, um geringe Datenmengen von Eurem PC ins Netz zu transportieren, empfängt Eure Satelliten-Schüssel gleichzeitig die angeforderten Datenberge aus dem WWW. Statt 0,1 bis 2 Download-KBytes pro Sekunde rauschen mittels Satelliten-Empfängern wie "Direct-PC" 200 KByte oder mehr auf Euren Rechner. Als erster Hersteller möchte Hughes-Olivetti seinen "Direct-PC"-Dienst und die erforderliche Hardware (Satellitenschüssel und ISA-PC-Karte) noch in diesem Jahr in Deutschland vermarkten.

Momentan sendet Hughes in den USA über Galaxy 4, ab September soll Direct-PC auf Eutelsat-2-F3 geschaltet werden. Dort trifft der Dienst eventuell auf einen ähnlichen Service: Für gut 500 Mark will Eutelsat ab 1997 Empfangs-Equipment für das eigene "Internet via Satellit"-Programm verkaufen. Das Prinzip ist das gleiche wie bei Hughes: Der Rückkanal von Euch zum Internet-Server bleibt die terrestrische Telefonleitung, die angeforderten Datenmengen erhaltet Ihr direkt aus dem All. Auch in Israel wird ein Satelliten-gestützter Internet-Dienst vorbereitet: Via Amos 1 möchte die "Israel Aircraft Industries" (IAI) bis zu fünf MByte pro Sekunde übertragen. Wie das Fachorgan "Space News" berichtet, wird "Cyber City" über das IAI-Subunternehmen Spacecom vor allem im Nahen Osten und Osteuropa vermarktet. Wie bei Direct-PC benötigen die privaten und kommerziellen Kunden neben PC und Sat-Schüssel eine Receiver-Karte. Der Preis für Zugang und Equipment ist noch nicht bekann

Neben Satelliten versprechen Kabelmodems eine gewaltige Steigerung der Übertragungsraten und eine Entlastung der Internet-Infrastruktur. Seit Anfang der 90er-Jahre arbeiten nahezu alle Unternehmen der Telekommunikationsbranche an entsprechender Hard- und Software. In Deutschland steht Bertelsmann hinter der Idee von der Datenübertragung über das TV-Kabelnetz. Kabelmodem oder Settop-Box empfangen dabei die Texte und Bilder aus dem Internet und stellen sie auf dem heimischen PC-Monitor oder TV-Bildschirm dar. Im Vergleich zum schmalbandigen Telefonnetz werden große Datenmengen 100 mal schneller übertragen. "Wir wollen die Technik testen und zugleich die Idee der Online-Dienste befördern; und zwar als flankierende Maßnahme zur Markteinführung von AOL", erklärte Bertelsmann-New-Media-Chef Bernd Schippenhorst im Vorfeld der CeBit Home. Auf der Messe wurde das Verfahren demonstriert. Mit der Einführung ist jedoch nicht vor 1997 zu rechnen.



Marktreif: Dr. John Baras und N. Suphasindhu von der NASA-Tochter "Center for Satellite & Hybrid Communication Networks" demonstrieren ihren Partnern von Hughes Network die Direct-PC zugrundeliegende Technik. Ihre Arbeit wurde 1995 abgeschlossen.

BESTELL-HOTLINE

09 31 - 57 16 01

Ab 1.12. auch 0180 521844

3 SKULLS OF THE TOLTECS	74,-
11TH HOUR	39,-
AD&D BLOOD & MAGIC	79,-
AH-64D LONGBOW	74,-
AH-64D LONGBOW FLASH KOREA (NOV.)	49,-
ALIEN TRILOGY (NOV.)	79,-
AREA 51 (NOV.)	79,-
ARMORED FIST 2.0 (ANFANG NOV.)	79,-
ASSASSIN 2015 (NOV.)	79,-
ATF - ADVANCED TACTICAL FIGHTER	74,-
ATF NATO FIGHTERS (MITTE NOV.)	39,-
BAPHOMETS FLUCH	69,-
BEDLAM	79,-
BLAM! MACHINEHEAD	79,-
BLEIFUSS 2 (NOV.)	54,-
BUBBLE BOBBLE	59,-
BUG!	54,-
BUNDESLIGA MANAGER '97	69,-
CARIBBEAN DESASTER	19,-
CIVILIZATION 2	69,-
COMANCHE 3.0	79,-
COMMAND & CONQUER TIBERIUMKONFLIKT	74,-
COMMAND & CONQUER AUSNAHMEZUST.	27,-
COMMAND & CONQUER WIN 95 SVGA (NOV.)	84,-
COMMAND & CONQUER 2 ALARM. ROT (NOV.)	84,-
CREATURES	69,-
CRUSADER NO REGRET	64,-
DAGGERFALL KOMPLETT IN DEUTSCH	69,-
DAVIS CUP TENNIS	69,-
DAYTONA USA (NOV.)	69,-
DEADLOCK	79,-
DESCENT 2	69,-
DESCENT 2 MISSION BUILDER	39,-
DESTRUCTION DERBY 2 (MITTE NOV.)	74,-
DIABLO (ANFANG NOV.)	79,-
DIE HARD TRILOGY (MITTE DEZ.)	74,-
DISCWORLD 2 (NOV.)	74,-
DOMINION (MITTE NOV.)	74,-
DOWN IN THE DUMPS (NOV.)	74,-
DUNGEON KEEPER (MITTE DEZ.)	74,-
EXHUMED	74,-
F1 GRAND PRIX 2	79,-
F-22 LIGHTNING 2	79,-
FABLE	74,-
FANTASY GENERAL	64,-
FIFA SOCCER 97 (MITTE NOV.)	79,-
FORMEL 1 - PSYGNOSIS (NOV.)	69,-
GENE WARS	74,-
HARDLINE	59,-
HEXEN WIN 95	64,-
HIND	74,-
HUGO 4 KOMPLETT IN DEUTSCH	69,-
INDY CAR RACING 2	29,-
INTERNATIONAL MOTO-X (NOV.)	69,-
IRON & BLOOD (NOV.)	69,-
KRAZY IVAN WIN 95 (NOV.)	74,-











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

LANDS OF LORE 2 (NOV.)	84,-
LARRY 7 (NOV.)	79,-
LIGHTHOUSE	74,-
LINKS LS KOMPLETT IN DEUTSCH	89,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	69,-
MAD TV 2	79,-
MADDEN NFL 97	64,-
MAGIC THE GATHERING (NOV.)	69,-
MAX (NOV.)	79,-
MDK (NOV.)	79,-
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES KOMPLETT IN DEUTSCH	84,-
NASCAR RACING 2 (NOV.)	79,-
NBA HANGTIME (NOV.)	79,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	79,-
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	74,-
NHL 97	74,-
NHL OPEN ICE (NOV.)	74,-
NIHILIST	74,-
ORION BURGER	64,-
PANDORA AKTE (NOV.)	74,-
PANZER DRAGOON (NOV.)	69,-
PGA TOUR 96 WIN 95	79,-
PLANER 2	69,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING (MITTE NOV.)	79,-
RALLY RACING 97	79,-
RAVAGE (NOV.)	84,-
ROAD RASH WIN 95	59,-
SAFECRACKER	79,-
SCHLEICHFAHRT	74,-
SCHWARZES AUGE 3	39,-
SCORCHED PLANET	69,-
SCORCHER (NOV.)	79,-
SEGA RALLY (DEZ.)	69,-
SHADOW CASTER - CLASSICS	14,-
SHANNARA	59,-
SHATTERED STEEL	69,-
SIEDLER 2	59,-
SIM CITY 2000 NET (NOV.)	84,-
SIM COPTER (DEZ.)	79,-
SONIC CD	54,-
STAR CONTROL 3 (NOV.)	79,-
SUPER EUROFIGHTER 2000 WIN 95	79,-
SYNDICATE WARS	79,-
T-MEK	69,-
TOMB RAIDER (NOV.)	69,-
TOONSTRUCK (NOV.)	69,-
ULTRA PINBALL 2	64,-
U.S. NAVY FIGHTERS 97 (MITTE DEZ.)	89,-
VIKING THE STRATEGY OF ULTIMATE COMBAT	64,-
WARCRAFT 2	69,-
WARCRAFT 2 EXPANSION DISK	24,-
WING COMMANDER IV	49,-
WIPEOUT 2097 (NOV)	74,-
Z	69,-
ZORK NEMESIS KOMPLETT IN DEUTSCH	84,-

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

Versand per NN DM 6,90; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; UPS 10,–; Porto Ausland 18,–. Versand und Laden; Ladenpreise können variieren; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten.

• cybermedia



48. Buchmesse Bits & Bytes aus Frankurt

VON WINNIE FORSTER

Multimedia macht sich breit: Mit jedem Jahr lockt die Buchmesse mehr CD-ROM-Verlage nach Frankfurt. PC- Xtreme hat sich auf der Bücher-Show umgesehen.







Das Niveau der Multimedia-Neuerscheinungen ist hoch, doch Edutainment bleibt ein Nischenmarkt: "Opera Fatal" vermengt Adventure-Rätsel mit Wissen zur klassischen Musik.



Allzeit bereit: Der Verband der Unterhaltungs-Software scheute keine Kosten, um die Branche in Frankfurt zu vertreten.

Mit Einführung des CDi wurde die Frankfurter Buchmesse 1993 von einer Ausstellung zum Multimedia-Ereignis. Der Elektronik-Multi Philips hatte damals eine Halle fast für sich allein und zeigte absonderlichen "Edutainment"- und "Infotainment"-Produkte.

Das CDi ist mittlerweile verschwunden, doch CD-ROMs gab's in Frankfurt in diesem Jahr mehr als jemals zuvor. Neben bedeutenden Spiele-Herstellern und Vertrieben (u.a. Bomico, Mindscape) machten sich in Halle 4 CD-Verlage mit Weiterbildungs- und Informationsanspruch breit. Um 20% ist die Zahl der elektronischen Austeller seit 1996 gestiegen, einträchtig teilten sich Internet-Publisher und CD-Spezialisten den Raum. Auch wenn Sensationen in Frankfurt nicht debütierten, war das Niveau der Neuheiten hoch. Ebenfalls positiv ist die Vielfalt der Multimedia-Firmen: Vom studentischen Team ohne kommerzielle Interessen bis zur Digital-Abteilung großer Konzerne tummelte sich eine Menge kreatives Potential.

"Opera Fatal" heißt ein grafisch ansprechendes Point'n'Click-Adventure aus deutscher Produktion. Da es die "Suche nach den verschwundenen Noten" (Vertrieb: Heureka-Klett) nicht mit den Pixel-Dramen à la LucasArts aufnehmen kann, wurden Edutainment-Elemente geschickt integriert. Für die Freunde klassischer Musik (und deren Kinder) ist Opera ein reizvolles CD-ROM-Weihnachtsgeschenk. Auch Digital Publishing, durch Ihren "Das 20. Jahrhundert"-Zyklus in guter Erinnerung, betreten den Spielemarkt: In Zusammenarbeit mit dem Wort-Akrobaten Ernst Jandl entwickelten sie das mystische Abenteuerspiel "Otto Mops", das für knapp 90 Mark in den Handel kommt.

Systhema, durch Eigenproduktionen und lokale Versionen amerikanischer Anbieter einer der wichtigsten CD-Verlage, verspricht nach dem "Lexikon des internationalen Films" jetzt das interaktive Rocklexikon "VR rocklib" mit 1.000 Musiker-Porträts sowie Titel um Joseph von Westphalen, Nam June Paik und Albert Einstein.

Mit der israelischen Firma Synergic Game Hive (SGH) trafen wir auf einen Internet-Innovator, der es mit den amerikanischen Spielediensten aufnehmen möchte. Das Hive ist ein Spielplatz im Internet, über den Handel erhältliche CD-ROMs dienen als Eintrittskarten. Auf der CD finden sich auch die Video- und Audio-Daten zu Spielen und Chat-Areas, so daß über die Telefonleitung nur geringe Datenmengen zu den Hive-Servern vertrieben werden. Wie die amerikanische Konkurrenz stellt SGH nicht nur die Spiele-Software, sondern auch die Verbindung zu Partner und Kontrahenten in der ganzen Welt. Einige Mini-Spiele sowie die Dating-Area "HOTtel" sind fertiggestellt – wenn zukünftige Produkte so professionell aussehen wie die glänzende Image-Broschüre von SGH, geben wir dem Unternehmen gute Chancen.



Mach mich an: Die Dating-Area des Synergic Game Hive ist bereits eröffnet.

http://www.sgh-hive.com

Mit "Scredit" stellt SGH flexible Programmierwerkzeuge zur Entwicklung von Internet-Spielen bis hin zur CD-ROM-File-Sequenz-Optimierung bereit. Das "Synergetic Game Hive" sucht explizit nach Spiel-Designern, die Programme für das Internet schreiben wollen. Interessenten surfen zur obengenannten Web-Seite, wo sich auch alle anderen Informationen zu Infrastruktur und Content des Hive finden.







Viel Spaß für wenig Geld: Nach "Dogz" beglückt uns Mindscape mit den verspielten "Catz".



Christian Blendl würde lieber sein Atari VCS auspacken, bevor er sich einen PC zum Spielen kaufen würde. In PCX berichtet der MAN!AC-Polemiker ab jetzt regelmäßig, was es im Konsolenbereich Neues gibt – und warum ihm Plug & Play, Intel und Windows 95 gestohlen bleiben können.

Sega-Modem

Es geht auch andersherum: Freudestrahlende Saturn-Jünger ("Bald surf' ich mit Sega im Internet!") treffen erst auf verständnislose PC-Besitzer, dann auf schallendes Gelächter: "Die Spielkonsolen werden WWW-kompatibel...wie niedlich!". Tatsächlich liefert Branchenriese Sega in Amerika ein 28.800-Baud-Modem mit Browser für seine 32-Bit-Konsole aus, 1997 startet die Erweiterung in Deutschland. Dann erfahren wir, ob sich die Konsole zum Internet-Rechner eignet, oder das Ganze nur ein Gag für Trendsurfer ist.

Virtua Cop 2



Wenn PC-Besitzer mit dem "Enforcer", der Plastikknarre von Sega, zu virtuellen Gesetzeshütern werden, ist die Schießerei für Saturn-Konsolisten bereits ein alter Hut: Seit knapp einem Jahr wüten Videosheriffs im verbrechensgeplagten "Virtua City". Doch helfen konnten sie den armen Bewohnern offensichtlich nicht: Gegen Jahresende gehen die Bleigefechte mit draufgängerischen Polygon-Pistoleros in die zweite Konsolen-Runde: Auch das Einkaufszentrum und der Hafen sind stadtbekannte Schlupflöcher für dunkle Gestalten...



VON CHRISTIAN BLENDL

Nintendo: 3D-Traumkonsole erst 1997

Formel-1-Fieber

Nichts zu sehen ist von der "Formel 1"-Version auf dem PC – weil sie noch in Entwicklung ist. Nichts zu sehen ist oft auch von der Playstation-Fassung – weil sie vielerorts ausverkauft ist: Mit 75.000 Stück wurde die Erstauslieferung zum "Klotzen statt kleckern"-Ereignis. Doch Erfolg macht neidisch: Schon wurden erste Raubkopien in Umlauf gebracht. Wer 2.000 Mark braucht, möge sich umhören: So hoch ist die Belohnung für entscheidende Täter-Hinweise...





Nintendo 64

Am 9. September waren alle klüger: Nach endlosen Dementis (an gebrochenen Termin-Versprechen ist die jüngere Nintendo-Geschichte nicht arm) lüftete der Marktführer in einer Pressekonferenz den Schleier. Spiele, Technik und Deutschland-Release: Nix' geht mehr 1996, noch ein Weihnachten ohne den 3D-Klempner. Am 1. März '97 erscheint das Cartridge-System auf Basis mächtiger 64-Bit-Prozessoren für günstige 399 Mark, auch Mario und andere N64-Spiele (oben: "Wave Racer") reißen mit 99 Mark keine Löcher ins Sparschwein. Der Handel tröstet sich ob erneuter Wartezeit mit gestiegenen "Orders" für die 32-Bitter: Zum letzten mal feiern Sony und Sega ein Fest ohne lästige Konkurrenz...

Soviet-Erstschlag auf der Playstation



"Der Krieg ist auch nicht mehr das, was er mal war...". Diese einleitenden Worte aus "Soviet Strike" hören Playstation-Besitzer schon jetzt, während sich PC-User noch bis Frühjahr '97 gedulden müssen. Electronic Arts inszenierte einen grafisch und akustisch mächtig aufgepeppten Heli-Konflikt, der kompromißlose Raketenhagel mit dem Hinweis auf fiese Terroristen rechtfertigt...

MAN!AC

WIR STARTEN AUS

AWARD PC Games

F1-MANAGER 96 VERSION 2.0

jetzt mit ... Zusatzhandbuch
Sprachausgabe • Zusatzanimationen Telemetrie
Erweiterte On-Line-Hilfe
und Wetterwechsel während der Rennen

PC POWER PLATIN AWARD

HIT

Registrierte Kunden erhalten gegen Einsendung von 20,-DM (Scheck) und der Original-CD das Upgrade - mit zusätzlichem Handbuch - auf die Version 2.0

Adresse: Software 2000 • Stichwort: F1-Upgrade • Postfach 110 • 23691 Eutin

Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

DEMO-CD DEMO-CD

SPIELSPASS 81%

Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96



TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER RENNSPORTSIMULATION

RALLYE RACING 97 - FEATURES

Netzwerk Option für bis zu acht Spielern

Alle 28 Strecken der RAC Rallye

SVGA Grafik

Vier Schwierigkeitslevel

Unterschiedliche Wetter- und Strassenverhältnisse

Hochauflösende, dreidimensionale Darstellung der Rennen

Sechs original Wagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft

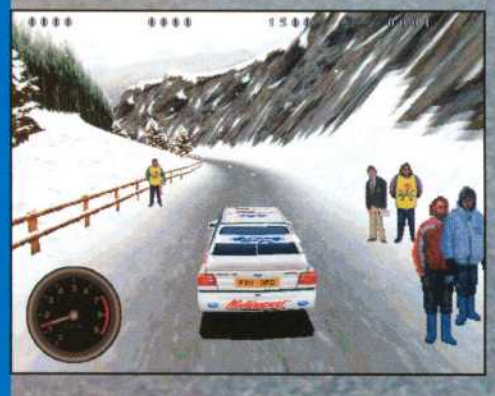
Authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack

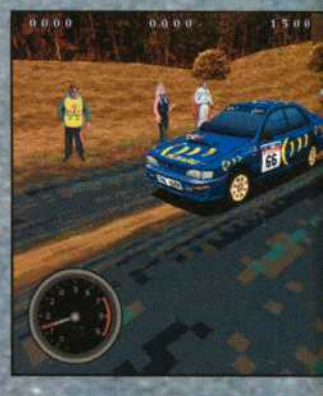
Erhältlich für PC CD-ROM

© 1996 Software 2000/Europress. Alle Rechte vorbehalten.

NEU VERSIO
FÜR NO
SPI

... UND SIE
DACHTEN,
SIE KÖNN
AUTOFA







DER ERSTEN REIHE!







FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

HHF

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA-FORMEL 1 - WELTMEISTERSCHAFT • Lizensiert durch FOCA an Fuji Television © 1996 SOFTWARE 2000

EMPFOHLEN VON WALTER RÖHRL

JA

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

Ich bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.

COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000

19 Uhr • Mailbox ISDN und analog: 0 45 21 - 80 04 47 (nur für registrierte Kunden) • Internet: http://www.software2000.de

Mit der Maus durch Aventurien

VON ROBERT BANNERT



Die HIntergrundszenerien hat Attic aus der DSA-Welt Aventurien übernommen.

Seit ihrem Einstieg in die Software-Branche bleibt Attic dem Fantasy-Genre treu. Während SSI und Mindscape AD&D-Abenteuer für den PC strickten, haben sich die Entwickler auf die Umsetzung von Deutschlands Vorzeigerollenspiel spezialisiert: Mit "Schatten über Riva" erscheint das dritte Computer-Abenteuer nach Ulrich Kiesows "Das Schwarze Auge".



Entgegen ihren gezeichneten Verwandten in früheren "DSA"-Spielen wurden die "Riva"-Monster gerendert.



Alle Städte und Verliese erforschen Sie aus der Ego-Perspektive.



Vorberechnete Zwischensequenzen verbreiten schauriges Dungeon-Ambiente und spinnen den Plot weiter.

PCX: Wie lange gibt es Attic bereits und welche Titel habt Ihr vor der DSA-Serie entwickelt?

GUIDO HENKEL: Offiziell gibt es Attic seit 1991, aber wir haben bereits 1990 mit der Entwicklung begonnen, ohne die Firma als GmbH einzutragen. Zunächst entwickelten wir für deutsche Publisher Titel wie "Lords of Doom" und "Spirit of Adventure", zwei Grafikabenteuer für Amiga und ST. Leider machten wir mit sämtlichen Firmen schlechte Erfahrungen – also nahmen wir das Publishing selber in die Hand. Die ersten Attic-Veröffentlichungen waren "Die Drachen von Laas" (Amiga, ST, PC) und der Amiga-Shooter "The Oath".

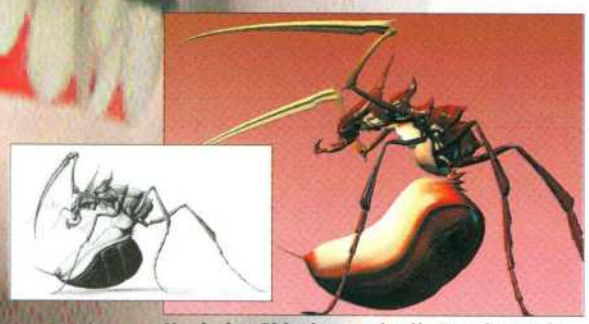
PCX: Wie ist es zur ersten DSA-Umsetzung gekommen? Bist Du ein Fan der Brettspielvorlage?

GUIDO HENKEL: Hans-Jürgen Brändle und ich hatten schon vor rund zehn Jahren mit der Idee gespielt, hielten die Lizenz jedoch für unerschwinglich. Nach der Attic-Gründung traten die DSA-Macher selbständig an uns heran. Ich habe "Das Schwarze Auge" zwar schon gespielt, aber unsere DSA-Fans sind meine Partner Hans-Jürgen und Jochen – die haben sich während ihres Studiums ganze Nächte mit DSA-Spielrunden um die Ohren geschlagen.

PCX: Arbeitet Ihr eng mit der DSA-Redaktion zusammen oder habt Ihr bei der Regelinterpretation freie Hand?

GUIDO HENKEL: Die Fanpro-Leute haben den optimalen DSA-Durchblick – die DSA-Autoren schrieben sogar die Storyboards zu "Die Schicksalsklinge" und "Sternenschweif". Von "freier Hand" kann keine Rede sein: Die Fanpro-Leute sind um eine möglichst originalgetreue Computerumsetzung bemüht. Auch wenn sich Fanpros Paper-and-Pencil-Vorgaben nicht immer mit unseren Vorstellungen decken – bisher sind wir stets auf einen gemeinsamen Nenner gekommen.





Nach der Skizzierung in die Renderwerkstatt: Die Ameisenkönigin bearbeitet Ihre Truppe mit monströsen Scherenarmen.

PCX: Das Rollenspielangebot für den PC ist den vergangenen zwei Jahren immer dürftiger geworden. Warum?

GUIDO HENKEL: Rollenspiele waren schon immer Nischenprodukte – der immense Produktionsaufwand steht in keinem Verhältnis zu den oft dürftigen Absätzen. Mit zunehmendem Branchenwachstum dominierte der kaufmännische Gedanke – die teuren Rollenspielentwicklungen werden deshalb kaum noch als rentabel eingestuft, unprofitable Projekte werden gekippt. Außerdem ist für knifflige Titel wie RPGs eine gehörige Portion Enthusiasmus erforderlich – eine Eigenschaft, die vielen Branchen-Insidern mittlerweile zu fehlen scheint.

PCX: Werdet Ihr dem Rollenspiel auch in Zukunft treu bleiben oder wollt Ihr verstärkt auf gewinnträchtigere Genres konzentrieren?

GUIDO HENKEL: Kann ich nur schwer beantworten. Da es immer unser erklärtes Ziel war, unabhängig von jedem Trend qualitativ hochwertige Spiele zu machen, werden wir dem Genre auf jeden Fall treu bleiben. Es wird definitiv DSA-Fortsetzungen geben – die Storyboards zum nächsten Teil sind bereits in der Mache. Allerdings haben wir ebenso interessante Konzepte, die vom RPG-Genre abweichen.



"Wir werden dem Genre auf jeden Fall treu bleiben"

PCX: In welcher Branche warst Du ursprünglich tätig? Wie kam es zur Attic-Gründung?

GUIDO HENKEL: Eigentlich komme ich aus dem Druck- und Werbebereich: Nach Abschlüssen als Schriftsetzer und Druckvorlagenhersteller war ich in der Werbung tätig, nebenher habe ich mich mit Musik über Wasser gehalten. Nach meiner ersten Begeisterung für Computerspiele gründete ich die Firma Dragonware, konnte mit der Spieleentwicklung aber dank einiger "netter" Leute aus der Branche meinen Lebensunterhalt nicht bestreiten. Schließlich habe ich mich mit Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma zusammengetan – ich kannte beide noch aus meiner Schulzeit, Hans-Jürgen war mir bereits zur Dragonware-Phase sehr behilflich. Ziel der neuen Firma: Unabhängiger als Dragonware sein und gute Spiele entwickeln.



"Rollenspiele waren schon immer Nischenprodukte mit immensem Aufwand."

PCX: Kannst Du uns schon etwas über Euer nächstes Projekt verraten?

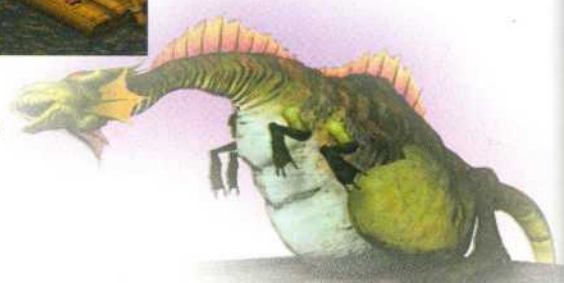
GUIDO HENKEL: Wir haben derzeit ein externes Projekt mit dem Titel "Herrscher der Meere" in der Mache. Der Titel wurde von uns lizensiert und soll im nächsten Frühjahr erscheinen. Die meiste Inhouse-Arbeit beschränkt sich auf Überarbeitung von Grafiken und anderen Spiel-Details. Was unsere Eigenentwicklungen betrifft: Unser hauseigener Kriegsork wird verdammt sauer, wenn ich mehr erzähle.

PCX: Falls Du noch aktiver Fantasy-Freak bist – was sind Deine Favoriten?

GUIDO HENKEL: Das Cyberpunk-Ambiente macht mich ziemlich an – besonders "Shadowrun". Auf dem Romansektor bevorzuge ich klassische Fantasy-Serien wie Terry-Brooks' "Shannara" oder die Romane zum "Earthdawn"-Rollenspiel. Außerdem habe ich ein Faible für Horror-Literatur und möchte jedem Fan die Romane von Mark Frost ans Herz legen Meine Meinung zu Stephen King: Der Bursche hat sein letztes vernünftiges Buch vor gut zehn Jahren geschrieben.



Rechts sehen Sie den aventurischen Höhlendrachen als 3D-Modell, oben wurde die Figur als Sprite in den fertigen Kampfbildschirm übernommen.



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

"Z"	DV	74.00
11th Hour (kp.dt.)	DV	89.00
AD&D Blood & Magic	DV	89.00
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	DA	79.00
Angel Devoid	DA	59.00
Armored Fist 2.0	EV	79.00
Assassin 2015 Win95	DV*	79.00
ATF Gold (Win95)	DV*	89.00
ATF X-Fighters US	DV	84.99
Atripolis 2097	DV	69.00
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
Baldie	DV	69.99
Baphomets Fluch	DV	74.99
Battle Beast	DV	69.00
Battlecruiser 3000AD	DV*	69.00
Betrayal at Antara	DV*	89.00
Bleifuss 2	DV*	64.00
Bubble Bobble	DV	59.99
Bug	DV	59.00
Bundesliga Manag. 97	DV	79.99
Caesar 2	DV	79.99
Civil War General	DV	89.00
Civilisation Net	DV	54.99
Civilization 2 (win)	DV	79.99
Comanche 3.0	DV*	89.00
Comanche 3.0	EV	79.00
Com. & Conq.Win95	DV	89.00
Command & Conquer	DV	79.00
Command&Conqu. 2	DV*	89.00
Conquest o.t.n.World	DV	79.00
Crow:City of Angels	DA*	89.00
Crusader No Regret	DV	69.00
Cyberia 2	DV	69.00



Cyberstorm	DV	89.00
Daggerfall	DV*	79.99
Daytona USA	DV*	74.99
Deathkeep Win95/Win	DA	69.00
Der Planer 2	DV	79.00
Descent 2	DA	79.00
Destruction Derby 2	DA*	74.99
Diablo	DV	84.99
Die Fugger 2	DV	76.99
Die fünfte Dimension	DV	79.00
Die Hard Trilogy	DV*	79.00
Die Siedler 2	DV	69.00
Discworld 2	DV*	79.99
Discworld kp.dt.	DV	79.00
Dominion (Win95)	DV*	79.00
Down in the Dumps	DV*	79.00
Dragonheart	DA*	69.00
Dungeon Keeper	DV*	89.00
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Elisabeth	DV	69.00
Endorfun	DA	54.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F-22 Lightning 2	DV	89.00
F-22 Lightning 2	EV	84.00

F1	DV*	89.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	EV	79.00
F1 Manager 96	DV	74.00
Fable	DV	79.00
Fantasy General	DV	69.00
Fifa Soccer 96	DV	59.99
Fifa Soccer 97	DV*	79.00
Fifa96+NHL96+Pad	DV*	69.00
Flight Simulator 6.0	EV	109.00
Frank Thomas Baseb.	DA	79.00
Gabriel Knight 2	DV	69.99
Gene Wars	DV	79.00
Golden Gate Killer	DV	79.00
Hardline	DV	64.00
Hattrick Wins (Win)	DV*	84.99
Heart o.t. Darkness	DV*	89.00
Heart of the Darknes	EV*	89.00



Hind	DA	69.90
Hugo 3	DV	69.99
Hugo 4	DV	69.00
Incredible Machine 2	DV	69.00
Intern. Motocross	DV*	74.00
Krazy Ivan (Win95)	DV*	79.00
Lands of Lore 2	DV*	89.00
Larry 7	DA*	84.00
Lighthouse	DV	89.00
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Lost Vikings 2	DA*	69.00
Mad TV 2	DV*	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Master of Antares	DA*	84.99
MAX	DA*	89.00
MAXX	DV*	79.00
MDK	DA*	89.00
Mechwarrior 2 Merce.	DV*	89.00
Mechwarrior 2 Merce.	EV	79.99
Mega Race 2	DV	54.99
MegaPak 5	DA	89.00
MegaPak 6	DA	89.00
Mephisto Genius 3.5	DV	89.00
Monopoly	DV	59.00
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing 2	DV*	79.99
NBA Jam Extreme	DA*	74.99
NBA Live 97	DV*	79.00
NBA Live 96	DA	84.00
Need f. Speed Spez.E	DA	79.99
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NFL Quarterback C.97	DV	69.00
NHL Hockey 95	DA	69.99
NHL Hockey 96	DV	79.00
NHL Hockey 97	DV	84.00
Nihilist	DV	74.00

TOP SPIEL DES MONATS

C&C 2 Alarmstufe Rot



89.00 DM

Olympic Games	DV	69.99
Olympic Gold (Win)	DV	54.99
Olympic Soccer	DA	74.00
Onside Soccer	DV	79.00
Orionburger	DV	64.99
Pandora Akte	DV*	84.00
Panzer Dragoon	DV*	74.99
Perfect General 2	DA	69.00
Phantasmagoria Win	DV	89.00
Phantasmagoria 2	DV*	84.99
Pole Position	DV	74.99
Powerplay Hockey	DA	59.99
Privateer 2 The Dark	DV*	89.00
Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DA	79.00
Puppen,Perlen u. Pi.	DV*	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
Risiko (Win95)	DV*	74.99
Road Rash (Win95)	DV	64.99
Schleichfahrt	DV	79.00
Scorched Planet	DV	74.00
Sega Rally	DV*	74.99
Shannara	DV	79.00
Shattered Steel	DV	79.00
Shock Wave Assault	DV	79.00
Silencer (Win95)	DV	69.00
Silent Hunter	DV	64.99

Silent Thunder (Win)	DV	84.99
Simon t.S.im Weltall	DV*	79.00
Sonic CD	DA	59.00
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Speed Rage	DV	69.00
Star Control 3	DV*	89.00
Star Trek Klingonen	DA	54.99
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Starcraft	DV*	84.99
Starfighter 3000	DV	79.00
Storm	DV	64.99
Super Eurofighter 2.	DV	99.00
Super Streetfighter	DA	59.99
Syndicate Wars	DV	79.99
T-Mek	DA	74.00
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Muppets Inside	DA	69.99
Time Commando	DV	79.00
Time Paradox	DV	79.00
Tomb Raider	DV*	69.00
Tommy (Win95)	DA	79.00
Toonstruck	DV	79.00
Tracer	DV	54.00
Tunnel B1	DV*	84.99
Urban Runner	DV	69.99
US Navy Fighters 97	DV*	89.00
Virtua Fighter Win95	DA	79.00
Virtual Snooker	DA	74.99
War College	DV	62.99
Warcraft 2	DV	79.00
Warcraft 2 Exclusiv	DV	89.99
Warhammer-Im Scha.	DV	69.00
Warhammer-Im Schatt.	DV	64.99
Wayne GretzkyNHLPA	DA	64.99
Wing Commander 4	DV	79.99
Wipe Out	DA	94.00
Wipe Out 2097	DA*	79.00
Worms	DV	69.00
Worms Spezial Ed.	DV	74.00
WWF in Your House	DA*	69.00

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

Air Power	DV	24.99
Al-Quadim	DV	9.95
Albion	DV	32.99
Batman Forever	DA	34.99
Battle Isle 3	DV	39.99
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge Classic	DV	29.00

Bleifuss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bundesliga Manag.Pro	DV	19.00
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	DV	19.99
Burning Steel 4	DA	34.99
Caesar 1	DV	19.99
Civilisation 2 Data	EV	39.99
Comm. & Conq. Ed.3	DV	24.00
Comm.&Conq. Data	DV	29.00
Commander Blood	DV	34.99
Creature Shock	DV	19.00
Cyberia 1	DA	19.99
Cyberia 1	DV*	24.99
CyClones	DA	24.99
D (Dining Table)	DV	34.99
Daedelus Encounter C	DV	24.00
Dark Sun 1	DV	9.95
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Das schwarze Auge 3	DV	49.00
Der Clou	DV	9.95
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1	DA*	24.99
Descent 1 & Levels	DV	36.99
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Destruction Derby	DA	29.99
Digital Dos Games	DV	9.99
Digital Windows Gam.	DV	9.99
Doppelkopf f. Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	DV	34.99
Dungeon Master 2	DV*	24.99
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
EA Sports Rugby	DA	32.99
Earthsiege 1	DV	24.99
Ecstatica	DA	29.99
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
F-117 A Nighthawk	DA	24.00
Fifa Soccer	DV	29.00
Flatte Flitzer	DV*	48.00
Frankenstein (Win'95	DV	34.99
Freddy Pharkas	DV	24.00
Gabriel Knight 1	DV	22.99
Games Gold 1	DV	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Help - Charity Comp.	EV	36.99
Hugo 2	DV	44.00
I have no mouth.....	DV*	44.99
Inca 1	DV	22.99
Indy Car Racing 2	DA	34.99
Indy Car Racing 2	DA	34.99
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 6 Classic	DV	24.99
Lemmings Bundle Win	DA	34.99
Little Big Adventure	DV	29.99
Loadrunner	DV	24.99
Lost Eden Classic	DV	19.99
Martini Racing JC	DV	29.00
Mechwarrior 2 Class.	DV	39.00
Mega Race 1	DV	24.99
Menzoberranzan	DA	34.00
Monkey Island 2	DV	9.90
Nascar Racing	DA	24.00
NBA Jam Tournament	DV	34.99
NHL Hockey 94 Clas.	DA	19.99
Noctropolis	DV	19.99
North & South Class.	EV	15.00
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
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	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 - Resurection	DA	34.99
Sam & Max	DV	34.99
Sensible Golf	DA	44.99
Siedler Classic	DV	29.99
Sim City Extended	DA	19.00
Skat für Windows	DV	34.00
Star Trek 25th Ann.	DA	24.00
Star Trek Judgemet R	DA	24.00
Stonekeep "DEMO"	DA	5.00
Stonekeep kp.dt.	DV	39.99
Strike Com. Classic	DA	29.00
Striker 96	DV	49.99
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
Teamchef	DV	29.99
Theme Park	DV	29.00
Tilt Classic	DV	24.00
Top Gun	DV	29.99



Trainer Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
USS Ticonderoga	DV	24.99
Virtuoso Classic	DV	19.00
Vortex: Quantum G. 2	DV	24.99
Warcraft 1	DA*	24.99
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.99
Wing Commander 3	DV	36.99
Winter Supersports	DA*	19.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	24.99
Worms Reinforceme.	DA	32.99
WWF Wrestleman. Arc	DA	34.99
Z Director's Cut	DV	14.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Per4mer Lenkrad	DV	89.99
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Lautsprecher Stereo	DV	59.00
Aerospac. Boxen 2*5W	DV	29,00
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
CD Caddy	DV	14.00
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Maus Rollerball	DV	17.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Glider	DV	19.00
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Soundkar. Anschlußk.	DV	7.00

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.

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





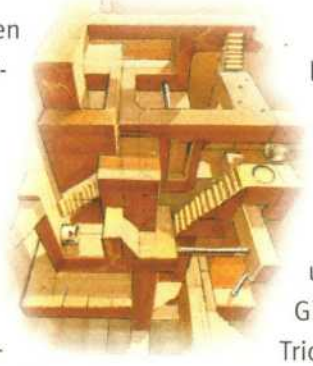
Gefährlicher als schwerkraftabhängige Wander-Kreaturen sind die Bagger-Monster: Die Stahlgreifer lauern an der Decke und schnappen blitzschnell zu.

Welt der tausend Ebenen

VON ROBERT BANNERT

Nach ihrem Bündnis mit den "Iron Helix"-Entwicklern von True Picture wollen die US-Newcomer Pulse den Spiele-Markt revolutionieren: Für die "Flux"-Welten wurden neuartige 3D-Routinen genutzt.





Von Anwenderprogrammen und gediegenen Schlipsträgern ermüdet, gründet Apples Marketing Manager Jim Lahan mit Kollegen die Softwareschmiede True Pictures ("Iron Helix"). Nach einem Merge mit Pulse Entertainment und dem Debüt-Adventure "Bad Mojo" wollen die Branchen-Newcomer mit neuartigen 3D-Produkten auftrumpfen. Jüngste Entwicklung ist eine bizarre Adventure-Welt nach Vorlage des niederländischen Grafikers M.C. Escher: Das Pulse-Team experimentiert mit dem Spielerblickwinkel und stellt die Welt mit Treppenkonstruktionen sowie freischwebenden Portalen auf den Kopf. Was noch vor Sekunden eine Brücke war, kann sich nach Betätigung eines Gravitationsschalters als Treppenflucht entpuppen. Während sämtliche Räume und Korridore um 180 Grad gekippt werden, rettet sich Simon auf eine schwerkraftneutrale Plattform und behält den Boden unter den Füßen. Kreaturen wie lebendige Müllschlucker, Monsterblumen und morphende Butterberge haben weniger Glück: Nach dem Dreh-Trick purzeln die Kreaturen von der Decke und verrenken sich bei der Landung sämtliche Polygon-Glieder. Ist kein Schwerkrafthebel in der Nähe, wühlen Sie in Simons Koffer und forschen nach einem passenden Werkzeug-Gimmick: Ihr Held erledigt seine cleveren Widersacher mit einer ACME-Wumme oder schießt Enterhaken zum nächsten Fenstersims – Sie holen die Stahl-Leine ein und werden in luftige Höhen gezurrt. Wer seine Umgebung nicht aufmerksam sondiert hat, erlebt oft böse Überraschungen: Ehe Simon den Haken lösen kann, wird Simon zwischen den Stahl-Kiefern eines Bagger-Beißers zermalmt.



Titel
Flux
Hersteller
Pulse
geplanter Release
Dezember
Fertigstellung
85 Prozent

3D-Adventure mit Escher-Charakter

http://www.texas.net/escher/

Auf der "World of Escher"-Seite finden Interessierte die bekanntesten Werke des holländischen Künstlers und Mathematikers. Erfahren Sie Wissenswertes über seinen Lebenslauf und erstehen Sie über den "Escher Shop" Drucke und Merchandising-Produkte.





3D-Retorte

Um die rund vierköpfigen Entwickler-Teams zu entlasten, haben die 3D-Spezialisten eine zeitsparende Routine gebastelt: Nach der Skizzierung einer Figur werden bemalte 3D-Modelle des Charakters angefertigt, anschließend wird die Figur mit Laserscannern abgetastet und als Vektorenmodell auf den Bildschirm gebannt. Beim herkömmlichen 3D-Entwurf werden die Texturen getrennt gezeichnet und anschließend auf das Polygon-Modell gekleistert. Pulse überspringt die Zwischenstufe, statt dessen werden die gescannten Texturen direkt auf das Vektorenmodell übertragen und von einer Echtzeit-Routine dem 3D-Outfit des Charakters angepaßt. Während eine Textur-Gruppierung auf dem Modell erscheint, laufen die anderen Bitmap-Häute noch durch die Morphing-Routinen der Render-Retorte: Die 2D-Flächen passen sich den Bewegungen des Polygon-Charakters an und werden beliebig gedehnt und verformt, um lästige Texturen-Blitzer zu vermeiden.



Frisch aus dem 3D-Labor: Ein "Space Bunnies must die"-Vektoren-Karnickel wird mit Echtzeit-Texturen überzogen.



Jim erklärt seine Produkte, unten schwitzt Acclaims PR-Manager Reza Memari bei der Demo-Installation.

SVGA mit Nachbrenner

VON ANDREAS ULRICH



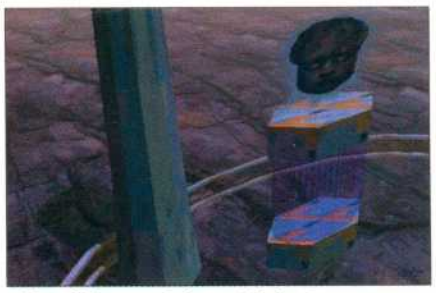
Spielhallenqualität am PC ist ein bis heute ungehaltenes Versprechen der Chip-Industrie. Jetzt präsentieren NEC und Videologic „Power VR" – Eine 3D-Technologie, die Spielerherzen höher schlagen läßt.



"Apokalypse-3D ist das erste Low-Cost 3D Arcade Board." (Thomas Fitschen, Videologic)

Nachdem „Nvidia" und „Virge" die Pionierarbeit vollbracht und preisgünstige 3D-Beschleuniger salonfähig gemacht haben, bricht jetzt die nächste Chipgeneration an. Der japanische Halbleitergigant NEC hat in Zusammenarbeit mit dem englischen Chip-Entwickler Videologic die „Power VR"-Technologie entwickelt. In diesen Tagen kommen die ersten Exemplare der neuen 3D-Beschleuniger in den Handel.

Der Chip beherrscht grafische Finessen wie realistischen Schattenfall proportional zur Lichtstärke, beeindruckende „Lens Flare"-Reflexionen, lineares Mip-Mapping, Nebel-Effekte („Fogging") und Transparenz-Effekte. Anders als bei herkömmlichen 3D-Karten ist kein Z-Buffer notwendig, das Hidden Surface Removal wird direkt vom Chip übernommen. Angesprochen wird die Add-On-Karte über Direct 3D und NECs "Super Graphics Language" (SGL). Letztere kommuniziert mit dem Chip direkt und erreicht die besten Ergebnisse.



Alle Effekte auf einen Blick: Das "Tower"-Demo demonstriert Transparenz, Mip-Mapping und Schattenfall.

Nachdem uns Benchmarkprogramme von der Leistungsfähigkeit des Chips überzeugten, bewunderten wir das Power-VR -Demo „Tower", einen 3D-Flug um einen virtuellen Turm, bei dem von Transparenz bis zu den Schattenwürfen alle 3D-Register gezogen wurden. Die „Ants" beseitigten dann den letzten Zweifel an der Kraft der Power VR: Wir steuern ein superweich animiertes Raumschiff über eine Planetenoberfläche im feinsten Mip-Map-Outfit und erledigen dabei herumstreunende Riesenameisen mit der Bordkanone. Selbst als gleichzeitig noch weitere Jets über den Bildschirm brausen, geht der Hardware nicht die Puste aus: Optisch das Beste, was wir je auf dem PC gesehen haben.



"Ants" zum Ersten: Trotz riesiger bewegter Objekte sind keine Leistungseinbußen bemerkbar.



Activisions Hyperblade läuft unter Windows 95 und benutzt Direct 3D – trotzdem war die Grafik superschnell & fließend.



Die "Ants" greifen in Echtzeit ganz ohne Texturfehler und Verzerrungen an.

Probespielen durften wir Activisions „Hyperblade" (Direct 3D) und „Mechwarrior 2" (SGL). Die Mechs walzten in 640x480 Punkten ohne ein Ruckeln über die fein texturierte Landschaft.

Die „Power VR"-Entwickler sind handverlesen: Neben Namco, deren „Ridge Racer"-Sequel „Rave Racer" exklusiv für Power VR umgesetzt wird, arbeiten Psygnosis, Activision, Looking Glass („Ultima Underworld") und Gremlin an Spielen, die auf den Videologic-Chip abgestimmt sind. Auch die begabtesten 3D-Grafiker Frankreichs, die Mindscape-Niederlassung in Bordeaux, legte bereits eine Spiele-Demo für Power VR vor – in der nächsten PC-Xtreme zeigen wir Euch das optisch beste PC-Rennspiel der Gegenwart. Ab Anfang November ist Power VR für ca. 350 Mark erhältlich.

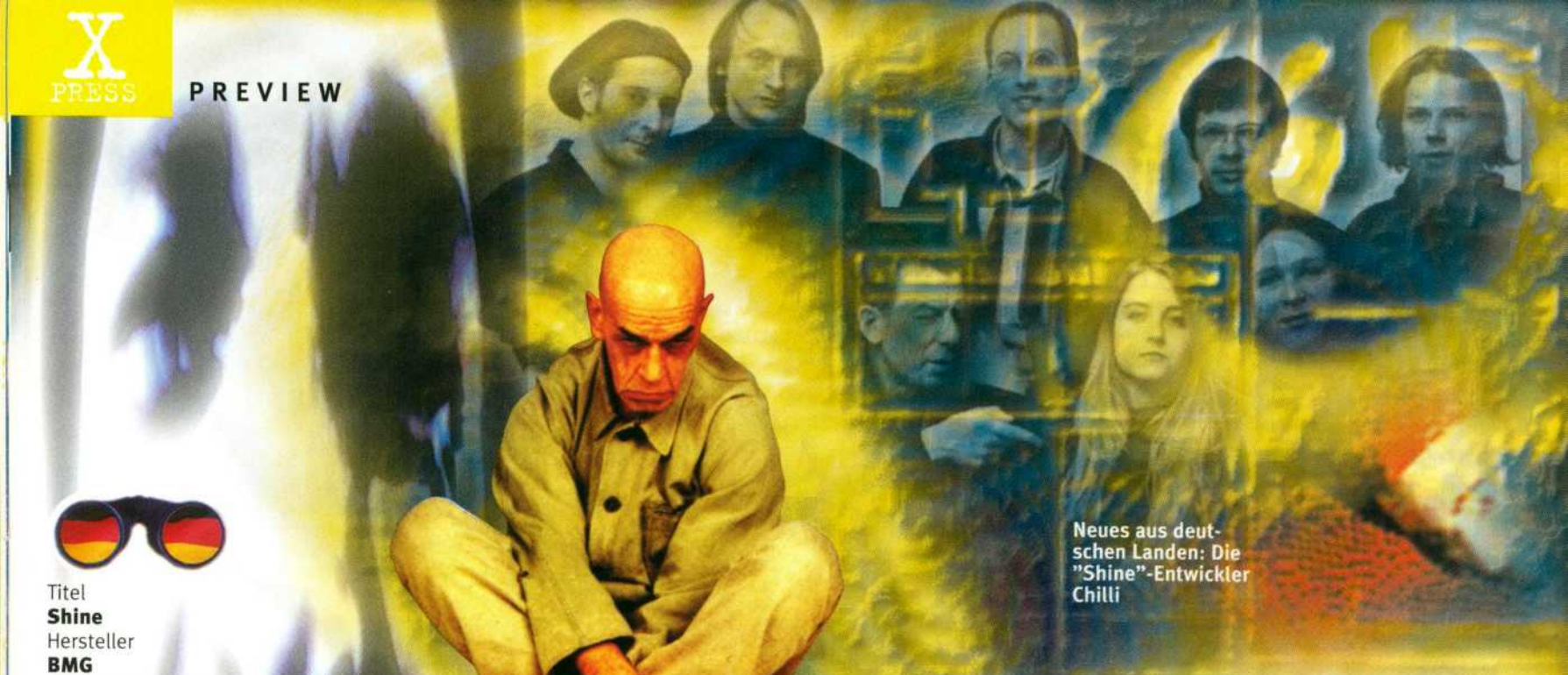
http://www.powervr.com

Technische Daten und Hintergrundinformationen zur 3D-Animation und zur PowerVR-Technologie finden Sie Hersteller finden Sie auf der "Power VR"-Homepage von NEC.

Produkt
Power VR
Hersteller
Videologic/NEC
geplanter Release
November
Fertigstellung
100 Prozent

Letzte Meldung: Das atemberaubende 3D-Board von Videologic erhält den Namen "Apocalypse 3D"





Neues aus deutschen Landen: Die "Shine"-Entwickler Chilli

Titel
Shine
Hersteller
BMG
geplanter Release
November
Fertigstellung
90 Prozent

Für Abenteurer, die keine Angst vor neuen Ideen haben: Eine abgedrehte Mischung aus MTV und "Myst".

Metropolis-Mystical

VON TOBIAS SCHWEIKL

Die Münchner Entwickler Chilli basteln an einem Adventure für Erwachsene: Endzeit Story und Psycho-Ambiente bringen Abwechslung in das Cartoon-geplagte Genre.



Kopf ab! – Auch ein Mittel gegen Kopfschmerzen.

Am Anfang war der kreative Gedanke: "Laßt uns ein Spiel programmieren, mit viel Sound und echten Musikern. Die Story? Nicht so wichtig – irgendwas mit verlorenen Master-Tapes einer Charts-Band. Daraus basteln wir einen echten Multimedia-Hit." So oder ähnlich begann vor drei Jahren die verschlungene Geschichte von "Shine". Pech nur, daß sich der Deal mit dem Top-Act aus der Musikbranche nach einem Jahr Arbeit zerschlagen hat. Jetzt aufgeben? Dann wäre das investierte Geld verloren gewesen. Also sammelte man alle Kreativität zur Realisierung eines vollwertigen PC-Spiels. Bei Chilli rauchten die Köpfe. Heraus kam eine Story, die mit ihren Verwicklungen zwischen Musik und Morden, High-Tech und Halloween, ihresgleichen sucht. Zwei Jahre, eine Million Mark und ungezählte Zigaretten später stand das Spiel. In bester "Myst"-Manier führt man "Shine", den verwirrten Helden, durch die düsteren Häuserschluchten von Twilight City und versucht das Geheimnis seiner Herkunft zu lüften: Die Zimmerreservierung im Hotel reagiert auf den Daumenabdruck? – Wer keine Skrupel hat, sich an den Körperteilen anderer Leute zu vergreifen, kann problemlos in fremdem Eigentum herumstöbern.

Terry Rudat, Produzent des Spiels und mitverantwortlich für die abgedrehte Story: "Wir wollten ein Adventure programmieren, das neben logischen Rätseln und anspruchsvoller Grafik auch viel Wert auf Musik legt." So wurde die Heavy Metal Band "Die Schweisser" verpflichtet und digitalisiert. Als schrille Rebellen rufen die Rocker zum Umsturz gegen das Musikmonopol der Music Corporation.



Der Cone-Room, Twilight-Citys Lieferant für Ihren Traumpartner. Einfach die Fleischmasse einfüllen und Tasten drücken – heraus kommt der Lebensgefährte nach Wahl!

http://www.intercord.de/groups/ SCHWEISSER/index.htm
Offizielle "Die Schweisser"-Homepage. News & Facts über die deutschen Metal-Maniacs. Hartgesottene Headbanger tragen sich im Fanclub ein.

http://www.sound.de/Archiv/metal/extra/Schweisser/Schweisser.html
Online Musik-Magazin. Außer der Metal-Abteilung (incl. "Die Schweisser") werden auch Freunde anderer Musikrichtungen bedacht.

MINDSCAPE® **WAR WIND**









FACTORY

Führende Spieler empfehlen:

WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.

Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

WAR WIND
Win '95 CD-ROM

Website:
www.ssionline.com

MINDSCAPE®

Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.



Winnie Forster

Vorlieben: Obskure Musik, jugendgefährdende Comics, exotische Videospiele und 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 Ladenschluß-gesetze, 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: Zur Zeit nichts, da ich mal wieder Win 95 neu installieren muß.



Heinrich Lenhardt

Vorlieben: Häagen-Dasz-Eistorte „Orange & Cream", eigenwillige Hunde, die neue Scheibe von Molly Hatchet
Abneigungen: Deutsche Ladenschluß-gesetze, 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: Bundesliga Manager '97, Darkening , NHL '97



Tobias Schweikl

Vorlieben: Pizza und Junk-Food, alles über Science fiction & Fantasy
Abneigungen: Zensur, Kinos mit kleiner Leinwand und schlechtem Sound
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.
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: War Wind, Blood & Magic, Net Zone



Anatol Locker

Vorlieben: Spaziergänge mit Hund; Musik, die Martin und Heinrich bestenfalls als "obskur" einstufen
Abneigungen: ICE-Pendelei zwischen Hamburg und München, deutsche CD-Preise, Euro-Dance-Pop-Bullshit
1963: Power On
1977: Erste verhängnisvolle Bekanntschaft mit Automatenspielen während eines Italien-Urlaubs.
1981: Nach dem Abi die Buchhändler-Lehre. Spielt lieber am ZX 81.
1985: Studium, gleichzeitig kommt der C64 ins Haus. Mächtig süchtig nach Infocom-Adventures.
1987: Bleibt auf der Suche nach einem Ferienjob bei "Happy Computer" hängen. Gründungsmitglied der "Power Play".
1992: Musik und mehr: Die Redaktion "Wiener".
1994: Brezn meets Fischkopf: Umzug nach Hamburg zur "TV Movie"
1995: Kleiner Online-Schlenker: HTML-Erfahrung bei "Europe Online"
1996: Heinrich und Martin drohen mit Sklavenarbeit bei "PC-Xtreme". Stimmt freudig zu.
Besonders begehrt: Simulationen, Adventures, 3D-Action, Oldies
Auf seiner Festplatte: Jagged Alliance, Alarmstufe Rot, Descent 2, Baphomets Fluch



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: Feinmechanikerlehre – 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: Adventures, Rollenspiele, Sportspiele
Auf seiner Festplatte: Toonstruck, NHL Hockey '97, Blood & Magic



Robert Bannert

Vorlieben: Fantasy-Schwarten, mein eigenes Rollenspiel, "Magic"-Karten, Mammut-RPGs und THX-Kinos
Abneigungen: Intoleranz, Rap, B-Movies, 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.
1994: Nach erfolgloser Zukunftsplanung wandert man notgedrungen zum MAN!AC-Haufen ab
1996: Zeitgleich mit dem Abzug der Verlobten startet das PCX-Projekt.
Besonders begehrt: Lands of Lore, Cadaver, Dragonflight und alles von Terry Pratchett
Auf seiner Festplatte: Blood & Magic, War Wind, Mechwarrior 2 Mercenaries

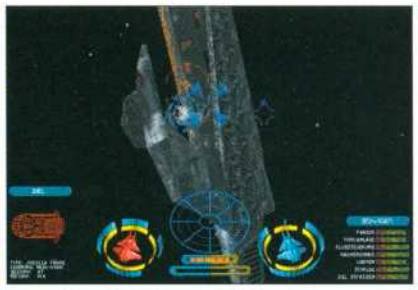

66: Blood & Magic


52: Bundesliga Manager '97


38: C&C2: Alarmstufe Rot


76: Creatures


48: Daggerfall


42: Darkening, The


72: Deadlock


51: F-22 Lightning 2


50: Firo and Clawd


65: Jagged Alliance: Deadly Games



45: Krazy Ivan


56: Madden NFL '97

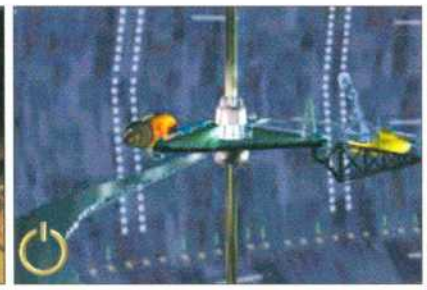
RTS


58: Mechwarrior 2: Mercenaries


77: Meridian


68: Monster Truck Madness


69: Mummy


41: Net Zone


54: NHL Hockey '97


73: Orion Burger


36: Rendezvous im Weltraum


62: Schleichfahrt


61: Shattered Steel


60: Sherlock Holmes 2


74: Toonstruck



35: Virtua Cop


70: War Wind

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.



Programmier-Team: AM2
Projektleitung: Yu Suzuki

Virtua Cop

VON MARTIN GAKSCH



In der hohen Auflösung sieht "Virtua Cop" hervorragend aus und tröstet dank Polygon-Eleganz über das nicht ganz taufrische Spielprinzip hinweg.

Während in der Spielhalle bereits der zweite Teil von „Virtua Cop" als Groschengrab fungiert, sucht Segas virtuelle Premieren-Schießbude jetzt die PC-Besitzer heim. Das Spielkonzept unterscheidet sich auf den ersten Blick kaum von diversen, teils indizierten Lachnummern des US-Anbieters American Laser Games. Auf dem Bildschirm läuft ein linearer Gangsterfilm ab, den Sie mit gezielten Schüssen vor dem vorzeitigen Filmriß bewahren. Mit Ihrem Colt feuern Sie auf Bösewichte – reagieren Sie zu langsam, kriegen Sie eins auf den Pelz gebrannt. Diese Zielkreuz-Action führt Sie durch drei Szenarien, die Sie bei Spielbeginn anwählen dürfen. Zunächst durchkämmen Sie eine Baustelle mit gemeinen Hinterhalten, dann wagen Sie einen Abstecher zum Hafen, um schließlich ein Bürogebäude samt Terroristen zu verarzten. Nicht „Stirb langsam", sondern „Stirb schnell" ist das Motto der Stunde. Dabei sollten Sie jedoch aufpassen, daß Sie rechtzeitig nachladen und keine Zivilisten treffen, sonst gibt's Punktabzug.

So konventionell sich diese Spielbeschreibung anhört, so innovativ ist die grafische Umsetzung. Statt drögem Full-Motion-Video huschen hochauflösende Polygone über den Bildschirm. Aufgrund dieser technischen Voraussetzung können Sie den Schurken die Pistole aus der Hand schießen oder mit einem Körpertreffer niederstrecken. Weiterführende Auswirkungen auf den Spielverlauf haben Ihre Handlungen jedoch nicht, der Polygon-Film spult sein Programm ungeachtet Ihrer Aktivitäten ab. Lediglich verpaßte Attentäter können später ein zweites Mal auftauchen und Ihre Mission zusätzlich erschweren.



Die überdimensionale orange Zielerfassung zeigt an, wohin Sie Ihr zierliches Fadenkreuz lenken sollten.



Wer auf unschuldige Zivilisten ballert, wird mit Punktabzug bestraft.



Ich bin das Gesetz: **Das trifft nicht nur auf Stallone in „Judge Dredd" zu, dank „Virtua Cop" wird der ordinäre Bürosklave zum gnadenlosen Vollstrecker. Dabei hat Sega eine durchaus geschmackvolle Präsentation gewählt, die der harten Action gerecht wird, aber nicht mit unnötigen Blutspritzern und Eingeweiden-Kunstflügen Aufsehen erregt. Wer sich mit dem nicht gerade tiefschürfenden Spielprinzip anfreundet, erlebt einen motivierenden Reaktionstest mit prächtiger Polygon-Optik und aggressiven Audio-Tracks von CD. "Virtua Cop" überflügelt die bisherigen "Genre-Highlights" mit Leichtigkeit. Doch leider hat Sega die Gunst der Grafik nicht genutzt, um den Spielverlauf je nach Treffsicherheit stärker zu variieren. Dies würde die Motivation nach erstmaligem Durchspielen neu entfachen. Daß Sie „nur" Teil 1 von „Virtua Cop" spielen dürfen, sollte Sie übrigens nicht beunruhigen. Episode 2 ist inhaltlich keinen Deut anders und von den Szenarien her einen Tick weniger interessant.**

VIRTUA COP		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	**4**	63
HERSTELLER	**SEGA**	PRÄSENTATION	X X • • •	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	**9**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X • •	3	**9**	
SPIELERANZAHL	**1-2 (AN EINEM PC)**	GRAFIK	X X X X •	4	**16**	
	1-2 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X • •	7	**21**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Traditionelle Zielkreuz-Action mit toller Polygon-Optik. Grafisch und spielerisch der beste Genre-Vertreter.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	320x240	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640x480	High Color	geplant	16 MByte

Typische System-Voraussetzungen für ein Windows-Spiel: Erst ab einem Pentium kann man ernsthaft von Spielspaß sprechen. Empfehlenswert ist die 120-MByte-Installation – sonst nerven die Ladezeiten von CD.

http://force.stwing.upenn.edu:8001/%7Espinwal/nypd.html

Virtuelle Gangster hier, reale Schurken dort: Besonders authentisch wird die Polizeiarbeit in der preisgekrönten TV-Serie „New York Cops – NYPD Blue" dargestellt (Pro 7). Wer sich über den US-Kult informieren will, wählt diese liebevolle Fan-Page an.

Story: Arthur C. Clarke, Gentry Lee
Design: Mark Hood, Gentry Lee
Grafik: Richard Hescox
Sound: Ken Rogers
Produzentin: Kate Kloos

Rendezvous im Weltraum

VON HEINRICH LENHARDT

"Rama" ist für den seit frühester Kindheit TV-Werbespots ausgesetzten Durchschnitts-Deutschen etwas, das man sich aufs Brot schmiert. Da kann man den geplagten Lektor des Heyne-Verlags schon verstehen, der in den 70er Jahren einen deutschen Titel für den SF-Roman "Rendezvous with Rama" brauchte. Damit niemand hinter Arthur C. Clarkes preisgekröntem Roman etwas Schmieriges und Schmalziges vermuten konnte, nannte er das gute Stück kurzerhand "Rendezvous mit 31/439". Sierras neue Adventure-Aufarbeitung des klassischen Stoffs kommt als "Rendezvous im Weltraum" auf Deutsch heraus. Für das US-Original bleibt es namensmäßig beim schlichten "Rama". Clarkes äußerst lesenswerte Schwarte dient nicht zum ersten Mal als Spiele-Vorlage. Telariums Text-Adventure für den C-64 hat freilich schon ein gutes Jahrzehnt auf dem Buckel; da sieht die Multimedia-starrende Neuverspielung etwas reifer aus. Nur die Geschichte blieb vom Zahn der Zeit unberührt: In nicht allzuferner Zukunft wird ein metallisches Objekt am Rande des Sonnensystems geortet. Angst und Neugier treiben die Menschheit dazu an, eine Expedition zum "Rama" getauften Himmelskörper zu starten. Nach jüngsten Berechnungen könnte der titanische Stahlzylinder auf Kollisionskurs mit der Erde liegen. Nach der Landung setzt die interaktive Handlung des Programms ein: Als Ersatz für einen verunglückten Wissenschaftler rückte unsere Spielfigur ins Rama-Team. Enthusiastisch werden wir per E-Mail von den werten Kollegen begrüßt (...Einarbeitungs-Gemütlichkeit, von der neue Cybermedia-Testsklaven nur träumen können).



Videoclip-Kollege vor HiRes-Pracht. Am unteren Bildrand erkennen wir Inventar (rechts) und Pfeilanzeige der begehbaren Pfade (Mitte).

Die Bedienung macht gleich im ersten Raum klar, daß sie sich an Point-and-Klick-Kollegen wie "Myst" und "Zork Nemesis" orientiert. Die Spielwelt wird durch perspektivische Standbilder gezeigt, zwischen denen Sie sich ruckartig herumbewegen. Gelegentliche Animationen und Videoauftritte der Crew-Kollegen lockern diese etwas steife Präsentationsform auf. Pfeile auf dem Bildschirm signalisieren Geh- und Dreh-Möglichkeiten. Verwandelt sich der Mauszeiger hingegen in ein anrührendes Patschehändchen, bewirkt der Klick den Gebrauch des Objekts. Mitnehmbarer Kleinkram läßt sich im Inventar verstauen, um zwecks späterer Puzzleknackung listenreich hervorgekramt zu werden.



Rätsel in Rama-Reinkultur: Fremdartige Apparaturen und die Entdeckung der Avianer-Kultur stehen im Mittelpunkt.



Als Umsetzung eines kultigen SF-Romans gelungen, als Adventure-Neuheit minder aufregend. "Rendezvous im Weltraum" zitiert viel und erfindet wenig. Arg vereinfachtes User-Interface und üppige Video-Besülzung lassen nur für durchschnittliche Ausprobier-Puzzles Platz. Bei aller Ehrfurcht vor literarischer Vorlage und technischem Aufwand: LucasArts' konservatives Sprite-Adventure "The Dig" brachte allen grafischen Defiziten zum Trotz mehr Spannung rüber; die Interaktion zwischen den Protagonisten war vielschichtiger. Im Sub-Genre der "Myst"-Clones schlägt sich "Rendezvous im Weltraum" aber ganz wacker. Es motiviert mehr als das überschätzte "Zork Nemesis" oder "Mummy". Anhänger der Point-and-Click-Schule sind nicht unzufrieden: Bei der Gratwanderung zwischen stilechter Adaption der literarischen Vorlage und Spieldesign-Eigenmächtigkeiten kam ein ganz gemütliches, wenn auch wenig geniales Routine-Abenteuer heraus.

http://www.lsi.usp.br/%7Erbianchi/clarke/ACC.Homepage.html

Internet-Rendezvous mit dem Fanclub von Arthur C. Clarke. Biographie und Bibliographie eines der bedeutendsten Autoren der SF-Geschichte lernen Sie auf dieser Web-Seite kennen. "Rama" und die Buchvorlage zum Filmklassiker "2001" sind nicht die einzigen lesenswerten Werke des Meisters.

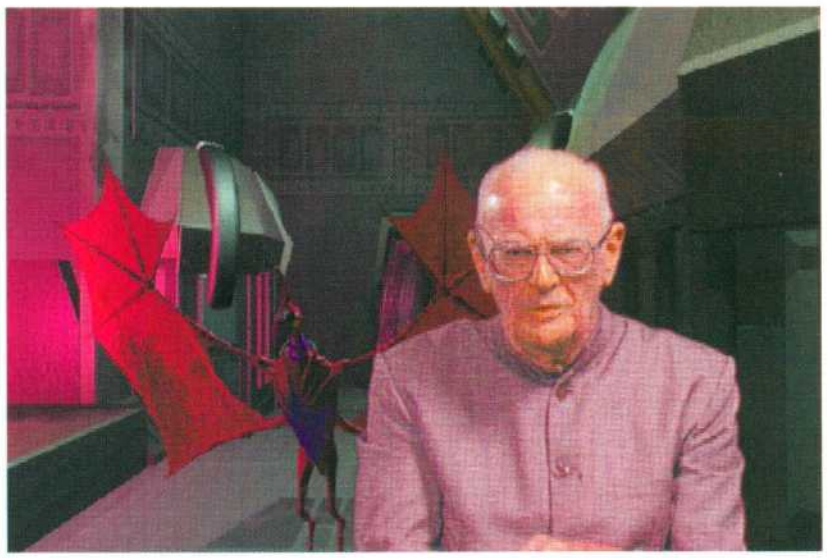
RENDEZVOUS IM WELTRAUM		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	69
HERSTELLER	SIERRA	PRÄSENTATION	X X X X •	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	DOS/WIN3.1/WIN95	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	3 CD-ROMS	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X •	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Eine Art Mega-"Myst" im Weltraum. Gemächliche und respektvolle Adventure-Umsetzung großer SF-Literatur.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Standbilder, Videos, aber keine 3D-Exzesse. Das ist genau die richtige Mischung, damit auch der "kleine" Pentium zurechtkommt. Separate DOS- und Windows-Versionen befinden sich auf einer CD.



Altmeister Arthur C. Clarke hat einige Video-Auftritte. Er spendet beispielsweise beim Ableben Ihrer Spielfigur tröstliche Worte.



Reizende Aussichten. Doch nicht alle Crewkollegen werden Sie derart freundlich per Video-E-Mail anstrahlen.

Zu erforschen gibt es einiges, denn das Innere des metallischen Zylinders entpuppt sich als bizarre Hohlwelt. Ruinen und intakte Apparaturen einer fremden Zivilisation sorgen für Staunen; künstliche Lebewesen gehen ihrem Tagewerk nach. Nur durch Kontaktaufnahme und Kommunikation mit den "Ureinwohnern" von Rama können Sie hinter seine Geheimnisse kommen. Damit der Weg zum Happy-End nicht zu verzwickt ausfällt, überwinden wir größere Abschnitte einfach durch einen Klick auf die Übersichtskarte. Als Helfershelfer hat man zudem Puck in der Tasche; seines Zeichens eine Art Hologramm-Wichtel.

Auf den Verlauf der Dialoge mit anderen Crew-Mitgliedern hat man keinen Einfluß. Die Kollegen versorgen Sie aber mit wichtigen Informationen oder rücken einen Gegenstand heraus. Rama-Papa Arthur C. Clarke hat auch seine Gastauftritte: Mitfühlend kommentiert er Ihr Ableben und versprüht außerhalb des Spiels Weisheiten im Video-Interview.



Schön und schräg: Ein Spinnen-Biot kraxelt über die Zentralebene von Rama.

Großhandel für PC-Videospiele und Zubehör!

Einfach Gewerbenachweis faxen und kostenlose Preisliste anfordern!

PAGODA

Wir bieten:
- ☑ Neuheiten-Service mit Rückgaberecht
- ☑ Günstige Rabattstaffeln!
- ☑ Keine Mindestabnahmen!
- ☑ Lieferwünsche nach Kundenangaben!
- ☑ Alle gängigen Artikel ab Lager lieferbar!
- ☑ Nur Großhandel!
- ☑ Alles aus einer Hand!
- ☑ Preis- und Produktinfo auf Disk!
- ☑ Freundliche und professionelle Beratung!
- ☑ Reduzierte Software ständig verfügbar!

Ab sofort im Internet:
www.pagoda komplex.net
Ab Dezember mit eigener Domain:
www.pagoda.de
Täglich aktuelle Infos - News - Screenshots - Updates - Preislisten - Neuheiten- und Release-Listen

Ihr zukünftiger Partner für:
PC CD-ROM
PC-Zubehör
PlayStation
Saturn
Nintendo 64
SNES
Game-Boy
SNK
Importe zu allen Systemen

Bitte nur Händleranfragen mit Gewerbenachweis!!!

Telefon (0208) 8 23 27 - 0

Pagoda Marketing und Vertriebsgesellschaft mbH
Ruhrorter Str. 9 · 46049 Oberhausen
Fon (0208) 8 23 27 - 0 · Fax (0208) 20 16 88

Telefax (0208) 20 16 88

Entwickler: Westwood Studios, US
Ausführender Produzent: Brett Sperry
Produzent: Ed del Castillo
Programmierung: Eric Wang, Adam Isgreen, Steve Wetherill

Command & Conquer 2:

VON ANATOL LOCKER



Die Basis, die Sie im zweiten Level aufgebaut haben, benutzen Sie in der vierten Mission wieder.

PC XTREME XCELLENT

Nehmen wir an, der schnauzbärtige österreichische Gefreite sei nie an die Macht gekommen, in Deutschland habe nie einer „Heil" gebrüllt - und die Welt sei trotzdem zwischen 1939 und 1945 in den kollektiven Kriegswahnsinn verfallen. Das zumindest stellt sich Westwood als Ausgangsbasis für „Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" vor. Und wie kommen wir zu diesem bizarren Zustand? Nach der Installation bekommen Sie es in einem netten Filmschnipsel gezeigt: Ein cleverer Herr namens Albert Einstein entführt mittels einer gut geplanten Zeitreise Adolf Hitler, bevor der seinen Wahnsinn ausleben kann. Nett gedacht. Eines hat Einstein leider übersehen: Genosse Stalin, der im sowjetischen Reich die Macht inne hat, schmiedet Expansionspläne in Richtung Europa. Und da es niemand gibt, der ihm ernsthaft Paroli bieten könnte, schlägt er zu. Die Welt befindet sich wieder im Kriegszustand. Dumm gelaufen, Einstein!



Spezielles Story-Wunder der deutschen Version: Dank des nicht geführten Zweiten Weltkriegs gab's ein extradickes Wirtschaftswunder, entsprechend schritt die Technologie unseres Jahrhunderts voran. Ergo schickt man keine Menschen ins Feld, Cyborgs kloppen zu Gunsten territorialer Ansprüche – schwupps, ein Stein des Anstoßes glimpflich entfernt. Spielerisch wird aber nichts gegenüber dem amerikanischen Original verändert; man bekommt eine komplett übersetzte Version mit Cyborg-Kommentaren und deutschen Bildschirmtexten.

Soviel zu Feindbildern, die gar keine sind – die Spieler, welche sehnsüchtig auf den Nachfolger zu "Command & Conquer" gewartet haben, dürfte die Geschichte nur am Rande interessieren. Nach dem Kauf von "Alarmstufe Rot" purzelt Ihnen eine Doppel-CD entgegen – jede politische Seite wurde wie schon beim Vorgänger auf eine CD-ROM gepackt. Übernimmt man die Rolle der Alliierten auf der ersten Scheibe, warten 14 Missionen auf den Solospieler. Will man dem sowjetischen "Reich des Bösen" dienen, warten 14 weitere Aufträge auf der zweiten CD. Zusätzlich bastelt man sich mit dem neue Editor weitere Szenarien dazu.

Sie übernehmen die Rolle eines Generals, der wie am grünen Tisch seine Truppen steuert – allerdings in Echtzeit, wie's im Genre gerade en vogue ist. Der Spieler versucht, ein vorgegebenes Ziel innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen oder den Gegner vom Schirm zu putzen. Dazu steuert man seine Truppen in die Schlacht, kümmert sich auch um den Nachschub, beaufsichtigt Bauten, Basis und Personen, die beschützt werden wollen. Schließt man die Mission

Viele kleine Netzigkeiten

Heutzutage wagt sich kein Strategiespiel ohne Multiplayer-Optionen an den Start, doch "Alarmstufe Rot" prescht hier als Klassenbester vor. Für zwei Spieler gibt es Modem- und Nullmodem-Variationen. Wer auf ein Netzwerk zugreifen kann, nimmt an Ballereien von bis zu acht Personen teil. "Alarmstufe Rot" läßt sich mit Einschränkungen auch via Internet spielen.
Neu ist der "Squirmish"-Modus, der Multi-Player-Spiele gleichzeitig mit Computergegnern erlaubt. In diesem Modus lassen sich die Anzahl der Einheiten, der technische Entwicklungsstand (beeinflußt die Bauoptionen), die Intelligenz der Computergegner und das Startkapital einstellen.
Allianzen werden per Chat ausgemacht und per Knopfdruck besiegelt. Die Truppen des Kampfpartners lassen sich dann nicht beschießen – bis einer die Allianz kündigt...
Noch ein kleiner Zusatz: Uber den mitgelieferten Editor lassen sich Terrains bauen, die man an Freunde zum Multiplayer-Spiel weitergeben kann.

Alarmstufe Rot



Dumm gelaufen, Jungs: Unser Jagdflugzeug hat eine Raffinerie gesprengt, woraufhin gleich die Brücke nachgab. Jetzt müssen die gegnerischen Truppen weite Umwege in Kauf nehmen.

erfolgreich ab, wird die Führung der Truppen sowie die Effektivität des Einsatzes bewertet und der Score zum Ruhm des Spielers gespeichert.

Wer "Command & Conquer" kennt (das sind weltweit schlappe 1,5 Millionen Spieler), den werden hauptsächlich die Unterschiede zum Vorgänger interessieren. Was gibt's Neues? Als Erstes: Wer in den Genuß von Super VGA kommen will, muß Windows 95 auf seinem Rechner installiert haben. „Alarmstufe Rot" benutzt Direct-X-Treiber, um die detailreiche Auflösung auf den Bildschirm zu zaubern. Unter DOS und älteren Windows-Versionen muß man mit der spielerisch identischen VGA-Version vorlieb nehmen. Die höhere Auflösung bringt 640 x 480 Pixel auf den Schirm, so daß bei detailreicherer Grafik ein größerer Bildausschnitt zu sehen ist als beim Vorgänger.

Zweitens: Da das Szenario nun nicht mehr in der Zukunft, sondern in einer historischen Parallelwelt spielt, haben sich die Einheiten, die man schikanieren darf, entsprechend geändert. Es gibt keine Tiberiumschürfer mehr; deren Aufgabe übernehmen Sammler-Fahrzeuge, die Gold oder Edelsteine abbauen (Marke „Gleicher Schnitt, neuer Look"). Auch den Einzelkämpfer finden wir wieder, allerdings in einer weiblichen Variante. Tanya Adams übertrumpft ihren namenlosen männlichen Counterpart an Coolness: Wenn die Lady ihre Magnums leert, bleibt kein Auge trocken. Auch die Kampfhunde (in der deutschen Version: Cyborgs auf vier Pfoten) der stalinistischen Schule haben's in sich. Sie quittieren jeden erteilten Befehl mit einem herzhaften „Wuff", bevor sie sich in den nächsten Feind verbeißen. Die Biester haben sogar Hundehütten.

Das Arsenal ist prall gefüllt. Neben dem klassischen Standard-Untergebenen ballern Raketenwerfer, Grenadiere und die liebe Tanya auf alles, was sich Ihnen in den Weg stellt. Ingenieure, Spione, Fallschirmspringer und Diebe kommen bei speziellen Aufträgen zum Einsatz. Völlig neu ist der mobile Feldarzt, der mit seiner Einheit marschiert und angeschossene Helden wieder aufpäppelt – ein äußerst wichtiger Mann. An Land fahren Raketenwerfer, Jeeps, Tanks, alle Arten von gepanzerten Fahrzeuge, Radar-Störgeräte, mobile Artillerie oder Minenleger.

Eine Neuheit ist der Seekrieg, der in „Command & Conquer" so schmerzlich vermißt wurde. U-Boote, Zerstörer, Gunboats und Transporter bringen eine neue Dimension ins Spiel. Auch bei den Flugzeugen hat sich etwas getan. Bomber, MIGs, Jagdflugzeuge, Apache Longbows und Hinds werden vielfältig eingesetzt, wenn sie sich in den Bauoptionen wiederfinden. Ebenfalls neu: Tarn-Gebäude, die Gegner von ihren eigentlichen Zielen ablenken.

Das Westwood-Team hat viel



Der böse Spion (noch in roter russischer Uniform) hat soeben unsere Basis in die Luft gesprengt.



Das können russische Kampfhund-Cyborgs natürlich nicht auf sich sitzen lassen und nehmen die Verfolgung auf.



Dummerweise nimmt der Agent Kurs auf einen feindlichen Bunker, an dem die russische Hundestaffel kläglich scheitert.



Der kleine Stau-Berater

Die USA gelten als Internet-Eldorado. Zugang und Ortsgespräche gibt's zum Spottpreis, das Netz ist schnell und stabil. Klar, daß sich in "Alarmstufe Rot" der Menüpunkt "Internet" befindet. Um eine zünftige Partie gegen bis zu acht Gegenspieler zu bestreiten, muß man allerdings Mitglied des "Planet Westwood" sein (mehr auf dem offiziellen Westwood-Server. Die Net-Adresse: http://www.westwood.com).
Theoretisch ist das auch von Deutschland aus möglich. Seien Sie aber gewarnt: Wenn sich das Internet gerade auf 500 Kilometer staut, wird das Spiel zur Qual. Virgin hat derzeit keine Pläne, einen eigenen "Alarmstufe Rot"-Server in Deutschland aufzustellen. Den Spielern bleibt nur die Hoffnung, daß sich The Entertainment Network, Mplayer, Dwango oder E-On bald in Deutschland etablieren.



Die erste Mission für die russische Seite: Kamerad Stalin will ein Dorf geplättet sehen. Gezielte Schüsse auf die Ölfässer führen zu enormen Explosionen.



Befreien Sie eine historische Persönlichkeit: Die angewählte Einheit hört auf den Namen "Albert Einstein". Rechts die Spielsituation in VGA-Grafik, links unter Super VGA. Keine Frage, welche Grafikvariante Einstein bevorzugen würde...



Arme Konkurrenz: Westwood hängt die Latte höher. Ohne Super VGA und dicke Ausstattung wagt sich heute eh' kein Echtzeit-Strategieteil mehr in die Regale. Was aber „Alarmstufe Rot" so spaßig macht, sind die Verknüpfungen, die sich durchs ganze Spiel ziehen. Beispiel gefällig? Im ersten Level lernt man, daß sich die Ölfässer prima als Bomben gebrauchen lassen. Sie lösen beim Explodieren eine Kettenreaktion aus und sprengen ganze Flächen leer. Tückisch wird's in höheren Levels: Da kann die gesuchte Geisel neben der Raffinerie gefangengehalten werden, ein falscher Schuß bedeutet das Ende der Mission. Und das gefällt mir an „Alarmstufe Rot" so gut: seine Zweischneidigkeit.
Klar, auch sonst ist alles da, was des Strategen Herz begehrt: Solo-Missionen für zwischendurch, ein ausgefeilter Multi-Player-Modus, deutlich schönere Grafik, verbesserte Logik – und der Westwood-Suchtfaktor ist unerreicht. Ich weiß jedenfalls genau, womit ich meine Abende in den nächsten Wochen verplanen werde...

Zeit ins Leveldesign investiert. Kleines Beispiel: Da zieht ein gut getarnter Spion ins gegnerische Hauptquartier, um eine Einzelkämpferin zu befreien. Sein Problem besteht in den Wachhunden, die ihn enttarnen können. Was tun? Die lieben Tierchen dezent umgehen, will man nicht als Hackfleisch enden! Ist die Einzelkämpferin befreit, führen wir Sie aus dem Lager an einen Treffpunkt. Hier sammelt sie eine schlagkräftige Truppe auf, die dann mit der gegnerischen Basis endgültig aufräumt – bei einer derartigen Mission klemmt man locker zwei Stunden vor dem Monitor. Wenn Freund oder Freundin wirklich mal zum Essen schreien sollten, kann man jederzeit speichern. Verbessert wurde auch die Intelligenz der Gegenspieler. Zu Beginn läßt sich die gegnerische Cleverness per Schieberegler in sechs Stufen einstellen. Der Schwierigkeitsgrad definiert sich nicht durch Masse, sondern durch die Taktik der Feinde. So patrouillieren die Wachen häufiger, die Infanterie weicht anrauschenden Panzern besser aus und Kanonen schießen treffsicherer. Außerdem sind eine Menge Macken aus dem Vorgänger verschwunden. So ist es nicht mehr möglich, Einheiten mit Sandsäcken einzuschließen und auf diese Art und Weise lahmzulegen – dieser Bug bescherte C&C-Spielern weltweit einen guten Score, entpuppte sich allerdings als dauerhaftes Ärgernis. Auch die berühmt-berüchtigte Orientierungslosigkeit der Erntefahrzeuge wurde ausgemerzt. Zielstrebig dampfen die Maschinen zum nächstgelegenen Bodenschatz-Depot und beginnen, den Rohstoff zu sammeln.

Die ersten Missionen sind einfach und bieten C&C-Kennern allenfalls Variationen altbekannter Themen. Zwischen den Missionen warten schön gefilmte Zwischensequenzen auf Bewunderung, auch wenn wir ein markantes „Maskottchen" wie Kane nicht ausmachen konnten. Nach ein paar Levels Geplänkel steigt der Schwierigkeitsgrad saftig an, so daß Profis anständig ins Schwitzen kommen. Die Kombination von Einheiten wird bei „Alarmstufe Rot" wichtiger denn je. Beispielsweise erhält Rambissima Tanya erst die nötige Durchschlagskraft, wenn sie von einem Arzt begleitet wird. Schnelle Jeeps und Panzer sollten nicht mit lahmen Fußvolk kombiniert werden, wenn man sich schnell über das Territorium bewegen will. Je höher die Mission, desto sorgfältiger muß geplant werden.

Für diesen Test stand uns die US-Version zur Verfügung. Sollten sich in der deutschen Übersetzung gravierende Änderungen ergeben, halten wir Sie in einer der nächsten Ausgaben auf dem Laufenden.



DOS-Frust: Windows 95-Verweigerer müssen auf Super VGA verzichten.



Wasserdrama bei niedriger Auflösung: Eine Seefahrt, die ist lustig...



http://acs2.bu.edu/~sbern/stalin

Wer war dieser Stalin wirklich? Unter der obigen Adresse findet man eine prägnante Biographie, Zitate des Despoten, Informationen über die Rote Armee und weitere Links zu einer der umstrittensten historischen Persönlichkeiten.

COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	92
HERSTELLER	WESTWOOD	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	DOS, WINDOWS 3.1/95	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	2 CD-ROMS	SOUND	X X X X •	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 2 (MODEM)	GRAFIK	X X X X •	4	16	
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Verbesserte Fortsetzung eines Millionensellers - High-End-Strategie mit erhöhter Suchtgefahr.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Unter VGA gibt sich das Spiel recht genügsam, hier reicht auch Großvaters 486er zum Spielen aus. „Alarmstufe Rot" heißt's erst, wenn Super VGA gefordert ist. Ein Windows 95-Pentium mit einer flotten Grafikkarte plus Quadspeed-CD-ROM-Laufwerk werden empfohlen.

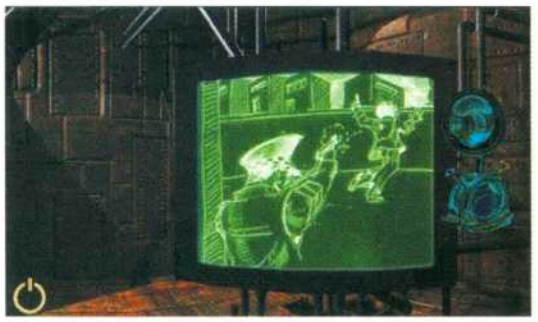
Entwickler: Compro Games, Israel
Produzent: Ronni Yaron
Programmierung: Daphna Karmi
Design: Omri Bluemanzone

Net Zone

VON TOBIAS SCHWEIKL

In der Zukunft scheint sich die Qualität der Polizeiarbeit dramatisch zu verschlechtern. Wie sonst ist es zu erklären, daß die Ermittler ein Virtual-Reality-Interface übersehen haben, als sie vor einem Jahr die Nachforschungen über das Verschwinden Ihres Vaters aufgenommen haben. Damit der Fall nicht zur Karteileiche in den Datenbänken der Untersuchungsbehörden verkommt, nehmen Sie die Sache selbst in die Hand. Noch schnell eine Tasse Kaffee geschlürft und ab geht's in den Cyberspace. In der Cycorp Corporation, dem ehemaligen Arbeitgeber Ihres Herrn Papa, finden Sie relativ schnell heraus, daß Daddys Gedächtnis noch in den Speichern des Unternehmens abgelegt ist. Ganz klar, der Mann muß zumindest als künstliche Lebensform wiedererweckt und der Übeltäter der gerechten Strafe zugeführt werden.

„Net Zone" ist ein Adventure im „Myst"-Stil. In hochauflösenden Hintergrundbildern klicken und knobeln Sie sich durch die Datenströme im Firmennetzwerk. Die einzelnen Örtlichkeiten werden jeweils durch ein Hi-Res-Bildchen dargestellt. Um sich umzusehen, verwendet der neugierige Rätselfreak die Maus. Das Bild scrollt dann flüssig von links nach rechts und sogar ein wenig von oben nach unten.



Polizist in Aktion: Diese Sequenz wird durch eine Abfolge von Ja/Nein-Fragen gelöst.

Gegenstände und Hilfsmittel, die im Sie im Verlauf der Handlung finden, werden als Software im Inventar abgelegt. Viren und Wächterprogramme verweigern Ihnen den Durchgang zu wichtigen Speicherbänken. Deshalb müssen Sie zuerst einen Weg finden, um das Hauptprogramm zu verlassen und in eines der Unterprogramme einzudringen. Mit Hilfe einer Diagnoseroutine werden die Transporter auf ihre Funktionsfähigkeit geprüft und anschließend manipuliert.

Der Mauszeiger wurde in eine Art Roboterarm verwandelt, der Ihnen anzeigt, welche Handlung ein Tastendruck auslösen wird. Zur Fortbewegung schwenkt er z.B. in die Richtung, die Sie einschlagen werden. Die Rätsel variieren von kleineren Logik-Puzzeln, die vor Ort gelöst werden können, bis hin zu verschachtelten Problemen, die aus mehreren Einzelrätseln bestehen und den Spieler durch verschiedene Unterprogramme führen.



Diese vermummten Gestalten sind fleißige Utility-Programme: Äußerst nützlich, aber ziemlich dumm. Sie folgen blind den Anweisungen ihres Meisters...



Farbenpracht im Cyberspace. Die Wolke neben der Säule weist den Weg aus dem Labyrinth.



Mit diesen Cyberspace/Virtual-Reality-Geschichten muß man vorsichtig sein, doch „Net Zone" ist die Ausnahme zur Regel. Von dem etwas billig anmutenden Intro-Filmchen mal abgesehen ist das Spiel liebevoll präsentiert. Die eine oder andere Grafik sieht vielleicht etwas bescheiden aus, zum Großteil läßt man den Blick aber wohlwollend über die hochauflösende Landschaft schweifen. Das Herzstück eines jeden Adventures sind jedoch die Rätsel. „Net Zone" bietet klassische Kost: Logisch, abwechslungsreich und fair.
Der Sound ist das Prunkstück des Spiels. Gehen Sprachausgabe und Hintergrundgeräusche noch als oberes Mittelmaß durch, ist die Musik ein wahrer Ohrenschmaus.
Die Steuerung mit Hilfe des schwenkbaren Mauszeigers ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht schlecht. Nur ab und an hat man Schwierigkeiten, den richtigen Weg zu finden.
"Net Zone" ist ein solides Adventure, genau das Richtige für eine Jahreszeit, in der die Abende länger und die Temperaturen kälter werden.

NET ZONE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ● ●	1	**3**	75
HERSTELLER	**GAME TEK**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	**8**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	**12**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X ●	3	**12**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X ● ●	4	**12**	
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Einer der besseren „Myst"-Clones. Nett präsentiertes Adventure mit logischen Rätseln und schönem Soundtrack.

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

Die hohe Farbtiefe bei 640 x 480 Bildschirmpunkten verlangt nach einer Grafikkarte mit 1 MByte Video-RAM, das sollte eigentlich Standard sein. Generell ein genügsames Spiel ohne arge Tempofresser-Ambitionen.

http://www.cyber24.com/

24 Stunden im Cyberspace. Die Autoren haben sich viel Mühe gegeben, interessante Websites aufzuspüren und zu sammeln. Wer sich stundenlange Klick-Orgien ersparen will, riskiert einen Blick.

X RATING **ACTION**

Produzent: Erin Roberts • **Art Director:** Adam Medhurst
Programmierer: Paul Hughes, Brian Marshall, Tony Stockton
Musik: Ray Shulman, James Hannigan • **Soundeffekte:** Nick Laviers
Regisseure der Videos: John Dodds, Mark Ingram, Zoe Moore
Schauspieler: John Hurt, Mathilda May, Clive Owen, Jürgen Prochnow, Christopher Walken u.v.a.

The Darkening

VON HEINRICH LENHARDT



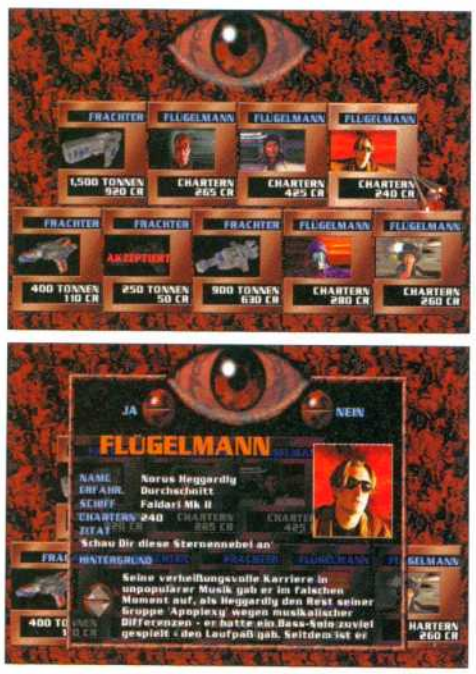
Heinrich: **Dafür schmeißt man sogar "Wing 4" weg. Die 3D-Grafik schneller, der weniger lineare Missionsaufbau intelligenter... und die Präsentation ist außerirdisch gut!**
Tobias: **Das monatelange Spielen von "Elite" auf dem C 64 zählte den prägenden Ereignissen meiner Pubertät. Entsprechend gut gefiel mir schon "Privateer", aber "Darkening" übertrifft alle Vorgänger. Die Videos sind aufwendiger produziert als manche TV-Serie und die Spielbarkeit der Weltraumkämpfe ist klasse. Das liegt sicher auch am Tempo; da wird der P/100 förmlich zur High-End-Maschine.**
Heinrich: **Die Kämpfe könnten höchstens denjenigen Hardcore-Fliegern ein wenig zu seicht sein, die "TIE-Fighter" blind im Rückwärtsgang durchspielen. Aber mit "Schleichfahrt" gibt's ja eine interessante Alternative für Profis.**
Tobias: **Außer den etwas langwierigen Planetenanflügen nervt mich nichts an "Darkening". Die Mischung aus Geldverdien-Freiheit und Story-Missionen ist höchst motivierend.**



Gute Spielideen sind dazu da, um geklaut zu werden. Wer will es den Origin-Leuten also verdenken, daß sie vor gut drei Jahren eine interessante Zweitverwertung ihrer "Wing Commander"-Routinen entdeckten. "Hmm-hmm", mag das Management beim allabendlichen Geldzählen sinniert haben, "da gab's doch mal dieses 'Elite'-Spiel, bei dem man als Händler viele Planeten in beliebiger Reihenfolge abklappern konnte...." – der Rest ist Geschichte. "Privateer" nannte sich das Commander-Geschwisterchen, dessen weniger linearer Spielverlauf für neue Motivationsschübe sorgte. Das geschah freilich noch in der Ära der pixeligen Sprites, als gemalte Heroen ehrbare Schauspieler um ihre Gage brachten. Seit der multimedialen Supernova "Wing Commander 3" hat sich in dieser Hinsicht einiges geändert. Jetzt gibt es mit "The Darkening" endlich den überfälligen "Privateer"-Nachfolger, zeitgemäß mit vielen Video-Sequenzen auf drei CD-ROMs ausgewalzt. Das technisch und dramaturgisch exzellente Intro macht schon klar, daß für diese Produktion ein paar Mark aus der Kriegskasse verbraten wurden. Mysteriöse Kampfschiffe attackieren ein friedliches Schiff, in dem Raumpilot Lev Arris transportiert wird. Nachdem er an einer unheilbaren Krankheit litt, wurde Lev vor zehn Jahren kurzerhand zum Tiefschlaf in eine Schlummerkapsel gepackt. Unser Held überlebt den Angriff, wird aufgetaut und erfreulicherweise läßt sich seine Krankheit mittlerweile behandeln; dafür leidet er unter Gedächtnis- und Vermögensverlust. Bedauerlich, aber ideal für den spielerischen Einstieg: Der Neuanfang liegt in Ihren Händen; die letzten Credits reichen gerade mal für das mickrigste Billig-Raumschiff. Dann kann die gute alte "Privateer"-Masche wieder losgehen: Durch das Erfüllen von Missionen und gewinnträchtiges Dealen mit Waren aller Art mehren Sie Ihre Barschaft. Das Ersparte investiert man in bessere Schiffe, Zusatzausrüstung und Geleitschutz, um für die anspruchsvolleren Aufträge gewappnet zu sein.

Auf der einen Seite können Sie beliebig zwischen den Planeten und Raumstationen rumhopsen, Kohle als ehrbarer Händler scheffeln, Waffen schmuggeln, Rettungsrufen nachgehen oder niederträchtig anderen Frachtern auflauern. Es gibt aber auch einen roten Handlungsfaden, dem man nach Belieben folgen darf. Da klärt sich nicht nur das Geheimnis hinter den Anschlägen auf das Leben unseres Helden; schließlich wollen auch die angeheuerten Stars beschäftigt werden. In digitalisierten Videosequenzen plaudern Sie mit John Hurt, Christopher Walken, Jürgen Prochnow & Co. Zwar kann man mitunter zwischen mehreren Antworten wählen, aber Sinn und Zweck der Filmchen ist eindeutig die Aufpeppung der Spielatmosphäre.

Die wäre auch ohne den ganzen Video-Aufwand vortrefflich, denn die Präsentation der Menüs ist liebevoll



Bevor Sie Ihr Leben dem Geschick eines Budget-Wingman anvertrauen, sollten Sie vorher die Biographie des Begleitschutzes durchlesen.



Nicht nur aus der Ferne gesehen machen die Raumschiffe eine gute Figur. Die rasante 3D-Engine unterbindet allerdings noch dichtere Annäherungsversuche: Ein großzügiger Schutzschild-Puffer verhindert Auffahrunfälle.



Beim Besuch von Planeten und Raumstationen klappern Sie oft mehrere Schauplätze ab. Kontaktpersonen trifft man meist in der örtlichen Kneipe.



bis ins letzte Pixel. In jeder Station können Sie an einem Computer-Terminal Nachrichten einsehen, Informationen abrufen oder das aktuelle Angebot an Aufträgen sondieren ("Rinderseuche auf Koegel-4? Die zahlen bestimmt einen guten Preis, wenn wir mit einer Karre Kühe vorbeifliegen"). Von skurril animierten Mauszeigern bis zu herrlich morphenden Menü-Elementen ist die Bedienung ein einziges Gedicht. Dazu kommt noch eine emsig surrende und klackernde Soundkulisse; schon ist das SF-Gefühl perfekt. Ungewöhnlich gut auch die humoristischen Ansätze, die bei so manchem Infotext durchblitzen. Selbst in der deutschen Übersetzung schafft "The Darkening" das Kunststück, gelungene ironische Sahnestückchen einzubauen, ohne dabei die spannende Grundstimmung zu ruinieren. Nur bei der Sprachausgabe im Kampf gibt's etwas Krampf; wer aus der Trefferbestätigung "Good hit!" ein deplaziertes "Guter Schlag!" machte, gehört auf eine kilrathische Strafkolonie verbannt.

Im Weltraum ist auch einiges los. Zur freudigen Verblüffung wurde nicht einfach die Grafik-Engine der letzten Wing-Commander-Version recycelt. Das Programmierteam unter der Leitung von Erin Roberts (dem kleinen Bruder von "Wing"-Erfinder Chris) hackte ein paar blitzsaubere neue Routinen zusammen. Das Resultat: schöner und vor allem schneller als "Wing Commander 4". Schnittig zischen die hochauflösenden Raumschiffe vorbei; auch bei Annäherung verlieren die Objekte nicht die Fassung. Allzu intime Kontakte verwehrt ohnehin eine Art unsichtbares Prallfeld; unterschreiten Sie einen gewissen Mindestabstand, mahnt lediglich eine Computerstimme ob der Kollision. Der Schutzschild leidet ein wenig, aber sonst hören und sehen wir nichts von dem Rempler. Man tröste sich mit der eleganten Kulisse: Sichtversperrender Cockpit-Klunker hat ausgedient; HUD-Displays und transparente Windows schmiegen sich dezent über die 3D-Ansicht. Wird eine Anzeige nicht gebraucht, blendet sie sich automatisch aus. Intelligente "Da geht's lang"-Pfeilchen weisen den Weg zum nächsten Freund oder Feind; hier verfliegt sich so niemand. Dazu gibt's einen "Elite"-kompatiblen Radar höchster Übersichtlichkeit – schon ist der Weltraumpilot glücklich und klappert über die Funktionstasten diverse Seiten- und Außenansichten ab.

Wenn sich die erste Mühle noch etwas lahm fliegt, steigert das nur die Motivation: 17 bessere



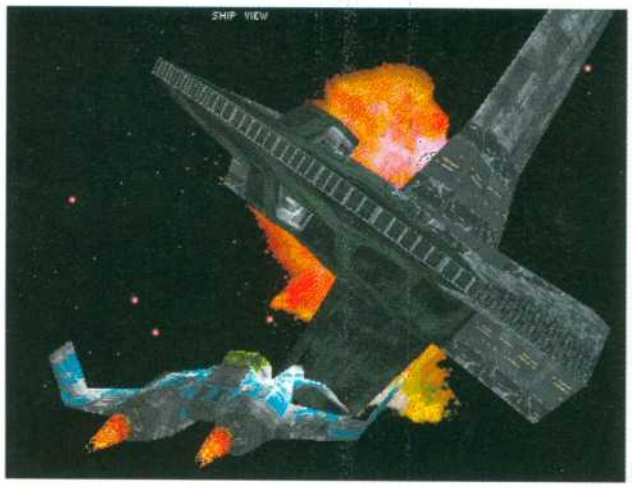
Dezente Display-Windows garantieren auch in der wildesten Schlacht einen guten Überblick. Die Fensterchen schließen sich automatisch, wenn die jeweilige Anzeige gerade nicht gebraucht wird.



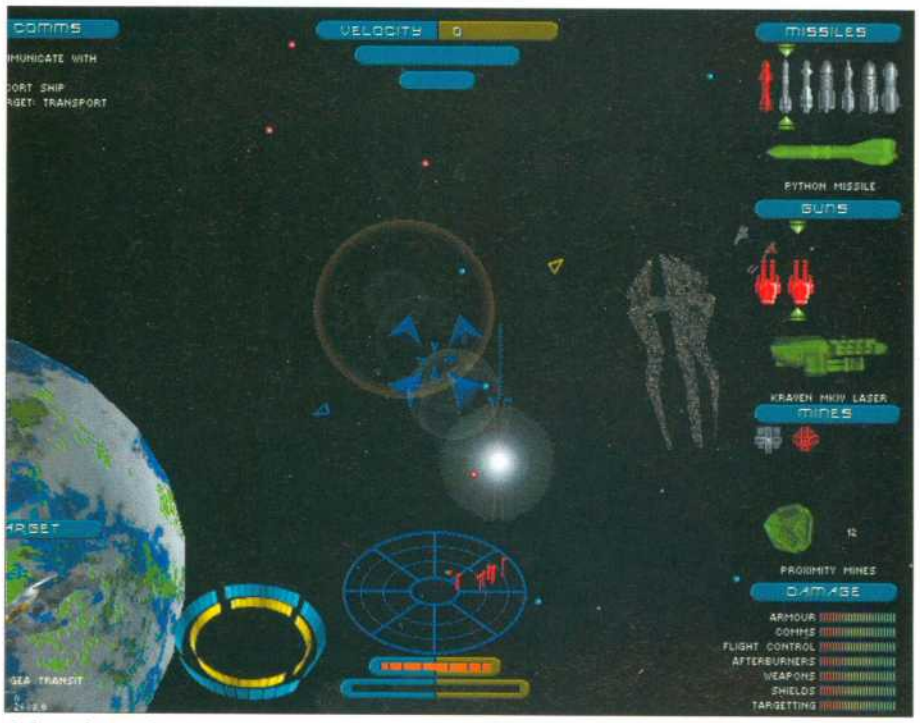




Nachdem wir die "Pförtnerin" becirct haben, gewährt uns der Doktor eine Audienz – und nach energischem Nachfragen einige beunruhigende Informationsbrocken über unsere Vergangenheit. Der irritierte Heldenblick spricht Bände...



Die schönsten Außenansichten erhalten Sie per Tastendruck auf F9 oder F10.



Schwenk am Planeten vorbei und ein verklärter Blick auf die Sonnenreflektionen – und das Ganze mit einem höchst erfreulichen 3D-Tempo.

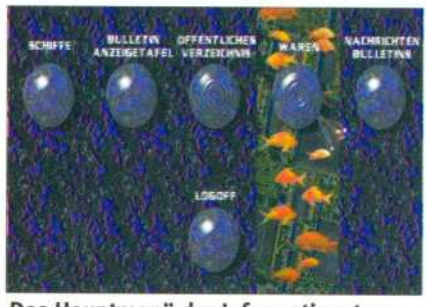


Verrückt animierte Mauszeiger mit Irren Lichteffekten, verblüffend originell präsentierte Menü-Screens und zu allem Überfluß noch dramaturgisch wertvolle Videos... will Origin etwa den Präsentations-Weltpokal gewinnen? Jedenfalls schillert die Liebe zum Detail an allen "Darkening"-Ecken durch. Und das keinesfalls zu Lasten des Spiels: Schöner und schneller als "Wing Commander 4" – der Weltraumkampf ist ein Lehrstück in Sachen Spielbarkeit. Mal fliegt man eine "Roter-Faden-Mission", dann legt der kleine Freiberufler ein paar Routine-Handelsflüge zwecks Geldbeschaffung ein – für jeden etwas. Hardcore-Flieger bemängeln allenfalls den zurückhaltenden Schwierigkeitsgrad bei den Kämpfen, der sich nicht im Menü verschärfen läßt. Und die Standard-Planetenabklappereien des Geldverdienens wegen sind auf Dauer nicht gänzlich Routine-resistent. Was den puren Spielspaß und die Atmosphäre angeht, muß sich "The Darkening" vor keinem 3D-SF-Spiel in dieser Galaxis verstecken.

Modelle lassen sich käuflich erwerben; von den Upgrade-Möglichkeiten ganz zu schweigen. Reparatur-Einheit oder Laser-Abkühler steigern Ihre Überlebenschancen in der nächsten Schlacht. Oder wie wär's mit einem kleinen Hardware-Einbau, der Ihrem Gegner per Funkkontakt einen Virus ins System schmuggelt? Eine schnuckelige, zoom- und drehbare Weltraumkarte erleichtert die Orientierung. Je weiter der Weg, desto mehr Einzeletappen müssen Sie abklappern. Mit dem Autopilot geht's geschwind zur nächsten Station. Ist hier alles friedlich, springen wir gleich weiter. Halten sich jedoch übellaunige Raumrabauken in diesem Sektor auf, müssen die Burschen erst abgeschossen werden – oder man ist schnell genug, um der Bagage davonzufliegen. Einige Routen sind gefährlicher als andere. Gutbetuchte Sicherheitsfanatiker nutzen die gewaltigen Jump-Gates, welche ein Schiff gegen Maut-Zahlung über eine größere Distanz befördern.

Beim Vorgänger schleppte der fliegende Freibeuter putzigerweise seine Güter im Kampfraumschiff mit. Man stelle sich das vor, wie Bierkästen und Bionten-Teile mühsam zwischen den Laserbatterien verstaut werden. Wollen Sie bei "The Darkening" Stückgut transportieren, muß ein Frachter angeheuert werden. Wenn Sie in einen Piratenhinterhalt geraten, sollten Sie nicht nur Ihre eigene Haut retten, sondern auch den Frachter beschützen. Bevor man den Verlust seiner teuren Waren riskiert, heuert man lieber für einige Extracredits einen Wingman an. Auch hier gibt es enorme Preis- und Qualitätsunterschiede. Der Sonderangebots-Söldner läßt Sie womöglich schmählich im Stich, sobald sich die Raumschlacht zu Ihren Ungunsten neigt.

Wichtige Informationen werden als Kurzinfos im elektronischen Tagebuch gespeichert. Dadurch weiß man immer ziemlich genau, was als Nächstes zu erledigen ist, um die Hauptstory voran zu bringen.



Das Hauptmenü der Informationsterminals, die auf jedem besseren Stützpunkt zu finden sind.



Zoomt, rotiert und findet Ziele durch Namenseingabe: Die Weltraumkarte ist praktischer als jeder Faltplan.



http://www.ior.com/~cmohney/walken/wal ken.html

Die Fan-Page zu "Darkening"-Star Christopher Walken vergißt nichts: Selbst sein bizarrer Auftritt im Adventure-Flop "Ripper" wird dokumentiert. Im Mittelpunkt stehen natürlich liebevoll zusammengetragene Infos zu Walkens Filmkarriere.

PRIVATEER 2: THE DARKENING		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	110 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	89
HERSTELLER	ORIGIN	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	3 CD-ROMS	SOUND	X X X X X	3	15	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X X	4	20	
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Perfekt durchgestylter Weltraum-Überflieger, schöner und schneller als jede "Wing Commander"-Episode.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Verblüffend schnelle 3D-Grafik: Endlich hat man das Gefühl, daß bei Origin effektiv programmiert wird. Ein Pentium ist zwar Pflicht, aber schon mit Mittelklasse-Modellen gibt's keinen Tempostreß. Je mehr Hauptspeicher, desto kürzer die Ladezeiten.

Produzent: Leon Walters, Arthur Kakouris
Programmierung: Greg Douglas, Steve Passiouras
Grafik: David Swann
Sound: Tim Wright, Mike Clarke

Krazy Ivan

VON MARTIN GAKSCH

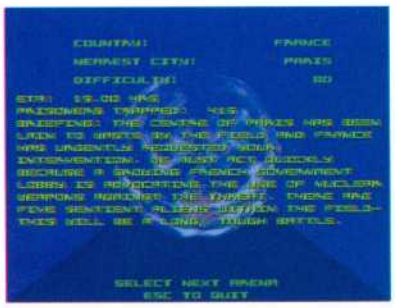


Alles im Blick: Links unten ist das 360°-Schild, rechts der Gelände-Radar mit Objekt-Erkennung eingeblendet.

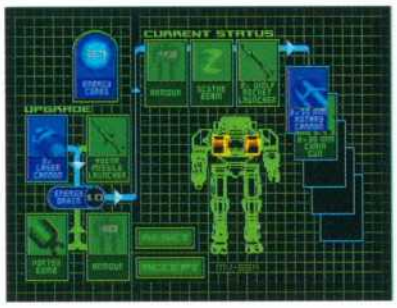


Gemein: Die Aliens vernichten die Erde, kopieren aber irdische Insekten für das Design ihrer Kampfroboter!

Seinen ersten Einsatz bestritt "Krazy Ivan" auf der Sony-Spielkonsole. Jetzt, nach einjähriger Kampfpause, schwingen sich die PC-Besitzer in den Dress des Alien-Jägers Ivan Popovich, starten den 20-Meter-Mech, füllen Raketenwerfer und Maschinenkanonen und lassen zum fröhlichen Action-Inferno den Walkman heißlaufen: Der als "Krazy Ivan" bekannte Psychopath ist die letzte Hoffnung der von gigantischen Alien-Kampfmaschinen geplagten Erde. Rund um den Planeten sieht's aus wie in der Wüste: Alle Hauptstädte wurden atomisiert, selbst Disneyland liegt in Schutt und Asche. "Krazy Ivan" ist ein pures Action-Geballere ohne Taktik-Komponente: In der Ego-Perspektive zerblasen Sie in fünf Kampfzonen allmächtige Alien-Maschinen. Neben gewöhnlichen Androiden (siehe unten) bevölkern bis zu fünf Hauptgegner einen Abschnitt. Sind diese überwunden, müssen Sie den schildbewehrten Generator vernichten und den Aliens den Saft abdrehen. Neben den großen Robotern wimmelt es in den Levels von kleineren Mech-Gegnern. Diese geben nach Abschuß Extras frei: Im optimalen Fall werden Schilde und Waffen-Magazine aufgefüllt. Haben sie Pech, trudeln steuerungsverkehrende "Zombie"-Kapseln und Luftangriff-Gutscheine aus den Trümmern. Die Steuerung bietet neben dem bewährten Strafing-Seitschritt auch die Möglichkeit, die Waffensysteme nach oben und unten zu justieren. Nach Abschluß der Levels besuchen Sie das örtliche Zubehörgeschäft und tauschen aufgelesene Kapseln gegen neueste Waffentechnik: So werden Schild-Boni, Plasma-Kanonen und Vierfach-Raketenwerfer feilgeboten. Zwischendurch zeigen FMV-Intermezzi Ivans neueste Streiche.







Vor jedem Einsatz wird die Situation erläutert (links) und das Kampfgelände gezeigt (Mitte). Nach Abschluß der Mission können die aufgesammelten Energie-Kapseln für neue Waffensysteme getauscht werden (rechts).



Seitschritt und Gatling-Dauerfeuer: Der Playstation-Hit wurde mit kleinen Einbußen auf die mächtige PC-Hardware portiert und bietet satte Action. Im Vergleich zur Vorlage haben lediglich die aufwendigen Video-Filmchen etwas gelitten und der durch Nebel leicht kaschierte "Pop-Up"-Effekt tritt deutlich zu Tage. Spielerisch ist "Krazy Ivan" nicht ohne Schwächen: Auch wenn die Gegner im Dutzend billiger ballern, überstehen Sie durch permanentes "Sidestepping" auch den gröbsten Beschuß unbeschadet. Sinken die Schilde trotzdem auf kritisches Niveau, kann sich der geschwächte Ivan einige Energie-Kapseln holen und den Schaden reparieren. Das Spiel ist somit konzeptionell nicht ausgereift und mit nur fünf Abschnitten auch noch zu kurz: Geschickte Mech-Schützen ballern sich in wenigen Stunden zum letzten "Sentient"-Gegner. Für ungeübte Action-Interessenten ist "Krazy Ivan" jedoch zu empfehlen: Ein zumindest grafisch überdurchschnittliches Ballerspiel mit abgefahrenem Hauptdarsteller.

KRAZY IVAN		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	52
HERSTELLER	**PSYGNOSIS**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X ● ● ●	3	6	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X ● ● ●	3	6	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
	2 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X ● ● ●	7	14	

MULTIPLIKATOR

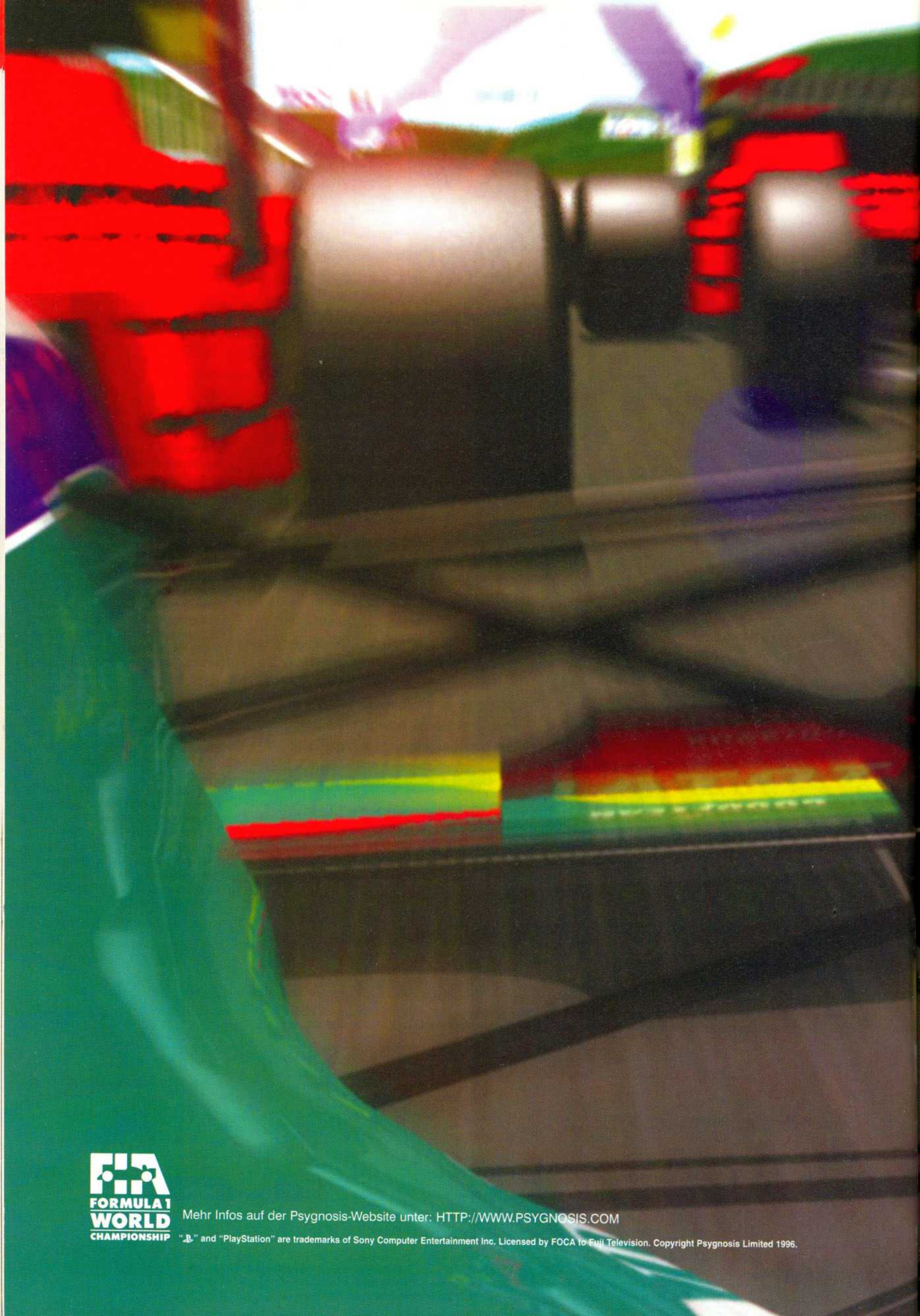
FAZIT: Actiongeladenes 3D-Shoot'em-Up mit witziger Full-Motion-Video-Story, das viel zu kurz ist und Designfehler aufweist.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	320x240	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Als Win95-Produkt sind für das Spiel auch im Low-End-Bereich 16 MByte Speicher empfehlenswert. Wer die Feinde in SVGA sehen möchte, muß in der Pentium-Klasse fahren, sonst gibt's Probleme mit dem präzisen Zielen.

http://www.freemarketnetwork.com/ryan/p_review/krazyi.html

Für alle, die sich über die Playstation-Version von "Krazy Ivan" informieren wollen. Es schadet bekanntlich nie, etwas über den Tellerrand zu schielen.



Mehr Infos auf der Psygnosis-Website unter: HTTP://WWW.PSYGNOSIS.COM

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Licensed by FOCA to Fuji Television. Copyright Psygnosis Limited 1996.

Zeittraining in Hockenheim

Qualifikation in Interlagos

Grand-Prix in Monte Carlo

Alle Teams und alle Fahrer

Alle 17 WM-Strecken mit allen Details

Boxenstops, wechselnde Wetterbedingungen und spektakuläre Überholmanöver

Stereo, QSound oder Dolby Surround

Live-Kommentare von Jochen Mass - wie im Fernsehen

"Wir haben es hier schlicht und einfach mit dem besten Formel 1-Spiel zu tun ..."

91%

Video Games

"Formel 1 ist definitiv das beste Rennspiel in der 32-Bit-Box."

90%

MAN!AC

"Formel 1 ist die bis dato überzeugendste Rennsimulation für Heimkonsolen."

90%

Next Level







PSYGNOSIS

FORMEL 1

Das erste offizielle Formel 1-Rennspiel für die PlayStation

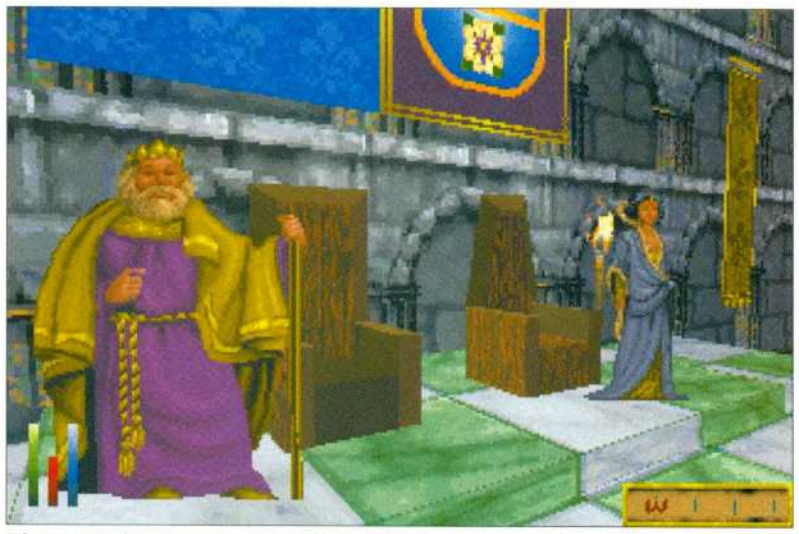
PlayStation

Design: Julian LeFay, Bruce Nesmith, Ted Peterson
Programmierung: Hal Bouma, Julian LeFay
Grafik: Ryan Chapin, Mark Jones, Don Nalezyty, Hoang Nguyen, Louise Sandoval

Daggerfall

VON HEINRICH LENHARDT

König Lysandus war ein weiser und angesehener Herrscher, doch jetzt geht er den Bewohnern der Stadt Daggerfall schwer auf die Nerven. Seit der Regent auf dem Schlachtfeld sein Leben aushauchte, pflegt er als Geist wiederzukehren. Nacht für Nacht wabert die Erscheinung durch die Gassen und röchelt schaurige Worte von Rache und Vergeltung. Die Anwohner bestehen auf ungestörten Schlaf und trauen Lysandus' Spuk-Kumpels nicht: Die arme Seele des toten Regenten schart eine Armee Untoter um sich. Der neue Machthaber findet das weniger lustig und beauftragt Sie damit, das Geheimnis um Lysandus' Geist aufzuklären. Dahinter verbirgt sich ein Komplott, das die Existenz des gesamten Kontinents Tamriel bedroht. Bescheidenheit ist eine schöne Tugend, beim Bauen einer Rollenspiel-Welt aber gänzlich unangebracht. Mit tausenden von Ortschaften und Missionen setzte "The Elder Scrolls – Arena" vor drei Jahren quantitative Maßstäbe. Jetzt gibt es endlich den Nachfolger zum Mammut-Rollenspiel. Auch "Daggerfall" protzt mit einer gigantischen Fantasy-Welt sowie enormen Freiheiten bei Charakter-Erschaffung und Spielverlauf. Das Alter Ego schnitzen Sie nach Maß zusammen:



Die Icon-Leiste am unteren Bildrand haben wir abgeschaltet, um die Audienz bei der königlichen Sippe grafisch zu genießen.

Herkunft, Beruf und bisheriger Lebenslauf von Held oder Heldin lassen sich bestimmen. Daraus resultieren unterschiedliche Charakter- und Talentwerte mit davon abhängigen beruflichen Neigungen. Daggerfall berücksichtigt sogar, welchen Ruf Ihre Figur bei unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen genießt. Diese Sympathiewerte ändern sich je nach Ihrem Verhalten im Spielverlauf. Leider läßt sich eine Figur aus dem Vorgängerspiel "Arena" nicht importieren.

Nach all dem Zahlenkram finden wir uns im Starter-Dungeon wieder. Dieses relativ kleine, gemütliche Gewölbe macht Sie mit der Steuerung vertraut. Außerdem gibt es hier klauenswerte Ausrüstungsgegenstände und moderate Monster für erste Schwertschwing-Versuche. Die Steuerung läßt sich in der 3D-Spielwelt nahezu beliebig auf Maus und Tastatur verteilen. Ungewöhnlich, aber gut ist eine Methode, die Bethesda aus seinen "Terminator"-Actionspielen adap-



Heinrich: **Wenn man erst mal gecheckt hat, was man wo machen soll, macht Daggerfall richtig Spaß. Die verschiedenen Karrierepfade und die riesige Spielwelt sind gigantisch. Und die 3D-Grafik finde ich trotz einiger unschöner Details manierlich; vor allem die Dungeons sehen gut aus.**
Robert: **Aber manchmal wütet der Frust. Beispiel: Ich komme um 2 Uhr früh in Daggerfall an, die Stadttore sind verschlossen und drei Räuber plus der königliche Geist stürzen sich auf mich...**
Heinrich: **Tja, die lange Leine hat halt gewisse Nachteile. Was ich mit meiner Spielfigur wie anstelle, schreibt mir keiner vor. Wenn's mir paßt, breche ich in Häuser ein und brumme dann im Knast - das Leben geht weiter. Aber eine so offene Spielwelt ist natürlich nicht gegen gelegentliche unfaire Stellen gefeit.**
Robert: **Mein Fazit ist alles in allem positiv: Nach langer Durststrecke ist Daggerfall ein richtig saftiger 3D-Fantasy-Brocken mit epischen Ausmaßen.**







Oben: Für die herrlich verschachtelten Dungeons gibt es ein neues 3D-Automapping-System.

Links: Leise brutzeln die Orcs... Beim Echtzeitkampf stecken wir kurz das Schwert weg, um einen Zauberspruch einzusetzen.



Leise rieselt der Schnee: Wechselnde Vegetation sowie Berücksichtigung von Tages- und Jahreszeit sorgen für eine abwechslungsreiche Spielwelt.

tierte: Mit der Maus bewegen Sie den Kopf der Spielfigur und ändern geschwind die Blickrichtung. Die Pfeiltasten auf dem Keyboard dienen zum Herumlaufen. Will man eines der Icons bedienen oder ein Detail näher untersuchen, muß man per RETURN-Taste in einen Anklick-Modus mit Mauszeiger wechseln. Bei den Kämpfen geht es flott zur Sache: Nachdem eine Waffe entsichert wurde, müssen Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, um Schwert, Axt & Co. zu schwingen. Hier ist wirklich etwas Geschick gefordert, denn die Waffe folgt ziemlich genau Ihren Mausmanövern.

Nachdem Sie dem Starter-Dungeon entkommen sind, fühlen Sie sich erst einmal etwas verloren. Mit Kontinentkarte und Pferd reist man relativ flott zu bestimmten Zielorten, aber wo fangen wir an? Am besten hängen Sie erst mal rum und nehmen einige kleine Missionen an, um Gold zu sammeln und die Talente zu trainieren. Nach etwa zwei Wochen in der Spielwelt erhält unser Held eine Botschaft. In der Folge wird ihm klar, daß er sich bevorzugt am Hofe dreier Königreiche herumdrücken sollte, um von den großen Ereignissen in



Die Charakter-Generierung bietet Details satt. Bei Level-Beförderungen können Sie weitere Talentpunkte verteilen.



Ich glaub' ich werd' zum... Werwildschwein?! Unser Held macht im Spielverlauf einige spannende Erfahrungen.

Tamriel etwas zu erfahren.

Bei mehreren tausend Städten, Personen und Missionen ist natürlich viel Routine dabei. Viele kleinere Dungeons werden per Zufall zusammengestellt; die Ortschaften sind größtenteils austauschbar. Aber nur durch das Erfüllen von Mini-Quests der Marke "Bring' diesen Gegenstand nach Sowieso" qualifizieren Sie sich für die wirklich dicken Aufträge. Die werden teilweise erst erteilt, wenn Ihr Charakter einen gewissen Level und ein gutes Verhältnis zum Adel aufgebaut hat. Allen Experimentier-Freiheiten zum trotz hat Daggerfall einen roten Handlungsfaden mit sechs (mehr oder weniger erfolgreichen) Schlußvarianten. Rund 20 Kern-Missionen führen Sie zu individuellen Dungeons, die charakteristische Eigenheiten bieten.

Die "Level-Beförderung" Ihres Charakters basiert nicht auf Erfahrungspunkten. Vielmehr überwacht das Programm, wie gezielt Sie Ihre primären Talente einsetzen. In jeder Ortschaft wuseln Dutzende von Personen herum, mit denen Sie sich ausführlich unterhalten können. In den Magiergilden kaufen wir abgepackte Zauberware; mit Spell- Potion- und Item-Maker designt man gar individuelle Sprüche, Zaubertränke und magische Items.



Ein Königreich für ein Pferd: Auf hohem Roß trotten wir durch eine Stadt und blicken auf das Fußvolk herab.



Durch Anklicken im "Sprechen"-Modus verwickeln Sie jeden beliebigen Passanten in ein kleines Schwätzchen.

Als Komplexitäts-Kunstwerk kann ich "Daggerfall" nur bewundern. Man bräuchte jahrelang, um alle Dungeons und Dörfer abzuklappern – aber das wird eh' kein geistig gesunder Mensch tun. Bei einer solchen Masse an Schauplätzen dominieren austauschbare 08/15-Flecken. Nach den ersten Charakter-Beförderungen sorgen vor allem die großen Missionen mit Handlungsfortschritten für Befriedigung. Der Einstieg ist allerdings heftig; da geht viel Zeit für Rumlauf-Routine drauf.
Genre-Liebhaber sind trotzdem zufrieden. Nach langer Durststrecke gibt es endlich wieder ein Rollenspiel, das in "Ultima Underworld"-Tradition für anspruchsvolle Unterhaltung sorgt. Die 3D-Grafik wirkt mangels SVGA-Unterstützung latent pixelig, bringt das "große weite Welt"-Feeling aber rüber. Die Action-Komponente beim Waffenschwingen punktet ebenso wie die altmodisch anmutende Komplexität. Einigen kleinen Durchhängern zum trotz ist "Daggerfall" ein fesselndes Vergnügen; nominiert für den Sonderpreis "Viel Spielwelt fürs Geld".

http://www.bethsoft.com

Der Verweis auf die Web-Seite des Herstellers ist nicht gerade originell. Wer sich aber gleich die amerikanische Version 1.0 von "Daggerfall" gekauft hat, wird mit Sicherheit den Stand der Dinge bei den Patches zur Bug-Bereinigung verfolgen wollen. Bethesda veröffentlicht hier regelmäßig Infos, wann mit welcher Update-Version zu rechnen ist.

DAGGERFALL		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**120 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X • • •	1	**2**	76
HERSTELLER	**BETHESDA SOFTWORKS**	PRÄSENTATION	X X X • •	2	**6**	
BETRIEBSSYSTEM	**MS-DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	**15**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X • •	3	**9**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X X •	4	**16**	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Mammut-Rollenspiel mit geradezu furchterregender Komplexität. Ebenso gewöhnungsbedürftig wie gehaltvoll.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	320x200	256	nicht unterstützt	16 MByte

Die 3D-Spielwelt schreit nach einem Pentium; das Herunterschalten der Details bringt nicht viel. Recht heftig sind die Festplatten-Nachladzeiten. Eine komplett deutsche "Daggerfall"-Version soll im Laufe des Novembers erscheinen.

Produzent: Mike Brown
Programmierung: Andrew Oliver, Steve Bond
Grafik: Steve Rushbrook
Sound: Phill Chill

Firo & Klawd

VON ANDREAS ULRICH

Als Kurier-Kater Klawd bei einer seiner Zustellungen entdeckt, daß er kistenweise Zaster mit sich herumschleppt, entschließt er sich kurzerhand, ein paar Bündel der grünen Scheinchen selber zu verwalten. Leider erkennt er nicht, daß die geklauten Mäuse Blüten sind. Die Auftraggeber von der Krokodilmafia bemerken das Fehlen ihrer Devisen sofort; zu allem Unglück bekommt auch noch Bulle Firo einen der "falschen Fuffziger" in die haarige Pranke. Letztendlich ist das dynamische Tierduo gezwungen, zusammen die Unterwelt von kriminellem Ungetier zu säubern.

Präsentiert wird der Ballerspaß für zwei als ein isometrisch angelegtes Jump-and-Shoot mit einigen Schießbudeneinlagen aus der Ego-Perspektive.

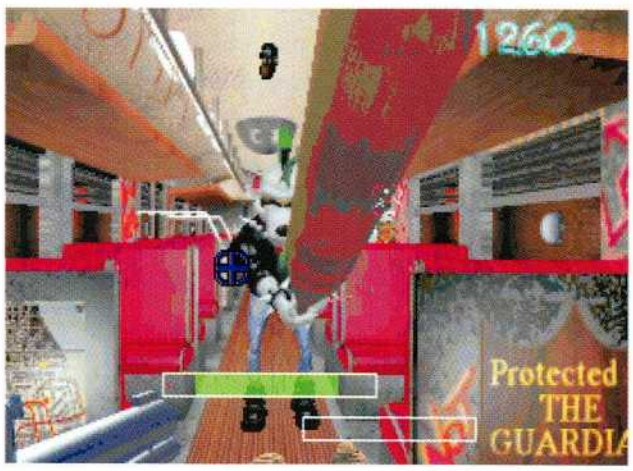
Nach einem Video-Intro entscheiden Sie, ob Sie lieber Kater oder Affe steuern wollen. Affe Firo kann dank seiner Pump-Gun auf durchschlagendere Argumente zurückgreifen als Kater Klawd mit seiner lausigen Steinschleuder. Im Gegenzug ist die blaue Miezekatze um einiges flinker als ihr haariger Kollege.

Sie starten Ihren Feldzug vor dem Polizeirevier in der 5th Avenue. Das besondere an "Firo & Klawd ist", daß Sie von hier aus verschiedene Level in beliebiger Reihenfolge erreichen können. Entweder Sie fahren gleich mit Firos rostiger Karre zum Cental Park, oder Sie statten etwas weiter stadteinwärts der Kneipe einen Besuch ab und mischen dort das Gesindel auf. Durch diese Freiheit in der Levelwahl läßt sich jedes Spiel etwas anders gestalten. Zwischendurch kommt es zu kleinen Ballerintermezzi aus der Ego-Perspektive. Sie steuern ein Fadenkreuz über ein Standbild und schießen hinter einer Deckung auftauchende Gegner über den Haufen. Diese halten natürlich dagegen, was ihr Magazin hergibt und schrecken auch nicht davor zurück, Ihnen mal mit einer Handgranate einzuheizen.

Nachdem man einen Level erfolgreich hinter sich gebracht hat, wird ein kleines Video gezeigt, welches die Rahmenhandlung weiterführt. Der Spielstand kann leider nicht gespeichert werden.



Spaß am Rande: Endlich wird das Geheimnis um den Verbleib von Fred Feuersteins Steinzeitkarre gelüftet.



Sportlich: In dieser 3D-Sequenz werden Sinn und Zweck des Baseballschlägers minimal mißverstanden.



Tierische Angelegenheit: Kater und Affe werden von einem Käfer gerettet.



Ein Herz für Tiere!
Das Spiel würde gerne den Charme eines typischen Hollywood-Actionstreifens versprühen. Aber was Arnold & Co. an coolen Sprüchen ablassen, wird bei Firo & Klawd zu einem lauem Lüftchen. Technisch verkommt das Spiel durch die nervige Steuerung zum Hindernislauf durchs Tierheim. Am wenigsten Schaden nimmt man, wenn man mit dem gestiefelten Kater und seinem Primatenkumpel einfach losläuft und den restlichen Tierpark links liegen läßt. Versucht man, den Gegner gezielt auf Korn zu nehmen, läuft man aufgrund der hakeligen Steuerung meist ins Kreuzfeuer der gegnerischen Schützen. Am meisten stoßen mir aber die Schießbudensequenzen auf: Mit einer anständigen Maussteuerung könnte dieses Spielprinzip halbwegs Spaß machen. Sie dürfen sich jedoch nur mit Joypad und Tastatur den Daumen platt drücken.
Schade eigentlich, daß die Entwickler aus der netten Grafik und den coolen Charakteren nicht mehr herausgeholt haben.

http://bird.toponline.com/~alan/nypd.html

Im Gegensatz zu Firo & Klawd benehmen sich richtige amerikanische Bullen ganz anders. Nachlesen kann man dies auf der Homepage zur Fernsehserie NYPD Blue. Angeboten werden Infos über Darsteller sowie über vergangene und kommende Folgen.

FIRO & KLAWD		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	**3**	51
HERSTELLER	**BMG**	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 - 2 (AN EINEM PC)**	GRAFIK	X X X	4	**12**	
		SPIELDESIGN	X X	7	**14**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Hektische Hüpf- und Schießorgie mit hübscher Grafik. Die schlechte Steuerung hemmt leider den Spielspaß.

	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

Vorberechnete Bitmapgrafik und grobpixelige Videos verlangen nicht nach einem High End Pentium. Selbst wer nur einen 486 DX2 sein Eigen nennt kann gefahrlos zu "Firo & Klawd" greifen.

Design: John Garcia
Programmierung: Randy Casey
Grafik: Keith Rust
Soundeffekte: James Donellan

F 22 Lightning 2

VON ANATOL LOCKER



Zapp – da hat's eine vorwitzige MIG erwischt! Der Absturz geschieht in feinstem Super VGA.



Halali: Anflug auf die große Brücke, Schuß und...



...Treffer! Jetzt noch mit Zeitkompression ab nach Hause.

Während sich Simulations-Fans beim Warten auf „Comanche 3" in meditativer Geduld üben, schiebt Novalogic als Zwischenmahlzeit eine Jet-Simulation ein: „F 22 Lightning 2" simuliert den Stolz der amerikanischen Luftwaffe. Der wendige Fighter wurde von den Herstellern Lockheed und Boeing für schnelle Blitzaktionen konzipiert. Ergo geht's in dieser Simulation um den nackten Luftkampf, von sporadischen Pflicht-Bombardements mal abgesehen.

Fünf Campaigns mit je acht Untermissionen erwarten den Piloten. Die erste ist zum Aufwärmen gedacht, Gegner fungieren als Kanonenfutter. Überleben wir den ersten Triebwerksdurchschuß, brausen wir in den Dschungel, um ein aufmüpfiges Drogenkartell aufzumischen. Als nächstes rebelliert eine revolutionäre Splittergruppe in Ost-Rußland, danach dürfen wir wie im Irak für Ruhe sorgen. Und wenn die Bordkanone dann so richtig glüht, geht's zum Abkühlen zur letzten und härtesten Aufgabe: Rebellen haben in der Ukraine den Launch-Code für russische Atomraketen gestohlen. Als allerletztes Super-Schmankerl beschützen wir den amerikanischen Präsidenten auf seinem Flug ins Ausland. Die Missionsvergabe geschieht äußerst puristisch: Wir empfangen unsere Aufträge als nackten Text, als habe es nie eine gerenderte Zwischensequenz gegeben. Ein Missionsgenerator berechnet per Zufall neue Herausforderungen.

F22 präsentiert sich in astreinem Super VGA bei 640 x 480 Pixeln. Statt auf die Voxelspace-Engine zurückzugreifen, programmierte Novalogic ein neues Grafiksystem, das via Texture-Mapping den Bildschirm mit Lichteffekten, Wolkenfetzen und allerlei Texturen vollzaubert - einen dicken Pentium vorausgesetzt. Details und Polygone lassen sich stufenweise abschalten, wobei der Boden in der geringsten Auslösung (320 x 200 Pixel) aussieht wie zerbröseltes Knäckebrot. Wer hier die MIGs mit bloßem Auge erkennen will, braucht schon ein wenig Phantasie.

Tadellos aufgemacht sind die Gegenspieler, deren Jets (wenn man sie ein paar Sekunden zu Gesicht bekommt) äußerst realistisch wirken. Bei Raketenmangel verhilft die Zwischenlandung auf einer befreundeten Basis zu neuem Ballermaterial - oder man verläßt sich auf die gute, alte Bordkanone. In fortgeschritteneren Missionen macht sich auch der taktische Einsatz eines Wingman bezahlt.



Auf den ersten Blick macht „F 22" einiges her: Super VGA, Texture Mapping, Lichteffekte und das Dolby-Surround-Dröhnen schnittiger Jets wirken beeindruckend. Doch ab der vierten Mission stellt sich bohrend die alte „Comanche"-Gretchenfrage: Bist du nun eine Simulation oder ein getarntes Actionspiel?
Für das Gütesiegel "Simulation" ist der Realismus-Grad nicht hoch genug (die F 22 fliegt sich verdächtig glatt); für ein Actionspiel fehlt der Adrenalin-Kick (da macht das vergleichbare „Air Combat" auf der Playstation mehr Spaß).
So hangelt man sich von Wegpunkt zu Wegpunkt, ballert Raketen auf drei Pixel große Bomber, die anfangs schicke Grafik wird auch nicht abwechslungsreicher – Grumpf! Daß sich alle Missionen einzeln anwählen lassen, trägt nicht gerade zur Motivation bei. Schade drum, bei aller zufriedenstellender Grafik kein Geniestreich – und Konkurrenz gibt's demnächst reichlich, da auch ein paar andere Firmen an F-22-Simulationen basteln.

F 22 LIGHTNING 2		WERTUNG	X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	1	**4**	**57**
HERSTELLER	**NOVALOGIC**	PRÄSENTATION	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	3	**6**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	3	**6**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	4	**16**	
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	7	**21**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Hübsch getünchte Mischung aus Simulation und Action, die aber spielerisch nicht so recht abheben will.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Ressourcen-Fresser ersten Grades: Ohne Pentium wird aus der bodennahen Ausweichkurve ein gnadenloser Absturz. Bei kleineren PCs ohne schnelle Grafikkarte besteht die Wahl zwischen geringerer Auflösung Marke „Pixelsalat" oder „Das große Ruckeln".

http://www-mtq.wzl.rwth-aachen.de/~see/mig.html

Kuriose Seite zum Thema MIGs: Ein Aachener Diplomingenieur sammelt die schönsten Absturz- und Abschuß-Bilder.

Konzept, Design: Werner Krahe, Hans-Arno Wegner
Programmierung: Wener Krahe, Andreas Niedermeier, Christopher Schmitz
2D-Grafik: Kay Poprawe, Oliver Papoulias
3D-Grafik: Dirk Baltinowitz, Christopher Schmitz, Carsten Stolpmann
Musik, Soundeffekte: Michael Franck
Organisatorische Leitung: Volker Weitz

Bundesliga

VON HEINRICH LENHARDT



Heinrich: **An Tiefgang und Statistik-Opulenz herrscht kein Mangel. Trotz deutlich sichtbarer Bemühungen finde ich die Aufmachung allerdings ein bißchen bieder. Wenn ich mir dagegen ansehe, wie edel EA Sports die Eishockey-Faszination in "NHL 97" rüberbringt... aber man soll Action-Sportspiele nicht mit Managern vergleichen.**

Martin: **Allerdings. Und den rechten Nerv für diese Art von Spiel muß man schon mitbringen. Nachladen hier, Untermenü checken da... artet ja richtig in Arbeit aus.**

Heinrich: **Ach was, für Menü-müde Möchtegern-Manager gibt es doch die schnuckeligen Automatik-Funktionen. Da kommt man anfangs solide über die Runden. Hast du dich eingespielt, kannst du den Kleinkram selbst übernehmen und effizienter managen.**

Martin: **Im Vergleich zu den Vorgängern ist "BM 97" wesentlich Einsteigerfreundlicher und komfortabler geworden. Und für die Freaks ist immer noch genug Zahlenfutter dabei.**





Die Anzeigen lassen sich beliebig auf dem Hauptmenü arrangieren. Links sehen Sie alle Untermenü-Punkte, rechts die momentane Belegung der Funktionstasten und oben glimmt ein einsames Warnlämpchen.



Der Editor ist serienmäßig mit von der Partie. Wappenaustausch, zusätzliche Spieler oder zündende Vereinsnamen sind schnell realisiert.

Wie haben die restlichen Teams gespielt? In einer Art "Mini-Sportschau" werden Sie über Tore und Karten auf den anderen Plätzen informiert.



Jörg Berger führt die Schalker Schludertruppe erstmals seit Menschheitsgedenken in den UEFA-Cup, doch ein paar Monate später wird er vom schleimigen Manager gefeuert. Verblüffende Begründung: Die Mannschaft mochte den Trainer nicht. Erfolg alleine garantiert kein Überleben im rauhen Bundesliga-Geschäft, man muß seinen Spielern anscheinend auch Kuchen backen und artig Komplimente über neue Goldkettchen und Frisuren unterbreiten. Daß trotz solch irriger Ereignisse jeder ballophile Bürger insgeheim von so einem Job träumt, läßt sich nur durch die Mischung aus Macht und Moneten begründen.

Mit der Bundesliga-Faszination verdiente sich Software 2000 seit den späten 80er Jahren so manches Brötchen. Die "Bundesliga Manager"-Sportstrategiespiele verleihen Ihnen Freiheiten, von denen Berger & Co. nur träumen. Zu den sportlichen Kompetenzen kommt die wirtschaftliche Kontrolle des Vereins; wer nach grobem Humbug vom Präsidium geschaßt wird, ist (zumindest in diesem Spiel) selber schuld.

Die aufgeräumte Bedienung in hochauflösenden Menüs ist ein deutlicher Fortschritt gegenüber den verschlungenen Icon-Pfaden der bis dato letzten Version "Bundesliga Manager Hattrick". Der mangelte es sicher nicht an Komplexität und spielerischen Details, aber an Übersicht und Zugänglichkeit. Entwarnung bei "BM 97"; hier ist jede Option maximal ein Untermenü weit entfernt. Die Funktionstasten lassen sich zudem mit zehn Stationen belegen, die Sie dann direkt anspringen können.

Am oberen Bildrand warnt eine Leiste mit Lämpchen, wenn wichtige Aspekte des Vereinswohls aus dem Ruder laufen. Sie haben vielleicht freie Bandenflächen, um die sich zahlungswillige Sponsoren vergeblich scharen, oder sollten dringend ein paar Verträge verlängern – schon glimmt emsig das entsprechende "Obacht!"-Signal. Berufschaoten ignorieren die Mahnungen, der gewissenhafte Manager gelangt mit einem Klick ins richtige Menü zur Problembehebung.

Wem das immer noch zu kompliziert ist, der schaltet beliebig viele Automatik-Funktionen ein. Von der Spieleraufstellung bis zur Vermögensverwaltung kann Ihnen das Programm alle nur denkbaren Aufgaben abnehmen. Der leichteste von zehn Levels beschert Ihnen zudem ein Budget, von dem selbst Bayer Leverkusen nur träumen kann. Richtig Spaß macht das Programm natürlich erst, wenn man die diversen "Sicherheitsgurte" entfernt und mit vernünftigem Schwierigkeitsgrad auf High-Score-Jagd geht.

Manager '97



Im "Automatik"-Menü stellen Sie genau ein, welche Routineaufgaben Ihnen das Programm abnehmen soll. Auf Wunsch "mit Rückfrage" - damit der Computer nicht hinter Ihrem Rücken die gesamte Barschaft in dubiosen Aktiendeals verheizt.

"BM 97" berücksichtigt moderne Fußballerscheinungen wie das Hallen-Masters; der Zwischenstand der Qualifikation wird aktuell berechnet. Nach dem Bosmann-Urteil hat sich auch bei den Spielertransfers einiges getan. So mancher Kicker läßt sich ablösefrei ködern. Das Gehaltsniveau der Herren Balltreter ist hingegen gestiegen. Nachdem jeder interessierte Verein sein Angebot abgegeben hat, besteht noch die Chance zum Nachbessern und Überbieten. Ist der Kader durch Rot-Sperren oder Verletzungen dezimiert und der Kontostand läßt keine Neuverpflichtung zu, hilft der Griff ins Jugendreservoir. Sie müssen nicht warten, bis



Alte spielerische Funktion mit neuen Finessen: Bei der Mannschaftsaufstellung zeigt der Daumen an, wie wohl sich ein Kicker auf der ihm zugeteilten Position fühlt.



Mit allen Details sind die 3D-Spielsequenzen auf einem Pentium ungenießbar. Vor allem das Wegschalten des Stadion-Drumherums bringt zwar mehr Tempo..

Ihnen die Nachwuchsabteilung einen frischen Teenager anbietet. Die billige Arbeitskraft läßt sich auch zwangsverpflichten; natürlich darf man dann keine Spieler mit Spitzenwerten erwarten. Und was macht der Bundesliga-Manager, wenn ihm nach langer Arbeit beim gleichen Club die Motivation ausgeht? Er sondiert Angebote anderer Vereine und seilt sich zum Karrieretechnisch günstigen Augenblick ab.

Die grafische Umsetzung der spannendsten Spielszenen gerät bei Fußball-Managern leicht zu einem tragischen Kapitel. "BM 97" versucht sein Glück mit einer 3D-Engine, was aber kein Patentrezept für fesselnde Resultate ist. Auf die ebenso unübersichtlichen wie langsamen Zusammenfassungen kann man zum Glück verzichten. Ferner gibt es solch multimediale Delikatessen wie schläfrig dahingegrummelte Sprachausgabe von Helmut "Ex-St. Pauli" Schulte.

Dank DFB-Lizenz gibt es realistische Spielernamen und Vereinslogos, doch die kleinen Bildchen der Sportler sind Zufallsgrafiken. Mit dem serienmäßigen Namenseditor können Sie aktuelle Spielertransfers berücksichtigen.



...aber auch bei verdreifachter Frame-Rate wirken die Animationen trostlos. Um zügig zu spielen, verzichtet man lieber auf diesen nutzlosen Zeitfresser.

Komplexität schön und gut, aber der spröde Trigonometrie-Klausur-Charme hatte "BM Hattrick" nicht gerade gut getan. Wenn ich mein Lieblings-Untermenü nicht finde und plötzlich die halbe Mannschaft wegen auslaufender Verträge verliere, macht die Sache so wenig Spaß wie der Präsidenten-Job bei Eintracht Frankfurt. "BM 97" ist da schon ein ganz anderes Kaliber: Dezente Warn- und Automatik-Funktionen leiten auch den zerstreutesten Spieler zu raschen Erfolgserlebnissen.
Die Grafik offenbart gewisse Qualitätsschwankungen. Den aufgeräumten Menüs steht die unauffällige High-Color-Eleganz gut. Die 3D-Spielsequenzen sind aber ein Schuß in den Ofen - sowohl lahm als auch langweilig.
Die Kombination aus Komplexität und Komfort ist beim 97er-Manager gelungen. Liebe zu Leder und Grashalmen vorausgesetzt, gibt es hier genug Tiefgang für die längste Winterpause. Beharrliche Fußball-Ignoranten werden allerdings auch angesichts dieses gepflegten Programms irritiert dreinschauen wie der Ochs vorm Berg.

BUNDESLIGA MANAGER '97		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**120 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	**4**	**78**
HERSTELLER	**SOFTWARE 2000**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	**6**	
BETRIEBSSYSTEM	**MS-DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	**15**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X ● ●	3	**9**	
SPIELERANZAHL	**1 - 4**	GRAFIK	X X X X ●	4	**16**	
	(AN EINEM PC)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: "Bundesliga Manager" wird erwachsen: Komfortable und ansehnliche Neuauflage; spielerische Neuheiten aber nur im Detail.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	640 x 480	High Color	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640 x 480	High Color	nicht unterstützt	16 MByte

Mit 16 MByte RAM hat man mehr vom Leben: bessere Sprachausgabe und kürzere Nachladepausen. Ansonsten herrscht kultivierte Standbild-Beschaulichkeit. Die zähen 3D-Szenen lassen sich abspecken oder ganz ausschalten.

http://www.ran.de/

Die Bundesliga-Sendung von SAT1 macht sich jetzt auch im Internet breit. Vor allem Statistik-Fans werden an den peppig präsentierten Web-Seiten ihre Freude haben. Aktuelle Spielberichte und digitalisierte Bilder runden das Angebot ab.

Chefprogrammierer: Lance Wall
Rendering: Jay McDonald
Animations-Programmierung: Victoria Wong
Leitender Grafiker: Phillip Chow
Leitung Sound: Jeff Dyck

NHL 97

VON HEINRICH LENHARDT



Heinrich: **Das kommt meinen Vorstellungen vom perfekten Sportspiel schon sehr nahe. Jammerschade, daß Designideen wie die "Special Moves" für einige Superstars nicht verwirklicht wurden.**
Martin: **Wen juckt das? "NHL 97" steuert sich nahezu perfekt und hat mehr Action denn je. Und es ist das erste 3D-Sportspiel, bei dem mich die Grafikansicht voll überzeugt.**
Heinrich: **Vor allem das Tempo! Die 96er-Version habe ich selbst auf einem Pentium lieber in niedriger Auflösung gespielt. Aber "NHL 97" flutscht auf dem gleichen System wie die Hölle. Für vollen SVGA-Genuß sollte man aber was Größeres als einen 14-Zoll-Monitor haben.**
Martin: **Der Live-Kommentar ist ein netter Bonus. Menü-Styling und Sound brillieren in gewohnter EA-Sports-Qualität. Mich stört ein wenig, daß man seinen Spielern keine Strategie verordnen kann. In der Hinsicht könnte Virgins nächstes "Powerplay Hockey" interessant werden.**

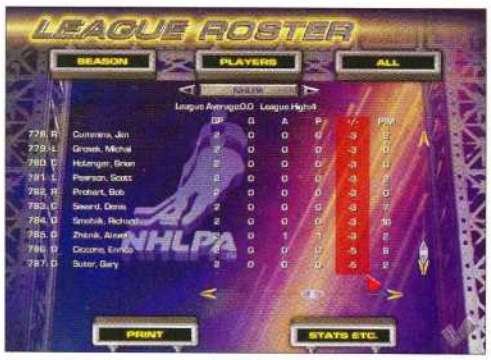


Nichts gegen Wedemark, doch nur in der NHL sind die Teams richtig stark. Die talentiertesten Eishockey-Spieler der Welt flitzen bei erstbester Gelegenheit nach Nordamerika, um sich für reichlich Dollars Rippen, Schneidezähne und andere elementare Körperteile malträtieren zu lassen. Mit Uwe Krupp stand sogar ein deutscher Legionär in den Reihen von Colorado Avalanche, dem überraschenden Gewinner des Stanley Cups der letzten Saison.

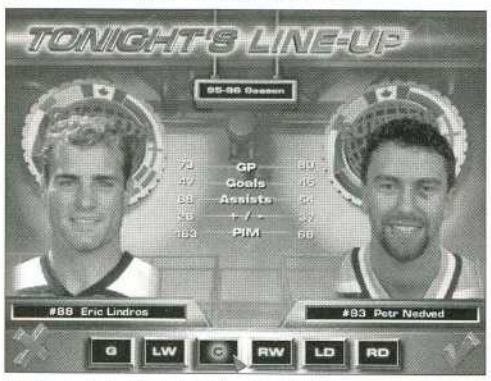
Electronic Arts hat wesentlichen Anteil an der Verbreitung des NHL-Evangeliums: Seit drei Jahren überbietet man sich immer wieder mit neuen Versionen der Sportsimulation "NHL Hockey". Die 96er-Ausgabe wagte erste Schritte in Richtung "totales 3D"; das brandneue "NHL 97" ist noch eine Klasse besser. Die Grafik wurde dramatisch schöner und schneller, ohne dabei die Spielbarkeit zu vernachlässigen.

Bei NHL 96 gab es noch einige unglücklichen 3D-Momente, in denen sich der Puck kurzzeitig außerhalb des sichtbaren Bereichs verflutschte. Beim Nachfolger setzen die meisten Kameraansichten primär auf Übersichtlichkeit. Häufig wird automatisch zurückgezoomt, um alle Mitspieler in den Tiefen des Raumes zu sichten. Richtig nah dran geht es bei Face-Offs und ausgiebigen Tor-Jubelszenen. Da sieht man erst richtig, wie verblüffend realistisch die Spielfiguren geraten sind. Vergessen sind abstrakte Sprite- und Pixeltage; die renovierten Polygon-Rowdies wurden mit erlesenen Texturen tapeziert. Ganz nebenbei haben die Programmierer das Tempo optimiert. Wem's immer noch nicht schnell genug ist, der schaltet einige Details weg oder reduziert die Auflösung.

Mehr Übersicht, schönere Grafik, mehr Tempo - aber an der Steuerung hat sich nicht viel geändert. Pässe, Checks und Schüsse hat man schnell drauf; durch kunstvolle Feuerknopf-Kombis gelingen auch Spezialtechniken wie Doppelpässe, One-Timer-Direktabnahmen oder angetäuschte Schüsse. Während nicht nur Einsteiger bei der letzten Version an der Schwierigkeit des Toreschießens verzweifelten, machen sich jetzt die drei Levels deutlicher bemerkbar. Auf dem einfachen "Rookie"-Grad gehen auch mal weniger genial dahingezauberte Schüsse in die Maschen; des öfteren hilft ein dumpfer Computer-Abwehrspieler mit einem Eigentor nach. Auf "All-Star" hat es mit solchen Gnädigkeiten ein rasches Ende; die aggressiver agierenden Com-



Im Saison-Modus werden die Statistiken für alle Spieler berechnet und gespeichert. Hier betrachten wir interessiert den Bodensatz mit den erfolglosesten Akteuren.



Neben den Vereinsteams gibt es auch einige Nationalmannschaften. Wenn Europa mit seinen besten NHL-Gastarbeitern antritt, muß sich selbst Kanada warm anziehen.

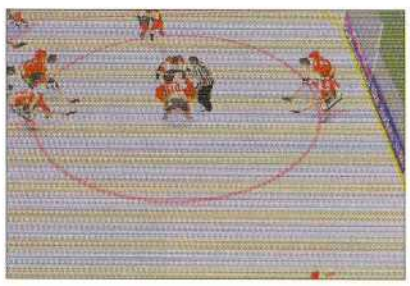


Mitjubeln ist erlaubt: Die intelligente 3D-Kamera zoomt nach dem Torerfolg effektvoll auf den freudig erregten Schützen.

Rechts: Es muß nicht immer 640 x 480 sein: Mit den Funktionstasten wechseln Sie während des Spiels die Grafikauflösung.

Unten: Exquisite Übersicht während des Spiels dank der neuen "High Camera"-Blickwinkel.









putergegner entwickeln mehr Offensiv-Power denn je.

Weitere Verbesserungen findet man im Detail. Für Stimmung auf dem Eis sorgen nicht nur die (höchst parteiisch) mitgrölenden Fans des Heimteams. Ein amerikanischer Reporter kommentiert auf Wunsch jeden Spielzug, nennt fleißig die Namen der Akteure und warnt, wenn die Zeit in einem Drittel knapp wird. Spieler können sich verletzen und für mehrere Partien ausfallen - da muß der gestreßte Coach gezwungenermaßen seine Angriffslinien umbauen.



Joe Sakic bekam die Scheibe quer aufgelegt und semmelte den One-Timer gnadenlos ins Netz. Sie können die Betrachterkamera beliebig positionieren und das Replay speichern.

Die Menüs schillern farbenprächtiger denn je in High Color; das eigentliche Spiel läuft mit 256 Farben. Die ausführlichen Spieler-Statistiken werden für alle 787 Akteure über den gesamten Saisonverlauf errechnet. Sie können also genau sehen, wie sich Ihre Jungs im Vergleich zur Liga-Konkurrenz schlagen. Allerdings braucht das Programm nach jedem Spieltag ein paar Minuten, um diesen Statistikwulst zu berechnen.

Zu den bizarreren Neuheiten gehört der Menüpunkt "View Masks", bei dem wir ehrfurchtsvoll digitalisierte Torhüter-Masken betrachten können. Da schaut man sich lieber die exzellent geschnittenen Videoclips an, mit denen ausgewählte Superstars porträtiert werden. Teams und Spieler sind auf dem Stand vom Saisonende 95/96. Aktuelle Feinheiten wie der Wechsel Wayne Gretzkys von St. Louis nach New York sind also noch unberücksichtigt. Solche Tauschaktionen lassen sich eigenhändig nachholen. Per Editor basteln Sie gar neue Spieler nach Maß und jubeln "Heini Gretzky" & Co. dem NHL-Team Ihrer Wahl unter.

Bei den NHL-Mannschaften berücksichtigt das Programm eine aktuelle "Umzugsänderung". Amerikanische Proficlubs gehören meist einer gut betuchten Einzelperson. Wenn der Vereinspate aus heiterem Himmel auf den Trichter kommt, das Team zu verscherbeln oder in eine andere Stadt zu ziehen, können ihn erboste Fans kaum stoppen. So geschehen in der Saison 96/97: Die "Winnipeg Jets" verließen ihre frostige Heimat und rematerialisierten im US-Bundestaat Arizona.

Testmuster von PC Fun, Tel. 089 /591269.

„Ich war letztes Jahr nicht unplatt, als NHL die Umstellung auf ein 3D-Grafiksystem wagte. Um so plätter ist der alte Lenhardt, wenn er sich jetzt die dramatischen Qualitätssprünge der neuen 97er-Version ansieht. Bei optimiertem Tempo, wunderschönen Spielfiguren und tadelloser Übersicht macht die Sache noch mehr Spaß. EA Sports hat die Balance zwischen Effekthascherei und Spielbarkeit besser denn je hingekriegt. One-Timer-Pässe gelingen weniger leicht; variableres Angriffsspiel ist gefragt. Das hohe Tempo führt allerdings auch mal zu Toren der Güteklasse "Wie ist denn der reingegangen?", deren Entstehung man im Replay nachvollziehen muß. Diese hohe Aktionsdichte ist Eishockey-typisch und insofern verzeihlich.
Wenn man an NHL 97 rummeckern wollte, müßte man schon sehr in die Details kriechen. Mitten im Spiel darf nicht mehr gespeichert werden, der Editor verweigert die Aufzucht eigener Teams - wahr, aber unwesentlich. Viel entscheidender ist das makellose Spielgefühl. Blanke Euphorie läßt sich nicht verhindern.“

http://www.nhl.com

AOL: Kennwort NHL

Was dem Football-Fan seine NFL-Seite, ist dem Eishockey-Enthusiasten die Web-Adresse der NHL. Neuigkeiten, Spielberichte und Tabellen aus der Superstar-Liga werden professionell präsentiert. Der Auftakt in die neue Saison war turbulent genug: Wie kam es zum Traumstart der Gurkentruppe aus Dallas?

NHL '97		Wertung		X	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	**110 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	95
HERSTELLER	**ELECTRONIC ARTS**	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	**MS-DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X X	3	15	
SPIELERANZAHL	**1 - 4 (AN EINEM PC),**	GRAFIK	X X X X X	4	20	
	1 - 8 (MODEM, NETZ)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Rammt die gesammelte Sportspiel-Konkurrenz an die Bande. Technisch brillante Eishockey-Simulation mit vorbildlicher Spielbarkeit.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640 x 480	High Color	nicht unterstützt	16 MByte

Ohne Pentium läuft bei NHL gar nichts mehr. Dafür ist die SVGA-Grafik deutlich schneller als beim Vorgänger. Auch wenn nahezu alle Details eingeschaltet bleiben, kommt der Mittelklasse-Pentium mit. Für die Steuerung raten wir dringend zu einem Game Pad.

Entwickler: High Score Productions, Storm Front Studios
Produzenten: Scott Orr, Steven Sims
Design: John Madden, Randy Beverly, Brian Jackson, Robert Jones, Craig Kawamura
Sound: Marc Farley
Media Design: Ernest Adams

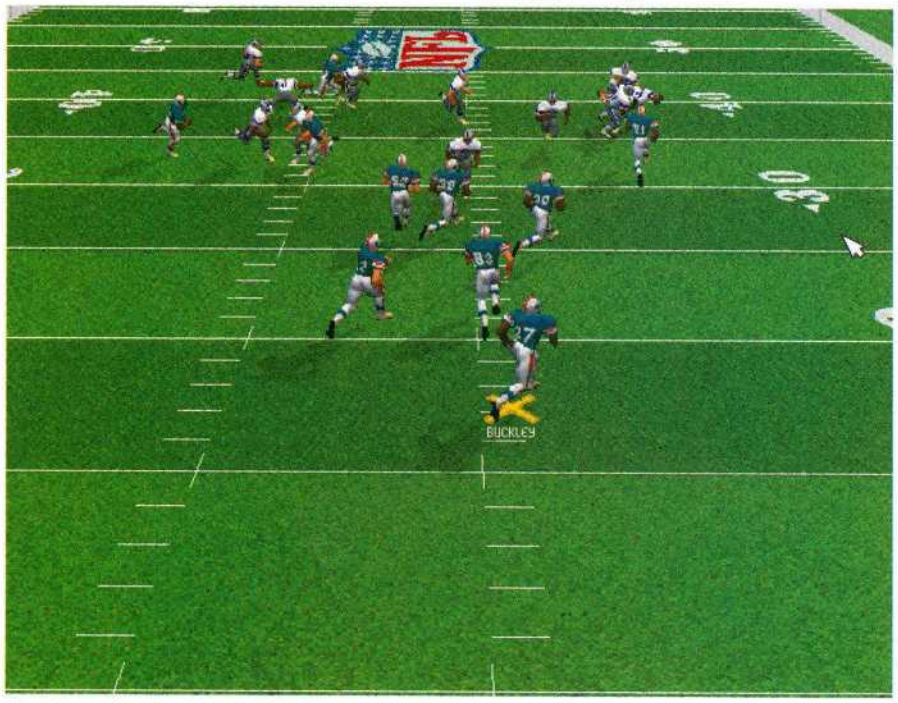
Madden NFL '97

VON HEINRICH LENHARDT



Nach einigen Millionen verkauften Maddens im Konsolenbereich hat die Football-Geheimwaffe von EA Sports jetzt auch den PC gut im Griff. Die Grafik ist gefällig, ohne sich in unübersichtlichen Mätzchen zu verlieren; die Steuerung unkomplizierter, als das Gewusel der Spielertrauben vermuten läßt. Als wahres Gedicht erweist sich der Options-Bereich. Mit den guten Editoren haben Sie schnell ein persönliches Dream Team gebastelt und spielen damit in einer Liga nach Maß. Gönnt man sich durch die Bank Footballer mit guten Talentwerten, kommen selbst Einsteiger zu raschen Erfolgserlebnissen. Um dauerhaft Spaß an dem Programm zu haben, sollten Sie aber einen Nerv für die strategischen Feinheiten der Sportart haben. Um die regelmäßigen Spielzug-Entscheidungen kommt man nicht herum.
Wer ein kompetentes Spiel zur aktuellen Saison sucht, wird bei "Madden NFL '97" gut bedient. Was vielleicht fehlt, ist die eine "He, Boah, Staun"-Genialität, die man bei noch keinem Vertreter dieses Genres gesehen hat.

Gefährdet die amerikanische Alltagskultur den kulturellen Fortbestand des Abendlandes? Alarmierende Anzeichen gibt es zur Genüge: Immer mehr US-Autoren verdrängen deutsche Dichterkunst aus den Bestsellerlisten, während das Frankfurter Würstchen ein verzweifeltes Rückzugsgefecht gegen den Hot Dog führt. Wenigstens im sportlichen Sektor hält das teutonische Bollwerk noch stand: Relativ wenige Fans nehmen hierzulande Notiz vom American Football, während eine Live-Übertragung des mickrigsten Fußball-Zweitligaspiels Millionen vor die Bildschirme bannt. Und so kommt es, daß EA Sports mit viel Trara den US-Release seiner neuen PC-Football-Simulation feiert, während die deutschen Kollegen halbmast flaggen: ohne Regelkenntnisse schwerlich spielbar; ergo schenkt man sich gleich die Übersetzung. Minimal schade, denn "Madden NFL '97" überzeugt vor allem durch seine Spielbarkeit. Größte Einsteigerhürde bleibt aber das Gegrübel "Welchen Spielzug wähle ich nun?". Das Programm bietet immerhin rund 500 Varianten, und Taktik ist beim Football die halbe Miete. Die Ausführung überlassen reflexfaule Genossen dem Computer; mehr Spaß macht die Joystick-Betätigung. Sprints und Pässe profitieren auch vom spielgerechten Grafiksystem: Weise zoomt die Standardkamera zurück, wenn zum Beispiel ein Paß in die Tiefen des Raumes ansteht.

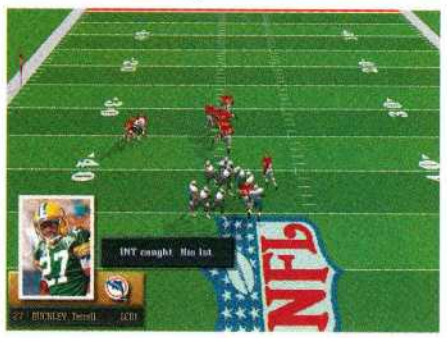


Der Junge hat's eilig: Nach einem Kick der Cowboys flitzt der Dolphins-Spieler mit dem Ball Richtung gegnerische Hälfte.

Neben den aktuellen NFL-Teams gibt es zahlreiche klassische Mannschaften. Wem die gut 100 Ensembles nicht ausreichen, baut sich einfach neue Spieler und Teams nach Maß. Ein lehrreicher Programmpunkt ist die "Madden University". Hier werden in Videoclips die aktuellen NFL-Clubs vorgestellt. John Madden erklärt außerdem fortgeschrittene Fachbegriffe und Taktiken.



Sie können Ihr selbstgeschnitztes Team mit NFL-Stars oder handgemachten Rookies besetzen. Werden die "Xtremisten" im Liga-Alltag bestehen?



EA Sports bürgt für gestylte Präsentation im TV-Stil. Wer so wacker den Ball abfängt, wird kurz mit einem Bildchen prominent gewürdigt.

AOL: Kennwort NFL

http://www.nfl.com

Topaktuelle Meldungen live aus den USA: Zwei Traumadressen für NFL-Fans, die von den deutschen Medien mit Detailinformationen unterversorgt werden. Ausführliche Analysen und spannende Vorschau auf den nächsten Spieltag.

MADDEN NFL '97		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	76
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS	PRÄSENTATION	X X X X •	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1 BIS 4 (MODEM, NETZWERK)	GRAFIK	X X X X •	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Blitzsaubere Football-Simulation mit aufgeräumter 3D-Grafik. Gut spielbar und optionstechnisch üppig ausgestattet.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Bei einem 3D-Footballspiel kann der Rechner eigentlich nie schnell genug sein. Unter den abschaltbaren Grafikdetails ist aber so mancher überflüssige Schnickschnack dabei; dann kommt auch ein Mittelklasse-Pentium wunderbar mit.

Tel. 0911 - 706099
Mo-Sa 9-21 Uhr
Fax 0911 - 9717032
Mailbox - 9717059
24 h am Tag

CD-Rom

Alone in the Dark 1-3	DV	64,90
Ancient Empires	DV	71,90
Cäsar 2	DV	59,90
Command&Conquer	DV	79,90
Conqueror	DV	72,90
Cyberstorm	DV	75,90
Deadline	DA	42,90
Die Fugger 2	DV	72,90
Die Siedler 2	DV	68,90
Dungeon Keeper	DV	74,90
Earthsiege 2: Skyforce	DV	75,90
F1 Manager 96	DV	66,90
Fatal Racing	DA	68,90
Gabriel Knight 2	DV	78,90
Golden Gate Killer	DV	65,90
Gene Wars	DV	75,90
Hugo 3 oder 4	DV	58,90
Lighthouse	DV	75,90
Megarace 2	DV	54,90
MYST	DV	60,90
Perfect General 2	DA	67,90
Pro Pinball	DA	54,90
Rise of the Robots 2	DA	49,90
Schleichfahrt	DV	69,90
Time Commando	DV	74,90
Urban Runner	DV	65,90
WIZONE	DA	19,90
Warcraft 2	DV	73,90
Warcraft 2 Exp. Pack	DV	24,90

Sonderangebote

3D Lemmings	DV	26,90
Battle Isle 3	DV	36,90
Descent 2	DA	24,90
Discworld	DV	25,90
Deadalus Encounter	DA	23,90
Frankenstein	DV	32,90
Indy Car 2	DV	31,90
Judge Dredd	DA	19,90
Kings Quest 7	DV	35,90
Kyrindia 3	DV	21,90
Lost Eden	DV	21,90
Nascar Racing	DA	24,90
Panzer General 2	DA	27,90
Space Marines	DV	25,90
Space Quest 6	DV	33,90
Star Ranger	DV	25,90
The Raven Project	DV	24,90
Woodruff	DV	23,90
WWF WrestleMania	DV	32,90

Lösungsbücher: je 12,90
Battle Isle 3 – Civilisation – C&C – C&C Der Ausnahmezustand – Das Rätsel des Master Lu – Die Fugger 2 Die Siedler 2 – Elisabeth – Gabriel Knight 2 – Prisoner of Ice – Simon the Sorcerer 1 & 2 – Space Quest 6 The Dig – Shannara – Star Trek The next Generation – Warcraft 2 – Wing Commander 4 – Zork Nemesis – Z

Dies ist nur ein kleiner Teil aus unserem Angebot. Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an. DA = Deutsche Anleitung , DV = Deutsche Version , alle Preise in DM. **Versandkosten: Nachnahme DM 9,– + NN , Vorkasse DM 6,– , ab DM 300,– frei**Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Ständig neue Sonderangebote !!!

ICS,
Neumannstr. 22, D-90763 Fürth,
Inh: J. Flieger & H. Schwank

dynatex
Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund
Telefon 02 31 / 55 75 00-0
Telefax 02 31 / 55 75 00 29

PCCD-ROM

851	3 Skulls	DV	79.90	489	Elisabeth 1	DV	69.90	635	Police Quest Swat	DA	74.90
826	**4-4-2 Fußball**	**DV**	**59.90**	523	Extreme Games	DA	54.90	**621**	**Power Play Hockey**	**DA**	**59.90**
797	**AD & D Blood & Magic**	**DV**	**79.90**	397	Extreme Pinball	DA	74.90	818	Pray for Death	DV	39.90
865	ADI Deutsch 3-4 Jahre	DV	74.90	**853**	**F-22 Lightning 2**	**DV**	**84.90**	676	Print Artist	DV	34.90
866	ADI Deutsch 5-6 Jahre	DV	74.90	877	F-22 Lightning 2	EV	74.90	**890**	**Print Mast. Classic V2.1**	**DV**	**19.90**
867	ADI Deutsch 7-8 Jahre	DV	74.90	472	F1 Manager	DV	79.90	**891**	**Print Mast. Pub-Suite V**	**DV**	**44.90**
868	ADI Mathe 5-6 Jahre	DV	74.90	**794**	**F1 Racing**	**DA**	**84.90**	**711**	**Privateer 2 the Darken.**	**DV**	**84.90**
869	ADI Mathe 7-8 Jahre	DV	74.90	823	Fable	DV	74.90	392	Pro Pinball – The Web	DV	54.90
299	AH - 6400 Longbow	DV	79.90	573	Fantasy General	DV	74.90	**434**	**Project Paradise**	**DV**	**84.90**
599	ATF Advanced Tactial F.	DV	79.90	**702**	**Fifa Soccer 97**	**DV**	**74.90**	712	Quest for Glory Collect.	DA	69.90
888	**ATF Gold**	**DV**	**84.90**	036	Flight of Amazon Queen (Ausverkauf)		29.90	**783**	**Race Mania**	**DV**	**69.90**
870	Absolute Pinball	DV	59.90	**727**	**Flottenmanöver**	**DV**	**74.90**	387	Ran Sat: Bor. Dortmund	DV	44.90
585	Afterlife	DA	79.90	**765**	**Flying Corps**	**DV**	**84.90**	332	Ran Soccer	DV	69.90
480	**Airbus 2**	**DV**	**84.90**	**829**	**Formel 1**	**DV**	**74.90**	435	Rayman	DV	49.90
726	**Akte Pandorra**	**DV**	**74.90**	429	Formula 1 Grand Prix 2	DV	89.90	341	Rebel Assault 2	DA	74.90
812	Aladdin Spieleparadies	DV	84.90	**843**	**Funsoft Simulation Ed.**	**DV**	**54.90**	565	Rebell Assault 2	DV	89.90
428	Albion	DV	89.90	**842**	**Funsoft Strategie Ed.**	**DV**	**54.90**	648	Return Fire	DV	79.90
456	**Alien Trilogy**	**DA**	**89.90**	117	Fußball Total (Restposten)		39.90	684	Rise & Rules	DV	79.90
884	**Armored Fist 2.0**	**EV**	**74.90**	698	Gamebox 50 Spiele	DA	39.90	**728**	**Risiko**	**DV**	**74.90**
885	**Armored Fist 2.0**	**DV**	**84.90**	671	Gearheads	DV	49.90	708	Road Rash (Win 95)	DV	64.90
658	Azraels Tear	DV	69.90	694	Gender Wars	EV	89.90	**649**	**Safecrackers**	**DV**	**79.90**
637	Bad Mojo	DV	79.90	762	Gene Machine	DV	69.90	**622**	**Scorched Planet**	**DA**	**69.90**
813	Baku Baku Animal	DV	54.90	298	Gene Wars	DV	74.90	**819**	**Scorched Planet**	**DV**	**69.90**
723	Baphomet's Fluch	DV	74.90	**901**	**Globe Master**	**DV**	**34.90**	**731**	**Sega Rally**	**DV**	**74.90**
844	**Barbie Druckstudio**	**DV**	**54.90**	**759**	**Golden Gate Killer**	**DV**	**74.90**	714	Shadoan	DV	84.90
846	**Barbie Filmstudio**	**DV**	**54.90**	**830**	**Grid Run**	**DV**	**59.90**	580	Shannara	DV	74.90
845	**Barbie Modedesigner**	**DV**	**59.90**	756	Gr. Schlacht Ardennen	DV	74.90	**796**	**Shattered Steel**	**DA**	**79.90**
847	**Barbie Modedesig.Extra**	**DV**	**19.90**	**757**	**Gr. Schlacht Gettysburg**	**DV**	**74.90**	**464**	**Sherlock Holmes 2**	**DV**	**84.90**
801	**Batman Forever Coin-up**	**DA**	**64.90**	**758**	**Gr. Schlacht Waterloo**	**DV**	**74.90**	394	Shivers	DV	74.90
659	Battle Arena Toshinden	DA	69.90	786	Hanse – Die Expedition	DV	34.90	481	Silent Hunter	DV	74.90
691	Battle Race	DV	69.90	**619**	**Hardline**	**DV**	**59.90**	281	Silent Steel (Restposten)		99.90
432	**Battlecruiser 3000 AD**	**DV**	**64.90**	**907**	**Harpoon MM Adm. Pack**	**DV**	**74.90**	582	Silent Thunder	EV	74.90
439	Beavis & Butthead (Restpos.)		69.90	872	Hind	DA	74.90	685	Silent Thunder	DV	89.90
903	**Blam Machinehead**	**DV**	**69.90**	**774**	**Holiday Island**	**DV**	**84.90**	382	Sim Ant Classics	DV	34.90
313	Bleifuss	DV	54.90	377	Hugo 3	DV	69.90	467	Sim Box	DV	49.90
725	**Bleifuss 2**	**DV**	**59.90**	873	Hugo IV	DV	64.90	380	Sim Earth Classics	DV	34.90
827	**Blue Ice**	**DV**	**74.90**	**904**	**Interactive Collect.Vol.3**	**DV**	**89.90**	381	Sim Life Classics	DV	34.90
822	Boong?!	DV	49.90	**848**	**International Motocross**	**DV**	**79.90**	809	Simon 1+ 2 Power Ed.		49.90
418	Braindead 13	DV	69.90	**590**	**Into the Void**	**DV**	**79.90**	739	Sonic CD	DV	54.90
716	Bubble Bobble Collection	DV	59.90	**800**	**Iron & Blood**	**DA**	**69.90**	697	Space Hulk 2	DA	74.90
737	**Bug**	**DV**	**54.90**	**487**	**Jetfighter 3**	**DA**	**89.90**	575	Sport Compilation	DV	44.90
838	**Bundesliga Manager 97**	**DV**	**74.90**	**880**	**John Madden NFL 97**	**DA**	**74.90**	**893**	**Star General**	**DV**	**64.90**
576	Business Compilation	DV	44.90	528	Johnny Bazookatone	DA	59.90	401	Star Rangers (Restposten)		64.90
722	**C. & C. Alarmstufe Rot**	**DV**	**89.90**	647	Kick Off 96	DV	39.90	**850**	**Star Trek Deep Space 9**	**EV**	**54.90**
344	Caesar II	DV	79.90	630	Kingdom of Magic	DV	74.90	661	Star Trek Klingon	DA	64.90
367	Caribbean Desaster	DV	49.90	499	Knight Chase	DV	89.90	**849**	**Star Trek Next Genera.**	**EV**	**54.90**
588	Chaos Overlords	EV	69.90	**831**	**Krazy Ivan (Win 95)**	**DV**	**74.90**	**662**	**Star Trek Omnipedia**	**DV**	**64.90**
773	**Chartbreaker**	**DV**	**69.90**	815	König der Löwen Interakt. (Zeichentrickfilmbuch)		84.90	**788**	**Star Trek Omnip. Upgr.**	**DA**	**59.90**
900	**Chess Master 5000**	**DV**	**64.90**	**530**	**Lands of Lore Götterdä.**	**DA**	**89.90**	789	Star Trek Warriors Set	DA	69.90
518	Chronicles of the Sword	DV	74.90	760	Lighthouse	DV	89.90	**767**	**StarCraft (Warcraft 2)**	**DV**	**89.90**
764	**Civil War General**	**DV**	**84.90**	805	Links LS-Legenden d. Sp.	DA	94.90	682	Starfighter 3000	DV	79.90
609	Civilisation 2	DV	79.90	**909**	**Links Pelican Hill**	**DV**	**49.90**	663	Starwars Collection	DV	54.90
710	**Clandestiny**	**DV**	**64.90**	**910**	**Links Pinehurst 2**	**DV**	**49.90**	442	Stonekeep	DV	34.90
452	**Clayfighter 2**	**DA**	**84.90**	666	Lucas Arts Classic Adv.	DV	39.90	493	Storm	DV	69.90
828	**Cluedo**	**DV**	**74.90**	667	Lucas Arts Classic Sim.	DV	39.90	673	Strike Base	DV	59.90
836	Cocktel Kit Bundel 4-7	DV	69.90	693	Mad Catz Lenkrad für PC		149.90	715	Striker 96	DV	49.90
837	Cocktel Kit Bundel 8-12	DV	69.90	**931**	**MDK**	**DV**	**84.90**	623	Super Streetfighter 2 (Restp.)		59.90
881	**Comanche 3.0**	**EV**	**74.90**	**476**	**Mad TV 2**	**DV**	**79.90**	**463**	**Syndicate Wars**	**DV**	**74.90**
882	**Comanche 3.0**	**DV**	**84.90**	**933**	**Magic the Gathering**	**DV**	**84.90**	**486**	**T-Mek**	**DA**	**84.90**
158	Command & Conquer	DV	89.90	**799**	**Max**	**DV**	**79.90**	369	TFX Eurofighters 2000	DV	89.90
466	Com. & Conquer Mission	DV	29.90	**475**	**Maxx**	**DA**	**79.90**	325	Talisman	DV	69.90
455	Conquest o.t. New World	DV	84.90	878	Mech Mercenary	DV	79.90	**833**	**Terminator Skynet**	**DV**	**69.90**
632	Conquest o.t. New World	EV	99.90	283	Mech Warrior 2	DV	79.90	574	Terra Nova	DA	79.90
703	Crusader – No Regret	DV	64.90	679	Mechwarrior2 & Exp.Pack	DV	79.90	**790**	**Terra Nova**	**DV**	**64.90**
824	Crusader No Regred (amerik.)		79.90	807	Megarace 2	DV	49.90	**935**	**The Crow City of Angles**	**DV**	**84.90**
770	**Cyber Gladiators**	**DA**	**74.90**	839	Might & Magic 3-5 Clas.	DT	49.90	557	The Dig	DV	79.90
495	Cyberia 2	DV	74.90	742	Mission Force Cyberstorm	DV	84.90	**700**	**Theme Hospital**	**DV**	**74.90**
520	**Daggerfall**	**DA**	**79.90**	**735**	**Monster Trucks**	**DV**	**74.90**	431	ThunderHawk II	DV	79.90
745	Daley Thompson Olym.	DV	69.90	686	Monty Python Holy Grail	EV	69.90	234	Ticonderoga (Restposten)		69.90
488	**Das Hexagon Kartell**	**DV**	**69.90**	852	Monty: Ritter Kokosnuss	DV	69.90	595	Tie Fighter	DV	79.90
311	Das Rätsel des Master LU	DV	74.90	761	Muppets Inside	DA	69.90	465	Time Commando	DV	74.90
672	**Das schwarze Auge 3**	**DV**	**44.90**	**932**	**NBA Jam Extreme**	**DV**	**69.90**	**784**	**Time Paradox**	**DV**	**79.90**
782	**Davis Cup Tennis**	**DV**	**79.90**	**886**	**NBA Live 97**	**DV**	**74.90**	**730**	**Tomb Raider**	**DV**	**69.90**
732	**Daytona USA**	**DV**	**74.90**	**793**	**NFL Quaterback Club97**	**DA**	**59.90**	**724**	**Toonstruck**	**DV**	**84.90**
840	**Deadlock**	**DV**	**84.90**	**709**	**NHL Hockey 97**	**DV**	**74.90**	**887**	**U.N.S.F. 97**	**DV**	**84.90**
616	**Deadly Skies**	**DA**	**74.90**	**738**	**NHL Powerpl. Hockey97**	**DV**	**74.90**	791	Ultimate Mix	DV	74.90
522	Death Gate	DA	74.90	**771**	**Nascar Racing 2**	**DV**	**84.90**	674	Urban Runner	DV	69.90
605	Deep Space 9	EV	64.90	**854**	**Nato Fighters (Atf Data)**	**DV**	**39.90**	**821**	**Viking Strategy of Conq.**	**DV**	**69.90**
569	**Deep Space 9**	**DV**	**84.90**	**902**	**Necrodome**	**DV**	**64.90**	718	Virtua Fighter	DV	74.90
785	Der Patrizier	DV	34.90	669	Need for Speed Sp. E.	DV	84.90	**802**	**WWF in your House**	**DA**	**64.90**
338	Der Planer 2	DV	79.90	**798**	**Night of the Monsters**	**DV**	**84.90**	368	Warcraft 2	DV	79.90
391	Der Seelenturm (Ausverkauf)		59.90	591	Normality	DV	79.90	624	Warcraft 2 Expens. Disk	DV	29.90
453	Descent 2	DA	79.90					**897**	**Warwind**	**DV**	**64.90**
454	**Descent 2 Mission Buil.**	**DA**	**34.90**	688	Olympic Games	DV	69.90	**810**	**Williams Arcade Great Hit (Win 95)**	**DV**	**54.90**
734	**Destruction Derby 2**	**DV**	**74.90**	174	Orion Conspiracy (Restpos.)		89.90	644	Wing Commander 3 Cla.	DV	34.90
743	**Diablo**	**DV**	**84.90**	**729**	**Orionburger**	**DV**	**74.90**	297	Wing Commander IV	DV	69.90
905	**Die Fünfte Dimension**	**DV**	**74.90**	620	PBA Bowling (Restposten)		49.90	312	Wipe Out (Restposten)		79.90
598	Die Fugger 2	DV	74.90	**883**	**PGA Euro Disk 1 & 2**	**DA**	**39.90**	**834**	**Wipe Out 2097**	**DV**	**74.90**
706	**Die Hard Trilogy**	**DV**	**74.90**	**733**	**Panzer Dragoon**	**DV**	**74.90**	356	Worms	DV	69.90
608	Die Siedler 2	DV	74.90	**769**	**Perfect Assassin**	**DA**	**74.90**	614	Worms Reinforcements	DV	34.90
308	Discworld	DV	74.90	370	Phantasmagoria (Ausverkauf)		89.90	**741**	**X-Car**	**DV**	**74.90**
736	**Discworld 2**	**DV**	**84.90**	**772**	**Phantasmagoria 2**	**DV**	**84.90**	668	X Wing & Mission Disk	DV	29.90
751	**Down in the Dumps**	**DV**	**74.90**	**832**	**Pinball 97**	**DA**	**54.90**	**795**	**X-Men Children of Atom**	**DA**	**69.90**
934	**Dragonheart: Fire&Steel**	**DV**	**64.90**	**768**	**Pinball Time Bomb**	**DA**	**59.90**	304	Z	DV	74.90
277	**Dungeon Keeper**	**DV**	**89.90**	**817**	**Pocahontas Interaktives (Zeichentrickfilmbuch)**		**84.90**	**835**	**Zombieville**	**DV**	**74.90**
419	Earth Worm Jim	DV	69.90					752	Nemesis	DV	89.90
627	Earthsiege 2: Skyforce	DV	84.90								
474	Earthworm Jim2 + Teil 1	DV	69.90								

PCCD-ROM LOW BUDGET

856	1942 Pacific Air War	DV	24.90	010	Gabriel Knight	DV	24.90	198	Rebell Assault	DV	29.90
864	Alien Olympics	DV	19.90	763	Head to Head (Restposten)		19.90	**925**	**Red Baron**	**DV**	**24.90**
543	Alone in the Dark 1	DV	24.90	409	Historyline Classic	DV	24.90	560	Sam & Max Hit the Road	DV	29.90
445	Batman Forever	DA	29.90	927	Inca 2	DV	24.90	665	Secret of Monkey Island	DV	24.90
646	Bioforge Classic	DV	29.90	571	Indiana Jones IV	DV	29.90	596	Secret of Monkey Island2	DV	24.90
780	Bundesliga Manager Prof.	DV	19.90	116	Indy Car (Restposten)		19.90	546	Shadow of the Comet	DA	24.90
776	Christorh Kolumbus Clas.	DV	19.90	448	Judge Dreed	DA	19.90	**892**	**Silent Hunter Patrol CD**	**DV**	**24.90**
861	Civilisation	DV	24.90	**920**	**King's Quest V**	**DV**	**24.90**	**911**	**Space Quest I**	**DV**	**24.90**
705	**Crusader Classics**	**DV**	**29.90**	121	Kingdom:The Far Reaches	DV	19.90	547	Star Tr-Judgement Rites	DA	24.90
050	Cyberia		29.90	544	Kyrandia 3	DV	24.90	**915**	**Street Fighter 2**	**DV**	**24.90**
450	D	DV	29.90	**921**	**Leisure Suit Larry 1**	**DV**	**24.90**	104	Super Streetfighter II T.	DA	24.90
284	Day of the Tentacle	DV	29.90	**922**	**Links Challenge of Golf**	**DV**	**24.90**	366	System Shock	DV	29.90
558	Der Clou & Profidisk	DV	19.90	214	Little Big Adv. Classic	DV	29.90	440	Task Force 1942	DV	19.90
926	Der Meister	DV	24.90	754	Lode Runner	DA	29.90	914	Terminal Velocity Full V	DV	24.90
778	Der Reeder Classic	DV	19.90	651	Lollypop	DV	19.90	629	Theme Park Classic	DV	29.90
777	Die Höhlenwelt Saga Cl.	DV	19.90	699	Martini Racing	DV	19.90	**913**	**Thunderhawk2 Firesto.**	**DV**	**24.90**
218	Dungeon Master II	DV	29.90	029	NHL Hockey 95 Classic	DA	29.90	862	Transp. Tycoon+World E.	DV	24.90
781	Eishockey Manager Cl.	DV	19.90	545	Nascar Racing (Restposten)		24.90	860	UFO	DV	24.90
859	F 14 Floot Defender	DV	24.90	652	Oldtimer	DV	19.90	645	US Navy Fighter Classic	DV	29.90
858	F 15 III Strike Eagle	DV	24.90	704	PGA 486 Classic	DV	29.90	**912**	**Under A Killing Moon**	**DV**	**24.90**
917	**F-19 Stealth Fighter**	**DV**	**24.90**	339	Panzer General 2	DA	29.90	351	WWF Raw Arcade Game	DA	29.90
825	Fade to Black Classic	DV	29.90	**923**	**Pirates**	**DV**	**24.90**	928	Woodruff	DV	24.90
857	Fields of Glory	DV	24.90	249	Pirates Gold	DV	24.90	657	World of Business	DV	19.90
210	Fifa Soccer 95 Classic	DV	29.90	779	Pizza Connection Classic	DV	19.90	655	World of Fantasy	DV	19.90
918	**Flashback**	**DV**	**24.90**	**924**	**Police Quest**	**DV**	**24.90**	656	World of Fun	DV	19.90
855	Formula 1 Grand Prix	DV	24.90	245	Primal Rage	DV	24.90	654	World of Sports	DV	19.90
219	Frankenstein (Ausverkauf)		29.90	206	Railroad Tycoon Deluxe	DV	24.90				

Ladenpreise können variieren! **Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar**
Versandkosten: 10,– DM **Internet: http://www.dynatex.de**

compustore
Tel 08807 310 Mo-Sa 10-20h

Erfragen Sie die Tagespreise!

Alle Angebote solange Vorrat reicht
zzgl. Versand + NN gemäss unseren AGB

Upgrades Pentium 200 1.398.-
Pentium 166 898.-
Pentium 133 598.-
Pentium-Mainboard + CPU + Lüfter einbaufertig mit Anleitung 5 K 100 398.-
Cyrix 6x86 166+ 598.-
Cyrix 6x86 200+ 898.-
PentiumPro200 1.798.-

PS/2 60ns **RAM 4MB 48.-**
16MB 228.- **8MB 88.-**
32MB 498.-
EDO 8 MB 98.-
4MB 58.- **16 MB 298.-**
32MB 548.-
SIMM 30pin 1MB 38.- 4MB 98.-

Mainboards Pentium ab 228.-
Pentium Pro ab 598.-

Prozessoren 486DX4-100 58.-
5X - 133 88.-
Pentium 133 398.-
Pe 120 278.- **166 698.-**
Pe 200 1.098.-
Cyrix6x86 166+ 398.-
günstig+schnell **200+ 698.-**
Cx 150+ 298.-
AMD 5K 100 178.-
Pentium Pro 200 1.098.-

Grafik 1 MB 78.-
2 MB 128.-
Miro Media + TV out 2 MB 298.-
Elsa Winner Viktory 3D 2 MB 348.-
Videologic Grafixstar 2 MB 248.-
Spea V7 Storm 2 MB 398.-
Matrox Mystique 2 MB 348.-
...und viele weitere Grafikkarten

Festplatten 1,08 GB 298.-
1 GB SCSI 448.- 1.2 GB 348.-
2 GB SCSI 598.- 1.6 GB 398.-
4 GB SCSI 1.498.- 2.0 GB 498.-
9 GB SCSI 4.498.- 3.2 GB 648.-

Sound 16Bit 78.-
S-blaster 16Bit 148.-
AWE Soundblaster 32Bit 348.-

CD-ROM IDE 4x 98.-
IDE 6x 148.-
SCSI 6x 298.- IDE 8x 198.-
SCSI 10x 398.- IDE10x 248.-

CD-Recorder ab 798.-
CD-Rohlinge zu Tagespreisen

Modems ab 78.-
Controller SCSI-2 ab 148.-
Media-Bus ab 448.-
Floppy 3.5" 1.44MB 48.-
Gehäuse ab 98.-
Gehäuse ATX-Format 278.-
Lautsprecher ab 38.-

Drucker mono ab 248.-
Color ab 398.-
HP 690C 598.-
HP 694C 698.-
Laser ab 598.-

Scanner EZ mono ab 248.-
Einzug Color ab 298.-
Flachbett Color ab 498.-

Monitore Yakumo-Miro-NEC
14" ab 398.-
15" ab 598.-
17" ab 898.-

PCs Tower 256kB PB-Cache PCI IDE 8MB, CD-ROM, 1GB HD HD, FD
Pentium 133 1.498.-
166 1.798.-
200 2.298.-
5K 100 1.298.-
Cyrix 6x86 166+ 1.598.-
200+ 1.898.-

10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie

Gratis - Preisliste mit weiterer Hard- und Software anfordern!

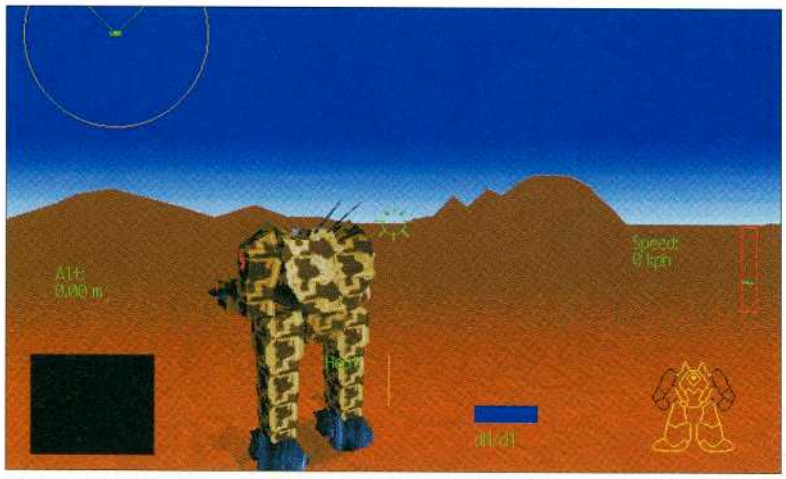
Tel 08807 310 Fax 08807 8953
compustore

Entwickler: Activision
Produzent: Tim Morten
Programmierung: Bill Ferrer
Design: Dustin Browder
Sound: Matt Candler

Mechwarrior 2: Mercenaries

VON TOBIAS SCHWEIKL

Ein Mech kommt selten allein: Nach dem großen Erfolg des Roboter-Kampfsimulators "Mechwarrior 2" präsentiert Activision jetzt den Nachfolger. Der trägt nicht die naheliegende Ziffer "3" im Namen, sondern geht als "Mechwarrior 2: Mercenaries" ins Gefecht. Obwohl diese Art der Namensgebung irgendwie nach einer Add-on-CD klingt, handelt es sich um ein neues, eigenständiges Programm.



In dem Koloß vor uns hockt ein Anwärter auf den Thron des Vereinigten Commonwealth. Der Bubi ist noch naß hinter den Ohren und wir spielen Aufpasser.



Tobias: **Es geht eben nichts über ein "Mechwarrior"-Original. Roboter-Kampfsimulationen macht inzwischen fast jede Software-Firma, doch bei diesem Lizenzprodukt kommt das Feeling am besten rüber.**
Heinrich: **Für "Mercenaries" hat Activision aber fleißig Designideen der lieben Konkurrenz abgekupfert. Das Ausschlachten erbeuteter Mechs gab's schon in "Earthsiege 2". Bei diesem Sierra-Spiel gefallen mir auch 3D-Grafik und Zugänglichkeit besser.**
Tobias: **Es lohnt sich aber, hinter die Geheimnisse von "Mercenaries" zu kommen. Bei keinem anderen Spiel hatte ich so sehr das Gefühl, einen "echten" 80-Tonnen Koloß zu steuern.**
Heinrich: **...wenn man die Blechhaufen überhaupt unter Kontrolle bekommt.**
Tobias: **Bedenkt man die Vielfalt an Manövern, ist die Tastaturbelegung wirklich gut. Und wem das zu kompliziert ist, der vergreift sich am Flightstick. Thrustmaster & Co. werden unterstützt.**



Als einziger Überlebender des letzten Auftrags bleibt Ihnen nichts außer einem leichten COM-2D Commando-Mech und etwas Kleingeld. Drei Karrierewege sind offen: Entweder führen Sie das Regiment in Eigenregie oder werden Mitglied bei "Hanson's Roughriders", einem konkurrierenden Söldnerunternehmen. In einer dritten Spielvariante verzichten Sie ganz auf Kampfeinsätze und halten sich im Simulator fit.
Je nach Wahl steigert sich die Komplexität. Im Simulator braucht man sich logischerweise keine Gedanken machen über Hintergrundstory und ähnliches. Einfach Knöpfchen drücken, Helm aufsetzen und loslegen. Zum Eingewöhnen vor allem für Neulinge zu empfehlen, auf die Dauer gesehen aber keinesfalls befriedigend.

Wer den Vorgänger bereits für das Non-Plus-Ultra in Sachen Spieldesign gehalten hat, entscheidet sich für Hanson's Roughriders als neuen Arbeitgeber. Lästige Finanzierungs- und Ausrüstungsfragen werden dem wirtschaftsscheuen Jungsöldner abgenommen, er kann sich ganz auf das kunstvolle Zerlegen der gegnerischen Mechs konzentrieren. Eine kurze Einsatzbesprechung versorgt Sie mit den nötigsten Informationen wie z.B. Außentemperatur im Einsatzgebiet und zu erwartende Gegnerstärke. Danach wird der Battlemech mit den passenden Waffen ausgestattet. Energiewaffen sind tendenziell eher auf kalten Planeten vorteilhaft, Projektilwaffen empfehlen sich wegen der geringeren Hitzeentwicklung mehr für heiße Welten.
Dabei ist aber - wie schon beim Vorgänger - schwere Laserausstattung noch immer die beste Wahl. Die restliche freie Tonnage wird mit zusätzlichen Wärmetauschern und Langstreckenraketen aufgefüllt.
Die Missionen selbst laufen auf bekannte Weise ab. Der Nav-Computer leitet die Mechs durch eine Reihe von Wegmarken, wobei etliche unterschiedliche Aufgaben zu erledigen sind: Eskortieren von verwundbaren Fahrzeugen, Zerstören von gegnerischen Einrichtungen oder die Verteidigung von eigenen Befestigungen. In einem besonderen Gag wird der Spieler auch mal zur Jägerabwehr auf der Außenhülle eines Landungsschiffes eingesetzt.
Kompromißlos ist die Steuerung der Kampfkolosse. Kopf und Rumpf sind unabhängig voneinander zu bewegen, eine automatische



Bei einer Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten fällt das Ausschalten der Gegner am leichtesten. Das Scrolling ist flüssig und wegen der höheren Frame-Rate fällt das Zielen wesentlich einfacher. Leider sieht diese Darstellung deutlich weniger imposant aus als die SVGA-Alternativen.



Das explosive Ende eines gegnerischen Battlemechs bei 640 x 480 Bildpunkten. Nur schnelle Rechner kommen mit dieser Auflösung klar.

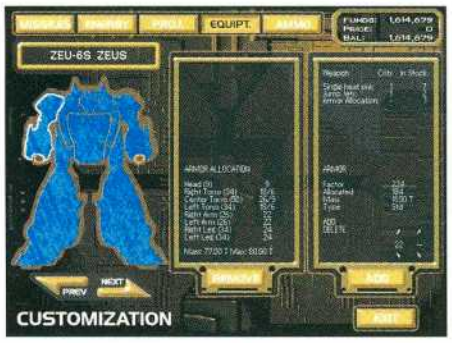
Ausrichtung der Waffensysteme auf Gegner in der Zielerfassung sucht der gestreßte Mech-Jockey vergebens. Wegen der durchdachten Tastenbelegung und der guten Unterstützung Feuerknopf-strotzender Flightsticks bleibt man auch in der Hitze der Schlacht stets souverän und gelassen.

Für zusätzliche spielerische Herausforderungen sorgt der Job als Kommandant einer Söldnereinheit. Von diesem Beruf träumen ganze Heerscharen pickelgesichtiger Heranwachsender der inneren Sphäre. Verantwortlich zu sein für Mensch und Material der eigenen Truppe, jeden Tag aufs neue die Herausforderung zu spüren und der Gefahr ins Auge zu blicken... Schwelg! Die Realität sieht freilich weniger idyllisch aus: Auftraggeber versuchen einen über den Tisch zu ziehen, die Ausrüstungs- und Reparaturkosten fressen ein Loch in die Kasse, und so ganz nebenbei soll man auch noch qualifiziertes Personal finden. Jedes verlorene Stück Panzerung, jede Salve Inferno-Raketen



kostet Geld.
Dem Söldnerkommandanten stehen verschiedene Aufträge zur Verfügung. Dabei sollte man sich aber nicht nur auf die Angaben der potentiellen Arbeitgeber verlassen; diese neigen dazu, die Situation in ihrem Licht darzustellen. Am Com-Star Nachrichtenbrett holt der mißtrauische Söldner eine zweite Meinung ein.

Ist ein Missionsziel erfüllt, gibt es Bares. Je nach Länge und Gefährlichkeit des Auftrags rangiert die Bezahlung zwischen 300.000 und mehreren Millionen C-Noten, der Währung der Inneren Sphäre. Richtig Kohle macht man aber nur bei mehrmonatigen Einsätzen. Dabei können beschädigte Mechs nicht repariert werden, was vor allem bei langen Einsätzen zu ernsten Nachschub-Problemen führt.



Auf einen Battlemech Typ "Zeus" kann man schon ordentlich was aufpacken.



Geniale Optik, unglaublich langsam: 1024 x 768 Bildpunkte sind wohl eher ein Tribut an die Hardware-Zukunft. Pentiums von heute machen schlapp.

**Nach den Clanstreitereien folgt nun der Angriff der Söldner: Exakte Ausrüstungstabellen, über 60 Battlemech-Typen und ein detailliertes Kampfsystem – so muß eine Table-Top-Umsetzung aussehen. Die Ausschlacht-Komponente von "Mercenaries" ist reizvoll; ähnliches wurde allerdings schon bei "Earthsiege 2" gesehen.
Hat man sich einmal an die komplexe Steuerung gewöhnt, spielt sich „Mercenaries" wirklich gut, die wirtschaftliche Seite des Söldnerlebens sorgt für mehr Dauerspaß als beim Vorgänger. Auch die Grafik wurde verbessert. Die Oberflächen sind schöner texturiert und es fliegen mehr Objekte durch die Gegend. Das hat natürlich auch seinen Preis. Ein schneller Pentium ist anzuraten. Leider hat es Activision wieder nicht geschafft, die Story durch Rendersequenzen aufzulockern. Winzig kleine Textkästen strapazieren die Augen. Ob hier wohl ein Deal mit der Optiker-Innung läuft? Außerdem hängen die Missionen Story-mäßig etwas in der Luft. Unterm Strich ein solides Mech-Sequel, das allerdings keine Glanzpunkte setzt.**







http://www.kesmai.com/openbeta/battletech/
Das Battletech-Onlinespiel befand sich zu Redaktionsschluß noch in der Beta-Phase. Mech-Fans mit schnellem Internet Zugang sollten einen Blick riskieren.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	78
HERSTELLER	**ACTIVISION**	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X X	3	15	
SPIELERANZAHL	**1 BIS 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X	4	12	
	1 BIS 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Exakte Umsetzung des Table-Tops von FASA mit wirtschaftlicher Komponente und enormer Spieltiefe.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/166	1024x768	256	nicht unterstützt	16 MByte

Activision liegt mit „Mercenaries" voll im 3D-Spieletrend: immer größer, immer besser, immer langsamer. Eine optimierte Version für Grafikkarten wäre extrem wünschenswert. Bisher jedoch ist noch nichts in Planung.

Entwickler: Mythos Software, USA
Design, Story: R.J. Berg
Design, Programmierung: John Dunn, James Ferguson
Grafik, Animationen: Hans Homberg, Thaddeus Neal, Jaime Velasqez, Juan Villescas, Chris Wood
Sound: Rob Hubbard

Sherlock Holmes 2

VON HEINRICH LENHARDT

Vergessen Sie die schläfrige Kripo-Mumie Derrick oder den österreichischen Schäferhund-Begleiter von SAT1. Wenn wir von großen Detektiven reden, gehört der olle Sherlock Holmes eindeutig auf Platz 1 der Evergreen-Liste. Vor vier Jahren veröffentlichte Electronic Arts ein Grafik-Adventure, in dem Sherlock und sein Assi Dr. Watson einen verzwickten Fall lösten. Just als man nicht mehr mit einer Fortsetzung rechnete, springt "Holmes 2" ins aktuelle Softwareleben. "Das Geheimnis der tätowierten Rose" bereitet neues Kopfzerbrechen. Als treibende Kraft im neuen Abenteuer erweist sich zunächst Dr. Watson. Sherlock schließt sich nämlich deprimiert im Schlafgemach ein, weil sein Bruder Mycroft Holmes bei einer Explosion schwer verletzt wurde. Kurz zuvor hatte Mycroft noch um eine Unterredung in einer wichtigen, nicht näher erläuterten Angelegenheit gebeten. Verursachte wirklich ausströmendes Gas die Explosion - oder war es ein Bombenanschlag? Nachdem Watson ein Fundstück vom Tatort analysiert hat, übernimmt Sherlock wieder das Kommando bei der Schurkenhatz.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um die Aktionsliste zu sehen.



1992 löste Sherlock Holmes seinen ersten Fall für Electronic Arts.


1996 geht er mit SVGA-Grafik und Video-Spielfiguren auf Spurensuche.


Die Analyse mit dem kleinen Chemiekasten sorgt für erhellende Erkenntnisse.

Während beim Vorgänger noch putzige Sprites durchs viktorianische VGA-London spazierten, schlägt jetzt der Fluch der Moderne zu. Alle Spielfiguren - und das sind immerhin rund 80 Damen und Herren - werden von Schauspielern verkörpert. Die Video-Animationen des Ensembles kopierten die Programmierer in hochauflösende Hintergrundbilder. Auch die Bedienung wurde modernisiert: Jetzt klappen kontextsensitive (mein neues Lieblingswort) Menüs auf, wenn Sie ein Objekt anklicken. Ein Mausklick mit rechts zeigt alle Aktionen an, die Sie mit dem anvisierten Detail ausführen können. Hinter der "Tasche" verbirgt sich das Inventar mit den gesammelten Gegenständen.

Bildschirmtexte und Sprachausgabe des blumigen Kriminal-Abenteuers sind komplett in Deutsch.



**Hinter der schlummerigen Aufmachung vermutet man eher "Das Rätsel der toten Hose" als eine "tätowierte Rose". Das liegt primär an den arg betulichen Bewegungen der Video-Spielfiguren. Alleine das gemütliche Mantelanlegen unserer Helden hat mich nach dem fünften Betrachten zu unkontrollierten Schluchzern genötigt: "Ich will meine Sprites zurück!". Durch die vereinfachte Bedienung ist auch die Puzzle-Vielfalt eingeebnet worden. Der hohe Quatsch-Anteil nimmt zudem ermüdende Züge an. Nervig kann es werden, wenn erst beim x-ten Nachfragen ein weiteres Thema im Dialogmenü erscheint. Steckt man jetzt in einer richtigen Puzzle-Sackgasse oder muß noch mal mit Sowieso geplaudert werden?
Der Vorgänger hat mir vor vier Jahren mehr Spaß gemacht. Die "Verbesserungen" des neuen Holmes-Adventures gehen auf Kosten der Spielbarkeit. Die solide Story und die erkleckliche Anzahl von Schauplätzen retten eine Gesamtwertung im überdurchschnittlichen Bereich. Für Krimi-Fans nicht uninteressant.**

http://www.sherlock-holmes.co.uk/

Das Sherlock-Holmes-Museum in London öffnet auch virtuell seine Tore. Die schön aufgemachten Web-Seiten bieten gehaltvolle Holmes-Infos. Vielleicht werden Sie zu einem touristischen Abstecher beim nächsten London-Besuch animiert.

SHERLOCK HOLMES 2		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ● ●	1	3
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6
BETRIEBSSYSTEM	DOS	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

X-RATING: 63

FAZIT: Stilvoller Antik-Krimi mit kleinen Fehlern: Verflachte Puzzles und lähmende Video-Sperenzien nagen an der Motivation.

	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

Ein rasanter Rechner macht die müden Videos auch nicht schneller. Um zumindest die Nachladezeiten zu straffen, empfehlen sich viel Freiraum bei Festplatte und Hauptspeicher sowie ein Quadspeed-Laufwerk.

Entwickler: BioWare Corp
Produzent: Greg Zeschuk
Design: Trent Oster, Denis Papp
Programmierung: Denis Papp
Sound: Trent Oster

Shattered Steel

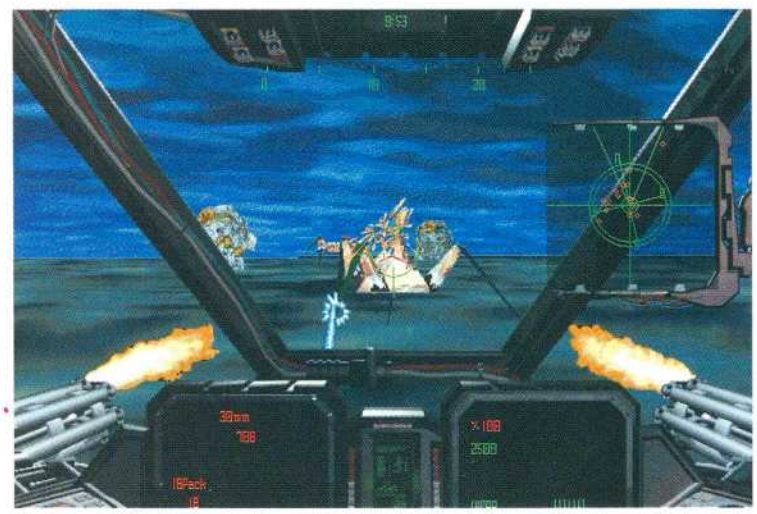
VON TOBIAS SCHWEIKL

Mech-Simulationen sind groß in Mode. Mit „Mechwarrior" und „Earthsiege" balgen sich bereits zwei Kolosse um die Vormachtsstellung im Genre. Jetzt kommt mit „Shattered Steel" ein weiterer Kandidat dazu. Ein wesentlicher Nachteil der polygonbasierten Konkurrenz ist die dürftige Landschaftsdarstellung. Interplay setzt deshalb auf die "Voxel"-Grafiktechnik, um das triste Umgebungseinerlei aufzufrischen.

Im Jahr 2132 hat sich die Menschheit im Weltall ausgebreitet. Leider kann der bravste Siedler nicht in Frieden leben, wenn es dem bösen Grenzweltler nicht gefällt. Deshalb werden Sie und Ihr Mech engagiert, um auf Lanois 3, OREC und Planet III für Ordnung zu sorgen. Mit Hilfe des Planet Runners sollen die bösen Jungs dahin zurückgeschickt werden, wo sie herkamen.

Vor den Einsätzen werden Sie im Mission-Briefing über Geländeformation und Feindstärke informiert. Dann noch schnell ein Mech ausgewählt und los geht's.

Um den feindlichen Horden nicht wehrlos gegenüberzustehen, wird der wandelnde Stahlkoloß mit allem aufgerüstet, was die Waffentechnologie zu bieten hat. Vom einfachen Laser bis hin zur mächtigen Supernova stehen rund 25 verschiedene Wummen zur Verfügung. Dabei können Sie nicht sofort auf ein vollständiges Arsenal zurückgreifen. Bessere Knarren und Mechs finden sich im Verlauf der über 50 Missionen.



Spinne im Stahlhagel. Das schwere MG feuert was das Zeug hält, um einen Weg zum Konvoi im Hintergrund freizumachen.

Jeweils eine Primär- und eine Sekundärwaffe werden auf dem Mech montiert. Geht im Verlauf der Kampfhandlungen die Munition aus, sorgen vereinzelte Extras für Nachschub. Um gegen die Übermacht an Gegnern überhaupt eine Chance zu haben, müssen die Energiereserven des Kampfroboters je nach Bedarf auf die Komponenten Schilde, Antrieb und Waffen verteilt werden. Hilfreich ist auch die Unterstützung durch eigene Lufteinheiten. Diese helfen selbständig mit, die Feindmassen unter Kontrolle zu halten.



In der niedrigen Auflösung sieht's grobpixelig aus.



Die Auswahl einer neuen Mission. Der rechte Weg ist länger, verhilft aber zu einem neuen Mech.

Die Einsätze an sich laufen zumeist linear ab, nur an einigen Schlüsselszenen kann zwischen zwei möglichen Schauplätzen gewählt werden. Die Verästelungen führen aber nach kleinen Umwegen letztendlich zum gleichen Ziel.

Wie im Genre üblich werden Kopf und Rumpf des Stahlgiganten separat gesteuert. Spielt man nur mit Tastatur, kann per automatischer Zielaufschaltung die Höhenkontrolle des Kopfes auch dem Computer überlassen werden.



„Shattered Steel" ist weniger ein Mech-Simulator als vielmehr ein Actionspiel. Unglaubliche Massen zwei-, vier- und sechsbeiniger Mechs müssen abgeschossen werden. Im größten Schlachtgetümmel hilft oft nur die "Augen zu und durch"-Taktik. Tempomäßig stellt „Shattered Steel" die Konkurrenz in den Schatten. Trotz Dutzender Gegner bleibt das Spiel stets flüssig. Es kommt ein Gefühl von Geschwindigkeit auf, das der Konkurrenz fehlt. Leider ist nicht die Voxel-Engine alleine für den Tempogewinn verantwortlich. Die Mechs haben wenig Animationsphasen und staksen daher recht steif durch die Gegend. Schwierig ist das Zielen: Durch die hügelige Landschaft kann man kein Ziel lange im Visier halten und die Gegner sind frustrierend schnell. Auch die automatisierte Zielfunktion macht Probleme, weil sie es nicht schafft, ungelenkte Raketen so auf den Gegner auszurichten, daß diese auch treffen. „Shattered Steel" ist ein nettes Spielchen, daß mich aber wegen mangelnder Spieltiefe nicht dauerhaft faszinieren kann.

SHATTERED STEEL		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	**4**
HERSTELLER	**INTERPLAY**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	**8**
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	**9**
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X ●	3	**12**
SPIELERANZAHL	**1-2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X ● ●	4	**12**
	1-16 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	**21**

MULTIPLIKATOR

66

FAZIT: 3D-Action mit abwechslungsreichen Missionen. Wer hingegen eine Mech-Simulation mit Tiefgang sucht, wird enttäuscht.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/100	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Der große Bonus von „Shattered Steel" sind die vergleichsweise bescheidenen Hardwareanforderungen. Die SVGA-Auflösung ist auch auf Durchschnitts-Pentiums flüssig spielbar.

http://www.interplay.com/shatteredsteel/index.html

Wenn Sie mehr wissen wollen über die Hintergrundgeschichte oder das "Making of", dann sind Sie hier richtig. Außerdem gibt es bereits den ersten Patch zum Downloaden.

X RATING **ACTIONSPIEL**

Entwickler: Massive Developments, D
Chefdesigner, technische Leitung: Alexander Jorias
Programmierung: Marco Fischer, Jurie Hornemann, Alexander Jorias
3D-Engine: Ingo Frick
3D-Modelle: Peter Steinhäuser
Sound: Oliver Weirich

Schleichfahrt

VON | HEINRICH LENHARDT



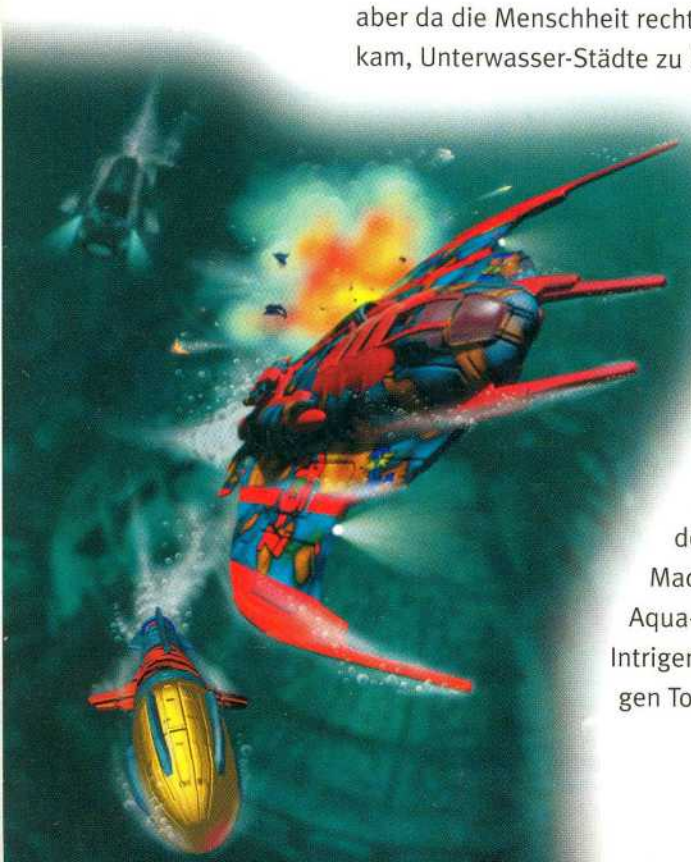
Heinrich: **Die Grafik ist ja zum Seekrankwerden schön. Da hat es fast schon meditative Qualitäten, selbst ohne Ballerei einfach so über den Meeresgrund zu tuckern. Das Unterwasser-Feeling wirkt derart echt, daß ich unwillkürlich vom Drang befallen werde, sämtliche Kippfenster zu schließen.**
Winnie: **Dafür ist das Drumherum nicht ganz so gestylt wie bei "Darkening" und Konsorten. Aber 3D-Geballer unter Wasser ist schon mal was anderes als immer diese Weltraum-Shooter.**
Heinrich: **"Schleichfahrt" spielt sich nicht gravierend, aber immerhin ein bißchen anders als "TIE-Fighter", "Wing Commander" & Co. Aspekte wie die Schallabsonderung des eigenen Boots oder das Ausnutzen von Strömungen erlauben ganz neue Kniffe...**
Winnie: **...auch wenn alles auf die "stärkere Waffen, stärkere Gegner"-Routine rausläuft. Spaßig ist es allemal; eine so imposante 3D-Engine hätte ich einem deutschen Programmierteam kaum zugetraut.**





Der High-Color-Modus macht es möglich: In dieser Szene werden rund 3.000 verschiedene Farben gleichzeitig dargestellt. Entsprechend sanft schattiert wirkt der Meeresboden.

Soviel Strahlung übersteht nicht einmal ein Mallorca-gestählter Pauschaltourist: Puff, der Atomkrieg hat wieder stattgefunden. Dieses in Spielestory-Dichterkreisen überaus beliebte Event wütet bei "Schleichfahrt" mit besonderer Gründlichkeit. Das Leben auf der Erde wird von der Radioaktivität schneller verschmurgelt, als man "Geigerzähler" sagen kann. In den nächsten Jahren bildet sich aus der abgestorbenen biologischen Masse die 40 Meter dicke "POM-Schicht", welche sogar die Weltmeere bedeckt. Keine müde Alge hat's überstanden - aber da die Menschheit rechtzeitig auf den Trichter kam, Unterwasser-Städte zu bauen, geht das Leben weiter. Mangels frischer Fischstäbchen wird Nahrung durch den Abbau des POM-Sargdeckels gewonnen. Der Homo Sapiens breitet sich flugs am Meeresboden aus; im Lauf der Jahrhunderte bilden sich drei politische Machtblöcke in der neuen Aqua-Welt. Ränkespiele und Intrigen enden oft im gegenseitigen Torpedoaustausch.



Wenn verschlagene Söldner Mission um Mission annehmen, dabei reichlich Gegner in 3D-Duellen verschleißen und bessere Ausrüstung für Ihr Schiff kaufen, ist meist eine Großproduktion von Origin nicht fern. Mit dem nächsten "Commander" hat "Schleichfahrt" allerdings nichts zu tun; hier handelt es sich um deutsche Wertarbeit des Programmierteams Massive Developments.

Sie übernehmen die Rolle des Söldners "Dead-Eye" Flint, der mit den üblichen Attributen eines kantigen Helden ausgestattet ist: Rauhe Schale der Güteklasse "tausche eigene Großmutter gegen neuen U-Boot-Spoiler". Aber tief in seinem weichen Kern sind dem guten Mann ethische Ideale nicht gänzlich fremd. Recht so; schließlich wird er mit einer Gefahr konfrontiert, die den Fortbestand der Menschheits-Überreste gefährdet.



Harte Zeiten, rauhe Sitten: In solchen Dialogen sollte Flint seinen herben Charme etwas glätten, bevor er es sich mit einem Auftraggeber verscherzt.



Seine Einkünfte investiert der Aqua-Söldner in bessere Ausrüstung. Beim Waffenhändler gibt es Offensiv- und Defensiv-Goodies fürs treue Boot.

Am Anfang backen wir noch kleinere Brötchen. Flint konnte den Überfall auf einen von ihm bewachten Schwefeltransporter nicht verhindern. Bei Auftraggeber El Topo in Ungnade gefallen, muß sich unser Held erst einmal mit niederen Arbeiten begnügen. Der Spieler gewöhnt sich in diesen leichten Auftaktmissionen an die Steuerung, bevor er dann mit Gegnern konfrontiert wird, deren Können deutlich oberhalb der Kategorie "Fischfutter" anzusiedeln ist.

"Schleichfahrt" berücksichtigt zwar Unterwasser-Spezialitäten wie Strömungen und Trägheit beim Manövrieren, ist aber keine U-Boot-Simulation. "Gehobene 3D-Action" trifft eher den Kern der Sache. Die vier Modelle, die Sie im Spielverlauf steuern, tragen dem SF-Charakter des Programms Rechnung. Dank Sonar und Zielerfassung hat man den nächsten Gegner schnell im Visier. Da sich U-Boote deutlich langsamer fortbewegen als Jets oder Raumschiffe, ist der Unterwasser-"Dogfight" spektakulär: Man kommt seinem Gegner relativ nahe und schießt nicht nur auf weit entfernte Pünktchen. Eine Mission besteht in der Regel aus mehreren Einzelzielen, die erfüllt werden müssen.

Die düstere Schönheit der feuchten Spielwelt wird durch eine imposante 3D-Engine rübergebracht: "Schleichfahrt" sprengt die übliche 256-Farben-Schallmauer und läuft im High-Color-Modus. Bis zu



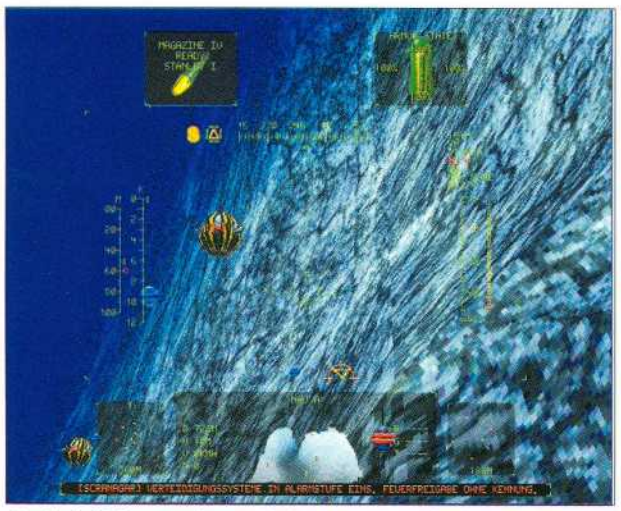
Andere Schiffe, andere Cockpits: Mit vier verschiedenen Modellen nehmen Sie den Kampf gegen Anarchisten, Bionten & Co. auf.

65.000 Farbtöne können hier gleichzeitig dargestellt werden; in der Praxis enthält die durchschnittliche Spielszene zwischen 2.000 und 4.000 Farben. Das bedeutet aber auch, daß Ihre Grafikkarte entsprechend fit sein muß. VESA-2.0-Kompatibilität ist aus Geschwindigkeitsgründen sehr ratsam. Eine vernünftige VGA-Karte ist für das "Schleichfahrt"-Tempo wichtiger als ein paar Prozessor-MHz hin oder her. Tollkühne Taucher mit dicken Pentium-Kisten können das Cockpit für ein volles 3D-Erlebnis wegschalten oder das eigene Boot in der Außenansicht steuern.

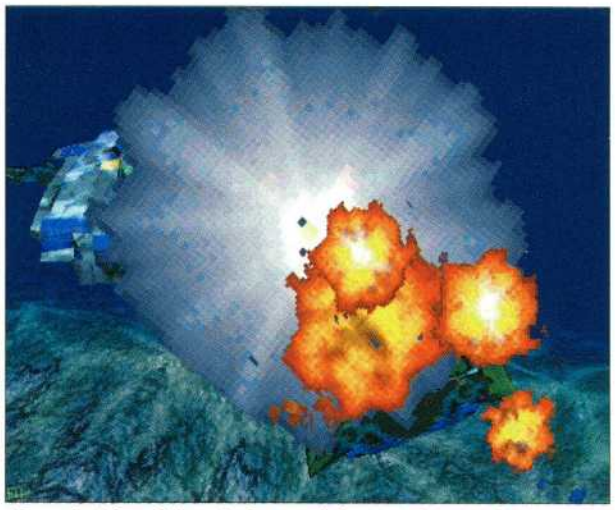
Die Spielwelt umfaßt rund 60 Unterwasser-Stationen und Trägerschiffe. An einem neuen Ziel angekommen, können Sie diverse Lokalitäten besuchen, um Informationen oder Aufträge zu erhaschen. Herzerfrischend ist der toughe Tonfall in den Dialogen: Pflegten futuristische Spiele-Söldner bislang kaum härtere Formulierungen als "Wie geht's, alter Knabe?" in den Mund zu nehmen, fluchen und grummeln die "Schleichfahrt"-Protagonisten aus allen Rohren. Da stört es erstaunlich wenig, daß Gespräche nur als Texte gezeigt werden; quasi eine freiwillige Video-Abrüstung. Sie können viele Personen nur einmal ansprechen. Man wähle seine Worte deshalb mit Bedacht und verkneife es sich insbesondere, jeden Handlungsträger anzupöbeln. Irgendwann sind die Damen und Herren beleidigt und verweigern weitere Aufträge - hart und entbehrungsreich ist die Freiberufler-Existenz. Bevor Sie sich ins Dock



Bei Unterwasser-Dogfights macht die Außenansicht Freude. Das eigene Boot ist der blaue Flitzer in der Bildschirm-Mitte.



Cockpit light zwecks optimierter Meeresboden-Betrachtung; die Anzeigen werden dezent eingeblendet.



Das sind ja schöne Außenansichten: Ein gut plazierter Torpedo und seine Folgen.



Klaustrophobische "Abyss"-Grundstimmung, dazu ein Endzeit-Szenario, gegen das "Waterworld" wie eine Planschbecken-Dokumentation anmutet – "Schleichfahrt" ist die überzeugendste Tauchstation der jüngeren Spielegeschichte.
Die 3D-Engine stiehlt manchem Weltraum-Geballer die Schau: So ein paar tausend Farben machen sich schon enorm gut, um die blaugrüne Edeltristesse des Meeresbodens rüberzubringen. Auch ohne Pentium Pro macht mich das Tempo froh.
Das gut zu steuernde Dümpel-&-Destroy-Vergnügen kann in größeren Schlachten ein wenig unübersichtlich werden. Doch mit allmählichen Sonar- und Geschützturm-Upgrades haben Sie stets gute Überlebenschancen. Für die Motivation sorgen klassische Tugenden aus der alten Origin-Schule: Aufrüsten des U-Boots und Entdecken überraschender Story-Wendungen. Technisch ist "Schleichfahrt" spektakulär; inhaltlich nicht ganz so innovativ, aber ausgesprochen kurzweilig. •

klicken und die 3D-Unterwasserwelt erneut unsicher machen, ist ein Besuch beim Waffenhändler ratsam. Hier fühlt sich der Söldner wie ein kleiner Junge im Bonbon-Geschäft. Bordkanonen, Torpedos, Panzerungen & Co. werden vom sauer verdienten Geld angeschafft. Der freundliche Herr an der Kasse nimmt gerne Ihr altes Equipment in Zahlung. Neben einem Dutzend verschiedener Torpedo-Sorten verdienen vor allem die Geschütztürme besondere Aufmerksamkeit. Diese Aufbauten lassen sich synchron zur Standardkanone schalten. Durch den Erwerb adäquater Software verleihen Sie den Zusatz-Ballermännern sogar ein wenig künstliche Intelligenz. Die Geschütze spähen dann nach bestimmten Gegnertypen (z.B. Torpedos) und nehmen diese selbständig unter Beschuß. Je höher (und teurer) die Software-Version, desto effizienter wird dieser Job erledigt. Segensreich sind auch der Erwerb eines besseren Sensorensystems oder einer schalldämmenden Legierung: Je weniger Schallwellen Ihr Boot in die Gegend schleudert, desto näher können Sie sich unbemerkt an einen Gegner ranschleichen. Und ein Reparatursystem an Bord kann beschädigte Komponenten zu 75 Prozent wieder herrichten.

"Schleichfahrt" enthält knapp 70 Missionen, die man beim ersten Durchspielen nicht unbedingt alle zu Gesicht bekommt. "Belohnungsfilme" werden für das Erreichen wichtiger spielerischer Etappen gezeigt.

Gut ausgestattet ist das Optionsmenü. Hier lassen sich Grafikdetails abschalten, bereits erreichte Animationen nochmals ansehen und die Schwierigkeit in drei Stufen einstellen. Das Programm merkt sich automatisch alle aktuellen Missionsziele und Hinweise, die Sie erhalten haben. Ausgesprochen erfreulich auch die Dokumentation: Ausführliche, informative Anleitung und separates Waffenhandbuch wurden vierfarbig zu Papier gebracht.



Knifflig: In dieser Mission müssen wir eine Fabrik vor Angriffen beschützen.



Was nun? Unser Aqua-Filofax merkt sich das aktuelle Missionsangebot fürs vergeßliche Söldner-Herrchen.



http://www.bluebyte.de/SCHLEICH/schleich.htm

Es gibt einen guten Grund, auch nach dem "Schleichfahrt"-Kauf die Web-Seiten von Blue Byte im Auge zu behalten. Dort spielt man mit dem Gedanken, zusätzliche Trainingsmissionen zum Download anzubieten.

SCHLEICHFAHRT		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	83
HERSTELLER	BLUE BYTE	PRÄSENTATION	X X X X •	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	2 CD-ROM	SOUND	X X X X •	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X X	4	20	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Land unter: Solide 3D-Actionsimulation in postapokalyptischer Unterwasser-Welt mit edlem True-Color-Look.

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

Ganz wichtig: Ihre Grafikkarte muß High Color bei 640 x 480 Pixeln darstellen können. Außerdem benötigt "Schleichfahrt" einen PC mit PCI-Bus. 16 MByte RAM sind sehr zu empfehlen; bei 8 MByte wird bei Grafik-Texturen und Soundeffekten etwas gespart.

Design: Jan Currie
Programmierung: Jan Currie, Alexander Meduna
Missionen: Linda Currie
Grafik: Jen Hamilton

Jagged Alliance: Deadly Games

VON ANATOL LOCKER



Eine knifflige Geiselbefreiung: Nach langem Anschleichen sieht Schurke Farnham in den Lauf unserer Pistole.



Fürs kleine Killen zwischendurch: Der Computer generiert eine Solo-Mission.



Auf vielfachen Wunsch: Der Editor läßt bietet alle wichtigen Features.

Mit „Jagged Alliance“ landete Sir-Tech einen Überraschungserfolg: Metavira war eines der beliebtesten Ausflugziele der letzten Saison – zumindest für Strategie-Liebhaber. Aus einem Söldner-Pool rekrutierte man acht schräge Typen, die stückchenweise die besetzte Insel zurückerobern sollten. Grundidee und Ausführung waren nicht sonderlich originell: Spielfeld in schräger 3D-Draufsicht, ein paar Hindernisse, viele böse Feinde. Trotzdem spielte sich „Jagged Alliance“ enorm flüssig, die coolen Kommentare der Söldner (nur in der CD-ROM-Version) taten ihr Übriges.

Der Nachfolger „Deadly Games“ bietet keine spielerischen Neuerungen, aber eine Menge Verbesserungen. Ein markiger Charakterkopf namens Gus stimmt uns auf das Kommende ein. Jede der 17 Solo-Missionen läßt sich direkt anwählen, man bestimmt Qualität der Ausrüstung, Anzahl und Hartnäckigkeit der Computergegner sowie das Startkapital für den Kauf von Ausrüstung und Söldnern. Kampagnen machen das Söldnerleben allerdings erst richtig aufregend. Jedem Charakter sind zwölf Eigenschaften zugeordnet, die sein Verhalten bestimmen. Diese Eigenschaften verändern sich im Lauf der Kampagnen zum Guten oder Schlechten: Kassiert man einen Schuß in den Arm, sinkt die Geschicklichkeit. Wer dagegen häufig Wunden verbindet, dem macht sich diese Erfahrung bezahlt. Weitere Verbesserungen: Die Computergegner reagieren cleverer, das Waffenarsenal wurde aufgestockt, der Schwierigkeitsgrad feiner ausbalanciert als beim Vorgänger. Waffen und Ausrüstung werden nun von einen fahrenden Händler namens Mickey gekauft, der seine Spielzeuge allerdings nur als Paket abgibt – und das nur nach einer Runde Feilschen.

Wer die 17 Levels von "Deadly Games" trotz des fortgeschrittenen Schwierigkeitsgrades durchgezockt hat, wird den Editor schätzen lernen. Im üblichen Baukastensystem lassen sich Mauern, Sümpfe, Gräben, Häuser und Gegenstände auf der Karte verteilen – aus 18 unterschiedlichen Tile-Sets. In den Privat-Szenarien läßt sich außerdem ein Ziel definieren (mit Missionsbeschreibung) und die Intelligenz der Computergegner bestimmen. So dosieren Sie den Schwierigkeitsgrad nach Maß.

Erfreulicherweise liefert Sir-Tech gleich eine zweite CD für Duelle per Modem oder Nullmodem mit. Wer ein Netzwerk besitzt, kann gegen bis zu drei Gegner antreten.



Schön! Erfreulich! Alles da, was das Herz begehrt: **Anwählbare Solomissionen für die kleine Killer-Stunde zwischendurch, ein ausgefeilter Multi-Player-Modus, knackige Computergegner, mehrere Schwierigkeitsgrade, deutlich mehr Sprachausgabe für die Söldner – so macht's Spaß.**
Zwar spendierte Sir-Tech seinen "Deadly Games" keine grafische Frischzellenkur (Grummel, wie pixelig darf VGA eigentlich sein?) und auch die Höflichkeit einer animierten Zwischensequenz muß man missen.
Doch mit solchen Schnitzern kann ich leben: Der Mehr-Spieler-Modus und der Editor machen das locker wieder wett. Wer sich gerne in ein Spiel verbeißt und Strategie auch ohne Echtzeit mag, sollte "Deadly Games" nicht verpassen.
Ein würdiger Nachfolger, der mich sicher in den Weihnachtsurlaub begleiten wird.
Einsteiger und sensible Gemüter seien hingegen gewarnt. Die rundenbasierte Söldner-Taktik mit ihrer rustikalen Präsentation ist nicht gerade die ideale Software für Greenhorns.

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X • • •	1	**4**	79
HERSTELLER	**SIR-TECH**	PRÄSENTATION	X X X • •	2	**6**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS/WIN3.1/WIN95**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	**15**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM + MP-CD**	SOUND	X X X • •	3	**9**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X • •	4	**12**	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	**35**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Ausgebufftes Spieldesign und massenhaft Einstellmöglichkeiten sorgen für Langzeit-Spielspaß bei Kennern.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/60	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

"Deadly Games" ist erstaunlich genügsam: Ein gut ausgebauter 486er oder ein kleiner Pentium reichen völlig aus. Die Grafik ist allerdings auch dementsprechend zurückhaltend.

http://suc.suc.org/~kosta/tar/izvestaji/rep-g4-annex2.html

Zum Thema „Söldner, ein unglaublich mieser Beruf“. Auf diesen nüchtern gehaltenen Seiten findet man Namen, Werdegang und Taten ausländischer Söldner, die im ehemaligen Jugoslawien gekämpft haben.

Produzent: Bill Church
Grafik: Todd Camasta
Sound: Andy Warr, Brian Luzietti

Blood & Magic

VON ROBERT BANNERT



Robert: **Ghule und Skelette stolpern unbeholfen durch die Gegend – bei großen Einheiten wird die Steuerung manchmal zu chaotisch.**
Tobias: **Die hakelige Einheitensteuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber nach ausgiebigem "Research" kann man clevere und pflegeleichtere Truppen basteln.**
Robert: **Besonders fliegende Wesen sind heftig: Ähnlich wie in "Warcraft" konzentriert man sich bald nur auf Lufteinheiten. Gegen einen Wyvern-Schwarm hat die normale Bodenbesatzung kaum eine Chance.**
Tobias: **Das liegt wohl am Rollenspiel-Hintergrund – manche Monster trumpfen eben mit übermächtigen Fähigkeiten auf.**
Robert: **Stimmt – mit einer durchorganisierten Magier-Einheit holt man auch den dicksten Drachen vom Himmel.**
Tobias: **Sprüche sind allerdings auch keine Patentlösung. Immerhin zehrt jeder Spruch am Manavorrat des Spielers. Gut designt, das Ganze.**



Die Fantasy-Regelwelt von "AD&D" läßt sich nicht nur für dicke Rollenspiele einsetzen. Interplays "Blood & Magic"-Kämpfer werden aufs taktische Schlachtfeld gescheucht und reiben feindliche Streitkräfte in "Warcraft"-Echtzeit auf. Natürliche Grenzen wie Gebirge oder Flußläufe markieren auf einer Karte Ländereien und Kampagnenhintergründe der "Forgotten Realms"-Welt. Sie schlüpfen in die Rolle eines dreisten Playboys, der mit dem Scharmützel seine Herzensdame beeindrucken will, schicken die Untotenhorde eines Nekromanten ins Feld oder wahren als idealistischer Held die Interessen des gemeinen AD&D-Bürgers. Aber egal ob allmächtiger Meister-Magus oder stupider Schwertschwinger – das Geschick der "Blood & Magic"-Feldherrn wird vom mystischen Energiefluß der Spielwelt gelenkt, gesunde Mana-Reserven sind Grundvoraussetzung für einen Triumph. Bevor der erste Kämpfer zwischen Baracken, Lehmziegel-Bauten und struppigem Buschwerk umherstolpern kann, müssen Sie die magische "Bloodforge" mit Schöpfungskraft speisen: Nach der Opferung von 40 Mana-Punkten stolpert der erste Soldat durchs Gelände. Allerdings ist die frischgebackene Lebensform noch nicht besonders fit, mehr als rudimentäre Humanoidenstatur und beschränktes Kommando-Verständnis bringen die klobigen Basal Golems nicht mit in die Schlacht. Die obligatorische Datenliste verweist neben schwachen Defensiv- und Offensiv-Fähigkeiten auf das Schneckentempo der kämpferischen Nieten. Wer seinen Kontrahenten mit Basal Golems überrennen will, schickt zwar die kostengünstigste Einheit ins Feld, allerdings lösen sich die Strategiedödel schon nach den ersten paar Treffern in Pixelschlacke auf.

Um die Ressourcen für eine stärkere Armee heranzuschaffen, schicken Sie Ihre Untergebenen auf Erkundungsmarsch: Die Kreaturen marschieren brav zum angewiesenen Bestimmungsort und morphen bis zum nächsten Marschkommando in ihre statische Urform zurück – die Golems zapfen als mystische Obelisken das Mana-Feld der "Forgotten Realms" an und versorgen ihren Meister mit regem Energienachschub. Während die Basal-Columns eifrig schöpferische Kraft in Ihren Mana-Pool ableiten, erschließen die regeren Kollegen neues Terrain. Hat Ihr Gefolge Bauwerke wie Krypten und Tempel aufgestöbert, studieren Sie ihre Möglichkeiten für neue Truppenplanung: Nach dem Klick auf die "Realms Cyclopedia" werden sämtliche Bauwerke, Kreaturen und magischen Artefakte nebst Spieldaten aufgelistet. Finden Ihre Leute anstatt fertigem Truppen-Domizil nur ein Fundament, marschieren vier Basal Golems an die Eckquadranten der Baustelle und entscheiden als magische Stützpfeiler über



Ghule, Zombie-Krieger und Wyvern sammeln sich um einen Runenstein, in der unteren Optionsleiste wurde der einzige Basal-Golem angewählt: Der eifrige Mana-Sammler hat das Energie-Maximum von zehn Punkten erreicht und füttert den gierigen Mana-Pool.



Nach dem Bau des Runensteins sind die Wyvern geschlüpft.



Die fliegenden Wyvern agieren Terrain-unabhängig.



mehr. Um den Mutationsfortschritt voranzutreiben, spendieren Sie Ihren Zuchtexperten regelmäßig Erfahrungspunkte und wählen eine Kreatur von der "Research"-Liste. Gehen Ihren Forschern die Erfahrungspunkte aus, hetzen Sie dem Feind einen Angriffstrupp auf den Hals: Die Sprites dirigieren wir per Mausklick zum Angriffsziel oder teilen sie einer Einheit zu; der Ausgang des Schlachtengetümmels wird vom Computer kalkuliert. Ob schartige Schwerter, Keulen, Klauen, Feuerbälle oder giftige Reißzähne einen Gegner in die Knie zwingen können, verrät ein Blick in das Monster-Glossar. Arme Schlucker mit dürftigen Mana-Reserven und schwachbrüstigen Stoßtrupps stöbern eifrig nach Artefakten: So mancher Micker-Gnom hat ein magisches Amulett hinter einem Heuschober gefunden und ist Sekunden später als grimmiges Muskelpaket über eine tückische Furt geschwebt.



Vor jeder neuen Kampagnen-Mission stimmen starre Pixelgemälde und atmosphärischer Soundtrack auf die nächste Schlacht ein.



Hinter der Brücke haben vier Basal Golems einen Tempel aufgebaut. Vier Zombies bewachen die enge Passage und eskortieren mutationswillige Basal Golems von der Bloodforge zur Tempel-Retorte.

den Look des Bauwerks: Wurde die Energiebasis per Morph-Kommando in Gruft, Tempel oder Runenstein verwandelt, schmiegen sich die verbliebenen Golem-Obelisken an ihren neuen Sammelpunkt.

Anstatt Ihr Gefolge in konventioneller Strategie-Manier heranzubilden, betreiben Sie bei ausreichenden Energiereserven hemmungslos magische Genmanipulation: Sie checken Ihre Monsterlisten durch und sperren die Golems in die Retorte. Während neben einer Krypta nur Untote und bösartige Bestien wie Gargoyles aus der Pixel-Suppe kriechen, offerieren die Tempel-Listen ausschließlich "edle" Wesen wie Greifen, Walküren und menschliche Gefolgsleute. Clevere Truppenbastler orientieren ihre Zuchtplanung am vorherrschenden Terrain: Wer im Sumpf tonnenschwere Felsgolems aus der Retorte zieht, sieht bald kein Land



Jedes neue Land fordert Sie mit einer härteren Kampagne heraus.

Hübsch gezeichnete Sprite-Optiken und stimmungsvoller Midi-Soundtrack werden der AD&D-Vorlage gerecht und beweisen ebenso viel Detailliebe wie die "Warcraft"-Szenarien. Auch taktisch spielt Interplays AD&D-Debüt in derselben Liga wie das Fantasy-Vorbild, obendrein wurde das Ambiente um ein neuartiges Artefakt-Feature und die konkurrenzlos umfangreichen AD&D-Monsterlisten erweitert. Auch wenn die Kreaturen in den ersten Missionen oft die Orientierung verlieren oder Ihren Herrn mit dreister Befehlsverweigerung ärgern – je mehr Erfahrungspunkte in der Research-Kasse landen, desto intelligenter und eigenständiger sind die Nachfolger der Taktik-Trottel. Basal Golems und Mutations-Regel stehen zwar nicht in den AD&D-Schwarten, trotzdem finden TSR-Fans derzeit keine bessere Umsetzung Ihres Fantasy-Universums. Allerdings vermissen wir das bombastische Drumherum der Konkurrenten. Sogar Drachen werden als Einzel-Sprite dargestellt, auch die sympathischen Charakter-Kommentare hat man sich gespart.

BLOOD & MAGIC		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	81
HERSTELLER	**INTERPLAY**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X ● ●	3	9	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
	1 - 2 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Stimmungsvoll präsentierte Echtzeit-Strategie mit tollem Fantasy-Look und neuen Features – frei nach AD&D-Vorlage.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 400	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	320 x 400	256	nicht unterstützt	16 MByte

Der 486er wirft Ihnen Steine in den Weg, bei trägen Einheiten wie Skeletten oder Ghulen kommt der Truppennachschub fast zum Erliegen. Trotzdem hält sich der Hardware-Hunger in Grenzen, der P90 verdaut den Titel ohne Verstimmung.

http://www.inf.tu-dresden.de/~ok3/realms/fr.html

Hier finden angehende AD&D-Fans eine professionell aufbereitete Liste sämtlicher "Forgotten Realms"-Schmöker samt Cover-Motiven und Kurzbeschreibungen.

Entwickler: Terminal Reality, USA
Design: Joseph Selinske, Gaither Simmons
Programmierung: Richard Harvey, Mark Rendel, Robert Minnis, Greg Seehusen
Grafik: Chuck Carson, Drew Haworth, Terry Simmons
Sound: Grinnel, Kyle Richards, Tom Wedge

Monster Truck Madness

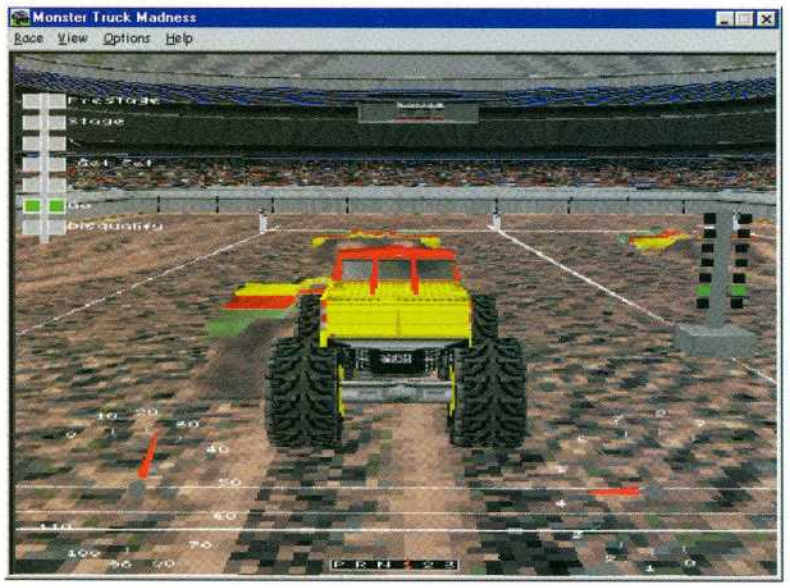
VON HEINRICH LENHARDT

Im Pick-Up-Truck über die Interstate brausen, mit einem Golden Retriever auf dem Beifahrersitz und einem Country-Sender im Radio... wie könnte man sich noch amerikanischer fortbewegen? Höchstens mit einem frisierten Ungetüm, dessen enorme Traktorräder den Asphalt geradezu malträtieren. Die entfernte äußere Ähnlichkeit zu landwirtschaftlichen Nutzfahrzeugen, von jedem PKW-Lenker ob ihrer verkehrsberuhigenden Wirkung gefürchtet, sollte nicht täuschen: Die Rennen der aufgepowerten "Monster Trucks" gehören zu den beliebtesten PS-Happenings in den USA. Microsoft höchstpersönlich will uns nun von den Freuden überzeugen, einen dieser unhandlichen Brummer zu steuern. "Monster Truck Madness" nennt sich das neue Rennspiel für (was sonst?) Windows 95.

Im Hauptmenü wählen wir zwischen drei Schwierigkeitsgraden, einem Dutzend Vehikeln und drei Spielvarianten. "Drag" ist ein wenige Sekunden währender Beschleunigungssprint, bei dem es vor allem auf optimales Schalten ankommt. "Rally" führt Sie auf drei Landstraßen-Strecken, während unter "Circuit" fünf Rundkurse zur Wahl stehen. Per "Tournament" verknubbeln Sie beliebige Wettbewerbe zu einem Turnier.

Wie sich die dicken PS-Hummeln gegenseitig schubsen und halsbrecherisch über Hügel holpern, ist ja ganz lustig anzusehen. Die zähe Steuerung dieser Ungetüme bleibt allerdings ein fragwürdiges Vergnügen. Die kleinste Kurve wird zum Alptraum; träge reagieren die Trucks auf Ihre Lenkbemühungen.

Der kleine Werkstattbesuch vor dem Rennen macht aus dem Action-Gepolter keine Simulation. Nur wenige Einstellungen für Reifen und Übertragung können geändert werden. Am wesentlichsten wirkt sich noch die Begünstigung von Beschleunigungsvermögen oder Höchstgeschwindigkeit aus. Haben Sie mit Ihrem kleinen "Grave Digger"- oder "Overkill"-Modell eine besonders deftige Straßenschlacht geschlagen, lohnt sich der Blick aufs Replay.



Das Dragster-Rennen währt nur wenige Sekunden. Hier beschleunigt unser Koloß bei mittlerer Grafikauflösung und Detailstufe.



Cockpit-Blick oder Außenansicht gefällig? Während des Rennens dürfen Sie zwischen drei Perspektiven wechseln.



Instant Replay: Genießen Sie diese kurvige Konstellation aus verschiedenen Kamerablickwinkeln.



Microsofts PS-Monster steuern sich nur unwesentlich besser als Bauern Hubers Mähdrescher. Irgendwie lasse ich mir die schwerfällige Kontrolle noch eingehen; sie ist den wenig wendigen Fahrzeugen durchaus angemessen. Aber in Verbindung mit der holprigen 3D-Grafik wird die Truck-Rallye zur traurigen Tour de Klops. Eine so unappetitlich dargestellte Mischung aus "langsam" und "häßlich" läßt jeden frisch gezapften Diesel schlagartig ersauern. Die lieblose Hintergrundgrafik animiert nicht gerade dazu, hier fröhlich pfeifend eine Runde nach der anderen zu drehen. Die Rennspiel-Konkurrenz zeigt, daß es besser geht: "Road Rash" ist nicht schön, aber schnell; "Bleifuß 2" ein Ressourcen-Fresser, der wenigstens entsprechend gut aussieht.
Wenn ein Action-Rennspiel unter müder Steuerung und schlapper Grafik leidet, dann gibt es nicht mehr viel Rettendes, an das man sich klammern könnte. Brave Multi-Player-Optionen und Spielmodi in Ehren; das Fahren macht hier wenig Spaß.



http://www.microsoft.com/games/monster/

Microsoft bietet mehr als eine Promo-Webseite zu seinem Rennspiel. Infos und Bilder zu der verrückten Rennsport-Variante lassen erahnen, warum die Monster-Truck-Rennen in den Staaten einen solch urigen Kultstatus genießen.

MONSTER TRUCK MADNESS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	43
HERSTELLER	MICROSOFT	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X • • •	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X • • •	3	6	
SPIELERANZAHL	1 BIS 8 (INTERNET, NETZWERK)	GRAFIK	X X • • •	4	8	
		SPIELDESIGN	X X • • •	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Uninspiriertes Action-Rennen mit Turbo-Treckern. Zähe Steuerung, tranige Grafik.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/166	640x480	256	Direct 3D-kompatibel	16 MByte



Windows 95, am besten 16 MByte RAM, einen Pentium im dreistelligen MHz-Bereich, idealerweise noch eine Direct-3D-Grafikkarte - wenn's sonst nichts ist! Viel Aufwand für ein wenig berauschendes Rennerlebnis. Mancher Mitbewerber programmiert effektiver.

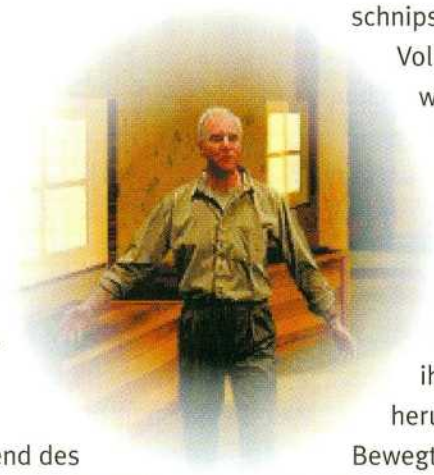
Produzent: Loring Casartelli, Keith Metzger
Programmierung: John Parker, Alan Maldonado, Darren Ensley
Grafik: David Parsons, Bill Martin, Sean McKee

Mummy

VON ANDREAS ULRICH

Sobald irgendwer in Ägypten anfängt, ein Loch zu buddeln, hat er gute Chancen, auf Reste antiker Zivilisationen zu stoßen. Treibt eine Bergbaugesellschaft einen sechsstöckigen Stollen in den Wüstenboden, dann ist ein Zusammenstoß mit altertümlichen Relikten fast unausweichlich.

Genau das passierte der „National Mining Corporation" (NMC). In einem Stollen finden die Bergarbeiter eine geheimnisvolle, runenverzierte Truhe. Seitdem geht alles drunter und drüber, so daß Ihr Boß beschlossen hat, Sie in das Krisengebiet zu schicken, um dort wieder für Ordnung zu sorgen.



Amazing Media engagierte für Ihr „Mummy – Tomb of the Pahrao" sechs Schauspieler, mit denen Sie sich während des Spiels auseinandersetzen müssen. Mit von der Partie ist Malcom McDowell. Nachdem er für „Wing Commander 4" vor der Kamera stand, mimt er nun den undurchsichtigen, geheimnisvollen Leiter der Ausgrabungsstätte.

„Mummy" wird aus der Ego Perspektive gespielt. Es wird nicht flüssig gescrollt, sondern in „Myst"-Manier Bild für Bild weitergeschaltet. Zahlreiche Häuser, Fabrikhallen und labyrinthartige Bergwerksstollen gilt es zu erkunden. Die gerenderten Bilder sind detailreich und realitätsnah in Szene gesetzt worden. Haben Sie ein Stück des Rätsels gelöst, folgt eine Videosequenz als Belohnung. Die digitalen Animationsschnipsel laufen jedoch nicht als Vollbild-Film – statt dessen wird der Schauspieler in das Standbild einkopiert.

Mit dem Mauszeiger untersuchen Sie die Szenarien nach nützlichen Objekten, die Sie in ihrem Rucksack mit sich herumschleppen können. Bewegt sich der Cursor, dann ist an dieser Stelle eine Interaktion mit dem Hintergrund möglich. Unvorsichtige Abenteurer werden von Schlangen gebissen, von Skorpionen gestochen oder von Steinmühlen zerquetscht.

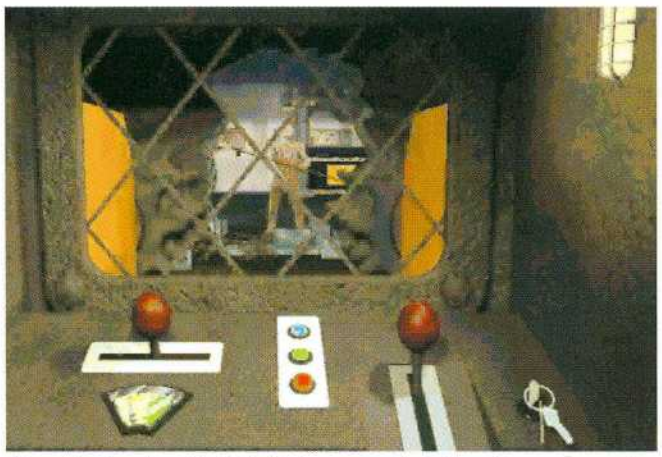
Die archäologische Spritztour ist komplett in englischer Sprache gehalten. Auf die Einblendung von Untertiteln wurde gänzlich verzichtet.



Interplays Grabschänderei lockt keinen greisen Archäologen hinterm Kamin vor. Das fade Rumgeklicke auf gerenderten Standbildern ist seit „Myst" auch nicht besser geworden. Bei „Mummy" kommt die etwas obskure Rätsellogik erschwerend dazu.
Leider werden Interaktionsmöglichkeiten nur angezeigt, wenn Sie den dazu passenden Gegenstand bereits in der Hand halten. Um sicher zu gehen, daß keine neuen Details übersehen werden, müssen bereits besuchte Orte immer wieder überprüft werden. Genervt vom dudeligen Sound latscht man also durch das Camp und läßt sich ein ums andere mal von Davenport alias McDowell vollabern. Etwas mehr Aufwand bei den Videoeinspielungen hätte dem Spiel sicherlich gut getan, so wirkt das Ganze etwas billig.
Wer wild auf solche mystigen Leicht-Adventures ist, bekommt immerhin ein wenig dezenten Gruselcharme verpaßt. Spielerisch ist Sierras aktueller SF-Konkurrent „Rendezvous im Weltraum" jedoch besser als dieser Mumienschanz.



Seit Indiana Jones darf in einem unterirdischen Stollensystem ein Schienennetz nicht fehlen.



Hausfriedensbruch: Sichtlich verwundert über den unerwarteten Besuch steht eine Mumie ratlos im Raum.



Erst mit Klebeband verstärkt hält die provisorische Drahtverbindung.

http://pw2.netcom.com/~tony19/egypt.html

Auf Anathony's Egyptology- und Archaeology-Seite finden Sie wissenswertes über das antike Ägypten.

http://www.xs4all.nl/~macklin/index.html

Wer mehr über Malcom McDowell erfahren möchte, sollte diese URL testen.

MUMMY		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	47
HERSTELLER	INTERPLAY	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WIN 3.X /WIN 95	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: Mehr Fehlversuch als Mumienfluch: Multimediales Adventure im Rendergewand.

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

Da die Quick-Time-Videoschnipsel nur kleine Bildausschnitte füllen, geht auch ein 486er mit Doublespeed-CD-ROM nicht in die Knie. Ein flotteres Laufwerk verkürzt die Ladepausen zwischen den Bildwechseln erheblich.

Entwickler: Dream Forge
Produzent: Rick White
Programmierung: Don Wuenschell
Design: C. Aaron Kreader
Sound: James McMenamy

War Wind

VON TOBIAS SCHWEIKL

Nach dem erfreulichen „Anvil of Dawn" macht das US-Entwicklerteam Dream Forge erst mal eine kleine Rollenspiel-Pause. „War Wind" heißt der erste Ausflug der Truppe ins Modegenre Echtzeit-Strategie, der von SSI veröffentlicht wird.

Auf dem Planeten Yavaun geht es rund – vier verschiedene Rassen streiten sich untereinander und zeigen wenig Hemmungen, wenn es darum geht, die Konkurrenten auszuschalten. Als ehemalige Herrscher des Planeten fühlen sich die Tha' Roon von ihren rebellischen Untertanen verraten und verkauft. Entsprechend rücksichtslos ist die Vorgehensweise beim Versuch, ihr Imperium wieder aufzubauen.

Der einstige militärische Arm der Tha' Roon sind die Obblinox; riesige Kreaturen, die für ihren Kampfesmut bekannt und gefürchtet sind. Die rücksichtslose Vorgehensweise ihrer ehemaligen Auftraggeber hat sie zu erbitterten Feinden gemacht. Zuständig für die niederen Arbeiten aller Art im Imperium waren die Eaggra. Deshalb wohl auch ihre Revolte – sie sind der Feind Nummer 1 der Tha' Roon und zeichnen sich vor allem durch ihre geschickten Baumeister aus. Dafür läßt ihre Verteidigungsfähigkeit etwas zu wünschen übrig. Am wenigsten zu durchschauen sind die Shama' Li. Bewandert in den Kampfkünsten und ausgestattet mit antikem Wissen, versuchen sie, die verfeindeten Parteien zu vereinen. Leider geraten sie bei diesem Versuch ziemlich unter die Räder.

„War Wind" bietet Echtzeit-Strategie im klassischen Outfit. Vier verschiedene Rassen, alle mit eigenen Grafiken und Einheiten, müssen im Kampf um Yavaun dirigiert werden. Die wirtschaftliche Seite läuft dezent im Hintergrund ab und dient nur dazu, Anzahl und Stärke der Armeen in Grenzen zu halten. Mächtige Kämpfer, schnelle Scouts und schwer gepanzerte Fahrzeuge sind schon aus ähnlichen Spielen bekannt, dennoch gibt es einige Neuerungen im Genre zu bemerken. Die erste und auffälligste: Der Spieler kann sich nicht mehr mit der komfortablen (und sicheren) Position des göttlichen Beobachters zufriedengeben. Bei „War Wind" wird er selber aktiv und lenkt die Geschicke seines Clans als eigenständige Spielfigur. Das bedeutet natürlich, daß das Spiel verloren ist, wenn er vernichtet wird – ähnlich wie der König im Schach.

Innovation Nummer 2 ist das Rekrutierungssystem. Neue Truppen werden nicht mehr selbst „hergestellt", sondern in einer verrauchten Kneipe rekrutiert. Dabei hat man natürlich das Problem, die richtigen Leute zu bekommen. Wer Pech hat, findet sechs arbeitslose Lastenschlepper am Tresen wartend vor, obwohl gerade jetzt Kampfeinheiten von Nöten wären. Durch Wahl einer anderen „Stellenausschreibung" kann dieser Zufallsfaktor jedoch variiert werden.

Mit angeheuerten Kriegern gibt es allerdings ein Problem – sie können nicht „verbessert" werden. Richtig loyal sind nämlich nur Truppen, die als Arbeiter engagiert und durch Training in der Militärakademie zu Kriegern ausgebildet wurden. Denen können dann nachträglich, nach erfolgreicher Forschung, auch mechanische Erweiterungen eingepflanzt werden.



Tobias: **"War Wind" will eine echte Konkurrenz zu "Warcraft" sein, schafft aber den Sprung in die Genre-Spitze wegen einiger Spielbarkeits-Mängel jedoch nicht.**
Robert: **Trotzdem halte ich "War Wind" aufgrund der neuen Ideen für eine sinnvolle Alternative zu Blizzards Klassiker. Besonders der Trick mit dem Anheuern von Einheiten in der Kneipe ist ein netter Gag.**
Tobias: **Mangelnde Innovationsfreude werfe ich dem Titel auch nicht zum vor. Allerdings vermisse ich beim Spielen ein bißchen mehr Abwechslung.**
Robert: **Mir sind insbesondere die eintönigen Antworten der Einheiten auf Anweisungen des Spielers aufgefallen. Wenn man schon beim Klassenprimus abkupfert, dann wenigstens richtig.**
Tobias: **Das stimmt. Dafür kann sich niemand beschweren, "War Wind" sei oberflächlich. Vier verschiedene Rassen mit unterschiedlichen Eigenschaften sollten auch für Hardcore-Strategen ausreichen.**





Eine Seefahrt, die ist lustig: Eifrig werkeln die Obblinox an einem Schiffchen für den geplanten Überfall. Die Scouts, die den Gegner aufgespürt haben, sind leider zu ihren Ahnen gegangen.



Die Motorrad-Scouts zerlegt es besonders schön.



Die Shama' Li sind putzige, kleine Kerlchen mit einem Hang zum Mystischen. Mit diesen Experten der Kampfkünste ist nicht zu spaßen.



Die Tha' Roon sind die hartherzigen Ex-Bosse des Planeten. Hier gönnt sich eine Kampfeinheit gerade ein Bio-Upgrade.

Schnelligkeit, Kraft, Resistenz gegen Zaubersprüche und ähnliche Errungenschaften der Hochtechnologie machen aus einem schwachbrüstigen Anstreicher eine tödliche Kampfmaschine. Sterben die Träger dieser Erweiterungen, bleiben die Upgrades auf dem Schlachtfeld liegen – zum Aufsammeln für jedermann freigegeben.

Apropos Forschung: Auch hier hat sich Dream Forge etwas Neues einfallen lassen. Frische Projekte können nur in Auftrag gegeben werden, wenn Sie genügend Ansehen als Anführer gesammelt haben. Diese „Vertrauenspunkte" erhalten Sie entweder durch erfolgreiches Beseitigen lästiger Feinde oder – wie praktisch – durch Bestechung. Wer Ressourcen investiert, kassiert Ansehen. Will man die eigenen Truppen schnell Transportieren, stehen Lastwagen, Schiff und Luftkissenboot zur Auswahl.

Das „War Wind"-Testmuster kam haarscharf zu Redaktionsschluß herein. Es war leider nicht möglich, das Programm im Echtzeitstrategie-Schwerpunkt in dieser Ausgabe zu berücksichtigen.



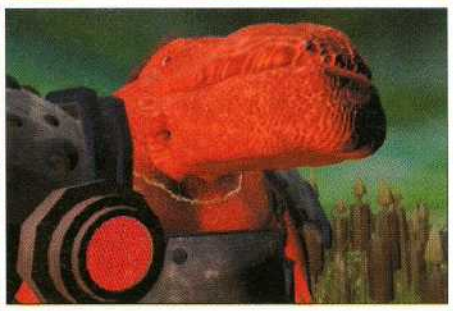
Oben: Ist hier Sommerschlußverkauf? Irgendwo in diesem Haufen stecken die eigenen Jungs.

Unten: Vier verschiedene Rassen mit unterschiedlichen Fertigkeiten streiten sich um Yavaun.









Die grundlegenden Eigenschaften eines Echtzeit-Strategen sind alle vorhanden, Innovationen beschränken sich auf Details. Dennoch will sich Spannung auf „Warcraft 2"-Niveau nicht einstellen. Die ganze Sache spielt sich einfach zu träge. Sie tauchen auf dem Schlachtfeld auf, verteidigen sich mit Ihren anfänglichen Einheiten gegen den obligatorischen Begrüßungsüberfall und beginnen dann mit dem Bau der Basis. Vereinzelt finden sich auch Missionen, in denen Sie ohne Nachschub auskommen müssen – doch selbst dann sollen Sie meist alle Gegner ausradieren.
Mit der Sprachausgabe haben die Entwickler nicht gerade Ihr Meisterstück abgeliefert. Die unverständlichen Meldungen im orkischen Akzent wiederholen sich ständig und zehren mit der Zeit gewaltig an den Nerven. Von Witz und Abwechslung wie beim Vorbild keine Spur. Gefallen haben mir dagegen der integrierte Level-Editor und einige neue Designansätze. Alles in allem ist "War Wind" kein Mainstream-Pflichtkauf, sondern ein Fall für gewohnheitsmäßige Dauerstrategen.

http://www.execpc.com/vjentpr/alitype.html
Die Seite über Außerirdische Lebensformen, die auf der Erde angeblich gesehen wurden. Einige davon haben erstaunliche Ähnlichkeit mit den Hauptpersonen von "War Wind".

WAR WIND		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	**3**	72
HERSTELLER	**SSI**	PRÄSENTATION	X X X X •	2	**8**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	**15**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X • • •	3	**6**	
SPIELERANZAHL	**1-2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X • •	4	**12**	
	1-8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X •	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: „Warcraft"-Klon mit etlichen unterhaltsamen Innovationen, aber auch einigen Detailmängeln.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

„War Wind" leistet optisch, akustisch und inhaltlich weniger als „Warcraft 2". Die hohen Hardware-Anforderungen sind dadurch auf keinen Fall zu erklären. Wer auf einem 486er spielen will, braucht Geduld.

Produzent: Matthew Ford
Programmierung: Paul Kwinn, Russell Shiffer, Gary Strawn
Design: R. Shiffer, K. Capelli, D. Evans, M. Ford, M. Jensen, P. Kwinn
Grafik: Heather Capelli, Chin-Han Hsu, John Xu, Yongki Yoon
Sound: Rudy Helm
Musik: Chip Harris

Deadlock

VON TOBIAS SCHWEIKL

Was tun, wenn der Planet aus allen Nähten platzt? Accolade präsentiert die Lösung: Man suche sich einfach einen neuen. Im Lieferumfang von „Deadlock" ist praktischerweise ein Planet enthalten, der in genau abgesteckte Claims unterteilt wurde. Als Anführer einer 400 Mann starken Kolonisationstruppe suchen Sie einen Landeplatz und gründen eine Siedlung. Doch Sie sind nicht allein auf der neuen Welt: Siedlungstruppen aus allen Winkeln des Universums kämpfen mit Ihnen um die Vorherrschaft auf "Gallius 4". Zu Beginn des Spiels haben sie einige Rohstoffe zur Verfügung, um die ersten Farmen zu errichten oder Minen auszuheben. Diese stellen die Versorgung mit Nahrung, Holz und Eisen sicher. Sobald Sie die Runde abschließen, treten Ihre Gegner in Aktion, Finanzen und Ressourcen werden aktualisiert und ein kurz auftauchender Video-Reporter berichtet über die Fertigstellung von Gebäuden oder einen Luftangriff der wilden "Uva Mosk"-Aliens.

Doch in "Deadlock" wird nicht nur gebaut und gekämpft: An Universitäten ertüfteln Wissenschaftler Technologien zur Herstellung der Superrohstoffe Endurium, Triidium und Anti-Materie. Die Forscher liefern Baupläne für neuartige Gebäude und überraschen mit schlagkräftigen Waffen. Doch Vorsicht: Militärische Präsenz hat ebenso wie Besteuerung, Nahrungsmangel oder Überbevölkerung Einfluß auf die Moral Ihres Volkes. Mit sinkender Laune wenden sich Kolonisten von uns ab und entziehen sich durch Streiks ihren Pflichten. Also schnell ein paar Museen und Kulturzentren in die Landschaft gestellt und schon vergessen die Rebellen ihren Unmut. Bald haben Sie die Grenzen des Landstrichs erreicht und jede der 36 Parzellen zugepflastert. Ergo erkunden wir das Umland und besiedeln es in gleicher Weise. Interessenskonflikte werden durch Waffengewalt gelöst: Sie können Ihren Einheiten befehlen, den Angriff auf bestimmte Gebäude zu konzentrieren. Dem Verlauf der Gefechte sieht man tatenlos zu, der Sieger wird statistisch ermittelt.

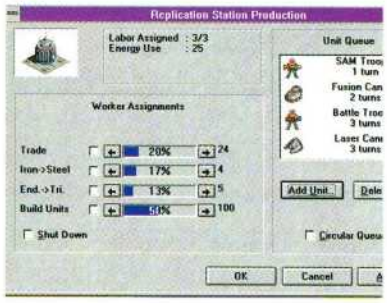
Damit der Krieg der Welten jedoch nicht ewig dauert, gibt es eine simple Siegesbedingung: Diejenige Rasse erhält alle Rechte am Planeten, welche eine festgelegte Anzahl von Stadtzentren errichtet hat und eine Spielrunde lang verteidigen kann.



Die Übersichtskarte ermöglicht Rohstoff- und Personentransfer, eine Zoomfunktion gewährt den Zugriff auf jede einzelne Kolonie.



Ein Luftangriff mit Turbo-Wing-Fightern und Supernova-Spyjets auf eine Cyth-Siedlung.



Eine große Zahl von Parametern hilft bei der genauen Abstimmung der Fabriken auf Produktbedürfnisse.



"Vielversprechend", denke ich und bin nach dem Studium des 120seitigen Regelwerks auch bestens informiert. Doch nach stundenlangem Spielen auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden bin ich ernüchtert: Keine neuen Herausforderungen, der Spielverlauf ist immer ähnlich. Die diplomatischen Möglichkeiten begrenzen sich auf den Austausch von vier Standardsprüchen, der Schwarzmarkt macht Forschung überflüssig, und das Betrachten der Gefechte ist genauso spannend wie Lateinunterricht. Abgesehen von diesem Mangel an spielerischer Abwechslung gefällt "Deadlock" durch saubere Grafik, tadellose Animationen, edle Spachausgabe, genaue Statistiken sowie einer Unzahl von regelbaren Parametern.
Internet-Spieler müssen sich mit stark begrenzten Funktionen und wenig Siegeschancen abfinden. Nüchterner Lösungsvorschlag des Handbuchs: "Zieh' aus und kauf' Dir Deine eigene CD – dann kannst Du Rache nehmen!" Tip für Witzbolde: Die versteckte Deadsong.wav anhören!

http://bigmac.civil.mtu.edu/public_html/classes/ce459/forum/CE459Projects/ANewLookForTitan.html

Sie fühlen sich nach den ersten Fingerübungen mit "Deadlock" zu Höherem berufen? Im wissenschaftlichen Forum der Technischen Universität Michigan können Sie sich an hochgeistigen Diskussionen zum Thema "Atmospheric Engineering" beteiligen.

DEADLOCK		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	58
HERSTELLER	ACCOLADE	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WIN95, WIN 3.1	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X • • •	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X • •	4	12	
	1 - 7 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Rundenbasierte Ressourcen-Schieberei im Weltraum. Anfangs ganz unterhaltsam, auf Dauer zu monoton.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	1024 x 768	256	nicht unterstützt	16 MByte

Ein genügsames Strategiespiel, das auch auf einem 486er problemlos läuft. Animationen und Videos leiden unter mangelnder Rechenpower. Hohe Windows-Auflösungen sorgen für mehr Übersicht.

Entwickler: Sanctuary Woods, US

Orion Burger

VON HEINRICH LENHARDT

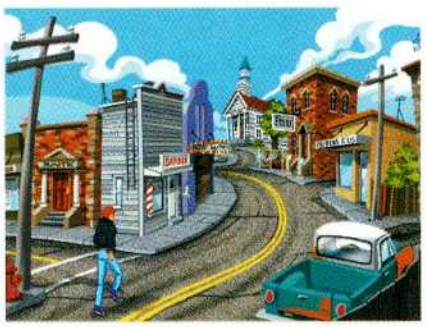


Für den zweiten Test wird Wilburt auf Hamsterkäfig-Format geschrumpft. Zur Lösung des Puzzles muß er sich zunächst auf Erden mit Grashüpfern eindecken.

Liebe Proteinspender und Spenderinnen, sicher sind Ihnen die delikaten Erzeugnisse von "Orion Burger" ein Begriff. Es gibt kaum eine Milchstraßen-Ausfahrt ohne jene einladenden Buden, deren heimeliger Dunst nach Frittierfett schon Trilliarden hungriger Raumreisender anlockte. In ihrem unermeßlichen Expansionsdrang ist die Orion-Burger-Corporation stets auf der Suche nach neuen Frischfleisch-Quellen. Wir freuen uns, Ihnen mitteilen zu können, daß die Konsistenz der Bewohner Ihres Planeten als ausreichend schmackhaft erachtet wurde, um eine Weiterverarbeitung in Orion Burger zu gewährleisten.

Jetzt weiß man endlich, wie einem armen Rindvieh zumute ist, wenn Ronald McDonald mit der Sense zur Tür reinkommt. Allerdings gibt es noch eine klitzekleine Chance, den Evolutionspfad der Menschheit vor einem Ende zwischen zwei Sesambrötchen-Hälften zu bewahren. Unser jugendlicher Held Wilbur muß lediglich fünf Tests bestehen. Ausreichend intelligente Lebewesen dürfen nicht zum Burgerbelag verarbeitet werden.

Mit drei Kommandos hetzen wir Wilbur durch die Spielwelt. Durch Klicken der rechten Maustaste schaltet man zwischen den "untersuchen"-, "nehmen"- und "benutzen"-Icons durch. Bei Personen gesellt sich die Sprechblase für den Smalltalk-Start dazu. Der Gesprächsverlauf wird dann in Multiple-Choice-Manier bestimmt. Macht der Spieler keine Fortschritte, droht eine bösartige Zeitschleife: Irgendwann wird unser Held an Bord des Raumschiffs gebeamt und untersucht. Schafft er einen Test nicht, schmeißen ihn die Aliens auf die Erde zurück - abzüglich einiger Gegenstände. Die Presseinfo meint dazu enthusiastisch "Ein neuartiges Zeitraffer-System erspart Ihnen den lästigen Neuanfang, wenn Sie mal danebenliegen". Der Tester nennt das "Blödsinn". Der Abbruch durch Raufbeamen kann einem auch dann wiederfahren, wenn man einen Teil der zur Lösung des Puzzles notwendigen Gegenstände schon dabei hat.



Unsere kleine Stadt: Bizarre Gegenstände müssen eingeheimst werden, bevor der Beam-Strahl der Außerirdischen wieder zuschlägt.



An Bord des Raumschiffs macht Wilburt die Bekanntschaft einer Anti-Burger-Aktivistin, die das voreilige Verspeisen von Milchstraßen-Anwohnern ablehnt.



Leckerer Storyansatz, doch das Spiel liegt mir etwas schwer im Magen. Nachdem sich die erste Begeisterung über Alien-Gierschlünde und putzige Comic-Animationen gelegt hat, nerven einige irdische Designsünden. Quatsch hoch drei ist das "Zeitlimit": Ob es mir paßt oder nicht, zappen mich die Aliens zum Zwischentest rauf. Fingertrippelnd muß man die (teilweise nicht abbrechbare) Animation wiederholt überstehen. Schräge Comic-Adventures werden dann zur Pein, wenn sich ihre Puzzles in abstrusen Gefilden verlieren. LucasArts hatte meistens die Balance zwischen Irrwitz und Rätsel-Nachvollziehbarkeit toll austariert; "Orion Burger" läßt oft jegliche Logik vermissen. Dazu nehme man eine Spielwelt mit vielen nutzlosen Gegenständen und arg geschwätzigen Charakteren, schon landet das vielversprechende Schmunzel-Adventure in der angenervten "Muß nicht sein"-Zone. Bei so vielen Nervigkeiten tröstet auch die gelungene deutsche Synchronisation wenig.

ORION BURGER		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	43
HERSTELLER	EIDOS	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X	7	7	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Anfängliches Schmunzeln geht in Heulen und Zähneklappern über: Witzige Story, aber von Design-Geschlunze geprägte Ausführung.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/60	640x480	256	nicht unterstützt	8 MByte

Traditionelle Seitenansicht und Sprite-Einsatz sorgen für Entspannung an der Technikfront. Wartezeiten und Generve bescheren nur die nicht abbrechbaren Animationen – aber davon ist auch der High-End-User betroffen...

http://www.McSpotlight.org/home.html

Tummelplatz der Burger-Hasser ist diese Anti-McDonalds-Webstation. Die in reichlich Prozesse verwikkelten Betreiber prangern vor allem ungesunde Produkte und Umweltsünden des Buletten-Marktführers an. Ein zarter Duft nach Anarchie umnebelt diese "David gegen Goliath"-Grotte im WWW.

X RATING **ADVENTURE**

Entwickler: Burst, US
Produzent: David Bishop
Programmierung: Gary Priest, Doug Hare
Grafik: Bill Skirvin
Sound: Keith Arem
Chefdesigner: Richard Hare

Toonstruck

VON ANDREAS ULRICH



Wo Trickfilm-Videos schillern und drollige Cartoon-Charaktere scherzen, wendet sich mancher Spieler mit Grausen ab. Groß ist die Gefahr, daß ein familienfreundliches Waschlappen-Adventure in dem niedlichen Antlitz steckt. Doch hinter der putzigen Fassade von "Toonstruck" lauert so manche niederträchtige Boshaftigkeit und überraschende Wendung.

Als einziger Mensch unter lauter Cartoon-Bewohnern hat Christopher Lloyd keinen leichten Stand. Der arrivierte Schauspieler ("Zurück in die Zukunft", "Addams Family") verkörpert den Cartoon-Zeichner Drew Blanc. Griesgrämig geworden durch das jahrelange Stricheln drollig-doofer Flauschhäschen, schlurft Drew durch eine kreative Dürreperiode, als ihm sein schmieriger Chef Sam Schmaltz eine Hiobsbotschaft unterbreitet: Eine neue Trickserie mit dem unsäglichen Nagetier "Fluffy Fluffy Bun Bun" soll auf Sendung gehen. Doch dem müden Drew fällt nichts mehr zum ausgelaugten Hasenklein ein. Just in der folgenden Nacht findet er sich nach einem Blitz in der Phantasiewelt seiner Schöpfungen wieder. Die penetrante Gutmütigkeit der Bewohner von Cutopia geht unserem Helden schwer an den Nerv. Bevor er an die Rückkehr denken kann, soll er dem dortigen König Hugh einen nicht ungewichtigen Gefallen tun. Count Nefarius, ein knöcherner Geselle, schießt von seinem düsteren Königreich aus mit verheerenden Strahlen. Was von seinen üblen Blitzen getroffen wird, dessen dunkle Seite kehrt sich nach außen: Blühende Maisfelder verwandeln sich in dichtes Dornengestrüpp; die friedliche Muhkuh mutiert zum Sado-Maso-Wiederkäuer.

Um die Gegenwaffe zu aktivieren, sind zwölf verschiedene Utensilien gefragt. Einziger Anhaltspunkt ist eine Blaupause vom zerstreuten Haus- und Hof-Ingenieur des Königs; diese zeigt jedoch genau das Gegenteil von den Teilen, die benötigt sind. Beispiel: Auf dem Plan ist ein Salzstreuer zu sehen; ergo sollen Sie eine Pfefferschote auftreiben.

Der digitalisierte Christopher Lloyd muß das große Abenteuer nicht alleine bestehen. Sein Sidekick Flux Wildly ist eine Art lila Zwergsack mit zwei Beinen, dessen Geläster jeden Schauplatz aufpeppt. Kein Wunder, schließlich stammt Flux aus dem schrägen Zanydu. Hier sind die anarchischen Cartoon-Rüpel zu Hause, die Drew viel lieber zeichnen würde als die niedlichen Häschen-Phantasien seines Arbeitgebers. Flux riskiert nicht nur eine kesse Lippe, sondern läßt sich für die Lösung manches Puzzles einsetzen. Einfach auf den Kompagnon und dann das entsprechende Detail klicken, um die großmäulige Geheimwaffe zu benutzen.

Die Steuerung ist einfach: Können Sie ein Objekt



Andreas: **Spielwitz, Story und Design in der Tradition alter LucasArts-Adventures, dazu modernste Grafik-Gimmicks – auf so ein Spiel habe ich lange gewartet.**
Heinrich: **Ich schließe mich Deinem Wohlwollen an. Im Gegensatz zu "Orion Burger" schwächelt "Toonstruck" bei der Spielbarkeit nicht. Ganz wichtig: Die Rätsel sind fair und nachvollziehbar. Der subtil-fiese Humor ist ganz nach meinem Geschmack. Und Christopher Lloyd hat einige herrliche Szenen. Er ist die Idealbesetzung, während andere Schauspieler-Auftritte in Spielen oft austauschbar wirken.**
Andreas: **Eins mit Stern für die ganze Aufmachung, nur beim User-Interface hätten ein paar Aktionsmöglichkeiten mehr nicht geschadet.**
Heinrich: **Widerspruch, ich finde das richtige Einsetzen der vielen Gegenstände knifflig genug. Eine kompliziertere Steuerung hätte bei "Toonstruck" nur den Spielwitz geschwächt.**

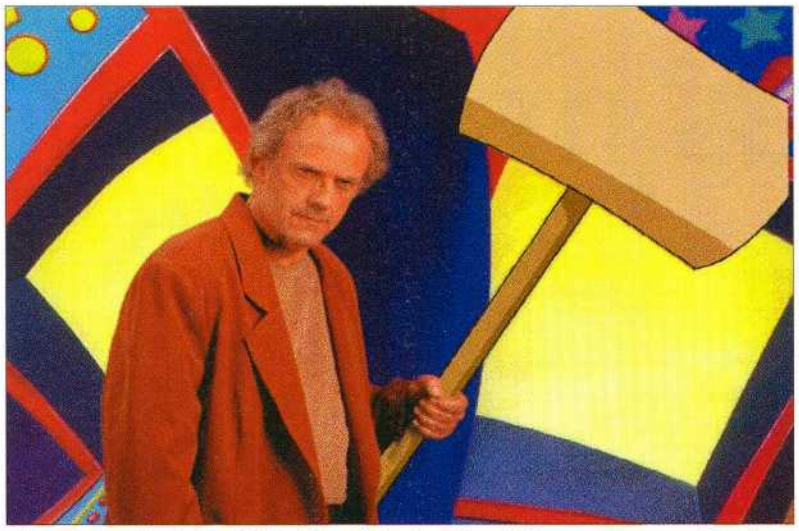




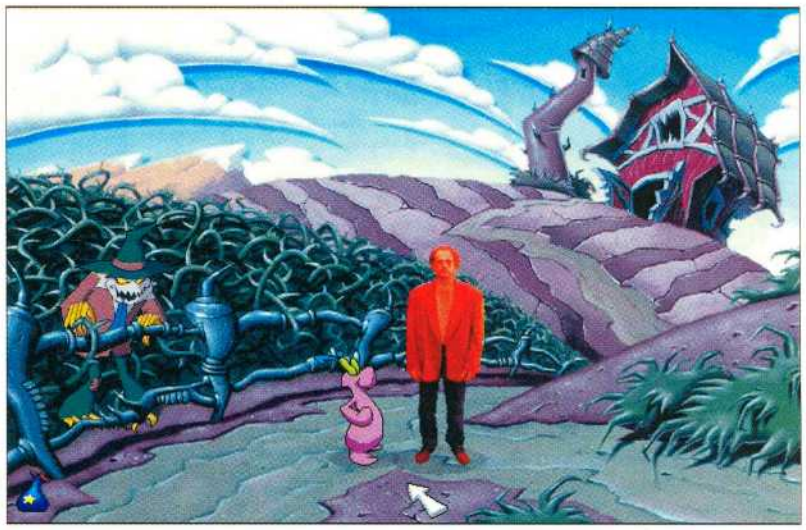
Rechts: Das Hauptquartier des üblen Count Nefarius. Aber wie kommen unsere Helden dort hinein?

Unten: Der Pump-o-tron bringt Drews Kondition wieder auf Vordermann.





Eines des zahlreichen bildschirmfüllenden Kurz-Videos, mit denen Sie für Handlungsfortschritte belohnt werden. Hier packt Christopher Lloyd sein Lieblingshämmerchen aus.



Drews treuer Freund Flux ist entsetzt über die Ausmaße der Verwüstung, die Count Nefarius mit seiner schrecklichen Waffe anrichtet. Vorher stand hier ein blühendes Maisfeld mit einer tierlieben Vogelscheuche.

manipulieren oder einstecken, ändert sich der Mauszeiger sofort. Ein Klick mit links bedeutet dann "benutzen" oder "nehmen"; der Rechtsklick steht immer für "untersuchen". Plaudern Sie mit einheimischen Toons, so werden am unteren Bildschirmrand Icons eingeblendet, die bestimmte Gesprächsthemen symbolisieren. Glücklicherweise bekommen Sie zu Beginn des Spiels einen bodenlosen Beutel überreicht, in dem Sie so viele Gegenstände verstauen können, wie Sie wollen. Um ein Objekt später einzusetzen, klickt man zunächst sein Bildchen im Inventar-Beutel an. Der Mauszeiger verwandelt sich in diesen Gegenstand, mit dem Sie nun auf die Stelle klicken, an der er eingesetzt werden soll.

Einige Schlüsselszenen des Spiels werden immer wieder mit kurzen Cartoon-Videos illustriert. Virgin ließ die insgesamt rund 90 Minuten langen Animationen in professionellen Zeichentrick-Studios pinseln und digitalisierte sie dann für das Programm. Damit stilistisch alles paßt, wurden auch die Hintergrundbilder der Spielgrafik zunächst von Hand gemalt und dann gescannt.

Für diesen Test lag uns die amerikanische Version von "Toonstruck" vor; Virgin will aber rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft eine komplett übersetzte Fassung veröffentlichen.





Zwei wie Hund und Katz: Die Ladenbesitzer sind gerne bereit, ihre Folterwerkzeuge vorzuführen.



Wer zum Bowling gehen will, benötigt eine spezielle Verkleidung, um am Türsteher vorbeizukommen.



Geier-Sturzflug: Da zeigt sich wieder, daß man von fremden Leuten nichts annehmen soll.

Comic-Künstler begegnet seinen eigenen Kreationen – auch wenn die Grundidee einen ellenlangen Bart trägt, sprüht "Toonstruck" nur so vor Originalität und Spielwitz. Hübsche Spielgrafik, aufwendige Animationen und witzige Dialogen motivieren zum Dauerspielen. Durch die nicht allzu schweren Rätsel kommen auch Einsteiger gut voran. Die simple Steuerung vereinfacht zwar den Einstieg, läßt aber nicht viel Freiraum für unterschiedliche Handlungen. Außer "nimm", "benutze" und "gehe" gibt es keine Aktionsmöglichkeiten. Die Videos unterscheiden sich qualitativ kaum noch von einem herkömmlichen Zeichentrickfilm. Der Soundtrack verdient sich ein Extralob: Zu jedem Hintergrundbild wird ein eigenes, stimmungsvolles Musikstück eingespielt. Einziges "Toonstruck"-Manko sind die stellenweise zu lang geratenen Dialoge, aus denen Sie nur wenig Nützliches erfahren. Wer gut Englisch kann, ist mit der Originalversion am besten bedient. Es gibt nämlich jede Menge Wortspiele, die den Übersetzern einiges zu knabbern geben werden.

http://www.traveller.com/~bttf/lloyd.htm

"Toonstruck"-Held Chrisopher Lloyd machte als Physik-Exzentriker Doc Brown in "Zurück in die Zukunft" Karriere. Seinen Lebenslauf und Anmerkungen zu anderen TV- und Kino-auftritten finden Sie auf dieser Web-Seite.

TOONSTRUCK		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4
HERSTELLER	**VIRGIN**	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12
SPEICHERMEDIUM	**2 CD-ROMS**	SOUND	X X X X •	3	12
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X X •	4	16
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28

MULTIPLIKATOR

82

FAZIT: Turbulentes Fun-Adventure mit irrer Story, liebevoller Zeichentrick-Grafik und moderatem Schwierigkeitsgrad.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

2D-Grafik und Catoon-Videos zehren relativ bescheiden an den Hardware-Ressourcen. Wer sich mit einem kleinen 486er ins Abenteuer stürzen will, sollte zur (potthäßlichen) niedrigeren Auflösung schalten.

Entwickler: Millenium, GB
Produzent: Toby Simpson
Programmierung: Stephen Grand, P. de Bourcier, A. Adams, P. Chilvers, N. Taylor
Grafik: Marcus Broome, Mitch Phillips, Sean Nichols, Leavon Archer, C.Swinbourne
Sound-Effekte: Paul Arnold
Musik: Andrew Barnabus

Creatures

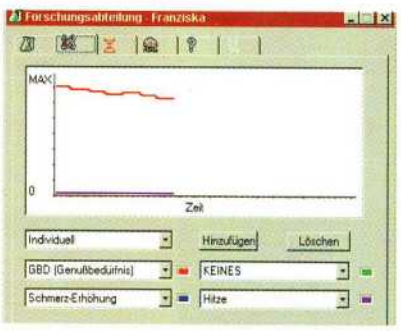
VON WINNIE FORSTER



"Von mir hat er das nicht gelernt", pflegen sich Eltern vorzuwerfen, wenn der Sprößling aus der Reihe tanzt. Ähnliche Reaktionen provozieren auch die Creatures, die Ihre freundlichen Eingaben bestenfalls als Anregung verstehen, ansonsten aber tun, wonach ihnen der Dickkopf steht. Wem Kinder und Erziehung ein Greul sind, den werden auch die Creatures nicht zum Musterpapi machen – die wuscheligen Wesen wollen Ihre Aufmerksamkeit, behalten aber bis zum digitalen Tod ihren eigenen Kopf. In die biochemischen Vorgänge, die Ihre Creatures zu Streifzügen motivieren, erhalten Sie dabei durch übersichtliche Grafiken und Diagramme Einblick. Die originelle Idee wurde grafisch und akustisch vorbildlich umgesetzt: Die Welt der "Creatures" ist erfüllt von Geräuschen, Mini-Animationen und funktionstüchtigen Automaten, die sowohl Sie als auch Ihre Wesen bedienen können. So dramatisch wie "SimCity" spielt sich "Creatures" nicht: Anstatt einem definierten Ziel hinterherzujagen, tollen Ihre Wesen unbekümmert durchs Leben.

In den 80er-Jahren wagte sich Star-Designer David "Pitfall" Crane an ein ungewöhnliches Konzept: Seine "Little Computer People" waren eigenwillige Sprite-Lebewesen, die sich in einem digitalen Puppenhaus tummelten und den Computer-Besitzer mit ihrem Tagwerk unterhielten. "Creatures", das ungewöhnlichste Programm im Warner-Katalog, erinnert frappierend an das Software-Experiment, das Heinrich in PC-Xtreme 11 unter die "Unsterblichen 100" wählte. Pentium-Power und Forschungserkenntnisse auf dem Gebiet des "Artifical Life" machen "Creatures" jedoch zu einer ungleich komplexeren Pelztier-Simulation.

Zu Beginn wählen Sie ein buntes Ei mit männlichem oder weiblichem Erbgut. Nach einigen Minuten schlüpft die erste Kreatur aus, ein pelziges Etwas mit neugierigen Augen und piepsiger Stimme. Haben Sie die Geburtsurkunde ausgefüllt, können Sie mit dem Kleinen via Cursor-Hand interagieren, es kraulen, durch Nahrung oder einen Klapps in eine bestimmte Richtung locken. Doch selbst wenn Sie das Wesen in Ruhe lassen, fällt es nicht in Lethargie, sondern erforscht auf eigene Faust die phantasievolle Umgebung mit ihren Hängebrücken, Kellergewölben und Aufzügen. Bald regen sich Grundbedürfnisse: Ihr Pelzwesen möchte spielen, essen oder sich ausruhen. Übersteht es dank Ihrer Hilfe die Gefahren der Umwelt, wächst es heran und lernt sogar eine primitive Sprache, die es Ihnen noch leichter macht, den "Creatures"-Wünschen nachzukommen. Sind mehrere Eier unter freiem Himmel oder im Inkubator ausgebrütet und verschiedene Creatures zur Volljährigkeit herangewachsen, sollten Sie an die Fortpflanzung denken. Denn jedes Wesen trägt seinen genetischen Code unterm Pelz, hat einen eigenen Charakter und damit individuelle Überlebenschancen. Ihr Ziel ist es, möglichst vielen Creature-Generationen ein sorgenfreies und glückliches Leben zu ermöglichen.



Im Labor überwachen und verändern Sie die Bedürfnisse Ihrer Kreatur.

Ähnlich wie in Maxis' "Sim"-Serie verbirgt sich hinter der scrollenden Cartoon-Grafik ein handfestes wissenschaftliches Modell. Über Spezial-Fenster beobachten und manipulieren Sie Denken und Gefühle Ihrer Kreaturen. Wird ein neues Wesen gezeugt, trägt es das Erbgut beider Eltern in den Genen. Export-Funktionen und eine Schnittstelle zum Internet sorgen dafür, daß Ihre Familie auf Dauer nicht alleine bleibt.



Für die junge Kreatur (ganz oben) ist die Welt ein gewaltiger Spielplatz. Eine gläserne Röhre führt durchs Korallenriff, die Kanone auf dem Turm kann tatsächlich abgefeuert werden!

http://www.cyberlife.co.uk

Der Entwickler Millenium spendiert den "Creatures" eine eigene Web-Seite. Wer die künstlichen Lebewesen kennenlernen möchte, findet hier eine Einführung in den "Creatures"-Kosmos, die Cyberlife-Ideologie und das darunterliegende biologische Modell. Erfahrene Züchter surfen auf diese Seite, um über alle Updates und Neuigkeiten informiert zu werden

CREATURES		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ● ●	1	3
HERSTELLER	TIME WARNER	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8
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

X-RATING: 65

FAZIT: SimPutzig – ein ungewöhnliches, Gewalt- und Action-freies Spielkonzept vor komplexem wissenschaftlichem Hintergrund.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640x480	High-Color	nicht unterstützt	16 MByte

Die Leistungsfähigkeit Ihres PCs macht sich nur in der Scroll-Geschwindigkeit der zweidimensionalen Spielewelt bemerkbar. Wer keinen Pentium oder zu wenig RAM besitzt, findet sich mit zähem Ruckeln ab oder spielt in einem kleinen Fenster.

Produzent: Steve Sellers
Programmierung: Andrew & Christopher Kirmse
Grafik: Chris Sellers; Peter Traugot
Sound: Jeff Essex, Gene Rosenberg, Bob Vieira

Meridian 59

VON ANDREAS ULRICH



Gemeinsam sind wir stark! Wer mit Online-Waffenbrüdern durch die Lande zieht, braucht sich nicht zu verstecken.

Alle reden von Online-Spielen, aber meist bricht auf den Datenautobahnen noch das große Gähnen aus. Nichts gegen eine Internet-Partie "SimCity 2000" oder "Warcraft 2", aber dabei handelt es sich "nur" um Zwei-Spieler-Duelle von konventionellen PC-Programmen. Um Online-Entertainment richtig auszureizen, sind innovative Programme gefragt, die speziell für dieses Medium entwickelt wurden.

Vor allem im Rollenspielbereich reiben sich die Fans schon erwartungsfroh die Hände. Während "Ultima Online" noch im Beta-Stadium vor sich hindümpelt, ist die Fantasy-Welt von 3DO seit kurzem voll online. Die Basis-Software zu "Meridian 59" müssen Sie sich ganz normal im Laden kaufen, aber das Spiel läßt sich nur mit Internet-Zugang nutzen. Um optischen Aufwand und Übertragungszeiten in den Griff zu bekommen, sind auf der CD vor allem Grafiken abgelegt. Es muß also nicht jedes Bildchen nervtötend übers chronisch langsame Internet gejagt werden, sondern das Programm surrt sich die gewünschte Datei schnell mal von der CD runter.



Game over – nein danke: Ein tödliches Ende kennt "Meridian 59" nicht. Wer ablebt, kehrt durch ein Tor ins Leben zurück.

Nachdem Ihr Charakter generiert ist, erwartet Sie eine riesige virtuelle Welt. Bedenken Sie, daß alle Meridianer von Menschen gesteuert werden, die über den Erdball verteilt vor ihrem Rechner sitzen. Höfliches Benehmen und Anstand gegenüber den Mitspielern ist angesagt. Aus einer Plauderei mit meridianischen Einheimischen kann ein Tauschhandel oder eine längere Freundschaft entstehen. Mit einem treuen Waffengefährten wagen Sie sich viel sicherer durch die gefährliche Wildnis. Sollte es Ihnen nach einer Mission dürsten, dann reden Sie mit dem Barkeeper oder anderen NPCs.

Wie bei den meisten 3D-Spielen wird auch in "Meridian 59" in Echtzeit gekämpft. Sie fuchteln möglichst flink mit Ihrer Waffe, das Programm errechnet anhand der Charakterwerte (und etwas Zufall), ob Ihre Schläge sitzen oder nicht. Bläst Ihnen ein übermächtiges Monster das Lebenslicht aus, so wird Ihr glückloser Söldner in die Unterwelt geschickt. Durch einige Tore können Sie diesen ungastlichen Ort wieder verlassen und gelangen zurück ans Tageslicht. Ihr Hab und Gut verlieren Sie bei dieser Auferstehung – umsichtige Spieler bunkern eine Goldreserve auf der Bank.



Cor Noth ist eine vielbesuchte Händlerstadt und als Startort ideal.



Ein Spielplatz für Sozialpädagogen: **Bis man sich jedoch ungefährdet durch die Landschaft wagen kann, vergehen etliche Stunden. Genervt muß man Dutzende von Baby-Ameisen über den Jordan schicken, bevor die Erfahrung soweit gewachsen ist, daß größeres Getier erlegt werden kann. Etwas zu oft zieht man auf dem Schlachtfeld den kürzeren und findet sich mittellos in der Unterwelt wieder.**
Am meisten Spaß macht das Kennenlernen von Mitspielern, die aus der ganzen Welt kommen. Um zu Ruhm und Ehre zu gelangen, müssen Sie allerdings ein Folgekosten-verachtender Hardcore-Abenteurer sein: Nur wer viel online ist, gewinnt an Erfahrung und Macht. Das Fehlen einer großen heroischen Aufgabe und die dazugehörige Story mindern den Spaß an "Meridian 59" ein wenig. Der Ganze ist zudem nicht billig: Neben den 100 Mark für die Software fallen die Telefongebühren, Inter-Zugangskosten sowie eine monatliche Gebühr von ca. 20 Mark an.

MERIDIAN		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ● ●	1	**3**
HERSTELLER	**3DO**	MULTIPLAYER	X X X X ●	2	**8**
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	**12**
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROMS**	SOUND	X X ● ● ●	3	**6**
SPIELERANZAHL	**ca. 500 PRO SERVER**	GRAFIK	X X X ● ●	4	**12**
MODEM-MINIMUM	**14.400 BAUD**	SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	**21**

MULTIPLIKATOR

X-RATING: **62**

FAZIT: Interessanter Treffpunkt für Fantasy-Rollenspieler. Fiese Folgekosten: rund 20 Mark Gebühr pro Monat.

http://www.3DO.com/meridian

Wer den neuen Medien skeptisch gegenübersteht, kann sich auf dem 3DO-Server über "Merdian 59" informieren

	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

Für "Meridian 59" benötigen Sie eine Winsock 32, um die nötige SLIP/PPP-Verbindung aufzubauen. Bei AOL und Compuserve muß man eventuell die Winsock32.dll installieren. T-Online-User sollten sich über das DFÜ-Netzwerk einloggen.

PC-Spiele im Testvergleich

In PC-Xtreme testen wir nur die interessantesten Neuerscheinungen, die wichtigsten Hits und die spektakulärsten Flops. 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 Kollegen über die Neuerscheinungen denken und mit welchen Noten sie die CD-ROMs der letzten Monate kritisierten. In der roten Wertungssäule sehen Sie unser X-Rating. Leider konnten aus technischen Gründen nur die Wertungen bis zur Ausgabe 11/96 berücksichtigt werden.

Diesen Monat wurden die Wertungen aus den Magazinen "Power Play" (MagnaMedia Verlag, D), PC-Player (DMV Verlag, D) und PC-Games (Computec Verlag, D) entnommen. Erhebungszeitraum waren die Ausgaben 8/96 bis 11/96 aller zitierten Magazine.



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.

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



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.

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



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.

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



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".

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



ALIEN INCIDENT (GAMETEK)

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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	58%	70%	2 von 5



AZRAEL'S TEAR (GAMETEK)

Die Suche nach dem heiligen Gral in 3D: Echtzeit-Abenteuerspiel mit Ballereinlagen und Action-Steuerung. Gegen die herumlaufenden Dinosaurier helfen Extrawaffen, den Rätseln kommen Sie mit Grips und Geduld bei.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
50%	58%	75%	4 von 5



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".

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	80%	85%	4 von 5



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	59%	-	3 von 5



BLEIFUSS 2 (VIRGIN)

Grafisch aufgebohrte Fortsetzung zum Action-Rennspiel aus Italien. Sechs neue Strecken (u.a. im verschneiten Skandinavien und in der ägyptischen Wüste) und vier Rally-Boliden warten auf Rennfahrer, die es mit dem Realismus nicht zu ernst nehmen.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
80%	84%	89%	4 von 5



BUBBLE BOBBLE & RAINBOW ISLANDS (ACCLAIM)

Blase, Regenbogen und tonnenweise Fallobst: Zwei kunterbunte Automatenklassiker von Taito wurden auf dieser CD zusammengefaßt. Entwickler Graftgold ("Uridium", "Paradroid") verwendete dazu den Programm-Code der Amiga- und Atari-ST-Version.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
76%	50%	30%	4 von 5

		PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
	**BUG (SEGA)** Originelles Cartoon-Jump´n Run in dreidimensionaler Umgebung: Ein fröhlicher Käfer marschiert und hüpft durch 18 zoomende Plattform-Levels und eine Handvoll Bonuswelten. Abgründe, Fallen und Monster trachten ihm dabei nach dem Leben.	66%	61%	76%	-
	**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.	-	79%	80%	4 von 5
	**DAYTONA USA (SEGA)** Der Rennspielklassiker (bekannt aus der Spielhalle und durch die Saturn-Videospielversion) wurde ohne spielerische Veränderungen auf den Win95-PC übertragen. Im Gegensatz zum thematisch ähnlichen "NASCAR Racing" sehr actionreich und crashlastig.	-	52%	-	-
	**DEADLOCK (ACCOLADE)** Sieben Rassen ziehen aus, das Universum zu kolonisieren: Science-Fiction-"Sim City" mit isometrischer 3D-Grafik. Sie errichten Wohngebäude und Kraftwerke, Fabriken und Verteidigungsbauten, um sich gegen konkurrierende Aliens durchzusetzen.	-	76%	-	3 von 5
	**DEADLY TIDE (MICROSOFT)** FMV-Ballerei unter Wasser: Im U-Boot-Kampfschiff und als Träger eines Exoskeletts kämpfen Sie gegen maritime Monsterhorden, retten Verbündete und vernichten die Alien-Einrichtungen auf dem Meeresboden.	-	65%	75%	3 von 5
	**ELK MOON MURDER, THE (ACTIVISION)** Eine Indianer-Aktivistin wurde ermordet, Sie fahnden nach dem Täter: Krimi-Adventure mit FMV-Videoverhören im Multiple-Choice-Verfahren. Praktisch: Ein PDA-Computer fungiert als persönliche Datenbank und merkt sich die gesammelten Indizien.	-	46%	49%	-
	**F-22 LIGHTNING 2 (NOVALOGIC)** Grafische Brillanz zeichnet alle Novalogic-Fliegereien aus. "F 22 Lightning" verwendet erstmals keine Voxel-Landschaften, sondern lädt ein zu kriegerischen Flügen über Polygon- und Texture-Map-Panoramen. Mit Netzwerk-Modus für acht Spieler.	-	75%	-	-
	**F1 MANAGER 96 (SOFTWARE 2000)** Die Formel-1-Simulation der "Bundesliga Manager"-Erfinder Software 2000 ist nach etlichen Patches nun fehlerfrei. Sie koordinieren Ihr Motorsport-Team, instruieren Konstrukteure und Fahrer und verfolgen das Rennen aus unterschiedlichen Blickwinkeln.	-	80%	86%	3 von 5
	**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.	46%	68%	79%	3 von 5
	**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".	-	75%	70%	3 von 5
	**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.	-	86%	70%	4 von 5
	**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".	-	65%	77%	4 von 5

PC-Spiele im Testvergleich



HARDLINE (VIRGIN)
Allein gegen den Sektenmob: Kurzweilige Full-Motion-Video-Ballerei mit viel Action, handlungstragenden Zwischensequenzen und dezentem Adventure-Einschlag. In einigen Situationen haben Sie die Möglichkeit, den weiteren Verlauf der Story zu ändern.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
45%	61%	77%	-



HELLBENDER (MICROSOFT)
Mit diesem Nachfolger zu "Terminal Velocity" demonstriert Marktführer Microsoft die Stärken seiner DirectX-Bibliothek. Sie ballern sich in beliebiger Grafikauflösung (640 x 480 Pixel sind das Maximum) durch düstere Tunnellabyrinthe.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	64%	74%	3 von 5



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	86%	80%	4 von 5



JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES (SIR-TECH)
Hinter der etwas kargen VGA-Grafik schlummert ein fesselndes Strategiespiel für Profis: Ihr Söldner-Team kämpft sich durch 36 Einsätze, auf Wunsch helfen oder behindern Sie weitere Mitspieler – per Modem oder Netzwerk.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	86%	86%	5 von 5



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	88%	94%	5 von 5



MASTER OF ORION 2: BATTLE OF ANTARES (MICROPROSE)
Komplexe Mischung aus "Sim"-inspirierter Environment-Simulation und handfester Strategie: Maximal acht Alien-Rassen starten Ihre Raumflotten, um sich das Sonnensystem mit wirtschaftlicher und militärischer Gewalt zu unterwerfen.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
73%	82%	88%	5 von 5



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
61%	53%	68%	2 von 5



MONSTER TRUCK MADNESS (MICROSOFT)
Off-Road-Bonanza mit dicken Brummern: Haben Sie Ihren "Bigfoot"-Truck getunt und das Reifenprofil festgelegt, rumpeln Sie entweder über einen Rund- oder einen Rallykurs, oder fahren das PS-Monster zum "Drag"-Beschleunigungsduell an den Start.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	42%	76%	3 von 5



MUTANT PENGUINS (GAMETEK)
Skurrile Spielemixtur, die ursprünglich für die glücklose Jaguar-Konsole von Atari entwickelt wurde. Schadenfrohe PC-Fans vernichten außerirdische Pinguine mit Bratpfanne und Kreissäge – ein Echtzeit-Ulk für überzeugte Putzig-Gegner.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
66%	-	70%	2 von 5



NFL QUARTERBACK CLUB '97 (ACCLAIM)
Ernsthafte American-Football-Simulation in Pseudo-3D-Grafik. Durch massenweise Spielzüge,umfangreichen Optionen und Facts der NFL-Saison 96/97 ein Fall für die kenntnisreichen Liebhaber der amerikanischen Nationalsportart.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
52%	-	-	-



PLANER 2, DER (GREENWOOD)
Organisation, Marketing und Distribution: Trockene Simulation des Spediteursalltags, die durch über hundert SVGA-Standbilder europäischer Sehenswürdigkeiten grafisch, durch kleine Action-Zwischenspiele inhaltlich aufgepeppt wurde.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
45%	-	77%	2 von 5



PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (PHILIPS MEDIA)
"The Dame was Loaded" lautet der etwas feinfühligere Originaltitel des australischen Grafikadventures mit starken Interactive-Movie-Einflüssen. Sie sind ein hartgesottener 40er-Jahre-Detektiv, Ihr Kunde eine unbekannte Schöne.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	PC-PLAYER
-	69%	77%	3 von 5

	**RALLYE RACING '97 (EUROPRESS/SOFTWARE 2000)** Action-Rennspiel mit zwiespältigem Simulations-Einschlag, Werkstatt, Beifahrer und Netzwerkmodus. Vom Cosworth-Escort bis zum GTI V16 stehen Ihnen sechs schlammtaugliche Off-Road-Boliden zur Auswahl.	PC-XTREME 72%	POWER PLAY 68%	PC-GAMES 81%	PC-PLAYER -
	**RETURN OF ARCADE (MICROSOFT)** In Zusammenarbeit 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".	PC-XTREME -	POWER PLAY 34%	PC-GAMES 45%	PC-PLAYER 4 von 5
	**ROAD RASH (ELECTRONIC ARTS)** Überfällige PC-Umsetzung der rabiaten Motorrad-Wettfahrt. Durch harten Metal-Sound, rasante Videoclips und die Möglichkeit, andere Biker mit der Faust aus dem Sattel zu heben, wird das Rennspiel zum Action-Spektakel aufgemotzt.	PC-XTREME 79%	POWER PLAY 66%	PC-GAMES 81%	PC-PLAYER 4 von 5
	**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".	PC-XTREME -	POWER PLAY 50%	PC-GAMES -	PC-PLAYER -
	**SCORCHED PLANET (VIRGIN)** 3D-Overkill für einen guten Zweck: Um galaktische Siedler vor der Insekteninvasion zu schützen, flitzen Sie durch 19 3D-Welten. Gemein: Gebissene Siedler verwandeln sich in Zombies, dafür kämpfen gesunde Menschen selbständig gegen den Feind.	PC-XTREME 63%	POWER PLAY 44%	PC-GAMES 47%	PC-PLAYER 3 von 5
	**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.	PC-XTREME -	POWER PLAY -	PC-GAMES -	PC-PLAYER 4 von 5
	**SONIC CD (SEGA)** PC-Umsetzung des dritten "Sonic"-Jump'n'Runs, das 1994 für das Mega Drive entwickelt wurde. Pentium-Power und starke Grafikkarte sind die Grundvoraussetzung, um den saltoschlagenden Techno-Igel auf Schallgeschwindigkeit zu beschleunigen.	PC-XTREME 62%	POWER PLAY 79%	PC-GAMES 81%	PC-PLAYER 4 von 5
	**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 gesitteten Modus starten Sie in der "Rage"-Variante mit schwerer Artillerie.	PC-XTREME -	POWER PLAY -	PC-GAMES 54%	PC-PLAYER 1 von 5
	**STRIKER '96 (ACCLAIM)** Action-Fußball ohne FIFA-Lizenz und internationale Stars. In den über 40 Nationalmannschaften tummeln sich statt dessen verballhornte Pseudo-VIPs. EM- und WM-Modi auf dem Rasen oder in der Halle.	PC-XTREME -	POWER PLAY 52%	PC-GAMES 69%	PC-PLAYER 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.	PC-XTREME -	POWER PLAY 74%	PC-GAMES 85%	PC-PLAYER 4 von 5
	**TOTAL CONTROL (SOFTWARE 2000)** Und noch ein galaktisches Siedlungs- und Verdrängungsdrama: In der Echtzeit-Simulation aus deutscher Produktion haben sie mit Forschen, Schürfen, Bauen und Verteidigen alle Hände voll zu tun. Sechs verschiedene Parteien, aber keine Multi-Player-Option.	PC-XTREME -	POWER PLAY -	PC-GAMES 64%	PC-PLAYER -
	**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.	PC-XTREME -	POWER PLAY 80%	PC-GAMES -	PC-PLAYER -

STRATunter

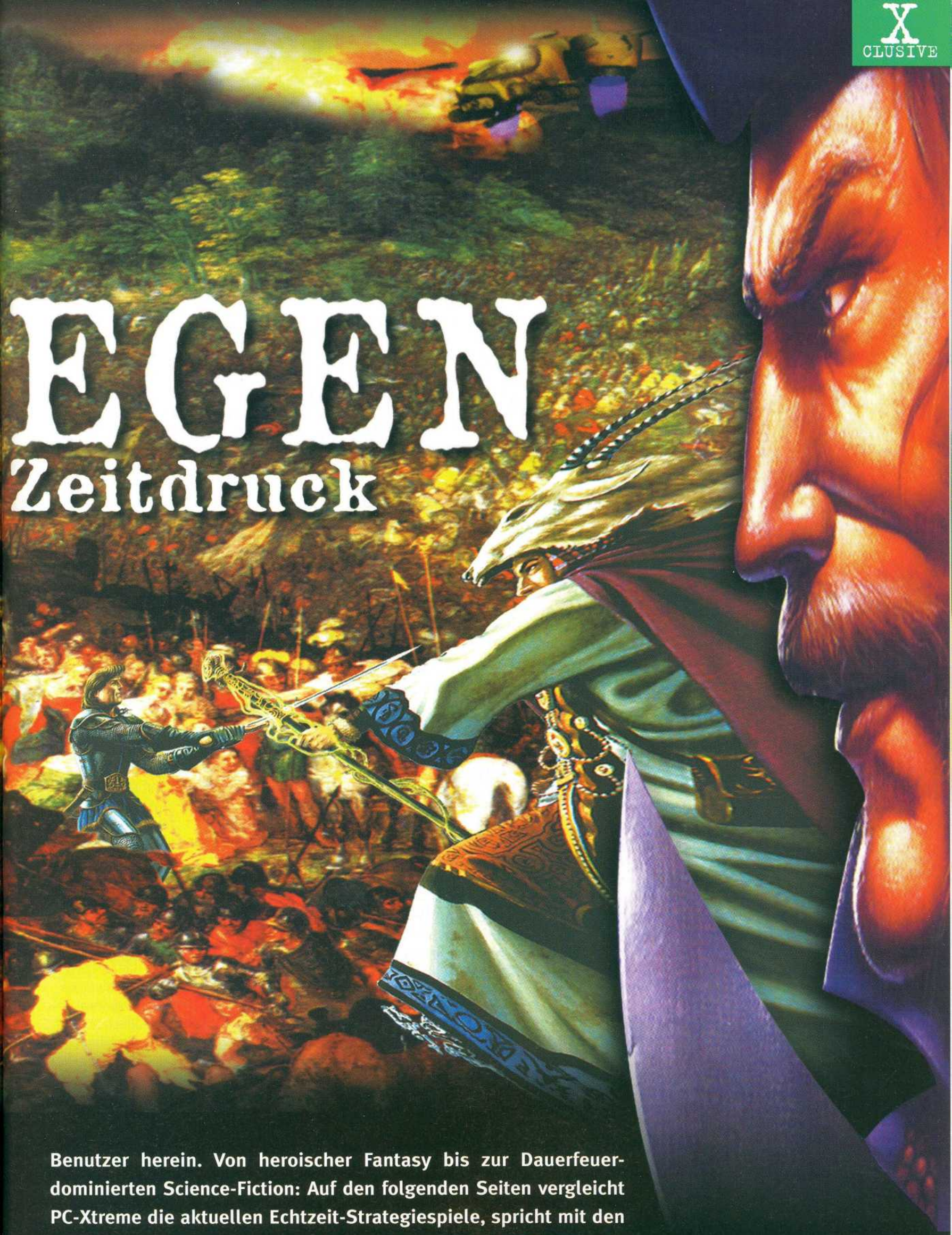
"Wie wär's mit etwas Rock'n'Roll?"

VON TOBIAS SCHWEIKL

. . . fragt der Einzelkämpfer in "Command & Conquer" höhnisch und nimmt damit den Echtzeit-Overkill der nächsten Monate prägnat vorweg. Denn mit "Command & Conquer 2" bricht eine Welle von Strategiespielen mit maximalem Streßfaktor über den PC-

EGEN

Zeitdruck



Benutzer herein. Von heroischer Fantasy bis zur Dauerfeuer-dominierten Science-Fiction: Auf den folgenden Seiten vergleicht PC-Xtreme die aktuellen Echtzeit-Strategiespiele, spricht mit den Machern und zeigt Ihnen in einem exklusiven Zukunftsausblick alle Echtzeitschlachten der nächsten Generation.

Warcraft 2

VON TOBIAS SCHWEIKL

Es müssen nicht immer Panzer und Roboter sein: Blizzard bestückte seine Echtzeit-Strategiewelt mit Orks, Dämonen und Zauberern. Der bei Interplay veröffentlichte Erstling war ein Achtungserfolg, das drastisch verbesserte "Warcraft 2" mutierte dann zum internationalen Superseller.

Trivia

"Warcraft" erobert MTV? Mr. Tom & Got Show präsentieren eine Dancefloor-CD mit Samples der brummeligen Orks. In sechs verschiedenen Versionen können sich Nimmersatte das Lied zum Spiel (mal was Neues) reinziehen. Um den Kaufimpuls etwas zu forcieren, hat man noch 80 neue Levels und eine Demoversion des Spiels draufgepackt. Wird da das Pferd nicht irgendwie von hinten aufzäumt?

Story

Orks und Menschen ringen um die Vorherrschaft in einer Fantasy-Welt. Was bei Rollenspielern nur noch Gähner auslösen würde, wirkt im Strategie-Genre relativ erfrischend. Das zauberhafte Szenario ist eine willkommene Abwechslung zum sonst üblichen SF-Militärambiente.





Angriff der orkischen Horden.

Die Bösewichte gaben sich nicht mit ihrem Sieg aus dem ersten Teil zufrieden und suchen wieder Streit.

Styling

Die Erklärung des Kriegsverlaufs anhand von Karten, Zeichnungen und Sprachausgabe versetzt Sie in die Lage des Feldherren. Toll gemacht, zur Stimmung passend und durch die vereinzelten Rendersequenzen nie langweilig. SVGA-Bonus.

Bedienung

Im Vergleich zum ersten Teil wurde kräftig am Komfort gefeilt. Abgesehen von kleinen Problemchen (maximal neun Einheiten können zusammengefaßt werden, kniffliges Zaubersystem) ist die Steuerung solide und durchdacht.

Leveldesign

Solo-Spiele und Multiplayer-Level sind gleichermaßen abwechslungsreich und fair. Wer aber schon einmal das letzte U-Boot eines ansonsten dezimierten Gegners gesucht hat, der weiß, was Geduld ist...



Spezielle Anweisungen werden durch die Menüleiste links ausgewählt. Bei Standard-Aktionen ist dieses umständliche Vorgehen unnötig.

Einheiten



Rein von der Quantität her brauchen sich die Truppenteile nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Allerdings sind die Einheiten mit weniger Stärken und Schwächen gesegnet als die Kollegen von "Command & Conquer". Eine schlagkräftige Drachen-/Greifenreiter Armee fegt bei "Warcraft 2" so ziemlich alles vom Spielfeld.

Strategie

Meist läuft es darauf hinaus, möglichst viele Hauptquartiere am laufen zu halten, dadurch mehr Rohstoffe abzuernten als der Gegner und ihn dann zu überrollen. Das nimmt vor allem im Mehrspieler-Modus mitunter groteske Züge an.



Typisches Kampfgetümmel. Zum Glück verhalten sich die eigenen Leute einigermaßen intelligent, sonst wäre Chaos angesagt.

Action

Mühsam ernährt sich das Eich-Örkchen. Zwischen den einzelnen Schlachten zieht sich die Zeit ganz schön. Zum Glück ist man aber mit Verwaltungsaufgaben (Basis ausbauen, neue Insel besiedeln) ausgelastet, sonst wär es zu zäh.

Multi-Player

(Null-)Modem, Netzwerk, sowie kommerzielles Internet-Gaming. Was will man mehr?



Erweiterungen

Unersättliche Orks erobern sich den "Expansion Pack". Frische Rendersequenzen, zwei Kampagnen mit je zwölf Missionen, 50 Mehrspieler-Karten und neue Heldenfiguren stellen auch den grimmigsten Kriegshäuptling zufrieden. Besonders lobenswert: der mitgelieferte Leveleditor.

Suchtfaktor

Vor allem im Multiplayer-Modus sind spaßige Stunden garantiert. Ob man mit dem Spiel alt werden möchte, darf bezweifelt werden. Für ein paar Wochen aber uneingeschränkt zu empfehlen.

Gegnerintelligenz

Guter Durchschnitt. Spielt man eine Mission zum zweiten Mal, fallen die arg standardisierten Manöver des Computergegners auf - rechnen Sie nicht mit größeren Überraschungen.

http://home.earthlink.net/~knickrehm/warcraft2.htm

Dieser "Warcraft 2"-Treffpunkt wird von einem 16jährigen Fan des Spiels unterhalten. Links zu anderen Web-Seiten, Cheats und selbsterstellte Level dürfen natürlich nicht fehlen. Im "Warcraft Scrapbook" sind zu allen Einheiten Bildchen abgelegt, und die selbsterstellte Kampagne mit eigener Story ist beeindruckend.

WARCRAFT 2		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5
HERSTELLER	BLIZZARD	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10
BETRIEBSSYSTEM	DOS	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 X X	4	20
	1-8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X	7	28

MULTIPLIKATOR

X-RATING: 87

FAZIT: Viele Kleinigkeiten zeichnen das Spiel aus. Wegen unkompliziertem Design für Neulinge besonders zu empfehlen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640 x 480	256	nicht geplant	8 MByte

Warum nicht immer so? Ein Mittelklasse-Rechner, 8 MByte und eine SVGA Grafikkarte, schon steht dem Spielspaß nichts mehr im Weg. Wenn's nur immer so einfach wäre...

Z

VON TOBIAS SCHWEIKL

Vier Jahre bastelte das englische Programmierteam Bitmap Brothers an "Z". Es war das erste Programm, das die legendäre Amiga-Truppe speziell für den PC entwickelte. Die Spielergemeinde teilte sich prompt in zwei Lager. Den einen war die Roboter-Vernichtungsorgie zu hektisch und frustrierend. Action-orientierte Strategen begeisterten sich hingegen an diesem "C&C auf Speed".

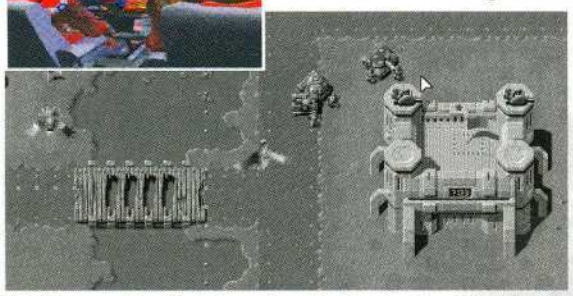
Story

Rote Roboter verprügeln blaue Roboter (oder umgekehrt). Mit mehr Information wird der angehende Blech-General nicht versorgt. Braucht er auch nicht, weil er eh' keine Zeit findet, sich den Kopf über feinfühlige Story-Nuancen zu zerbrechen.

Styling

Das witzige Intro bringt einen sofort in Stimmung. Mit fetzigen Sounds hinterlegt hebt es sich erfreulich von der bierernsten Konkurrenz ab. Auch im Spiel überzeugt "Z" mit viel Liebe zum Detail. Gelangweilte Roboter ballern in die Pampa, während die Fauna über den Bildschirm wuselt.





Die liebevollen Details wie z.B. die bunten Vögel im Dschungel kann man aus Zeitmangel zwar meist nicht würdigen, aber nett gemacht sind sie schon.

Bedienung

Auch wenn die Frontlinie unter Druck gerät, die "Point & Click"-Steuerung hilft, den Blutdruck unter der Herzinfarkt-Schwelle zu halten.

Leveldesign

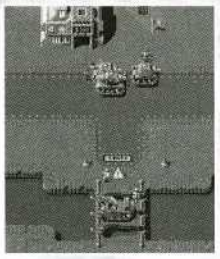
Die Level sind dank symmetrischer Anordnung der Sektoren und annähernd gleicher Anfangsausstattung fair aufgeteilt. Leider gibt es keine verschiedenen Missionstypen, das Spielziel beschränkt sich darauf, den Gegner vom Acker zu jagen. Auch der vollständige Verzicht auf Gebäudekonstruktion fehlt dem verwöhnten Echtzeit-Strategen.

Einheiten

Weder Luft- noch Seeinheiten lokkern das Ganze auf. Die Action konzentriert sich vollständig auf Bodenkämpfe. Die Qualität der Einheiten ist sehr unterschiedlich und rangiert auf einer Güteskala von "Kanonenfutter" bis "Todesschwadron".

Strategie

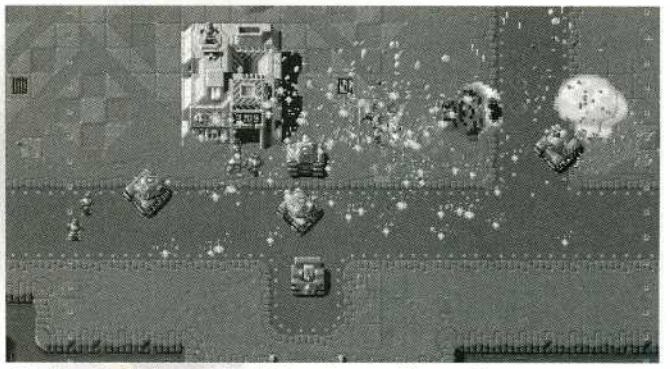
Die strategische Seite konzentriert sich auf die Auswahl geeigneter Angriffsziele und die gerechte Aufteilung der eigenen Kräfte auf die kritischen Punkte. Durch den Produktionsvorteil beim Besitz von mehr Sektoren entfallen große Verteidigungsschlachten.



Überlegtes Reparieren und Zerstören von Brücken ist ein wesentlicher Teil der Strategie.

Action

Kein anderes Strategiespiel hat einen so hohen Actionanteil. Gigantische Explosionen, panische Meldungen von Einheiten unter Feindbeschuß und gnadenloser Zeitdruck bringen den Puls zum Rasen. Wer stundenlange Strategie-Sitzungen der gemütlichen Art sucht, ist hier fehl am Platz.



Missing in Action. Bei all dem herumfliegenden Panzerschrott verliert man schon mal kurzzeitig den Überblick. Sieht aber gut aus, das muß man zugeben.

Multi-Player

Den Multiplayer-Modus von "Z" konnte man nur genießen, wenn jeder Mitspieler eine Vollversion in der CD-Lade hatte. Die neue Director's Cut CD (siehe Trivia)schafft Abhilfe.

Erweiterungen

Sorry, Pech gehabt. Für Level Nachschub ist einfach noch zu wenig Zeit verstrichen. Der einzelne Level auf der Director's Cut CD ist einfach zu wenig.

Suchtfaktor

"Z" ist Geschmackssache, daran gibt es keinen Zweifel. Die Actionlastigkeit macht das Spiel nicht zum direkten Thronfolger von "Command & Conquer". Wem die Konkurrenz zu langatmig ist und wer gute Nerven hat, wird bei "Z" auf jeden Fall kurzweilig unterhalten.

Gegnerintelligenz

Exzellent. Die Gegenangriffe auf schwach verteidigte Sektoren kurz vor Produktionsschluß sorgen bei jähzornigen Mitbürgern für mehr als einen Schlaganfall auf die unschuldige Tastatur. Auch eigene Einheiten verhalten sich erstaunlich intelligent, was jedoch manchmal zu sehr eigensinnigem Verhalten führt.

Trivia

Im Handel erhältlich ist seit neuestem eine Directors Cut-CD. Neben einem Patch, der es ermöglicht, auch ohne mehrere Vollversionen in die Multiplayer Welt von "Z" einzusteigen, haben auch noch andere Gimmicks Platz gefunden. Sämtliche Rendersequenzen und Soundsamples, die nicht den Weg ins Spiel gefunden haben sowie ein Bonuslevel lassen den Kaufpreis von knapp 20 Mark erträglich erscheinen.

http://www.bitmap-brothers.co.uk/zanni.html

Wer trotz unseres Players Guide aus der letzten Ausgabe Probleme mit "Z" hat, sollte hier etwas Download-Zeit investieren. Die Tips & Tricks der Programmierer zu den einzelnen Leveln sind hier zu finden.

Z		Wertung		X	Punkte	X-Rating
Zirka-Preis	**100 Mark**	Zugänglichkeit	X X X X ●	1	**4**	79
Hersteller	**Warner/Renegade**	Präsentation	X X X X X	2	**10**	
Betriebssystem	**DOS**	Komplexität	X X X ● ●	3	**9**	
Speichermedium	**1 CD-ROM**	Sound	X X X X ●	3	**12**	
Spieleranzahl	**1-2 (Modem)**	Grafik	X X X X ●	4	**16**	
	1-4 (Netzwerk)	Spieldesign	X X X X ●	7	**28**	

Multiplikator

FAZIT: Das High-Speed-Strategiespiel für alle, die unter extremem Streß schnell denken und klicken können.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640 x 480	256	nicht geplant	8 MByte

Vergessen Sie VGA: unübersichtlich, unspielbar, unnütz! Damit das Scrolling unter SVGA nicht erlahmt, können ein Pentium nebst flotter Grafikkarte nicht schaden.

Command & Conquer

VON TOBIAS SCHWEIKL

Trivia

In der englischen Originalversion sind die jugendfreien Roboterkrieger noch wirkliche Kerle, mit rotem Blut und allem, was dazugehört. Aus Angst vor derBPS wurde die deutsche Version entschärft. Schwarze Balken vor den Gesichtern im Handbuch, grüne Flecken statt rotem Blut, geschnittene Rendersequenzen und die fadenscheinige Roboterstory zeigen, was für Stilblüten der Jugendschutz treiben kann.

1995 war die Welt noch in Ordnung. Keine Spur von Echtzeit-Hype oder Genre-Hysterie. In dieses beschauliche Stilleben schlug "Command&Conquer" ein wie die vielzitierte Bombe. Vorbei waren die Zeiten, in denen nur Insider ihre Armeen mit hektischen Mausklicks befehligten. Ausgefeilte Bedienung und liebevolle Grafik öffneten das Tor zum Massenmarkt

Story

Der Kampf der Glaubensbekenntnisse. Die Kriegswirren zwischen den rücksichtslosen Anhängern Kanes und GDI fesseln wegen des komplexen Hintergrundes und der innovativen Geschichte.

Styling

Schon die Installation ist ein Genuß. Vom ersten Einlegen der CD bis zur letzten "Das Spiel abbrechen?"-Meldung taucht der Spieler ein in die Welt von "Command&Conquer". Auch der VGA-Abschlag kann die maximale Wertung nicht verhindern.

http://www.mplayer.com/play/games/cnc/cnc-home.html

Kommerzielles Internetspiel, ein Markt der Zukunft. Bei Mplayer kann man u.a. "Command & Conquer" im Multiplayer-Modus antesten.



Aus der Traum: Der Tempel von NOD geht in einem flammenden Inferno unter. Damit sind auch die Weltherrschaftspläne des skrupellosen Kane gestoppt.

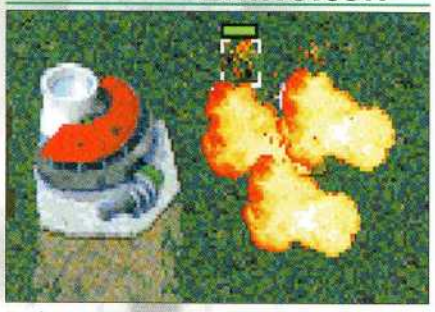
Bedienung

Bislang ungeschlagen in Punkto Bedienungskomfort. Auch große Armeen lassen sich problemlos befehligen. Einziger Haken: Der Computer hat unfaire Vorteile. Beispiel gefällig? Versuchen Sie einmal, einen feindlichen Infanteristen mit ihrem Panzer zu erwischen.

Leveldesign

In den Solo-Spielen sind kaum Kritikpunkte auszumachen. Faire Ressourcenverteilung und durchdachter Missionsaufbau sorgen für anerkennendes Nicken im Generalstab. Ein Leveleditor wäre wünschenswert.

Einheiten



"Wie wär's mit etwas Rock 'n Roll?" - Das rechte Kraftwerk ist Geschichte.

Rund 25 verschiedene Truppenteile mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen sorgen für ständig wechselnde Spielverläufe. Das Fehlen von (steuerbaren) Seeeinheiten verhindert eine bessere Wertung.

Strategie

Wegen der großen Truppenvielfalt ergeben sich vor allem im Multiplayer-Modus zahllose Möglichkeiten. Solospiele ufern manchmal in Materialschlachten aus, aber auch hier ist ohne Nachdenken kein Blumentopf zu gewinnen.



Warten auf den großen Rundumschlag. Um so eine Armee aufzurüsten, ist emsiges Sammeln von Tiberium angesagt.

Action

Sind alle Ernter unterwegs, sämtliche Bauaufträge erteilt und die Grenzen gesichert? Dann findet der Feldherr reichlich Zeit, um sich zurückzulehnen und den neuen Schlachtplan auszuknobeln.

Multi-Player

Kontaktfreudige Strategen nutzen sowohl (Null-)Modem- als auch Netzwerkoptionen. Seit kurzem ist (gebührenpflichtige) Internet-Kriegsführung möglich; bei Redaktionsschluß noch im Beta-Test.

Erweiterungen

Um die Wartezeit auf "C&C 2" zu verkürzen, hat man das Erweiterungsset "Ausnahmezustand" nachgeschoben. Die neuen Levels sind etwas kniffliger ausgefallen, dafür aber auch abwechslungsreicher. Leider wurden nur die altbekannten Zwischenanimationen verbraten. Auch die Internet-Suche bringt dem arbeitslosen Strategen neue Betätigungsfelder.

Suchtfaktor

Die PC-Xtreme-Gesundheitsminister: "Command & Conquer" gefährdet Ihr soziales Leben. Vor allem im Multiplayer-Modus ist das Spiel hochgradig suchterzeugend.

Gegnerintelligenz

Die künstliche Intelligenz hinkt leider etwas hinterher, die Aktionen des Computers sind manchmal vorhersehbar. Geradezu legendär der "Sandsack"-Bug und die Orientierungsprobleme der Erntefahrzeuge.

COMMAND & CONQUER		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	89
HERSTELLER	WESTWOOD	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	2 CD-ROMS	SOUND	X X X X -	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 2 (MODEM)	GRAFIK	X X X - -	4	12	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Richtungsweisender Echtzeit-Hammer mit Langzeitwirkung. Dieser Klassiker gehört in jeden Strategiespiele-Haushalt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	320 x 200	256	nicht unterstützt	16 MByte

"Command & Conquer" ist zwar auch auf einem 486er mit 33 MHz lauffähig, Modemspiele sind aber erst ab einem 486/66 möglich. Für heutige Verhältnisse eine geradezu spartanische Hardware-Genügsamkeit.

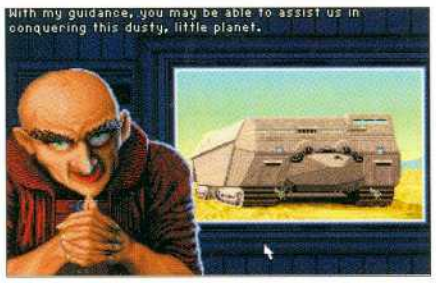
Dune 2

VON TOBIAS SCHWEIKL

Der Papa von Westwoods enorm erfolgreicher Command & Conquer-Serie. Bereits Ende 1992 wurde dieser Echtzeit-Pionier veröffentlicht. Erstaunlich, daß eine Lizenz-Auftragsarbeit zu so einem richtungsweisenden, originellen Produkt führte. Nach heutigen Maßstäben wirkt "Dune 2" natürlich etwas angestaubt. Für Einsteiger bleibt es aber eine preiswerte Alternative, um in das Genre reinzuschnuppern.

Story

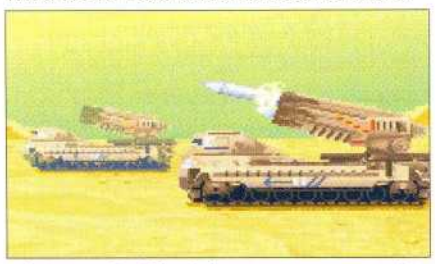
Die Story um die Machtkämpfe der drei Herrscherhäuser auf dem unwirtlichen Wüstenplaneten ist dank Frank Herberts Romanvorlage ein echtes Juwel.



Gehirn unter der Glatze. Der Mentor führt Sie durch die Missionen.

Styling

Das animierte Intro im Comic-Stil war vor vier Jahren erste Sahne, heute ringt es Render-verwöhnten PC-Besitzern nur noch ein müdes Lächeln ab. Vorbildlich ist aber das sanfte Heranführen des Spielers an die Materie. Die Funktionsweise neuer Gebäude wird beim Bau automatisch erklärt.



Die Intro-Grafik wirkt etwas angestaubt, entzückt aber durch ihren Antik-Charme. Es muß nicht immer Rendergrafik sein.

Bedienung

Damals genial, doch heutzutage ist man Eleganteres gewohnt. Selbst Standardbefehle müssen umständlich in einem Menu ausgewählt werden. Das Zusammenfassen von Truppen sucht man vergebens.

Leveldesign



Die Ähnlichkeiten mit "Command & Conquer" sind nicht zu übersehen.

Ein Rohstoff zum Abernten, Ausbau der eigenen Basis, schwarze Schatten über unentdecktem Gebiet. Abgesehen von ausgefeilteren Aufträgen hat sich bis heute nicht viel verändert.

Einheiten

Egal ob einfacher Buggy oder Ultraschall-Kanone, alle drei Häuser haben eigene Spezialeinheiten. Zwar fehlt denen das ausgefeilte Stärken- und Schwächen-Design des Nachfolgers , doch man sollte beim Pionier auch nicht zu kritisch sein.

Strategie

Nicht nur in den Levels muß die Befähigung zum General bewiesen werden. Auch zwischen den Einsätzen kann taktiert werden.



Die drei Häuser im Kampf um den Wüstenplaneten. Die rote Flut der Harkonnen im Kampf Jeder gegen Jeden.

Action

Wegen der relativ komplizierten Steuerung ist man viel mit 08/15-Bewegungsaktionen beschäftigt. Dafür ist beim finalen Angriff auf das gegnerische Hauptquartier ein Adrenalinschub garantiert.

Multi-Player

Fehlanzeige: Da 1992 ein 9600-bps-Modem noch stolze 5000 Mark kostete, machte sich kaum ein großer Hersteller die Mühe, die Dinger auch standardmäßig zu unterstützen.

Erweiterungen

Die Marketing-Masche der Erweiterungs-Sets stand 1992 noch nicht in voller Blüte. Dune 2 war auch nicht der überragende kommerzielle Erfolg; ergo gab es keine Zusatzdiskette mit weiteren Levels.

Suchtfaktor

Wer gerne nächtelang alleine vor dem PC hockt und sich von Instant-Suppen und Tiefkühl-Pizza ernährt, findet in "Dune 2" die perfekte Software. Moderne Konkurrenten sind zwar ausgereifter, aber die Suchtgefahr wurde vom Zahn der Zeit kaum angeknabbert: Gibt man dem Spiel eine Chance, verursacht es ein soziales und kulinarisches Desaster.

Gegnerintelligenz

Der Computer reagiert selbständig auf die verschiedenen Strategien und führt eigene Gegenangriffe durch, läßt sich aber relativ leicht durch brachialen Materialeinsatz übertölpeln. Schwierigkeitsgrad und Komplexität von "Command & Conquer" sind deutlich besser.

Trivia

Woher kommt die "2" in "Dune 2"? Virgin hatte sich 1992 die Lizenzrechte an Spielen zu "Dune" gesichert. Der klassische SF-Roman von Frank Herbert (deutscher Titel: "Der Wüstenplanet") war auch mit Stars wie Kyle McLachlan, Jürgen Prochnow und Sting (!) verfilmt worden. Software-Auftragsarbeit Nummer 1 ging nach Frankreich, wo Cryo mit "Dune" ein mäßiges Adventure ablieferte. Im fernen Las Vegas arbeitete Westwood indes an einem Strategiespiel zur Thematik, das mit Cryos Programm nichts zu tun hatte. Da das Adventure zuerst veröffentlicht wurde, bekam Westwoods Dune-Aufarbeitung eine "2" im Namen verpaßt.

http://www.bmk.hu/dune/

Museum Arrakeen. Unter diesem Titel verbirgt sich eine Umfangreiche Sammlung diverser Memorabilia zum Sci-Fi-Klassiker von Frank Herbert. Originalcovers der Bücher, Musik und Bilder aus dem Film, hier gibt's alles.

DUNE 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	67
HERSTELLER	WESTWOOD	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	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

FAZIT: Der Echtzeit Klassiker. Zählt man den Nostalgie-Bonus zum aktuellen X-Rating hinzu, wird's wieder ein Knüller.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	286	320 x 200	256	nicht nötig	4 MByte
High End	486/33	320 x 200	256	nicht nötig	4 MByte

„Dune 2" war selbst für damalige Verhältnisse ein genügsames Programm. Wieder mal ein Beweis, daß mit etwas Anstrengung auch für Standard-PC's vernünftige Spiele entwickelt werden können.

Blood & Magic

VON TOBIAS SCHWEIKL

Monster- und Regel-Fundus der renommierten Rollenspielreihe „AD&D“ bilden den Background für Interplays Strategie-Neuling. Mit einigen originellen Design-Ansätzen schüchtert „Blood & Magic“ nicht nur die „Warcraft“-Orks ein.

Story

Die fünf Kampagnen mit jeweils drei Szenarien und unterschiedlicher Story sind nicht unbedingt das, was man sich unter einer klassischen Hintergrundgeschichte vorstellt. Weil aber jede einzelne Anekdote für einen eigenen Schwierigkeitsgrad steht und man sich jeweils für eine Seite entscheiden kann, macht's doch wieder Sinn.

http://www.1stresource.com/~mistered/dnd.htm

Eine komplette Sammlung selbstgeschriebener Kurzgeschichten in der AD&D-Welt – von einem erfahrenen Rollenspielleiter.

Trivia

Seit Rollenspielguru Gary Gygax 1974 mit „Dungeons & Dragons“ das erste Rollenspiel auf den Markt brachte, avancierte Hersteller TSR zum weltgrößten Produzenten von "Pen & Paper"-RPGs. Als Gygax vor rund fünf Jahren "Advanced Dungeons & Dragons" über Bord werfen und Platz für zeitgemäßere Projekte schaffen wollte, drängte der Vorstand den TSR-Gründer aus der Firma. Auch Gygax' Koalition mit Games Designers Workshop brachte dem Altmeister nichts: GDW ging pleite, Gygax' „Dangerous Journeys“ wurde nach juristischen Streitereien eingestellt.

Styling

Das Intro ist kurz, aber heftig. Interplay setzt auf Comic-Stil: gut gezeichnet, schön animiert, klasse konzipiert. Der Vorspann überzeugt nicht nur render-gestreßte PC-Spieler.



Bedienung



Über diese schmale Brücke müssen sie kommen – das gibt Probleme.

Interplay zahlt Lehrgeld. Eigentlich ist alles da: Zusammenfassen von Einheiten, Point'n'Click-Steuerung. Nur spielt es sich etwas hakelig.

Leveldesign

Missionen Marke „Sichte & Vernichte“ zwar sind nicht der letzte Schrei, das übrige Design kann aber schon überzeugen. Erfahrungspunkte für erfolgreiche Aktionen, die in die Erforschung neuer Wesen gesteckt werden, das Hochrüsten der Golems und die Vielzahl an Extras sind echte Innovationen.

Einheiten

Golems, Zombies, Bogenschützen, Gargylen, Wyvern, Priester, Druiden, Zauberer und alles, was das Forgotten-Realms-Szenario von AD&D sonst noch zuläßt, sind drin. Bessere Einheiten arbeiten nicht nur tödlicher, sie verhalten sich auch schlauer.

Strategie



Wo Bodentruppen kläglich scheitern, lachen sich Lufteinheiten eins.

Die strategische Komponente konzentriert sich auf die Planung und Vorbereitung des Gegenangriffs: Wieviele Golems brauche ich zum Mana sammeln, wieviele kann ich in Kämpfer verwandeln? Genügen einfache Zombies als Krieger oder muß ich zu schwereren Geschützen greifen? Weil sämtliche Kreaturen ein Spezial-Terrain haben, sollte auch das beachtet werden.

Action

„Blood & Magic ist ein gemütliches Spiel. Wenn die blöden Golems nicht gerade den falschen Weg einschlagen, ist reichlich Zeit, sich umzusehen und Strategien auszuknobeln.

Multi-Player

Modem und Netzwerk-Optionen sind mittlerweile Standard im Echtzeit-Genre. Bei „Blood & Magic“ können sich aber jeweils nur zwei Spieler bekriegen.



Fliegende Wesen eignen sich hervorragend zum Zerstören feindlicher Gebäude...

Erweiterungen

„Blood & Magic“ ist brandneu und deshalb (noch) ohne Nachwuchs.

Suchtfaktor

Nachdem der erste Eindruck eher zwiespältig war, fesselte das Spiel im Verlauf der Zeit immer mehr. Die Szenarien bieten reichlich Möglichkeiten, um eigene Ideen zu verwirklichen.

Gegnerintelligenz

Das konstante Anrennen der Feindtruppen, in der Intensität abhängig vom Schwierigkeitsgrad, ist nicht gerade eine Gewinnertaktik. Und auch nicht besonders klug.

BLOOD & MAGIC		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	**5**
HERSTELLER	**INTERPLAY**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	**8**
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	**15**
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X ● ●	3	**9**
SPIELERANZAHL	**1-2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X X ●	4	**16**
	1-2 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	**28**

MULTIPLIKATOR

X-RATING: 81

FAZIT: Stimmungsvoll präsentierte Echtzeit-Strategie mit tollem Fantasy-Look und neuen Features – frei nach AD&D Vorlage.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 400	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	320 x 400	256	nicht unterstützt	16 MByte

Der 486er wirft Ihnen Steine in den Weg, bei trägen Einheiten wie Skeletten oder Ghulen kommt der Truppennachschub fast zum Erliegen. Trotzdem hält sich der Hardware-Hunger in Grenzen, ein P/90 verdaut den Titel ohne Verstimmung.

C&C 2: Alarmstufe Rot

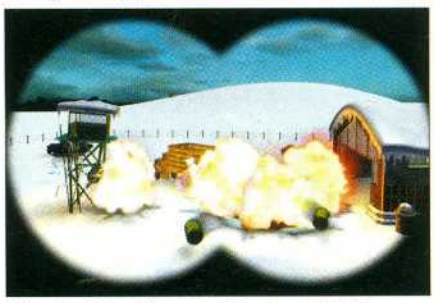
VON ANATOL LOCKER

Der Erwartungsdruck war gewaltig: Kann Westwood den Erfolg von "Command & Conquer" wiederholen? Ja. Das Team um Brent Sperry verlegte die Hintergrundgeschichte in die Gegenwart, dachte sich neue Einheiten aus, merzte Fehler aus und addierte Super-VGA-Grafik.

Story

"Was wäre, wenn?"-Szenario mit amerikanischem Einschlag: Albert Einstein entführt Hitler, woraufhin Genosse Stalin Europa überfällt. Im Gegensatz zur packenden Idee von "C&C" ist die Story etwas mau, was sich anhand der spielerischen Qualitäten und der schönen Zwischensequenzen verschmerzen läßt.

Styling



Wie der Vorgänger glänzt auch "Alarmstufe Rot" mit edlen Renderoptiken.

Nach dem knappen Intro bezaubert die Super-VGA-Grafik mit ihren Details. Zu den Feld-, Wald- und Wiesengrafiken von "C&C" kommen nun russische Steppen und ganze Gebäudekomplexe hinzu. Die Zwischensequenzen sind auf dem erfreulich hohen Niveau geblieben.

Bedienung

Einfache, intuitive Steuerung, die auch bei komplexen Aufgaben nicht schlapp macht. Kein Unterschied zur Steuerung des Vorgängers, die zweite Maustaste wird immer noch nicht unterstützt. Für Fortgeschrittene gibt es Tastaturkommandos.

Leveldesign

Die 28 Levels für Solospieler sind vorbildlich aufgebaut, der Schwierigkeitsgrad zieht nach den ersten Missionen saftig an. "C&C"-Profis müssen sich anstrengen, wenn sie die Schlußgrafik sehen wollen.

Einheiten



Neu dabei sind See- und Luftstreitkräfte, die selbst gesteuert werden.

Von den rund 40 Einheiten sind nicht alle in jeder Mission verfügbar. Manche existieren real, manche sind frei erfunden: Vom bissigen Schäferhund bis zur Tesla-Spule, die per elektrischer Entladung die Gegner grillt. Jede Einheit besitzt Schwächen und Stärken, die durch sinnvolle Kombination mit anderen Einheiten ausgebügelt werden können.

Strategie

Unterschiedliche Missionsziele ersetzen Materialschlachten, die in "C & C" für lange Stunden sorgen konnten. Strategisches Denken wird mehr denn je gefordert. Wegen der vielen unterschiedlichen Truppen ist im Mehrspieler-Modus keine Runde wie die andere.



Wie beim Kampf um Kreta. Fallschirmjäger räumen hinter den Linien auf.



Wenn's an Eingemachte geht, sollte man nicht lange zögern – aus dem Weg mit den Eindringlingen.

Action

Bei weitem nicht so hektisch wie "Z", aber durch strafferes Leveldesign ein Quentchen actionlastiger als der Vorgänger. Materialschlacht-Levels, bei denen am ehesten Langeweile aufkommt, wurden durch aktivere Gegner entschärft.

Multi-Player

Lädt geradezu zum Multiplayer-Spiel ein: Modem-, Nullmodem- und Netzwerkspiele sowie Internet-Anbindung sind "serienmäßig" dabei.

Erweiterungen

Derzeit nicht geplant. Durch Multiplayer-Levels und den Szenario-Editor lassen sich ausreichend neue Herausforderungen basteln, bis eine Fortsetzung in Sicht ist.

Suchtfaktor

Extrem hoch. Selten vergißt man die Zeit so schnell wie in "Alarmstufe Rot". Vor allem im Multiplayer-Modus sind die Kontrahenten kaum vom PC wegzubringen.

Gegnerintelligenz

Erste Tests offenbahren wenige Mängel. Die Stärke der Feind-Armeen ist in Solospielen in sechs Stufen einstellbar. Einsteiger haben eine faire Chance, bei Profis steigt in der härtesten Stufe der Blutdruck.

Trivia

Auf Westwoods Internet-Homepage läuft seit Sommer der Countdown und zählt die Tage bis zum endgültigen Erscheinungstermin. Nach über 1 Million verkaufter Exemplare des Vorgängers wollte man damit dem Fortsetzungs-Hype die Krone aufsetzen. Leider hat man sich etwas bei den Terminen verschätzt, zwischendurch wurde die Uhr klammheimlich um einen Monat zurückgedreht. Kein Wunder, bedenkt man die Erwartungshaltung der weltweiten "Command & Conquer"-Fangemeine.

http://www.westwood.com/redalert/redalert.html

Wer wegen "Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot" schon schlaflose Nächte hat, kann sich hier über den Countdown auf dem Laufenden halten.

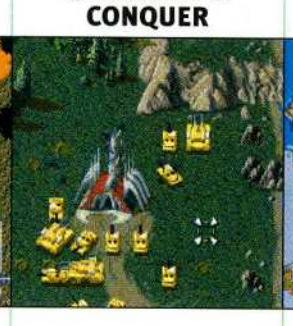
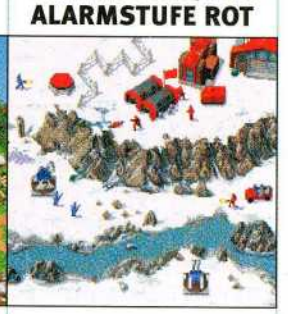
COMMAND & CONQUER 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	110 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	92
HERSTELLER	WESTWOOD	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	DOS / WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	2 CD-ROMS	SOUND	X X X X •	3	12	
SPIELERANZAHL	1-2 (MODEM)	GRAFIK	X X X X •	4	16	
	1-8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Creme de la Creme der Echtzeit-Strategiespiele. Nicht nur für Fans des Vorgängers zu empfehlen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/DX2	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Unter VGA gibt sich das Spiel genügsam, hier reicht unser Low-End-PC gerade zum Spielen aus. "Alarmstufe Rot" heißt's erst, wenn SVGA gefordert ist. Ein Pentium mit flotter Grafikkarte und Vierfach-Laufwerk wird dringend empfohlen.

DUNE 2	COMMAND & CONQUER	WARCRAFT 2	Z	BLOOD & MAGIC	COMMAND &CONQUER 2 ALARMSTUFE ROT
					
STORY					
STYLING					
BEDIENUNG					
LEVELDESIGN					
EINHEITEN					
STRATEGIE					
ACTION					
MULTI - PLAYER					
ERWEITERUNGEN					
SUCHTFAKTOR					
GEGNERINTELLIGENZ					
X-RATING					
67	89	87	79	81	92

Anmerkung: Obige Spiele wurden in den verschiedenen Kategorien mit jeweils ein (mies) bis maximal fünf (brillant)Sanduhren bewertet. Bleibt eine Kategorie frei, so unterstützt das Spiel diese Funktion nicht.

Frontbericht

PC-Xtreme ruft zum Rapport: Die innovativsten Entwickler des Strategie-Genres stehen uns Rede und Antwort. Jeweils drei Fragen stellten wir den Machern von „Command & Conquer“ (Westwood), „Warcraft 2“ (Blizzard) und „Z“ (Bitmap Brothers, vertreten durch ihren Chef-Designer Eric Matthews).

FRAGE 1

PCX: Was brachte Euch auf die Idee, ein Echtzeit-Strategiespiel zu entwickeln. Hat Euch ein früheres Spiel inspiriert?

WESTWOOD: Die Idee kam von Brett Sperry. Er war auf der Suche nach Marktlücken im Computergeschäft. Brett betrachtete vorhandene Spielkonzepte, um diese mit einem neuen Ansatz zu verbinden. Diese Ideen versuchte er dann künftiger Technologie anzupassen, um ein zeitgemäßes Produkt zu schaffen. Aus diesem Prozeß ist „Dune 2“ entstanden. Die Idee, ein Taktik-Spiel zu programmieren, das gleichzeitig schnelles Reagieren und Denken voraussetzt, war zur Zeit von "Dune 2" revolutionär. Es gab nichts Vergleichbares. Jetzt springen alle auf den fahrenden Zug – ich glaube, wir haben etwas Populäres geschaffen.

BIZZARD: Der Echtzeit-Aspekt ist ein wesentlicher Faktor unserer Spiele. Als wir uns nach Konzepten für „Warcraft“ umsahen, waren wir alle einer Meinung: Wir wollten ein schnelles Spiel schaffen, das die traditionell trägen, rundenbasierten Strategietitel neu definiert.

BITMAP BROTHERS: Wir haben natürlich etliche Spiele des Echtzeit-Genres gespielt, besonders „Dune 2“. Dennoch fanden wir, daß alle grundlegende Mängel hatten. Aufbauend auf unserer Erfahrung waren wir der Meinung, etwas Neues und Aufregendes ins Echtzeit-Genre einbringen zu können.



Eric Matthews: Gründer und kreativer Kopf der Bitmap Brothers.

FRAGE 2

PCX: Habt ihr die Befürchtung, das Genre könnte sich in der näheren Zukunft totlaufen? Wenn ja, was wird danach kommen?

WESTWOOD: Ich glaube, wie in allen anderen Genres gibt es auch hier gute und schlechte Titel. Es werden viele Echtzeit-Spiele auf den Markt kommen und die meisten werden nichts Neues beisteuern. Einige wenige aber, die innovativ konzipiert sind, werden sich durchsetzen und dadurch das Genre weiterbringen. Durch regelmäßige Neuerscheinungen wird dem Konzept also wieder neues Leben eingehaucht. Für ein gutes Echtzeit-Strategiespiel wird immer Platz sein. Wobei ich damit nicht sagen will, daß wir nicht bereits einen Schritt weiter denken...

Das Westwood-Team stößt auf den Erfolg von "Command & Conquer 2" an.



BIZZARD: Der Erfolg von „Command & Conquer“ und „Warcraft 2“ hat das Interesse am Genre geweckt – es sind etliche Echtzeit-Strategiespiele in Arbeit, inklusive unserem eigenen „Starcraft“. Hoffentlich wird die nächste Generation nicht nur Verbesserungen in Sachen Grafik, Sound und Musik bringen, sondern auch die Spielbarkeit optimieren. Die Herausforderung eines Echtzeit-Strategiespiels liegt in der künstlichen Intelligenz. Diese sollte so reagieren wie ein lebender Gegner. Bei „Starcraft“ programmieren wir gerade an einer komplett neuen KI. Es kommt noch ein weiterer Faktor ins Spiel, der das Genre voranbringen wird: Im Gegensatz zu lokalen Netzwerken, auf die ja nur wenige zugreifen können, wird das Internet die Multiplayer-Spiele auf eine neue Ebene heben.

BITMAP BROTHERS: In absehbarer Zeit wird sich das Genre nicht totlaufen. Jetzt fängt die ganze Sache erst an! Echtzeit-Strategiespiele der Machart von „Z“ sind relativ neu und somit noch Pioniere. Sie sind keinesfalls das letzte Wort. Vergleichen wir einmal das originale „Donkey Kong“ mit „Super Mario 64“. Das sind beides eigentlich Plattform-Spiele, aber man sieht sehr schön, wie sich ein Genre entwickelt. Es wird sich zwar in den nächsten Monaten eine gewisse Überdruß-Reaktion einstellen, aber stellt mir dieselbe Frage in ein paar Jahren noch einmal!

FRAGE 3

PCX: Was sind Eure aktuellen und zukünftigen Projekte?

WESTWOOD: Ihr wißt bereits, daß mit „Tiberian Sun“ der nächste „Command & Conquer“-Teil in Arbeit ist. Außerdem haben wir mit „Blade Runner“ und „Lands of Lore 2“ noch zwei weitere Eisen im Feuer. Für die Zukunft – ihr kennt Westwoods Ruf. Man weiß nie, was wir als nächstes machen. Wir begeistern die Leute gerne und haben einige Überraschungen auf Lager. Darunter sind auch Echtzeit-Strategiespiele.

BIZZARD: Unsere nächsten Titel sind das Rollenspiel „Diablo“, das noch zum Weihnachtsgeschäft erscheinen soll, und der Nachfolger von „Warcraft 2“ namens „Starcraft“. Das wird aber erst nächstes Jahr auf den Markt.



Allen Adham: Gründer und Präsident von Blizzard.

BITMAP BROTHERS: Wir haben natürlich viele Ideen, was wir in Zukunft machen. Außerdem erforschen wir gerade unsere Möglichkeiten. Entscheidungen wurden aber noch nicht getroffen.

Thronfolger

VON TOBIAS SCHWEIKL

Drei Fragen bewegen jeden Echtzeit-Strategen: WER macht gerade WAS – und WARUM könnte es eine Anschaffung wert sein? Wir scheuchten die Entwickler auf, um einen Blick auf die neuesten Spiele in diesem Genre zu werfen. Alle Erscheinungs-Termine ohne Gewähr!

MAX



Das Absuchen des Untergrundes nach verwertbaren Rohstoffen ist unverzichtbar für eine florierende Infrastruktur.



Titel
MAX
Hersteller
Interplay
geplanter Release
Dezember
Fertigstellung
90 Prozent

Mischung aus konventioneller Strategie und Echtzeit-Gemetzel.

WER? Neben dem bereits erschienenen „Blood & Magic" werkelt Interplay derzeit an einem weiteren Echtzeit-Strategiespiel. „MAX" soll die futuristische Seite des Genres abdecken.

WAS? Der Spieler schlüpft in die Rolle einer synthetischen Lebensform – halb Mensch, halb Roboter – und versucht durch geschickten Einsatz seiner Streitkräfte den Gegner vom Acker zu jagen. Soweit nichts Neues. Interessant wird die Sache durch die wirtschaftliche Seite. Drei Rohstoffe mit verschiedenen Einsatzbereichen und eine ausgefeilte Versorgungskomponente für Gebäude betonen die Aufbauseite, die fast jedes Echtzeitspiel besitzt.

WARUM? Interplay ist bei „MAX" auf eine völlig neue und gewöhnungsbedürftige Idee gekommen. Das Spiel läuft eigentlich rundenmäßig ab, aber innerhalb der einzelnen Turns gibt es Echtzeit-Einlagen. Wenn ein Spieler mit seinen Zügen fertig ist, beendet er die Runde und verkürzt damit das restliche Zeitlimit für seinen Gegenüber.



Rebellion



Ausgefeiltes Planeten-Management ist nötig, um der dunklen Seite der Macht zu trotzen.



Titel
Rebellion
Hersteller
Lucas Arts
geplanter Release
2. Quartal '97
Fertigstellung
50 Prozent

Die Fans sind elektrisiert: Echtzeit-Strategie im Star-Wars-Universum.

WER? Das Imperium schlägt zurück! Der Branchenriese Lucas Arts hat das Potential der momentanen Echtzeit-Hysterie erkannt und beordert das „Krieg der Sterne"-Universum an die vorderste Front.

WAS? Auf Seiten der Rebellen-Allianz muß verhindert werden, daß die Schergen des Imperiums siegen. Das Planeten-Management verleiht dem bekannten Spielprinzip neuen Tiefgang. Natürlich werden weiterhin Streitkräfte aufeinander gehetzt.

WARUM? Bei „Rebellion" gibt es mehrere Gewinnerstrategien. Die Vernichtung des imperialen Hauptquartiers auf Coruscant oder die Gefangennahme von Darth Vader bringen der Rebellion die langersehnte Freiheit. Fühlt man sich zur dunklen Seite der Macht berufen, kann man seinen Neigungen auch als imperialer Schurke nachgehen und Jagd auf Luke Skywalker machen.

Dominion



Alle Truppen sind vorgerendert und sehen entsprechend gut aus. Dank der vielen Animationsphasen...



Titel
Dominion
Hersteller
7th Level / BMG
geplanter Release
Dezember
Fertigstellung
90 Prozent

Klassische Echtzeit-Strategie mit wenig Innovationsfreude, aber sehr aufwendiger Grafik.

WER? Unter der schützenden Hand von BMG steht 7th Level mitten im Designstreß. Mechs sind groß in Mode und Echtzeit-Strategie noch mehr, also kombiniert man einfach beides und erhält „Dominion".

WAS? Als Kopf einer Söldnertruppe versuchen Sie, die Kolonisierung neuer Planeten voranzutreiben und stoßen dabei auf den

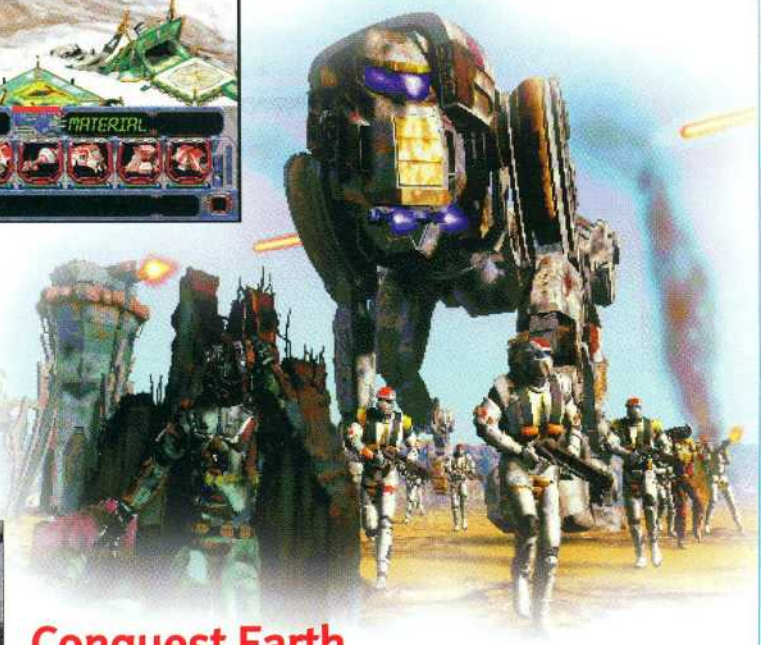
Widerstand anderer Rassen. Vier verschiedene Parteien (Menschen, finstere Aliens, genmanipulierte Söldner und Skorpionwesen) streiten sich um die Planeten. Im Verlauf der Kampfhandlungen müssen 25 Aufträge plus Untermissionen gelöst werden.

WARUM? „Dominion“ setzt voll auf Optik. Auflösungen bis hin zu 1280 x 1024 Bildpunkten und vorgerenderte Truppen mit 10.000 Animationsphasen umschmeicheln das Auge. Ein weiterer Bonus ist der integrierte Leveleditor, der es gestattet, eigene Szenarien und veränderte Anfangsausstattungen einzubauen.



...bewegen sich die Einheiten, bei hoher Detailfülle sehr fließend.







Ähnlich wie "Dominion" setzt auch "Conquest Earth" auf Renderoptiken.

Conquest Earth

WER? Das Firmenkonglomerat Eidos Interactive setzt sich größtenteils aus den ehemals unabhängigen Firmen U.S. Gold, Domark und Core Design zusammen. „Conquest Earth“ stammt jedoch vom englischen Entwickler-Team Data Design.

WAS? Mit der Raumsonde Galileo, die 1995 von der NASA zum Jupiter geschickt wurde, begann der erste Kontakt. Fremde Wesen leben auf der unwirtlichen Oberfläche des fernen Planeten und sind über die Ruhestörung alles andere als erbaut. Also sinnen die übellaunigen Aliens auf Rache und machen sich daran, die Menschheit zu vernichten. Wie üblich kann sich der Spieler für eine beliebige Seiten entscheiden.



Das Spiel ist an sich fertig, die restliche Entwicklungszeit wird in das Feintuning der künstlichen Intelligenz gesteckt.



WARUM? Ähnlich wie „Dominion“ setzt „Conquest Earth“ auf vorgerenderte Einheiten. Lightwave, Alias und 3DS wurden verwendet, um den Truppen ein blitzendes Outfit zu verpassen. High Color soll unterstützt werden, damit die Farbenpracht nicht zu kurz kommt.



"Starcraft" soll mehr werden als "Orks im Weltraum". Deshalb hat man sich auch gegen einen vorzeitigen Release zum Weihnachtsgeschäft entschieden.

Starcraft

WER? Blizzard war neben Westwood einer der Pioniere des Genres. Mit „Starcraft“ versetzen die Macher der beiden „Warcraft“ Teile ihr erfolgreiches Spielsystem ins Weltall.

WAS? Die menschliche Rasse ist zerstritten und in viele kleine Imperien zersplittert. Gerade zu diesem unpassenden Zeitpunkt erfolgt der Überfall der Außerirdischen. Der Spieler kann entweder die Menschheit vor der Vernichtung bewahren oder in die Rolle einer der beiden Alienrassen schlüpfen, um der menschlichen Rasse den Hintern zu versohlen.



Titel
Starcraft
Hersteller
Blizzard
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
70 Prozent

Der Nachfolger zu „Warcraft 2“ spielt im Weltraum – hier liegt die Meßlatte besonders hoch.



WARUM? Bedenkt man den Erfolg des Vorgängers „Warcraft 2“, ist die Erwartungshaltung gigantisch. Keine leichte Aufgabe für die Mannen um Allan Adham. Großen Wert legt man auf Innovationen: Die drei Rassen haben sehr unterschiedliche Eigenarten, größere Einheiten können verschiedene Waffen gleichzeitig benutzen.



Die Karten sind die gleichen wie im Original. Sie können entweder ein Standard-Set verwenden oder Ihren eigenen Vorrat verwalten.

Magic the Gathering

WER? Auch Acclaim will den momentanen Echtzeit-Hype nicht versäumen. Mit „Magic the Gathering“ haben sie ihre Interpretation des Genres am gleichnamigen Kartenspiel von „Wizards of the Coast“ orientiert.

WAS? Ob magischer Zweikampf, Kampagnen-Modus oder Multiplayer-Duell – sowohl im Kartenspiel als auch in Acclaims Strategie-Umsetzung schleudern sich mystische Großmeister Zaubersprüche um die Ohren, beschwören garstige Kreaturen und entziehen ihren Ländereien Mana. Wie im Original greift jeder Mitspieler auf ein selbständig zusammengestelltes Kartendeck zurück und nimmt sieben Pixel-Karten auf die Hand, die im Echtzeitmodus ausgespielt werden. Eine umfangreiche Datenbank erläutert sämtliche Karten der ersten „Magic Displays“.

WARUM? Das Kartenspiel ist nicht umsonst zum erfolgreichsten Trading-Card-Game der Welt avanciert: Unzählige Kombinationsmöglichkeiten und ausgewogenes Karten-Design machen das Original zum konkurrenzlosen Dauberbrenner. Mit Zeichentrick-Optik, Zoom-Effekt und zugänglichem Echtzeit-Design kommen auch Strategie-Puristen in den Genuß. „Magic“-Fans aufgepaßt!



Titel
Magic the Gathering
Hersteller
Acclaim
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
70 Prozent

Das Regelwerk wurde exakt übernommen, neu hinzukommt die strategische Echtzeitkomponente.



Acclaims "Magic the Gathering" erweitert das Kartenspiel um eine Echtzeit-Komponente.



Enemy Nations

WER? Sachen gibt's: Viacom New Media macht mal was anderes als schläfrige Star-Trek-Adventures!

WAS? Es ist eng im Weltraum. Alle bewohnbaren Planeten sind bereits besiedelt und so bleibt für auswanderungswillige Erdlinge kein Raum, um etwaige Expansionsgelüste zu befriedigen – bis irgendwann ein hartnäckiges Siedlerschiff auf einen freien Planeten stößt. Weil aber nun unbewohntes Gebiet knapp ist, gieren auch die anderen zwölf Rassen um Wohnraum. Damit das Ganze nicht im intergalaktischen Chaos endet, erhalten alle dieselbe Chance. Ein Siedlungsschiff mit festgelegter Tonnage wird pro Rasse ausgeschickt, um die eigenen Interessen zu vertreten.



In Isometrie-Ansicht leiten Sie die Geschicke Ihres Landungsschiffes. Selbstverständlich kann der Blickwinkel rotiert werden.



Window 95 only. Das sieht man bereits an der exzessiven Verwendung von überlappenden Fenstern.

WARUM? „Enemy Nations“ ist nicht nur eine Echtzeit-Militärsimulation. Auch die wirtschaftliche Seite des Siedlerlebens will gemeistert sein, ehe man sich als erfolgreicher Planetenherrscher im Sessel zurücklehnen darf. Das Spiel erinnert in seiner Aufmachung etwas an eine Mischung aus „Sim City 2000“ und „Civilization“, gemixt mit einer Spur „Command & Conquer“. Vor allem die wirtschaftliche Seite hebt es von der Konkurrenz ab.



Titel
Enemy Nations
Hersteller
Viacom New Media
geplanter Release
Dezember
Fertigstellung
80 Prozent

Wirtschaftswunder plus Einheiten-Rabatz: Echtzeit-Eroberung mit viel Tiefgang.

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>

Tel.:02504 - 9330 - 0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr

Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95 Bernd Herfurth PLAY STATION 369,95

FREAK'S SHOP

Tel: 02504 - 9330 - 12 / Fax: -99

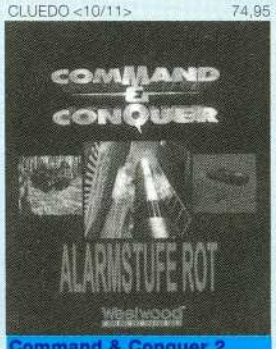
SERVICE-HOTLINE

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

PC-Spiele CD-Rom NEUHEITEN:

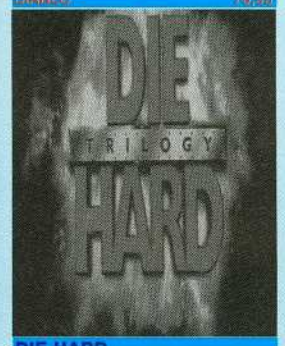
4-4-2 FUSSBALL <11/12>	59,95
ADDAMS FAMILY PINBALL	74,95
AIRBUS 2	79,95
ALIEN INCIDENT	59,95
ATRIPOLIS 2097	69,95
BAZOOKA SUE	89,95
BLEIFUß 2 <11/12.96>	89,95
BLUE ICE <10/11>	74,95
BUG! <10>	54,95
Chaos Overlords Win 95	79,95
CHESSMASTER 5000	79,95
CIVIL WAR GENERAL	79,95
CLANDESTINY	79,95
CLUEDO <10/11>	74,95



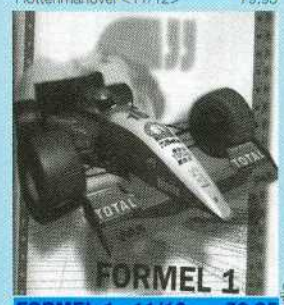
Command & Conquer 2 <11.96>	**89,95**
CYBERSTORM	79,95



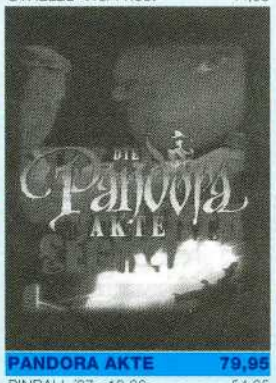
DAGGERFALL<10>	**74,95**
DEMONWORLD	89,95
DER PLANER 2	74,95
DER PRODUZENT	74,95
Destruction Derby 2 <11/12>	79,95
DIABLO	79,95



DIE HARD TRILOGY <11>	**79,95**
DISCWORLD 2 <11/12>	89,95
DUNGEON KEEPER <11/12>	74,95
FIFA '97 <11/12>	79,95
Flottenmanöver <11/12>	79,95



FORMEL 1 <11/12>	**79,95**
GENE WARS <10.96>	79,95
GOTHIC MACHINES	69,95
GRID RUN <11/12.96>	59,95
HANSE	39,95
HARDLINE <10>	59,95
HEART OF DARKNESS	99,95
HEXAGON KARTELL	89,95
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	89,95
LIGHTHOUSE	79,95
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	69,95
MOTO X	79,95
NBA Live '97 <12.96>	79,95
NHL Hockey '97 <10/11>	79,95
ORION BURGER	69,95
OTHELLO <10/11.96>	44,95



PANDORA AKTE	**79,95**
PINBALL '97 <12.96>	54,95
POWERPLAY HOCKEY	69,95
RACE MANIA <10>	69,95
RISIKO Win'95 <11/12.96>	74,95
SAFECRACKER	79,95
Schatten über Riva <DSA 3>	39,95
SCHLEICHFAHRT	79,95
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
SPACE ACADEMY	79,95
SPACE HULK	79,95
SPUD	69,95
STAR TRADER	69,95
Stefan Effenberg's Coach	79,95



Syndicate Wars <10.>	**84,95**
Terminator Skynet <11/12>	69,95
THE HIND	69,95
THE MUPPETS INSIDE	69,95
THE SIMPSONS	59,95
TIE FIGHTER VS X Wing	79,95
TIME PARADOX <10>	79,95
TINY TROOPS	79,95
TOMB RAIDER <11/12.96>	69,95
TOONSTRUCK <11/12>	74,95
TUNNEL B1	69,95
WIPEOUT 2097 <11/12.96>	74,95
YAHTZEE <10/11.96>	39,95
ZOMBIEVILLE <11/12.96>	74,95

PC-Spiele CD ROM:

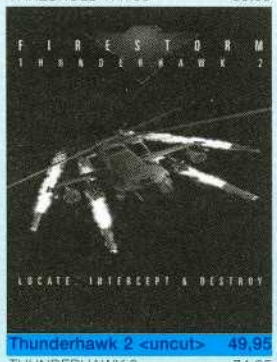
A4 NETWORKS	89,95
ABSOLUTE ZERO	59,95
ABUSE	69,95
ALLIED Longbow	79,95
Aladdin Spielparadies	89,95
ALEXANDER Win 95	74,95
ALIENS	74,95
ALONE IN THE DARK 3	89,95
ANCIENT EMPIRES	89,95
Angel Devoid: Face of the	54,95
ARCADE CLASSIC	64,95
AROUND HOLLYWOOD	44,95
ASSAULT RIGS	64,95
AZRAELS TEAR	74,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
BALDIES	69,95



Baphomet's Fluch	**74,95**
BATMAN FOREVER	79,95
BATTLE BEAST	79,95
BATTLE CRUISER 3000 AD	64,95
BATTLE RACE	69,95
BATTLES IN TIME	59,95
Beavis & Butthead Win 95	74,95
BIG RED RACING	64,95
BIING!	69,95
BLEIFUSS	49,95
BRAINDEAD 13	74,95
CADILLACS & DINOSAURS	89,95
CARIBBEAN DISASTER	44,95
Chessmaster 4000 T.Win95	69,95
Chronicles of the Sword	74,95

PC-Spiele CD ROM:

CHRONOMASTER	79,95
CIVILISATION 2	79,95
COMIX ZONE	59,95
COMMAND & CONQUER	84,95
CYBER JUDAS	89,95
CYBERIA 2	69,95
CYBERSPEED	69,95
CYRIL CYBERPUNK	49,95
Das Rätsel des Master Lu	74,95
DAVIS CUP TENNIS	79,95
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
D. große Schlacht in d. Ardennen	69,95
D. große Schlacht von Gettysburg	89,95
DIE HÖHLENWELT SAGA	89,95
DIE SCHLUMPFE	69,95
DIE SIEDLER 2	69,95
Die total verrückte Rallye	44,95
DISCWORLD	79,95
EARTHSIEGE 2 Win 95	79,95
EARTHWORM JIM Win95	79,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ENDORFUN	54,95
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	69,95
FABLE	84,95
FANTASY GENERAL	74,95
FAST ATTACK	74,95
FIFA SOCCER '96	84,95
FLIGHT	54,95
Flight of the Amazon Queen	84,95
FLIP OUT	44,95
FS5 Designer 2.0	74,95
FUN & GAMES	54,95
GABRIEL KNIGHT 2	84,95
GEARHEADS	54,95
GENE MACHINE	69,95
GENE WARS	79,95
Golden Gate Killer Win 95	74,95
GRAND PRIX MANAGER	54,95
Greg Norman U.C. Golf Win	54,95
HARDBALL 5	79,95
HATTRICK WINS! <Ikarion>	79,95
HUGO 3	69,95
HUMAN RECALL	79,95
INDY CAR 2	69,95
INTERNATIONAL MOTO X	79,95
JOHNNY BAZOOKATONE	69,95
LEISURE SUIT LARRY 6	49,95
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
LOADSTAR	79,95
Load Runner <Net-Version>	89,95
LOCUS	49,95
MAD NEWS	69,95
MAGIC THE GATHERING	84,95
Master of Antares <Orion 2>	84,95
Mechwarrior 2 Win95 <Net>	89,95
Mechwarrior 2 Special Edit	69,95
MILLENNIA	64,95
MISSION CRITICAL	79,95
MONOPOLY	59,95
MYST Special Edition 2	79,95
NBA JAM T.E.	59,95
NBA LIVE '96	79,95
NEED FOR SPEED	79,95
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
PHANTASMAGORIA	89,95
PINBALL 3D - VCR	49,95
Pinball Fantasies Deluxe	69,95
PINBALL ILLUSIONS	59,95
Pinball Wizard 2000	69,95
POOL CHAMPION	64,95
PRAY FOR DEATH	44,95
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 2	69,95
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
RTL Samstag Nacht	49,95
ROAD RASH <Win95>	69,95
S.T.O.R.M.	79,95
SAFECRACKER	79,95
SCREAMER <A>	49,95
SEA LEGENDS	89,95
SECRET MISSION Win95	54,95
SENSIBLE GOLF	59,95
SHANNARA	79,95
SHELLSHOCK	79,95
SHIVERS	89,95
SILENT HUNTER	74,95
SILENT THUNDER Win	94,95
SIM CLASSICS 2	89,95
SIM ISLE	89,95
SIM TOWN <Win>	89,95
Simon the Sorcerer 2	74,95
SONIC CD	54,95
SPACE BUCKS	74,95
SPACE MARINES	59,95
SPEEDRAGE	69,95
SPORT COMPILATION	59,95
SPUD	64,95
STAR RANGERS	59,95
STARFIGHTER 3000	79,95
STAR TREK - DS9	69,95
Steel Panthers & Bausatz	69,95
STRIKE BASE	84,95
SUPER BUBSY Win 95	79,95
T-MEK	79,95
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
THRESHOLD Win 95	69,95



Thunderhawk 2 <uncut>	**49,95**
THUNDERHAWK 2	74,95
THUNDERSCAPE	69,95
TIME COMMANDO	74,95
TINY TROOPS	64,95
TOMCAT ALLEY	59,95
TOP GUN - Fire at will	79,95
TOTAL CONTROL	49,95
Tower <Win>	89,95
TRACK ATTACK	74,95
Transport Tycoon Deluxe	54,95
TRIVIAL PURSUIT	74,95
TWISTED METAL Win 95	69,95
Unnecessary Roughness96	79,95
URBAN RUNNER	99,95
VIKING CONQUEST	69,95
VIRTUA FIGHTER PC	74,95
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
William's Arcade Classics	54,95
WING COMMANDER 4	99,95
WIPEOUT	89,95
Wo ist Walter? Im Zirkus!	79,95
WOLF - The Simulation	69,95
WORLD RALLY FEVER	74,95
WORMS	79,95
"Z"	74,95
ZONE RAIDERS	49,95
ZORK NEMESIS Win 95	89,95

SONDERANGEBOTE:

11 HOURS <WL>	29,95
1942 Pacific Air War Gold	39,95
688 ATTACK SUB <A>	24,95
7th GUEST <WL>	24,95
A-TRAIN <10/11>	24,95
ACES of the Deep <A>	34,95
ALIEN OLYMPICS	24,95
ALL TIME GREATS	19,95
ALONE IN THE DARK <WL>	29,95
AMBUSH at SORINOR <A>	19,95
AMERICA <WL> <10/11.96>	29,95
Anstoss World C. Win95 <A>	19,95
Archer MacLean Pool <A>	29,95
ARNIE 2	19,95
BC RACERS	29,95
Beneath a Steel Sky <WL>	24,95
Betrayal at Krondor <A>	39,95
BIG RED ADVENTURE	29,95
Bitmap Brother Compilation	34,95
BLOODSTONE <A>	24,95
BRUTAL 2 <A>	24,95
BUREAU 13	34,95
BURNING STEEL 4	39,95
BURNTIME	29,95
Buzz Aldrin's Race... <WL>	24,95
CAMPAIGN	29,95
CARNAGE	19,95
Carrier Strike Force <WL>	29,95
CENTRAL INTELLIGENCE	29,95
CONSPIRACY <WL>	24,95
CREATURE SHOCK <WL>	24,95
CRUSADER - No Remorse	29,95
CYBERMAGE - Darklight A.	29,95
Daedalus Encounter <A>	29,95
DANGEROUS STREETS	24,95
DAWN PATROL <WL>	29,95
DEADLINE	39,95
DOGZ	29,95
DREAMWEB <WL>	29,95
DSCHUNGELBUCH <A>	29,95
DUNGEON MASTER 2	39,95
ELITE 2 - Frontier <A>	24,95
F-19 Stealth Fighter	29,95
FADE TO BLACK Classic	29,95
FIFA SOCCER '95 Classic	29,95
FLASHBACK	29,95
FLIGHT SIM TOOLKIT	29,95
Football Manager : Final	29,95
FX Fighter	39,95
GABRIEL KNIGHT	29,95
HAND OF FATE <WL>	24,95
HELL <A>	19,95
HOLLYWOOD PICTURES	34,95
HUMANS 3	29,95
INDY CAR 1	29,95
INFERNO	39,95
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 Gr.Hits	39,95
Links The Challenge of Golf	29,95
LITTLE BIG ADV. Classic	29,95
LOST EDEN <WL> <10>	24,95
LOST IN TIME <A>	29,95
MAGIC CARPET Classic	29,95
MAGIC EYE	19,95
MANIC KARTS	34,95
MARTINI RACING	29,95
MEGARACE	29,95
MORTAL COIL	34,95
NASCAR RACING <WL>	29,95
NHL HOCKEY '95 Classic	29,95
PGA Tour Golf '96 <Data>	39,95
PIRATES!	29,95
PITFALL <Win 95>	39,95
POCAHONTAS <A>	29,95
POLICE QUEST	29,95
POLICE QUEST 4	29,95
PRIMAL RAGE	39,95
REBELL ASSAULT	39,95
RED BARON	29,95
ROAD WARRIOR	24,95
S-Zone (Sim City 2000 Lvl)	19,95
SABRE TEAM	29,95
SEAWORTHY	29,95
SEPERATION ANXIETY	29,95
Shadow of the Comet <WL>	29,95
SHANGHAI	29,95
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 FARM <10/11>	24,95
SIM LIFE <10/11>	24,95
SIMON 1	29,95
SINK OR SWIM	29,95
SLIPSTREAM	24,95
SLIPSTREAM 5000	39,95
SPACE QUEST 1	29,95
SPACE QUEST 6 <A>	34,95
SPEED HASTE	39,95
STARDUST (SUPER ED.)	29,95
STAR TREK-25th Aniv<WL>	29,95
Star Trek - Judgem.R. <WL>	29,95
STONEKEEP	39,95
STREET FIGHTER 2	29,95
STRIKE SQUAD	29,95
STRIKER '95	29,95
SUBVERSION <A>	19,95
Summer & Winter Challenge	29,95
SUPER KARTS	39,95



SUPER STREETFIGHTER 2 TURBO	**24,95**
SYNDICATE PLUS Classic	29,95
SYSTEM SHOCK Classic	29,95
TEE TIME <A>	29,95
THE HIDDEN BELOW	24,95
THE QUEST	19,95
THEME PARK Classic	29,95
TILT <WL>	34,95
TOTAL DISTORTION <A>	29,95
TOUCHE - Abenteuer des..	39,95
TOWN WITH NO NAME <A>	19,95
TREASURE ISLAND <A>	19,95
ULTIMATE FOOTBALL <A>	19,95
UNDER A KILLING MOON	29,95
UNIVERSE	29,95
VALHALLA	29,95
VIDEO ARCADE <A>	24,95
VIDEO CUBE <A>	19,95
VIRTUOSO	29,95
WHITE DEATH	29,95
Wing Commander Armada	29,95
WOLFPACK	39,95
World Cup 33-90 <A>	19,95
World Football Challenge	19,95
World War 2	19,95
Worlds at War	29,95
ZOOL 2	29,95

ZUSATZ-CD's:

COMMAND & CONQUER	29,95
PGA Tour Golf '96 Data	39,95
WARCRAFT 2	34,95
WORMS	44,95

SPECIAL INTEREST:

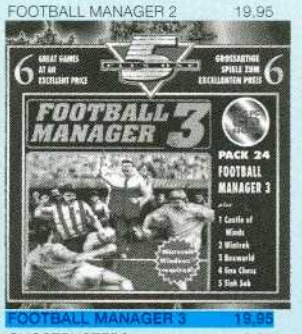
D-INFO 3	39,95
SPECCY CD '98	19,95

Spielsammlungen :

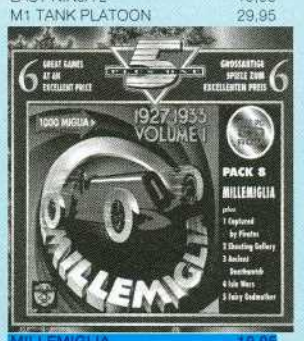
10 Strategy Games	29,95
300 Games for Windows	19,95
5ft 10 Pack <A>	44,95
ADVENTURE THEME PACK	29,95
AFTER HOURS PACK	29,95
Interactive Collection 2	89,95
Power, Corruption & Lies	49,95
Top Tracks Vol.1 <A>	19,95
White Wolf Pack <10 CDs>	29,95
WIZARD 20 RACK PACK	19,95

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 02504-9330-12 nach !!!

& mehr:

Selbstverständlich besteht die Anzeige aus einen Teil der lieferbaren Artikel.

Besucher Sie auch unser Ladengeschäft: Weseler Str. 54 in 48151 Münster

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo.-Mi.12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 02504-9330-11

Arne Dohlinger ist für Endkunden zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

A = Ausländische Anleitung

Japan 11.97 Messe Video 49,95

WL = White Label

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHÖR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHÖR * VIDEO * LASERDISC *

Irrtümer und Änderungen vorbehalten! Versandkostenanteil: Ausländslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen &

Heiß

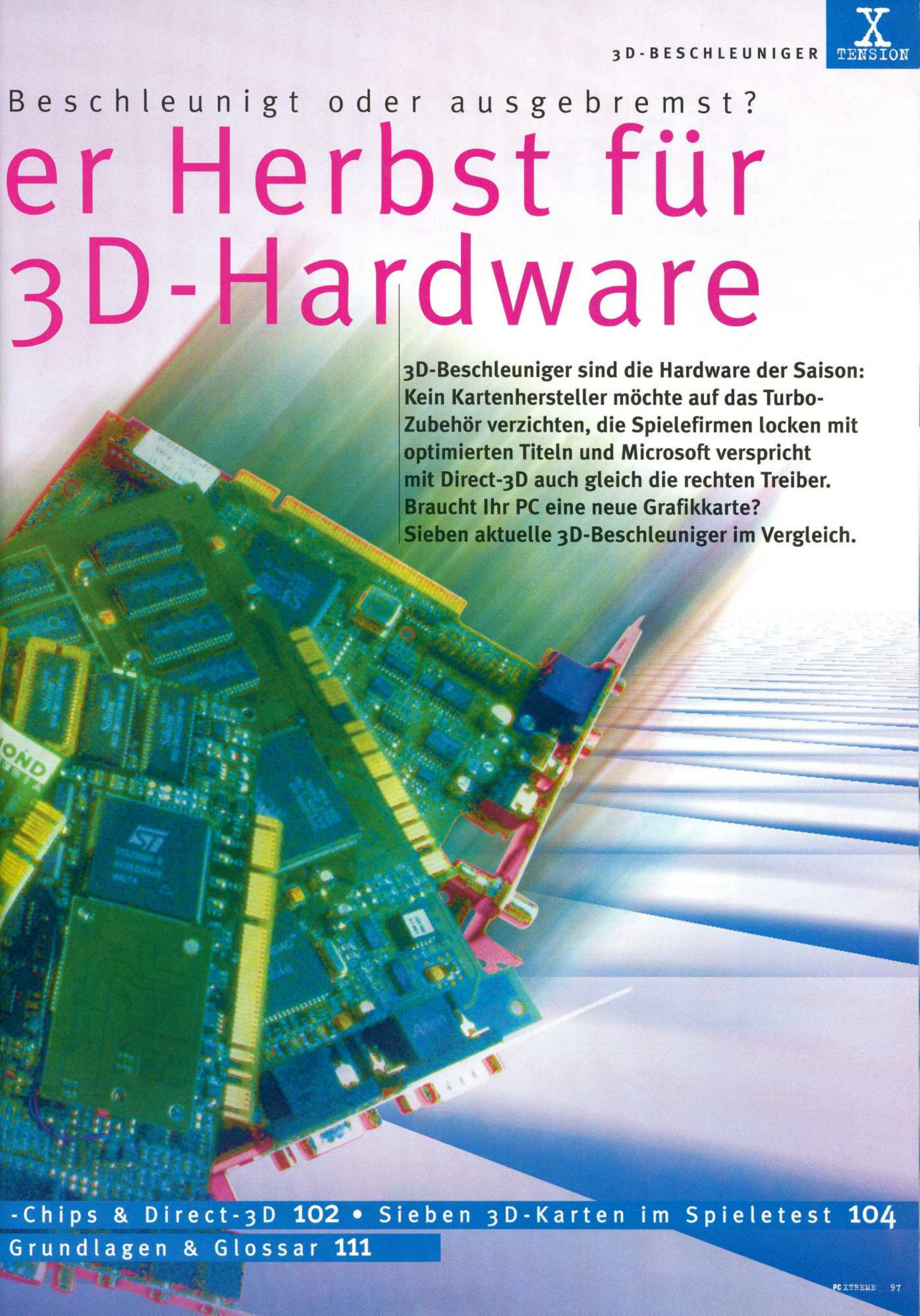
TENSION

Beschleunigt: "Formel 1" & "WipeOut 2097" 98 • Beschleuniger • Vergleichstabelle 109 • 3D-Shutter-Brillen 110 • Technische

Beschleunigt oder ausgebremst?

er Herbst für 3D-Hardware

3D-Beschleuniger sind die Hardware der Saison: Kein Kartenhersteller möchte auf das Turbo-Zubehör verzichten, die Spielefirmen locken mit optimierten Titeln und Microsoft verspricht mit Direct-3D auch gleich die rechten Treiber. Braucht Ihr PC eine neue Grafikkarte? Sieben aktuelle 3D-Beschleuniger im Vergleich.

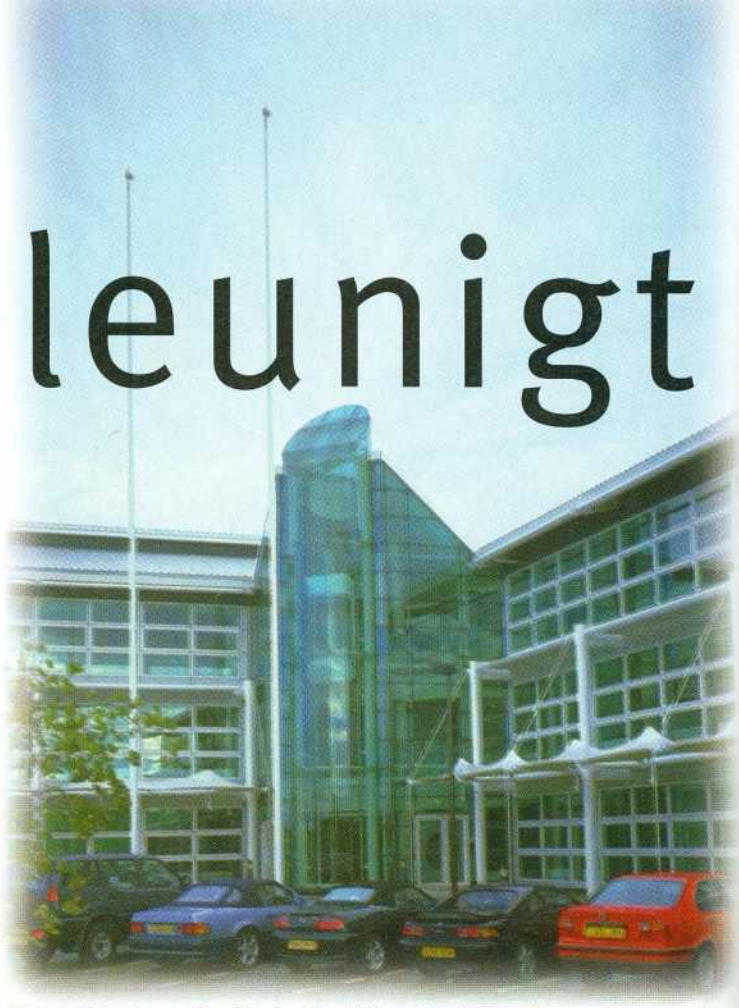


-Chips & Direct-3D **102** • Sieben 3D-Karten im Spieletest **104**
Grundlagen & Glossar **111**

Psygnosis '97

3D-Beschleunigt

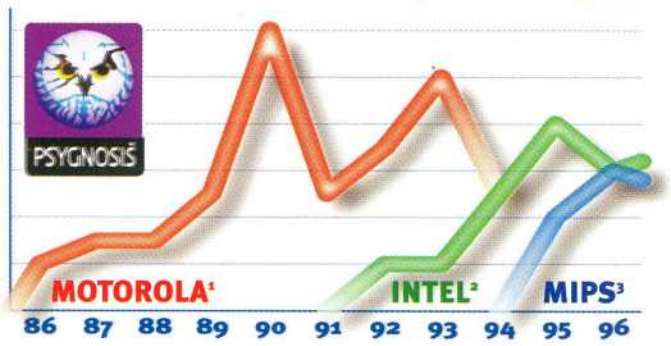
Das Zeitalter der 3D-Beschleuniger begrüßt Psygnosis mit zwei optimierten Action-Spielen, die bereits die Konsolenwelt im Sturm eroberten.



Neues Hauptquartier für den Traditionshersteller: In Liverpool arbeiten 400 Angestellte, außerdem unterhält Psygnosis externe Teams und Büros rund um den Globus.

Als Psygnosis 1986 gegründet wurde, stand die Branche dem Newcomer skeptisch gegenüber: Kein Wunder, schließlich waren Management und Entwicklungsleitung zwei Jahre zuvor mit dem Software-Haus Imagine im eigenen Hype ertrunken, und auch bei der Psygnosis-Einführung schienen die Liverpooler großspurige Ankündigungen und mächtige Präsentation über die Qualitäten ihrer Spiele zu stellen. Mit luxuriöser Verpackung und teurem Roger-Dean-Design präsentierte sich Psygnosis als Software-Haus einer neuen Generation – ausschließlich 16-Bit-Spiele wollten die Liverpooler ins Programm nehmen. In einer Zeit, als C 64 und Sinclair Spectrum den englischen Markt beherrschten, war das unerhört und ausgesprochen progressiv. Wie Spieler wissen, ging das Konzept auf und Psygnosis wurde zu einem der wichtigsten Entwickler der westlichen Welt. Der unvergeßliche Knobelklassiker „Lemmings", die frühe Konzentration auf Render-Intros und der flinke Einstieg ins CD-ROM-Geschäft ebneten Psygnosis den Weg in die 90er-Jahre. 1993 wurde Elektronik-Multi Sony auf die englische Firma aufmerksam und erstand den Laden für 15 Millionen Pfund. So wurde Liverpool zur ersten Stadt Europas, in die Sony die neue Playstation-Konsole lieferte:

Prozessorwahl 1986 - 1996



¹ 68000 und Verwandte: Bis 1989 Commodore Amiga und Ataris ST, danach Amiga, ab 1994 verstärkt auch Sega Mega Drive
² 486, Pentium. Tendenz: steigend
³ ausschließlich Entwicklungen für die Sony Playstation (CPU: MIPS 3000A). Tendenz: fallend

Als erster 16-Bit-Spielehersteller entschied sich Psygnosis 1986 für Commodore Amiga und Atari ST. Dem Motorola 68000-Chip blieb Psygnosis auch durch Originalentwicklungen für die Sega-Spielkonsole Mega Drive treu. Erst 1992 tauchten PC-Spiele im Entwicklungsplan auf. Nach einem kräftigen Engagement für die Playstation werden Pentium und Win95 jetzt zur wichtigsten Plattform für das Software-Haus.
Auf der Grafik sehen Sie, für welche Plattformen Psygnosis seine Originalspiele bzw. Spielkonzepte entwickelte. Umsetzungen sind nicht berücksichtigt.

Schon Monate vor dem Start des Videospielgeräts, hatten Psygnosis-Programmierer Zugriff auf die revolutionäre Hardware.

Nach 16-Bit, CD-ROM und Playstation geht Psygnosis nun den nächsten Schritt: Die Firma wird verkauft, die zahlreichen Entwicklungs-Teams konzentrieren sich auf PC, Sony Playstation und Sega Saturn, wobei die Priorität in Zukunft nicht mehr auf der Sony-Konsole, sondern auf Pentium und Win95 liegt. Nach „Wipe Out 2097" und „Formel 1" werden zukünftige Großprojekte auf den PC zugeschnitten und erst danach für Spielkonsole konvertiert. Dies und die Tatsache, daß Psygnosis das erste für den Voodoo-Chip-optimierte Computerspiel in petto hat, veranlaßte PC-Xtreme, das Hauptquartier in Liverpool zu besuchen.

Gleitflug ins 21. Jahrhundert:

Wipe 2097

Das futuristische Gleiterrennen im Design der Top-Agentur Designer´s Republic war das wichtigste Produkt der letztjährigen Playstation-Einführung und ein internationaler Bestseller. Nachdem die PC-Version vor knapp einem Jahr erschien, arbeitet ein neues Team an der Fortsetzung „Wipeout 2097", ebenfalls die Umsetzung eines 3D-mächtigen Playstation-Titels.

Im ersten Teil führte Eure Rennkarriere durch zwei Klassen der futuristischen „Anti-Gravitationsliga", im neuen Spiel werdet Ihr außerdem in die „Vector"-Trainingsliga, sowie die (ver-



Düstere Industrial-Strecken und gespenstisch ausgeleuchtete Tunnelbahnen fügen sich in "WipeOut 2097" zu einer ungewöhnlichen Rennkulisse. Im Vergleich zum Vorgänger erwarten Sie neue Fahrzeuge und Waffen, eine Trainings- und eine versteckte Profiliga sowie rundum verbesserte 3D-Grafik.

in die Zukunft

VON WINNIE FORSTER

steckte) „Phantom"-Klasse geladen. Acht unterschiedliche Strecken wurden für das „2097"-Sequel entworfen, zwei mehr als für den Vorgänger. Nicht nur durch die „Phantom"-Profi-Liga wird Euch der Sieg erschwert: Statt acht Gegnern, zischen jetzt mehr als ein Dutzend Gleiter gleichzeitig über die Strecke. Um das vergrößerte Kontrahentenfeld auszugleichen, erwarten Sie aber auch neue Waffen, z.B. ein vernichtendes Dreifach-Torpedo und das erschütternde Erdbeben.

Geschwindigkeit ist das A und O bei „Wipe Out", also wurde natürlich auch dieser Aspekt deutlich verbessert. Doch wie will man ein Spiel optimieren, das bereits nahe am Hardware-Maximun der Playstation angekommen ist? Psygnosis hielt sich an die Microsoft-Vorgabe: Als erstes Psygnosis-Produkt wird „Wipe Out 2097" für Direct-3D programmiert und somit alle gängigen 3D-Beschleuniger unterstützen. Im Anbetracht der technisch aufwendigen Vorlage ist das dringend notwendig. Um



Die "Anti-Gravitationsliga" bringt Pentium und 3D-Beschleuniger ins Schwitzen. Neben den Strecken werden auch zahllose Partikel- und Leuchteffekte dargestellt.

„Wipe Out 2097" aber nicht nur den Besitzern einer bestimmten Grafikkarte zugänglich zu machen, sondern einen möglichst großen Markt zu erreichen, wird das Spiel auf keine bestimmte

„Direct-3D wird immer besser"

Interview mit Dominic Mallinson, Technischer Direktor von Psygnosis.

? 3D-Beschleuniger – eine gute Idee für Industrie und Kunden?
Mallinson: Ja, auf jeden Fall. Alle Chips und Karten bieten eine vernünftige Lösung, deshalb ist es wichtig für uns, auch alle zu unterstützen. Wenn der Spieler sich für eine Technik entscheidet, hängt das davon ab, wieviel Geld er ausgeben möchte – wir liefern dann das passende Spiel.

? Es gibt also keine Technologie, die überlegen ist?
Mallinson: Ja und nein: Alles in allem gebe ich 3Dfx den Vorzug – sie sind dem Rest leicht voraus. Knapp dahinter kommt 3D-Labs mit ihrem Permedia-Chip und NECs PowerVR – leistungsmäßig gibt es zwischen diesen „Top 3" keine großen Unterschiede, alle sind auf dem momentan höchsten Level. Ich kenne jedoch nicht die Preise und weiß nicht, wie der Vergleich hier aussieht.

? Rage, Vodoo, PowerVR – wäre es für einen Spielehersteller wie Psygnosis nicht besser, wenn es nur noch einen Chip-Typ bzw. Kartentyp geben würde?
Mallinson: Klar wäre eine Karte ideal – realistisch ist das aber nicht. Kein Chip-Hersteller hat eine Universallösung in petto.

? Bei den Soundkarten kam es doch zu einem Standard. Gilt Ihre Prognose auch langfristig? Wird es immer verschiedene 3D-Chips geben?
Mallinson: Ich glaube, die Sache wird sich beruhigen und schätze, daß vier Major Player übrigbleiben. Trotzdem: Einen Standard wird es nicht geben.

? Die nächste Beschleunigergeneration kommt in den Handel. Was halten Sie von PowerVR von NEC und Videologic?
Mallinson: Wie 3Dfx ist auch PowerVR eine mächtige Technologie. Im direkten Vergleich verfügen beide jedoch über leicht unterschiedliche Features. 3Dfx bietet im Augenblick in etwa die gleiche Leistung wie PowerVR, aber bessere Features z.B. trilineare Filtering/ Texture Mapping mit Mip Mapping – das hat PowerVR noch nicht ´drauf. Vielleicht in Zukunft, denn ein Teil der 3D-Features kommt über die Software und nicht über die Hardware. So wird es möglich, eine Technologie um 3D-Features zu erweitern, selbst wenn die Karte schon im Handel ist.

? „Formel 1" entwickelt Ihr exklusiv für den Vodoo-Chipsatz. Ein Experiment?
Mallinson: Eigentlich eher ein Zufall. Bizarre hat die 3Dfx-Technologie früh gesehen und sich auf diesen Chipsatz eingeschworen – sie hielten es für vernünftiger, sich konkret auf eine bestimmte Technik zu konzentrieren, als mit allen ein bißchen herumzuspielen. Darüber hinaus baut Bizzare aber auch eine Direct-3D-Unterstützung ein.

? Zahlen die Chip-Hersteller eigentlich an Spieleentwickler, um Unterstützung für ihre Technologie zu erhalten?
Mallinson: Nein, das überlassen die Chipentwickler wohl den großen Kartenherstellern. Ich weiß nicht genau, ob Geld geflossen ist oder fließt – aber es ist nicht unwahrscheinlich.

? Hat Microsoft all seine Versprechen bezüglich Direct-3D gehalten?
Mallinson: Ja, so ziemlich. Alles in allem hat Microsoft seine Arbeit gut gemacht. Wenn es auch noch Probleme mit Direct3D gibt, sind es doch nicht viele. Microsoft liegt gut im Zeitplan und hat die korrekte Richtung eingeschlagen. Direct3D wird immer besser funktionieren: Mittlerweile haben die Chip-Hersteller gesehen, daß Direct-3D eine gute Sache ist und optimieren ihre Hardware für die Microsoft-Treiber.

? Es wird aber auch in Zukunft einen Performance-Unterschied geben, zwischen Spielen, die Direct-3D-optimiert werden und solchen, die speziell auf einen Beschleuniger angepaßt sind.
Mallinson: Das ist richtig. Im Fall von 3Dfx erhalten wir bei Optimierung auf den Chip eine Performance-Steigerung von ungefähr 25% im Vergleich zu bloßer Direct-3D-Anpassung. Im Spiel kommen jedoch noch andere Faktoren hinzu, und der Leistungsunterschied ist nicht mehr so groß. Darüber hinaus wird er ständig kleiner, weil die Direct-3D-Treiber besser werden und irgendwann einmal so effektiv sind wie die Treiber des Hardware-Herstellers.

? Was ist mit den Special Effekten einer Karte, werden die auch von Direct-3D unterstützt?
Mallinson: Die meisten schon. Der Rest wird durch die nächste Version von Direct-3D angesprochen, einige passen aber einfach nicht rein. So verwendet z.B. PowerVR eine äußerst schlaue und einzigartige Technik, um Lichteinfall und Schatten zu simulieren – sieht wirklich spektakulär aus, paßt aber momentan nicht in das Direct-3D-Modell. Momentan werden Psygnosis-Titel diese PowerVR-Fähigkeit also nicht unterstützen.

? Letzte Frage: Wie steht Psygnosis zur MMX-Technologie?
M: Kein Ersatz für 3D-Beschleuniger, aber eine sehr gute Ergänzung. „WipeOut 2097" wird natürlich auch MMX unterstützen.

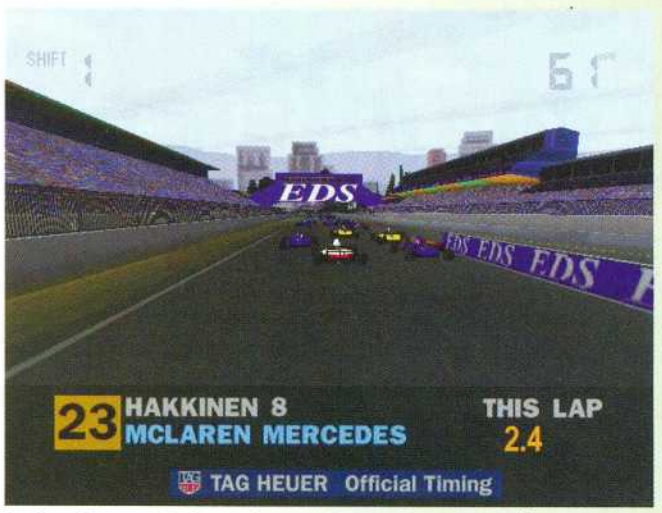


Durch die höhere Auflösung ist das PC-"Wipe Out 2097" noch spektakulärer und schöner als auf der Playstation. Achtung: Auf allen Bildern fehlt noch die Hintergrundebene. Auch die Textur-Verzerrungen (am Bildschirmrand) werden noch beseitigt.

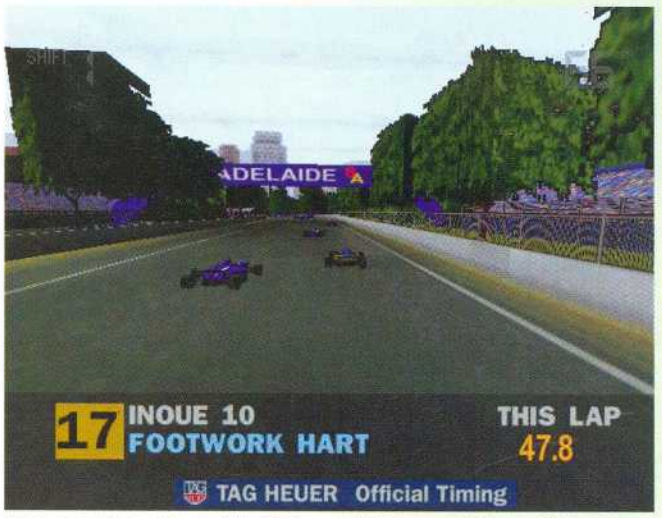
3D-Technologie optimiert – im Gegensatz zu „Formel 1", das speziell auf den Vodoo-Chip angepaßt ist. Laut Technik-Chef Dominic Mallinson bedeutet die Anpassung auf Direct-3D, daß „Wipe Out 2097" je nach Beschleunigertyp anders aussieht: „Es kann sein, daß Sie mit einem ATI-Rage-Beschleuniger noch ein paar nervige Artefakte sehen, die mit einer 3Dfx-Karte nicht auftreten."

Fest eingeplant ist die MMX-Unterstützung: Die intel-Technologie die sich ab 1997 in jedem Pentium findet, beschleunigt die Fließkomma-Arithmetik und ist somit ideal für 3D-Spiele. „Wipeout 2097" (der US-Titel „Wipeout XL" ist laut Psygnosis-PR Ingo Zaborowski für Deutschland ungeeignet: „XL für accelerated – das checkt hier keiner") wird dank MMX und Direct-3D ohne Texture-Verzerrungen und Pop-Ups über Ihren Bildschirm jagen – im Gegensatz zum Vorbild ausschließlich in SVGA!

Auf ein Feature der Playstation-Version müssen PC-Spieler verzichten: Da die Frame-Rate nicht konstant läuft, ist es laut Technik-Chef Dominic Mallinson nahezu unmöglich, eine Multi-Player-Version zu programmieren. So unterstützt das Rennspiel weder Netzwerk noch Null-Modem – Playstation-Besitzer werden jedoch bestätigen, daß WipeOut auch Solisten maximalen Spielspaß bringt. Ab Frühjahr 97 können Sie sich selbst von den Hochgeschwindigkeitsqualitäten des SF-Titels überzeugen



Unbeschwerte Action oder Hardcore-Simulation? Über die beiden unterschiedlichen Spielmodi steuern Sie den Schwierigkeits- und Realismusgrad.



Eine von vier unterschiedlichen Sichtperspektiven. Wie es sich für eine Simulation gehört, unterstützt "Formel 1" alternative Controller, Lenkrad und Gaspedale.



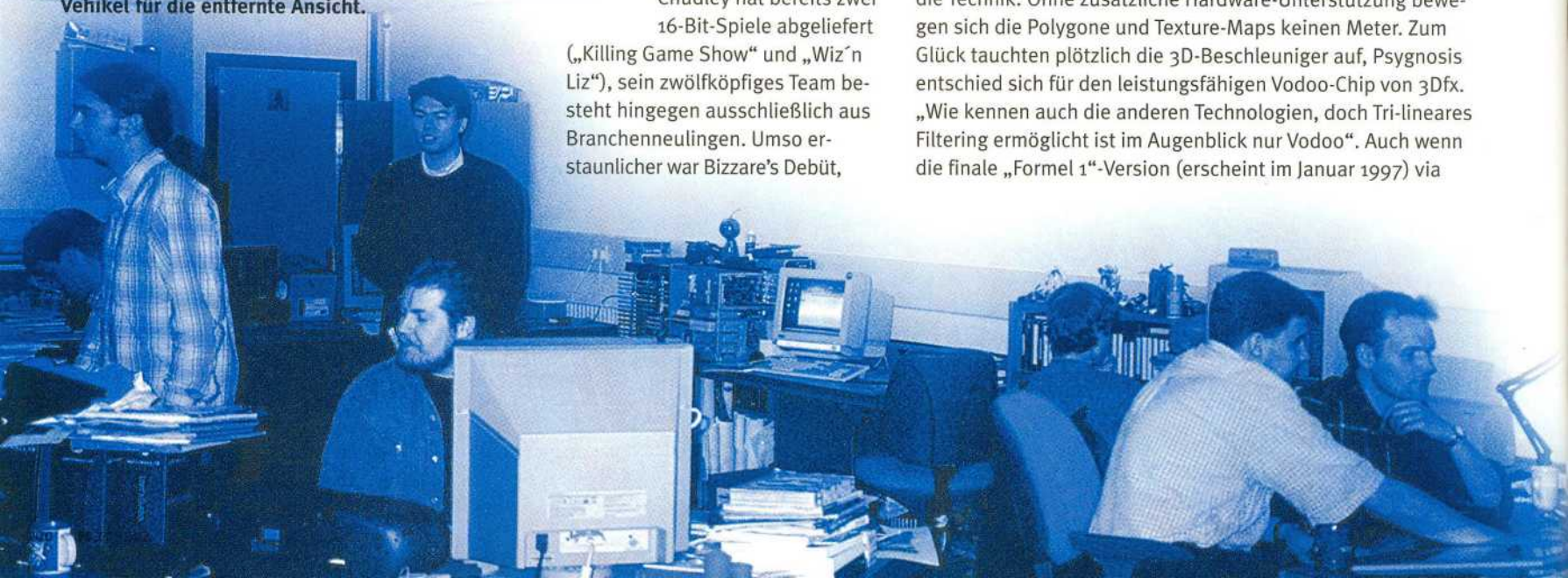
Jedes der 13 verschiedenen Fahrzeug besteht aus 300 Polygonen, die aufwendigen Reifen nicht eingerechnet. Für jedes komplexe 3D-Modell gibt es noch ein vereinfachtes Vehikel für die entfernte Ansicht.

Neue Technik für Boliden:

Formel 1

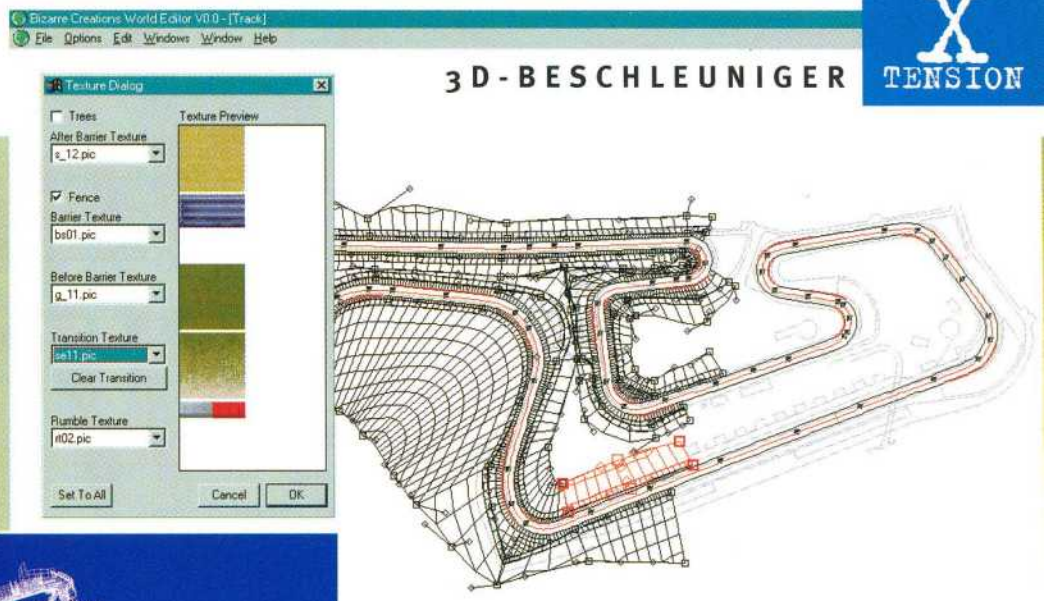
Nach der Trennung von den „Lemmings"-Entwicklern DMA vor knapp zwei Jahren ist nun das „Bizarre Creations" der Star unter den externen Entwicklern von Psygnosis. Chefdesigner Martin Chudley hat bereits zwei 16-Bit-Spiele abgeliefert („Killing Game Show" und „Wiz´n Liz"), sein zwölfköpfiges Team besteht hingegen ausschließlich aus Branchenneulingen. Umso erstaunlicher war Bizzare's Debüt, das Playstation-Großprojekt „Formel 1": Dank authentischen F1-Elementen, technische Finessen und spielerischer Vielfalt entwikkelte es sich zum erfolgreichsten Konsolenspiel von Psygnosis. Allein in Europa möchte Psygnosis 600.000 CDs absetzen.

Angesichts des gewaltigen Erfolgs liegt eine „Formel 1"-Umsetzung für den PC nahe: Die komplexe Grand-Prix-Thematik und das authentische Fahrgefühl ist ideal für den Simulationshungrigen PC-Markt. Das Problem ist wie bei „WipeOut 2097" die Technik: Ohne zusätzliche Hardware-Unterstützung bewegen sich die Polygone und Texture-Maps keinen Meter. Zum Glück tauchten plötzlich die 3D-Beschleuniger auf, Psygnosis entschied sich für den leistungsfähigen Vodoo-Chip von 3Dfx. „Wie kennen auch die anderen Technologien, doch Tri-lineares Filtering ermöglicht ist im Augenblick nur Vodoo". Auch wenn die finale „Formel 1"-Version (erscheint im Januar 1997) via





Alle Bilder auf dieser Seite zeigen dieselbe Strekke. Je nach Kurs werden Sie aber auch mit anderen Wetter- und Sichtbedingungen konfrontiert.



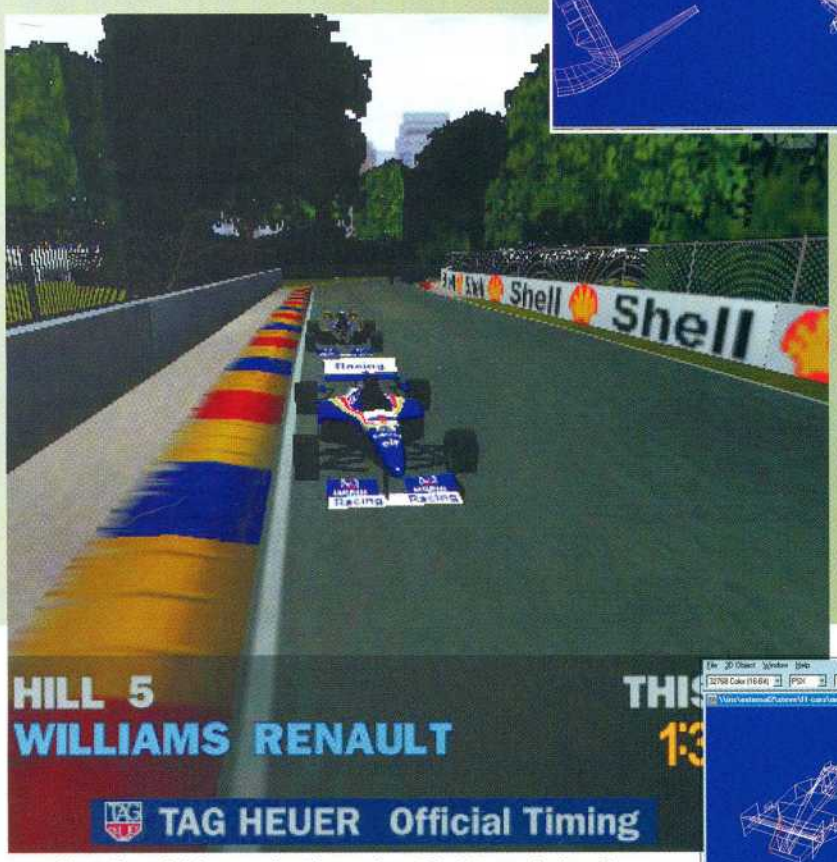
17 authentische Formel 1-Kurse vom japanischen Suzuka bis zu Monte Carlo an der Cote d´Azure (Bild) legte Bizzare als 3D-Modelle an. Auch Steigungen und markante Bauwerke wurden berücksichtigt.



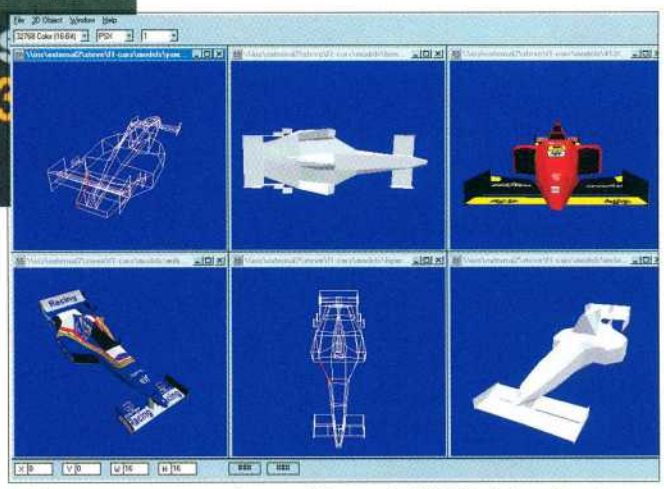




Aus der Drahtgitter-Strecke (links oben) errichtet Bizarre im firmeneigenen "Worldbuilder"-Programm eine gerenderte und texturierte Rennlandschaft.



Nur die Fahrer fehlen noch: Hier sehen Sie "Formel 1" auf einem Vodoo-beschleunigten 166-MHz-Pentium in SVGA. Nach Meinung der PC-Xtreme-Spezialisten erleben Spieler mit diesem Psygnosis-Titel die stärkste 3D-Echtzeit-Grafik der PC-Spielewelt.



Selbst Motorsportpedanten können bei "F1" nicht nörgeln, denn die Rennsimulation enthält alle Fahrer und Teams der letzten Saison, realistisch lackierte Karosserien und sogar alle Sponsoren-Logos.

Direct-3D alle 3D-Beschleuniger erkennt, wird das volle Potential des Rennspiels nur durch Vodoo ausgeschöpft. „Wahrscheinlich kann man F1 dann auch mit einer Virge-Karte spielen – empfehlen würden wir das jedoch nicht"

So testete auch PC-Xtreme nur die Vodoo-Version, stilgerecht mit Lenkrad und Pedalen. Um sich ausschließlich auf die Optimierung des inhaltlich bereits tadellosen Spiels zu konzentrieren, verwendete Bizarre die Original-Modelle des Playstation-Vorbildes. Alle Autos und Gebäude wurden Polygon-getreu aus dem sensationellen Konsolentitel übernommen, zeigen sich auf dem PC jedoch erstmals in gewaltiger SVGA-Auflösung. Bei unserer Probefahrt kamen wir aus dem Staunen nicht mehr heraus: „Formel 1" ist bereits im Entwicklungsstadium das flüssigste und detailreichste Heimrennspiel der Welt. Die gelegentlichen Pop-Ups verspricht Bizarre noch zu beseitigen. Danach wandert "F1" ins Soundstudio, wo Dolby-Surround-Akustik und die Kommentare von Jochen Mass eingebaut werden.



Nach zwei 16-Bit-Geschicklichkeitsspielen ist "Formel 1" das erste 32-Bit-Großprojekt für Bizarre-Chef Martin Chudley.

Ein Großteil der Bizarre-Programmierer sitzt dann bereits am nächsten Projekt: Neben einem 97er-Update zu „Formel 1" wird definitiv auch ein Rennspiel entwickelt, das auf der amerikanischen Indy-Car-Liga basiert. Damit tritt Psygnosis in Konkurrenz zu Papyrus, die nach ihren „Indy Car"-Bestsellern ihrerseit an einem Grand-Prix-Titel tüfteln und dabei auf den Vérite-Beschleuniger vertrauen. PC-Xtreme ist gespannt, wer bei diesem Duell der 3D-Giganten als erster über die Zielgerade rollt.

Duell der Chips

VON WINNIE FORSTER

Kampf der 3D-Technologien: Zwei Dutzend Chip- und Kartenhersteller brüten am optimalen 3D-Beschleuniger. PC-Xtreme stellt Ihnen die Kontrahenten vor.

Gut 20 Hersteller, vom kleinen Chip-Entwickler bis zur Forschungsabteilung eines Konzerns, entwickeln 3D-Chips für den Massenmarkt. Ein halbes Dutzend Technologien sind in Deutschland bereits auf dem Markt, bis Ende des Jahres werden weitere hinzukommen. Veraltet ist der Local-Bus-"3D Blaster" sowie die kommerziell erfolgreiche Rage-Technologie, wie sie sich in ATIs "3D Expression" findet. Diese Karte läuft laut ATI aus, angekündigt sind 3D-Beschleuniger mit dem Nachfolge-Chip "Rage 2".

Unser besonderes Augenmerk gilt den momentan wichtigsten 3D-Technologien "Vodoo" von 3Dfx, "Vérité" von Rendition sowie "Virge" von S3, der 2D-Power durch 3D-Funktionen ergänzt. Hinter dieser "zweiten Generation" der 3D-Beschleuniger erhebt sich schon jetzt die nächste Welle: So setzt Halbleiter-Gigant NEC auf die eigene "PowerVR"-Technologie, entwickelt von Videologic. Spielehersteller wie der "Ridge Racer"-Erfinder Namco zeigen an der Entwicklung von NEC Interesse.

Solange jedoch nicht klar ist, welche Firmen diesen und andere angekündigte Chips (z.B. von Tseng-Labs und Cirrus Logic) unterstützen, fahrt Ihr gut mit den "Großen Drei". Unser Vergleichstest ab Seite 104 verrät, was sie in in der Praxis taugen

Virge von S3

S3 Incorporated

Mit seinem "Virge"-Chip ist US-Hersteller S3 Marktführer im 3D-Sektor: Renommierte Kartenhersteller wie Diamond, Elsa und Hercules verwenden den 3D-Chip in ihren Karten, außerdem kooperiert S3 mit Computerbauern (Compaq, Acer, Dell), um die Technologie zu vermarkten. Weit über eine Millionen S3-Chips sind laut Virge verkauft.

Der 64-Bit-Prozessor beschleunigt Shading, Texturing und die Bestimmung aller sichtbaren Elemente ("Visible Surface Determination") und beherrscht 3D-Features, u.a. Alpha-Blending und Z-Buffering, Depht Cuing und Fogging, MIP Mapping und Gouraud Shading. In bezug auf seine 3D-Fähigkeiten zeigt sich der Virge-Chip solide (Kartenhersteller Diamond spricht von "entry-level 3D"), ist dem Vodoo-Chip aber unterlegen. Daß dem S3-Spieler über die Software-Versorgung keine grauen Haare wachsen, zeigt die nachfolgende Hersteller-Liste.

Verwendet in Grafikkarten von: Diamond, Elsa, Genoa, Hercules, Jazz, Leadtek, Miro, Number Nine, Orchid, STB

Unterstützt durch Spiele von: Acclaim, Activision, Domark, Gremlin, GTE, Ikarion, Interplay, Mindscape, Psygnosis, Rocket Science, Virgin.

Vodoo von 3Dfx

3Dfx interactive

Auch 3Dfx ist bei der Suche nach Unterstützung für ihren "Vodoo"-Chip recht erfolgreich: Während die englischen 3D-Profis von Core erst kürzlich die Konkurrenztechnologie Virge aufgaben, um ihr "Tomb Raider" auf den Vodoo-Chip anzupassen, haben Ende September auch die Landsleute von Digital Image Design ihr Ja zu 3Dfx gegeben: Ihr "Eurofighter 2000" (erscheint kurz vor Weihnachten) wird alle Effekte des Vodoo-Chips nützen und – so DID-Projektleiter Don Whiteford – "nahe an die Qualität und das Gefühl einer High-End-Simulation aus dem militärischen Bereich herankommen". Technisch ist der Vodoo-Chip auf der Höhe der Zeit und unterstützt Alpha-Blending, Anti Aliasing, Z-Buffering, Mip Mapping und andere 3D-Effekte.

Verwendet in Grafikkarten von: Diamond, Orchid

Unterstützt durch Spiele von: Core, Domark, Gremlin, Interplay, Playmates, Spectrum Holobyte

Vérité von Rendition

rendition

Die junge kalifornische Chip-Schmiede Rendition stellt mit dem Vérité einen 3D-Chip der zweiten Generation vor, der wie seine Konkurrenten auch die 2D- und Video-Performance verbessert. Der amerikanische Spieleriese Sierra (vereinigt Entwickler wie Coktel, Dynamix, Papyrus und Sublogic) sieht den Chip schon als Beschleuniger-Standard und wird sogar selbst in die Hardware-Vermarktung einsteigen. Strategisch wichtig ist für Rendition auch das Bekenntnis der 3D-Spezialisten id, die beste Version ihres kürzlich indizierten 3D-Spiels exklusiv auf Vérité anzupassen. Ein weiterer Partner residiert in Liverpool: Momentan verwendet Psygnosis das gesammelte Know-How ihrer Entwicklergruppen für die Anpassung von "Formula 1" und "Wipe Out" auf die Vérité-Technik – siehe Seite 98.

Verwendet in Grafikkarten von: Creative Labs, Intergraph, Sierra (Canopus)

Unterstützt durch Spiele von: Domark, Gremlin, Id, Interplay, Looking Glass, LucasArts, Papyrus, Sierra, Virgin.

Direct 3D

VON THOMAS KÖGELMAYR

Microsoft gelang es, die Kartenhersteller hinter sich zu vereinen: Über kurz oder lang werden alle Spiele DirectX unterstützen. Die Gewaltenteilung im Rechner ist klar: Die CPU kümmert sich um die Rechnerei, der Grafikprozessor um die Grafik. Diese Aufteilung holt das Maximum aus CPU und Grafikprozessor. Im Idealfall bekommt die Karte vom Prozessor nur noch knappe Anweisungen, was gezeichnet werden soll und kümmert sich um den Rest. Kürzlich erweiterte Microsoft seine DirectX-Bibliothek um "Direct 3D: Der Quasi-Monopolist hatte nicht nur den Multimedia-Markt, sondern den 3D-Markt im besonderen entdeckt: Das Ergebnis heißt Direct 3D. Die neuen Treiber sind die Schnittstelle zwischen der Welt der Polygone und den aufkommenden 3D-Beschleunigerkarten. Angepaßte Spiele greifen direkt auf die speziellen Fähigkeiten und den schnellen Speicher der 3D-Karte zurück. Das Ergebnis sind Tempo, hohe Auflösung und viele Farben. Zwar arbeiten alle Win-Beschleuniger mit DirectX, doch beim Tempo gibt es Unterschiede. Im schlechtesten Fall hat man eine Grafikkarte, die über keinen eigenen DirectX-Treiber verfügt. Bessere Ergebnisse erhält man, wenn man DirectX-Treiber direkt vom Kartenhersteller bekommt. Diese Treiber sind für die jeweilige Karte optimiert und den herkömmlichen DirectX-Treibern vorzuziehen. Achtung: Manche Spiele bieten an, die DirectX-Treiber zu installieren. Haben Sie bereits einen Treiber speziell für Ihre Grafikkarte installiert, gehen Sie auf dieses Angebot nicht ein. Das Leistungsmaximum bieten 3D-Karten, deren Prozessor bereits für Direct3D gebaut ist. Diese 3D-Karten haben die entsprechenden Beschleunigerfunktionen bereits im Chip verdrahtet. Mit solchen Karten ist man weit vorne wenn, es um Win95-Spiele geht.

DAS X ABO

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

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 Spielbranche abgeht, und seine Kaufentscheidung auf kompromißlose Tests stützt, für den gibt's nur eine Wahl:

PC-Xtreme, zwölfmal druckfrisch frei Haus geliefert.

Denken Sie an den Preisvorteil: Greifen Sie zum Abo, sparen Sie 10 Mark im Vergleich zum Einzelverkaufspreis. Konkurrenzlos günstig für das neue Fachmagazin aus Deutschlands erfahrenster Spieleredaktion.

Ihr Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn Sie es nicht anders wünschen.

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.

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!

10 Mark gespart

Statt 70,80 Mark Einzelverkaufspreis zahlen Sie für ein Jahresabo nur 60,80 Mark inklusive Versandkosten.

ABO-COUPON

Ich will PC-Xtreme für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren. Der Abopreis beträgt 60,80 Mark (europäisches Ausland 79 Mark).

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe ☐ /97 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)

Mit Vollgas in die dritte Dimension

VON ANDREAS ULRICH

Moderne Spiele in Polygonoptik schreien nach mehr Rechenpower. Nicht umsonst werkeln in modernen Spielkonsolen (wie z.B. der Sony Playstation) mehrere RISC-Prozessoren gleichzeitig an beeindruckender 3D-Optik. Um dem überhitzten Pentium Luft zu verschaffen, bieten Ihnen die Kartenhersteller 3D-Grafikbeschleuniger, die die CPU in bezug auf die Grafikberechnung entlasten. Auf den folgenden Seiten nimmt PC-Xtreme sieben der technischen Wunderwerke unter die Lupe.

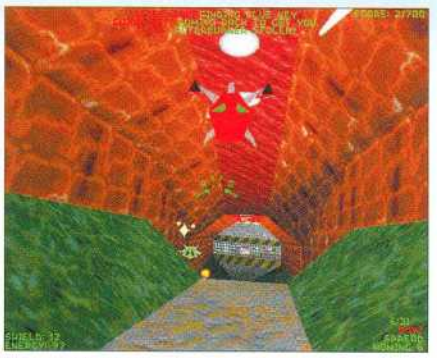


Unser DOS-Testspiel "Descent 2" vor der Schönheitskur.

Testkriterien

Die 3D-Karten wurden auf einem Pentium 133 mit 32 MB RAM und 512K Pipeline Burst Cache getestet. Um alle notwendigen Betriebsmodi zu prüfen, führten wir drei Testreihen durch: Je einen Test unter DOS, unter Win95 mit Direct X2 und mit Direct 3D. Auf undurchsichtige Benchmark-Zahlen verzichteten wir und haben uns statt dessen auf die durchschnittliche Framerate der Spiele konzentriert. Zur Erinnerung: Ein akzeptables 3D-Tempo wird ab 15 Bildern pro Sekunde erreicht.

Als DOS-Testprogramm verwendeten wir „Descent 2: Destination Quartzone" in den Auflösungen 320x200 und 640x480 Pixel. Für Windows 95 Direct X zogen wir „Indy Car Racing 2" in 320x200, 640x400 sowie 640x480 Pixel heran. Direct 3D wird zur Zeit nur von den beiden Microsoft Programmen „Hellbender" und „Monster Truck Madness" unterstützt. Da keines der beiden Spiele die Framerate angibt, werten wir hier durch den subjektiven Eindruck des Prüfers.



Das optimierte "Descent 2" sieht dank Mip-Mapping um einiges besser aus als die Standardausführung.

Sollten Sie sich in nächster Zeit zum Kauf einer 3D-Grafikkarte entscheiden und unseren Test mit Ihrer Karte wiederholen, dann bedenken Sie bitte, daß unterschiedliche Hardware-Komponenten das Ergebnis beeinflussen.

Folgende Einzelkriterien führen zur Gesamtwertung:

„Preis-Leistung" erklärt sich selbst. Auch die beigepackten Spiele wurden mitbewertet.

„3D-Features": Unterstützt die Karte auf Hardwarebasis Fogging, Filtering, Mip-Mapping und andere 3D-Effekte?

„Lieferumfang": Welche Spiele liegen bei. Wie gut ist die Dokumentation, wie funktionell die Treibersoftware?

„Speicher und Leistung": Speichergröße (und Aufrüstbarkeit), sowie das Ergebnis des Frametests bestimmen diese Wertung.

„Software Support": Für uns Spieler der wichtigste Punkt: Welche Software-Anbieter unterstützten die Karte, welche und wieviel Spiele sind angekündigt.

Elsa Victory 3D



Der renommierte deutsche Grafikkarten Hersteller Elsa stellte uns die „Victory 3D" zur Verfügung, auf deren Platine ein „Virge"-Chip von S3 seinen Dienst verrichtet. Diese Karte wird sowohl mit 2 als auch mit 4 Mbyte Edo-DRAM verkauft, unsere Testkarte war mit 4 MB bestückt. Bei der 2MB Version der Victory ist der Speicher in Sockel gefaßt, was ein einfaches Nachrüsten ermöglicht. Neben dem vorbildlichen Handbuch befanden sich in der Packung zwei CDs mit aktuellen Treibern und Demoprogrammen. Spielerherzen freuen sich über „Terminal Velocity", „Battle Race" und „FX-Fighter Turbo". Das Handbuch erklärt zweisprachig (deutsch und englisch) den Einbau der Hardware und die Installation der Software, vermittelt aber

VICTORY 3D • ZIRKA-PREIS: **350 MARK** • HERSTELLER: **ELSA**

WERTUNG	X	MULTIPLIKATOR	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	X	3	3
3D-FEATURES	X X X	3	9
LIEFERUMFANG	X X	4	8
SPEICHER & LEISTUNG	X X X X	5	20
SOFTWARE-SUPPORT	X X X	5	15

X-RATING: 55

FAZIT: Ständige Fehlermeldungen und Grafikfehler im normalen Windows-Betrieb trüben die Arbeit mit der Elsa Victory. Auch die unzureichenden Grafiktreiber für Direct-3D schränken ihren Nutzen ein.

GESCHWINDIGKEIT IN BILDER PRO SEKUNDE

AUFLÖSUNG	320x200	640x400	640x480
DESCENT 2	70	–	20
INDYCAR RACING 2	40	28	19

DIRECT-3D-TREIBER NUR ALS BETA-VERSION ERHÄLTLICH, WIRD NUR BEDINGT UNTERSTÜTZT.



Diamond Stealth 3D 2000

Diamond vertreibt derzeit vier verschiedene 3D-Beschleuniger. Die Edge 3D, die Stealth 2000, die Stealth 3000 und die „add-on" Karte „Monster 3D". Wir testeten die „stand alone" Stealth 3D, ein Test der brandneuen „Monster 3D" folgt weiter unten.

Auch die Diamond Entwickler setzen auf Virge-Technologie. Unser Testexemplar war mit 2 MB EdoDRAM bestückt. Die Simm Bausteine sind fest mit der Platine verlötet, ein Aufrüsten auf 4MB ist nicht möglich.



Microsofts "Hellbender" ist eines der beiden Direct 3D-Test-Spiele. Im Vordergrund erkennt man den Mip-Mapping-Effekt.

STEALTH 2000 • ZIRKA-PREIS: **230 MARK** • HERSTELLER: **DIAMOND/SPEA**

WERTUNG		X	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	X X X X ●	3	12
3D-FEATURES	X X X ● ●	3	9
LIEFERUMFANG	X X X ● ●	4	12
SPEICHER & LEISTUNG	X X X ● ●	5	15
SOFTWARE-SUPPORT	X X X ● ●	5	15

MULTIPLIKATOR

X-RATING: **63**

FAZIT: Für 230 Mark ermöglicht die Stealth 2000 einen preiswerten Einstieg in die dreidimensionale Spielewelt. Holen Sie sich die richtigen Treiber aus dem Internet, kommen Sie auch in den Genuß von Direct-3D.

GESCHWINDIGKEIT IN BILDERN PRO SEKUNDE

AUFLÖSUNG	320X200	640X400	640X480
DESCENT 2	65	–	21
INDYCAR RACING 2	47	38	20

DIRECT 3D: "HELLBENDER" LÄUFT OHNE PROBLEME, "MONSTER TRUCK MADNESS" MIT ALLEN DETAILS, JEDOCH EXTREM ZÄH.

auch die technische Grundlagen zum Thema 3D-Animation. Die Karte selbst hat ihre Tücken: Trotz beigelegter Treiber verweigerte die „Victory 3D" den Dienst mit den beiden Direct-3D-Spielen. Aber auch unter Win95 verhielt sich die Karte zickig: Mit den Elsa-Treibern ließ sich kein Programm (z.B. „Word", „Explorer") ohne Fehlermeldung starten. Durch den Umstieg auf den Windows-eigenen S3-Treiber entkamen wir den andauernden Fehlermeldungen, die ansonsten kompetente Elsa-Hotline zeigte sich in diesem Fall ratlos.

Erst eine Beta-Version des neuen Treibers brachte etwas Linderung. Mit diesem liefen zwar die Direct3D-Titel „Hellbender" und „Monster Truck Madness", Grafikwirrwarr und Fehlermeldungen blieben uns aber trotzdem nicht erspart. Um einen Hardwarekonflikt auszuschließen, wurde die Karte zusätzlich in einen P90 eingebaut, das Ergebnis blieb unverändert.Von den optimierten Spielen gefiel uns „Terminal Velocity" am besten. Durch das Hardware Mip-Mapping werden auch bei kürzesten Entfernungen zu den Texturen keine groben Pixel sichtbar.

Das magere Handbuch erklärt knapp den Einbau der Karte und verweist für weitere Fragen auf ein On-line-Manual auf CD. Die mitgelieferten Treiber waren nicht aktuell: Sowohl „Hellbender" als auch „Monster Truck Madness" verweigerten ihren Dienst.

Falls Sie einen Internet-Zugang besitzen, können Sie sich neuere Treiber auf der Diamond Homepage downloaden, mit denen beide Direct-3D-Spiele problemlos laufen. Auf den „Fogging"-Effekt von „Hellbender" müssen Sie leider verzichten, da dieses Feature derzeit nicht unterstützt wird.

Die mitgelieferten Programme „Destruction Derby" (Win95) und „Descent 2" (DOS) liefen dagegen fehlerlos und mit allen grafischen Features. Die optimierte Version von „Descent 2" beeindruckt durch konstant schnelle SVGA Grafik mit schönstem Mip-Mapping. Einen Gang höher schalten würde man gerne bei „Destruction Derby". Etwas schneller und der Klassiker von Psygnosis wäre ein echtes Kaufargument für das Diamond-Paket. Auch im normalen Windows-Betrieb erwies sich die Stealth 2000 als zuverlässig.





Bei "Virtua Fighter Remix" bemerkt man eine deutliche Leistungssteigerung. Stellenweise wurde der Spielverlauf sogar etwas zu schnell.

STRATOS 3D • ZIRKA-PREIS: **420 MARK** • HERSTELLER: **GENOA**

Wertung		x	Punkte
PREIS-LEISTUNG	X X	3	6
3D-FEATURES	X X X	3	9
LIEFERUMFANG	X X X X	4	16
SPEICHER & LEISTUNG	X X X	5	15
SOFTWARE-SUPPORT	X X	5	10

Multiplikator

X-Rating: 56

FAZIT: Mit Direct-3D-Spielen verweigerte die einzige Testkarte mit NVidia-Chip den Dienst; wann die Treiber erscheinen, konnte Genoa noch nicht sagen. Erfreulich: Die Stratos 3D enthält als einzige Karte im Test Joystickanschluß und Soundchip.

Geschwindigkeit in Bildern pro Sekunde

Auflösung	320x200	640x400	640x480
Descent 2	43	–	17
Indycar Racing 2	25	25	16

Direct-3D: Derzeit unterstützt die Karte kein Direct 3D.

Genoa Stratos 3D

Genoa entschied sich bei der Stratos-Karte für den NVidia-Chip von SGS Thomson. Laut Hersteller ist die „Stratos 3D" hauptsächlich für den Einsatz unter Win95 gedacht. Neben dem englischen Handbuch und der Treiber-CD liegt Segas „Virtua Fighter Remix" und „Nascar Racing" von Papyrus bei. Die Karte entpuppte sich als wahres Multitalent: Vorbildlicherweise ist neben der Grafikelektronik eine 16-Bit-Soundkarte auf der Platine untergebracht. Gut gefüllt ist die Front der Stratos. Hier finden Sie Anschlußmöglichkeiten für Joystick, Monitor, eine „Audio in"-Buchse, Lautsprecher- und Mikrofonklinken. Außerdem können via beigelegtem Interface zwei Sega-Saturn-Joypads angeschlossen und eine Audioverbindung zum CD ROM hergestellt werden. Unsere Begeisterung währte nicht lange, denn Direct3D-kompatibel ist die Stratos 3D (noch) nicht. Sowohl „Hellbender" als auch „Monster Truck Madness" verweigerten beide die Zusammenarbeit mit der Genoa Karte und laufen nur unbeschleunigt und ohne 3D-Features. Genoa ist sich des Problems bewußt, konnte aber noch keine neue Treiberversion versprechen.



„Virtua Fighter Remix" ist die beschleunigte Version des bekannten Sega Prügelspiels. Durch das Saturn-Joypad-Interface läßt sich das Spiel genauso steuern wie auf der Spielkonsole. Hier konnte die Genoa Karte richtig aufdrehen. Die Akteure bewegten sich beeindruckend flüssig und elegant über den Bildschirm. „NASCAR Racing" ist eine Win95-Version des beliebten Autorennen von Papyrus. Der erwartete „Nachbrenner"-Effekt stellte sich jedoch nicht ein. Im alltäglichen Win95-Betrieb verhielt sich die Stratos zufriedenstellend.

Für den NVidia-Chip werden in Zukunft weitere Spiele optimiert. Die Highlights aus der Release-Liste sind: „Daytona USA" und „Virtua Cop" von Sega.



Genoa Phantom 3D

PHANTOM 3D • ZIRKA-PREIS: **220 MARK** • HERSTELLER: **GENOA**

Wertung		x	Punkte
PREIS-LEISTUNG	X X	3	6
3D-FEATURES	X X X	3	9
LIEFERUMFANG	X	4	4
SPEICHER & LEISTUNG	X X X	5	15
SOFTWARE-SUPPORT	X X X	5	15

Multiplikator

X-Rating: 49

FAZIT: Trotz guter Performance und des günstigen Preises fällt die Karte wegen Direct-3D-Inkompatibilität durch. Auch die Ausstattung ist bescheiden: Wenn schon kein Spiel mit ausgeliefert wird, dann sollten wenigstens die Treiber funktionieren.

Geschwindigkeit in Bildern pro Sekunde

Auflösung	320x200	640x400	640x480
Descent 2	60	–	21
Indycar Racing 2	48	37	20

Direct-3D: Derzeit unterstützt die Karte kein Direct-3D.

Die zweite Karte von Genoa enthält keine NVidia-Technologie sondern den Virge-Chip von S3 sowie 2 MB DRAM. Sehr sparsam zeigte sich der Inhalt der Genoa „Phantom 3D" Schachtel: Ein fünfsprachiges Handbuch und fünf Disketten mit Treibern für DOS, Windows 3.x, Windows NT und Windows 95 sowie ein Software-MPEG-Player enttäuschten im

Matrox Mystique

Neben der „Millenium 3D“, die für den professionellen Einsatz konzipiert ist, ist die „Mystique“ die zweite Grafikkarte mit 3D-Features von der Firma Matrox und auf Spiele ausgelegt.

Die größte Packung und der dickste Inhalt: Auf dem Board der „Mystique“ verrichtet ein MGA-1064SG Chip mit Hilfe von 2MB SGRAM seinen Dienst. Daß die „Mystique“ für Spieler konzipiert ist, sieht man an den mitgelieferten, qualitativ guten 3D-Titeln. „Mechwarrior 2“, „Scorched Planet“ und ein Gutschein für „Destruction Derby 2“ sind in einer speziell für die „Mystique“ optimierten Version im Preis inbegriffen. Das dicke, fünfsprachige Handbuch erklärt die Installation der Mystique ausgesprochen verständlich. Neben der CD mit den Installationsprogrammen liefert Matrox zwei Disketten mit aktuellen



Mit detailreichen Texturen und atemberaubender Geschwindigkeit beeindruckt "Scorched Planet" auf der Mystique.

MYSTIQUE • ZIRKA-PREIS: **400 MARK** • HERSTELLER: **MATROX**

Wertung		X	Punkte
Preis-Leistung	X X X • •	3	9
3D-Features	X X • • •	3	6
Lieferumfang	X X X X •	4	16
Speicher & Leistung	X X X X •	5	20
Software-Support	X X X • •	5	15

Multiplikator

X-Rating: 66

FAZIT: Die Mystique startet ohne Probleme durch. Gute Leistungen in allen Bereichen, schneller SG-RAM-Speicher und Direct-3D-Kompatibilität machen die Matrox-Karte zum Testsieger. Lediglich der hohe Preis trübt den Gesamteindruck.

Geschwindigkeit in Bildern pro Sekunde

Auflösung	320x200	640x400	640x480
Descent 2	68	–	23
Indycar Racing 2	58	42	22

Direct-3D: Direkt-3D wird von der Mystique unterstützt, leider bietet die Karte kein Hardware-Mip-Mapping.

Vergleich mit der Konkurrenz – ein Phantom-optimiertes Spiel lag nicht bei. Somit blieben die beiden einzigen Spiele zum Testen der Grafikfähigkeiten die beiden Direct-3D-Spiele. Leider erwies sich die zweite Genoa-Karte auch als Fehlanzeige, keines der beiden Spiele wollte laufen. Im Einsatz als „seriöse“ Grafikkarte war auf die Phantom 3D jedoch Verlaß. In Zukunft will Genoa die Phantom 3D auch mit einem Spiele-Bundle ausliefern. Welche Titel mit der Karte vertrieben werden sollen, stand noch nicht fest. Bemerkenswertes geschah während des Tests der „Phantom 3D“. Der installierte Treiber der Diamond Stealth 3D wurde durch Windows reaktiviert und tatsächlich liefen sowohl „Hellbender“ als auch „Monster Truck Madness“. Eine Garantie für diesen etwas unseriösen Trick wollen wir nicht geben.

Der Virge-Chip findet in der Industrie breite Unterstützung: "Bleifuss" und "Alien Triology" sind nur zwei Spiele aus einer ellenlangen Release-Liste für die bereits etwas ältere Beschleuniger-Technologie.

Treibern. „Hellbender“ und „Monster Truck Madness“ akzeptierten den 3D-Beschleuniger-Chip sofort. Beiden Direct3D-Spiele laufen in ordentlicher Geschwindigkeit, aber ohne Mip-Mapping-Verschönerung, wie sie andere Chips bieten. Für uns bleibt es unverständlich, warum Matrox auf dieses Feature verzichtete. Für „normale“ Anwendungen eignet sich die Mystique genauso wie jede andere Grafikkarte.

Die Hardware der Mystique wurde optimal an die Direct 3D Schnittstelle angepaßt.

Man kann erwarten, daß zukünftige Direct 3D Titel mit der Matrox Karte am besten zusammenarbeiten werden.

Als „Mystique“ optimiert erwarten wir: „Wipeout XL“ von Psygnosis und Activisions Science fiction Hockeyspiel "Hyperblade".



MEDIA 3D • ZIRKA-PREIS: **350 MARK** • HERSTELLER: **MIRO**

WERTUNG		X	PUNKTE
PREIS-LEISTUNG	X X	3	6
3D-FEATURES	X X X	3	9
LIEFERUMFANG	X X	4	8
SPEICHER & LEISTUNG	X X X	5	15
SOFTWARE-SUPPORT	X X X	5	15

MULTIPLIKATOR

53

FAZIT: Auch die Miro Media 3D stolpert über Direct-3D. Derzeit existieren keine Treiber, die das Problem lösen können. Ein tolles Feature sind die Video-Ausgänge der Media 3D.

GESCHWINDIGKEIT IN BILDERN PRO SEKUNDE

AUFLÖSUNG	320X200	640X400	640X480
DESCENT 2	55	–	18
INDYCAR RACING 2	59	18	17

DIRECT-3D: NOCH IST KEIN DIREKT-3D-TREIBER IN SICHT.

Miro Media 3D



Miro gehört ebenfalls zu den angesehensten Grafikkarten Herstellern in der Computerbranche. Neben der normalen Ausführung der Miro Media 3D (Bild) gibt es eine weitere Variante mit TV-Video Ausgang. Das Bild kann damit auf einem Fernseher gezeigt werden oder von einem Videorecorder aufgenommen werden. Der Virge Chip von S3 werkelt auch auf der Miro „Media 3D". Die Karte traf bei uns mit 2MByte EDO DRam bestückt ein, eine Aufrüstung auf 4 MB ist nicht vorgesehen. Neben dem deutschen Handbuch wird eine Treiber CD sowie eine CD mit „Descent 2" und „Terminal Velocity" ausgeliefert. Der frisch aus dem Internet geladene Treiber konnte das Direct-3D-Debakel nicht verhindern. „Hellbender" und „Monster Truck Madness" forderten uns auf, entweder neuere Treiber zu installieren oder eine andere Grafikkarte einzubauen. Die beschleunigte „Descent 2" Version lief wider Erwarten nicht besonders flott. Die Framerate sank teilweise sogar unter 10 Frames/Sekunde. Da die Karte einen Virge Chip von S3 benutzt, ist Unterstützung der Karte für die nähere Zukunft gesichert. Optimierte Spiele wie „Alien Trilogy" oder „Normality" werden auch mit der Miro „Media 3d" zusammenarbeiten.

Diamond Monster



Brandneu ist die „Monster" von Diamond – derzeit existiert nicht einmal eine Verpackung. In der Pappschachtel war außer dem „Monster" nur eine Diskette mit Treibern und das Verbindungskabel zur Grafikkarte enthalten. Denn die Monster ist im Gegensatz zu den anderen Karten im Test kein „stand alone" Produkt, sondern eine „add on" Karte. Um das Monster in Aktion zu sehen, benötigen Sie rund 450 Mark und einen freien PCI Slot. Die Grafikkarte wird über den Monitor Ausgang mit der „Monster" verbunden. Der Monitor wird dann an der Diamond Karte angesteckt. Auf der Platine verrichtet ein Vodoo Chip von 3Dfx seinen Dienst, den 4MB Ram unterstützen. Da derzeit noch keine Vodoo Spiele auf dem Markt sind, konnten wir die Karte nur mit den beiden Microsoft Titel testen. Sobald ein Programm Hardware 3D unterstützt, aktiviert sich die Karte selbständig. Die Monster Karte war die einzige im Test, die uns den Fogging Effekt bei „Hellbender" zeigen konnte. „Monster Truck Madness" lief mit allen Details in annehmbarer Geschwindigkeit.



Lara Croft wird exklusiv für Vodoo-Chip-Karten in "Tomb Raider" auf die Suche nach Atlantis gehen. Die optimierte Version erscheint kurz nach dem "normalen" Spiel.

FAQ – 3D Beschleuniger

FRAGE: Brauche ich zum 3D-Beschleuniger noch eine normale Grafikkarte?
ANTWORT: Bis auf die „Monster" sind alle von uns getesteten Karten „Stand alone"-Produkte: Die 3D-Karte übernimmt alle Grafikaufgaben, Ihre bisherige SVGA-Karte wird überflüssig. Nur wenn Sie eine „Add-on"-Karte wie die „Monster" kaufen, brauchen Sie weiterhin Ihre alte Grafikkarte.

FRAGE: Ich habe einen 486 DX 2. Erspart mir ein 3D Beschleuniger den Wechsel zum Pentium?
ANTWORT: Prüfen Sie, ob Ihr 486 einen PCI-Bus hat. Ist es noch ein VLB-Bus-Rechner, dann können Sie keinen 3D-Beschleuniger einsetzen. Doch selbst mit PCI-Bus werden Sie um die Aufrüstung kaum herumkommen. Die meisten 3D-Beschleuniger dürsten nach Pentium-gepowerter Rechenunterstützung.

FRAGE: Woher bekomme ich neue Treiber für eine 3D-Grafikkarte?
ANTWORT: Alle Hardware-Firmen unterhalten eine Homepage im Internet, auf der Sie die aktuellen Treiberversionen finden. Sollten sie weder Internet-Zugang noch Modem besitzen, müssen Sie sich an die Hotline des Hersteller wenden.

FRAGE: Welche 3D-Karte würde PC-Xtreme kaufen?
ANTWORT: Wenn es sofort sein muß, dann würden wir zur „Mystique" von Matrox greifen. Auch wenn das famose Mip-Mapping fehlt, ist der Karte eine breite Unterstützung in der Zukunft sicher. Besser wäre es zur Zeit allerdings, die weitere Entwicklung abzuwarten, da viele neue Bewerber (z.B. NECs „Power VR"-Technologie) am Start stehen.



Hersteller	ELSA	DIAMOND	DIAMOND	MATROX	MIRO	GENOA	GENOA
Produkt	Victory 3D	Stealth 2000	Monster	Mystique	Media 3D	Stratos3D	Phantom3D
Zirka-Preis	350 Mark	230 Mark	450 Mark	400 Mark	350 Mark	420 Mark	220 Mark
Garantie	3 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	2 Jahre	1 Jahr	1 Jahr
Vertrieb durch	Elsa GmbH Aachen 0241/91770	Spea Starnberg 08151/2660	Spea Starnberg 08151/2660	Matrox Unterhaching 089/614474 0	Miro Braunschweig 0531/2113 0	Genoa Erkrath 02104/39877	Genoa Erkrath 02104/39877
ONLINE VERTRETUNGEN; TREIBER DOWNLOAD							
Compuserve:	go elsa			go matrox			
Web-Site	www.elsa.de	www.diamond.com	www.diamond.com	www.matrox.com	www.miro.de	www.genoasys.com	www.genoasys.com
BBS	0241-9177-981	08151-12921	08151-12921	089 6140091	0531-3104112	02104-35370	02104-35370
TECHNISCHE DATEN							
Chip	S3	S3	Vodoo	MAG-1064SG	S3	NVidia	S3
Stand alone	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Speicher	2/4 MB	2/4 MB	4 MB	2/4 MB	2/4 MB	1/2/4 MB	2/4 MB
Speicher-Typ	Edo	Edo	Edo	SGRam	Edo	Edo	Edo
Speicher erweiterbar	ja	nein	nein	ja	nein	nein	nein
BILDWIEDERHOL-FREQUNZ (IN Hz							
Auflösung: 640 x 480							
256 Farben	200	120	-	max. 200	100	120	max. 106
64.000 Farben	200	120	-	max. 200	100	120	max. 106
16,8 Millionen Farben	138	120	-	max. 200	100	100	max. 106
Auflösung: 800 x 600							
256 Farben	200	120	-	max. 160	100	120	max. 90
64.000 Farben	140	100	-	max. 160	75	120	max. 90
16,8 Millionen Farben	90	85	-	max. 160	75	60	max. 90
Auflösung: 1024 x 768							
256 Farben	140	100	-	max. 130	100	100	max. 85
64.000 Farben	89	100	-	max. 130	75	75	max. 85
3D GRAFIK FEATURES							
Z-Buffering	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Gouraud shading	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Mip Mapping	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja
Fogging	ja*	ja*	ja	ja*	ja	ja*	nein
Alpha Blending	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
*wird unter Win95 nicht unterstützt							
SOFTWARE SUPPORT							
Alien Trilogy	ja	ja	–	–	ja	–	ja
Bleifuß	ja	ja	–	–	ja	–	ja
Daytona Racing	–	–	–	–	–	ja	–
Deathtrap Dungeon	–	–	ja	–	–	–	–
Descent 2	ja	ja	ja	–	ja	ja	ja
Falcon 4.0	–	–	ja	–	–	–	–
Formula 1	–	–	ja	–	–	ja	–
Indy Car Racing 2	–	–	–	–	–	ja	–
Jedi Knight	Wird exklusiv auf den Vérité-Chip von Rendition angepaßt						
Nascar Racing 2	Wird exklusiv auf den Vérité-Chip von Rendition angepaßt						
Super EF 2000	–	–	ja	–	–	–	–
Tomb Raider	–	–	ja	–	–	–	–
Toshinden	–	–	ja	–	–	ja	–
Virtua Fighter	–	–	–	–	–	ja	–
Wipeout XL	–	–	ja	–	–	–	–

Unter „Software-Support" verraten wir, welche Spiele auf welche Karte speziell angepaßt wurden und entweder bereits erhältlich oder (in den meisten) Fällen vom Hersteller angekündigt wurden. Von über hundert Titeln, die in den nächsten Wochen 3D-beschleunigt (wieder) veröffentlicht werden, haben wir für Sie die wichtigsten herausgesucht. Alle Angaben beziehen sich auf Firmeninformationen – wir geben keine Gewähr.

Die 3D Features des „Vodoo" Chips von 3Dfx konnten bei Direkt 3D Spielen überzeugen. Eine Bewertung des Lieferumfanges ist noch nicht möglich, da wir keine offizielle Packung erhalten haben. Eine Leistungsmessung konnten wir ebensowenig vornehmen, da sich die Monster nur bei den Direct 3D Titeln aktiviert. Vodoo Karten Besitzer können in eine rosige Zukunft blicken. Viele Spieleproduzenten haben bereits Unterstützung angekündigt.



Mit "Actua Soccer" ist das erste Vodoo optimierte Sportspiel in Arbeit.

Fazit: 3D-Beschleuniger

Die Spielewelt profitiert von den 3D-Karten, mit Mip-Mapping und Fogging erhalten 3D-Kracher den letzten Schliff. Ohne Zusatz-Chip werden Sie spektakuläre Animationen wie die eines beschleunigten "Terminal Velocity" oder "Descent 2" nicht zu Gesicht bekommen. Sieht man vom rasanten "Virtua Fighter" ab, werden die Spiele aber eher schöner als schneller. Daß nach langen Testnächten trotzdem ein fader Nachgeschmack bleibt, liegt nicht zuletzt am Treiber-Chaos und daran, daß sich Microsofts Direct-3D-Versprechen bislang nur teilweise erfüllte. Außerdem sind optimierte Spiele selten: Viele Firmen warten ab, welcher Chip sich durchsetzt. Mit "PowerVR" und "Vérite" wird sich dieses Chaos noch vergrößern.

Im Rausch der Tiefe

VON ANDREAS ULRICH

3D-Brillen werden billiger und besser: PC-Xtreme sichtet das aktuelle "Shutter"-Angebot.



Die dritte Dimension erleben, ohne für unhandliche VR-Helme einen Kredit aufnehmen zu müssen und ohne vorheriges Nackenmuskeltraining: Das versprechen die Hersteller der von uns getesteten 3D-Brillen.

Alle drei Modelle basieren auf "Shutter"-Technologie: Um ein dreidimensionales Bild zu erhalten, benötigt das menschliche Gehirn zwei Bilder aus unterschiedlichen Perspektiven. Um diesen Effekt auf dem flachen Bildschirm zu simulieren, wird das Spielgeschehen abwechselnd für das linke, einen Sekundenbruchteil später leicht versetzt für das rechte Auge gezeigt – die beiden Grafiken überlagern sich. Blickt Ihr durch eine Shutter-Brille auf ein solches "verwackeltes" Monitorbild, entsteht ein 3D-Bild: Synchron mit den wechselnden Bildern wird jeweils ein Auge vom LCD Schirm der Brille verdeckt. Durch ständiges, schnelles Umschalten zwischen rechtem und linkem Sehorgan entsteht die künstliche Tiefenwirkung.

Leider nerven viele Shutter-Brillen durch heftiges Flackern, nach 15 Minuten stellen sich dezente Kopfschmerzen ein. Schuld daran ist nicht die Brille (mit einer Shutter-Frequenz von bis zu 140 Hz), sondern die Grafikkarte, die dem Rechenaufwand nicht gewachsen ist, und der Monitor, der eine derart hohe Frequenz oft nicht unterstützt.



Miro Simuleyes

Vom Grafikkarten-Spezialist Miro stammen die "Simuleyes". In der Packung befindet sich neben der Brille ein Interface, über das bis zu fünf Brillen gleichzeitig betrieben werden können. Das Interface wird über einen Stecker, den Sie zwischen Monitor und Grafikkarte schalten, mit dem Computer verbunden. Miro meinte es gut mit den Spielern: das SF-Rennspiel "Slipstream 5000", "Tursuit of Greed", die Shareware-Version von "Fatal Racing" ("Whiplash") und eine eingeschränkte Version von "Descent 2" ("Testflight") werden mitgeliefert. Das VR-Device war schnell angeschlossen und einsatzbereit. Als Redaktionskiller ("Laß mich mal gucken!") entpuppte sich "Descent 2" in 3D: Tiefeneffekt und Geschwindigkeit beeindruckten auf ganzer Linie, nie hat es mehr Spaß gemacht, durch feindliches Kreuzfeuer zu rasen. Die Laser-Salven zischen auf Sie zu, reflexartig zieht man den Kopf zwischen die Schultern.

Ach, ja: Die gute Konstruktion der Brille ermöglicht es auch Brillenträgern, in die Tiefe zu blicken.

SIMULEYES
ZIRKA-PREIS: **250 MARK**
HERSTELLER: **MIRO**

FAZIT: Abgesehen vom unvermeidlichen Flimmern liefert die Brille ein exzellentes 3D-Gefühl. Sie vertägt sich gut mit Ihrer Sehhilfe und ist leicht installiert. Auch das Softwarepaket spricht für die Simuleyes.

Woobo Electronics Cyberboy

Technisch ähnelt der etwas klobige Cyberboy den anderen Geräten unseres Vergleichs. Um sich von den Konkurrenzprodukten abzusetzen, spendierten die Konstrukteure dem Cyberboy aber ein Paar eingebaute Kopfhörer. Die Packung enthält außerdem das Interface, mit dem die Brille an einen neunpoligen, seriellen Port gesteckt wird. Das Brillenkabel endet in zwei Klinkensteckern: Einer wandert ins Interface, der andere an die Soundkarte.

Auf der beiliegenden CD finden Sie neue Levels zu "Descent 2" ("Destination Quartzon"), "Fatal Racing" alias "Whiplash" und den Ego-Shooter "Depth Dwellers". Bestes Spiel der Sammlung ist "Descent 2", "Fatal Racing" macht mit 3D-Brille auch gehörig Laune, ist durch die erhöhte Frame-Rate-Anforderung aber etwas langsam.

Nach der kinderleichten Installation von Soft- und Hardware zeigte sich der einzige Nachteil des Cyberboy: Der Nasenbügel verträgt sich nicht mit meiner Brille.Damit Brillenträger dennoch spielen können, muß die Sehhilfe etwas nach unten gerückt werden – das ist unangenehm und beeinträchtigt die Sehschärfe.

CYBERBOY
ZIRKA-PREIS: **250 MARK**
HERSTELLER: **WOOBO ELECTRONICS**

FAZIT: Der Cyberboy ist ein günstiges Sprungbrett in den Cyberspace. Die einfache Installation und die nette Idee mit dem integrierten Kopfhörer läßt nur Brillenträger kalt. Denn mit einer herkömmlichen Sehhilfe ist der Cyberboy nicht kompatibel.

Nu Vision 3D Spex

Auffallend an den "3D Spex" des US-Herstellers Nu Vision ist das bunte Design des 3D-Nasenfahrrads. Als Accessoires findet man in der Schachtel ein Interface für den Parallel-Port und (Schreck laß nach) ein



110-Volt-Netzteil. Nur Import-Fachleute oder Hobby-Elektriker besitzen den passenden Trafo, mit dessen Hilfe man deutsche 230V auf die geforderten 110V zügeln kann.

Auf der beigefügten CD befindet sich neben "Whiplash" und Gleiter-Rennspiel "Slipstream 5000" ebenfalls "Descent 2: Destination Quartzon". Die Installation über den Parallelport ist ebenso einfach wie bei den anderen Brillen im Test.

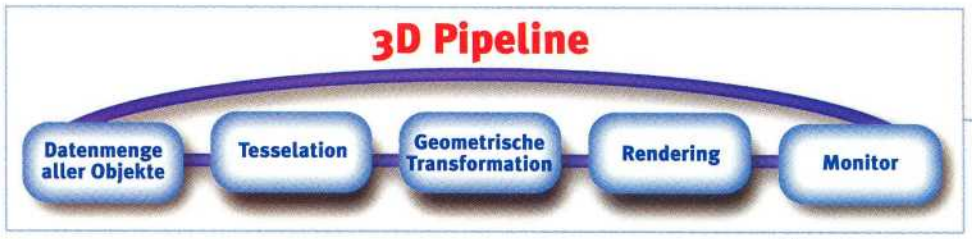
"Descent 2" und "Whiplash" kommen genauso gut rüber wie bei den Konkurrenten, "Slipstream" leidet unter Geschwindigkeitsmangel und ist mit allen Details unspielbar.

3D SPEX
ZIRKA-PREIS: **300 MARK**
HERSTELLER: **NUVISION**

FAZIT: Ein gutes Produkt, das wir nur aufgrund des externen US-Netzteils nicht uneingeschränkt empfehlen können. Software und Leistungsmerkmale gleichen den anderen Produkten.

Unheimliche Begegnung der 3. Art

Polygone, MIP-Maps und Anti-Aliasing – wer soll das noch alles checken? PCX verrät Ihnen, wie die 3D-Grafik im modernen Computerspiel funktioniert.



Über Tesselation, geometrische Transformation und Rendering zum fertigen Monitorbild. Die 3D Pipeline ist das grobe Ablaufschema der 3D Darstellung. 3D Karten beschleunigen das Rendering.

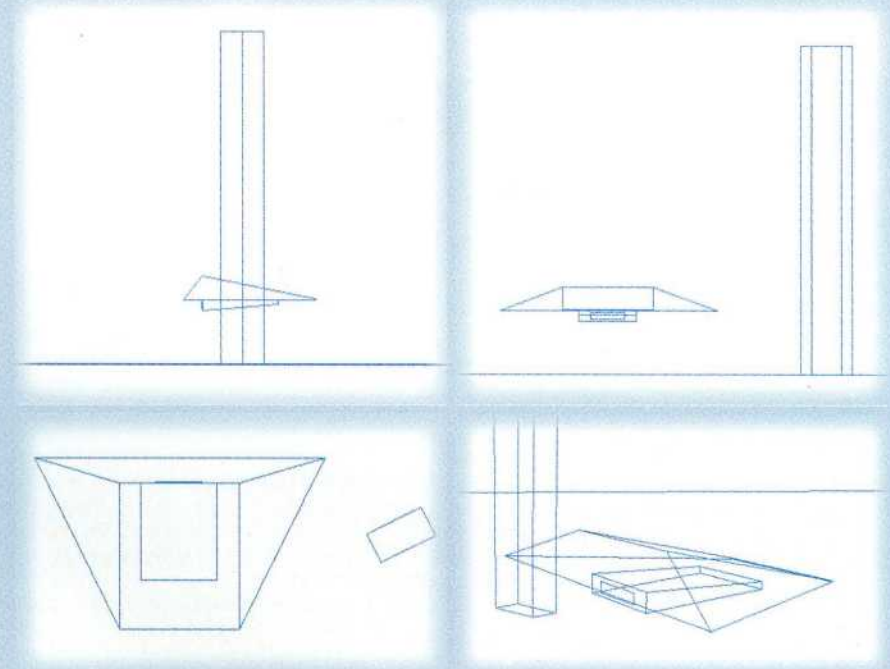
Die Fans von Flugsimulationen haben es schon immer gewußt: In einer realistischen 3D-Umgebung macht das Spielen noch mehr Spaß als in der flachen 2D-Welt. Doch den langsamen und kargen Pionieren der Fliegerschule konnten viele Computer-Spieler nichts abgewinnen. Denn die PC-Hardware war lange Zeit zu schwach, um Echtzeit-3D Bewegungsmodelle auch mit realistischer Grafik auszustatten.

Jetzt sollen 3D-Beschleuniger der CPU einen Teil der Arbeitsbelastung abnehmen. Doch leider ist der PC-Markt nicht für einheitliche Lösungen bekannt: Eine Vielzahl von Anbietern schmiedet an Chips und versucht, die eigene Technik als ultimative Lösung zu verkaufen. Ein gutes Dutzend Kartenhersteller und noch einmal so viele Chiplieferanten sorgen für 3D-Chaos.

Virtuelle Welten

Was geschieht im Rechner und auf der Grafikkarte, bevor der Spieler ein buntes, dreidimensionales Bild auf seinem Monitor sieht?

Um einen Punkt im dreidimensionalen Raum zu definieren, gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Entweder man verwaltet für jeden Punkt die Koordinaten auf den x, y und z Achsen des Raumes, oder man definiert die Lage eines Punktes mit Hilfe eines Vektors. In beiden Fällen muß die Position des Betrachters im imaginären Raum definiert werden. Mit Hilfe dieser Punkte bzw. Vektoren werden alle Objekte der 3D-Welt beschrieben. Je mehr Vektoren man dabei verwendet, desto echter sieht das Gebilde aus.



Die künstliche Umgebung wird durch die Lage der einzelnen Eckpunkte definiert.

In den Bildern links wird eine einfache "Welt" als Drahtgittermodell dargestellt. Die Ansicht wechselt je nach Blickwinkel.

Die 3D-Pipeline

Um eine 3D Umgebung zu animieren, muß nun die gesamte Datengrundlage der künstlichen Umgebung für jeden Bildschirmaufbau neu berechnet werden. Dies geschieht in der 3D-Pipeline. Die Arbeitsschritte der 3D-Pipeline, Tesselation, geometrische Transformation und Rendering müssen für jeden Bildaufbau neu durchlaufen werden - im Optimalfall also 30 mal in der Sekunde! Besteht die 3D-Landschaft aus zu vielen Objekten, die noch dazu mit Texturen behaftet sind, kommen langsame PCs ins Ruckeln. Die perspektivische Korrektur jeder Textur-Tapete erfolgt erst in der Render-Pipeline.

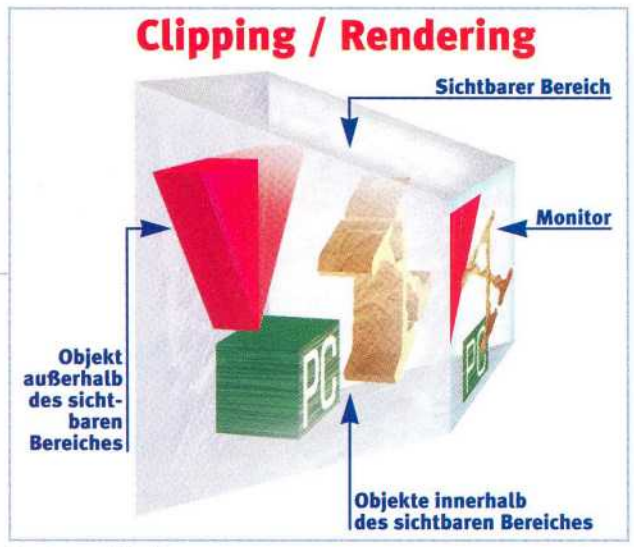
Bis jetzt wurden alle Körper im Raum als eine Sammlung zusammengehöriger Punkte definiert (siehe Grafik "Virtuelle Welten"). Bei der Tesselation werden diese Objekte durch eine Anzahl von Polygonen dargestellt. Jeweils drei benachbarte Punkte bilden die Spitzen eines Dreiecks. Dadurch wird die Handhabung der Datenmenge für den Rechner erleichtert.

Bei der geometrischen Transformation werden danach alle Bewegungen verarbeitet: Egal ob ein Würfel rotiert, eine Pyramide sich in eine Kugel verwandelt oder sich nur die Blickrichtung des Betrachters ändert: Die neue, relative Lage der Objekte zueinander wird erfaßt. Außerdem wird die Wirkung der Lichtquelle(n) auf die verschiedenen Objekte berechnet.

Alle bisher vorgestellten Aufgaben werden selbst beim Einsatz einer 3D-Grafikkarte noch von der CPU übernommen. Deshalb können auch die stolzen Besitzer eines 3D-Beschleunigers auf Pentium-Power nicht verzichten.

Für das Rendering, dem dritten Arbeitsschritt der Pipeline, werden die neuen 3D-Karten aber interessant. Bisher existierte die 3D-Welt nur im Speicher Ihres PC's. Die Aufgabe nun ist, aus den Zahlenkolonnen ein Bild zu schaffen, das man auf der zweidimensionalen Oberfläche eines Monitors darstellen kann und das dennoch einen dreidimensionalen Eindruck vermittelt.

Zuerst wird durch "Clipping" der zu rendernde Bereich eingegrenzt. Gerendert wird nur das, was der Spieler auch wirklich sieht. Bei engen Sichtgrenzen führt das "Clipping" dazu, daß während einer Bewegung plötzlich ganze Häuser am Horizont auftauchen, obwohl dort vor einem Sekundenbruchteil nur eine grüne Wiese zu sehen war. Durch Arbeitsteilung mit der CPU sollen die 3D Grafikkarten u. a. diesen Clipping-Schluckauf vermeiden.



Drei verschiedene Objekte sind in den Speichern des Computers abgelegt. Während der "PC-Würfel" und das "X" innerhalb des sichtbaren Bereichs liegen und deshalb auf dem Monitor abgebildet werden, fällt das Dreieck aus dem Rendervorgang.

Ist der darzustellende Bereich identifiziert, beginnt die Projektion auf den Bildschirm. Da in einer dreidimensionalen Umgebung einige Objekte andere verdecken (z.B. immer nur entweder die Vorder- oder die Hinterseite eines Gebäudes zu sehen ist), müssen die "Hidden Surfaces" (verdeckten Flächen) bei der Darstellung auf dem Monitor beachtet werden. Die einfache und langsame Methode ist das Z-Sort (siehe Glossar), bei dem der Rechner aber eine Menge Arbeit umsonst ausführt. Die clevere Methode heißt z-Buffering: Die Umgebung wird vom Punkt des Betrachters aus mit einer gedachten Linie abgefahren, ähnlich dem Elektronenstrahl eines Fernsehers. Trifft dieser Fahrstrahl auf ein massives Objekt, wird dessen Lage, Farbe und Helligkeit im Frame Buffer abgelegt. Die Information, wie weit der Punkt vom Betrachter entfernt ist, wird im z-Buffer notiert. Trifft der Fahrstrahl auf Punkte, die auf einer Linie mit anderen liegen, wird einfach der z-Buffer verglichen. Nur wenn der Punkt nicht verdeckt ist, erfolgt der Eintrag im Frame Buffer, der die Information dann an den Monitor weitergibt.

Ab jetzt wird interpoliert...

Weil auf diese Weise nur eckige Körper mit verzerrten Texturen dargestellt werden, muß die Render-Engine noch einige Kunststücke vollbringen. Durch die begrenzte Auflösung der Spiele erscheinen Linien, vor allem bei 320x200 Bildpunkten,



Ein Musterbeispiel für Aliasing. Die Linien sind kaum als solche zu erkennen und gleichen eher einer Ansammlung von Klumpen und Klecksen.

nicht gleichmäßig, sondern treppenförmig gezackt. Dieser "Alias-Effekt" wird durch einen (rechenaufwendigen) Anti-Aliasing Algorithmus beseitigt - zwischen den einzelnen Punkten wird interpoliert. Der Treppeneffekt verschmiert und wird für das menschliche Auge unsichtbar.

Da den 3D-Objekten die zweidimensionalen Texture Maps nur angeheftet wurden, müssen die Texturen noch perspektivisch korrigiert werden. Stellen Sie sich eine schräge Wand vor: Will man darauf ein Ziegelsteinmuster legen, muß die Textur verändert werden, um die perspektivische Verzerrung zu beachten. Dabei gibt es einige Tricks.

Die einfache Möglichkeit wird Point-Sample Texturing genannt. Der Farbwert eines Texels wird verwendet, um den Farbwert des entsprechenden Pixels zu bestimmen. In unserem Beispiel mit der Ziegelmauer nehmen wir z.B. jeden vierten Punkt der Textur als Grundlage für den entsprechenden Pixelwert. Da es aber vorkommt, daß durch die geometrische Verzerrung gleiche Texel-Werte für benachbarte Pixel verwendet werden, kommt es zu klumpigem Aussehen der Texturen.

Diesen Effekt vermeidet man durch bi-lineares Texture Mapping. Aus jeweils vier Texeln wird ein Farbwert durch Interpolation bestimmt. Dieser wird dann an das entsprechende Pixel übergeben.

Ein weiterer Trick, um die Qualität der Texturen zu verbessern ist das MIP Mapping. Legt man über ein Objekt eine Textur,

3D-FACHBEGRIFFE VON A BIS Z

3D-Pipeline: Kette von Arbeitsschritten, bestehend aus Tesselation, geometrischer Transformation, und Rendering. Am Ende steht die Darstellung einer imaginären 3D Umgebung auf der 2D-Oberfläche des Monitors.

Aliasing: "Treppeneffekt" bei der Abbildung von Linien. Auf dem Monitor erscheinen Schrägen und Rundungen nicht gleichmäßig, sondern treppenförmig gezackt.

Anti-Aliasing: Möglichkeit, den Aliasing-Effekt durch Veränderung der Helligkeit angrenzender Pixel zu umgehen - zwischen den einzelnen Pixeln einer Schräge wird interpoliert.

Alpha-Blending: Technik zur Darstellung transparenter Objekte. Jeder Pixel besteht üblicherweise aus den Komponenten Rot, Grün und Blau. Beim Alpha-Blending kommt noch ein vierter Wert hinzu, der "Alpha Kanal", der die Transparenz bestimmt. Ein hoher Alpha Wert (254) bedeutet in diesem Fall geringe Transparenz, ein niedriger sorgt für hohe Durchsichtigkeit.

Add-On-Karte: 3D-Beschleuniger, der nur in Verbindung mit einer herkömmlichen SVGA-Karte funktioniert.

API: Application Programming Interface: Schnittstelle zwischen Hard- und Software. Die Programmierer richten Ihre Spiele auf eine (Standard-) API aus, z.B. Microsofts Direct X, diese übernimmt die Kommunikation mit der Hardware.

Bildwiederholfrequenz: Das Monitorbild wird in der Regel 60-70 mal/sec. aufgebaut. Geringe Werte führen zum Flimmern.

Clipping: Methode, um alle momentan nicht sichtbaren Polygone und Objekte einer 3D-Szenerie zu ermitteln. Um den Rechenaufwand gering zu halten, werden diese nicht gerendert.

Depth Cueing: Entfernungen werden mittels verschiedener Helligkeitsabstufungen simuliert: Weiter entfernte Objekte werden durch Farbwertangleichung dem Horizont angepaßt.

Display Buffer: siehe: Frame Buffer.

Double Buffering: Das Monitor-Bild und das Render-Bild werden übereinandergelegt. Dadurch vermeidet man sichtbare Überschneidungen, die ansonsten durch Unterschiede zwischen der Bildwiederholrate und der Rendering-Rate entstehen.

DRAM: Das "Dynamic RAM" verwendet platzsparende Kondensatoren statt Transistoren und ist somit billiger als SRAM. Leider haben Kondensatoren die Eigenschaft, gespeicherte Informationen zu verlieren, wenn sie nicht unter Stromzufuhr gehalten werden. Dieses ständige Beschreiben und Lesen bezeichnet man als "refreshing". Es gibt schnellere Speicher als das kostengünstige "Dynamische RAM": VRAM, Synchronous DRAM (Texas Instruments) und CDRAM ("Cached DRAM"), die mit SRAM-Cache versehenen 4- bis 16MByte-DRAM-Bausteine des Chip-Erfinders Mitsubishi.

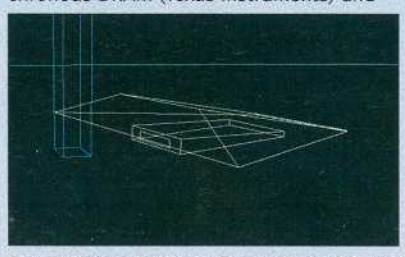
Farbtiefe: Wieviel Speicher wird je Pixel verwaltet? Bei einer Farbtiefe von 8 Bit werden 256 verschiedene Farben gleichzeitig dargestellt, bei 16 Bit Farbtiefe steigt die Anzahl der möglichen Farben auf 65536. 24-Bit wird als fotorealistisches "True Color" (16 Millionen Farben) bezeichnet.

Fogging: Die Simulation von Nebel kommt im Spiel vor allem am Ende eines darstellbaren 3D-Bereichs zum Einsatz, wo die Polygonen sanft im Dunst verschwinden.

Frame Buffer: Hat ein Pixel den Shading- und Rendering-Prozeß durchlaufen, wird es vor der Ausgabe auf dem Monitor hier abgelegt. Sind noch Transparenzeffekte zu berücksichtigen, werden diese nun kalkuliert.

Interpolation: ...schafft sanfte Übergänge: Aus zwei oder mehr benachbarten Punkten oder Flächen wird durch mathematische Näherung ein Mittelwert errechnet.

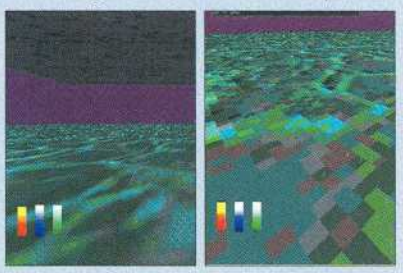
Hidden Surface Removal: Alle verdeckten Bildteile einer 3D-Ansicht werden (durch Z-Sort oder Z-Buffering) aus der Darstellung entfernt. Zur Zeit der Vektorgrafik als "Hidden Line Removal" bekannt.





Beim Hidden Surface Removal werden verdeckte Bildteile ausgeblendet.

MIP Mapping: Statt eine Textur beim Näherkommen zu vergrößern (das endet in groben Riesenpixel), werden beim Mip Mapping für dieselbe Textur verschiedene Versionen angelegt. Je nachdem in welcher Entfernung der Betrachter zum Objekt steht, wird aus den Vorlagen eine neue Textur interpoliert.



Hellbender: Dieselbe Textur, einmal mit MIP Mapping, einmal ohne.

Pass-Through-Connector: Verbindung zwischen Add-On Karte und bereits installiertem VGA / 2D Beschleunigerkarte.

Perspective Correct Texture Mapping: Perspektivische Korrektur der zweidimensionalen Texture Map in einer 3D-Animation. Die Textur verändert sich mit der relativen Lage des Objekts zum Betrachter.

Polygon: Dreiecke (eigentlich "Vielecke"), aus denen sich jedes Objekt einer 3D-Spielwelt zusammensetzt.

Pixel: Punkte eines Bildes, deren Position und Farbe der Computer verwaltet.

z.B. das Foto einer Person über das Gesicht einer Polygonfigur, dann wird das Bild bei starker Annäherung sehr grobpixelig. Dem wirkt man entgegen, indem man einfach zwei Bitmaps der selben Textur anlegt: Eine für die hohe Auflösung und eines für die niedrige. Je nachdem in welcher Entfernung sich die Textur befindet wird nun die eigentliche Textur durch Interpolation ermittelt.

Entsprechend den unterschiedlichen Interpolationsverfahren unterscheidet man zwischen verschiedenen MIP Mapping Techniken:

Beim linearen MIP Mapping wird zwischen jeweils einem Punkt der beidem MIP Maps interpoliert, beim tri-linearen zwischen jeweils vier Punkten. In einer Mischform kann auch die eine Mip Map bilinear interpoliert werden, während bei der anderen das Point Sampling Verfahren verwendet wird - ganz schön kompliziert!

Licht und Schatten

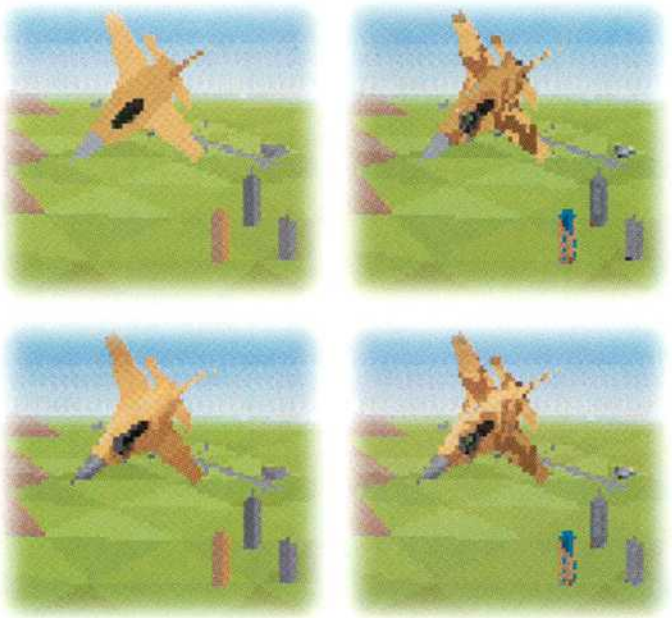
Bisher wurde der Einfluß der Lichtquelle(n) beim Rendering noch nicht beachtet. Um einen realistischen 3D Effekt zu erzielen, müssen Objekte schattiert werden, d.h. die dem Licht abgewandte Seite wird abgedunkelt, die dem Licht zugewandte aufgehellt.

Beim Flat Shading beschränkt man sich darauf, für jedes Polygon einen einzigen Helligkeitswert zu berechnen. Das geht schnell, verhindert aber nicht, daß die Objekte weiterhin kantig aussehen.

Anders beim "Gouraud Shading". Durch geschickte Wahl der Helligkeitswerte aller Pixel erscheinen die Objekte weich und rund, obwohl weiterhin nur mit Polygonen gearbeitet wird.

Am edelsten sieht das "Phong Shading" aus, welches aber sehr rechenaufwendig ist und im Spielebereich noch keinen Einzug gehalten hat.

Sind all diese Arbeitsschritte durchlaufen, hat man im Frame Buffer ein realistisches dreidimensionales Bild. Vor der Ausgabe auf dem Monitor muß nur noch ein kleines Problem gelöst werden: Die Render-Rate (also die Geschwindigkeit, in der eine neue 3D-Ansicht-berechnet wird) unterscheidet sich meist von der Bildwiederholrate: So schnell wie der Monitor sein ruckelfreies Bild gerne darstellen würde, kann Ihr PC sie nicht rendern! Um die dadurch entstehenden Grafikfehler zu vermeiden, wird "Double-Buffering" eingesetzt: Das vorherige Bild wird vor der Ausgabe mit dem neuen Renderbild überlagert. Das führt bei sauber programmierten Spielen zur fehlerfreien Darstellung auf dem Monitor.



Das gleiche Objekt in vier Varianten. Flat und Gouraud Shading, jeweils mit und ohne Texturen.

Pre-Rendered: ...nennt man 3D-Objekte und -Animationen, die nicht in Echtzeit berechnet werden, sondern auf einer Workstation gerendert und (in einzelne Animationsphasen zerlegt) auf CD abgelegt wurden. Im Gegensatz zu den Echtzeitkämpfern von "Virtua Fighter" sind die Kämpfer von "Rise of the Robots" vorab gerendert – sie sehen besser aus, sind aber nicht so beweglich und flexibel wie ihre Echtzeit-Konkurrenz.



Die putzigen Kampfwürmer aus den Rendersequenzen von "Worms". Bild für Bild vorberechnet und auf CD gepreßt.

Ray-Tracing:
Strahlenverfolgungsverfahren zur realistischen Ausleuchtung eines 3D-Raums mit Schatten und Spiegelungen. Sehr rechenaufwendig, daher (wie die etwas flinkere Alternative "Radiostity") im Computerspiel nicht zu finden.

Rendering: Wichtigster Arbeitsschritt der 3D-Pipeline: Nachdem durch Clipping die sichtbare 3D Umgebung bestimmt wurde, wird diese durch eine imaginäre Linie abgetastet. Trifft der Fahrstrahl auf ein Objekt, wird dessen Position und Farbe im Frame Buffer und im z-Buffer abgelegt. Durch Vergleich der Werte im z-Buffer werden verdeckte Pixel ermittelt.

Shading, Flat: Jedem Polygon wird ein Helligkeitswert zugeordnet. Es gibt keine Farbverläufe, die Objekte sehen einfach und kantig aus.

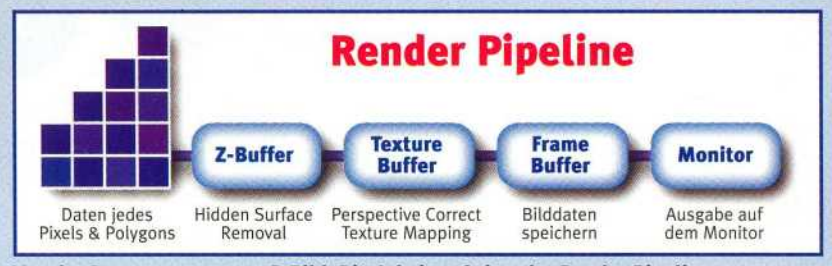
Shading, Gouraud: Fließende Schattierung, benannt nach dem französischen Computerwissenschaftler Henri Gouraud: Durch Interpolation zwischen den Kanten eines Polygons erhält die Schattierung feine Verläufe, mit denen sogar runde Objekte simuliert werden können.

Shading, Phong: Aufwendigere Methode der fließenden Schattierung, benannt nach Gourauds Kollegen Phong Bui-Tong. Bisher kein Echtzeit-Einsatz im Computerspiel.

Texture Maps, Textur: Beim "Texturing" wird ein Polygon mit einer grafischen Oberflächenstruktur belegt (z.B. Holz, Marmor oder ein einfaches Muster). Seit "Strike Commander" (1991) sind die zweidimensionalen Texture-Maps Standardelemente in 3D-Spielen, führen aber oft zu "Texture Distortion", der unnatürlichen Verkrümmung von Texturen nahe am Bildschirmrand.

Texturing, Point Sample: Aus jeweils einem Texel wird ein Pixelwert der perspektivisch korrigierten Textur ermittelt. Da aufgrund der räumlichen Verzerrung u.U. gleiche Farbwerte für benachbarte Pixel verwendet werden, kann es zu Klumpenbildung bei der fertigen Textur kommen.

Texturing, bi-lineares: Aus vier benachbarten Texeln wird durch Interpolation ein neuer Wert angenähert. Das vermindert den Klumpeneffekt beim Texturing der Polygone.



Von der Datenmenge zum 3D Bild. Die Arbeitsschritte der Render Pipeline.

Texturing, tri-lineares: Bi-lineare Interpolation zweier MIP Maps. Erhöht den Aufwand an Texture Buffer Bandbreite um das achtfache.

Transformation, geometrische: Berechnung sämtlicher Objekte im dreidimensionalen Raum, relativ zur Position des Betrachters. Zweiter Arbeitsschritt der 3D Pipeline.

Tesselation: Erster Arbeitsschritt der 3D Pipeline. Alle Objekte werden in Polygone unterteilt.

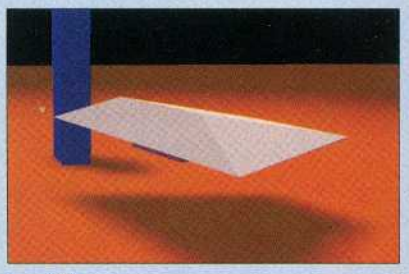
Texel: Pixel einer Texture Map

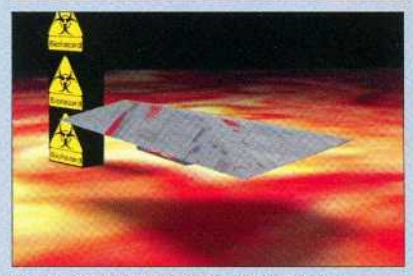
Texture Buffer: Speicher, in dem die Texture Map abgelegt wird.

VRAM: ...spezielle Art des dynamischen RAMs, das gleichzeitig beschrieben und gelesen werden kann. Teurer als herkömmliches DRAM.

z-Buffering: Der z-Wert für die Entfernungstiefe von Pixeln wird im z-Buffer abgelegt. Durch den Vergleich dieser Werte werden u.a. verdeckte Punkte identifiziert und beseitigt (Hidden Surface Removal).

z-Sort: Langsame Methode des Hidden Surface Removal: Weit entfernte Objekte werden als erstes gerendert und von den nachfolgenden Polygonen einfach überschrieben.





Texturing. Auf die Oberflächen der Objekte wird eine Bitmap "geklebt". Nach der perspektivischen Korrektur sieht die Oberfläche realistisch aus.



Die nächste PC-Xtreme wird unser bisher **umfangreichstes Heft:** Neben ausführlichen Tests aller Weihnachtsnachzügler (u.a. **„Star Trek Generations“, „Magic: The Gathering“** und **„Discworld 2“**), haben wir auch revolutionäre Neuentwicklungen aufgespürt: So arbeitet Mindscape Bordeaux nicht nur an „Dark Earth“ sondern auch an einem Autorennspiel, das die Bleifuß-Szene in Aufrur versetzt. **Unser Entwicklungsreport zeigt erste Bilder und präsentiert Euch die französischen 3D-Genies im Interview.** Apropos 3D: Als Zugabe zum



Beschleuniger-Report in diesem Heft finden Sie in PCX 1/97 einen Hintergrundbericht zur Entstehung und Geschichte des 3D-Spiels.



Ab 4. Dezember an Ihrem Kiosk

PC XTREME 1/97





Die Büros unserer Hardware-Crew haben sich inzwischen zum **Joystick-Testcenter** entwickelt: Für die Xtension-Rubrik fahren wir mit Profi-Lenkrädern und Pedalsets, hebeln an Forcefeedback-Knüppeln und navigieren mit ungewöhnlichen 3D-Controllern. Nach unserem Testbericht wißt Ihr, mit welchem Equipment Ihr jeden Runden- und Abschußrekord brecht – und was Ihr für den Joystick-Luxus berappen müßt.



Direkt aus Tokyo berichten wir außerdem von der ersten **japanischen Electronic Entertainment Expo.** Nachdem Intel und Win95 in Japan alle anderen Formate verdrängten, erwarten wir eine Menge Spieleneuheiten, die im Westen bislang noch nicht zu sehen waren. Wer sich selbst in den Ausstellungsrummel stürzen möchte, der besucht zur gleichen Zeit (15. bis 17. November) das Messezentrum zu Köln, wo die Hardware- und Spiel-Show „Computer 96“ Fachbesuchern und Privatleuten offensteht. Neben der PC-Xtreme-Crew treffen Sie dort auch Prominenz wie zum Beispiel das deutsche Formel-1-Ass Heinz-Harald Frenzen.



Wir sehen uns in Köln!

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), Anatol Locker (al, freier 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: "Cyber Gladiators", © Sierra
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): 60,80 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	9, 116
Compustore	57
Cybermedia	67
Dynatex	57
Flying Arts	19
Freaks Shop	95
ICS	57
Mindscape	21
Pagoda	37
Playcom	27
Psygnosis	46, 47
Sega	4
Software 2000	24, 25
Sierra On-Line	17
Test & Take	19
Theo Kranz Versand	21
Virgin Interactive	2, 3, 15
Warner Interactive	115

WANTED!



Wo sind die drei goldenen Schädel der Tolteken? Helfen Sie dem Cowboy Fenimore bei der Suche und lüften Sie das Geheimnis um einen fantastischen Schatz. 3 Skulls of the Toltecs stellt alle Adventure Fans auf eine harte Probe: knifflige Rätsel, spannende Story und irre Gags werden Sie nächtelang wachhalten. Seien Sie dabei im wildesten Westen aller Zeiten!

„Die Suche nach den goldenen Schädeln gehört zu den erfreulichen Neulingen im Genre." PC Player 10/96

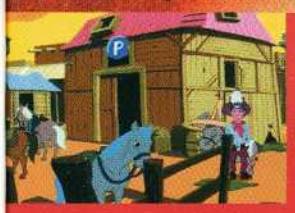
„3 Skulls of the Toltecs hat als erstes Adventure seit langem das Zeug zum Klassiker." PC Games 10/96

„Zeichentrickerprobte Animateure, sorgfältig umgesetzte deutsche Sprachausgabe und unverkrampfter Humor könnten dafür sorgen, daß 3 Skulls zu den Höhepunkten dieses abenteuerlustigen Jahres zählt."

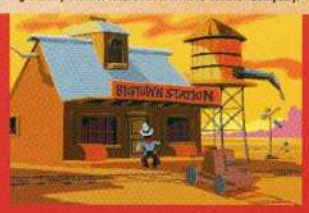
Power Play 09/96



©1996 Revistronic Industrial Programs. Published and distributed under exclusive licence from Revistronic Industrial Programs by Warner Interactive. A Time Warner Company.







REVISTRONIC

WARNER INTERACTIVE

KOLBERG v. KRENSKI

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