nur 5.90

CYBERMEDIA

S 42,-/SFR 5,90
LFR 140,-/HFL 7,30
LIT 8400/PTA 675,- DM 5,90

PC XTREME

1/97

PC-SPIELE FÜR KENNER



Neujahrs-Ausblick 97

- → **Blade:** 3D-Action aus Spanien
- → **Kill, Krush & Destroy:** EA greift in Echtzeit an
- → **Under Pressure:** 40.000 Meilen unter dem Meer

12 SEITEN

MARKTÜBERSICHT CONTROLLER

Flight-Sticks, Wheels und Weltraum-Mäuse

RENNSPIEL-FINISH

TEST **Destruction Derby 2**
TEST **NASCAR 2**
NEU **Sega Rally**
NEU **Netrace**

Meisterwerke und Verlierer

Die Spiele des Jahres 96

01

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.



Virgin INTERACTIVE entertainment

BLEIFUSS 2

POWERPLAY 10/96: DER Renner dieses Jahres.



DAS PROBLEM BEI PAUSCHALREISEN IST, ...



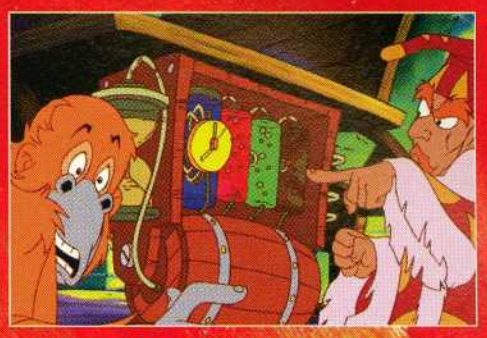
DASS DIE DORTIGEN BASARE VERWIRREND -



DIE ÖFFENTLICHEN VERKEHRSMITTEL PRIMITIV SIND -



UND DIE EINHEIMISCHEN NUR 'RUMHÄNGEN.



VON DEN COCKTAILS BEKOMMT MAN KOPFSCHMERZEN,



UND DAS ESSEN IST SCHLECHT.



DANN TRIFFST DU EINE HEISSE BRAUT,



DU LÄSST DEINE MAGIE SPIELEN,



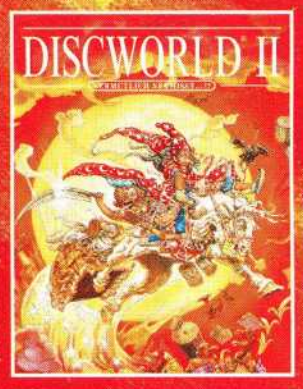
UND DIE SACHE SIEHT VIELVERSPRECHEND AUS.



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND !



Erhältlich komplett auf Deutsch für Windows 95 und MS-DOS

"Ausgezeichnete Grafik ... hochwertige Synchronisation ... Referenzklasse-Puzzles ... da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden."

PC Games 12/96, 83 % Gesamtwertung

PC CD ROM

DISCWORLD® II

VERMUTLICH VERMISST...!?

PSYGNOSIS

PERFECT ENTERTAINMENT

http://www.psygnosis.com

Lesen Sie die Scheibenwelt-Bücher aus dem Goldmann-Verlag -"Rollende Steine" von Terry Pratchett jetzt im Buchhandel.

Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks of Psygnosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.
Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett.
"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett.





Ist die seelische Gesundheit der PC-Spieler in Gefahr? Aus der Sega- und Sony-Konsolenwelt kommt eine Welle blutiger Action-Spiele herübergeschwappt – schnell, hart und durch und durch respektlos. Nach "Virtua Cop", "Krazy Ivan" und "Mutant Penguins" entsichern die Schlächter aus Gremlins "Reloaded" (Titelmotiv) und "Resident Evil" von Capcom ihre großkalibrigen Waffen. Wer sich mit hirnlosem Geballer nicht anfreunden möchte, der gehe in Deckung.

Fix & fertig?

MIT UPDATES INS NEUE JAHR

Betrachtet man die PR-Präsentationen der letzten Wochen, wird Weihnachten '96 ein Fest der ungezählten Spiele: Kein Tag verging, an dem sich Presse und Firmenvertreter nicht versammelten, um neue CD-ROMs zu sichten, jeden Tag kämpften sich PR-Profis durch die bayerische Wildnis in das PC-Xtreme-Hauptquartier. Zeitweilig waren wir mehr am Diskutieren als am Spielen. Auf der Landstraße nach Mering kam es zum Stau, Firmenvertreter standen plötzlich Auge in Auge ihrem Mitbewerber gegenüber. Ernste vorweihnachtliche Ausschreitungen konnten wir indes verhindern...

Daß Software im allgemeinen und Spiele im besonderen einfach nicht mehr fertig werden, prognostizieren wir für '97: Wenn Patches und Bug-Fixes über Internet und Cover-CD quasi kostenlos nachgeliefert werden, gibt´s für eilige Hersteller kaum einen Grund, ein Spiel erst nach dem "letzten Schliff" ausliefern. Wird das Spiel ein Hit und haben die Programmierer mal Zeit, kann man die fehlenden Funktionen ja nachliefern – versprochen! Das Vertrauen der Spieler gibt der Industrie Kredit. Ein Blick in die Konsolenwelt zeigt, daß es auch anders geht: Keinem Videospiel-Hersteller würde es einfallen, ein Produkt "fast fertig" auszuliefern. Was Nintendo auf Modul preßt, ist hieb- und stichfest durchgetestet – wir PC-User können davon nur träumen.

Doch irgendwie verstehen auch Blattmacher den "Der Rest kommt später"-Gedanken, denn nicht alle Berichte, die wir planen, schaffen es letztendlich auch ins fertige Heft. Die "Xtension"-Rubrik (in der wir uns monatlich einer bestimmten Hardware widmen) wird ab dieser PCX durch den "Xtended"-Nachschlag erweitert: Dort greifen wir das Thema des Vormonats noch einmal auf und liefern Ihnen Produkte und Updates, die den letzten Redaktionsschluß knapp verfehlten.

Ihr

PC XTREME-TEAM

INHALT

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

Xrating 28
23 aktuelle Spiele im Härtetest

Xclusive 86
Meisterwerke & Verlierer: Die Spiele des Jahres 96

Xtension 96
Controller: Pads, Sticks und Weltraum-Mäuse

NEWS

Kernschmelze 12
3D-Innovationen aus Deutschland: PCX wagt einen exklusiven Blick auf zwei brandheiße Science-Fiction-Spiele von Reakktor.

Unter der Sonne Spaniens... 16
...schmort ein atemberaubendes Dungeon-Gemetzel heran: Wagen Sie sich mit uns in die 3D-Kerker von "Blade".

Sega: Die drei Musketiere 28
Mit einem hochkarätigem Action-Trio will der Spieleriese die Branche aufmischen.

Talk im Tunnel B1 30
Matthias Widerwach, Chefprogrammierer von Neon, über die PC-Umsetzung ihres aufsehenerregenden Playstation-Krachers.

EA greift in Echtzeit an 32
"Kill, Krush & Destroy" rät Ihnen Electronic Arts. Erwartet "C&C 2" und "Z" die langverdiente Echtzeit-Abreibung?

Ohne Tempolimit – dank PowerVR 36
Schnell, schneller, Netrace: Mindscape und NEC rasen in die neue Rennspieldimension

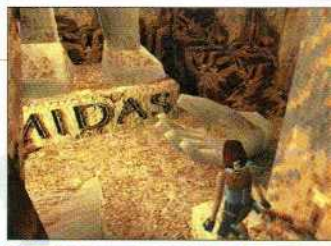
Surfen im TV-Kabelnetz 26

Kurzmeldungen aus der PC- und Online-Branche 20











SPIELETESTS

Blam! Machinehead	62	Fragile Allegiance	60	Realms of the Haunting	56
Cyber Gladiators	61	Hexagon-Kartell, Das	66	Shine	72
Daytona USA	57	Holiday Island	48	SWIV 3D	76
Destruction Derby 2	42	Hunter Hunted	80	Timelapse	64
Discworld 2	78	Hyperblade	41	Tomb Raider	52
Down in the Dumps	70	Leasure Suit Larry 7	58	Wages of War	74
FIFA Soccer 97	46	MAX	68	Wizardry Nemesis	81
Flight Simulator for Win95	77	Nascar Racing 2	50		

FEATURE

Die besten Spiele des Jahres 86
Von Gearhead bis Toonstruck: Letztes Update für Ihren Weihnachtswunschzettel.

Kuriosa und Katastrophen 92
Extreme Spiele 1996: PCX vergibt Sonderpreise in 20 ungewöhnlichen Kategorien.

Die Prophezeinung 94
Eine tollkühne Expedition in die Eishöhle des weisen Spielesehers Lenardo...

TECHNIK

Geschichte und Technik der Spiele-Controller
Vom Trackball zum SpaceBall: Eine Reise durch zwei Controller-Jahrzehnte. 96

Joypads: Handlich, praktisch, gut? Digitale Pads im Test. 100

Flightsticks: Analoge Joysticks und Controller im Test. 102

Wheels & Pedals: Die wichtigsten High-End-Geräte im Test. 104

Im Labor der Joystick-Tüftler: PCX bei den Erfindern zukunftsweisender Steuergeräte. 106

Xtended: Neue 3D-Beschleuniger und Shutter-Brillen 108

RUBRIKEN

Kriegsrat: Players Guide zu "Blood & Magic" 110

Abo-Service	107	**Vorschau/Impressum**	114
Editorial	5	**Wertungsübersicht**	82
Leserbriefe	8	**Inserentenverzeichnis**	114

„Wir lassen genügend Rechenleistung übrig, um alle spielerischen Ideen zu verwirklichen."

Jaro Wnuk, Reakktor (Seite 12)



mail

Wenn es auch nicht jeder Brief und jede eMail bis auf diese Seiten schafft, werden doch alle Ihre Anregungen kritisch gelesen (und oft heiß diskutiert). Die hier abgedruckten Briefe unterbrechen wir gerne mit eigenen Kommentaren: Aus Absätzen in kursiver Schrift spricht grundsätzlich die Stimme der Redaktion, Ihre Statements setzen wir - der besseren Abgrenzung halber - in Anführungszeichen.

Betr.: Jubel, Lob & Weihrauch

Die meisten Leserbriefe der ersten PC-Xtreme-Wochen waren Rundum-Kommentare zur Startausgabe. Stellvertretend für alle Schreiben und eMails zitieren wir einige markante Aussagen.

"Beim Durchforsten der üblichen Computermachwerke habe ich Eure Lektüre erwischt. Naja...

Nach längerem Schmökern stellte ich fest: Das muß sie sein, die heilige Schrift für alle, die sich "Computerspieler" (oder Zocker) nennen. Ich war überrascht von der Heftqualität, von den Storys und der Verarbeitung – Hut ab & Verbeugung. Ich denke, Ihr werdet es schaffen, gegen die etablierten Hefte anzukommen."

Forrest@t-online.de (Tristar)

"Da hattet Ihr Glück: Mit der Konkurrenz unzufrieden, war ich auf der Suche nach dem "anderen" Spielemagazin. Angesichts des Titel-Layouts hätte ich Euer Heft nicht in die Hand genommen, wäre mir nicht ein Kopf über dem NEU aufgefallen. Dazu das unnachahmliche Grinsen, Hände, die in den Hosentaschen mit der Olive des gerade genossenen Wodka-Martinis spielen. Sein Name ist Lenhardt, Heinrich Lenhardt. Die peinigende Frage, wohin er sich verdrückt hat, war gelöst.

Was finde ich schlecht? Angesichts des Layouts dachte ich zuerst an eine PC-Lifestyle-Zeitschrift. Mich nervt das farbwechselnde "X" auf jeder Seitenecke. Außerdem will ich sofort zwischen Werbung und Artikel unterscheiden. Bei den bunten Seiten ohne Rand gelingt das erst nach dem dritten Blick. Bitte mehr Struktur!"

Auch zur Unterscheidung zwischen Werbung und Redaktion dient unser "farbwechselndes X": Leuchtet es gelb, befinden Sie sich im News-Teil (Xpress), ist es rot, haben die Tests begonnen. Hardware testen wir im Zeichen des blauen X, unsere Xclusive-Reportage ist grün markiert. Fehlt das X ganz, gibt's Werbung.

"Was finde ich gut? Den Wertungskasten, die Hardware-Tests, den Vergleich aller Spielewertungen – kurzum, den Rest! Braucht Ihr eine CD-ROM? Ja, aber nur zweimal im Jahr. Neue Treiber, vernünftige Add-Ons und Patches. Vielleicht mal die Vollversion eines alten Klassikers. Dann darf's auch ein wenig teurer sein."

Klaus Karpp (via AOL)

"Als Spieler, der mit dem C64 aufwuchs, bin ich über ein Heft froh, das nicht auf Kindergarten-Niveau hängen bleibt und in dem altgediente Tester Berichte schreiben, die "Hand und Fuß" haben. Die meisten PC-Magazine zielen nur noch auf Teenager. Mit 24 Jahren gehen einem die dummen Sprüche dieser Zeitschriften ziemlich auf die Nerven. Deshalb freut mich Eure Neuerscheinung. Berichte, Photos, Layout und das Papier sind klasse. Auch das Weglassen der CD und eines riesigen Tips & Tricks-Teils finde ich gut.

Ich hoffe, Ihr etabliert dauerhaft den großen Technikteil, da viele Leser nicht jeden Monat eine zusätzliche "Nicht-Spiele"-Zeitschrift kaufen, sich aber trotzdem über Hardware informieren wollen."

Stefan Vetter (via Compuserve)

"Die später hoffentlich berühmte Erstausgabe von PC-Xtreme habe ich gekauft und gelesen: Genialer Stil gepaart mit fundiertem Wissen und Erfahrung – keine "Super-Flugis" und "Mega-Action-Games". Endlich gibt es ein Wertungssystem, das transparent und verständlich ist, nicht nur eine lose Prozentangabe. Genial: Der Dialog zwischen den Testern zu einem Spiel. Nun zur Kritik..."

Ähem, hier müssen wir leider unterbrechen: Andreas fachmännische Erörterungen zu "Flattersatz" und Zeilenabstand haben wir an die Art Direction weitergegeben. Für Zeitschriften-Laien geht das aber zu sehr ins Detail.

"Alles in allem: eine hervorragende und erfolgversprechende Premiere. Macht weiter so!"

A. Arning (AArning@t-online.de)

Betr.: Happy Computer

"Sie haben Ihr Versprechen gehalten: PCX ist kritisch, kompetent, humorvoll, ambitioniert und sachlich geschrieben – kein einziges "Wow" oder "Cool" verunstaltet die Seiten. Die Redakteure (endlich ist Anatol Locker wieder dabei) haben bewiesen, daß Sie den Hochleistungssport Spielemagazin-Gründen perfektioniert haben.

Ihr einzig unentschuldbarer Patzer ist das Fehlen der Magnetic Scrolls - Adventures in "Die Unsterblichen 100". Barbarisch! Da können sich hl und wi noch so oft entschuldigen, so subjektiv kann die Rangliste gar nicht sein. Denn bis auf diese Adventure-Serie sind alle anderen Klassiker in Ihrer Aufzählung vertreten. (...)

Abschließend kann ich PCX nur nochmals verherrlichen; der journalistische Stil erinnert mich an die Happy-Computer-Tests, Power-Play-Anfänge (Sonderhefte von 1987 ff.). Grandios, doch angesichts des Redaktionsteams kein Wunder.

Wollen wir hoffen, daß die nachlassende Qualität von Spielezeitschriften kein Naturgesetz ist. Ich freue mich schon auf Ihre nächste Ausgabe. Nie wieder Poster und Luftballons!" Predrag Jovanovic

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

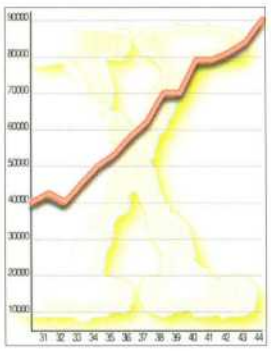
Per E-Mail: ManiacWini@aol.com

Die Redaktion behält es sich dabei vor, Leserbriefe gekürzt wiederzugeben.

m@il

Online-Smalltalk

Wer in Echtzeit nörgeln oder jubeln möchte, schnellen Rat oder unkomplizierte Hilfe sucht, der surft in unser Online-Forum auf www.logon.de/pcx. Unter der Aufsicht von Webmaster Tobias Hartlehnert diskutieren sich hier Spiele-Freaks die Köpfe heiß. Auch kompetente Vertreter bekannter Spielefirmen mischen sich in die Diskussionen ein oder helfen Euch mit Infos aus erster Hand. Egal, ob Internet-Purist, AOL-Benutzer oder Compuserve-Anhänger: Forum, Tests und Reportagen von www.logon.de/pcx stehen jedem spielebegeisterten Modem-Benutzer offen. Das sich unser kostenloser Spieledienst zunehmender Beliebtheit erfreut, zeigt die untenstehende Statistik unseres Servers Logon (Erhebungszeitraum: 30. bis 40. Kalenderwoche). Angesichts des rapiden Hits-pro-Monat-Anstieg fragt Logon-Betreiber Michael Kim in seinem letzten Memo euphorisch: "Wann fallen die 100.000?"



64790 · № ●●A4234

DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.

M.A.X.

MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION

MISSION: ENTDECKEN ;
EROBERN ; ZIVILISIEREN

PLANET CLASS **6**

OXYGEN 65% OPD

LANDMASS: 63%

H^2O: 37%

MINERALS: 58%

„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHEIDET SICH M.A.X. GRUNDLEGEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER DINGE GEHÖRT.“, HARALD WAGNER, PC GAMES

„M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEITMOTIVATION DURCH MASSIGE SPIELOPTIONEN. EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS!“, ALEX GELTENPOTH, PC ACTION



DAS STRATEGIESPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION

AB NOVEMBER

NUR FÜR PC CD-ROM

Interplay™

DISTRIBUTED BY
Acclaim Entertainment GmbH

©1996 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

X PRESS

Zombie-

Gathering:

Krush, kill 'n' destroy:

Blade:

Massaker unter Win95 Seite 20

Magischer Rechtsstreit beigelegt Seite 21

EA greift in Echtzeit an Seite 32

Die spanische 3D-Revolution Seite 16

Der digitale Quotenkiller: Mad TV 2 Seite 20

Die ersten Bilder: Sega Rally auf PC Seite 28

PowerVR machts möglich: Netrace Seite 36

Java jetzt! Sun enthüllt Netz-Computer Seite 22



Zu Atari-VCS-Zeiten machten spanische Programmierer als schonungslose Kopierer von sich reden, die 8-Bit-Heimcomputer C-64 und Sinclair Spectrum belieferten sie bereits mit interessanten Action-Spielen. "Blade" ist der Versuch einer spanischen Entwicklergruppe, zur 3D-Weltspitze aufzustoßen – die Charakterstudien einer Spielfigur zeigen Ihnen, wie realistisch die "Blade"-Helden in Echtzeit animiert werden.

Under Pressure

Kern

VON TOBIAS SCHWEIKL

Heimlich, still und leise hat sich in Niedersachsens Hauptstadt ein erfolgversprechendes deutsches Entwicklerteam etabliert. Unter dem Namen Reakktor arbeiten die Hannoveraner jetzt an zwei 3D-Titeln für den PC.



Im Dienst des Medienmultis BMG erregte der Entwickler Century Interactive mit „Bermuda Syndrom“ und „Subtrade“ nicht nur in Deutschland Aufsehen. Leider war ihr Firmenname bereits von einem branchenfremden Unternehmen geschützt: Um Rechtsstreitigkeiten mit dem Schuhfabrikanten Deichmann zu vermeiden, der sich Century als Label-Bezeichnung sicherte, griffen die Code-Tüftler zum Name Reakktor - nur echt mit dem Doppel-“K“.

Die finanzielle Unabhängigkeit erlangte Reakktor durch Multimedia-Auftragsarbeiten: So programmierte Reakktor für den Berliner Pixel Park die „U 96“-CD-Rom von Alex Christensen. Jörg Schwiezer, Gründer und Geschäftsführer von Reakktor: „Wir sind in der glücklichen Lage, relativ unabhängig von unserer Vertriebsgesellschaft zu agieren. Natürlich erhalten auch wir Terminvorgaben, aber in die Entwicklung lassen wir uns nicht ´reinreden. Wenn ein Spiel noch nicht fertig ist, dann halten wir es auch zurück. Die Konkurrenz im Computermarkt ist groß, da kann man sich den guten Ruf schnell verderben.“

Zur Zeit arbeitet Reakktor an zwei Projekten. „Under Pressure“ und „Tyhperra“ setzen nicht nur auf starke 3D-Engines, sie wollen die Leute auch durch eine überzeugende Story fesseln. „Wird haben regelrechte Drehbücher aufgesetzt, was für deutsche Entwickler nicht selbstverständlich ist. Da wir alle eifrige Computerspieler sind, haben wir eine genaue Vorstellung, was ein gutes Spiel ausmacht“, erklärt Jörg auf die Frage nach der Umsetzung ihrer ehrgeizigen Pläne. Konkurrenz im eigenen Haus ist gewollt: Momentan arbeiten zwei unterschiedliche Teams an Spielen.



Titel
Under Pressure
Hersteller
BMG
geplanter Release
Frühjahr 97
Fertigstellung
60 Prozent

Futuristische U-Boot-Simulation mit 3D-Ballereinschlag und Wirtschaftshintergrund.

Unter Druck

An „Under Pressure“ sitzt das interne „Symmetrie“-Team. Die Tüftler um Projektleiter Jaro Wnuk haben sich ein futuristisches Szenario einfallen lassen: Irgendwann in der Zukunft ist die Erdoberfläche unbewohnbar, die Menschen haben sich in die Tiefen der Weltmeere zurückgezogen. Drei Konzerne beherrschen die Wirtschaft und agieren nach eigenem Belieben. Nur eine Terroristengruppe stört die mächtigen Wirtschaftsbosse in ihrem Treiben.

In dieser rauhen Welt des totalen Kapitalismus versuchen Sie als selbständiger Kleinunternehmer (liebevoll ”Outsider” genannt) zu überleben. Leider stehen die Vorzeichen dafür nicht gut: Ihr letzter Auftrag lief schief und als Strafe werden Sie von einem der Großunternehmen an die kurze Leine gelegt. Anfangs müssen Sie sich mit einfachen Botengängen zufriedengeben, erst wenn Sie das Vertrauen der Chefetage erworben haben, werden Ihnen kniffligere (und gefährlichere) Einsätze zugeteilt. Es stehen Ihnen stets mehrere Aufträge zur Wahl; die Tatsache, daß alle vom selben Konzern stammen, wird sich für Sie jedoch als brisant herausstellen.



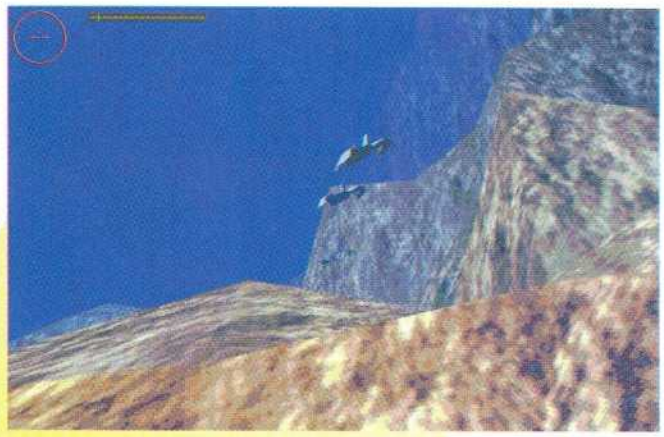
Bei unserem Besuch in Hannover überzeugte sich PC-Xtreme von den Fähigkeiten der 3D-Routinen von Symmetrie. Unsere Probefahrt durch eine zerklüftete Unterwasserwelt wurde zum gegenwärtigen Entwicklungsstand zwar nur von wenigen Texturen und Objekten aufgelockert, lief jedoch beeindruckend schnell und flüssig. Um grafische Unebenheiten durch „Pixelsprünge“ zu umgehen (bei langsamer Fortbewegung scheinen einzelne Pixel auf und ab zu wandern), werden die Texturen auf Sub-Pixel - Ebene angelegt. Die Auflösung der verwendeten Texturen ist höher, als im eigentlichen Spiel zu sehen und die Darstellung daher genauer. „Wir haben noch genügend Rechenleistung übrig, um all unsere Ideen im Spiel zu verwirklichen“, meinte Jaro. Eine davon ist ein ausgefeiltes Beleuchtungsmodell. „Andere Firmen beschränken sich darauf, Depth Cueing (das Verfließen weit ent-



Das sechsköpfige Symmetrie-Team arbeitet an ”Under Pressure”, dem ersten von zwei 3D-Spielen, die BMG bei Reakktor in Auftrag gab. Projektleiter J. Wnuk grinst als dritter von rechts.

schmelze







Echtzeit-Reise in SVGA: Sowohl die Unterwasserfahrten (Bilder) als auch die Tunnelsequenzen des Nuklear-dramas "Under Pressure" werden von Reakktor in echtem 3D mit massiven Landschaftsmerkmalen animiert und fein schattiert.

fernter Objekte mit dem Hintergrund *Anm.d.Red.*) nur nach vorne zu programmieren. Wir simulieren diesen Effekt in alle Richtungen, das sorgt für einen realistischeren Eindruck", versichert Jaro optimistisch.

Die bisher implementierten grafischen Effekte sahen bereits sehr gut aus: Eine Torpedo-Salve zischt nicht nur als steriler Metallkolben durchs Wasser, sondern zieht auch einen Schweif aufsteigender Luftblasen hinter sich her. Selbst ein großer weißer Hai schlängelte sich bereits in bester Spielberg-Manier über den Monitor. „Wir sind im Moment dabei, alle Einzelteile zusammenzusetzen", erklärt Jaro.

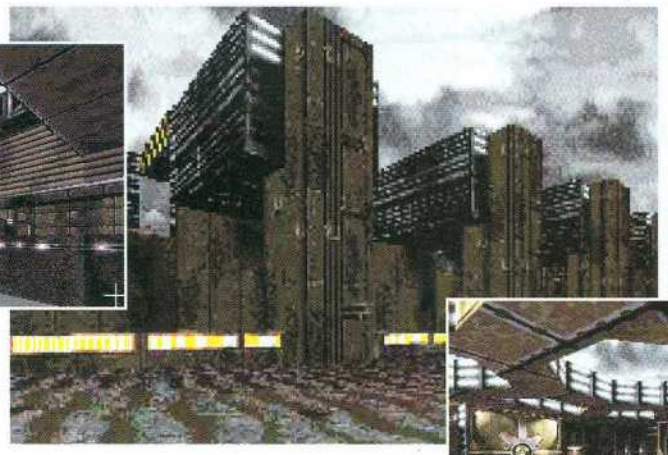
Richtig interessant wird "Under Pressure" aber erst durch den Einsatz einer firmeneigenen 3D-Routine. Diese ermöglicht nicht nur klaustrophobische U-Boot-Fahrten à la „20.000 Meilen unter dem Meer". Man kann sogar zu Fuß durch die von Stahlwänden umgebenen Unterwasserstationen hetzen und dort in bester 3D-Shooter Manier den Revolverhelden spielen. „Nicht nur das", meint Jaro, „der Spieler muß auch mit seiner Umgebung interagieren und z.B. durch Gespräche Hinweise über den weiteren Spielverlauf erhalten." Wird man mit einem neuen Auftrag beglückt, läuft der U-Boot-Jockey ohne große Unterbrechung des Spielflusses durch eine Luftschleuse, schwingt sich in seine Stahlkiste und taucht ab. Dabei müssen Sie im Verlauf der Handlung oft auch an einer anderen Station andocken, um zu Fuß zum Einsatzziel zu gelangen. „In Under Pressure gibt es keine Levels", meint Jaro, „die epische Handlung zieht sich durch das ganze Spiel.". Auch die wirtschaftliche Seite kommt nicht zu kurz: Um in der gnadenlosen Unterwasserwelt konkurrenzfähig zu bleiben, werden die sauer verdienten Dollars in neue Ausrüstung für das U-Boot investiert. Auch neue Schußwaffen für die Indoor-Missionen sollten auf Ihrem Einkaufszettel nicht fehlen.

Für Programmierer interessant: Anders als z.B. beim indizierten Spiel von 3D Realms läuft hinter „Under Pressure" keine BSP-Baum orientierten Engine: BSP (Binary Space Partitioning) nennt man eine Möglichkeit der Definition verdeckter Flächen. Das Programm identifiziert dabei die Hidden Surfaces nicht durch Z-Buffering (siehe PCX 12/96), sondern merkt sich, welche Flächen von welcher Stelle aus zu sehen sind. BSP sorgt für schnelle Grafik, beschränkt aber die Möglichkeiten des Spieldesigners. Im Gegensatz dazu verwendet „Under Pressure" selbst innerhalb der Basen echtes,uneingeschränktes 3D, wie Sie es aus 3D-Simulationen kennen: Waschbecken, Spinde, Betten und alle anderen sichtbaren Objekte (inklusive der Personen) sind Polygone und erscheinen entsprechend räumlich.

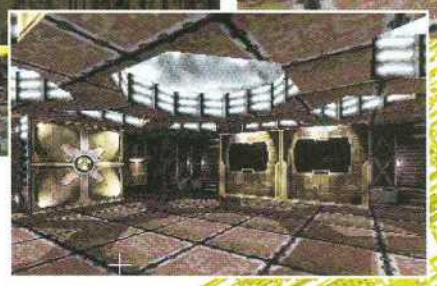


Echtes 3D statt flacher Bitmap-Texturen: Alle Gegenstände, aber auch Tiere und Personen werden für "Under Pressure" als Polygonobjekte abgelegt.





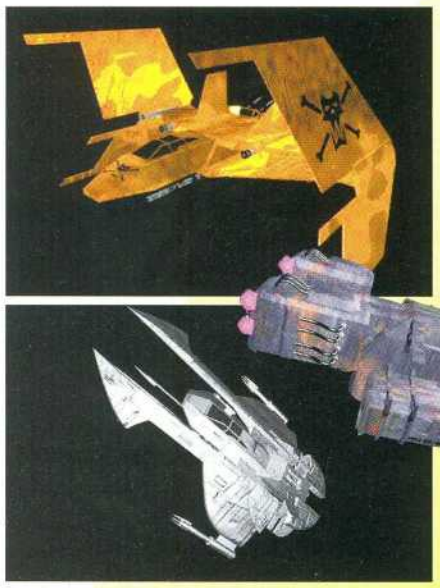




"Typherra" konfrontiert Sie nicht nur mit Weltraumeinsätzen, sondern auch mit Missionen auf der Oberfläche von Planeten. Auf diesen Bildern sehen Sie einige der Gebäude, die Sie zu Fuß (im bulligen Kampfanzug) erkunden. Die Feinde, die Ihnen in düsteren Hallen auflauern, sind hier jedoch noch nicht zu sehen.

Sternenhimmel

Projektleiter Jörg Schwiezer bezeichnet „Typherra", das zweite Reakktor-Produkt als Space-Opera: Im Jahre 2700 hat die Menschheit bereits Dutzende von Planeten besiedelt, doch die Pioniere wagen sich ständig in neue, noch unentdeckte Gebiete. Alles läuft glatt, bis im Stratos-System mehrere Siedler plötzlich spurlos verschwinden. Der Raumschiffträger ISS Typherra wird geschickt, um die Vorkommnisse zu untersuchen. An Bord des Trägers befinden sich kleinere Kampfschiffe: Ein Shuttle, das Personal von einem Ort zum anderen schafft, Raumjäger und ein Langstrecken-Bomber. Bis ans Cockpit bewaffnet und mit Ihnen als Pilot machen diese Raumvehikel Jagd auf feindliche Schiffe. Stürzen die dann während der 3D-Schlacht auf einen Planeten ab, lösen Sie Ihre nächste Mission zu Fuß.



Im Inneren des Raumschiffträgers ISS Typherra warten verschiedene Spezialvehikel, die Sie durch Laser-sprühende Kampfeinsätze pilotieren.

Ebenso wie „Under Pressure" setzt „Typherra" auf die Verbindung zweier eigenständiger Genres. Der Weg, den die Entwickler dabei gehen, ist jedoch ein anderer als bei der hauseigenen Konkurrenz. Aus Gründen der Rechenleistung entschied sich Jörg Schwiezer gegen eine durchgehende Verwendung von echtem 3D und setzt auf eine Mixtur zweier Grafik-Engines. Die Indoor-Missionen und die Kämpfe auf der Planetenoberfläche werden durch eine BSP-Engine realisiert, um Rechenzeit zu sparen. Nur bei den Weltraumkämpfen greift man auf die „Under Pressure"-Technik zurück. Mit einem schnellen Pentium fliegen Sie im Vollbild-Modus durchs All, dank transparenter Menüs wird Ihre Sicht nur minimal behindert. Piloten mit langsameren Rechnern schalten ein massives Cockpit zu, das verringert den zu berechnenden Bereich und schaltet gleichzeitig die aufwendigen Transparenzeffekte bei den Menüs ab. Eine Verringerung der Auflösung in unansehnliches VGA wird es nicht geben, das Spiel läuft durchgehend in 640 x 480 Pixel.



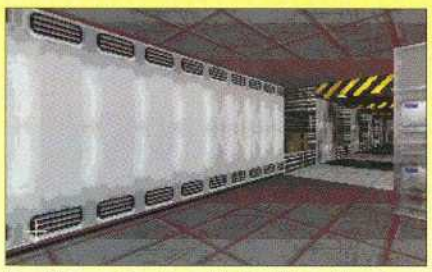
Damit die Einsätze innerhalb feindlicher Festungen grafisch nicht hinterherhinken, ließ sich Reakktor etwas Besonderes einfallen. „Wir können beide Engines so verbinden, daß jedes beliebige 3D-Objekt in unserer Indoor-Engine auftauchen kann. Der Spieler wird keinen Unterschied merken." Vor allem großen Gegnern wird Polygon-Leben eingehaucht, denn dort macht es nach Jörgs Aussage am meisten Sinn.

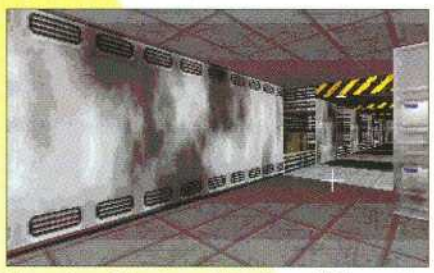
Auch „Typherra" hat eine wirtschaftliche Seite, denn alle Gegner lassen nach ihrem Ableben wertvolle Ausrüstungsgegenstände liegen. Sie haben wenige Sekunden Zeit, diese einzusammeln, bevor sie sich in ihre Einzelteile zerlegen. Die geborgenen Gegenstände verwenden Sie entweder gleich, wobei sie aber unter Umständen unbrauchbar werden. Klüger ist es, neue Technologie aufzuheben, um sie später von der ISS-Typherra-Forschungsabteilung untersuchen und nachbauen zu lassen.



Unter Ihren verschiedenen Waffen befindet sich auch eine separat steuerbare Drohne, die in eine fliegende Mine mit Bewegungszünder verwandelt werden kann. Außerdem ist es den Drohnen möglich, an Orte zu kommen, die Sie im klobigen Körperpanzer nicht erreichen.

Auf eine Neuerung sind die kreativen Köpfe von Reakktor bei der Texturierung der Gebäude gekommen, die „Shadow Map". Bisher war es üblich, kleine, sich wiederholende Texturen zu verwenden. Das verbraucht zwar wenig Speicher, führt aber zu eintönigen Flächen. Die einzige Möglichkeit, das Problem zu umgehen, waren große und deshalb langsame Texturen. Reakktor wählte einen anderen Weg: Die Grundtexturen sind klein und speichersparend. Darüber legen sie halbtransparente Bitmaps, die für einen verschmierten Effekt sorgen. Zwei Wände, die eigentlich aus gleichen Texturen bestehen, sehen verschieden aus – und das fast ohne Einbußen in der Rechenleistung. Im Frühjahr werden Sie wissen, was Ihnen Reakktors technische Neuerungen spielerisch bringen.





Reakktors Shading-Technik im Einsatz: Links sehen Sie einen "Typherra"-Tunnel ohne Schattierung, rechts den technisch kaum aufwendigeren "Shadow-Map"-Gang.



Titel
Typherra
Hersteller
BMG
geplanter Release
Sommer 97
Fertigstellung
50 Prozent

Innovative Mischung aus 3D-Weltraumkämpfen und Zu-Fuß-Gemetzeln.

URLAUBSTRIPS IM SPÄTWINTER

MERIDIAN 59

NEUJAHR IM ÖDLAND
DER KARDONNE

WEIHNACHTSEINKAUF
IN MARION

VALENTINSWOCHENENDE
IN CASTLE VICTORIA

WILDWASSER-FLOßFAHRTEN
IN DEN BERDONNE CANYONS

DESIGNED FOR THE PC

EXKLUSIV-REISEUNTERNEHMEN

Zum buchen Ihres Urlaubs wenden Sie sich an Studio 3DO:
http://www.3do.com oder besuchen Sie Ihren Computerspielhändler.

STUDIO 3DO

Unter der Sonne Spaniens...

VON TOBIAS SCHWEIKL

...reift nicht nur Onkel Dittmeiers Orangen-Ernte, sondern auch eine große 3D-Action-Hoffnung für das kommende Jahr. Rebel Act Studios aus Madrid werkelt seit gut zwei Jahren an der Fertigstellung ihres Erstlingswerks "Blade".

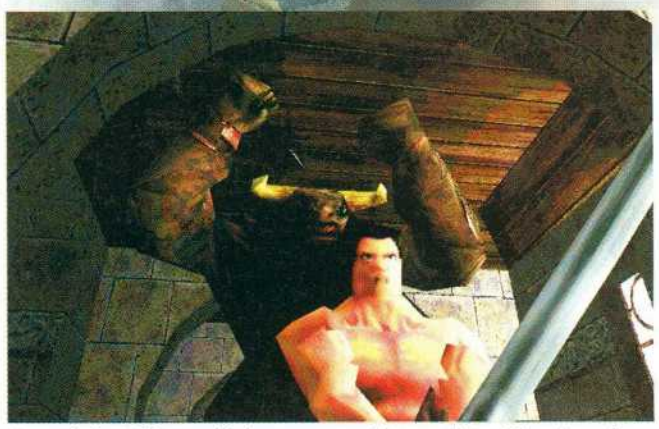


Alles Gute kommt von oben. Die Amazone hat den Weg über die Balken gewählt, um Sie zu überraschen. Im Hintergrund wartet der Minotaurus auf seine Chance.

"Noch so'n 3D Actionspiel", werden Sie vielleicht sagen. Eventuell eine Spur besser, böser und mit noch brutaleren Waffen... Weit gefehlt! "Blade" verspricht tatsächlich Abwechslung für das überlaufene 3D-Genre.

Neuerung Nummer 1: Anstatt in konservativer Ego-Perspektive zu verharren, hat der Spieler die Wahl, sich auch für eine "Tomb Raider"-ähnliche Außenansicht zu entscheiden: Die Kamera behält den Spieler immer optimal im Blickfeld, egal wohin Sie auch gehen.

Daraus ergibt sich gleich die zweite Innovation: Da man sich nun selber auf dem Monitor bei der Henkersarbeit bewundert, macht es durchaus Sinn zwischen verschiedenen Spielercharakteren zu wählen - schließlich hat nicht jeder PC-Benutzer Lust, als muskelstarrender Kampfzwerg durch die Dungeons zu laufen. "Blade" verspricht die Wahl zwischen fünf verschiedenen Haudegen: Der obligatorische Conan-Doppelgänger schwingt zweihändig seine blitzende Klinge, eine Amazone lockt im knappen Kampfbikini. Die ungewöhnlichste Spielfigur ist der übellaunige Minotaurus, der seine Feinde auf die Hörner nimmt oder sie mit der Keule zermalmt. In den Nebenrollen tummeln sich 15 verschiedene Polygon-Kreaturen, darunter ein fliegender Drache, der mit Polygonschwingen über Ihrem Kopf kreist.



Um solche Mißgeschicke zu vermeiden, sollten Sie ab und zu einen dezenten Blick zurückwerfen. Denn wer hat schon gerne so einen Koloß auf den Fersen.

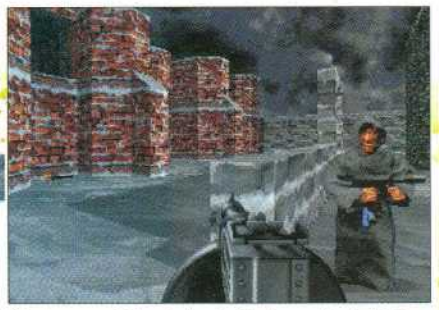
Die Programmierer der Rebel Act Studios in Madrid wissen, daß



"Blade"-Konkurrent "Blood" ist nichts für Kinder. Mit der Voodoo-Puppe wurde schon mancher Bösewicht erlegt.

Blood

Der Name ist Programm. Bei keinem anderen Spiel geht es waffentechnisch so wild zu wie bei "Blood". Da wird das Haarspray der Freundin zum Flammenwerfer umfunktioniert, und ein paar Nadeln machen aus einem harmlosen Kinderspielzeug eine todbringende Voodoo-Puppe. Daneben ist natürlich das ganze destruktive Repertoire vorhanden, das rücksichtslosen PC-Spielern in den letzten Jahren ans Herz gewachsen ist. Pump-Guns und Dynamit sind auch 1997 noch in Mode.



Verlassen Sie sich nicht darauf, daß dieser Mönch Ihnen seinen Segen gibt.



Sylvesterstimmung bei "Blood". Doch mit China-Böllern hat das Dynamit wenig zu tun.



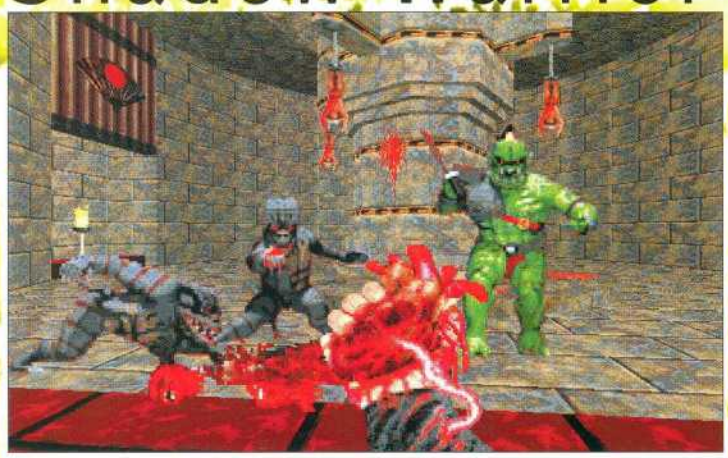
Titel
Blood
Hersteller
3D Realms
geplanter Release
1. Quartal 97
Fertigstellung
70 Prozent

Ab 18: 3D-Action mit Sprite-Gegnern.

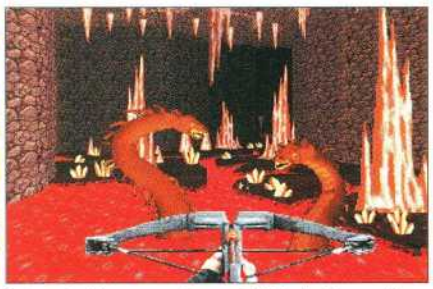
Storymäßig orientiert sich "Blood" am Horror-Genre. Der Spieler übernimmt die Rolle eines aufmüpfigen Dieners des bösen Oberwichtes Tchernobog (nicht verwandt oder verschwägert mit dem Reaktor, aber genauso hitzig). Genretypisch starten Sie Ihre Karriere schlecht bewaffnet mit einer rostigen Mistgabel und arbeiten sich hoch bis zum waffenstarrenden Alptraum aller Unterweltler.

Technisch basiert "Blood" auf der Build-Engine von Ken Silverman. Bereits beim indizierten Vorgänger war es den Designern möglich, komplexe Strukturen (z.B. den Außenlift der Mondbasis) zu bewegen. Neu ist die Verwendung von verschiedenfarbigen Lichtquellen und die Berechnung der Spielerschatten. Leider besteht 3D Realms bei "Blood" weiter auf der Verwendung von Sprites als Gegner.

Shadow Warrior



Wer "Bruce Lee" auf dem C64 gespielt hat, weiß es genau: Mit grünen Sumo-Ringern ist nicht zu spaßen.



Igitt, Schlangen. Zum Glück haben wir unsere Armbrust griffbereit.



Der Typ sieht selbstsicher aus. Wir werden sehen, wer der stärkere ist.

Weil man bei 3D Realms mit zwei Titeln nicht ausgelastet ist, wurde mit "Shadow Warrior" noch ein drittes Spiel in Arbeit genommen. Als Mitglied einer geheimen japanischen Söldnertruppe (wie kommen die Jungs nur an den Nachwuchs?) müssen Sie den Karren wieder einmal aus dem Dreck ziehen. Trainiert in exotischen Kampfkünsten, bis an die Zähne bewaffnet und randvoll mit Cyberware, landet der Held auf einer entlegenen Insel. Dort treibt der Zombie-Magier Kirin sein Unwesen und bedroht mit seiner Horror-Armee den Weltfrieden.

Von der technischen Seite betrachtet ähnelt "Shadow Warrior" dem vorgestellten "Blood" (links). Ein besonderer Gag: Es können auch Panzer und Boote erobert werden.

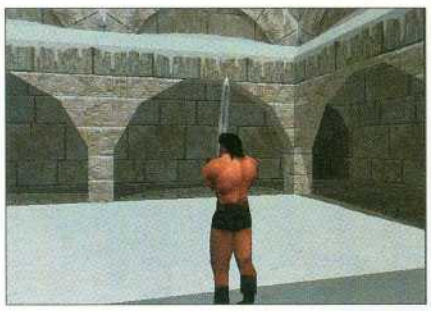
Ansonsten setzt "Shadow Warrior" auf Altbewährtes. Aus doppelläufigen Schrotflinten wurden Vierfach-Pump-Guns und die Raketenwerfer können auf Schnellfeuer gestellt werden.



Titel
Shadow Warrior
Hersteller
3D Realms
geplanter Release
1. Quartal 97
Fertigstellung
70 Prozent

3D-Action – erstmals mit Fahrzeug-Charter

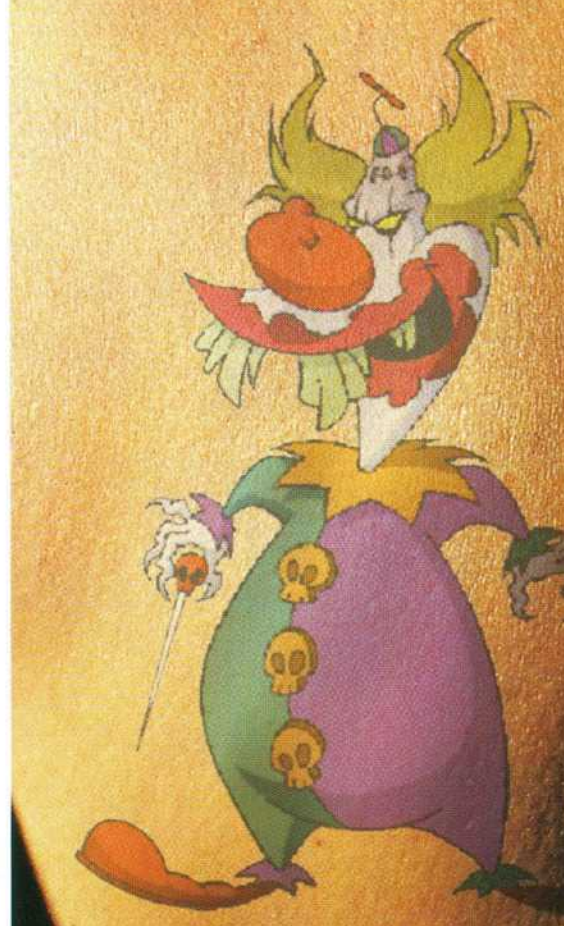
sie technisch Überragendes leisten müssen, um die starke Konkurrenz von id und 3D Realms zu schlagen. Goroud-Shading in Verbindung mit Fogging, Depth Cueing, reflektierenden Oberflächen und sich bewegenden Lichtquellen könnte das Genre auf eine neue Ebene bringen. Der Spieler kann etwa eine Fackel tragen und dadurch die Wände rings



Im Winter friert auch der härteste Muskelbarbar. Vielleicht sollten wir doch wieder im Gewölbe verschwinden.

SPIKE MACHT KEINE WITZE.
SPIKE MACHT KURZEN PROZESS.

Virgin INTERACTIVE entertainment

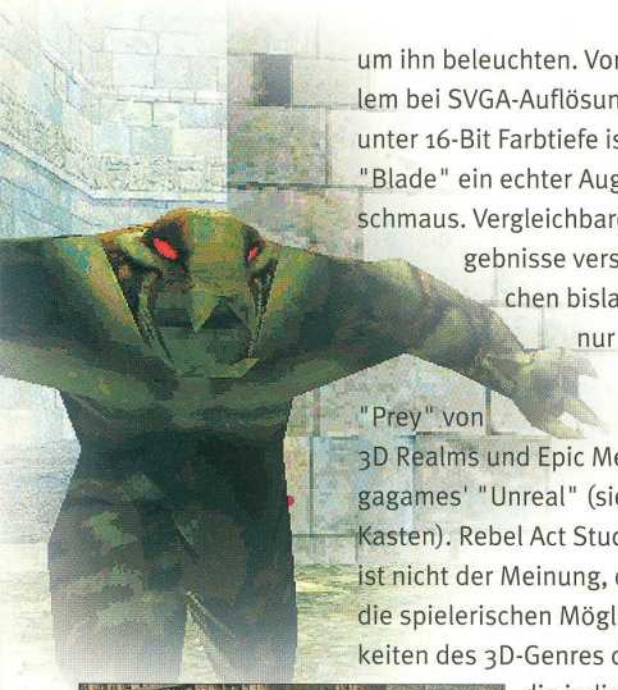


TOONSTRUCK

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

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

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



um ihn beleuchten. Vor allem bei SVGA-Auflösungen unter 16-Bit Farbtiefe ist "Blade" ein echter Augenschmaus. Vergleichbare Ergebnisse versprechen bislang nur "Prey" von 3D Realms und Epic Megagames' "Unreal" (siehe Kasten). Rebel Act Studios ist nicht der Meinung, daß die spielerischen Möglichkeiten des 3D-Genres durch die indizierte Konkurrenz bereits ausgeschöpft sind: Ihr "Blade" wird deshalb kein reiner Action Titel, sondern durch Adventure- und Rollenspielelemente aufgepeppt. So sprechen die Designer auch nicht von über 20 verschiedenen Levels, sondern von Abenteuern. Es wird eine große Geschichte geben, die jeder Charakter aus seiner eigenen Sicht erlebt. In einer davon wird der Krieger im Gefängnis eines Dungeons festgehalten, Barbar muß ihn befreien. Spielen Sie mit dem Barbar, müssen Sie den Weg zum Gefängnis finden. Danach wird der Krieger auf dem Weg in die Freiheit eskortiert. Als Krieger beginnen Sie das Spiel mit dem Barbaren an der Gefängnistür und müssen ihm durch das Dungeon folgen.



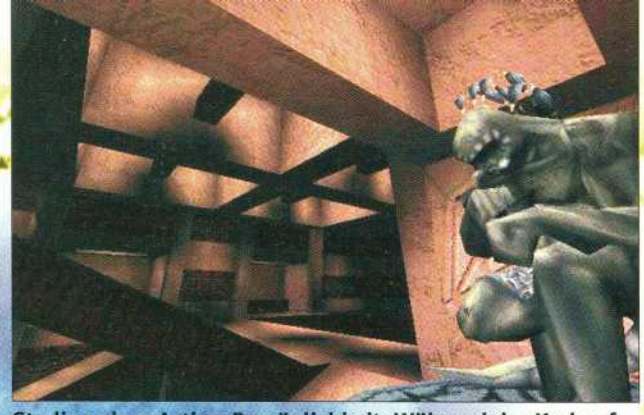
Gegen den klobigen Minotaurus ist der Überraschungsmoment sicher von Vorteil.

Die Hauptdarsteller laufen, springen, kriechen, schwimmen und fliegen durch eine mittelalterliche Welt. Hauptsächlich müssen sich die Helden ihrer Feinde im

Titel
Blade
Hersteller
Rebel Act Studios
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
70 Prozent

3D-Action mit Rollenspielelementen.

Unreal

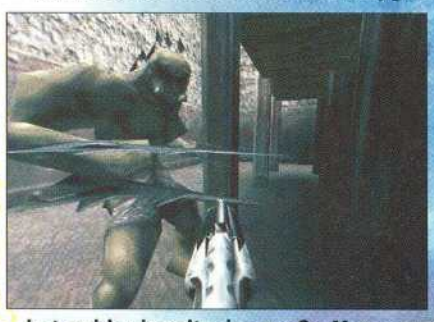


Studien einer Action-Persönlichkeit: Während der Kerl auf diesem Bild noch recht nachdenklich wirkt...

"Unreal" präsentiert sich als MMX Vorreiter: In enger Kooperation mit Intel schmiedet Epic Megagames zur Zeit am 3D Action-Spiel der nächsten Generation. Direct 3D und die spezielle Spiele-Architektur von Intels neuem Wunderchip sollen "Unreal" grafisch in den Genre-Olymp katapultieren. Dynamische Licht- und Schatteneffekte und eine Auflösung von 640x480 bei 24-Bit Farben sorgen in Verbindung mit MIP Mapping und anderen Grafik-Gags für eine umwerfende Optik.

Auf unseren Fotos sind die Polygonfiguren und der komplexe Levelaufbau bereits gut zu erkennen. Vor allem die Lichteffekte über den fein texturierten Raumstrukturen sorgten in der PC-Xtreme-Redaktion für offene Münder.

Bei "Unreal" handelt es sich um eine Science-fiction-Horror-Geschichte. Mit brummendem Schädel und einer mittelschweren Amnesie erwachen Sie in einer Gefängniszelle. Nach dem Öffnen der Tür machen Sie sich auf die Suche nach dem Grund Ihrer Gefangennahme. Dabei treffen Sie auf ein Alien, das einen Ihrer Leute verspeist.



...hat er hier bereits das große Messer gezückt und geht zum Angriff über.



Sein Kollege sieht dagegen etwas unbeholfen aus

Titel
Unreal
Hersteller
Epic Megagames
geplanter Release
2. Quartal '97
Fertigstellung
50 Prozent

3D-Action mit MMX- und Direct-3D-Power

Interview

Die Entwickler von "Blade" sind in Spaniens Hauptstadt Madrid beheimatet. Ungeachtet der Sprachbarriere beschlossen wir, Rebel Act Studios mit einigen Fragen zu löchern. Angel Cunado, Chefprogrammierer des Spiels, sprach mit den neugierigen Journalisten aus Deutschland.

PCX: Rebel Act Studios ist ein neuer Name in der Welt der PC Spiele. Erzählt unseren Lesern doch etwas über euch selbst.

Angel: Ursprünglich waren wir einfach vier Freunde. Keiner von uns hatte Erfahrungen in der Spieleentwicklung. 1994 begannen wir mit der Arbeit an "Blade", seitdem ist unser Team auf zwölf Leute angewachsen.

PCX: Damals landete id mit seinem "Space Marine" den großen Erfolg. Warum seid ihr nicht wie so viele andere ein paar Monate später mit einem Clone auf den Markt gekommen, sondern habt zwei Jahre investiert.

Angel: Ehrlich gesagt, unsere ersten Resultate waren dem Spiel von id sehr ähnlich – obwohl die interne Struktur der Engine damals bereits dieselbe war wie heute. Als dann die ersten Pentiums aufgetaucht sind, haben wir gesehen, daß wir mehr leisten können. Die Idee zu "Blade", so wie es jetzt wird, ist nicht älter als ein Jahr.

PCX: War das ursprüngliche Konzept von "Blade" bereits auf so exakte 3D Darstellung ausgelegt, oder mußtet ihr eure Arbeit wegen der großen Konkurrenz ändern?

Angel: Bereits frühe Versionen des Spiels hatten eine sehr gute 3D-Qualität. Seit damals haben wir die Leistung und die Render-Auflösung noch verbessert. Das ganze Spiel, einschließlich aller Personen und Objekte ist in 3D. Außerdem berechnen wir alle Effekte in Echtzeit. Fogging, Depth Cuing, sowie alle Licht- und Schatteneffekte. Bei der Charakterdarstellung setzten wir auf ein "skeletal deforming system". Das erlaubt uns die völlig freie Bewegung der Figuren, ohne daß die Verbindung zwischen Armen, Beinen und Rumpf sichtbar wird.



PCX: Die Luxusgrafik von "Blade" schreit geradezu nach einem 3D-Hardware-Beschleuniger. Was dürfen wir in dieser Beziehung erwarten?

Angel: Ich möchte zuerst einmal klarstellen, daß all die angekündigten Effekte ohne 3D Karte laufen. Was Sie hier sehen, läuft auf einem Pentium 133 ohne jegliche Hardware-Beschleunigung. Wir werden aber auch Direct 3D und MMX unterstützen.

Prey...



In den verwinkelten Gängen von "Prey" werden Sie durch Licht- und Schattenzonen huschen.



Kommt erst Sommer 97: Noch rührt sich kein Polygon-Wesen in "Prey"...



...die düstere Ausrichtung des Spiels ist aber bereits zu Erkennen.

Wieder einmal entführen Außerirdische den Spieler aus der gemütlichen Atmosphäre des heimischen Wohnzimmers: Die Aliens sind begeisterte Hobby-Jäger und holen sich andere Lebensformen als Sparringspartner auf ihre Welt – Weidmanns Heil. Im Laufe der Missionen werden Sie aber sechs verschiedene Kampfkünste erlernen, um Ihren Möchtegern-Predatoren das Fell über die Alien-Ohren zu ziehen - Weidmanns Dank. 3D Realms wagt den Schritt in die Genre-Zukunft. Gibt man sich bei "Blood" noch mit flachen Sprites zufrieden, bastelt man bei "Prey" bereits an den Polygon-Gegnern. Für einen Realitäts-Quantensprung sollen daneben auch Advanced Texture Mapping, dynamische Lichtquellen, reflektierende Oberflächen, weiche Schattenverläufe und Transluzenz-Effekte sorgen. Auf der spielerischen Seite verspricht ein intelligenteres Gegnerverhalten als bei bisherigen Titeln Abwechslung im Spielealltag.

Auch wenn sich auf unseren Bildschirmfotos noch keine Gegner zeigen, läßt sich die Leistungsfähigkeit der Grafik-Engine von "Prey" bereits erkennen.



Titel
Prey
Hersteller
3D Realms
geplanter Release
2. Quartal '97
Fertigstellung
50 Prozent

3D Realms' Schritt in die Polygonwelt.

Nahkampf erwehren. Schwieriger zu handhaben, aber auch ungefährlicher, sind die Fernkämpfe. Aus sicherer Distanz werden Gegner mit dem Bogen oder mit einem Feuerball erlegt. Dieser erleuchtet den Weg durch die Gewölbe, bevor er dem Gegner die Haare vom Körper schmort. Die "Blade"-Konkurrenz sollte sich vorsehen.

POLLY-ESTHER GEHT AUFS GANZE. IHRE FREIER DABEI VOR DIE HUNDE.

Virgin INTERACTIVE entertainment



TOONSTRUCK

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

HOTLINE 040/391113 · 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.

SPIELE

Zombie-Massaker für Win95



Das Echtzeit-Abenteuer "Resident Evil" (im Bild eine Playstation-Spielszene) erscheint für Win95.

"Resident Evil", das erfolgreiche Action-Adventure des japanischen Videospielherstellers Capcom, wird für Win95 umgesetzt, erklärte Entwicklungschef Okamoto gegenüber der japanischen Presse. "Resident Evil" erinnert an ein grafisch stark erweitertes "Alone in the Dark" mit zahlreichen Zitaten aus Splatter-Filmen wie "Zombie" und "Armee der Finsternis". Als Jill oder Chris, Angehörige der Anti-Monster-Truppe S.T.A.R.S. löst der Spieler Rätsel in einer Zombie-überlaufenen Villa und liefert sich verzweifelte Gefechte mit den Untoten. Neben allen Elementen des Playstation-Vorbildes wird die Win95-Version auch neue Waffen und Objekte enthalten.

Name: Resident Evil
Hersteller: Capcom
Erscheinungsdatum: Mitte 1997

HOTLINE

Stählerner Triumph...

...statt rauchendem Roboterschrott: Wer im Kugel- und Laser-Hagel von "Shattered Steel" regelmäßig untergeht, benötigt Cheats, die seine Chancen verbessern: Wer LOCKANDLOAD eintippt, erhält alle Waffen und maximale Munition, einfache Artillerieaufrüstunge erhalten Sie über HARDCODE (30mm Gatling) CURVEDLIVES (50mm), BIGONES (70mm), DOGAN (120 mm Howitzer), BLIPPLEBLOOPS, RATSNEST, DINGLEBERRY und BUMSAUCE (diverse Laser). Weitere Waffen gibt´s mit GFY, CGQ und BCUA (Raketen), STOOL (Minenwerfer), TINKERBELL (Nova) und KICKSOMEBUTT (schwere Plasma-Kanone). Das Robert-Duvall-Zitat NAPALMINTHEMORNING und EATMYSHORTS versorgt Euch mit den beiden Mörsergeschützen, mit CAPONE, HENCHMAN und RODRIGO fordert Ihr sofortige Unterstützung an. Direkt gegen Eure Feinde richten sich RAGNAROK (Ihr Kontrahent verliert den Kopf), SMITE und PYROTEK. Der etwas geschmacklose CHERNOBYL-Code zerfetzt schließlich alle Gegner. Wer gerne pazifistisch siegt, beendet die Mission mit IMOUTTAHERE.

SPIELE

Digitale Quotenkiller



Knausrige Programm-Manager kaufen Ihre Leute auf dem TV-Bazar.

Gelangweilt vom täglichen Talkshow-Terror? Angeödet durch allabendliche Fließband-Serien? Dann werden Sie doch Ihr eigener Programmchef – mit "Mad TV 2" geht der Wahnsinn in die zweite Runde.

Als aufstrebender Medien-Yuppie sind Sie für die Programmgestaltung zuständig. Da die Einschaltquoten bei der 25. Wiederholung in den Keller purzeln, sorgen Sie für den Programmnachschub und kaufen sendegerechte "Formate" auf dem TV-Basar. Die nötige Knete verdienen Sie durch Werbespots, die bei guten Quoten oder Marketing-Aktionen geschaltet werden. Währenddessen hackt sich Ihr Drehbuchautor die Finger wund, um die Nachfrage nach TV-Fastfood zu befriedigen, die Scripts werden von Ihnen gezeichnet und in die Produktion gegeben. Fehlt das Geld für Requisite und Special-FX, wird aus der geplanten Edelserie ein Schnellschuß auf Roger-Corman-Niveau.

Skurrilen Humor bestimmt die "Mad TV"-Handlung: Ihre Angestellten kaufen Sie als Lohnsklaven auf dem Basar - dort wo auch die Cybermedia-Leitung bevorzugt bummelt. Im Vergleich zum Vorgänger unterhält Sie "Mad TV 2"nicht nur durch beißenden Humor sondern auch durch SVGA Optik und eine Netzwerk-Option. Diesmal haben Programmplaner maximale Freiheit und müssen sich keinem Zeitraster beugen. Doch Achtung: Mit progressiven Anfangszeiten hat sich schon manch reeler Manager ins Quoten-Abseits gekogelt.

Name: Mad TV 2
Hersteller: Greenwood
Preis: ca. 90 Mark



SPIELE

Ein Sim kommt selten allein...

Seit Will Wright mit "Sim City" Maxis in den Bestseller-Olymp katapultierte, verläßt sich das Software-Haus auf PC-Spiele mit Authentizitätsgarantie. Zum Weihnachtsfest spielt der Hersteller alle Trümpfe aus und präsentiert eine Palette von vier neuen "Sim"ulationen: "SimGolf" ist trotz seines Namens kein "Electronic Toy" (wie Will Wright das von ihm begründete Genre taufte), sondern bezeichnet Maxis' Eintritt in den 3D-Golfbereich. Neben einer neuartigen Steuerung ("MouseSwing") erwarten Sie ein Kurs-Editor und diverse Multi-Player-Optionen. "SimPark" schlägt in die Kerbe früher Maxis-Simulationen und ernennt den Spieler zum Hüter über einen Naturpark. Sorgfältige Überlegungung und kompetentes Vorgehen vorausgesetzt, werden über 100 Tiere und Pflanzen in Ihrem Park heimisch. "SimPark" richtet sich an jüngere Spieler; in den USA wird der Edutainment-Titel in der "Junior"-Reihe vermarktet. Das gleiche gilt für "SimTunes", einem verspielten Mal- und Musikprogramm. Ein echter Will Wright ist lediglich "SimCopter", teils zivile, teils gewalttätige Hubschrauber-Missionen im "SimCity"-Kosmos. Sie besuchen 30 Städte mit



Mit "SimCopter" starten Sie zum Rettungsflug in Ihre eigenen "SimCity 2000"-Städte.

dem Helikopter oder importieren und durchfliegen Ihre eigenen Gemeinden aus "Sim City 2000". Dort erwarten



PUBLISHER

Magischer Rechtsstreit beigelegt

Nachdem Microprose 1995 die "Magic: The Gathering"-Lizenz erwarb, schienen riesige Verkaufszahlen sicher – schließlich hatte der Erfinder Wizards of the Coast bereits zwei Milliarden seiner kunstvoll bepinselten Spielkarten verkauft. Dann begann auch Acclaim mit einem "Magic: The Gathering"-PC-Spiel zu werben – die Anwälte der Software-Riesen rotierten.

Jetzt fand der juristische Streit ein Ende: Microprose und der durch Millionen-Verlust und Umstrukturierung angeschlagene Publisher Acclaim einigten sich auf eine Abgrenzung der Titel: Während Acclaim das Echtzeit-Strategiespiel "Magic: The Gathering – Battlemage" ausliefert, wird Microprose seine, dem Original-Spiel nachempfundene Version bis Februar zurückhalten.

Name: Magic: The Gathering
Hersteller: Microprose
Erscheinungsdatum: Februar '97

Name: Magic: The Gathering - Battlemage
Hersteller: Acclaim
Erscheinungsdatum: Dezember '96

herumwuselnde Sims, daß Sie in Zusammenarbeit mit Polizei, Feuerwehr und Rettungsdienst ihre Probleme lösen. Fliegen Sie durch eine eigene "SimCity 2000"-Kreation, werden Probleme generiert, die dem Status Ihrer Stadt entsprechen: Herrscht z.B. eine hohe Kriminalitätsrate gehen Sie per Helikopter auf Verbrecherjagd. Im Gegensatz zu früheren Wright-Simulationen enthält SimCopter starke Action-Einflüsse: Ihre Missionen können auch tödlich enden.

Lediglich "Marbles" erscheint ohne "Sim" im Titel: In diesem Denkspiel jagen Sie bunte Murmeln durch bizarre Rutschenkonstruktionen, Spiralen, Trichter und Wippen.



Neben viers Sims (links: Sim Park) überrascht uns Maxis mit der Knobelei "Marbles" (unten).

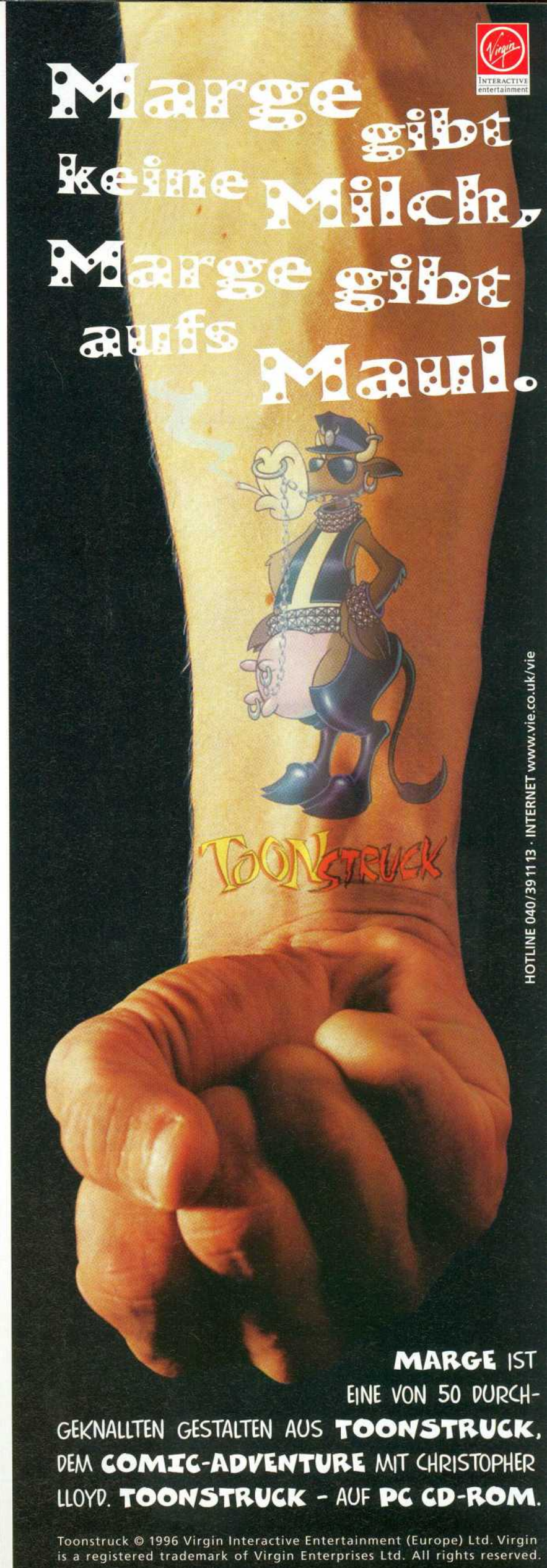
INTERNET

Simutronics auf allen Kanälen



Das Rollenspiel "Archmage" ist der AOL-Nachfolger des Online-Hits "Gemstone III"

Online-Entwickler Simutronics im Rollenspielrausch: Die Fantasy-Welt "Gemstone 3" ist nach AOL, Genie und Prodigy nun auch über Compuserve zugänglich. Innovativ daran: Die Benutzer der unterschiedlichen Online-Dienste kommunizieren und interagieren Provider-übergreifend in einer gemeinsamen Fantasy-Welt! Sowohl AOL,als auch Compuserve-Kunden freuen sich auf die "GemStone 3"-Fortsetzung "ArchMage". An dem Action-Rollenspiel (75 Zaubersprüche und eine Welt mit 17 verschiedenen Landschaftstypen) hat Viacom Interesse bekundet. Laut Vize-Präsident Paul Meyer wandert "ArchMage" als erstes Online-Spiel ins Viacom-Programm.



ENTWICKLER

Take 2 kauft "Jetfighter"-Entwickler



Mit Sidewinder-Raketen, Mk82-Bomben und schlauen Wingman-Kameraden auf Feindflug: "Jet Fighter 3"

Auf der Suche nach einem kleinen, aber angesehenen Entwickler wurde US-Hersteller Take 2 in den Mission Studios fündig. "Wir haben lange nach einer Firma gesucht, die wir kaufen können, da fiel uns die Qualität der "Jetfighter"-Serie ins Auge." erklärt Take-2-Manager Lance Seymour. Mit "Battlecruiser" hatte Take 2 bereits die Rechte an einer Mission-Simulation erworben, ab "Jetfighter 3" (wie die Vorgänger als einsteigerfreundliche Luftkampfsimulation in Vorbereitung) werden alle Mission-Spiele bei Take-2 erscheinen. Wenn exklusive Publishing-Rechte auf baldige Übernahmen hinweisen, steht die nächte Erwerbung bereits fest: Mit "Calahan´s Crosstim-Saloon" erwarb der Take 2 das neueste Spiel der Adventure-Schmiede Legend.

ENTWICKLER

Transatlantische Partnerschaft



Durch einen gegenseitigen Anteilstausch bekräftigen der schottische Spieleentwickler DMA ("Lemmings") und die US-Company Epic Megagames ("Unreal") ihre Partnerschaft. Trotz der Verschmelzung der beiden Firmen, die insgesamt knapp 200 Manager und Kreative beschäftigen, bleiben beide Namen und Standorte bestehen. Welche Ziele die beiden Teams verfolgen wurde nicht bekannt, ein Firmensprecher ließ lediglich verlauten, daß sie "Technologie und Ressourcen" teilen werden. Insider vermuten, daß Epic Zugriff auf die Konsolen-Lizenzen von DMA erhält und nun sogar eine "Unreal"-Umsetzung für das Nintendo 64 möglich ist.

HARDWARE

Java jetzt! Sun enthüllt Netz-Computer



Die Javastation von Sun (Bild) wird in zwei Gehäuseformen vermarktet.

Mit der "JavaStation" veröffentlicht US-Hersteller Sun seinen seit 1995 angekündigten Netz-Computer.

Die Javatstation ist eine abgespeckte, auf Internet-Anwendungen optimierte RISC-Konsole mit 100-MHz-MicroSparc2-CPU. Die plattformübergreifende Sprache Java ist bereits im ROM integriert und wird beim Anschalten automatisch als JavaOS-Betriebsystem (inkl. Treibern, Netzwerk-Protokollen und HotJava-Browser) geladen.

Die Javastation wird mit 8 MByte RAM ausgeliefert (davon benötigt das JavaOS knapp ein Drittel), enthält aber weder Festplatte noch Disketten- oder CD-Laufwerk. Software (Browser, Textverbeitungs- oder Kalkulationsprogramme sowie Software-Updates) wird ausschließlich aus dem Netz (Intra- oder Internet) geladen, was auch sicherstellt, daß grundsätzlich nur die aktuellste Version einen Programms im Arbeitsspeicher landet.

Die Javastation unterstützt SVGA- und XVGA-Grafik bis 1024x768 Pixel und enthält Anschlüsse für Maus, Keyboard, Monitor und Netzwerk-Connections.

Neben dem Java-Erfinder Sun arbeiten auch andere Firmen am Netz-Computer (NC):



Edutainment

VON WINNIE FORSTER





Die Organa-CD-ROM "Visionäre im Exil" beleuchtet Werk und Leben österreichischer Architekten und Designer.

In Anbetracht des kleinen Edu- und Infotainment-Marktes ist es verwunderlich, daß ambitionierte Buch- und CD-ROM-Verlage in saubere Gestaltung und Lokalisation investieren. Denn obwohl die CDs nur einen Bruchteil der Kundschaft eines PC-Spiels locken, blüht die Szene innovativer und anspruchsvoller Entwickler länderübergreifend. Den US-Entwickler Organa gründeten Manager und Kreative des Infotainment-Pioniers Voyager; Bernd Seiler, ehemaliger Kurator des Hamburger Kunstvereins, ist ihr deutscher Vertreter. Organa konzentriert sich auf die Entwicklung inhaltlich und künstlerisch hochwertiger CD-ROMs und überläßt die Vermarktung internationalen Partnern. Produkte wie die umwerfend rührende Hundesimulation "Personal Automated Wagging System" ("P.A.W.S") erscheinen in Deutschland bei Systhema, "Visionäre im Exil" im Berliner Fachverlag Ernst & Sohn.

Das digitale "Buch von Lulu" wird in 20 Ländern veröffentlicht, in Japan erscheinen sogar Versionen für die Spielkonsolen Sony Playstation und Sega Saturn. Die deutsche Lokalisierung übernahm Ravensburger, durch ihr "Aufklärungsbuch" als sorgfältige CD-ROM-Publisher bekannt. Die Begnung der kleinen Prinzessin Lulu mit dem mechanischen Alien Mnemo und ihre märchenhafte Reise durch Tropen, Wüste und Eismeer wurde von Martin Walser und seiner Tochter Alissa ins Deutsche übertragen. Mit Bildern im Stil aquarellierter Stiche ist Romain Victor-Pujebets "Lulu" eine reizende Mischung aus "Der Unendlichen Geschichte" und "Peterchens Mondfahrt". Die meisten Bilder sind statisch und geben erst unter Mausklicks Animationen und Überraschungen preis. Wie lange der Leser auf einer Seite verweilt und wie intensiv er mit den Motiven spielt, bleibt ihm überlassen. "Das Buch von Lulu" ist ein digitales Bilderbuch, das auf Adventure- oder gar Action-Elemente verzichtet. Für Kinder mit PC-Zugang ist es die liebenswerte CD-Veröffentlichung des Jahres, erwachsenen PC-User zeigt "Das Buch von Lulu", welche Möglichkeiten der behutsame Einsatz von Quicktime-Video und 3D-Animation bietet.



Das "Buch von Lulu" besticht durch saubere Lokalisierung und den behutsamen Einsatz von Animationen, FMV und SFX.



„Unter den Millionen von Sternen unserer Galaxie gibt es einen kleinen Planeten namens Solus; das ist meine Heimat."

Bei diesen Worten zeigte Lulu dem Roboter das Frescogemälde an der Decke. Sie drückte einen Knopf, sofort verschwand das Gemälde, und das Himmelsgewölbe wurde sichtbar. Der Nachthimmel war sternenklar.

Jetzt rief Mnemo:

„Fräulein Lulu, sehen Sie den Großen Bären? Jetzt schauen Sie genau drei Grad nach Süden. Sehen Sie? Da ist er!

Mein Planet – in einem Meer funkelnder Sterne."



Name: Das Buch von Lulu
Hersteller: Ravensburger Interactive
Preis: ca. 100 Mark

Updates & Errata

Mea Culpa: Entgegen unserer Aussage in PCX 12 vesteht sich die "Cyberboy"-3D-Brille von Woobo Elektronics, Bonn, mit herkömmlichen Sehhilfen: Brillenträger entfernen einfach den Nasenbügel aus dem "Cyberboy"-Gehäuse - von unserem Tester stäflicherweise übersehen.
Weitere Informationen finden Sie unter www.woobo.com.

Mea Culpa: Im Gegensatz zu unserer Aussage auf Seite 102 der PCX 12 verwendet Psygnosis nicht ihr "gesammeltes Know-How in die Anpassung von "F1" und "Wipe Out" auf Vérité" – hier haben wir einer Rendition-PR-Meldung blind vertraut. Worauf sich die Liverpooler Entwickler wirklich konzentrieren, lesen Sie ab Seite 98 der gleichen Ausgabe.

Mea Culpa: Die ehemalige Firma der "Flux"- und "Space Bunnies"-Entwickler Pulse (PCX 12) debütierte mit "Iron Helix" natürlich nicht als "True Pictures", sondern unter dem Namen ihres Gründers Drew Huffman als "Drew Pictures".

Update: Die neuen Elsa-CD (Version H) enthält einen Treiber, der den bisher maroden Direct3D-Code ersetzt. "Hellbender" und "Monster Truck Madness" laufen ab jetzt auch mit dem Elsa-3D-Beschleuniger – von Fehlermeldungen (Test in PCX 12) ist nichts mehr zu sehen. Außerdem ersetzt Elsa die alten Bio-Chips gegen Bausteine im Vesa 2.0 Standard - das Laden eines Univbe entfällt. Besitzer der "Victory 3D" melden sich diesbezüglich bei Elsa.

So hat sich Oracle mit dem englischen Chip-Bauer ARM zusammengetan, die davor die CPU für den Acorn-Archimedes-PC und die glücklose 3DO-Multimedia-Konsole lieferten. Der in Zusammenarbeit mit Oracle konzipierte NC enthält neben der ARM-CPU, minimal 4 MB RAM, eine Netzschnittstelle, Smart-Card-Interface und Monitor- bzw. TV-Ausgang. Ein ARM-Prozessor steckt auch im ersten NC aus Fernost, den der koreanische Elektrogigant Daewoo entwickelt. Die noch unbenannte Hardware (enthält DRAM, Flash-Memory und 33.6 bps-Modem) richtet sich an den Massenmarkt, an Internet-Einsteiger und -Neulinge und kann an jedes Fernsehgerät angeschlossen werden.

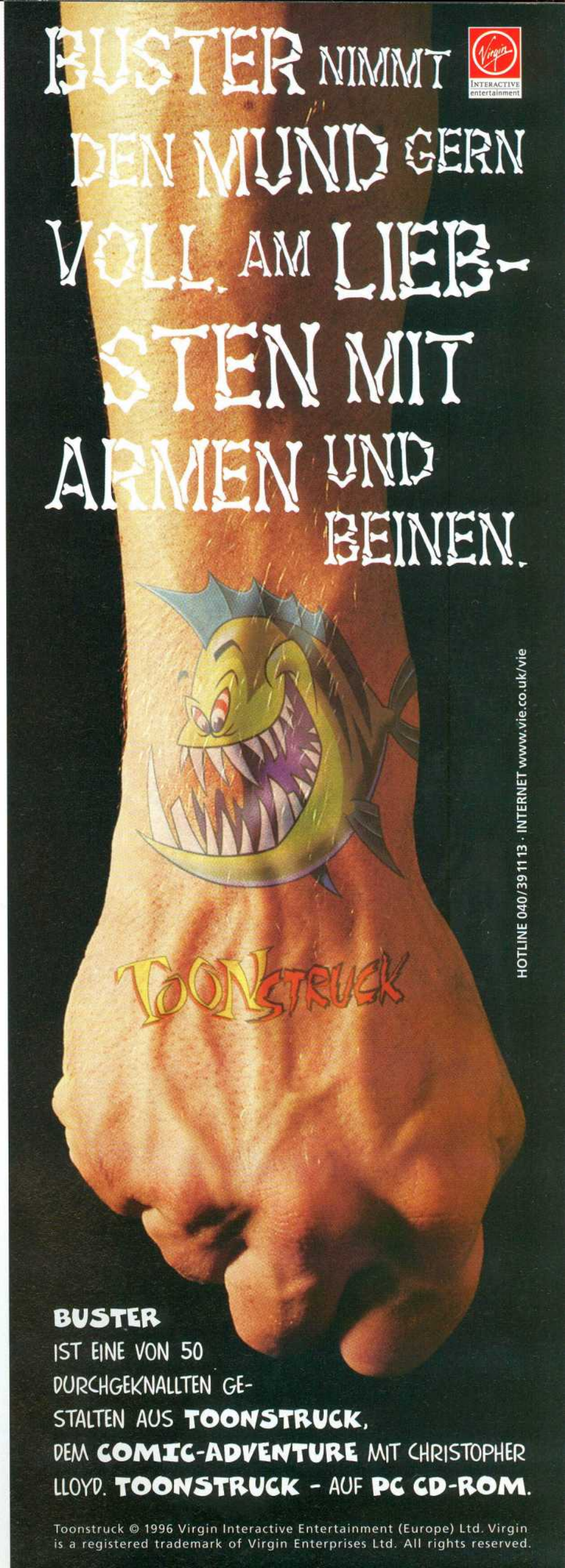
HARDWARE

Atari vertraut auf Vodoo-3D

Der Automatenhersteller Atari verwendet für neue Spiele den 3D-Beschleuniger von 3DFx. So wird das "Vodoo"-betriebene Asphalt-Rennspiel "San Francisco Rush Extreme Racing" noch in diesem Jahr in internationalen Spielhallen aufgestellt.

Atari, durch "Pong" und "Break Out" der älteste Automatenhersteller der Welt, wurde kürzlich von Time Warner an den Spielhallenkonzern WMS Industries verkauft. Damit vereint WMS alle traditionsreichen Automatenentwickler Amerikas u.a. auch Williams, Bally und Midway. "San Francisco Rush Extreme Racing", das seit langem erste Atari-Rennspiel, verwendet einen Mix aus Echtzeit-3D und digitalisierter Grafik: Als Hintergrund- und Gebäude-Texturen wurden ausnahmlos Fotos der markantesten Stadtteile von San Francisco verwendet.

Für PC-Spieler ist Ataris Vodoo-Wahl interessant: Während japanische Hersteller Automaten-Platinen verwenden, die eine unkomplizierte Umsetzung des Spiels auf eine Heimplattform ermöglichen, könnte Ataris 3Dfx-Engagement der erste US-Versuch sein, sich dem Heimmarkt mit schnellen PC-Arcade-Umsetzungen zu nähern.



PROBLEME
UM SIE

- Echtzeit Strategie-Simulation
- exzellente gerenderte SVGA-Grafiken
- erstklassige Soundeffekte
- 4 Spieler Netzwerk-Option
- komplett in Deutsch





Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen. Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran: Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!

SIND DA, ZU BESEITIGEN!

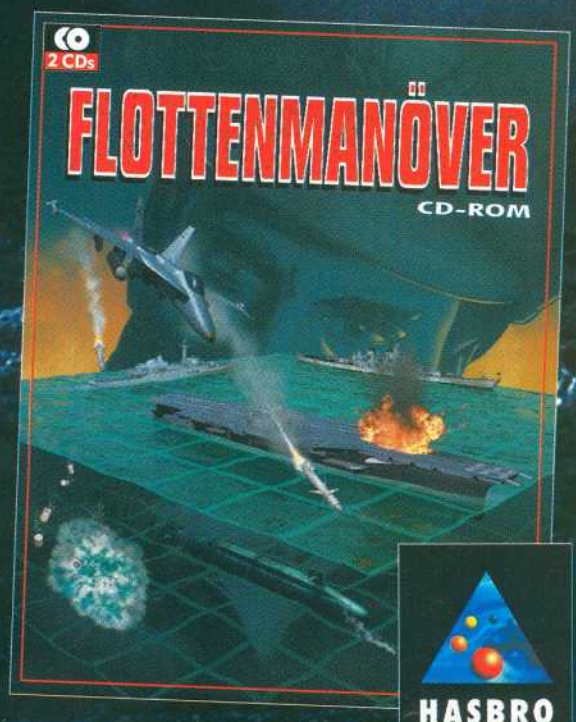
SLAGMAN'S

X: 0023700

y: 0028900

MISSILES LOADED

TARGET COO.:
E85,398/
N122,211



HASBRO Interactive

TELEKOMMUNIKATION

Surfen im Kabelnetz

VON WINNIE FORSTER



Mit kräftig zupackenden "Fatpipe"-Handwerkern bewirbt Mediengigant Time Warner sein Kabelgeschäft. Jetzt steht das gewaltige US-Kabelnetz zum Verkauf.

Über die Internet-Infrastruktur und zukünftige Übertragungstechniken zerbrechen sich die Experten weltweit den Kopf. Neben dem Datenempfang via Satellit (PCX 12) präsentieren sich Kabelmodems als Lösung für den Datenstau auf dem Info-Highway. Wie bei DirecPC und ähnlichen Satellitendiensten spielt die Bandbreite beim Senden von Daten kaum eine Rolle, denn der Web-Surfer verschickt auf seinem Weg durchs Internet nur wenige Bytes. Wichtig ist die Empfangsleistung um Bilder, Töne und Animationen auf den heimischen PC-Monitor zu holen. Hier sticht der Internet-Zugang via TV-Kabel alle anderen Lösungen: Während ISDN rund 100 Kilobits/sec empfängt, prahlen die Kabel-Provider mit Empfangsraten von 30 Megabits in der Sekunde. Theoretisch, denn bislang empfangen und versenden Kabelmodems nur in regional begrenzten Feldversuchen.



10 MBit pro Sekunde: Motorolas „Cybersurf" wird von Time Warner im hybriden Fiber-coax-Netz getestet.



In Zukunft nützt General Instruments „Surfboard" das ATM-Protokoll. Jetzt versendet das Kabelmodem Daten noch über die Telefonleitung.



Fühlt sich wohl im hybriden Fiber-Coaxial-Netz: Hewlett-Packards "Quickburst" sendet 3 und empfängt 30 MBit/sek



Identische Empfangs- und Übertragungsrate von 10 MBit/sec: Kabelmodem-Marktführer „Personal" von LANCity.

Seit Ende der 80er-Jahre sucht die Telekommunikations- und Kabelbranche ihr Heil im „Asynchronuous Transfer Mode"-Protokoll, kurz ATM. Der „asynchrone Übertragungsmodus" nützt kurze 53-Byte-"Cells", um aufwendige Daten (u.a. Video, digitales Audio) in leicht zu verwaltenden Paketen durch die Netzwerke zu jagen. Momentan wird ATM in Backbone-Netzen verwendet, um den Datenstrom schnell und effektiv zu organisieren bzw. weiterzuleiten und erreicht Geschwindigkeiten von bis zu 622 MBit pro Sekunde. ATM versetzt die Provider in die Lage, Prioritäten für ihre Kunden zu vergeben: Je mehr der Kunde zahlt, desto schneller werden seine Daten weitergeleitet. Die Einrichtung von solchen Prioritäten ist nicht nur für Privathaushalte, sondern vor allem auch für kommerzielle Kunden von großer Bedeutung. Im Falle von Kabelmodems wird ATM meist dann eingesetzt, wenn neben dem Empfangen von Daten (Downstream) auch das Senden (Upstream) über das Kabelnetz (und nicht über die Telefonleitung) geschieht.



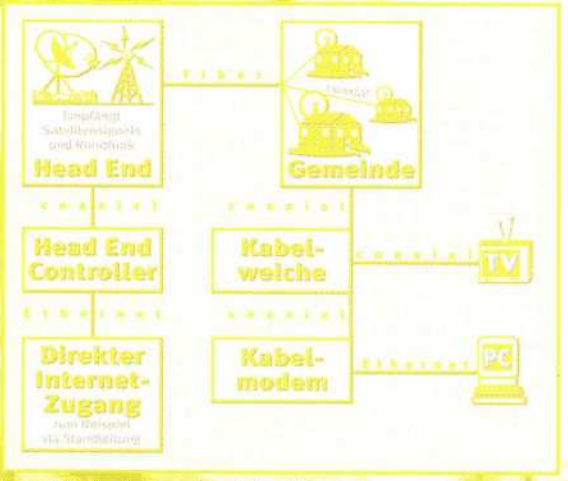
Kann für die Upstream-Übertragung mit einem internen Analog- oder ISDN-Modem nachgerüstet werden: „HomeWorks" von Zenith.

Mit analogen Modems haben Kabelmodems nur den Modulator/Demodulator gemeinsam, daneben enthalten sie einen Tuner, Adapter und Router, Netzwerk-Agenten und Encryption-Software. In der Theorie liegt ihre Übertragungskapazität tausendmal über den eines analogen Modems. Über einen Ethernet-Adapter (im Apple Mac bereits Standard) wird das Kabelmodem an den PC angeschlossen, der mit normaler TCP/IP-Software kommuniziert.

Für Investoren in die breitbandige Kabel-Technologie steht bislang nur eines fest: Die Aufrüstung der Infrastruktur wird Milliarden verschlingen. So muß das Kabelnetz mit einem Rückkanal ausgestattet werden, außerdem werden in Nähe zu den Haushalten örtliche Verteilerstationen benötigt. Eine einzige 10-MBit-"Pipe" versorgt dann eine ganze Gruppe von Haushalten.



Das „TeraPro" garantiert einen stabilen, bidirektionalen Datendurchsatz von 10 MBit/sek. Eine ATM-Variante ist geplant.



Das TV-Kabelnetz wird zur Datenautobahn: In den USA laufen Versuche im hybriden Netz, das aus schnellem Fiber- und herkömmlichem "coaxialem" Kabel besteht.

Namhafte Hardware-Hersteller versprechen, daß Privathaushalte ihren Internet-Zugang bis zum Jahr 2000 über das superschnelle TV-Kabel erhalten: In den USA sind u.a. Geräte von Motorola, General Instruments, Hewlett Packard und dem Kabel-Pionier Zenith im Einsatz. Auch intel und IBM investieren in die Technologie, schwanken jedoch zwischen euphorischen Ankündigungen und resignierten Absagen.

In Deutschland hält die Telekom das Kabelnetz. Da die Megafirma auch den Großteil des deutschen Telefonnetzes (und damit umfassendes Telekom-Know-How) besitzt, hoffen wir, daß Deutschland wie bei ISDN auch in diesem Bereich eine führende Rolle einnimmt.



Flexibel: Dank diverser Aufrüstungsmöglichkeiten versteht sich Hybrid Networks „Cable Client" mit jeder TV-Kabelinfrastuktur.

ÜBERTRAGUNGSRATE (PRO SEKUNDE)

	SENDEN	EMPFANGEN
ANALOGES MODEM	28KBIT	28KBIT
ISDN-MODEM	64KBIT[1]	64KBIT
SATELLITENMODEM	28KBIT[3]	400KBIT
KABELMODEM	3MBIT	30MBIT

[1] Pro Kanal
[2] über den 2-MHz-Rückkanal
[3] über analoges Modem

Oooooooops!

schon mit 90 Pentium Super-VGA & High Color auf der B2-Überholspur



MAGIC BYTES

SYNETIC The Funfactory

Ab 3. Januar '97 fahrbereit

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh

Die drei Musketiere

VON MARTIN GAKSCH



Jetzt geht's richtig los: Nach dem ersten Schwung von Sega-Spielen haben die Japan-Entwickler Blut geleckt. Die neuen Win95-Titel der Arcade-Profis sind technisch ausgereift und spielerisch mächtig im Aufwind.

Das Jahr '97 fängt für Win95 gut an: Sega hat mit rasanter Geschwindigkeit die Altschulden getilgt und gönnt den PC-Spielern Umsetzungen der neuesten Spielhallen- und Konsolen-Highlights. Der programmierte Wahnsinn erstreckt sich auf drei Titel, die wir Ihnen im folgenden einzeln vorstellen.

Panzer Dragoon

Fangen wir mit dem ungewöhnlichsten Spiel an: Der 3D-Shooter "Panzer Dragoon" führt Sie in einen aufregenden Kampf gegen Monsterhorden und Luftschiff-Armadas eines fiesen Imperiums. Dabei steht Ihnen ein wendiger Drache zur Seite, auf dessen Rücken Sie durch ein halbes Dutzend Levels gleiten. Der Rundflug ist allerdings eine nervenaufreibende Angelegenheit: Einerseits müssen Sie auf die Umgebung achten, um nicht an Tunnelwände oder Gesteinsformationen zu rammen. Die größte Herausforderung sind jedoch die feindlichen Angriffsflotten, die sich vom Boden und aus der Luft nähern. Diese wundervoll gezeichneten Schurken visieren Sie mit einem Fadenkreuz an und jagen sie entweder mit hektischen Einzelschüssen zum Teufel oder pulverisieren einen ganzen Batzen Biester durch geschickte Ziel-



Hoch zu Drachen kämpfen Sie gegen feindliche Monster-Horden und gigantische Luftschiffe.



Prima Stammbaum: Die Fantasy-Optiken basieren auf Motiven des Comic-Zeichner Möbius.





Auf Knopfdruck schalten Sie zwischen vier Blickwinkeln um: Sie blicken nach vorne, hinten, rechts oder links.

manöver auf einen Streich. Haben Sie sich zum Ende eines Szenarios vorangeschossen, wartet ein mächtiges Luftschiff, das Sie erst nach minutenlangem Kampf vom Himmel fegen. Dazu umrunden Sie das Objekt mehrmals und nehmen es aus verschiedenen Perspektiven unter Beschuß. Gerade bei den Endgegnern macht es sich bezahlt, daß Sie auf Knopfdruck in alle vier Himmelsrichtungen schauen könen.

Die fantasievoll-bizarren Grafiken basieren übrigens auf Vorlagen der französischen Spitzen-Zeichners und Comic-Idol Möbius. Dabei kommt die optische Abwechslung nicht zu kurz, jeder Level vermag mit individueller Architektur zu motivieren. Technisch sah schon die Vorversion von "Panzer Dragoon" recht technisch eindrucksvoll aus.



Titel
Panzer Dragoon
Hersteller
Sega
geplanter Release
Januar
Fertigstellung
80 Prozent

Grafisch sehr hübsches Fantasy-Actionspiel auf den Schwingen eines gepanzerten Drachens.



Keine Sorge, liebe Offroad-Fans, asphaltierte Straßen befahren Sie nur zu Beginn...



...denn schon bald wagen Sie sich auf unebene Schotterpisten im idyllischem Hochgebirge.

Sega Rally

Während wir im Testteil dieser Ausgabe das Stockcar-Rennspiel "Daytona USA" zerpflücken, schraubt Sega bereits am nächsten Pentium-Flitzer: Mit "Sega Rally" verlassen wir asphaltierte Sonntagsfahrer-Straßen und brettern über staubige Offroad-Pisten. Im Cockpit eines Lancia Delta oder eines Toyota Celica düsen wir über drei verschiedene Parcours, die förmlich zum Bleifuß-Racing einladen. Bei aller PS-Brutalität ist jedoch ein besonders feines Hänchen gefragt, wenn wir in den Kurven die Balance zwischen Geschwindigkeit und Schlidder-Winkel halten müssen.

Anders als bei "Daytona USA" hat Sega diesmal an Multi-Player-Freunde gedacht und zwei Modi eingebaut: Einerseits darf man zu zweit an einem PC antreten (horizontal geteilter Bildschirm), zum anderen wird Netzwerk- und Modem-Spiel unterstützt. Erneut dürfen Sie auf drei Strecken antreten, diese sind jedoch länger und abwechslungsreicher als die "Daytona"-Kurse. Sie brettern durch ein ländliches Dorf, erschrecken herumstehende Kühe am Rande einer Schotter-Piste, schlängeln sich durch ein Gebirgsmassiv und tänzeln mit Vierradantrieb an Abgründen, die kilometerweise in die Tiefe gehen.

Die Rally-Ausrichtung spiegelt sich im Fahrverhalten der Boliden deutlich wieder. Das Steuer-Gefühl ist intensiver als bei "normalen" Rennspielen und vermittelt ein hautnahes Fahrerlebnis. Wir sind gespannt auf die finale "Rally"-Fassung.



Hochauflösende Optik und schnelle 3D-Routinen: "Sega Rally" schlägt "Daytona USA" in jeder Beziehung.



Die Bonusrunde des neuen "Sonic"-Spiels wechselt zur 3D-Perspektive

Titel
Sega Rally
Hersteller
Sega
geplanter Release
Februar
Fertigstellung
70 Prozent

Rasantes Offroad-Rennen nach Spielhallenvorbild. Jetzt mit Zwei-Spieler-Splitscreen und Multi-Player-Modem-Option.

Sonic Collection

Schlag auf Schlag: Nachdem uns Sega erst vor wenigen Wochen die PC-Premiere ihres Maskottchens präsentierte (siehe Test in Ausgabe 11/96), schiebt der japanische Entwickler nun eine "Sonic"-Compilation nach. Auf dieser CD sind die Spiele "Sonic & Knuckles" und "Sonic 3" untergebracht. Beide Mainstream-Jump'n'Runs erschienen vor einigen Jahren für die 16-Bit-Konsole Mega Drive und wurden praktisch 1:1 übernommen.





Blitzschnelles Jump'n'Run: Das Spielprinzip hat sich bei den zwei Titeln der "Sonic Collection" nicht geändert.

Wer den "Sonic"-Erstling kennt, hat mit der Spielmechanik der beiden Nachzieher keine Probleme. Der pfeilschnelle Igel hetzt durch eine Handvoll farbenfrohe Welten, die rasant in alle Richtungen scrollen. Gegner zerhopsen, ihnen gelegentlich ausweichen, Ringe sammeln, Ausgang finden – fertig ist ein Abschnitt. Wer dabei bestimmte Kriterien erfüllt, darf außerdem an Bonusrunden teilnehmen. Dies ist jedoch nicht das einzige Update: "Sonic" hat ein paar Spezialmanöver in petto, erfreut sind an frischen Extras und hat neue Freunde gefunden. Allen voran "Knuckles", der auch von einem zweiten Spieler gesteuert werden kann. Das Stachelschwein hat andere Talente als sein gezackter Kumpel und ergänzt dessen Special-FX-Palette prima. Als besonderen Bonus darf man den Spielmodus "Sonic 3 & Knuckles" anwählen, in dem man mit Knuckles die Levels von "Sonic 3" erforschen darf.



Mehr Power für den Igel: Auf dieser Seite sehen Sie insgesamt sieben Extras, die "Sonic" unterwegs aufgabelt.

Titel
Sonic Collection
Hersteller
Sega
geplanter Release
Februar
Fertigstellung
80 Prozent

Kombipackung der Konsolen-Spiele "Sonic & Knuckles" und "Sonic 3". Spielerisch ähnlich wie der "Sonic"-Erstling, nur wesentlich umfangreicher.

Working in a Coal Mine

VON ANDREAS ULRICH

Mit "Tunnel B1", dem ersten Playstation-Spiel aus deutscher Produktion, wurde die Darmstädter Programmiertruppe Neon zum heißesten Entwicklungsteam des Landes. Im Auftrag des paneuropäischen Software-Hauses Ocean setzt die Gruppe um Peter Thierolf (bekannt durch Amiga-Titel wie "Apydia", "Mr. Nutz" und "Gem Z") ihr rasantes 32-Bit-Debüt jetzt für den PC um – mit etwas Glück kommt die Action-Orgie in diesen Tagen in die Geschäfte. PC-Xtreme sprach mit dem Programmierer und Neon-Gesellschafter Matthias Widerwach.



Hohe Geschwindigkeit und nie gesehene Grafikeffekte zeichnen Neons "Tunnel B1" aus.

PCX: Erst Schleichfahrt und jetzt "Tunnel B1": Spiele aus Deutschland werden immer besser und beliebter....
NEON: Früher waren deutsche Entwickler nicht so gefragt, das ist heute anders. Mittlerweile gibt es einen gewaltigen Bedarf an guten Videospielen, den wir Entwickler gar nicht decken können. Daß jetzt hierzulande gute Produkte entstehen liegt an der Bereitschaft internationaler Publisher, mit uns zusammenzuarbeiten. Der deutsche Markt alleine reicht heutzutage nicht mehr aus, um einfach so ein Spiel zu machen. Als Deutscher kam man nur schwer an einen finanzkräftigen Investor, der das Projekt überhaupt erst möglich machte.

PCX: "Tunnel B" ist auf der Playstation ein beeindruckendes Spiel. Mit welchen Problemen kämpft Ihr, um ähnliche Resultate auf dem PC zu erzielen?
NEON: Das war sicherlich die Grafikengine. Es hat sehr lange gedauert, bis das letzte Detail so ausgefeilt war, daß es unseren Ansprüchen genügt hat. Probleme hat uns anfangs die zu erwartende Minimalkonfiguration gemacht. Ohne Pentium-Power wäre das Projekt völlig undenkbar gewesen.

PCX: Was macht bei einem Spiel wie "Tunnel B" am meisten Arbeit?
NEON: Wahrscheinlich die Programmierung, denn auch Editoren, Konverter u.a. mußten von uns entwickelt werden.



So schön und elegant der Hubschrauber auch aussieht, sobald er das Feuer eröffnet ist für Euch Schluß mit lustig.



Freie Fahrt: Verschlossene Tore öffnen Sie durch Überfahren eines roten Schalters.

PCX: Ihr entwickelt eure Programme für alle Plattformen selber, obwohl ihr nur ein kleines Team seit. Macht ihr das mit links, oder ist die Konvertierung von Playstation auf PC gar nicht so schwierig?
NEON: Das kommt auf die Möglichkeiten des jeweiligen Zielsystems an. Eine Umsetzung eines Nintendo-64-Spiels auf PC kann ich mir im Moment nicht vorstellen. Bei uns hat die PC-Version von "Tunnel B1" zwei Programmierer über zwei Jahre gut beschäftigt. Dabei haben wir über unser Netzwerk parallel an der Saturn-, PSX und PC-Version gleichzeitig gearbeitet und nur die systemspezifischen Teile abgeändert. Natürlich gab es trotzdem eine Menge Probleme.

PCX: Die 3D-Beschleunigerkarten werden immer leistungsfähiger. Werdet Ihr in Zukunft einen speziellen Chip unterstützen?
NEON: Das können wir uns bisher finanziell nicht leisten, denn es gibt noch keine herausragende Karten in ausreichender Verbreitung.

PCX: Trotz aller Tendenzen zu Windows 95 seid Ihr DOS treu geblieben. Ist Direct 3D für Spiele wie "Tunnel B1" nicht leistungsfähig genug?
NEON: Leistungsfähig schon, aber noch immer nicht verbreitet genug um. Damit würden wir noch am Markt vorbeientwickeln. In naher Zukunft sieht das möglicherweise anders aus. Der Standard, der u.a. von Microsoft vorgeschlagen wurde, hat sicherlich große Chancen auf Erfolg. Unsere nächsten Produkte werden Direct 3D hundertprozentig unterstützen.



"Unsere nächsten Spiele werden Direct 3D hundertprozentig unterstützen."



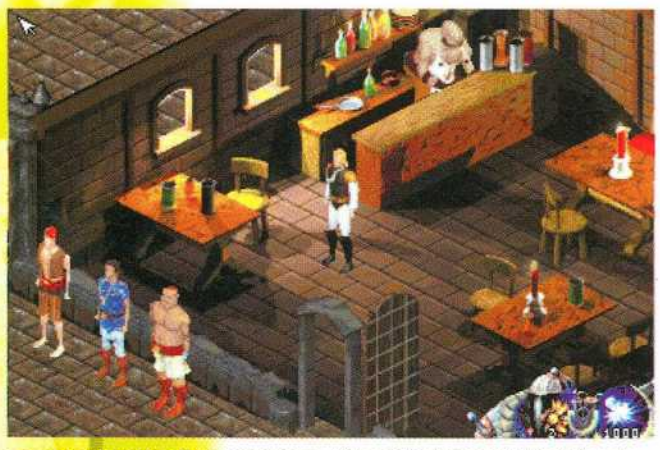
Auf der Suche nach durchschlagenden Waffen-Upgrades durchkämmen Sie das Tunnel-Netzwerk.

Luxus-Rollenspiel, das ihr ebenfalls schon vor Jahren begonnen habt. Worum geht es in diesem Spiel und bis wann wollt ihr es fertigstellen?
NEON: Das wird wohl noch eine ganze Weile dauern. Erst seit kurzem wurde die Entwicklung wieder aufgenommen, da wir bis jetzt alle an "Tunnel B1" arbeiteten, um zügig voranzukommen. Auf jeden Fall nicht vor Mitte des nächsten Jahres.

PCX: Einige Hersteller mit großem Konsolen-Engagement (z.B. Psygnosis) werden sich in Zukunft wieder verstärkt um den PC-Markt kümmern. Wird auch für euch der PC wichtiger als die Playstation?
NEON: Das sieht im Moment ganz danach aus. Der PC wird immer beliebter und ist technisch zu den High-End-Konsolen konkurrenzfähig. Mit "Vanished Powers" und einem Strategieprojekt werden wir in Zukunft mehr für den PC machen.

PCX: Auf welche Neon-Titel können wir uns demnächst freuen?
NEON: Freuen darf man sich auf "Viper", außerdem planen wir eine "Tunnel B1"-Weiterentwicklung und "Vanished Powers". Diese Titel werden '97 kommen.

PCX: Rollenspieler warten voller Sehnsucht auf "Vanished Powers", ein isometrisches



Lang erwartet, oft verschoben: "Vanished Powers" ist Neons Erstlingswerk im Rollenspiel-Business.

"In Zukunft werden wir dem PC mehr Vorrang einräumen."

MINDSCAPE® **WAR WIND**







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.

WAR WIND
Win '95 CD-ROM

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.

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.

FACTORY

Die Mutanten

VON TOBIAS SCHWEIKL

Zum Weihnachtsfest brennt die Spieleindustrie ein Strategiefeuerwerk ab. Nach "Command & Conquer" & Co. will nun auch der australische Traditionsentwickler Beam ein Stück vom Echtzeit-Kuchen abhaben – im Auftrag von Electronic Arts. Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns "Krush Kill and Destroy" – "KKND".



Gemetzel am Strand: Ein Aufklärungstrupp erkundet Schwachstellen in Eurer Verteidigung. Minuten später rollt der Angriff.

Mit "Krush, Kill and Destroy" beschreibt Beam den Inhalt ihres ersten Strategiespiels treffend: Irgendwann in der Zukunft hat sich die Menschheit durch Umweltverschmutzung, Raubbau an der Natur und ungehemmtes Wirtschaftswachstum ins Abseits manövriert. Die zornige Natur schlägt zurück und verändert die Erde dramatisch. Wo einst brave Bürger mit der Straßenbahn zur Arbeit bummelten, schlagen sich nun durchgeknallte Waffenfanatiker die Köpfe ein. Über den Stränden hängt der Gestank von Schwarzpulver – es herrscht Krieg auf der Erde. Zwei Fraktionen haben sich aus den Wirren der ökologischen Katastrophe gebildet und streiten sich um die Vormachtstellung: Die militaristischen "Survivors" stehen auf alles, was nach Technik, Symmetrie und Ordnung aussieht. Straff organisiert, ausgerüstet mit Raketenwerfer-Trucks und Autokanonenpanzer, kennen sie nur ein Ziel: Die chaotischen "Evolved"-Mutanten vom Antlitz der Erde zu fegen. Diese bilden in jeder Beziehung ihren Gegenpart und stehen für alles, was unordentlich und organisch ist. Dementsprechend besteht ihre Ausrüstung nicht aus Panzern, Raketenwerfern und Trucks. Sie bevorzugen Skorpione, Spinnen und Krabben als Fortbewegungsmittel, die nach der Katastrophe auf XLarge-Größe mutierten. Die Riesenkrabbe mit der überdimensionalen Schere ist beispielsweise die ideale Trägerplattform für einen Raketenwerfer.

"KKND" nimmt sich selbst nicht allzu ernst: Im Missions-Briefing der "Survivors" werden Sie von Ihrem Vorgesetzten darauf vorbereitet, die "Freaks" (sprich: "Evolved") vom Strand zu vertreiben. Der Grund: Das Oberkommando will endlich in aller Ruhe baden gehen.



Brücken verbinden unzugängliche Hochplateaus. Von der Anhöhe schießen Sie mit dem Raketenwerfer auf tiefer gelegene Einheiten.

Software from Down Under



Spieleprofis: Der australische Star-Designer Philip Mitchell arbeitet seit 1981 für Beam Software. Sein größter Erfolg war das Tolkien-Adventure "The Hobbit".

Beam ist eines der ältesten und erfolgreichsten Programmier-Teams der Welt, trotzdem kennt die Australier kaum ein Spieler. Denn im Gegensatz zu vielen Kollegen arbeitet Beam ohne Hype und PR-Rummel. Für den australischen Verlag Melbourne House entwickelte Beam die Romanumsetzung "The Hobbit", eines der erfolgreichsten Spiele der frühen 80er-Jahre. Darauf folgten die Grafikadventures "Sherlock Holmes" und "Lord of the Rings" sowie das wegweisende C-64-Beat'em-Up "Way of the Exploding Fist". Nach dem Ausklingen der 8-Bit-Ära versorgte Beam vor allem die Videospieler mit professionellen Automatenumsetzungen und überdurchschnittlichen Action-Spielen wie dem Super-NES-"Mechwarrior" (für Activision). Ihr bestes und originellstes 90er-Jahre-Spiel ist die FASA-Umsetzung "Shadowrun", die jedoch leider ebenfalls nur für die Nintendo-Spielkonsole entwickelt wurde. Durch Deals mit Philips und Electronic Arts kehrt Beam nun auf den PC-Markt zurück. Ihr aktuelles Adventure "The Dame was Loaded" wurde in Deutschland unter dem wenig feinfühligen Titel "Puppen, Perlen und Pistolen" vermarktet.





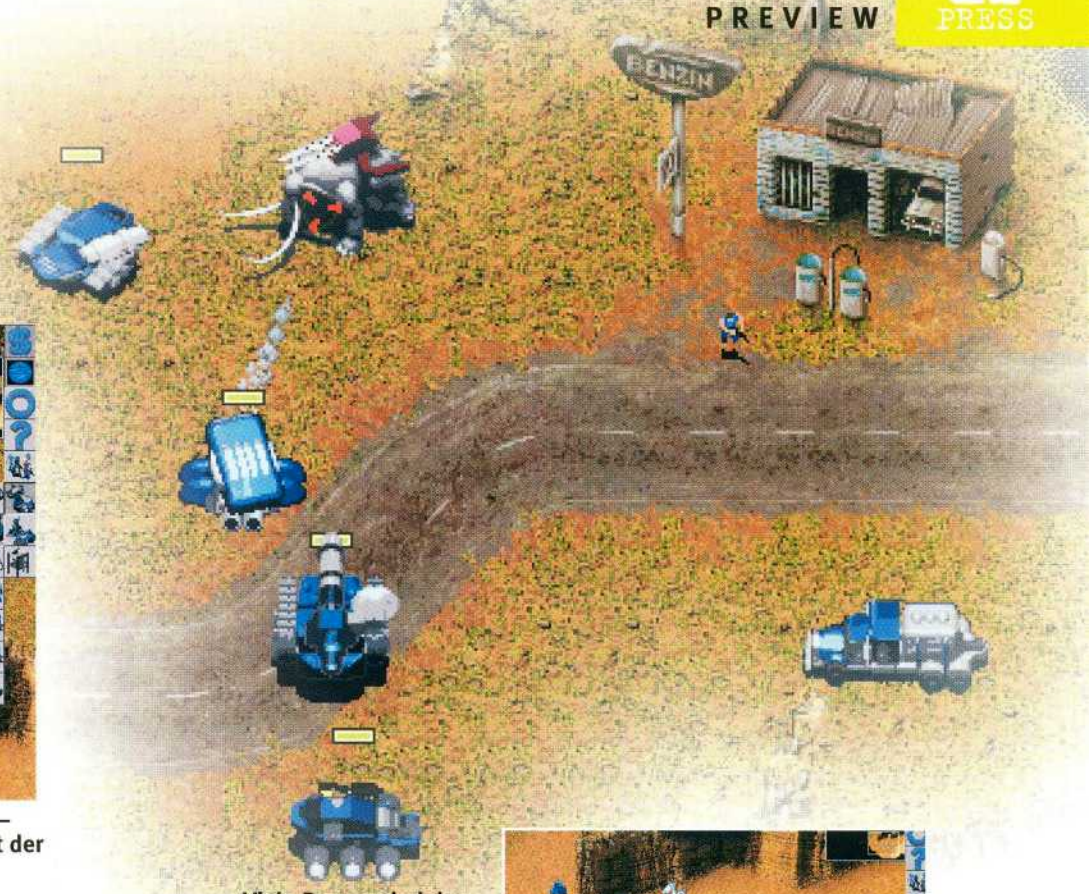


Der ehemalige Universitäts-Dozent David Giles wechselte über die Filmbranche ins Spiele-Business: Für Beam produzierte er "The Dame was Loaded" (dt.: "Puppen, Perlen und Pistolen") und jetzt "KKND".

kriege



Ein Monster Truck der "Evolved" nimmt fünf Personen auf – oder überrollt sie! Gegen einen Panzer mit Autokanone hat der Transporter aber keine Chance.



Viele Panzer sind des Dickhäuters Tod: Ein Kriegs-Elefant geht unter massivem "Survivors"-Beschuß zu Grunde.





Nur im Umkreis Ihres Hauptquartiers dürfen Sie andere Gebäude errichten.

Da Schluchten nicht einfach überquert werden können, eignen sie sich als Blockade gegen den feindlichen Vormarsch.

Die Ähnlichkeiten zu "Command & Conquer" sind offensichtlich. Am Anfang rollt nur ein Baufahrzeug, Sie suchen sich eine sprudelnde Ölquelle für den Bohrturm, ein sicheres Plätzchen für die Raffinerie und los geht es. Daneben stehen weitere zivile und militärische Gebäude zur Verfügung: Fabriken produzieren bis zu zehn Einheiten auf einmal - einfache Berserker, zündelnde Pyromanen oder Molotow-Cocktail werfende "Rioter". Wachtürme und Raketenwerfer verteidigen Ihre Basis, wenn der Gegner Sie mit schöner Regelmäßigkeit mit seinen Truppen heimsucht. Dabei stellt er sich klüger an als die Gegner in den meisten Konkurrenzspielen und überrascht Sie mit Tricks, die "Command & Conquer"-Fieslinge nicht auf Lager hatten. So erkunden einzelne Aufklärer Stärke und Position der Verteidigung und ziehen sich dann wieder zurück. Wenn solche Späher an der Front auftauchen, können Sie mit einem baldigen Angriff auf Ihre Schwachpunkte rechnen. Beißt sich der Computer die Zähne an Ihrem Bollwerk aus, ist er schlau genug seinen überlebenden Truppen die Flucht zu gestatten. Dann kann es passieren, daß Ihre leichtsinnigen Verfolger von den fliehenden Truppen in einen Hinterhalt gelockt und dort aufgerieben werden. Findet der Computer eine Lücke, marschiert er schnurstracks in Richtung seines Einsatzziels. Bricht der Gegner durch, droht Ihrem Hinterland das Chaos.

Die komfortable, "C&C"-kompatible Bedienung von "KKND" läßt keine Wünsche offen: Mit der Maus fassen Sie gleich mehrere Einheiten zusammen und kommandieren den Armeeverband bequem per Linksklick. Wird die Lage unübersichtlich, weisen Sie jeder Armee einen Hotkey zu, mit dem Sie später zwischen den Verbänden hin- und herschalten.

Ihre taktischen Möglichkeiten konzentrieren sich auf Bodenkämpfe, die Luftangriffe steuern Sie nicht. Statt dessen weisen Sie entweder dem Jäger oder dem Bomber ein Ziel zu, das dieser dann selbstständig anfliegt.

"KKND" steht genau zwischen "Command & Conquer" und "Z" und versucht, die besten Elemente beider Bestseller zu vereinen. Die Bauoptionen, das Design der Einheiten und die Rohstoffversorgung erinnern an Westwoods Referenzspiel, während die gnadenlose Action den Roboterschlachten der Bitmap Brothers ähnelt.

Das Spiel läuft in SVGA bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten und 8-Bit-Farbtiefe. Die Übersichtlichkeit ist deshalb optimal. Einheiten wie "Crazy Harry", der Alptraumkrieger mit riesiger Wumme, sehen witzig aus und bewegen sich auf einem Pentium 133 schnell und flüssig. Natürlich fehlen auch die Multiplayer-Funktionen nicht: Direktverbindung, Modem- und Netzwerkunterstützung. Wer sich mit "Command & Conquer" auskennt, wird sich in "KKND" schnell zurechtzufinden.



Titel
KKND
Hersteller
Electronic Arts
geplanter Release
1. Quartal'97
Fertigstellung
90 Prozent

Rasantes SVGA-Echtzeitstrategiespiel mit deftigem Endzeitszenario.

GIB' DEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!







"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96

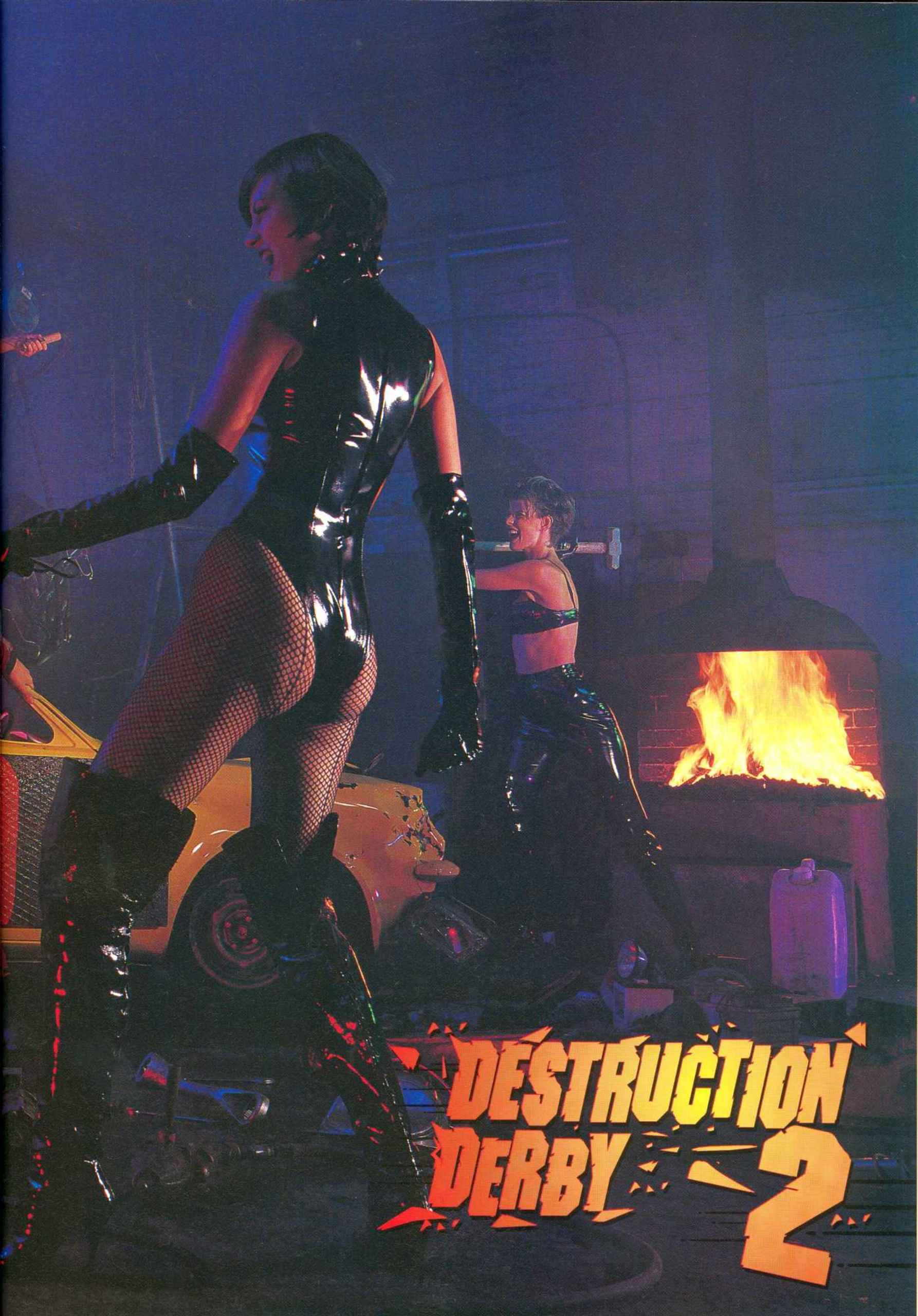
PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS

http://www.psygnosis.com

"PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.


DESTRUCTION
DERBY 2

Ohne Tempolimit

VON ANDREAS ULRICH

Nach langem Warten auf 3D-optimierte Spiele läutet Mindscape Bordeaux die erste Runde im Kampf der 3D-Boards ein. Mit „Netrace“ präsentiert der französische Entwickler einen Rennspielknaller speziell für das neue „Apokalypse 3D“-Board von Videologic.



Nur noch ein paar Meter: Nach einer halsbrecherischen Runde rückt das Ziel in greifbare Nähe.

http://www.powervr.com

Wer sich noch nicht schlüssig ist, welches 3D-Board das beste für ihn ist, der kann sich auf dieser Seite über die genauen technischen Spezifikationen des „Apokalypse 3D“-Boards informieren.

Während die meisten 3D-Karten-Hersteller ihre Käufer mit aufgebohrten Versionen angestaubter Spiele locken, engagierte NEC/Videologic das französische Programmierteam von Mindscape für die Entwicklung eines exklusiven Rennspiels.



Wegen eines miserablen Bremsmanövers überschlägt sich der Wagen.

Obwohl "Netrace“ unter Windows 95 läuft, gehen vorerst nur „Apokalypse 3D“-Besitzer an den Start – ob und wann eine Version für andere Hardware erscheint, ist bei Mindscape noch nicht entschieden.

"Netrace" nutzt die Videologic-eigene „Super Graphics Language“ (SGL), um den „Power VR“-Chip auszureizen: Bei 640 x 480 oder 800x600 Pixels klemmen Sie sich im Kampf um die beste Rundenzeit hinter das Steuer. Die uns vorliegende Vorabversion umfaßte nur einen fast fertig konstruierten Kurs. Die darin vorkommenden Grafikelemente genügten jedoch, um die komplette Redaktion in Staunen zu versetzen.

Eingekesselt zwischen spiegelnden Wolkenkratzern starten Sie in der Downtown in das Rennen. Die Strecke mit fein detaillierten Grafiken vorbei an Kinos, Banken und einem Stadion. Ein schummrig beleuchteter Tunnel leitet Sie in die zerklüftete Wildnis außerhalb der Großstadt. Später folgen Sie Ihren Konkurrenten durch malerische Canyons. Mit Tempo 200 brettern Sie über eine Hängebrücke, passieren ohne Ihr Tempo zu drosseln eine Mautstelle und flitzen über die einer hügelige Landstraße zurück in die Stadt. Der „Netrace“-Kurs hat es in sich: scharfe Kurven, unübersichtliche Gefälle und überraschende Kehren verlangen das äußerste vom Fahrer. Um über die Runden zu kommen, ziehen wagemutige Fahrer auch kräftig an der Handbremse. Mit etwas Übung schlittern Sie so um Haarnadelkurven, Anfänger fliegen jedoch in hohem Bogen aus der Bahn.

Grafisch zieht „Netrace“ alle 3D-Register: Feines Mip-Mapping glättet alle Pixel der Szenerie, durch Fogging entsteht eine harmonische Tiefenwirkung und Lensflare-Spiegelungen blenden Sie beim Blick in die Sonne.

Letzte Meldung: "Netrace" wurde kurzfristig in "Ultimate Race" umgebannt.



Trotz der hohen Auflösung ziehen die fein detaillierten Gebäude in atemberaubender Geschwindig keit an Ihnen vorbei.

Titel
Netrace
Hersteller
Mindscape
geplanter Release
Dezember 96
Fertigstellung
90 Prozent

Spektakuläres Rennspiel speziell für die "Apokalypse 3D"-Karte.



Durch den Tunnel brausen Sie...



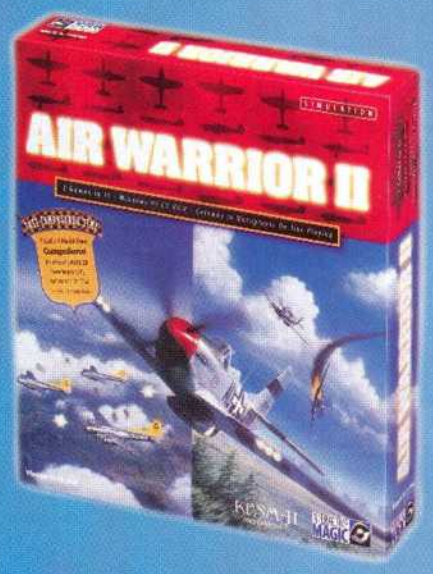
...in die Canyons. Von dort geht's...



...über die Brücke zurück in die Stadt.

Wie im Himmel, so auf Erden!

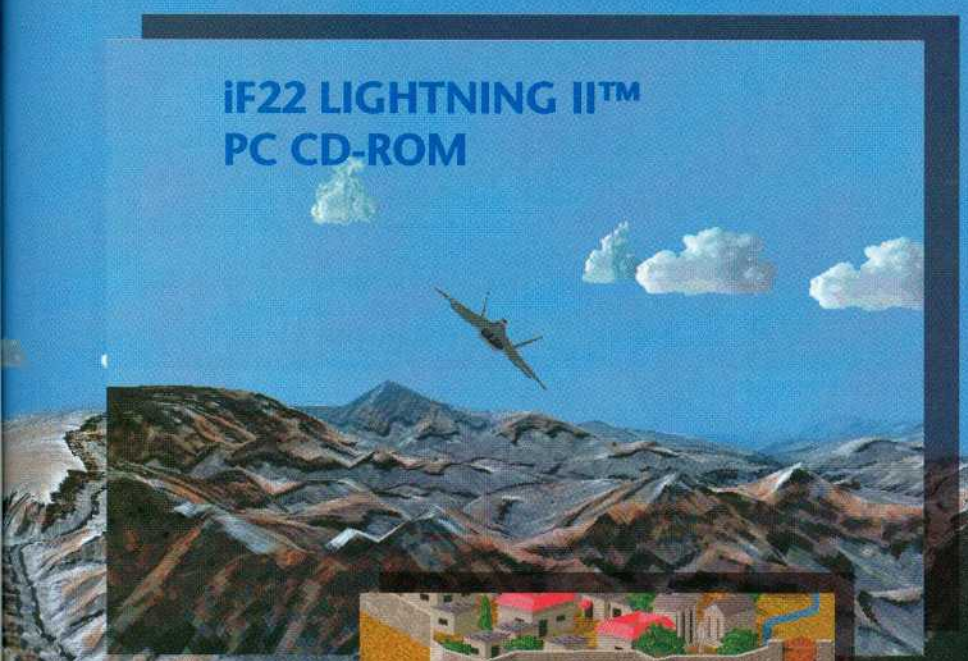
AIR WARRIOR II®
PC CD-ROM



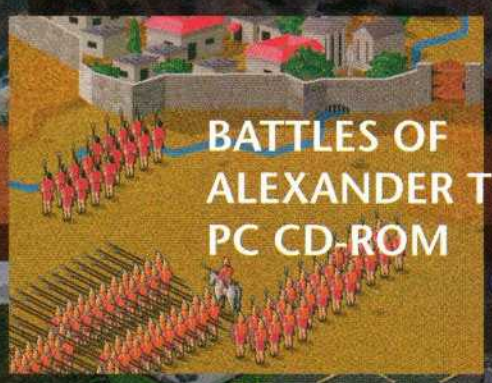
iF22 LIGHTNING II™
PC CD-ROM

HARPOON®
Classic 97
PC CD-ROM





BATTLES OF
ALEXANDER THE GREAT™
PC CD-ROM





iM1A2 ABRAMS™
PC CD-ROM



FALLEN HAVEN™
PC CD-ROM

Die Games von

INTERACTIVE MAGIC™

Postfach 5161, 33279 Gütersloh

Die neuesten Infos zu diesen Produkten: www.imagicgames.com



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: Go-Simulator, Spiele-Datenbank, 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: Destruction Derby 2, Tomb Raider, diverse Arcade-Emulatoren (u.a. "Pengo")



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: Toonstruck, FIFA 97, NHL 97, Discworld 2, Bleifuss 2



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: Discworld 2, War Wind, Larry 7



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: Deadly Games, Larry 7, Syndicate Wars



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: Baphomets Fluch, Netrace, Discworld 2



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: Discworld 2, Warcraft 2, Amberstar


62: Blam! Machinehead


61: Cyber Gladiators


57: Daytona USA


42: Destruction Derby 2



78: Discworld 2


70: Down in the Dumps



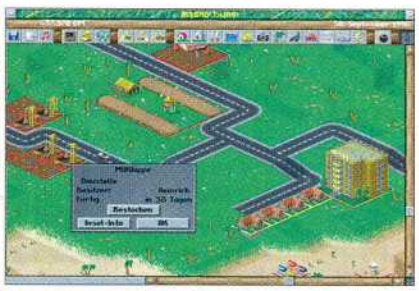
46: FIFA Soccer 97


77: Flight Simulator for Win95

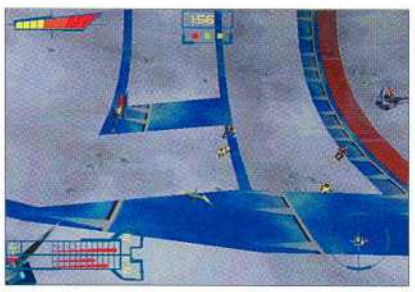

60: Fragile Allegiance

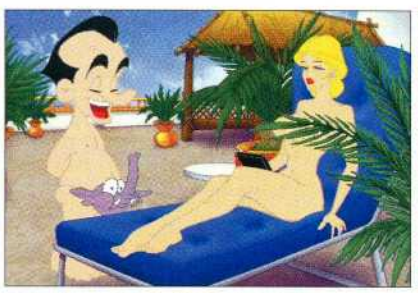
RTS


81: Hexagon-Kartell, Das


48: Holiday Island


80: Hunter Hunted

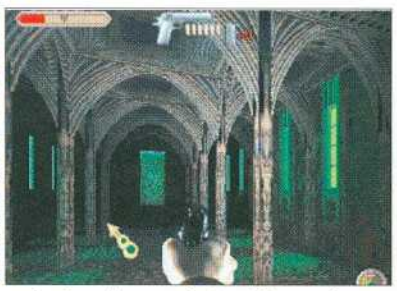

41: Hyperblade


58: Leasure Suit Larry 7


68: MAX

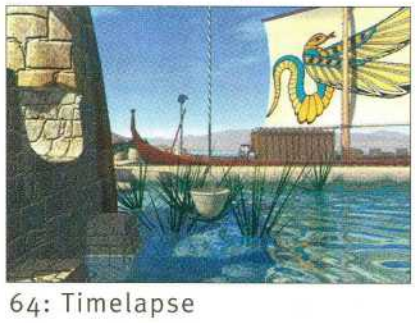


50: Nascar Racing 2


56: Realms of the Haunting


72: Shine


76: SWIV 3D


64: Timelapse


52: Tomb Raider


74: Wages of War


66: Wizardry Nemesis

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.



Produzent: Lewis Peterson
Programmierung: Stuart Rosen
Grafik: Wyndham Chow
Sound: Alan Rankin

Hyperblade

VON ANDREAS ULRICH

Im Jahr 2065 geht's in sportlicher Hinsicht zu wie bei den alten Römern. „Brot und Spiele" sind wieder in. In den Arenen prügeln sich keine Gladiatorensklaven mehr, sondern lebensmüde Kampfmaschinen. Nachdem der Eishockeysport anscheinend aufgrund eines akuten Mangels an Verletzungen dem Publikum zu langweilig wurde, entstand die „Hyperblade"-Liga. In einer gigantischen Halfpipe prügeln sich zwei Teams (à zwei Mann und Torwart) um einen elektromagnetischen Puck-Ersatz und versuchen, ihn in das gegnerische Tor zu befördern. Ungewöhnlich sind jedoch die Methoden, welche von den Athleten angewandt werden, sowie die be-denkliche Einrichtung des Spielfeldes. Regeln gibt es keine; wenn Sie den Puck haben wollen, dann schnappen Sie sich ihn. Ob der Gegner dabei auf der Strecke bleibt, sollte dem erfolgsorientierten Sportler egal sein.

Sie skaten durch die dreidimensionale Arena und blicken dabei ihrer Spielfigur von hinten über die Schulter. Auf Befehl gibt der Sportler Gas, fährt einen Konkurrenten über den Haufen oder versucht, mit einem gezielten Schlenzer ein Tor zu erzielen.



Tor für Moskau: Erzielen Sie einen Treffer, werden Sie mit einem Freudentänzchen belohnt.

Setzen Sie den „Speedburst" ein, spurtet Ihr Spieler, was das Zeug hält. Leider ist seine Kondition begrenzt, schinden Sie den ar-men Kerl also nicht allzu arg. Kurvt der Athlet in normaler Geschwindigkeit über das Spielfeld, erholt er sich vom letzten Zwischenspurt. Hält einer Ihrer Widersacher den Puck in seinen Händen, dann können Sie ihn mit einem gezielten Check von den Beinen holen und ihm etwas Lebensenergie rauben. Um das Spielgeschehen riskanter zu gestalten, stehen über die ganze Arena verteilt Hindernisse, an denen sich die Spieler verletzen können (und sollen). Rasiermesserscharfe Klingen, schneidende Laserbarrieren und steinharte Hürden machen den Sportlern das Leben schwer. Neben den ge-meinen Fallen sind auch nützliche Utensilien eingebaut: Rampen und Multiscore-Schalter erleichtern Ihnen das Spielen. Sollte Ihr Team einmal hoffnungslos zurückliegen, dann haben Sie immer noch eine Chance: Machen Sie das gegnerische Team platt.



Extravagante Grafik für Hightech-Freaks: Polygon-Texturen können leider nur Besitzer eines 3D-Beschleunigers genießen.



Bladen wie die Blöden: "Hyperblade" ist weder spielerisch noch technisch eine Offenbarung. Besitzer von Ottonormal-Grafikkarten mit Pentium-Board dürfen nur ohne Texturen spielen. Selbst 3D-Karten mit Virge- und Nvidia-Chip sind „Hyperblade" zu schwach auf der Brust; dem User wird empfohlen, die Texturen abzuschalten und den Bildschirm zu verkleinern. Erst ab Vodoo- und Verite-Level (Wer hat die Dinger schon?) geht die Direct-3D-Post richtig ab. Schlimmer als der Grafikstau ist die mäßige Intelligenz der Mitspieler: Man kann noch so oft den Weg freiblocken, den Puck lassen sie lieber links liegen (ist ihnen anscheinend zu gefährlich). Stellt man den Schwierigkeitsgrad höher, so werden die Gegner nicht besser, sondern nur brutaler. Nach dem Motto „Ja, wo laufen sie denn?" irrt man trotz Radar und Rückspiegel planlos durch die Arena. Dank fehlender Abseitsregel wartet man am besten vor dem gegnerischen Tor, bis man seinem Kollegen signalisieren kann, daß er den Puck auf die eigene Kelle passen soll.

HYPERBLADE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	**3**	47
HERSTELLER	**ACTIVISION**	PRÄSENTATION	X X X	2	**6**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X	3	**6**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROMS**	SOUND	X X	3	**6**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X	4	**12**	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X	7	**14**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Mäßiges Action-Rumgekurve in farbarmer 3D-Umgebung. Sportfans bekommen bei dem Gegurke die Krise.

http://www.rollerhockey.com

Wehret den Anfängen: bereits heute formieren sich Mannschaften, um „Rollerhockey" zu spielen. Was an dem Sport dran ist, erfahren sie unter dieser URL.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	640x480	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/120	800x600	True Color	Direct-3D	16 MByte

Wer uneingeschränktes Direct-3D genießen will, benötigt eine 3D-Grafikkarte. „Apokalypse 3D"-Besitzer schauen in die Röhre, wegen Treiberprobleme müssen sie sich mit Software-spezifischem Direct-3D zufrieden geben.

Entwickler: Reflextions, GB
Spieldesign: Martin Edmondson • **Track-Design:** Phil Baxter
Programmierer: Michael Troughto, Jim Parr, Russell Lazzari, Tony M. Roberts, William Musson
3D-Modelle: Shaun Stephenson, Matt Gibson, Chris Williams

Destruction Derby 2

VON HEINRICH LENHARDT

Jahr für Jahr entlassen unsere Fahrschulen zaghafte junge Menschen in die automobile Welt. Gut abgefüllt mit Lektionen über defensives Fahren und dem 1x1 der Straßenverkehrsordnung wird der Kleinwagen-Youngster alsbald mit der rauhen Wirklichkeit konfrontiert. Dichtes Auffahren und Hupen sind der Dank fürs Einhalten aller relevanten Tempolimits. Und wehe dem, der öfters einfädeln muß: Das Territorialdenken manches männlichen Limousinen-Lenkers verbietet es, ein anderes Gefährt in sein Revier (= Stau-Schlange) eindringen zu lassen. Sollte es uns da wundern, daß sich von allen Playstation-Umsetzungen, die Psygnosis für den PC veröffentlichte, "Destruction Derby" am besten verkaufte? Das Kaskoklassen-boostende Rennspiel hatte eine originelle Zielsetzung: nicht der schnellste Fahrer gewinnt, sondern der gewalttätigste "Hallo Partner"-Schinder.
Das Motto "Dellen Sie andere Autos ein, solange Ihre Kiste noch fährt" ist auch beim Nachfolger allgegenwärtig. Der bewährte Spielmodus "Destruction Derby" führt uns diesmal in vier verschiedene Arenen. Spielerischer Schwerpunkt und Meisterschafts-Modus liegen aber bei den sieben neuen Strecken von "Wreckin' Racing" (Wertung nach Schadensverursachungs-Punkten) und "Stock Car" (hier gewinnt der schnellste Fahrer). Nur vier Rundkurse sind von Anfang an zugänglich; die drei anderen Pisten erschließen sich Ihnen erst nach Liga-Beförderungen. Die Steuerung ist auch bei Teil 2 schlicht und ergreifend. Gas, Bremse, links-rechts - Brumm! Drei Autos stehen zur Wahl, die verschiedene Werte in den Kategorien "Bodenhaftung", "Beschleunigung" und "Höchstgeschwindigkeit" haben. Die lahme Einsteigerkarre bietet eine relativ gutmütige Kurvenlage, während der Profi-Flitzer giftig saust und schwer zu manövrieren ist.

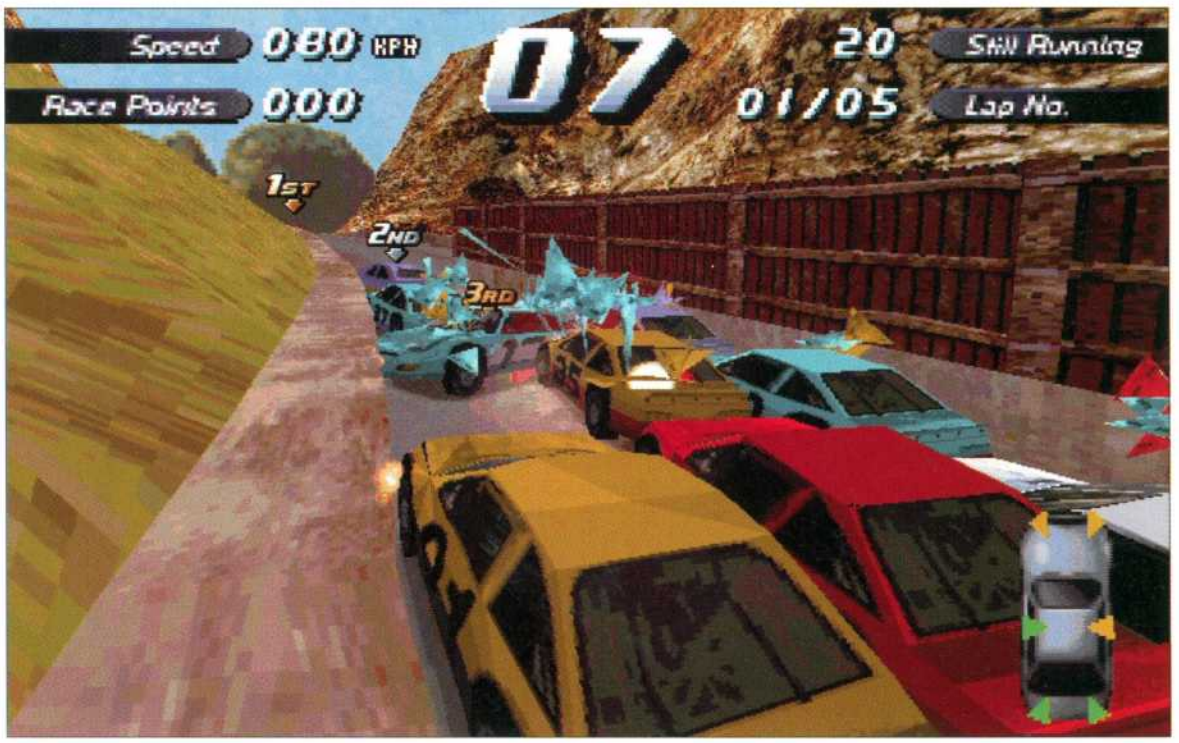
Die Grafik läßt lediglich die Wahl zwischen einer Außenansicht und den Blick aus dem eigenen Auto heraus. Neben der gewohnten niedrigen Auflösung gibt es jetzt auch einen SVGA-Modus, der auf Rechnern ab der Pentium-Oberklasse für verschärfte Sicht sorgt. In beiden Grafikvarianten kommt die Liebe zum Detail bei der



Wir fahren dorthin, wo es weh tut: In vier schüsselförmigen Stadien ist automobile Zerstörung gefragt. Rasen, rammen und mißliebige Konkurrenten in Abgründe schubsen.



Heinrich: **Könnte man bei diesen Videospiele-Umsetzungen mal berücksichtigen, daß ein PC über Maus und Tastatur verfügt? Die Bedienung ist unnötig umständlich. Und dann auch noch Windows 95 als Betriebssystem... dem Spieltempo hat das nicht gut getan.**
Winnie: **Im Vergleich zum Vorjahr ist die PC-Konkurrenz auch wesentlich schärfer geworden. 1995 war für "Destruction Derby" eine klare Kaufempfehlung drin; Teil 2 drängt sich nicht mehr so stark auf. Konkurrent "Bleifuß 2" hat schönere Strecken und griffigere Steuerung.**
Heinrich: **Das erste "Destruction Derby" habe ich wirklich gerne gespielt, aber bei der Fortsetzung ist der Lack ab. Der Schwierigkeitsgrad ist gepfeffert und die Designer konnten sich nicht entscheiden, was für eine Art Rennspiel sie machen wollten.**
Winnie: **Immerhin: Der "herumfliegende-Einzelteile-pro-Minute"-Wert ist traumhaft. Für Motor-Chaoten mit schnellem Rechner belustigend.**



Rechts: Solche engen Passagen sind auf den sieben neuen Rundkursen eher selten. Über weite Strecken erinnert der Spielablauf an "normale" Action-Rennspiele.

Unten: Neuer Arbeitsdynamik-Maßstab im Kfz-Gewerbe: Fünf Sekunden Zeit bleiben für Reparaturen.



Rechts: Aller guten Autos sind drei: Das Einsteigermodell schwächelt bei der Beschleunigung, liegt aber prima in den Kurven.

Unten: Während die Polygon-Fetzen fliegen, werden bereits erste Karosserie-Defizite sichtbar. Ohne diese lästige Haube wird der Motor vielleicht besser gekühlt...









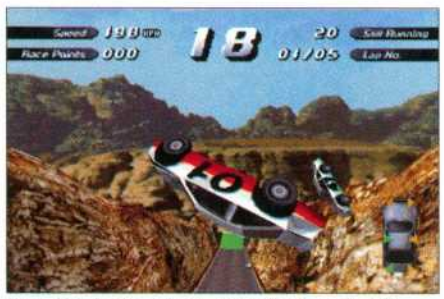
Zerstörungsdarstellung rüber: Dramatisch sprühen die Funken, bedrohlich qualmen Motoren; von Kollision zu Kollision lösen sich mehr Einzelteile vom Auto als beim Vorgängerspiel. Die Schadensanzeige rechts unten ist geblieben - und diesmal kann man sogar etwas gegen den Verfall der Kiste tun. Pro "Wreckin' Racing"-Rennen dürfen Sie einmal an die Box und dort einige Sekunden lang die ärgsten Schäden flicken. In "Stock Car" sind beliebig viele Pit Stops genehmigt; nur beim Spielmodus "Destruction Derby" hat die Werkstätte permanent geschlossen.

Eine Neuerung beim Pistendesign ist die Betonung von Steigungen und Sprungschanzen. Des öfteren hebt die eigene Kiste für ein paar Meter ab (...und landet ja nach Fahrkünsten mehr oder weniger sanft auf der Fahrbahn). Der Traum vom Fliegen wird auch in mancher wüsten Kollision wahr; bei entsprechendem Crash-Volumen kann unser Auto durch die Lüfte schleudern. Physikalische Gesetze werden gerne der Spezialeffekte-Verliebtheit untergeordnet. Dafür sind die Strecken generell breiter und erinnern mehr an "normale" Rennspiele. Selbst beim "Wreckin' Racing" ist nun primär fahrerisches Können gefragt. Kaputtnik-Puristen müssen Ihre Aggressionen in den Schüsselarenen des "Destruction Derby" ausleben.

Der Spielstand läßt sich nach jedem Ligarennen ebenso speichern wie die fetzigsten Replays, in denen Ihre Rennleistungen verewigt werden. Besondere Erwähnung gebührt der munteren Musik-Beschallung: Die CD-Audiotracks rocken so hart und ruppig, als wolle man die "Road Rash"-Klangkulisse zum Easy Listening degradieren. Während der Rennen gibt außerdem ein englischer Kommentator begeistert Details zum aktuellen Wagenzustand von sich ("Wow, du hast gerade deine Motorhaube verloren!", etc).

Bis zu zehn menschliche Raser versuchen ihr Glück; allerdings nacheinander an einem PC. Auf Netzwerk-Unterstützung wurde verzichtet. Psygnosis liefert zunächst ein "Destruction Derby 2" aus, das nur unter Windows 95 läuft. Im Laufe des Dezembers soll dann eine Version folgen, die auch mit MS-DOS pur funktioniert. Auf diese sollten Sie warten, da diese etwas schneller sein dürfte.





Hoch hinaus: Hier gibt es mehr Sprünge und Dreher in der Luft als bei einer durchschnittlichen Eiskunstlauf-Darbietung.

Alles fliegt mir um die Ohren: Einzelteile, ganze Autos, Funken und irgendwo auch der Spielwitz. Teil 2 des Crash-Auflaufs bewegt sich mehr in Richtung "normales Rennspiel", was dem Spaß nicht automatisch gut bekommt. Auf den Wreckin'-Kursen ist es fast schon Glückssache, mal an Punkte zu kommen: Die Pisten recht breit, die anderen Fahrer sehr schnell. Minimal-Rempler werden gar nicht gewertet; ob ein Schubser ausreichend Power zur Punkte-Berücksichtigung bringt, kann ich kaum noch beeinflussen. Bei den auf Fahrleistung ausgelegten Stock-Car-Rennen nervt es wiederum, daß mir dauernd Deppen von hinten in die Karre krachen.
Selbst der gute alte Destruction-Derby-Modus wirkt überladen: Durch die detaillierteren Schrotteffekte geht die Grafik in die Knie; von SVGA in vernünftigem Tempo können die meisten User nur träumen. Irgendwie wurde diese Fortsetzung verschlimmbessert: "DD 2" landet im Niemandsland zwischen gesittetem Action-Rennspiel und chaotischem Blech-Shredding.

http://www.got.net/~egallant/guilty.html

Saftige Polemik eines genervten US-Verkehrsteilnehmers, der sich über Vehikel ausläßt, die am meisten nerven (mit Bildern!). Sensible BMW-Fahrer sollten diese Web-Seite tunlichst meiden (Zitat: "Have you ever noticed that most BMW drivers look like marketing dweebs? All hair and teeth with no brain. It's been said that the blinkers on BMW's are merely vestigial, they're visible but they don't actually seem to function.").

DESTRUCTION DERBY 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	67
HERSTELLER	PSYGNOSIS	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS/WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X •	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 10	GRAFIK	X X X X •	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Leicht enttäuschendes Crash-Sequel: Spektakuläre Spezialeffekte, aber Tempo und Spielwitz kamen etwas unter die Räder.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/166	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

An die SVGA-Auflösung sollten Sie sich nur mit einem High-End-System wagen. Schwacher Trost: Der Verkaufsversion soll auch eine DOS-Version beigepackt werden, die mit 8 MByte läuft.

ROTE AMEISEN VERNICHTET





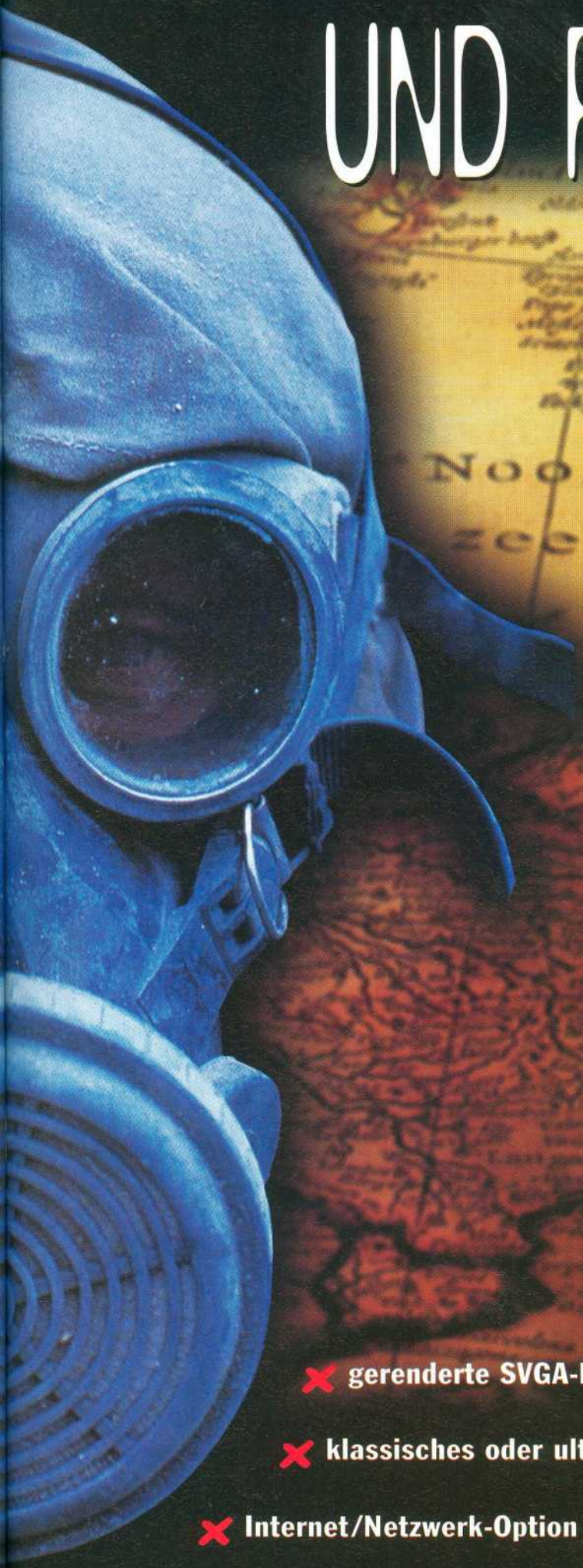
Ihr Auftrag: Befreien Sie besetzte Länder. Begeben Sie sich auf ein ungewisses Abenteuer. Führen Sie interaktive Schlachten, an Land und auf hoher See.

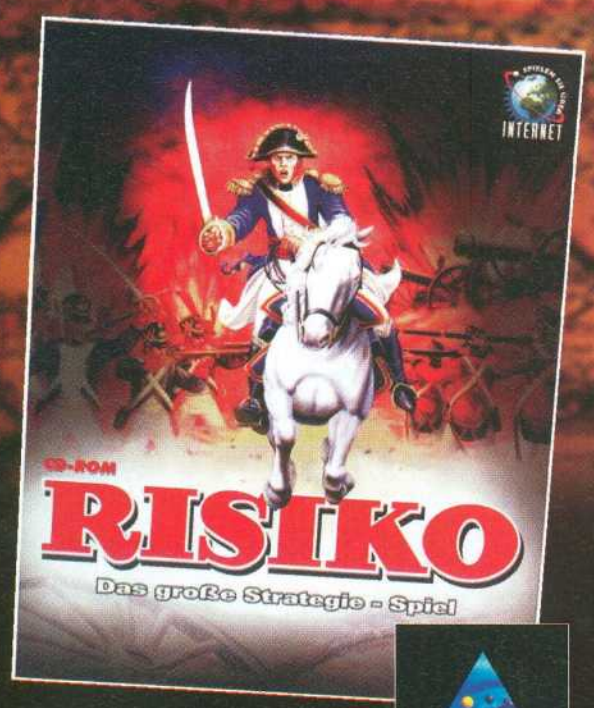
Zeigen Sie es Ihrem Gegner, wie es schon Napoleon tat. Um diesen Auftrag zu erfüllen, wird Ihnen einiges abverlangt. Dennoch, riskieren Sie´s!

MAN MIT SPRAY.

UND ROTE ARMEEN?

SLAGMAN'S





- gerenderte SVGA-Kampfszenen
- klassisches oder ultimatives Risiko
- Internet/Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler
- sofortiges Netzwerkspiel durch 2 CD-ROMs
- komplett in Deutsch

HASBRO Interactive

Entwicklungsleiter: John Santamaria
Chefprogrammierer: Darren Gyles
Grafische Leitung: David Adams, Terry Chui
Animationen: Joe MacDonald, Craig Hui, Dianna Davies
Musik: Graeme Coleman

FIFA 97

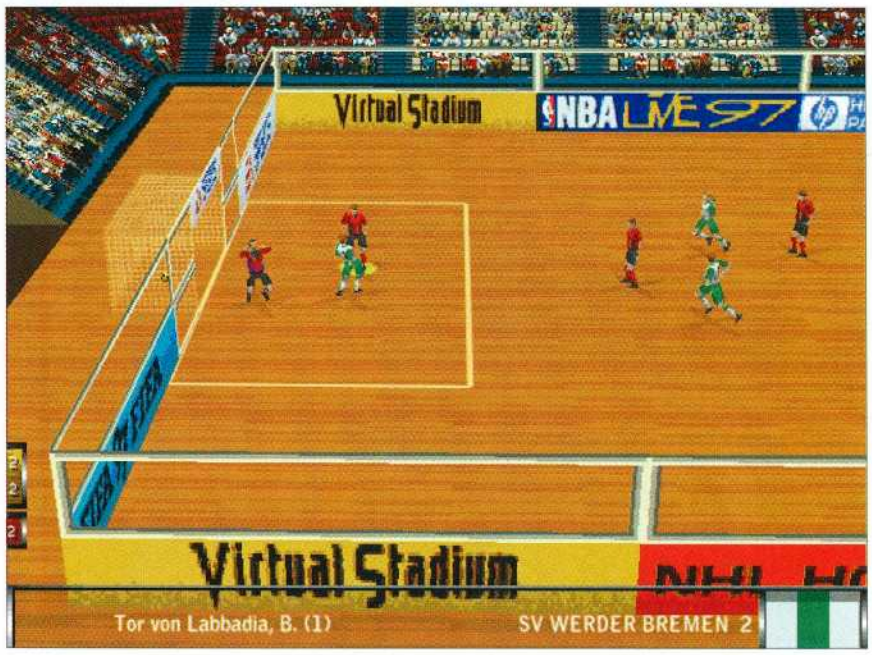
VON HEINRICH LENHARDT



Heinrich: **Da fühle ich mich im nachhinein mit der hohen Wertung für "NHL 97" nochmals bestätigt. Das neue FIFA kickt sich wieder sehr solide, aber so richtig euphorisch ist keinem von uns beiden zumute.**
Martin: **Tja, so schön die Spielfiguren auch aussehen; rein technisch ist die Grafik nicht perfekt. Scrolling und Ball-Flugbahn wirken mitunter träge. Und die realistische Ausführung der Spieler-Animationen dauert etwas lange. Bei einer komplizierten Ballannahme kann ich eine Sekunde lang nur zugucken.**
Heinrich: **Zum Ausgleich hat man beim Spielaufbau und Abgeben mehr Zeit, bevor ein Gegner herangegrätscht kommt. Die Folge ist ein variantenreicherer Spielaufbau. Und vergiß das Indoor-Gebolze als Bonus nicht!**
Martin: **Auch wenn Kleinigkeiten wie chaotische Kommentare und veraltete Teamkader nerven: In Sachen Steuerung und Spielkultur ist und bleibt FIFA der ausgereifteste Genrevertreter auf dem PC.**



Was haben frisch versiegelte Holzböden, tapezierte Polygone und der plappernde Altbau Kalli Feldkamp gemeinsam? Sie sind die wesentlichen Köder, mit denen EA Sports seiner Fußballkundschaft die jüngste Version von "FIFA Soccer" schmackhaft machen will. Das bewährte Gekicke wird jetzt mit schöneren Spielfiguren ausgetragen und vom ZDF-Gespann Poschmann & Feldkamp kommentiert.



Nicht nur zur Winterpause steigt in der Halle eine Sause: Trickreiche Bandenpässe sorgen für torreichen Budenzauber.

Passend zur Jahreszeit dürfen Sie Ihre Spieler auch in die Halle leiten: Alternativ zum gewohnten Rasen-Untergrund bolzen sechs Mann starke Teams auf Parkett. Aus- und Einwürfe fallen hier flach; der Ball prallt listig an den Seiten ab. Die aktionsbetonte Indoor-Alternative empfiehlt sich deshalb für flapsige Gelegenheits-Kicks.



Neue Strategievariante: Die Ausgangsposition für jeden einzelnen Feldspieler läßt sich ändern. Kohler soll den Angriff unterstützen? Dann plaziert man ihn ein paar Meter weiter vorne.

Bei der Steuerung hat sich gegenüber "FIFA 96" nichts Großartiges getan. Game Pads und Sticks mit vier Feuerknöpfen werden weidlich ausgereizt; hohe und flache Pässe, Sprints, gezielte Schüsse oder listige Bananenflanken gelingen im Nu. Je länger der Knopfdruck, desto wuchtiger fallen Paß oder Schuß aus. Feinde des gepflegten Spielaufbaus überbrücken das Mittelfeld, indem sie vom eigenen Strafraum aus einen Befreiungsschlag rausbolzen:



Die Mannschaftskader sind ein Jahr alt. Per "Transfer" lassen sich Kicker immerhin tauschen: Nachdem wir Bayerns Importbomber Rizzitelli in Turin lokalisiert haben, drehen wir den Italienern dafür das Auslaufmodell Papin an. Mangels Spielereditor gibt es leider keine bessere Methode, um die Teams halbwegs upzudaten.

vorne helfen der liebe Gott und Jürgen Klinsmann. Drei Schwierigkeitsgrade wirken sich vor allem auf die Paß-Präzision aus: Als "Anfänger" bekommt man den Ball genau zum nächsten Mitspieler gezirkelt. Doch Selbsternannte "Profis" müssen präzise zielen, damit das Leder auf dem Schlappen des Kollegen landet.

Ähnlich wie bei "NHL 97" wurde das 3D-Grafiksystem gegenüber dem Vorgänger aufgepeppt. Während des Spiels können Sie wieder zwischen mehreren Betrachterkameras umschalten. Die Kicker bestehen jetzt aus Polygonen, frisch tapeziert mit realistischen Texturen. Das kommt besonders bei den Zoomereien im Replay gut zur Geltung. Schnöderweise dürfen diese Wiederholungen bei FIFA nicht gespeichert werden. Die verfeinerten Animationen entziehen einigen Aktionen zudem die Dynamik: Bei einer hohen Ballannahme kann die Spielfigur schon mal ein Sekündchen lang mit dem Knieausfahren beschäftigt sein. Durchaus realistisch, aber mitunter etwas nervenzerrend ("Nun schieß' doch endlich, Junge...").

Während EA Sports sehr aktuelle Spielerdaten bei seinen Basketball- und Eishockey-Titeln zusammenkriegt, wirken die FIFA-Kader nach wie vor angestaubt. Zwar sind die Club- und Vereinsteams mit realistischen Kickernamen besetzt, aber durchweg auf dem Stand der alten Saison 95/96: Andreas Herzog kickt beispielsweise noch bei Bayern, Mario Basler in Bremen und Frankfurt - Seufz! - in der Bundesliga. Mit der "Transfer"-Option dürfen Sie zwar Spieler zwischen den Vereinen austauschen, aber keine zusätzlichen Akteure erfinden.

Im Spielmodus- und Statistikbereich hat sich nichts



Die Bayern-Abwehr grätscht zu spät: Gladbachs Heimkehrer Martin Dahlin ballert dem Keeper Kahn das Leder zwischen die Maschen.

Wesentliches getan. Während die Analysen bei "NHL 97" für eine abendfüllende Lektüre sorgen, verwalten FIFA-Ligen nur die besten Torschützen und rüdesten Fouler. Wie wäre es denn zum Beispiel mit Scorer-Punkten für Torvorlagen oder Keeper-Statistiken gewesen? Leicht luschig auch die alten Spielvarianten: Die mit zufällig herausgepickten Mannschaften bestückten Turniere reißen keine Bäume mehr aus; an neue Feinheiten wie EM-Modus oder WM-Qualifikation hat kein Designer gedacht.

Für den deutschen Kommentar wurden indes weder Mühen noch Kosten gescheut. Das Traumpaar mancher ZDF-Fußballübertragung, Wolf-Dieter Poschmann und Ex-Coach Kalli Feldkamp, würzen jede Halbzeit mit scharfsinnigen Analysen. Ein wenig Humorbereitschaft sollte man allerdings mitbringen, wenn man die sich rasch wiederholenden Smalltalk-Arien gutmütig überstehen will. Mein Lieblingsspruch von Kalli beim Halbzeitstand von 0:0 lautet: "Ein gutes Spiel. Ein Spiel ohne Tore kann aber kein gutes Spiel sein". Betrachtungen von nahezu philosophischer Anmut, die uns betroffen machen. Während der Partie führt bevorzugt Poschmann das Wort, das er sich öfters selber abschneidet. Das macht sogar Sinn, sonst würde ein Schußversuch zu Ende beschrieben werden, während der Ball schon längst im Tor zappelt.



Unterhalb eines Pentium 120 empfiehlt sich diese immer noch manierliche "Spargrafik": Stadion- und Rasentexturen raus, das Grafiktempo geht prompt rauf.

Zur Pause und nach Schlußpfiff wählt das Programm die Highlights aus den letzten 45 Minuten aus; effektvoll reproduziert mit wechselnden Ansichten. Hier sieht man primär die Tore; ansonsten ist die Auswahl etwas kurios. Ein saftiges Foul wird eher als "Highlight"-würdig befunden als die Großchance mit Pfostenknaller.





Von "vernünftig nah dran" bis zum "Ich brauch' nen größeren Monitor"-Übersichtsmodus: Die FIFA-Kameras befriedigen jeden Grafikgeschmack.

Wo bei der Elshockey-Neuauflage "NHL 97" Innovationsdrang und Spielwitz sprühen, kicken die FIFA-Akteure etwas lustloser ihren Stiefel herunter. Angesichts der mittelmäßigen Konkurrenz liefert EA Sports trotzdem die beste Fußball-Simulation für PCs ab.
Abgesehen vom kurzweiligen Hallenmodus hat sich gegenüber der Vorgängerversion wenig getan. Die Steuerung ist gepflegt wie eh und je, die Grafik schöner und zäher. Dafür hat man beim Aufbauspiel etwas mehr Zeit und Muße, bevor einem der Ball abgejagt wird. Der Spielanteil rückt weiter weg von "Action" in Richtung "Simulation" - mir gefällt's.
Was Präsentation, Statistik- und Spielmodi-Sorgfalt angeht, bleibt FIFA das Stiefmütterchen in der Reihe. Gut genug, um die PC-Fußballkonkurrenz zu tunneln, ist die Aufmachung aber allemal.
Und die oft deplaziert wirkenden Kommentare vom Reporterduo finde ich so schusselig, daß sie schon wieder cool sind. Fazit: sehr Spielspaß-haltige Fußball-Simulation, aber ohne den letzten Funken Brillanz.

http://www.fifa.com/index.html

Welt-Fußballverband FIFA hat seine eigene Internet-Homepage. WM-Qualifikationsergebnisse aus entlegenen Ecken der Erde und aktuelle Nationalteam-Ranglisten begeistern Intensiv-Fans: "Hmm, konnten die Seychellen ihren 157. Platz vom Vormonat verteidigen...?"

FIFA SOCCER 97		Wertung		X	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	XXXX•	1	4	84
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS	PRÄSENTATION	XXXX•	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	MS-DOS	KOMPLEXITÄT	XXXX•	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	XXX••	3	9	
SPIELERANZAHL	1 - 4 (AN EINEM PC)	GRAFIK	XXXX•	4	16	
	1 - 8 (MODEM, NETZWERK)	SPIELDESIGN	XXXXX	7	35	

Multiplikator

FAZIT: Dezent verbesserte, aber nicht gerade bahnbrechende Fortsetzung des Fußball-Bestsellers "FIFA 96".

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

Pentium und SVGA-Grafik - drunter geht nichts. Außer Zuschauertribünen und Rasen-Texturen lassen sich keine Grafikdetails ändern. Game-Pad-Steuerung ist für ambitionierte Kicker Pflicht; vier Feuerknöpfe werden unterstützt.

Spieldesign und Programmierung: Niels Kokkelink, Moritz Baer
Spieldesign: Rainer Michael
Grafik: Rainer Michael
Musik, Soundeffekte: Andreas Wehrhahn, Björn Teubner

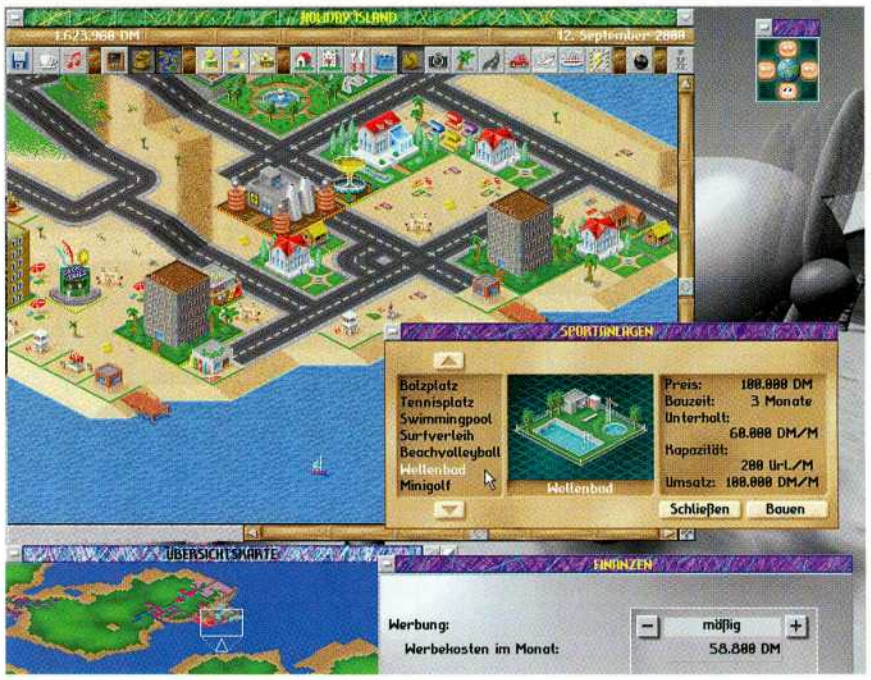
Holiday Island

VON HEINRICH LENHARDT



Warum macht Sim City so verdammt viel Spaß? Wahrscheinlich haben die Maxis-Erfinder eine geheime Formel, die strenger bewacht wird als das Coca-Cola-Rezept. Trotz gründlicher Abkupfer-Versuche bei Spieldesign und Grafikstil bescheren die meisten Nachbauten deutlich weniger Motivation. LucasArts langweilte mit "Afterlife", nun tappt Sunflowers mit "Holiday Island" in die Routinefalle. Ganz nett, was man an Bauten und Attraktionen in die Landschaft setzen kann, aber die Spannung bleibt lau. Die Computergegner sorgen für wenig Nervenkitzel, zumal nicht immer sauber simuliert wird. Straßen, die ins Nirgendwo führen, sind gut befahren; der doppelt so teure Minigolf-Platz nebenan hat genausoviel Besucher wie meiner. Für Aufbau-Fans, die "Transport Tycoon" liebten, hat das Spiel einen gewissen Reiz, um dauerhaft zu fesseln, bietet "Holiday Island" aber zu wenig Spannung und Abwechslung. Die isometrischen Atolle mit immer neuen Betonklötzen vollzupflastern, ist auf Dauer etwas unbefriedigend.

Wenn statt Meereswogen nur die Klospülungen rauschen und das Zimmer mit Aussicht lediglich Blicke aufs nachbarliche Atomkraftwerk gewährt, ist der Pauschaltourist nicht begeistert. Grummelnd reist er ab und verbringt den nächsten Urlaub lieber in Balkonien, statt Ihre Bettenburg auszulasten. Als wären geizige und gleichzeitig anspruchsvolle Gäste nicht Plage genug, gibt es auch noch Mitbewerber: Wo ein neuer Sandstrand lockt, bauen rasch gegnerische Reiseveranstalter Ihre Dünenpensionen.



Obwohl wir Windows mit einer Auflösung von 800 x 600 Punkten fahren, läßt sich das Spielfenster nicht vergrößern. Der Zusatzplatz wird lediglich genutzt, um ein paar Anzeigen rumschwirren zu lassen.

Keine üble Idee: Man entleihe sich Spielansatz und Grafikstil der Aufbau-Klassiker "SimCity 2000" und "Transport Tycoon". Statt irgendeine Metropole aufzupäppeln, errichtet der Spieler aber Nachtlager und Touri-Belustigungen. Dabei gelten die Genre-üblichen Infrastruktur-Weisheiten: Ohne Straßenanbindung steht das schönste Gebäude leer. Und wenn Sie Mallorca-mäßig die Küste betonieren, ist das auf Dauer schädlich für die Betten-Auslastung: Der anspruchsvolle Devisenspender legt schließlich auch Wert auf saubere Umwelt.



Nicht nett, aber manchmal wirksam: Sabotageakte gegen einen mißliebigen Konkurrenten, der uns die Gäste abjagt.

In Echtzeit planen Sie Quartiere, Freizeiteinrichtungen und Verkehrswege. Unterhalt und Belegung der Gebäude sollten stets kontrolliert werden; manchmal sind Renovierung oder Abriß nötig. Bis zu sieben Computergegner buhlen mit Ihnen um die Gunst der Gäste. Wenn Ihnen für die Ferienanlage also nichts Aufregenderes als ein Fahrradverleih einfällt, rauschen die verwöhnten Pauschal-Plagegeister lieber ins Ressort nebenan, wo Disco, Casino und die Wahl zur "Miss Holiday" locken – hier lohnt sich das Drehen an der Eintrittspreis-Schraube. Vielleicht ersteigern Sie sogar ein Wahrzeichen wie Big Ben oder das Brandenburger Tor.

Neben fünf Schwierigkeitsgraden und drei Spielwelt-Typen bietet "Holiday Island" auch sechs Szenarien in denen Spielziele wie "locken Sie binnen 10 Jahren 4000 Surfer an" erreicht werden müssen.

http://www.honeymoonmagazin.com/

Das "Honeymoon-Magazin" läßt sich nur schwerlich an bundesdeutschen Kiosken auftreiben – aber wozu haben wir das Internet? Die geniale Themenkombination "Reisen und Romantik" bietet originelle Anregungen für Flitterwöchner.

HOLIDAY ISLAND		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	60
HERSTELLER	**SUNFLOWERS**	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 3.1/WIN 95**	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Beschauliches Bettenburgen-Hochziehen in der Karibik, das nicht ans Kaliber des Vorbilds "SimCity 2000" herankommt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/60	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Absolut genügsam, was die Hardware angeht. Selbst die kleinen Animationen auf dem Spielfeld lassen sich zur Not abschalten. Die gelegentlich erscheinenden Render-Filmchen laufen wie geschmiert.

BESTELL-HOTLINE

09 31 - 57 16 01

Weinhachtshotline 0180 5211844

3 SKULLS OF THE TOLTECS	74,-
11TH HOUR	35,-
AH-64D LONGBOW	74,-
AH-64D LONGBOW FLASH POINT KOREA	49,-
ALIEN TRILOGY	79,-
ARCADE AMERICA	49,-
AREA 51	79,-
ASSASSIN 2015	79,-
ATF GOLD (ENDE JAN.)	89,-
ATF NATO FIGHTERS	39,-
BAPHOMETS FLUCH	69,-
BLAM! MACHINEHEAD	75,-
BLEIFUSS 2	54,-
BLOOD & MAGIC	79,-
BUNDESLIGA MANAGER '97	69,-
CARIBBEAN DESASTER	19,-
CIVILIZATION II	69,-
CIVILIZATION II DATA CD	39,-
COMMAND & CONQUER 1 TIBERIUMKONFLIKT	74,-
COMMAND & CONQUER 1 AUSNAHMEZUST.	27,-
COMMAND & CONQUER 1 - WIN 95 SVGA	84,-
COMMAND & CONQUER 2 ALARMSTUFE ROT	89,-
CREATURES	69,-
DAGGERFALL DEUTSCH	69,-
DAVIS CUP TENNIS	69,-
DAYTONA USA	69,-
DESCENT	24,-
DESCENT 2	69,-
DESCENT 2 MISSION BUILDER	35,-
DESTRUCTION DERBY 2	74,-
DIABLO	74,-
DISCWORLD 2	74,-
DOMINION	74,-
DOWN IN THE DUMPS	74,-
EXHUMED	74,-
F1 GRAND PRIX 2 SPECIAL EDITION	89,-
F-22 LIGHTNING 2	79,-
FABLE	74,-
FIFA SOCCER 97	79,-
FORMEL 1 - PSYGNOSIS (JANUAR)	79,-
G-NOME (MITTE DEZ.)	74,-
HAVE A N.I.C.E. DAY	64,-
HEXEN - WIN 95	64,-
HIND	74,-
HOLIDAY ISLAND	79,-
HUGO 4	64,-
INDY CAR RACING 2	29,-
INTERNATIONAL MOTO-X	69,-
IRON & BLOOD (JAN.)	69,-
JAGGED ALLIANCE 2 (DEZ.)	79,-
KRAZY IVAN - WIN 95	74,-
LARRY 7	79,-
LEGEND OF KYRANDIA 3	29,-
LINKS LS	89,-











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

AUCH HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

LORD OF THE REALMS 2 (DEZ.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	69,-
MAD TV 2	79,-
MADDEN NFL 97	74,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.)	94,-
MASTER OF ORION II	79,-
MAX - INTERPLAY	79,-
MDK	79,-
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES DEUTSCH	84,-
NASCAR RACING 2	79,-
NBA HANGTIME	79,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.)	74,-
NBA LIVE 97 (ENDE DEZ.)	79,-
NEMESIS - WIZARDRY ADVENTURE (DEZ.)	79,-
NHL 97	74,-
ORION BURGER	64,-
PANDORA AKTE	74,-
PANZER DRAGOON (DEZ.)	69,-
PHANTASMAGORIA 2	84,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING (ANFANG DEZ.)	79,-
PRO PINBALL THE WEB	29,-
RALLY RACING '97	74,-
RAVAGE	84,-
SAFECRACKER	79,-
SCHLEICHFAHRT	69,-
SCHWARZES AUGE 3	39,-
SCORCHED PLANET	69,-
SCORCHER	69,-
SEGA RALLY (JAN.)	69,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	59,-
SHADOW CASTER - CLASSICS	14,-
SHANNARA	59,-
SHATTERED STEEL	69,-
SIEDLER II	59,-
SIEDLER II MISSION CD	34,-
SIM CITY 2000 - NET	84,-
SIM COPTER (DEZ.)	79,-
STAR CONTROL 3 (DEZ.)	79,-
SUPER EUROFIGHTER 2000 - WIN 95	79,-
SYNDICATE WARS	79,-
TOMB RAIDER	69,-
TOONSTRUCK	69,-
TUNNEL B1	84,-
ULTRA PINBALL 2	64,-
U.S. NAVY FIGHTERS 97 (MITTE DEZ.)	89,-
VIKING THE STRATEGY OF ULTIMATE COMBAT	64,-
VIRTUA COP	79,-
WARCRAFT	24,-
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	89,-
WING COMMANDER KILRATHI SAGA (JAN.)	59,-
WWF IN YOUR HOUSE (JAN.)	69,-
Z	69,-
ZORK NEMESIS DEUTSCH	84,-

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

Entwickler: Papyrus, USA
Produzent: Matt Marsala, Adam Levesque
Design: Dave Flamburis, A. Levesque, M. Marsala, John Wheeler
Programmierung: J. Wheeler, Dave Broske, Dan Collins u.a.
Grafik: Sandro Carella, Danny Walles, D. Flamburis u.a.

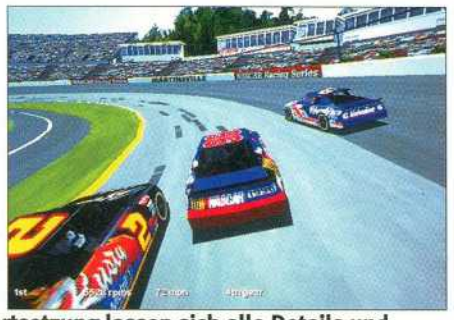
Nascar Racing 2

VON ANATOL LOCKER

Der Vergleich mag hinken, aber die PS-Klasse "NASCAR Racing" ist für den Motorsport, was für einen Radprofi das Sechs-Tage-Rennen bedeutet - ein Dauer-Belastungstest für Mensch und Maschine. Im Gegensatz zur Formel 1 kommt es bei Nascar-Rennen nicht darauf an, Schuhmacherlike durch Haarnadelkurven zu zischen. Eine Nascar-Strecke ist immer ein klassischer Rundkurs: Mal ist das Ei etwas ovaler, mal etwas runder. Die Kunst besteht darin, in der Masse der gefahrenen Runden die Ideallinie zu halten, Boxenstops gut zu timen, die Einstellungen des Wagens in den Griff zu bekommen und dabei die Konzentration nicht zu verlieren. Da die Rennen lange dauern und meist unspektakulär verlaufen, sind die Sieger selten über US-Grenzen hinaus bekannt. Papyrus Software, die mit "Indy Car Racing 2" die Latte für flotte Rennsimulationen hoch gehängt haben, nehmen sich zum zweiten Mal der Nascar-Thematik an und veröffentlichen nach zwei Jahren den verbesserten Nachfolger "Nascar Racing 2". Die bemerkenswerteste Veränderung sticht sofort ins Auge: Die 320 x 200 Pixel des Vorgängers waren nicht genug; ab sofort läßt es sich in Super-VGA mit 640 x 480 brausen. Wer einen langsamen PC besitzt, schaltet solange Details (Werbebanner, Bäume, Asphalt, Reifenspuren, Ränge, etc.) aus, bis das Spiel wieder erträgliche Geschwindigkeit erreicht. Das gilt auch für die vom Computer dargestellten Gegenspieler: Ein Pentium-System mit schneller Grafikkarte zaubert locker bis zu 30 Kontrahenten auf den Schirm, während ein 486er schon mit der Darstellung von zehn Autos gut beschäftigt ist.

Beim Vorgänger wurde häufig der umständliche Einstieg ins Programm bemängelt. Papyrus reagierte prompt; wer pronto eine Runde drehen will, findet sich nach einem markigen Metal-Intro Marke "Stanglnator" an der Box wieder. Dann heißt's Joystick (oder Lenkrad)





Jedem PC sein eigenes "Nascar 2": In der Fortsetzung lassen sich alle Details und Texturen auf die vorhandene CPU-Leistung anpassen. Rechts das Grafikmaximum.





Links die grafischen Optionen: Sogar die Anzahl der maximal dargestellten Fahrzeuge ist anwählbar. Rechts bepinseln wir gerade die Karosserie unseres Boliden.



Anatol: **Nascar 2 erfüllt meine Erwartungen. Papyrus hat an den richtigen Stellen verbessert: Schickes Super VGA, mehr Strecken und Einstellmöglichkeiten, ein netter Action-Modus für Einsteiger.**
Winnie: **Ich mag Nascar auch, doch trotz unbestreitbarer Qualitäten werden viele Spieler nichts damit anfangen können: Der Superrealismus verstört Action-Fans, die keine Lust haben, 328 Runden im Kreis zu fahren. Andere Rennspiele bieten mehr Schikanen, Sprünge und sogar Tunnels.**
Anatol: **Der Realismus stört mich nicht – im Gegenteil. Ich mag es, wenn der Wagen sich anders fährt, sobald ich den Heckspoiler ein paar Grad verdrehe. Aber richtig Spaß macht Nascar 2 ohnehin erst im Mehrspieler-Modus.**
Winnie: **Kann ich bestätigen – vor allem wenn jeder vor seinem eigenen Thrustmaster-Lenkrad sitzt. Hier sind auch die feinen Einstellmöglichkeiten nützlich, denn Fahrschwächen lassen sich damit kompensieren.**





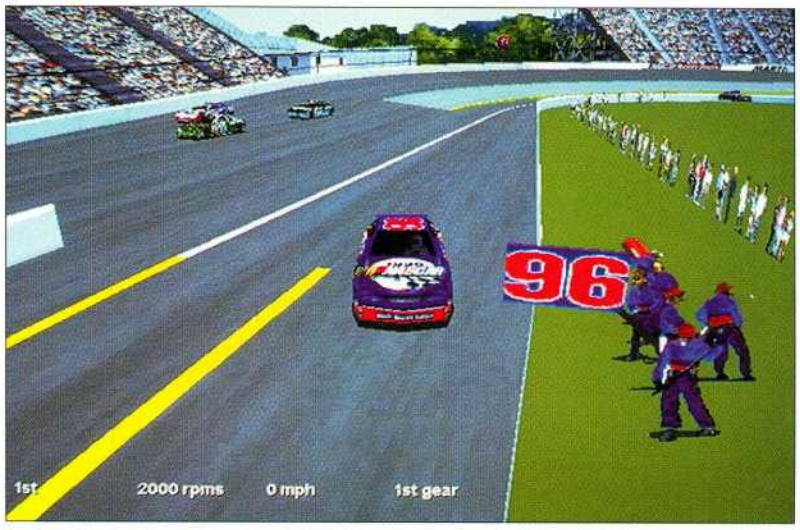
Auf starker Hardware fast schon fotorealistisch: Gegenüber dem Vorgänger wurde Nascar 2 nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch verbessert.



Die Cockpit-Perspektive beschneidet Ihr Blickfeld, unterstützt Sie aber durch ein realistisches Armaturenbrett mit allen wichtigen Anzeigen.



Hier fliegt das Blech: Startkarambolagen und Crashs studieren Sie in der Wiederholung und aus der Perspektive Ihrer Wahl.



Neben optischen Signalen helfen Ihnen auch die Anweisungen Ihres Teamleiters aus der Box. Diese sind selbstverständlich abstellbar.

packen, Knöpfchen (oder Gaspedal) drücken, raus aus die Beschleunigungsspur und los geht's! Im "Arcade"-Modus ist die schnelle Mittagspausen-Runde kein Problem. Vier Modi stehen zur Verfügung: "Practice" zum Testen, "Qualify" für die Ermittlung einer Startposition, "Warmup" für's Motoren-Eingrooven. Bei "Race" geht's schließlich zur Sache. Sofern Sie nicht vorher an den Einstellungen herumgefummelt haben, fahren Sie 10 Prozent des echten Rennens.

Der Wagen schaltet von selbst, Brems- und Lenkhilfen sorgen dafür, daß auch Einsteiger eine Spitzenposition erfahren. Per Knopfdruck wird der Wagen unverwüstlich - ein Feature, das so mancher geplagte Straßenverkehrsteilnehmer gerne in seiner Karre eingebaut sähe. Als äußerst Crash-vorbeugend erweisen sich die Anweisungen aus der Box: Unser Teamleiter warnt über Funk, ob anrauschende Fahrzeuge von links oder rechts überholen wollen. Für eine bessere Übersicht lassen sich statt der Cockpit-Ansicht zwei Außenperspektiven einschalten. Per Knopfdruck blenden Sie außerdem Infos über Rundenzeit, Ranking, Reifendruck und -Hitze, Tankfüllung oder Boxenstatus ein.

Für Profis wird's im "Simulationsmodus" erst richtig spannend, denn hier lassen sich die kleinen Helferlein Stück für Stück wegschalten. Als besonders wichtig entpuppen sich die Einstellungen, die man am Wagen vornimmt. Die lassen sich nicht nur vor, sondern auch während Rennens an der Box ändern. Das ultimative Renngefühl kommt bei aktivierter Handschaltung, voller Länge (328 Runden, wie im echten Rennen), schlechten Wetterverhältnissen und realistischen Crashs auf – wer hier die Zielflagge sehen will, muß ein verdammt guter Fahrer sein.

Auch das Überholen gestaltet sich als verzwickte Angelegenheit. Wer in der Kurve zu stark Gas gibt, nutzt seine Reifen ab, wer in der Geraden Tempo macht, kommt unter Umständen zu schnell in die Kurve. Auch dann bleibt man vor Ausfällen nicht verschont: Es kann passieren, daß die Karre in der letzten Runde mit Motorschaden liegenbleibt. Um so ärgerlicher, daß es keine Möglichkeit gibt, das Spiel während eines Rennens zu speichern.

Wer sich gut eingefahren hat, ist reif für die "Championship". Wie in einer richtigen Nascar-Saison fahren Sie 16 Rennen. Wer's mag, "lackiert" seinen Wagen nicht nur neu, sondern ändert den Look mit importierten Texturen. Daß man Namen und Biographie des Fahrers editieren kann, verbuchen wir unter der Rubrik "Spielerei"; wichtiger ist es schon, daß sich eigene Ligen zusammenstellen lassen. Wie im Genre üblich, wird die Fahrt auf einem virtuellen Videorecorder aufgezeichnet. Neu ist die Funktion, daß der auf Knopfdruck zur nächsten Actionszene springt.

Wer meint, mit ein paar Runden eingrooven sei's getan, wird bei Nascar Racing 2 keine Saison überleben. In dieser Simulation will, wie auch beim Vorgänger, ausprobiert, gefrickelt, eingestellt und trainiert werden. Die Voreinstellungen sind selten optimal, so beginnt das fröhliche Spoilerverstellen und Reifendruck-Experimentieren – und das für jede Strecke neu. Allein die Ideallinie eines Kurs zu finden, ist schwer, Dauervollgas bringt höchstens geplatzte Reifen. Kurzum: Wer ein Nascar-Profi werden will, muß sich anstrengen und Zeit investieren. Lohnt sich der Aufwand? Meiner Meinung nach Ja. Papyrus hat das Rad zwar nicht neu erfunden, aber kräftig verbessert: Mehr Strecken, flotte Super-VGA-Grafik, bessere Spielbarkeit. Besonders cool finde ich die kleinen tückischen Ausweichmanöver, die Gegner ausführen, wenn ich ihnen zu dicht aufs Blech rücke – das ist die Form von künstlicher Intelligenz, die mir Spaß macht. "Nascar 2" ist das optimale Rennspiel für den Techniker, komplexer, schlauer und dramatischer als jede Action-Raserei.

NASCAR RACING 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	82
HERSTELLER	SIERRA	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	DOS/WINDOWS 95	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 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Optimal getunt: Das Nachfolgerspiel schafft es, Action und realistisches Fahrverhalten unter eine Motorhaube zu quetschen.

http://www.nascar.com

Leider wimmelt es im Internet von mäßig gemachten Nascar-Fanseiten. Um so lieber empfehlen wir die offizielle Nascar-Website, die mit viel Liebe gepflegt wird und für Fan und Einsteiger gleichermaßen viel Informationen bietet.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 200	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/133	640 x 480	256	Rendition	16 MByte

Die Ressourcen-Fresserei hält sich in Grenzen. Je mehr Details eingestellt werden, desto ärger dampfen Grafikkarte und Prozessor. Wer eine Grafikkarte mit 3D-Rendition-Beschleuniger besitzt, bekommt schnelleres 3D serviert.

X RATING

ACTION-ADVENTURE

Produzent: Jeremy Smith
Programmierung: Gavin Rummery
Grafik: Heather Gibson
Sound: Martin Iveson

Tomb Raider

VON ROBERT BANNERT

Lucas-Held Indy Jones hat in beschaulicher Point-&-Click-Tradition nach dem verschollenen Kontinent geforscht. Doch die Archäologen-Kollegin von Core Design durchstöbert auf der Suche nach Atlantis weitläufige 3D-Sets und hat eine Action-betontere Auffassung vom Berufs-Ethos. Anstatt vor gezeichnetem Hintergrund jeden Pixel einzeln abzusuchen, hechelt Polygon-Emanze Lara Croft durch eine Echtzeit-Kulisse mit historischen Texture-Tapeten wie römischen Mosaikfußböden, verwitterten Fresken und ägyptischen Wandmalereien - immer mit dem nervösen Zeigefinger am Revolver-Halfter. Wie die unsichtbaren Ego-Kollegen aus konventionellen 3D-Ballereien genießt Cores Adventure-Heldin im 360-Grad-Terrain uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, wechselt also nach eigenem Gutdünken die Marschrichtung oder läßt den Blick schweifen.

Auf eine Pad-Steuerung oder Joystick-Unterstützung hat Core Design verzichtet. Lara zeigt ihre akrobatischen Kunststücke nur auf Tastatur-Kommando: Die 3D-Heldin läuft durch riesige Hallen, stiehlt sich Schritt für Schritt einen Sims entlang und drückt die überproportionierte Polygonbrust an ein schroffes Felsmassiv. Über Abgründe setzt Lara mit einem todesmutigen Sprung hinweg, um am anderen Ende die baumelnden Shading-Schenkel in "Flashback"-Tradition aufs Texture-Parkett zu hieven. Überflutete Korridore und Bassins laden nach Exkursionen durch die verstaubten Überreste von Hochkulturen zu einem erfrischenden Bad ein: Wellen und diffuse Lichtbrechung gaukeln Ihnen eine Unterwasserwelt vor, während unsere Heldin mit eleganten Stößen durch Geheimpassagen schwimmt und ein gesundes Lungenvolumen beweist. Der kolossale Sauerstoffvorrat unserer Meisterschwimmerin geht nur zaghaft zur Neige und läßt Ihnen genügend Freiraum für feucht-fröhliche Erkundungen. Ungemütlich wird's erst, wenn ein Alligator im Planschbecken auftaucht und den



Lara begutachtet das St.-Francis-Folly-Labyrinth in der römischen Welt: Ein falscher Schritt, und Ihre Heldin stürzt in einen bodenlosen Abgrund.



Robert: **Eigentlich ein faszinierendes Produkt – mit fescher Heldin obendrein. Aber die Grafik-Patzer jagen mir Schauer über den Rücken.**
Tobias: **3D-Spiele stellen ein dominierendes PC-Genre, aber derartig heftige Grafikfehler sind mir noch nicht untergekommen.**
Robert: **Wir wollen fair bleiben: In der höchsten Detailstufe werden die Patzer vom beeindruckenden Level-Design übertrumpft.**
Tobias: **Design hin, Design her – das Automapping fehlt. Die Levels sind extrem komplex – ohne Karte laufe ich große Strecken umsonst.**
Robert: **Ich habe mich wegen markanter Geländeformen gut zurechtgefunden, aber Automaps sind eigentlich Standard.**
Tobias: **Was mir noch mehr aufstößt, ist der magere Sound. Ewas Fußgetrampel hier und ein paar Schüsse dort sind zu wenig.**
Robert: **Die Effekte finde ich verzeihlich – aber wo sind die stimmungsvollen Audio-Tracks der Konsolenversion? Da haben die Entwickler wohl ein bißchen unter Zeitdruck gelitten.**

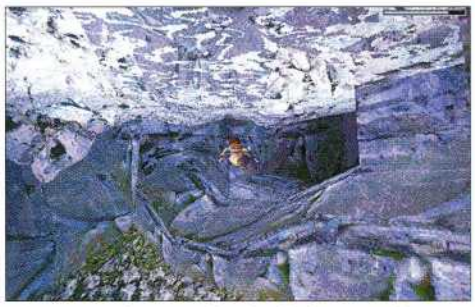


Lara weicht gefräßigem Polygongetier wie T-Rex oder Löwen mit flotter Echtzeit-Akrobatik aus. Nach einem Treffer kramt Ihre Heldin eilig im Rucksack-Menü (rechts) und packt eine Erste-Hilfe-Tasche aus.





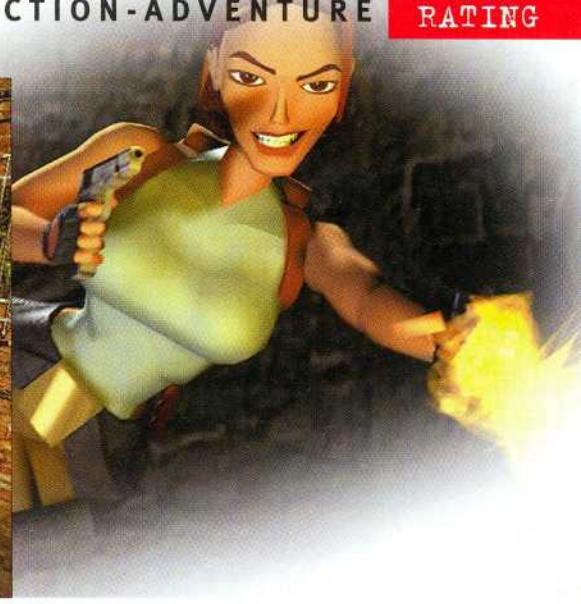




Die wasserfeste Archäologin ist von einem Wasserfall in einen Grottenteich mit zerklüfteten Polygon-Felsen gespült worden.



Der römische Sonnen-Saal wurde von zwei Gorillas bewacht: Lara erledigt die Primaten und sondiert die Umgebung.



Unterwasser-Spielplatz für sich beansprucht: Ein, zwei Bisse mit den mächtigen Kiefern, und Laras Leichnam trudelt über eine blutgetränkte Wasseroberfläche. Bei Krokodilattacken liegt das einzige Heil in der Flucht: Erst wenn Sie Ihre Heldin zur Oberfläche dirigiert haben und sich die triefnasse Archäologin ans Ufer wälzt, kann Lara die Revolver aus den Taschen reißen und den heimtückischen Verfolger durchlöchern. Lassen Sie sich beim Zielen ruhig Zeit: Die Alligatoren können weder das Bassin-Treppchen erklimmen noch in Deckung paddeln.

Weniger hiflos wie das Unterwasser-Getier sind die verwilderten Bewohner der unterirdischen Städte und Korridor-Labyrinthe: Hier tummeln sich neben hungrigen Wolfsrudeln griesgrämige Teddybären, Gorillas und ganze Löwen-Sippen. Lara weicht dem zuschnappenden Kiefer mit flinker Akrobatik aus, rollt sich über den Boden ab oder hechtet meterweit über die Meute hinweg. Wenn Sie das Gelände einer Szenerie bereits auswendig kennen, bemühen Sie sich um eine günstige Schußposition: Lara schießt aus sicherer Deckung heraus oder versengt die Texture-Pelze von erhöhter Position - für schwerfällige Bären und vollgefressenen Löwenpaschas unerreichbar.

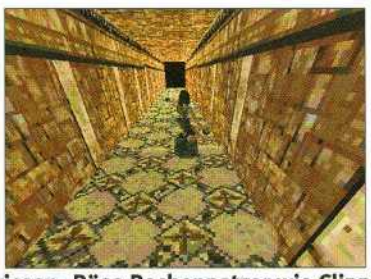
Hat man sämtliche Puzzles im aktuellen Abschnitt gelöst, schwingen die Pforten zur nächsten Grottenwelt auf: Ihre Heldin legt Hebel um, zerrt riesige Felsbrocken durch Grabmäler oder Tempelbauten und grübelt über vertrackte Sprungserien.

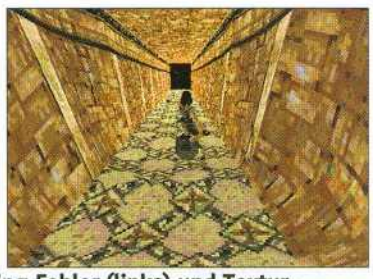
Erst wenn Mrs. Croft das nächste Element eines mystischen Artefakts aufgestöbert und lästige Konkurrenten ausgeschaltet hat, zeigt eine gerenderte Sequenz den Weg zur nächsten von vier historisch inspirierten Wunderwelten. Auch die Legenden um das sagenumwobene "Scion"- ein Amulett mit göttlicher Schöpfungskraft - werden in den Kurzfilmchen weitergesponnen.

Mehr als interessantes Stimmungsbeiwerk sind die Plot-Intermezzi allerdings kaum - der "Tomb Raider"-Schwerpunkt wurde auf vertrackte Labyrinthe und überdimensionale Level-Aufbauten gelegt, zwischenmenschliche Interaktion gibt es keine.

Die riesigen "Tomb Raider"-Schauplätze eröffnen eine neue Grafikdimension, aber der überwältigende Eindruck weicht schnell verhaltenem Entsetzen: Bei aufwendigen Konstruktionen bringt ein Huster dem schwachbrüstigen 3D-Verwalter die ganze Polygon-Architektur ins Wanken. So verkommt die niedrigste Detail- auf einmal zur heftigsten Grafikfehlerstufe: Wer keinen Monster-Pentium besitzt, darf von der Grafikwertung getrost noch ein "X" abziehen. Erst auf der mittleren Stufe kann Lara durchdachte und rätselgespickte 3D-Konstruktionen genießen, die in vergleichbarer Ausdehnung noch nicht zu sehen waren. Selten war ein Action-Adventure stimmungsvoller, die Puzzles härter und ausgeklügelter. Schade, daß die Designer-Höhenflüge zu jeder Zeit gegen technische Schlamperei zu kämpfen haben: Jeder Revolverschuß zieht eine Rauchfahne nach sich, Windrauschen und andere Effekte können die fehlende Musik nicht wettmachen. Die faszinierend designte Spielwelt rettet allen Technik-Tücken zum Trotz viel Motivation.







Core hat Hochkulturen auf dem Gewissen: Böse Rechenpatzer wie Clipping-Fehler (links) und Textur-Verzerrungen (Mitte hohe, rechts niedrige Detailstufe) haben die antiken Bauten zum Einsturz gebracht.

TOMB RAIDER		WERTUNG	X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**120 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT X X X X	1	4	77
HERSTELLER	**CORE DESIGN**	PRÄSENTATION X X X X	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**MS-DOS**	KOMPLEXITÄT X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND X X	3	6	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK X X X X	4	16	
		SPIELDESIGN X X X X	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Spannendes Action-Adventure mit ausgeklügeltem 3D-Terrain, das an groben Grafik-Patzern krankt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/166	640 x 480	256	in Vorbereitung	16 MByte

Auf langsamen Rechnern spielt sich "Tomb Raider" nur nach drastischer Fensterverkleinerung einigermaßen flüssig. Auf einem Pentium-Monster können Sie die Hallen ohne häßliche Wand-Verkrümmungen und Ruckel-Beben bewundern.

http://www.tombraider.com

Lara Croft ist dreist, kompromißlos brutal und gnadenlos sexy – außerdem hat Sie als erste Computerspiel-Heldin ihre eigene Web-Site. Wer von der knackigen Render-Schönheit nicht genug kriegen kann, studiert hier "Tomb Raider"-Infos und lädt Desktop-Unterlegungen mit der vollbusigen Emanze.

ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM

PC POWER PLATIN AWARD

POWERPLAY VOLLTREFFER

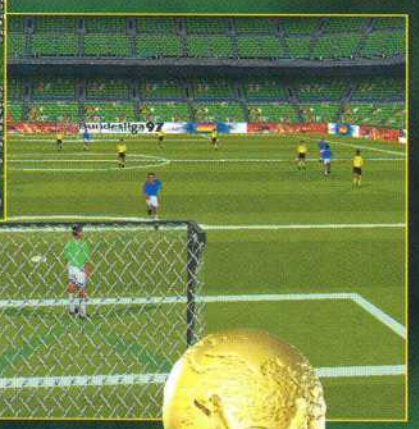
AWARD PC Games Disc & Map

Dortmund, 8.22 Uhr: # Der Wechsel platzt! **München, 10.**











Die Features

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

JA

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

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

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!

Das ist wie live dabe

VOM DFB EMPFOHLEN.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Infol

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

Bundesliga manager 97



SOFTWARE 2000

90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) • Internet: http://www.software2000.de

Produzent: Pauk Green
Programmierung: Anthony Crowther
Grafik: Chris Pepper
Sound: Chris Adams

Realms of the Haunting

VON ANDREAS ULRICH

Ungewöhnlicher Genre-Mix von Gremlin: "Realms of the Haunting" ist ein gruseliger Ego-Shooter mit Adventure-Einlagen und einem Schuß Interactive-Movie. Sie übernehmen die Rolle von Adam Randall. Seit sein Vater kürzlich verstarb, träumt Adam seltsame Dinge von einem unheimlichen Gemäuer.

Das Spiel beginnt, als Sie am Haus des dahingeschiedenen Erzeugers ankommen. Es dauert nicht lange, und schon steht der Papa in alter Frische vor Ihnen. Des Vaters Geist fleht Sie an, ihm zu helfen und seine gepeinigte Seele aus einem Gefängnis zu befreien, damit er in Frieden ruhen kann.

In bester 3D-Manier beginnen wir, die Räumlichkeiten des alten Herrn zu durchstöbern. Mit den Cursortasten bewegen Sie sich durch die alte Villa, mit dem Mauszeiger wird das Mobiliar unter die Lupe genommen. Leuchtet ein Auge am Mauszeiger, so können Sie mit der rechten Maustaste mehr Informationen zu dem untersuchten Objekt erhalten. Ein blaues Leuchten signalisiert einen interessanten Gegenstand, der sich mitnehmen oder manipulieren ließe, wenn man nur näher dran wäre. Erst wenn das Lämpchen grün wird, können wir zugreifen.

Gefundene Gegenstände werden verschiedenen Kategorien zugewiesen und in das entsprechende Inventar abgelegt. Haben Sie die ersten Rätsel gelöst, dann geht es hinab in das Kellergewölbe. Hier treffen Sie auf die ersten schwertschwingenden Gegner. In üblicher Art und Weise ballern Sie die Knaben über den Haufen und hoffen, daß Ihnen dabei nicht die Munition ausgeht. Der Keller erweist sich als wahres Labyrinth: Sie erkunden Grufften, Tempel und geheimnisvolle Gewölbe. Im weiteren Verlauf des Spiels wechselt man zwischen verschiedenen Dimensionen, bis am Ende ein Rendezvous mit dem Oberdämonen ansteht. Haben Sie eine Schlüsselstelle erreicht, wird eine Video-Sequenz eingespielt. Die Filmdialoge werden hin und wieder unterbrochen, damit Sie aus verschiedenen Antworten ein Sprüchlein aussuchen können.



Um an die Türe hinter der Statue zu kommen, müssen erst die richtigen Worte gesprochen werden.



Dieser Thron entpuppt sich nicht nur als ungemütlich, sondern auch als gefährlich.



Nachdem Sie Ihren Widersacher verärgert haben, hetzt er diese Herde vergammelter Skelette auf Sie.



Gremlins Genre-Fusion wäre fast gelungen. Leider hapert es bei der Ego-Ballerei an allen Ecken und Enden. Je weiter Sie von einem Gegner entfernt sind, desto mehr Schüsse brauchen Sie, um ihn zu besiegen – falls Sie ihn überhaupt treffen. Ist ein Stück Wand nahe zwischen Held und Dämon postiert, so kann es vorkommen, daß Sie laufend die Tapete von der Wand fetzen, obwohl Sie auf das monströse Untier zielen.
Einen schlechteren Schwimmer als Adam habe ich auch noch nicht gesehen: Fällt der Junge mal in ein Planschbecken, geht ihm sofort die Luft aus – die Energieanzeige schwindet gegen Null. Der Adventure-Teil hingegen ist Gremlin gelungen. Die Rätsel sind knifflig, aber nicht unlogisch; die Steuerung ist leicht zugänglich und einfach zu handhaben. Man merkt den Schauspielern zwar an, daß sie keine prominenten Profis sind, das Video-Zierwerk erfüllt aber seinen Zweck. Die Atmosphäre wird stimmungsvoll umgesetzt, der nervenaufreibende Soundtrack jagt einen so manchen Schauer den Rücken hinunter.

http://www.cat.pdx.edu/~caseyh/horror/index.html

Heute schon gegruselt? Horror-Fans finden auf dieser Seite alles, was ihr Herz begehrt. Infos zu Büchern und Filmen sind ebenso vorhanden wie Bilder- und Audio-Archive.

REALMS OF THE HAUNTING		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	66
HERSTELLER	GREMLIN	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	4 CD-ROMS	SOUND	X X X X	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Technisch durchwachsener Mix aus Grusel-Adventure und Ego-Ballerei. Der Abenteuer-Part ist OK, die Actionseite schwächelt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x240	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Adam kommt sogar auf einem P/133 hin und wieder ins Stocken. Wem der Zuckel-Horror zu gruselig wird, der dreht die Auflösung eine Stufe tiefer. Das Spiel läuft problemlos unter Windows 95

Entwickler: Sega, J
Produzent: Shoichiro Irimajiri
Programmierung: Tatsuya Sato
Grafik: Yuich Ide, Katsufumi Yoshimori

Daytona USA

VON MARTIN GAKSCH



Die Gegner sind keine Einbildung des Computers: Der PC verwaltet in diesem Rennen 30 Autos, denen Sie alle unterwegs begegnen.

Während das Offroad-Rennspiel „Sega Rally" noch in der Box steht, reiht sich „Daytona USA" tapfer ins Starterfeld der 96er-Bleifüße ein. Die Arcade-gestählte Action-Raserei führt Sie auf drei unterschiedlich schwierige Rundkurse, darunter das Original-Daytona-Oval, auf dem u.a. Rennen der amerikanischen NASCAR-Serie gefahren werden. Während man sich auf dieser Strecke keine Sorgen um verwinkelte Kurvenführung machen muß, bieten die beiden aufwendigeren Kurse viel Brems- und Schlitter-Potential.

Sobald Sie Ihren Stockcar (wahlweise mit Automatik-Getriebe oder manueller Gangschaltung) ausgesucht haben, läuft der Motor auf Hochtouren. Mit den Tasten F5 bis F8 schalten Sie zwischen vier Blickwinkeln durch, die Sie visuell direkt hinters Cockpit versetzen oder den Wagen von hinten zeigen. Welche Perspektive Ihnen am besten liegt, können Sie an den Zeiten ablesen, die Ihnen Runde für Runde gereicht werden. Eine umfassende Ranglisten-Tabelle führt über Ihre Fahrleistungen Buch.
Wie rasant Sie vorwärts kommen, hängt natürlich von Ihrem Fahrtalent ab, aber auch die vielzähligen Gegner sind immer für eine Überraschung gut. Wenn Sie Karambolagen mit der Betonmauer und gelegentliche Überschlag-Animationen vermeiden wollen (die u.a. Ihr Auto unvorteilhaft einbeulen), dann sollten Sie das Fahrverhalten der Konkurrenten stets im Auge behalten. Bei bis zu 40 „feindlichen" Stockcars keine leichte Aufgabe...

Neben der Original-Arcade-Inszenierung schlägt Ihnen „Daytona USA" den speziellen PC-Spielmodus als Alternative vor. Entscheiden Sie sich für diese Variante, dürfen Sie aus mehr Autos wählen und die drei Strecken im Mirror-Mode befahren. Außerdem steht Ihnen die Möglichkeit offen, im "Time Attack"-Modus auf Rekordjagd zu gehen und die Kurse ohne "Staugefahr" besser kennenzulernen.

Im dem allgemeinen Options-Menü stellen Sie den Schwierigkeitsgrad ein, hören die einzelnen Musikstücke probe, wählen aus acht bis 80 Runden und regulieren die Aggressivität der anderen Fahrer.







Links sehen Sie die drei Rennstrecken von "Daytona USA". Daneben zeigen wir Ihnen zwei von vier Blickwinkeln, die Sie jederzeit während des Rennens umschalten dürfen (Auflösung 640x480).

Rammbock statt Filigran-Arbeiter: **Während Sie mit einem sensiblen Formel-1-Wagen möglichst jede Leitplanken-Berührung unterlassen sollten, halten die Daytona-Flitzer eine Menge Karambolagen aus. Man sieht zwar optisch im Detail, wie der Wagen allmählich auseinanderfällt, den Motor stört dies aber wenig. „Daytona USA" ist ein spielerisch simples, aber dennoch unterhaltsames Action-Motodrom, das technisch ordentlich inszeniert wurde. Allerdings ruckt die Grafik im Super-VGA-Modus selbst auf High-End-Pentiums: So flüssig wie in „Bleifuß 2" brettert man nicht über die Pisten. Auf lange Sicht sind auch die drei Strecken nicht allzu abwechslungsreich, doch die Jagd nach Rundenrekorden bringt einen immer wieder an den PC zurück. Und dies, obwohl man den gesäuselten Sprechgesang „Dayytooooooonaaaa" schon nach der dritten Wiederholung innerhalb von zehn Sekunden nicht mehr hören kann. Schade ist auch, daß keinerlei Mehr-Spieler-Modi implementiert wurden.**

DAYTONA USA		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	56
HERSTELLER	SEGA	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	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 X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Der kleine Nervenkitzel für Zwischendurch: Einfaches, aber spaßiges Stock-Car-Rennen auf drei Rundkursen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	320x240	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Wer In der Super-VGA-Auflösung spielen will, sollte schon einen ordentlichen Pentium haben, sonst ruckt's gewaltig. Die niedrige Auflösung läßt sich übrigens nur auf wenigenSystemen aktvieren, Super-VGA klappt immer.

http://www.idsonline.com/business/bmoore/stewart/racing.htm

Eine liebevolle Fan-Page zum Thema NASCAR-Racing mit ausführlichen Informationen zu allen Rennstrecken – u.a. auch dem „Daytona International Speedway". Außerdem gibt's Links zu vielen ähnlichen Web-Sites.

Chef-Designer: Al Lowe
Design, Programmierung: Don Munsil
Leitender Programmierer: Steve Conrad
Soundeffekte, Musik: Mark Seibert, Ben Houge
Animationen: Jason Zayas, Bill O'Brien, Al Eufrasio

Leisure Suit Larry 7

VON HEINRICH LENHARDT

Das einzig Knisternde an Computerspielen ist meist die Zellophanhülle, die nach dem Kauf mit spitzen Fingern von der Packung geraschelt wird. In puncto Gewalt fällt dem durchschnittlichen Spieldesigner genug ein, um kompletten Bundesprüfstellen die Arbeitsplätze zu sichern. Aber Sex? Die selten gewagte Annäherung von frivolen Triebinspirationen an Spieldesign und Programmcode führt meist zu gnadenlos abregenden Resultaten. Nur Larry Laffer mogelt sich seit einem Jahrzehnt beharrlich durch die Abenteuerspiel-Geschichte und sorgt mit ironischen Anspielungen für eher milde Schmunzelerotik - schließlich stammt man aus dem prüden Amerika.

Nach drei Jahren Larry-Pause hatte Serienvater Al Lowe wieder genug Ideen für einen neuen Anlauf des Möchtegern-Machos zusammen. Während einer Kreuzfahrt wird unser Held mit einem halben Dutzend gleichermaßen verwirrend attraktiver Damen konfrontiert. Meistert man Rätsel und erfüllt Wünsche, lassen sich die Angebeteten zur Kabinenbesichtigung abschleppen. Larry kommt zwar nicht zum geschlechtlichen Vollzug, aber immerhin der Hauptaufgabe in diesem Spiel näher: Ein Stelldichein mit der wuchtbrummigen Frau Kapitän. Doch diese Gunst winkt nur nach dem Sieg in Bord-Wettbewerben, bei denen Larry Kochkunst, Bowling-Brillanz und andere ungeahnte Tugenden demonstrieren muß.

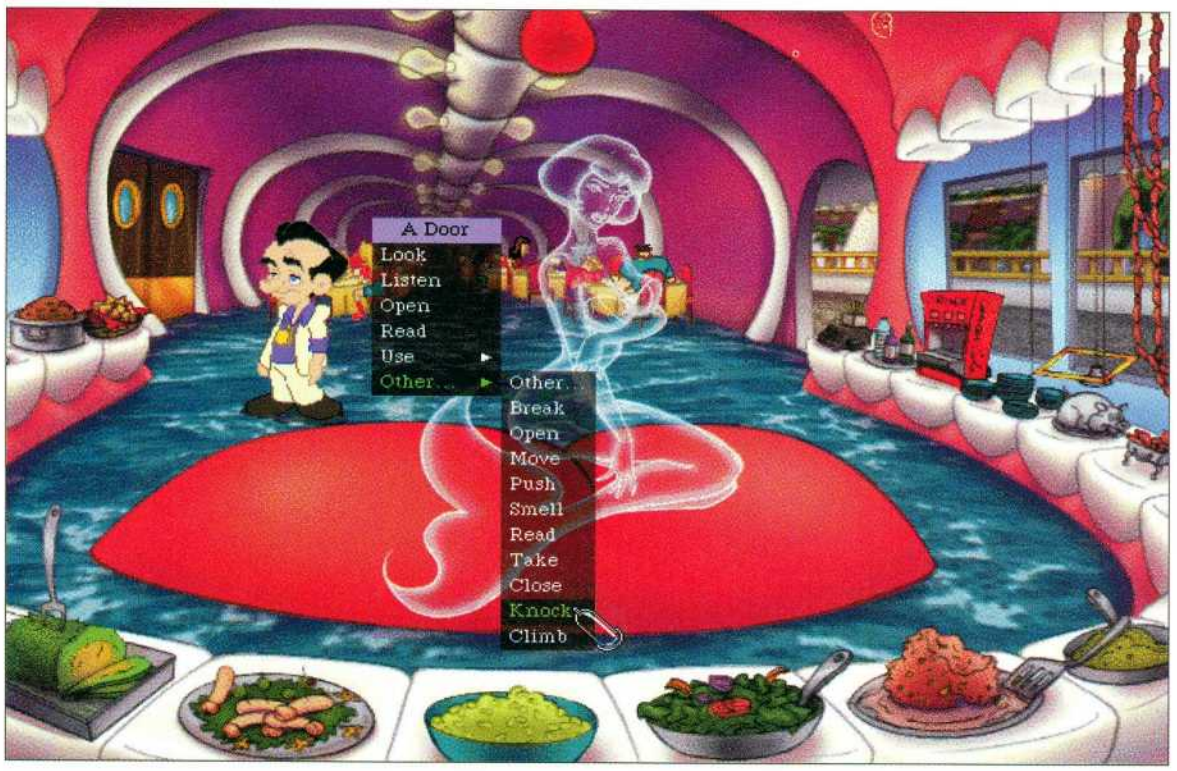
Der erste Blick verweilt gerne auf der munter animierten Comicgrafik. Ein intensiveres Augenmerk gebührt jedoch dem User-Interface, das sich deutlich von anderen Sierra-Adventures unterscheidet. Verallgemeinernde Icons wurden über Bord geworfen. Klicken Sie bei "Larry 7" ein vielversprechendes Grafikdetail an, poppt ein individuelles Textmenü auf. Hier sind einige für das jeweilige Objekt relevanten Verben aufgelistet. Da kann man beispielsweise an einer Kombüsen-Köstlichkeit explizit lecken oder den Schoßhund "Killer" mit einem Tätschelversuch umgarnen. "Benutzen/Use" bezieht sich auf den konkreten Einsatz mit einem Inventar-Gegenstand; die mitgeführten Habseligkeiten werden dann automatisch aufgelistet. Al Lowe führte sogar einen Hauch von Text-Adventure durch die Hintertür ein: Steht das von Ihnen angedachte Verb nicht im Menü, dann tippen Sie das Wörtchen halt einfach ein. Ein Mini-Parser interpretiert gängige Aktionen, ohne daß "Larry 7" dadurch zum Rückfall in die Bedienungs-Steinzeit wird; die komfortablen Menüaktionen dominieren.

Ebenso angenehm wie leicht verwirrend ist die Tatsache, daß ein Großteil der Schauplätze von Anfang an zugänglich ist. Kommt man bei Dame A gerade nicht weiter, wendet man sich halt den Nöten von Dame B zu. Eine Übersichtskarte sorgt für schnellstmöglichen Stationswechsel: Ein Klick aufs Zielfeld genügt, schon ist Larry vom einen ans andere Ende des dicken Potts gewechselt. Dialoge gehören auch in diesem Adventure



Heinrich: **Nachdem sich jeder Adventure-Programmierer auf Icon-Kleinfamilien eingeschossen hat, finde ich den Textmenü-Ansatz von Larry 7 enorm erfrischend.**
Anatol: **Mit Sicherheit eine der schönsten Larry-Folgen. Teil 5 und 6 waren eher so lala, aber Al Lowe hat anscheinend wieder Spaß an der Sache. Das Ding hat Charme und ein cleveres User-Interface...**
Heinrich: **...bei dem man auch auf fünf Wegen gleichzeitig hängen bleiben kann. Da habe ich mein Inventar voller Gegenstände, kann an X Schauplätzen rumhängen und laufe dabei Gefahr, ein Detail zu übersehen. Jedenfalls kann man Szenario und Aufgaben eine gute Portion Originalität nicht absprechen.**
Anatol: **An mehreren Rätseln gleichzeitig zu schwitzen ist doch reizvoll. Und Larry hat eben seinen eigenen Stil, der zu ein paar Überstündchen motiviert. Aber so schön die Grafik auch animiert ist - die Sex-Komponente wirkt bei dem zahmen Treiben gewohnt keimfrei.**





Rechts: Zu jedem Objekt poppen passende Verben auf. Zusätzlich legen Sie sich einen Pulk selbst definierte Aktionswörter an, die unter "Other" erscheinen. Allen englischen Texten zum Trotz wird das Programm komplett übersetzt in Deutschland erscheinen.

Unten: Mächtig pronto! Über diese Karte läßt sich jeder Schiffsschauplatz mit einem Mausklick erreichen.



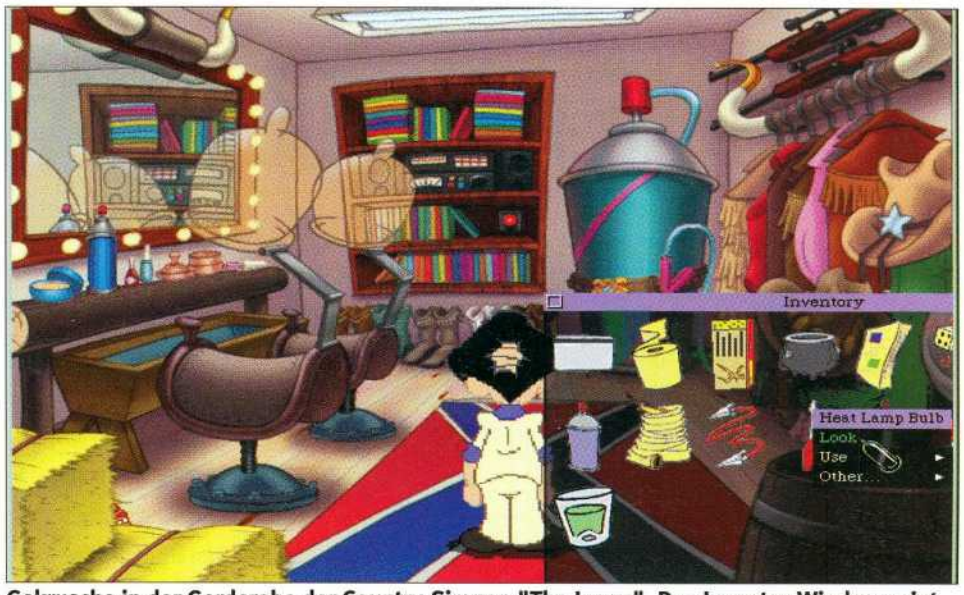


Dem Menü fehlen die Worte? Dann tippen Sie doch das Verb Ihres Begehrens einfach in Handarbeit ein.

zum guten Ton. Nur durch Abklappern aller Gesprächsthemen kommen Sie an manche essentielle Information. Da ist dann auch wiederholtes Anlabern gefragt, denn durch frische Erkenntnisse können im Dialogmenü bei einer anderen Person Themen dazukommen.

Bei den Lustschiff-Erkundungen bekommen Sie einiges auf die Ohren: Jazz-Begleitmusik, gewöhnliche Soundeffekte und Sprachausgabe; bei der übersetzten Version "Yacht auf Liebe" sogar komplett in deutsch. Für visuelle Reize sorgt die SVGA-Grafik im pflegeleichten Zeichentrick-Stil und selbst des Spielers Schnuppernäschen wird bedacht: Der Packung liegt eine "Scratch and Sniff"-Karte bei. Betritt man einen besonders duften Ort, signalisiert eine Ziffer am unteren Bildrand, welches der neun Felder Sie jetzt ankratzen sollten. Alsbald dringt ein adäquates Aroma in Ihr Riechzentrum, was beispielsweise bei Begegnungen mit der transpirierenden Raumpflege-Perle Peggy oder der hygienisch verwegenen Kombüse unvergeßliche Momente bescheren kann.

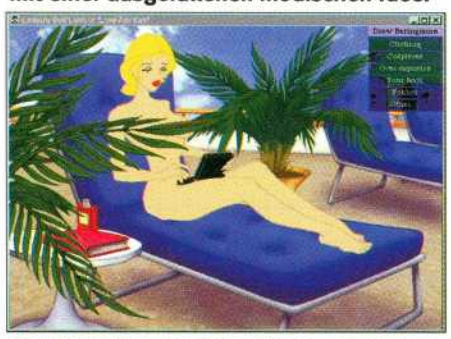
Sie können Ihr eigenes Portrait-Bild in die Spielhandlung einbauen und dürfen sogar ein paar Zeilen Text per Mikrophon-Einsatz abliefern. Mit solchen Eigenleistungen beeindruckt man das soziale Umfeld ebenso wie mit dem neuen Desktop-Hintergrundbild: Für jede "geschaffte" Dame spendiert das Programm ein anderes Pin-Up-Motiv. Fundamentalistische Frauenrechtlerinnen können die vergifteten Stricknadeln gleich wieder einpacken: Der Züchtigkeitsgrad ist auf einem Level, der selbst in einer katholischen Klosterschule Wohlwollen ernten würde.



Gekrusche in der Garderobe der Country-Sirenen "The Juggs". Das Inventar-Window zeigt Bildsymbole der bereits eingesammelten Gegenstände.



Die Gunst von Jamie Lee gewinnen wir mit einer ausgefallenen modischen Idee.



Erst einkleiden, dann abschleppen: Drew tummelt sich im Nudisten-Terrain des Pools.



Madame Moore will hingegen erst mal in einem Strip-Würfelspiel bezwungen werden.

„Unerwartete Reize: Daß die Möchtegern-Gespielinnen des ewigen Singles Larry Laffer von Spiel zu Spiel besser aussehen, ist angesichts der fortschreitenden PC-Technik kein Kunststück. Das 6. Programm ("Larry 4" wurde bekanntlich ausgelassen) überrascht mit inneren Werten: Die Bedienung ist ebenso elegant wie zweckmäßig. Freiheiten durch das flexible User-Interface führen leider auch zu zahlreichen Fehlversuchen. Unglaublich viele Dinge lassen sich mehr oder weniger sinnvoll kombinieren, aber in den meisten Fällen springt nur eine Standard-"Das geht nicht"-Meldung heraus. Angesichts einiger recht abstruser Objekte ist neben Phantasie auch Ausprobier-Durchhaltevermögen gefragt. Kuriose Schauplätze, überwiegend ansprechender Humor und geschickt angelegter Spielablauf retten die Multimedia-Balz. Der Spieler entscheidet selber, in welcher Reihenfolge er Aufgaben und Damen an Bord angeht. Weitestgehend Wohlwollen für den neuen Larry, der nur bei Rätsellogik und Spieltiefe ein wenig schwächelt."

LEISURE SUIT LARR 7 - YACHT AUF LIEBE		WERTUNG	X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	**120 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	1	4
HERSTELLER	**SIERRA**	PRÄSENTATION	2	8
BETRIEBSSYSTEM	**WIN 3.1/WIN95**	KOMPLEXITÄT	3	9
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	3	9
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	4	16
		SPIELDESIGN	7	28

MULTIPLIKATOR

X-RATING: **74**

FAZIT: Erfreuliches Larry-Comeback: Neben neuen Mädchen gibt's renovierte Bedienung und ungewöhnliche Aufgaben.

http://www.larry7.de

Eine eigene Homepage nur für Larry – und das auch noch in Deutsch! Sierra verspricht neben den üblichen Werbeinfos zum neuen Spiel auch Hintergrundmaterial zur Geschichte der klassischen Adventure-Serie.

	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

Wie es sich für ein Windows-Programm gehört, sind die Nachladepausen bei nur 8 MByte RAM intensiv. Wer sich die "große" Festplatten-Installation gönnt (rund 90 MByte) wird mit technisch besserer Musik belohnt.

Design: Kim Blake, Alex Metallis, Jon Medhurst, Chris Allan Mills, James Hartshorn
Programmierung: J. Medhurst, A. Metallis
Sound: Patrick Phelan

Fragile Allegiance

VON TOBIAS SCHWEIKL

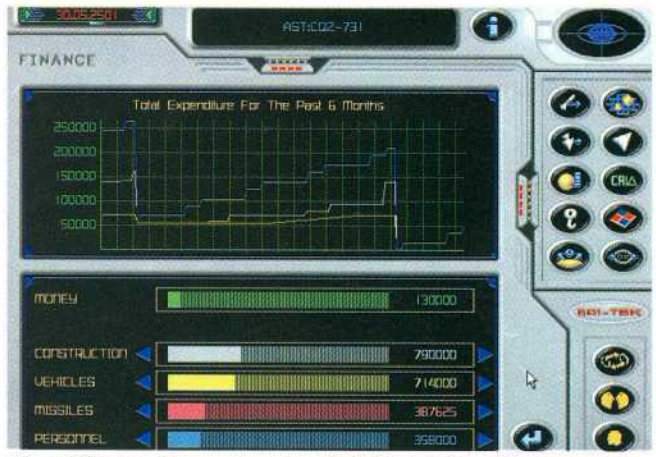


Das Cover erinnert an einen drittklassigen Horrorfilm, und auch der erste Spieleindruck läßt nicht mehr als einen müden "Outpost"-Clone erwarten. Die erste angenehme Überraschung sind die zehn leicht verständlichen Online-Tutorials, die Ihnen die komplexe Steuerung genau erklären und mehr Spaß machen als jedes öde Handbuch. Genial: Während eines Krieges nehmen Ihnen die Supervisors die lästige Verwaltung Ihrer Kolonien ab. Das ausgefeilte Diplomatiesystem beschränkt sich nicht auf den Austausch vorgefertigter Phrasen, sondern macht individuelle Abkommen möglich. Vor allem Netzwerk-Partien sind äußerst spannend, die gut integrierte Chat-Funktion eröffnet ungeahnte Möglichkeiten – von geheimen Erzschiebereien bis zum hinterhältigen Agentenpoker. So leidet "Fragile Allegiance" nicht unter der abgedroschenen Spielidee, sondern lediglich unter dem nervigen Interface: Das ständige Hin- und Herfahren Ihrer Kontrolltafeln belastet auf Dauer Augen und Ohren.

Machen Sie sich keine Hoffnungen, auch in der Zukunft sind Sie knapp bei Kasse. Wohl oder übel heuern Sie daher im Jahr 2048 bei der Tetra-Corp an, einer zwielichtigen Gesellschaft, die Minenarbeiten auf Asteroiden organisiert. Elf Solo-Missionen werden Ihnen zur Wahl gestellt, danach beginnt der Transfer zu "Ihrem" Asteroiden. Zunächst sehen Sie auf der Planetenoberfläche nur das CPU-Gebäude, das das Überleben der ersten Arbeiter gewährleistet. Die Kolonisierung verläuft ähnlich wie in "Outpost" oder "Deadlock": Sie stellen die Nahrungsversorgung sicher, errichten Minen und Wohnhäuser und betrauen die Polizei mit der Erhaltung der öffentlichen Ordnung. Vergessen Sie nicht, Ihren Asteroiden mit Raketensilos und Kampfschiffen gegen Angriffe zu sichern! Ihre Erzvorräte verkaufen Sie an regelmäßig auftauchende Tetra-Frachter. Floriert Ihre erste Kolonie, entsenden Sie Scout-Schiffe, um die Umgebung nach anderen Asteroiden zu scannen. Oder Sie vertreiben sich die Zeit mit einem Einkaufsbummel, erstehen Baupläne zur Verdoppelung Ihres Minenoutputs oder Waffen mit gigantischer Zerstörungskraft. „Fragile Allegiance“ ist mehr als ein reines Kolonisationsspiel: Damit Sie sich besser auf militärische Aktivitäten konzentrieren können, delegieren Sie die Verwaltung Ihrer Asteroiden teils oder vollständig an "Colony Supervisors“. Je nach deren Fähigkeiten gehen sie nachlässig oder effektiv vor, verlangen dafür aber auch ein entsprechendes Monatsgehalt. Besonders im Netzwerkspiel sind fähige Supervisors äußerst gefragt. Ähnlich verhält es sich mit Saboteuren und Agenten: Hat Ihr Spion einen gegnerischen Asteroiden infiltriert, erfahren Sie z.B., über welches Erzvorkommen der Feind verfügt. Scheint die Beute verlockend, bewaffnen Sie Ihre Raumjäger mit Raketen und Bomben und schicken diese als Flottenverband zum Angriff. Die Übersichtskarte zeigt alle erforschten Asteroiden und ermöglicht schnelle Überraschungsangriffe ebenso wie großangelegte Offensiven. Friedlichere Spieler finden in der Diplomatie eine Alternative, die im Netzwerk durch eine Chat-Funktion unterstützt wird.



Die Oberflächenansicht zeigt den Status Ihrer Kolonie, die Buttons auf der rechten Seite gewähren den schnellen Zugriff auf alle wichtigen Funktionen des jeweiligen Bildschirms.



Eine Fülle von Parametern ermöglicht präzises Management und bietet Statistiken zu allen Vorgängen in der Kolonie.



Höllenfeuer oder Napalm? Wenn Diplomatie versagt und Ihre Spione in der Nachbarkolonie reiche Beute riechen, geben Sie geeignete Angriffs- und Vernichtungswaffen in Produktion.

http://www.gremlin.co.uk

News und Bilder zu kommenden Produkten, Tips zu vielen aktuellen Spielen und eine Retro-Sektion mit Spectrum-Emulator: Die Homepage des englischen Traditionsherstellers wäre vorbildlich, wenn Gremlin ihr häufiger ein Update zukommen ließe. Denn oft rührt sich hier wochenlang nichts.

FRAGILE ALLEGIANCE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	**4**	**73**
HERSTELLER	**GREMLIN**	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**	GRAFIK	X X X ● ●	4	**12**	
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Kolonisation mit Ansprüchen an Finanz- und Ressourcenmanagement, Diplomatie und Taktik. Das ideale Spiel fürs Netz.

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

Dank seines sparsamen Umgangs mit Animationen läuft "Fragile Allegiance" unter DOS auch auf einem 486er mit 8 MB RAM ohne Probleme. Lediglich für den Betrieb unter Windows 95 sind mindestens 16 MB erforderlich.

Cyber Gladiators

VON TOBIAS SCHWEIKL

Eingefleischte Prügelknaben haben es schwer am PC. Gute Spiele kann man an einer Hand abzählen und selbst die Top-Titel rufen bei der Stahlhelm-Fraktion der Konsolenanhänger nur mitleidiges Lächeln hervor. Dabei wäre das Genre durchaus ausbaufähig, wie Segas Saturnumsetzung von „Virtua Fighter" beweist. Der jüngste Herausforderer im Kampf um die Schläger-Krone ist Sierras „Cyber Gladiators".

Aus dem industriellen Abfall des Krieges der Allianz gegen die Gy Djin werden die Helden vergangener Kämpfe im polygon-gestylten Outfit wiedergeboren. Zwei Blech-Fraktionen mit jeweils vier Alptraumfiguren versuchen, sich gegenseitig die Schaltkreise einzutreten. Dabei greifen die abgedrehten Blechhaufen auf bekannte Schlagvarianten zurück. Mit zwei verschiedenen Fußtritten und zwei Faustschlägen tauschen die Kontrahenten ihre Argumente aus. Soll der eigene Standpunkt besonders nachdrücklich vertreten werden, bedienen sich die Nachwuchs-Terminatoren ihrer Special Moves. Acht bis neun Stück hat jeder Kämpfer im Repertoire.

Vor dem Kräftemessen hat man die Möglichkeit, sich den eigenen Kämpfer auszuwählen, wobei dann jeweils die Gladiatoren der anderen Seite als Kontrahenten in den Ring steigen.

Um einen Kampf zu gewinnen, muß der Gegner in zwei aufeinanderfolgenden Kämpfen auf die Matte geschickt oder aus dem Ring geschubst werden. Leider können Sie die Reihenfolge der Kontrahenten nicht einstellen. Hat man alle vier Standard-Gladiatoren schlafen gelegt, darf man noch gegen einen der beiden Endgegner in den Ring steigen.



Was tut mehr weh, ein Tritt in die Harteile oder der Speer in der Blechbrust?

Bei „Cyber Gladiators" erhält der Begriff „Hooligan" eine neue Dimension. Beschränkt sich der durchschnittliche Fußball-Rowdy noch auf das Werfen flüssiger bayrischer Grundnahrungsmittel, fliegen bei „Cyber Gladiators" Wurfgeschosse von ganz anderem Kaliber. Brennende Speere, rollende Fässer und gefährliche Gegenstände machen jeden Kampf zum Spießrutenlauf. Lustigerweise können diese Geschosse wiederverwertet werden: Speere werden aufgenommen und dem lästigen Gegenüber an den Kopf geworfen. Fässer kickt man dem Gegner mit einem eleganten Fußtritt an den Kopf.



Über mangelnde Action kann sich bei den Cyber-Gladiatoren keiner beschweren. Unser Gegner ist Feuer und Flamme für den eben gelandeten Treffer.



Die Zeiten vorsichtigen Abtastens sind kurz, meist greift der Computer unverzüglich an. Die Kamera zoomt selbständig in die optimale Entfernung.



Die Kämpfe könnten Spaß machen, die Animationsphasen sind flüssig, verblüffend schnell und teilweise sogar dynamisch. Doch einige Motivationsbremsen vergällen den positiven Eindruck. Die Gladiatoren sehen auf den ersten Blick ganz ordentlich aus, bei näherem Hinsehen erkennt man aber schlampige Arbeit. Clippingfehler machen den Großteil des dreidimensionalen Eindrucks zunichte, und wenn man die Roboter genauer ansieht, sehen sie ziemlich lächerlich aus.
Völlig verzichtet hat Sierra auf höhere Formen des Spieldesigns. Man wählt seinen Kämpfer aus und wehrt sich seiner Haut, so gut es geht. Auf unwichtige Kleinigkeiten wie High-Score-Listen oder einen Turniermodus hat man verzichtet. Der Sound beschränkt sich auf ein paar Schlaggeräusche, vereinzelte Stimmen-Samples und lächerliche Jingles, nachdem ein Gegner ausgeschaltet wurde. Die Special-Moves sehen zwar bei allen Kämpfern anders aus, werden aber identisch angesprochen und bringen deshalb wenig Dauerspaß.

CYBER GLADIATORS		Wertung		x	Punkte
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4
HERSTELLER	SIERRA	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X ● ● ●	3	6
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X ● ● ● ●	3	3
SPIELERANZAHL	1 - 2	GRAFIK	X X X ● ●	4	12
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21

MULTIPLIKATOR

X-Rating: **50**

FAZIT: Schlampig gestaltetes Beat 'em-Up, aus dem man durch mehr Liebe zu Detail mehr hätte machen können.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	640 x 480	High Color	nicht nötig	8 MByte
High End	P/100	640 x 480	High Color	nicht unterstützt	16 MByte

Wer Probleme mit der Geschwindigkeit hat, wählt den Halbzeilen-Modus auf Vollbildgröße oder ein kleineres Fenster. Weil das Programm Windows 95 voraussetzt, sind 16 MByte dringend anzuraten.

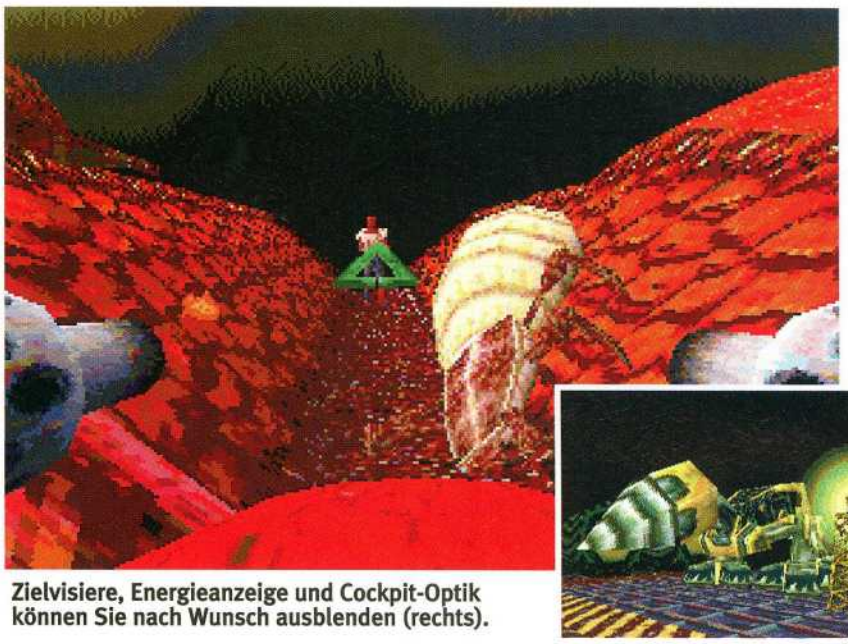
http://www.erols.com/jwebber/geofmain.html

Roboter, Androiden & Cyborgs: Was Sie schon immer über Roboter in Kino, Comic oder Computerspiel wissen wollten, wird hier abgehandelt. Mechwarrior, Robo-Tron und RoboJox sind nur einige der Themen.

Produzent: Jeremy Smith
Programmierung: Martin Gibbins, Andrew Howe, Derek Leigh-Gilchrist
Grafik: Andy Sandham, Stuart Atkinson, David Pate, Peter Barnard
Sound: Nathan MacCree

Blam! Machinehead

VON ROBERT BANNERT

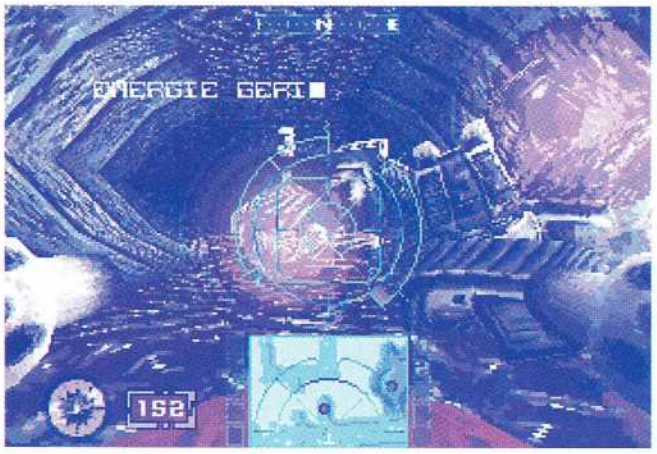


Zielvisiere, Energieanzeige und Cockpit-Optik können Sie nach Wunsch ausblenden (rechts).

Core Designs "Blam!"-Entwicklern ist die alltägliche TV-Kost zu Kopf gestiegen: Brave Väter kommen abends ihrem gesellschaftlichen Ruf nach und wiegen die Bierwampe vor der Glotze. Urplötzlich brodelt eine stinkige Schlacke aus dem Flimmerkasten und verwandelt die Kleinstadt-Idylle in einen "Freddy Krueger"-Alptraum. Katastrophen-Ursache ist der Machinehead-Virus, der unseren Erdball in eine gigantische Billigfilm-Szenerie verwandelt. Bei Core sind überemanzipierte Busenschönheiten groß im Kommen, also verschonen die englischen Trash-Movie-Freaks nur das obligatorische Lustobjekt – in diesem Fall eine junge Wissenschaftlerin mit schroffem Umgangston und hautengem Leder-Dress. Weniger attraktiv als die Hauptakteurin ist ihr Assistent Orville, der ungesund aus der Wäsche blickt und unentwegt seinen Kittel vollsabbert. Der verwirrte Kerl zieht seinem Boss einen Schraubenschlüssel über den Schädel und schnallt Kimberley auf einen Bomben-Gleiter. Mit einer Sprengstoffladung unter dem Polygon-Podex soll Ihre Heldin das Machinehead-Zentrum in die Luft sprengen.

Kimberley wird per Hydraulik-Rampe aus ihrem Labor auf die verseuchte Oberfläche gehievt: Vor Ort manövrieren Sie den Bomben-Gleiter durch 3D-Straßenfluchten und verwinkelte Trümmerhalden, nur hier und dort ragen vereinzelte Autowracks oder Wolkenkratzer aus der Machinehead-Pampe. Wo sich vor Tagen noch unbescholtene Bürger tummelten, haben sich eklige Polygon-Monster breitgemacht: Zombies, Spinnen und Machinehead-Dronen decken Sie mit transparenten Laser-Salven ein und zerplatzen nach einem Treffer in zuckende Polygon-Fetzen. Ihre Action-Braut kontert mit der gemeinen MG-Salve oder futuristischen Groß-Kalibern wie Plasma-Raketen und Nuklear-Zündung.

Wer zwischen Detonationen und Sperrfeuer die Orientierung verliert, wirft einen Blick auf die Karte und sucht nach dem nächsten Realitäts-Terminal: Wenn Kimberley einen aufgestöberten Reality-Code ins Computer-Netz speist, mutiert das Terrain und gibt neue Missionsareale frei.



Hübsche Grafikeffekte: Die meisten Gefechte bewundern Sie durch einen dezenten Lichtfilter.



Trash-Fans haben selten ein ambitionierteres "Billig"-Spiel gesehen. Mit dem B-Movie-Ambiente und witzigen Zwischensequenzen wird die Konkurrenz gekonnt auf die Schippe genommen. Auch wenn der Spielwitz der Hardcore-Ballerei ähnlich flach wie der Plot ist, wurde weder mit taktischen Finessen noch Level-Labyrinthen gegeizt. Nur wer ein gesundes Verhältnis von Extrawaffen und Energieverbrauch wart, kommt im 3D-Terrain auf seine Kosten und findet alle Terminals.
"Blam!" ist ein effektgeladenes Schlachtfest für Action-Profis mit guten Nerven und sechstem Orientierungssinn. Einsteiger haben herbe Startschwierigkeiten: Bis Sie sich mit der komplexen Tastatur-Steuerung zurechtfinden und die hinterhältigen Angreifer austricksen, vergehen viele Ausflüge ins Krisengebiet. Unangenehmer als das Zugänglichkeitsproblem und die fehlende Speicheroption fallen uns die mageren Sounds auf: Kimberley hat unter demselben Effekt-Knistern wie Cores "Tomb Raider"-Kollegin Lara Croft zu leiden.

http://nanothinc.com/published/ostman/Cyberlife/Cyberlife4.html

Sie sind klein, gemein und clever: Roboter-Mikroben wie der "Machinehead"-Virus. Ein fachkundiger Privatmann läßt sich über aktuelle Nanotechnologien aus führt gewagte Zukunftsspekulationen an.

BLAM! MACHINEHEAD		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X ● ● ●	1	2	73
HERSTELLER	CORE DESIGN	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	MS-DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
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: Schrilles 3D-Inferno mit tollen Effekten und B-Movie-Flair. Riesengroß und knallhart: Ein Ballerfest für Veteranen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	320 x 240	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	320 x 240	256	nicht unterstützt	16 MByte

Kimberley düst auch auf dem P/60 mit solider PS-Zahl durchs 3D-Terrain. Bei Bedarf wird Optik-Ballast wie Cockpit oder Himmelszelt ausgeschaltet. Mit allen Schikanen erst ab einem P/133 absolut flüssig.

DAS OFFIZIELLE MUSIC TELEVISION MAGAZIN!

MUSIC, STYLE, FASHION, SPORTS...

XTREME

NEU

ECSTASY REPORT

Erstmals getestet: Die bekanntesten Pillen!

MTV EUROPE MUSIC AWARDS

Exklusiv-Hinter den Kulissen

Exklusiv-Interview: ALANIS MORISSETTE





LESEN UND GEWINNEN!

Ein Mini-Cooper im Wert von 20.000 Mark

JETZT AM KIOSK!

Spieldesign: Ed Deren, Lori Nichols
Autoren: Richard Moran, Lori Nichols, Sal Parascandolo
Grafik-Design: Alan Anders, Ed Deren, Lori Nichols
Programmierung: Tim Bank, Danny Aijala, Curtis Jablonski

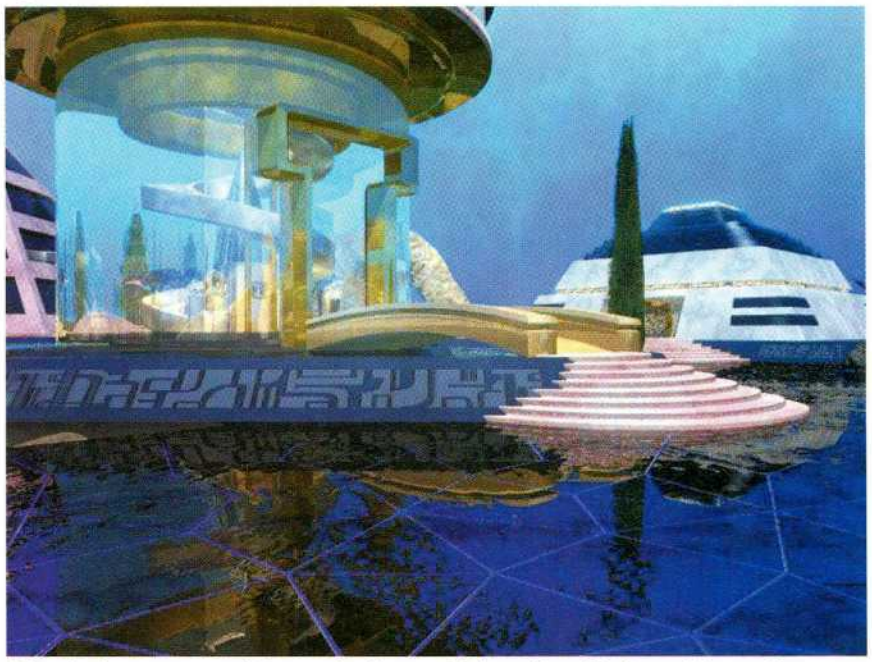
Timelapse

VON HEINRICH LENHARDT

Wie faul sind Deutschlands Hochschullehrer? Brisanter als jede Nachrichtenmagazin-Recherche zur Arbeitsdynamik unserer Professoren sind die Gepflogenheiten von Dr. Alexander Nichols. Statt didaktische Konversationen in Studentenkreisen zu pflegen, wuselt der Archäologe seit Jahrzehnten mit Schäufelchen und kaffeefleckigen Karten über den Erdball. Er ist nicht auf der Suche nach der knackigen Core-Kollegin Lara Croft, sondern will Atlantis im Alleingang ausbuddeln. Auf den Osterinseln luchst Nichols dem sterbenden Regional-Schamanen allen Ernstes einen außerirdischen Apparillo ab, mit dem er Zeittore passieren kann. Promovierte Computerspieler ahnen es schon: Gewohnten Adventure-Traditionen folgend ist Nichols seitdem spurlos verschwunden. In der Rolle des nachreisenden Kollegen finden wir sein verlassenes Camp, das unsympathisch dicke Forschertagebuch und gleich um die Ecke eine geheimnisvolle Grotte. Mystisch sind auch Grafikstil und Bedienung: Den schläfrigen Bestseller "Myst" vor Augen lassen uns die Designer Schritt für Schritt eine Welt hochauflösender Render-Standbilder erforschen; sporadische Videosequenzen gibt's als Zugabe.

Bevor Sie die Atlantis-Welt erreichen, klappern Sie erstmal drei andere alte Hochkulturen ab. Bei den Rätseln wird bevorzugt das geduldige Registrieren von Symbolfolgen und anderen Hinweisen gefordert. Dank einer virtuellen Kamera lassen sich 36 Motive mit markanten Mustern festhalten.

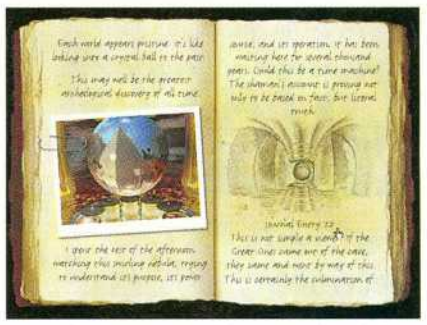
Um in der Spielwelt ja keine Abzweigung zu verpassen, empfiehlt sich die ungewöhnliche Steuerung per Joystick. Dann verraten Pfeile am linken unteren Bildrand, welche Richtungen begehbar sind. Maus-only-Benutzer müssen in jeder Szene umständlich mit dem Cursor den Screen abfuchteln, um die bange Frage "Wo geht's lang?" zu klären.



Atlantis, here we come! Bevor sie aber per Zeittor diese Welt erreichen, müssen drei andere Zivilisationen abgeklappert werden.



Frisch schraffiert stechen einige Symbole besonders ins Auge. Flugs richten wir das Visier der Kamera aus, um einen Schnappschuß zu machen.



Kaum haben Sie auf der Osterinsel das Archäologen-Tagebuch entdeckt, wird auf dem Bildschirm erst mal kräftig gelesen.



Das Spiel hat keine rechte Perspektive. **Völlig schnuppe, ob mir das Standbild einen unverbauten Weg nach vorne zeigt - wenn's dem Designer so in den Kram paßte, geht es in diese Richtung halt nicht weiter. Und wehe, man macht nicht jeden Drehversuch mit: Die verpaßte Anklick-Möglichkeit könnte ein Close-Up mit wichtigem Gegenstand sein. Bei der Standbildflut kommt man zudem nur langsam vom Fleck: Viele Klicks sind notwendig, um kleine Strecken zurückzulegen. "Timelapse" bietet orientierungslose Momente und Sterilität, welche "Myst"-kompatible Adventures oft auszuzeichnen pflegt. Im Rahmen dieser Einschränkungen schlägt sich das Zivilisations-Hopping relativ achtbar. Hübsche Hintergrundbilder und intelligent konstruierte Rätsel halten den geduldigen Abenteurer bei Laune. Durchaus kaufbar, wenn man diesen Spielstil mag und die nötige Geduld aufbringt. "Toonstruck", "Discworld 2" oder "Baphomets Fluch" würde ich dafür aber nicht eintauschen.**

http://www.im.gte.com/timelapse/tlhhome.html

Die Timelapse-Aufarbeitung von GTE geht aber weit über den üblichen Reklame-Level hinaus. Für jede Spielwelt gibt es eine eigene, schön gestaltete Web-Seite. Mit Tips hält man sich etwas zurück; schließlich soll der Hint-Book-Absatz in den USA nicht gefährdet werden.

TIMELAPSE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	60
HERSTELLER	GTE	PRÄSENTATION	X X	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WIN3.1 / WIN95	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	4 CD-ROMS	SOUND	X X X	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Routiniert gerenderte Adventure-Gemütlichkeit mit Entdeckungs- und Logik-Puzzles. Für den beschaulichen Winterabend.

	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



Jedes Windows-Spiel freut sich bekanntlich über ein wenig Puffer-RAM; minimierte Nachladezeiten sind der Dank. Der Prozessor kommt bei der Standbild-Idylle kaum ins Schwitzen.

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

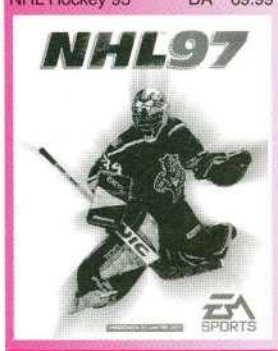
Internet-Email: info@playcom.de

CD-ROM Spiele

"Z"	DV	74.00
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	DV	69.00
Angel Devoid	DA	59.00
Armored Fist 2.0	EV*	79.00
Assassin 2015 Win95	DV	79.00
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
Baphomets Fluch	DV	74.99
Battlecruiser 3000AD	DV	69.00
Betrayal at Antara	DV	84.99
Birthright	DA	89.00
Blam Machine Head	DV	69.00
Bleifuss 2	DV	59.99
Blood & Magic AD&D	DV	79.99
Bug	DV	59.00



Bundesliga Manag. 97	DV	69.99
Caesar 2	DV	79.99
Caveland	DV	59.99
Civil War General	DV	79.99
Civilization 2 (win)	DV	79.99
Comanche 3.0	EV*	79.00
Comm. & Conq.Win95	DV*	89.00
Comm. & Conquer 2	DV	89.00
Comm. & Conq.Red.A	EV	84.99
Command & Conquer	DV	79.00
Conquest o.t.n.World	DV	79.00
Creatures (Win95)	DV	64.99
Cyberia 2	DV	69.00
Cyberstorm	DV	79.99
Daggerfall	DV*	74.99
Daggerfall	EV	84.00
Davis Cup Tennis	DV	79.00
Daytona USA	DV	74.99
Deadlock	DV	74.99
Deadlock	DA	79.99
Der Coach	DV*	79.00
Der Planer 2	DV	74.99
Descent 2	DA	79.00
Destruction Derby 2	DA	74.99
Diablo	DA	84.99
Die Fugger 2	DV	69.99
Die fünfte Dimension	DV	74.99
D.gr.Schl.u.Waterloo	DV	79.00
Die Hard Trilogy	DV*	79.00
Discworld 2	DV*	79.99
Dominion (Win95)	DV*	79.00
Down in the Dumps	DV	74.99
Dragonheart (Win)	DV	69.00
Need f. Speed Spez.E	DA	79.99
Dungeon Keeper	DV*	79.00
Elisabeth	DV	69.00
Endorfun	DA	54.00
Evidence	DA*	79.00
F-22 Lightning 2	DV	79.99
F1	DV*	89.00
F1 Grand Prix 2	DV	89.00
Fable	DV	74.99
Fifa96+NHL96+Pad	DV	69.00
Fifa Soccer 97	DV	79.00
Firo & Klawd	DV	79.00
Flight Simulator 6.0	EV	89.99
Flottenmanöver Win95	DV	74.99
Flying Corps	DV*	89.00
GigaPak 1	DV	89.00
Golden Gate Killer	DV	74.99
Gr. Prix Manager 2	DV	85.00
Hattrick Wins (Win)	DV*	74.99
Heart of the Darknes	EV*	89.00
Heart o.t. Darkness	DV*	89.00
Hexen	EV	59.00
Hind	DA	69.90
Holiday Island	DV	89.00
Hugo 3	DV	69.99
Hugo 4	DV	69.00
iM1A2 Abrams	DA*	94.99
Intern. Motocross	DV	74.00
Iron & Blood	DV*	74.99
Jag.Aliance, Kaiser	DV	54.99
Jagged Aliance 2	DV*	79.00
Jagged Aliance 2	EV	84.00
Krazy Ivan (Win95)	DV	79.00
Lands of Lore 2	DV*	89.00
Larry 7	DV	79.99
Lighthouse	DV	84.99
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Lord of the Realm 2	DV	89.00
Lost Vikings 2	DV*	69.00
M.A.X.	DV*	79.99
Mad TV 2	DV	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Master of Orion 2	EV	79.00
Master of Antares	DA*	84.99
MAXX	DV*	79.00
MDK	DV*	89.00
Mechwarrior 2 Merce.	EV	79.99
Mechwarrior 2 Merce.	DV	89.00
Mega Race 2	DV	54.99
MegaPak 6	DA	79.99
MegaPak 5	DA	89.00
Monster Truck	DV*	74.99
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
Nascar Racing 2	DV*	79.99
NBA Jam Extreme	DA	74.99
NBA Live 97	DV*	79.00
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NFL Quarterback C.97	DV	64.99
NHL Hockey 95	DA	69.99



NHL Hockey 97	DV	79.99
Olympic Soccer	DA	69.99
Olympic Games	DV	69.99
Orionburger	DV	64.99
Pandora Akte	DV	79.99
Panzer Dragoon	DV*	74.99
Pax Imperia 2	DV*	89.99
Phantasmagoria 2	DV	84.99
Powerplay Hockey	DA	59.99
Privateer 1+2 Spez.	DV*	99.00
Privateer 2 The Dark	DV*	79.99
Puppen,Perlen u. Pi.	DV	69.99
Quest for Glory 4	DA*	79.00
Race Mania	DV	69.99
Rally Racing 97	DA	69.99
Rendevouz im Weltra.	DV	84.99
Return Fire (Win 95)	DV	74.99
Riddle of Master Lu	DV	69.99
Risiko (Win95)	DV*	74.99
Safecracker	DA	74.99
Sampras Extreme Ten.	DV*	79.00
Schleichfahrt	DV	69.99
Scorched Planet	DV	69.99
Sega Rally	DV*	74.99
Shannara	DV	79.00
Shattered Steel	DV	74.99
Shine	DA	84.99
Siedler 2	DV	69.00
Silent Hunter	DV	64.99
Sim City 2000 Netzw.	DV	89.99
Sim Park	DV	74.99
Sim Weihnachtspaket	DA	69.00
Simon t.S.im Weltall	DV*	79.00
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Star Control 3	DA	79.99
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Starcraft	DV*	84.99
Steel Panthers 2	DV	69.00
Super Eurofighter 2.	DV	89.99
Super Streetfighter	DA	59.99
Syndicate Wars	DV	74.99
T-Mek	DA	74.00
Tailchaser	DV	54.99
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Simpsons	DA*	59.99

TOP SPIEL DES MONATS



89.00 DM

Theme Hospital	DV*	79.00
Time Commando	DV	79.00
Time Paradox	DV	74.99
Tomb Raider	DV	69.00
Toonstruck	DV	74.99
Tracer	DV	54.00
Tunnel B1	DV	84.99
US Navy Fighters 97	DV*	79.99
Virtua Fighter Win95	DA	79.00
Virtua Cop	DA	79.00
Warcraft 2 Exclusiv	DV	84.99
Warcraft 2	DV	79.00
Warhammer Im Scha.	DV	64.99
Warwind (Win95)	DV	69.00
Wing Commander 4	DV	79.99
Worms Spezial Ed.	DV	74.00
WWF in Your House	DA*	69.00

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

11th Hour (kp.dt.)	DV	24.99
Z Director's Cut	DV	14.99
A-Train	DA*	24.00
AH-64D Longb. Miss.	DV*	49.00
Al-Quadim	DV	9.95
Albion	DV	32.99
Batman Forever Bla.	DA	24.99
Batman Forever	DA	34.99
Battle Beast	DV	24.00
Battle Isle 3	DV	39.99
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bermuda Syndrom	DV	24.00
Bleifuss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bundesliga Manag.Pro	DV	19.00
Bundesliga Manager 1	DV	19.00



Com. & Campanion	DV	24.00
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	DV	19.99
Chesshousers	DA*	19.00
Civilisation 2 Data	EV	39.99
Come Get S.! Level	DV	19.80
Commander Blood	DV	34.99
Com.&Conquer Data	DV	29.00
Com. & Conq.Level	DV	12.99
Com. & Conq. Ed.3	DV	24.00
Creature Shock	DV	19.00
Crystal Blaster	DA	19.00
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 3	DV	49.00
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Der Clou	DV	9.95
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1 Level-CD	DV	14.99
Descent 1	DA	24.99
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Descent 1 & Levels	DV	36.99
Destruction Derby	DA	29.99
Die Siedler 2 Data	DV*	29.99
Digital Dos Games	DV	9.99
Doppelkopf f. Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	DV	34.99
Dungeon Master 2	DV	24.99
EA Sports Rugby	DA	32.99
Ecstatica	DA	24.99
Eishockey Manager Cl	DV	19.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
Flotte Flitzer	DV*	48.00
Frankenstein (Win'95	DV	34.99
Freddy Pharkas	DV	24.00
Games Gold 1	DA	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Helicopter Mania	DA	19.00
Help - Charity Comp.	EV	36.99
Hi Octane	DV	34.00
Hugo 2	DV	44.00
I have no mouth.....	DV	44.99
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
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 3D	DV	19.99
Loadrunner	DV	24.99
Lost Eden Classic	DV	19.99
Martini Racing JC	DV	29.00
Mechwarrior 2 Limit.	DV	49.99
Mega Race 1	DV	24.99
Menzoberranzan	DA	34.00
Monkey Island 2	DV	9.90
Morph	DA	19.00
Nascar Racing	DA	19.00
Nato Fighters ATF D.	DV	39.00
NBA Jam Tournament	DA	24.99
NBA Jam Tournament	DV	34.99
NHL Hockey 94 Clas.	DA	19.99
Noctropolis	DV	19.99
North & South Class.	EV	15.00
Onside Soccer	DV	39.00
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
PC Games Cheat 2	DA	25.00
PC Games Cheat	DA	25.00
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Police Quest 1	EV	24.00
Primal Rage	DA	24.99
Pro Pinball	DV	34.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 - Resurection	DA	34.99
Rol Crusaders	DA	19.00
Scenariomania (Leve	DA	19.00
Sensible Golf	DA	44.99
Shockwaves Express	DA	19.00
Siedler Classic	DV	29.99
Silent Hunter Patro	DV	24.00
Sim Ant Classic	DV*	24.00
Sim City Extended	DA	19.00
Sim City Classic	DV*	24.00
Sim Earth	DV*	24.00
Sim Farm	DV*	24.00
Sim Life	DV*	24.00
Skat für Windows	DV	34.00
Soccer Pros'96	DA	19.00
Speed Rage	DV	39.00
Spiele Hits 1 Level	DV	14.99
Star Trek Klingonen	DA	49.99
Starfighter 3000	DV	39.00
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Stonekeep kp.dt.	DV	39.99
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
Top 111 Windows-Spi.	DA	9.00
Trainer Classic	DV	9.99
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.00
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
USS Ticonderoga	DV	24.99
Virtuoso Classic	DV	19.00
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.99
Warcraft 2 Levels	DV	19.80
Warcraft 1	DA	24.99
Whale's Voyage	DA	19.00
Windows Spiele 97	DV	24.99
Wing Com. 3 Cl.	DV	36.99
Wings of Glory &F-14	DV	29.00
Winter Supersports	DA	19.00
Wipe out	DA	19.99
Woodruff (Goblins 4)	DV	24.99
WWF Wrestlem. Arc	DA	34.99
WWF Wrestlem. Ar.	DA	24.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerosp. Boxen 2*5W	DV	29.00
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
Null Modem Kabel	DV	14.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Glider	DV	19.00
Per4mer Lenkrad	DV	89.99
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Sidewinder Game Pad	DV	79.00
Soundkar. Anschlußk.	DV	7.00
Speedmaus LG 21	DV	17.00
Truedox Joypad TJ-50	EV	19.99
Y-Kabel für Joystick	DV	9.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für ***Österreich***, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026
Versand für ***Deutschland***, Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren ***kostenlosen Gesamtkatalog*** an
- Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme. Ab DM 250.– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Projektleitung/Produzent: Holger Flöttmann
Programmierung: Maik Justus
Missionen: Michael Lennartz, Stephan Jürgens, Bernd Ludewig

Das Hexagon-Kartell

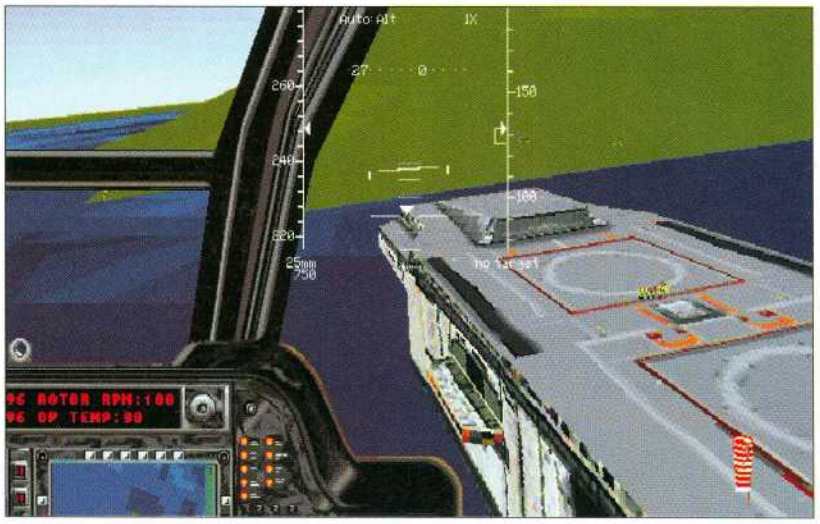
VON ANATOL LOCKER

Ach, die Welt ist schlecht. Vor allem in Kolumbien, Italien, Rußland, Japan, Polen und China, weil da so viele Kriminelle hausen, aber das wissen wir ja durch RTL. Nun ist's soweit: Die Drogenkartelle, Mafia, Triaden und Schieberbanden dieser Länder schließen sich im Jahr 2001 zum "Hexagon-Kartell" zusammen, um ungestört abzusahnen. Sie brauchen eine Uzi, ein Sturmgewehr oder Handgranaten? Kein Problem! Wenden Sie sich an ihren Pizzadienst, Lieferung an die Haustür. Sie sind Großkunde und benötigen ein Kilo Plutonium? Kommt wie immer via Flughafen München direkt zu Ihnen! Als das Kartell im Lauf der Jahre mächtiger und krimineller wird, bekommen die Staaten das Fracksausen. Ein Grundmaß an Kriminalität wird bekanntlich toleriert, doch nun erreichen die Hexagon-Unternehmen bedrohliche Ausmaße. Die Polizisten kommen nicht voran, weil sie nicht international agieren darf. Also wird per UNO-Dekret im Jahr 2004 ein neuer Geheimdienst gegründet. Im Zusammenspiel mit der United Navy will die "Central Service Intelligence" das Hexagon-Kartells zerschlagen – im Rang eines Elite-Hubschrauberpiloten sind Sie maßgeblich daran beteiligt.

Die Hintergrundgeschichte begleitet Sie durch sechs Szenarien (USA, Golf von Mexiko, Nordafrika, China, Südpazifik und das "Finale"), die wiederum aus mehreren Missionen bestehen und je nach Erfolg variieren.



Im "Hexagon-Kartell" stecken eine Menge guter Ideen. Kleines Beispiel: Wir bekommen den Auftrag, Munitionskisten an Land zu schaffen. Leider vermasseln wir diesen, indem wir die Kisten so unsanft aufsetzen, daß die enthaltenen Raketen unbrauchbar werden. Jetzt haben wir für den Rest des Szenarios keine Hellfires mehr! Unter 320 x 200 Pixel erinnert der Blick aus dem Cockpit an die Draufsicht in einen Fruchtsalat (viele große bunte Schnipsel), erst unter Super VGA macht die Sache Spaß . Daß weder Voxelspace noch hyperrealistische Texturen die Umgebung zieren, kann ich bei der Vielzahl und Unterschiedlichkeit der Missionen verschmerzen. Außerdem ist die Aufmachung im Vergleich zum "Longbow" weniger amerikanisch - hier wurde mit deutschen Hausmitteln gearbeitet und nicht mit einem Hollywood-Team. Erfreulicherweise nimmt sich das Programm nicht so bierernst: Wer im Cockpit zu Boden blickt, entdeckt dort schon mal eine Cola-Dose. Die derzeit ausgebuffteste deutsche Hubschrauber-Simulation.



Eine kleine Kurve, schon kommt unser Flugzeugträger wieder in Sicht.

Nicht nur die Gegenspieler, auch die Szenerie ist "lernfähig". Wenn Sie während einer Mission eine gegnerische Stellung ramponieren, die nicht als Missionsziel vorgesehen ist, kann es passieren, daß das nächste Mal dort deutlich mehr Truppen stehen – die wurden vom Computer nämlich als Nachschub hingeschickt.

Bevor Sie vom Flugzeugträger abheben, schlägt der Computer eine Maschine vor. Im Angebot stehen neun Hubschrauber, jeder mit eigener Flugphysik und konfigurierbaren Waffensystemen. Die Bell "Super Cobra", die AH-64A "Apache", McDonnell Douglas 500 "Defen-



Fliegen Sie mit Ihrer Staffel einen Angriff auf die als Ölplattform getarnte Basis der Kartell-Fieslinge.

AOL: Kennwort "ASCON"

Normalerweise verweisen wir an dieser Stelle nicht auf die Seiten der Hersteller, aber in diesem Fall finden wir die Porträts der Programmierer einfach zu nett, als sie unter den Tisch fallen zu lassen.

DAS HEXAGON-KARTELL		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	79
HERSTELLER	**ASCON**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	**2 CD-ROMS**	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	**1 - 2**	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Spannung auf den zweiten Blick: Heli-Simulation mit fein verwobenen Missionen, bei der realistische Flugverhalten – auf Wunsch – nicht zu kurz kommt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/100	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Keine Angst - für diese Simulation brauchen Sie den Rechner nicht ausbauen. Nur wer die schönere Auflösung nutzen will, braucht einen gut getunten Pentium 100. Ach, ja: Sogar VR-Helme und Spezialcontroller wie der Cyberpuck werden unterstützt.



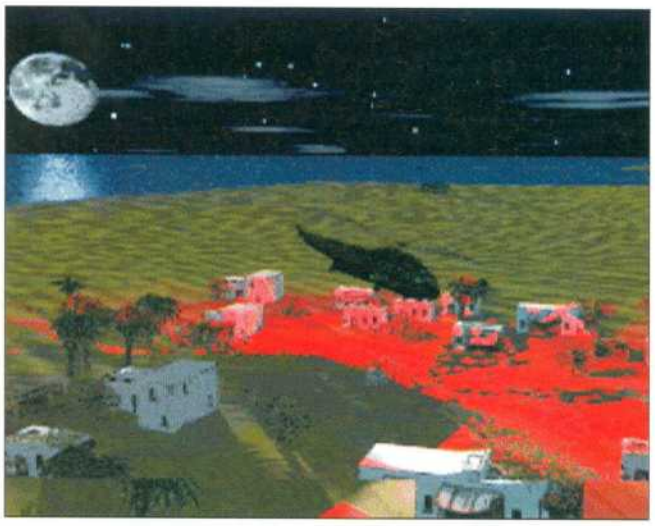
Lesen Sie das Briefing sorgfältig, sonst ballern Sie noch die Falschen ab.

der" und MIL Mi-24 "Hind" sind waffenstarrende Angriffs- und Panzerabwehr-Hubschrauber, die schwer einstecken aber auch austeilen können. Um Truppen oder Ladungen zu transportieren, brauchen Sie Transporthubschrauber. Neben authentischen Helikoptern gesellt sich im Lauf des Spiels auch die "Witchride" in Ihren Hangar, ein Helikopter aus dem Jahr 2004.

Gewöhnungbedürftig ist die Tatsache, daß sich Ihre Sicht je nach Fluglage verändert. Steuern Sie nach links unten, dreht sich die Cockpit-Sicht ebenfalls in diese Richtung. Praktisch, um nachzusehen, ob es die vorwitzige Flakstellung wirklich erwischt hat. Wer's lieber konventionell mag, schaltet dieses Feature ab.

Am Boden tut sich nicht allzuviel – an Texturen oder Details wurde gespart. Dafür sind Hügel ernst zu nehmen: Wenn Sie diese überfliegen, bekommt das Wort Steigungsrate eine ganz neue Dimension.

"Das Hexagon-Kartell" erlaubt feine Abstimmung des Simulationsmodus. Wer schnell ein paar Runden dreht,



Wenn Sie gerne mit geschlossenen Augen 340 Sachen fliegen, sind die Nachtmissionen genau das Richtige.

vereinfacht sich das Leben durch Easy Hovering (bodennaher Flug ist weniger ruppig), hohen Arcade-Level (weniger treffsichere Kartell-Abgestellte), vereinfachte Physik und Ausschalten aller Crashs. Daß die Simulation auf hohem Realismus-Level zufriedenstellt, dafür sorgte NATO-Fluglehrer Rainer Wilke, dessen Anmerkungen ins Programm aufgenommen wurden.

Praktisch: Sollten Hubi und Pilot das Zeitliche segnen oder die Freundin auf ein computerfreies Wochenende bestehen, so wird nach der lästigen Unterbrechung automatisch die letzte Mission aufgerufen.

ES wirft so viele Fragen auf, daß selbst Allwissende anfangen zu zweifeln.

VOM AUTOR DES BESTSELLERS „2001 - ODYSSEE IM WELTRAUM"

© 1996 and ™ designate trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Windows is a registered trademark of the Microsoft Corporation.

Rendezvous im WELTRAUM

ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT EGAL? WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!

Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Videosequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.





DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN!

PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

KOSTENLOSE SIERRA-KATALOG-CD-ROM

SIERRA COKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

RAM1108D

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

SIERRA®

Produzent: Ali Atabek
Programmierung: Dave Boulanger, Gus Smedstad
Spieldesign: Ali Atabek
Sound: Greg Allen, Larry Peacock

MAX

VON TOBIAS SCHWEIKL

Echtzeit-Strategiespiele gibt es viele auf dem Markt; auch rundenbasierte Genre-Vertreter tummeln sich lebhaft in den Händlerregalen. „MAX" bieten für jeden etwas: Es ist eine Mischung aus beiden Strategie-Varianten. Im Kern rundenbasiert, läuft es innerhalb der einzelnen Züge phasenweise in Echtzeit ab. Das bedeutet für den Spieler: Das feindliche Radarfahrzeug, das so verlockend in Reichweite der eigenen Panzerkolonne steht, flüchtet bei zu aufdringlichen Annäherungsversuchen. Dafür wird der Raketenwerfer, der gerade noch weit abseits von Geschehen stand, von einem Lufttransporter an die Front gebracht und mischt dort die eigenen Reihen auf.
Doch vor den Erfolg haben die Designer den Schweiß gesetzt: In Übungsmissionen machen sich unerfahrene „MAX"-Kommandeure mit den komplexen Handlungsmöglichkeiten vertraut: Die Vor- und Nachteile der einzelnen Fahrzeuge und die optimale Planung der Reparatur- und Nachschuboperationen – das alles will erst einmal gelernt sein. Auch Aufbau und Unterhalt einer Basis ist ein wichtiger Teil des Spiels. Die richtige Rohstoff- und Stromversorgung aller Komponenten, die strategisch beste Anordnung der Defensivanlagen. Dies bedarf mehr als nur einer flüchtigen Überlegung.

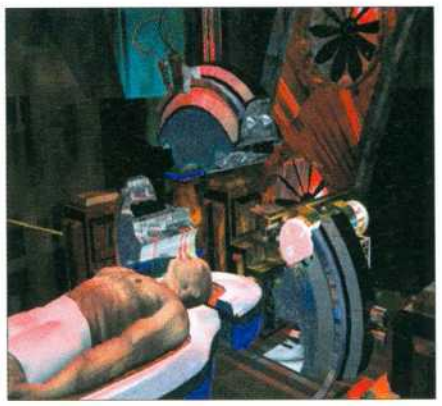
Fit für den Fronteinsatz entscheiden Sie sich für eine Einzelmission oder eine komplette Kampagne. Leider besteht die Kampagne nur aus den auch separat anwählbaren Missionen in zufälliger Reihenfolge. Eine weitere strategische Komponente bringt die Wahl des eigenen Clans. Acht Rivalen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen stehen zur Wahl.

Um bei „MAX" eine Chance auf Sieg zu haben, müssen Sie jeden Vorteil nutzen, der sich bietet. Die Basen der Gegner sind meist hervorragend ausgebaut und bieten wenig Ansatzpunkte für einen erfolgreichen Angriff. Besteht die feindliche Verteidigung z.B. aus Geschütztürmen, Luftabwehreinheiten und Panzern, müssen Sie zuerst eine Handvoll Infiltratoren hinter den feindlichen Linien absetzen. Dies geschieht mit Hilfe der unter Wasser unsichtbaren Personen-Transporter. Dann werden zunächst die feindlichen Panzer erobert. Mit diesen schalten Sie soviele Flak-Stellungen wie möglich aus, bevor sie zerstört werden. Bleiben noch ein bis zwei Luftabwehrstellungen übrig, muß wohl oder übel ein weniger wichtiges



„MAX" ist gewöhnungsbedürftig. Obwohl es einen Echtzeit-Ansatz besitzt, liegt der Schwerpunkt dennoch auf Runden-Taktik. Das ist zwar kein Nachteil, aber eingefleischte Hexfeld-Hasser sollten vorsichtig sein. Selbst Vier-Sterne-Generäle werden den Einstieg in die Materie nicht leicht finden.
Auch die Steuerung macht ein paar Probleme. Zwar können die Einheiten bequem zu einem Pulk zusammengefaßt werden, doch wenn eine Luft- und eine Bodeneinheit übereinander stehen, kann eine der beiden nicht mehr einzeln ausgewählt werden – das nervt in kritischen Situationen. Ansonsten gibt es nicht viel zu kritisieren: „MAX" spielt sich gut, ist wegen der immensen taktischen Möglichkeiten motivierend und den Leveln sieht man das exakte Design an. Besonders erfreulich: Der intelligente Computergegner „schummelt" nicht durch schnelleres Ressourcen-Raffen oder vereinfachte Bauoptionen. Nur die Anfangsvoraussetzungen sind deutlich verschieden.

Das Geheimnis des Erfolges. Eine gut ausgebaute Basis ist die Voraussetzung für ein gewinnbringendes Spiel.



Das lange Intro wurde auf einem Amiga gerendert – und sieht gut aus!

http://www.tartans.com/

Die Halle der Clans. Daß man in Schottland auf die Familientradition Wert legt, ist uns bewußt. Was auf dieser Web-Site jedoch in Sachen Clan-Tradition zur Schau gestellt wird, ist schon erstaunlich.

MAX		Wertung		X	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X • • •	1	**2**	74
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 • •	4	**12**	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X •	7	**28**	

Multiplikator

FAZIT: Innovatives Strategie-Epos mit knackigem Schwierigkeitsgrad und hoher Computer-Intelligenz.

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

Bescheidener Animations-Aufwand sorgt für Rechner-Genügsamkeit. Mehr Speicher überhalb der 8-MByte-Linie wird aber dankbar angenommen.



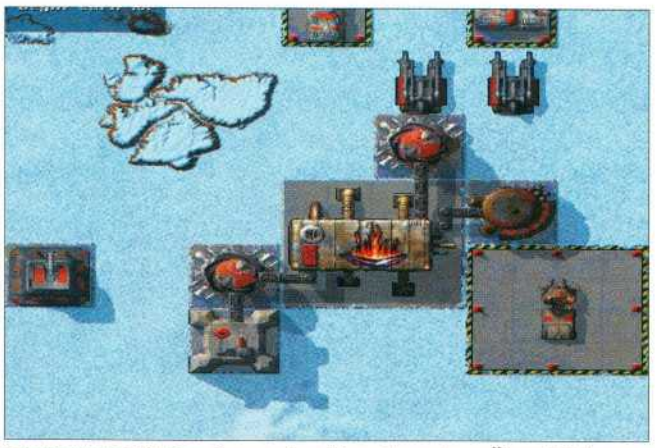
Alle Einheiten haben die verschiedensten Eigenschaften. Panzerung, Reichweite, Waffenstärke und ähnliches können auch nachgerüstet werden.

Flugzeug als Kanonenfutter geopfert werden. Die feindlichen Flaks haben nun in dieser Runde keine Munition mehr und können von den Jagdbombern ausgeschaltet werden. Die feindliche Basis ist unseren Luftangriffen dann hilflos ausgeliefert.

„MAX" hat auch seine Tücken. Weil man nur Gelände einsehen kann, das in der Aufklärungs-Reichweite eigener Einheiten steht, ist vorsichtiges Taktieren angesagt. Eine der wichtigsten Einheiten ist der fahrbare Scanner. Eigene Raketenwerfer werden durch ihn erst zur tödlichen Waffe, weil sie ansonsten ihre überlegene Reichweite mangels Zielerfassung nicht einsetzen können. Es bedarf schon einiger Erfahrung, um die eigenen Sichtgrenzen richtig einzuschätzen. Diese sind zwar auf der Übersichtskarte eingeblendet, auf dem eigentlichen Spielfeld aber nicht zu sehen. Anfänger werden mit Sicherheit mehr als einmal von plötzlich auftauchenden Feindeinheiten überrascht und verlieren dadurch wichtige Fahrzeuge. Das ist besonders ärgerlich, da es wirklich auf jedes Fahrzeug ankommt. Die eigenen Ressourcen sind nämlich so knapp bemessen, daß der Auftrag oft unschaffbar wird, wenn eine wichtige Einheit, wie etwa ein "Missile Crawler", vernichtet wird.

Ebenso wichtig ist es, die eigenen Truppen auszubauen. Durch Einsatz von Rohstoffen kann die Panzerung oder auch die Reichweite der einzelnen Einheiten verstärkt werden. Weitere Verbesserungen werden aber drastisch teurer und somit bald unerschwinglich.

Das Ziel von „MAX" ist übrigens meist nicht das Zerstören der feindlichen Basis, sondern das Sammeln von Siegpunkten. Wer nach einer gewissen Rundenzahl die meisten hat, geht als Sieger vom Feld.



Die Karte ist fließend zoombar. Von der reinen Übersichtskarte bis hin zur detaillierten Nahaufnahme .



BEFEHLSSCHILDER



©1996 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO logos und Nitro Racers sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Marken-oder Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei

http://www.3do.com

STUDIO 3DO

Entwickler: Haiku Studios, F
Spieldesign: Ronan Menjot, Denis Muffat-Meridol, Minh Tri Dung Le
Grafik: Luc Lemaire
Leitender Programmierer: Dominique Boure
Musik: Stephane Flachier • **Soundeffekte:** Christine Melkissioan

Down in the Dumps

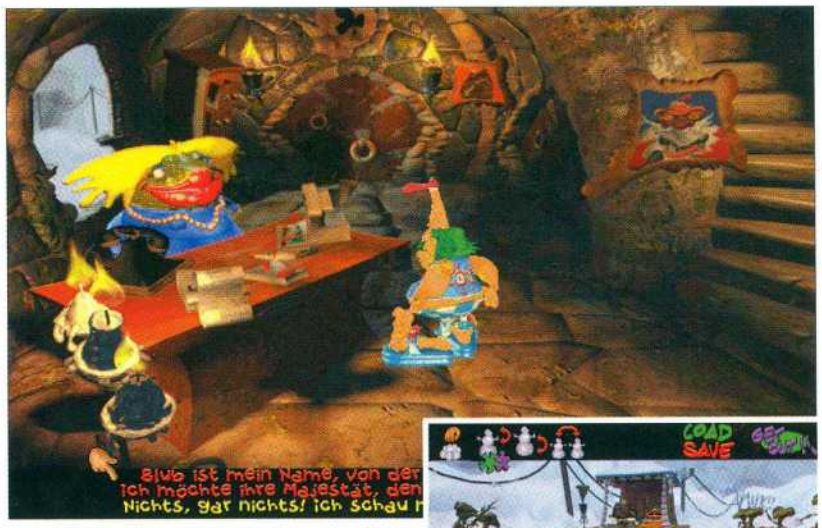
VON HEINRICH LENHARDT

Ziemlicher Müll: Die Urlaubsreise der Blub-Familie sollte eigentlich auf eine warme Strand-und-Sonne-Welt führen. Doch an einer Raststätte auf dem Milchstraßen-Highway gibt es einen folgenschweren Zusammenstoß. Angerempelt vom Raumschiff krimineller Trunkenbolde torkeln die Blubs auf den nächstbesten Planeten zu – und das ist dummerweise die Erde. Nach der Bruchlandung inmitten einer Mülldeponie sind Mama, Papa, Großeltern, Kinder und Haustier wohlauf. Wichtige Einzelteile des Raumschiffs hat es dabei aber quer über den Schrottplatz verschlagen. Außerdem drohen Sabotageakte der in der Nähe gelandeten Unfallverursacher. Die haben zum Beispiel nichts besseres zu tun, als Oma Blub per Hypnosestrahl in eine psychopatische Killer-Braut zu verwandeln.

Für das an Knetgummi-Figuren erinnernde Ensemble von "Down the Dumps" ließen die Haiku-Entwickler im heimischen Paris das Grafik-Programm "3D-Studio" heißlaufen. Animationen und Zwischensequenzen wurden vorberechnet; kein Wunder, daß das Endprodukt drei CDs füllt. Schon nach dem Ablauf des Intros wird der erste Scheibenwechsel nötig. Die Heimkehrbemühungen der Blubs sind in vier separate Teile gegliedert, in denen Sie jeweils ein anderes Mitglied der Sippe steuern. Im letzten Abschnitt schalten Sie gar nach Belieben zwischen Sohnemann und Tochter um.

Übertrieben rätselhaltig sind diese Viertelchen nicht gerade, dafür gibt es bei vielen Puzzles mehrere Lösungswege.

Die Bedienung erfüllt gängige Point'n'Click-Normen: Sobald Sie einen Gegenstand mit dem Mauszeiger anvisieren, erscheint das passende Icon. Weitere geistige Freiheiten werden nicht gestattet. Selbst das sonst Genre-übliche "untersuchen" per rechter Maustaste fällt beim gnadenlos vereinfachten "Down in die Dumps" flach. Ein Hauch von Kniffligkeit wird durch das Horten und clevere Einsetzen von Gegenständen gewahrt. Manchmal läßt sich auch das gelbe Rüssel-Schmusetier einsetzen. Handbuch und Bildschirmtexte sind sich lediglich uneinig, ob der beste Freund der Blubs nun "Stinky" oder "Furz" heißt



Im dritten der vier "Sub-Adventures" ist Papa Blub in einer abstrusen Robin-Hood-Parodie unterwegs. Sein Dialogversuch mit der Sekretärin des Königs bietet wenig rhetorische Nuancen.



In Weihnachtsmann-Verkleidung müssen wir eine der dusseligsten Denkspiel-Einlagen der Adventure-Geschichte gewinnen.





Verhinderter Trickfilm: Die ausufernde Masse an Render-Animationen, bei denen Sie zum Zugucken verdammt sind, ist bemerkenswert.



Machtübernahme der Grafiker. **In den Haiku-Studios hätte mal ein resoluter Adventure-Spieler der alten Schule die Herren Animateure bändigen sollen. Dann wäre vielleicht aus "Down in the Dumps" nicht so ein zäher Pseudo-Trickfilm mit untergebutterter Spielbarkeit geworden. Nahezu jede Aktion ist mit aufwendigen Animations-Verrenkungen der Spielfiguren verbunden; von den reichlich dazugeworfenen Render-Sequenzen ganz zu schweigen. Doch die Puzzles sind banal, die Gags nicht immer zündend und das Verhältnis "hingucken/spielen" stimmt nicht. Virgins "Toonstruck" hat diese Balance mit kompakten Videos und flottem Spielfluß hinbekommen. Die Selbstverliebtheit der "Down in the Dumps"-Grafiker nervt hingegen, zumal die Charaktere bei weitem nicht so erheiternd sind, wie sich das die Entwickler eingebildet haben. Für Einsteiger oder Freunde familienfreundlicher Adventure-Kost noch ok, aber der versierte Abenteurer gibt seinen großen Blauen diesen Monat lieber für "Discworld 2" aus.**

http://www.informatik.uni-oldenburg.de./~joey/Muell/gptext.html

Haben Sie sich auch schon mal gefragt, warum eine CD-ROM-Verpackung den "Grünen Punkt" trägt, eine Mehrwegflasche aber ohne dieses vermeidliche Recycling-Gütesiegel auskommen muß? Martin Schulze klärt süffisant über die deutsche Müll-Wirtschaft auf.

DOWN IN THE DUMPS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	57
HERSTELLER	**PHILIPS**	PRÄSENTATION	X X X X •	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X • • •	3	6	
SPEICHERMEDIUM	**3 CD-ROMS**	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X X •	4	16	
		SPIELDESIGN	X X • • •	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Abstrus, banal, an zwei Nachmittagen durchgespielt: Adventure-Leichtgewicht, bei dem nur die Grafik überzeugt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/100	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Das Animations-intensive Spiel bietet bei der Installation zahlreiche Festplatten-Belegungsvarianten hat. Wer tüchtig Megabytes opfert, gewinnt an Spielfluß-Tempo.



Um in diese (durch und durch sinnlose) "Glücksrad"-Parodie zu gelangen, muß Mama Blub den Flaschengeist bitten oder ein Schwarzes Loch an die Wand malen.



Ein ähnlich gutes Arbeitsklima wie in der PC-Xtreme-Redaktion: Der diensthabende Sheriff hat sicher viele Management-Kurse besucht.

– ja, ja, immer dieser subtile Humor. Dafür wurde gründlich eingedeutscht; die synchronisierte Sprachausgabe ist tadellos und professionell. Netter Gag: Erhöht man die Spielgeschwindigkeit, wird auch die Sprache in den Dialogen beschleunigt; so kommen selbst Bösewichte zu Micky-Maus-Stimmen.

Bewegen Sie den Mauszeiger an einen der beiden Bildränder, geben diese ihre wahre Bedeutung preis. Oben wird geladen und gespeichert; außerdem nehmen Sie mit dem Kamera-Icon sieben beliebige Animationen auf. Das Replay-Feature ist also auf dem Weg vom Sport- ins Adventure-Genre – wir halten den Atem an.

Unten sind hingegen die gesammelten Gegenstände im chronisch unaufgeräumten Inventar übereinandergemüllt. Große Bildsymbole, kein Scolling – bei hoher Objektdichte kann es anstrengend werden, das gewünschte Ding aus dem Haufen herauszuklicken.



Müll-Charme auch im Inventar: Die Scroll-unfähige Gegenstands-Sammlung am unteren Bildrand macht gezieltes Anklicken zum ungewollten Geschicklichkeits-Test.

Großhandel für PC- Videospiele und Zubehör!

Gewerbenachweis faxen und Preisliste anfordern!

PAGODA

www.pagoda.de

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 & Importe ständig verfügbar!

Telefon (0208) 8 23 27 - 0

Telefax (0208) 20 16 88

Bitte nur Händleranfragen mit Gewerbenachweis!!!

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

WARNSCHILDER



©1996 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO logos und Nitro Racers sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei

http://www.3do.com

STUDIO 3DO

Produzent: Terry Rudat
Programmierung: Erich Geiersberger, Retina
Grafik: A. Meinker, J. Moravek, Ch. Hinreiner, M. Pfeiffer,R. Bartz
Sound: Thomas Gawlas

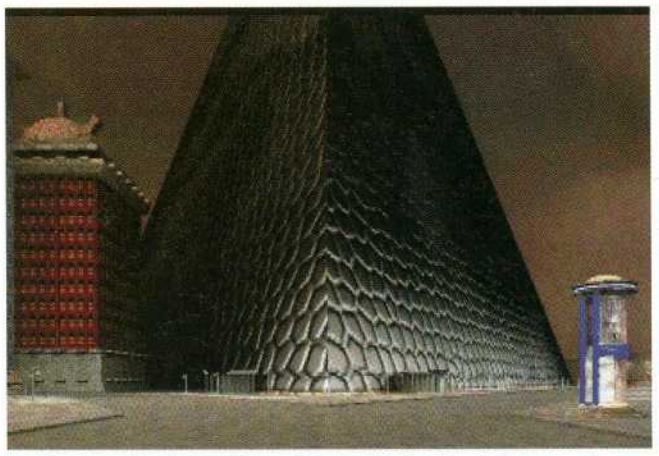
Shine

VON TOBIAS SCHWEIKL

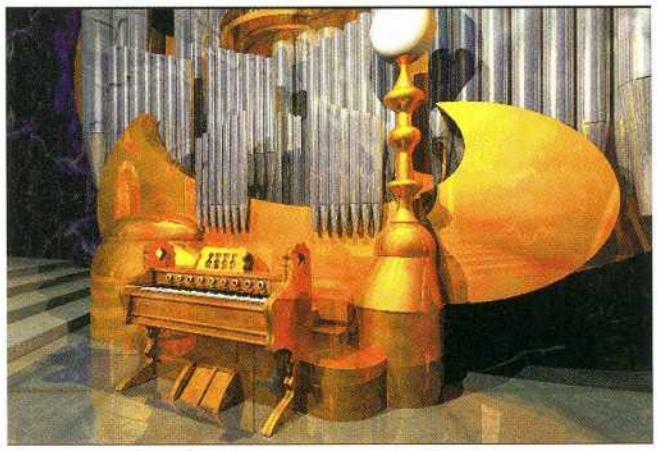
Düstere Wolken schweben über "Twilight City" – und über Ihrem Erinnerungsvermögen: Ihren Namen erfahren Sie erst durch die automatische Identifikation Ihres Fingerabdrucks im Foyer eines menschenleeren Hotels: "Shine". Doch wer ist Shine? Auf der Suche nach Antworten treffen Sie in Twilight City auf verführerische Frauen und rabiate Cops, die in der "Myst"-ähnlichen Welt der gerenderten Standbilder als Video-Protagonisten auftreten. Die fragwürdigen Clone-Experimente der allmächtigen "Twilight City Music Corporation" scheinen in Zusammenhang mit dem Sterben der Stadt zu stehen. Auf Ihren Streifzügen erfahren Sie, daß die Komposition von vier geheimnisvollen Hymnen den Firmengründern unbegrenzte Macht und Unsterblichkeit bescheren sollte. Passend zum musikalischen Hintergrund von "Shine" müssen eben diese Hymnen durch die größtenteils audio-visuellen Rätsel vervollständigt werden. Im einfachsten Fall wird eine Tresorkombination als Abfolge der richtigen Töne eingestellt. Hinweise auf die Lösung einiger Puzzles finden Sie auf den Terminals des "Interlateral Neuro Medium" (INM), dem Internet in "Twilight City". Sie sehen diese Terminals in jedem Gebäude der Stadt; diese ermöglichen Ihnen den Zugriff auf persönliche Dateien und Nachrichten des Eigentümers.
Wie in anderen Render-Abenteuern klicken Sie sich mit der Maus durch die Straßen und Gebäude von "Twilight City". Mit dem zuschaltbaren "Warp Modus" überspringen Sie Orte, an denen keine Interaktion möglich ist. Finden Sie einen Gegenstand, der bewegt oder mitgenommen werden kann, so verwandelt sich der Mauszeiger prompt in eine greifende Hand. Ein so ergatterter abgesägter Finger beispielsweise läßt sich dann mit Hilfe der Zifferntasten einem von fünf Inventory-Slots zuweisen.



Eine lackierte Blechdose mit Reliefprägung – bei der Produktion von "Shine" zeigen BMG & Co. äußerste Sorgfalt. Auch die reichlich abgedrehte Story ist überzeugend und spannend ab dem ersten Mausklick. Für eine CD-ROM-Produktion sind die Schauspieler engagiert – es wird gesabbert, geheult und gelispelt, ausgefallenes Personal belebt die (davon abgesehen sterile) Endzeitkulisse. Die Synchronstimmen passen, besonders der verrückte Ray gefällt mir gut und bei der rüden Ausdrucksweise der ekligen Cops mußte ich schlucken. Die Puzzles sind anspruchsvoll und logisch, stellenweise aber extrem schwer. Doch das gute Design steht im Schatten der begrenzten Interaktivität: Der Handlungsverlauf ist vorherbestimmt, Sie sammeln lediglich Informationen. Mit nur fünf Plätzen ist das Inventory nicht ohne Grund sparsam angelegt. Probleme hatte ich auch mit dem Interface: An einigen Stellen kann ich mich nicht umdrehen, die teilweise mikroskopisch kleinen Knöpfe reagieren nur bei genauem Zielen.



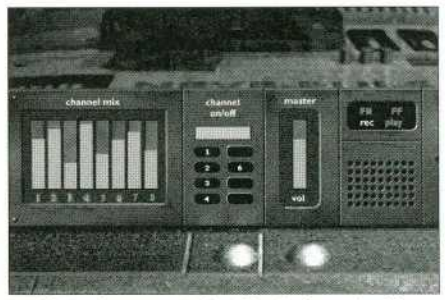
Im Inneren der Pyramide geht die Trinity Music Corporation ihren dunklen Geschäften nach. Um Zugang zu erhalten, müssen Sie drei durch Puzzles gesicherte Schalter aktivieren.



Ein gutes Gehör hilft bei der Lösung der Orgel-Puzzles, weniger musikalische Spieler können jedoch auch eine Farbkodierung zur Hilfe nehmen.



Loggen Sie sich ein: Ein INM-Terminal ist in jedem Gebäude von Twilight installiert.



Profi-Equipment: Beim Abmischen der Hymnen beweisen Sie sich als Toningenieur.

http://www.ri.bbsrc.ac.uk/cloning.html

Clones bevölkern "Twilight City" – und das Denken progressiver Biologen: Wer sich für das Clonen von Lebewesen interessiert, findet hier wissenschaftliche Statements zum aktuellen Stand der Gentechnik!

SHINE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**110 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	**4**	70
HERSTELLER	**BMG INTERACTIVE**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	**8**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 3.1/95**	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	**9**	
SPEICHERMEDIUM	**2 CD-ROMS**	SOUND	X X X X ●	3	**12**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X X ●	4	**16**	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	**21**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Wahnsinn Made in Germany: Psychedelisches Adventure mit logischen Puzzles, teils aber sehr abstrakt und schwierig.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	800x600	256	nicht unterstützt	16 MByte

Je größer die gewählte Auflösung, desto kleiner der "Shine"-Bildausschnitt: Das Grafik-Adventure ist auf allen PCs, vom 486/66 bis zum High-End-Pentium, in der gleichen Qualität spielbar.

Test 'N Take

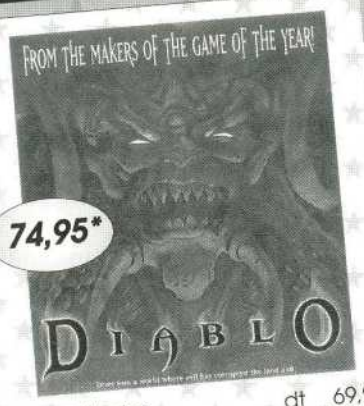
Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

Ace Ventura*	dt	59,95
Ancient Empires	dt	79,95
AH 64 Longbow	dt	79,95
Azarels Tear	dt	69,95
Bleifuß 2	**dt**	**59,95**
C & C Missions Disk	dt	29,95
Creatures	**dt**	**69,95**
Crusader No Regret	dt	69,95
Deadlock	dt	84,95
Destruction Derby 2*	dt	74,95
Discworld 2*	dt	79,95
Dungeon Keeper*		76,95
Earth Siege 2	da	79,95



Elisabeth	dt	89,95
F1 Grand Grix 2	da	99,95
F 22 Lightning 2*	dt	79,95
Fable	dt	69,95
FIFA Soccer '97*	dt	79,95
Gene Wars	dt	79,95
Golden Gate Killer	dt	69,95
Hind	da	69,95
Jagged Aliance 2*	**dt**	**69,95**
Links LS	dt	99,95
Mechw2: Mercenaries*	dt	89,95
Mega Race 2	dt	54,95
NASCAR Racing 2*	da	79,95
NBA Live '97*	dt	79,95
Need 4 Sp. SpezEdt	dt	89,95
Nihilist	dt	74,95
Normality	dt	79,95
Orion Burger*	dt	79,95
Pandora Akte*	dt	79,95
Phantasmagoria II*	da	79,95
Police Quest SWAT	da	79,95
Rally Racing '97	dt	74,95
Rayman	dt	79,95
Ripper	da	79,95
Road Rash	da	69,95
Sam + Max	dt	39,95
Shattered Steel	dt	79,95
Sherlock Holmes:....Rose	**dt**	**74,95**
Siedler 2	dt	69,95
Siedler 2 Mission Disk*	dt	29,95



Silent Hunter	dt	69,95
Silent Thunder	da	79,95
STORM	**dt**	**74,95**
The Dig	dt	69,95
Time Commando	dt	74,95
Toonstruck	da	69,95
Urban Runner	dt	89,95
Worcraft 2 SpezEdt	dt	89,95
Worms Spez Edt	dt	79,95
Wing Commander III	dt	34,95
Wing Commander IV	dt	79,95
"Z"	dt	69,95

Baphomets Fluch	74,95
Cyberstorm	78,95
Daggerfall*	73,95
Die Hard Trilogy*	86,95
NHL Hockey '97	79,95
Realms Haunting*	77,95
Schleichfahrt	64,95
Terranova* deutsch	69,95
Tomb Raider*	69,95
Warwind*	69,95

...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.

PCX-ONLINE

WWW. LOGON.DE/ PCX

Tägliche Updates

HANDZEICHEN





©1996 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO logos und Nitro Racers sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Marken-oder Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei
http://www.3do.com
STUDIO 3DO

Entwickler: Random Games
Produzent: Mark Goldwell
Programmierung: Mark D. Fitzgerald
Design: Timothy W. Brooks
Sound: Christopher Groegler

Wages of War

VON TOBIAS SCHWEIKL

Alle Söldner sind schon da: Bei „Wages of War" übernehmen Sie die Rolle eines Kommandanten, der – mit schönen Grüßen an „Jagged Alliance" – eine Handvoll skrupelloser Naturen steuert. Im Jahr 2001 hat ein kleinerer Nuklearkrieg gewütet und den Großteil der Ölreserven vernichtet. Das hat der Weltwirtschaft nicht gut getan und so manchen souveränen Staat in den Ruin getrieben. Die gravierendsten Änderungen waren die Teilung der USA und die Machtübernahme der Drogenbosse in Süd- und Mittelamerika. Dutzende von Söldnerunternehmen füllten das entstandene Machtvakuum und erledigen nun für Regierungen und Konzerne die Schmutzarbeit.

Ihre Aufgabe ist es, die eigene Söldner-Agentur in 16 Missionen zu Weltruhm zu führen. Weil Sie eine gegnerische Basis kaum selber stürmen können, werden bis zu acht zwielichtige Gestalten aus Ihren Karteikarten angeheuert. Stärke, Ausdauer, Geschwindigkeit und Waffenfertigkeit definieren unter anderen Faktoren das Können und damit den Preis des Lohn-Killers. Keinesfalls unterschätzt werden darf die Tragkraft: Was nutzt der beste Schütze, wenn er nur ein Messer schleppen kann? Haben Sie alle Ausrüstungs- und Personalfragen gelöst, sollten Sie noch einmal abklären, ob nichts Wesentliches vergessen wurde. Es wäre ärgerlich, wenn Sie an einem Maschendrahtzaun scheitern, nur weil Sie keine Drahtschere dabei haben. Liegen Sie vor Beginn der Mission noch gut in der Zeit, können Sie Ihre Rasselbande auch auf das Übungsgelände zu schicken.

Die eigentlichen Missionen beginnen im jeweiligen Zielgebiet. Per Mobilfunk halten Sie Kontakt mit den Leuten in der Schußlinie und dirigieren Sie auf der isometrischen Karte zum Einsatzziel. Dabei stehen jeder Person Bewegungspunkte zur Verfügung, die sich nach dem Agilitätswert richten. Diese Punkte können Sie für die verschiedensten Aktionen verbrauchen: laufen, kriechen, robben, Waffe wechseln und natürlich schießen. Dabei ist einiges an Planungsarbeit nötig. Die Gegner haben sich an taktisch günstigen Positionen verschanzt und verteidigen ihre Stellung bis zum letzten Schuß. Wird ein Kollege verwundet, kann er von einem Söldner auf die Schulter genommen und vom Feld getragen werden. Soviel Menschlichkeit macht sich auch finanziell bemerkbar, weil die Entschädigungen für die Hinterbliebenen von vermißten oder getöteten Lohn-Kämpfern recht hoch sind.



Wo ist der Koffer mit den geheimen Unterlagen? Im Umkreis der Absturzstelle ist jedenfalls nichts zu sehen.


Nach der Bruchlandung mit dem Helikopter verteilen Sie Ihre Männer im Unterholz...


...und laufen prompt in einen Hinterhalt. Auf diese Distanz ist die AK-47 nicht die beste Wahl.



Das ist ja alles ganz einladend. Die Söldner sind mit ihren verschiedenen Statistiken ausreichend genau erklärt und die umfangreichen Ausrüstungskataloge ganz verheißungsvoll. Sogar das Ausstatten der Schützlinge mit Uzis, Kalaschnikovs und Splittergranaten macht Spaß. Doch wenn es zum ersten Einsatz geht, zeigen sich Mängel. Bereits in der zweiten Mission ist es schwierig herauszufinden, von wo man beschossen wird. Der Gegner trifft selbst mit Armbrüsten über das halbe Einsatzgebiet hinweg ins Schwarze. Listige Anschleich-Bemühungen unter optimaler Ausnutzung von natürlicher Deckung vergessen Sie lieber ganz schnell. Auf den Boden werfen und robben ist die sicherste Fortbewegungsart. Die Gegner „kleben" dagegen in ihren Stellungen und warten auf bessere Zeiten.
Was am meisten fehlt, ist die strategische Seite des Sektoreneroberns und der rote Faden einer Hintergrundgeschichte. Man stolpert von Einsatz zu Einsatz und hofft auf den großen Motivationsschub – doch der bleibt aus.

http://www.sofmag.com/home

Das Forum für den Söldner. Das Layout ist ähnlich heimelig wie die Stellenbeschreibung: wenig feinfühlig. Wer zu viele van-Damme-Filme genossen hat, findet hier Karriere-Ansatzpunkte.

WAGES OF WAR		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	42
HERSTELLER	3DO	PRÄSENTATION	X	2	2	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X	3	3	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X	4	8	
		SPIELDESIGN	X X	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Mäßig spaßiges Taktikspiel mit hakeliger Steuerung und spartanischem Outfit.

	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



Ebenso bescheiden wie der Spielinhalt sind auch die Hardware-Anforderungen. Wegen Windows 95 sollten allerdings 16 MByte RAM im Tornister stecken.

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 - 11 / Fax: -99

SERVICE-HOTLINE

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!

Irrtümer vorbehalten! Preisänderungen & Druckfehler, Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN - Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm -

PC-Spiele CD-Rom NEUHEITEN:

Addams Family P.<1/97>	74,95
AIRBUS 2	79,95
AMOK Win95/DOS <11/12>	69,95
AREA 51 Win95 <11/12.96>	69,95
ATRIPOLIS 2097	69,95
BAZOOKA SUE	89,95
BEDLAM <11/12.96>	69,95
BLUE ICE <11/12>	69,95
Chaos Overlords Win 95	79,95
CHESSMASTER 5000	79,95
CLANDESTINY	79,95
CLUEDO <11/12>	69,95

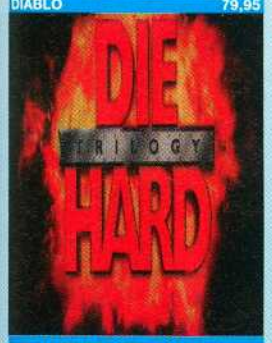


Command & Conquer 2 <11.96> 89,95

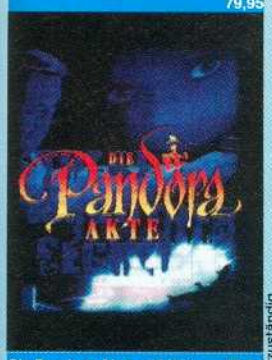
COMMAND & CONQUER - Tiberimkonflikt Win95	89,95



DAGGERFALL<12>	**74,95**
DAYTONA USA <11/12.96>	69,95
DEATH RALLY <11/12.96>	59,95
DEATHDROME <12.96>	59,95
DEMONWORLD	89,95
DER PLANER 2	74,95
DestructionDerby 2 <12>	**74,95**
Destr. Derby 2 Win95 <11>	**74,95**
DIABLO	**79,95**



DIE HARD TRILOGY <11/12> 79,95

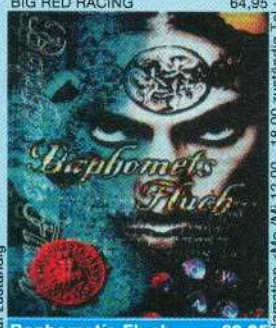


Die Pandora Akte <11/12>	**79,95**
Die Stadt der verlorenen Kinder <01.97>	74,95
DISCWORLD 2 <12>	**89,95**
DUNGEON KEEPER<1/97>	**74,95**
ENEMY NATIONS <12.96'>	59,95
FIFA '97 <11/12>	**79,95**
Flottenmanöver Win95 <12>	79,95
FORMEL 1 <1/2.97>	**79,95**
GENE WARS <11/12>	79,95
GOTHIC MACHINES	69,95
GRID RUN <11/12.96>	59,95
HANSE	39,95
HEART OF DARKNESS	99,95
HEXAGON KARTELL	89,95
HOLMES 2: Rose Tatoo	89,95
HUGO 4	69,95

INTO THE VOID	79,95
JAGGED ALLIANCE - Deadly Games <12.96>	69,95
KRAZY IVAN Win95 <11/12>	69,95
MAD TV 2	79,95
MARBLE DROP <1/2.97>	39,95
MARTY 2 <11/12.96>	59,95
MAXX	79,95
MEGARACE 2	69,95
Monster Trucks <1/2.97>	74,95
MOTO X	79,95
MTV's Aeon Flux <12.96>	59,95
MTV's Slamscape <12.96>	59,95
NBA Live '97 <12.96>	**79,95**
NBA HANGTIME <11/12.96>	**69,95**
Nemesis - Ein Wizardry Adventure <12.96>	69,95
PANZER DRAGOON <12.96>	69,95
PINBALL '95 <1/2.97>	39,95
POWERPLAY HOCKEY	69,95
RACE MANIA <10>	69,95
RISIKO Win'95 <12.96>	74,95
Robotron "X"Win95<11/12>	69,95
SAFECRACKER <12.96>	79,95
Schatten über Riva <DSA 3>	39,95
Scorcher Win95/DOS <11>	69,95
SEGA RALLY <12.96>	69,95
SILENCER	69,95
Sim City 2000(Quadrob.)	69,95
Sim City 2000 Win95<12>	89,95
Sim City 2000 Collec.<1.97>	89,95
SIM COPTER Win95 <12.96>	74,95
SIM PARK <11/12.96>	**59,95**
SIM TUNES <1/2.97>	**59,95**
SIM Weihnachtspaket '96	**69,95**
SNOW CRASH <12.96>	59,95
SPACE ACADEMY	79,95
SPQR <11/12.96>	69,95
STAR TRADER	69,95
Stefan Effenberg's Coach	79,95
Terminator Skynet <11/12>	59,95
The Divide: Enemies W.<12>	59,95
THE HIND	69,95
THE SIMPSONS	59,95
TIE FIGHTER VS X-Wing	**79,95**
TIME PARADOX	79,95
TIMON & PUMBAAS - Spielsammlung <11/12.96>	89,95
TINY TROOPS	79,95
TOMB RAIDER <11/12.96>	**69,95**
TOY STORY - Interaktives Filmbuch <11/12>	89,95
TUNNEL B1	**84,95**
VIKING - The Strategy of Ultimate Conquest <11/12>	69,95
VIRTUA COP <11/12.96>	69,95
WIZARDRY GOLD <11/12>	69,95
YAHTZEE <11/12.96>	39,95
ZPG <11/12.96>	69,95

PC-Spiele CD ROM:

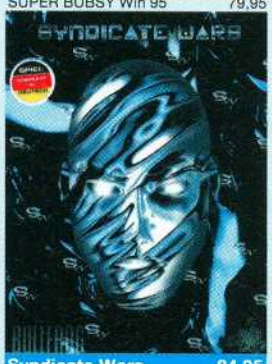
A4 NETWORKS	89,95
ABSOLUTE ZERO	59,95
ABUSE	69,95
AH-64D Longbow	**79,95**
Aladdin Spielparadies	89,95
ALIEN INCIDENT	59,95
ALEXANDER Win 95	74,95
ALIENS	49,95
ALONE IN THE DARK 3	39,95
ANCIENT EMPIRES	89,95
Angel Devoid: Face of the	29,95
ARCADE CLASSIC	64,95
AROUND HOLLYWOO D	44,95
ASSAULT RIGS	64,95
AZRAELS TEAR	74,95
BAKU BAKU ANIMAL	59,95
BALDIES	69,95
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



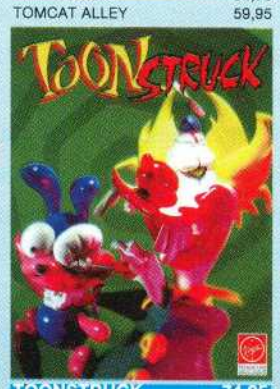
Baphomet's Fluch	**69,95**
BIING!	69,95
BLAM! MACHINEHEAD	69,95
BLEIFUSS	49,95
BLEIFUß 2	**54,95**
BRAINDEAD 13	74,95
BUG!	54,95
CADILLACS & DINOSAURS	89,95
CARIBBEAN DISASTER	29,95
Chessmaster 4000 T.Win95	69,95
Chronicles of the Sword	**74,95**
CHRONOMASTER	79,95
CIVILISATION 2	79,95
CIVIL WAR GENERAL	**79,95**
COMIX ZONE	59,95
COMMAND & CONQUER	84,95
CYBER JUDAS	89,95
CYBERIA 2	69,95

CYBERSPEED	69,95
CYBERSTORM (WIN95)	79,95
CYRIL CYBERPUNK	49,95
Das Rätsel des Master Lu	74,95
DARK EYE (WIN)	79,95
DAVIS CUP TENNIS	79,95
DEADLY SKIES	89,95
DEATH GATE	79,95
DEATHKEEP AD & D Win95	74,95
DEFCON 5 <A>	69,95
DER PRODUZENT	74,95
DESCENT 2	89,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
DER PRODUZENT	74,95
D. große Schlacht in d. Ardennen	69,95
D. große Schlacht von Gettysburg	89,95
DIE FÜNFTE DIMENSION	79,95
DIE HÖHLENWELT SAGA	89,95
DIE SCHLÜMPFE	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	29,95
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	**79,95**
FANTASY GENERAL	74,95
FAST ATTACK	74,95
FIFA SOCCER '96	84,95
FLIGHT	54,95
Flight of the Amazon Queen	49,95
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
HARDLINE	**59,95**
HATTRICK WINS! <Ikarion>	79,95
HUGO 3	69,95
HUMAN RECALL	79,95
ICE & FIRE	59,95
INDY CAR 2	69,95
INTERNATIONAL MOTO X	79,95
JOHNNY BAZOOKATONE	69,95
LEISURE SUIT LARRY 6	49,95
LIGHTHOUSE	79,95
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 PELICAN HILL	**49,95**
LINKS PINEHURST 2	**49,95**
Links Prairie Dunes Country	49,95
Links Riviera Country Club	49,95
LOADSTAR	79,95
Loderunner	39,95
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.	**89,95**
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
NHL Hockey '97	**79,95**
NEED FOR SPEED	79,95
NHL HOCKEY '96	79,95
OFFENSIVE	89,95
OLYMPIC Games/Soccer	je 69,95
ON SIDE SOCCER	79,95
ORGANIC ART	59,95
ORION BURGER	**69,95**
OTHELLO	**39,95**
PHANTASMAGORIA	89,95
PINBALL 3D - VCR	49,95
Pinball Fantasies Deluxe	69,95
PINBALL ILLUSIONS	59,95
Pinball Wizard 2000	49,95
POOL CHAMPION	64,95
PRAY FOR DEATH	44,95
PRISONER OF ICE	39,95
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	59,95
RING DER NIBELUNGEN	74,95
RIPPER	49,95
RTL Samstag Nacht	69,95
ROAD RASH <Win95>	**79,95**
S.T.O.R.M.	79,95
SAFECRACKER	79,95
SCHLEICHFAHRT	79,95
SCORCHED PLANET	69,95
SCREAMER <A>	49,95
SEA LEGENDS	89,95
SECRET MISSION Win95	54,95

SENSIBLE GOLF	59,95
SHANNARA	79,95
SHELLSHOCK	79,95
Sherlock Holmes Geheim...	74,95
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	39,95
SONIC CD	54,95
SPACE BUCKS	74,95
SPACE HULK	79,95
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	**64,95**
SUPER BUBSY Win 95	79,95



Syndicate Wars	**84,95**
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
THE MUPPETS (WIN95)	69,95
THRESHOLD Win 95	69,95
Thunderhawk 2 <uncut>	**49,95**
THUNDERHAWK 2	74,95
THUNDERSCAPE	39,95
TIME COMMANDO	**74,95**
TINY TROOPS	64,95
TOMCAT ALLEY	59,95



TOONSTRUCK	**74,95**
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
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

Anstoss World C. Win95 <A>	19,95
Archer MacLean Pool <A>	29,95
ARNIE 2	19,95
Beavis & Butt-Head - Calling.. <12>	24,95
Beavis & Butt-Head - Little ... <12>	24,95
Beavis & Butt-Head - Wiener...<12>	24,95
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>	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
MISSION CRITICAL	49,95
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 4	**29,95**
PRIMAL RAGE	39,95
PRO PINBALL	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 CITY Enhanced <WL>	24,95
SIM CITY ENHANCED<WL>	29,95
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>	**24,95**
TOTAL DISTORTION <A>	29,95
TOUCHÉ - 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:

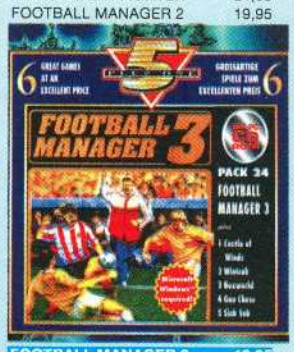
COMMAND & CONQUER	29,95
PGA Tour Golf '96 Data	39,95
WARCRAFT 2	34,95
WORMS	44,95

SPECIAL INTEREST:

D-INFO 3	39,95
SPECCY CD '96	**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

Japan E3 Messe Video 29,95

A = Ausländische Anleitung

WL = White Label

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 Döhlinger ist für Endkunden zuständig

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * ZUBEHOER * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * NES * GAME BOY * VIRTUAL BOY * ZUBEHOER * VIDEO *

Produzent: John Chasey
Sound: Russ Dunham, Paul Zimmer
Grafik: Dan Little

SWIV 3D

VON TOBIAS SCHWEIKL

Die unendliche Geschichte. Der Name „SWIV" ist den Amiga-Veteranen unter Ihnen vielleicht noch ein Begriff. 1991 ballerte sich die eingefleischte Shoot'em Up-Gemeinde an Bord von Helikopter und Jeep durch Unmengen an übelgelaunten Feinden. Doch bereits das 91er-Spiel war eine Neuauflage. Zwei Jahre zuvor gelang der englischen Programmiertruppe Random Access mit „Silkworm" eine respektable Automatenumsetzung, auf der „SWIV" ohne Lizenz (und damit inoffiziell) basierte.

Mit „SWIV 3D" wurde das altbekannte Spielprinzip wieder aus dem Keller geholt, aufpoliert, lackiert und in die Händlerregale gepackt. Dabei setzte sich die Metamorphose des Klassikers weiter fort. Mit vertikal- bzw horizontal scrollender Action-Kost lockt man im Dezember 1996 keinen Kunden mehr hinter dem heimischen Ofen hervor. Da muß es schon etwas mehr sein - 3D zum Beispiel. An Bord der SWIVs (Special Weapons Interdictions Vehicles) rasen Sie als Ein-Mann Kampfmaschine über Berg und Tal und suchen Ihre von Rebellentruppen entführte Tochter. Um dies zu erreichen, erhalten Sie vor jedem Level den Auftrag einige bestimmte Ziele auszulöschen. Weil aber in vielen Gebäuden, Extrawaffen versteckt sind, wird ohnehin alles aus dem Weg geräumt, was einem vor den Lauf kommt.

Bei den Extrawaffen haben sich die Designer viel Mühe gegeben. Lenkraketen, Cruise Missiles, Streubomben und etliche andere niedliche kleine Knallkörper versetzen Sie in die Lage, Ihren Standpunkt deutlich zu machen. Doch auch der Gegner hat seine Argumente. MG-bestückte Bunker, FlaRak-Stellungen, Panzer, Abfangjäger, Raketenkreuzer und ähnliches Kriegsspielzeug haben schon so manchen Hobbypiloten zum Abdrehen überredet.

Im späteren Verlauf der Handlung bekommen Sie es sogar mit Außerirdischen zu tun und stellen sich Ihren Feinden auf dem Mond und dem Mars. Die Aliens sind in Sachen Waffentechnologie natürlich weiter fortgeschritten als gemeine terranische Rebellen.



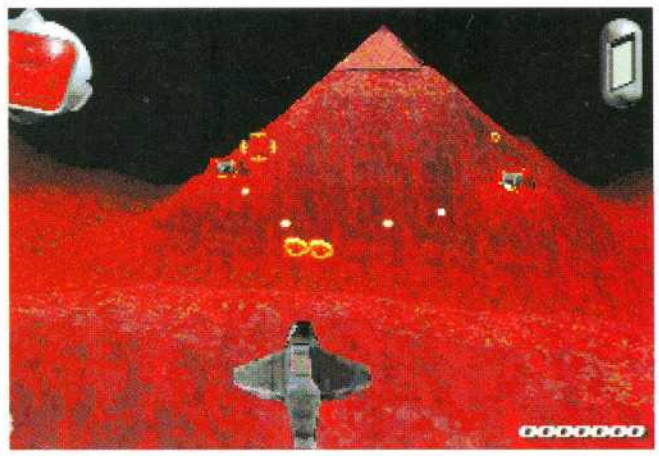
Die Absicht ist klar: Das Gebäude-Umpusten mit Panzer und Jeep soll eine Abwechslung zur ausgelaugten „Einzelkämpfer stapft durch Untergrund"-Masche anderer Programme bieten. Das kompromißlose Ausreizen klassischer Shoot-'em-Up-Features zusammen mit der schnellen Darstellung kann vorübergehend sogar Action-Muffel motivieren. Vor allem die vielen Power-Ups halten den Spaß-Faktor hoch.
Die besondere Würze erhält das Spiel durch die Musik. Ein schneller Überflug über eine feindliche Basis, die Explosionen überlagert von wahlweise klassischer oder moderner Musik, jagen einem nicht nur beim ersten Mal Schauer über den Rücken.
Leider ist das Spiel gnadenlos schwer, wer nach Feierabend nur eben mal einen Level erledigen will, bekommt Schwierigkeiten, in neue Welten vorzustoßen.
Und genau da liegt der Haken. Die Level sind einfach zu wenig tiefschürfend aufgebaut, um nach dem 15. Versuch noch interessant zu sein. Mehr Abwechslung im Design hätte nicht geschadet.



Im Anflug auf das Zielgebiet. Eine Ladung Cruise Missiles sollten hier wieder für Ruhe und Ordnung sorgen.



Inferno im Intro. Mit Vierfach-Lenkraketen heizen Sie selbst dem größten Schurken ein.



Der Beweis. Es gibt doch Pyramiden auf dem Mars – und dann gleich noch mit Geschütztürmen bestückt.

http://www.eurocopterusa.com

Optisch gut gemacht und inhaltlich informativ stellt der Helikopter-Bauer Eurocopter seine Produkte vor. Für Hubschrauberfans auf jeden Fall eine Datenreise wert.

SWIV 3D		Wertung		x	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	62
HERSTELLER	SCI	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X •	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Klassische Shoot-'em-Up-Tugenden im neuen 3D-Gewand. Vorsicht, knackiger Schwierigkeitsgrad!

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	320 x 400	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	320 x 400	256	nicht unterstützt	16 MByte

Unter DOS reichen 8 MByte für den Tiefflug, wer sich „SWIV 3D" unter Windows 95 geben will, muß mit 16 MByte ausgerüstet sein. Ansonsten fist der Titel ür ein 3D-Spiel recht genügsam.

Entwicklung: Bruce Artwick
Programmierung: Bruce Artwick, Brad Hinkel
Grafik: Courtney Barnes

Flight Simulator für Windows 95

VON ANATOL LOCKER



Anflug auf New York. Hinter dem World Trade Center wird's leider wieder flach...

Bruce Artwick ist an allem schuld. Mitte der 70er Jahre programmierte der angehende Elektroingenieur am Uni-Rechner eine rudimentäre 3D-Engine, deren Raumsimulation heute für mildes Lächeln sorgen würde. Trotzdem: Das Ding funktionierte. Als Heimcomputer erschwinglich wurden, verwirklichte der Hobbypilot seinen Traum und programmierte den ersten „Flight Simulator" für Apple 2. Microsoft klingelte 1981 bei seiner Firma Sublogic an – seitdem gibt's regelmäßig eine neue Ausgabe des „Microsoft Flight Simulators", dessen neue Version 6.0 taufrisch für Win95 erschienen ist.

Der neue Flight Simulator präsentiert sich mit Autostart-Menü und typischem Win95-Look. Fenster lassen sich frei verschieben; klickt man auf die rechte Maustaste, erscheint eine detaillierte Erklärung der Instrumente oder ein kontextsensitives Menü. Artwick spendiert dem Spieler zwei neue Flugzeugtypen: die Extra 300S (der „Porsche der Lüfte") und eine Boeing 737-400. Wem das nicht ausreicht, nimmt Platz in einer Chessna Skylane RG R 182, dem zickigen Learjet 35A, einem gemütlichen Segelflugzeug Schweizer 2-32 oder dem Kampfflieger Sopwith Camel. Die Szenarios New York, Paris und Las Vegas sind bereits auf der CD-ROM enthalten; außerdem die wichtigsten Sehenswürdigkeiten von zehn Weltstädten.

Generell wurde der Einstieg ins Programm verbessert. Unterm Punkt „Fly now" startet man ohne Umschweife in einer Chessna auf der bekannten Chicagoer Rollbahn. Anfänger lassen sich unter „Flight Instructions" die wichtigsten Manöver zeigen. Profi-Piloten erwarten bei „Adventures" Systemausfälle, saumäßige Wetterverhältnisse wie Stürme, Nebelbänke oder andere adrenalingeladene Situationen. Übrigens: Jeder Punkt der Welt läßt sich per Eingabe von Längen- und Breitengrad erreichen.





Die zusätzlichen Flieger mit Alpenpanorama: Extra 300S und Boeing 737-400.



Ja, das Ding ist realistisch. Aber mal ehrlich: Würden Sie auf einem „ICE-Simulator" eine Bahnfahrt München-Köln in Echtzeit nachspielen wollen? Ich weiß, ganz fair ist dieser Vergleich nicht, aber mehr Action zugunsten des Realismus wäre dem Flight Simulator schon immer gut bekommen. Ich zumindest habe mich – abgesehen von Start und Landung – in der Luft tapfer gelangweilt.
Im vielgepriesenen Punkt „Realismus" hat die Konkurrenz inzwischen schwer aufgeholt. Da wirkt es peinlich, wenn bei Microsofts neuem "Flight Simulator" die Bodentexturen so flach sind wie die Lüneburger Heide und Landmarks immer noch aus popeligen Blöcken bestehen. Außerdem fehlen Multiplayer-Optionen – Formationsflug ist nicht erwünscht. Es gibt auch Erfreuliches: Eine nette Flugschule mit informativen Videoschnipseln, generell schneller Grafikaufbau und zwei neue Flugzeugtypen. Trotzdem: Ich schätze, daß Microsoft vor allem seinen Flight-Simulator-Fans den Umstieg auf Win95 „zwangserleichtern" wollte...



http://www.pcaviator.com

Wer sich gerne über Flugsimulationen austauscht, dirigiere seinen Browser an diese URL. "PC Aviator Online" ist kritischer als die Flight-Simulator-Foren in Compuserve, MSN und America Online.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR FOR WINDOWS 95		WERTUNG	X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1 3	50
HERSTELLER	MICROSOFT	PRÄSENTATION	X X X	2 6	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X	3 12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X	3 3	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4 12	
		SPIELDESIGN	X X	7 14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Der Klassiker fürs neue Betriebssystem: Bessere Performance, aber spielerisch nach wie vor latent langweilig.

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



Erst auf einem Pentium lohnt das Abheben. Reichlich RAM und Festplatten-Platz lindern Leid in puncto Spielfluß.

Produzenten: Gregg Barnett, Angela Sutherland
Programmierung: David Johnson, Paul Carpenter, Mark Judge
Grafik: Ben Willsher, Steve Packer, Simon Turner
Sound: Mark Bandola, Paul Weir, Jeremy Tranter

Discworld 2

VON ROBERT BANNERT



Die Rauchschwaden von Drachenattacken und Großbränden haben sich verzogen, eifrige Troll-Arbeiter haben Häusertrümmer und anderen Schutt in den Ankh-Strom gekehrt: Nach den Unruhen im ersten "Discworld"-Abenteuer schieben die Scheibenwelt-Protagonisten erstmal eine ruhige Kugel. Derweil haben Vorlagen-Autor Terry Pratchett und Psygnosis-Team Perfect schon das nächste Adventure-Attentat auf die Fantasy-Idylle vor. Die Magier der Unsichtbaren Universität tragen bei einer gemütlichen Beerdigung – nebst magiertypischem Festschmaus – ihren Kollegen Windle Poons zu Grabe; Hauptakteur und Hilfsbibliothekar Rincewind entspannt sich bei einer ausgiebigen Torten-Kur. Ehrgeizige Lehrlinge prügeln sich bereits um Windles Posten, da schnellt die greise Nervensäge plötzlich aus dem Sarg und hoppelt froher Dinge durch den Speisesaal. Erzkanzler Ridcully ist schockiert, denn untote Magier schaden dem Fakultätsruf. Obendrein muffeln die Gesellen ziemlich streng und verstreuen nach fortgeschrittenem Gärungsprozess ihre Einzelteile. Die Lösung: Man setzt den verwirrten Verblichenen kurzerhand auf die Straße und setzt Spargel-Magier Rincewind auf das Problem an. Der tolpatschige Zauberer soll sich in die Metropole Ankh-Morpork wagen und die Ingredienzien für den magischen Ritus von Ashk-Ente aufstöbern: Mit arkanen Zutaten wie Mäuseblut und Tropfkerzen will Ridcully den vermißten Scheibenwelt-Tod beschwören und für Ordnung im Jenseits sorgen. Weil Rincewind auf der ganzen Scheibenwelt als Experte für Flucht-Rekorde gilt, räumt man ihm in der turbulenten Hafenstadt die besten Überlebenschancen ein.

Wie im Vorgänger watschelt Ihr schlaksiger Magier durch eine traditionelle Point-und-Click-Szenerie und sondiert mit einem funkelnden Cursor-Symbol die Zeichentrick-Kulisse. Schriftzüge verweisen auf die Interaktions-Möglichkeit eines Objekts: Nach einem Doppelklick auf die linke Maustaste wird der Gegenstand beäugt, begrabscht oder nach Herzenslust durch die Mangel gedreht.



Am Fluß Djel liegt Pratchetts Ägypten-Equivalent: In Djelibeby durchstöbert Rincewind Grabkammern und tritt staubigen Pharaonen auf die Bandagen.

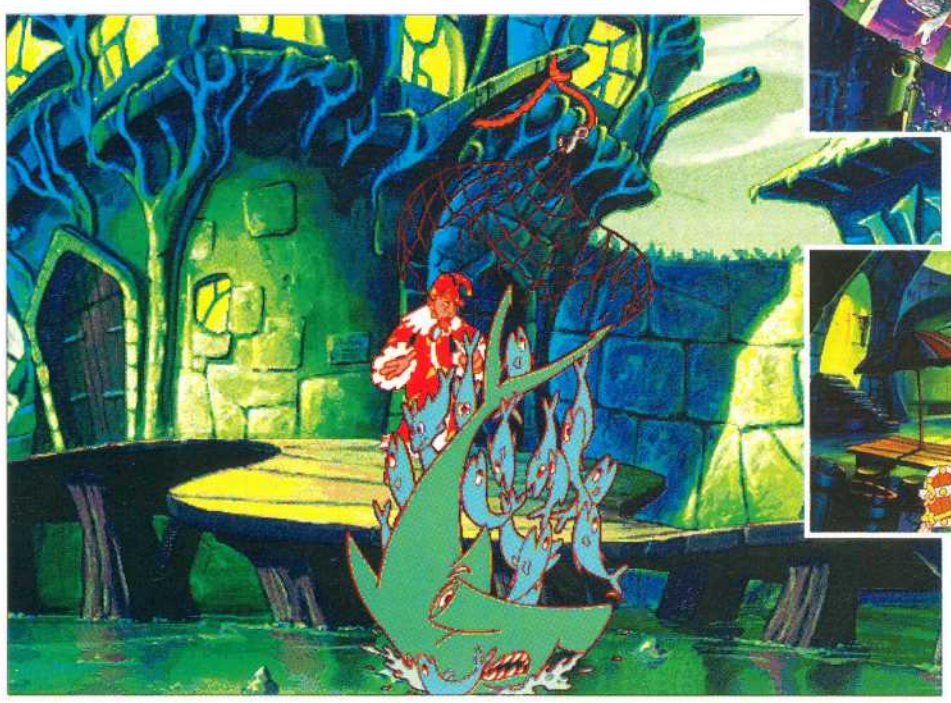


Robert: **Endlich wieder ein Adventure-Happen für Fantasy-Enthusiasten. Von der Optik über den Ambiente-Sound bis hin zur unübertroffenen Pratchett-Komik: Die Präsentation stimmt bis in Detail.**
Tobias: **Der ausgelassene Humor hat mich genauso begeistert. Trotzdem möchte ich mich nicht durch die Romane kämpfen, nur um alle Gags zu verstehen. Hier hätte ich mir ein bißchen mehr Plot-Toleranz gewünscht.**
Robert: **Schön, aber zu viel Freiheit hätte das "Discworld"-Flair empfindlich gestört. Immerhin ist man beim Puzzle-Design wesentlich kulanter als beim wirren Vorgänger gewesen.**
Tobias: **Stimmt. Die Rätsel sind durchweg logisch, aber Scheibenwelt-Einwanderer müssen sich zunächst an die fremdartigen Gesetze der neuen Abenteuer-Heimat gewöhnen.**
Robert: **Das Vorlagen-Handicap wurde aber geschickt ausgebügelt: Wer aufpaßt, entdeckt in den Dialogen alle Nase lang ausführliche Tips.**





Im Forschungstrakt für hochenergetische Magie hat Student Stibbons allerlei Werkzeug versteckt.



Bevor Rincewind in den Schatten einen Rattenburger ordert, muß sich der Magier zunächst an den Tisch setzen und die Speisekarte studieren.



Holzpflöcke für den Ashk-Ente-Ritus: Rincewind holt das Messer im Leichenhaus und zerschnippelt damit das Fischnetz an den Docks. Den Hammerhai tauschen Sie im Uni-Garten (unten) gegen den Cricket-Schläger des Quästors aus.







Rincewinds Truhe sondiert mißtrauisch die bizarre Umgebung: Das hundertfüßige Möbelstück schleppt Ihr Inventar.

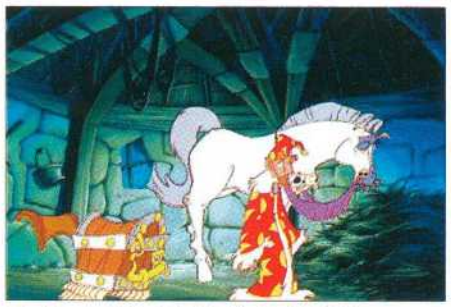
Ausrüstungsgegenstände und Lösungsobjekte verstaut Rincewind in seinem zerschlissenen Mantel oder der Taschendimension seines nimmermüden Reisebegleiters: "Truhe" ist eine Kiste mit Charakter – der Bretterkörper aus magischem Birnbaumholz verleiht dem Möbelstück neben aufbrausendem Gemüt unbegrenzten Stauraum. Läßt sich ein Gegenstand weder in die Truhe stopfen noch sonstwie verwursten, kommentiert Rincewind die Situation mit sarkastischem Pratchett-Humor.

Besonders mitteilungsfreudig zeigt sich Ihre Schwatzliese beim klassischen Adventure-Dialog: Egal ob Ihr Held im Schatten-Viertel mit Leichenfledderern debattiert oder sich über Frau Kuchens Zukunftsvisionen ereifert – in jedem Scheibenwelt-Winkel lauern etliche Roman-Charaktere. Die munteren Gesellen reden Rincewind in Grund und Boden, in unserer heimischen Synchronisation geben professionelle Ulk-Sprecher wie Arne Elsholz (deutsche Stimme von Eric Idle, Bill Murray, Tom Hanks) humoristische Lösungs-Infos sowie Romanzitate zum besten. Ist Rincewind nach dem Redefluß seines Gegenübers noch aufnahmefähig, kontert er die Dialog-Attacke mit einem Gesprächs-Icon: Sie begrüßen den Burschen, quetschen Tips aus ihm heraus oder lassen eine scharfzüngige Bemerkung fallen.

Wenn sich Ihr Charakter danach noch auf die Straße traut, wird eine Ankh-Morpork-Draufsicht eingeblendet: Nach einem Mausklick auf Gebäude oder Stadtviertel wechselt die Kamera zum nächsten Szenario. Die meisten Schauplätze scrollen parallax vorüber und erstrecken sich über mehrere Bildschirme.



Erst im zweiten Kapitel darf Rincewind Ankh-Morpork verlassen: Wo vorher nur Nebel um die Docks wallte, liegt jetzt ein Dreimaster vor Anker.



Die Realität ist für Tod's Roß Binky nur fasriger Farben-Dunst: Die Hufe des Pferdes sind "unter" dem Bodenniveau.

Psygnosis' Scheibenwelter gehen mit der Zeit: Wo im ersten Teil noch Gebrechen wie Ruckelkrämpfe und Spar-Animation die Charaktere schwächten, glänzt heute eine Adventure-Kulisse mit Zeichentrick-Niveau. Aufgesetzte Zwischensequenzen und FMV-Einlagen hat Rincewind nicht nötig: Spielgeschehen und Stimmungs-Intermezzos sind aus einem Guß, das komplette Spiel wirkt wie ein überlanges Intro mit filmreifer Synchronisation. Im Vorgänger hielt man sich noch an die Zeichnungen von Scheibenwelt-Illustrator Josh-Kirby, bei den Nachfolge-Figuren hat Pratchett die Kontroll-Zügel lockerer gehalten. Umso zugänglicher sind Charakter-Design und Optik für den Scheibenwelt-Unkundigen ausgefallen. Nur bei den eigenbrötlerischen Fantasy-Schwanks tun sich Neulinge zuweilen schwer: Die besten Witze und Anspielungen sind für Pratchett-Profis reserviert. Dafür wurde die abstruse Puzzle-Logik des Erstlings ausgemerzt: Die knallharten Rätsel sind für jeden Genre-Liebhaber der attraktivste Happen seit langem.

http://www.a-zet.de

Für optimalen Witz-Koeffizienten empfehlen wir das Studium des "Scheibwenwelt"-Kosmos. Auf den Seiten des "abiszet Bücherservice" können Sie aus einer Liste mit 720.000 Titeln wählen und online bestellen – darunter auch die "Discworld 2"-Vorlagen "Rolling Stones" und "Reaper Man".

DISCWORLD 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	87
HERSTELLER	PSYGNOSIS	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	2 CD-ROMS	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X X	4	20	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Zeichentrickreifes Point'n'Click-Abenteuer nach Terry Pratchetts Fantasy-Satire – riesengroß und verzwickt.

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

Heitere Stimmung bei der Hardware-Jury: "Disworld 2 - Vermutlich vermißt" läuft auch auf bescheidenen Rechnern ohne großes Murren. Seine cineastischen Qualitäten beweist Zauberer Rincewind allerdings erst ab einem P/90.

Produzent: Jeff Tunnell
Programmierung: Richard Rayl jr.
Art Director: Brian Hahn
Sound: Loudmouth

Hunter Hunted

VON ANDREAS ULRICH

Nachdem sadistische Aliens die Erde in Schutt und Asche legten, versklavten sie die überlebenden Humanoiden. Besonders unglückliche Opfer wurden dazu auserkoren, im „Hunter Hunted"-Spiel gegen die außerirdischen Minotauren anzutreten. Der unfreiwillige Einzelkämpfer hetzt in dem ungleichen Rennen durch die Ruinen der zerstörten Städte, bis er von den Aliens erledigt wird.

Um ein „Hunter Haunted"-Match zu überleben, müssen Sie Ihr Sprite durch 65 verzwickte Levels lotsen. Das Spielgeschehen wird in traditionellem 2D-Jump'n'Shoot-Look dargestellt: Jake hechtet von Plattform zu Plattform, klettert an Netzen und Pflanzen zu der nächst höheren Ebene und hangelt sich an der Decke über tückische Abgründe. Um den gehörnten Monstern zu entkommen, finden Sie auf Ihrem Weg durch die zerstörten Gebäude allerlei nützliche Extras. Medical-Kits frischen die Gesundheit auf, Helme und Brustpanzer schützen vor feindlichen Attacken. Kleinere Übel wie schwebende Minen werden locker mit Wurfsternen oder der Pistole ins Jenseits befördert.



Auf seiner Flucht vor den Aliens kämpft sich Jake von Plattform zu Plattform. Durch die Türen geht es zur hinteren Ebene.



Übersichtlich: Damit Sie die Kontrolle behalten, zoomt die Kamera nach hinten.

Mit der Panzerfaust können Sie die fliegenden Wachroboter locker in ihre Einzelteile zerlegen. Größere Gegnerhorden entsorgt man mit einem gezielten Handgranaten-Wurf. Munitionsnachschub findet Ihr Held an allen Ecken und Enden.

Um Ihnen den Weg durch die Arena nicht zu einfach zu gestalten, haben die Entwickler noch einige Gemeinheiten eingebaut. Grüne Säuretropfen regnen von der Decke, getroffene Fässer explodieren und tauchen ganze Abschnitte in ein Flammenmeer. Die intelligente Kameraführung erleichtert das Überleben: an kritischen Stellen zoomt die Kamera aus dem Geschehen heraus und verschafft einen größeren Überblick. Drolligerweise steuern Sie nicht immer den gejagten Jake, sondern auch seinen brutalen Jäger „Garathe Den". Der Außerirdische zeichnet sich vor allem durch seine enorme Sprungkraft aus. Ein Hecht an die zehn Meter hohe Decke oder über einen riesigen Abgrund sind für den zweibeinige Alien-Ochsen kein Problem. Alle 65 Levels sind direkt anwählbar. Bestandene Aufgaben werden mit ei-nem Häkchen in der Liste quittiert und als geschafft ab-gespeichert. 35 Level wurden für den Zwei-Spieler-Modus designt. Dabei können Sie gegeneinander oder miteinander Ihren Weg freikämpfen.



Ein Knobel-Jump'n' Shoot wie „Hunter Hunted" ist eine willkommene Abwechslung zu den gängigen Spielprinzipien. Die stimmungsvolle Grafik bringt das Endzeit-Ambiente ausgezeichnet rüber. Jake läßt sich ohne Macken durch die Gänge steuern. Animationstechnisch kann man sich auch nicht beklagen. Dank Motion-Capturing sind Jakes Bewegungen nicht nur fließend, sondern auch naturgetreu. Lediglich einen Schluck Zielwasser hätte der gehetzte Kerl nötig. Man muß sein Sprite stellenweise pixelgenau manövrieren, um das angepeilte Ziel zu treffen.
Das knobelige Design wird nie unfair; da die Level nicht zu weiträumig sind, findet man nach einigen Versuchen den Ausgang. Begleitet von hervorragend eingespielten Audio-Tracks und den dazu passenden Soundeffekten motiviert "Hunter Hunted" zum weiterspielen. Minimal ärgerlich sind die relativ hohen Hardware-Anforderungen. Obwohl die Grafik nicht gerade spektakulär ist, wird die Pentium-Kraft hemmungslos ausgelutscht.

http://www.loudmouth.com

Die Musiker von „Loudmouth" versorgen am liebsten Computerspiele mit Ihren Songs. Auf Ihrer Homepage können Sie einige der Klang-Kleinode downloaden.

HUNTER HUNTED		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	71
HERSTELLER	SIERRA	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X •	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 2 (AN EINEM PC)	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Actionreiches Jump'n'Shoot, bei dem auch die Gehirnwindungen bemüht werden. Guter Zwei-Spieler-Modus.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P 60	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	800x600	256	nicht unterstützt	16 MByte

Gefräßige Aliens haben ihren Preis: Damit Jake nicht ins Stocken kommt, sollte mindestens ein Pentium 90 auf dem Motherboard stecken. Für bessere Resultate reduzieren Sie die Farbtiefe auf 8-Bit (256 Farben).

Produzent: Linda Currie
Programmierung: Derek Beland, Bret Rowdon
Grafik: Cyrus Hogg, Craig Daughtrey
Sound: Eric Heberling

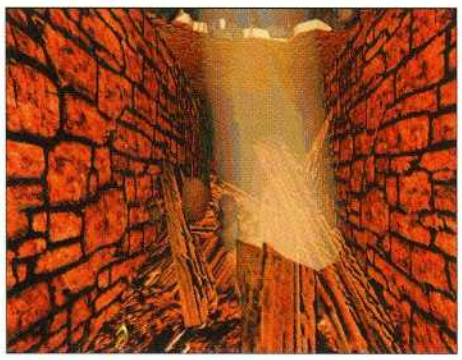
Wizardry Nemesis

VON ANDREAS ULRICH



Der magische Spiegel stellt dem Helden einige Fragen. Wissen Sie die Antworten, zerbricht das Glasobjekt in tausend Stücke.

Wer sich beim Klang des Namens „Wizardry" auf ein neues Rollenspiel-Epos freut, wird enttäuscht. Der traditionsreiche Titel wird lediglich als Zugpferd für eine neue Serie von Abenteuerspielen aus dem Hause Sir-Tech verwendet. Als unser Held eines Tages durch die Wäl-der der friedlichen Phantasy-Welt Gali-can schlendert, wird er aus heiterem Him-mel von einer fliegenden Bestie angegriffen. Als er bereits dem Tode nahe ist, gelingt es dem ansässigen Dorf-Mystiker, das Biest in die Flucht zu schlagen. Nach Schamanen-Meinung bieten nur magische Vorkehrungen Schutz gegen weitere Attacken. Ihre Aufgabe ist es, dem Helden soviel Magie beizubringen, daß er im finalen Gefecht als Sieger hervorgeht.



Baufällig: Auf der Brücke über den Graben war ein Schlüssel versteckt.

Das komplette Spiel läßt sich mit der Maus steuern. Je nach Position verbiegt sich der Zeiger in die Richtung, in die Sie gehen können. Alternativ kann die Fortbewegung auch über das Keyboard dirigiert werden. Anfangs schlecht ausgerüstet, machen Sie sich auf den Weg, die acht geheimnisvollen Zauber-sprüche und sieben Talismane zu finden. So ganz konnten sich die Macher vom Rollenspielprinzip nicht verabschieden; Ihr Held hat eine Unzahl von Charakter-Attributen, die sich mit fortschreitendem Spielgeschehen verbessern. Seit dem letzten "Wizardry"-Rollenspiel hat sich technisch nicht viel verändert: Noch immer traben wir in akkuraten 90-Grad-Bewegungen um die Ecken. Die Locations wurden dafür wesentlich verkleinert. Gekämpft wird in Echtzeit: Hämmern Sie auf die linke Maustaste, schlägt der Held mit dem linken Arm zu; ein Druck auf die rechte Taste setzt den rechten Arm in Bewegung. Unten links sehen Sie Ihre Hit-Points, unten rechts fällt die Gesundheits-Statistik des Gegners hoffentlich ins Bodenlose. Im Spiel gefundene Ausrüstungsgegenstände verbessern Ihre Kampfwerte. Anfangs ziehen Sie nur mit Hemd und Hose bekleidet durch die Landschaft, später tragen Sie eine schützende Rüstung sowie erstklassige Waffen. Sollten Sie zu großen Schaden genommen haben, dann inhalieren Sie einen kräftigen Zug aus einer Heiltrankphiole. Doch auch ohne das Gebräu steigt die Health-Anzeige verhältnismäßig schnell auf ein normales Maß zurück.



So ganz traute sich Sir-Tech den Sprung zum reinen Adventure doch nicht zu: Wenn man in einem Dungeon festhängt, fühlt man sich eher wie in dem Rollenspiel „Lands of Lore" als in einem Adventure. Alle Nase lang kommt ein Monster vorbei und will sich mit mir anlegen. Das zehrt nicht nur an den Hit-Points, sondern auch an den Nerven.
Der größte Nachteil von "Wizardry Nemesis" ist jedoch der träge Bildaufbau und die bummelige Steuerung. Von Schritt zu Schritt schlappt ein Frame gemütlich nach dem anderen über den Monitor. Drückt man zu eilig auf die Richtungstasten, dann ist der Tastaturpuffer voll mit Befehlen, denen der Held wie ferngesteuert nachläuft. Häufiges Speichern ist oberstes Gebot: Der Tod lauert hinter jeder Ecke – und er hat sich gut versteckt. Ein falscher Schritt, und Sie versinken ohne jede Vorwarnung im Treibsand. Nach dem „Try and Error"-Prinzip tastet sich der Spieler vorsichtig von Raum zu Raum und verliert dabei gründlich die Lust am Überleben.

http://taisbean.com/realms/

Pflicht für Rollenspielfans: Über einen Chat-Room werden AD&D-Rollenspielsitzungen Online abgehalten.

WIZARDRY NEMESIS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	**3**	53
HERSTELLER	**SIR-TECH**	PRÄSENTATION	X X X • •	2	**6**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	**12**	
SPEICHERMEDIUM	**5 CD-ROMS**	SOUND	X X • • •	3	**6**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X • •	4	**12**	
		SPIELDESIGN	X X • • •	7	**14**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Schuster, bleib bei deinen Leisten: Sir-Techs Ausflug ins Adventure Genre entpuppt sich als Reinfall.

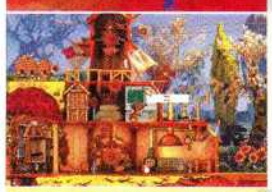
	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Der Sir-Tech-Held hat es nicht eilig: Für den gemächlichen Aufbau hochauflösender Bilder ist ein 486er ausreichend. Ein schnelles CD-ROM verkürzt unangenehme Wartepausen beim Nachladen.

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 und internationalen 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 die Wertungen der Ausgabe 1/97 nicht berücksichtigt werden.

Diesen Monat wurden die Wertungen aus den Magazinen "Power Play" (MagnaMedia Verlag, D), "PC-Games" (Computec Verlag, D) sowie der Online-Publikation "Gamespot" (USA) entnommen. Erhebungszeitraum waren die Ausgaben 8/96 bis 12/96 aller zitierten Magazine.

	PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
 **ASSASSIN 2015 (WARNER)** Science-fiction-Ballerei mit starker FMV-Handlung und dezentem Action-Adventure-Einschlag: Als gelernter Einzelkämpfer und Scharfschütze fliehen Sie aus düsterer Korridorwelt und zerlegen dabei massenweise Robotwächter mit Laser und Granaten.	-	44%	74%	53%
 **ATF NATO FIGHTER (ELECTRONIC ARTS)** Fortsetzung oder Mission-Disc? Nachfolge-CD zu "US Navy Fighters" und "Marine Fighters" mit ähnlicher Grafik-Engine, aber neuen Flugzeugen (Eurofighter, F-16, Su-35 und JAS 39), bösen Russen und Jahrzehnte-übergreifendem Scenario-Builder.	-	81%	-	78%
 **BEDLAM (MIRAGE)** Futuristisches Gemetzel im "Syndicate"-Look. Als Kopf eines Kampfroboter-Trios liefern Sie sich explosive Effekte mit endlosen Horden Gen-gezüchteter Biomex-Monster. Taktik- und Adventure-Elemente treten hinter der Action deutlich zurück.	-	61%	48%	66%
 **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.	80%	84%	89%	70%
 **BUNDESLIGA MANAGER '97 (SOFTWARE 2000)** Im Reich der Tabellen, Aufstellungen und Statistik: Komplexe Kicker-Simulation mit Management- und Strategie-Elementen, 97er-Lizenz und digitalen "Kicker"-Schlagzeilen. Verbesserte Optik dank SVGA, High-Color und 3D-Fußballplatz.	79%	85%	87%	-
 **C&C 2: ALARMSTUFE ROT (WESTWOOD)** Echtzeit-Krieg zwischen Ost und West in einer fiktiven Parallelwelt. 33 verschiedene Einheiten wuseln ballernd und sprengend über die scollenden Landkarten. Effektgespickt, spannend und wohl durchdacht – konkrete Verbesserungen sind jedoch spärlich.	92%	87%	90%	-
 **CLANDESTINY (TRILOBYTE)** Geisterstunde für Millionenerben: Mit "Clandestiny" setzt Trilobyte die Spuk-Rätseleien "7th Guest" und "11th Hour" fort: Kleine Knobeleien durch Render-Videos verknüpft. Im Gegensatz zu den Vorgängern tauchen diesmal keine echten Schauspieler auf.	-	-	37%	-
 **CREATURES (WARNER)** Wuschelwesen züchten am PC: Ungewöhnliche Artificial-Life-Simulation, bei der Sie heranwachsende Sprites auf Ihrer Erkundungsreise begleiten. Wissenschaftlicher Hintergrund und verschrobene Einfälle wurden harmonisch kombiniert.	65%	-	86%	-
 **DAGGERFALL (BETHESDA SOFTWORKS)** Fortsetzung zum Rollenspiel-Koloss "Arena!. Hinter altertümlicher VGA-Grafik und überholter 3D-Engine eröffnet sich Ihnen eine gewaltige Fantasy-Welt mit einem komplexen Gilden- und Ordensystem. Ein Hardcore-Rollenspiel mit hohem Dungeon-Count.	76%	72%	87%	83%
 **DARKENING, THE (ORIGIN)** Die "Privateer"-Fortsetzung entstand nicht bei Origin in Texas, sondern in den Entwicklungsstudios des Roberts-Bruder Erin in England. Professionelle Mischung aus hochkarätig besetztem FMV-Film, dramatischen 3D-Gefechten und etwas Raumhandel.	89%	86%	84%	-

		PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
	**DAYTONA USA (SEGA)** Der Rennspielklassiker (bekannt aus der Spielhalle und durch die Saturn-Videospielversion) wurde ohne spielerische Änderungen auf den Win95-PC übertragen. Im Gegensatz zum thematisch ähnlichen "NASCAR Racing" sehr actionreich und crashlastig.	-	52%	80%	62%
	**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.	58%	76%	71%	71%
	**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%	-
	**DESTINY (INTERACTIVE MAGIC)** Von der Steinzeit zu den Sternen: Hyper-komplexes Strategiespiel mit deutlichen Anleihen bei Sid Meiers Klassiker "Civilization". Die Wahl der Perspektive ist ein Novum: Auf Wunsch begeben Sie sich von der übersichtlichen Vogelperspektive in den Ego-Modus.	-	58%	52%	-
	**DISCWORLD 2 (PSYGNOSIS)** Gevatter Tod geht in den Urlaub, Rincewind fällt die undankbare Aufgabe zu, ihn wieder herbeizuschaffen. Der Zeichentrick-Look ist der auffälligste Unterschied zum Vorgänger. Insider-Gags und Selbstironie zeichnen diese Point'n-Click Romanumsetzung aus.	-	-	83%	-
	**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.	57%	75%	70%	70%
	**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%	-
	**FIRO & KLAWD (BMG)** Das tierisches Mafia-Drama aus England wurde als Action-Ballerei mit Render-Filmen in einer isometrischen Großstadt ("New Yak City") inszeniert. Ab und zu machen Sie auch aus statischer Ego-Perspektive Jagd auf Punk-Ratten und Killer-Hunde.	51%	56%	21%	-
	**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.	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.	-	64%	74%	-
	**HOLIDAY ISLAND (SUNFLOWERS)** SimUrlaub Made in Germany: Isometrische Wirtschaftssimulation um ein Ferienparadies, anspruchsvolle Charter-Gäste und die miesen Tricks der Konkurrenz. Satirische Einfälle und beschwingte Latino-Rhythmen versüßen Ihnen den Manager-Alltag.	-	-	80%	-
	**KRAZY IVAN (PSYGNOSIS)** Roboterrandale ohne Reue: Spielerisch unkomplizierter Mechwarrior-Verschnitt mit einer doppelten Portion Action statt der üblichen Taktik-Elemente. Durchgedrehte FMV-Sequenzen sorgen für die humoristische Einstimmung auf pausenlose 3D-Gefechte.	52%	69%	74%	-

PC-Spiele im Testvergleich



MADDEN NFL 97 (ELECTRONIC ARTS)
Die "Madden"-Serie ist in den USA zu Recht ein Bestseller. Nach dem Besuch der eingebauten "NFL University" (hier lehrt "Professor" Madden höchstpersönlich) lädt die komplexe, aber durchschaubare Spielmechanik in die amerikanische Football-Liga.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
76%	83%	82%	64%



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	GAMESPOT
78%	87%	85%	-



MECHWARRIOR 2: MERCENARIES (ACTIVISION)
20 Jahre vor dem Vorgänger "Mechwarrior 2: Clans": Als Söldner begegnen Sie der Clan-Invasion - leider sind Ihnen die Gegner technologisch überlegen. Um Waffen und Reparaturen müssen Sie sich zwischen den 3D-Gefechten persönlich kümmern.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
73%	82%	88%	84%



MICROSOFT GOLF 3.0 (MICROSOFT)
Mit Updates hat Microsoft bekanntlich keine Probleme: Die dritte Golfsimulation aus den Entwicklungslabors des Software-Marktführer ist grafisch nur dezent überarbeitet und enthält die "Links"-bekannten Kurse Harbour Town und Banff Springs.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	-	67%	-



MUMMY: TOMB OT THE PHARAO (INTERPLAY)
Malcolm McDowell ist ausgebucht: Nach "Wing Commander" leiht der Altmime ("Caligula") nun dem Antik-Adventure "Mummy" seine markanten Züge. Mit der Maus klicken Sie sich durch ein technisch konventionelles Render- und FMV-Abenteuer.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
47%	52%	40%	48%



NET ZONE (GAMETEK)
Entführt in den Cyberspace: Als Retter Ihres Vaters grübeln Sie sich durch eine virtuelle Welt, die Gametek mit "QuicktimeVR" Technologie aus zahlreichen Rundum-Standbildern zusammenbastelte . Ein technisch modernisierter "Myst"-Nachzieher.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
75%	48%	58%	-



NHL HOCKEY 97 (ELECTRONIC ARTS)
...jedes Jahr ein neues "NHL". Die beste Eishockey-Serie der Welt schlittert von einer Qualitätssteigerung zur nächsten. Dieses Jahr rempeln massive Polygon-Sportler übers Eis, während eine flexible Kamera die dramatischsten Szenen hautnah einfängt.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
95%	87%	93%	84%



ORION BURGER (SANCTUARY WOODS)
Guten Appetit: Alien Zlark möchte die intergalaktische Junkfood-Kette "Orion" mit menschlichem Fleisch beliefern. Der Spieler zieht los, um zu beweisen, daß auch Menschen Recht auf Leben haben. Skurriles Point´n´Click-Adventure.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
43%	80%	81%	-



PINBALL CONSTRUCTION KIT (21ST CENTURY)
Mit einem Flipper-Baukasten lockert 21st Century seine "Pinball"-Endlosserie auf. Aus vorgefertigten Grafik- und Sound-Elementen und über ein unkompliziertes Windows- und Button-Menü basteln Sie Ihre eigenen Tische.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	34%	53%	-



PLANER 2, DER (GREENWOOD)
Der zweite Planer wurde nach herben Tests um neue Features erweitert, die wir in PCX 10/96 noch nicht erwähnten: Die vermißten Audio-Tracks sind zwischenzeitlich eingebaut, außerdem erleichtern Tutorial-Spielstände den Einstieg ins Speditions-Business.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
45%	38%	77%	-



RAVAGE D.C.X. (WARNER)
Und ewig stänkern die Aliens: 3D-Action-Flug nach anachronistischem "Rebel Assault"-Muster. Die Landschaften zoomen Ihnen als vorabgerenderte Video-Filme entgegen, ein orchestraler Midi-Soundtrack begleitet das lineare Laser-Feuerwerk.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	-	63%	-



RENDEZVOUS IM WELTRAUM (SIERRA)
Nach einem grafisch spartanischen 8-Bit-Adventure in den 80er-Jahren kehrt der künstliche Asteroid Rama nun in voller 3D-Pracht zurück: Autor und Co-Schreiber Gentry Lee unterstützten Sierra bei der Realisation des aufwendigen Render-Abenteuers.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
69%	55%	77%	-

		PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
	**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.	79%	66%	81%	63%
	**ROBOTRON X (GT/WILLIAMS)** Als schonungslose 360°-Ballerei schockte Eugene Jarvis' "Robotron" vor 15 Jahren die Spielhallenbesucher. Die Neuauflage setzt auf perspektivische Grafik, bleibt dem Prinzip aber treu: Ballern was das Zeug hält, denn der Feind kommt aus allen Richtungen.	-	50%	-	-
	**SCHLEICHFAHRT (BLUE BYTE)** 3D-Überraschung aus Deutschland: Nach genialen Strategiespielen schockt Blue Byte die Konkurrenz mit einem futuristischen U-Boot-Simulator, der die realistisch ausgeleuchtete SVGA-Welten mit rasanter Action und einen Hauch "Wing Commander" füllt.	83%	80%	87%	-
	**SHATTERED STEEL (INTERPLAY)** Um die Menschheit zu retten holt Ihr Euren Kampfroboter aus dem Hangar, ölt die Bordkanonen und brettert los: Das 3D-Action-Spiel mit verzweigtem Kampagnen-Modus muß ohne FASAs offizielle "Mechwarrior"-Lizenz auskommen.	66%	78%	82%	68%
	**SHERLOCK HOLMES 2 (ELECTRONIC ARTS)** Der zweite Electronic-Arts-Einsatz von Holmes und Watson verbindet solide Rätsel mit überarbeiteter Grafik: Statt handgezeichneten Figuren stolzieren Mörder, Zeugen und Verdächtige als Digi-Schauspieler durch das "Geheimnis der tätowierten Rose"	63%	73%	69%	68%
	**SPACEWARD HO! 4 (NEW WORLD COMPUTING)** Keine vollwertige Fortsetzung, sondern nur ein Updates mit hochfeinen Erweiterungen. In der Netzwerk-optimierten Weltraum-Oper prügelt Ihr Euch mit Außerirdischen um die begehrtesten "Claims", die Ihre Siedler zu produktiven Welten kultivieren.	-	71%	-	68%
	**STAR CONTROL 3 (ACCOLADE)** Die Weltraum-Saga von Paul Reiche hat nun schon fast zehn Jahre auf dem Buckel. Im dritten Teil der ungewöhnlichen Action-Wirtschaftssimulation-Strategie-Mischung zeigen sich Euch die vielfältigen Alien-Rassen erstmals in SVGA.	-	81%	78%	89%
	**SURFACE TENSION (GAMETEK)** Hinter der wirren Story um Viren und intergalaktische Teleporter verbirgt sich geradlinige Baller-Action mit Voxel-verwandter 3D-Grafik. Die Schlacht über verschiedene Planeten wird durch FMV-Zwischensequenzen aufgelockert.	-	38%	39%	-
	**SWIV 3D (SCI)** Spielekennern verrät der kryptische Name alles: Aus dem Vertikal-Scroller "Swiv" (91er-Sequel des Ballerautomaten "Silkworm") wurde eine 3D-Schlacht – wie im Vorbild wählen Sie zwischen Hubschrauber und Jeep, neu ist der futuristische Speeder.	62%	76%	-	-
	**TOONSTRUCK (VIRGIN)** Mit dieser Komödie kehrt Virgin zur LucasArts-bewährten Cartoon-Grafik zurück und lehrt allen Render-Abenteuern das Fürchten: Dank derbem Humor, logischen Rätseln und gelungener Integration des Digi-Helden C. Lloyd das wichtigste Adventure des Jahres.	82%	90%	85%	88%
	**VIRTUA COP (SEGA)** Sega-Bullen ziehen schneller: In dieser Automatenumsetzung bekämpfen Sie Gangster aus der Ego-Perspektive. Die drei unterschiedlichen 3D-Levels werden von Ihnen nicht frei erkundet, sondern scrollen mit dramatischen Kameraschwenks an Ihnen vorbei.	63%	56%	82%	-
	**WARWIND (SSI)** Die SSI-Entwickler DreamForge sind vorallem durch Ihre AD&D-Rollenspiele bekannt. "War Wind" ist ihr Strategie-Debüt, das sich bei "Warcraft" hemmungslos bedient, den Echtzeit-Strategen aber auch durch neue Möglichkeiten und Ideen überrascht.	72%	85%	78%	-

BESONDERS WERTVOLL



DIE BEST OF DIE BEST

X
CLUSIVE

TEN

IF

Eine kräftige Herbstsonne sorgte dafür, daß der 96er-Jahrgang den Spielekennern in guter Erinnerung bleibt. PC-Xtreme sichtet die Gewinner und outet die Versager des Jahres; fein säuberlich unterteilt in zwölf Kategorien. Neue Spiele, die wir in dieser Ausgabe erstmals testen, konnten wir leider nicht berücksichtigen – sie qualifizieren sich für den Jahresrückblick 1997.

CLUSIVE

ADVENTURES

Und ewig lockt das Abenteuer: Mystische Artefakte aufspüren und am der rechten Ort einsetzen, zaubern, verhören und grübeln um knackige Rätsel zu lösen. Das älteste Spielegenre der Welt (Urvater „Advent" wurde 1967 geschrieben) hielt sich auch im letzten Jahr noch wacker. Dabei kamen neumodische „Myst"-Clones mit ihren HiRes-Standbildern nicht einmal in Siegertreppchen-Nähe.



TOONSTRUCK
VIRGIN

Originelle Rätsel im anarchischen Cartoon-Ambiente – mit einem digitalisierten Christopher Lloyd als einzig menschliches Wesen in der Trickfilmwelt fährt „Toonstruck" bereits die halbe Miete ein. Enorme Gag-Dichte und optische Brillanz zeichnen den leichtverdaulichen Spaß aus - unser Adventure des Jahres.

BAPHOMETS FLUCH
VIRGIN

Bombenterror, alte Mythen und ein fieser Clown: Nach dem Laberlastigen Auftakt erfreut uns die Templer-Schatzhatz mit anständigen Puzzles.

THE DIG
LUCASARTS

Im Weltall hört Sie keiner grübeln: Hochgradig motivierende SF-Story von den Abenteuer-Altmeistern. Stimmung und Grafik sind erstklassig, nur bei der Komplexität hat LucasArts schon bessere Tage erlebt.



D
ACCLAIM

Ein lahmer Render-Schinken, der gleich zwei Adventure-Todsünden zum Preis von einer bietet: mit Zeitlimit, ohne Speicher-Funktion. Wir zitieren zustimmend aus dem Werbeprospekt: „Ein echter Horrortrip für nervenstarke Spieler"... wie wahr!

3D-ACTION-BALLERSPIELE

Wer scharf schießt, landet in Deutschland schnell auf dem Index. Der Popularität des Genres hat das nicht geschadet: Mit Extrawaffen und Power-Ups hetzen Millionen durch realistische 3D-Welten und metzeln Computermonster nieder. Alternativ laufen sich Netzwerk- und Online-Freaks gegenseitig vor die Schrotflinte.

INDIZIERTES SPIEL
ID SOFTWARE

Die Gesetzeslage verbietet es uns leider, dieses indizierte Spiel namentlich zu erwähnen.





INDIZIERTES SPIEL
3D REALMS

Die Gesetzeslage verbietet es uns leider, dieses indizierte Spiel namentlich zu erwähnen.

DESCENT 2
INTERPLAY

Völlig losgelöst: Statt als Einzelkämpfer loszustampfen, sind bei diesem Genre-Vertreter 360°-Flugkünste gefragt – die verwinkelte 3D-Karte ist das Merkmal der tückischen Tunnelschlacht. Das Aussparen von Blut und Splatter befördert "Descent 2" in Deutschland zum Action-Überflieger. 3D-Chip- und Shutter-Brillen-Unterstützung sowie Netz-Option sorgen für Zukunftssicherheit.



REVOLUTION X
ACCLAIM

Das abgehalfterte Zielschießen mit grob-pixeligem Pseudo-3D wird auch durch den Auftritt der angerunzelten Aerosmith-Rocker nicht zum kulturellen Großereignis.

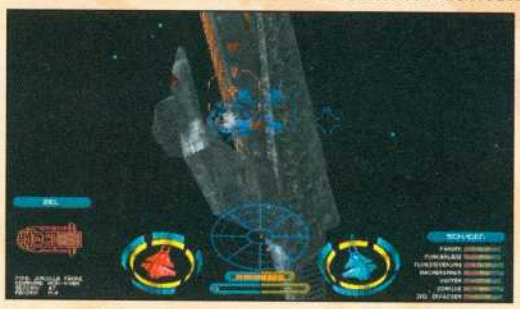
3D-ACTION-SIMULATIONEN

Flinke Finger reichen nicht: Wenn vermehrt strategisches Denken und souveräne Flugkünste im Umgang mit SF-Vehikeln gefragt sind, dann packen wir ein Spiel in die Schublade „Action-Simulation". Im Laser-flirrenden Balleruniversum fühlen sich Raumschiff-Piloten und Mechroboter-Kommandanten heimisch.

THE DARKENING
ORIGIN

Ist „Privateer" das bessere „Wing Commander"? Die englische Fortsetzung „Darkening" inszeniert den Weltraum-Freihändleralltag mit aufwendiger Bonusstory. Eine neue 3D-Engine sorgt für tolle Spielbarkeit bei den Raumschlachten.





TERRA NOVA
LOOKING GLASS

Interplanetare Söldner in Kampfanzügen legen los. Vor allem das Teamwork mit computergesteuerten Kameraden macht die Missionen reizvoll.

SCHLEICHFAHRT
BLUE BYTE

Mit High-Color-Wellengang und knackigen Missionen garantiert der deutsche U-Boot-Shooter feuchte Fröhlichkeit. Ohne Kampfstrategie und gute Reflexe endet Ihre Söldnerkarriere allerdings als Fischfutter-Zutat.



METAL RAGE
TITUS

Da gerät höchstens der Tester in Rage, wenn ihm so ein Leichtmetall-Langweiler auf den Bildschirm kommt. Schlumpfige Möchtegern-Mechs provozieren Dauergähner.

2D-ACTION & GESCHICKLICHKEIT

Der Rest der reflexfördernden Software: Jump-and-Runs, Flipper & Co. bieten meist gewaltfreie, aber gewaltig unterhaltsame Action light. Gute Geschicklichkeits-Tests der alten Machart, garantiert frei von 3D-Zusätzen.



EARTHWORM JIM 1 & 2
PLAYMATES

Die Hüpfeskapaden des Wunderwurm Jim überzeugen durch Cartoon-Grafik, abwechslungsreiche Levels und respektlose Gags. Im Gegensatz zu Activisions Win-95-Version ist bei dieser DOS-Adaption Teil 2 gleich mit dabei.



TILT
VIRGIN

Der Pinball-Sieger im „Jahr des Flippers". Gut bestückte Tische und verschiedene Blickwinkel auf die Leckergrafik hieven Virgins Kugel-Schlenzerei aufs Siegertreppchen.

RAYMAN
UBI-SOFT

Mei, is' der liab: Knuffelbold Rayman fordert mit komplexer Steuerung und knackigem Plattform- und Fallenarrangment den Jump-and-Run-Experten.



JUDGE DREDD
ACCLAIM

Noch schlechter als der gleichnamige Stallone-Film: Dahinscrollende Baller-Traurigkeit ohne einen Funken Inspiration.

DENK- & PUZZLESPIELE

Jenseits von Tetris: Wenn klassische Knobelkost die Gehirnzellen anschmort, macht ein Denkspiel die RAM-Windungen Ihres PCs unsicher. Für den kleinen Grübelhunger zwischendurch sind die grafisch knuddligen Tüfteltitel ideal.

GEARHEADS
PHILIPS

Zwei Gegner setzen ihr Spielzeug aufs Feld, das umgehend loshoppelt, -schreitet und -rollt. Mit individuellen Stärken und Talenten versuchen Spielzeugsoldaten und Plastikwesen das Brett zu überqueren. Ein Echtzeit-Spaß für Schnelldenker mit enorm drolliger Grafik. Perfekt im Duett; allein gegen den Computer noch immer nett.





LEMMINGS 95
PSYGNOSIS

Zeichen eines durchwachsenen Grübeljahres: Die xte Neuauflage des Oldies „Lemmings" punktet im schwach bestückten Denkgenre. Auch die Win95-Version macht noch erstaunlich viel Spaß; das "Lemmings Painball"-Bonusspiel ist allerdings nur Mittelmaß.

BAKU-BAKU ANIMAL
SEGA

Japanischer Kettenreaktions-Knüller à la „Tetris": Sortieren Sie herabfallelnde Klötzchen-Kombos. Je flinker und effizienter, desto mehr Handicaps bekommt der Gegner serviert.



THE 11TH HOUR
TRILOBYTE/VIRGIN

Müder Puzzle-Mix in trister Render-Spukvilla. Spielwitz-freier Nachfolger des 93er-Beruhigungsmittels „The 7th Guest".

PRÜGELSPIELE

Lieber ein virtuelles Veilchen als echt gebläute Augen: Mit trickreichen Kampftechniken und beeindruckenden 3D-Figuren locken Prügelspiele zur hyperrealistischen Rauferei ohne Reue. Allen Computergegnern zum Trotz ist das Genre eine Domäne für Zwei-Spieler-Duelle.

VIRTUA FIGHTER
SEGA

Der King im Konsolen-Klopperlager putzt die etablierten PC-Hauer mühelos weg. Segas Umsetzung des spielerisch ausgefeilten 3D-Beat-em-Ups kitzelt realistische Kämpfer-Animationen aus dem ollen Pentium und fesselt durch eine schier unerschöpfliche Manövervielfalt.





TIME COMMANDO
ELECTRONIC ARTS

Geistreiche Mischung aus Prügelspiel und Action-Adventure. Exquisites Scrolling mit perspektivischen Effekten; lebensechte Animationen und ein dickes Waffenangebot machen den Zeitzonen-Prügler zum Geheimtip.

BATTLEARENA TOSHINDEN
PIE

Die leichter zu meisternde „Virtua Fighter"-Alternative. Spritziger 3D-Klopfer mit Spezialattacken und Zoom-Effekten. Konsolen-Kenner spielen auf Playstation bereits die bessere Fortsetzzung.

CATFIGHT
ATLANTEAN

Auch Bizeps & Busen können losen: Digitalisierte Amazonen liefern sich einen Schlagabtausch mit Schluder-Steuerung. Sowohl Frauen- als auch Spieler-feindlich.

CLUSIVE

RENNSPIELE

Von der feudalen Fahrsimulation bis zum unkomplizierten Action-Gerase: So ziemlich alles, was auf vier Rädern Spaß macht, läßt sich am heimischen PC probefahren. Computer-Pistenschrecks fürchten keine Kasko-Einstufung.





GRAND PRIX 2
MICROPROSE

Sperrig wie ein alter Volvo, aber anspruchsvoll wie kein anderes Rennspiel. Für Formel-I-Fans gibt es kaum eine realistischere Simulation der PS-Königsklasse; nur Action-Rowdies monieren bei Crammonds Spätwerk eine gewisse Schwerfälligkeit. Diese Fortsetzung ist die bislang akkurateste F1-Simulation.

BLEIFUß 2
VIRGIN

Silber für den neuen "Bleifuß": Alle Simulationsansätze verachtend bietet das schöne Action-Rennspiel Spaß in Reinkultur. Rempeln und sliden gehören beim Flitzen über Wüstensand und Schneematsch zur Tagesordnung.

ROAD RASH
ELECTRONIC ARTS

Motorradrennen der unernsten Art. Schlägern und schubsen sind erlaubt, um die gegnerische Lederfront zu lichten. Biker-Anarchie mit kernigem Rock-Soundtrack und Rüpeleien, die nicht nur als Prügelfete gefällt: "Road Rash" bietet cleveres Spieldesign.

SPEED RAGE
TELSTAR

Die ballernden Buggies sind reif für die Abwrack-Prämie: Unübersichtliches Päng-Päng-Brumm auf Rasenmäher-Niveau.

ROLLENSPIELE

Mit Charakterwerten und Hit Points möchte sich die PC-Mehrheit nicht mehr herumschlagen. Das Rollenspiel-Genre schrumpfte zum Nischenthema mit wenigen, aber dafür überwiegend erfreulichen Neuerscheinungen.



DAGGERFALL
BETHESDA

Bei allem Geflu-che über Bugs, schweren Einstieg und Unübersichtlichkeit: Die ebenso riesige wie faszinierende "Daggerfall"-Spielwelt ist ein Eldorado für experimentierfreudige Naturen.



ALBION
BLUE BYTE

Tiefschürfendes Storytelling und bewährte Rollenspiel-Tugenden aus deutscher Produktion: Ruhig und gemütlich appelliert Albion an den konservativen Fantasy-Geschmack.

ANVIL OF DAWN
SSI

Spritzige 3D-Dungeon-Durchflitzerei mit Spurenelementen von „Ultima Underworld“ und „Dungeon Master“.

RING DER NIBELUNGEN
PSYGNOSIS

Da hilft auch die historische "Lords of Midnight"-Aura nicht, die Mike Singleton bis heute umweht. Sein peinliches Nibelungen-Stück ist das übelste Produkt des Rollenspiel-Jahrgangs.

SIMULATIONEN

Hubschrauber, Panzer, Jets - je realistischer, desto besser. Raumschiffe und anderer SF-Schnickschnack sind hier verpönt; bei „richtigen“ Simulationen sitzen Sie im Cockpit von akkurat dargestelltem modernsten Kriegsgerät. Am besten spielen Sie mit Pedalen, Thrustmaster-Ruder und Multifunktions-Flightstick.

EUROFIGHTER 2000
DID/OCEAN

Volker Rühe ringt noch um Etat-Feinheiten, doch DID ist bereits abgehoben: Mit kompetenter 3D-Engine und komplexem Missionsaufbau überzeugt der simulierte Eurofighter auch verspielte Zivis und reizt sogar den Action-Fan zum Feindflug. Eine Win95-Fassung ist soeben erschienen.





AH-64D LONGBOW
JANE'S/ORIGIN

Im Fernduell mit der Apache-Simulation von Digital Integration setzte sich Origin knapp durch. Gnadenlos realistisches Flugverhalten zeichnet die gehaltvolle Helikopter-Hatz aus.

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS
JANE'S/ELECTRONIC ARTS

Alle ultramodernen Kampfjets sind schon da: Trotz eines Sammelsuriums an High-Tech-Fliegern kommt der Anspruch nicht zu kurz.

BACK TO BAGDAD
MSI

Wüsten-Absturz vor zeitgeschichtlichem Hintergrund: Solche langweiligen Simulationen treffen Saddam fast so hart wie eine UNO-Resolution. Sanktionieren!

SPORTSPIELE

Egal ob Basketbälle Richtung Korb fliegen oder das Leder durch den Strafraum segelt: Was im Stadion für Spannung sorgt, läßt sich auch prima auf dem PC erleben. Im Fußball-EM- und Olympia-Jahr 1996 sorgten ausgerechnet Eishockey und Golf für die Computer-Highlights.



NHL 97

ELECTRONIC ARTS

Mit unverschämt guter 3D-Grafik fegt der jüngste NHL-Sproß die Konkurrenz weg. Niveauvolle Eishockey-Simulation; nur ahnungsfreie Sport-Laien läßt das anspruchsvolle Treiben kalt.



LINKS LS

ACCESS SOFTWARE

Realistisches Golfen mit aufgebrettzelter True-Color-Grafik: Ein Muß für Freunde des Fairways und Hardware-Snobs – nur wer am dicken Rechner sitzt, erlebt den Golfplatz als Grafikparadies.

FIFA SOCCER '96

ELECTRONIC ARTS

Während wir noch nervös auf die 97er-Ausgabe warteten, hatte sich FIFA 96 übers Jahr als beste Fußball-Simulation bewährt. Raffinierte Steuerung und schöne 3D-Engine halten die Konkurrenz auf Distanz.



DALEY THOMPSONS OLYMPISCHER ZEHNKAMPF

INTERACTIVE MAGIC

Öde Leichtathletik mit minimaler Interaktion wird nicht besser, wenn man sie in zehn Krampfvarianten serviert. Für ausgelassene Schenkelklopfer sorgen allenfalls die deutschen Übersetzungs-Bugs.

ECHTZEIT-STRATEGIE

Von herkömmlichen, gemütlichen Taktikknobeleien heben sich Echtzeit-Scharmützel durch ihr tödliches Truppengewusel ab. Die Spielwelt ist ständig in Bewegung. Wer nicht schnell denkt und entscheidet, sieht bald Panzer durch seinen Gemüsegarten rollen.

COMMAND & CONQUER 2 ALARMSTUFE ROT

VIRGIN

Kurz vor Toresschluß legten die Echtzeit-Trendsetter von Westwood ihr jüngstes Baby vor. Trotz verhaltenem Innovationsdrang macht C&C 2 mächtig Spaß. Intelligentes Leveldesign und bizarre Story sorgen für unkontrollierbare „Muß ich durchspielen!"-Wallungen.



WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

BLIZZARD

Vom Jahresanfang komm ich her: Die Fantasy-Alternative zu C&C erwies sich nicht nur wegen SVGA-Grafik als Renner. Vor allem mit der nachträglich veröffentlichten Zusatz-CD zeigte Blizzard, daß man dort äußerst motivierende Missionen designen kann.

DIE SIEDLER 2

BLUE BYTE

Weniger Eroberung, mehr Wirtschaftskreislauf: Die originelle Echtzeit-Alternative dreht sich vor allem um kurze Wege und Warenproduktion. Enorme spielerische Freiheiten und putzige Spielfigürchen verhalfen „Die Siedler 2" zum Hitlisten-Gipfelsturm.

OFFENSIVE

OCEAN

Bei den herumirrenden Mickermännchen von „Offensive" muß man sich stets sorgen, daß sie sich in der Pixel-Pampa verirren. Dahingehudelter Clone, der selbst die einfachsten Geschmäcker beleidigt.

RUNDEN-STRATEGIE & WIRTSCHAFTS-SIMULATIONEN

Wenn man Runde für Runde gemütlich über seine Entscheidungen brütet, ohne daß der Feind dazwischenfunkt, ist konventionelle Strategie angesagt. Erst nach Zugende reagiert die Gegenseite. Auch Wirtschafts- und Handelsspiele stecken wir in dieses Schublädchen.

CIVILIZATION 2

MICROPROSE

Überfällige Fortsetzung des Strategie-Meisterwerks: Mit sinnvollen Designänderungen und isometrischer Grafik schwingt sich Sid Meiers Evolutions-Klassiker zurück an den Gipfel. Handel, Diplomatie, Forschung und Eroberung in perfekt abgemischter Kombination.



FANTASY GENERAL

SSI

Mit seiner „General"-Reihe machte SSI altmodische Hexagonfeld-Strategiekost wieder salonfähig. Die Fantasy-Variante überzeugt nicht nur durch ausgereifte Regeln und Bedienung. Die Monster & Magie-Zauberei ist auch eine nette Thema-Abwechslung im militärisch durchsetzten Genre.

MASTER OF ORION 2

MICROPROSE

Wer sich nicht an Staubschichten auf Grafik und Bedienung stört, bekommt hier den komplexesten Vertreter der Sparte "Weltraum-Strategie" geboten.

CYBER JUDAS

EMPIRE

Machtgeiler Schreibtischtäter überwacht Aktivitäten auf der ganzen Welt. Dieser enorme Empire-Langweiler ist keinen Silberling wert.

Kleine Helden

Auch Sonderleistungen in Nischen-Kategorien wollen gewürdigt werden.
PC-Xtreme ehrt Klasse, Kuriosa und Katastrophen des Jahres 1996 mit abstrusen Spezialpreisen.

"WEITER SO, JUNGS"

SONDERPREIS FÜR DIE BESTE SOFTWAREFIRMA

Electronic Arts: Mit Virgin und Microprose gab es zwei harte Konkurrenten, doch übers Jahr gesehen erfreute uns Electronic Arts mit dem zuverlässigsten Ausstoß an Qualitätsprodukten. Für jeden etwas: anspruchsvolle Simulationen der "Jane's"-Reihe und "EA Sports"-Titel zum Verlieben, Space Operas von Tochterfirma Origin und originelle Strategie-Experimente aus Englands Edel-Entwicklerfirma Bullfrog.

"COME TOGETHER"

SONDERPREIS FÜR DEN BESTEN MULTI-PLAYER-MODUS

Jagged Alliance - Deadly Games (SIR-TECH): Kein anderes Spiel hat von Modem- und Netzwerk-Optionen so profitiert wie Sir-Techs Söldnerstrategie-Kleinod "Jagged Alliance". Duelle gegen liebe Mitmenschen bieten soviel Spannung, daß man die laue Grafik kaum noch wahrnimmt



"BAD GUY"

SONDERPREIS FÜR DEN BESTEN FMV-BÖSEWICHT

Malcom McDowell: Mit eisigem Edelschurken-Charme spielte Malcom McDowell den braven Mark Hamill bei "Wing Commander 4" an die Wand. McDowells irrer Blick war zudem das einsame Highlight in Interplays kürzlich erschienenem Mullbinden-Adventure "Mummy".

"WILLI WER?"

SONDERPREIS FÜR DEN PEINLICHSTEN PROMINENTEN-EINSATZ

Willi Lemkes Fußball-Manager (ANCO/VIRGIN): Rührender Versuch, einem durch und durch mäßigen Fußball-Strategiegewürge von Anco etwas Atmosphäre und Glimmer einzuhauchen. Ob ein Intro-Video mit dem Manager von Werder Bremen wirklich diesen Zweck erfüllt? In Las Vegas würden sie Willi jedenfalls nicht auftreten lassen.



"VERGISSMEINNICHT"

SONDERPREIS FÜR DAS BESTE REMAKE

Bubble Bobble (ACCLAIM): Würdige Vorlage, vorbildliche Umsetzung: Gleich zwei Automaten-Evergreens von Taito rettete Acclaim in die PC-Neuzeit. "Bubble Bobble" und "Rainbow Islands" sind nicht nur aus historischen Gründen wichtig. Der Spielwitz der knuffigen Jump'n'Runs ist auch nach heutigen Maßstäben taufrisch. Nur Action-Fans geben der "Tempest"-Neuauflage den Vorzug.

"STERBEN IN SCHÖNHEIT"

SONDERPREIS FÜR DAS BESTE STYLING

The Darkening (ORIGIN): Alleine wegen seiner reichen Auswahl an animierten Mauszeigern hätte "The Darkening" unseren Styling-Pokal verdient. Ganz nebenbei findet man hier die aufwendigsten Videosequenzen, die coolsten Menüeffekte und das verspielteste Installations-Programm des Jahres. Massig Gimmicks und Liebe zum Detail, ohne den Spielfluß zu stören. Die englischen Entwickler verbanden Spieltiefe mit Styling in einzigartiger Weise.





"GRAUE PANTHER"

SONDERPREIS FÜR DEN EFFEKTVOLLEN EINSATZ VON SENIOREN IN EINEM COMPUTERSPIEL

Earthworm Jim 2 (PIE): Jedes zweite Sprite in "Earthworm Jim" ist eigentlich einen Extrapokal wert. Die Großmütter im freien Fall sind ein besonderes Lehrstück in Sachen "interaktiv & abgedreht". Und was haben wir daraus gelernt? Lieber eine Oma in der Supermarktschlange als auf dem Schoß...

"DJ SAVED MY LIFE"

SONDERPREIS FÜR DIE GRÖSSTE CD-DATENHALDE



Gabriel Knight 2 (SIERRA) + Ripper (GAMETEK): Radikale Umweltschützer sind hin und her gerissen, vor wessen Büro sie demonstrieren sollen: Transparente hissen in Dreieich, weil Sierra für "Gabriel Knight 2 - The Beast within" ein halbes Dutzend Scheiben durch den (Wer-)Wolf jagte? Oder doch lieber vor der Gametek-Niederlassung in Mönchengladbach marodieren, da sechs CD-ROMs kaum vom abgefuselten "Ripper"-Spielwitz ablenken konnten?

"WIR KÖNNEN AUCH ANDERS"

SONDERPREIS FÜR DEN UNGEWÖHNLICHSTEN SPIELEHELDEN

Bad Mojo (PULSE/ACCLAIM): Alle Königssöhne und Weltraum-Piloten treten respektvoll zur Seite, wenn der Held aus "Bad Mojo" auf den Monitor krabbelt: Das coole Adventure versetzte uns in den Chitinpanzer einer Kakerlake.



"LITERARISCHES QUARTETT"

SONDERPREIS FÜR DAS FURCHTEINFLÖSSENDSTE HANDBUCH

Grand Prix 2 (MICROPROSE): Microprose veröffentlicht ungern Handbücher unter 150 Seiten - der User soll schließlich nicht glauben, daß er ein Stück minder komplexe Software erstand. Die "Grand Prix 2"-Anleitung war hübsch layoutet. Wer aber "eben mal schnell" eine Runde drehen wollte, bekam angesichts der Waldsterben-fördernden Papiermasse einen Schwächeanfall.



"KÖNIG LUDWIG"

SONDERPREIS FÜR DIE GRÜNDLICHSTE KLISCHEEPFLEGE

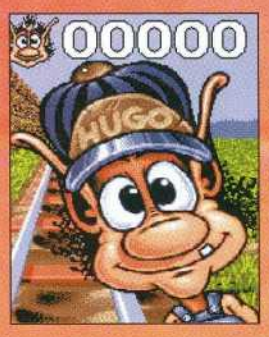
Gabriel Knight 2 - The Beast within (SIERRA): Wie stellen sich amerikanische Spieldesigner Deutschland vor? Der Bayern-Ausflug von Sierras Gruseldetektiv Gabriel Knight enthüllte reichlich Schlößchen und Lederhosen. Kolossal eine Szene in der US-Version von "The Beast within", bei der sich ein grimmiger Polizist mit deutschen Vokabeln abmüht. Dermaßen grantig sind nicht mal bajuwarische Ordnungshüter...

"INTEL-SCHULTERKLOPFER"

SONDERPREIS FÜR DEN GIERIGSTEN HARDWARE-FRESSER

Monster Truck Madness (MICROSOFT): Je mehr PS, desto mehr MHz? Auf diese Formel könnte man kommen, wenn man sich die vielfräßigen Monster Trucks ansieht. Selbst ein Pentium Pro bricht bald zusammen. Microsoft empfiehlt für die Darstellung seines wenig glorreichen Rennspiels eine Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarte. Sonst noch Wünsche?





"MILLIONEN FLIEGEN KÖNNEN NICHT IRREN"

SONDERPREIS FÜR DEN UNVERSTÄNDLICHSTEN VERKAUFSERFOLG

Hugo: Spiele zur TV-Show "Hugo" halten sich mit der Hartnäckigkeit eines Fußpilzes in deutschen Verkaufscharts – trotz fehlendem Spielwitz und lachhafter Technik. Wer haftet für Spätschäden, die der debil grinsende Kobold bei den Kids anrichtet? Fatal: Schenkende Eltern läßt der Wiedererkennungswert reflexartig zur Hugo-Packung greifen.

"ABWARTEN UND TEE TRINKEN"

SONDERPREIS FÜR DIE HEFTIGSTEN VERSPÄTUNGEN

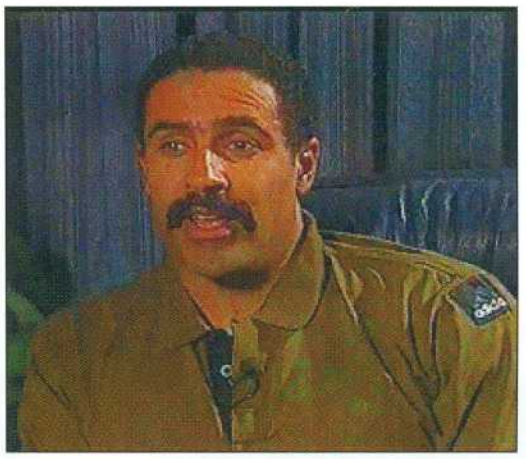
Grand Prix 2 (MICROPROSE) & Dungeon Keeper (BULLFROG): Es war eine schwere Geburt: Schon 1995 versprach Microprose in Anzeigen das Erscheinen der Rennsimulation "Grand Prix 2". Im darauffolgenden Frühjahr erschienen erste Testberichte, aber das Produkt wurde nochmals verzögert. Erst nach weiterer Tempo-Optimierung (alles ist relativ) kam der Renner im Sommer '96 heraus. Bullfrogs "Dungeon Keeper" hangelt sich in indes von Weihnachtsfest zu Weihnachtsfest. Auch in dieser PC-Xtreme ist noch kein Testbericht zu finden, das Langzeitdrama nimmt kein Ende – auf den 97er-Wunschzettel mit dem "Keeper"!

"GOLDENES TROMMELFELL"

SONDERPREIS FÜR DIE SCHRILLSTE DEUTSCHE SPRACHAUSGABE

Arcade America (7th Level): Gut gemeint und voll gefloppt. Das kindgerechte Plattformspiel konnte zumindest eine akustische Delikatesse bei der deutschen Version bieten: Nina Hagen meldet sich in der ihr eigenen schrill-schrulligen Art als "Joeys Mutti" zu Wort. Schön und gut - aber warum mußte man sie auch noch singen lassen?





"WIE BITTE?"

SONDERPREIS FÜR DIE SCHLECHTESTE DEUTSCHE SYNCHRONISATION

Daley Thompsons Olympischer Zehnkampf (Interactive Magic): Unpassender geht's nimmer: Die britische Zehnkampf-Legende Daley Thompson wird von einem Typen mit schnoddrigem Hanseaten-Akzent nachvertont. Der für die Synchronarbeiten zuständige Fisherman's Friend sollte sich nicht nach Großbritannien trauen: Daley könnte sich beim Speerwurf-Training womöglich rächen...

"DA, DA, DA"

SONDERPREIS FÜR DIE ORIGINELLSTE ÜBERSETZUNGS-FEHLLEISTUNG

Mortal Coil (VIC/TOKAI): Bei den Texten im Installationsmenü jagen sich die Höhepunkte. Die "zufriedene sensibilität" ist ja schon eine brillante Option, wird von der Suche nach "gesunde karte" aber mühelos übertroffen.

"FIX UND FOXI"

SONDERPREIS FÜR DIE INTENSIVSTEN BUG-FIX-BEMÜHUNGEN

F1 Manager (Software 2000): Patch für Patch ein Fehlerchen weniger: An gelegentliche Abstürze ist der PC-Spieler ja gewohnt, aber hier schadeten handfeste logische Fehler der Spielbarkeit. Fast schon im Wochentakt kullerten neue Bug-Fixes für "F1 Manager" heran. Wer 1.0-Versionen kauft, den bestraft eben das Leben.

HELDEN DER WERBUNG

Gute Anzeigen...



Unser Lieblingsmotiv war eigentlich Virgins herrlich schwarzhumorige Werbung für ein - Seufzer! -mittlerweile indiziertes Programm. Lucas-Arts' Motiv für das Jenseits-Verwaltungsspiel "Afterlife" war indes witziger als das ganze Programm: Der liebe Herrgott fährt zur Sommerfrische nach Sylt und engagiert uns als Urlaubsvertretung.

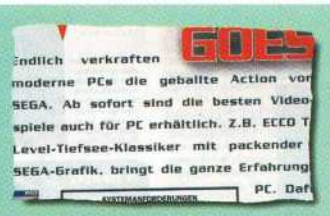


Besondere Erwähnung gebührt auch Electronic Arts' "Time Commando"-Motiv: Ein Action-Adventure im Stil einer Tüte Kartoffelchips anzupreisen, ist Werbe-"Genuß pur".

...schlechte Anzeigen



Understatement schön und gut, aber die Artwork zum manierlichen Fußball-Manager "Teamchef" signalisiert eher "Kauf mich nicht!". Grafikprofis streiten noch darüber, ob das bemerkenswert schlichte Motiv absichtlich oder aus Versehen unscharf geriet.



Den blödesten Spruch leistete sich indes Sega: Um die nicht gerade spektakuläre Umsetzung der Mega-Drive-Kamelle "Ecco the Dolphin" anzupreisen, griff ein kesser Werbetexter zum glorreichen Satz "Endlich verkraften moderne PCs die geballte Action von Sega ". Mag sein, aber PR-Geprahle dieser Art wird die Kundschaft kaum verkraften...

Auch "Holen Sie einen runter", Novalogics Appell an Simulations-Flieger, die ihre "Gegner bevorzugt von hinten nehmen", balanciert mutig zwischen zweifelhafter Übersetzung und gewollter Obszönität. Genug davon.



Die Prophezeihung

VON HEINRICH LENHARDT

Für betont unseriöse Prognosen über das Computer-Jahr 1997 wagt PC-Xtreme eine Reise an die Grenzen des menschlichen Bewußtseins. Unser Blick in die Kristallkugel läßt jeden Kaffeesatz-Deuter neidvoll verstummen.

Die Weissagungen des Großen Lenardo nötigen selbst Skeptikern Ehrfurcht ab. Wie einst Nostradamus schüttelt dieser Hellseher Prophezeiungen aus dem Kuttenärmel, die eine erstaunliche Trefferquote aufweisen. War es nicht Lenardo, der bereits 1990 die kühne Vorhersage „Ich sehe großes Leid und viele verzweifelte Menschen!" wagte? Experten streiten lediglich darüber, ob er damit die Markteinführung von Windows 95 oder den Bundesliga-Abstieg von Eintracht Frankfurt meinte.

Ein parapsychologisch geschulter Redakteurs-Treck von PC-Xtreme wagte den Weg auf die Gipfel des Himalaja, wo der Große Lenardo die Winter meditierend in einer Grotte zu verbringen pflegt. Keine Strapaze war zu groß, um die Trends für das Computerjahr 1997 zu erfahren. Nach Wochen des Aufstiegs, einer Flucht vor dem Yeti und großen Entbehrungen (ein Volontär mußte gegessen werden) erreichten wir die Heimstatt des Erleuchteten. Hier das Dokument seiner Weissagungen über das neue Jahr.

PCX: Großer Seher, gehuldigt sei...
Lenardo: He, wo kommt ihr Schmutzbolde denn her? Könnt ihr euch nicht die Füße abstreifen, bevor ihr in meine Grotte stapft?

PCX: Zürne uns nicht, Erleuchter der Zukunft! Wir kamen aus dem fernen Mering, um uns die großen PC-Entwicklungen des nächsten Jahres weissagen zu lassen!
Lenardo: (*seine Kristallkugel suchend*): Meinetwegen... wenn es euch soviel Freude macht... ah, da ist das verflixte Ding! Also, wo fangen wir an? Ich kann euch jetzt schon den Gewinner der Fußball-WM '98 verraten, die Auswirkungen der Währungsunion oder...

PCX: Oh nein, langweilen wir uns nicht mit solchen Trivialitäten. Welche Ereignisse bringt das neue Jahr für die PC-Spieler?
Lenardo: Ich spüre einen großen Druck...

PCX: Hattet Ihr Euch zur Abendstunde an einer Pepperoni-Pizza gelabt?
Lenardo: ...einen großen Druck auf verunsicherte Spieler. So viele Grafikkarten-Chipsets, so viel Verwirrung. Müde und vergrämt sind die User vom Kauf neuer Hardware.

PCX: Welche PC-Ausstattung wird man haben müssen, um sich an den Weihnachtsspielen 1997 zu erfreuen?
Lenardo (*mit düsterer Stimme*): Die Bemühungen der Anwender sind vergebens. Egal, welches neue Prozessor-Wunderwerk sie auch erstehen mögen - es wird immer mindestens ein Spiel geben, das in der höchsten Detailstufe ruckelt. Aber halt, ich sehe etwas mit drei Buchstaben... einer davon ist ein X...

PCX: PCX?
Lenardo: Nein, wie töricht! Es ist MMX, der neue Wunder-Chip von Intel... und ich sehe schütterhaarige Männchen in weißen Laborkitteln, die bereits an der folgenden Prozessor-Generation feilen. Doch ihr Tatendrang ist blockiert, denn der Marketing-Abteilung gehen die Namen aus. „MSX" wird ebenso abgelehnt wie „Wirdwohlnix".

PCX: Was wird indes aus Bullfrog-Deserteur Peter Molyneux? Wie geht es seiner neuen Firma?
Lenardo: (*die Augen zusammenkneifend*): Ich sehe Peter, wie er an einen Computer gekettet ist... in einem Gebäude, welches im Zeichen des großen Frosches steht. Er kann Bullfrog nicht verlassen, denn auf ihm lastet ein Fluch. Er darf erst weichen, wenn "Dungeon Keeper" fertiggestellt ist, und ich sehe...

PCX: ...einen Veröffentlichungstermin?
Lenardo: ...nein, einen Patch! Nicht einen, nicht zwei - viele Updates verfinstern das Firmament. Es wird mehr Patches als Spiele geben. Einige Firmen werden ihre Spiele verschenken, aber für einen Patch muß man dann seinen Erstgeborenen opfern. Die Programme werden immer komplexer und fehleranfälliger. Verzweifelte Menschen wenden sich ab und spielen nur noch Halma.

PCX: Die Götter orakeln, daß im Online-Bereich die größten Innovationen zu erwarten sind. Wie genau werden diese Veränderungen aussehen?
Lenardo (*die Stirn heftig runzelnd*): Ich spüre etwas... ich spüre einen großen Schmerz...

PCX: Weil der Internet-Datenstau im Jahre 1997 eskalieren wird?
Lenardo: Nein, weil die Telekom auch nächstes Jahr mit schwachsinnigen Werbespots versuchen wird, ihre Aktien zu verscheuern. Ein Nachfolger des Kennungsliedes „Ich wär' so gerne Aktionär" deutet sich an... Ron Sommer murmelt im Manager-Waschraum ständig „Ich hätt' so gern ein Monopol".

PCX: Welche Browser flüstern indes durch die Datenhöhlungen des Internets?
Lenardo: Ich sehe einen Mann mit Brille, der dringend den Friseur wechseln sollte. Er sitzt in einem Büro im fernen Amerika und ist voller Kummer...

PCX: Verstehe: das ist Bill Gates! Und er ist deprimiert, weil er auch 1997 Netscape nicht vom Markt fegen kann!
Lenardo: Quatsch. Bill Gates hat vielmehr zum ersten Mal „Monster Truck Madness" selber gespielt. 200 Rhetorik-Experten werden eilig eingestellt, um zu argumentieren, warum Windows 95 dennoch das optimale Betriebssystem für schnelle Spiele sein soll.

PCX: Lasset uns noch einen Augenblick bei den unterhaltsamen Früchten vom Baume der Software verweilen. Welche Spiele werden im nächsten Jahr unsere wollüstigen Phantasien am meisten beschäftigen?
Lenardo: (gähnend): Ich erahne viele Titel, deren Namen mit der Zahl „98" enden! NHL 98, FIFA 98...

PCX: Das ist allerdings keine sonderlich kühne Prophezeihung... ist denn wenigstens „Windows 98" dabei?
Lenardo: (*verärgert*): Man spotte nicht über die Weissagungen des Großen Lenardo! Ich spüre die Kraft meiner Kristallkugel schwinden... außerdem ist es gleich Zeit für die wöchentliche Online-Spielrunde, die ich mit den Geistern gelöschter Compuserve-Accounts auszutragen pflege.

PCX: Eine letzte Bitte, großer Meister. Wie wird es um PC-Xtreme in einem Jahr bestellt sein? Werden wir Millionen und Abermillionen von Heften verkaufen, daß sich Winnie Forster endlich wieder eine warme Mahlzeit leisten kann?
Lenardo: Ich sehe Kioske in voller Blüte stehen... und ich sehe Menschenmassen, die im gleißenden Sonnenlicht auf die Auslagen stürmen... mit Geldscheinen wedelnd streiten sie sich um druckfrische Exemplare von... von...

PCX: Ja?!?
Lenardo: Und jetzt sehe ich nur noch, daß der Akku meiner Kristallkugel leer ist. Bis zum nächsten Jahr, Jungs!

So endete unsere aufschlußreiche Reise. Diese Botschaft wird auf Diskette von einer eigens geschulten Kampf-Brieftaube ins ferne Mering getragen werden. Denn ich und meine Gefährten wissen nicht, ob wir den Abstieg überleben. Während in der Grotte der Thermostat hochgedreht wird, entschwinden wir in die von Windböen gepeitschte Nacht. Mögen die Götter unseren Seelen und die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften unseren Computerspielen gnädig gesonnen sein.

dynatex

Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund

Telefon 02 31 / 55 75 00-0
Telefax 02 31 / 55 75 00 29

PC-CD-ROM

D851	3 Skulls	79.90	**D934**	**Dragonheart: Fire & Steel**	**64.90**	**D755**		**49.90**
D301	3D Pinball	59.90	**D277**	**Dungeon Keeper**	**89.90**	D688	Olympic Games	69.90
D957	3D Ultra Pinball 2	69.90	**D972**	**EF 2000 Special Edition**	**99.90**	D729	Orionburger	74.90
D826	**4-4-2 Fußball**	**59.90**	D627	Earthsiege 2: Skyforce	84.90	D620	PBA Bowling	49.90
D797	**AD & D Blood & Magic**	**79.90**	D474	Earthworm Jim 2 + Teil 1	69.90	**D733**	**Panzer Dragoon**	**74.90**
D299	AH - 640D Longbow	79.90	**D946**	**Evidence**	**89.90**	**D769**	**Perfect Assassin**	**74.90**
D599	ATF Advanced Tactical F.	79.90	D397	Extreme Pinball	74.90	**D612**	**Pete Sampras Extreme T.**	**89.90**
D888	**ATF Gold**	**84.90**	**D853**	**F-22 Lightning 2**	**84.90**	**D772**	**Phantasmagoria 2**	**84.90**
D870	Absolute Pinball	59.90	D877	F-22 Lightning 2	74.90	**D832**	**Pinball 97**	**54.90**
D964	**Ace Ventura**	**69.90**	D472	F1 Manager	74.90	**D768**	**Pinball Time Bomb**	**59.90**
D585	Afterlife	79.90	**D794**	**F1 Racing**	**84.90**	**D817**	**Pocahontas Interaktives**	**84.90**
D480	**Airbus 2**	**79.90**	**D986**	**FPS Football 97**	**74.90**	**D621**	**Power Play Hockey**	**59.90**
D726	**Akte Pandorra**	**74.90**	**D965**	**FX Fighter Turbo**	**74.90**	D818	Pray for Death	39.90
D812	Aladdin Spieleparadies	84.90	D823	Fable	74.90	D676	Print Artist	34.90
D428	Albion	89.90	D573	Fantasy General	69.90	**D890**	**Print Master Classic V2.1**	**19.90**
D456	**Alien Trilogy**	**89.90**	D295	Fifa Soccer 96	54.90	**D891**	**Print Master Pub-Suite V**	**44.90**
D884	**Armored Fist 2.0**	**74.90**	**D702**	**Fifa Soccer 97**	**74.90**	**D711**	**Privateer 2 the Darkening**	**84.90**
D885	**Armored Fist 2.0**	**84.90**	**D945**	**Firo & Klawd**	**89.90**	**D947**	**Privateer II Special Ed.**	**84.90**
D658	Azraels Tear	69.90	D036	Flight of Amazon Queen	29.90	D392	Pro Pinball – The Web	54.90
D637	Bad Mojo	79.90	**D727**	**Flottenmanöver**	**74.90**	**D434**	**Project Paradise**	**84.90**
D813	Baku Baku Animal	54.90	**D765**	**Flying Corps**	**84.90**	**D989**	**Puppen, Perlen & Pistolen**	**79.90**
D723	Baphomet's Fluch	74.90	**D829**	**Formel 1**	**89.90**	D712	Quest for Glory Collect.	69.90
D844	**Barbie Druckstudio**	**54.90**	D429	Formula 1 Grand Prix 2	89.90	D783	Race Mania	69.90
D846	**Barbie Filmstudio**	**54.90**	D843	Funsoft Simulation Ed.	54.90	D491	Radix	49.90
D845	**Barbie Modedesigner**	**59.90**	D842	Funsoft Strategie Edition	54.90	D879	Ralley Racing 97	79.90
D847	**Barbie Modedesigner Extra**	**19.90**	**D966**	**G-Nome**	**89.90**	**D990**	**Rama**	**89.90**
D801	**Batman Forever Coin-Op**	**64.90**	**D987**	**G-Nome**	**89.90**	D332	Ran Soccer	69.90
D659	Battle Arena Toshinden	69.90	D698	Gamebox 50 Spiele	39.90	D435	Rayman	49.90
D691	Battle Race	69.90	D671	Gearheads	49.90	D565	Rebell Assault 2	84.90
D432	**Battlecruiser 3000 AD**	**64.90**	D762	Gene Machine	69.90	D648	Return Fire	74.90
D983	**Betrayal in Antara**	**79.90**	D298	Gene Wars	74.90	D684	Rise & Rules	79.90
D991	**Birthright**	**89.90**	**D901**	**Globe Master**	**34.90**	**D728**	**Risiko**	**74.90**
D903	Blam Machinehaed	69.90	**D759**	**Golden Gate Killer**	**74.90**	D708	Road Rash	59.90
D313	Bleifuss	54.90	**D830**	**Grid Run**	**59.90**	**D649**	**Safecrackers**	**79.90**
D725	Bleifuss 2	59.90	D756	Große Schlacht Ardennen	74.90	D954	Schleichfahrt	69.90
D827	**Blue Ice**	**74.90**	D757	Große Schlacht Gettysburg	74.90	D622	Scorched Planet	69.90
D822	Boong ?!	49.90	**D758**	**Große Schlacht Waterloo**	**74.90**	**D731**	**Sega Rally**	**74.90**
D418	Braindead 13	69.90	D619	Hardline	59.90	D714	Shadoan	84.90
D716	Bubble Bobble Collection	59.90	**D907**	**Harpoon MM Adm. Pack**	**74.90**	D580	Shannara	74.90
D737	Bug	54.90	D872	Hind	74.90	D796	Shattered Steel	79.90
D838	Bundesliga Manager 97	74.90	**D774**	**Holiday Island**	**84.90**	D464	Sherlock Holmes 2	84.90
D576	Business Compilation	44.90	D377	Hugo 3	64.90	**D342**	**Shine Lim. Edt.**	**89.90**
D677	C&C/WC2/	14.90	D873	Hugo IV	64.90	D481	Silent Hunter	74.90
D722	**C.&C. Alarmstufe Rot**	**89.90**	**D993**	**Hunter Hunted**	**74.90**	D685	Silent Thunder	89.90
D367	Caribbean Desaster	49.90	**D988**	**Hyperblad**	**89.90**	D809	Simon 1+2 Power Edt.	49.90
D899	**Catz (EB)**	**19.90**	**D904**	**Interactive Collect. Vol.3**	**89.90**	D739	Sonic CD	54.90
D588	Chaos Overlords	69.90	**D848**	**International Motocross**	**79.90**	D697	Space Hulk 2	74.90
D773	**Chartbreaker**	**69.90**	**D974**	**Interstate 76**	**89.90**	**D893**	**Star General**	**64.90**
D900	**Chess Master 5000**	**64.90**	**D590**	**Into the Void**	**79.90**	**D850**	**Star Trek Deep Space 9**	**54.90**
D518	Chronicles of the Sword	74.90	**D800**	**Iron & Blood**	**69.90**	**D849**	**Star Trek Next Generation**	**54.90**
D764	Civil War General	84.90	**D717**	**Iron Man X-0 Manowar**	**69.90**	**D662**	**Star Trek Omnipedia**	**64.90**
D609	Civilisation 2	79.90	**D487**	**Jetfighter 3**	**89.90**	**D788**	**Star Trek Omnipedia Upgr.**	**59.90**
D710	**Clandestiny**	**64.90**	**D880**	**John Madden NFL 97**	**74.90**	D789	Star Trek Warriors Set	69.90
D452	**Clayfighter 2**	**79.90**	D528	Johnny Bazookatone	59.90	**D767**	**StarCraft (Warcraft 2)**	**89.90**
D828	**Cluedo**	**74.90**	D647	Kick Off 96	39.90	D682	Starfighter 3000	79.90
D881	**Comanche 3.0**	**74.90**	D630	Kingdom of Magic	74.90	D663	Starwars Collection	54.90
D882	**Comanche 3.0**	**84.90**	D499	Knight Chase	84.90	D442	Stonekeep	34.90
D158	Command & Conquer	89.90	**D831**	**Krazy Ivan**	**74.90**	D493	Storm	69.90
D455	Conquest of the New World	84.90	**D816**	**König der Löwen**	**84.90**	D673	Strike Base	59.90
D938	**Creatures**	**79.90**	**D530**	**Lands of Lore Götterdäm.**	**89.90**	D715	Striker 96	49.90
D703	Crusader – No Regret	64.90	**D976**	**Leisure Suit Larry 7**	**89.90**	**D979**	**Super EF 2000**	**89.90**
D824	Crusader No Regret	74.90	D760	Lighthouse	89.90	D463	Syndicate Wars	74.90
D770	**Cyber Gladiators**	**74.90**	D805	Links LS-Legenden des Sp.	94.90	**D486**	**T-Mek**	**84.90**
D495	Cyberia 2	74.90	**D909**	**Links Pelican Hill**	**49.90**	D325	Talisman	69.90
D984	**Die gr. Schlacht um Shiloh**	**74.90**	**D910**	**Links Pinehurst 2**	**49.90**	**D833**	**Terminator Skynet**	**69.90**
D985	**DSF Fußball**	**84.90**	**D992**	**Lord of the Realm 2**	**89.90**	**D790**	**Terra Nova**	**64.90**
D520	**Daggerfall**	**79.90**	D667	Lucas Arts Classic Sim.	39.90	**D935**	**The Crow City of Angels**	**84.90**
D745	Daley Thompson Olymp.	69.90	**D931**	**MDK**	**84.90**	**D700**	**Theme Hospital**	**74.90**
D488	**Das Hexagon Kartell**	**69.90**	**D476**	**Mad TV 2**	**79.90**	D431	ThunderHawk II	79.90
D311	Das Rätsel des Master Lu	74.90	**D933**	**Magic the Gathering**	**84.90**	D465	Time Commando	74.90
D672	**Das schwarze Auge 3**	**44.90**	**D799**	**Max**	**79.90**	D784	Time Paradox	79.90
D782	Davis Cup Tennis	79.90	**D475**	**Maxx**	**79.90**	**D980**	**Timelapse**	**74.90**
D732	**Daytona USA**	**74.90**	D878	Mech Mercenary	79.90	**D730**	**Tomb Raider**	**69.90**
D840	**Deadlock**	**84.90**	D679	Mechwarrior 2 % Exp. Pack	79.90	**D724**	**Toonstruck**	**79.90**
D616	**Deadly Skies**	**74.90**	D807	Megarace 2	49.90	D611	Touche - Die Abenteuer ...	59.90
D522	Death Gate	74.90	D839	Might & Magic 3-5 Clas.	44.90	D791	Ultimate Mix	74.90
D569	**Deep Space 9**	**84.90**	D742	Mission Force Cyberstorm	84.90	D674	Urban Runner	69.90
D391	Der Seelenturm	59.90	D395	Monopoly	59.90	**D821**	**Viking Strategy of Conq.**	**69.90**
D453	Descent 2	69.90	**D735**	**Monster Trucks**	**74.90**	D718	Virtua Fighter	74.90
D454	**Descent 2 Mission Builder**	**34.90**	D761	Muppets Inside	69.90	**D802**	**WWF in your House**	**64.90**
D999	**Descent to under Mountain**	**79.90**	**D932**	**NBA Jam Extreme**	**69.90**	D368	Warcraft 2	79.90
D734	**Destruction Derby 2**	**74.90**	D400	NBA Live 96	69.90	**D897**	**Warwind**	**64.90**
D743	**Diablo**	**84.90**	**D886**	**NBA Live 97**	**74.90**	**D810**	**Williams Arcade Great Hit**	**54.90**
D905	Die Fünfte Dimension	74.90	D793	NFL Quaterback Club 97	59.90	D297	Wing Commander IV	59.90
D598	Die Fugger 2	74.90	D275	NHL Hockey 96	69.90	**D834**	**Wipe Out 2097**	**74.90**
D706	**Die Hard Trilogy**	**74.90**	D709	NHL Hockey 97	74.90	**D962**	**Worms & Reinforcement**	**79.90**
D814	**Die Pandora Akte**	**89.90**	**D738**	**NHL Powerplay Hockey 97**	**59.90**	**D741**	**X-Car**	**74.90**
D608	Die Siedler 2	74.90	**D771**	**Nascar Racing 2**	**84.90**	D304	Z	74.90
D736	**Discworld 2**	**79.90**	**D854**	**Nato Fighters (ATF DATA)**	**39.90**	**D835**	**Zombieville**	**74.90**
D660	Dogz	19.90	**D902**	**Necrodome**	**64.90**	D752	Zork Nemesis	89.90
D944	**Dominion**	**89.90**	D669	Need for Speed Spec. Ed.	79.90			
D751	**Down in the Dumps**	**74.90**	D953	Nihilist	69.90			

PCCD-ROM (Low Budget)

D856	1942 Pacific Air War	24.90	D855	Formula 1 Grand Prix	24.90	D596	Secret of Monkey Island 2	24.90
D291	3D Lemmings	29.90	D219	Frankenstein	24.90	D546	Shadow of the Comet	24.90
D646	Bioforge Classic	29.90	D117	Fußball Total	24.90	D394	Shivers	24.90
D780	Bundesliga Manager Prof.	19.90	D763	Head to Head	19.90	D281	Silent Steel	24.90
D359	Chewy – Esc von F5	24.90	D409	Historyline Classic	24.90	D319	Space Marines	24.90
D776	Christoph Kolumbus Clas.	19.90	D927	Inca 2	24.90	D575	Sport Compilation	24.90
D861	Civilisation	24.90	D571	Indiana Jones IV	29.90	D401	Star Rangers	24.90
D466	Command & Conquer Miss.	29.90	D116	Indy Car	19.90	D547	Star Tr – Judgement Rites	24.90
D632	Conquest of the New World	24.90	D124	Jagged Alliance	29.90	D623	Super Streetfighter 2	24.90
D705	**Crusader Classics**	**29.90**	**D967**	**Kings Quest 7**	**29.90**	D104	Super Streetfighter II Turbo	24.90
D099	Cyberwar	24.90	D214	Little Big Adv. Classic	29.90	D366	System Shock	29.90
D450	D	29.90	D651	Lollypop	19.90	D440	Task Force 1942	19.90
D284	Day of the Tentacle	29.90	D699	Martini Racing	19.90	D629	Theme Park Classic	29.90
D558	Der Clou & Profidisk	19.90	D309	Mission Critical	24.90	D500	This Means War	24.90
D926	Der Meister	24.90	D029	NHL Hockey 95 Classic	29.90	D234	Ticonderoga	24.90
D778	Der Reeder Classic	19.90	D545	Nascar Racing	24.90	D862	Transp. Tycoon + World E.	24.90
D777	Die Höhlenwelt Saga Clas.	19.90	D652	Oldtimer	19.90	D860	UFO	24.90
D111	Die Total Verrückte Rally	24.90	D174	Orion Conspiracy	24.90	D645	US Navy Fighter Classic	29.90
D218	Dungeon Master II	29.90	D339	Panzer General 2	29.90	D251	WWF Raw Arcade Game	29.90
D419	Earth Worm Jim	24.90	D370	Phantasmagoria	24.90	D624	Warcraft 2 Expension Disk	29.90
D781	Eishockey Manager Classic	19.90	D779	Pizza Connection Classic	19.90	D101	Whizz	24.90
D523	Extreme Games	24.90	D167	Powerhouse	24.90	D312	Wipe Out	29.90
D859	F14 Floot Defender	24.90	D206	Railroad Tycoon Deluxe	24.90	D928	Woodruff	24.90
D858	F15 III Strike Eagle	24.90	D198	Rebell Assault	29.90	D657	World of Business	19.90
D825	Fade to Black Classic	29.90	D378	Road Warrior	24.90	D655	World of Fantasy	19.90
D857	Fields of Glory	24.90	D560	Sam & Max Hit the Road	29.90	D656	World of Fun	19.90
D210	Fifa Soccer 95 Classic	29.90	D665	Secret of Monkey Island	24.90			

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

Tel. 0911 - 706099

Mo-Sa 9-21 Uhr

Fax 0911 - 9717032

Mailbox - 9717059

24 h am Tag

CD-Rom

Ace Ventura	DV	61,90
Ancient Empires	DV	71,90
Bleifuss 2	DV	54,90
Cyberia 2	DV	74,90
Cyberstorm	DV	75,90
Deus	DV	57,90
Diablo	DA	71,90
Earthsiege 2	DV	75,90
Eraser	DV	59,90
F1 Manager 96	DV	66,90
Gabriel Knight 2	DV	78,90
Golden Gate Killer	DV	63,50
Holiday Island	DV	63,50
Lands of Lore 2	DV	87,90
Lighthouse	DV	75,90
Megarace 2	DV	54,90
MYST	DV	60,90
Nihilist	DV	59,90
Schlacht in d. Ardennen	DV	63,50
Schlacht um Gettysburg	DV	63,50
Schleichfahrt	DV	69,90
TFX EF 2000 Special	DV	74,90
The Muppets Inside	DA	59,90
Time Commando	DV	74,90
Tunnel B1	DV	74,90
Warcraft 2	DV	73,90
Worms & Reinforcem.	DV	63,50
Z	DV	75,90
Zork Nemesis	DV	75,90

Sonderangebote

Batman Forever	DA	32,50
Battle Isle 3	DV	36,90
Die Fugger 2 Relaunch	DV	46,90
Dungeon Master 2	DV	31,90
Earthworm Jim, Win 95	DV	31,50
Kings Quest 7	DV	35,90
Kyrandia 3	DV	21,90
Mechwarrior 2 Sp.Edit.	DV	46,90
Panzergeneral 2	DA	27,90
Pro Pinball – The Web	DV	25,90
Shanghai - Gr. Moments	DV	22,90
SIM Town	DV	31,50
Simon 2	DV	29,90
Space Quest 6	DV	19,90
Time Gate	DV	35,90
TMX Englisch	DV	25,90
Urmel's großer Flug	DV	31,50
Worms Mission	DA	38,90

Lösungsbücher

Battle Isle 3	D	12,90
Die Fugger 2	D	12,90
Die Siedler 2	D	12,90
Gabriel Knight 2	D	12,90
Shannana	D	12,90
Space Quest 6	D	12,90
Warcraft 2	D	12,90
Wing Commander 4	D	12,90
Zork Nemesis	D	12,90

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. Schwark

---

compustore

Zuverlässigkeit + Beratung + Service
10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie

PC-Tower	5K-100		**1.298.-**
Pentium-MB	Pentium 133		1.498.-
256kB PB	Pentium 166		1.798.-
8MB RAM	Pentium 200		2.098.-
6x-CD-ROM	**6x86 - 166+**		**1.498.-**
1.08GB HDD	**6x86 - 200+**		**1.798.-**
2MB Grafik	PentiumPro200		2.698.-
Sound			

Upgrades	5K-100		**378.-**
Pentium-Mainboard +CPU+Lüfter einbaufertig gejumpert und getestet	Pentium 133		648.-
	Pentium 166		948.-
	Pentium 200		1.198.-
	6x86 - 166+		**598.-**
	6x86 - 200+		**848.-**
	PentiumPro200		1.798.-

4MB 38.-	**PS/2**	**8 MB**	**68.-**
32MB 348.-		**16 MB**	**148.-**
64MB 1.298.-			
4MB 58.-	**EDO**	8 MB	78.-
32MB 378.-		16 MB	178.-
DIMM 12ns		**8 MB**	**148.-**
32MB 498.-		**16 MB**	**278.-**

Mainboards	Pentium ab	**228.-**
Shuttle HOT		248.-
Gigabyte VX-Chip		248.-
Gigabyte HX-Chip		298.-
ASUS T55TVP4 VX		298.-
ASUS T55T2P4 HX		348.-
Pentium Pro	ab	**598.-**

...und weitere Mainboards führender Hersteller

Prozessoren	5K-100		**128.-**
	Pentium 133		398.-
	Pentium 166		698.-
	Pentium 200		898.-
	6x86 - 166+		**298.-**
	6x86 - 200+		**648.-**
	Pentium Pro 200		**1.098.-**

Grafik		**1MB**	**68.-**
Bulks		**2MB**	**98.-**
Videologic Grafixstar 400		2MB	128.-
Videologic Grafixstar 600		2MB	248.-
Elsa Winner Viktory 3D		2MB	328.-
Matrox Mystique		**2MB**	**348.-**
Miro Media + TV out		**2MB**	**248.-**
Spea V7 Mirage + TV		**2MB**	**398.-**

... und viele weitere Grafikkarten!

Festplatten	**IDE**	**1.0 GB**	**298.-**
		1.2 GB	348.-
SCSI 1GB 398.-		**1.6 GB**	**398.-**
2GB 598.-		2.0 GB	448.-
4GB 1.298.-		**2.5 GB**	**498.-**
9GB 3.998.-		**3.2 GB**	**598.-**

CD-ROM	**IDE**	**6x**	**178.-**
SCSI 6x 278.-		8x	228.-
8x 348.-		10x	248.-
10x 398.-		**12x**	**298.-**
CD-Recorder	SCSI ab		**798.-**

Sound	PnP 16Bit	**78.-**
	Soundblaster 16Bit	148.-
	AWE Soundblaster 32Bit	348.-
Terrarec Gold SS 16/96 SE	PnP	148.-
Terrarec Gold SS 32/96		498.-

Modems	**ab**	**78.-**
Controller SCSI-2	**ab**	**148.-**
Media-Bus	**ab**	**448.-**
Floppy 3.5" 1.44MB		**48.-**
Gehäuse	**ab**	**98.-**
Stereo-Boxen	**ab**	**38.-**

Drucker	mono	ab	298.-
	color	ab	398.-
	Laser	ab	598.-
Scanner	Einzugscanner	ab	228.-
	color Flachbett	ab	498.-
Monitore	14"	ab	448.-
	15"	ab	548.-
	17"	ab	**898.-**

Alle Angebote zzgl. 14.- Nachnahme-Versand
Es gelten unsere AGB, die wir gerne zusenden

Gratis - Preisliste anfordern!

compustore
86911 Diessen a. A. Fax 08807 8953
Bestell- und Service-Hotline:
Tel 08807 310 Mo-Sa 8-20h

Alles unter Kontrolle

Marktübersicht: Pads & St

Jedem Geschmack der rechte Controller: Für schnelle Jump´n´Runs und Prügelspiele empfehlen sich handliche, digitale Joypads, wie sie Videospieler schon seit Jahren nutzen. Freunde realitätsnaher Simulatoren benötigen präzise Analog-Sticks mit Coolie-Hat, Schubregler und einer dritten Achse. In der Grauzone zwischen den beiden Controller-Extremen finden Sie Allround-Sticks, die sich für alle Spiele einsetzen lassen, innovative Zusatz- und exotische Eingabegeräte. PC-Xtreme sichtet das gewaltige Controller-Angebot: Nicht nur die bekannten Produkte marktführender Hersteller, sondern auch kostengünstige Joysticks von kleinen Anbietern wurden von dem PCX-unterzogen.

Controller-Glossar: Geschichte, Technik und Funktionsweise 98 •
Flight-Sticks 102 • Wheels & Pedals 105 • Forcefeedback: Im La

cks für Einsteiger und Profis

Eine Handvoll Action: Joypads **100** • Für Überflieger: Analog- und bor eines Joystick-Bauers **106** • Xtended: Drei neue 3D-Karten im Test **108**

Joysticks, Pads und 3D-Controller

Technik & Geschichte

VON WINNIE FORSTER UND ANDREAS ULRICH

Seit Erfindung des Computerspiels experimentieren die Hersteller mit den unterschiedlichsten Eingabegeräten: PC-Xtreme erklärt, welcher Controller wozu taugt.

Die wenigsten wissen, daß Eingabegeräte wie Maus, Trackball und sogar das Lichtgewehr schon vor 30 Jahren von Informatikern und Elektro-Tüftlern benutzt wurden. Oft war es dem schnöden Computer-Spiel zu verdanken, daß es eine Controller-Innovation von der Werkstatt auf den Massenmarkt schaffte. Bei der Suche der Wissenschaftler nach dem "Human-Computer-Interface", der Schnittstelle zwischen Mensch und Rechen-Power, stand die Jagd nach dem idealen Controller im Vordergrund. Selbst Force Feedback, der jüngste Joystick-Trend wurde bereits 20 Jahre vor dem DOS-PC skizziert: "Wenn man den Widerstand der Steuerinstrumente eines Simulators verändert, um dem Benutzer das Gefühl zu geben, er säße in einem richtigen Flugzeug, könnte man auch die Kraft, um einen Joystick zu bedienen, über den Computer steuern. (...) Eine solche Input-Output-Einheit würde die visuellen und akustischen Möglichkeiten durch ein Force-Display ergänzen" schreibt der VR-Pionier Ivan Sutherland bereits 1965. Ab dem nächsten Jahr werden auch Sie Ihr erstes "Input-Output-System" in den Händen halten.



Controller-Klassiker: Ataris VCS-Stick (unten links) wurde trotz billiger Verarbeitung zum Standard. Er konnte nicht nur an die Spielkonsole sondern auch an Heimcomputer wie den C 64 gestöpselt werden. Qualitätsbewußte Spieler vertrauten dem Competition Pro (unten rechts), dem zuverlässigsten und besten 80er-Jahre-Joystick. Dank 9-Pin-Stecker verstand auch er sich mit allen erfolgreichen Spielkonsolen und Computern.



Der Körper als Joystick: Mit einem Body-Tracking-Anzug lassen sich Computerhelden vortrefflich bewegen.

Andere Innovationen kamen aus der Spielhalle, wo robuste Sticks, Trackballs und gewagte Hydraulik erstmals der Öffentlichkeit zugänglich wurden. Japanischen Videospielfirmen verdanken Sie wiederum das ergonomische Joypad, den praktischsten Digital-Controller seit der Erfindung des Feuerknopfs.

Body Tracking

Um die Bewegungen von Schauspielern und Kung-Fu-Profis auf eine 3D-Figur zu übertragen, tasten optische oder elektromagnetische Sensoren den Körper ab. Geschieht das in Echtzeit, hüpft mit jedem Sprung des Schauspielers auch die virtuelle Figur auf dem Monitor. Für die (Vorab-) Erstellung der Animation einer Spielfigur werden ausgetüftelte Body-Tracking-Installationen bereits verwendet (z.B. von EA Sports), als Joystick gibt´s den Tracking-Anzug aber bislang noch nicht.

Data Glove

Datenhandschuhe werden bis heute in der VR-Forschung verwendet, bislang aber nur von den englischen "Virtuality"-Automaten als Eingabegerät für Spiele eingesetzt. Teure Data Gloves erfassen sowohl die Position der menschlichen Hand im Raum (mittels eines Motion Trackers) als auch die Krümmung und Bewegung der Finger.

Flight Stick

PC-Piloten legen Wert auf Realismus und physikalische Authentizität. Während sie die Optionsvielfalt früher Simulationen mit herkömmlichen Eingabegeräten, Maus und Tastatur bewältigten, fliegen moderne Spieler mit speziellen Flight-Sticks, deren zahlreiche Feuerknöpfe je nach Anwendung individuell belegt werden. Flight-Sticks funktionieren im Gegensatz zu Pads analog: Je stärker Sie am Stick hebeln, desto heftiger die Bewegung Ihrer 3D-Vehikels.



Ergonomisch, praktisch, gut: In ihrem griffigen Design sind viele Flightsticks (Bild: Gravis Firebird) Air-Force-Knüppeln nachempfunden.

Game Gun

Die Plastikpistolen martialischer Spielautomaten sind mittlerweile auch für Konsolen und den PC (vom US-Hersteller American Laser) erhältlich. Nahezu vergessen ist, daß Game Guns zu den ältesten Videospiel-Controllern zählen: Bereits Ende der 60er-Jahre hatte der Videospielerfinder Ralph Bears den Prototyp eines Lichtgewehrs zum Patent angemeldet.

HMD

Das "Head Mounted Display" ist nicht nur ein 3D-Monitor zum Aufsetzen, sondern auch ein vollwertiger Controller: Durch einen Motion-Tracker wird jede Kopfbewegung erfaßt und auf die 3D-Landschaft umgerechnet. Für den Spielemarkt sind diese HMDs noch zu teuer. Ihre billigeren Shutter-Glass-Kollegen versorgen Euch zwar mit einer stereoskopischen Optik, erkennen Eure Kopfbewegung aber nicht.



Für den Durchbruch auf dem Heimmarkt sind HMDs, die auch die Kopfbewegung abfragen (Bild:VX-1), noch zu teuer...



...in der Spielhalle werden sie lediglich durch die englischen Virtuality-Automaten (Bild: "Total Recoil") genützt.

Joyboard

Spielhallen-Technik finden Sie im Joyboard, dem schwergewichtigen Joystick-Verwandten, den Sie auf eine stabile Unterlage plazieren. Für Action- und Prügelspiele ist ein Joyboard ideal, für Flugsimulationen kaum geeignet. Links der Biggun Hurricade (Joysoft), ein 2,5 kg-Koloß mit vier Feuerknöpfen.



Hurricade: Stabile Spielhallen-Technik in massivem Holzgehäuse. Drei Jahre Garantie beruhigen den vorsichtigen Käufer.



Japanische Videospielhersteller sorgen für die wichtigsten Joypad-Innovationen. Das Super-NES-Pad von 1990 (ganz links) stand den meisten PC-Pads Pate, der neue Nintendo-64-Controller (rechts) enthält erstmals einen analogen Stick. Dahinter Sonys Playstation-Pad mit insgesamt zehn Knöpfen und Tastern.

Joypad



Videospiel-Ergonomie: Das neue "Gamepad Pro" von Gravis nahm sich Sonys Playstation-Controller zum Vorbild.

Videospiel-Controller, der Mitte der 80er-Jahre den Joystick ablöste. Durch seine Ergonomie und eine Vielzahl von geschickt angeordneten Feuerknöpfen, die von jedem Spiel unterschiedlich belegt werden, ist das Jopad für Action-Titel hervorragend geeignet. Strenggenommen waren bereits die Stick-Keypad-Kombinationen für Intellivision und Colecovision Joypads. Die ersten Pads der heutigen Form (links das Steuerkreuz, rechts die Feuerknöpfe) wurden von Atari und Nintendo gebaut. Letztere Firma perfektionierte das Joypad und stellte 1990 mit dem Super-NES-Controller erstmals ein Pad mit acht Knöpfen vor. Davon waren zwei seitlich angeordnet und mit dem Zeigefinger zu bedienen. Diese Taster werden bis heute von nahezu allen Herstellern kopiert.

Joystick

Sammelbegriff für alle Computer- und Videospiel-Steuerknüppel. Man unterscheidet generell zwischen digitalen Sticks (im PC-Bereich kaum mehr zu finden) und analogen Joysticks. Letztere sind ideal für 3D-Action-Spiele und -Simulationen: Im Gegensatz zu digitalen Controllern wird auch die Intensität der Bewegung abgefragt – je heftiger Sie einen analogen Stick drücken, desto schneller bewegt sich Ihr 3D-Vehikel.

Keypad

Mini-Tastatur am Joypad zahlreicher 8-Bit-Videospiele wie z.B. dem Interton, dem Colecovision und dem Intellivision. Mit dem Keypad sollten Optionseinstellungen und die Bedienung komplexer Videospiele erleichtert werden. Die Idee setzte sich aber nicht durch (für Computer-Spieler waren Keypads sowieso überflüssig) und wurde erst 1995 wieder von der glücklosen Atari-Konsole Jaguar aufgegriffen.

Maus

Bereits seit den 60er-Jahren wird die analoge Maus von Computerwissenschaftlern und Informatikern genützt, doch erst 1980 eroberte sie auch den Heimmarkt. Mit einem, zwei oder drei Knöpfen hat sie sich sowohl unter den Point'n'Click-Abenteurern als auch bei 3D-Freaks durchgesetzt. Letztere haben die Maus aber zugunsten von speziellen analogen Flight-Sticks aufgegeben.



Das Ende von Keyboard, Stick und Maus als Spiele-Controller möchte Spacetec mit dem "SpaceOrb 360" einläuten.

Mikroschalter

Seit dem Klassiker "Competition Pro" verlängern verschleißfeste Mikroschalter die Lebensdauer von digitalen Sticks und Feuerknöpfen. Doch nicht alle Digi-Controller bieten Ihnen diesen Luxus: Achten Sie auf das charakteristische "Klack".

Motion Tracker

Ein (meist elektromagnetischer) Sensor, der jede Bewegung erfaßt und u.a. in Data Gloves und Head Mounted Displays integriert wird. Gesten bzw. Kopfbewegungen können damit automatisch auf eine 3D-Simulation oder ein Computer-Spiel umgerechnet werden. Marktführer ist die US-Company Polhemus, deren Bewegungs- und Positions-Sensoren sich in VR-Hardware- und -Installationen rund um den Globus finden.

Paddle

Der Trackball für Arme: Anfang der 80er-Jahre vermarktet Atari Drehregler (Paddles) als preisgünstige, analoge Controller für Heimumsetzungen von Automaten, die im Original mit einem Trackball (z.B. "Arkanoid") oder gar einem Lenkrad gespielt wurden ("Night Driver").



Analoge Controller mit hohem Nostalgie-Faktor: "Paddles" (im Bild von Atari) kamen schon vor zehn Jahren aus der Mode.

Spaceball

Patentierte Technologie der gleichnamigen US-Firma für Bewegung im dreidimensionalen Raum. In ein Joypad eingelassen wird der Ball vom Spieler sensibel gedreht, nach unten gedrückt oder nach oben gezogen. Er gewährleistet damit die gleichzeitige, dynamische Bewegung auf der X-, Y- und Z-Achse sowie Rotationen. Für Spieler ist das moderne Accessoire nur von sekundärem Interesse: Bis heute kommt der Spaceball nur als aufwendiger 3D-Controller für CAD-Anwendungen zum Einsatz.



Für Profi-Anwendungen praktisch, in Spielen bislang kaum genutzt: Der Spaceball (hier im "Real Life 3D"-Controller) ermöglicht dynamische Bewegung im dreidimensionalen Raum.

Trackball



Ersatz für die Maus? Mit einer Palette handlicher Trackballs verhilft Logitech dem Analog-Controller zum Comeback.

Der Trackball ist ein analoger Controller, bestehend aus einer Billardball-großen Kugel, die halb versenkt ist und mit der linken Hand bewegt wird. 360°-Bewegung und rasante Beschleunigung läßt sich mit dem Trackball ideal simulieren. Für schnelle Actionspiele Ende der 70er- und Anfang der 80er-Jahre war er sehr beliebt (u.a. sind "Tempest" und "Centipede", "Marble Madness" und "Arkanoid" typische Trackball-Spiele), seit Mitte der 80er Jahre ist er aber stark aus der Mode gekommen. Mittlerweile hat die technisch ähnliche Maus den Trackball weitgehend verdrängt.

Durch den platzsparenden Einsatz in Laptops erlebte der Trackball jedoch eine Renaissance. Außerdem stellte der Maus-Spezialist Logitech kürzlich eine ganze Palette neuer Trackballs für alle Anwendungszwecke vor. Zwei davon sehen Sie auf dieser Seite.



Renaissance für einen Analog-Veteranen. In Logitechs "SurfMan" dient ein Notebook-bewährter Mini-Trackball als Steuergerät speziell für die Reise durch das WWW.

Für eine Hand voll Action Joypads

VON ANDREAS ULRICH

Action-geladene Sportspiele und knifflige Jump'and'Runs, hektische Ballereien und knochenbrechende Prügelspiele steuern Sie am besten mit einem digitalen Joypad. Wie die Spielthematik, so kommen auch die Joypads aus der Konsolenwelt und wurden bei Nintendo, Seda und Sony abgekupfert. In Design und Funktionalität orientieren sich fast alle PC-Pads an den Kollegen aus der Videospielecke. So ist es nur einen Frage der Zeit, bis die nächste Pad-Generation in die Geschäfte kommt und ein Analog-Digital-Hybrid im Stile des neuen Nintendo-64-Pad auch für den PC erhältlich ist.

Logitech Thunder Pad

Das ergonomisch geformte Pad aus renommiertem Hause schmiegt sich dank leichter Wölbung angenehm in die Hände des Spielers – Linkshändern verlangen Pad-Form und Knopfanordnung aber eine Eingewöhnungsphase ab. Ein langes Kabel sorgt für komplikationslose Installation und entspanntes Spielvergnügen. Neben dem etwas schwammigen Steuerkreuz stehen Ihnen sechs Knöpfe zur Verfügung: Zwei sind auf der Stirnseite untergebracht und werden mit den Zeigefingern bedient (praktisch), die restlichen vier haben auf der Oberseite ihren Platz gefunden. Zwei Buttons des Quartetts haben jedoch keine eigenständige Funktion, sondern bieten Ihnen nur eingebautes Dauerfeuer.



Aufällig in Farbgebung und Design: Das "Thunder Pad" des Maus-Spezialisten Logitech.

THUNDER PAD • ZIRKA-PREIS: **30 MARK** • HERSTELLER: **LOGITECH**

Wertung		x	Punkte
Ergonomie & Design	X X X X ●	4	16
Preis-Leistung	X X X X ●	5	20
Verarbeitung	X X X X ●	5	20
Funktionen	X X X ● ●	6	18

X-Rating: **74**

FAZIT: Das „Thunder Pad" gibt sich keine technische Blöße. Lediglich das eiförmige Design ist etwas gewöhnungsbedürftig.



Der Klassiker von Gravis: Auch nach fünf Jahren vertrauen noch viele PC-Spieler auf das "Game Pad".

Gravis Gamepad

Das „Gamepad" von Gravis ist der Klassiker unter den PC-Pads. Das macht sich gegenüber den Mitkonkurrenten insbesondere im veraltetem Design bemerkbar. Das symmetrisch aufgebaute Pad verfügt neben den vier voneinander unabhängigen Feuerknöpfen über zwei kleine „Dip"-Schalter an den Seitenflächen: Einer dient dazu, die Buttons auf Dauerfeuer zu stellen, der andere spiegelt die Funktionen der Feuerknöpfe und Bewegungsrichtungen des Steuerkreuzes. Somit sind auch Linkshänder in der Lage, mit diesem Pad ohne Eingewöhnungsphase sofort loszulegen.
In das Steuerkreuz ist außerdem Gewinde eingelassen: Wer auf einen Stick nicht verzichten kann schraubt hier den mitgelieferten Plastikzapfen ein.

GAMEPAD • ZIRKA-PREIS: **30 MARK** • HERSTELLER: **GRAVIS**

Wertung		x	Punkte
Ergonomie & Design	X X X ● ●	4	12
Preis-Leistung	X X X X ●	5	20
Verarbeitung	X X X X ●	5	20
Funktionen	X X X X ●	6	24

X-Rating: **76**

FAZIT: Das einzig wirklich linkshändertaugliche Pad in unserem Testfeld. Nur dem Nintendo-inspirierten Design merkt man das Alter des Gravis-Klassikers deutlich an.

Saitek Megapad

Das „Megapad" von Saitek ist das einzige Joypad mit Microschaltern im Steuerkreuz, für eine lange Lebensdauer ist damit gesorgt. Sechs schwarze und gelbe Buttons warten auf ihren Einsatz. Um sie nicht zu arg zu strapazieren, ist für jeden Knopf ein Drei-Funktionsschalter vorgesehen. Für die Tasten A und B können Einstellungen zwischen Normalbetrieb, Autofeuer auf Tastendruck und automatisches Dauerfeuer gewählt werden. Die Buttons C, D, X und Y lassen sich im Normal- und im Dauerfeuer-Modus betreiben oder komplett abschalten. Um den Benutzer endgültig zu verwirren, sind im mittleren Bereich die Knöpfe A und B auf einem langen Kippschalter erneut präsent.

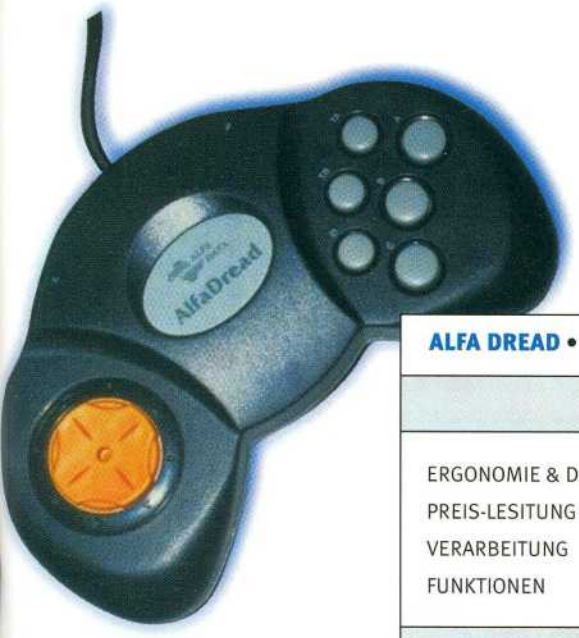


MEGAPAD • ZIRKA-PREIS: **30 MARK** • HERSTELLER: **SAITEK**

Wertung		x	Punkte
Ergonomie & Design	X X X ● ●	4	12
Preis-Leistung	X X X X ●	5	20
Verarbeitung	X X X X ●	5	20
Funktionen	X X X X X	6	30

X-Rating: **82**

FAZIT: Das „Megapad" ist ein vielseitiges Produkt für dauerfeuersüchtige Action-Spieler. Mikroschalter verlängern die Lebensdauer.



Alfa Data Alfa Dread

Das „Alfa Dread" trumpft mit einer Vielzahl von Buttons auf. Sechs Stück auf der Oberseite und zwei auf der Stirnseite wollen vom Spieler bedient werden. Für die Buttons A und B gibt es zwei Dauerfeuer-Knöpfe. Genervt hat uns aber das kurze Kabel des „Alfa Dread". Im Design wirkt das Pad etwas klobig, liegt aber gut in der Hand. Unzureichend ist die Anleitung zur Installation des Pads, an mehreren Stellen wird man im Manual auf die Spielanleitungen verwiesen.

ALFA DREAD • ZIRKA-PREIS: **30 MARK** • HERSTELLER: **ALFA DATA**

WERTUNG		X	PUNKTE
ERGONOMIE & DESIGN	XXX	4	12
PREIS-LESITUNG	XXXX	5	20
VERARBEITUNG	XXXX	5	20
FUNKTIONEN	XXXX	6	24

X-RATING: **76**

FAZIT: Wer sich vom häßlichen Design nicht abschrecken läßt, erhält mit dem „Alfa Dread" ein gut ausgestattetes Pad.

Sidewinder GamePad

Neben der enorm gut gelungenen Ergonomie verwöhnt das Pad den Spieler mit zehn Feuerknöpfen. Acht Buttons liegen auf der Oberseite, die zwei anderen wurden als Trigger für die Zeigefinger in das Pad eingebaut. Das Pad dürfen Sie unter Win 95 frei programmieren. Jedem Feuerknopf kann ein Tastaturkürzel zugewiesen werden. Einmal entworfene Knopf-Layouts können gespeichert werden. Starten Sie das Spiel erneut, wird die Belegung wiederhergestellt. Am durchgeschliffenen Joystick-Bus findet auch ein zweiter Stick Platz.



SIDEWINDER • ZIRKA-PREIS: **70 MARK** • HERSTELLER: **MICROSOFT**

WERTUNG		X	PUNKTE
ERGONOMIE & DESIGN	XXXXX	4	20
PREIS-LEISTUNG	XXX	5	15
VERARBEITUNG	XXXXX	5	25
FUNKTIONEN	XXXX	6	24

X-RATING: **84**

FAZIT: Optimale Funktionalität, angenehme Ergonomie und die Erweiterungsmöglichkeit machen das Pad trotz des hohen Preises zur ersten Wahl.

Lieferumfang ist bei Controller nicht so wichtig wie z.B. bei 3D- oder Soundkarten und fällt bei digitalen Pads überhaupt nicht ins Gewicht. Bei den komplexen Analog-Sticks berücksichtigen wir jedoch Dokumentation, Treiber und evtl. beigelegte Spiel-Software mit dem Multiplikator 1.

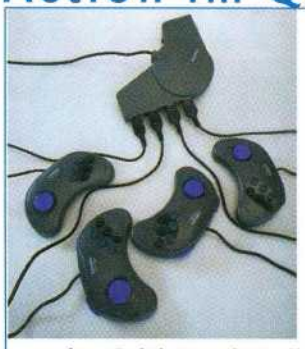
Ergonomie & Design Wie liegt das Pad in der Hand, wie günstig sind die verschiedenen Feuerknöpfe angebracht? Neben diesen praktischen Faktoren fließt auch unser subjekiver Eindruck in diese Bewertung (mit dem niedrigen Multiplikator 4) mit ein.

Verarbeitung Besteht der Controller aus billig zusammengeklebten Plastikresten oder wurde das Gehäuse aus unvergänglichem Titanstahl gefertig? Stabilität des Steuerknüppels und Belastbarkeit von Feuerknöpfen und Gehäuse bewerten wir mit dem Multiplikator 5.

Funktionen SInd auf dem Pad nur zwei Feuerknöpfe untergebracht oder ist es zukunftsorientiert mit einer Maximalzahl von Buttons ausgestattet? Können die Knöpfe auf Dauerfeuerbetrieb gestellt werden?

Preis-Leistung Die Preis für konventionelle Controller schwanken zwischen 20 und 300 Mark. Lohnt der Stick die Ausgabe oder zahlt Ihr nur für Ruf und guten Namen des Markenherstellers? Mit dem Muliplikator 5 stellen wir Qualität und Austattung des Sticks in Relation zum Preis.

Action im Quartett: Gravis Grip



Mit dem "Gravis Interface Protokoll "-System (Grip) lockt Gravis bis zu vier Spieler gleichzeitig an den PC. Im Inneren der grauen Kunststoff-Box werkelt ein Chip, um die maximal vier Joypads zu verwalten. An der Außenseite finden Sie vier neunpolige D-Sub Buchsen . Auf der anderen Seite zwei weitere, herkömmliche Joystick-Buchsen, an denen auch Analog-Sticks betrieben werden können. Über einen Schalter entscheiden Sie, ob das Grip System oder der herkömmliche Joystickport aktiviert wird, beides simultan zu verwenden ist nicht möglich. Die Grip-Pads verfügen über acht Feuerknöpfe, davon sind zwei auf der Stirnseite untergebracht und werden mit den Zeigefingern aktiviert.
Dank dem mitgelieferten „Key Programm" können alle Feuerknöpfe mit beliebigen Tastaturkommandos belegt werden. Dabei wird dem PC vorgegaukelt, daß Sie das Spiel über die Tastatur steuern. Um das gleiche Resultat unter DOS zu erzielen, wird vor dem Spielstart ein Treiber geladen, der die Verwaltung der Pads übernimmt. Da Gravis das Protokoll freizügig an Spieleentwickler verteilt, wird das Multiplayersystem bereits von einigen Softwarehäusern unterstützt. U.a. von: Electronic Arts, Dynamix, Virgin Interactive, Bullfrog und Acclaim. Das Grip ist in zwei Varianten erhältlich: Die „Fighting Machine" enthält das Grip, zwei Grip-Pads und "WWF Wrestlemania", das „Team Sports Set" kommt mit der Grip-Hardware, zwei Pads und "NHL Hockey 96". Der Spaß hat allerdings auch seinen Preis, 200 Mark müssen Sie anlegen, um rund um Ihren PC Partystimmung aufkommen zu lassen.

Joystick-Kette: Alfa Twin

Das unscheinbare Kästchen von „Alfa Data" wendet sich an Multi-Player-Fans, die zwei oder mehr Joysticks betreiben wollen. Der „Alfa Twin" wird an den Joyport des Computers gestöpselt und bietet seinerseits zwei Joysticks eine Anschlußmöglichkeit. Über einen Schalter stellen Sie ein, ob ein oder zwei Spieler am Werk sind. Im Einspieler-Modus erkennt der Alfa Twin auf Druck eines Feuerknopfes, welcher der angeschlossenen Joysticks gerade benutzt wird. Im Zweispieler Modus können beide Sticks verwendet werden, pro Knüppel aber nur zwei Feuerknöpfe genutzt werden.

Hersteller	LOGITECH	GRAVIS	SAITEK	ALFA DATA	MICROSOFT
Produkt	Thunder Pad	PC Gamepad	Megapad	Alfa Dread	Sidewinder Pad
Zirka Preis	30 Mark	30 Mark	30 Mark	30 Mark	70 Mark
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahre
Internet Adresse	www.logitech.com	www.gravis.com	-	ourworld.compuserve/homepages/AB_Union	www.mircrosoft.de
TECHNISCHE DATEN					
Feuerknöpfe	4	4	6	6	10
Dauerfeuer	ja	ja	ja	ja	nein
Linkshändertauglich	nein	ja	nein	nein	nein

Die Überflieger
Analoge Joysticks

Wer eine F22 gefühlvoll und in einem Stück auf die Landebahn bringen will, kommt um einen Analog-Joystick nicht herum, denn realistische Flug- und Rennsimulationen lassen sich mit digitalen Pads, Sticks oder dem Keyboard nur eingeschränkt nutzen. Wer beim Kauf eines Flightsticks auf das Produkt eines unbekannteren Herstellers zurückgreift, sollte sich vorher informieren, ob der Stick mit Produkten der Hersteller „CH" oder „Thrustmaster" kompatibel ist, die von den meisten Spieleherstellern unterstützt werden.

ANALOG PRO • ZIRKA-PREIS: **50 MARK** • HERSTELLER: **GRAVIS**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	X X X ● ●	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	X X X ● ●	4	12
VERARBEITUNG	X X X X ●	5	20
FUNKTIONEN	X X X ● ●	5	15
PREIS-LEISTUNG	X X X ● ●	5	15

Multiplikator

X-Rating: **65**

FAZIT: Dank der vier Feuerknöpfe eignet sich der optisch altbackene, technisch aber sehr solide „Analog Pro" als verläßlicher Allround Joystick.

Gravis Analog Pro



Ein bewährter Joystick ohne viel Schnickschnack: Die Funktionen der vier Feuerknöpfe des „Analog pro" verteilen Sie beliebig über seitliche Kippschalter. Mit einem großen Stellrad an der Unterseite des Sockels regulieren Sie die Rückstellkraft des Sticks in acht Stufen: Auf den Levels 1 und 2 hängt der Stick schlaff im Gehäuse, bei Stufe 8 muß etwas Kraft aufgewendet werden, um den Knüppel in die gewünschte Richtung zu dirigieren. In bezug auf die Verarbeitung macht der Stick einen sehr guten Eindruck.



Logic 3 Dominator

Der „Dominator" von Logic 3 setzt auf "CH"- und „Thrustmaster"-Kompatibilität. Auf dem breiten Kopf des Knüppels finden neben dem blauen Feuerknopf zwei kleinere Buttons und ein Coolie Hat Platz. Über einen Taster auf dem Sockel wird der Coolie Hat in zwei Einstellungen betrieben: Entweder als normaler Coolie Hat (z.B. für die Rundumsicht) oder aber als Schubregler und Seitenruder für Flugsimulationen. Eine analoge Schubkontrolle kann der schwammige Hat aber nicht ersetzen. Dauerfeuer läßt sich übrigens für jeden Knopf separat einstellen.

DOMINATOR • ZIRKA-PREIS: **80 MARK** • HERSTELLER: **LOGIC 3**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	X X X ● ●	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	X X X ● ●	4	12
VERARBEITUNG	X X X ● ●	5	15
FUNKTIONEN	X X X ● ●	5	20
PREIS-LEISTUNG	X X X ● ●	5	15

Multiplikator

X-Rating: **60**

FAZIT: Der Plastikbomber aus Fernost besitzt viele Funktionen, konnte in Bezug auf Verabeitungsqualität und Design unser Vertrauen aber nicht gewinnen.

ACEMASTER • ZIRKA-PREIS: **80 MARK** • HERSTELLER: **SAITEK**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	X X X ● ●	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	X X ● ● ●	4	12
VERARBEITUNG	X X X ● ●	5	15
FUNKTIONEN	X X X X ●	5	15
PREIS-LEISTUNG	X X X ● ●	5	15

Multiplikator

X-Rating: **60**

FAZIT: Der einzige Schwachpunkt des „Acemaster" ist das Design: Mit Form und Lage der oberen Feuerknöpfe kommen nur Riesenpranken klar.

Saitek Acemaster



Auf mächtigem Sockel prangt eine riesige Schubkontrolle. Der Griff beherbergt in seinem breiten Kopf vier Feuerknöpfe, einen Coolie-Hat und einen Schalter für Dauerfeuerbetrieb. Die drei Feuerknöpfe, die mit dem Daumen bedient werden, sind zu groß geraten. Will man einen äußeren Button betätigen, kommt es vor, daß man auch den mittleren unbeabsichtigt aktiviert. Der „Acemaster" wird unter Win95 einfach installiert und ist „CH"-kompatibel.



Gravis Blackhawk

Der schwarze Stick liegt auffallend gut in der Hand und hat alle Bedienelemente, die ein Allround-Gerät braucht: Auf dem Griff sind drei Feuerknöpfe untergebracht, der Vierte liegt über der Schubkontrolle auf dem schwarzen Sockel. Das große runde Fundament verleiht dem „Blackhawk" einen stabilen Stand. Der Griff des Gravis-Sticks wird in einer Bohrung geführt, ein genaues Ansteuern der Diagonalen ist nicht möglich.

Die Lage des vierten Knopfes zwingt die zweite Hand auf den Joystick, der Button seitlich am Griff wird des öfteren unabsichtlich gedrückt.

BLACKHAWK • ZIRKA-PREIS: **60 MARK** • HERSTELLER: **GRAVIS**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	X X X ● ●	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	X X X X ●	4	16
VERARBEITUNG	X X X X ●	5	20
FUNKTIONEN	X X X X ●	5	20
PREIS-LEISTUNG	X X X X X	5	25

Multiplikator

X-Rating: **84**

FAZIT: Hervorragende Ergonomie und die Ausstattung sind die Pluspunkte, negativ ist lediglich der Feuerknopf im Griff, den Sie oft unfreiwillig drücken.

THUNDERBIRD • ZIRKA-PREIS: **100 MARK** • HERSTELLER: **GRAVIS**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	XXX	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	XXXX	4	16
VERARBEITUNG	XXXX	5	20
FUNKTIONEN	XXXX	5	20
PREIS-LEISTUNG	XXXX	5	20

X-Rating: **79**

FAZIT: Ein guter Einstieg in die Klasse der Flightsticks. Lediglich die ungünstige Lage der Höhenruder-Einstellung nervt im Kampfgetümmel.

Gravis Thunderbird



Dem „Thunderbird" wurden neben den vier Feuerknöpfen (diesmal alle auf dem Griff untergebracht) ein Coolie-Hat und eine Höhenruder-Feineinstellung spendiert. Der „Thunderbird"-Griff liegt angenehm in Ihrer Hand, lediglich der seitliche Button läuft Gefahr, unabsichtlich gedrückt zu werden. Da Schubkontrolle und Höhenrudereinstellung eng beieinander liegen, wird bei der Schubregulierung das Ruder oft unabsichtlich verstellt.

Alfa Commander Pro

Um möglichst viele Kommandos auf den Stick zu legen, ist der „Commander Pro" mit einer Tastaturschnittstelle ausgestattet. Bis zu sieben verschiedene Funktionen können vom Keyboard auf den Joystick übertragen und auf vier Speicherplätze abgelegt werden. Neben einem Schubregler wurde auch ein Seitenruder implementiert. Der griffige Stick läßt sich leicht bewegen. Wegen der weiten Steuerwege eignet sich der Stick für reine Action-Spiele jedoch nicht. Feuerknöpfe und Coolie-Hat lassen sich gut mit dem Daumen bedienen. Vier Saugnäpfe bewahren den „Commander" davor, abzuheben.

COMMANDER PRO • ZIRKA-PREIS: **130 MARK** • HERSTELLER: **ALFA DATA**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	XXX	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	XX	4	8
VERARBEITUNG	XXXX	5	20
FUNKTIONEN	XXXXX	5	25
PREIS-LEISTUNG	XXXX	5	20

X-Rating: **76**

FAZIT: Der Joystick bietet viel fürs Geld, denn programmierbare Knöpfe finden Sie in dieser Preisklasse nur selten. Das robuste Design sorgt für Langlebigkeit.

COMBATSTICK • ZIRKA-PREIS: **130 MARK** • HERSTELLER: **CH**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	XXX	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	XXX	4	12
VERARBEITUNG	XXXX	5	20
FUNKTIONEN	XXXXX	5	25
PREIS-LEISTUNG	XXXX	5	20

X-Rating: **80**

FAZIT: Der „Combat Stick" ist ein erstklassiges Produkt. Mit seinen vielen Funktionen bietet er alles, was ein Fliegerherz begehrt.

CH F-16 Combatstick



Sechs Feuerknöpfe, zwei Coolie-Hats und ein Schubregler wollen gleichzeitig bedient werden. Der dicke Schaft liegt einigermaßen in der Hand, lediglich der klobige Kopf erschwert die Bedienung von Coolie-Hat und Feuerknöpfen.
Die weiten Steuerwege ermöglichen filigrane Flugmanöver, eignen sich aber nicht dazu, um schnelle Reaktionen umzusetzen. Um die sechs Feuerknöpfe und den zweiten Coolie-Hat zu verwenden, sind Programme nötig, die den „Combatstick" unterstützen.



Microsoft Sidewinder

In seinem Design ist der „Sidewinder" nicht so Steuerknüppel-orientiert wie die Konkurrenten, läßt aber kein Feature vermissen. Vier Feuerknöpfe, ein Coolie-Hat, Schubkontrolle und sogar ein Seitenruder sind in der gelungenen Konstruktion vorgesehen. Der Stick liegt gut in der Hand, sämtliche Feuerknöpfe und den Coolie-Hat bedienen Sie ohne Probleme. Der besondere Clou am „Sidewinder" ist das integrierte Seitenruder. Der Stick läßt sich um die senkrechte Achse verdrehen und ersetzt somit Fußpedale oder den lästigen Griff zur Tastatur.

SIDEWINDER • ZIRKA-PREIS: **90 MARK** • HERSTELLER: **MICROSOFT**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	XXX	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	XXXX	4	16
VERARBEITUNG	XXXX	5	20
FUNKTIONEN	XXXXX	5	25
PREIS-LEISTUNG	XXXXX	5	25

X-Rating: **89**

FAZIT: Kaum ein Joystick bietet soviel für weniger als 100 Mark: Die Seitenrudersteuerung ist der größte Pluspunkt am nur optisch biederen Microsoft-Stick.

Logitech Wingman Extreme

Der gewichtige „Wingman Extreme" von Logitech ist einer der qualitativ besten Joysticks auf dem Markt. Der ergonomisch geformte Griff paßt sich gut der Hand an, die vier Feuerknöpfe werden mit Daumen und Zeigefinger bedient. Auf der rechten Hälfte des Kopfstückes ist ein Coolie-Hat untergebracht. Auffallend am „Wingman" ist der schwere Sockel des Joysticks: Diese stabile Konstruktion wirft so leicht nichts aus dem Gleichgewicht. Für den Logitech Stick gibt es spezielle Treiber, um ihn unter Windows 95 zu benutzen. Der „Wingman Extreme" ist weltweit recht beliebt und wird bereits von zahlreichen Spielen direkt unterstützt. Daß der „Wingman Extreme" keine Dauerfeuer-Einstellung enthält, ist verschmerzbar, das Fehlen eines Schubregler trübt jedoch den positiven Gesamteindruck



WINGMAN EXTREME • ZIRKA-PREIS: **80 MARK** • HERSTELLER: **LOGITECH**

Wertung		x	Punkte
LIEFERUMFANG	XXX	1	3
ERGONOMIE & DESIGN	XXXXX	4	20
VERARBEITUNG	XXXX	5	20
FUNKTIONEN	XXX	5	15
PREIS-LEISTUNG	XXXX	5	20

X-Rating: **78**

FAZIT: Der schwergewichtige Joystick beeindruckt durch gute Ergonomie. Viele PC-Flieger werden jedoch einen Schubregler vermissen.

WINGMAN WARRIOR • ZIRKA-PREIS: **140 MARK** • HERSTELLER: **LOGITECH**

Wertung		x	Punkte	X-Rating
LIEFERUMFANG	X X X X ●	1	4	80
ERGONOMIE & DESIGN	X X X X ●	4	16	
VERARBEITUNG	X X X X ●	5	20	
FUNKTIONEN	X X X X ●	5	20	
PREIS-LEISTUNG	X X X X ●	5	20	

Multiplikator

FAZIT: Das neue Steuer-Feature des „Warrior" muß sich erst noch durchsetzen. Mit dem derzeitigen Software-Bundle läuft der Stick in ernsthafte Indizierungsgefahr.

Logitech Wingman Warrior



Der Stick selbst gleicht dem „Extreme", bis auf den Ausleger an der linken Seite. Dort findet man zusätzlich eine Schubkontrolle und einen roten Drehknopf. Letzterer läßt sich ohne Anschlag beliebig im Kreis drehen und sorgt für eine neue Bewegungsachse. Verwendung findet der „Wingman Warrior" derzeit bei 3D-Ego-Ballereien. Dreht man die „Spin Control", bewegt sich der Spieler um die eigene Achse. Drückt man den Joystick nach links oder rechts, entspricht das einem Schritt zu Seite bei konstanter Blickrichtung. Unter Windows 95 wird der Joystick am seriellen Port betrieben.

Thrustmaster F-16TQS



Das amerikanische Produkt ist optisch dem original F16-Steuerknüppel nachempfunden. Fünf Feuerknöpfe und drei Coolie-Hats wollen mit einer Hand bedient werden. Um alle Feuerknöfe sinnvoll anzusprechen, ist ein Tastatur-Interface beigelegt. Anfängern wird die Installation des "F-16" Probleme bereiten: über einen Editor müssen Dateien editiert oder erstellt werden. Bei den meisten Flugsimulatoren können Sie den Thrustmaster Joystick in den Einstellungen auswählen. Eine Schubkontrolle ist nicht vorhanden, angehende Kampfpiloten müssen sich eine externe Schubkontrolle leisten oder die Schubfunktionen auf einen der Coolie-Hats legen.

F-16 TQS • ZIRKA-PREIS: **290 MARK** • HERSTELLER: **THRUSTMASTER**

Wertung		x	Punkte	X-Rating
LIEFERUMFANG	X X X ● ●	1	3	77
ERGONOMIE & DESIGN	X X X X ●	4	16	
VERARBEITUNG	X X X X ●	5	20	
FUNKTIONEN	X X X X ●	5	20	
PREIS-LEISTUNG	X X X ● ●	6	18	

Multiplikator

FAZIT: Ohne Schubkontrolle ist der „X-Fighter" nur für Action-betonte Spiele zu empfehlen. Ausgezeichnet sind die Verarbeitung und die Qualität des Joysticks.

Competition Pro 3DEE



Das Ungetüm aus den Haus Dynamics kann nicht nur wie der „Sidewinder" um die senkrechte Achse gedreht, sondern auch parallel zur z-Achse verschoben werden. Auf dem überdimensionierten Kopf sind ein Coolie-Hat und drei Feuerknöpfe untergebracht, einer davon als Zeigefinger-Trigger. Der vierte Knopf befindet sich auf dem seitlichen Ausleger des Joysticks. Damit auch Linkshänder komfortabel mit dem Dynamics Stick spielen, kann der Ausleger um 180 Grad geschwenkt werden. Auf dem Ausleger finden Sie die Feuerköpfe 5 bis 8, einen Dauerfeuerschalter, einen Schalter für die Betriebsmodi sowie eine Schubregelung. Um die neuen Features optimal zu nutzen, empfiehlt sich ein Einsatz unter Windows 95. Treiber für den Sechs-Achsen-Betrieb liegen dem Stick bei.

COMPETITION PRO • ZIRKA-PREIS: **180 MARK** • HERSTELLER: **DYNAMICS**

Wertung		x	Punkte	X-Rating
LIEFERUMFANG	X X X ● ●	1	3	61
ERGONOMIE & DESIGN	X X ● ● ●	4	8	
VERARBEITUNG	X X ● ● ●	5	10	
FUNKTIONEN	X X X X X	5	25	
PREIS-LEISTUNG	X X X ● ●	5	15	

Multiplikator

FAZIT: Die zukunftweisenden Funktionen des "Competition Pro" leiden unter der klapprigen und wackligen Verarbeitung.

Hersteller	GRAVIS	LOGIC3	SAITEK	GRAVIS	GRAVIS	ALFA DATA
Produkt	Analog pro	Dominator	Acemaster	Blackhawk	Thunderbird	Commander pro
Zirka Preis	50 Mark	80 Mark	80 Mark	60 Mark	100 Mark	130Mark
Garantie	1 Jahr	1/2 Jahr	1/2 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1/2 Jahr
Vertrieb durch	Gravis	Spectra Video	Hegner+Glaser AG	Gravis	Gravis	AB Union
Internet-Adresse	www.gravis.com	-	-	www.gravis.com	www.gravis.com	ourworld.compuserve/homepages/AB_Union
TECHNISCHE DATEN						
Feuerknöpfe	4	4	4	4	4	5
Dauerfeuer	nein	ja	ja	nein	nein	nein
Coolie-Hats	nein	ja	ja	nein	ja	ja
Schubkontrolle	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Ruderkontrolle	nein	nein	nein	nein	nein	ja
Programmierbar	nein	nein	nein	nein	nein	ja
Linkshändertauglich	ja	ja	nein	nein	nein	nein

Hersteller	CH	MICROSOFT	LOGITECH	LOGITECH	THRUSTMASTER	DYNAMICS
Produkt	Combat Stick	Sidewinder	Wingman Extreme	Wingman Warrior	F-16 TQS	Competition Pro
Zirka Preis	130 Mark	90 Mark	80 Mark	140 Mark	290 Mark	180 Mark
Garantie	1 Jahr	1/2 Jahr	1/2 Jahr	1/2 Jahr	1 Jahr	1/2 Jahr
Internet-Adresse	www.ch.com	www.microsoft.com	www.logitech.com	www.logitech.com	www.thrustmaster.com	-
TECHNISCHE DATEN						
Feuerknöpfe	5	4	4	4	5	8
Dauerfeuer	nein	nein	nein	nein	nein	ja
Coolie-Hats	ja (2)	ja	ja	ja	ja (4)	ja
Schubkontrolle	ja	ja	nein	ja	nein	ja
Ruderkontrolle	nein	ja	nein	nein	nein	ja
Programmierbar	nein	nein	nein	nein	ja	nein
Linkshändertauglich	nein	nein	nein	nein	nein	ja

CH Throttle

Diese Ergänzung zum analogen Flightstick stecken Sie zum einen in den Joyport A und schließen ihn gleichzeitig zwischen Tastatur und Rechner an. Auch an PS/2-Benutzer wurde gedacht, ein entsprechendes Interface ist vorhanden. Der Schubregler läßt sich leicht nach vorn und hinten bewegen. Mit dem Daumen bedienen Sie drei Feuerknöpfe und einen Coolie-Hat. Die restlichen Finger werden benötigt um die drei Buttons und den Zwei-Wege-Coolie-Hat auf der Rückseite zu bedienen.



THROTTLE
ZIRKA-PREIS: **130 MARK**
HERSTELLER: **CH**

FAZIT: PC-Kampfpiloten verlangt es nach dieser extravaganten Erweiterung. Der „Otto Normal Spieler" findet für den "Throttle"-Controller aber keine Verwendung.

Thrustmaster F-16 Throttle

Davon träumen militante Hobby-Flieger: ein in autentischem Design gestalteter Schubregler mit einer Unzahl von Funktionen. Der Schubregler bewegt sich auf einer in das Gehäuse eingarbeiteten Achse. Von Blickrichtung über Frequenzwechsel hin zur Bremse kann über die Schalter und Drehregler des "F-16 Throttle" so ziemlich alles eingestellt werden. Um die Hardware entsprechend Ihren Wünschen einzusetzen, müssen Sie ein Konfigurations-File editieren. Die Anleitung klärt über die notwendige Vorgehensweise auf, ist aber in englischer Sprache abgefaßt.

Für den stolzen Preis von 300 Mark erhalten Simulations-Freaks ein hochwertiges Produkt.

F 16 THROTTLE
ZIRKA-PREIS: **300 MARK**
HERSTELLER:**THRUSTMASTER**

FAZIT: Wer seinen Arbeitsplatz zu einem F-16 Cockpit aufrüsten will kommt um die Thrustmaster Produkte nicht herum. Die gute Qualität hat auch ihren Preis.

Für Profis:
Wheels und Pedals

Den letzten Realitätskick verschaffen sich Simulationssüchtige Spieler mit Lenkrädern und Pedalen. Wer wirklich elegant um den Nürburgring kurven will kommt um ein analoges Steuerrad nicht herum. In letzter Zeit wird der Markt für solche exotischen Steuergeräte immer größer, da sie von mehr Software unterstützt werden und die Preise sinken.

Allrounder-Station

Sie haben sich ein "Mad Catz" oder Thrustmaster Lenkrad gekauft und ärgern sich über die mangelhaften Befestigungsmöglichkeiten? "Game World Mephisto" sorgt für Abhilfe: an dem patentiertem Stahlrohrgestell können Lenkrad und Pedale befestigt weredn. Über einige Klemmschrauben kann die Höhe des Lenkrades eingestellt werden.
Das nützliche Zubehör schlägt mit 229 Mark zu Buche. Erhältlich ist es bei "Game World Mephisto" Hauptstr. 32 51465 Berg, Tel: 02202 45530

CH Virtual Pilot Pro

Der Virtual Pilot ist neben der Fliegerei auch zum Rasen auf virtuellem Asphalt geeignet. Das leichtgängige Lenkhorn läßt sich nach vorne und hinten bewegen. Flugsimulatoren steuern so das Höhenruder, Asphaltboliden bschleunigen oder bremsen auf diese Weise. Das Gehäuse wird an der Tischkante mittels zweier Schraubzwingen befestigt.



VIRTUAL PILOT PRO
ZIRKA-PREIS: **170 MARK**
HERSTELLER: **CH**

FAZIT: Der "Virtual Pilot Pro" eignet sich mehr für einen gemütlichen Flug um die Freiheitsstatue als für einen heftige "Dogfight" gegen eine russische MIG.

CH Pro Pedals

Als Ergänzung zum Virtual Pilot Pro bietet Ihnen CH das „Pro Pedals"-Set. Über einen Schalter entscheiden Sie ob die Treter zum Fliegen oder Autofahren verwendet werden. Im Flugmodus werden die Pedale nicht gedrückt, sondern in der Horizontalen nach vorne und hinten verschoben. Autofahrer steigen wie gewöhnlich in die Eisen.

PRO PEDALS
ZIRKA-PREIS: **170 MARK**
HERSTELLER: **CH**

FAZIT: Nette Ergänzung zu vorhandenen Flightsticks. Als eigenständiges Produkt werden Sie für die Pedale kaum Verwendung finden. Nur für angehende Piloten.

Mad Catz Lenkrad



Um das „Mad Catz" Lenkrad vor dem Monitor unterzubringen benötigen Sie eine Menge Platz. Genügend Beinfreiheit sollte auch vorhanden sein, damit Sie ordentlich in die Pedale treten können. Auf den Lenkradsprossen findet man neun Feuerknöpfe, mit sechs unterschiedlichen Funktionen, sowie ein digitales Steuerkreuz. Rechts am Gehäuse befestigt ist ein Schaltknüppel, der die Feuerknöpfe Eins und Zwei aktiviert. Hinter der Schaltung ist eine Buchse versteckt, an welche die Pedale angesteckt werden.

Um das Lenkrad komplett einzuschlagen muß schon etwas Kraft aufgewendet werden. Daß die Kräft dabei nicht in unbeabsichtigte Richtungen abgeleitet werden kann das Gehäuse mit vier Saugnäpfen auf den Tisch geklebt werden.

Ohne jede Gnade rutschen allerdings die Pedale über den Boden.

MAD KATZ LENKRAD
ZIRKA-PREIS: **150 MARK**
HERSTELLER: **MAD KATZ**

FAZIT: Rasen mit Lenkrad macht viel mehr Spaß als mit einem herkömmlichen Joystick. Unzureichende Befestigungsmöglichkeiten trüben den Spielspaß

Thrustmaster Grand Prix

Das Gehäuse des Thrustmaster Lenkrades läßt sich mittels zweier Schraubzwingen an der Tischkante befestigen. Neben dem kleinem Sportlenkrad sind zwei Köpfe im Gehäuse untergebracht. An der rechten Seite ist ein ein digitaler Zweiwege-Stick als Schalthebel eingelassen.

Die Pedale schliesen Sie an den Joystickport an, das Lenkrad wird wiederum an die Pedale angesteckt.

GRAND PRIX
ZIRKA-PREIS: **220 MARK**
HERSTELLER: **THRUSTMASTER**

FAZIT: Dank der Schraubzwingen ist das "Grand Prix" Lenkrad handslicher als die Konkurrenz. Die Pedal-Rutschpartie läßt sich leider nicht vermeiden.

Thrustmaster Rudder Control System



Pilotenequipment für Experten: um das Seitenruder zu steuern werden die Pedale nicht getreten sondern gegeneinander Verschoben.Bedenklich ist die offene Konstruktion des Steuersystems. Durch die Verdrehung des Gestänges auftretende Scherkräfte können ungeschickt verlegte Kabel beschädigen. Die gut gefetteten Gleitschienen und die offenliegenden Zahnräder bedürfen regelmäßiger Wartung.

RUDDER CONTROL
ZIRKA-PREIS: **220 MARK**
HERSTELLER: **THRUSTMASTER**

FAZIT: Für optimalens Fluggefühl unerläßlich: mit dem "Rudder Control System" erhalten PC-Kampfpiloten ein teures aber dafür hochwertiges Produkt.



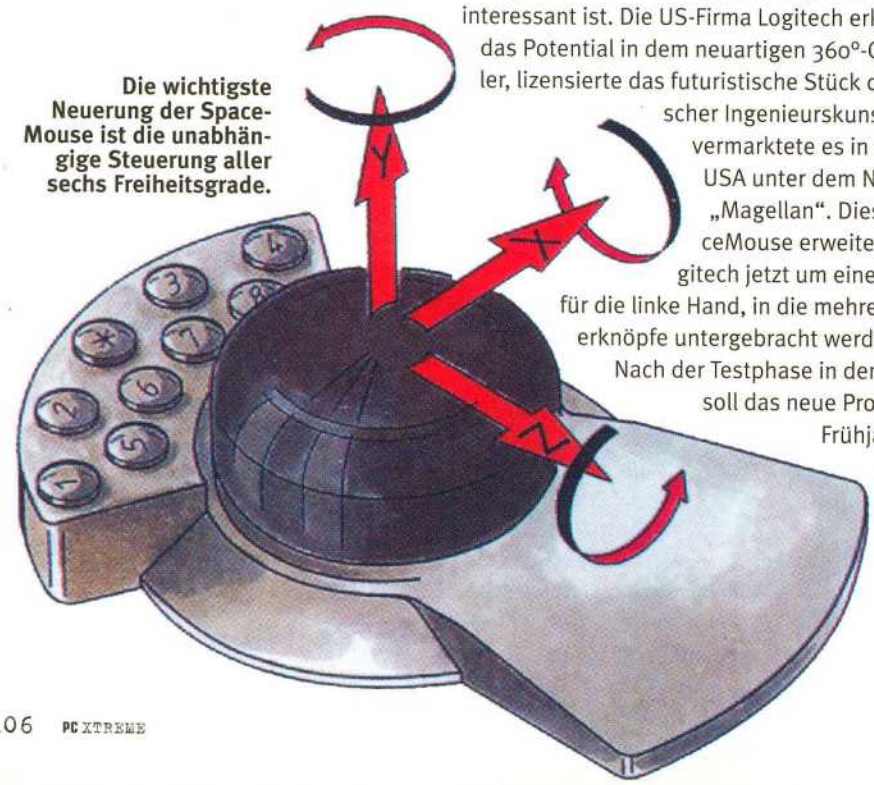
Im Labor der Joystick-Tüftler

VON ANDREAS ULRICH

Sie sind der Meinung, daß die Teflon-Bratpfanne das einzig nützliche Ergebnis der Raumfahrt ist? Die Firma Space Control belehrt uns eines Besseren: PC-Xtreme besucht die Erfinder zukunftsweisender Steuergeräte.



Moderne Hardware muß nicht notgedrungen im Silicon Valley entstehen oder von emsigen Japano-Ingenieuren ausgetüftelt werden. So stammt z.B. die „Space Mouse", ein innovatives Eingabegerät speziell für 3D-Anwendungen, aus Bayern. Das futuristische Accessoire wurde von cleveren Ingenieuren der „Deutschen Forschungsanstalt für Luft- und Raumfahrt" (DLR) entwickelt und von „Space Control" im bayrischen Gilching vertrieben. Die Forscher entwickelten eine Robotersteuerung mit sechs Freiheitsgraden - drei Translationen, drei Rotationen. Heraus kam eine Kugel, die seit 1982 für die Steuerung von Robotern und bei der Anwendung von 3D-CAD-Systemen verwendet wird. Aus der kontinuierliche Weiterentwicklung des Prinzips entstand letztendlich die „Space Mouse", die durch den schnellen Fortschritt auf dem Gebiet der 3D-Software auch für den Consumer-Markt interessant ist. Die US-Firma Logitech erkannte das Potential in dem neuartigen 360°-Controller, lizensierte das futuristische Stück deutscher Ingenieurskunst und vermarktete es in den USA unter dem Namen „Magellan". Diese SpaceMouse erweiterte Logitech jetzt um eine Ablage für die linke Hand, in die mehrere Feuerknöpfe untergebracht werden. Nach der Testphase in den USA soll das neue Produkt im Frühjahr 97 auf den deutschen Markt kommen. Besonders geeignet ist der neue, noch unbenannte Controller für 3D-Spiele wie „Descent", denn mit einer Hand können Sie damit alle denkbaren Bewegungen im Raum ausführen. Der von Logitech angepeilte Preis für das 3D-Multitalent liegt bei rund 100 Mark.



Die wichtigste Neuerung der Space-Mouse ist die unabhängige Steuerung aller sechs Freiheitsgrade.



Forcefeedback im Labor: Der "Phantom" ermöglicht das Ertasten virtueller Objekte.

Damit geben sich die Robotik-Spezialisten der DLR aber noch nicht zufrieden: „Force Feedback" heißt ihr Zauberwort für kommende Steuer- und Regelungstechnologien. In den Labors in Oberpfaffenhofen werkeln die Fachmänner an neuer Elektronik und Mechanik, um die seit Jahrzehnten bewährte Technologie zu verfeinern. Momentan wird „Force Feedback", die Rückübertragung von Kräften und Widerständen auf den Joystick, im Maschinenbau, der Luft- und Raumfahrttechnik und der Chirurgie verwendet.

Wir interessierten uns natürlich besonders für den Prototypen (Fotografieren verboten!) eines „Force Feedback"-Spiel-Controllers, der in Oberpfaffenhofen gerade entwickelt wird. Am VR-Gerät „Phantom" durften wir schon mal Kräftemessen: Die übermittelten Empfindungen entsprechen exakt dem realen Gefühl, egal ob man über einer virtuellen Halbkugel abrutscht oder eine träge Masse in Bewegung setzt. Die Kräfte, die dem Benutzer über den Forcefeedback-Mechanismus entgegenwirken, erzeugt ein Elektromotor, der über einen Drahtseilzug mit dem Stick verbunden ist. Nach dem gleichen Prinzip wird auch der Spiele-Joystick des DLR funktionieren. Das Gerät befindet sich jedoch noch in der Entwicklungsphase und benötigt bis zur Marktreife noch mindestens ein halbes Jahr. Ein namhafter Joystickproduzent (Nennung verboten!) hat für diese Technologie bereits sein Interesse angekündigt. Der Prototyp selbst ist aber noch unter Verschluß.

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)

Spätzünder

VON ANDREAS ULRICH

Auf ein Neues: Nach unserem Vergleichstest in der letzten PCX erreichten uns weitere 3D-Beschleunigerkarten.

Videologic Apokalypse-3D

Die testfähige Version der ersten Add-on-Grafikkarte mit NECs neuer PowerVR-Technologie erreichte uns zu spät, um in den Vergleich in PCX 12/96 miteinbezogen zu werden. Nach unserer XPress-Vorstellung hatten wir jetzt Zeit, die neue "Apocalypse 3D" unter die Lupe zu nehmen.



Power VR: Die "Apocalypse 3D" verspricht optimale 3D-Leistung zum günstigen Preis.

Die unscheinbare Platine wird in einen freien PCI-Slot gesteckt, eine Verbindung zwischen Ihrer Grafikkarte und der "Apokalypse 3D" ist nicht nötig. 4 MB RAM greifen dem Power VR-Chip bei der 3D-Berechnung unter die Arme. Um den Grafikbeschleuniger in Betrieb zu nehmen, installieren Sie neben Microsoft Direct X3 ein mitgeliefertes Treiberprogramm. Wird der Power VR durch ein Direct-3D-Spiel oder spezielle "SGL"-Programmierung angesprochen, aktiviert er sich automatisch, ohne daß Sie etwas davon bemerken. "Apokalypse 3D" ist ein reinrassiges Spiele-Board und übertrifft die Leistung aller gängigen "Virge"- und "NVidia"-Boards um ein Vielfaches. Damit Sie sich davon sofort selbst überzeugen können, wird das 3D-Board mit zwei Spielen ausgeliefert. Neben "Mechwarrior 2" verwendet auch das neue "Netrace" (siehe Seite 36) den schnellen SGL-Code. Mit den Direct 3D Treibern gibt es dagegen noch Probleme: Das Spiel "Hyperblade" akzeptiert die Karte noch nicht und die beiden Microsoft-Titel "Monster Truck Madness" und "Hellbender" laufen in wenig berauschender Geschwindigkeit. Wie uns Videologic versicherte, werden die entsprechenden Treiber momentan optimiert, um zukünftige Direct-3D-Spiele optimal zu unterstützen.

Interessant ist die "Apokalypse 3D" auch für Automaten-Fans: Sega und Namco, zwei führende japanische Hersteller, werden Spiele für "Power VR" optimieren und veröffentlichen. Nur für die Besitzer schwacher PCs kommt die Apocalypse kaum in Frage: Die empfohlene Minimalkonfiguration ist ein Pentium 133 mit 16 MB RAM.

APOCALYPSE 3D
ZIRKA-PREIS: **350 MARK**
HERSTELLER: **VIDEOLOGIC**

FAZIT: Leistungsfähige, Direct3D-kompatible 3D-Karte von NEC und Videologic, die von namhaften Spieleherstellern unterstützt wird.



Die unscheinbare Platine beherbergt den "Power VR"-Chip sowie vier MB RAM.



3Dfx: Auf der "Righteous 3D"-Platine befinden sich der Vodoo-Chipsatz sowie vier MByte RAM.

Orchid Righteous 3D

Nach der "Monster" von Diamond (PCX 12/96) ist die "Righteous 3D" von Orchid-Micronics die zweite Karte mit dem "Vodoo"-Chip von 3D fx. Die Add-on-Karte wird in einen freien PCI-Slot gesteckt und über ein externes Loop-through-Kabel mit der PCI-Grafikkarte verbunden. Der Monitor wird dann an das Orchid-Board angeschlossen. Wenn die 3D-Karte von einem Programm angesprochen wird, erkennen Sie das auch an einem deutlichen Relais-Klicken auf der Platine. Für Z-Buffering, Texturenspeicher und dergleichen sind 4MB Edo-Ram auf die Platine gelötet. In der Verpackung befinden sich neben dem Installations-Handbuch auch zwei CD-ROMs mit Treibern sowie zahlreiche Spiele und Demos: "Actua Soccer", "Fatal Racing" und "Descent 2" laufen unter DOS und beeindrucken durch flüssige Grafikdarstellung und Geschwindigkeit. Spielbare Win95- bzw. Direct-3D-Demos von "Monster Truck Madness", "Hellbender" und "Scorched Planet" sowie fünf interaktive 3Dfx-Grafikdemos werden ebenfalls mitgeliefert. Diese Demos zeigen die Leistung des Vodoo-Chipsatz: Feines trilineares Mip-Mapping, Transparenzeffekte und butterweiches Scrolling verwöhnten unsere Testeraugen. Unter den angekündigten Spielen befinden sich Perlen wie Psygnosis' "Formel 1" und Core's "Tomb Raider". Die "Righteous 3D" ist auch für Low-End-Pentiums interessant: Orchid gibt als Minimalkonfiguration einen P60 mit 8 MB RAM an. Wer sich das Board zulegen möchte, muß tief in die Tasche greifen: Der Orchid-Beschleuniger reißt ein ca. 500 Mark teures Loch in Ihr Budget.



RIGHTEOUS 3D
ZIRKA-PREIS: **500 MARK**
HERSTELLER: **ORCHID**

FAZIT: Vodoo inside: Die zweite Karte mit dem Chip von 3Dfx überzeugt u.a. durch ein effektives Software-Bundle mit drei Vodoo-optimierten Spielen.

3D-Beschleuniger im Frame-Vergleich





	Tunnel 640 x 480 64k Farben	Fly 640 x 480 64k Farben	Twist 640 x 480 64k Farben
Apokalypse 3D	58-60 Frames per Sec	25-33 Frames per Sec	82-86 Frames per Sec
Orchid Righteous	58-60 Frames per Sec	47-58 Frames per Sec	58-60 Frames per Sec
ATI 3D Graphics Pro	58-60 Frames per Sec	47-50 Frames per Sec	58-60 Frames per Sec
Diamond Monster	58-60 Frames per Sec	47-50 Frames per Sec	58-60 Frames per Sec
Matrox Mystique	43-44 Frames per Sec	33-41 Frames per Sec	96-107 Frames per Sec

ATI 3D Pro Turbo

Nachdem ATI die erste Generation ihrer "Rage"-3D-Chips wieder eingestampft hat, erreichte uns die neue ATI-Garfikkarte mit dem Nachfolgechip "Rage 2". Das "3D Pro Turbo"-Board ist eine eigenständige Grafikkarte. Sie übernimmt sowohl 2D- als auch 3D-Aufgaben und macht im Gegensatz zu den beiden anderen 3D-Beschleunigern auf dieser Doppelseite eine zweite Grafikkarte überflüssig. Unser Testmuster war mit 4 MB RAM bestückt, eine Version mit 8 MB ist ebenfalls erhältlich. Wer seinen PC am Fernseher anschließen will, der greift zur "ATI 3D Pro Turbo 2 TV", denn auf dieser Variante ist ein TV Ausgang installiert.

Mit 4 MB SG-RAM geht das ATI-Board für 499 Mark über den Ladentisch. Stolze Besitzer freuen sich über "Mechwarrior 2", "Assault Rigs" und "Actua Soccer". Wer nicht so tief in die Tasche greifen will, kann das baugleiche Modell "3D Grafix pro Turbo" erwerben, muß sich dann aber mit dem langsameren DRAM zufriedengeben.



"3D Pro Turbo" und "3D Xpression" sind bis auf die unterschiedlichen RAM-Typen identisch.

Nach der Treiberinstallation konnten wir lediglich die Performance des "Rage 2" Chip unter Direct 3D testen – unser Ergebnis finden Sie im Vergleichskasten. Die oben genannten, im Lieferumfang enthaltenen Spiele lagen unserem Testmuster noch nicht bei, doch gängiges Direct-3D ("Hellbender" und "Monster Truck Madness") lief bereits ohne Probleme.

3D PRO TURBO
ZIRKA-PREIS: **500 MARK**
HERSTELLER: **ATI**

FAZIT: Der erste 3D-Grafikbeschleuniger mit neuem Rage-2-Chip ist in mehreren Versionen mit unterschiedlichem RAM und wahlweise auch mit TV-Ausgang erhältlich.

3D Max



Um die "3D Max" Brille in Betrieb zu nehmen, muß eine ISA-Karte eingebaut werden.

3D auf dem Monitor ist zwar ganz nett, aber so richtig die dritte Dimension am Computer zu erleben, war vielen Spielern bis heute zu teuer. Der Direktimport der Kasan "3D Max"-Shutterbrille soll jetzt Abhilfe schaffen: für schlappe 169 Mark erhält man eine respektable Eintrittskarte in den Cyberspace. Um die Brille in Betrieb zu nehmen, bedarf es allerdings etwas Geduld. Im Gegensatz zu allen anderen von uns bisher getesteten 3D Brillen (Ausgabe 12/96) muß für die "3D Max" eine eigene Platine installiert werden. Dazu benötigen Sie einen freien ISA-Slot in Ihrem Rechner. Zwischen Bildschirmstecker und Grafikkarte wird eine Kabelverlängerung gesteckt, von der ein dünnes Kabel in die "3D Max"-Platine läuft. Die Brille wird über einen normalen Klinkenstecker mit der Hardware verbunden. Bevor man die virtuelle Tiefe genießen kann, haben die Entwickler jedoch die Softwareinstallation gestellt. Nach der Konfiguration des Monitors muß vor jedem 3D-Programm ein spezielles Bios geladen werden. Haben Sie dies gemeistert, können Sie sich mit den Spielen "3D Skeet" und "Star Field" vergnügen und einige dreidimensionale Kunstwerke bewundern. Ist Ihnen der Sitz der 3D-Brille zu locker, können Sie mit Hilfe eines Gummibandes das Gestell um Ihren Kopf festzurren.

3D MAX
ZIRKA-PREIS: **160 MARK**
HERSTELLER: **KASAN**

FAZIT: 3D-Shutter-Brille, der günstigste Einstieg in die Welt der Spielestereoskopie: Zum Einbau der Steckkarte ist jedoch Bastelaufwand erforderlich.

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
MANIAC
JETZT AM KIOSK
MANIAC
SPECIAL COLLECTOR'S EDITION
Playstation-Enthüllung
Probotector
Konamis Alien-Invasion
Tenka
3D-Action von Psygnosis
Die Zukunft des N64
Test-Finale 96
89% Tomb Raider
80% Soviet Strike
Pandemonium
Wave Race 64
79% Disruptor
86% Daytona CCE
85% Star Gladiator

Kriegsrat Blood & Magic



Am Vorabend der finalen Schlacht: Robert von Worms, Kampfmagier der 22. Stufe und Tobias der Tobende, 25th-Level-Berserker, verraten angeschlagenen Feldherrn einige Taktiken für das "Forgotten Realms"-Scharmützel von Interplay.



Krieger und Kleriker, das dynamische Duo: Die einen halten den Kopf hin, die anderen heilen ihn.

Grundlegende Taktiken

MACHT DER ÜBERMACHT: Sie greifen mit einer Übermacht im Verhältnis zwei zu eins an oder lauern an Engpässen, die jeweils nur ein Gegner passieren kann.

RÜCKRAUMVERTEIDIGUNG: Eine Ergänzung zu obiger Taktik: In der ersten Reihen plazieren Sie Nahkämpfer, dahinter stellen Sie Schützen auf.

DEFENSIVVERHALTEN: Stellen Sie für die Lagerverteidigung eine Fernkampfeinheit ab - die Schützen reagieren selbständig auf alle Feinde in Schußweite.



Meister-Taktiken

DUALES SYSTEM: Liegt eine Kreatur in den letzten Zügen, wandeln Sie den Kämpfer in Mana oder eine andere Kreatur um.



Basal Golems können jederzeit in Mauern verwandelt werden; das eignet sich hervorragend zur Verteidigung von Rangern.

BILLIGER JAKOB: Jedem Kämpfer seinen Priester: Kleriker verschlingen Mana, rechnen sich aber bei der Verlust-Bilanz.

MAUERTAKTIK: Basal-Golems bilden eine Verteidigungslinie vor Waldläufern. Bevor ein Golem fällt, wird er nach einer Turmverwandlung von Gnomen repariert.

HOHLE GASSE: Eine sehr fortschrittliche Möglichkeit der Flurbereinigung ist die hohle Gasse. Zwei Reihen Steingolems oder Paladine werden parallel aufgestellt. Eine Nymphe betört feindliche Kämpfer und lockt Sie in die Killer-Gasse.



"Femme Fatale": Der Zombie ist den Reizen der Nymphe erlegen und folgt ihr blindlings.

MANA OFFENSIVE: Um die Heilmagie Ihres Gegners auszuschalten, greifen Sie Kleriker und anschließend Paladine an.Geht Ihrem Feind das Mana aus, zerstören Sie die Basal Golems.

ABRIßKOMMANDO:





Wenn Sie überflüssige mystische Stätten abreißen,. gewinnen Sie Erfahrung oder finden Gegenstände und Kreaturen in den Trümmern.

HEILUNG DER GHULE: Um Ghule zu heilen, attackieren Sie mit dem Untoten einen Basal Golem, den Sie parallel zum Kampf heilen.



Heilung auf Umwegen. Der Ghul erhält auf Umwegen die Hitpoints des Golems.

HARPYEN GESANG: Sie legen einen Köder aus und fangen gierige Feinde mit Harpyen ein – die Gefangenen werden in Kesseln gekocht und liefern Mana.

DER LETZTE AUSWEG

Die folgenden Cheats werden eingetippt, während die ALT-Taste gedrückt bleibt. Beachten Sie bitte die Leerzeichen.

FOG? WHAT FOG?	*Schaltet den "Nebel des Krieges" ab*
BOOST	*Maximum Mana*
ELMINSTER	*Alle Research-Optionen*
FATHER	*Kleriker*
GREMLIN	*Enchanter*
CONCRETE	*Stein Golem*
SHADOW	*Wraith*
ACOLYTE	*Basalt Golem*
WOLVERINE	*Druide*
FATAL ATTRACTION	*Furie*
FLYING MONKEYS	*Gargyle*
RAISE DEAD	*Ghul*
ALASKA	*Gnom*
JARETH	*Goblin*
GOLEM	*Steingolem*
MERV	*Greif*
BODY GUARD	*Guardian*
MOTHER IN LAW	*Harpye*
SEDUCTION	*Nymphe*
LANCELOT	*Paladin*
YOGI	*Ranger*
NEEDS FOOD BADLY	*Krieger*
MERLIN	*Zauberer*
SMOG	*Wyrm*
DEAD FLESH	*Zombie*

Banshee



Die aufdringlichen Untoten sind unkontrollierbar und schaden beiden Seiten: Torkelt ein unaufmerksamer Soldat in den magischen Radius einer Banshee, zerrt ihn die verzweifelte Seele direkt ins Totenreich.

Druide



Die rauhen Naturburschen sind keine durchtrainierten Kämpen, aber entgegen ihren zivilisierten Kämpferkollegen finden sich Druiden auch im heftigsten Dickicht zurecht. Obendrein sind sie kostengünstig.

Enchanter



Die schwachbrüstigen Magier ziehen feindliche Kreaturen auf Ihre Seite: Für rapiden Heeresaufbau ein nützliches Talent, allerdings verschlingt jede Bezauberung riesige Mana-Mengen.

Furie



Eine zornige Furie besiegt im Alleingang jeden Gegner - leider beschränkt sich der Enthusiasmus der geflügelten Kämpferinnen auf einen Angriff. Hat sie ihren Widersacher besiegt, wird sie zum Mana-Obelisken.

Gargoyle



Die Wasserspeier sind zwar die schwächsten Mitglieder einer Luftstreitmacht, aber gute Auffassungsgabe und ein Auge für verborgene Objekte machen die geflügelten Dämonen zu idealen Scouts.

Ghul



Auch wenn Ihre anderen Soldaten die Nase rümpfen - die verfaulten Stinker regenieren mit jedem Treffer Lebensenergie und sind auch nach heftigen Kämpfen noch fitter als die lebenden Kollegen.

Kampagne: Tartyron Unbound

HEERFÜHRER 1

Tartyron

Der agressive Chaos-Fürst ist ein offensiver Stratege und hat kein Händchen für clevere Zeitplanung. Weil Jahrhunderte der Gefangenschaft sein magisches Talent getrübt haben, ist Tartyron auf Baracken, Krypten und Runensteine beschränkt.

Taktiken für Tartyron

REALM OF TIDES: Verwandeln Sie Ihre Basal Golems in Waldläufer und besetzen Sie mit Ihrer Streitmacht die feindliche Blood Forge. Gegnerische Truppen locken Sie hinter den Troll - der neutral gesonnene Schleimbatzen erledigt den Rest für Sie. Anschließend reißen Sie die Bannsteine ein und befreien die Gefangenen.

REALM OF LANDS: Schicken Sie Ihre ersten Basal Golems zum flachen Terrain im Südwesten, Attacken durch den Erdfürsten oder die einheimischen Furies blocken Sie mit einer Waldläufereskorte. Legen Sie mit vier Golems das Fundament für eine Arbor Lodge an, dann erschaffen Sie geflügelte Kreaturen wie Greifen, um die zerklüfteten Felsmassive zu überfliegen.

REALM OF FIRE: Erschaffen Sie vier oder fünf Krieger und organisieren Sie Basal Golems als enge Gruppierungen, um die Golems im Zentrum vor den Luftangriffen der feindlichen Furien zu schützen. Nach einem Angriff verwandeln sich die geflügelten Furien in schutzlose Obelisken zurück. Kommandieren Sie Ihre Kämpfer nach Nordwesten über den Lava-Strom ab und starten Sie eine Offensive auf die Tempel.

BUILDINGS		TERRAIN	
BF	*Blood Forge*	M	*Mine*
C	*Crypt*	G	*Gate*
K	*Keep*	P	*Portal*
BR	*Barracks*	CP	*Camp*
FD	*Foundation*		*Rough*
S	*Stockpile*		*Broken*
BG	*Basil Golem*		*High Follage*
BF	*Fountain*		*Town*
R	*Runestone*		*Swamp*
ST	*Structure*		*Water*
CL	*Cauldron*		*Wall*
T	*Temple*		*Road*
AL	*Arbor Lodge*		*Obstruktion*
AQ	*Aquaduct*		*Chasm*
GF	*Great Furnace*		*Bridge*

HEERFÜHRER 2

Circle of Order

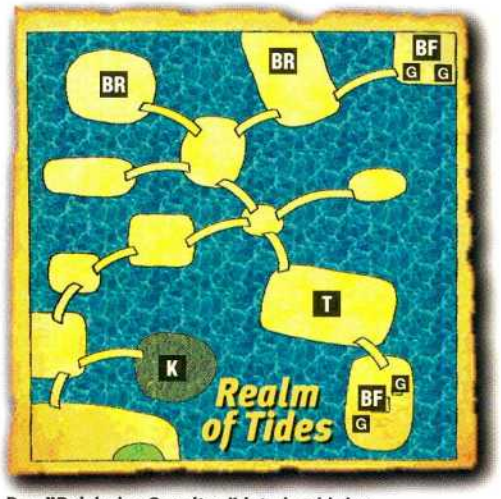
Wenn Sie sich auf die rechtschaffene Seite schlagen, befehligen Sie die Truppen von drei unterschiedlichen Feldherren: Beide Lords und die Lady of Tides (Bild) wirken Ihre Verwandlungskünste in Tempeln und erschaffen ausschließlich edle Gefolgsleute.

Taktiken für Circle of Order

REALM OF TIDES: Zerstören Sie Ihren nutzlosen Tempel nördlich der Bloodforge und bauen Sie statt dessen Baracken auf. Um die Gewässer und schmalen Brücken zu umgehen, verwandeln Sie Ihre Golems in fliegende Kreaturen wie Greifen und Gargoyles. Wenn Sie die ersten Attacken auf Ihre Festung abgewehrt haben, überrennen Sie die feindlichen Baracken – feindliche Einheiten lassen Sie ungehindert passieren.

REALM OF LANDS: Zur Verteidigung positionieren Sie Waldläufer an den Höhleneingängen, für Offensiven sperren Sie Ihre Golems in Gargoyle-Retorten. Um die feindlichen Baracken einzureißen, schicken Sie die Waldläufer durch's Höhlensystem auf die Anhöhe, anschließend flattern mindestens drei Gargoyles nach Osten und zerlegen Tartyrons Festung.

REALM OF FIRE: Um eine solide Verteidigungsstellung aufzubauen, plazieren Sie an den Lavaströmen Steingolems, dahinter stellen Sie Magier auf. Für die Offensive auf die nordwestlichen Feindesbaracken verwenden Sie dieselbe Taktik: In der ersten Reihe marschieren Steingolems, dahinter tippeln die Magier her und bombardieren Gegner aus sicherer Deckung.



Das "Reich der Gezeiten" ist eine kleine Inselgruppe – die Brücken zwischen den kleinen Eiländern kann jeweils nur ein Soldat überqueren: Erschaffen Sie vor allem fliegende Kreaturen und stöbern Sie nach "Waterwalk"-Artefakten.



Verlassen Sie sich im Erdreich vor allem auf naturverbundene Charakterklassen wie die Waldläufer: Wenn Sie die wettergegerbten Burschen auf Anhöhen und Plateaus aufstellen, haben die Forst-Kämpfer einen besseren Überblick und können feindliche Truppen gemütlich mit Pfeilen spicken.



Nur Wyrms können das Lava-überflutete Terrain im Feuer-Land überqueren – heilen Sie also vor einem Kampf alle Verbrennungen. Blockieren Sie die Treppen zu ungefährlichen Passagen, damit sich Ihre Feinde ordentlich die Haxen verbrennen.

Gnom



Die kleinen Baumeister reparieren in Nullkommanichts demolierte Krypten und geschändete Tempel-Bauten, bei der Verteidigung Ihrer Baustellen entwickeln die verhutzelten Wichte ungeahnte Kämpfertalente.

Goblin



Ihr schwaches Nahkampftalent machen die kleinen Verwandten der Orks mit Pfeil und Bogen wieder wett: Goblins sind akkurate Schützen und halten sich vorzugsweise in der hintersten Reihe ihrer Streitmacht auf.

Gorgone



Die ekligen Schlangebräute sind für beiden Seiten eine Plage: Wenn eine Gorgone in Ihr Terrain stolpert, wird aus der agilen Streitmacht schnell eine steife Truppe von Ölgötzen.

Greif



Die fliegenden Löwen mit den Adlerköpfen sind die Herren der Lüfte und fürchten nur wenig andere Kreaturen . Ihre einzigen Nachteile: Greifen sind recht langsam und können keine Gegenstände aufnehmen.

Guardian



Theo gegen den Rest der Welt. So ähnlich lautet wohl das Motto dieser furchterregenden Kreaturen. Wer sie niederringen will, sollte besser eine ganze Armee und vor allem genügend Mana zum Heilen mitbringen.

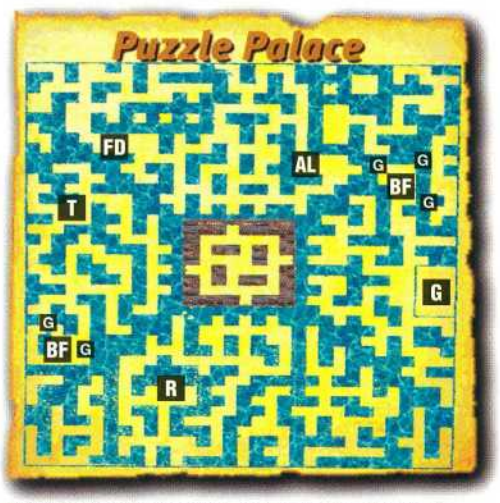
Harpye



Ihr großer Vorteil (neben der Fähigkeit zu fliegen): Harpyen entführen ihre Gegner und lassen ihn in einen Abgrund oder See fallen. Besonders kluge werfen ihre Opfer in einen magischen Kessel und gewinnen so Mana.



Die brennende Stadt. Gnome können am besten über die Trümmer klettern, müssen dabei aber auf sporadisch aufloderne Feuer achten. Es liegen viele Extras in den Häusern – reißen Sie die kaputtesten ein, um die Boni schnell zu bekommen.



Wichtig sind in diesem Level vor allem fliegende Kreaturen, Gnome und Ranger bzw. Zauberer. Durch geschickten Einsatz der Hebel können Feinde köstengünstig versenkt werden. Der Schlüssel zum Gewinn ist jedoch die zentrale Plattform – sie kontrolliert alle Bodenbewegungen.



Wesentliches Merkmal des Feldes ist die große, freie Fläche in der Mitte der Halle. Dort wandert ein neutraler Juggernaut umher. Begrenzt wird er durch vier dreistöckige und zwei einstöckige Plattformen. Darauf befinden sich die Fundamente.

Kampagne: Nuts and Bolts



HEERFÜHRER 1
Garrulos

Garrulos fehlt es an Durchsetzungskraft seine Ziele in die Tat umzusetzen – der Wille ist vorhanden, vor allem wenn es gegen seinen bösen Bruder Wormskull geht. Garrullos bevorzugt Tempel. Kommt es hart auf hart, verlagert er sich auf Baracken.

Taktiken für Garrulos

KÖNIGHEIM: besteht aus Gassen und brennenden Häusern. Auf dem Fundament im Nordosten Ihrer Bloodforge werden Baracken gebaut. Die geschaffenen Krieger verteidigen ihre Burg. Ist sie mit fünf Kriegern gesichert, schicken Sie weitere Einheiten nach Norden. Vergessen Sie den Tempel, das einzige was Sie benötigen ist dessen Kleriker, der etwaige Wunden heilt. Vor der Zerstörung des Aquadukts (Nordwesten) kümmern Sie sich um den feindlichen Runenstein. Den Wyrms begegnen Sie auf offenem Feld, wo die Brandherde umgangen werden.

PUZZLE PALACE: Den Tempel reißt der Kleriker ein. Ein Problem ist Ihre Furie: Wird Sie auf keinen Gegner gehetzt, verschwindet sie. Entweder schicken Sie einen Basal Golem auf die Gegnersuche oder die Fury ist vergeudet. Stehen zehn Basal-Golems zur Verfügung, bauen Sie eine Arbor-Lodge. Der Kleriker wird in Sicherheit gebracht. Mit vier Greifen wird der Runenstein im Süd-Westen angegriffen. Zum Sieg benötigen Sie 15 Greife.

HALL OF WONDER: Mit Paladin und Klerikern greifen Sie das Gebäude in der Südwest-Ecke der Karte an, danach das im Südosten. Durch ständigen Nachschub an Steingolems wird der Gegner lange genug abgelenkt. Den finalen Schlag führen Sie mit Greifen: Wurmskull hat riesigen Mana-Nachschub, eine 1:3-Übermacht reicht nicht aus. Blockieren Sie seine Bloodforge mit Einheiten so, daß er nicht mehr bauen kann. Der Juggernaut wird von Greifen blockiert und von den Plattformen aus beschossen.

HEERFÜHRER 2
Wormskull

Jahre der Ausgestoßenheit und Einsamkeit haben aus dem aggressiven Wormskull einen geschickten Magier gemacht. So überrascht er seine Gegner immer wieder mit äußerst gefährlichen Anhängern.

Taktiken für Wormskull

KÖNIGHEIM: Wegen des Überflusses an Mason-Mix sind Stein-Golems die erste Wahl. Es gibt zwei Merkmale auf dieser Karte. Zum einen greift Garrulos an, sobald Sie eine Verteidigung aufgebaut haben, zum anderen benützt er nicht alle seine Gebäude. Gegenstrategie: Attackieren Sie mit Ihren Stein-Golems die vernachlässigten, verteidigten Befestigungen. Als finale Streitmacht brauchen Sie eine Armee von Wyrms. Diese sind nicht an die engen Gassen gebunden und können durch Ihre Feuersbrunst gehörig Schaden anrichten. Wenn dabei die Stein-Golems sterben, macht das gar nichts, Sie brauchen aber zehn Wyrms.

PUZZLE PALACE: Um den Level zu gewinnen, müssen Sie drei Komponenten finden. Diese sind zufällig in verschiedenen Monumenten versteckt. Gnome können problemlos durch das Labyrinth hüpfen und gefundene Denkmäler zerstören. Mit etwas Glück gewinnen Sie, bevor Garrulos überhaupt ins Spiel kommt. Gelingt Ihnen das nicht, hilft der folgende Trick: Gnome bilden immer Zweierpärchen, weil einige Brückensysteme nicht alleine überquert werden können.

HALL OF WONDER: Das schwierige an dieser Mission ist, sechs Zauberer auf einmal zu bauen. Werden sie nämlich einzeln losgeschickt, haben sie keine Chance. Die Zauberer auf den Tempel südlich des eigenen Runensteins ansetzen. Mit Hilfe ständigen Zauberer-Nachschubs sollte es möglich sein, alle Verteidiger zu vernichten.

Kleriker



Ein freundlicher Priester in den hinteren Armee-Rängen ist Gold wert - ohne soliden Mananachschub kommt das magische Talent des Heilers allerdings kaum zur Geltung.

Krieger



Das Rückgrat einer jeden funktionsfähigen Armee. Billig in der Anschaffung und in Massen nicht zu unterschätzen.

Nymphe



Die Einsatzmöglichkeiten der Nymphe sind mannigfaltig. Sie kann massive Verteidigungslinien aufbrechen, übermächtige Gegner mit ihrem Charme betören und neutrale Kreaturen direkt ins Feindesland locken.

Paladin



Hervorragende Kämpfer, die sich auch noch selber heilen können. Leider sind ihre Heilsprüche doppelt so teuer wie die ihrer Kleriker-Kollegen.

Ranger



Ihre geringe Offensivkraft machen die Ranger durch gute Sicht und große Reichweite wett. In großen Gruppen werden sie zur tödlichen Waffe.

Roc



Mit seinen riesigen Ausmaßen stellt der Roc eine Gefahr für alle Lebewesen dar. In ihren Nestern horten diese neutralen Flugwesen immense Reichtümer, weshalb sich ein Angriff trotz der Gefahren lohnen kann.

Kampagne:

Harvest of Horrors

HEERFÜHRER 1

Haradan

Einmal in Rage gebracht, verfehlt der hochstufige Zauberer selten sein Ziel. Haradans Stärke liegt in der Magie, in der Schlacht verläßt er sich auf simple Strategien und Gefolge aus Tempeln, Barracken, Arbor Lodges sowie Runensteinen.

Taktiken für Haradan

VANESCI HAMLET: Bevor Sie Ihre Offensive starten, errichten Sie auf dem nächsten Fundament Barracken, um Kämpfer auszubilden - während Sie mit Waldläufern zu den Brücken im Nordosten vorrücken, verteidigen die Krieger Ihre Basis. Sobald sich Harpyen einen Ihrer Gefolgsleute krallen, schleifen sie den hilflosen Kerl zu einem Hexenkessel. Ihr Kämpfer wird zu einer Pixel-Brühe mit Mana für Redfang zerkocht!

PHANTOM PASS: Bauen Sie auf dem Fundament im Osten eine Arbor Lodge. Ihre Waldläufer halten mit Fernkampfwaffen die Harpyen in Schach, unterdessen erschaffen Sie Greifen. Wenn Ihre Piepmätze flügge sind, schicken Sie die Greifen zu den feindlichen Barracken in der Kartenmitte: Nach der Zerstörung sammeln Sie die Einheit und starten Sie eine Großoffensive auf die Befestigungen der nördlichen Kartenhälfte.

KINGDOM OF NIX: Zunächst ziehen Sie Ihre Einheiten zu den Fundamenten im Südwesten: Verwandeln Sie ein paar Basal Golems in Zombies und attackieren Sie eine feindliche Krypta. Mit verwundeten Einheiten greifen Sie die Festung im Nordosten an: So lenken Sie gegnerische Offensiven ab und lassen in aller Ruhe Ihre ersten Greifen schlüpfen. Für die finale Großoffensive trennen Sie Redfangs Verteidigungsstreitkräfte: Wenn Ihre Greifen die Barracken im Osten zerlegt haben, dirigieren Sie die Einheit zum Bollwerk der Gobline (Nordosten) und überrennen mit den letzten Zombies das Camp im Osten.

HEERFÜHRER 2

Redfang

Die Opfer seiner Raubzüge verfüttert Redfang an Bestien aus Krypten, Runensteinen und Barracken. Der Monsterherrscher ist kein geduldiger Stratege,kennt aber jeden Winkel seiner Domäne und hat eine glückliche Klaue bei der Truppen-Plazierung.

Taktiken für Redfang

VANESCI HAMLET: Bauen Sie auf dem westlichen Fundament Barracken und erschaffen Sie Waldläufer und Goblins, die Sie mit einigen Paladinen an den Brücken positionieren. Während die Paladine Feinde im Nahkampf zurückschlagen, schießen Waldläufer und Goblins (in der hinteren Reihe aufstellen) die Gegner mit Pfeilen nieder. Sie verstärken regelmäßig die Verteidiger auf den Brücken, auf dem Fundament im Südosten errichten Sie eine Krypta. Nachdem Sie mit Harpyen am südlichen Ufer einen Tempelbau verhindert und Haradans Verteidigung geschwächt haben, starten Sie mit Ihren Brückentruppen die Offensive.

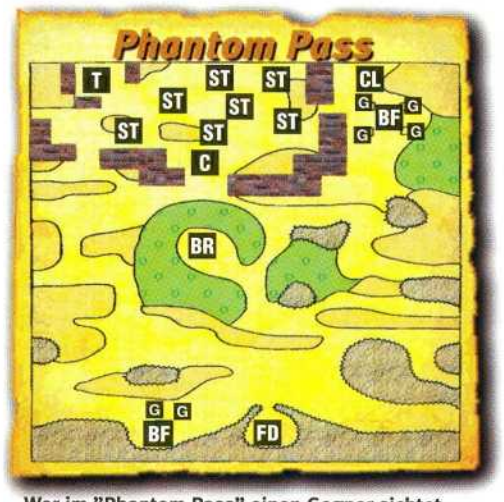
PHANTOM PASS:

Bevor Ihre Basal Golems auf dem östlichen Fundament eine Krypta errichten, lesen Sie mit Ihrer Harpye verirrte Feinde auf. Anschließend erschaffen Sie Zombies und besetzen die Passagen zu Redfangs Bollwerk. Die Festung ist zu eng, um Ihre Einheiten zu organisieren, statt dessen schicken Sie die Offensiv-Streitmacht vor den Schutzwall, in der Burg stationieren Sie eine Reserve-Einheit.

KINGDOM OF NIX: Konzentrieren Sie sich auf Untote, andere Kreaturen versumpfen im Morast. Ihre Stadt im Nordosten ist durch eine Befestigungsanlage geschützt – nur fliegende Kreaturen werden gefährlich. Zerstören Sie deshalb den feindlichen Tempel. Wer die Offensive zu gemächlich angeht, muß einen Waldläuferpulk bezwingen und Reservetruppen in die Schlacht werfen.



Viel Platz für taktische Experimente: In "Vanesci Hamlet" haben die Entwickler kaum Terrain-Features untergebracht, bis auf die länglichen Gebäude-Gassen im Nordosten und einen Fluß dominieren weite Ebenen.



Wer im "Phantom Pass" einen Gegner sichtet, kann sich glücklich schätzen: Im Süden ragen unpassierbare Klippen in den Himmel, im Zentrum wird der Truppenvormarsch von Sümpfen, Wäldern und felsigem Grund blockiert. Die Festung im Norden ist für Truppenappelle zu eng.



Wie im "Phantom Pass" werden Großoffensiven und freizügige Truppenplanung durch den allgegenwärtigen Morast verhindert. Nur die Goblins hinter den Mauern der nordöstlichen Monster-Metropole haben trockene Füße.

Stein-Golem



Der Stein-Golem gehört zu den mächtigsten Bodentruppen. Zusammen mit einer Horde Gnome, die beschädigte Einheiten reparieren können, bilden sie eine mächtige, wenn auch langsame Streitmacht.

Troll



Sollten sie zufällig dem Gegner im Weg stehen lohnt es sich nicht, sie anzugreifen. Sollten sie den eigenen Leuten im Weg stehen, ist es besser sie fortzulocken oder zu vertreiben, als sich auf einen direkten Kampf einzulassen.

Wolf



Stürzen sich bevorzugt auf verwundete und wehrlose Einheiten. Wenn Sie auf diese Räuber treffen, ist es besser, sie auszuschalten. Sie riskieren sonst einen Angriff auf verstreute Einheiten.

Wraith



Die Manifestation des Bösen. Durch sein furchterregendes Äußeres kann ein Wraith im Alleingang Dutzende von Feinden in die Flucht schlagen. Sind gegen viele physische Angriffe unempfindlich.

Wyrm



Mit ihrem Feuerodem können sie ihren Gegnern kräftig einheizen. Allerdings sind dazu sehr viel Mana und eine fleißige Golem-Horde erforderlich. Dann allerdings sind diese fliegenden Feuerspucker eine immense Bedrohung.

Zauberer



Sind in ihren Offensivfähigkeiten durch hohe Durchschlagskraft und Reichweite unerreicht. Leider sind die Zauberer im Defensivverhalten schwach bestückt und müssen deshalb geschützt werden.

Die **weihnachtliche Software-Lawine** haben wir überstanden, doch viele **brisante Spiele** erscheinen erst in den nächsten Wochen. Fantasy-Fans freuen sich vor allem auf das überfällige "Diablo", das bereits jetzt als das heißeste Action-Adventure der Gegenwart gehandelt wird. In der nächsten PCX finden Sie einen ausführlichen Test zu diesem Spieleknüller und zum ebenfalls verspäteten **Dungeon Keeper – die Fantasy-Highlights von Blizzard und Bullfrog** werden Euch schlaflose Nächte und ein verspieltes Neujahr bereiten.

Aber auch andere Xrated-Nachzügler werden wir in unserem Januar-Heft **kritisch testen**: Empires "Flying Corpse", Sierras "Betrayal in Antara" und "Neverhood", die erste CD-





Ab 3. Januar an Ihrem Kiosk

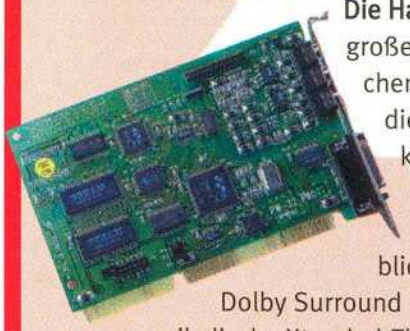
PC XTREME 2/97



ROM des Spielberg/Gates-Joint-Ventures Dreamworks Interactive. Auch die **3D-Rasereien von Psygnosis**, das futuristische "WipeOut 2097" und das realistische "Formel 1" erwarten wir in diesen Tagen.



Sprechen werden wir auch mit LucasArts, die seit der ECTS-Messe in London den Mantel des Schweigens über ihre neuen CD-ROM-Produkte ausbreiten: Im nächsten Monat erhalten Sie weitere Facts zu "Monkey Island 3", "Rebellion" und den 3D-Shootern aus dem "Star Wars"-Universum. In Interviews verraten uns die **Spielekreativen um George Lucas**, mit welchen Ideen und Features sie im nächsten Jahr auftrumpfen.



Die Hardware-Mannschaft spitzt die Ohren zum großen Soundkarten-Vergleich. Neben spieletauglichen Boards jeder Preisklasse nehmen wir auch die dazu passenden Aktiv-Boxen und Raumklangverstärker unter die Lupe. Technische Hintergrundreportagen, Interviews mit prominenten Computermusikern und ein Seitenblick auf den Einsatz von Dolby Surround im PC-Spiel runden das musikalische Xtended-Thema der Januar-PC-Xtreme ab. Hört doch am besten mal rein!

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den red. Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Tobias Schweikl (ts), Andreas Ulrich (au), Jon Ewing (England-Korrespondent), Heinrich Lenhardt (hl, freier Mitarbeiter), 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

3DO	15, 69, 71, 73
Acclaim	9, 116
Attic Futura	49
Compustore	95
Dynatex	95
Freaks Shop	75
Hasbro Interactive	24, 25, 44, 45
ICS	95
Interactive Magic	37
Magic Bytes	27
Mindscape	31
Playcom	65
Psygnosis	4, 34, 35
Sega	115
Software 2000	54, 55
Sierra On-Line	67
Test & Take	73
Theo Kranz Versand	63
Virgin Interactive	2, 3, 17, 19, 21, 23

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.





INTERNET: http://www.sega.com

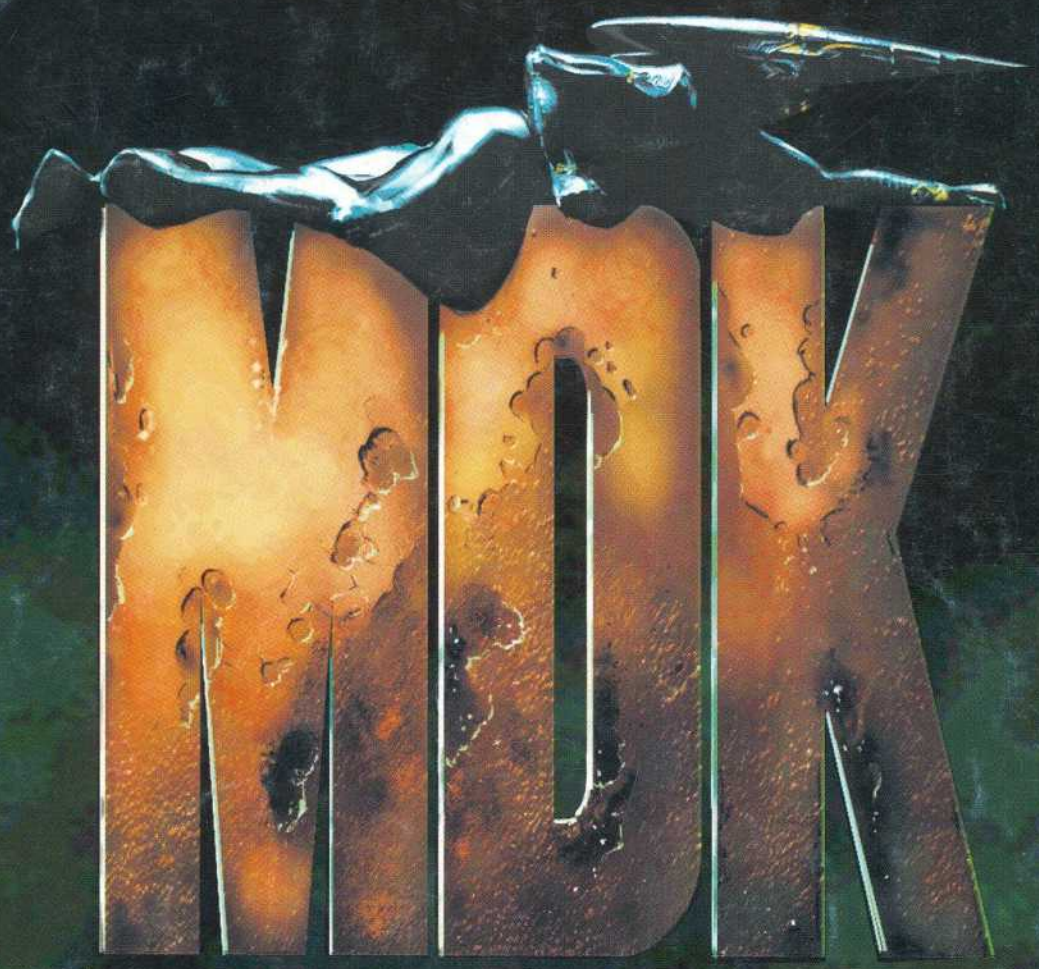
...and you thought it was just a game.

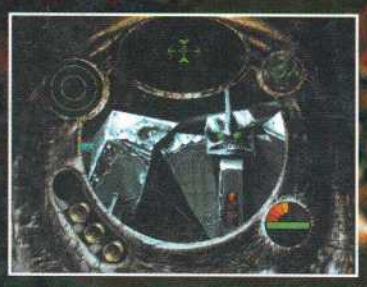
Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen, Deine Freunde oder den Rechner besiegen. 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+ MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon vertrieb

DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS





IM JANUAR
FÜR PC CD-ROM



Shiny ENTERTAINMENT™

DISTRIBUTED BY
Acclaim® Entertainment GmbH

MDK (c) 1996 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. MDK and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment, Inc.
©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.