nur 5.90

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

PC XTREME

2/97

PC-SPIELE FÜR KENNER



Tag der lebenden Toten

Diablo

Der Blizzard-Knüller im Test

Resident Evil

Japan-Schocker mit Power VR

2 SEITEN *Marktübersicht*

Soundkarten

32-Bit-Boards, Wavetables und Raumklang

Alle Rennspiele im Überblick

Pentium-Motodrom

EXCLUSIVE

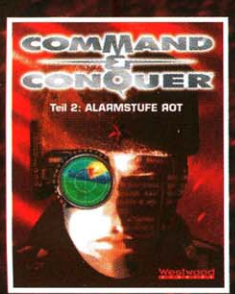
Von "Grand Prix 2" bis "Sega Rally": Facts, Hintergründe und großer Vergleichstest.

4 394185 705901 02

JEDE ZEIT HAT

Graue Vorzeit

Tiefes Mittelalter



Sie haben Ihr Gehirn: Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot hat eine neuar
sich entscheiden, Sie haben die volle Kontrolle über neue Einheiten, wie ur
U-Boote, Kreuzer, Spione, mobile Radarstörsender, Gap Generatoren, Kampfjets,..
30 neuen Solomissionen oder in unzähligen Netzwerkduellen mit bis zu 8 Spielern
"Alarmstufe Rot ist das beste Echtzeit-Strategiespiel, das es zur Zeit gibt." Jörg

Command & Conquer™ Alarmstufe Rot ist ein Markenzeichen von Westwood Studios, Inc. © 1996 Westwood Studios, Inc (P) 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragen

IHRE WAFFEN.

Virgin INTERACTIVE entertainment





Heute

Frühe Neuzeit

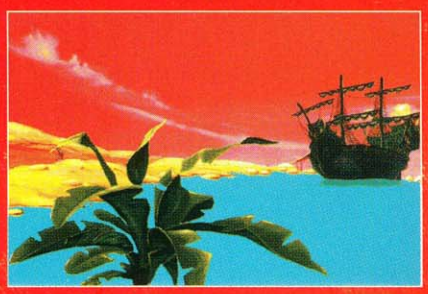
ige künstliche Intelligenz. Egal für welche Seite Sie
er anderem Saboteure, Fallschirmspringer, Sanitäter,
ber am Ende gewinnt immer der beste Stratege; ob in
ommand & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot, das Original.
änger, PC Player 12/98

COMMAND & CONQUER

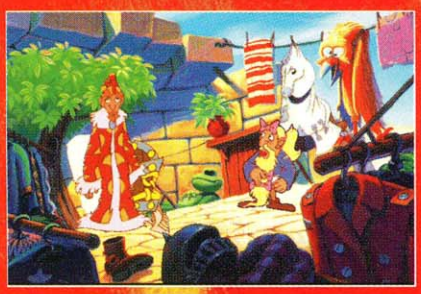
Teil 2: ALARMSTUFE ROT

Westwood STUDIOS

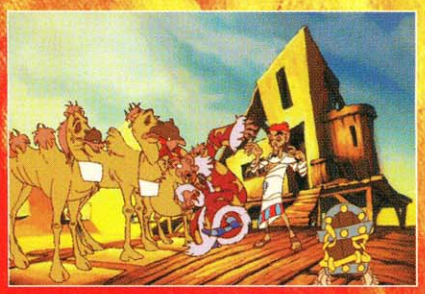
renzeichen von Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.



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,



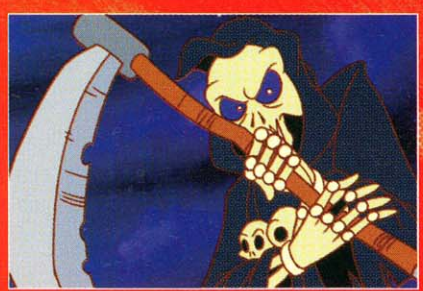
DU LÄSST DEINE MAGIE SPIELEN,



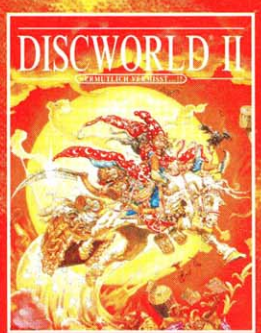
UND DIE SACHE SIEHT VIELVERSPRECHEND AUS.



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.



Kein Monat ohne Echtzeit-Strategie: Die Offensive gegen "C & C" und "Z" läuft, jeder Spiele-Major verspricht die Bestseller mit eigenen Ideen zu verbessern. Ende letzten Jahres rief Medienriese BMG zur Vorführung nach Texas, wo die Entwickler von 7th Level Ihren Vorschlag zum umsatzträchtigen Thema zeigten. Zumindest Roboter-Fans kommen um "Dominion" kaum herum: Hier tummeln sich in feinstem SVGA Dutzende von bizarren Mechs auf zwei, vier oder mehr Beinen. Mit grimmigen Stahlgesellen wie dem Walker nebenan, werden Sie ab Februar (bzw. ab Seite 25) Bekanntschaft machen.



Technik-Explosion!

1997 BRINGT NEUE WAFFEN FÜR PC-SPIELER

Was bringt das neue Jahr für uns Spieler? Nach den Weissagungen des Lenardo in der letzten PC-Xtreme, hier eine ernsthafte Prognose auf die PC-Trends von 1997.

Die ersten Pentium-PCs mit Multimedia-Beschleuniger werden jetzt ausgeliefert, bis Ende 97 hat sich MMX durchgesetzt. Auch wenn sie Grafik- und Sound-Berechnungen beschleunigt, ist diese Technologie für Spieler weniger brisant als z.B. spezielle 3D-Karten. Mit MMX-optimierten Routinen unterstützen zwar auch Spielehersteller die neuen Pentiums (z.B Ubi Soft, Seite 31), doch angesichts PowerVR, Verite und Voodoo fällt der Unterschied kaum mehr ins Gewicht. Wer sich gerade erst einen Pentium "ohne" gekauft hat, muß seinen Rechner also nicht schon im Sommer wieder verschrotten.

DVD, das neue Speichermedium für Filme und Multimedia-Software hat es schwerer als MMX, denn schließlich klüngelt die Microsoft/Intel-Bruderschaft hier nicht alleine. Während die Filmindustrie (treibende Kraft hinter der 4,7 bis 8,5 GByte-Scheibe) noch auf Kopier- und Länderschutzstandards wartet, bringen die Hardware-Hersteller die ersten DVD-ROMs für Ihren PC jetzt in die Geschäfte. Für Spieler trotzdem kein Grund zur Eile: Während DVD-Updates mit verbesserten FMV-Sequenzen voraussichtlich im Herbst erscheinen, gibt's DVD-Neuentwicklungen nicht vor Mitte 1998.

Andere Technologien, wie 3D-Sound (Software-mäßig und bald auch als Chiplösung) und die neue Generation der 56KBit-Modems, gewinnen schon ab diesem Jahr für uns Spieler an Bedeutung. Die Hardware-Entwicklung rast – hoffen wir, daß die Software nicht hinterherhinkt und wir in diesem Jahr noch mehr sehen als Echtzeit-Strategie und zwei Dutzend weitere Ego-Shooter.

Ihr PC XTREME-TEAM

INHALT

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

Xrating 32
23 aktuelle Spiele im Härtetest

Xclusive 68
Start Your Engines: Rennspiele im Vergleich

Xtension 80
Soundkarten, Wavetables und Raumklang am PC

NEWS

Resident Evil: Kammerjäger mit Power VR 12
Eines der erfolgreichsten und besten Action-Adventures der Videospielwelt wird für den PC umgesetzt. Folgen Sie uns in einen 3D-Alptraum made in Japan.

Die Krieger von der letzten Bank 14
Wenn Captain Kirk das Klassenzimmer betritt, werden "Starfleet"-Kadetten zu Musterschülern. Wir trafen Randy Buchert, den Produzenten des neuen "Star Trek"-Spiels

Zurück nach Midkemia 16
In Zusammenarbeit mit dem SF-Schriftsteller Raymond Feist entsteht bei 7th Level das Nachfolge-Rollenspiel zu "Betrayal at Krondor".

Der Fall Sentient: Düsterer Weltraum-Krimi von Psygnosis 18

Profi-Fußball: Ein fußballbegeisterter Spieleentwickler verspricht die Kicker-Revolution 24

Walk this Way: In "Dominion" läßt Bertelsmann die Roboter stampfen 25

Le Roi c'est moi: In Paris präsentierte Cryo seine Softwarepalette für 1997 28

Rendition ready: Sierras Einstieg in den Hardware-Markt lockt mit Spiele-Updates 30

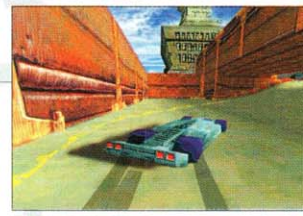
Fahr um Dein Leben: Die Zukunftsraserei **POD** ist das Spiele-Debüt für Intels MMX 31

Babewatch: Larrys Mädchen im Wandel der Zeit – kommentiert von Al Lowe 26

Kurzmeldungen aus der PC- und Online-Branche 20











SPIELETESTS

Alien Trilogy	46	Dragonlore 2	63	Sim Copter	51
Amok	42	Flottenmanöver	43	Skynet	54
Blue Ice	62	Jet Fighter 3	52	SSN	61
Cold Shadow	41	Lords of the Realm 2	60	Star General	58
DSA 3: Schatten über Riva	50	NBA Live 97	48	Street Racer	57
Death Rally	56	Neverhood, The	55	Toy Story	40
Diablo	36	Panzer Dragoon	35	Tunnel B1	38
Dragonheart	45	Phantasmagoria 2	44		

FEATURE

Von Night Driver zu Bleifuß 2 70
Geschichte und Typologie des 3D-Rennspiels

Alle aktuellen Rennspiele im Vergleich 72
Rally, Tourenwagen und Formel 1: PC-Xtreme fährt die heißesten Boliden der Gegenwart

"Der größte Spaß, den man angezogen haben kann." David Kaemmer (Papyrus) 78
Der erfahrenste Rennspiel-Designer im Gespräch mit PC-Xtreme

TECHNIK

Geschichte und Funktionsweise der Soundkarte
Vom PC-Piepser zu General-MIDI: Wir erklären Ihnen, wie Soundkarten arbeiten 82

Der gute Ton: Sieben Soundkarten im Vergleich 84

Die Orchester-Chips: Was bringen Wavetable-Boards für Ihren PC? 88

Boxenstop: Subwoofer, Aktiv- und Passivboxen 90

Ton in der dritten Dimension: Surround-Raumklang für PC-Spieler 91

Xtended: Neue Analog-Sticks und Joypads für PC-Spieler 92

RUBRIKEN

Auferstehung des Todes: Player's Guide zu "Discworld 2" 94

Abo-Service	89	**Vorschau/Impressum**	98
Editorial	5	**Wertungsübersicht**	64
Leserbriefe	8	**Inserentenverzeichnis**	98

„Win95 und Direct 3D taugen nicht für 3D-Echtzeit-Spiele"

David Kaemmer, Papyrus (Seite 78)





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.

Der gläserne Leser: Nach Auswertung der ersten 1.500 Umfragebögen wissen wir, wie Sie aussehen, was Sie in Ihrer Freizeit machen und welche Hardware auf Ihrem Schreibtisch steht. Ein Viertel spielt noch mit dem 486er, auf der anderen Seite ist bereits jeder siebte stolzer Besitzer eines Pentium-Boliden mit 166 MHz oder mehr. Klar, ein CD-ROM hat jeder, knapp die Hälfte besitzt auch ein Modem. Trotzdem bleibt das Interesse an Online-Spielen verhalten: Nur 8% wollen Infos zu Internet-Spielen, immerhin 23% interessieren sich für die entsprechende Option in normalen CD-ROM-Titeln. Reizvoller ist das Thema 3D, denn knapp die Hälfte werden nach eigener Aussage demnächst in 3D-Beschleunigung investieren. Damit bilden 3D-Karten die begehrteste Hardware unserer Leser. Fast die Hälfte von Ihnen tummelt sich in der Alterskategorie von 20 bis 29 Jahren, ebensoviele geben pro Monat über 100 Mark für Spielspaß aus. Die beliebtesten Genres sind momentan Strategie, 3D-Action und Adventures (jeweils über 50% Akzeptanz), dagegen möchte Jump'n'Runs fast keiner mehr spielen. Auch für Beat'em-Ups interessieren sich nur 15% unserer Leser. Auf vernichtende Ablehnung stoßen Interactive Movies – die Hälfte unserer Leser schmettert den FMV-Machwerken ein entschiedenes "Nein!" entgegen.

Betr.: Grafikfehler in der Gruft

"Ups! Nachdem ich endlich einmal eine PC-Xtreme auftreiben konnte, bin ich von der Qualität des Heftes überrascht: PC-Xtreme wirkt auf mich objektiv (kein anderes Magazin hat über die derben Grafikfehler in "Tomb Raider" geschrieben, überall nur "Bombengrafik"), außerdem steht doch in der Tat genau das drin, was mich auch interessiert: 3D-Spiele, neue 3D-Beschleuniger, der Rüffel gegen die Zensur auf Euren Porträts vor dem Testteil – auch hier schweigt die Konkurrenz. Da ich auch am Layout nichts zu nörgeln habe, lautet mein Fazit: eXcellent!"

Ralf

Betr.: Tips & Sünden

"Vor allem wegen der prominenten Crew auf dem Cover habe ich die PCX sofort gekauft: Als 25jähriger Spieler leuchtet mir Euer Konzept ein - ich finde es sogar genial! Bei anderen Zeitungen hat man als Erwachsener den Eindruck, sie würden ausschließlich für Kinder gemacht – das brauch' ich echt nicht mehr.

Im großen und ganzen habt ihr das Konzept gut durchgehalten, aber einige Altsünden tauchen doch auf: Die Tests von "Bug" und "Mutant Penguins" sind für erwachsene Spieler überflüssig. Trotz anderslautendem Versprechen konntet Ihr auch Tips nicht widerstehen. Doch alles in allem: Weiter so, ich werde abonnieren! Hoffentlich könnt Ihr auch meine Fragen beantworten: Stimmt es, daß man über das Microsoft Network nicht in alle Internet-Bereiche gelangt?

Wie funktioniert das Dolby Surround bei "NHL97"? Reicht eine normale Soundkarte, braucht man nur vier Boxen?"

JanManz@t-online.de

Theoretisch können Sie von MSN aus in jeden Teil des Internet surfen. Richtig ist jedoch, daß Microsoft den umgekehrten Weg geht und Inhalte ins Netz stellt, die nur von Benutzern des "Explorer"-Browsers aufgerufen werden können.

Dolby Surround auf dem PC funktioniert mit jeder Stereo-Soundkarte. Zusätzlich benötigen Sie einen Surround-Verstärker und vier bis fünf Boxen (siehe auch Xtension-Rubrik in dieser Ausgabe).

Betr.: Pflichtlektüre

"Druckfehler fand ich bei Euch ausgesprochen viele, manchmal fehlt auch ein ganzes Wort. Hoffentlich liegt das an Eurer Newcomer-Nervosität und legt sich wieder. Zur Wertung: Ich weiß, daß es rein mathematisch schwer ist, ein System zu entwickeln, das der Leser auch nachvollziehen kann. Aber ist es nicht übertrieben, für jedes X in der Kategorie Spieldesign die Gesamtwertung gleich um 7% Prozent zu erhöhen?

Einige Details heben Eure Zeitschrift aus dem Wust der Mitbewerber hervor, z.B. die originelle Idee mit den Internet-Adressen, der Testvergleich und die Xtension-Technikrubrik: Wo andere aus zig verschiedenen Sparten filtern (hier ein Stick, dort ein Laufwerk) widmet Ihr Euch jeden Monat einem Thema – mit Hintergrundinformationen, Geschichte und aktueller Marktübersicht.

Fazit: Nach zwei Ausgaben schon Pflichtlektüre. Diplomatisch schließe ich mich dem Leser Thore Flock an: "Bleibt abzuwarten, wie der Markt auf eine gute Zeitschrift ohne CD reagiert".

M. Trützschler, M.-Gladbach

Zur Wertung: Daß die Kategorie "Spieldesign" mit einem Multiplikator von sieben der wichtigste Faktor unserer Gesamtwertung ist, macht Sinn. Geniale Grafik und Spitzen-Sound lockt viele PC-Fans, doch ohne logische Spielmechanik, geschickten Levelaufbau, harmonisch austaxiertem Schwierigkeitsgrad und ausgewogenem Sortiment an Extras, Aktionsmöglichkeiten und Waffen wird auch ein Special-FX-Feuerwerk schnell fad.

Betr.: Eigenes Profil

"In Sachen kompetenter Aufmachung hat PCX alle anderen Hefte auf einen Schlag überboten. Eure Tests sind kritisch und jeder Tester hat ein eigenes Profil. Das ist das Hauptmanko aller anderen Zeitschriften: Ein einzelner Startester zeigt Profil, den Rest der Redaktion hätte man austauschen können. Erfahrung ist die Eigenschaft, die einen guten Tester ausmacht, und Ihr habt die Creme de la Creme reaktiviert. Absolut toll an Eurer Zeitung finde ich auch die Idee mit dem Testvergleich. Dagegen genügt nach meiner Meinung Euer Layout den eigenen Ansprüchen nicht. Wenn man eine Zeitschrift für Kenner und Experten macht, dann sollte man das Layout nicht so flippig und kindisch gestalten.

Mein nächster Vorwurf richtet sich an alle Zeitschriften: Nur weil lange Zeit kein gutes Rollenspiel erschien, ist das kein Grund "Daggerfall" so überzubewerten. Das Spiel ist höchstens Mittelmaß! "Pool of Radiance", "Pools of Darkness" und "Ultima 6" sind die besten Rollenspiele aller Zeiten und werden es vermutlich auch bleiben.

Patches versetzen mich in Rage: Von zwölf gekauften Spielen liefen bei mir nur zwei problemlos. Wollen die Firmen etwa Kunden abschrecken weil sie zu viele haben?

Michael Koenig

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.

BESTELL-HOTLINE

09 31 - 57 16 01

Zusatz-Hotline 0180 5211844

3 SKULLS OF THE TOLTECS	74,-
AH-64D LONGBOW	74,-
AH-64D LONGBOW KOREA	49,-
AH-64D LONGBOW GOLD (ENDE FEB.)	79,-
ALIEN TRILOGY	79,-
AREA 51	79,-
ASSASSIN 2015	79,-
ATF NATO FIGHTERS	39,-
BAPHOMETS FLUCH	69,-
BETRAYAL IN ANTARA	84,-
BLEIFUSS 2	54,-
BLOOD & MAGIC	79,-
BUG!	54,-
BUNDESLIGA MANAGER '97	69,-
C&C 1 - SVGA (FEB.)	84,-
C&C 2 ALARMSTUFE ROT	89,-
CIVILIZATION II	69,-
CIVILIZATION II SCENARIOS	34,-
COMANCHE 3.0 ENGLISCH (FEB.)	79,-
CONQUEST OF THE NEW WORLD	79,-
CREATURES	69,-
DAGGERFALL DEUTSCH	69,-
DAYTONA USA	69,-
DEADLOCK	79,-
DECATHLON	64,-
DIABLO	74,-
DISCWORLD 2	74,-
DOMINION	74,-
DOWN IN THE DUMPS	74,-
ECCO THE DOLPHIN	54,-
F1 GRAND PRIX 2	79,-
F-22 LIGHTNING 2 DT.	74,-
FABLE	74,-
FIFA SOCCER 97	79,-
FIRST DEGREE	69,-
FLOTTENMANOVER	69,-
FORMEL 1 - PSYGNOSIS (JAN.)	79,-
G-NOME (JAN.)	74,-
GOLDEN GATE KILLER	69,-
GP MANAGER 2 SPECIAL ED.	84,-
HAVE A N.I.C.E. DAY (JAN.)	64,-
HEXAGON KARTELL	69,-
HIND	74,-
HOLIDAY ISLAND	79,-
HUGO 4	64,-
I HAVE NO MOUTH AND I...	84,-
JAGGED ALLIANCE 2	69,-
KKND (ENDE FEB.)	64,-
LANDS OF LORE 2 (FEB.)	84,-
LARRY 7	79,-
LIGHTHOUSE DT.	89,-
LINKS LS	89,-
LORD OF THE REALM 2	79,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
MADDEN NFL 97	74,-
MAGIC THE GATHERING (FEB.)	94,-
MASTER OF ORION 2 (JAN.)	79,-
M.A.X. (JAN.)	79,-
MDK (JAN.)	79,-
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES DT.	84,-
NASCAR RACING 2	79,-
NBA HANGTIME (FEB.)	79,-
NBA JAM EXTREME (FEB.)	74,-
NBA LIVE 97 (MITTE JAN.)	79,-
NHL 97	74,-
OLYMPIC SOCCER	64,-
ORION BURGER	64,-
PANDORA AKTE	74,-
PANZER DRAGOON	69,-











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

PHANTASMAGORIA 2	79,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING	79,-
RALLY RACING '97	74,-
REALMS OF THE HAUNTING	79,-
RISIKO	69,-
SCHLEICHFAHRT	69,-
SCORCHER	69,-
SEGA RALLY (JAN.)	69,-
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	54,-
SHATTERED STEEL	69,-
SHERLOCK HOLMES 2	79,-
SHINE	84,-
SIEDLER II	59,-
SIEDLER II MISSION CD	34,-
SIM COPTER	79,-
SIM PARK	74,-
STAR CONTROL 3	79,-
STARFIGHTER 3000	79,-
SUPER EUROFIGHTER 2000	79,-
SYNDICATE WARS	74,-
TIME COMMANDO	79,-
TIME PARADOX	79,-
TOMB RAIDER	69,-
TOONSTRUCK	69,-
TUNNEL B1	84,-
ULTRA PINBALL 2	64,-
U.S. NAVY FIGHTERS 97 (JAN.)	79,-
VIRTUA COP	74,-
VIRTUA FIGHTER	69,-
WAR WIND	69,-
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	84,-
WING COMMANDER KILRATHI SAGA (FEB.)	59,-
WIZARDRY GOLD	79,-
WWF IN YOUR HOUSE (JAN.)	69,-

topspiele zu knallerpreisen

- NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT -

11TH HOUR	19,-
DAVIS CUP TENNIS	49,-
DESCENT	24,-
DESTRUCTION DERBY 2	59,-
DUNE II	29,-
EARTHWORM JIM - WIN 95	39,-
FLIGHT OF THE AMAZONE QUEEN	39,-
FUGGER 2	54,-
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	54,-
JAGGED ALLIANCE/ASCENDANCY/KAISER DELUXE	
GEARHEADS	54,-
HAND OF FATE	14,-
INDY CAR RACING 2	29,-
KICK OFF 96	34,-
LEGEND OF KYRANDIA 3	19,-
OTHELLO	39,-
PITFALL - WIN 95	24,-
PRIMAL RAGE	19,-
PRO PINBALL THE WEB	29,-
SCHWARZES AUGE 3	39,-
SHADOW CASTER	14,-
SHANNARA	59,-
SONIC CD	49,-
STAR TREK 25TH ANNIV.	19,-
ULTIMA UNDERWORLD 1&2	14,-
TRACER	49,-
WARCRAFT 2	64,-
WING COMMANDER III	29,-
WORMS	59,-
Z	59,-

THEO KRANZ VERSAND

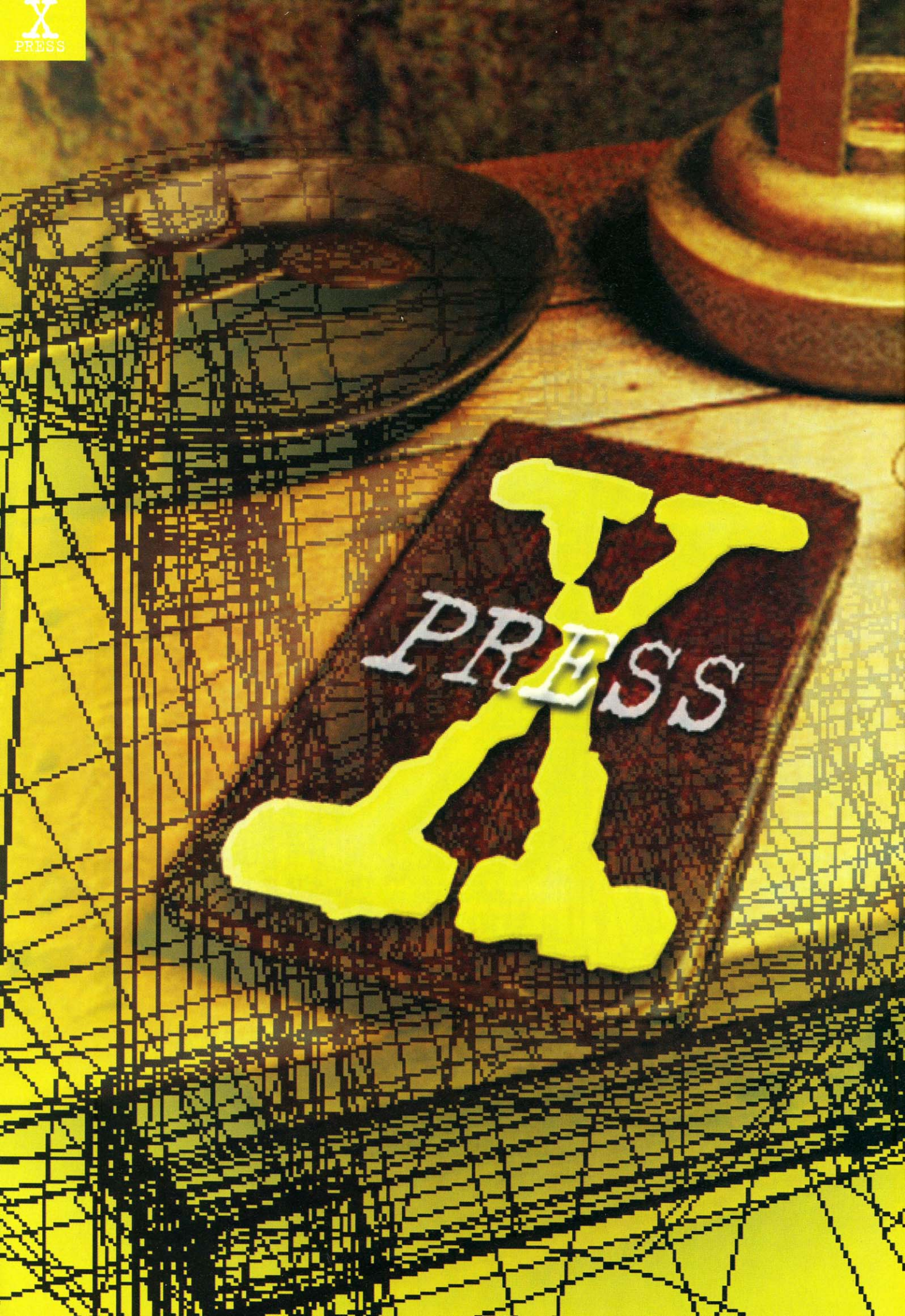
Läden Würzburg: Juliuspromenade 11 & 68 • 97070 Würzburg

Laden Passau: Bahnhofstraße 28 • 94032 Passau

online: www.logon.de/kranz

Versand per NN DM 6,90; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; UPS 15,–; Porto Ausland 18,–. Versand und Laden; Ladenpreise können variieren; Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten.

©cybermedia


X
PRESS
X
PRESS

Der Tag der lebenden Toten Seite 12

Sierra liefert aus: Rendition ready Seite 30

Die neuen Pläne der 3D-Meister Seite 22

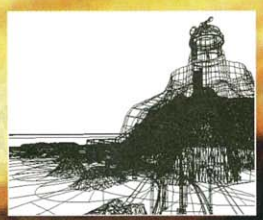
Psygnosis-Krimi: Der Fall Sentient Seite 18

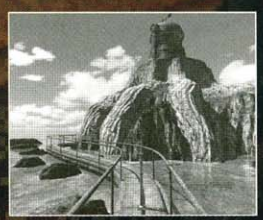
Die Kunst des Krieges Seite 20

Rückkehr nach Midkemia Seite 25

MMX-Debüt: Fahr um Dein Leben! Seite 31

Lehrstellen 97: Kirk's Star-Trek-Kadetten Seite 14





Das Debüt von Robyn und Rand Miller traf die CD-ROM-Industrie hart und unerwartet: Mit ästhetischem Gespür, aber geringem technischen Aufwand wurde mit dem Quicktime-Abenteuer "Myst" das erfolgreichste Adventure der letzten Jahre geschaffen: Nur zu einem Bruchteil besteht der Begründer des "Low Interactivity"-Genres aus Programmdaten, weit über 90 Prozent sind pure Grafik und Sound. Statt Animation, KI und Echtzeit-3D nur schöne Bilder – auf Spielelaien wirkte das Abenteuer unwiderstehlich.
Der Myst-Nachfolger "Riven" ist in der Mache: Trotz "fünffacher Manpower, zehnfachem Budget und 500facher Rechenkraft" (Rand Miller) soll er den unkomplizierten Standbild-Charme behalten. Auf dieser Seite sehen Sie erste Schauplätze des potentiellen Megahits.

Die Kammerjä

VON ANDREAS ULRICH

"Resident Evil" war das begehrteste Playstation-Spiel des letzten Jahres – nicht nur wegen der akuten Indizierungsgefahr. Jetzt wird das gruselige 3D-Splatter-Adventure für den PC umgesetzt. Damit nichts ruckelt im Gemäuer, setzt Hersteller Capcom auf die konsequente Unterstützung der hochkarätigen "Power VR"-Technologie von NEC und Videologic.

http://members.tripot.com/resevil2/resevil2.html

Jedem Spiel seine Fortsetzung: Neugierige Abenteurer laden sich von dieser URL erste Bilder des Nachfolgers.

Titel
Resident Evil
Hersteller
Capcom
geplanter Release
1. Quartal'97
Fertigstellung
90 Prozent

Inhaltlich gewagte Mischung aus Zombie-Jagd und 3D-Adventure. Umsetzung des gleichnamigen Playstation-Bestsellers.



Hasenfüße leben länger: Da Ihre Munition für Handfeuerwaffen und schwere Artillerie begrenzt ist, sollten Sie unnötigen Kämpfen aus dem Weg gehen.

Irgendetwas ist faul in Racoon City: Als die Elitekämpfer des "S.T.A.R.S."-Spezialkommandos mysteriösen Mordfällen und grauenhaften Verstümmelungen nachgehen, verschwindet die ganze Truppe spurlos. Dem unglückseligen Alpha-Team wird ein Bravo-Trupp hinterhergeschickt – schwerbewaffnet begeben Sie sich auf Ihren ersten Einsatz.

Der Blick aus dem Hubschrauber zeigt bereits beim Anflug unheilverkündende Rauchwolken. Als Sie landen und die Brandstelle näher untersuchen, finden Sie die schwelenden Überreste des Alpha-Hubschraubers. In den umliegenden Feldern liegen die zerstückelten Überreste eines ehemaligen Kameraden, seine Verletzungen lassen nicht auf einen Unfall schließen, sondern erinnern an den bestialischen Angriff eines riesigen Monsters. Von jetzt an geht alles Schlag auf Schlag: Ein zähnefletschendes Untier springt aus seinem Unterschlupf und zerfleischt in Sekundenbruchteilen einen unglückseligen Kameraden. Sie und Ihre Kollegen laufen um Ihr Leben und erreichen eine alte Villa, das einzige schutzversprechende Gebäude in der Wildnis.



Die oben beschriebenen Ereignisse erlebt der PC-Spieler als Video, erst in der Eingangshalle der Villa beginnt für Sie das eigentliche Abenteuer. Ähnlich wie bei den Grusel-Klassikern "Alone in the Dark" steuern Sie eine Polygonfigur durch die gerenderten Hallen, über Treppenfluchten und durch gespenstische Laboratorien. Wählen Sie Jill Valentine als Spielcharakter, dann gestaltet sich der Spielverlauf etwas einfacher: Jill ist von Beginn an in Besitz einer Schußwaffe und ihr Rucksack ist geräumiger als der ihres Waffengefährten Chris Redfield. Außerdem steht ihr in brenzligen Situationen ihr Waffenbruder Barry Burton als Schutzengel zur Seite. Sind Sie in einer ausweglosen Situation gefangen, greift der muskelbepackte Einzelkämpfer oft gerade noch rechtzeitig ein, um Sie vor dem Tod zu retten. Spielen Sie Chris Redfield, müssen Sie auf alle diese Annehmlichkeiten verzichten. Dafür besitzt Chris' hübsche Begleiterin Rebecca ein paar unkriegerische, aber nicht minder nützliche Talente.







Jills Schutzengel: Der muskulöse Elite-Kämpfer Barry Bonds rettet Sie aus brenzligen Situationen, vor blutdürstigen Zombies oder einer herabsinkenden Decke.

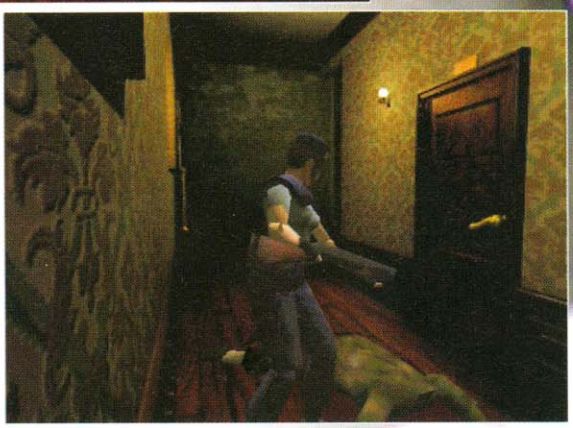
Zurück in die Villa: Von schaurigen Musikstücken begleitet, pirschen Sie sich durch die vermoderte Eingangshalle in den ersten Stock. Aus dem Erkundungsgang wird jedoch bald ein verbissener Kampf auf Leben und Tod: Urplötzlich werden Sie von halb verfaulten Zombies angefallen, Wölfe springen durch Fenster und ein unheimlicher Rabenschwarm pickt Ihnen die Lebenspunkte aus den Eingeweiden.

Um sich gegen die unheilige Brut zu verteidigen, suchen Sie in dem verlassenen Anwesen nach Heilkräutern, Munitionsclips und durchschlagenden Waffen. Ihre Aufgabe in "Resident Evil" ist es nicht, panisch herumzuballern – dafür reicht Ihre spärliche Munition kaum aus. Jeder Schuß muß sitzen, sonst stehen Sie bald ohne eine einzige Patrone da. Lassen sich die ersten Zombies noch

ger kommen!







Mit dieser Lady ist nicht zu spaßen: "S.T.A.R.S."-Kämpferin Jill läßt sich auch von abgetrennten Köpfen und bluthungrigen Zombies nicht in die Flucht jagen.

locker mit der Pump-Gun zerlegen, so brauchen Sie für späteres Ungetier größeres Kaliber. Ihr Arsenal reicht von einem Messer über eine 9mm-Pistole bis hin zum tragbaren Raketenwerfer. Doch bevor Sie die Artillerie erhalten, müssen Sie einige Rätsel knacken. Dazu verrücken Sie das Mobiliar, durchstöbern Schreibtische und Nachtkästchen und spähen dabei nach nützlichen Gegenständen. Chemikalien und Bücher, Feuerzeug und Batterien können Sie im Inventory-Bildschirm näher untersuchen und – mit teils explosivem Resultat – auch miteinander kombinieren.



Horrortrip in 3D: Schon im Erdgeschoß überfallen tollwütige Wolfshunde den "Resident Evil"-Spielehelden.

Während Sie verzweifelt versuchen am Leben zu bleiben, fallen Ihnen die Notizen der ehemaligen Bewohner in die Hände: Diese beleuchten die Geschehnisse vor Ihrer Ankunft oder helfen Ihnen beim Knacken der Rätsel. Aus den Tagebüchern geht u.a. hervor, daß im Keller größenwahnsinnige Wissenschaftler mit blasphemischen Genexperimenten beschäftigt waren. Ziel der DNA-Pfuscherei: Die Schöpfung des ultimativen Soldaten! Sie ahnen es bereits: Das Experiment schlug fehl und nun müssen Sie sich mit den entstandenen Mißgeburten herumärgern.

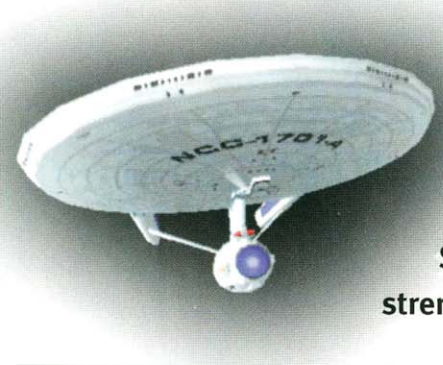


Videologics Thomas Fitschen zeigte uns, warum für die Umsetzung eine "PowerVR-Karte" nötig ist: Die komplett aus Polygonen bestehenden Figuren bewegen sich ungewöhnlich fließend und sind mit Spezialeffekten wie Mip-Mapping und Shading versehen.

STAR TREK STARFLEET ACADEMY

Die Krie der letzten

VON ANDREAS VON LEPEL



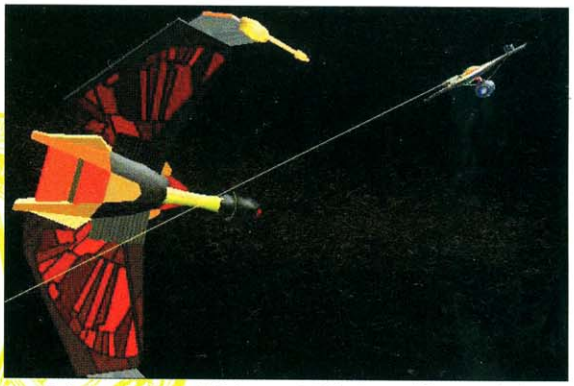
Mit der neuen Star-Trek-Adaption kehren Sie zurück auf die Schulbank. Schwitzen, büffeln und bestehen – als angehender Offizier der Sternenflotte bekommen Sie auf der Star Fleet Academy unter Kirks strenger Aufsicht den letzten Schliff.



Nehmen Sie Platz, meine Herren: Statt auf die Brücke werden die Academy-Studenten in den Simulator geladen.

Interplay wird zur Kaderschmiede des Trekker-Universums. Nach „Judgement Rites" verspricht der US-Hersteller diesmal Weltraum-Action im Stil des „TIE-Fighter": In der Zeit zwischen dem fünften und dem sechsten Kinofilm ist die Lage zwischen der Konföderation und dem Klingonischen Imperium gespannt. In der Rolle des jungen Kadetten David Forrester, dessen Vater bei einem Zwischenfall mit den Klingonen ums Leben kam, werden Sie auf der „Star Fleet Academy" aufgenommen. Hier entscheidet sich, ob Sie das Können und die Nerven für ein Kommando besitzen. In 28 simulierten Missionen müssen Sie sich auszeichnen.

Die Testeinsätze fordern sowohl kämpferisches als auch diplomatisches Geschick. Sie entdecken neue Rassen, lösen wissenschaftliche Probleme und greifen als letzte Möglichkeit zu militärischer Gewalt. In den vielfältigen Aufgaben retten Sie Raumschiffbesatzungen aus interstellarem Kriegsgebiet, dienen als Vermittler und verhindern eine Invasion der Klingonen. Weitere Missionen stützen sich auf Folgen der TV-Serie. Auch auf die Kinofilme wird Bezug genommen, so erleben Sie das „Kobayashi Maru"-Szenario aus „Star Trek 2".



Das Geheimnis Ihres Erfolges: 28 Missionen fliegen Sie im Simulator. Nur wenn Sie dabei gut abschneiden, gibt Ihnen Kirk die Schlüssel für die "echte" Enterprise...

Um die Akademie mit Erfolg zu beenden, zählen nicht nur die bestandenen Aufträge, denn zwischen den Missionen geht Ihr Leben weiter. Sie müssen die Führungsrolle über andere Kadetten übernehmen und diese zu einer effektiven Crew zusammenschweißen. Nur wenn Sie in diesem Bereich die richtigen Entscheidungen treffen, werden Sie nach Ihrem Abschluß eine echte Mission in der Enterprise fliegen.

Ihre Lehrer sind prominent: Während der Ausbildung nimmt Captain Kirk Sie unter seine persönliche Fittiche, George Takei und Walter Koenig gehören als Sulu und Chekov ebenfalls zu Ihren Lehrern.

Star Fleet Academy lockt mit einer schnellen 3D-Engine, die auf einem



Romulaner im Anflug: Auf der Akademie werden Gefechte mit allen Rivalen der Menschheit simuliert.

Interview: Rusty Buchert



Das 29jährige Multitalent Rusty Buchert zählt zu den erfolgreichsten Produzenten der Branche. An seiner stolzgeschwellten Brust hängen Orden für „Buzz Aldrin's Race into Space", „Descent", „Descent 2", „Dungeon Master 2" und „Star Trek: Judgement Rites". Während seiner bisherigen sechs Jahre bei Interplay war er für die Qualitätskontrolle zuständig, programmierte, schrieb Musik, erstellte Grafiken und kümmerte sich um Spieldesign und Drehbücher. Fantasyfreaks erkennen ihn als den Troll aus Stonekeep...

„Die Spieler wollen keine Realität, sie wollen Spaß!"
Rusty Buchert, "Starfleet"-Produzent

BOX: Da Du ja so ziemlich alles kannst, was für eine Ausbildung hast Du?

Rusty: Im Grunde genommen bin ich Physiker. Ich programmiere seit 20 Jahren, mein Vater war bei IBM. Ich wollte immer meine eigenen Spiele machen, Leuten Geschichten erzählen.

BOX: Inwieweit möchtest Du echte Physik in Star Fleet Academy integrieren?

Rusty: Solange es paßt. An erster Stelle steht der Spaß.

BOX: Damit es Euch nicht wie David Braben mit „Elite 2" geht?

Rusty: Genau. Ok, es ist toll physikalisch korrekt durchs All zu fliegen. Aber wenn Du auch noch kämpfen und Aufgaben erfüllen sollst, wird das schnell zur Quälerei. In 9 von 10 Fällen wollen die Spieler keine Realität, sie wollen Spaß.

BOX: Bist Du ein Trekker?

Rusty: Ja! Ich schau Star Trek seit 25 Jahren, von Anfang an...

BOX: Was sind Deine Lieblingsfolgen?

Rusty: Es gibt drei absolute Klassiker. Zuerst

ger von Bank









Auf der Starfleet Academy wird Ihnen der letzte Schliff zum Offizier verpaßt. Zwischen den simulierten Missionen nehmen Sie am sozialen Leben und am Unterricht teil.

P100 in SVGA mit mindestens 20 Bildern pro Sekunde (bei sechs gleichzeitig dargestellten Raumschiffen) ablaufen soll. Das Spiel unterstützt MMX und die gängige 3D-Beschleuniger (ATI, S3, Rendition und PowerVR) und läuft unter Windows 95 oder DOS. Das in Echtzeit berechnete Light-Sourcing zeigt realistische Beleuchtungseffekte auf den Texturen der Schiffe, die aus je 250 bis 500 Polygonen modelliert sind.

Die künstliche Intelligenz der Gegner wird von Dr. Robert Coultrip entwickelt. Im Zuge seiner Laufbahn experimentierte er mit neuronalen Netzen und lebendigem Hirngewebe von Laborratten. Das brachte ihm seinen Doktortitel und eine Anstellung bei Interplay. Seit über einem Jahr arbeitet er an einem adaptiven System, einer trainierbaren Entscheidungsmaschine. Sie erkennt in einem Weltraumkampf alle bestehenden Möglichkeiten, wie zum Beispiel den Gegner zu umfliegen, sich hinter ihn zu setzen oder ihn mit Torpedos zu attackieren. Die einzelnen Optionen werden ausprobiert, das System merkt sich die Lösung mit dem besten Ergebnis. Während Sie diese Zeilen lesen, schlägt die Entscheidungsmaschine bei Interplay zahllose Weltraumschlachten, lernt, lernt und lernt – bis sie gut genug ist, den Kampf gegen Sie aufzunehmen!

Das Drehbuch für die FMV-Sequenzen entsteht in Zusammenarbeit mit Paramount, die als Investor und Gesellschafter seit Jahren bei Interplay mitreden. Die Schauspieler agieren vor berechneten Hintergründen, durch eine neue Technik sind trotzdem Kameraschwenks möglich. Das Team entwickelte neue Alien-Rassen, diese werden eventuell in die TV-Serie übernommen. Gedanken für eine Fortsetzung gibt es ebenfalls, man munkelt von einer stahlharten „Klingon Academy" ...



Im Labor erwarten Sie wissenschaftliche Prüfungen, denn neben kämpferischer Größe ist an der Sternenakademie auch Ihr Intellekt gefragt.



Titel
Star Fleet Academy
Hersteller
Interplay
geplanter Release
März 97
Fertigstellung
75 Prozent

Weltraum-Action für Trekker. Zeigen Sie auf der Akademie Ihre Kapitänsreife in 28 Einsätzen, dann wird auf die Enterprise umgesattelt. Besticht durch schnelle 3D-Engine und vielfältige Missionen. Budget: 1.5 bis 2 Millionen Dollar.

„Trouble with Tribbles".

PCX: **Das waren die kleinen Pelztiere, die aufgrund Ihrer unglaublichen Vermehrung die ganze Enterprise übervölkerten? Erinnert mich wieder an David Braben...**

Rusty: Er baute sie in sein Original-„Elite" ein, irgendwann krochen sie dann über den Bildschirm, bis man nichts mehr sah. Sehr lustig! Die anderen beiden sind „Arena" (Kirk tritt gegen einen Gorn-Krieger an) und „Balance of Terror".

PCX: **Nachdem Ihr schon die echten Schauspieler habt, wie steht es mit der Ausstattung für die Filmszenen?**

Rusty: Das Makeup wird von Michael Westmoore designed, er arbeitet an „Next Generation", „Deep Space 9" und den Kinofilmen. Damit ist sicher, daß unsere Klingonen auch wie Klingonen aussehen. Die werden übrigens auch von Serienschauspielern dargestellt.

PCX: **Dreht Ihr in den Paramount-Studios?**

Rusty: Nein, die sind zu teuer. Aber wird haben uns ein anderes passendes Filmstudio gemietet und bekommen sehr viel Unterstützung von Paramount. In den letzten vier Monaten habe ich sehr eng mit Mary Howard zusammengearbeitet, der Produzentin von „Voyager".

PCX: **Ist Paramount an den Einnahmen beteiligt?**

Rusty: Ja, wir zahlen eine Lizenzgebühr vorab und dann eine prozentuale Summe aufgrund der verkauften Einheiten.

PCX: **Darf ich fragen, wieviel?**

Rusty: Klar, aber ich darfs nicht verraten...

PCX: **Ihr habt den „Kobayashi Maru"-Test aus Star Trek 2 - Der Zorn des Kahn als Mission eingebaut. Dabei erschummelte sich Kirk den Sieg, indem er den Computer, auf dem die Simulation ablief, umprogrammierte. Kannst Du in SFA auch betrügen?**

Rusty: Sicher, aber Du mußt zuerst herausfinden wie und es dann auch richtig machen...

PCX: **Wie steht es mit einer Multiplayer-Variante?**

Rusty: Wir werden einen Death-Match Modus als Link- und Netzwerkoption einbauen. Die Spieler können dann in allen verschiedenen Raumschiffen gegeneinander antreten.

PCX: **Und übers Internet?**

Rusty: Das wäre wunderschön! Wir wissen noch nicht ob wir es zeitlich hinbekommen, aber wir denken über ein Star-Trek-Universum nach, in dem es vier Seiten gibt, darunter die Konföderation und die Klingonen. In jeder Partei gibt es mehrere Spieler, jeder steuert sein eigenes Raumschiff. Diplomatie, Krieg und Frieden – ich könnte stundenlang weiterreden...

PCX: **Doch nur das All hört zu... letzte Frage: Magst Du Deinen Job?**

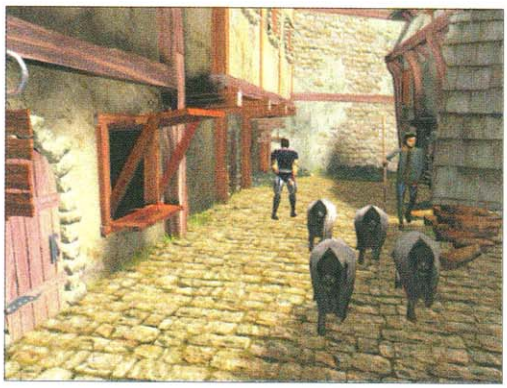
Rusty: Ja! Ich liebe ihn! Ich könnte mir nichts anderes vorstellen.



Rückkehr n

VON TOBIAS SCHWEIKL

Mit "Betrayal in Krondor" gelang dem Fantasy-Autor Raymond Feist in Zusammenarbeit mit Dynamix die Rollenspielüberraschung des Jahres 1993. Nun versucht US-Hersteller 7th Level mit einer neuen Programmiermannschaft den Erfolg zu wiederholen.



Aus der Perspektive einer dritten Person sehen Sie William und James durch die Straßen von Krondor ziehen. Der Hintergrund bleibt dabei nicht starr, sondern scrollt nach Ihren Bewegungen.



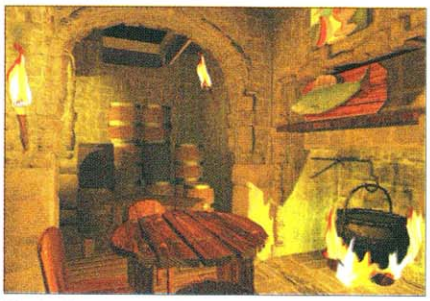
Raymond E. Feists Midkemia-Saga ist eine der faszinierendsten Fantasy-Serien: Mit seinen Romanen schuf der amerikanische Autor eine detaillierte Welt, komplett mit Intrigen, politischen Verwicklungen und Magie. Dynamix erwarb vor rund vier Jahren die Computerspielrechte an diesem Universum. Doch aufgrund der komplizierten Speicheranforderungen der anfangs ausgelieferten Diskettenversion blieben die Verkaufszahlen hinter den Erwartungen des Entwicklers Dynamix zurück. Von den hohen Rückläufen genervt, gaben die amerikanischen 3D-Spezialisten die Rechte wieder an Feist zurück.



Als sich wenig später der Erfolg des Rollenspiels doch noch einstellte, war Feist in der glücklichen Position, nicht nur die Rechte an seiner Romanvorlage, sondern auch am PC-Hit in den Händen zu halten.

Ein gefundenes Fressen für die Texaner von 7th Level, die mit Feist umgehend einen langfristigen Kooperationsvertrag abschlossen. "Return to Krondor", der Auftakt der geplanten Rollenspielserie, wird in diesen Tagen fertiggestellt.

„Viele Rollenspiele sind zu langsam und grafisch uninteressant." meint George Grayson, der Präsident und leitende Direktor von 7th Level. Abhilfe soll der Wechsel von der Egoperspektive in die Ansicht aus der dritten Person schaffen. In einer per Scrolling und Kameraschwenks animierten 3D-Umgebung verfolgen Sie Ihre



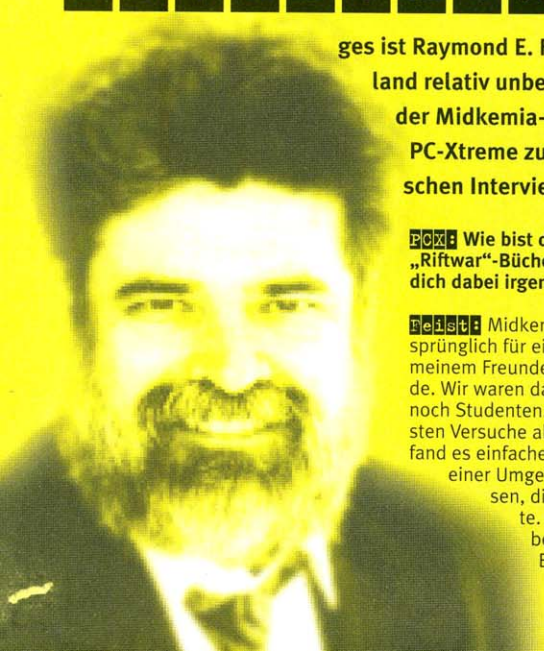
Nach einem Tag voll harter Kämpfe erholen Sie sich bei einem frisch gezapften Bier.



Das Schloß der Stadt Krondor. Hier residiert Prinz Arutha mit seinem Sohn William.

Interview

Trotz seines Erfolges ist Raymond E. Feist in Deutschland relativ unbekannt. Der Autor der Midkemia-Saga stellte sich PC-Xtreme zum transatlantischen Interview.



PCX: Wie bist du auf die Idee zu den „Riftwar"-Büchern gekommen? Hat dich dabei irgendetwas inspiriert?

Feist: Midkemia ist eine Welt, die ursprünglich für eine Rollenspielgruppe in meinem Freundeskreis entworfen wurde. Wir waren damals – vor 20 Jahren – noch Studenten. Ich machte meine ersten Versuche als Fantasyschreiber und fand es einfacher, die Geschichten in einer Umgebung stattfinden zu lassen, die ich bereits gut kannte. Wie das Leben spielt, bekam das Projekt ein Eigenleben. Ich betrachte Midkemia als einen realen Ort – womit ich sagen möchte, ich schreibe die Historie einer Welt, die in dieser Realität nicht existiert.

PCX: Können wir in nächster Zeit mit neuen Romanen aus Midkemia rechnen?

Feist: Zur Zeit arbeite ich an einer Serie, die der „Riftwar"-Saga zeitlich nachfolgt, genannt „Serpent War". „Shadow of the Dark Queen", „Rise of a Merchant Prince" und „Rage of a Demon King" sind fertig, an „Shards of a Broken Crown" schreibe ich derzeit.

PCX: Beschränkt sich deine Arbeit auf das Romanschreiben oder hast du auch andere Projekte?

Feist: Spiele und andere Unterhaltungsprojekte sind interessant und halten mich auf Trab, aber an erster Stelle bin und bleibe ich ein Schriftsteller.

PCX: Warum dann ein Computerspiel? War das Deine Idee oder sind damals die Leute von Dynamix an dich herangetreten?

Feist: Es war die Idee von Jeff Tunnel und John Cutter von Dynamix. Zum „warum": Ein Grund war natürlich, daß man mir Geld für die Lizenz geboten hat. Außerdem hat es Spaß gemacht und mir eine ganz neue Leserschaft beschert.

PCX: Warum der Wechsel von Dynamix zu 7th Level? Warst du mit den Resultaten den ersten Spiels nicht zufrieden?

Feist: Keineswegs, ich finde „Betrayal at Krondor" war ein sensationelles Spiel. Aber Dynamix hat die Rechte eben wieder an mich abgetreten und weil John Cutter, Neil Hallford und andere Mitarbeiter am ersten Teil die Firma verlassen haben, dachte ich, ich könnte mich gleich nach einem neuen Partner umsehen. 7th Level, geführt von Bob Ezrin, George Grayson und Scott Page, waren meines Erachtens die fähigsten Leute, um das Spiel auf eine neue Ebene zu bringen.

PCX: Die Spiele haben alle ihre eigene Geschichte. Wäre es nicht

ach Midkemia



Abschied vom Kampfbildschirm: Die rundenbasierten Duelle finden in der Umgebung Ihrer Erkundungsgänge statt.



Das Abenteuer führt Sie auch in das Innere von Gebäuden: Dort begegnen Sie sprechenden Polygonprotagonisten.

Hauptdarsteller: Dem notorischen Dieb und Trickbetrüger James und William, dem Sohn des Magiers Pug, wurden für ihre Reisen durch die Abwasserkanäle, Tempel und Wälder Midkemias durch Motion Capturing bestimmte Bewegungsabläufe spendiert.

In acht, durch Videosequenzen verbundenen Kapiteln wird die Geschichte von professionellen Schauspielern erzählt. Im Spiel leiten Sie eine vorgefertigte Gruppe aus Abenteurern durch die mystische Welt von Midkemia. Kraft und Geschicklichkeit sind nur zwei von 30 steigerbaren Attributen der Helden. Die Kämpfe laufen weiterhin rundenweise in 3D ab. Allerdings wird nicht mehr in einen separaten Kampfbildschirm geschaltet. Um dabei die Übersicht zu behalten, beobachten Sie das Geschehen aus verschiedenen Kamerawinkeln. 80 Magiesprüche und 12 Waffenarten bieten genügend Material, um die tödlichen Rundenkämpfe gegen einen psychopatischen Mörder und dessen Handlanger auszufechten.

Die Träne der Götter, ein magisches Artefakt der Kirche von Ishap, ging beim Seetransport über das Bittere Meer verloren. Die Suche führt Sie auf den Grund des Ozeans, zu den Spitzen der Grauen Türme und zum großen Finale sogar 500 Jahre in die Zukunft. Unterwegs sprechen Sie mit 70 verschiedenen Bewohnern der magischen Fantasywelt. Die merken sich Ihr Verhalten und reagieren beim nächsten Mal entsprechend. Seien Sie also vorsichtig mit Beleidigungen, Sie könnten ganz schnell ohne Freunde im Regen von Midkemia stehen.





http://clever.net/ref/www/

Mit einer kompletten Liste aller Romane ist diese Privat-Page Raymond Feist gewidmet.



Titel
Return to Krondor
Hersteller
7th Level
geplanter Release
1. Quartal 97
Fertigstellung
80 Prozent

3D-Rollenspiel in SVGA: Fortsetzung des 93er-Titels "Betrayal at Krondor"

einfacher, einen Roman umzusetzen?

Feist: Nicht wirklich. Man sieht sich mit einer von zwei schlechten Möglichkeiten konfrontiert. Entweder folgt das Spiel der Vorlage, dann hat der Spieler wenig Möglichkeiten für eigene Entscheidungen. Und wenn das Spiel zu sehr vom Roman abweicht, beschweren sich die Leute auch darüber. Die beste Lösung ist, das Spiel zwischen zwei Romanen zu plazieren. Fans der Materie schätzen die Kontinuität und ein Spieler, der nie eines der Bücher gelesen hat, wird nicht verschreckt.

PCX: Im ersten Spiel waren Pug und Arutha nur Randfiguren, habt ihr das geändert?

Feist: Nicht ganz, James, William und ein neuer Charakter, Jezhara, sind die Hauptdarsteller in „Return to Krondor". Dennoch werden Pug und Arutha wieder vorkommen.

PCX: Wie tief bist Du in den Design-Prozess einbezogen? Ist es nur dein Name und deine „Welt" oder hast du dich auch eingemischt?

Feist: Nun, ich würde es nicht einmischen nennen, owohl einige der Leute von 7th Level da wohl anderer Meinung sind. Ich war bei der Story, dem Design der Stadt und dem „Spielgefühl" involviert. Dinge wie Programmierung, Musik und Grafik habe ich den Profis überlassen.

PCX: Was spielt Raymond E. Feist privat?

Feist: Ich spiele nicht viele Sachen, aber wenn, dann bis zum Umfallen. Zur Zeit amüsiere ich mich mit Blizzards „Warcraft 2". Macht riesigen Spaß!

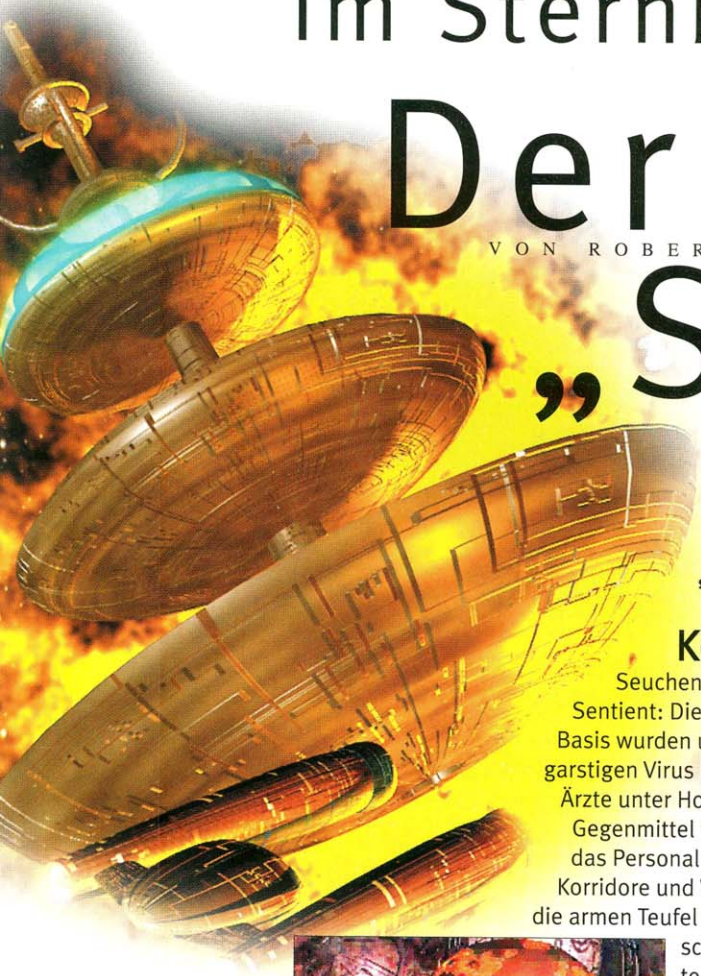
PCX: Wann werden dich Deine Fans hier in Deutschland zu sehen bekommen?

Feist: Wahrscheinlich bald. 7th Level und der Goldmann Verlag führen Gespräche über eine Promotion-Tour im Frühjahr 1997.

Im Sternbild der Eule:

Der Fall „Sentient“

VON ROBERT BANNERT

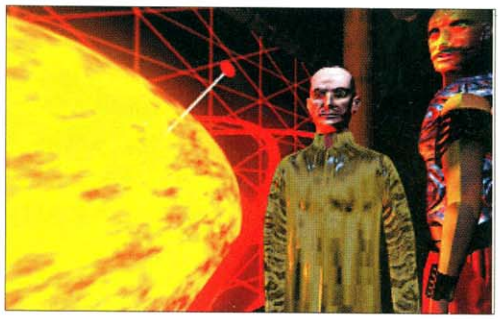


Psygnosis ermittelt: Die englischen Entwickler wagen sich als erste Erdlinge an ein 3D-Adventure mit realistischer Charakter-Intelligenz. Schauplatz: Sternbasis „Sentient“.

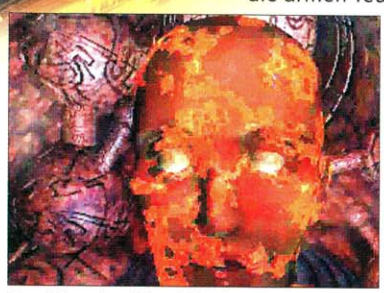
Konzernspitzel

Seuchenalarm auf Raumbasis Sentient: Die Stationstechniker der Basis wurden urplötzlich von einem garstigen Virus befallen. Während die Ärzte unter Hochdruck nach einem Gegenmittel forschen, verteilt sich das Personal bröckchenweise über Korridore und Wartungspylone. Bevor die armen Teufel wissen, wie ihnen geschieht, ist der gepeinigte Körper von oben bis unten mit Pilzwucherungen und Verbrennungen übersäht - das Letzte, was die Todgeweihten nach ihrem Zusammenbruch sehen, sind der blank polierte OP und das sorgenzerfurchte Gesicht des Chefarztes. Der ist noch Wochen nach dem Seuchenausbruch ratlos: Weder Strahlentherapien noch die Salben aus Großmutters Kräuterköfferchen zeigen Wirkung. Mit jedem Mißerfolg der Mediziner wird der Techniker-Stab ungehaltener: Schließlich intrigieren die verängstigten Konzernangestellten gegen ihre Offiziere, mehr als einmal fallen in den Hangars scharfzüngige Bemerkungen über Revolte und Meuterei. Bevor der Konzern vollends die Kontrolle über Sentient verliert, schicken die Aktieneigner einen Spitzel an die Seuchenfront: Als Virenexperte soll Außenseiter Garrit die Drecksarbeit übernehmen. Der glatzköpfige Forscher reist mit gemischten Gefühlen zu seinem Bestimmungsort: Garrit Shanova wirft einen letzten Blick auf die Fotos seiner Lieben, da werden auch schon die harschen Transferbedingungen gesendet. Die folgenden Standbilder haben die Psygnosis-Grafiker abstrakt gehalten: Soldatenköpfe, erhobenen Zeigefinger und düstere Farbwahl muten wie totalitäre Impressionen aus dem Nazi-Regime an.

Garrit wischt sich gerade die verschwitzte Render-Glatze ab, als das Schiff ruckartig aus dem Kurs schert und eine Explosionswelle den Rumpf durchflutet – Garrit wird quer durch die Passagier-Kabine geschleudert und muß mit ansehen, wie das glühende Wrack auf die Hangar-Tore von Sentient zurast.



Nickelbrille, Glatze und Schnurrbart: Der schroffe Wissenschaftler und sein Bodyguard sind die Prototypen für ambitioniertes KZ-Personal.



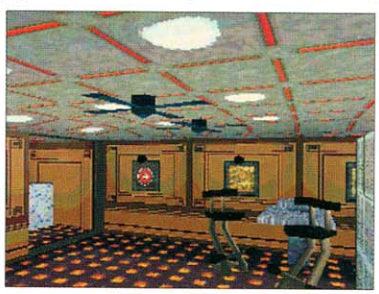
Zombie oder Alien? Weder noch: Nach einem Virusbefall fault dem armen Teufel das Fleisch von den Knochen.



Weiß keinen Rat mehr: Der Sentient-Chefarzt beobachtet die Todeskrämpfe eines verseuchten Patienten.



Während Sie durch die Korridore schlendern, verfolgt jedes Besatzungsmitglied gewissenhaft seine Aufgaben.



Langwieriges Verhören trocknet die Kehle aus: Garrit will sich an der Stationsbar einen Drink genehmigen.



Günstige Gelegenheit: Wenn niemand die Computer besetzt, kann Garrit wichtige Informationen einsehen.



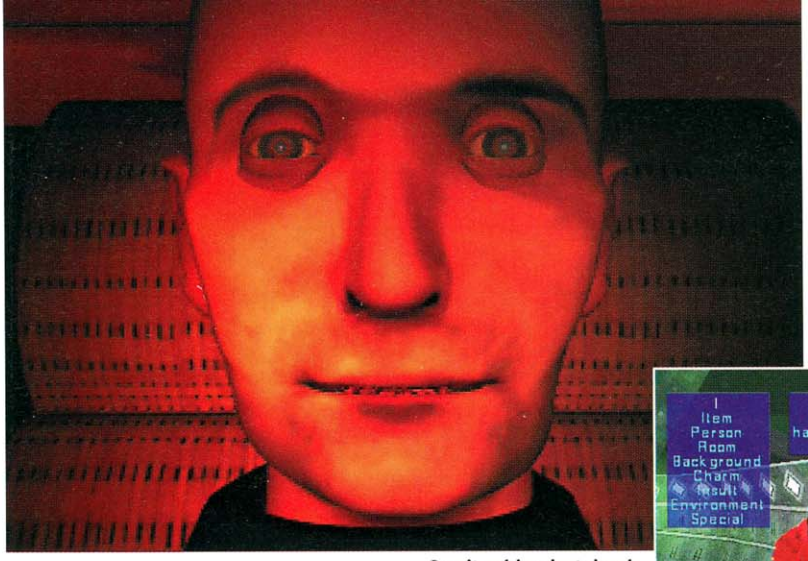
http://shuttle-mir.nasa.gov/

Allein im Weltall: Auf dieser hochoffiziellen NASA-Seite berichten US-Astronauten über ihre Erfahrungen auf der russischen Raumstation MIR.

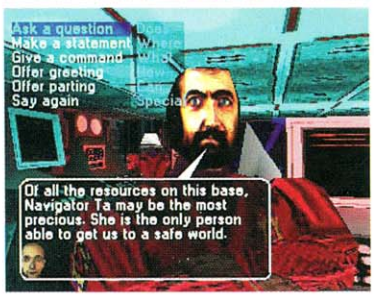


Titel
Sentient
Hersteller
Psygnosis
geplanter Release
Frühjahr '97
Fertigstellung
70 Prozent

Schwergewichtiges Kriminal-Adventure mit Science-fiction-Plot, cleveren Akteuren und ausgefeilten Verhaltensroutinen.







Garrit schlendert durch dreidimensionale Korridore und befragt Polygon-Akteure: Entgegen den meisten Abenteuer-Kollegen haben die eckigen Gesellen individuelle Persönlichkeitsprofile, jeder Charakter reagiert anders auf Garrits Verhör-Taktiken und tauscht sich mit seinen Kollegen aus. Um einem Gegenüber Infos zu entlocken, müssen Sie auf seine Manien eingehen.

Menü-Verhör

Zunächst registrieren Sie ein Stechen hinter der Stirn, die gepeinigten Sehnerven übermitteln nur zögernd Eindrücke ans Gehirn. Erst nachdem sich der dickste Nebel verzogen hat, weichen die verschwommenen Schleier der nächsten Schreckensvision: Sie liegen zwischen schwelenden Trümmern, neben den Überresten des Passagierraumers sehen Sie die Fragmente von Baugerüsten und den Hangar-Toren – das brennende Schiff muß die massiven Stahlschotten wie Papier zertrennt haben. Sie zwingen ihre altersschwachen Knochen zum Aufstehen und sondieren kurz die Lage. Ob außer Ihnen noch jemand überlebt hat? Wie als Antwort auf diese Frage, vernehmen Sie unter dem Stahlträger neben den Schleusentoren ein Stöhnen: Ein zerschundenes Besatzungmitglied liegt auf dem siedend heißen Stahlparkett und blutet aus einer Platzwunde am Schädel. Jetzt ist Ihr Puzzle-Talent gefragt: Ohne die Hilfe eines fachkundigen Mannes können Sie weder den Schleusencomputer bedienen noch in die Station gelangen. Allerdings sieht Ihr potentieller Helfer nicht eben einsatzbereit aus. Also durchstöbern Sie das Wrack nach geeigneten Hilfsmitteln – und werden prompt fündig! Zwischen geschmolzenem Silikon und Stahlschlacke finden Sie ein unversehrtes Erste-Hilfe-Päckchen. Als geschulter Konzernspitzel und Computerspezialist kriegen Sie die Situation per Maus-Interface in den Griff: Am oberen Bildschirmrand entdecken Sie die obligatorische Menü-Leiste, über jeden Klick rutschen Sie in komplex verästelte Unteroptionen. Also stopfen Sie das Medkit zunächst ins Aktenköfferchen, anschließend forschen Sie auf der Optionsleiste nach Objektbenutzung. Ihr angeschlagener Leidensgenosse dankt die geistesgegenwärtige Reaktion, kommt wieder auf die Beine und schenkt Ihnen sein ergebenstes Lächeln. Ihre nächste Aktion ist gefragt: Wenn Sie eine grimmige Miene ziehen, sind in der Regel unwirsche Reaktionen und gekränkte Gefühle die Folge. Also setzen auch Sie eine freundliche Miene auf und nehmen Ihren grinsenden Gegenüber prompt ins Kreuzverhör: Sie klicken sich zum Gesprächsmenü durch und basteln aus Stichwortserien Befehle, Höflichkeitsfloskeln und Fragen zusammen – immer mit einem Finger auf der Grinsetaste, um den Gegenüber bei Laune zu halten. Nach dem ersten Dialog am neuen Arbeitsplatz ist Ihnen ganz schön heiß unter dem Arztkittel – während im Hintergrund der Hangar abbrennt, drängen Sie den Anderen zum Terminal. Kaum ist das Schott in der Decke verschwunden, taumeln Sie in die Konservenluft der Station – und geradewegs den mißtrauischen Sicherheitsbeamten in die Arme. Noch bevor Sie zu einer Erklärung ansetzen können, schalten die Burschen ihre Phaser auf Betäubung und schicken Sie ins Reich der Träume.

Stunden später wachen Sie erneut mit einem Brummschädel auf: Über sich erkennen Sie verschwommen das hagere Gesicht eines ergrauten Mannes, neben ihm hat ein Uniformierter eine starre Miene aufgesetzt. Jetzt ist es an der Zeit, Ihre Karten offen auf den Tisch zu legen oder dem Stationspersonal eine faustdicke Lügengeschichte aufzutischen. Egal, welchen Weg Sie einschlagen – während Sie den neugierigen Chefarzt über Ihre Mission aufklären, starten im Programmhintergrund verzwickte Reaktions-Routinen. Wie jede Ihrer Floskeln die Gerüchteküche in der Station anheizen kann, so schaden Fehltritte Ihrer Reputation und behindern die Ermittlungen. Nur wer seine Pappenheimer kennenlernt und sich in den Stationskorridoren zurechtfindet, kann das Geheimnis um den mysteriösen Virus lüften. Denken Sie sorgfältig nach, aber denken Sie schnell: Ihre Gegner warten nicht.



Wird in rotes Alarm-Licht getaucht: Die Dame am Funker-Pult von "Sentient".

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

CD-Rom

Asterix & Obelix	DV	49,90
Civil War General	DV	75,90
Civilization 2 Conf.Civil	DV	43,90
Diablo	DV	72,90
Die Fugger 2	DV	46,50
Dominion-Abore and B.	DV	75,90
Down in the Dumps	DA	75,90
Flottenmanöver	DV	76,90
Golden Gate Killer	DV	63,90
Grand Prix Manager 2	DV	88,50
Holiday Island	DV	73,50
Hugo 3 oder 4	DV	58,90
IM 1 A2 Abrams	DV	88,50
Imperium Galactica	DA	81,90
Lands of Lore 2	DV	91,90
Master of Orion 2	EV	82,50
Nascar Racing 2	DA	72,50
Panzer Dragoon	DV	76,90
Phantasmagoria	DA	72,50
Pinball '97	DA	57,50
Privateer-The Darkening	DV	81,90
Ritter der Kokosnuß	DV	60,90
Schlacht um Shiloh	DV	63,90
Schlacht um Waterloo	DV	63,90
Schleichfahrt	DV	69,90
Star General	DV	68,90
Tunnel B1	DV	75,90

Sonderangebote

3D Lemmings	DV	26,90
Abaron	DV	26,90
Albion	DV	29,90
Battle Isle 3	DV	36,90
Chewy, Esc von F5	DV	29,90
Das Schwarze Auge 3	DV	35,90
Der Meister	DV	19,90
Descent 2 Mission	DA	41,50
Die Siedler 2 Mission	DV	29,90
Gobliins 3	DV	19,90
Human Recall	DV	29,90
Judge Dredd	DA	19,90
Larry 6	DV	19,90
Silent Hunter Patr.Mis.	DV	24,50
Sim Life	DV	19,90
Time Gate	DV	35,90
Urmel's großer Flug	DV	31,50
Woodruff	DV	19,90

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
Shannara	D	12,90
Space Quest 6	D	12,90
Warcraft 2	D	12,90
Warcraft Expansion S.	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



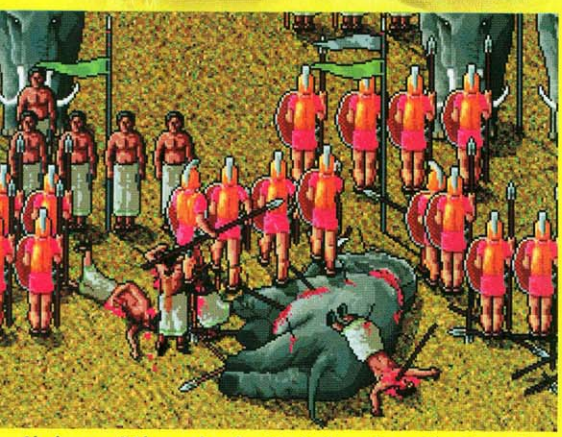
SPIELE

Die Kunst des Krieges

Mit "Harpoon" erschien 1990 die Umsetzung eines preisgekrönten Table-Top-Strategiespiels, das mit "Harpoon Classic 97" jetzt auf Win95 angepaßt wurde. Im Mittelmeerraum, Nordatlantik, Indischen Ozean und Persischen Golf geraten NATO und Ostblock-Marine aneinander. U-Boot und Torpedos, Flugzeugträger, F-15-Bomber und russische MIGs – Sie versuchen auf strategischer Ebene den Überblick zu bewahren und die Truppen durch kluge Planung zum Sieg zu führen. Dank gewaltiger Datenbank und der intensiven Recherche des Designers Larry Bond ist "Harpoon Classic 97" eine der exaktesten Seekriegssimulationen auf dem Markt. Gegenüber der DOS-Version wurden u.a. eine Online-Anbindung und ein Szenario-Editor eingebaut.



Setzt auf eine praktische Fensteroberfläche mit sich überlappenden Karten und Kampfanzeigen: "Harpoon Classic 97".



Als junger "Alexander der Große" erobern Sie die antike Welt – oder treten als feindlicher Feldherr gegen Mazedonien an.

Nicht so ultra-realistisch spielt sich "Alexander der Große": Der rundenbasierte Strategietitel läßt Sie alle Schlachten des mazedonischen Feldherren, vom Sieg über die Griechen bis zu seinen Eroberungszügen nach Indien, in perspektivischer SVGA-Grafik schlagen. Ab Februar toben die Phalangen, Elefanten und Streitwagen über Ihre Win95-Oberfläche.

Name: Harpoon Classic 97
Hersteller: Interactive Magic
Preis: 90 Mark

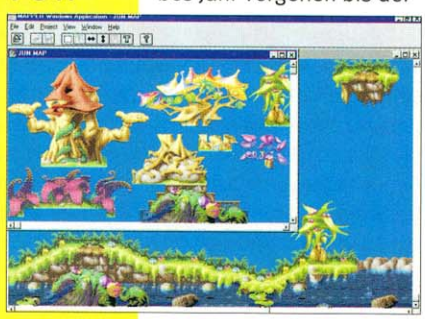
Name: Alexander der Große
Hersteller: Interactive Magic
Preis: 90 Mark



SPIELE

Rayman kehrt zurück

Das französische Softwarehaus Ubi Soft arbeitet an der Fortsetzung des erfolgreichen Jump'n'Runs "Rayman", das im Gegensatz zum Vorgänger als 3D-Spiel konzipiert ist. Da die Programmierer die Arbeit wegen eines Nintendo-64-Spiels unterbrechen mußten, wird jedoch noch mindestens ein halbes Jahr vergehen bis der sympathische Rayman im Polygon-Gewand über Ihren Bildschirm hüpft. Bis dahin möchte Ubi Soft die Spieler mit "Rayman Plus" unterhalten: Das Update enthält 18 neue Level sowie einen Editor zum unkomplizierten Erstellen eigener Hindernis-Parcours. Außerdem freut sich Rayman über eine neue Angriffstaktik.



Vor dem zweiten Teil liefert Ubi Soft "Rayman Plus" mit Leveleditor (Bild) aus.

HOTLINE

Ripley darf nicht sterben



Selbst harte Frauen verzweifeln im "Alien Trilogy"-Nest. Damit Ripley Ihnen auch für einen vierten Kinofilm zur Verfügung steht, implementierte Acclaim drei Code-Funktion in den 3D-Action-Shooter. Mit COMEANDHAVEAGO hängen plötzlich alle Waffen an Ihrem Tornister, mit IFYOUTHINKYOUAREHARDENOUGH sind Sie auch mit Munition bestens versorgt. Wer einen Level überspringen möchte, der sollte NADIAPOPOV und ohne Freizeichen die Nummer der Wunschwelt (1 bis 34) anhängen.

SPIELE

Klassik-Compilations von Sierra und LucasArts

Ähnlich wie die Filmfirmen erkennen auch die großen Spielehersteller den Wert ihres Software-Archives und beginnen mit der Wiedervermarktung ihrer 80er-Jahre-Spiele.



"Mystery House", das erste Grafikadventure, wird mit 13 Spielen als "Roberta Williams Collection" wiederveröffentlicht.

Nach der "Larry"-Compilation verspricht Sierra die "Roberta Williams Collection" mit allen 14 Adventures der Sierra-Mitbegründerin. Für Software-Historiker interessant sind u.a. "Mystery House" (das erste Grafik-Adventure der Welt) und alle sieben Teile der "King's Quest"-Reihe.

Die Geschichte ihrer 3D-Spiele läßt LucasArts mit der "Star Wars"-Collection ("LucasArts Archives, Vol.2") Revue passieren: Vier "Star Wars"-Titel, u.a. die Hits "Tie Fighter", "Rebel Assault" und "Rebel Assault 2" sind in der US-Fassung enthalten. Fans freuen sich außerdem über einen exklusiven Blick hinter die Kulissen der kommenden "Krieg der Sterne"-Filme.



Name: Roberta Williams Anthology
Hersteller: Sierra
Preis: ca. 90 Mark

Name: Star Wars Collection
Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 Mark

SPIELE

Sierra: Neue Technik für zwei Klassiker

Die Adventure-Designer von Sierra zeigen sich von Nintendos Vorstoß in eine neue Dimension echtzeitberechneter 3D-Grafik stark beeindruckt: "Mask of Eternity", dem geplanten achten Teil der "King's Quest"-Serie, wird eine radikal erneuerte Grafik-Engine zugrundeliegen, die sich in ihren 360°-Möglichkeiten an "Super Mario 64" orientiert. "Für 'Mask of Eternity' benützen wir 3-Space, ein Entwicklungswerkzeug, das normalerweise für Flugsimulationen verwendet wird. Das Spiel wird ungefähr wie 'Mario 64' aussehen." erklärt Sierras Eric Twelkers. Auch "Dragon Fire", die neue Folge des Rollenspiel/Adventure-Zyklus "Quest for Glory", gibt die scrollende Cartoon-Grafik zugunsten echter 3D-Landschaften (mit flexibler Kamerabewegung) auf.

Name: Kings Quest 8
Hersteller: Sierra
Erscheinungstermin: Ende 1997

PUBLISHER

Mindscape verkauft Entwicklungsstudio in Bourdeaux

Nachdem der internationale Software-Publisher und -Distributor vor zwei Jahren das kleine französische Software-Haus Atreid Concepts gekauft und in "Mindscape Bourdeaux" unbenannt hat, agieren die Entwickler ab jetzt wieder unabhängig.

Atreid-Gründer Nicolas Gaume erwarb das auf 3D-Grafik spezialisierte Entwicklungsteam gegen einen ungenannten Geldbetrag zurück. Nicht geklärt ist, ob zukünftige Atreid-Spiele (u.a. das mit viel Vorschußlorbeeren geschmückte Rollenspiel-Epos "Dark Earth") noch von Mindscape vertrieben werden, oder ob sich die französischen Entwickler nach einem neuen Marketing- und Vertriebspartner umsehen.



Hersteller und Vertrieb sind ungewiß: Das Rollenspiel "Dark Earth" wird momentan in Bourdeaux entwickelt.

PUBLISHER

Activision kauft ein

Ende letzten Jahres erwarb Activision 50% der Anteile am jungen Spieleentwickler Titanic, der von den ehemaligen Origin-Mitarbeitern Ken Demarest ("BioForge"), Zack Simpson, Jim Greer ("Ultima VII") und Art Directorin Beverly ("Crusaders") gegründet wurde. Für Activision arbeitet Titanic



In Titanics Netzwerk-Debüt "Netstorm" errichten hundert Spieler Burgen, um sich gegen ihre Feinde zu verteidigen.

jetzt an einem Netzwerkstrategiespiel mit dem Arbeitstitel "Netstorm", in dem Hunderte von Spielern Burgen errichten, Armeen mustern und sich gegenseitig um die Vorherrschaft im Fantasy-Universum bekriegen.



Spionage und Allianzen würzen die Multi-Player-Schlacht um die Vorherrschaft in "Netstorm".

"Das Internet eröffnet gewaltige Perspektiven, doch ein erfolgreiches Online-Spiel muß speziell in Hinblick auf die technischen Möglichkeiten und Restriktionen des neuen Mediums gestaltet werden." kommentiert Activision-Chef Bobby Kotick Titanics Entwicklungsstrategie.



PUBLISHER

GT übernimmt Warner Interactive

Die Suche des weltgrößten Medienkonzerns Time Warner nach einer Möglichkeit, sich elegant aus dem Spiele-Business zurückzuziehen ist beendet: Kurz vor dem Jahreswechsel übernahm GT Interactive (bekannt als Europa-Publisher meist gewalttätiger Spiele von id und Williams) die europäische Warner-Music-Tochter Warner Interactive mit Büros in Frankreich und Deutschland gegen eine nicht genannte Summe. Vor einigen Monaten war bereits die Automatenabteilung (vormals Atari) von Warner an Williams verkauft worden.

Die Büros, sowie ein Entwicklungsteam in Manchester unterstehen ab jetzt dem englischen GT-Hauptquartier, das auch alle Rechte an aktuellen und kommenden Warner-Entwicklungen (u.a. "Creatures", "Z" und "Pitball") erhielt.

HARDWARE

Neue Kraft für Virge-Beschleuniger

Mit seinem Virge-Chip war S3 einer der ersten Hersteller von 3D-Beschleunigern. In den letzten Monaten geriet die Technik gegenüber der Konkurrenz jedoch stark ins Hintertreffen. Jetzt erweitert S3 seine 3D-Palette mit zwei neuen Varianten: Während der Virge/ DX weiterhin auf DRAM basiert, verläßt sich der etwas teurere GX-Chip auf schnelleren SDRAM- und SGRAM-Speicher. Beide Bausteine werden an Hersteller wie Diamond, Orchid und Compaq für 28 bzw. 29 US-Dollar abgegeben und verbessern alle gängigen 3D-Effekte (MIP-Mapping, Tri-lineares Filtering, Depth Cueing, Z-Buffering sowie den Alpha-Kanal). Mit den neuen Chips begegnet S3 den überlegenen Bausteinen von Rendition ("Verite"), 3Dfx ("Verite") und NEC ("PowerVR").

HOTLINE

9: Für eine Handvoll Münzen



Schmeißen Sie die Coins (Münzen) in Tribecas "9" nicht zum Fenster raus – Sie benötigen diese, um das Grafik-Adventure zu beenden und es gibt im ganzen Spiel lediglich fünf davon: Eine liegt auf dem Boden unter der Treppe, eine weitere erhalten Sie von einem Musikinstrument.
Viel Ärger machen den Abenteurern auch die Masken: Jede von ihnen teilt einen Gesichtszug (Stellung der Zunge, Form der Augen, Hörner...) mit einer anderen. Wenn Sie eine Maske zwischen zwei verwandte Masken plazieren, kichert und nickt sie zustimmend – alles klar. Plazieren Sie eine Maske falsch, also zwischen zwei anderen, die keine Gemeinsamkeit mit ihr aufweisen, schreit sie und schüttelt ihren Kopf.



"Wir haben jede Menge Ersatzleute."

Apogee-Boß Scott Miller ist über die Desertationen nicht besorgt.

ENTWICKLER

Die neuen Pläne der 3D-Meister

Nachdem id-Gründer John Romero (Co-Designer der indizierten Action-Spiele "Doom" und "Quake") seine Firma verlassen hat und mit Dream Design sein eigenes Entwicklungshaus gründete, haben jetzt auch eine Handvoll bedeutender Mitarbeiter des Erzrivalen Apogee/3D Realms ihrem Arbeitgeber gekündigt: Während sich die Programmierer Mark Dochtermann und Jim Dose, sowie drei Level-Designer und Grafiker unter dem Namen Hipnotic Interactive für neue 3D-Projekte versammelten, hat sich "Prey"-Produzent Tom Hall mit John Romero verbündet, mit dem er vor seinem 3D-Realms-Engagement bereits bei id zusammenarbeitete.

Apogee-Chef Scott Miller sieht den Massenexodus gelassen, doch obwohl William Scarboro, der Programmierer von "Prey" (siehe PCX 1/97), bei 3D Realms verblieb, wurde das Projekt auf 1998 verschoben. Die Shareware-Version eines weiteren 3D Realms-Spiels, "Shadow Warrior," wird für Februar erwartet; das extern entwickelte "Blood" kommt im März, der langerwartete "Duke"-Nachfolger schließlich im Herbst 1997.

Zu den Deserteuren von Hipnotic gesellten sich wiederum der kurzzeitige id-Leveldesigner Tom Mustain und Harry Miller, Mitbegründer des Spiele-LAN Dwango. Ihre ersten 3D-Projekte werden wahrscheinlich von id (die mit Jay Wilbur kürzlich auch ihren Geschäftsführer verloren) und dem neugegründeten US-Publisher Ionos vermarktet. Ionos lockt dabei mit einem entwicklerfreundlichen Business-Plan: Der Publisher trägt alle Entwicklungskosten und teilt nach der Veröffentlichung eines Spiels den Gewinn im Verhältnis 50:50 mit den Programmierern.

SOUND BLASTER AWE 64

HARDWARE

Creative Labs mit 64 Stimmen

Nachdem Guillemot mit der "Maxi Sound 64" (siehe Xtension-Vergleich in dieser Ausgabe) die nächste Soundkarten-Generation einläutete, kontert "Creative Labs" mit der "Soundblaster AWE 64" und der "Soundblaster AWE 64 Gold". Bei beiden Karten wurden in erster Linie die Midi- und Raumklangfähigkeiten ausgebaut. So spielen bei der "AWE 64" 64 Instrumente gleichzeitig über einen Midi-Kanal. Das ist angenehm für PC-Musiker, ohne die Unterstützung der Software-Hersteller profitieren Spieler davon aber nicht: Digitale Musik und Effekte werden auch weiterhin in 16 Bit gesampelt und abgespielt. Die "Soundblaster AWE 64" (512 KByte RAM) ist seit Dezember letzten Jahres für 329 Mark im Handel, die "Gold"-Version (mit 4 MByte RAM) wandert für 449 Mark ab jetzt über den Ladentisch.



64 Stimmen für PC-Musiker: Als umfangreiches Bundle mit Mikrophon und Software vermarktet Creative Labs den neuen "Soundblaster AWE 64".

Name: Soundblaster AWE 64
Hersteller: Creative Labs
Preis: 329 Mark

Updates & Errata

Mea Culpa: Im "Xtension"-Controller-Vergleich (PCX 1/97) wurde auf das Preis-Leistungsverhältnis des Thrustmaster F-16 TQS fälschlicherweise ein Multiplikator von 6 angebracht. Richtig wäre eine Multiplikation mit fünf gewesen, wodurch sich die Gesamtwertung um drei Punkte auf 74% reduziert.

Mea Culpa: Bezüglich des PCX-Online-Forums auf www.logon.de/pcx weisen wir daraufhin, daß die 100.000 Hits-Grenze durchbrochen wurde – und zwar nicht pro Monat, wie wir in der letzten Ausgabe fälschlich berichteten, sondern pro Woche.

Update: Das Online-Rollenspiel "Meridian 59" testeten wir in PCX 12/96, jetzt wurde es auch auf AOL eröffnet. Spieler benötigen AOL-3.0-Software, Win95 und einen Monatsbeitrag von 10 Dollar. Gleichzeitig führte 3DO Updates durch: Ab jetzt nehmen Meridian-Abenteurer an Turnieren oder am königlichen Bankett teil, verüben in blutigem "Blood Frenzy"-Nebel anarchistische Schandtaten oder schreiben sich an der Uni ein.

Update: "Tomb Raider" beschleunigt & ohne Grafikfehler - für die Besitzer einer Karte mit Voodoo-Chip (Orchids "Righteous 3D" oder Diamonds "Monster 3D") erfüllt sich ein 3D-Traum. Durch einen Patch des Herstellers 3Dfx (www.tombraider.com) läuft das Action-Abenteuer in atemberaubender Qualität und ohne die Texture-Bugs, die unsere Grafikwertung in PCX 1/97 arg belasteten.

Update: Alarmstufe Rot für Windows 95: Die US-Version von "Command & Conquer 2" ist nicht kompatibel mit dem deutschen Windows 95. Wer dennoch das unzensierte amerikanische Original spielen will, weicht auf DOS und damit auf die SVGA-Darstellung aus. Ein Patch, das dieses Problem behebt, ist nach Aussage von Virgin nicht geplant.

INTERNET

Alarmstufe Rot für sechs Spieler

Mit dem Ende des kostenlosen Beta-Feldtests der kommerziellen Spieledienste MPlayer und TEN begann in den USA ein wildes Gefeilsche um Partner und lukrative Lizenzen – schließlich wird dem Online-Spiele-Markt für das Jahr 2000 ein Umsatz von einer Milliarde Dollar prognostiziert.

So ermöglicht der Online-Spieledienst MPlayer ab jetzt Sechs-Spieler-Kämpfe mit Westwoods "Red Alert". Die "Command & Conquer"-Fortsetzung läuft bislang ausschließlich auf dem MPlayer-Dienst und ist gegenüber dem Mitbewerber TEN das stärkste Abo-Argument. Gegen eine Grundgebühr sowie 20 Dollar pro Monat, steht MPlayer seit November allen Modem-Besitzern offen. Neu auf MPlayer sind auch die Brettspielumsetzungen von Hasbro, "Scrabble", "Flottenmanöver", "Risiko" und "Monopoly", die den Mainstream-Modem-Besitzer zum eifrigen Online-Spieler bekehren sollen.



Der MPlayer-Konkurrent TEN kontert wiederum mit der Einrichtung der "NASCAR Racing Onlie Series": Besitzer von Papyrus' "NASCAR Racing 2" klicken einfach auf den intergrierten TEN-Button, um sich in der virtuellen Rennspielliga anzumelden und gegen über 30 andere Piloten zu regelmäßigen Rennen an den Start zu gehen. Für unbegrenzte Spielzeit berechnet TEN 30 Dollar im Monat.



Das letzte, was 800 Milliarden entsetzte tauranische Zuschauer der Live-Übertragung sahen, waren die seltsamen Zeichen der Aliens auf dem Container...



Dumm gelaufen!



INTERACTIVE MAGIC™
Postfach 5161, 33279 Gütersloh

FALLEN HAVEN IN KÜRZE ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM.
www.imagicgames.com

Profi-Fußball

VON ANDREAS ULRICH



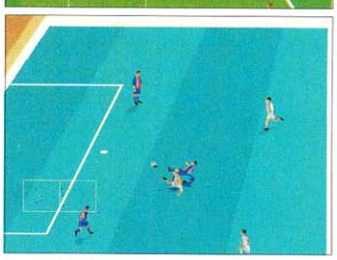
Wer könnte ein Fußballspiel besser gestalten als ein Fan, der mit Herz und Seele am Leder hängt – so wie der Ubi-Soft-Designer Francoise Coulon. Zur Zeit arbeitet Francoise an „World Club Football", einer PC-Kickerei die in puncto Spielbarkeit und Komplexität bisherige Spiele ins Abseits stellen soll.

http://www.fussball.net

Transfers, Ablösen & Erfolge: Wenn es etwas Neues über den deutschen Profifußball zu berichten gibt, dann finden Sie es als erstes auf dieser Seite: Alle Ergebnisse, Tabellen und News zu Vereinen und Fanclubs stehen dem interessiertem Sportfreund zur Verfügung.

Fußballspiele auf dem PC betrachtet Francois Coulon besonders kritisch – schließlich ist er seit Jahren ein Fan des Pariser Traditionsclubs St. Germaine. Selbst „Fifa 97", die neue Folge der erfolgreichen EA-Serie konnte Ihn nicht überzeugen: "Die Fifa-Designer sollten mal ins Stadion gehen, damit Sie sehen wie Fußball wirklich funktioniert". Das Ressourcen-fressende Programm und die nach seiner Meinung schlecht kickenden Computer-Sportler veranlaßten Francoise dazu, ein Fußballspiel zu ertüfteln, das all seinen Anforderungen gerecht wird.





Je nach Einstellung irrt der Schiedsrichter planlos durch die Gegend oder greift bei Foulspiel energisch zum farbigen Kärtchen.



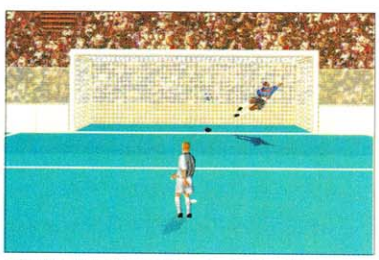


Auf der Karte wählen Sie Ihren Lieblingsclub, unten können Sie die Statistiken ablesen und legen auf der Tafel Ihre Strategien fest.

Damit Sie auf stimmungsvolle Details nicht verzichten müssen, bloß weil Sie noch keinen Pentium 200 besitzen, gestaltet Francoise "World Club Football" in 2D. Um eine möglichst dichte Atmosphäre zu schaffen, verpaßte er seinen Spielersprites 330 Animationsstufen. Die Spieler dribbeln, köpfen und flanken den Ball in flüssigen Bewegungen über den Rasen – oder wahlweise durch die Halle.

Das „Club" im Namen des Spiels deutet bereits an, daß die weltbesten 358 Clubs mit ihren 5610 Spielern in „World Club Football" die Hauptrolle spielen. Jeder der Fußballstars wird in 13 Kategorien individuell bewertet und verhält sich auf dem Platz entsprechend. Nur die deutschen Fußballfans müssen voraussichtlich mit einer Lizenz-Einschränkung leben: aus rechtlichen Gründen werden die Namen der Clubs und Spieler dezent geändert. Eines der schlimmsten Übel bei Fußballspielen sind die sich ständig wiederholenden Kommentatoren, die an der Bildschirm-Action garantiert vorbeireden. Auch dieses Feature will Francois revolutionieren: 1100 unterschiedliche Kommentare werden in den Ubi-Soft Studios aufgenommen und in das Spiel eingebaut. Im Spiel wird jedes Sample dann nur einmal abgespielt.

Wenn Sie argwöhnen, daß die Aufstellung ihres Lieblingsclubs nicht optimal ist, dann können Sie Ihre Taktik in „World Club Football" zum Einsatz bringen. Auf einer Tafel planen Sie Aufstellung und Taktik für Ihre elf Lieblingsspieler und positionieren jeden Akteur auf einen beliebigen Platz. Natürlich stehen Ihnen auch die bewährten Standardaufstellungen zur Verfügung.



Glücksspiel: Einen Elfmeter halten Sie, wenn Sie zufällig ins richtige Eck hechten.

Sie treten in der ersten oder zweiten Bundesliga, dem UEFA Cup oder der Copa America gegen den Computer oder einen menschlichen Spieler an. Über den speziellen „Link Mode" können bis zu vier Spieler gleichzeitig dem Ball nachjagen.

Wer auf noch schnellere Action steht, der wechselt vom Rasen in die Halle: Dort treten zwischen harten Banden zwei Fünf-Mann-Teams gegeneinander an und fröhnen den speziellen Vorzügen eines Indoor-Kicks.



Titel
World Club Football
Hersteller
Ubi-Soft
geplanter Release
März 96
Fertigstellung
60 Prozent

Von Profis für Profis: 2D-Fußballsimulation mit vielen Details und hervorragender Spielbarkeit.



Jedes Manöver liegt auf einer anderen Feuertaste: Besitzen Sie ein Gamepad mit sechs Tasten, dann können Sie dem Ball sogar mit hinterhältigem Effet ins gegnerische Tor zirkeln.

Walk this Way

VON WINNIE FORSTER



Denker & Lenker: Mario Grimani, der Mann mit der Künstlichen Intelligenz (links), und "Dominion"-Programmierer Andrew Welch (rechts)

Texas - das Land der Steaks und des unverschnittenen Motoröls ist für Spieler auch die Heimat von "Ultima" und "Wing Commander". Doch nicht Origin ist unser Thema: Nahe der Southfork-Ranch in Dallas schmiert 7th Level die Gelenke mächtiger "Dominion"-Walker.

Computerspieler haben zwei Vorlieben – Echtzeitstrategie und den "Krieg der Sterne". 7th Level mischt die besten Zutaten – viele Missionen, imperiale Walker, Multiplayer-Fähigkeit – mit eigenen Talenten: Brillante Grafik, martialische Musik und der "home made" Topgun-Engine, arrangiert die Elemente in Auflösungen bis 1280 x 1024 Pixeln, ertüftelt künstliche Intelligenz und über 20 Campaigns. Während bei "C & C" konventionelles Kriegsgerät marschiert, regieren bei "Dominion" die Walker: Vom zweibeinigen Battlemech über AT-ATs, bis hin zum achtgliedrigen Truppentransporter und dem "Multilegged Assault Vehicle", eine watschelnde Wäschespinne, die von feindlichen Maschinen Besitz ergreift.



Walk, Walker, Dominion: Lead Artist Eric Smith entwirft die dicken Dinger



Tarantula MAV - Die Mech-Spinne transportiert sechs Personen.

Der Schauplatz von "Dominion" ist das Phygos-System, wo sich Siedler aus allen Teilen der Galaxis nach der Formel "Der Stärkere gewinnt" um Lebensraum drängeln. Es gibt keine Kontrolle, keine Regeln, kein Gesetz.



MAV – Sehr verwundbar, kann aber durch einen Impuls-Strahl von feindlichen Fahrzeugen und Maschinen Besitz ergreifen.

Der Spieler wählt zwischen Menschen, kriegerischen Darkens, aggressiven Scorps oder hinterhältigen Mercs – und überläßt die Steuerung seiner Feinde der CPU oder dem menschlichen Strategen via Netzwerk oder Modem. Zuerst errichten Einsteiger eine Hauptfabrik, in der Truppen und Fahrzeuge vom Band rollen. Später kommen Hauptquartier, Raffinerien, Waffenlaboratorien und Chassis-Fabriken für die Walker-Herstellung hinzu. Paranoide Spieler schützen Ihr Lager mit Energiedrähten und Geschütztürmen.



Taucht nichts: Nur Hoover-Tanks können Wasser überqueren, doch einige Rassen beherrschen die Kunst des Brückenbaus



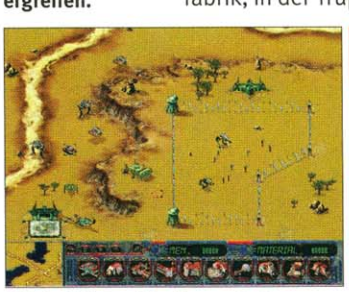
Assault BAV – Das Allround-Vehikel der Darkens: gute Panzerung, gute Waffen und gute Manövrierfähigkeit.

Die starke Konkurrenz möchte "Dominion" durch spielerische Feinheiten aufmischen. So besitzen die Mercs einen Maulwurf-Transporter, der sich durch den Untergrund bohrt und feindliche Festungen infiltriert. Die Scorps greifen auf ihr mobiles "Telepas" zurück: So werden Truppen einfach teleportiert!



APC MAV – Die wandelnde Kaserne: Der APC karrt 12 Infantristen oder 3 Tanks an die Front.

Durch die objektorientierte KI-Engine bekommt jeder Truppenteil, vom einfachen Infantristen bis zum mächtigen Walker, eine persönliche Intelligenz. Ein schwacher Soldat würde nie – oder zumindest nicht freiwillig – einen Panzer angreifen und und robbt bei Feindbeschuß über den Boden. Lobenswert ist auch, das Gruppen ihre Formation beibehalten, und nicht wie kleine Entchen in Reihe dem Leithammel folgen, so kann man zum Beispiel einen "Breitseiten"-Angriff einleiten.



Wüste Wüste: Die Scorps haben ihre Basis auf einem erhöhten Felsmassiv errichtet.



Manche mögen's heiß: Nur wo die Lavamassen brodeln, fühlt sich ein Merc richtig wohl.



Planstelle: Technologie-Chef Richard Merrick erklärt den Entwicklungsablauf



Waterloo: Humans und Scorps warten auf den Startschuß für's Gemetzel. Bemerkenswert sind die "festen" Gruppenformationen

Sentry BAV – Dieser leichte Mech eignet sich hervorragend für Präventivmaßnahmen. Nicht Nahkampftauglich.



Destroyer MAV – Der Zerstörer-Walker der Menschen ist eine mobile Basis mit großer Kampfkraft und Schutzschild.



Heavy MAV – Im Gegensatz zu den anderen Scorp-Units ist dieser schwere MAV langsam, aber mächtig bewaffnet.



Titel
Dominion
Hersteller
7th Level/BMG
geplanter Release
Februar 97
Fertigstellung
90 Prozent

Meet the Babes

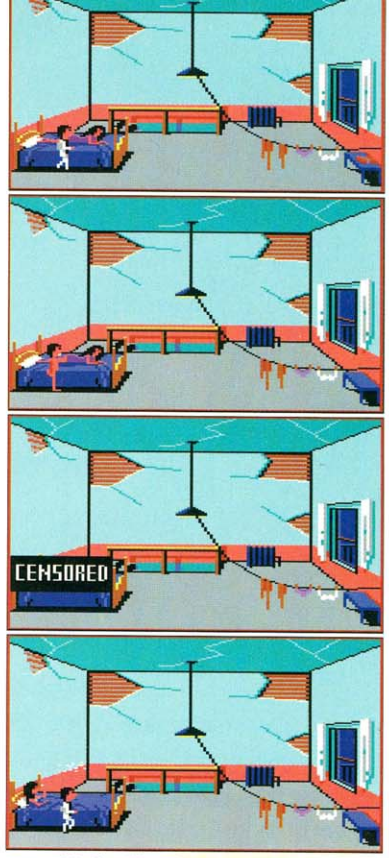
VON ANATOL LOCKER



Sei 10 Jahren hat Leisure Suit Larry alles im Griff - meint er. Das Gegenteil ist der Fall: Computerspieler leiden mit dem Möchtegern-Playboy, denn mit Halbglatze über Polyesteranzug macht er bei den Frauen, die im Lauf seiner Abenteuer ihm versehentlich in die Quere kommen, keinen Stich. Sein Schöpfer Al Lowe: „Es ist unglaublich, wie man eine Spielfigur erniedrigen kann. Manchmal habe ich fast Mitleid mit ihm."



Während Macho Larry kulturell auf seinem Früh-80er-Jahre-Niveau verharrt, haben sich seine Frauen in den letzten Jahren stark verändert. Nicht nur, daß sie statt schaurigem CGA-Makeup ihre Kleider nun in Super-VGA tragen. Sie sind im Verlauf von 10 Jahren aktiver und selbstbewußter geworden. Auch in der Computerspiel-Branche verändert sich das Frauenbild.



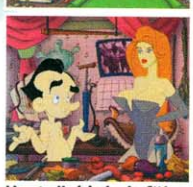
Die berühmt-berüchtigte Szene aus „Leisure Suit Larry 1": Wenn Larry kein Kondom verwendet, klappt er spätestens vor Leftys Bar mit einem saftigen Tripper zusammen. Nach unbestätigten Gerüchten soll die Raubkopie nach dieser Szene die Festplatte gelöscht haben.

Die gesammelten erotischen Werke finden Sie auf der „Leisure Suit Larry Collectors Edition", die Sierra seit geraumer Zeit auch in Deutschland vertreibt. Neben den fünf Spielen warten Interviews, die "Laffer Utilities" und - eine Rarität! - der Larry-Vorgänger „Softporn" auf Entdeckung. Dieses zwischen Bars und Discos angesiedelte Textadventure inspirierte Al Lowe (der damals von Sierra mit einer Umsetzung beauftragt wurde) zu seiner Persiflage. Daß er mit dem Erotik-Ulk auch zehn Jahre später noch sein Geld verdienen würde, hätte sich Al damals nicht träumen lassen...



Larrys großer Wunschtraum: Eine Woche mit Captain Thigh die Kabine teilen.





Hartnäckigkeit führt zum Erfolg: Die Bibliothekarin vor und nach Larrys Spezialbehandlung.

Der siebte und neueste Teil der Larry-Saga wandert soeben in die Geschäfte. Einige der Frauen, mit denen sich Larry in "Love for Sail" herumschlägt, finden Sie hier, der ausführlichen Test zu „Leisure Suit Larry 7" beginnt ab Seite 62.

Name: Larry Collectors Edition
Hersteller: Sierra
Erscheinungsdatum: erschienen

LARRYS LADIES,

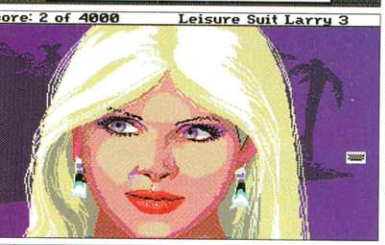
KOMMENTIERT VON AL LOWE



Larry 1: „Der erste Verkaufsmonat war eine Katastrophe - die niedrigsten Zahlen, die Sierra jemals gesehen hatte. Inzwischen haben wir aber über 250.000 Stück verkauft."



Larry 2: „Einige Geschäfte weigerten sich, Larry zu verkaufen. Aus Rücksicht auf die öffentlichen Moral beschloß ich ihn zu säubern. Ich schickte ihn auf die Suche nach der wahren Liebe statt nach billigem Sex."



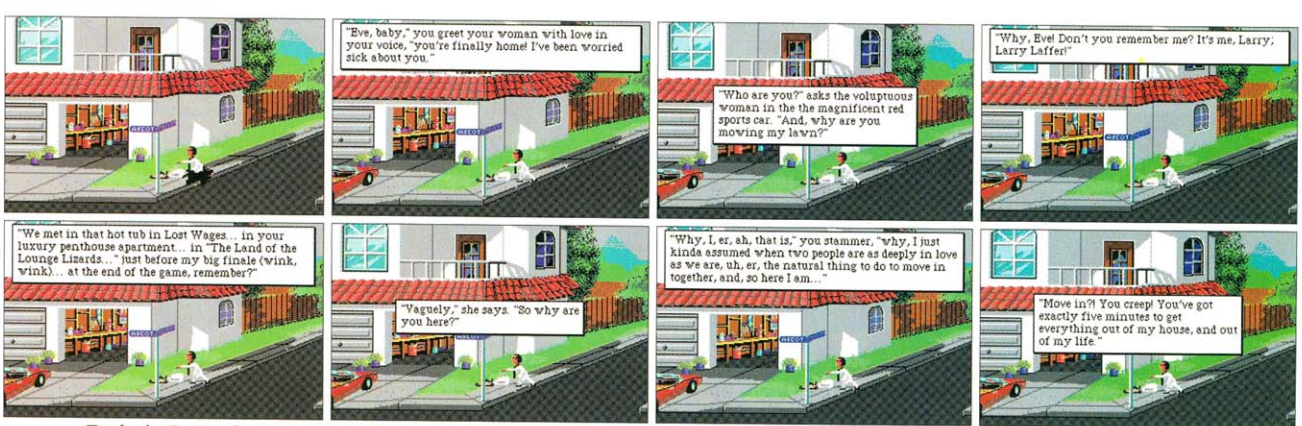
Larry 3: „Ich habe wirklich vorgehabt, die Serie mit diesem Spiel zu beenden. Ich hatte mir geschworen, es würde nie ein „Larry 4" geben. Verdammt prophetisch, was?"



Larry 5: „Moderner, künstlerischer, eckiger: Larry 5 präsentiert sich im neuen Look und zum ersten Mal mit den körperlichen Optionen. Drücken Sie die unbelegten F-Tasten, fangen Sie mit F10 an.



Larry 6: „Gewissermaßen eine Rückkehr zum Original. Keine Passionate Patti für die Ausgewogenheit, einfach nur mehr Hasen, mehr lächerliche Situationen, um Larry zu erniedrigen."



Typisch: Zu Beginn jeder Larry-Folge hat die Angebetete die Nase von Larrys Polyester-Charme voll und setzt ihn vor die Tür. Hier eine hübsche Szene aus „Leisure Suit Larry 2".

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>

Tel.: 02504 - 9330-0

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95

PLAY STATION 379,95

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

SERVICE-HOTLINE

Tel.: 02504-9330-11 / Fax: -99

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

NEUE VERSANDADRESSE !!!<über 500 qm Lager/Büro

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

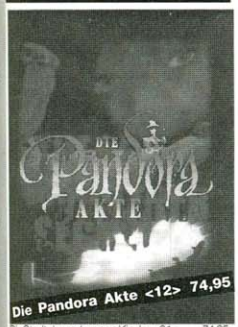
PC-Spiele CD-Rom NEUHEITEN:

Addams Family P.<1/97>	74,95
AIRBUS 2	79,95
AMOK Win95/DOS <12>	69,95
AREA 51 Win95 <12.96>	69,95
ATRIPOLIS 2097	69,95
BAZOOKA SUE	89,95
CHESSMASTER 5000	79,95
CLANDESTINY	79,95
C. & C. 1 Win95	89,95



Daggerfall <12> 69,95

DEATH RALLY <12.96>	59,95
DEATHDROME <12.96>	59,95
DEMONWORLD	89,95
DER PLANER 2	74,95
DIABLO <12.96>	**79,95**



Die Pandora Akte <12> 74,95

Die Stadt der verlorenen Kinder <01>	74,95
DISCWORLD 2 <12>	**89,95**
DOMINION	**79,95**
DUNGEON KEEPER<1/97>	**74,95**
ENEMY NATIONS <12.96>	59,95



Formel 1 <1/2.97> 79,95

GENE WARS <12>	79,95
GOTHIC MACHINES	69,95
GRID RUN <12.96>	59,95
HANSE	39,95
HARVESTER <12.96>	79,95
HEART OF DARKNESS	99,95
HEXAGON KARTELL	89,95
HOLMES 2: Rose Tatoo	89,95
INTO THE VOID	79,95
JAGGED ALLIANCE - Deadly Games <12.96>	69,95
MAD TV 2	79,95
MARBLE DROP <1/2.97>	39,95
MARTY 2 <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 <12.96>	**69,95**
Nemesis-Wizardry Adv. 12	69,95
PANZER DRAGOON <12>	69,95
PINBALL '95 <1/2.97>	39,95
POWERPLAY HOCKEY	69,95
RACE MANIA	69,95
Robotron "X"Win95 <12>	69,95
SAFECRACKER <12.96>	79,95
Scorcher Win95/DOS <12>	69,95
SEGA RALLY <12.96>	**69,95**
SILENCER	69,95
Sim City 2000 Win95<12>	89,95
Sim City 2000 Collec.<1.97>	89,95
SIM COPTER Win95 <12>	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 <12.96>	69,95
STAR TRADER	69,95
Stefan Effenberg's Coach	79,95
Terminator Skynet <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
TINY TROOPS	79,95
VIKING - The Strategy of Ultimate Conquest <12>	69,95
WIZARDRY GOLD <12>	69,95
ZPG <12.96>	69,95

PC-Spiele CD ROM:

ABSOLUTE ZERO	59,95
ACE VENTURA	59,95
AH-64D Longbow	**79,95**
ALIEN INCIDENT	59,95
ALIEN TRILOGY	79,95
ALIENS	49,95
ARCADE CLASSIC	59,95
ASSAULT RIGS	59,95
BAKU BAKU ANIMAL	4995
BATTLE RACE	69,95
BEDLAM	69,95



Baphomet's Fluch 69,95

BLEIFUß 2	**54,95**
BLUE ICE	69,95
BUG!	54,95
Chronicles of the Sword	74,95
CHRONOMASTER	79,95
CIVILISATION 2	79,95
CIVIL WAR GENERAL	79,95
CLUEDO	69,95
COMIX ZONE	59,95
COMMAND & CONQUER	74,95
CREATURES	69,95

Spiel des Monats



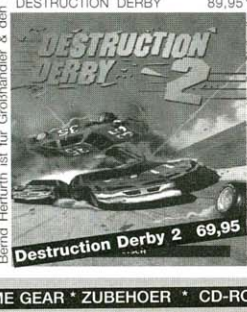
Alarmstufe Rot 84,95

Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot	**84,95**
CYBER JUDAS	89,95
CYBERIA 2	69,95
CYBERSPEED	69,95
CYBERSTORM (WIN95)	79,95

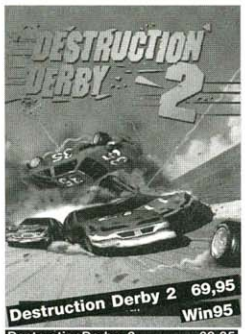


Daytona USA 69,95

DAVIS CUP TENNIS	79,95
DAWN IN THE DUMPS	69,95
DEADLY GAMES	79,95
DER PRODUZENT	74,95
DESCENT 2	89,95
DESTRUCTION DERBY	89,95



Destruction Derby 2 69,95



Destruction Derby 2 69,95 Win95

DestructionDerby 2	**69,95**
Destr. Derby 2 Win95	**69,95**
D. große Schlacht ind. Ardennen	69,95
D. große Schlacht von Gettysburg	79,95
DIE SCHLÜMPFE	59,95
DIE SIEDLER 2	69,95
DISCWORLD	79,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ESPN EXTREME GAMES	59,95
EXHUMED	79,95
F-1 Grand Prix 2	89,95
FABLE	74,95
FIFA '97	**74,95**
Flight of the Amazon Queen	49,95



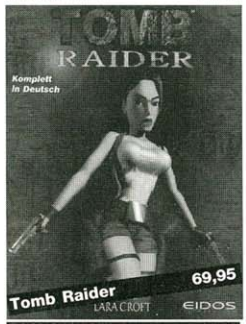
Flottenmanöver 69,95 Win95

GENE MACHINE	69,95
Golden Gate Killer Win 95	74,95
HARDLINE	**59,95**
Heroes of Might & Magic 2	89,95
HUGO 2-4	je 69,95
ICE & FIRE	59,95
INDY CAR 2	69,95
JOHNNY BAZOOKATONE	69,95
KRAZY IVAN Win95	69,95
LEISURE SUIT LARRY 7	79,95
LIGHTHOUSE	79,95
LINKS 386 CD Pro Golf	69,95
LINKS Zusatzkurse	je 49,95
LOCUS	49,95
Mechwarrior 2 Win95 <Net>	79,95
Mechwarrior 2 Spe. Edit.	89,95
MISSION CRITICAL	59,95
MONOPOLY	59,95
NASCAR RACING 2	79,95
NHL Hockey '97	**74,95**
NEED FOR SPEED	79,95
OFFENSIVE	89,95
ONSIDE SOCCER	79,95
ORION BURGER	64,95
PETKO	69,95



Phantasmagoria 84,95

Pinball Wizard 2000	49,95
PRIVATEER 2	**79,95**
PSYCHIC DETECTIVE <A>	69,95
REALMS OF HAUNTING	79,95
REBELL ASSAULT 2	69,95
RED GHOST	89,95
RING DER NIBELUNGEN	59,95
RIPPER	69,95
RISIKO Win'95	69,95
ROAD RASH <Win95>	**69,95**
SCHLEICHFAHRT	79,95
SCORCHED PLANET	69,95
SCREAMER <A>	49,95
SEA LEGENDS	69,95
SECRET MISSION Win95	49,95
SHANNARA	69,95
SHELLSHOCK	79,95
Sherlock Holmes Geheim...	74,95
SHINE Special Edition	79,95
SILENT HUNTER	74,95
Sim City 2000(Quadrob.)	69,95
SONIC CD	54,95
SPACE HULK	79,95
SPUD	64,95
STARCONTROL 1-3	79,95
STARFIGHTER 3000	79,95
STRIKE BASE	64,95
Syndicate Wars	**79,95**
TERROR TRAX	49,95
TFX - Eurofighter 2000	89,95
THE DARK EYE <Win>	79,95
THE MUPPETS (WIN95)	69,95
THE NEVERHOOD	79,95
TIME COMMANDO	**74,95**
TOMCAT ALLEY	59,95



Tomb Raider 69,95

TOONSTRUCK	**69,95**
TRIVIAL PURSUIT	69,95
TUNNEL B1	**84,95**
URBAN RUNNER	99,95
VIRTUA COP	69,95
VIRTUA FIGHTER PC	69,95
WARCRAFT 2	79,95
WESTWOOD COMPILATION	74,95
W.Lemkes Fußball Manager	59,95
WING COMMANDER 4	99,95
WIPEOUT	89,95
WOLF - The Simulation	69,95
YAHTZEE	**39,95**
"Z"	69,95
ZONE RAIDERS	49,95
ZORK NEMESIS Win 95	89,95

TOP HITS! TOP HITS! TOP HITS! TOP HITS! TOP HITS!

Alien Trilogy	**79,95**	**Phantasmagoria**	**84,95**
Baphomats Fluch	**69,95**	**Privateer 2**	**79,95**
Command & Conquer 2	**84,95**	**Risiko**	**69,95**
Daggerfall	**69,95**	**Sega Rally**	**69,95**
Dawn in the Dumps	**69,95**	**Tomb Raider**	**69,95**
Daytona USA	**69,95**		
Destruction Derby 2	**69,95**		
Destruction Derby 2Win95	**69,95**		
Diablo	**79,95**		
Dominion	**79,95**		
Exhumed	**79,95**		
Flottenmanöwer Win95	**69,95**		
Nascar Racing	**79,95**		

GRATIS! GRATIS! GRATIS!

Bei einer einmaligen Abnahme von 4 TOP TITELN gibt es eine Mission-CD mit Zusatz-Levels für verschiedene Top-Spiele kostenlos dazu!!!

SONDERANGEBOTE:

688 ATTACK SUB <A>	24,95
ALIEN OLYMPICS	24,95
ALL TIME GREATS	19,95
ALONE IN THE DARK 3	39,95
AMBUSH at SORINOR <A>	19,95
Angel Devoid: Face of the	29,95
Archer MacLean Pool <A>	29,95
ARNIE 2	19,95
BATMAN FOREVER	29,95
BATTLES IN TIME	39,95
BC RACERS	29,95
Betrayal at Krondor <A>	39,95
BIG RED ADVENTURE	**29,95**
BLOODSTONE <A>	24,95
BUREAU 13	34,95
BURNTIME	29,95
Buzz Aldrin's Race... <WL>	24,95
CAMPAIGN	29,95
CARIBBEAN DISASTER	29,95
CARNAGE	19,95
Carrier Strike Force <WL>	29,95
CENTRAL INTELLIGENCE	29,95
CONSPIRACY <WL>	24,95
CYBERIA	29,95
Daedalus Encounter <A>	29,95
DANGEROUS STREETS	24,95
DEADLINE	39,95
DEFCON 5 <A>	39,95
DESCENT 2	29,95
Die total verrückte Rallye	39,95
DREAMWEB <A> <WL>	29,95



Dschungelbuch <A> 29,95

DUNGEON MASTER 2	29,95
ENDORFUN	29,95
FADE TO BLACK Classic	29,95
FLASHBACK	29,95
FLIGHT SIM TOOLKIT	29,95
Football Manager : Final	29,95
FX Fighter	39,95
HAND OF FATE <WL>	24,95
HUMANS 3	29,95
INDY CAR 1	29,95
KING'S QUEST 1-6	39,95
KYRANDIA 3 <WL>	24,95
LANDS OF LORE <WL>	24,95
Leisure Suit Larry Gr.Hits	39,95
LITTLE BIG ADV. Classic	**29,95**
LODERUNNER 1.0	39,95
LOST EDEN <WL>	24,95
LOST IN TIME <A>	29,95
MAGIC CARPET Classic	29,95
MAGIC EYE	19,95
MEGARACE	29,95
MILLENNIA <A>	39,95
MISSION CRITICAL	49,95
NBA JAM T.E.	29,95
NBA Live '96	39,95
NHL HOCKEY '95 Classic	29,95
NHL Hockey '96	39,95
OTHELLO	39,95
PIRATES!	29,95
PITFALL <Win 95>	39,95

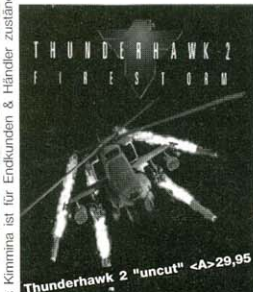


Pocahontas <A> 29,95

PRIMAL RAGE <A>	39,95
PRO PINBALL - The Web	29,95
RAVEN PROJEKT <A>	39,95
RED BARON	29,95
SABRE TEAM	29,95
SEAWORTHY	29,95
SEPERATION ANXIETY	29,95
Schatten über Riva<DSA 3>	39,95
SHANGHAI "Win"	**29,95**
SIM CITY Enhanced <WL>	24,95
Simon the Sorcerer 2	39,95
SINK OR SWIM	29,95
SLIPSTREAM 5000	39,95
SPACE QUEST 1	29,95
STARDUST (SUPER ED.)	29,95
STAR TREK-25th Aniv<WL>	29,95
Star Trek - Judgem.R. <WL>	29,95
STEEL PANTHERS	39,95
STRIKE SQUAD	29,95
STRIKER '95	29,95
SUBVERSION <A>	19,95
SUPER KARTS	39,95



S. Streetfighter 2 Turbo 24,95



Thunderhawk 2 "uncut" <A>29,95

WL = White Label

THUNDERSCAPE	29,95
TILT <WL>	**24,95**
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
WARCRAFT	29,95



Weihnachten: Das Abenteuer 39,95

WHITE DEATH	29,95
Wing Commander Armada	29,95
WOLFPACK	39,95
World Cup 33-90 <A>	19,95
World Football Challenge	19,95
Wrestlemania Arcade	29,95
ZOOL 2	29,95

ZUSATZ-CD´s:

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

SPECIAL INTEREST:

D-INFO 3	39,95
SPECCY CD '96	**19,95**

CD Rom & 5 Games:

BLADE WARRIOR	19,95
BLUES BROTHERS	19,95
BOMBUZAL	19,95
BUNNY BRICKS	19,95
EYE OF THE STORM	19,95



F-14 Tomcat

F-15 STRIKE EAGLE	24,95



Football Manager 2

Football Manager 2 & 3	je 19,95
GHOSTBUSTERS	19,95
GUNBOAT	19,95
GUNSHIP	19,95
HARDBALL	**19,95**
ISHAR 1 & 2	je 19,95
It came from the Desert	19,95
JACK NICKLAUS	19,95
KNIGHTS OF THE SKY	24,95
LAST NINJA 2	19,95
M1 TANK PLATOON	29,95
MILLEMIGLIA	19,95
ROCKET RANGER	19,95
SILENT SERVICE 2	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPER TETRIS	29,95
SUPREMACY	19,95
THREE STOOGES	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
M1 TANK PLATOON	29,95
SILENT SERVICE	29,95
SUPER TETRIS	29,95

LÖSUNGEN:

Große Auswahl an Komplettlösungen lieferbar. Fragen Sie einfach unter 02504-9330-11 nach!

& mehr:

Selbstverständlich besteht die Anzeige aus einen Teil der lieferbaren Artikel.

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft: Weseler Str. 54 in 48151 Münster

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen ! Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi. 12.00 - 18.00 zuständig Tel.: -15

A = Ausländische Anleitung

Arne Dohlmann ist für Endkunden zuständig

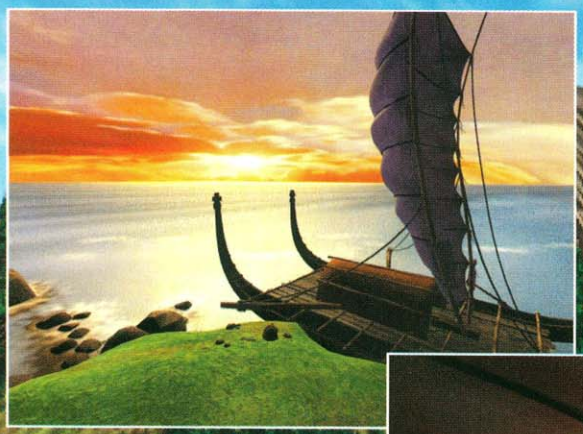
Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

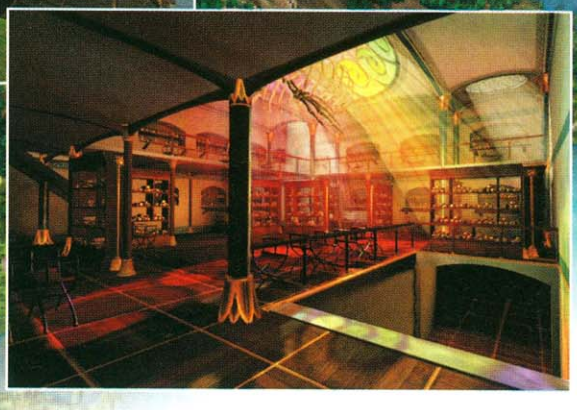
Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (DM 16,- Porto) * Laden -und Versandpreise können voneinander abweichen * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

Le Roi c'est

Paris – gemeinhin bekannt durch die Modebranche bietet Spiele-Fans und Grafik-Fetischisten noch andere Freuden. Der französische CD-ROM-Entwickler Cryo präsentiert seine 97er-Frühjahrskollektion.





Innerhalb der einzelnen Bilder können Sie sich in 360 Grad Rundumsicht beliebig drehen sowie nach oben und unten schauen. Nur beim Wechsel zwischen den Örtlichkeiten läuft ein Film ab.



Der Kerker von Paris - das war der erste Eindruck, den wir bei unserem Besuch in Frankreich von den Arbeitsräumen von Cryo bekamen. In einem alten Fabrikgebäude drängeln sich auf vier Etagen Graphiker, Spieldesigner, Programmierer, Musiker und Marketing-Spezialisten um die wenigen hellen Arbeitsplätze. Die Verlierer dieses Wettstreites um Licht und Anerkennung leben ihre Schaffenskraft in den dunklen Tiefen der Kellergeschosse aus. Derzeit arbeiten etwa 170 Mitarbeiter an 15 Projekten unter der Leitung von Jean-Martial Lefranc, Phillipe Ulrich und Remi Herbulot, den Gründern von Cryo. Neben Auftragsarbeiten für internationale Software-Publisher (Virgin: "Hardline", Viacom New Media: "Aeon Flux") sind jetzt auch erstmals eigene Projekte in der Pipeline, die vom neugegründeten Label "Cryo Interactive Entertainment" publiziert werden.



Philippe Ulrich, Produzent des Oldies "Captain Blood", und Remi Herbulot, Programmierer von "Dune", im Gespräch mit PC-Xtreme.

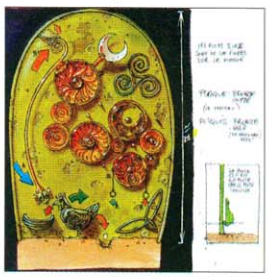


Remi: "Für Atlantis haben wir die Grafik-Engine Omni-3D nochmals erweitert."

Der verlorene Kontinent

Das mysteriöse Atlantis hat Spieldesigner auf der ganzen Welt schon immer gereizt. Mit "Atlantis: The Lost Tales" erzählen die Franzosen ihre Interpretation vom Untergang des Kontinents.

Zu einer Zeit, in der die Menschheit noch in Höhlen haust und sich keulenschwingend auf die Jagd nach Dinosauriern macht, blüht in Atlantis bereits eine fortgeschrittene Zivilisation. Die Bewohner des heute sagenumwobenen Kontinents leben in Saus und Braus, und unter der Herrschaft von Königin Rhea gedeiht das Land. Das geht so lange gut, bis die gütige Herrin aus ihrem Schloß entführt wird. Nur einer kann das drohende Unheil vom verwaisten Königreich abwenden: Seth, der Held der Geschichte, stellt Nachforschungen an über das Verschwinden der Regentin. Doch in der mystischen und magischen Welt von Atlantis wird aus der Suche eine verzweifelte Jagd. Nur wenn er die Ursprünge des eigenen Volkes erforscht, wird er gegen seine Feinde bestehen.



Im "Atlantis" sind viele kleine Denkaufgaben zu lösen.

Der Kontinent Atlantis besteht aus fünf verschiedenen Umgebungen, die Sie erkunden müssen. Dabei greift Cryo, wie bei "Versailles 1685", auf die eigene Omni-3D-Engine zurück: In den vorgerenderten 3D-Umgebungen schweift Ihr Blick über edel texturierte Gebäude und Landschaften. Dabei ist der Blickwinkel per Maus frei wählbar. Mit flüssigem Scrolling blicken Sie nach oben und unten, nach links und rechts. Extra für "Atlantis" wurden die Fähigkeiten der Grafik-Engine erweitert. Über den Bildschirm laufen nun auch Polygonfiguren.



Titel
Atlantis
Hersteller
Cyro
geplanter Release
1. Quartal
Fertigstellung
70 Prozent

Edelgrafik dank Omni 3D und vorgerenderten Optiken.



Auf den Spuren von Indiana Jones: In den Grabkammern von Atlantis verbergen sich ungeahnte Schätze.



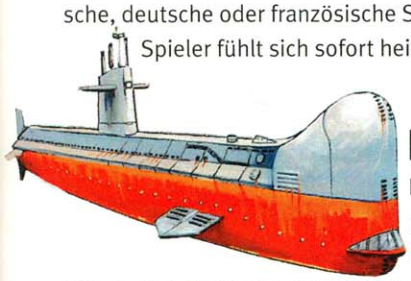
moi

VON TOBIAS SCHWEIKL



Die "Riverworld" bedarf einer guten Infrastruktur. Alle Gebäude erfüllen eine Aufgabe und sorgen für Ressourcennachschub.

Bei den Gesprächen mit den Bewohnern von Atlantis verwendet Cryo eine eigene Technik der Lippensynchronisation. Das Programm erkennt anhand des Pegelausschlags die Art des gesprochenen Lautes. Die Personen von Atlantis begrüßen Sie, unabhängig von der Sprache, mit den korrekten Lippenbewegungen. Egal ob englische, deutsche oder französische Synchronisation, der Spieler fühlt sich sofort heimisch.



Flußbiegung

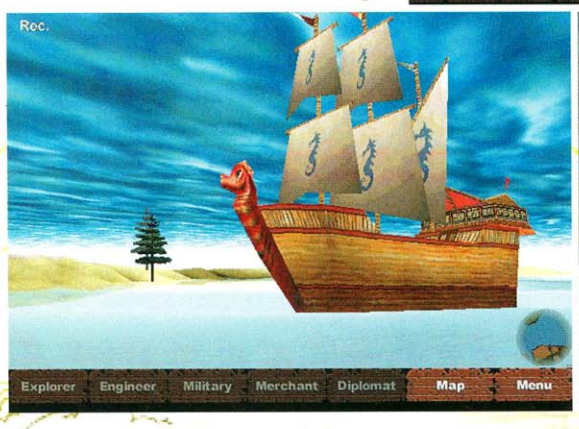
Frei nach der gleichnamigen Romanvorlage des Science-fiction-Autors Philip Jose Farmer entsteht mit "Riverworld" ein ungewöhnliches Strategiespiel. Die technologisch hochentwickelten Ethics haben einen eigenen Planeten geschaffen, um gestrauchelten irdischen Existenzen nach deren Tod eine zweite Bewährungschance zu geben. Ein einziger, endloser Fluß teilt die Kunstwelt in zwei Hälften, von beiden Seiten begrenzt durch unüberwindliche Gebirgsmassive. Doch die Ruchlosigkeit eines der Bewährungshelfer macht aus dem planetarischen Resozialisierungsplan eine Überlebenshölle von darwinistischen Ausmaßen. In zahllosen kleinen Reichen entlang des Flusses kämpfen die Bewohner um das Überleben. Ihre Aufgabe ist es, hinter das Geheimnis der "Riverworld" zu kommen. Dazu führen Sie ihre Anhänger aus dem tiefsten Steinzeitalter in die technologische Zukunft. Im Verlaufe des Spiels gelangen Sie durch die Eroberung fremder Reiche immer weiter an den Ursprung des endlosen Flusses, wo angeblich das Geheimnis der Welt verborgen liegt.

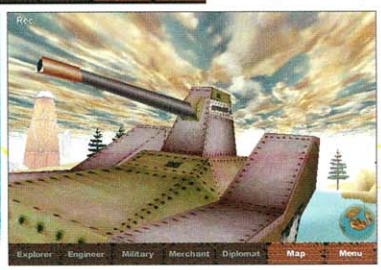
Aus der Egoperspektive dirigieren Sie Ihre Anhänger zum Holzsammeln, Rohstoffeabbauen oder Gebäude errichten – je nachdem welchen Spezialisten Sie auswählen. Ein ehemaliger Steinzeitmensch findet leichter abholzbare Stellen als ein neuzeitlicher Großstadtbewohner. Dafür hat der wieder ein anderes Spezialgebiet. Andere Reiche werden wie in einer Art Echtzeit-Risiko erobert. Wo Sie anfangs mit Schlachtgaul und Katapult in den Kampf ziehen, greifen später Schlachtkreuzer und Panzer unter infernalischem Motorengedröhn die Feinde Ihres Reiches an.



Die Personen der verschiedenen Zeitalter haben unterschiedliches Aussehen.







Dominierendes Merkmal der Riverworld ist der teilende Fluß. Kriegsmaterial, das dieses Hindernis überwinden kann, ist deshalb besonders gefragt.



Titel
Riverworld
Hersteller
Cyro
geplanter Release
1. Quartal
Fertigstellung
70 Prozent
Mischung aus Göttersimulation und Echtzeitstrategie in 3D

Rendition ready!

VON ANDREAS ULRICH





Nach „Voodoo“ und „Power VR“ erreichte uns mit der ”Screamin’ 3D” die erste Karte mit Renditions „Verite“-Chip. Was leistet der Nachzügler im Bunde der „Next-Generation“-3D-Beschleuniger?



Garantiert ruckfrei: Dank des Rendition-Chips fliegen Sie sanft durch die ”Silent Thunder”-Szenarien.



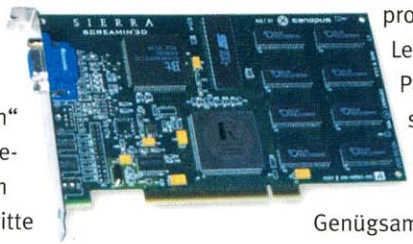
Schnell und schön: ”Indy Car Racing 2” ist nicht nur optisch besser, sondern rauscht auch mit atemberaubenden 60 Frames über den Bildschirm.

Schon einmal mischte sich das Softwarehaus Sierra in die Hardware-Entwicklung ein: Der amerikanische Spieleanbieter bekannte sich damals mit seinen erfolgreichen Abenteuerserien zum „Adlib“-Soundkartenstandard und half so, eine Richtlinie zu schaffen, der sich fast alle Hard- und Softwarehersteller fügten. Auch auf dem Markt der 3D-Beschleuniger drohen zu viele Köche den Brei zu verderben: Mit einer eigenen Hardware möchte Sierra jetzt auch hier einen Standard schaffen. Als Basis für die hauseigene ”Screamin´ 3D” wählte der US-Hersteller den „Verite“-Chipsatz von Rendition. Im Gegensatz zu den Konkurrenten „Voodoo“ und „Power VR“ bastelten die Ingenieure eine eigenständige Grafikkarte und kein „add-on“ Board. Damit ist die „Screamin’ 3D“ neben der Intergraph „Reactor“ und dem „3D-Blaster“ von Creative Labs das dritte Grafikboard mit dem Verite-Chip.

Die Karte beherrscht technische Finessen wie perspektivisch korrekte Bildwiedergabe gegen lästige Texturverzerrungen, bilineares Filtering (um unschöne Pixelbrocken zu vermeiden) und Anti-Aliasing zur Abglättung von Pixeltreppen. Im Lieferumfang ist eine Menge Sierra-Software enthalten: „Indy Car Racing 2“, „Cyber Gladiators“, „Silent Thunder“ und ein indizierter Ego-Shooter wurden für den 3D-Chip optimiert.

„Indy Car Racing 2“ beeindruckt durch den sehr schnellen Grafikaufbau: In der Cockpit-Ansicht rast das Spielgeschehen in atemberaubenden 60 Frames in der Sekunde an Ihnen vorbei, schalten Sie auf die Außenansicht reduziert sich die Geschwindigkeit auf immer noch beeindruckende 40 Frames. Das Prügelspiel „Cyber Gladiators“ hingegen wird in der Rendition-Version nicht besser, sondern nur schöner (siehe Bilder).

Der Panzerabwehr-Flugsimulator „Silent Thunder“ profitiert ebenfalls nur optisch von der Leistung der „Screamin’ 3D“-Hardware. Patches für weitere Spiele befinden sich bereits in Arbeit. Darunter sind Perlen wie „Tomb Raider“ und „Formel 1“ von Psygnosis.



Genügsam zeigt sich die Karte bei den Hardware-Anforderungen: Als minimale Konfiguration wird ein 486 DX/2 mit 8 MB RAM angegeben. Das Motherboard muß allerdings busmasterfähige PCI-Slots vorweisen. Zur Zeit ist die Karte nur in den USA erhältlich, für 300 Mark soll sie im Frühjahr ‘97 bei uns erhältlich sein.

http://www.pacific.net/~merynkg/3dblaster.htm

Auf der privaten Rendition-Fan-Page erhalten Sie neue Patches für optimierte Spiele, Demos und technische Informationen.

Produkt
Screamin’ 3D
Hersteller
Sierra
geplanter Release
1. Quartal 97
Fertigstellung
100 Prozent

Komplette 3D Grafikkarte mit Rendition-Chipsatz und dickem Software-Bundle.

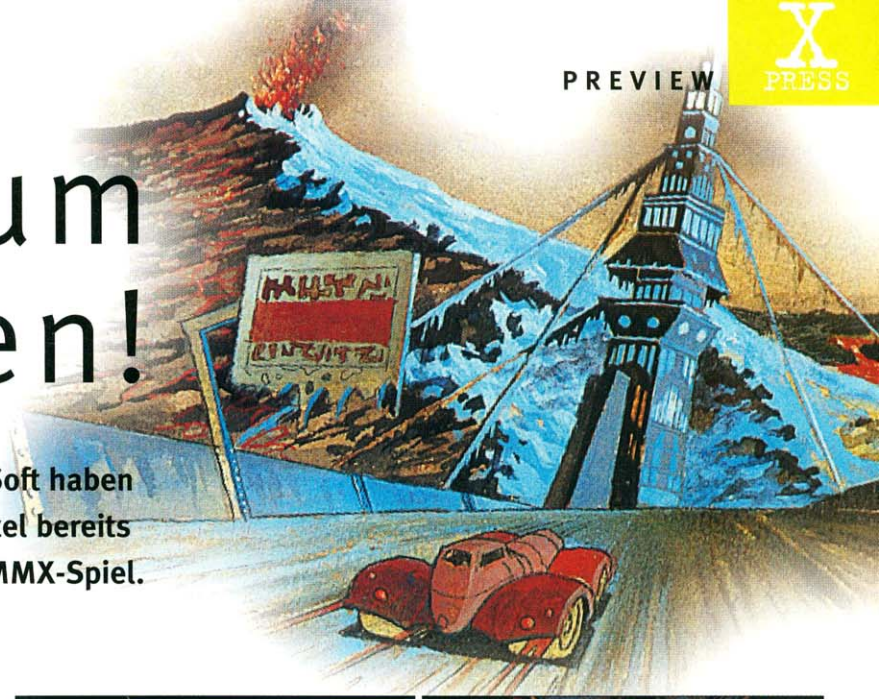




Kampf der 3D-Beschleuniger: Links sehen Sie ”Cyber Gladiators” mit einer Voodoo-Karte beschleunigt, das rechte Bild zeigt die Verite-Version. Einziger Unterschied sind die Transparenz-Effekte bei der Explosion der Voodoo-optimierten Fassung.

pod Fahr um dein Leben!

VON ANDREAS ULRICH



Alle träumen von Intels neuem MMX-Prozessor – die Spieleentwickler von Ubi Soft haben sich mit dem neuen Silikon-Wunder von Intel bereits eingedeckt und programmieren das erste MMX-Spiel. Wir nahmen "Pod" in Paris unter die Lupe.

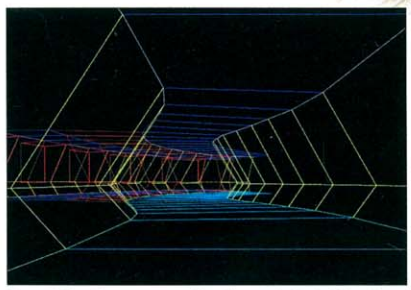


"Das Voodoo-Pod wäre selbst auf dem Nintendo 64 nicht machbar." Fabrice Valay, Ubi Soft.

Wie alle Produkt-Manager des französischen Software-Hauses Ubisoft ist auch Fabrice Valay von seinem aktuellen Projekt hundertprozentig überzeugt. Vor ein paar Monaten war das noch anders, denn auf der E3-Messe in LA ist eine eine frühe Version seines "Pod" böse gefloppt: die Steuerung war quälend träge, die Grafik für ein Zukunftsrennspiel viel zu lahm. Daraufhin überarbeitete Fabrices ehrgeiziges Programmierteam alle Routinen. Heraus kam ein Rennspiel mit atemberaubender Geschwindigkeit. Kein Wunder, denn das Spiel ist auf die neuen MMX-Prozessoren ausgerichtet und nutzt deren Leistungspotential optimal aus: Mit 30 Bildern in der Sekunde jagen die Science-fiction-Gefährte über 3D-Pisten, Clipping oder Texturverzerrungen konnten wir beim besten Willen nicht entdecken.

Aber es geht noch besser: Fabrice setzte durch, daß "Pod" für fast alle gängigen 3D-Beschleuniger optimiert wird. Für jede 3D-Karte arbeitet ein kleines Team an der optimalen Chip-Ausnutzung. Voodoo, Power VR, Rendition und Rage 2 werden mit Sicherheit unterstützt, über eine S3- bzw. Verite-Version wird noch nachgedacht.

Nach einer Proberunde auf einer Voodoo-beschleunigten Piste waren wir beeindruckt: 60-80 Frames in der Sekunde schnell und mit spezial Effekten gespickt, rasen wir durch die fein detaillierte Grafik. Auf die Frage nach den anderen Versionen antwortete Fabrice: "Der Voodoo-Chip ist derzeit der leistungsfähigste 3D-Beschleuniger. Unsere "Power VR"-Version von "Pod" wird nicht ganz so schön und schnell sein, aber auch sehr beeindruckend. Was wir aus den restlichen Chips rausholen werden, können wir momentan noch nicht sagen." 3D-Beschleuniger hin- oder her: Für die im ersten Quartal erscheinende Pentium-Version brauchen Sie mindestens einen P90.





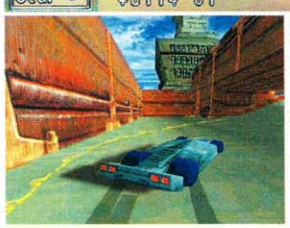
Vom Wireframe zum fertigen Spiel: Wenige Polygone, die dafür mit fein detaillierten Texturen überzogen werden, sorgen für einen schnellen Spielfluß.



Renderintro: Die Einheimischen flüchten vor dem tödlichem "Pod"-Virus.

Innovativ ist der Multiplayer-Modus: über eine serielle Verbindung, Netzwerk, Modem und Internet gehen bis zu acht Piloten gleichzeitig an den Start. Das Besondere ist, daß alle Arten der Verbindung miteinander kombiniert werden können.
Von der "Pod"-Homepage laden Sie sich neue Kurse und Fahrzeuge herunter. Sind Sie der Meinung, daß sie einen Rundkurs beherrschen, dann können Sie Ihre Fahrt sichern und auf der "Pod"-Homepage ablegen. Andere "Pod"-Piltoten laden sich ihre Ideallinie herunter, um gegen Ihren "Ghost" anzutreten.







Mit den selbstgebastelten Gefährten kämpfen Sie um eine Passage im letzten Raumschiff, das Sie von dem verseuchten Planeten evakuiert.



http://www.ubisoft.com

15 Tage vor dem "Pod"-Release startet ein Countdown: Jeden Tag wird ein weiteres Kapitel zur "Pod" Geschichte auf dem Ubi-Soft-Server veröffentlicht.



Titel
Pod
Hersteller
Ubi-Soft
geplanter Release
1. Quartal'97
Fertigstellung
90 Prozent

Das allererste MMX-Spiel wird mit den ersten MMX-Rechnern im Bundle verkauft.



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: Heimkino mit AC-3, amerikanische Country-Music, Module, Eissorte "Cookies & Cream", US-Sitcoms
Abneigungen: Deutsche Ladenschlußgesetze, amerikanische Einwanderungsbehörden, Zensur im allgemeinen
1965: Start in den ersten Level in Freiburg/Breisgau
1984: Mühevolles Abitur in überwiegend dussligen Fächern
1984: Beginn eines relativ demotivierenden Mathematik-Studiums
1987: Eintritt bei "Happy Computer", wenig später Gründungsmitglied von „Power Play"
1993: Gründung von Cybermedia. Start des Videospielemagazins MAN!AC.
1996: Noch mehr Streß mit dem Start von "PC-Xtreme"
Besonders begehrt: Sportspiele, Oldies, klassische Shoot'em-Ups, 3D-Action
Auf seiner Festplatte: Diverse Arcade-Emulatoren, Panzer Dragoon, NHL '97, Death Rally



Heinrich Lenhardt

Vorlieben: Granola-Kekse, eigenwillige Hunde, die neue Scheibe von Molly Hatchet
Abneigungen: Deutsche Ladenschlußgesetze, Bürokraten im allgemeinen, großartige Traditionsvereine in den Niederungen der zweiten Liga
1965: Spielbeginn in Frankfurt/Main
1973: Verschleppung in den Freistaat Bayern
1987: Gründungsmitglied „Power Play"
1992: Gründungsmitglied „PC-Player"
1996: Frankfurt steigt ab. Neuer Lebensmut durch den Wechsel ins Redaktionsteam von „PC-Xtreme".
Besonders begehrt: Sportspiele, Echtzeit-Strategie, Adventures
Auf seiner Festplatte: Alarmstufe Rot, Toonstruck, FIFA 97, The Neverhood



Anatol Locker

Vorlieben: Wärmere Gefilde, Yo la Tengo-Konzerte, Surfen mit ISDN
Abneigungen: Warten auf "Lands of Lore 2", Übergepäckpreise der Lufthansa
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, Online-Spiele, Oldies
Auf seiner Festplatte: Alarmstufe Rot (russische Seite), Skynet, Alter Ego



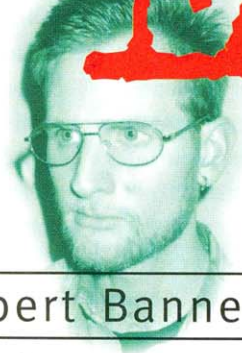
Tobias Schweikl

Vorlieben: Alles über Science Fiction & Fantasy, Splatter-Filme und Mangas.
Abneigungen: Pizza und Junk-Food, weil das alles ist, was ich im Moment esse.
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 ein Nintendo 64.
Auf seiner Festplatte: Zur Zeit nichts, weil der private PC in den letzten Zügen liegt.



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

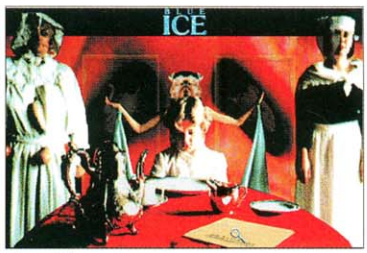
Vorlieben: Fantasy-Schwarten, mein eigenes Rollenspiel, "Magic"-Karten, siedend heißes Badewasser
Abneigungen: Intoleranz, Rap, "Die Kelly Family", miese Groschenromane, enervierende Ladepausen
1974: Meine Eltern machen sich auf strapaziöse Jahre gefaßt
1984: Ich stolpere bei meinem ersten USA-Besuch 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, "Return to Krondor"
Auf seiner Festplatte: Discworld 2, Warcraft 2, Amberstar



46: Alien Trilogy



42: Amok



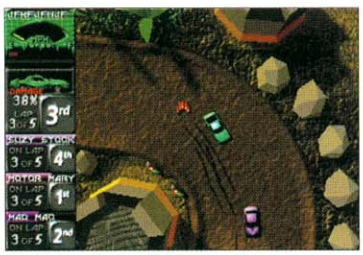
62: Blue Ice



41: Cold Shadow



50: DSA 3: Schatten über Riva



56: Death Rally



36: Diablo



45: Dragonheart



63: Dragonlore 2

RTS



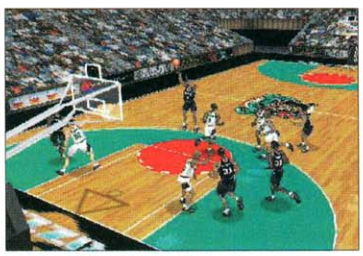
43: Flottenmanöver



52: Jet Fighter 3



60: Lords of the Realm 2



48: NBA Live 97



55: Neverhood, The



35: Panzer Dragoon



44: Phantasmagoria 2



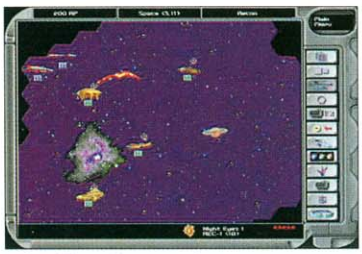
51: Sim Copter



54: Skynet



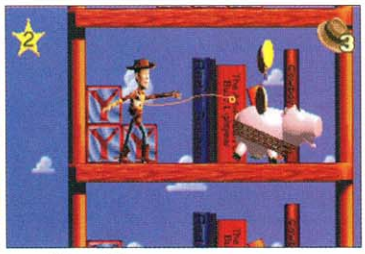
61: SSN



48: Star General



57: Street Racer



40: Toy Story



38: Tunnel B1

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.

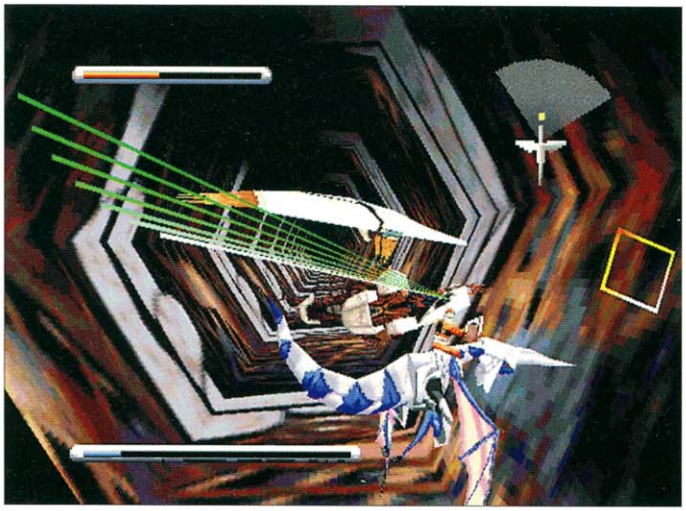


Gierig: Unter 120 MHz droht Grafik-Schmerz? Ist gar eine 3D-Karte gefragt und sehr viel Speicher ratsam? Solche gierigen Spiele werden mit diesem Bildchen repräsentiert.



Panzer Dragoon

VON ROBERT BANNERT



Gewagte Manöver zwischen den Plasma-Salven eines riesigen Bio-Roboters: Ihr Reiter kontert mit der Laser-Armbrust.

Jean Giraud alias Moebius ("John Difool", "Starwatcher") Segas Action-Himmel mit bizarren Monstern bevölkerte, schickt der Franzose einen wettergegerbten 3D-Helden an die PC-Front: Als "Panzer Dragoon" schwingen Sie sich auf den schuppigen Rücken eines Drachens und ballern auf linearen Flugkursen dreidimensionales Fantasy-Getier in Fetzen. Zwar werden sämtliche Hintergrundobjekte und Gegner in Echtzeit berechnet, trotzdem muß Ihr Reptil auf 360-Grad-Manöver verzichten. Statt dessen trudelt Ihr Drache in klassischer Arcade-Manier bei jedem Durchgang in dieselbe Richtung, Flugkunststücke und Ausweichschlenker sind nur auf vorgegebenen Bahnen gestattet. Ein magischer Scanner verrät, ob Ihnen heimtückische Gegner in die Flanken fallen oder sich an den Drachenschweif heften. Ihr Nomade wechselt per Tastatur- oder Pad-Kommando zwischen vier unterschiedlichen Blickwinkeln: Sie nehmen die Gegner von hinten auf's Korn oder peilen die aufdringlichen Biester über die Schwingen Ihres Reittiers an.

Nach Jahrhunderten ungehemmter Genforschung hat es die Menschheit endlich geschafft: Die Bio-Mutanten haben genug davon, jeden Morgen mit einer anderen Fratze aufzuwachen und schlagen die Zivilisation ihrer Peiniger kurzerhand kaputt. Knapp ein Jahrtausend später existieren nur noch verschleierte Aufzeichnungen über die unrühmliche Vergangenheit des Menschen: Ausgemergelte Nomaden durchstreifen die verstrahlte Wüstenei – jeder Schritt der Stämme wird von den fliegenden Galeonen eines bitterbösen Luftimperiums überwacht.

Aber technische Erungenschaften und uneingeschränkte Herrschaft sind dem Imperator nicht genug: Der unersättliche Bursche ist aus den Überlieferungen nicht schlau geworden und buddelt ohne Rücksicht auf Verluste im Staub antiker Forschungslaboratorien. Als das Imperium fündig wird, bricht ein düsteres Zeitalter an: Drachen und andere Bestien rauschen über das 3D-Firmament, als absolute Genwaffe kommandiert bald die Bio-Echse "Dark Dragoon" die Luftstreitkräfte des Imperiums. Nachdem das französische Comic-Genie



Sie richten Ihren Blickwinkel nach hinten aus und peilen die Segmente eines Sandwurms an. Wenn Sie den Feuerknopf loslassen, rauschen etliche Suchraketen ins Ziel.



Segas Drachenflug ist ein atmosphärisches Meisterstück, dafür wurde mit spielerischer Abwechslung etwas gegeizt. Gigantische Obermotze und atemberaubende Wüstenpanoramen faszinieren vor allem bei den ersten Durchgängen. Wenn Sie bereits die eindrucksvollsten Ausblicke genossen haben, flattert Ihr Nomaden-Recke nur noch mit verhaltenem Interesse an den Polygonbauten vorüber. Sechs Abschnitte und mäßig knifflige Endgegner-Taktiken sind etwas wenig Substanz, um versierte Actionprofis wochenlang zu motivieren.
Wer allerdings Moebius' groteske Endzeit-Szenarien liebt und seinen Podex schon immer auf ein geflügeltes Reptil hieven wollte, erliegt dem grandios gezeichneten Ambiente auf den ersten Blick: Riesige 3D-Bauten, detaillierte Flugechsen und Genre-passender Audio-Soundtrack fesseln mit einzigartigem Flair. Sämtliche Gegnerformationen sind durchdacht und wurden dramaturgisch clever plaziert. Ein ungewöhnliches, gut spielbares Action-Spektakel mit faszinierender Optik.

http://icecube.acf-lab.alaska.edu/~fxdlk/Welcome.html

Sie begeistern sich für Drachen? Wollten Sie schon immer Wissenswertes über das Brunftverhalten von feschen Reptil-Damen erfahren und in den Memoiren eines Erddrachens schmökern? Hier finden Sie alles, was der kompromißlose Fetischist braucht.

PANZER DRAGOON		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X	1	4	68
HERSTELLER	**SEGA**	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**	GRAFIK	X X X X	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Gradliniger 3D-Shooter mit tollem Fantasy-Ambiente und Moebius-Charakteren. Spielerisch flach, aber sauber.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P90	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P166	640x480	HIgh Color	nicht unterstützt	16 MByte

Bei Luftschlachten auf kleinen Pentiums jagt ein Suizid-Sturzflug den nächsten, nur unter einer Auflösung von 320x240 wird's erträglich. Sogar auf High-End-Rechnern müssen Sie für einen flotten Action-Kurs den Halbzeilenmodus anfliegen.

Entwickler: Blizzard North, USA
Produzent: Allen Adham
Programmierung: David Brevik
Grafik: Erich Schaefer, Samwise Didier
Sound: Matt Uelmen, Glen Stafford

PC XTREME X XCELLENT

Diablo

VON TOBIAS SCHWEIKL

Schluß mit Märchen-Fantasy: In "Diablo" rauschen keine schlohweißen Bärte, weder spitze Hüte noch wunderschöne Prinzessinnen lassen sich hier blicken. Blizzards neuester Streich ist der pure Horror.

In Tristram regiert das Chaos: Aus der entweihten Kirche strömt das Böse und verbreitet in der ganzen Umgebung den faulen Gestank von Angst und Schrekken. Die verzweifelten Bewohner bitten Sie, in die Tiefen des Dungeons unter dem einstigen Gotteshaus zu steigen und dort das Übel mit Feuer und Schwert auszutreiben. Um nicht planlos durch die 16 verschiedenen Ebenen des verruchten Gewölbes zu irren, lauschen Sie den Bewohnern des Dorfs, die Sie mit Gerüchten oder konkreten Tips auf Ihr Abenteuer vorbereiten. So flüstern die Bürger von einem einstigen Herrscher der in der Gruft unter der Kirche begraben liegt und nun vom Bösen besessen ist. Als Skelettkönig schikaniert er die Bewohner mit seinen knochigen Lakaien. Der Dorfschmied erzählt Ihnen wiederum die Geschichte eines Sterns, der vom Himmel fiel und von den Bewohnern der unheiligen Stätte geraubt wurde. Finden Sie ihn wieder, schmiedet er ein magisches Artefakt daraus.



Tobias: **Ein tückischer Zeitfresser: Nach sieben Stunden "Diablo" habe ich morgens um zwei das erste Mal auf die Uhr gesehen.**
Andreas: **Ja, dieses verflixte Teil macht süchtig. Doch von der pixeligen Grafik bin ich etwas enttäuscht. SVGA und High Color, da hätte man doch mehr 'draus machen können...**
Tobias: **Zugegeben, die Dungeon-Grafik ist nicht beeindruckend. Dafür ist das Aussehen der Monster gelungen, die in allen Details vorab-gerendert und brauchbar animiert wurden.**
Andreas: **Viel wichtiger ist der Spielspaß, und hier glänzt das leicht durchschaubare Magie- und Kampf-System.**
Tobias: **Richtig, Blizzard entdeckt alte Rollenspieltugenden wieder. Schnelle Levelaufstiege, übersichtliche Charakterwerte und Dutzende magische Waffen und Rüstungen.**
Andreas: **So etwas war seit langem fällig. Ein Rollenspiel mit Tiefgang, das trotzdem keine ellenlangen Regelbücher benötigt.**





Der "Bone Gasher" ist eine echte Herausforderung: Er ist gegen Magie immun und zwingt Sie so zur Handarbeit.

Für brisante Aufträge sind Sie anfangs noch zu schwach gerüstet. Erst nach Ihren ersten Expeditionen wagen Sie sich an die gefährlichen Flügeldämonen. Von Ihnen enthauptete Zombies, zerschmetterte Skelette und aufgespießte Goblins hinterlassen neben Gold auch auch Waffen oder Rüstung. In Sarkophagen und Kisten sind magische Schwerter versteckt. Doch Vorsicht: Hier lauern Fallen auf unvorsichtige Helden.

Bevor Sie sich einen neuen Totenkopfschild an den Arm schnallen, stecken Sie ihn besser ins Inventory und lassen ihn im Dorf identifizieren. Viele der gefundenen Schwerter, Keulen, Äxte und Rüstungen sind verzaubert und wenden sich gegen Sie. Häufig müssen Sie auch zwischen verschiedenen, einander ausschließenden Effekten abwägen. Ist die erhöhte



Die letzten vier Ebenen des Dungeons werden von den schlimmsten Ausgeburten der Hölle bevölkert. Wer magisch und körperlich nicht fit ist, hat die Überlebenschancen eines Eiswürfels im Hades.



Charakter-Check: Unten das Inventory, oben Ihre gegenwärtige Bekleidung.

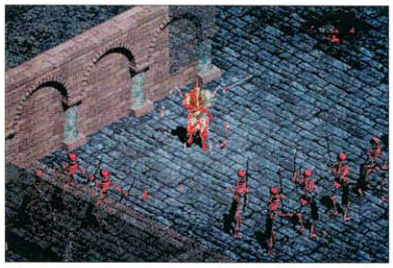
Rüstungsklasse den verringerten Lichtradius wert? Wollen sie wirklich zugunsten einer besseren Trefferchance auf Stärkepunkte verzichten?

Doch selbst mit den besten Waffen und den mächtigsten Rüstungen werden Sie ohne Zauberei in "Diablo" kaum überleben. Obwohl Sie ständig Heil- und Manatränke sowie Spruchrollen mit Feuer- und Flammenzauber finden, verlassen Sie sich besser auf Ihr eigenes Zauberbuch. Selbst Krieger lassen gerne einen heiligen Blitz aus den Fingern zucken – sofern es die Manareserve gestattet. Natürlich sind gelernte Zauberer in dieser Kunst geschickter, der Waldläufer ist ein Kompromiß der beiden Heldenextreme. Durch fleißiges Bücherlesen verbessern Sie ihre arkanen Fertigkeiten. Ein Blitzzauber der fünften Stufe ist schneller und kräftiger als sein Gegenstück des ersten Levels.

Ihren Abstieg steuern Sie mit der Maus. Abgesehen von einigen Hotkeys können Sie auf die Tastatur verzichten. Ein linker Mausklick und die Figur wandert zu der betreffenden Stelle. Steht eine Mauer im Weg, sucht sich der Held selbständig den kürzesten Weg.

Weil Sie jedoch nicht sehen können, was sich hinter einer verborgenen Tür oder einer finsteren Ecke für Monster verbergen, ist vorsichtiges Vorantasten gefragt. Laufen Sie dennoch einer Gruppe geflügelter Dämonen in die Arme, erwehren Sie sich per Hack ' Slay durch wilde Mausklicks. Mit der rechten Maustaste schleudern magiebegabte Abenteurer ihre vorbereiteten Zaubersprüche los.

Jedesmal wenn Sie das Gewölbe mit einem neuen Helden betreten, berechnet „Diablo" die Architektur komplett neu - auf jeder der in vier Grafikstilen gehaltenen 16 Ebenen werden alle Geheimräume, Schatzkammern und Endgegner angeordnet. Lediglich die Aufträge, die Ihnen zugeraunt werden, bleiben bei jedem "Diablo"-Anlauf die gleichen.



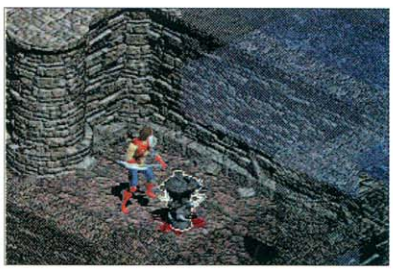
Gegen so eine Übermacht an Skeletten hilft ein Zauberspruch.



Schlecht gezielt wird die Flammenwand aber eher zu einem Hindernis.



Sich mitten in eine Horde geflügelter Dämonen zu stürzen, ist schmerzhaft. Locken Sie die Biester zur Tür, um sie dort einzeln zu bekämpfen.



Wenn Sie drei "Blutsteine" auf diesem Podest befestigen...



...öffnet sich der Geheimraum. Der Weg ist gefährlich, doch am Ende lockt eine magische Rüstung!

Diablo ist kein Kinderspiel: Brennende Kreuze, Pentagramme und viel Blut werden dem teuflischen Namen gerecht. Auch der Schwierigkeitsgrad steigt nach den Einführungs-Levels steil an - nur erfahrene Action-Abenteurer halten da noch mit. Dennoch ist das Spiel nie unfair: Mit der richtigen Taktik oder Waffe (morsche Skelettkochen zerschmettern Sie z.B. mit der Keule) überwinden Sie die härtesten Gegner.
Durch seine Spieltiefe und die Aussicht, den eigenen Kämpfer zum Superhelden auszubauen, ist "Diablo" motivierend: "Noch eine Erfahrungsstufe, dann kann ich mit voller Körperkraft den Kriegshammer verwenden" – so sitzen Sie bis Mitternacht schwitzend vor dem Rechner. Verteufelt gut sind die stimmungsvollen Lautenklänge an der Oberfläche und die unheimlichen Melodien unter Tage. Wegen seiner hervorragenden Stimmung verzeihe ich "Diablo" die wenigen grafische Unzulänglichkeiten: Der Lichtschein Ihrer Fackel leuchtet teils durch Wände und die Dungeons wirken schlicht. Wer den Teufel installiert, wird ihn nicht mehr los.

DIABLO		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**120 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	**5**	84
HERSTELLER	**BLIZZARD**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	**8**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	**12**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROMS**	SOUND	X X X X ●	3	**12**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM), 1 - 4**	GRAFIK	X X X ● ●	4	**12**	
	(NETZWERK, INTERNET)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	**35**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Monsterschlachten in Echtzeit: Stimmungsvolles Action-Rollenspiel mit isometrischen Dungeons und gerenderten Gegnern.

http://www.phoney.cit.cornell.edu/df/

Die "Dark Fantasy" Homepage widmet sich ganz dem gleichnamigen Rollenspiel. Kreuzzüge, Raubritter und finstere Magie beherrschen das Europa des Jahres 1000 AD. Interessierte Table-Top-Anhänger laden sich das herunter.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	640 x 480	High-Color	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640 x 480	High-Color	nicht unterstützt	16 MByte

Nur Pentium-Besitzer steigen in die düsteren "Diablo"-Kerker hinab. Wer zudem über Internetanschluß verfügt, zieht mit drei weiteren Helden über Blizzards "Battle.Net"-Server los – außer den Telefongebühren entstehen keine Kosten.

Produzent: Mike Delves, Paul Tresise
Programmierung: Michael Büttner, Jan Jöckel, Matthias Wiederwach, Peter Thierof
Grafik: Andreas Samland, Leif Rumbke, Ulli Mayer, Jens Baumgart, Jens Rotzsche
Sound: Chris Hülsbeck

Tunnel B1

VON ANDREAS ULRICH

In der grausamen Zukunftsvision des deutschen Programmier-Teams Neon wird die Welt von einem machthungrigen Diktator unterworfen. Um die Bevölkerung in Schach zu halten, droht der Despot mit einer furchterregenden Waffe. Doch ein Mann hat den Mut, sich gegen den Imperator zu stellen: Sie steigen in Ihren Gleiter und erklären dem Tyrannen den Krieg.

Nach dem FX-Feuerwerk des gerenderten Intros werden Sie auf Ihrem Weg zum Unterschlupf des Tyrannen abgesetzt. Über die Tastatur steuern Sie Ihren kleinen Jet durch die düsteren Tunnel. Auf Ihrem Flug durch die feindlichen Gänge werden Sie mit allen erdenklichen Helden-Abwehrvorrichtungen konfrontiert: Selbstschußanlagen, Granatenwerfer und waffenstarrende Vehikel versperren Ihnen den Weg zum Ziel. Um sich gegen die gegnerische Artillerie durchzusetzen, verwenden Sie drei Primär- und vier Sekundär-Waffen. Das Primärsystem besteht aus Maschinengewehr, Raketenwerfer und einem Argon-Laser, die im Verlauf des Spiels je zweimal aufgerüstet werden können. Bis auf die MG müssen alle Waffen ständig mit Munition versorgt werden, die Sie aus den Wracks Ihrer Gegner bergen. Im Sekundär-Arsenal warten Leuchtkugeln, Minen, Bomben und Superbomben auf ihren Einsatz. Multitasking-fähig ist Ihr Kampfgleiter leider nicht: Sind Sie in ein Gefecht verwickelt, können Sie immer nur auf eine gerade angewählte Waffe zurückgreifen. Benötigen Sie andere Artillerie, müssen Sie über die Tastatur auf die Wunschwaffe umschalten.

Unter dem Dauerfeuer der Abwehrstellungen sehen Sie Ihre Energieleiste am oberen Bildschirmrand zusammenschrumpfen. Kisten, die mit einem „Radioaktiv"-Symbol versehen sind enthalten ein Energieschub-Extra. Doch Vorsicht: Zögern Sie zu lange, dann explodiert die Kiste und reißt ein tiefes Loch in Ihre Energiereserve.

Die feindlichen Geschützstellungen schalten Sie anfangs noch locker im Vorbeiflug aus, doch später sind alle Stellungen durch Schutzschilde gesichert. Um das Geschütz trotzdem zu vernichten, müssen Sie quer durch den Stollen jagen und den richtigen Schildgenerator abfackeln. Auch Schleusen und Alarmsysteme werden durch solche Generatoren mit Strom versorgt. Erst wenn Sie die Stromquelle lahmlegen, gelangen Sie in einen neuen Tunnelabschnitt. Beeilen Sie sich: Die Generatoren stabilisieren sich wieder. Wenn Sie durch die Gänge trödeln, kann es passieren, daß Ihnen plötzlich der Rückweg abgeschnitten wird. Gemeinerweise tickt auch noch ein allgemeiner Countdown gnadenlos nach unten: Ist das Zeitlimit aufgebraucht, ist Ihr Auftrag gescheitert.

Zu Beginn eines jeden Levels werden Ihnen über ein HUD die Missionsziele eingeblendet. Jeder Auftrag



Andreas: **Anfangs war ich ziemlich skeptisch, ob sich "Tunnel B1" auch so gut spielt wie es aussieht.**
Tobias: **Hat man sich mit der Frechheit angefreundet, daß kein Joystick unterstützt wird und sich auf der Tastatur zurechtgefunden, dann steht nervenaufreibender Action nichts mehr im Weg.**
Andreas: **Richtig, ich habe auch einige Zeit gebraucht, mich an die Steuerung zu gewöhnen, aber die tolle Grafik hat mich stets motiviert, noch weiterzuspielen.**
Tobias: **Leider fehlen im gesamten Spielverlauf größere Überraschungen wie beispielsweise Zwischen- oder Endgegner.**
Andreas: **Dafür sorgt der Wechsel zwischen Renn- und Actionspiel für ausreichend Abwechslung.**
Tobias: **Trotzdem, hat man sich an den Effekten und der Technik sattgesehen, läßt der Spielanreiz deutlich nach.**
Andreas: **Das sehe ich genauso. Etwas mehr Spieldesign hätte dem technisch hervorragendem Produkt gut getan.**





Böse Überraschung: Hinter der Schleuse erwartet Sie ein schwerbewaffneter Panzer (rechts).

Mit Ihrem Gleiter (unten) treten Sie gegen die Streitmächte des Diktators an.





Luftangriff: Die Helikopter feuern Ihnen Raketen entgegen oder werfen einen Bombenteppich über Ihnen ab.



Mit Pfeilen markierte Fahrzeuge hinterlassen Waffensysteme und andere Top-Secret-Gegenstände, die zur Lösung einer Mission benötigt werden.

besteht aus einem Primär- und einem Sekundärziel. Um einen Tunnelabschnitt erfolgreich hinter sich zu bringen, müssen Sie das Hauptziel auf jeden Fall erreichen. Wird auch die zweite Aufgabe erfolgreich absolviert, profitiert Ihr Punktekonto und spätere Level sind etwas einfacher. Ändert sich das Ziel während des Auftrags, werden Sie über das HUD umgehend informiert.

Auf Tastendruck blenden Sie eine Karte des aktuellen Straßensystems ein, denn ohne die elektronische Hilfe werden Sie sich in den komplexen Tunnelsystemen hoffnungslos verfahren. Auf Ihrer Karte sind die primären Aufgaben rot gekennzeichnet, gelbe Symbole markieren Sekundär-Missionen, grüne Marker stehen für optionale Ziele, die Ihnen Bonuspunkte verschaffen. Geht es in den ersten Levels darum, neue Waffen zu finden und damit das Weite zu suchen, so müssen Sie in späteren Spielstufen bestimmte Generatoren aufspüren und zerstören oder ein haarsträubendes Rennen gegen die Zeit gewinnen. Insgesamt kämpfen Sie sich durch zwölf Tunnelsysteme.

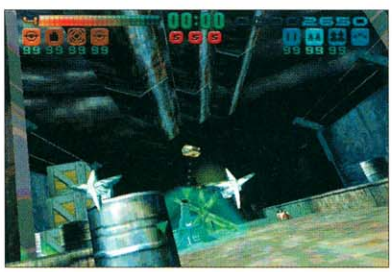
Für PCs mit kleiner Rechenleistung können Sie die Detailstufe herabsetzen, das Spiel wird dadurch schneller.



Feuer frei: Nach intensivem Beschuß durchbrechen die Raketen sogar Schutzschilder.



Countdown: noch bleiben 44 Sekunden, um den ersten Auftrag zu erledigen.



Der Granatwerfer ist in einen Schutzschild gehüllt. Sie müssen erst den Stromkreis durchtrennen.

Das Spiel zur Grafikengine: Während der ersten rasanten Tunnel-Kämpfe gewann ich den Eindruck, daß „Tunnel B1" nicht auf der Basis eines durchdachten Spielkonzeptes entstand, sondern um die leistungsfähige Grafikengine von Neon herumgestrickt wurde. Die flaue Story (die im weiteren Spielverlauf nicht großartig fortgeführt wird) untermauert diesen Eindruck.
Die Grafik ist die Schokoladenseite von "Tunnel B1": Die riesigen Tunnel-Gemäuer bewegen sich dermaßen flott und flüssig über den Bildschirm, daß sensiblen Spielern schwindlig wird – das digitale Tunnelsyndrom? Tolle Lichteffekte und blendende Explosionen runden den Grafik-Leckerbissen ab. Trotz Schmalspurhandlung haben die Programmierer die Mischung aus Renn- und Actionspiel gut hinbekommen. Der von Chris Hülsbeck komponierte Soundtrack verwöhnt Sie mit filmreifen Klangteppichen. Unverständlich bleibt jedoch, warum Neon auf eine Joypad-Unterstützung verzichtet hat. Um das eigene Gefährt zu steuern, müssen Sie das unhandliche Keyboard benutzen.

http://www.allgaeu.org/home/dreamy/huelsbeck

Für Fans des "Tunnel B1"-Komponisten Chris Hülsbeck liegen auf dieser inoffiziellen Fanpage ein Lebenslauf sowie eine Auflistung von seinen Kompositionen für Computerspiele und CDs bereit

TUNNEL B1		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ▪	1	4	70
HERSTELLER	OCEAN	PRÄSENTATION	X X X X ▪	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X ▪ ▪ ▪	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X X	3	15	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X ▪	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X ▪ ▪	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Tunnelblick: Rasantes Ballerspiel mit Rennspieltuch für Freunde von schneller Action.

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

Wer in SVGA und mit allen Grafikdetails durch die Gänge rasen möchte, benötigt mindestens einen P/166. Selbst auf einem 133-MHz-Rechner ist das Spiel nur in der 320x480-Auflösung spielbar. Unter W95 gibt´s übrigens keine Probleme.

Entwickler: Traveller's Tales, US
Design: Jon Burton
Programmierung: Dava Hathaway, Joe Sengir, Chris Shrigley
Art Director: Andy Ingram
Musik: Steven Shapiro, Matt Furniss

Toy Story

VON HEINRICH LENHARDT



Hype verpaßt: **Das Kaufvideo steht seit Monaten an jeder Supermarkt-Kasse; wer greift da noch zum dreimal so teuren Spiel? Diese späte Umsetzung eines mäßig originellen Konsolen-Hüpfspiels versetzt mich nicht gerade in Ekstase. Die etwas lieblos rübergezogene Videospiel-Grafik ist bei Auflösung und Farben auf Sparkurs getrimmt. Die großen, hübsch animierten Spielfiguren wirken deshalb weitaus weniger imposant als ihre Leinwand-Vorbilder.**
17 Levels gaukeln Vielfalt vor, doch in der Praxis durchhüpft man unangenehm viele Kinderzimmer-Varianten. Durch wechselnde Aufgaben (Spielzeuge befreien, Slalom-Fahrten) reicht die Neugier zumindest fürs einmalige Durchspielen.
Als Reminiszenz an einen hervorragenden Trickfilm geht das Spiel in Ordnung; ohne Lizenz-Bonus wäre Toy Story aber eine graue Springmaus. Design und Technik bewegen sich in mittelmäßigen Dunstkreisen. Richtig knuffig hingegen die schwungvolle Musikkulisse, teilweise basierend auf Randy Newmans Film-Soundtrack.

Der kommerzielle Erfolg des Computergrafik-Trickfilms "Toy Story" übertraf kühnste Erwartungen. Als die Co-Produktion von Pixar und Disney 1995 in den US-Kinos startete, rechnete niemand so recht mit Blockbuster-Potential. Die Folge war ein mittlerer Marketing-GAU: Jede Menge Kruschkram mit Zeichentrick-Tussi "Pocahontas" setzte Staub an, während das anfangs kümmerliche Angebot an Toy-Story-Merchandising die gierige Nachfrage nicht decken konnte. Mit etwas Verspätung sprang doch noch ein 16-Bit-Videospiel heraus, das nun großzügigerweise für den PC umgesetzt wurde.

Die hiesige Niederlassung von Disney Interactive läßt sich mit der Übersetzung der paar Textabsätze indes reichlich Zeit; der offizielle Deutschland-Release soll im März folgen. Angesichts der Masse an Toy-Story-Fans in unserer Redaktion mußten wir Xtremisten vorab zur US-Importversion greifen. Die bietet eine frappierend genaue Umsetzung des ein Jahr alten Videospiel-Moduls. In 17 Levels steuern wir die angesäuerte Cowboypuppe Woody, welche dem neuen Spielzeug-Strahlemann Buzz Lightyear den Aufstieg in der Knuddel-Hierarchie neidet... und da sage mal einer, nur Spieletester hätten große Egos! Der Chronologie des Films folgend leiten ein paar digitalisierte Bilder jede Stufe ein (Pssst, Programmierer: Auf einer PC-CD hätte man sogar Videoclips unterbringen können!). Dann muß der Spieler sein Soll erfüllen - und das meist in klassischer Jump-and-Run-Manier. Woody kann formidabel hüpfen und seine Aufziehschnur schwingen. Die läßt sich prima als Lasso-Ersatz und Peitsche gegen böse Hindernis-Spielzeuge einsetzen. Zwischendurch steuern Sie auch mal ein ferngelenktes Flitzeauto; nur wer rechtzeitig das nächste Batterie-Symbol erwischt, bleibt hier im Spiel.

Paßwort-Gefummel ist nicht nötig. Das Programm merkt sich automatisch Ihre Fortschritte; einmal absolvierte Levels können beim nächsten Mal gleich übersprungen werden. Der Schwierigkeitsgrad ist generell etwas sanfter als bei Disneys Jump-and-Run-Alternative "Cold Shadow".

Testmuster von Flying Arts, Tel.: 0208-82327-41



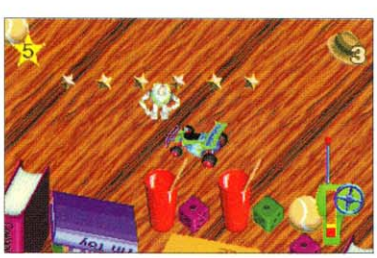
Obergegner-Ersatz: In dieser Zwischenrunde fetzt sich Woody mit dem nachtragenden Buzz Lightyear, der nur durch Reifenwurf gebändigt wird.



Timing und gut gezielte Hüpfer führen zum Erfolg. Hier ist Woody auf Buzz-Suche inmitten eines Spielautomaten.



Die Präsentation macht nicht viel aus den schillernden Filmvorlagen. Vor jedem Level gibt es lediglich ein paar Standbilder.



Spielzeugauto-Intermezzo: Unter der Buzz-Puppe ist eine wichtige Batterie versteckt.

http://www.pixar.com

Die Meister der Computeranimation haben Ihre eigene Homepage mit leicht verdaulichen Infos, Pressestimmen und zahlreichen Bildern zu Toy Story gespickt. Wer auf technische Details aus ist, läßt sich zum Sun-Server rüberlinken.

TOY STORY		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	61
HERSTELLER	**DISNEY INTERACTIVE**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 3.1/WIN 95**	KOMPLEXITÄT	X X ● ● ●	3	6	
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: Mittelprächtiges Geschicklichkeitsspiel zum genialen Computergrafik-Film. Offizieller Deutschland-Release im März.

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

Man wird bescheiden: Windows unter 256 Farben laufen lassen, Vollbild-Darstellung wählen und das Game Pad anstöpseln – schon verbreitet der teure PC behagliches Super-Nintendo-Feeling!

Design: Alan Hickey, Joe Santos, Eric Ventura
Programmierung: Cary Hara
Grafik: John Fiorito, Paige Pooler
Musik, Soundeffekte: Patrick Collins, Michael Giacchino

Cold Shadow

VON HEINRICH LENHARDT



Schnell und schlagfertig: Per Knopfdruck verwandeln Sie Ihren Enten-Detektiv in den rasanten Ninja-Erpel Cold Shadow.

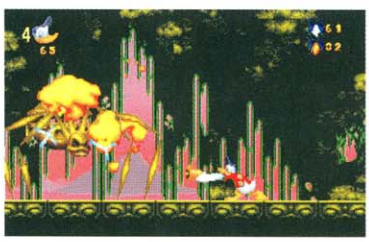
Mit seinen Enten hat der Disney-Konzern schon jede Menge Mäuse gemacht. Nachdem man die Spielerechte an der ertragreichen Trickfilm-Menagerie jahrelang an Sega, Virgin & Co. rauslizensierte, werden die interaktiven Medien jetzt in Eigenregie bedacht. Ein neues Jump-and-Run mit dem Donald-Duck-Detektiv-Derivat Maui Mallard wurde für 16-Bit-Videospielkonsolen entwickelt. Damit die Windows-Gemeinde auch mal zum Bürzel-Schwingen kommt, gibt es seit kurzem eine PC-Adaption. Entenhausen-Enthusiasten müssen allerdings zum gutsortierten Importhändler rennen, um die PC-Version zu ergattern. Die hiesige Niederlassung von Disney Interactive verweigert einen Deutschland-Release von "Cold Shadow".

Schnabelheld Maui Mallard muß acht stattliche Levels hüpfend und schießend meistern, um das Idol eines netten Inselstammes zu retten. Das Domizil der kriminell geschädigten Enten-Verwandtschaft liegt auf einer schuckeligen tropischen Insel; erstaunlich, daß wir im Spielverlauf keine Bundestagsabgeordneten auf Dienstreise treffen. In seiner normalen Gestalt kann Maui Mallard springen und ballern. Neben der unlimitierten Standard-Munition locken stärkere Spezialgeschosse. Bugs stoßen hier auf heftigere Gegenliebe als in einem durchschnittlichen Software-2000-Programm; bei Cold Shadow dienen Käfer-Symbole nämlich als Spender für die Sonderwaffen. Solange der Vorrat reicht, läßt sich die segensreiche Wirkung mehrerer Insekten-Goodies sogar kombinieren - optimal für den Obergegner.

In manchem Level verwandeln Sie den guten Maui in eine Ninja-Ente. Mit ausreichend Yin-Yang-Symbolen im Gepäck mutiert unser Held dann zu seinem Alter Ego Cold Shadow. Der geschickte Umgang mit dem serienmäßigen Prügelstab sorgt für dynamische Zweikämpfe; außerdem schwingt man sich an Haken weiter.

Das Speichern des Spielstands auf Festplatte ist nicht vorgesehen; dafür gibt es Paßwörter für absolvierte Welten. Die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsgraden sollte Sie nicht in Sicherheit wiegen. Flinke Reflexe und ein Game Pad sind gefragt, damit's mit der Ente nicht schnell zu Ende geht. *Testmuster von Flying Arts, Tel.: 0208-82327-41*





Angeschubst von den Orgel-Geistern erreicht Maui den ersten Obergegner. Nach dem Beschuß kombinierter Käfer-Knarren macht sich die Spinne hurtig dünne.



Bist du es, mein trauter PC? **Oder hat eine böse Fee deinen Pentium verwandelt und im Tower-Gehäuse brummt jetzt ein Mega Drive vor sich hin? Bei allem Respekt vor 16-Bit-Hardware und -Software aus der Videospiele-Geschichte; von einem Windows-Spiel erwarte ich minimal feinere grafische Delikatessen.**
Wenigstens sieht Cold Shadow im Rahmen der groben Auflösung noch nett aus - und spielt sich vor allem solide. Die Erkenntnisse ganzer Jump-and-Run-Generationen wanderten in dieses Programm. Trotz Ninja-Verwandlung und Kombi-Waffen haben die Entwickler allerdings den originellen Schwung verpaßt, der den Referenzhüpfer Earthworm Jim auszeichnet. Ab der dritten Welt werden zudem nur Spieler mit Konsolen-Background froh.
Für den kleinen Jump-and-Run-Hunger zwischendurch mundet die emulierte Ente nicht schlecht; das Action-Gehüpfe strotzt vor Routine. Vom-Hocker-Reißer grafischer oder spielerischer Art hat der minimal maue Maui Mallard aber nicht zu bieten.



http://www.update.uu.se/~starback/disney-comics/index.html

Entenkenner werden auf diesem inoffiziellen Disney-Comic-Server fündig. Neben einer Historie der wichtigsten Duck-Figuren wurde auch an Vorstellungen zahlreicher Künstler gedacht.

MAUI MALLARD IN COLD SHADOW		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	62
HERSTELLER	DISNEY INTERACTIVE	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 3.1/WIN 95	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X ● ●	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Routiniertes Jump'n'Run mit solidem Leveldesign, aber ohne Suchtgefahr. Nur für Genre-Fans eine lohnende Anschaffung.

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



Damit beim Scrolling alles flutscht, sollte ein Pentium mit manierlicher Grafikkarte her. Spielen Sie nicht im Fenster-Modus; Vollbild sorgt für eine deutliche Tempo-steigerung. Game Pad dringend empfohlen!

Programmierung: Søren Hannibal, Martin Pollas
Grafik: Jakob Andersen
Sound: Jesper Kyd

Amok

VON ANDREAS ULRICH



Nach 47 grausigen Kriegsjahren kehrt endlich Frieden in der Parallelwelt ein. Während die Bevölkerung die zurückgekehrte Harmonie feiert, grübelt das böse „Bureau", wie man den gewinnbringenden Konflikt wieder neu entfachen kann. Um die Kriegsparteien auf das gleiche Rüstungsniveau zu heben, engagiert man Sie: Im Cockpit Ihres „Slambird"-Mech erledigen Sie für das "Bureau" Missionen über und unter der Wasseroberfläche. Wählen Sie die einfache Spielstufe, dürfen Sie nur durch fünf der neun Level kämpfen.



Im Kreuzfeuer: Nachdem Sie mit Ihrem stelzenbeinigen Mech in die feindliche Stellung eingedrungen sind geraten Sie unter heftigen Beschuß.



Knackig schwer: Selbst im „Easy"-Modus müssen Sie gegen endlose Horden antreten und diese lassen Ihren schmalen Energiebalken schnell gegen Null sinken - ein klarer Fall für Ballerprofis. Die Vor- und Nachteile von Voxel-3D zeigen sich auch in "Amok": Die Grafik ist flott, schwimmen Sie jedoch nahe an den Hintergrund heran, sehen Sie nur noch riesige Pixel. Die Wahlmöglichkeit unter Windows 95 zwischen neun Auflösungen hilft Ihnen da auch nichts - die Feinde werden feiner, die Landschaft bleibt aber unverändert grob. Ärgerlich ist auch das Steuer-Manko: Der „Slambird" läßt sich nur über die Tastatur kontrollieren. Da Sie bis zu vier Waffen gleichzeitig bedienen, verlieren Sie schnell die Übersicht und drücken das falsche Knöpfchen. Gut gelungen ist das Level-Design: Von Unterwasser-Missionen bis zu Aufträgen im Großstadtdschungel erstreckt sich Ihr Einsatzgebiet. Leider müssen überstandene Levels aufgrund der fehlenden Speicherfunktion immer wiedern von neuem gespielt werden.

Ganze Hundertschaften feindlicher Soldaten versuchen Ihren Kampfroboter zu stoppen. Taktisch kluges Vorgehen ist Ihre oberste Pflicht: Wenn Sie sich planlos ins Kampfgetümmel stürzen, werden Sie vom feindlichen Sperrfeuer aufgerieben. So räumen Sie das lästige Fußvolk mit MG-Salven aus dem Weg und zielen auf größere Brocken (z.B. fliegende Untertassen und Raketenwerfer) mit Lenkraketen und Wurfbomben. Zusätzlich zu den gegnerischen Kompanien machen Ihnen aggressive Lebewesen das Leben schwer: Haifisch, Käfer und Ratten verteidigen Ihr Territorium, wenn Sie versuchen, dort einzudringen. Schaffen Sie es trotzdem in die Lebensräume der örtlichen Fauna zu gelangen, werden Sie meist mit einigen Extras belohnt.



Treffer – versenkt: Der feindliche Bunker gibt nach dem Einsatz von Wurfbomben nach.

Haben Sie ein Gebäude in Schutt und Asche gelegt, finden Sie in den schwelenden Überresten oft nützliche Bonusgegenstände wie Schildenergie oder eine Panzerverstärkung. Ein gezielter Schuß an die richtige Stelle einer Felswand oder Mauer öffnet oft einen Zugang zu einem geheimen Versorgungsstützpunkt, der Ihren Mech zu mehr Feuerkraft und Ausdauer verhilft. Hell leuchtende Plattformen kennzeichnen in "Amok" die Teleporter: Weiße katapultieren Sie zu einem neuen Zielpunkt, aber nicht mehr zurück. Farbige Teleporter funktionieren in beide Richtungen.

Ihren Spielstand können Sie nicht speichern, dafür erhalten Sie nach einigen überstandenen Missionen ein Paßwort. Die Synthesizer-Hintergrundmusiken sind als Audio-Tracks auf die CD gebrannt.

http://www.cs.tu-berlin.de/ki~/engines.html

3D-Engines sind das Herz der aktuellen Computerspiel-Hits. Auf dieser Universitätsseite dürfen Sie 3D-Demos und Spiele sowie teilweise sogar aufschlußreichen Source-Code downloaden.

AMOK		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	**3**	60
HERSTELLER	**GT INTERACTIVE**	PRÄSENTATION	X X X	2	**6**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X	3	**9**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X	3	**9**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X	4	**12**	
		SPIELDESIGN	X X X	7	**21**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Mittelmäßige Mech-Ballerei mit hohem Frustfaktor. Wer eine Herausforderung sucht, kommt auf seine Kosten.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

"Amok" läuft auch auf einem 486er-PC, die Auflösungen von 800x600 Pixel verlangt aber einen dicken Pentium. Die Festplatte wird dagegen geschont: bis auf das Konfigurations-File bleibt Ihr Speicher unangetastet.

Design: Steve Bruce
Programmierung: Mike Fox, Richard Oak, Phillip Trelford
Leitender Grafiker: Steve Beverley
Sound: Mark Cooksey, Peter Connelly

Flottenmanöver

VON HEINRICH LENHARDT



Durch Steuerung der krümeligen Icons greifen wir einen Pott aus der Luft an. Im Hintergrund wird die passende Animation abgespielt, ohne den Spielfluß zu blockieren.



Da geht's dahin mit der Insel: Je nach gewähltem Szenario müssen Sie auch Stützpunkte verteidigen.

Die Erinnerungen an manche Schulzeit wären ärmer, wenn es das schöne Spiel "Schiffe versenken" nicht gäbe. Das Spielfeld schnell auf Papier gekritzelt, ein paar Salven in der Freistunde verschossen: "Wasser, Wasser - versenkt!". Befremdlich mutet es an, wenn Spielzeuggigant Hasbro für seine neue PC-Umsetzung "Flottenmanöver" eine ausgewachsene CD-ROM mit Datenfracht belädt. Das liegt nicht nur an Renderfilmchen und Schlachtensound, sondern auch an spielerischen Erweiterungen: Die simple Seefahrt wird mit zahlreichen Zusatzregeln und Spielvarianten zum Echtzeit-Strategieteil aufgemotzt. Unter dem Menüpunkt "Klassik" gibt es auch das angestaubte Spielprinzip von anno dazumal. Gegen Mitmensch oder Computer beballert man rundenweise die karierten Gewässer und hofft auf einen Glückstreffer. Alle anderen Missionen und Szenarien setzen aber auf Echtzeit-Strategie. Sie basteln sich Ihre Flöttchen aus einem Angebot von Kreuzer, U-Boot & Co. zusammen. Jeder Pott zeichnet sich durch andere Bewegungs- und Bewaffnungstalente aus. Die jüngsten Satelliten-Positionen und den Radar vor Augen pirschen Sie sich an gegnerische Flotten heran. Wahl von Verteidigung, Waffenart und Ziel wollen hurtig getroffen werden; wer zögert, fängt sich schnell satte Salven ein. Luftgeschwader und U-Boote haben zudem Ihre eigenen Zugregeln, und mit Reparaturen richtet man ramponierte Pötte wieder her.

Allen Spielvarianten gemeinsam ist ein technischer Kniff: Spektakuläre Animationen zum Schlachtengetümmel dienen quasi als Unterlage fürs Spielfeld. Während die Filme gezeigt werden, geben Sie weiter Ihre Kommandos. Daß man während der FMV-Flut weiterspielen darf, birgt auch Irritations-Potential. Wen das ständige Geflimmer und Gekrache im Hintergrund stört, der kann's nicht abstellen.

Im Netzwerk läßt sich eine Seeschlacht für vier anzetteln. Freundlich: Der Packung liegen gleich zwei Kopien der Spiel-CD für sofortige Duelle bei. Wollen vier Spieler im Netz mitmischen, reicht also der Kauf von zwei Programmen.



Der Ansatz munter, das Resultat "Land unter": Trotz gut gemeinter Design-Verrenkungen dümpelt das frisierte "Flottenmanöver" schweren Zeiten entgegen. Hasbro mühte sich redlich, neben dem klassischen Brettspiel-Modus einen eigenständigen Echtzeit-Strategiemodus zu wassern. Der macht allerdings herzlich wenig Spaß: Lustlos schicke ich meine Schiffchen übers Karoraster, während im Hintergrund tobende FMV-Clips die Orientierung nicht gerade erleichtern. Die Bedienung ist zäh, der Spielablauf wenig motivierend: orten, schippern, zielen und das Beste hoffen. Die Wahl zwischen verschiedenen Fortbewegungs- und Defensiv-Modi macht das feuchte Treiben zwar komplizierter, aber nicht unbedingt unterhaltsamer. Angesichts reichlicher Echtzeit-Alternativen von "C&C 2" bis "Blood & Magic" wird kaum ein Strategie-Fan so ausgehungert sein, daß er sich auf diese Seefahrt einläßt. Nur arg geduldigen Schiffchen-Versenkern mit nostalgisch verklärten Good-Will-Reserven zu empfehlen.

http://194.77.6.199/reise/strand.htm

Wasser ist zum Waschen da: Welche Küstenregionen Europas man lieber nicht mit blanker Badehose betreten sollte, enthüllen Auszüge aus einem EU-Report. Ganz harte Naturen lassen sich bei Saint-Tropez zu Wasser.

FLOTTENMANÖVER		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	**2**	49
HERSTELLER	**HASBRO**	PRÄSENTATION	X X X	2	**6**	
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**	
	1-4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X	7	**14**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: "Schiffe versenken" & maritime Echtzeit-Mäßigket = gut gemeint, aber die Motivation geht leicht über Bord.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/75	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Die schlichte Spielgrafik läßt selbst einem 486er Überlebenschancen. Zwecks Abspielsicherheit bei den FMV-Clips in hoher Qualität sollte Ihr CD-ROM-Laufwerk Quadspeed-Niveau haben.

Design: Lorelei Shannon
Regie: Andy Hoyos
Künstlerische Leitung: Jeff Lane
Musik: Gary Spinrad
Hauptdarsteller: Paul Morgan Stetler, Monique Parent, Ragna Sigrun, Paul Mitri

Phantasmagoria 2

VON HEINRICH LENHARDT



Bitte nicht einschlafen: Kapitel 1 bietet viel Herumgeirre ohne Höhepunkte im Großraumbüro.



Bitte genau hinsehen: Wir vermelden stolz den ersten Auftritt eines digitalisierten Busens in einem Sierra-Spiel!



Bitte alles herzeigen: Die gefundenen Indizien schön brav der Frau Doktor vor die Nase klicken.



Verfolgt von linearer Stümper-Story, eingeschränkter Interaktion und dämonisch schlechten Puzzles erwache ich schweißgebadet aus meinem Büroschlaf. Mit Klimpermusik und reduzierter Spannung sorgt Phantasmagoria 2 zwar für rasches Einnicken, aber mein Unterbewußtsein setzt die Kette von spielerischen Nerv-Momenten leider in Alpträume um.
Das von aller Logik verlassene Ausprobier-Geklicke entbehrt über weite Strecken jeglicher spielerischer Intelligenz. Die fröhliche Abspulerei fertiger Videos schränkt ungemein ein: Puzzles reduzieren sich aufs universelle "benutzen". Und wo im Vorgänger zumindest gruselige Story-Spurenelemente minimal motivierten, ist das zweite Phantasmagoria platt und peinlich. Bilder bluten, Ratten reden, hier ein paar Gedärme, dort ein Quickie mit der SM-Mieze - alles bruchstückhaft inszeniert wie ein Home Video.
Späte Einsicht? Kaum war "Phantasmagoria 2" in den USA ausgeliefert, erklärte Sierra die Experimente mit "interaktiven Filmen" für beendet. Sie ruhen in Frieden.

Ausgerechnet Märchentante Roberta Williams ramponierte 1995 das familienfreundliche Image von Sierra. Die Erfinderin der spießigen "King's Quest"-Sippe legte in Gestalt von "Phantasmagoria" ein ebenso Video-intensives wie Puzzleschwaches Grusel-Abenteuer vor. Mit den Spukhaus-Erlebnissen des blonden Hascherls Adrienne und ihrem dämonisch unterwanderten Lover hat der Nachfolger nichts mehr zu tun. Das "Labor des Grauens" von "Phantasmagoria 2" befindet sich im Geheimtrakt der Firma Wyntech. Unser Held ist der nette Bursche Curtis Craig; ein Jahr nach der Entlassung aus einer Nervenheilanstalt auf dem Wege der Besserung. Spuk-Phänomene, schaurige Visionen und wenig behagliche Kindheitserinnerungen trüben seinen Alltag im Großraumbüro.

In fünf Kapiteln wird das Mysterium um Curtis' Vergangenheit ebenso gelöst wie eine Serie grausamer Morde. Das Spiel ist quasi ein Sammelsurium von Videoclips. Ihre Aufgabe besteht darin, Handlungsfortschritte durch mehr oder weniger logische Aktionen "auszulösen". Zwar gibt es ein Inventar mit Gegenständen, aber von den Rätsel-Konventionen intelligenter Adventures ist Phantasmagoria 2 weit entfernt. Wenn Sie zum Beispiel nicht jeder Torfnase im Büro bestimmte Gegenstände zeigen, droht schon im ersten Abschnitt eine Sackgasse. Das wiederholte Herumrennen und Ausprobieren wird durch willkürliche "Verlauf' Dich!"-Perspektiven erschwert.

Während die Videos im düsteren Halbzeilen-Modus abgespielt werden, tischt man Ihnen die Standbilder mit Interaktions-Möglichkeit in voller SVGA-Auflösung auf. Nerviger als dieser grafische Stilbruch ist der elend langsame Ein- und Ausblendeffekt des Inventars, sobald Sie mit dem Mauszeiger den unteren Bildrand berühren. Für die Story besonders wichtige Videos dürfen Sie sich im Playback-Menü nochmals ansehen. Gerade bei der englischen Fassung ist das bitter nötig, denn es gibt keine Untertitel. Sierra arbeitet aber an einer komplett deutschen Version.



Statt mit der braven Freundin Kaffee zu trinken, trifft sich unser Held Curtis (sitzend) lieber mit dem heißen Bürofeger im SM-Schuppen. Ob ein Gegenstand aus dem unten eingeblendeten Inventar die Dame befriedigen kann?

http://www.nwlink.com/~seadud19/index.htm

Viel Aufwand für ein schlechtes Programm. Die Internet-Dokumentation des "Making of" von Phantasmagoria 2 erlaubt wenigstens Einblicke über das Procedere eines interaktiven Spielfilms.

PHANTASMAGORIA 2 - LABOR DES GRAUENS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	**2**	**37**
HERSTELLER	**SIERRA**	PRÄSENTATION	X X	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X	3	**6**	
SPEICHERMEDIUM	**5 CD-ROMS**	SOUND	X X	3	**6**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X	4	**12**	
		SPIELDESIGN	X	7	**7**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Mit Videos abgefüllter Adventure-Horror billigster Splatter-Klasse. Spielerisch ein Griff in die unterste Puzzle-Gruft.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	640x480	256	nicht nötig	12 MByte
High End	P/90	640x480	High Color	nicht unterstützt	16 MByte

Wenn Windows mit 16-Bit-Farbtiefe läuft, sehen die Videos nicht nur schöner aus. Die Ruckelwahrscheinlichkeit ist auf 486-Systemen geringer als bei 256 Farben. Ein Quadspeed-CD-ROM wird von Sierra als "Minimum" dringend empfohlen!

Dragonheart

VON ANDREAS ULRICH

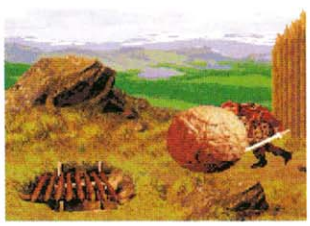


Daß Sie vor Rittern das Knie beugen müssen, um Hitpoints zu erhalten, wird im Handbuch mit keinem Wort erwähnt.



Mit bloßem Blick lehrt Draco dem Magier das Fürchten. Sir Bowen gibt dem Miesling dann mit dem Schwert den Rest.

Kurz nach dem Kinostart des Fantasy-Abenteuers "Dragonheart" vermarktet Acclaim die obligatorische Filmumsetzung. Die Thematik des Spiels (Hintergrundstory wäre übertrieben) entspricht dem filmischen Vorbild: Der tapfere Sir Bowen hat den Auftrag, einen brandschatzenden Drachen zu töten, freundet sich jedoch mit dem schlauen Draco an. Gemeinsam kämpfen die beiden erst um Gold, später gemeinsam gegen das Unrecht des Mittelalters.



Um die Grube zu öffnen, rollen Sie einen Stein aufs Gitter.

Wahlweise über die Tastatur oder über das Gamepad lassen Sie Sir Bowen marschieren, springen, ducken, rollen und klettern, während im Hintergrund auf drei Ebenen Wald oder Gebirge vorbeiscrollen. Dabei verstellen Ihnen unfreundliche Zeitgenossen den Weg, die Sie mit einer wachsenden Zahl von Attacken bekämpfen.

Zu Beginn des Spiels beherrschen Sie neben einer Abwehrhaltung nur zwei Schlagtechniken sowie drei Spezialattacken. Jeder Hieb zeigt unterschiedliche Wirkung, wobei mächtige Schläge viel Kraft erfordern und die Kondition Ihres Helden schwächen. Diese verbessern Sie im Lauf des Spiels ebenso wie die Hitpoints durch die Begegnung mit anderen Rittern – sofern Sie es übers Herz bringen, sich vor den Helden in den Staub zu knien. Auch neue Spezialschläge oder den Umgang mit Pfeil und Bogen lernen Sie durch die demütige Geste. Daneben sammeln Sie Extras, um Schwert und Rüstung zu verbessern. Vergessen Sie auch die Ringe nicht, die ein getöteter Gegner zurückläßt: Mit diesen lassen sich am Ende eines Levels Continues, Pfeile oder Drachenruf-Hörner erstehen. Denn wenn Sie den feuerspeienden Draco am Ende des zweiten Levels durch ein Duell von Ihren Talenten überzeugt haben, ist er derartig begeistert, daß Sie Ihn von nun an per Knopfdruck zur Hilfe rufen können. Der Blick des Drachen läßt Gegner schwach werden, sein Feuerstrahl verwandelt jeden Kontrahenten in ein Häufchen Asche.

Die Flugsequenz auf dem Rücken Ihres starken Freundes haben die Entwickler bei "Hugo" abgeschaut: Während der Reise durch einen Canyon zeigen aufleuchtende Pfeile, welche Taste gedrückt werden soll, damit der Drache nicht gegen eine Felswand donnert.



Bin ich im Mittelalter oder was? **SVGA ist anscheinend noch nicht erfunden, die 320x240-Grafik wird dem zumindest technisch ordentlichen Film nicht gerecht. Auch die lächerlich animierten Ritter und Hexer geben nicht viel her: Die jämmerlichen Sprünge des Drachentöters erinnern mich an die zappeligen Hopser von König Rollo und sind meilenweit entfernt von weichen Bewegungen wie Sie schon vor sieben Jahren (z.B. bei "Prince of Persia") üblich waren. Der audiovisuelle Dilettantismus schlägt auf den Spielablauf: So entsteht beim Nachladen der Begleitmusik im unpassendsten Augenblick eine kurze Spielpause, die genaues Timing unmöglich macht. Auch die Spiellogik ist debil: Ein mit "Wirbelwind"-Attacke gefällter Gegner schlägt fröhlich noch einmal zurück und sinkt erst dann ins wohlverdiente Nirvana. Sir Bowen dagegen stirbt unzählige Male den Tod eines Trottels: Wer durch endloses Probieren und Austaxieren ermüdet den falschen Punkt zum Absprung nutzt, landet fatal verletzt im Graben.**

http://www.roughcut.com

Filmseiten gibt´s viele im WWW, doch das amerikanische "Roughcut" ist in jeder Beziehung vorbildlich: Hinter nüchtern-stilvollem Design verbergen sich Reportagen und Besprechungen, im Archiv stapeln sich Fotos und Interviews mit allen Hollywoodgrößen, sowie kompetente Besprechungen der Laserdisc-Umsetzungen (inkl. "Dragonheart").

DRAGONHEART		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	4	34
HERSTELLER	ACCLAIM	PRÄSENTATION	X X	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X	4	4	
		SPIELDESIGN	X	7	7	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Noch blöder und nerviger als der Film: Lieblose Action-Verwurschtelung mit massiver Design- und Grafikschwäche.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/50	320x240	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	320x240	256	nicht unterstützt	16 MByte

Egal ob 486er oder Pentium: An der niedrigen Grafikqualität von "Dragonheart" ändert sich nichts. Auch auf starker Hardware stören ruckeliges Scrolling und deutliche Ladepausen den Spielverlauf.

Entwickler: Probe, GB
Produzent: Clifford B. Falls
Spieldesign: Joe Bonar
Programmierung: Chris Walsh, Cameron Sheppard
Grafik: Lloyd Murphy, Guy Mills
Sound: Bob Scumachi, Dow McKeever, Rachel Segens

Alien Trilogy

VON ANDREAS ULRICH

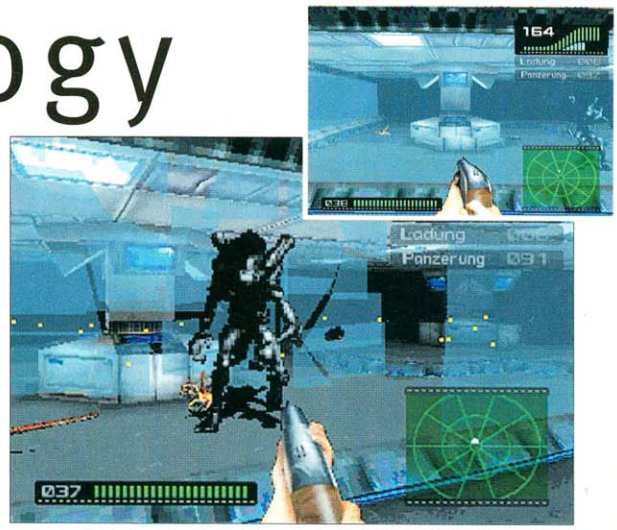
Während sich die Gerüchte um einen vierten Teil der Film-Saga verdichten, vertreiben sich jetzt auch PC-Besitzer die Zeit bis zu Ripleys Auferstehung mit der "Alien Trilogy". Die PC-Version ist eine getreue, wenn auch verspätete Umsetzung des Playstation-Originals: Auf dem Planeten LV 426 konnte sich eine außerirdische Lebensform unbemerkt vermehren und die Bewohner der menschlichen Kolonie auslöschen. Eine Einheit der unerschrockenen "Colony Marines", unter ihnen Lt. Ripley, wird auf den Katastrophenplaneten beordert, um der Alien-Brut den Garaus zu machen. Eine kurze Render-Sequenz zeigt die anrückende Truppe - doch nach dem Laden des ersten Abschnitts sind Sie plötzlich auf sich alleine gestellt. Wo sind denn all Ihre mutigen Mitstreiter geblieben? Egal, Sie haben jetzt keine Zeit mehr zum Grübeln, denn auf Ihrem Bewegungssensor rührt sich etwas - die Aliens sind im Anmarsch! Nur mit einer mickrigen 9mm-Pistole bewaffnet, stürzen Sie sich in ein düsteres Ganggewirr. Bereits hinter den ersten Kisten huscht ein flinker Face-Hugger hervor . Just als er zum Sprung auf Ihr Gesicht ansetzt, drücken Sie ab. Doch mit Ihrer Pistole werden Sie nicht weit kommen: Hinter verschlossenen Türen oder geheimen Wänden finden Sie neue, filmgerechte Alien-Auslöscher. Von der durchschlagenden Shotgun, über Flammenwerfer, Impulsgewehr bis hin zu einer großkalibrigen Smartgun, auf die sogar Rambo neidisch wäre, ist alles vorhanden. Mit diesem Hydraulik-Monster holen Sie hinterlistige Alien-Warriors sogar von der Decke.

Vor jedem Level umreißt ein kurzer Text die folgende Aufgabe. Neben reinen Vernichtungs-Missionen müssen Sie Erkennungsmarken verschollener Einwohner aufsammeln, alle Kisten mit Alien-Forschungsexemplaren zerbröseln oder die Ventile überhitzter Gasleitungen zudrehen. Um das Missionsziel zu erreichen, müssen Sie einen bestimmten Prozentsatz der gestellten Aufgabe erfüllen. Viele Türen und Aufzüge lassen sich jedoch erst benutzen, wenn Sie einen Generator unter Strom gesetzt haben. Die wichtigsten Hebel reagieren nur in Verbindung mit einer Batterie. Neben Munitions- und Lebensspendern entdecken Sie in den weitläufigen Gängen u.a. Nachtsichtgerät und Schulterlampe, säurefeste Rüstung und Adrenalin-Spritzen, die Ihre Energieleiste auf 200 Prozent aufputschen.

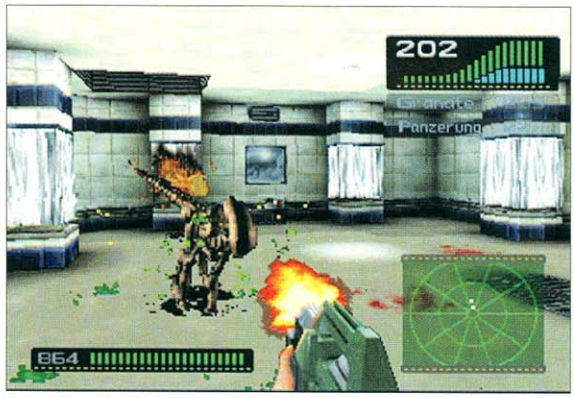
In der von uns getesteten deutschen Version wurden übrigens alle menschlichen Gegner durch Aliens ersetzt.



Langsam aber sicher verliere ich den Glauben an die 3D-Fähigkeiten meines PCs: Erst enttäuschte "Tomb Raider" mit unverzeihlichen Grafik-Schnitzern, jetzt bleibt auch "Alien Trilogy" hinter meiner hohen Erwartung zurück: Üble Textur-Verzerrungen, Polygon-Blitzer auf Schritt und Tritt - die indizierten Referenz-Titel von id und 3D Realms beweisen, daß es auch ohne 3D-Beschleuniger besser geht. Die Fans der Filmvorlage werden sich davon nicht abschrecken lassen: Der CD-Soundtrack erzeugt binnen wenigen Minuten eine äußerst dichte und beklemmende Atmosphäre, die Steuerung ist makellos, die Face Hugger hinterlistig und die Levels fordernd - Alien-Fan, was willst Du mehr? Vielleicht die ungekürzte Original-Version? Denn 32 Levels lang nur gegen die Auswüchse der Alien-Rasse anzutreten, das langweilt auch den hartnäckigsten Colony Marine. Die Multiplayer-Szenarien reizen mich auch nicht zu Jubelstürmen - von einem Netzwerk-Spektakel erwarte ich mehr als simples "Mann-gegen-Mann"-Gebolze.



Alien Warrior und Face Hugger lauern hinter transparenten Glaswänden (oben). Unter ihrem Beschuß zerbersten die Scheiben – sofort stürmen die Monster auf Sie zu.



Die Face-Hugger mißbrauchen auch Hunde als Wirt - eine neue Alien-Mutation entsteht: die äußerst zähen "Dog Aliens".

http://uk.imdb.com
Die "Internet Movie Database" ist die erste Web-Wahl für alle Film-Fans: Unter den Unmengen an Informationen zu derzeit über 90.000 Filmen finden Alien-Fans alles Wissenswerte über die drei Film-Vorlagen zur "Alien Trilogy".

ALIEN TRILOGY		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	5
HERSTELLER	**ACCLAIM**	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X X	3	15
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X • •	4	12
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X • •	7	21

MULTIPLIKATOR

X-RATING: 67

FAZIT: Atmosphärische 3D-Monster-Hatz nach Filmvorlage. Die deutsche Version leidet etwas unter mangelnder Abwechslung.

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

Sie sollten einen flotten Pentium im Marschgepäck haben - bei vielen Objekten und Explosionen geht sogar ein 133er ruckelnd in die Knie. Netzwerk-Spieler benötigen pro Nase ein eigenes Original - das Spiel blockiert nach dem Start die Auswurftaste des CD-ROM-Laufwerks!

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
AH 64-MissDisk Korea	dt	49,95
ATF - MissDisk NATO	dt	39,95
Azarels Tear	dt	69,95
Blood & Magic	da	89,95
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
Dominion*	dt	74,95
Down in the Dumbs	dt	79,95
Dungeon Keeper*	da	76,95
Earth Siege 2	dt	79,95
Elisabeth	dt	89,95
F 22 Lightning 2	dt	79,95
Fable	dt	69,95
FIFA Soccer '97	dt	79,95
Flottenmanöver*	dt	79,95
Gene Wars	dt	79,95
Hind	da	69,95
Jagged Aliance 2*	**dt**	**69,95**
Links LS	dt	99,95
Lord of Realm*	dt	79,95
M.A.X.*	dt	79,95
M.D.K.*	dt	89,95
Mechw2: Mercenaries*	dt	89,95
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
Realms of Haunting	da	79,95
Ripper	da	79,95
Risiko	dt	79,95
Sam + Max	dt	39,95
Shattered Steel	dt	79,95
Sherlock Holmes:....Rose	**dt**	**74,95**
Shine	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
Wing Commander III	dt	34,95





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

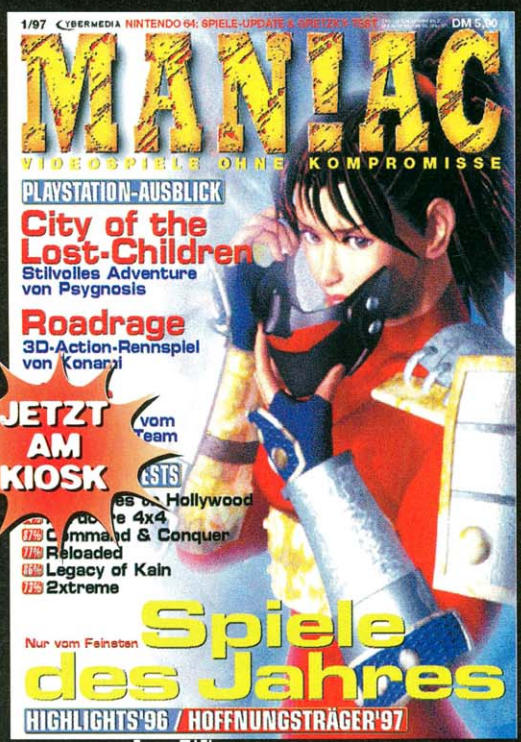
...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.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

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



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

Programmierung: Rod Reddekopp, Robert White, Ken Lam, Andrew Jinks, Darren Schueller, Wenig-Keen Wong, Brian Chan
Grafik: Darrell Olthuis, Kim Gill, Giovanni Sasso
Musik, Sound: Traz Damji

NBA Live 97

VON HEINRICH LENHARDT

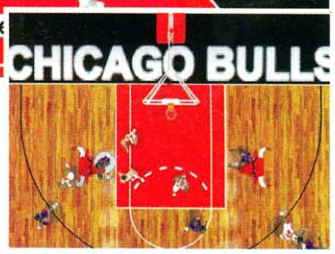


Die Haute Couture der Sportspiele liefert derzeit Electronic Arts ab. Angesichts gleichbleibender Regeln und Steuerungs-Essentials darf die Frage nach dem Sinn von jährlichen neuen Versionen zwar gerne diskutiert werden. Der hauseigene Trend für die 97er-Saison – "Modebewußte Polygon-Sportler tragen jetzt die neue Texturen-Kollektion" – steht dem Basketball-Spektakel jedenfalls nicht schlecht. Auch jenseits der Sportarenen verdreht man gerne den Kopf, um "NBA Live 97" anerkennend nachzugucken. Menü-Styling und Statistik-Feinschliff bieten genau die liebevolle Sorgfalt, welche ich bei "FIFA 97" vermißt habe.
Kein schlechtes Update also und der Konkurrenz um Air-Jordan-Länge überlegen. Der Schwierigkeitsgrad blieb unverändert zahm; auch das Spielgefühl ist ziemlich kompatibel zur 96er-Version. Wer die schon hat, überlege sich den Kauf bitte zweimal. Sport-Einsteiger können hingegen zuschlagen: Eine schönere Basketball-Simulation als "NBA Live 97" gibt es derzeit nicht.

Ältere Damen bitten Sie im Supermarkt ständig, die Ravioli-Dosen vom obersten Regal zu holen? Beim Kinobesuch stöhnen die Besucher in den hinteren Reihen jedesmal auf, wenn Sie Ihren Platz einnehmen? Und Ihre Lebensgefährtin verwendet statt konventioneller Knuddelsynonyme lieber Kosenamen wie "mein Telefonzellchen"? Bei dreimal "ja" sind Sie vielleicht ein Basketball-Star – und wenn nicht, dann werden Sie jetzt einer. Denn beim jährlichen "Macht auf Eure Geldbeutel"-Festival von EA werden die Freunde der langen Korbkünstler keinesfalls vernachlässigt. "NBA Live 97" spielt sich im Prinzip wie der Vorgänger, lockt aber mit Verbesserungen im grafischen und strategischen Bereich. Fangen wir mal mit den bewährten Tugenden an, die uns schon beim 96er-Jahrgang erfreuten: Im 3D-Stadion mit flexiblen Betrachterperspektiven können Sie eine komplette NBA-Saison nachspielen. Zahlreiche Regeln und Schwierigkeitsgrade erlauben sowohl Action-orientiertes Basketball als auch eine pingelige Simulation. Die Steuerung ist mit zwei Feuerknöpfen schnell gemeistert: Angetäuschte Würfe oder clevere Spezialpässe lassen sich gezielt einsetzen. Ob besonders spektakuläre Slam-Dunk-Manöver gelingen, hängt allerdings primär von den Talentwerten der Spielfiguren ab. Das Programm wählt auf Wunsch besonders schöne Korberfolge für eine sofortige Wiederholung aus. Davon abgesehen dürfen Bild-für-Bild-Experten jederzeit in das Replay-Menü wechseln und dort Ihre Lieblingsszenen ausgiebig bewundern.

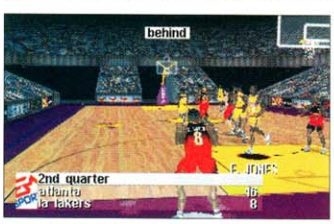


Schrempf, du alter Schlingel: Zweimal hat der Sonic aus Seattle schon gefoult; der Schiri läßt sich von seinem unschuldigen Grinsen nicht beeindrucken.



Zu den acht Spielfeld-Ansichten gehört diese höchst aufgeräumte Darstellung aus der Vogelperspektive.

Bei der neuen 97er-Version fallen vor allem die schöneren Spielfiguren auf. Ähnlich wie bei NHL und FIFA wurden Bewegungen "echter" Sportler digitalisiert. Die Polygon-Basketballer tapezierte man zudem mit realistischen Texturen – schick. Auch den lautstark kommentierenden Sportreporter gab es bei früheren NBA-Live-Versionen noch nicht. Angesichts der Punkte-Inflation beim Basketball ist der Junge allerdings bereits mit der Scorer-Namensnennung gut ausgelastet.
Beim Styling hat EA mal wieder eine Schippe draufgelegt. Coole High-Color-Menüs, groovende Musik und radikal-rasant geschnittene





Diese beiden "schlechteren" Auflösungen sind wahre Tempowunder. Bei Standard-VGA kommt selbst der kleinste Pentium mit. Der Halbzeilen-Modus der mittleren Auflösungsstufe (rechts) ist ein eleganterer Kompromiß zwischen Schönheit und Schnelligkeit.

http://www.shaq.com/

Wenn er nicht gerade einen Film dreht, Rap-CDs aufnimmt oder neue Lizenzdeals unterschreibt, spielt Shaquille O'Neal auch mal ein bißchen Basketball. Der frisch zu den LA Lakers gewechselte Superstar taucht exklusiv bei NBA Live 97 als Spielfigur auf. Die Neuigkeiten aus der "Shaq World" erfahren Sie auf dieser offiziellen Internet-Station.

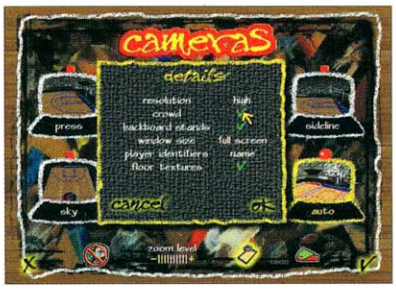
NBA LIVE 97		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	120 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X	1	4	82
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS	PRÄSENTATION	X X X X X	2	10	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X X	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Edles Basketball, das sich fast so spielt wie der Vorgänger. Steigerungen bei Grafik, Sprachausgabe und Strategie machen's kaufenswert.

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

Die höchste Grafikauflösung mit allen Details lastet jeden Pentium gut aus. Doch das Umschalten auf die mittlere Auflösung (640 x 240) bringt viel Tempogewinn.

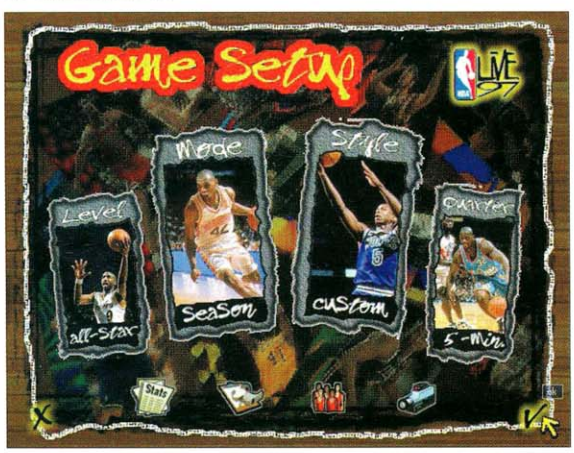


Sie wählen zwischen acht verschiedenen Kamera-Modi; neu ist dabei der einstellbare Zoom-Faktor. Effektvolle Wechsel zwischen verschiedenen Perspektiven gewährt die empfehlenswerte "Auto"-Ansicht.

Videos sorgen für optimale NBA-Stimmung. Die Halbzeitpausen lassen sich per Mausklick durch einen neuen Präsentations-Punkt versüßen; ein abrufbares Video zeigt spektakuläre Spielzüge und Cheerleader-Bestand der Heimmannschaft. Alle Namen und Daten sind auf dem Stand der aktuellen Saison; Shaq O'Neal ist also nicht mehr für Orlando, sondern in den Farben der LA Lakers unterwegs. Aus Lizenzgründen glänzt Michael Jordan wieder einmal durch Abwesenheit, doch per Editor ist sein Name schnell von Hand ergänzt. Mit diesem schönen Werkzeug erzeugt man auch neue Spieler nach Belieben oder tauscht Stars zwischen den Teams aus.

Während der Partie können Sie den jeweils ballführenden Spieler steuern oder sich auf einen bestimmten Akteur konzentrieren. Fortgeschrittene Basketball-Kenner schätzen die tiefschürfenderen Trainer-Strategien. Vor allem im Defensiv-Bereich lassen sich Taktiken genauer definieren oder Manndeckungen anordnen. Und selbst auf der Speisekarte der traditionell reichhaltigen Statistiken gibt es einen neuen Gag: Beim Blick auf die besten Liga-Spieler in verschiedenen Kategorien wird nun angezeigt, auf welchem Rang in der Zahlensuppe der am höchsten plazierte Profi aus Ihrem Team eingeordnet ist.

Im technischen Bereich sorgen drei Grafikauflösungs-Stufen für schnittigen Spielfluß. Bei jeder Ansicht legen Sie individuell fest, wie nahe die Kamera ans Geschehen rangehen soll. Im Multi-Player-Bereich lassen sich zwei PCs per Modem, Netzwerk oder seriellem Kabel verknubbeln. Pro Computer dürfen bis zu vier menschliche Spieler ran; das macht maximal acht Mannen in einem Match.



Das sind noch Hauptmenüs: Witzig gestylt, übersichtlich strukturiert, von treibenden Rhythmen unterlegt und mit exakt 3024 Farben liebevoll gepinselt.

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**			
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**

Produzent: Guido Henkel
Programmierung: Lothar Ahle, Hans-Jürgen Brändle, Guido Henkel
Grafik: Vadim Pietrzynski, Markus Henrich, André Taulien, Christian Pollege
Sound: Guido Henkel

Das Schwarze Auge 3

VON ROBERT BANNERT

Kaum wollen die Helden nach dem zweiten Teil von Attics "Nordland-Triologie" ihre müden Knochen ausruhen, verstricken RPG-Veteran Guido Henkel und seine Crew Ihre Recken ins nächste Rollenspielabenteuer: Wie im Vorgänger hat man sich für das Finale des Fantasy-Epos an den deutschen Pen-und-Paper-Klassiker "Das Schwarze Auge" gehalten; die 3D-Gestaltung des mittelalterlichen Kontinents Aventurien wie die Regel-Umsetzung wurden von Ulrich Kiesows DSA-Team betreut. DSA-Veteranen portieren Ihren "Sternenschweif"-Heldentrupp in die jüngste Episode, Nordland-Neulinge nehmen mit dem vorgegebenen Heldentrupp vorlieb oder zerren einen neuen Kämpen aus der CPU-Retorte: Sie tüfteln die frischgebackenen Heroen streng nach den Originalregeln aus und durchstreifen entgegen Vorlagen-losen Computer-RPGs einen ganzen Datenforst. Neben den obligatorischen Basiswerten müssen Sie Statistiken für unterschiedliche Waffenkategorien im Auge behalten, noch mehr Buchführung als Heldengesundheit, Ausrüstung und magische Verse erfordern die Talentwerte Ihrer Truppe: Eine Liste verrät, ob Ihr Charakter in jungen Jahren mit Waldläufern die aventurische Flora unsicher machte oder bei der Garether Stadtwache Sandsäcke stemmte. Wer sich nicht beim ersten Kletterversuch die Knochen brechen oder alle paar Meter auf die Nase fallen will, bemüht sich um gesunden Statistik-Ausgleich und wählt Fachgebiete mit Bedacht – bis zum nächsten Stufenaufstieg gehen noch viele "Abenteuerpunkte" ins Land.



Klopfen Ihre Helden zu genehmer Tageszeit an eine Tür, macht die Dame des Hauses ihre illustre Aufwartung – ins Gebäude schlendern können Sie jedoch nicht.



3D-Exkursion im Ameisenhaufen: Auf flotten Rechnern schalten Sie von der Icon-Maske in den Vollbildmodus um.

Dazwischen hecheln Ihre Helden mit stufenlosem 3D-Schritt durch die Hafenstadt Riva, verhören vom Schankwirt bis zum schmierbäuchigen Frührentner sämtliche Bürger und ernten magere Löhne für Suizid-Missionen. Auf die klassischen "Aufwärmmonster" muß Ihre Truppe indes verzichten – bis auf ein paar einsame Wegelagerer und Orkbanden wurden sämtliche Kämpfe als Plot-Elemente angelegt. Egal ob Sie durch einen Stollen marschieren oder sich in düsteren Gassen herumdrücken – die Monster-Frühwarnung hat man auf Textpassagen beschränkt, weder Bitmap-Bestien noch Polygon-Prügler wandern über's Texturen-Pflaster.



Nach kurzem Text-Intermezzo wird Ihre Gruppe von einer Ameisenlarve attackiert, im nachfolgenden Taktik-Scharmützel schieben Sie Ihre Helden über ein Schachbrettraster.



DSA-Fans frohlocken über eine detailgetreue Umsetzung, alle anderen beißen sich an der Datenfülle schnell die Zähne aus. Wer Überlebenschancen verzeichnen will, kommt um die manuelle Truppenplanung nicht herum, denn der Computerplaner wählt selten die klügsten Aufstiegsoptionen: Kaum außerhalb der Stadtmauern, landen Sie im Kochtopf. Nur wer sich aus jahrelanger DSA-Erfahrung in Aventurien zurechtfindet, genießt ein fantasievolles Szenario mit umfangreichem Spiel-Terrain und vielen Insider-Gags. Streicht man allerdings das schicke 3D-Panorama und die taktischen Gefechte, bleibt ein RPG in "Bard's Tale"-Tradition – inkonsequent präsentiert und technisch nicht mehr zeitgemäß. Die melodischen Audio-Tracks verkürzen die eine oder andere Durststrecke, sind aber zuweilen verdammt kurz und unpassend. Vorlagen-Kundige investieren die 50 Mark gerne und sind für Monate beschäftigt. Der Rest der Rollenspielwelt regt sich über gnadenlose Gegner und den schwülstigen Schreibstil der Paper'n'Pencil-Autoren auf.

http://Schmidt-Spiele.compuserve.de/
Die Webseite des Spieleriesen Schmidt ist mittlerweile zum DSA-Forum geworden: Hier finden Sie die aktuellen DSA-Publikationen nebst Cover-Artworks zum downloaden, Bestellservice, Links zu Privatseiten sowie ein Regelforum für Daten-Diskussionen.

DSA 3: SCHATTEN ÜBER RIVA		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	50 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X	1	1	66
HERSTELLER	ATTIC	PRÄSENTATION	X X	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	MSDOS	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Klassisch: Unscheinbar präsentiertes Rollenspiel mit flottem 3D-Terrain nach detaillierter Paper'n'Pencil-Vorlage.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x400	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640x400	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Auf dem 486er werden die aventurischen Forscher ziemlich träge, nur ab einem 120er Pentium ist Ihre Truppe auch im Vollbildmodus forsch zugange. Mit Bildschirmmaske auch auf langsameren Rechnern solide spielbar.

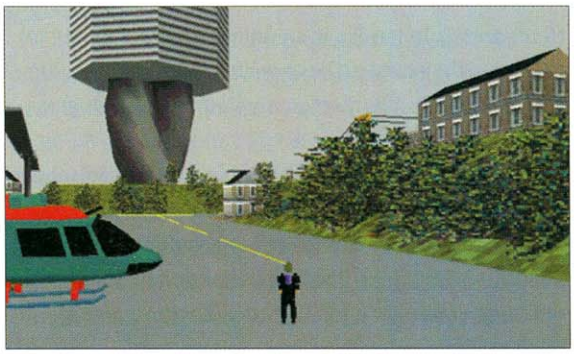
Entwickler: Maxis, USA
Design: Will Wright
Produzent: Jim Siefert
Programmierung: Ed Goldman
Grafik: Ocean Quigley

Sim Copter

VON ANATOL LOCKER



Ein hübscher kleiner Tumult? Dagegen hilft nur ein sauber plazierter Kanister Tränengas.



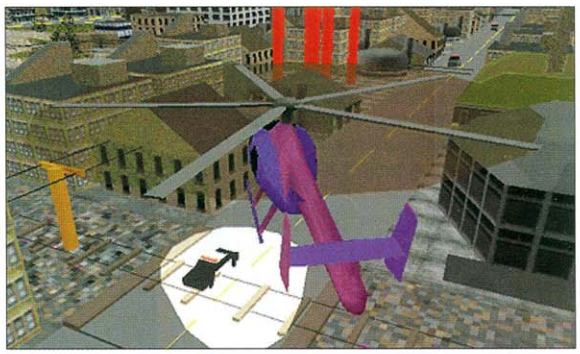
Am Boden tummeln sich Sims, die ein reges Eigenleben führen.

Hubschrauber können verdammt praktisch sein. Auf kurze Distanzen sind sie klassischen Transportmitteln überlegen: Sie überholen locker jeden Stau, landen an unzugänglichen Stellen, bieten aus der Luft den perfekten Überblick. Während der Deutsche im städtischen Himmel selten einen Hubschrauber erblickt, gehören sie in den USA zum Bild jeder größeren Stadt. Helis stellen mit ihren Suchscheinwerfern Verbrecher, transportieren Verletzte zum Arzt und helfen Brände löschen. Grund genug für Maxis, sich dem Phänomen „Stadt & Hubschrauber" anzunehmen.

Vor der Basis steht unser Hubschrauber bereit. Wenn man ihn betritt, wird ins Cockpit gezoomt, die Mühle ist startklar. Das Szenario setzt sich aus Häusern, Hügeln, Wäldern und Wasserflächen zusammen, die es zu überfliegen gilt. Die Welt besteht aus Polygonen, die mit Ziertexturen überzogen sind, die sich für langsamere PCs wegschalten lassen.

Damit wir nicht sinnlos in der Luft rumhängen, teilt uns das Radio acht unterschiedliche Missionstypen mit und projeziert die Ziele auf die zoombare Landkarte. Verkehrsstaus werden durch aufmunternde Worte aus dem Megaphon beseitigt. Bei Rettungsmissionen, medizinischen Transporten und Kurierdiensten landen wir den Hubschrauber, laden das Gewünschte ein und liefern es am Zielort beziehungsweise im Krankenhaus ab. Tempolimit-Sünder halten wir mit dem Suchscheinwerfer im Visier, bis die Polizei sie stellt. Tückischer sind Feuer, Kriminelle oder gar ein saftiger Aufruhr. Bei Letzterem hilft meist eine Ladung Tränengas. Auch Feuer sind fies. Man kann sie mit der Wasserspritze bekämpfen, kommt man zu nahe, nimmt der Hubschrauber Schaden.

Für jede abgeschlossene Mission gibt's Punkte, die sich in Ausrüstungsgegenstände umwandeln lassen. Tränengaskanister, Rettungsgurte, Wasserspritzen und Megaphon gehören an jeden gut ausgerüsteten Helikopter. Jeder Sim Copter-Pilot beginnt mit dem kleinen Modell Schweitzer 300, einem ziemlich lahmen Gurkenhobel. Sieben bessere Modelle warten darauf, gekauft und geflogen zu werden. Sie sind nicht nur jeweils schneller als das Vorgängermodell, sondern bieten auch mehr Stauraum für Verletzte oder transportwillige Gäste.



Die Verstärkung ist eingetroffen, jetzt kann der Verbrecher gefaßt werden...



15 Minuten in der Luft, schon geht dem Spielprinzip die Puste aus. Eine traurige Bilanz. Nicht nur, daß wir beim Hubschrauberflug auf jeglichen Realismus verzichten dürfen – Kollisionen mit Hochhäusern kratzen unseren Heli nur leicht an – auch das „Eine Mission jagt die andere"-Spielprinzip birgt wenig Spaß. Je nach Schwierigkeitsgrad ist man hoffnungslos unter- oder überfordert. Daß sich die ganzen Hubschrauber praktisch identisch fliegen, motiviert nicht gerade, sich länger mit "Sim Copter" zu beschäftigen. Auch die Grafik trägt nicht sonderlich zur Erheiterung bei... Im Handbuch findet man einen Hinweis, daß man eigene "Sim City 2000"-Kreationen im "Sim Copter" wiederverwenden kann. Ich will's ja nicht unterstellen, aber ich werde den Eindruck nicht los, als hätten die Programmierer eine coole 3D-Routine für „Sim City 2000" entwickelt – und schon kam das Marketing mit dem Beschluß, daraus ein Spiel zu basteln. Anders kann ich mir diese gravierenden Schwächen im Spieldesign nicht erklären.

SIM COPTER		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	51
HERSTELLER	MAXIS	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
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 ● ● ●	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Eine Stadt, ein Hubschrauber, eine Menge Langeweile.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	640x400	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/100	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Für dieses Spiel müssen wir nicht aufrüsten. Der Geldbeutel bleibt geschont, das Spielvergnügen auch.

http://www.lapd1.org/

Die Herren vom Los Angeles Police Department haben eine Menge Erfahrung, wenn's um Überwachung aus der Luft geht.

Produzent: Thomas Ptak
Programmierung: Robert Dinnerman
Grafik: Thomas Ptak, Matthew Harmon
Sound: Michael Cihak

Jetfighter 3

VON ANDREAS ULRICH

Nachdem das Feindbild „Ost" für Simulationen ausgedient hat, schicken Sie die Spieldesigner mit Vorliebe in den Kampf gegen rücksichtslose Drogenkartelle. So auch in "Jetfighter 3", der lang überfälligen Fortsetzung zur Action-Simulation von 1992: Als Pilot einer schnellen Eingreiftruppe der United Nations werden Sie auf den nagelneuen Flugzeugträger "UNS Peacekeeper" versetzt, um dort Ihren Dienst fürs Vaterland zu leisten. Die Fahrt verwickelt Sie in zwei Szenarios: Zuerst fliegen Sie in den Kampf gegen korrupte kubanische Streitkräfte, die mit einem columbianischem Drogenkartell zusammenarbeiten. In Ihrem zweiten Feldzug kämpfen Sie um die Unabhängigkeit von Chile. Ein machthungriger argentinischer Diktator versucht mit allen Mitteln, den Küstenstaat zu annektieren.

Haben Sie Ihr Quartier auf dem riesigen Flugzeugträger eingerichtet, dann stehen Ihnen einige Optionen zur Verfügung: In Ihrer Kabine können Sie über ein Terminal E-Mails abrufen und Daten über Ihre Fronteinsätze einsehen. In der Bibliothek liegt immer eine aktuelle Tageszeitung bereit, mit der Sie das aktuelle politische Geschehen verfolgen. Mit Hilfe einer Datenbank frischen Sie Ihr technisches Know-How über Jets und Waffensysteme auf.

Auf der Brücke verändern Sie wiederum die Spieleinstellungen (u.a. Grafikauflösung und Sound) und wählen einzelne Aufträge direkt an. Von dort aus schlendern Sie in den „Briefing Room". Haben Sie sich mit Hilfe der Karte über das Terrain und die zu erwartenden Feindkontakte informiert, begeben Sie sich in den Hangar.

Für Sie nur das Beste: Entweder Sie klettern in das Cockpit einer F/A-18 Hornet oder Sie erobern die Luftherrschaft mit einer nagelneuen F-22N Lightning 2. Je nach Art des Einsatzes bestücken Sie Ihren Kampfjet mit den passenden Waffensystemen. Dazu gehören die obligatorische Bordkanone, hochtechnisierte „Fire and Forget"-Raketen sowie plumpe JDAM-Bomben.

Sind Sie mit den Gesetzen der Aerodyamik nicht vertraut, dann können Sie in 13 Anfängermissionen erste Flugversuche starten. Diese reichen vom simplen Rumgedüse über Bombardements bis zum ersten Dog-Fight gegen eine MIG.

Ihr Einsatzgebiet liegt über dem südamerikanischem Festland. Die Programmierer spendierten Ihnen 3 Millionen Quadratkilometer, die Sie nach Kriegstreiber absuchen. Sie düsen über die verschneiten Berggipfel der Anden oder kämpfen über den Dächern riesiger Küstenstädte gegen feindliche Abfangjäger.

Auch der dritte "Jetfighter" zeigt sich verhältnismäßig einsteigerfreundlich: Über ein Cheat-Menue laden Sie während des Fluges Ihre Waffen, füllen den Tank oder machen Ihre F 22 unverwundbar.

Ungeduldige Piloten sparen sich nach erfüllter Mission den Rückflug zum Flugzeugträger und wechseln sofort zur Abschlußbesprechung. Wollen Sie aber alle Punkte für den Auftrag bekommen, müssen Sie Ihren Flieger



Andreas: **Die "Jetfighter 3"-Flugzeuge lassen sich verdächtig einfach durch den Himmel steuern. Ob hier die Realitätsnähe nicht zu kurz gekommen ist?**

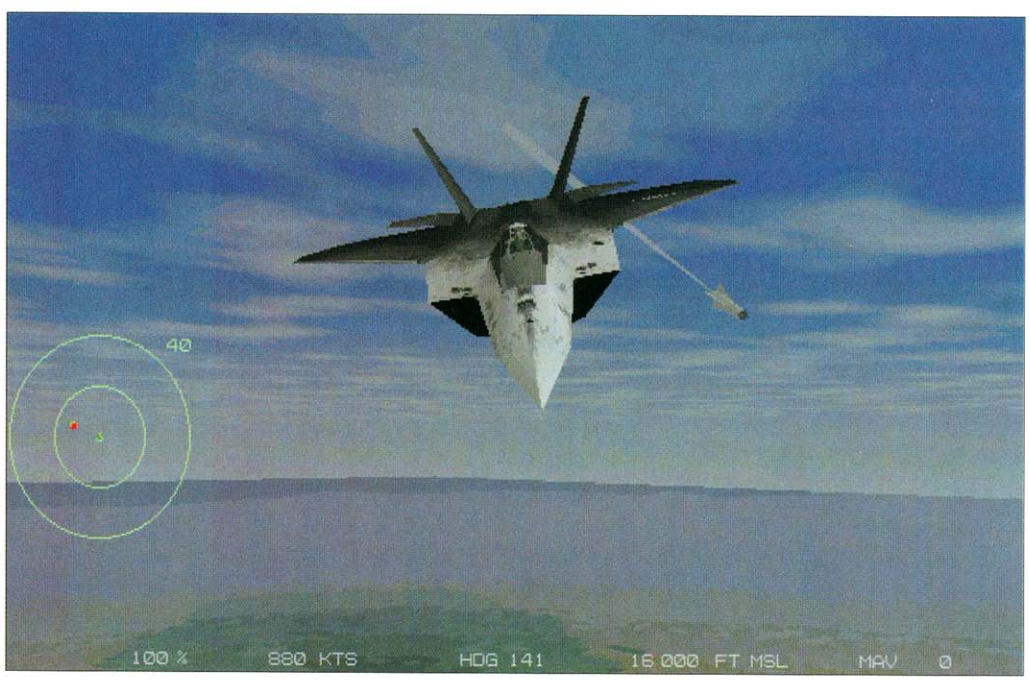
Anatol: **Des einen Freud ist des andren Leid: Durch das gutmütige Flugverhalten haben auch Anfänger die Chance, einen aufregenden Luftkampf zu überleben und müssen nicht gleich frustriert ihre Maverick ins Korn werfen.**

Andreas: **Hoffentlich ist dieser "Anfänger" gut ausgerüstet: Für "Jetfighter 3" in SVGA braucht man das modernste Equipment, das der PC-Markt momentan hergibt.**

Anatol: **Das hat mich auch genervt. Zum einen ist "Jetfighter 3" schon langsam genug, aber das schlimmste ist, wenn mitten im Flug das Spiel ein paar Sekunden pausiert, um vom CD-ROM Daten nachzuladen.**



Andreas: **Das riesige Areal fordert seinen Preis: drei Millionen Quadratkilometer mit schönen Texturen passen nun mal nicht in 32 MB RAM.**



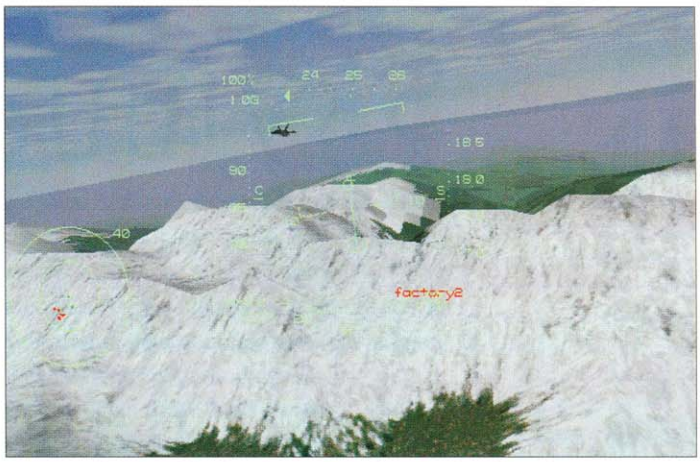
Fire and Forget: Auf Knopfdruck löst sich die zerstörerische Rakete und sucht sich ihren Weg zum Ziel selbst.



Die "UNS Peacekeeper" ist Ausganspunkt Ihrer Missionen über Südamerika.



Zielanflug: In diesen Fabrikhallen panscht das Drogenkartell seine Rauschgifte zusammen.

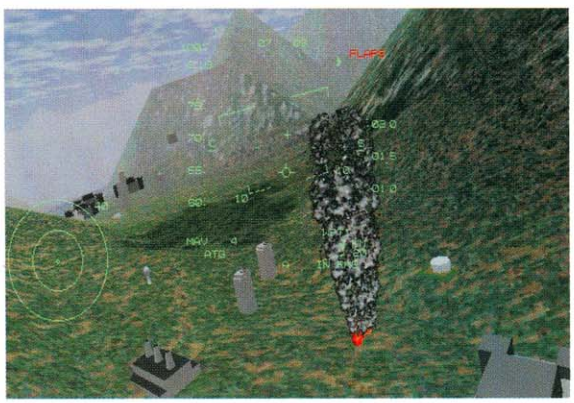


Vorne Hui hinten Pfui: Die Texturen werden nur über die näheren Berggipfel gelegt. Weiter entfernte Hügel bestehen aus einfarbigen Polygonen.

per Hand sicher auf dem Deck der UNS Peacekeeper landen.

Während einiger Missionen erhalten Sie auch das Kommando über einen Wingman. Dieser folgt gehoram Ihrem Kurs, bis Sie ihm das Signal zum Angriff auf ein von Ihnen ausgewähltes Ziel geben.

„Jetfighter 3" unterstützt die gesamte Palette professioneller Flightsticks und jegliches Flugsimulator-Zubehör. Sogar der neue, noch gar nicht erhältliche CH-Forcefeedback-Stick wird bei der Installation aufgeführt. Benutzen Sie den Microsoft „Sidewinder Pro", dann können Sie nur auf magere zwei Feuerknöpfe zurückgreifen. Ein Patch zur Beseitigung dieses Fehlers liegt bereits im Internet zum Download bereit. Um den Spielablauf flüssiger zu gestalten, setzen SIe wie üblich Auflösung und Details herab. Dem Spiel legt Mission Studios eine 180seitige Schwarte bei: Das Handbuch erklärt grundlegende aerodynamische Zusammenhänge genauso wie die technischen Daten moderner Jets und Waffen. Ein Einführungskurs zu den 13 Einstiegsmissionen finden Sie ebenfalls im Handbuch.



Nach einer erfolgreichen Attacke bleibt vom Ziel nur eine Rauchwolke übrig.



Ein Helikopterschwarm im Angriffsflug auf die nahe Küstenstadt.



In VGA sieht es zwar nicht so schön aus, dafür gehts um einiges flotter.

Flugsimulator light: **Wenn das Fliegen mit einer „F22" wirklich so einfach ist wie es mir „Jetfighter 3" vormachen will, dann hänge ich meinen Job sofort an den Nagel und werde Kampfpilot. Mit dem Jet ein Jojo zu fliegen, fällt mir leichter, als mein Auto rückwärts einzuparken. Die texturierten Hügel und massiven Städte sehen nur gut aus, wenn Sie Abstand halten: Im Tiefflug verkommen Wälder und Wiesen zu grünem Pixelmorast. Besitzen Sie nicht gerade einen Pentium 200, dann werden Sie von den Texturen über der Landschaft sowieso nicht viel zu sehen bekommen, nur direkt unter Ihnen baut sich die hübsche Grafik langsam auf. In der Ferne erblicken Sie wiederum nur pure, flache Polygone. Bei den Gebäuden haben sich die Designer auch keine Mühe gegeben: Mehr als blanke Quader gibts nicht.**
Sind Sie bereit, auf einige Grafikdetails zu verzichten, erhalten Sie einen action-orientierten, in seinem Realismus nicht besonders pedantischen Flugsimulator, mit dem auch Anfänger zurechtkommen.



http://www.cactus.org/AirWarrior/

"Air Warrior" ist der erste Internet-Online-Flugsimulator. Auf dieser Seite wird Ihnen gezeigt, wie Sie am Spiel teilnehmen können. Eine Flugschule erklärt Ihnen, wie Sie den Flieger in der Luft halten und erläutert grundlegende Kampftaktiken.

JETFIGHTER 3		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	61
HERSTELLER	MISSION STUDIOS	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Luftkrieg über Südamerika: Action-Flugsimulation nicht nur für Profipiloten, sondern auch für Fluganfänger.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/166	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Wer einen kleinen Pentium besitzt, erreicht erträgliche Geschwindigkeiten nur in VGA-Auflösung. Für flüssigen SVGA Spielspaß muß mindestens ein P/166 im Tower stecken. Unter Win95 bemerkt man deutliche Leistungseinbußen.

Design: Marten Moerup
Programmierung: Todd Howard
Produzent: Chris Weaver
Grafik: Richard Fox
Musik: Andy Warr

Skynet

VON ANATOL LOCKER

Seit wir den Robotern im mittlerweile indizierten Vorgängerspiel „Terminator - Future Shock“ kräftig eins aufs Blech gaben, hat die Terminator-Armee nicht gepennt. Die Maschinen haben die Nase voll vom Guerilla-Krieg, der ihnen nur durchgebrannte ICs und jede Menge Schrott bringt. Jetzt wollen Sie den zähen Straßenkrieg mit einemSchlag beenden: Ein Atomrakete soll vor die Stadt transportiert, gelauncht und in der Atmosphäre gezündet werden. Wenn das klappt, ist's mit der Menschheit endgültig Essig – happy Apokalypse. Klar, daß der Spieler das verhindern muß.

Nach dem Briefing finden wir uns in der vom Vorgänger bekannten postnuklearen Stadt wieder. Gesteuert wird mit dem Keyboard, wahlweise Maus, Joystick, Virtual i-O oder Forte VFX1. Sechs Freiheitsgrade erlauben eine Menge Bewegung: Der schnelle Blick auf den Boden ist genauso möglich wie wagemutige Kraxeleien über die Dächer zerstörter Gebäude. Die meiste Zeit ist der Spieler per pedes unterwegs, es warten allerdings Missionen, in denen man Jeeps, fliegende "Hunter" und "Killer" steuert. In allen Szenarien können Sie sich frei bewegen und einen eigenen Weg zum Ziel bahnen. Wir erforschen ein Atom-U-Boot, klettern in luftigen Höhen, ducken uns hinters Hollywood-Zeichen, marschieren durch Abwasserkanäle und infiltrieren zu guter Letzt die gegnerische Basis.

Je nach Schwierigkeitsgrad treffen wir auf mehr oder minder mißgelaunte Blechmonster. Terminatoren ballern mit MGs, Raptor-Roboter sind schnell und hungrig, fliegende Minen nehmen direkt Kurs auf uns, und mechanischen Spinnen geht man ohnehin gerne aus dem Weg. Zu Beginn des Spiels sind wir mit einem popeligen Bleirohr und einer Uzi ausgerüstet, doch im Lauf des Spiels finden wir Sturmgewehre, Pump Guns, MGs, Mini- und Plasmakanonen, Laser und Raketenwerfer. 17 Waffen gibt's insgesamt, wer sinnlos um sich ballert, dem geht höchstens die knapp bemessene Munition aus. In der zweiten Hand halten wir Molotow-Cocktails, Bomben, Handgranaten und weitere Argumentationsverstärker. Diese lassen sich über Zäune oder Mauern auf wartende Blechkameraden schlenzen – praktisch.

Wurde im Vorgänger unter VGA geballert, gehen wir jetzt auch in Super VGA auf die Hatz. In unserer Version stand der Modem-Modus noch nicht zur Verfügung, dafür funktionierte der Netzwerk-Modus. Bis zu vier Spieler nehmen am fröhlichen Terminieren teil, wobei sich Spielschwächen durch Verbesserung der Werte kompensieren lassen. Dabei läßt sich für jeden Spieler ein Ziel definieren. Während Nummer 1 zehn Abschüsse bringen soll, muß der Zweite zehn Minuten überleben – auf diese Art und Weise ergeben sich spannende Duelle.



Hui! Welt mehr als die übliche Mission-Disk! Ein komplett neues Solospiel plus Netzwerkmodus, da gibt's nicht viel zu meckern. Auch wenn „Skynet“ auf den ersten Blick so unspektakulär wie sein Vorgänger aussieht, mußte ich mich mit Gewalt vom Spiel losreißen. Grafik und Sound erzeugen Atmosphäre, die Levels haben die richtige Länge für eine saftige Stunde Action. So entpuppt sich „Skynet“ als „Zeit-Killer“ wie "C & C". Richtig fies ist natürlich der Netzwerkmodus, aber das kennen wir aus diversen indizierten 3D-Shootern.
Bei aller Euphorie: Etwas zu kritisieren gibt's auch. Das Automapping verdient die Bezeichnung „rudimentär“, die gefilmten Zwischensequenzen wirken wie eine Schüleraufführung. Außerdem ist es schade, daß die Gegner immer die gleichen Taktiken anwenden. Dafür gefällt mir, daß Skynet über die typische Ballerei hinausgeht – an manchen Stellen kommt man schwer ins Grübeln, die Wege zum Ziel sind gut getarnt. Wer nicht sorgfältig plant, kommt nicht weit.



Netter Gag: Aktiviert man in der Disco „TechNoir“ das DJ-Pult, tanzen die Puppen.



Schwere Wummen und stationäre Artillerie: Der Weg nach draußen führt durch ein Torpedorohr.



http://www.people.memphis.edu/~uacgwin/T-800.html

Die „Arnie-Isms“, Arnold Schwarzeneggers prägnante Filmzitate, gehören zu den markantesten Sätzen der Filmgeschichte. Ein eifriger Surfer hat die schönsten Zeilen als Wav-Files gesampelt. Schon nett, wenn man Windows mit „I'll be back“ beendet...

SKYNET		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**60 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	74
HERSTELLER	**BETHESDA**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Robotergemetzel in der Zukunft: Nachfolger zu „Terminator - Future Shock“ mit aufgebohrtem Netzwerkmodus.

	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

Recht genügsam unter VGA; wer Super VGA (und da macht's erst richtig Spaß) auf dem Bildschirm sehen will, der braucht den Pentium.

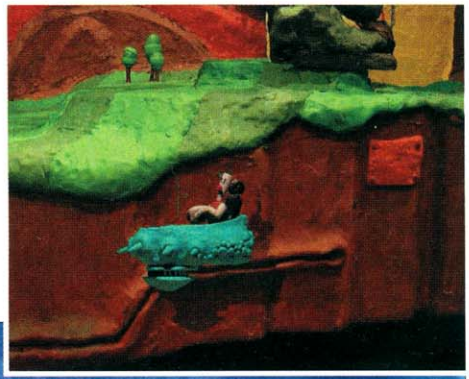
Entwickler: The Neverhood, US
Design und Grafik: Brian Belfield, Eric Ciccone, Mike Dietz, Kenton Leach, Mark Lorenzen, Edward Schofield, Douglas Tennapel.
Musik: Terry Taylor

The Neverhood

VON HEINRICH LENHARDT

Knetgummi eignet sich nicht nur zur Ruhigstellung kreativer Kleinkinder. Handgeformte Figürchen, Bild für Bild aufgenommen, ergeben prima Trickfilm-Futter - siehe Tim Burtons "Nightmare before Christmas". Doch was passiert, wenn abtrünnige "Earthworm Jim"-Macher diese Technik für ein PC-Spiel adaptieren? Sie treffen sich auf einen Kaffee mit Steven Spielberg, der für seine neue Megafirma Dreamworks auch gerne was Interaktives im Regal hätte. Das Resultat dieser Kooperation trägt den Namen des Programmierteams: "The Neverhood" ist ein stilistisch grandioses Knetmännchen-Adventure, mit dessen Deutschland-Vertrieb sich Microsoft früher oder später beschäftigen will.

Der Held des Geschehens heißt Klaymen; seine Geschichte sammelt er stückchenweise im Spielverlauf zusammen. Datenträger mit Ausschnitten aus einer niedlich gestrichelten Zeichentrick-Dokumentation enthalten bruchstückweise die Hintergrundstory. Mit einfachen Mausklicks erforschen Sie die Spielwelt. Hinweise auf benutzbare Details gibt es ebensowenig wie verschiedene Aktionen, zwischen denen man wählen könnte. Die wenigen einsammelbaren Gegenstände wandern in ein unsichtbares Inventar und müssen nicht einmal explizit benutzt werden. Klaymen greift automatisch zum rechten Objekt, wenn Sie dessen Einsatzort anklicken.



Die endlosen Fahrten in diesem Wägelchen gehören zu den zahlreichen kleinen Spielspaß-Versalzern, die den Neverhood-Genuß trüben.

Die Schauplätze werden meistens in klassischer Seitenansicht gezeigt. Hinreißende Animationen und genial-schräger Soundtrack verleihen dieser konventionellen Perspektive erstaunlich viel Pep. Zwischen den Schauplätzen navigieren Sie Klaymen durch kleine 3D-Spaziergänge, für die fertig berechnete FMV-Sequenzen abgespielt werden. Die Rätsel konzentrieren sich zwangsläufigerweise auf mehr oder weniger gelungene Vertreter der Logelei-Ecke. Verschiebepuzzles, ewig langes Abgrasen labyrinthartiger Wege und ein Faible fürs Merken von Kombinationen sollten dem Spieler nicht fremd sein. Differenzierte Objekt-Manipulationen scheitern am einfachen User-Interface.

Testmuster von Flying Arts, Tel.: 0208-82327-41



Klaymen, halt durch! Damit ja niemand schon am ersten Puzzle scheitert, führt die Leiter zu einer Hint-Oase mit kleinem Tip-Spickzettel.



Mit meiner Enthusiasmus-Kurve geht es bei einigen Spielen schon erstaunlich hin und her. "The Neverhood" löst radikale Stimmungsschwankungen aus: Grafik, Sound und einfache Bedienung lassen einen sofort losspielen, machen aber stutzig: "Hmm, ob's da überhaupt Puzzles gibt?". Ein reines Kinderspiel ist es nicht. Doch nach einigen hübsch designten Rätseln wird der Spaß in der zweiten Hälfte regelrecht abgeschossen. Das liegt weniger an Abnutzungserscheinungen bei der zum knuddeln schönen Aufmachung. Die Rätseldesigner verwechselten vielmehr "knifflig" zu oft mit "nervig". Und so muß man sich endlose Kombinationen merken, lange Wege hin und her fahren und andere unnötige Umständlichkeiten erdulden.
Die Motivation wird von solchen Auswüchsen zerzaust, aber nicht gänzlich zermalmt. Liebhaber des Ungewöhnlichen werden allen Design-Ärgerlichkeiten zum trotz ihren Spaß haben. Alleine wegen dem tadellos benutzbaren Selbstmord-Brunnen muß man The Neverhood irgendwie mögen.

http://www.neverhood.com

Von Virgin zu Shiney zu Neverhood: Nicht nur wegen der "Earthworm Jim"-Wurzeln sollte man dieses Entwicklerteam im Auge behalten. Die Neverhood-Homepage bietet einige interessante Bilder vom "Making of" der Animationen.

THE NEVERHOOD		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	70
HERSTELLER	DREAMWORKS/MS	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X ● ● ●	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X X	3	15	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Originelles und motivierendes Simpel-Adventure, daß im Spielverlauf unter zunehmend annervendem Puzzle-Design leidet.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640x480	256	nicht unterstützt	24 MByte

Bei der Installation bekommen Sie Direct X Version 3 aufs Windows-Auge gedrückt – viel Spaß mit den Konfigurationsproblemen! Ein Quadspeed-CD-ROM ist Pflicht, jede Menge RAM schadet nicht.

Entwickler: Apogee
Produzent: Samuli Syrähouku
Programmierung: Kim Salo, Olli Tervo
Grafik: Petri Järvilehto, Sami Vanhatalo
Sound: Jonne Valtonen

Death Rally

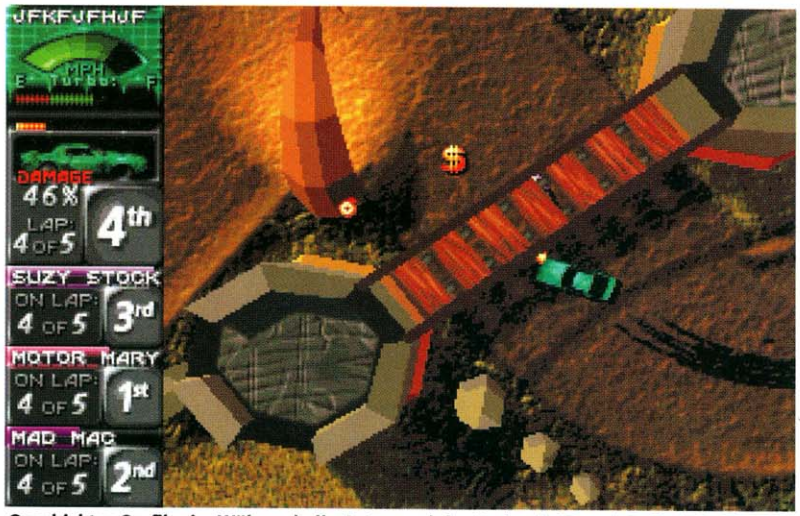
VON ANDREAS ULRICH

Wer heute ein Rennspiel produziert, setzt in der Regel auf schmucke 3D-Optik. Apogee's "Death Rally" dreht das Rad der Zeit zurück und zeigt das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive.

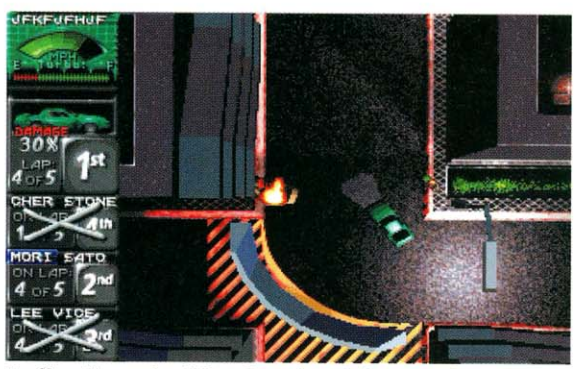
Als blutiger Rennanfänger steht Ihnen zu Beginn Ihrer Karriere lediglich ein klappriger VW-Käfer zur Verfügung. Um eine Chance auf den Sieg zu haben, müssen Sie den Wagen kräftig aufmotzen: bessere Reifen, ein dickerer Motor oder eine Panzerung verschaffen Ihnen einen Vorteil im Kampf um die beste Rundenzeit. Vergessen Sie aber nicht einige Geldreserven für später anfallende Reparaturen zurückzuhalten. Sie wählen aus drei Kursen, die gleichzeitig drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade repräsentieren. Treten Sie am ersten Kurs an, ist die Konkurrenz zwar nicht so aufdringlich, dafür ist das Preisgeld niedrig und es gibt kaum Punkte für den Aufstieg in der Rangliste. Entsprechend verlockender sind die Prämien, die Ihnen bei Erfolgen auf den schwierigeren Kursen winken. Jeweils die drei computergesteuerten Fahrer treten zum Rennen über fünf Runden gegen Sie an. Lästige Gegner können mit der Bordkanone von der Piste gefegt werden. Hinterlistig abgelegte Minen lassen aufdringliche Konkurrenten in Flammen aufgehen. Wer sich nur aufs Fahren konzentrieren will, schaltet die Ballerei im Optionsmenü ab.

Wollen Sie sich vom restlichen Feld absetzen, dann packen Sie mittels der "Turbo"-Taste den Tiger in den Tank. Neben Turbotreibstoff finden Sie auch Geld und Bonusgegenstände wie z.B. Munition und Reparatur-Icons auf der Strecke.

Dank der unkomplizierten Steuerung fällt es nicht schwer, die Karre heil um die Rundkurse zu kutschieren. Wer gehörig Preisgelder eingeheimst hat, investiert die Kohle auf dem Schwarzmarkt: Raketentreibstoff, Minen oder Sabotageakte an den Boliden der Konkurrenz werden von zwielichtigen Gesellen zum Verkauf angeboten. Haben Sie sich in der Rangliste auf den ersten Platz gekämpft, dann treten Sie in der "Arena" alleine gegen den ultimativen Lenkkünstler an.



Geschickter Grafikmix: Während alle Autos und der Boden in "Death Rally" als Bitmaps dargestellt sind, ragen Bäume und andere Hindernisse als 3D-Objekte hervor.



Treffer: Die rassige "Cher Stone" gerät ins Kreuzfeuer ihrer Konkurrenten – für sie ist das Rennen beendet.



Spielspaß im Nostalgie-Outfit: Wer kurzweilige Stunden vor seinem PC verbringen möchte, ohne vorher ein Handbuch zu wälzen, der greift zu Virgins "Death Rally". Dank simpler Steuerung fahren Sie schon nach wenigen Proberunden Ihren ersten Sieg nach Hause – die Aussicht auf Punkte und Geld lockt Sie ins nächste Rennen. Mit seiner Kombination aus Bitmapgrafik und 3D-Optik gaukelt "Death Rally" einen guten räumlichen Eindruck vor.
Zahlreiche Renn-Szenarien, von Dschungelwäldern bis High-Tech-Städten, sorgen für Abwechslung im Rennalltag. Leider ist selbst auf einem Pentium 133 ein leichtes Ruckeln beim Scrolling zu sehen. Das Autotuning und der Schwarzmarkt ergänzen das actionreiche Spielgeschehen um ein taktisches Element.
Auch am Sound wurde nicht gespart: fetzige Rhythmen begleiten Sie im Kampf um den ersten Platz. Das blutige Überfahren von Zuschauern hätten sich die skandinavischen Entwickler aber sparen können – das ist kindisch und geschmacklos.

http://www.sharepaper.com/games/cheats/deathr.html
Ungeduldige Verkehrsdilettanten schielen auf dieser Seite nach Cheat-Codes.

DEATH RALLY		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**70 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	**5**	**72**
HERSTELLER	**VIRGIN**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	**6**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	**9**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X ●	3	**12**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X ● ●	4	**12**	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Abwechslung im Rennspielalltag: Einfaches Handling und actionreicher Spielablauf sorgen für Kurzweil.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Sogar Apogee's "Micro Machines"-Verschnitt verlangt nach einem Pentium. Selbst auf einem Pentium 133 kommt das Scrolling gelegentlich ins Stocken. Durch eine beigelegte Startdatei läuft das DOS-Spiel auch unter Windows 95 problemlos.

Produzent & Spieldesign: Mev Dink
Programmierung: Steven Dunn
Grafik: Jean Marc, Geffroy Biconne, Sebastian Biconne
Sound: Stèphane Bellanger, Frèdèric Decreau

Street Racer

VON ANDREAS ULRICH



Straßen-Rowdies in Aktion: Mit einem deftigen Hieb verteidigt Glatzkopf Biff seine Position.

Wer die Nase voll hat von bierernsten Rennspielen, der freut sich über die französischen „Streetracer": Im Comic-Look kämpfen acht Straßenrowdies um den ersten Platz und greifen dabei auf unorthodoxe Strategien und blanke Gewalt zurück.

Neben unbedingtem Siegeswillen verfügt jeder der acht Crash-Piloten über ein besonderes Spezial, das er gegen seine Mitkonkurrenten einsetzt: „Raph" drückt auf die Megawatt-Hupe, daß die Gegner ringsum abheben, der schwarze „Suzulu" fährt Wurfspeere aus, um sich gegen unerwünschte Überholmanöver zu schützen. Aber auch davon abgesehen ist das Fahrverhalten der acht Karts recht unterschiedlich: Der schnelle, wendige Flitzer von Hodja liegt nicht so gut auf der Straße und ist anfällig gegen jede Attacke, müdere Kisten lassen sich dafür unkomplizierter um die Kurven lenken und halten den Rennbelastungen länger stand.

Haben Sie sich für Pilot und Fahrzeug entschieden, drehen Sie ein paar schüchterne Proberunden oder wagen sich gleich in die "Street Racer"-Meisterschaft. Vor oder während des Rennens positionieren Sie die Kamera hinter Ihrem Kart oder schalten auf eine weit entfernte Draufsicht. Die 3D-Perspektive sorgt für besseres Renn-Feeling, dafür haben Sie aus der Schräg-Von-Oben-Ansicht eine bessere Übersicht.

Das Renngeschehen wird zum Kampfgetümmel: Sie teilen Schläge nach links und rechts aus, treiben durch geschickten Einsatz Ihrer Spezials die Konkurrenten zum Wahnsinn und entschwinden dem Fahrzeugpulk mit einem Druck auf die „Turbo"-Taste. Über Hindernisse setzen Sie mit einem elegantem Sprung hinweg, enge Kurven meistern Sie mit einem gekonnten Powerslide. Beim fröhlichen Überfahren von Bonusgegenständen raten wir Ihnen zur Vorsicht: Zwischen punktespendenden Sternen und Turbos-Extras verstecken sich Minen und glimmende Dynamitstangen. Explodiert eine Sprengladung, vollführt Ihr Gefährt eine Pirouette, und die Konkurrenz rauscht grinsend vorbei.

Mit dem Platz auf dem Siegertreppchen rücken Sie ins nächste Rennen vor. Auf erfolgreiche Piloten warten drei versteckte Kurse und ein Überraschungsgegner.

Bekannt wurde die Konsolenumsetzung „Street Racer" durch Ihre Multiplayer-Option, bei der bis zu vier Spieler simultan und auf demselben Bildschirm an den Start gehen.



Um vom Wasser nicht abgebremst zu werden, setzen Sie mit einem elegantem Sprung darüber hinweg.



Street Racer macht schon solo einen Riesenspaß, aber zu viert geht richtig die Post ab. Dank des umschaltbaren Blickwinkels behalten Sie auch auf dem Viertelbildschirm die Übersicht. Die Steuerung ist dem fröhlichen Gebolze angepaßt und unkompliziert, selbst wenn Sie mit dem Keyboard steuern. Mit dem Gravis "Grip" spielt es sich am besten , alle vier Spieler haben die optimale Pad-Kontrolle. Für ein augewogenes Spieldesign sorgen die abwechslungsreichen Szenarios, in denen jeder Charakter Vor- und mal Nachteile hat: So fühlt sich die blonde Surf-Sister am Strand am wohlsten.
Wer denkt daß ein so kindisch wirkendes Action-Spiel einfach zu meistern ist, der hat sich kräftig geschnitten: Bis Sie Ihr Lieblingskart perfekt unter Kontrolle haben, müssen Sie etliche Rennen bestreiten.
Einziger Wermutstropfen sind die ebenen Strecken: Auf Höhen und Tiefen müssen Sie in den "Street Racer"-Kursen leider verzichten. Ein Extralob verdient sich der rockig-fetzige "Street Racer"-Soundtrack.

http://www.kartsport.de
Seit Schumachers komentenhaften Aufstieg vom Kartpiloten zum Formel-1-Weltmeister boomt der Kartsport.
Auf dieser Seite finden Sie Liga-Tabellen, Beschreibungen von Kartbahnen und Infos, wo Sie einen Rundkurs in Ihrer Nähe finden.

STREET RACER		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	75
HERSTELLER	UBI SOFT	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 4	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Endlose Schadenfreude: Guter Solo-Modus und ausgezeichneter Vier-Spieler-Wettbewerb sorgen für Rennspielspaß.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Damit Sie auf einem 486er eine angemessene Geschwindigkeit erreichen, müssen Sie Auflösung und Detailstufen herabsetzen. Wer gegen drei Freunde losrasen möchte, legt sich das Gravis-"Grip" für optimalen Spielspaß zu.

Entwickler: Catware
Produzent & Spieldesign: Bill Fawcett
Programmierung: Matthew Faunsey, David Potter
Grafik: Electric Paintbrush

Star General

VON TOBIAS SCHWEIKL

Hexfeld-Strategen sind ein seltsames Völkchen: Nächtelang schlagen Sie sich trockene Zahlenkolonnen um die Ohren, reiben sich die Hände am Maus-Pad wund und verderben sich die Augen über winzigen Statistiken. Und das alles für ein wenig Ruhm und Ehre auf einem historisch verklärten Schlachtfeld oder in den Weiten des All. Um das altehrwürdige Genre hat sich vorallem SSI verdient gemacht, die als erste vor ein paar Jahren (mit einem in Deutschland indizierten Bestseller) auch einfache Bedienung und hübsche Grafik in ihre Strategie miteinfließen ließen. Nach "Fantasy" und anderen Generälen erscheint nach der Formel "komplex, aber trotzdem hübsch anzusehen und benutzerfreundlich" nun das Weltraumopus "Star General".

Als Kommandant einer Raumflotte retten Sie diesmal Sternenkrieger vor der Vernichtung durch intergalaktische Feinde. Dazu genügt es jedoch nicht, den Gegner in materialverschleißenden Raumkämpfen und nach bewährtem "General"-Schema aufzureiben. Denn jede der sieben konkurrierenden Rassen bewohnt eigene Planeten, die nach der Schlacht im All ebenfalls erobert werden müssen. Hier verschieben Sie auf dem Oberflächenbildschirm statt mächtiger Sternenzerstörern rumpelnde Panzer. Die Rolle des hinderlichen Terrains übernehmen im Weltraum schwarze Löcher, Spiralnebel und Raumspalten. Bevor es jedoch soweit ist, müssen Ihre Truppentransporter erst einmal die gegnerische Planetenverteidigung durchbrechen. Sie können nur dann landen, wenn der Planet von keinem feindlichen Raumobjekt mehr tangiert ist. Gelingt Ihnen der Anflug, erfolgt die Landung auf der Oberfläche auf einer von mehreren vorgegebenen Landezonen.

Eine strikte Trennung zwischen Planetenkrieg und Raumschlacht gibt es nicht. Sie schalten willkürlich zwischen den beiden Schauplätzen hin und her. Der Unterschied ist nur, daß eine Planetenrunde kürzer ist. Zehn mal verschieben Sie Ihre Fußtruppen, bevor eine Raumrunde zu Ende geht.

Auf wehrlose Opfer stürzt sich der mutige General dabei sofort, vor größeren Truppenkonzentrationen ist die Igeltaktik die bessere Alternative. Um dieser Maurer-Mentalität einen Riegel vorzuschieben, praktiziert SSI mit seiner "General"-Serie angewandte Gruppendynamik. Jeder Einsatz muß innerhalb eines Rundenlimits abgeschlossen werden.

Unerläßlich ist dafür die richtige Mischung aus durchschlagenden Großkalibern und schnellen Aufklärern: Die dickste Kanone

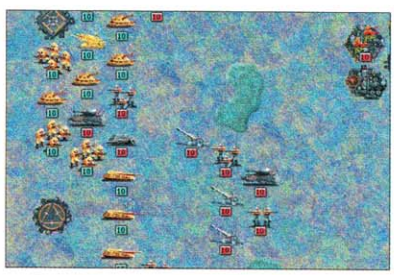


Tobias: **Die Nacht durchgezockt ohne auch nur einmal auf die Uhr zu sehen – das spricht eindeutig für das Spiel.**
Winnie: **Hexfeld-Strategien waren schon immer zeitaufwendig. Und die dezenten Spurenelemente aus dem Genre der Ressourcen-Manager bringen neue Tiefe in die "General"-Serie.**
Tobias: **Das stimmt schon, aber auch in dieser Science-fiction-Version steht die strategische Grübelei über Hexfeldkarten klar im Vordergrund.**
Winnie: **Und das ist auch gut so. Schließlich muß sich jeder, der einen "General" kauft, bewußt sein, was er erhält: Eine Hardcore-Schlachtsimulation.**
Tobias: **Dazu muß man aber das Strategenvirus schon mit der Muttermilch aufgesogen haben.**
Winnie: **Andere Spieler konnten mit der "General"-Serie doch ohnehin nie etwas anfangen. Verglichen dazu war "Battle Isle" ein Kindergeburtstag.**
Tobias: **Der Schwierigkeitsgrad ist heftig, stimmt. Aber wer plant, gewinnt.**





Zwei ineinander verkeilte Weltraumflotten beim Showdown. Die Vielfalt der Einheiten von sieben intergalaktischen Rassen fordert Ihnen eine tagelange Einarbeitung ab.



Willkommen an der Front: Ihre Truppen landen auf einem feindlichen Planeten.



Tempo, Tempo: Viel Zeit, die eigenen Kräfte zu sammeln, bleibt Ihnen nicht.



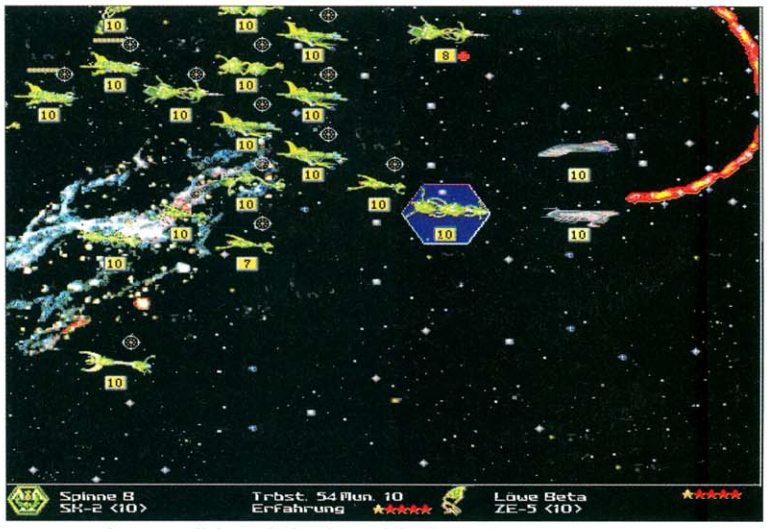
Ende mit Schrecken: Der Verzweiflungsangriff auf die Hauptstadt hat nur geringe Erfolgsaussichten.

ist nutzlos, wenn Sie am falschen Ort postiert wird.

Wie in anderen "General"-Spielen werden Ihre Truppen mit jedem Scharmützel erfahrener und effektiver. Fronterfahrene Elite-Einheiten benötigen Sie spätestens wenn Sie einen feindlichen Heimatplaneten stürmen. Die Bewohner wehren sich verzweifelt und schicken Ihnen bemannte Torpedos, Raketenkreuzer und Schlachtschiffe entgegen. Wollen Sie die teuer erworbenen Kriegsschiffe nicht durch unvermeidbare Abnutzungserscheinungen verlieren, investieren Sie in Nachschub: Recht billig ist es, angeschlagene Verbände mit Jung-Marines aufzufüllen, wobei sich der frisch rekrutierte Nachschub aber negativ auf den Erfahrungs-Level auswirkt. Der Ersatz durch altgediente Frontschweine drückt dagegen auf den Geldbeutel.

Ihre finanziellen Ressourcen beziehen Sie bei "Star General" aus zivilen Einrichtungen: Je mehr Sie davon auf einem eroberten Planeten errichten, desto mehr Geldpunkte werden Ihnen in jeder Runde gutgeschrieben. Erdähnliche Welten sind dabei natürlich produktiver als spärlich besiedelte Eiswüsten.

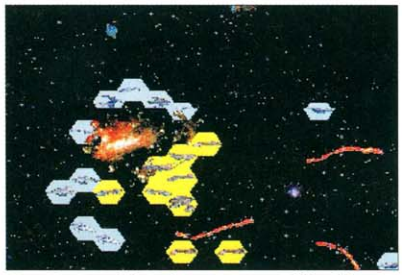
Sind Ihnen selbst die erfahrendsten Todesmaschinen noch zu harmlos, dann steigern Sie in der planetaren Technikfabrik das Technologie-Niveau. Neue Truppen gehen zwar ins Geld, sind den billigen Gegenstücke Ihres Feinds aber überlegen. Ein Problem räumt aber auch der Fortschritt nicht aus: Selbst High-Tech-Kapitäne müssen noch die Spritanzeige achten.



Der Mangel an natürlichen Hindernissen führt bei Weltraumschlachten zu Truppenkonzentrationen. Einen Flottenpulk taktisch aufzubrechen, ist im Weltall so gut wie unmöglich.



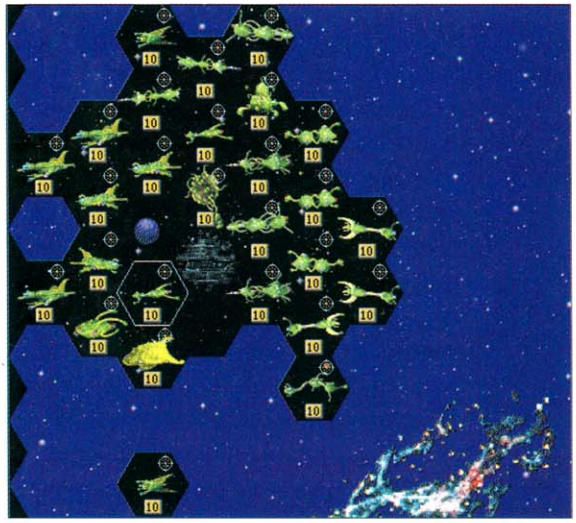
Die drei Schlachtschiffe (rechts unten) werden von einer Raumspalte behindert.



Der Umweg über den unteren Bildschirmrand dauert viel zu lange.



Die Schlacht ist bereits entschieden, die Aggressoren wurden vernichtet.



Der blaue Dunst sind nicht etwa die Auspuffgase der Weltraumpötte, sondern mögliche Zielpunkte des nächsten Zuges.

Funktionalität, wohin das Auge blickt: **Seit der Berufung des "Generals" vor drei Jahren hat SSI das effektive Outfit der Serie kaum geändert. Warum auch: Das Konzept hat sich bewährt und wurde bis heute von keinem Konkurrenten übertrumpft. Spielmechanik und -design sind ausgereift, so konnte sich SSI auf den Inhalt konzentrieren. Dabei hat SSI dem "Star General" deutlich mehr Innovationen spendiert als seinem "Fantasy"-Kollegen: Die Idee mit der Vermischung von Planeten- und Weltraumkämpfen ist genial, aber gewöhnungsbedürftig. In neue Dimensionen stößt das Spiel durch seine Vielfalt an Einheiten vor: Sieben Rassen mit spezifische Armeen, Weltraum- und planetaren Bodeneinheiten sind die Spitze im Hexfeldgenre. Schade, daß "Star General" lieblos präsentiert wird. Das kurze Intro bleibt für lange Zeit die einzige Animation, die sich auf dem Bildschirm blicken läßt. Auch akustisch wirkt der neue General rückständig. Trotzdem: Eine gelungene Erweiterung des "General"-Prinzips, die Anfänger über- und Profis herausfordert.**

STAR GENERAL		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	78
HERSTELLER	SSI	PRÄSENTATION	X X	2	4	
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 - 7 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Hexfeld-Spannung im All und auf planetaren Schlachtfelder. Die Neuerungen sind spärlich, aber gravierend.

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

Auf der Homepage der amerikanischen Entwickler finden Sie neben Infos zu allen "Star General"-Einheiten auch schon das erste Patch.

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

"Star General" läuft unter Windows 95 nur auf einem Pentium noch ordentlich. Wie gewöhnlich sind 16 MByte RAM dann zwar nicht unbedingt erforderlich, aber schwer empfehlenswert.

Entwickler: Impressions, GB
Produzent: Eric Oullette
Programmierung: Simon Bradbury
Grafik: Adam Carriuolo, Heidi Mann, Mike Malone, Scott Forbes, Dennis Rose
Sound: Keith Zizza

Lords of the Realm 2

VON TOBIAS SCHWEIKL

Das Leben war hart im finsteren Mittelalter. Ob beim Erstürmen feindlicher Burgen oder im Schlachtgetümmel auf freiem Feld – mit Bauernspieß bewaffnete Leibeigene waren stets die Dummen. Während sich die Herren Ritter behaglich im Stahlpanzer räkelten, zitterten barfüßige Gemeine im feindlichen Pfeilhagel.

In "Lords of the Realm 2" übernehmen Sie die Rolle eines Jungadeligen, der sich sein eigenes Königreich erobern möchte. Anfangs kontrollieren Sie nur ein einzelnes Land und kümmern sich mehr um die Bestellung der spärlichen Felder, als um ehrgeizige Expansionpläne.

Denn nur wer genug zu beißen hat, bekommt Lust sich fortzupflanzen. Auch zu hohe Steuern hemmen die Ausbreitung Ihres Volkes. Hat sich ein wackerer Bürgerstamm um Ihren Thron versammelt, rekrutieren Sie die ersten Krieger. Ihre Mannen schreien sofort nach Waffen – gegen bare Münze helfen Ihnen fahrende Händler gerne mit Schwertern und Piken aus.

Sind deren Preise zu hoch, beginnen Sie selber mit der Produktion und beordern einen Teil Ihres Volkes von den Feldern in die Schmieden, Steinbrüche und Erzminen. Doch Vorsicht - eine zu starke Industrialisierung endet oft in einer landesweiten Hungersnot. Wenn Sie die Männer auf den Äckern dringender benötigen, heuern Sie einfach Söldner an. Diese kosten zwar viel Geld, erscheinen aber bereits komplett mit Morgenstern und Armbrust auf dem Feld der Ehre.

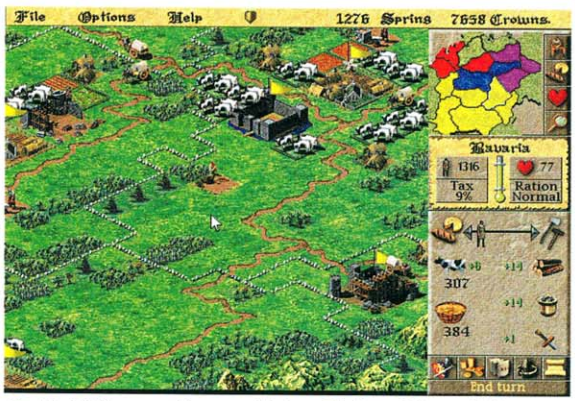


Mit dem Rammbock wird das Tor eingeschlagen.

Ein Flankenangriff über den Belagerungsturm entlastet.

Um im Wettrennen nach der Thronfolge nicht ins Hintertreffen zu geraten, müssen Sie expandieren. Mit Ihren Armeen überrennen Sie von harmlosen Bauernarmeen verteidigte Länder oder belagern die Festungen Ihrer Kontrahenten. Schwerter- und keulenschwingend fallen Ihre Leute in Echtzeit über die Gegner her. Rückendeckung erhalten sie dabei von Armbrust- oder Bogenschützen. Bei der Erstürmung feindlicher Burgen benötigen Sie zusätzlich Belagerungsmaschinen. Rammböcke, Belagerungstürme und Katapulte nagen an den Befestigungen.

Wo rohe Gewalt versagt, helfen Ihnen die Winkelzüge der Diplomatie. Um eine alle Allianz zu besiegeln, überhäufen Sie den Nachbarherrscher mit Geschenken und Komplimenten. Andererseits können Sie aber auch durch ein paar gezielte Beleidigungen dem nervigen Mitbewerber sagen, was Sie wirklich von ihm halten.



Um Ihr Volk zu ernähren, schicken Sie Ihre Kühe auf die Schlachtbank. Gleichzeitig errichten Sie mächtige Burgen, um Ihre eroberungslüsternen Feinde abzuschrecken.



Mit 500 schwerbewaffneten Rittern gegen eine Bauernarmee. "Lords of the Realm 2" ist eine gelungene Mischung zweier Genres: Auf der einen Seite eine übersichtliche Wirtschaftssimulation, die eine ideale Grundlage für das Wesentliche liefert: Wer vernünftig auskundschaftet, plant und wirtschaftet, hat mehr vom Krieg. Das mittelalterliche Management ist zeitaufwendig, wesentlich spannender sind die Echtzeitkämpfe: Die taktischen Bewegungen der Pikenträger und Bogenschützen sind dank Tastaturkommandos und Maussteuerung gut zu kontrollieren – haben Ihre Leute begriffen, schreien sie Ihnen ein deutliches "Yesss, Sir!" entgegen. Bei Belagerungen sorgt der kombinierte Einsatz von Rammböcken, Katapulten und Belagerungstürmen für Abwechslung von den Standardtaktiken anderer Strategiespiele. Leider mangelt es an unterschiedlichen Einheiten, deshalb besitzen die Kämpfe nicht die Spieltiefe der spezialisierten Echtzeit-Konkurrenz. Für kurzweilige Stunden sind die Gemetzel aber allemal gut.

http://www.jrabbit.com/~jjf/castles

Die Burgen und Schlösser dieser Welt. Egal ob Hohensalzberg in Österreich oder Himeji in Japan, wo auch die Fernsehserie "Shogun" gedreht wurde. Diese bildlastige Site beschreibt 16 der interessantesten Bauwerke des Mittelalters.

LORDS OF THE REALM 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	73
HERSTELLER	SIERRA	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS/WIN 95	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 2 (MODEM)	GRAFIK	X X X	4	12	
	1 - 5 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Motivierende Mischung aus Wirtschaftssimulation und Echtzeitstrategie im mittelalterlichen Gewand.

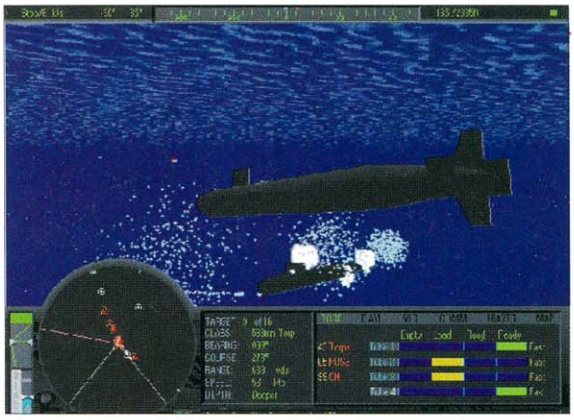
	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Selten: "Lords of the Realms 2" macht selbst auf einem angestaubten 486er-PC noch Spaß. Nur für die Multiplayer-Spiele benötigen Sie Windows 95 – im DOS-Modus bleiben die Übertragungskabel kalt.

Entwickler: Clancy Interactive Entertainment / Virtus, USA
Produzent: Tom Clancy, Steve Pieczenik
Designer: Juan Benito
Programmierung: Brian Upton
Grafik: Juan Benito

Tom Clancy: SSN

VON ANATOL LOCKER



Unseren Gegner hat's zwar erwischt, aber seine Kollegen sind jetzt umso mißgelaunter.

Hurra! Amerikanische Spieleprogrammierer haben einen neuen Schauplatz für globale Spannungen gefunden: Nach Irak, Osteuropa und dem „Reich des Bösen" ist nun die Volksrepublik China als neuer Miesling erspäht. Schuld daran ist US-Bestsellerautor Tom Clancy, der in seinem U-Boot-Roman „SSN" dieses Szenario beschreibt. Da Herr Clancy einen Narren an Spielen gefressen hat – PC-Veteranen erinnern sich an „Red Storm Rising" und „Jagd auf Roter Oktober" – und vor wenigen Wochen sogar eine eigene Software-Firma gründete, ist es wenig verwunderlich, daß nun das Spiel zum Buch erscheint.

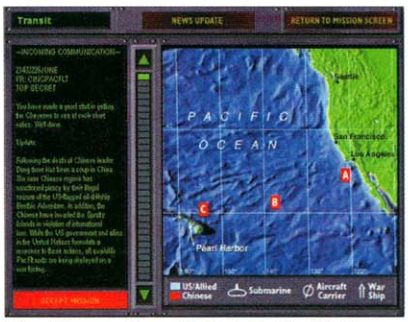
Die Chronik der Ereignisse nach „SSN": Deng, der greise Führer Chinas löffelte sein letztes Süppchen, tat einen Röchler und verschied. Es beginnt ein Hauen und Stechen um die Nachfolge, aus dem kommunistischen Hardliner als Sieger hervorgehen. Als erste Amtshandlung annektieren sie eine ölreiche Inselgruppe vor der chinesischen Küste, schwingen starke Sprüche und mobilisieren ihre Armee. Die Nachbarstaaten fühlen sich bedroht und bitten die Weltpolizei um Hilfe. Also macht sich der Flugzeugträger USS Independence auf, um an der Inselgruppe nach dem Rechten zu sehen. Sie fungieren als Kommandant der Begleitschiffs "USS Cheyenne", dem modernsten Atom-U-Boot der Los Angeles 688i-Klasse. Ihr Ziel ist klar: Erledigen Sie alle Missionen, die man Ihnen zuteilt!

Im Gegensatz zu herkömmlichen U-Boot-Simulatoren wechseln Sie nicht von einer Station zur anderen, wenn Sie einen Befehl erteilen, das Geschehen spielt sich ausschließlich auf einem Bildschirm ab. Im oberen Bereich befinden sich Navigationsinformationen, die uns Tiefe, Richtung und Geschwindigkeit mitteilen. Im rechten unteren Teil des Schirms wartet der Sonar, unser Fenster zur Unterwasserwelt. Da Wasser ein ideales Transportmittel für Lärm aller Art darstellt, haben wir schnell Kontakte auf dem Schirm. Sind diese Kontakte identifiziert, entscheiden wir uns, ob wir einen Torpedo abfeuern. Wenn ja, kommt das Multifunktionsdisplay rechts unten zum Tragen. Von hier aus steuern wir Torpedos und Tomahawk-Raketen, starten Gegenmaßnahmen, erkundigen uns über den Zustand unseres Bootes und empfangen Nachrichten von der Zentrale.

Als Belohnung für erfolgreiche Missionen warten ausführliche Nachrichten-Filmschnipsel, die sowohl die Handlung weiterspinnen als auch auf die nächste Mission einstimmen. Alle Kommandos werden mit der Tastatur gegeben, das U-Boot selbst steuern Sie separat mit Maus oder Stick. Zeitkompression gibt es keine.



"Ein Action-Flugsimulator für U-Boote", die Beschreibung des Designers Juan Benito trifft genau. Tom Clancy und seine Programmierer legen eine saubere Simulation vor – von schlampigen Romanumsetzungen hat der Star-Autor anscheinend die Nase voll. Die Idee, alle U-Boot-Stationen auf einen Schirm zu packen, halte ich für begnadet. Diese Form der Steuerung sollte Schule machen, denn so behalten Sie die Übersicht, reagieren schneller und präziser. Dafür sieht man über Schönheitsfehler hinweg, wie fehlende „Cut Scenes" während der Missionen oder die lästige Tastatursteuerung.
Wer U-Boot-Simulationen mag, starrt für eine Mission gerne eine Stunde auf den Monitor, auch wenn sich außer kleiner Punkten auf dem Sonar kaum etwas rührt. Doch die Gegner reagieren gut, die Herausforderungen sind so getimet, daß man nicht im Frust versinkt. Simulationsexperten werden Details vermissen, aber die Runde Adrenalin bei drei Torpedos im Wasser gleicht das wieder aus.



Ein „Wasser Marsch"-Befehl: Wo blubbern wir denn heute hin?



Oops, da haben wir aus Versehen ein Handelsschiff versenkt.

SSN		Wertung		x	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X	1	4	70
HERSTELLER	**CLANCY I.E./VIRTUS**	PRÄSENTATION	X X X X	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**2 CD-ROMS**	SOUND	X X	3	6	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X	7	28	

Multiplikator

FAZIT: Einfach zu bedienende, schnörkellose U-Boot-Simulation mit ausreichend Tiefgang.

http://www.marchon.ch/tomclancy/index.html

Biografie, Interviews, Frequent Asked Questions: Alles, was Sie schon immer über Tom Clancy und seine Werke erfahren wollten.

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

Ein schneller Pentium mit Win95: Dafür, daß auf dem "SSN"-Schirm so wenig passiert, braucht Ihr Rechner ganz schön Power unter der Haube.

Entwickler: Art of Mind
Spieldesign & Programmierung: Rik Yapp, Carol Nudds
Grafik & Sound: Rik Yapp, Carol Nudds

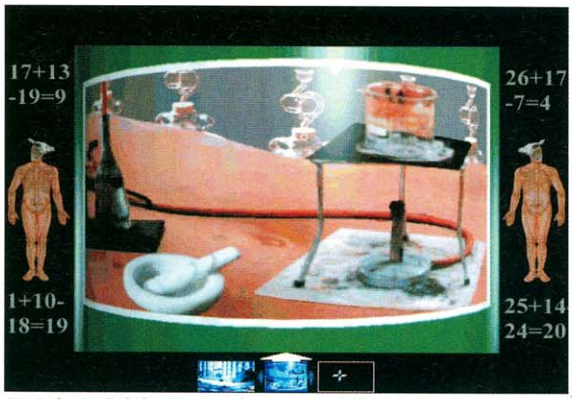
Blue Ice

VON TOBIAS SCHWEIKL

Edward der Siebenhundertundelfte erläßt ein Gesetz nach dem anderen, bis das Reich schließlich unter nicht weniger als 1.784.262 Direktiven stöhnt. Doch auch die längste Regentschaft endet eines Tages, und als der alte König stirbt, soll sein zweitgeborener Sohn den Thron übernehmen. Zur Vorbereitung wird der Erbe in die Einsamkeit eines abgeschiedenen Hauses geschickt. Mit nur drei Dienern hat er dort Bescheidenheit, Disziplin und die Unmenge an Gesetzestexten zu lernen. Leider hat der Thronfolger vor lauter Arbeit die Freude am Leben verloren. Geben Sie ihm die Liebe zu den Farben wieder und er wird ein besserer Herrscher sein.

In surrealistischen Bildmontagen klickt sich der Spieler durch fünf Haupträtsel, die sich jeweils in Unteraufgaben teilen. Durch Druck auf die rechte Maustaste aktiviert sich eine Icon-Liste, in der sowohl Handlungsalternativen als auch Ihre Werkzeuge und Objekte abgelegt sind. Mit der linken Taste wird sowohl ein Blatt Papier auf ein Buch angewendet als auch ein Ausgang gesucht. Dabei ist jedoch nicht zu sehen, welche Objekte manipuliert, welche Ausgänge benützt und welche Handlungen durchgeführt werden können. Nur wenn man mit der richtigen Aktion an der richtigen Stelle drückt, zeigt das Flackern des Mauszeigers, das Sie auf einem guten Weg sind. Damit das reizüberflutete Auge dennoch eine Chance hat, werden alle Örtlichkeiten zudem textlich erklärt. Auch bei den Rätseln ist "Blue Ice" surrealistisch: Vor dem Herrenhaus vegitiert ein kleines Pflänzchen. Klarer Fall: Sie pflücken einfach die Sonne vom Himmel, und schon blüht das Pflänzchen wieder! Wo vorher die Sonne war, steht nun die bleiche Sichel des Mondes. Ein weiterer Griff in den Himmel und schon haben Sie das perfekte Mähwerkzeug zur Hand, um die Früchte der Arbeit zu ernten.

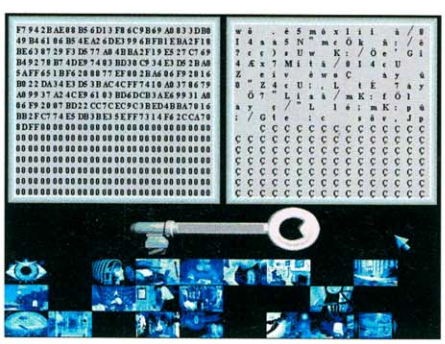
Um bei den skurrilen Rätseln nicht den Überblick zu verlieren, ist in den Bildern ein kleines Fragezeichen versteckt. Ein Klick mit dem "Untersuche"-Icon, und eine körperlose Stimme hilft in Form eines Rätsels.



Im Labor wird der Bunsenbrenner entzündet, um den Becher darüber zu erhitzen – auf zum frohen Kochen.



Do it yourself: Um diese Kuh zu melken, schiebt Ihr das "Hand"-Symbol am Euter auf und ab.



Kein Hex-Editor sondern der Beginn des zweiten Teils.



Mir schwirrt der Kopf. Anfangs wirken die surrealistischen SVGA-Bildchen mit ihren kleinen Animationen und den überlappenden Bildinhalten noch amüsant. Doch wer wiederholt die augenbetäubenden Optiken nach nützlichen Hinweisen absucht, wird den Grafikstil von "Blue Ice" bald hassen – das betreten eines neuen Raumes artet regelmäßig in eine Klick-Orgie aus. Absolut tödlich für die Motivation ist auch das Benutzer-Interface. Sind einmal 20 Objekte im Inventory gelagert, wird der Wechsel zum richtigen Menü-Icon zur wilden Mausjagd. Auch die versteckte Hilfefunktion mit den Fragezeichen provoziert öde Suchereien.
Mit all dem könnte ich mich noch abfinden, doch bei den "Blue Ice"-Rätseln hört der Spaß auf: Die Hälfte ist so banal, daß selbst ein Fünfjähriger sie lösen könnte, die anderen sind zum Haareraufen abstrus. Positiv kann ich dem Spiel nur eine gewisse Innovationsfreude anrechnen. Wer Neues sucht, mag "Blue Ice" spielen, ich tue's jedoch nicht.



http://home.stlnet.com/~slicer/

Slicer's World of Weirdness zeigt die Werke von Salvador Dali. Wer vor dem "Blue Ice"-Trip authentische Meisterwerke des Surrealismus genießen möchte, findet neben entsprechenden Optiken auch hervorragende Links.

BLUE ICE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	80 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X	1	1	44
HERSTELLER	PSYGNOSIS	PRÄSENTATION	X	2	2	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X X	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Unlogisches Ausprobier-Adventure mit aberwitziger Grafik. Nur für praktizierende Surrealisten empfehlenswert.

	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	8 MByte



Das Minimal-Spiel kommt auch mit minimaler Hardware aus. Vom Q-Sound-Raumklang abgesehen, hätte das Spiel technisch auch schon vor zwei Jahren erscheinen können.

Produzent: Jean-Martial Lefranc
Programmierung: Frederic Sarlin, Fabrice Decroix, Jaques Gerad
Grafik: Pascal Poirier, Pascal Garro, Sebastien Bertin
Sound: Pierre Esteve

Dragon Lore 2

VON TOBIAS SCHWEIKL



Spieglein, Spieglein in der Hand. Wenn Sie Ihr erstes Turnier bestritten haben und der Statue einen Spiegel geben öffnet sich der Geheimgang in das Labyrinth.

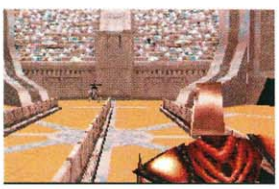
Ihr heldenhafter Vater hatte große Pläne mit Ihnen: Als Werner von Wallenrod sollten Sie einst in seine Fußstapfen steigen und als Drachenritter das Reich gegen die ruchlosen Ork-Horden verteidigen. Doch die Intervention eines übellaunigen Ritterkollegen verhindert den Lebenstraum aus schimmernden Rüstungen und blitzenden Schwertern. Zähneknirschend begeben Sie sich als auf die Suche nach Maraach, dem stärksten aller Drachen. Erkennt dieser Ihren Anspruch an, bringt das auch die letzten Zweifler zum Verstummen.

Ein Maus-Cursor mit drei Optionen genügt Ihnen, die Welt von "Dragon Lore 2" zu bereisen. "Sprechen" und "Nehmen" sind die beiden Interaktions-Möglichkeiten, um die Rätsel von "Dragon Lore 2" zu bestehen. Ein drittes Icon zeigt die Bewegungsrichtungen an. Wahlweise per Mausklick oder Tastendruck geben Sie die Marschrichtung vor. Der Wechsel erfolgt dann per selbstablaufender Rendersequenz. Letztendlich am gewünschten Ort angekommen, suchen Sie die Umgebung nach nützlichen Kleinigkeiten wie größeren Tragetaschen, besseren Waffen oder Nahrungsvorräten ab. Wie bei einem "echten" Rollenspiel benötigt Werner nämlich ständige Essenszufuhr, um im erholsamen Schlaf seine Lebensenergie zu regenerieren. Ihr körperliche Top-Form kommt Ihnen bei vereinzelten "Hack 'n Slay"-Kämpfen zugute. Bereits der erste Kampf gegen einen "Scavenger" ist für unvorsichtige Helden ein Drahtseilakt. Drei Schlagvarianten und ein starker Schildarm sind alles, was zwischen Sieg oder Niederlage steht.

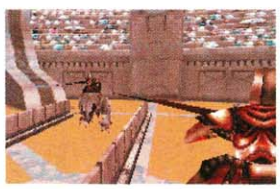
Wenn rohe Gewalt versagt, hilft vielleicht etwas Zauberei. Werner ist nämlich ein echtes Multi-Talent und besitzt neben seinem kräftigen Schwertarm auch noch einen heißen Draht zum lokalen Magievorrat. Freundschafts-, Schwäche- und Rüstungszauber bewähren sich nicht nur in Kämpfen, sondern auch bei den Gesprächen mit den Bewohnern der Fantasywelt. Als besonderen Gag haben sich die Spieldesigner vereinzelte Action-Einlagen einfallen lassen. In bester "Defender of the Crown"-Manier stößt Werner heranpreschende Kontrahenten in den Staub der Arena. Einen Einfluß auf den Spielverlauf nehmen solche Heldentaten jedoch nicht: Alle Schlüsselereignisse stehen fest und treten unabhängig vom Turniererfolg ein.



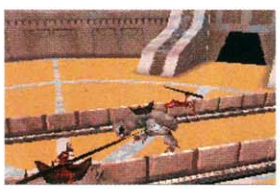
Durch langjährige Computer-Erfahrung war ich gewarnt: Französische Spieleentwickler haben oftmals ein Problem mit dem Spieldesign.
Auch Cryo stellt die Grafik in den Vordergrund: Die Rendersequenzen von "Dragon Lore 2" sind technisch und optisch gut, der Fantasy-Stimmung des Abenteuers kann man sich nur schwer entziehen.
Doch der Spielablauf läßt mir die Haare zu Berge stehen. Interaktiver Film hin oder her: Cryo hätte sich besser vorher überlegt, ob sie ein Rollenspiel oder ein Adventure entwickeln. "Dragon Lore 2" ist keins von beiden.
Ein eintöniger Kampf hier, ein Lanzenstechen dort - ansonsten plagen Sie sich mit Frage- und Antwortspielchen sowie stumpfsinniger Sucherei. Dabei sind gerade wichtige Hinweise oft sehr unfair versteckt.
Wegen der komplizierten Steuerung werden selbst einfachste Bewegungen zum Problem. Mal bedeutet ein Pfeil zur Seite eine Drehung, mal schreitet Werner gleich in diese Richtung – Konfusion an allen Ecken und Enden.



Im Lanzenstechen schaltet "Dragon Lore 2" in eine Auflösung von 320 x 200 Pixeln.



Trotzdem macht es Spaß, auf seinem Kampfkoloß auf den Gegner loszutrampeln...



...und ihn mit einem geschickten Stoß aus dem Sattel zu hebeln.



Kleiner Haken: Sie haben keinen Kampf verloren und werden trotzdem nur Zweiter.

DRAGON LORE 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	54
HERSTELLER	CRYO	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	3 CD-ROMS	SOUND	X X X ● ●	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
		SPIELDESIGN	X ● ● ● ●	7	7	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Stimmungsvolle Mischung aus Rollenspiel und Adventure mit erheblichen Problemen im Spieldesign.

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

Mal abgesehen von einem flinken CD-ROM-Laufwerk stellt "Dragon Lore 2" bescheidene Hardware-Anforderungen. Monotheisten unter den Soundkarten-Jüngern aufgepaßt: 16-Bit sind Pflicht, sonst bleibt der Lautsprecher stumm.

http://www.gaumont.fr/anim/index.html

Geht es um Grafik-Design, sind französische Kreative ungeschlagen: Die Website des französischen Mediengiganten Gaumont stellt Ihnen die Zeichentrickserie "Dragonflyz" in Text, Bildern und Charakterstudien vor. Eine der optisch gelungensten Sites der Gegenwart.

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 nicht alle Wertungen der Ausgabe 2/97 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 1/97 der erwähnten Magazine.



9 (GT INTERACTIVE)
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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	67%	40%	73%



ALIEN TRILOGY (ACCLAIM)
Die gelungenen Science-Fiction-Filme auf eine gnadenlose Dauer-Ballerei reduziert: Mit der Playstation-Umsetzung "Alien Trilogy" orientiert sich der englische Entwickler Probe an den in Deutschland indizierten Ego-Shootern von id und 3D Realms.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
67%	62%	64%	-



AMOK (SCAVENGER)
Das Debütspiel der amerikanischen Softwareschmiede läßt Sie als Kampfmaschine gegen endlose Feindeshorden antreten – meist unter Wasser. Neben schnellen Reaktionen verlangt "Amok" auch taktisches Geschick.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
60%	69%	74%	-



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	81%	80%	78%



BLAM! MACHINEHEAD (EIDOS)
Die englischen 3D-Spezialisten Core ("Tomb Raider", "Shellshock") inszenierten diese funkensprühende Action-Orgie vor trostlos-futuristischer Kulisse. Lichteffekte, Extrawaffen und skurrile Feinde beherrschen die Labyrinthartigen Levels.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
73%	59%	-	-



BLOOD & MAGIC (INTERPLAY)
Das erste (und bislang einzige) Echtzeitstrategiespiel mit offizieller "AD & D"-Lizenz: Mit Feuer und Schwert, Magie und Untoten-Zauber jagen Sie die CPU-gesteuerten Truppen oder (via Modem oder Netzwerk) einen menschlichen Gegenspieler.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
81%	57%	61%	65%



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
78%	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 scrollenden Landkarten. Effektgespickt, spannend und wohl durchdacht – konkrete Verbesserungen sind jedoch spärlich.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
92%	87%	90%	94%



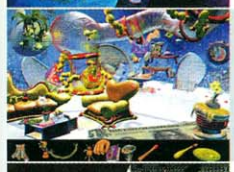
CLANDESTINY (TRILOBYTE)
Geisterstunde für Millionenerben: Mit "Clandestiny" setzt Trilobyte die Spuk-Rätseleien "7th Guest" und "11th Hour" fort: Kleine Knobeleien durch Render-Videos verknüpft. Im Gegensatz zu den Vorgängern tauchen diesmal keine echten Schauspieler auf.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
54%	-	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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
65%	-	86%	-

		PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
	**CYBER GLADIATORS (SIERRA)** Ihr erstes Prügelspiel ließ Sierra von Dynamix programmieren, die statt menschlichen Fightern chromglänzende Roboter wählten. Die hauseigene "Screamin' 3D"-Beschleunigerkarte sorgt dabei für Verbesserungen in Optik und Spielgeschwindigkeit.	50%	67%	54%	-
	**DARKENING, THE (ORIGIN)** Die "Privateer"-Fortsetzung entstand nicht bei Origin in Texas, sondern in den Entwicklungsstudios des Roberts-Bruders Erin in England. Professionelle Mischung aus hochkarätig besetztem FMV-Film, dramatischen 3D-Gefechten und etwas Raumhandel.	89%	86%	84%	-
	**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.	56%	52%	80%	62%
	**DEATH RALLY (APOGEE)** Konkurrenz für die "Micro Machines": Von einem finnischen Programmierteam erwarb Apogee das Von-Oben-Geflitze mit dem aggressiven Namen "Death Rally". Im Netzwerk gehen maximal vier Spieler an den Start.	72%	73%	72%	-
	**DESTRUCTION DERBY 2 (PSYGNOSIS)** Ungezügelter Crash-Randalismus statt realistischer Rennsimulation, doch im Vergleich zum thematisch ähnlichen Vorgänger rückt beim Sequel der normale Gasfuß-Wettbewerb in den Vordergrund. Neu sind u.a. Sprünge und Überschläge.	67%	79%	72%	71%
	**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.	87%	82%	83%	-
	**DOWN IN THE DUMPS (PHILIPS)** Das Leben ist eine Müllhalde: Das französische Programmier-Team Haiku (debütierten 1991 mit dem Ubisoft-Zweiteiler "BAT") inszeniert die Erlebnisse der außerirdischen Blubs als Mischung aus Grafikadventure und skurrilem Interactive Movie.	57%	69%	85%	-
	**FIFA SOCCER 97 (ELECTRONIC ARTS)** Die nach Meinung vieler Fachleute beste Fußballserie der Spielewelt erhält auch in diesem Jahr ihr verdientes Update, fordert aber auch eine protzige Hardware – wir empfehlen einen 133er-Pentium, um die wenigen Neuerungen in SVA zu genießen.	84%	82%	88%	-
	**FLASHPOINT KOREA (ELECTRONIC ARTS)** Die Mission-CD für Janes vielgerühmte Militär-Simulation "AH-64D Longbow" präsentiert sich als von Grund auf überarbeitetes Programm: Im Apache-Helikopter fliegen und ballern Sie sich durch den Korea-Krieg.	-	84%	84%	-
	**FRAGILE ALLEGIANCE (GREMLIN)** Ad Astra: Die komplexe Mischung aus Aufbausimulation und Strategiespiel bringt durch zahlreiche Innovationen neuen Schwung in das Genre der galaktischen Expansion. Im Netzwerk handeln und kämpfen bis zu acht Sternenfürsten um die Herrschaft.	73%	61%	76%	-
	**GEX (MICROSOFT)** Das Maskottchen des US-Entwicklers Crystal Dynamics ("The Horde") wird hierzulande von Microsoft auf dem PC vermarktet: Ein kunterbuntes Action-Jump'n'Run mit einer charismatischen Echse in der Hauptrolle.	-	64%	-	-
	**HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (3DO)** Auch nach dem Kauf durch die 3DO-Company bleibt der Fantasy-Veteran New World Computing seinem "Might & Magic"-Kosmos treu. Wie der Vorgänger wendet sich Teil 2 mit unkomplizierter Spielmechanik an Gelegenheitsstrategen.	-	-	78%	82%

PC-Spiele im Testvergleich



HEXAGON KARTELL, DAS (ASCARON)
Flugsimulation aus Deutschland: Statt auf grafischen Overkill und FMV-Zauber setzt Hersteller Ascaron auf schlaue Missionen und intelligente Ideen. Schon mit einem 486er heben Sie ab: In seinen Hardware-Anforderungen hält sich das "Hexagon Kartell" zurück.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
79%	79%	91%	-



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
60%	73%	80%	-



HUNTER HUNTED (SIERRA)
Neben den "Cyber Gladiators" hält die Sierra-Tochter Dynamix mit "Hunter Hunted" noch ein zweites Action-Eisen im Feuer. Nach einem witzigen Vorspann laufen und ballern Sie durchs Plattform-Labyrinth – eine Horde Minotauren immer dicht auf den Fersen.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
71%	56%	70%	-



HYPERBLADE (ACTIVISION)
Der Sport der Zukunft entführt Sie in eine gewölbte Halfpipe-Arena, wo sich zweimal zwei Mann um einen elektromagnetischen Puck balgen. Klingen und Laser stellen Ihnen dabei auf dem Weg zum Sieg ein Bein.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
47%	76%	-	78%



LEISURE SUIT LARRY 7 (SIERRA)
Der alternde Casanova kommt nicht zur Ruhe und flirtet zum sechsten Mal (einen Teil der Serie hat sich Al Lowe einfach gespart) mit unwilligen Mädels. Aus "Love for Sail" wurde dabei schön deutsch die "Yacht nach Liebe".

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
74%	83%	76%	-



LORDS OF THE REALM 2 (SIERRA)
In das England des Hochmittelalters entführt Sie Impressions, die englischstämmige Strategiespieltochter von Sierra. Dort ringen fünf Fürsten um Land und ziehen dabei alle Strategie- und Wirtschaftsimulationsregister.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
73%	-	71%	-



MAX (INTERPLAY)
Rundenbasiert oder hektisch in Echtzeit? Mit "MAX" inszeniert Interplay eine hyperkomplexe und nicht unbedingt Anfängerfreundliche Zukunftsschlacht. Der intelligente Computer-Gegner kann dabei von bis zu drei Netzwerk-Kontrahenten ersetzt werden.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
74%	88%	89%	-



MS FLIGHT SIMULATOR FOR WIN95 (MICROSOFT)
Nichts für Militaristen und Action-Freaks: Auch die Win95-Version der ältesten Flugsimulation der Welt konzentriert sich pedantisch auf Realismus und physikalischer Authentizität. Simuliert werden kleine Maschinen, Jets und dicke Passagierbrummer.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
50%	-	77%	-



MS FUSSBALL (MICROSOFT)
Microsoft greift den Spielemarkt an allen Fronten an und spendiert ein Fußball exklusiv für Windows 95. Der eingebaute "Teammanager" möchte mit Software-2000-Spielen jedoch nicht konkurrieren und wirkt sich vor allem auf die Grafik aus.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	34%	52%	-



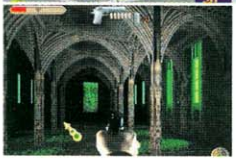
NHL HOCKEY 97 (ELECTRONIC ARTS)
...jedes Jahr ein neues "NHL". Die beste Eishockey-Serie der Welt schlittert von einer Qualitätssteigerung zur nächsten. Dieses Jahr rempeln massive Polygon-Sportler übers Eis, während eine flexible Kamera die dramatischsten Szenen hautnah einfängt.

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%	-



REALMS OF THE HAUNTING (GREMLIN)
Die Grafikperspektive ist mittlerweile etwas abgegriffen, dafür peppte Gremlin ihr Ego-Adventure spielerisch gehörig auf: Viele Rollenspielelemente geben der Kerker-Action Tiefe, FMV-Sequenzen unterstreichen besonders dramatische Situationen.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
66%	75%	87%	-



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	50%	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 ausgeleuchteten SVGA-Welten mit rasanter Action und einen Hauch "Wing Commander" füllt.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
83%	80%	87%	-



SHINE (BMG)
Der bis heute wildeste und skurrilste "Myst"-Clone kommt nicht aus dem Silicon Valley, sondern aus München. Als Titelheld suchen Sie Ihre Identität und nach dem Geheimnis einer allmächtigen Musik-Corporation.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
70%	-	61%	-



SIM COPTER (MAXIS)
Echtzeit-Flug statt Wirtschaftssimulation: Mit "SimCopter" besuchen Sie vorgefertigte (oder sogar die eigenen) "SimCity"-Szenarien, überwachen den städtischen Verkehr, jagen Verbrecher oder retten Zivilisten aus bitterer Not.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
51%	72%	-	-



STEEL PANTHERS 2 (SSI)
Eine bunte Mischung aus historischen und fiktiven Schlachten bereitet Strategieexperte SSI in klassischer Hexfeldmachart auf. Die neuen Einzelszenarien und Kampagnen sind der einzig nennenswerte Unterschied zum Vorgänger.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	78%	-	-



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
62%	76%	82%	-



TIMELAPSE (GT INTERACTIVE)
Der Besteller "Myst" hat den Verstand der Adventure-Designer stark vernebelt und bestimmt bis heute das Denken der Software-Manager: Auch "Timelapse" setzt auf Rendergemälde, mysteriöse Tagebuch-Fragmente und und kleine Logik-Rätseleien.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
60%	58%	67%	74%



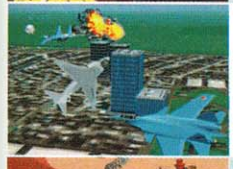
TOMB RAIDER (EIDOS)
Eine weibliche Heldin spurtet und springt durch eine komplett texturierte 360°-Umgebung. Das Action-Adventure von Core wird erst mit einem "Voodoo"-3D-Beschleuniger fehlerfrei und optisch traumhaft schön.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
77%	87%	90%	84%



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
82%	90%	85%	88%



U.S. NAVY FIGHTERS (ELECTRONIC ARTS)
Drei Jahre nach dem "U.S."-Jungfernflug bringt Electronic Arts die beiden Flugsimulationen "Navy Fighters" und "Marine Fighters" um eine Vietnam-Kampagne erweitert, exklusiv für Windows 95 noch einmal auf den Markt. Technisch ist's nur dezent verbessert.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	77%	70%	79%



WAGES OF WAR (NEW WORLD COMPUTING)
Drogenkrawall in Lateinamerika: Als Kommandant schicken Sie acht hartgesottene Söldner durch 16 Missionen. Die einzelnen Kämpfer werden physisch simuliert und können so z.B. nicht unbegrenzt viele Waffen und Ausrüstung schleppen.

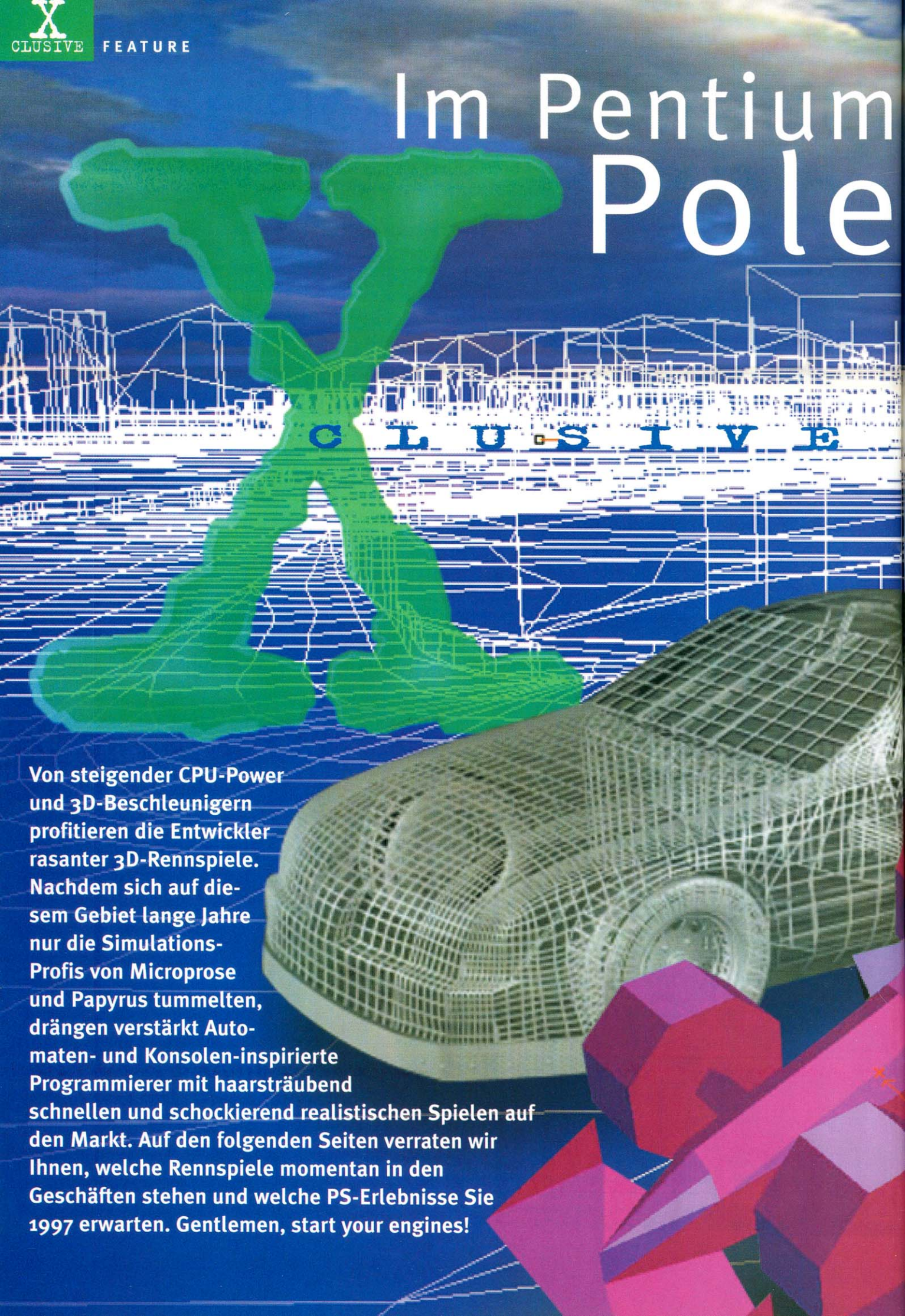
PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
42%	81%	55%	-



WIZARDRY NEMESIS (SIR TECH)
Kein Rollenspiel nach bewährter Tradition, sondern ein Grafikadventure mit gerendertem Inventar. Nur die sich ständig verbessernden Charakterattribute und die Monsterfrequenz in den Dungeons erinnern an längst vergangene "Wizardry"-Freuden.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
53%	63%	79%	-

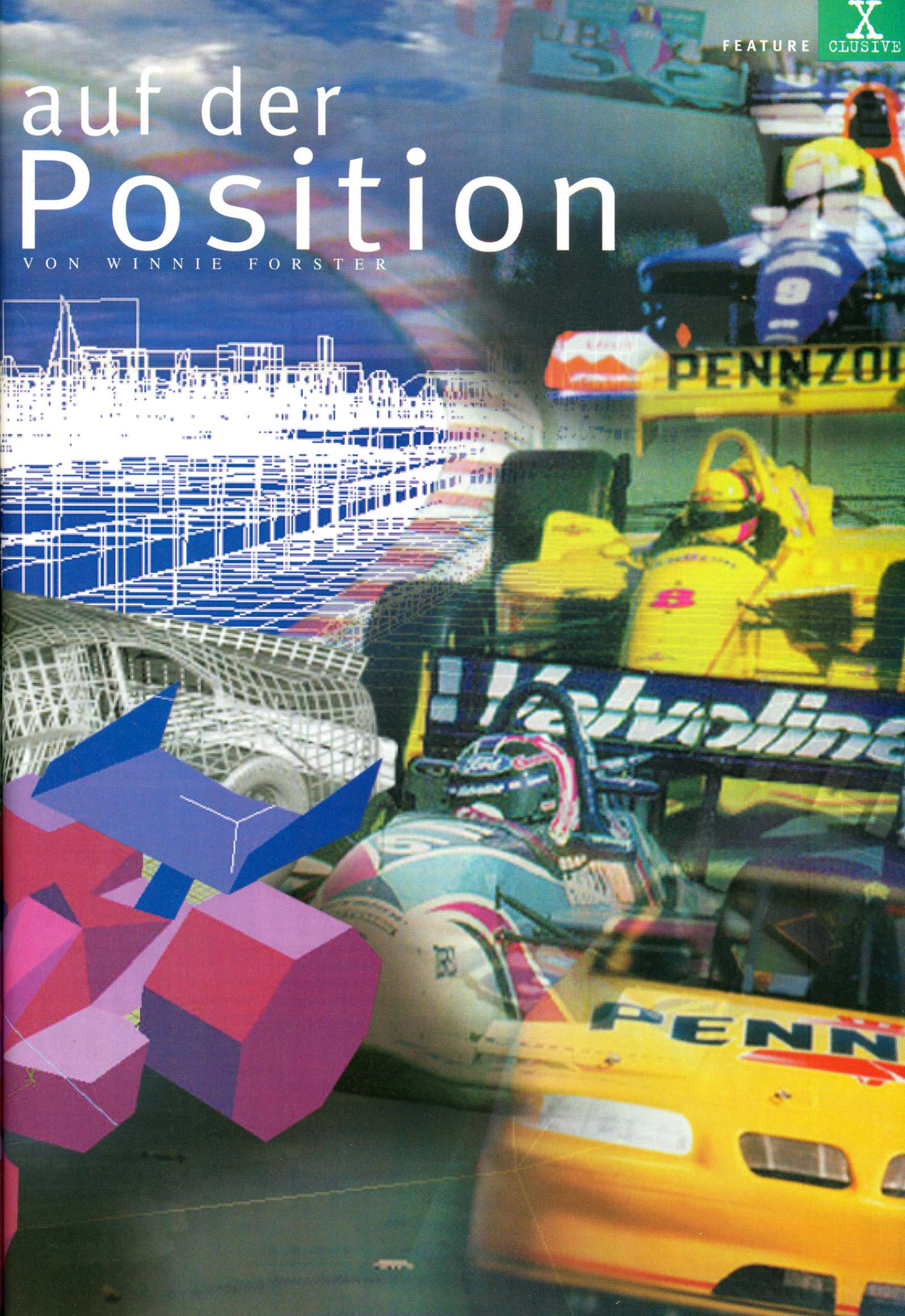
Im Pentium Pole



Von steigender CPU-Power und 3D-Beschleunigern profitieren die Entwickler rasanter 3D-Rennspiele. Nachdem sich auf diesem Gebiet lange Jahre nur die Simulations-Profis von Microprose und Papyrus tummelten, drängen verstärkt Automaten- und Konsolen-inspirierte Programmierer mit haarsträubend schnellen und schockierend realistischen Spielen auf den Markt. Auf den folgenden Seiten verraten wir Ihnen, welche Rennspiele momentan in den Geschäften stehen und welche PS-Erlebnisse Sie 1997 erwarten. Gentlemen, start your engines!

auf der Position

VON WINNIE FORSTER



Aus Freude am Fahren

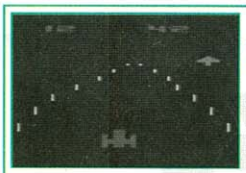
VON WINNIE FORSTER

Rennspiele sind so alt wie DOS und der Personal Computer. Mit steigender Hardware-Power wurden die Formel-1- und Rallyspektakel schneller und realistischer. Wir verraten Ihnen, worin sich moderne PS-Titel voneinander unterscheiden.



Aus der Spielhalle kommen die wichtigsten Rennspielinnovationen: Hier Segas "Daytona USA" als luxuriöses 4-Spieler-Link-"Sit Down Cabinet".

Am Anfang stand die Leitplanke: Als Atari vor zwanzig Jahren mit "Night Driver" die erste Fahrsimulation entwickelte, schaffte es die Hardware lediglich einfarbige, abstrakte Symbolen darzustellen. Die aus schwarzer Nacht heranzoomenden Pfosten genügten den Spielern jedoch als berauschende 3D-Optik – zudem Atari bereits mit Lenkrad und Pedalen lockte. Die Steuereinheiten blieben jedoch für lange Zeit die einzigen Elemente, die an eine ernsthafte Simulation erinnerten: Trotz Realitätsanspruch waren alle frühen Rennspiele auf pure Action ausgelegt, die Rechenleistung für eine realistische Physik stand noch lange nicht zur Verfügung.

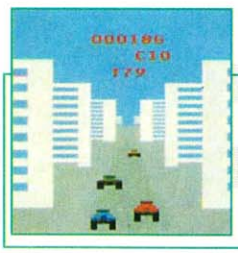


1979 **Spartanisch: Mit "Night Driver" schuf Atari das erste Rennspiel mit Tiefenwirkung und legte den Grundstein für alle späteren Bildschirmrasereien. Die Ausstattung war bereits modern: Analoges Lenkrad, Pedale und Schaltung. Das Bildschirm-Foto zeigt die Heimversion für das Atari VCS.**

AUS FREUDE AM FAHREN: Fun-Rasereien

Mit Segas "Out Run" kam Mitte der 80er-Jahren ein neues Fahrvergnügen groß in Mode: Statt sportlich-ernsthaft wie in "Pole Position" loszubrausen, steigen Sie bei actionlastigen Spaß-Rennspielen als Sonntagsfahrer in die Eisen. Die blonde Beifahrerin gut angeschnallt, geht's beim Klassiker "Out Run" quer durch die Vereinigten Staaten. Mit stark vereinfachter Steuerung, Automatik- oder manuellem Getriebe und einer (meist ignorierten) Bremse, wird ohne Reue Gasgegeben. Das wesentlich beschaulichere "Test Drive" (eine Serie von Accolade) übernahm später viele "Out Run"-Elemente – nicht für die Spielhalle, sondern exklusiv für Heimcomputer und PC. Zum tückischen Gegenverkehr und der untermotorisierten Konkurrenz gesellten sich die lästigen Highway-Cops. Als "Test Drive"-Nachfahre zitiert "Need for Speed" noch viele dieser Elemente.

Zwischen zivilen Fun-Rasereien und Action-Rennspielen plazierte Shaun Southern 1991 seinen "Lotus"-Zyklus: Nach dem vielversprechenden Erstling (allein oder zu zweit gegen eine Horde identischer Lotus-Boliden), wurde der Nachfolger ein wegweisender Titel: Unterschiedliche Streckenbedingungen (Asphalt, Sand und tückisches Eis), Multi-Player-Feature (vier Spieler auf dem Amiga dank Link und Split-Screen) und hervorragende Optik und Akustik beeindruckten Spieler und Programmierkonkurrenz. In der Tradition von "Lotus" steht auch der japanische "Ridge Racer"-Automat, der z.B. den Hall-Effekt beim Einfahren in Tunnels wiederholten. Von "Out Run" bis "Rave Racer": Wer auf protzige Luxuskarossen von Ferrari, Lotus und Porsche steht, der zieht Fun-Rasereien jeder Hardcore-Simulation vor.



1980 **Seit "Turbo" ist Sega der wichtigste Hersteller von Action-Rennspielen. Statt Cockpit-Blick verwendet dieser Rennspiel-Urahn von "Monaco GP" und "Virtua Racing" eine Von-Außen-Perspektive. Im Bild die Heimversion für das Colecovision**



1982 **Namcos "Pole Position" (nur echt mit Fujijama am Horizont) war das erste Rennspiel, das entfernt an ein echtes Formel-1-Erlebnis erinnerte. In der Spielhalle wurde der Klassiker grundsätzlich mit analogem Lenkrad, Pedalen und Gangschaltung gespielt.**



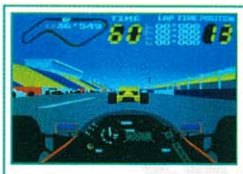
Vom Highway in die Großstadt: Mit "Vette" verspricht Spectrum Holobyte eine turbulente Berg- und Talfahrt durch San Francisco (links). Rechts die Power-VR-beschleunigte PC-Umsetzung des japanischen High-End-Automaten "Rave Racer" (rechts), dessen Veröffentlichungstermin noch nicht bekannt ist.

1986 **Mit Bleifuß und Blondine: Durch Segas Küstengeflitze "Out Run" wurde das Genre der Angeber-Rennspiele begründet, bei denen der Spieler eine Luxuskarosse (in diesem Fall einen Ferrari Testarossa) durch malerische Landschaften pilotiert.**



VORSPRUNG DURCH TECHNIK: Renn-Simulationen

Nachdem die meisten Rennspiel-Innovation aus der Spielhalle kommen, haben es echte Simulation gegenüber action-lastigen Titeln schwer. Frühe Formel-1-Spiele wie "Pole Position" oder "Pit Stop" von



1989 **Polygon-Debüt in der Spielhalle: Namco "Winning Run" war das erste Formel-1-Spiel mit Echtzeit-3D-Grafik. Die blanken, untexturierten Polygone wirkten jedoch so abschrecken, daß sich die zukunftweisend Optik Ende der 80er-Jahre nicht durchsetztee.**



Nachdem Geoff Crammond die Formel-1-Simulation "Revs" fertigstellte und noch bevor er mit "Grand Prix: Formula 1" in die Königsklasse zurückkehrte, experimentierte der Engländer erstmals mit Echtzeit-3D: Im Bild sein einzigartiges "Stunt Car Racer" (für C-64 und PC).

Epyx bemühten sich zumindest um realistisches Strecken-Layout und vernünftige Meisterschafts-Modi, blieben spielerisch aber zu primitiv, um Simulationsfans zu reizen. Eine Handvoll englischer Versuche (Geoff Crammonds "Revs" und "Checkered Flag" von Bitmap Brother Steve Kelly) waren komplexer, doch nur kurzfristig erfolgreich.

Erst David Kaemmers "Indianapolis 500" (1990) gab dem Genre einen kräftigen Schub: Mit in Echtzeit berechneter 3D-Grafik (die Konkurrenz verließ sich auf handgemalte Sprites), einem massiven physikalischem Fundament und ´zig Einstellungs- und Wiederholungsfunktionen, blieb der PC- und Amiga-Titel lange Zeit die erste Wahl, wenn es um Komplexität und Realismus ging. Neben Papyrus (die auf "Indianapolis", "Nascar" und "Indycar Racing" 1997 "Grand Prix Legends" folgen lassen) bemüht sich Altmeister Crammond um die stetige Weiterentwicklung der Simulation. Daneben will ein weiteres ambitioniertes Projekt aus England eine Brücke schlagen zwischen Authentizität und Action: Für "Formel 1" modellierte Psygnosis Strecken und Fahrzeuge der Saison 95/96, ertüftelte Multi-Player-Optionen und starke 3D-Routinen. Die Playstation-Fassung verursachte einen mittleren Skandal, als Sie im Herbst '96 mit gravierenden Design-Fehlern und Bugs ausgeliefert wurde. Deshalb läßt die PC-Version (siehe PCX 12/96) noch auf sich warten. Zumindest im zweiten Anlauf möchte das Team um Martyn Chuddley alle ehrgeizigen Pläne verwirklichen und die Patzer der Videospielvariante restlos ausmerzen.



Konkurrenz für Simulationen von Papyrus und Microprose? Im Gegensatz zur fehlergespickten Playstation-Version möchte Psygnosis auf dem PC ein technisch und spielerisch ausgereiftes "Formel 1" ausliefern.

1991 **Mit "Lotus" gelang dem Engländer Shaun Southern eine spannende Rennspiel-Trilogie mit klarem Schwerpunkt auf unbeschwerter Gasfuß-Action. Im Bild die etwas abgespeckte Mega-Drive-Fassung von "Lotus 2", das auf dem Amiga sogar zu viert gespielt werden konnte.**



Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Ihnen die wichtigsten Action- und Simulationsrennspiele für Ihren PC. Die 15 Titel, alle zwischen 1994 und heute entwickelt, decken alle Rennspielklassen ab. Spiele, in denen nicht nur gasgegeben, sondern auch eifrig geballert wird, haben wir nicht berücksichtigt – für uns fallen "Hi-Octane" oder "Wipeout" eher unter Action, als ins Rennspielgenre. Ebenso stiefmütterlich behandeln wir Rasereien, bei denen Realismus spielerisch und grafisch weit in den Hintergrund









In Konkurrenz zu Microsofts Hardware-fressendem "Monster Truck Madness" (ganz oben) stehen Gremlins "Hardcore", "Test Drive: Off Road" (oben) und "Monster Truck" (rechts) von Psygnosis.

rutscht: Bei "Von-Oben-Rennen" á la "Micro Machines" brettern Sie in putzigen Mini-Flitzern um die Wette. Träge Beschleunigung und schlitterndes Kurvenverhalten sind die einzigen Gemeinsamkeiten zwischen der wilden Carrera-Bahn-Action und den auf den folgenden Seiten vorgestellten Rennspielen. Davon abgesehen beherrschen Fantasy-Karosserien und wahnwitzige Power-Ups die Von-Oben-Szene – Chaos, purer Spaß und das Gruppenerlebnis im Zwei- bis Vier-Spieler-Modus (meist auf dem selben Bildschirm) stehen im Vordergrund – mit 3D-Rennspielen hat das alles kaum etwas zu tun.

In der Boxengasse

Unbeachtet lassen wir auf den folgenden Seiten die detailverliebten Rennspiel-Management-Simulationen: Im "Formel 1 Manager" von Software 2000 und im englischen "Grand Prix Manager 2" sitzen Sie nicht selbst hinter dem Steuer sondern lassen die CPU Rennen und Saisons bestreiten. Von Ihnen als Teamchef werden kaufmännische, technische und strategische Entscheidungen verlangt, ob Sie einen Joystick halten können spielt dabei keine Rolle. Statt im Cockpit platzzunehmen sitzen Sie im Rollstuhl eines Frank Williams und verfolgen Erfolge und Niederlagen aus der Boxengasse. Wer den Kontakt zu Sponsoren, Mechanikern und launischen Star-Piloten nicht scheut und auf sein Organisationstalent und Entscheidungsvermögen stolz ist, der greift zu einem der beiden genannten Spielen.





Komplexität, Optionsvielfalt und Spieltiefe zeichnen Manager-Simulationen wie den deutschen "Formel 1 Manager" oder "Grand Prix Manager 2" von Microprose (Bilder) aus.

VIRTUAL KARTS

HERSTELLER: MICROPROSE, 1995 • ENTWICKLER: MICROPROSE, USA



"Virtual Karts" – die erste von zwei Kart-Simulationen die es vor gut einem Jahr nach Deutschland schaffte.

Mit den "Virtual Karts" kam Microprose der einsamen Go-Kart-Konkurrenz von Virgin (siehe unten) um ein paar Wochen zuvor. Eigentlich seltsam, daß die temperamentvollen PS-Bolzen nur so selten über den PC-Bildschirm zockeln: Die im Verhältnis zu Formel-1- und Rally-Boliden unkomplizierten Flitzer bieten sich für kurzweilige PC-Sessions doch geradezu an.

Auf der anderen Seite zeigen "Simulationen" wie diese, daß es doch nicht so einfach ist, den Modesport zahlungskräftiger Führerschein-Neulinge zu einem packenden Spiel umzufunktionieren: "Virtual Karts" bietet Ihnen zwar mehr Tuning-Möglichkeiten als die "Manic Karts" von Virgin (u.a. können Sie Motor und Reifen Ihren persönlichen Bedürfnissen anpassen), spielt sich aber trotzdem gnadenlos öde. Nur die flotte Grafik (in 320x200 oder 640x480 Pixeln) wird dem Sport einigermaßen gerecht. Die eigenwillige Steuerung und die stupiden Konkurrenzpiloten, die Sie selten mit einem spektakulären Manöver überraschen, verleiden Ihnen den Spaß. Daran ändern auch die Intro-Rockerei von Sammy Hagar und die deutsche Sprachausgabe nichts. Nur wer ein Netzwerk im Wohnzimmer stehen hat, lädt seine Kumpels zu einem "Virtual Karts"-Nachmittag ein.



Aus einem halben Dutzend Tuning-Optionen basteln Sie das optimale Go-Kart.



MANIC KARTS

HERSTELLER: VIRGIN, 1996 • ENTWICKLER: MANIC MEDIA, GB



Mehr Spaß (für weniger Geld) als mit der US-Konkurrenz haben Kart-Fans mit "Manic Karts" aus England.

Das zweite halbwegs aktuelle Kart-Gebolze ist der Nachfolger zum 94er-Titel "Super Karts" aus England: Im Gegensatz zu den "Virtual Karts" stimmt hier die Mischung aus Minimal-Realismus und hochtouriger Action, ohne daß der Entwickler Manic Media auf eine Handvoll zusätzlicher Elemente verzichtet. In "Super Karts" finden Sie einfache Boxenstops, ebenso wie Preisgeldbelohnung und die daraus resultierenden primitiven Manager-Elemente zwischen den einzelnen Rennen.

Sie starten in vier Go-Kart-Klassen und wählen zwischen drei Schwierigkeitsgraden, sowie zwei Szenarien mit je acht Kursen. Besonders nett ist die Möglichkeit, das Fahr- und Kurvenverhalten Ihres Karts auf Ihren Fahrstil anzupassen. Das Rennen selbst ist unkompliziert, aber hektisch. Wer an diesen Titel keine ernsthaften Simulationsansprüche stellt und das Netzwerkrennen dem Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus vorzieht (auf das Kart-Duell des Vorgängers "Super Karts" haben die Entwickler beim Nachfolger verzichtet), wird mit "Manic Karts" ordentlich bedient. Über jede Kritik erhaben ist der Preis: Schon bei seinem Erscheinen im Frühjahr des letzten Jahres kostete "Manic Karts" nur 40 Mark – wer das Spiel noch findet, muß jetzt wahrscheinlich nur noch gut die Hälfte dafür hinlegen.



Manic Kart: Ordentlich Action trotz spärlichem Drumherum.



RALLY RACING 97

HERSTELLER: EUROPRESS/SOFTWARE 2000 • ENTWICKLER: MAGNETIC FIELDS, GB



Halb Simulation, halb Actionspiel: Das englische "Rally Racing" macht Sie zum RAC-Weltmeister.

Das Rally-Spiel mit hauchdünnem Simulationsanspruch importierte Software 2000 aus England – dort hat es der Rennspielspezialist und "Lotus"-Designer Shaun Southern mit seinem Magnetic-Fields-Team zusammengeschustert. Mit 28 Strecken ist "Rally Racing 97" das – rein kilometermäßig – umfangreichste Spiel unserer PS-Reportage, doch in Sachen Komplexität und Tiefgang kann es keiner Papyrus-Simulation das Ölkännchen reichen. Sie treten um den Titel des RAC-Weltmeisters an, bestreiten aber auch Einzelrennen oder trainieren gegen die Uhr. Von der Kupplung bis zu Aufhängung und Bremse dürfen Sie bei Rally Racing vor und nach dem Rennen alle wichtigen Einstellungen Ihres Boliden justieren. Leider schlägt sich das Feintuning nicht so deutlich und pedantisch korrekt im Fahrverhalten nieder – hier fehlt dem Action-Spezialist Southern das physikalische Know-How seiner überseeischen Konkurrenz.

Wer das kommende "Sega Rally" von vorneherein als Action-Gebolze verdammt, fährt mit dem gut ausgestatteten, Hardware-mäßig nicht anspruchsvollen "Rally Racing" besser. Einen neuen PS-Klassiker hat Shaun Southern mit dieser Matschorgie aber nicht geschaffen.



Authentische Autos und massig Tuning-Optionen: Rally Racing 97.



SPEED HASTE

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS, 1996 • ENTWICKLER: FRIENDWARE, SPANIEN



Dürftig: "Speed Haste" bietet Ihnen keinerlei Tuning-Funktionen.

Ein ungewöhnliches Genre-Gemisch präsentiert Ihnen der spanische Entwickler Friendware: "Speed Haste" ist gleich zwei Rennspiele in einem: Sie wählen zwischen Stock-Car-Modus oder Formel-1-Saison. Neben der maximalen Multi-Player-Auswahl (vom Split-Screen zum Vier-Spieler-Netzwerk) ist "Speed Haste" mit seinen acht Strecken, fünf Autos und drei Standard-Modi (Training, Einzelrennen und Meisterschaft) aber spärlich ausgestattet. Spielerisch geht der Stock-Car-Wettkampf, noch das Rennen in der Königsklasse, als Simulation durch, da sich die Entwickler sowohl eine realistische Fahrphysik, als auch authentische Steuerung und Einstellmöglichkeiten sparten. In seiner Ausstattung ist "Speed Haste" das dürftigste Programm unseres Rennspielvergleichs – neben den kurzweiligen Rennen über recht unoriginelle Kurse finden Sie weder Tuning-, noch Management- oder Wartungsoptionen. Im Gegensatz zu den anderen Rennspielen des letzten Jahres kann "Speed Haste" auch grafisch kaum punkten: Die Streckenränder schmücken flache Bitmaps (Gebäude, Bäume usw.), einzig die Fahrzeuge werden als echte 3D-Objekte dargestellt. "Speed Haste" ist kein Knüller, dafür aber recht billig: Sofern Ihr Händler das Spiel noch führt, erhalten Sie es zum Spottpreis für weniger als 50 Mark.



Zwei Rennspiele in einem: Neben fiktiven Formel-1-Flitzern steuern Sie in "Speed Haste" auch Stock-Car-Boliden.

FATAL RACING

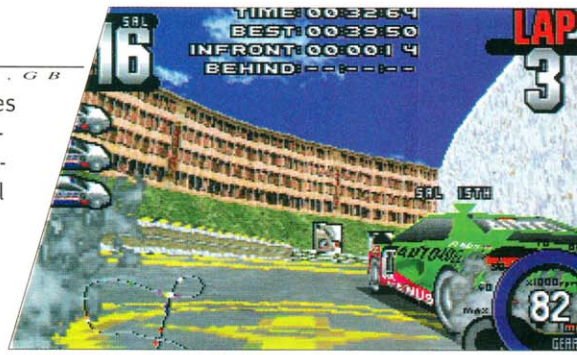
HERSTELLER: GREMLIN, 1996 • ENTWICKLER: SEAG, GB



Die Stabilität Ihres Flitzers dürfen Sie in "Fatal Racing" selbst bestimmen.

Wie das italienische "Bleifuß" ließ sich auch "Fatal Racing" von Automaten- und Videospielen inspirieren. Über 16 Kurse erstreckt sich die tollkühne PS-Schlacht mit Stunt- und Rally-Elementen. Alle Features prominenter Vorbilder wie "Daytona" oder "Ridge Racer" sind in "Fatal Racing" vorhanden, doch für die Sprungschanzen, Tunnels und Steilkurven opferte der Hersteller jegliche physikalische Logik. Halsbrecherische Sprünge, Karambolagen und Überschläge bestimmen die Handlung. Von einer Simulation bleibt "Fatal Racing" somit meilenweit entfernt, doch auch als pures Action-Gebolze kann es mit "Bleifuß 2" nicht konkurrieren. Von diesem Spiel unterscheidet sich "Fatal Racing" auch durch seine Boxenstops: Sie selbst bestimmen, wieviele Kollisionen Ihr Wagen verkraftet, bevor er rauchend an die Boxen rollt. Außerdem versuchen Sie nicht alleine, sondern zusammen mit einem CPU-gesteuerten Teampartner, das Feld aufzurollen. Daneben wurden die meisten Rennstandards in "Fatal Racing" realisiert: Sie fahren Einzelrennen oder Meisterschaften und sehen Ihr Renne in der Wiederholung aus unterschiedlichen Perspektiven nocheinmal an.

Die Grafik läßt sich auf Ihre Hardware anpassen: Mit einem 486er macht "Fatal Racing" in VGA (mehrere Detailstufen) noch Spaß, wer durch fein texturierte SVGA-Landschaften rasen möchte, benötigt aber einen Pentium mit 120 MHz oder schneller.



Haarsträubendes Gebolze im Spielhallen-Stil: "Fatal Racing" konkurriert mit "Bleifuß" und dessen neuem Nachfolger.

BLEIFUß

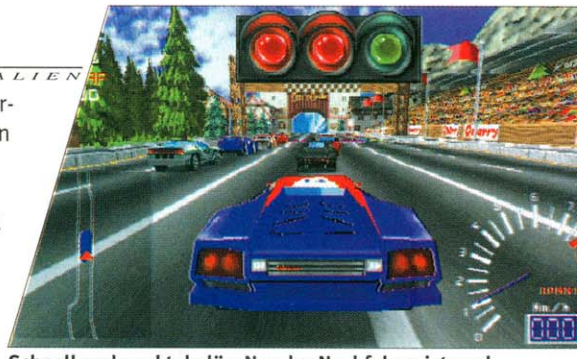
HERSTELLER: VIRGIN, 1995 • ENTWICKLER: GRAFITTI, ITALIEN



Das erste "Bleifuß" lockt auch mit dezenten Tuning-Möglichkeiten.

Als 1995 die Spielkonsolen Playstation (Sony) und Saturn (Sega) erschienen, lockten beide Hersteller mit atemberaubenden Rennspielen. Das italienische Programmier-Team Graffiti wollte beweisen, daß 3D-Orgien wie "Ridge Racer" und "Daytona" auch auf dem PC technisch machbar sind. Von dieser Überlegung (und der offensichtlichen Marktlücke) motiviert, präsentierten sie Anfang 1996 "Screamer", das in Deutschland als "Bleifuß" erschien. Angenehm war schon damals der Preis: Virgin brachte das Rennspiel für konkurrenzlose 70 Mark in die deutschen Geschäfte.

Aus den japanischen Vorbildern hatte Grafitti nicht nur den Grafikstil und die fiktiven (wenn auch an realistische Vorbilder angelehnten) Boliden übernommen, sondern auch die Spielhallen-geprüfte Lenkung: Wagemutige Anfänger stehen in jeder Kurve quer, geübte Fahrer rutschen elegant um die Kurve. Auch wenn sich "Bleifuß" die Loopings und Asphalt-Spalten von "Fatal Racing" spart, bleibt es ein Actionspiel ohne Simulationsambitionen. Durch den in PCX 11/96 getesteten Nachfolger wurde das preisgünstige Spiel mittlerweile in jeder Beziehung überholt, dafür sind beim Vorgänger die Hardware-Anforderungen auch nicht ganz so hoch. Spaß macht das Spiel auch heute noch.



Schnell und spektakulär: Nur der Nachfolger ist noch action-reicher und schöner als das erste "Bleifuß".

BLEIFUß 2

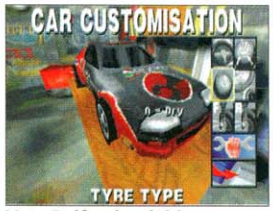
HERSTELLER: VIRGIN, 1996 • ENTWICKLER: GRAFITTI, ITALIEN



Das optimale Action-Rennspiel: Im Gegensatz zum Vorgänger lockt "Bleifuß 2" auch mit Multi-Player-Optionen.

Nach ihrem Überraschungserfolg mit "Bleifuß" vor 18 Monaten legte das italienische Team Graffiti einen rundum verbesserten Nachfolger vor. Auch mit "Bleifuß 2" orientierte sich der Entwickler an prominenten PS-Titeln aus der Videospiel- und Automatenwelt – Realismus dürfen Sie sich auch vom zweiten "Bleifuß" nicht erwarten.

Dafür erhalten Sie für (maximal!) 70 Mark das spektakulärste und coolste Rennen der Pentium-Welt: Neu sind bei "Bleifuß 2" die verschneiten und matschigen Offroad-Strecken, beim ersten Teil fuhren Sie immer auf Asphalt. Im Gegensatz zu anderen Rennspielen gehen lediglich drei Konkurrenten mit Ihnen an der Start zu Einzel- und Zeitrennen oder einer ganzen Meisterschaft. Für den Fall, daß Sie sich mit anderen Rennbegeisterten zusammentun, offeriert Ihnen "Bleifuß 2" eine vorbildliche Multi-Player-Palette: Während Netzwerk- und Nullmodem-Spiele wohl nur in PC-Wohngemeinschaftenzum Einsatz kommen, ist der Split-Screen eine angenehme Überraschung.



Vom Reifendruck bis zur Federung: Vor dem Rennen justieren Sie Ihren Boliden.

Auch sonst glänzt "Bleifuß 2": Wer einen Pentium "fährt" erlebt atemberaubende SVGA-Grafik in verschiedenen Detailstufen, Nachtfahrten, Sprünge und verbissene Kämpfe um eine gute Plazierung. Als Action-Rennen ist "Bleifuß 2" noch ungeschlagen.



SEGA RALLY

HERSTELLER: SEGA, 1996 • ENTWICKLER: SEGA, GB



Mit der Automatenumsetzung "Sega Rally" verspricht Sega einen ernsthaften "Bleifuß 2"-Konkurrenten.

Nach "Daytona USA" schickt Sega in wenigen Wochen ein Offroad-Rennspiel an die PS-Front: Die Umsetzung eines erfolgreichen Hydraulik-Spielautomaten bietet drei grundverschiedene Kurse, die kaum für Sonntagsfahrer geeignet sind. Statt geteerter Pisten finden Sie staubige Rund-Parcours für wagemutige Lenkrad-Künstler. Leider lag uns für den Vergleichstest keine finale Version von "Sega Rally" vor, so daß wir in diesem Fall keine Pokal-Wertung vornehmen können. Allerdings machte schon die Vorversion einen technisch und spielerisch exzellenten Eindruck – kein Vergleich zu dem etwas altbackenen "Daytona USA". Auch sind diesmal Zweispieler-Duelle an einem PC (horizontal geteilter Bildschirm) sowie Modem- und Netzwerk-Rasereien erlaubt.

Das Fahrgefühl entspricht den vierradgetriebenen Original-Boliden: Sie schlittern elegant um die Kurve, kommen auf matschigen Pisten nicht gleich ins Rutschen und liefern sich spannende Überholmanöver mit den konkurrierenden Computer-Piloten. Zuvor wählen Sie zwischen einem Lancia Delta und einem Toyota Celica – auf Wunsch tunen Sie die Autos auch individuell.

Sega unterstützt Super VGA, hat sich aber leider noch nicht für eine beschleunigte Version für 3D-Karten entschieden.



In dem Option-Menü stellen Sie Auto-Parameter ein



DESTRUCTION DERBY

HERSTELLER: PSYGNOSIS, 1995 • ENTWICKLER: REFLECTIONS, USA



Crash-Orgie statt vollwertiges Rennspiel: Selbst im "Racing"-Modus (Bild) drohen Massenkarambolagen.

Mit "Destruction Derby" brachte Psygnosis vor rund 18 Monaten den brutalsten Vierrad-Wettkampf in die Geschäfte: Nur auf den ersten Blick wirkt das Stock-Car-Gebolze wie ein normales Rennen. Neben reinen Zerstörungsmodi offerieren die Auswahl-Menüs jedoch lediglich eine Meisterschaft, bei der nicht Überlebenswille, sondern fahrerische Talente dominieren: Im "Stock Car Racing" starten Sie inmitten einer erbarmungslosen Horde. Sollten Sie überleben und darüberhinaus punkten, rücken Sie in die nächste Liga der Meisterschaft auf. Auch in diesem Modus fliegen die Fetzen (auf einer Strecke gibt es z.B. eine tückische Kreuzung ohne Einsichtmöglichkeiten), doch mit gutem Willen kann man hier durchaus einen Rennspielansatz erkennen.

Eine Innovation ist der Erwähnung wert: Im Gegensatz zu fast allen anderen Rennspielen besitzen die "Destruction"-Stock-Cars einen Rückwärtsgang. Damit gelingen rabiate Wendemanöver und Rempeleien in alle Richtungen, wie wir Sie bislang nur in Actionfilmen erlebten. Das angenehmste am etwas angegrauten Blech-Shredding ist der Preis: Im Rahmen der "Neon"-Aktionen von Psygnosis müssen Sie kaum mehr als 30 Mark für die CD-ROM zahlen.



Neben Strecken- und Fahrzeugwahl gibt es keine Tuning-Möglichkeiten.



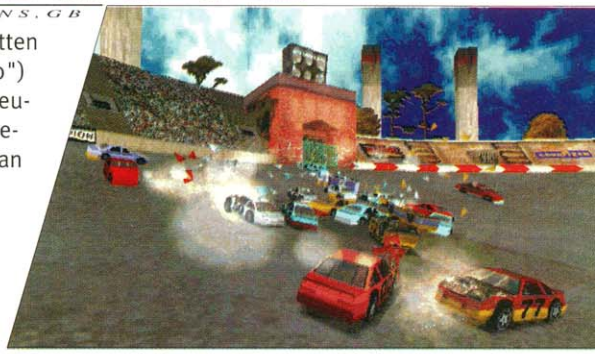
DESTRUCTION DERBY 2

HERSTELLER: PSYGNOSIS, 1996 • ENTWICKLER: REFLECTIONS, GB



Wartung, nein Danke: In "Destruction Derby 2" werden Fahrzeuge nur zerstört.

Vom Arena-Modus abgesehen (hier versuchen Sie, gegen eine wilde Rowdy-Horde möglichst lang fahrtüchtig zu bleiben), wurde die Fortsetzung komplett überarbeitet. Wie Segas "Daytona USA" ist "Destruction Derby" vage im Stock-Car-Milieu angesiedelt, legt aber noch mehr wert auf Rempeleien und Stunts. Lassen wir die Modi "Destruction Derby" (vier Arenen) und "Wrecking Race" (auf sieben Kursen) außen vor, bleibt mit "Stock Car" lediglich ein Rennspiel-ähnlicher Wettkampf, an dem Sie mit einem von drei No-Name-Schlitten ("Rookie", "Amateur" und "Pro") partizipieren. Wie bei den Fahrzeugen fühlten sich die englischen Designer auch beim Streckendesign an keine authentischen Vorbilder gebunden: Die Kurse protzen mit Steigungen sowie Schanzen und sind deutlich breiter als die des Vorgängers. Während der Rennen gesellt sich ein englischer Moderator zum gelungenen Soundtrack. Die auf der Verpackung angegebene Spieleranzahl von eins bis zehn ist mißverständlich: Da weder Split-Screen- noch Netzwerkoption programmiert wurden, treten die Fahrer hintereinander an. "DD 2" ist eine grafisch verblüffende Effektorgie, bei der Partikelexplosionen und Qualmwolken die geringe Spieltiefe nur notdürftig überdecken.



Trotz aufgemöbelter Renn-Optionen bleibt "Destruction Derby 2" in erste Linie eine spektakuläre Zerstörungsorgie.



DAYTONA USA

HERSTELLER: SEGA, 1996 • ENTWICKLER: SEGA, GB (NACH JAP. ORIGINAL)



Fahrzeuganwahl, aber kein Tuning: "Daytona USA"

Ein absoluter Hardware-Fresser ist die Win95-Umsetzung des angegrauten Sega-Automaten "Daytona USA": Ohne Pentium bleiben die rabiaten Stock-Cars noch auf der Startgerade stehen. Wer mindestens 166MHz und 16 MByte unter seinem Gehäuse weiß, darf auch in der hohen Auflösung von 640x480 Pixeln rasen – wenn auch nicht ohne Rucken und Pop-Up. Von der technischen Seite abgesehen, zeigt sich "Daytona USA" als ein rempellastiges Asphalt-Vergnügen in direkter Konkurrenz zu "Bleifuß". Der Rennsport-Anstrich täuscht, denn trotz Stock-Car-Elementen besitzt "Daytona USA" keine Simulationselemente. Stattdessen wird pure Raserei geboten, wobei nicht kümmerliche drei (wie in "Bleifuß 2"), sondern 40 gegnerische Boliden pro Rennen geschlagen werden müssen. Sieht man von der üblichen Wahl zwischen Automatik und manueller Gangschaltung ab, existieren in Daytona keinerlei Wartungs- oder Tuning-Möglichkeiten. Da Sie mit unbegrenztem Sprit fahren und selbst Überschläge ohne ernsthafte Schäden überstehen (die auftretenden Dellen stören nur optisch), brauchen Sie auch an Boxenstops keine Gedanken verschwenden. Unterm Strich bleibt "Daytona USA" eine zwiespältiges Vergnügen, dem man nicht einmal einen Mehrspieler-Modus spendierte. Allenfalls die Jagd nach der Ideallinie und nach immer besseren Rundenzeiten motiviert beim Gerase über drei relativ unspektakuläre Strecken.



Hardware-Fresser: Auch ein High-End-Pentium erspart Ihnen bei "Daytona USA" das Rucken nicht.



NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS, 1996 • ENTWICKLER: EA SEATTLE, EA CANADA



Das Rennen durch die USA müssen Sie ohne Wartung und Tuning überstehen.

Das erste "Need for Speed" veröffentlichte Electronic Arts 1995, vor wenigen Monaten schob der Hersteller eine verbesserte "Special Edition" hinterher. Zu "Daytona USA" verhält sich die augenzwinkernde Simulation von acht Traumwägen wie ein Rolls Royce zu einem aufgebockten GTI mit Racing-Streifen: Simuliert werden einige der teuersten Autos der Welt, die man via Cockpit- oder drei Außenperspektiven über malerische Landstraßen und fünf Rundkurse steuert (zwei mehr als in der Original-Fassung). Überzeugend ist die SVGA-Grafik und die liebevolle Nachstellung der Luxusfahrzeuge durch Videos und Statusbildschirme. Modifizieren oder gar tunen dürfen Sie die Autos aber nicht.

Von einem Sport-Rennspiel unterscheiden "Need for Speed" auch der auftretende Gegenverkehr und die Highway-Cops, die Ihrem Geschwindigkeitsrausch oft ein abruptes Ende bereiten. Wer es gerne sportlich mag und nicht mit dem Gesetz in Konflikt kommen möchte, tritt zu Meisterschaft, Duell- und Einzelrennen auf den Rundkursen an und meidet die drei offenen Strecken "Gebirge", "Küste" und "Stadt". Auch diverse Multi-Player-Modi wurden der "Special Edition" spendiert, die für 35 Mark gegen die alte Fassung eingetauscht werden kann.



"Need for Speed": Auch Gegenverkehr bedroht Ihre Luxuskarossen.



NASCAR 2

HERSTELLER: SIERRA, 1995 • ENTWICKLER: MICROPROSE, USA



Gegenüber dem Vorgänger dezent verbessert: "NASCAR 2" ist eines der realistischsten Rennspiele aller Zeiten.



Tuning-Overkill: In "Nascar" erwarten Sie Dutzende von Einstellungen.

Die Nascar-Saison 1996 feiert Papyrus mit dem Nachfolger zur Hardcore-Simulation "Nascar Racing", das nur auf den ersten Blick wie ein ganz normales Rennspiel wirkt. Schauen Sie unter die Motorhaube, werden Sie von Optionsvielfalt, Komplexität und Realismus erschlagen. Auf Action-Fans abschreckend wirkt das Design der Rennstrecken – die amerikanischen Stock-Car-Profis fahren grundsätzlich auf klassischem Oval ohne Schikanen. Dafür spendierten die Entwickler allen Fahrer künstliche Intelligenz und legen dem Fahrverhalten ein vernünftiges physikalisches Modell zugrunde. Für PS-Perfektionisten und Asphalt-Strategen wird "Nascar 2" damit zur ersten Wahl. Auch wer auf ein Netzwerk zurückgreift, weiß die Qualitäten der Simulation zu schätzen: Vom Reifenplatzer bis zum Motorschaden, vom Spoiler über die Getriebeeinstellung, wird alles minutiös simuliert. Um das Spiel Ihrer Hardware anzupassen, verstellen Sie Auflösung, Details und Anzahl der gleichzeitig dargestellten Wagen. Für optimalen Rennspaß empfehlen wir einen Pentium mit 16 MByte und Verite-Beschleuniger (z.B. "Screamin' 3D").

INDY CAR RACING 2

HERSTELLER: SIERRA, 1996 • ENTWICKLER: PAPYRUS, USA



Wie "Nascar" bietet Ihnen auch "Indycar Racing 2" ein Maximum an Realismus.

Bereits der erste Teil von "Indy Car Racing" verpflichtete sich kompromißlos der physikalischen Realität, der Nachfolger nutzt erstmals Pentium-Power, um die Simulation (vor allem grafisch) zu verbessern. Je stärker Ihr Rechner, desto cooler die VGA- oder SVGA-Grafik – Sie können nahezu jeden Grashalm ausschalten, um die 3D-Performance noch zu verbessern. Die künstliche Intelligenz Ihrer Konkurrenten und das Fahrverhalten Ihres Boliden hat Papyrus ebenfalls überarbeitet – Kenner und Liebhaber des ersten Teils fallen die Unterschiede schnell auf. Wer nicht auf minutiöse Simulationen steht, wagt sich mit dem zweiten "Indycar Racing" eh' auf die falsche Piste, denn auch durch den einstellbaren Realitätsgrad läßt sich aus dem Titel



Titel	MANIC KARTS	VIRTUAL KARTS	RALLY RACING 97	SPEED HASTE	FATAL RACING	BLEIFUß	BLEIFUß 2
Hersteller	Virgin	Microprose	Software 2000	Electronic Arts	Gremlin	Virgin	Virgin
Genre	Go-Kart	Go-Kart	Rally	F1, Stock-Car	Sport	Sport	Rally
AUSSTATTUNG							
Anzahl der Strecken	16	12	28	8	16	6	6 (+1)
Anzahl der Fahrzeuge	1	4 (variable)	6	5	16	7 (+1)	4 (+4)
Fahrzeugtypen	lediglich Motorklassen (von 50cc bis 250cc) und die Farbe des Karts sind vor dem Rennen anwählbar.	keine unterschiedlichen Typen, andere Chassis-, Reifen- und Motortyp sind anwählbar	authentische Rallyfahrzeuge (Gruppe A): Subaru Impreza, Ford Escort RS, Renault Megane, Golf GTI, Skoda Felicia, Proton Wira	fiktive Formel-1- und Stock-Car-Boliden	fiktive Sport- bzw. Tourenwägen	fiktive Fahrzeuge, grafisch an teure Sportwagen angelehnt	vier fiktive Wagen, die im Design an reelle Vorbilder (z.B. Porsche 911) angelehnt sind. Vier weitere Autos nach Gewinn der Meisterschaft.
Wartung, Tuning, Boxenstops	Boxenstops während des Rennens, primitive Tuning-Möglichkeiten (gegen Preisgeld) nach jedem Rennen	siehe Fahrzeugtypen	reichhaltige Tuning- und Ausstattungsoptionen	nein	nein	nein	Steuerung, Bremsen, sowie Reifentyp- und Luftdruck dürfen Sie vor dem Rennen von Hand einstellen.
GRAFIK							
Perspektiven	diverse	3	3	3	1	4	4
Rückspiegel	nein	nein	ja	nein	nein	nein	ja
VGA	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
SVGA	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
3D-Beschleuniger-Unterstützung	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
MULTIPLAYER							
Anzahl der Spieler	1-8	1-8	1-8	1-4	1-16	1-8	1-4
Split-Screen	nein	nein	nein	ja	nein	nein	ja
Nullmodem	nein	nein	nein	ja	nein	nein	ja
Modem-zu-Modem	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Netzwerk	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Realität/Action	35/65	30/70	70/30	30/70	30/70	35/65	35/65
Wertung							



Mit dem Tuning Ihres Indy-Boliden sind Pedanten stundenlang beschäftigt

kein Actionspiel machen. Dem Tuning des Wagens kommt auch in "Indycar 2" maximale Bedeutung zu: Nur wer bei den Einstellungen die gleiche Sorgfalt wie später auf der Strecke walten läßt, hat eine Chance gegen die schockierend schlauen Gegner zu bestehen.

Für europäische Motorfreunde ist lediglich die erzamerikanische Thematik ein Wehrmutstropfen auf dem Asphalt: Freuen Sie sich auf "Grand Prix Legends", dem Formel-1-Derivat zur "Indy"-Simulation.



F1 GRANDPRIX 2

HERSTELLER: MICROPROSE, 1996 • ENTWICKLER: MICROPROSE, GB

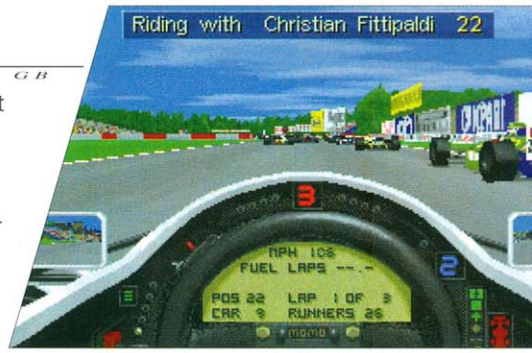


"GP 2": Sie bestimmen über alle Fahrzeugeinstellungen.

Was für amerikanische Rennsportfans das Entwicklungsteam Papyrus ist, stellt Geoff Carmond für die europäischen PS-Freunde dar: Seit den 80er-Jahren konzentriert sich der Engländer auf das Design einer ultimativen Formel-1-Simulation.

Crammonds "F1 Grand Prix 2", der Nachfolger zum Besteller von 1992, erschien Mitte des letzten Jahres und simuliert die Formel-1-Saison von 1994. 28 Fahrer stehen Ihnen zur Wahl, um in 16 Rennen um die Weltmeisterschaft zu rasen. Wie beim Vorgänger hat Crammond dabei an alles Aspekte der Sportart gedacht: Sowohl Trainings- und Qualifikationsläufe, als auch die Rennen selbst werden pedantisch bis in alle Einzelheiten simuliert, dazwischen feilen Sie an allen Einstellungen Ihres Wagens. Heißblütige Action-Fans können trotz der unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade und Steuerungsmethoden nichts mit dem komplexen Sequel anfangen – dafür finden selbst Simulations-Profis keinerlei Grund zu nörgeln.

Die Hardware-Anforderungen sind recht happig: Wer alle Details und SVGA-Auflösung genießen möchte, benötigt mindestens einen Pentium mit 166 MHz. Die angegebene maximale Spielerzahl (26) bezieht sich übrigens nicht auf eine Netzwerk-Funktion, sondern auf einen Modus, in dem Sie mit Ihren Freunden hintereinander um den Sieg kämpfen. Bislang gehen nur zwei Spieler bei "Grand Prix 2" an den Start (via Modem oder seriellen Link), ein Netzwerk-Patch ist laut Microprose aber in Arbeit.



Mit starker Hardware erleben Sie bei "GP 2" nahezu fotorealistische Formel-1-Rennen.

Nullmodem: Zwei Spieler starten im gleichen Haushalt über serielles Kabel

Modem: Zwei PCs spielen stadt- und länderübergreifend über Modem.

Splitscreen: Geteilter Bildschirm. Zwei Spieler starten auf dem gleichen PC.

Wertung: Je nach Qualität vergeben wir einen bis fünf Pokale.

Netzwerk: Je nach Spiel gehen 4, 8 oder mehr Spieler an den Start.

Internet: Rennsport-Ligen im Internet –, nur NASCAR bietet diesen Luxus.

Simulation/Action: Je größer der rote Ausschlag, desto realistischer das Rennspiel.



SEGA RALLY	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY2	NASCAR 2	DAYTONA USA	NEED FOR SPEED	INDY CAR RACING 2	F1 GRAND PRIX 2
Sega	Psygnosis	Psygnosis	Sierra	Sega	Electronic Arts	Sierra	Microprose
Rally	Stock-Car	Stock-Car	Stock-Car	Stock-Car	Sport	Indy 500	Formel 1
3	5	7 (+1)	16 (+2)	3	8 (+1)	15	16
2	3	3	variable	5	8	---	14
authentische Rally-boliden: Lancia Delta und Toyota Celica.	No-Name-Fahrzeuge unterscheiden sich durch Beschleunigung, Bodenhaftung und Höchstgeschwindigkeit	No-Name-Fahrzeuge unterscheiden sich durch Beschleunigung, Bodenhaftung und Höchstgeschwindigkeit	authentische Boliden der amerikanischen NASCAR-Liga	fiktive Fahrzeuge	Acht Traumwagen inklusive authentischen Armaturen: Mazda RX7, Honda NSX, Toyota Supra, Porsche 911, Corvette, Dodge Viper, Ferrari 512TR, Lamborghini Diablo	authentische Boliden der amerikanischen NASCAR-Liga	Authentische Fahrzeuge von 14 Formel-1-Teams
einfache Tuning-Optionen im Meisterschafts-Modus, keine Boxenstopps	nein	Wenn das der TÜV wüßte: Keine Wartung, kein Tuning, keine Boxenstops	Realistische Boxenstops und maximale Authentizität bei Einstellungen und Tuning	Boxenstops während des Rennens, aber keine Tuning-Optionen	Wahl zwischen Hand- und Automatikschaltung, ABS und Schlupfkontrolle, aber kein Tuning – bei diesen Luxusschlitten wäre das ein Sakrileg.	Realistische Boxenstops und unzählige Einstellungs- und Tuning-Möglichkeiten	Realistische Boxenstops und maximale Authentizität bei Einstellungen und Tuning
4	3	2	3	4	4	3	variable
nein	nein	nein	ja	nein	ja	ja	ja
ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
nein	nein	Verite	Verite	nein	nein	Verite	nein
1-2	1-2	1-10	1-8	1	1-8	1-2	1-2
ja	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
ja	ja	nein	nein	nein	ja	ja	ja
ja	nein	nein	ja	nein	ja	ja	ja
ja	nein	nein	ja	nein	ja	nein	in Vorbereitung
	20/80	25/75	90/10	35/65	45/55	90/100	90/100

"Einen Rennwagen zu fahren – der größte Spaß, den man angezogen haben kann!"

VON WINNIE FORSTER



Mit ernsthaften 3D-Simulationen im Indycar- und Nascar-Sport begründete David Kaemmer seinen Ruf als der begabteste Rennpiel-Designer der westlichen Welt. In einem seltenen Interview verrät der Publicity-scheue Papyrus-Gründer (der gerade an seiner ersten Formel-1-Simulation tüftelt), warum er dem Rennzirkus auch in Zukunft treu bleibt und wo er die Zukunft für das Spielegenre sieht.

PCX: David, wie bist Du in die Spieleindustrie geraten?
DAVID: In meinen Highschool-Tagen habe ich mir einen TRS-80 zugelegt, angefangen zu programmieren und niemals mehr damit aufgehört. Als ich das College verließ, verdiente ich mein erstes Geld mit der Entwicklung von Education-Spielen. Ich wollte aber Mainstream-Programme schreiben, deshalb sind mein Mitbewohner (und zukünftiger Geschäftspartner) Omar und ich zu Electronic Arts geflogen und haben gefragt, ob wir nicht ein Spiel für sie machen könnten. Das führte zur Entwicklung von "Indianapolis 500", erst auf dem PC, dann kam die Amiga-Version.

PCX: Seit "Indianapolis" konzentrierst Du Dich auf Rennspielsimulationen. Was ist für Dich so faszinierend daran, "immer im Kreis herum zu fahren", wie es Niki Lauda einmal kommentierte?
DAVID: Ich bin von 3D-Echtzeit-Simulationen generell fasziniert und Rennspiele halte ich für den perfekten Simulationsgegenstand. Es gibt eben kein Gebiet, in dem "Echtzeit" so unerläßlich ist – Flugsimulationen eingeschlossen. Das zu simulierende Vehikel ist wie die Umgebung sehr komplex, gleichzeitig ist das Ambiente eines Rennspiels aber auch sehr begrenzt. Vom Standpunkt eines Ingenieurs aus gesehen ist das ein sehr interessantes Gebiet. Ein Kollege von mir bezeichnete das Fahren eines Rennwagens einmal als den "größten Spaß, den man angezogen haben kann".

PCX: Hast Du niemals daran gedacht, Dein 3D-Know für andere Spiele, Science-Fiction-Ballereien oder Action-orientierten Rennspielen zu verwenden?
DAVID: Klar habe ich schon daran gedacht, aber reizen tut es mich nicht: Ich interessiere mich mehr für Spiele, die uns etwas über die Welt lehren, als an aufgemotzte "Pac-Man"-Varianten.

PCX: Ihr habt Euch den Ruf des weltbesten Rennspielentwicklers erworben. Gibt es in den USA oder in Europa einen Programmierer, den Du persönlich als harten Konkurrenten betrachtest?
DAVID: Das einzige Spiel, das sich in der selben Kategorie wie unsere Titel ansiedelte ist "Grand Prix 2" von Geoff Crammond – der Typ leistet wirklich gute Arbeit. Das Playstation-"Formel 1" von Psygnosis ist zwar cool, aber eher ein Action-Spiel als eine Simulation. Jetzt, da sich Rennspiele plötzlich gut verkaufen, werden wir wohl noch mehr Konkurrenz bekommen. Ich bin mir aber sicher, daß wir unsere Führung behalten werden.

PCX: Hast Du jemals ein Element oder eine neuartige Idee in einem Rennspiel gesehen, von der Du Dir gewünscht hättest, Du wärst selbst darauf gekommen?
DAVID: Hmm...um ehrlich zu sein: Ich denke nicht.

PCX: Ebenso wie Sierra scheint Ihr bei Papyrus von reinen Spielkonsolen nicht viel zu halten?
DAVID: Nun gut, wir haben gerade "Nascar" für die Playstation ausgeliefert und ich glaube, es ist momentan eines der meistverkauften Spiele in den USA. Erst jetzt sind reine Spielkonsolen schnell genug, um 3D-Echtzeit-Simulationen zu berechnen, vielleicht werden wir also in Zukunft noch mehr für sie entwickeln. Mein Hauptproblem sind die digitalen Controller, die eine realistische Steuerung erschweren. Außerdem sind wir damit beschäftigt, den PC voll auszureizen. Dadurch und durch die aufkommenden 3D-Beschleuniger hinken die Spielkonsolen bei uns hinter den PC-Möglich-keiten her.

PCX: Von "Night Driver" zu "The Need for Speed": Welches Rennspiel, von Deinen Eigenkreationen abgesehen, ist für Dich das beste und wichtigste? Und warum?
DAVID: Das muß wohl die Automaten-Version von "Hard Drivin´" von Atari sein, die erste echte Auto-Simulation. Nur mit Deinen Füßen konntest Du den Wagen rotieren lassen, außerdem hatte es bereits ein Force-Feedback-Lenkrad. Das Spiel war seiner Zeit weit voraus.

PCX: ...und Dein Lieblings-Nicht-Rennspiel?
DAVID: "Battlehawks 1942" von LucasArts – Du kannst Dir also denken, wie oft ich zum Spielen komme. Als es 1989 auf den Markt kam, war es wirklich umwerfend.

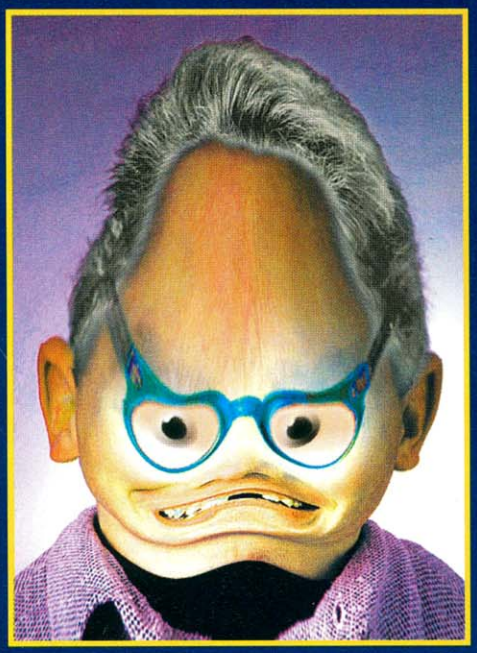
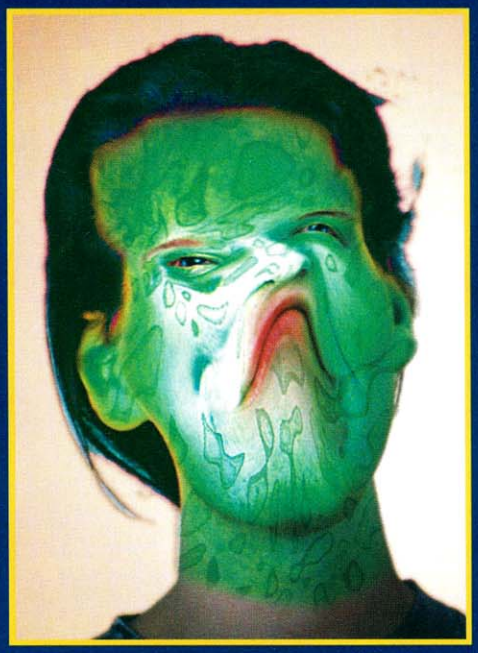
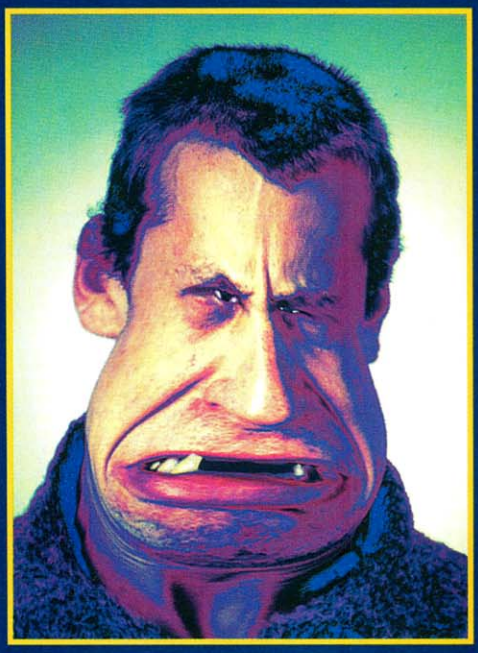
PCX: Voodoo, PowerVR und Verite: Glaubst Du, daß 3D-Beschleuniger dem Konsumenten etwas bringen? Besteht nicht die Gefahr, daß die Spieler durch die verschiedenen Technologien verwirrt werden?
DAVID: Die 3D-Beschleuniger können die Spieleerfahrung komplett verändern. Spieler die auf Echtzeit-3D stehen, werden um die Karten genauso wenig herumkommen wie um eine Soundkarte. Es ist aber auch logisch, daß es zur Einführung einer neuen Technologie Kompatibilitätsprobleme gibt. Mein Tip: Entscheiden Sie über die Spiele, welche Hardware die richtige für Sie ist. Es macht keinen Sinn eine Karte zu kaufen, die nichts für Sie tut nachdem man sie installiert habt. Kaufen Sie sich eine bestimmte Karte, weil Ihre Lieblingsspiele sie unterstützen oder weil sie sogar im Bundle mit Ihren Wunschtiteln erscheint. Im Augenblick unterstützt Papyrus nur die Verite-Technologie von Rendition - ich glaube auch, daß sie die beste ist. In Zukunft werden wir aber auch andere Beschleuniger unterstützen. Sobald mehr Chips auf den Markt kommen, werden die Kompatibilitäts-Sorgen von alleine verschwinden.

PCX: Ein gemeinsamer Standard wie z.B. der Soundblaster ist bei den 3D-Beschleunigern aber bis Ende des Jahres nicht in Sicht?
DAVID: Für die Etablierung eines 3D-Standards ist es wahrscheinlich noch etwas zu früh. Direct 3D ist bestimmt nicht die Lösung – es taugt nicht für Echtzeitspiele, so wie Windows95 allgemein. Es wird wahrscheinlich auf eine Art gesetzlich geschützte Schnittstelle hinauslaufen, auf die sich alle Chip-Hersteller einigen.

PCX: Experimentiert Papyrus bereits mit Force-Feedback-Controllern? Was hältst Du von diesem Zubehör?
DAVID: Wir konnten bereits einen Blick auf unterschiedliche Force-Feedback-Technologien werfen. Bislang war aber keine dabei, die zusammen mit einem Rennspiel wirklich überzeugend funktionierte. Wir halten unsere Augen offen – für ein Rennspiel wär ein gutes Force-Feedback-System unglaublich! Sobald ein solches auftaucht, werden wir es unterstützen.

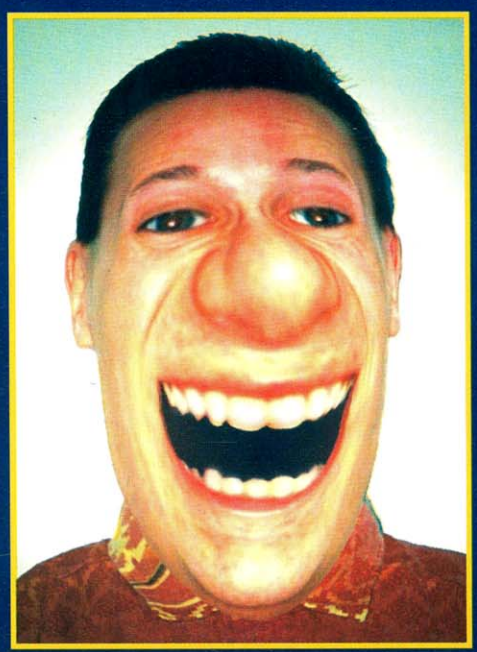
PCX: Was glaubst Du wird die Zukunft für Rennspiel-Fans sonst noch bringen? Erwartest Du noch eine Revolution oder werden die PC-Rasereien einfach immer nur schneller und detaillierter?
DAVID: Es muß noch eine Menge getan werden: Momentan arbeiten wir an einem noch viel realistischerem physikalischen Modell, das es dem PC-Spieler ermöglicht, authentische Profi-Fahrtechniken zu erlernen. Ein weiteres Gebiet ist die künstliche Intelligenz der CPU-gesteuerten Fahrzeuge – wenn Multi-Player-Spiele es auch erlauben, die Problematik kurzfristig zu umgehen. Noch besserer Sound, Force-Feedback, die Liste ist endlos. Mein ultimatives Ziel ist es eine Simulation zu erschaffen, die dem Spieler Angst macht!

Tests, Tips & News für Playstation, Saturn & Nintendo 64

MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



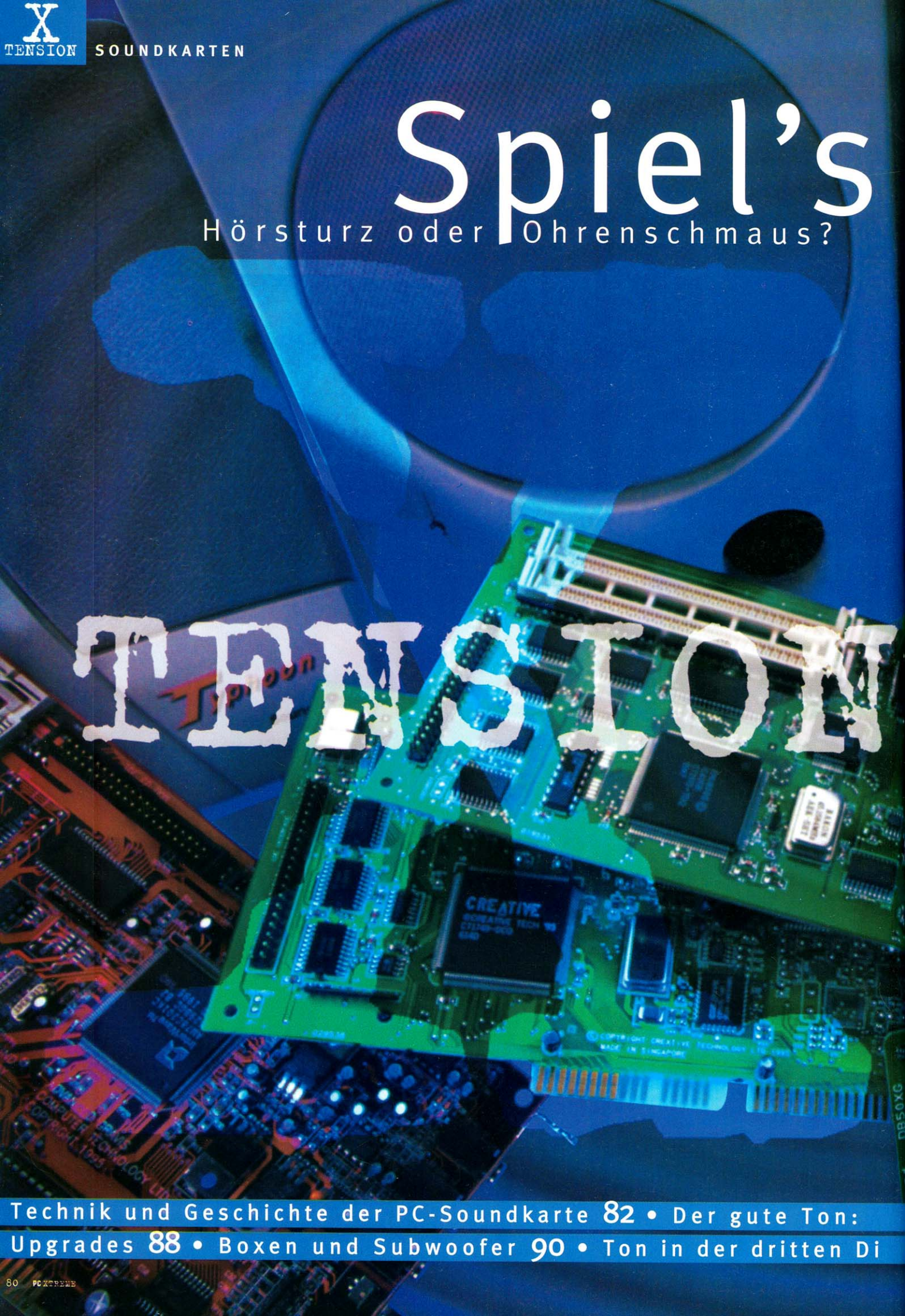


...jeden Monat für nur DM 5,90

JETZT AM KIOSK

Spiel's

Hörsturz oder Ohrenschmaus?



Technik und Geschichte der PC-Soundkarte 82 • Der gute Ton:
Upgrades 88 • Boxen und Subwoofer 90 • Ton in der dritten Di

nochmal, Sample!

Sound-Equipment für Spieler

Seit der PC zu Beginn der 80er-Jahre seinen ersten schüchternen Piepser von sich gab, tüfteln die Spieleentwickler am guten Ton. Dank Adlib und Soundblaster wurde die Soundkarte –- neben dem Grafik-Board – zur wichtigsten Multimedia-Ergänzung für Ihren PC.
Auf den folgenden Seiten stellen wir die interessantesten spieletauglichen Soundkarten vor, verraten Ihnen, worauf Sie beim Kartenkauf achten sollten und wie Sie das akustische Maximum aus Ihrem PC herausholen. Eine Einführung in das komplexe Thema der Tonerzeugung am PC stellen wir unserer Kaufberatung voran.

Sieben aktuelle Soundkarten im Vergleich 84 • Wavetable-mension 91 • Xtended: Neue Joysticks im Vergleich 92 •

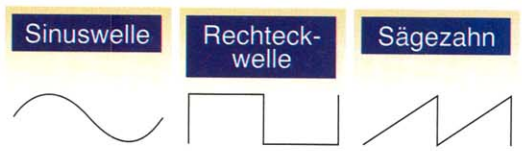
Vom Piepser zum MIDI-Orchester

Geschichte und Funktionsweise der PC-Soundkarte

VON ERIC BENESCH UND ANDREAS VON LEPEL

Seit den ersten Computerspielen gibt es auch interaktive Soundeffekte, die bestimmten Situationen unterstreichen, warnen oder Spannung erzeugen. Klang-Pioniere wie Rob Hubbard oder der Deutsche Chris Hülsbeck vollbrachten auf begrenzter Hardware schon in den 80er-Jahren akustische Wunder. Erinnert sich noch ein Leser an den Sound-Klassiker „To be on Top" von 1987?

Doch während sich die Spieler vor zehn Jahren noch mit unnatürlichen Elektronik-Klängen zufrieden gaben, werden die Ohren der PC-Spieler heute mit glasklaren Klängen aus der Wavetable-Soundkarte verwöhnt. Was geschieht im Inneren Ihres miniaturisierten Steckkarten-Orchesters? Auf dieser Seite erhalten Sie eine Einführung in der Welt der Klangsynthese und die Funktionsweise Ihrer Soundhardware.

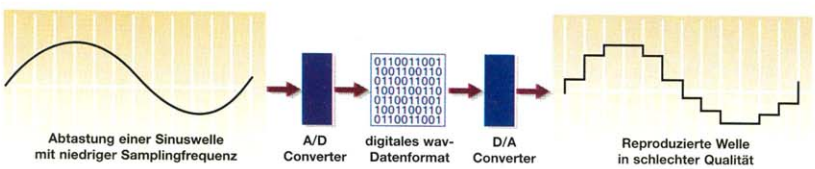


Drei einfache Schwingungsformen: Sinus-, Rechteck- oder Sägezahnwelle.

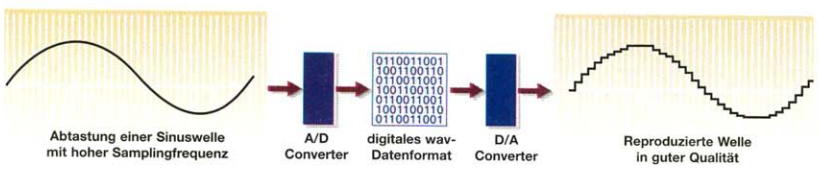
Ein Ton ist nichts anderes als eine Luftschwingung, die vom menschlichen Ohr in Nervenimpulse verwandelt wird. Die Wellenform bestimmt hierbei den Klangcharakter, die Frequenz der Schwingung wiederum die Tonhöhe. Die einfachste Form einer solchen Schwingung ist die Sinuswelle, die ein steriles „Beep" erzeugt. Als Tonerzeugung mit dem Computer noch in den Kinderschuhen steckte, wurden von der CPU lediglich einfache Wellenformen generiert, darunter Sinus-, Rechteck oder Sägezahnwellen. Durch Frequenzmodulation wurde die Tonhöhe verändert. So war es möglich, einfache Melodien über den eingebauten Lautsprecher des PC abzuspielen.

Die FM-Synthese

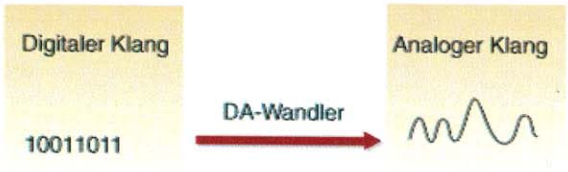
Interessantere Klänge besitzen komplexere Wellenformen, die durch die Verknüpfung mehrerer Schwingungen erzeugt werden. Hierfür werden mehrere Wellengeneratoren benötigt, man spricht von Operatoren. Im einfachsten Fall generiert ein Operator eine Sinus-Trägerwelle, diese wird dann mit der Sinuswelle eines weiteren Operators überlagert. Abhängig von der Intensität der Modulation entsteht eine neue, komplexere Schwingung.

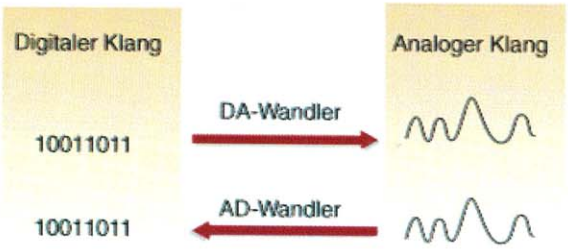


Sampling: Während die reproduzierte Welle bei niedriger Abtastrate deutliche Qualitätsverluste aufweist, ist die digitale Reproduktion...

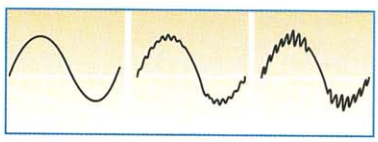


...bei hoher Samplingfrequenz vom analogen Original (auf unseren Schematas immer links) kaum zu unterscheiden.





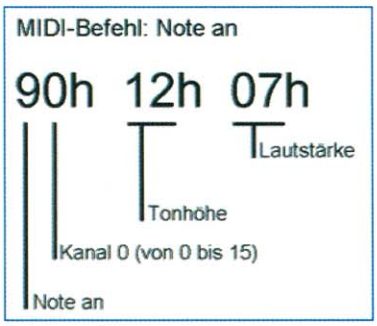
Mit der Komplexität der Wellenformen steigt auch der nötige Rechenaufwand. Um die CPU zu entlasten, setzten die Hardware-Entwickler ab Ende der 80er-Jahre auf separate Steckkarten zur Sound-Erzeugung. Hier setzten die Firmen Adlib und Creative Labs schon vor Jahren einen Standard, an dem sich die PC-Musiker der großen Spielehersteller orientierten. Der damals wie heute in vielen Soundkarten verwendete OPL3 FM-Chip stellt 4 Operatoren zur Verfügung, die beliebig als Träger oder Modulator fungieren. Zudem kann dieser Chip 20 verschiedene Töne gleichzeitig erzeugen, er ist also „polyphon" (gr.: vielstimmig). Mit dieser sogenannten „FM-Synthese" wurde es möglich, mehrstimmige Melodien mit verschiedenen Instrumenten zu erzeugen.



FM-Synthese: Durch Modulation der Trägerwelle (links) wird die Schwingung komplexer, die Intensität der Modulation ist hierbei ausschlaggebend.

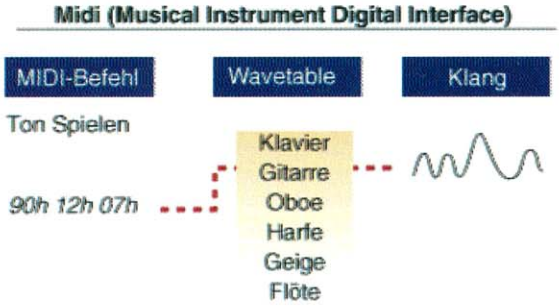
Midi und die Folgen

Mit dieser Methode lassen sich natürliche Schwingungen lediglich imitieren, der unvergleichliche Klang z.B. eines Klaviers wird damit nicht erreicht. Eine realistischere Klanggestaltung ermöglichte die Entwicklung der Wavetable-Synthese: Samples verschiedener Instrumente werden im ROM der neueren Soundkarten abgelegt und je nach Tonhöhe mit unterschiedli-

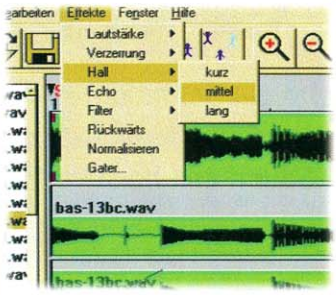


cher Geschwindigkeit abgespielt. Mit dieser von professionellen Synthesizern schon seit langem verwendeten Syntheseform hielt auch das Musical Instruments Digital Interface (MIDI) Einzug in die PC-Klangsynthese. Diese Schnittstelle erlaubt den standardisierten Austausch von Steuerdaten zwischen Computer und MIDI-Klangerzeugern auf 16 separaten Kanälen. Jeder Ton einer Melodie wird bestimmt durch Länge, Lautstärke und Tonhöhe. Diese Daten werden auf einen der 16 MIDI-Kanäle gelegt, wobei jedem Kanal ein bestimmtes Instrument zugeordnet wird. Hier setzte sich der von Roland entwickelte General-MIDI-Standard durch, der 127 verschiedenen Instrumenten je eine feste Programmnummer zuordnet. Auch definiert er Kanal 10 als Schlagzeugkanal und verteilt die unterschiedlichen Percussions-Instrumente auf spezifische MIDI-Notennummern. Spielehersteller können so durch Einbinden einer General-MIDI-Datei ihrem Computerspiel nahezu jede akustische Untermalung beifügen.

Neben der Möglichkeit, Klänge zu synthetisieren, konnten schon die ersten Soundkarten Töne aufnehmen und wiedergeben; man spricht hier von Sampling oder Digitalisieren. Hierbei wird der zeitlich bedingte Schwingungszustand der Wellenform zunächst abgetastet und digital gespeichert (A/D-Wandlung), bei der Wiedergabe wird dann die analoge Wellenform wiederhergestellt (D/A-Wandlung). Das menschliche Gehör nimmt Schwingungen bis zu einer Frequenz von 22 kHz wahr. Um jede Phase einer Schwingung korrekt aufzuzeichnen, muß man eine Samplingfrequenz von 44,1 kHz verwenden, d.h. die Schallwelle wird 44.100 mal pro Sekunde abgetastet. Wegen des enormen Datendurchsatzes wurde dies erst mit 16-Bit-Sound-Karten möglich, 8-Bit-Karten unterstützten lediglich Frequenzen bis zu 22kHz. Spiele verwenden das Sampling oft zur Erstellung von Sprachausgabe und Soundeffekten, die sich aufgrund ihrer Komplexität nicht synthetisieren lassen.



Musik im Eigenbau



Sie wollen Ihre Soft- und Hardware auch für eigene Kompositionen nützen? Der „Music Maker" von Magix Software will Ihnen dabei helfen. Das zugrundeliegende Prinzip ist einfach: Sie setzen Ihren Song einfach aus verschiedenen Samples (die als Wave-Dateien vorliegen) zusammen. Um die Samples zu kombinieren, stehen bis zu acht verschiedene Tonspuren zur Verfügung. Im Stereobetrieb verringert sich diese Zahl auf vier, da für den rechten und für den linken Kanal je eine Tonspur benötigt wird. Zusätzlich kann eine Samplingrate von wahlweise 22 kHz oder 44 kHz, sowie Stereobetrieb gewählt werden. Dabei belegt ein qualitativ hochwertiger Stereo-Song in 44 kHz ("CD-Audio-Qualität") natürlich den vierfachen Speicherplatz seines 22 kHz Mono-Gegenstücks.

Die einzelnen Samples werden im Listenfenster ausgewählt, per Drag & Drop direkt auf eine beliebige Spur gesetzt und können auch „geloopt", also wiederholt abgespielt werden. So lassen sich die einzelnen Musikfetzen kopieren und hintereinandersetzen, die Spur wird beliebig lang.

Dieses Baukastensystem wird durch ein einstellbares Raster vereinfacht. Das Programm setzt die einzelnen Samples so aneinander, das keine Pausen oder Knackser entstehen. Dank verschiedenen Farben und Vergrößerungsstufen der „Music Maker"-Oberfläche bleibt Ihnen der Überblick erhalten.

Das Programm kann die einzelnen Samples auch manipulieren. Neben der Lautstärke, lassen sich Gesamtvolumen, Fade-In und Fade-Out verändern. Der eingebaute Gater ist für Techno-Fans interessant: Über 16 Regler werden Lautstärke und Filter der einzelnen Samples rhythmisch verändert. Darüberhinaus stehen Hall-, Echo- und Verzerrungs-Effekte zur Verfügung.

Der „Music Maker" eignet sich auch für die Nachvertonung von Filmen, wobei Videoclips mit den Eigenkompositionen synchronisiert werden. Dafür erzeugen Sie sich eigene Samples, indem Sie sie über Ihre Soundkarte digitalisieren. Zum „Music Maker", der auch in einer abgespeckten Shareware-Version erhältlich ist, verkauft Magic Sample-CDs mit 44kHz-Samples von Rock bis Techno.

GLOSSAR

Adlib: Amerikanischer Soundkartenhersteller, der in den 80er-Jahren mit dem gleichnamigen Standard eine Adresse zur Erzeugung von FM-Klängen definierte.

Analog: Stufenlose Zustandsänderung.

Aktivbox: Lautsprecher mit eigenem Verstärker, besitzt eine höhere Ausgangsleistungen als die internen Soundkartenverstärker.

CoDec: Chip zur A/D- & D/A- Konvertierung.

Creative Labs: Hersteller der „Soundblaster"-Karten, die ab Anfang der 90er-Jahre den am weitest verbreiteten Standard definierten.

Digital: Beschreibung einer Zustandsänderung mit abgestuften Zahlenwerten.

FM Synthese: algorithmische Verknüpfung von Wellengeneratoren zur Erzeugung komplexer Wellenformen. FM steht dabei für „Frequenz Modulation".

Full Duplex: Gleichzeitige Aufnahme und Wiedergabe von Audiodaten mit einer Soundkarte (siehe Grafik unten).



General MIDI: Von Roland entwickelter Standard zur Festlegung der Programmnummern für 127 MIDI-Instrumente und Definition des Schlagzeugkanals. Der jeweilige Klang eines Instruments ist zwar von Soundkarte zu Soundkarte verschieden, doch immer entspricht z.B. in der Gruppe GUITAR der Speicherplatz 31 einer verzerrten Gitarre.

MIDI: Musical Instruments Digital Interface. Schnittstelle zum standardisierten Austausch von Steuerdaten zwischen elektronischen Musikinstrumenten, z.B. zwischen Masterkeyboard und Klangerzeuger.

MPU-401: Von Roland entwickelte Schnitt stelle zwischen PC und MIDI-Interface.

Q-Sound: Emulation eines Raumklangs durch Berechnung von Reflexionen, die zum Originalton addiert werden.

Sampling: Umwandlung von analoger in digitale Information. Im Bezug auf Audiodaten, spricht man beim Einlesen einer Schwingung in den Computer von „Samplen". Dabei tastet der Analog/Digital-Wandler im Computer den analogen Klang in regelmäßigen Abständen ab. Je höher dabei die Samplingrate desto authentischer der Klang: Bei einer Rate von 44,1 kHz ist das Sample vom analogen Klang kaum noch zu unterschieden. U.a. ist jede Musik-CD ist mit dieser Frequenz aufgenommen.

Wavetables: Speicherbausteine, in denen Hunderte von Klängen verschiedener Instrumente digital abgelegt sind.

Soundcheck

VON ANDREAS ULRICH

Jahrelang dümpelte der Soundkarten-Markt friedlich vor sich hin, alle Hersteller hielten sich artig an den Soundblaster-Standard. Jetzt beginnt eine neue Phase: Karten mit 3D-Surround-Sound und hochwertiger Wavetable-Synthese stehen am Start.

Als der Commodore Amiga bereits 1986 die Spielerohren mit digitalen Stereoklängen umschmeichelte, brachte der PC nur erbärmliche Piepser hervor. Erst mit dem Siegeszug der 8-Bit-Soundkarten von Adlib und Soundblaster wurden die akustischen Fähigkeiten des PCs soweit verbessert, daß DOS-Computerspiele auch akustisch unterhielten. Heute dominieren 32-Bit-Soundkarten mit modernen Wavetable-Modulen den Markt. Wer auf der Suche nach einer adäquaten PC-Soundkarte ist, muß auf hundertprozentige Soundblaster-Kompatibilität achten, um alle digitalen Effekte seines Lieblingsspiels zu genießen. Für optimalen Ohrenschmaus empfehlen wir hochwertige Wavetable-Aufsätze, die für orchestrale Qualität sorgen - einige präsentieren wir Ihnen auf Seite 88.



Der Klassiker unter den Soundkarten: Der "Soundblaster 16" stellt momentan den Standard für Spiele dar.

Testkriterien

Lieferumfang: Was bekommen Sie für Ihr Geld? Liegen der Sound-Karte Boxen oder ein Mikrofon bei, was leistet die mitgelieferte Software? Honoriert wird das Zubehör mit dem Multiplikator 5.

Kompatibilität: Zu welchen Standards ist die Karte kompatibel, werden General-Midi-Sounds mit Wavetable-Klängen gespielt oder nur FM-emuliert. Dieser, besonders für Spieler wichtige Punkt erhält den Multiplikator 5.

Audio-Leistung: Verfügt die Soundkarte über Wavetables und welche Qualität haben die gespeicherten Instrumente? Wie flott bearbeitet die Karte Audiospuren? Diese Leistungen sind uns einen Multiplikator von 5 wert.

Preis-Leistung: Alle Features zusammengefaßt, von Zubehör über Klangliche Eigenschaften im Verhältnis zum Preis der Karte ergeben die Preis-Leistungs-Wertung. Mit 5 multipliziert erhalten Sie den Endwert.

Soundblaster 16 Value PnP

Wer sich für den Soundblaster 16 entscheidet, erhält neben der Soundkarte ein umfangreiches Software-Paket. Line In/Out-, Mikrofon-In- und Lautsprecher-Buchsen sind neben einem MIDI/Joystick-Port auf der Frontseite untergebracht. Auf der Platine selbst finden Sie einen CD-ROM- und einen CD-Audioanschluß.

Verwenden Sie Windows 95, gestaltet sich die Inbetriebnahme der Soundkarte problemlos: Windows 95 erkennt die neue Komponente automatisch, von der Win95-Installations-CD werden die nötigen Treiber auf die Festplatte kopiert. Die DOS-Installation ist etwas komplizierter: über einen „Plug & Play"-Manager müssen der Soundkarte freie Systemressourcen zugewiesen werden. Die Soundblaster-16-Karte emuliert den MPU-401 General-Midi-Modus. Ein späteres Nachrüsten von Wavetables ist möglich. MIDI-Instrumente können über ein spezielles Kabel an die Soundkarte angeschlossen werden. Die Hardware gewährleistet Sample-Raten von 8 bis 44,1 kHz bei 8 oder 16 Bit stereo.

Für Internet-Surfer interessant sind die Programme „Web Phone Lite" und „Real Audio Player". Mit „Web Phone Lite" telephonieren Sie kostengünstig über das Internet in die entlegensten Winkeln der Welt. Der „Real Audio Player" ermöglicht das Abspielen von „Live"-Musik aus dem Internet. Natürlich sind ein 14.4er Modem sowie ein Internetzugang für beide Programme zwingende Voraussetzung.

Das „Multimedia Deck" erlaubt Ihnen das Abspielen von Audio-CD, Midi und Wav Audio-Tracks über eine graphische Benutzeroberfläche. WAV-Files können Sie mit dem „Wave Studio" nachbearbeiten und mit Klangeffekten versehen. „Soundo'le" ermöglicht das digitale Aufzeichnen von Geräuschen. Der „Text Assist" liest Ihnen aus allen Windows-Anwendungen Texte vor.

SOUNDBLASTER 16 VALUE • ZIRKA-PREIS: **170 MARK** • HERSTELLER: **CREATIVE LABS**

WERTUNG	X	MULTIPLIKATOR	PUNKTE	X-RATING
LIEFERUMFANG	X X X ■ ■	5	15	70
KOMPATIBILITÄT	X X X X ■	5	20	
AUDIO LEISTUNG	X X X ■ ■	5	15	
PREIS-LEISTUNG	X X X X ■	5	20	

FAZIT: Dank der nahezu 100-prozentigen Unterstützung der Spieleindustrie avanciert die Sound-Hardware von Creative Labs zum Standard. Wird die Karte nur zum Spielen verwendet, liegen Sie bei der "Soundblaster 16" goldrichtig.



Abgesehen von seinen Wavetables entspricht der Soundblaster 32 dem Soundblaster 16.

Soundblaster 32 PnP

Der „Soundblaster 32" entspricht technisch dem „Soundblaster 16". Einziger Unterschied ist die eingebaute 32-stimmige Wavetable-Synthese für den vollen General-Midi-Genuß. Die „Plug & Play" Karte läßt sich unter Windows 95 einfach installieren und ist sofort einsatzbereit. DOS Benutzer müssen den Umweg über den „Plug & Play"-Manager nehmen und der Soundkarte die freien Systemressourcen von Hand zuweisen. Auf der Frontseite sind vier Klinkenbuchsen für Line In/Out, Mikrophon und Lautsprecher sowie ein Midi-Joystick Port eingebaut. Auf dem Board finden Sie Anschlüsse für ein Speicher-Upgrade, CD-Audio und eine IDE-CD-Rom-Schnittstelle. Der EMU8000-Chip versorgt Sie mit 128 General-Midi-kompatiblen Instrumenten, die auf 16 Kanälen gleichzeitig trällern. Klangstücke können mit einer Auflösung zwischen 8 und 44,1 kHz in 8 oder 16 Bit gesamplet werden.

Um Ihre Eigenkreationen digital nachzubearbeiten, verwenden Sie die mitgelieferte Software „Wave Studio" und „Soundo'le". Mit dem „Multimedia Deck" spielen Sie alle Arten von Audio-Dateien ab und können Software-gesteuert nicht nur Lautstärke, sondern auch Höhen und Tiefen regulieren.
Die Applikationen „Web Phone" und „Real Audio Player" unterstützen Internet-Junkies auf Ihrem täglichen Multimedia-Trip. Das Programm „TextAssist" liest Ihnen Ihre Windows-Textfiles auf Wunsch vor.

SOUNDBLASTER 32 PNP • ZIRKA-PREIS: **250 MARK** • HERSTELLER: **CREATIVE LABS**

WERTUNG		X	PUNKTE
LIEFERUMFANG	X X X	5	15
KOMPATIBILITÄT	X X X X X	5	25
AUDIO LEISTUNG	X X X X	5	20
PREIS-LEISTUNG	X X X X	5	20

MULTIPLIKATOR

X-RATING: **80**

FAZIT: Neben der Soundblaster-16-bewährten Digitalqualität bietet die 32er-Ausführung zusätzlich guten Wavetable-Sound. Die Wavetables leisten über das gesamte orchestrale Spektrum gute Arbeit.

Soundblaster AWE 32



Das "AWE" beim "Soundblaster AWE 32" steht für "Advanced Wavetable Effects"

Wer seiner Soundkarte nicht nur zuhören möchte, sondern selber kreativ damit arbeiten will, der wird mit der „Soundblaster AWE 32" Karte bedient. Die Karte entspricht in ihren technischen Spezifikationen der „Soundbaster 32", lediglich besitzt die"Advanced Wavetable Effects" (AWE) höherwertige Wavetable-Aufsätze. Das beiliegende Mikrophon verwenden Sie für das „Web Phone"-Programm oder zum Aufzeichnen Ihrer Stimme. Um ein MIDI-fähiges Instrument an der „AWE 32" anzuschließen, ist ein entsprechendes Kabel beigelegt.

Die Programme „Midi Orchestrator Plus" und „Vienna Sound Font Studio" erleichtern angehenden Musikern die Arbeit mit den digitalen Klängen. „Vienna Sound Font Studio" ermöglicht das Erstellen und Editieren von Soundfonts. Sie können Tonlage, Hall und Vibrationseffekte verändern, um den gewünschten Ton zu erzeugen.

Der „Midi Orchestrator Plus" verwandelt Ihren PC in ein Tonstudio: Über eine graphische Oberfläche steuern Sie alle 16 Midi-Kanäle, komponieren Ihre eigenen Overtüren oder editieren fremde Midi-Kunstwerke. Die Programme „Web Phone", „Real Audio Player", „Wave Studio", „Soundo'Le" und „Text Assist" sind im Softwarebundle der „Soundblaster AWE 32" enthalten.

SOUNDBLASTER AWE 32 • ZIRKA-PREIS: **300 MARK** • HERSTELLER: **CREATIVE LABS**

WERTUNG		X	PUNKTE
LIEFERUMFANG	X X X X	5	20
KOMPATIBILITÄT	X X X X X	5	25
SOFTWARE SUPPORT	X X X X	5	20
PREIS-LEISTUNG	X X X	5	15

MULTIPLIKATOR

X-RATING: **80**

FAZIT: Eine hervorragende Wavetablesynthese und viel beigelegte Software macht diese Karte auch für Hobby-Musiker interessant. Spieler kommen dank guter Digital-Audio-Leistung voll auf Ihre Kosten.



Die Terratec Karte gibt es auch ohne Software und Zubehör: Die "Special Edition" (SE) kostet 50 Mark weniger.

Terratec Maestro 16/96

Auf der Frontseite der „Terratec Maestro 16/96" finden Sie drei Klinkenbuchsen für Audio-Ausgang, Audio-Eingang und Mono-Mikrofon, einen Midi/Joystick Port und einen Lautstärke Regler. Wer lediglich Passiv-Boxen an seiner Soundkarte angestöpselt hat, der muß den Vorverstärker auf der Soundkarte über einen Jumper aktivieren. Der Betrieb eines externen Wavetable-Moduls muß ebenfalls über eine korrekte Jumper-Einstellung angemeldet werden. Auf der Platine befinden sich eine CD-ROM-Schnittstelle, Anschlüsse für CD-Audio-Kabel und ein externes Wavetable-Modul. Die „Maestro 16/96" ist kompatibel zu Adlib, Soundblaster/Pro, General Midi, Roland MT32 und Microsoft Soundsystem 2.0. Der eingebaute 8 Mbit Wavetable-Synthesizer simuliert 343 Instrumente in 32 Stimmen. Der Sampling-Prozessor schafft digitale Aufnahmen und Wiedergaben unter 8 oder 16 Bit mit einer Frequenz von 5 bis 48 kHz. Passiv-Boxen werden mit einer Leistung von 4 Watt pro Kanal versorgt.

Um die Leistung der Hardware ausnutzen zu können, legt Terratec ein ansprechendes Softwarepaket bei. Mit der „Steinberg Music Station" schaffen Sie Ihre eigenen Midi-Tracks oder bearbeiten vorhandene Musikstücke. Mit „Circle Elements" sollen es auch Nicht-Musiker schaffen einen Top-Ten Hit zu landen. Das altbewährte „Media Rack" hilft Ihnen beim Abspielen von Audio-CD, Midi und WAV-Files. Über das mitgelieferte Paar Passivboxen hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens.

MAESTRO 16/96 • ZIRKA-PREIS: **300 MARK** • HERSTELLER: **TERRATEC**

WERTUNG		X	PUNKTE
LIEFERUMFANG	X X X X ■	MULTIPLIKATOR 5	20
KOMPATIBILITÄT	X X X X ■	MULTIPLIKATOR 5	20
AUDIO LEISTUNG	X X X ■ ■	MULTIPLIKATOR 5	15
PREIS-LEISTUNG	X X X ■ ■	MULTIPLIKATOR 5	15

X-RATING: **70**

FAZIT: Einige Wavetable-Instrumente der Maestro klingen sehr künstlich. Da die Karte bei Spielen nur mit der "Soundblaster Pro" kompatibel ist, hören Sie lediglich rauschenden 8-Bit-Digi-Sound.

Terratec Maestro 32/96

MAESTRO 32/96 • ZIRKA-PREIS: **500 MARK** • HERSTELLER: **TERRATEC**

WERTUNG		X	PUNKTE
LIEFERUMFANG	X X X X ■	MULTIPLIKATOR 5	20
KOMPATIBILITÄT	X X X X ■	MULTIPLIKATOR 5	20
AUDIO LEISTUNG	X X X X ■	MULTIPLIKATOR 5	20
PREIS-LEISTUNG	X X X ■ ■	MULTIPLIKATOR 5	15

X-RATING: **75**

FAZIT: Die Karte verfügt über sehr gute Wavetable-Klänge. Spieler ärgern sich über 8-Bit-Sound unter DOS, Musiker frohlocken über die tollen Midi- und Aufnahme-Features.

Die „Maestro 32/96" wendet sich mit ihren Features mehr an Hobby-Musiker. Gleich zwei Stereo-Line-in-Eingänge sind an der Frontseite untergebracht. Daneben sind noch zwei Klinkenbuchsen für einen Microfon- Eingang (mono) und den Audio-Ausgang eingebaut. Auf der Platine findet sich außerdem eine Schnittstelle für das CD-ROM-Laufwerk und Stecker für ein Audio-CD-Kabel. Neben den auf der Karte vorhandenen Wavetabels können Sie ein weiteres Wavetable-Zusatzboard installieren und beide gleichzeitig betreiben. Die „Maestro 32/96" wird komplett über Software gesteuert, das nervige Setzen von Jumpern entfällt.

Der Soundchip sampelt Ihre Musikstücke in 8 oder 16 Bit bei 5 bis 48 kHz. Die Wavetable-Module stellen Ihnen 393 Klänge zur Verfügung, die Sie 32-stimmig abspielen können. Um aktuelle Spiele zu unterstützen, ist die Karte Soundblaster/Pro-kompatibel, hat aber auch mit dem „Windows Sound System" und „Roland MT-32" keine Probleme.

Das Software-Bundle enthält alles, was der PC-Musiker benötigt. Mit „Cubasis Audio Lite" erhalten Sie einen professionellen Sequenzer für ihre Kompositionen. „Circle Elements SE" hilft Ihnen dabei, Ihre Musikstücke abzumischen. Das „Media Rack" spielt Ihre CD-, WAV- und Midi-Tracks ab. Der Soundkarte liegen außerdem ein Mikrofon und ein Midi-Kabel zur Verbindung der Soundkarte mit einem Midi-Instrument bei.



Die Maestro 32 glänzt durch ihre hervorragende Wavetables.

Gravis UltraSound



Nur mittels eines Patch-Files ist die "UltraSound" mit dem Soundblaster kompatibel

Auf der Frontseite der „Gravis UltraSound" finden Sie drei Klinkenbuchsen für Audio-In, Audio-Out und Mikrofon. Am Joystickport kann mit einem passendem Kabel ein midifähiges Instrument angeschlossen werden. Auf der roten Platine sind Anschlüsse für ein CD-ROM- und ein Audio-CD-Kabel vorgesehen.

Der eingebaute Wavetable-Synthesizer spielt 32-stimmige Midi-Melodien, der Soundchip gibt in 16 Bit digitale Songs wieder. Die „Gravis UltraSound" wird von vielen Spielen direkt unterstützt. Sollte sie im Installationsmenü nicht aufgeführt sein, machen Sie das Soundboard über einen „Soundblaster"-Patch kompatibel. Auch für die Emulation der „Roland MT-32" muß vor dem Spielstart ein beiligendes Patch-Programm gestartet werden.

Auf der beigelegten CD finden Sie die Audio-Programme „Win Decks", „Cakewalk Express", „Sound Forge" und „Power Chords Debut". Letzteres ist ein gitarrenbasierter Sequenzer, der nur mit „UltraSound" Karten läuft, die mit einem RAM-Baustein aufgerüstet sind.

„Win Decks" erleichtert Ihnen das Abspielen von WAV-, Midi- und Audio-CD-Tracks. „Cakewalk Express" benötigen Sie, um eigene Midi- Musikstücke zu komponieren oder vorhandene Files zu manipulieren.

ULTRA SOUND PRO • ZIRKA-PREIS: **230 MARK** • HERSTELLER: **GRAVIS**

WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
LIEFERUMFANG	X X X X ●	5	20	70
KOMPATIBILITÄT	X X X ● ●	5	15	
AUDIO LEISTUNG	X X X X ●	5	20	
PREIS-LEISTUNG	X X X ● ●	5	15	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Die Wavetables der „Ultra Sound Pro" bieten einen hervorragenden Klang. Ärgerlich ist das Laden eines Patches, um die Karte auch mit dem „Soundblaster" kompatibel zu machen.

Mit der „Sound Forge" bearbeiten Sie digitale WAV-Files mit verschiedenen Effekten und Funktionen.
Durch das mitgelieferte Mikrofon lassen sich Programme wie „Internet Phone" betreiben, mit dem Sie via Internet billige Telefongespräche führen können.



Maxi Sound 64

Mit Surround-Sound und tollem Klang an die Spitze: Die Maxi Sound 64 ist die erste Soundkarte einer neuen Generation.

Ein neues Soundkarten-Zeitalter will „Guillemot" mit der „Maxi Sound 64" einläuten. Um das zu erreichen, spendierte man der Karte neben einem 4-MB-Wavetable-ROM eine neuartige Surround-Option. Auf der Frontseite der „Maxi Sound 64" finden Sie neben dem normalen Lautsprecherausgang einen zweiten Audio-Ausgang für rückwärtig angebrachte Boxen. CD-ROM-Interface und Anschlüsse für Audio-CD-Kabel gehören ebenso zum Standard. Das herausragendste Merkmal ist die Bearbeitung digitaler Klänge in Echtzeit: Sie manipulieren WAV-Dateien direkt, während Sie diese abspielen, lästige Konvertierungszeiten entfallen. Über die mitgelieferte Software steuern Sie die räumliche Einstellung des Ortes der Tonquelle, so erhalten Sie immer beste Ergebnisse. Auch die Audiospuren älterer Spiele lassen sich so manipulieren, daß Sie denken, das Spiel wäre auf Surround-Raumklang ausgelegt. Die Karte ist kompatibel zu „Soundblaster/Pro", „General Midi" und „Windows Sound System". Nach einigen Versuchen zeigte sich, daß sogar „Soundblaster 16"-Einstellungen von der Karte akzeptiert werden, eine Gewähr für vollständige Kompatibilität gibt es vom Hersteller aber nicht.

PCXTREME TESTSIEGER

Das Programm „Quartz Audio Master" ermöglicht Ihnen das Aufzeichnen und Bearbeiten von Midi- und WAV-Files und glänzt dabei mit einer übersichtlichen grafischen Oberfläche und leichter Bedienbarkeit. Über eine Unzahl von Reglern lassen sich akustische Werte manipulieren. „Cakewalk" wiederum verwandelt Ihren PC in ein Tonstudio. „Sound Impression" simuliert eine digitale Stereoanlage und hilft beim Abspielen von Audio-CD, WAV-Files und Midi-Tracks. Ein Kabel zur Verbindung mit einem Midi-Instrument liegt der Karte bei.

MAXI SOUND 64 • ZIRKA-PREIS: **450 MARK** • HERSTELLER: **GUILLEMOT**

WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
LIEFERUMFANG	X X X X ●	5	20	90
KOMPATIBILITÄT	X X X X X	5	25	
AUDIO LEISTUNG	X X X X X	5	25	
PREIS-LEISTUNG	X X X X ●	5	20	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Die geniale Surround-Option läßt Spielerherzen höher schlagen. Hervorragende Midi-Qualität und die Bearbeitung von Samples in Echtzeit heben die Karte auf den ersten Platz.

Orchesterchips

VON ANDREAS ULRICH

Wenn Sie Besitzer einer Soundkarte ohne Wavetable-ROM sind oder billige Wavetable-Hardware besitzen, deren Klang Ihnen die Haare zu Berge stehen läßt, dann sollten Sie mit einem Upgrade-Board für Abhilfe sorgen. Die Tochterplatinen werden entweder auf die Soundkarte aufgesetzt (vorausgesetzt, die erforderliche Schnittstelle ist vorhanden) oder in einen freien ISA-Steckplatz eingebaut.

Yamaha DB-50 XG



DB-50 XG
ZIRKA-PREIS: **230 MARK**
HERSTELLER: **YAMAHA**

FAZIT: Die Wavetable-Klänge des „Yamaha"-Boards bieten Ihnen feinste Akustik: Egal ob Streicher oder Bläser, alle auf den Chips gespeicherten Instrumente klingen sehr realitätsnah.

Hinter dem wenig aussagekräftigen Namen verbirgt sich eine Tochterplatine, die auf eine Soundkarte mit „Wave Blaster"-kompatiblem Erweiterungsport aufgesetzt wird. Ihr Soundboard wird mit dieser Karte General-Midi kompatibel und unterstützt auch den Yamaha-eigenen XG-Standard. Auf den Chips sind 676 Wavetable-Sounds und 21 Schlagzeug-Sets gespeichert. Die digitalen Musiker lassen Sie auf 16 Kanälen gleichzeitig losspielen. Außerdem können Sie Ihre Midi-Stücke mit den editierbaren Effekten „Hall", „Chorus" und „Variation" nach eigenen Wünschen verändern.

Im Lieferumfang ist auch eine CD mit einigen Midi-Songs und einem Demo des „Visual Arranger"-Programms enthalten, mit dem Sie Ihre eigene Musikstücke komponieren.

Yamaha SW-60 XG



SW-60 XG
ZIRKA-PREIS: **300 MARK**
HERSTELLER: **YAMAHA**

FAZIT: Spieler greifen zu den billigeren Wavetable-Aufsätzen, Hobby-Musiker freuen sich über tolle Soundqualität und unzählige Instrumente der SW-60 XG.

Das „SW-60 XG" Board von „Yamaha" können Sie als Erweiterung zu vorhandenen Digi-Soundkarten oder als alleinstehende Midi-Karte einsetzen. Haben Sie bereits eine Soundkarte installiert, dann verbinden Sie diese und das „Yamaha"-Board mit dem mitgelieferten Kabel. Die Verbindung wird über den „Line-Out" Ausgang der Soundkarte hergestellt. Die Lautsprecher werden dann an der „SW-60 XG" angeschlossen.

Die Karte ist kompatibel zu General-Midi und Yamahas eigenem „XG"-Standard. Auf den 4-Megabyte-Bausteinen sind 676 Stimmen und 21 Drum-Sets untergebracht. 66 verschiedene Effekte stehen Ihnen zur Klangverarbeitung zur Verfügung.

Auf der beiliegenden CD finden Sie neben einigen Editierprogrammen den „Digital Orchestrator Plus", einen umfangreichen Sequenzer zum Erstellen eigener Kompositionen.

Terratec Professional Wave

Die kleine Terratec-Platine wird auf eine „Wave Blaster" kompatible Soundkarte aufgesetzt. Auf dem 32 Mbit großen ROM von „Dream" befinden sich 393 verschiedene Sounds. Mit acht unterschiedlichen „Hall" und „Chorus" Effekten lassen sich Melodien verfremden. Die gleichen Bausteine finden übrigens auch auf der „Maestro 32/96"-Soundkarte Verwendung.

PROFESSIONAL WAVE SYSTEM
ZIRKA-PREIS: **250 MARK**
HERSTELLER: **TERRATEC**

FAZIT: Das „Professional" trägt die Tochterkarte von Terratec zurecht im Namen: 393 realistische Klänge erfreuen sowohl den Spieler als auch den Hobbymusiker.

Der Sequenzer „Steinberg Musik Station" wird mit der kleinen Platine ausgeliefert.



Spielerei für PC-Musiker

Terratec „MIDI-Master Pro"-Keyboard

Hatten Sie bei mieser Spielemusik schon einmal den Gedanken, daß selbst Sie die Komposition besser hinbekommen hätten? Mit dem MIDI-Keyboard von Terratec können Sie beweisen, ob Sie das Zeug zum Komponisten haben. Das „MIDI-Master Pro" richtet sich mit seinen 49 anschlagsdynamischen Plastiktasten jedoch eher an den Gelegenheitsmusiker, als an den Profi. Die spartanischen vier Oktaven der etwas zu leichtgängigen Klaviatur eignen sich nämlich kaum für pianistische Höchstleistungen, auch die sonstige Ausstattung ist bescheiden: Gerade mal eine MIDI-Out-Buchse und ein Anschluß für ein Sustain-Pedal finden sich neben An/Aus-Schalter und Netzteil-Anschluß an der Gehäuserückseite. Auch die Bedienung der MIDI-Funktionen beschränkt sich auf das Nötigste (Programm- und Oktavenwechsel, Anschlagdynamik, MIDI-Kanal etc.). Diese stellen Sie via Zehner-Tastatur oder Schieberegler problemlos auf dem zweizeiligen, 16-stelligen LCD-Display ein. Für 450 Mark (inkl. MIDI-Sequenzer „Music Station" von Steinberg und Soundkarten-Anschlußkabel) ist das "Master Pro" ein faires Angebot für Musik-Interessierte ohne große Ansprüche.



DAS X ABO

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

12xgeliefert

Im Abo liefern wir Ihnen PC-Xtreme 12 Mal ins Haus. Sie finden das neueste 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.

Sie können die nächste PC-Xtreme kaum erwarten? 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.

Ihr Abo läuft ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich nur dann um ein weiteres Jahr, wenn Sie es nicht anders wünschen.

Jetzt nachbestellen!



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)

NACHBESTELLSERVICE

Für jede Nachbestellung lege ich 5,90 DM in Briefmarken, bar oder als Scheck bei. Außerdem zahle ich 2 DM Versandkosten. (Zahlung gegen Rechnung nicht möglich.)

☐ PC-X 11/96 ☐ PC-X 12/96 ☐ PC-X 1/97

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.

Boxenstop

VON ANDREAS ULRICH

Die beste Soundkarte klingt kläglich, wenn Sie beim Boxenkauf knausern – oder übel danebengreifen. Von der passiven Billigbox bis zu High-End-Surround Anlagen: Wir haben uns Lautsprecher verschiedener Preisklassen für Sie angesehen.

Passiv-Boxen



Quadratisch, praktisch, aber nicht besonders gut: Passivboxen sind oft billig und schwach im Klang.

Passive No-Name-Lautsprecher erhalten Sie in den meisten Computer- und Elektronikgeschäften: Die kleinen Quäker werden an die Mini-Endstufe der Soundkarte angeschlossen und sind damit sofort betriebsbereit. Der Vorteil der Passivboxen liegt darin, daß sie ihren Saft über den PC erhalten und keine extra Stromversorgung benötigen. Lästig wird es jedoch oft, wenn Sie die Lautstärke verändern wollen. Verfügt Ihre Soundkarte nicht über einen Hardware-Lautstärkeregler, müssen Sie über eine Softwarelösung den Ausgang regulieren.

Aktiv-Boxen

PC-Spieler, die zünftigen Lärm veranstalten möchten, kommen um Aktiv-Boxen nicht herum. Um das Signal von der Soundkarte entsprechend zu verstärken, wird es durch einen eingebauten Amplifyer gejagt. Charakteristisch für Aktiv-Boxen ist die separate Stromversorgung.

Die Leistungsunterschiede bei Aktiv-Boxen sind gewaltig: von billigen Trash-Plärrern mit über hundert Pseudowatt bis hin zu exzellenten HiFi-Lautsprechern reicht die Produktpalette. Vor einem Kauf sollten Sie das Boxenpaar unbedingt im Laden testen, um daheim nicht eine böse Überraschung zu erleben.

Typhoon Sound System

In die Preisklasse unter 100 Mark fallen die „Typhoon"-Boxen mit 120 Watt Leistung. Die „Made in China"-Lautsprecher sind in jedem größeren Computer-Laden erhältlich. Zur Stromversorgung wird ein Stecker zwischen Computer und der Monitor-Stromleitung gesteckt; schalten Sie Ihren Rechner an, aktivieren Sie damit gleichzeitig die Boxen. Den einzigen Nachteil hören Sie beim Start: werden die Boxen mit Strom versorgt, fangen Sie an, leicht zu brummen, was besonders bei stillen Arbeiten nerven kann. Über zwei Regler an der Vorderseite lassen sich Lautstärke und Bass steuern. Mit einem Schalter wird ein Surround-Effekt eingeschaltet.



TYPHOON SOUND SYSTEM
ZIRKA-PREIS: **80 MARK**
HERSTELLER: **TYPHOON**

FAZIT: Für 80 Mark erhalten Sie eine preisgerechte Leistung, HiFi-Wunder dürfen Sie aber nicht erwarten. Der Surround-Effekt kommt erstaunlich gut.



Yamaha YST M15

Von den japanischen HiFi-Profis stammen die „YST M15" Aktiv-Boxen. Für 115 Mark erhalten Sie ein Paar hochwertige Lautsprecher. Auf der Rückseite des ersten Lautsprechers finden Sie zwei Audio-Eingänge, davon kann einer in seiner Eingangsleistung begrenzt werden. Die zweite Box wird über ein Cinch-Kabel angeschlossen. Auf der Vorderseite finden Sie einen Netzschalter, einen Ton- und einen Lautstärkeregler sowie eine Kopfhörerbuchse.

YAMAHA YST M15
ZIRKA-PREIS: **115 MARK**
HERSTELLER: **YAMAHA**

FAZIT: Die Yamaha-Boxen haben ein sehr gutes Klangbild, lediglich bei der Lautstärke trifft man bald auf die Grenzen der 10 Watt Leistung.

Subwoofer

Wenn Sie auf tiefe, laute Bässe, bis die Wände wackeln, nicht verzichten wollen, müssen Sie sich neben den hier vorgestellten Boxen auch einen Subwoofer anschaffen. Auch hier gilt: wenn möglich, erst einmal probehören. Discotheken-Lautstärke dürfen Sie von den kleinen Dröhnkästen nicht erwarten, aber die obere Grenze der Zimmerlautstärke erreichen Sie allemal.



Yamaha YST-MSW10

Der „MSW 10-"Subwoofer wird zwischen Soundkarte und Boxen angeschlossen. Über einen Schalter können Sie die Grenzfrequenz des Höhenfilters variieren, je nach Einstellung verarbeitet der Subwoofer auch höhere Töne. Drehen Sie die Lautstärke zu weit auf, dröhnt nur noch ein häßliches Husten aus dem Holzgehäuse. Erhält der Lautsprecher längere Zeit kein Signal, dann schaltet er sich automatisch ab. Den vorlauten Krachmacher erhalten Sie für 230 Mark im Fachhandel.

YAMAHA YST-MSW 10
ZIRKA-PREIS: **230 MARK**
HERSTELLER: **YAMAHA**

FAZIT: Die knackigen Bässe möchte man so schnell nicht mehr missen. Der Yamaha-Subwoofer ist allemal einen näheren Blick wert.

Logic 3 Screen Beat

Das „Screen Beat" Subwoofer-System besteht aus dem großen Baßgehäuse und zwei Satelliten-Boxen für die höheren Töne. Der Baß verbrät 60 Watt Leistung, die anderen Lautsprecher schlagen mit je 20 Watt zu Buche. Der Baß des „Screen Beat" ist nicht so druckvoll wie man es sich wünschen würde, aber alles in allem macht das System eine gute Figur. Für 400 Mark erhalten Sie ein brauchbares Komplettpaket.



LOGIC 3 SCREEN BEAT
ZIRKA-PREIS: **400 MARK**
HERSTELLER: **LOGIC 3**

FAZIT: Ansprechendes Boxen-Komplettpaket: Gute Satellitenboxen und Subwoofer mit brauchbarer Leistung zu einem knackigem Preis. HiFi-Freaks halten sich zurück.



Yamaha 3090, die optimale Audio-Video-Schaltzentrale für gut 3000 Mark. Eine DSP-Schaltung verstärkt durch zwei weitere Boxen (6 und 7 auf der AC3-Skizze) den Raumklang.

Ton in der 3.Dimension

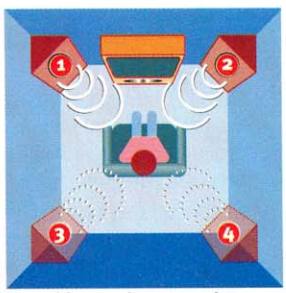
VON WINNIE FORSTER

32-Bit-Soundblaster und Yamaha-Subwoofer sind Ihnen nicht genug? Dann lesen Sie, welche Hardware das Klangerlebnis noch weiter verbessert und welche Stereo-Innovationen die Zukunft bringt.

Audiophile Leser können über das mickrige Boxen-Equipment auf der linken Seite nur verlegen hüsteln. Sie genießen ihre „Star Wars"-Folgen oder den ungeschnittenen „Jurassic-Park"-Director´s-Cut inmitten einer ganzen Boxenbatterie – Raumklang heißt das akustische Rundumerlebnis. Bei PC- oder Videospielen schauen sie ebenfalls nach dem Dolby-Surround-Symbol, denn eine Handvoll Spiele, die das Surround-Verfahren des US-Herstellers Dolby unterstützen, sind bereits erschienen. Sieht man von reinen Konsolen-Entwicklungen ab (z.B. „Super Turrican 2" oder Argonauts „King Arthur´s World" auf dem Super Nintendo), enthalten auch PC-Spiele immer öfters einen Dolby-Surround-codierten Soundtrack.



AC 3, der neue Raumklang-standard: 1 und 2 sind die beiden Hauplautsprecher, 3 und 4 die Surround-Kanäle, 5 die Center-Box, 8 der Sub-Woofer.



Raumklang mit nur zwei Boxen: Systeme wie Q-Sound oder die Spatializer-Technologie erzeugen zwei virtuelle Boxen (3 & 4) in Ihrem Rücken.



Neu von Miro: Mit Dolby-Pro-Logic-Decoder und fünf Audioausgängen erweitert das "Surround"-Board (Zirka-Preis: 150 Mark) Ihre Soundkarte um Raumklang-Fähigkeiten.

Doch trotz Raumklang sind wir vom echten 3D-Spiele-Sound noch Jahre entfernt: Über den genauen Stand der 3D-Akustik, die sich auch auf die Bewegung des Hörers (bzw. des VR-Benutzers oder der Spielfigur) einstellt, sind wahrscheinlich nur ein paar Dutzend Spezialisten in Tokyo oder am MIT informiert. Momentan beschreiben die Physiker und Akustikforscher eher, warum es bislang mit echtem 3D-Sound noch nicht klappt: Zwar ist es möglich, die Stellung Ihrer Ohren im Raum abzufragen, die Klangveränderung, die zentimeterfeine Kopfbewegungen auslösen, in Echtzeit zu berechnen, ist aber schwerer als es klingt. Denn im Vergleich zum optischen Wahrnehmungsraum des Menschen ist das hörbare Spektrum weitaus größer. Auch Reflexionen, die der Schall (ähnlich dem Licht) durch Kontakt mit einen Gegenstand erzeugt, Verzerrungen und Lautstärke-Schwankungen sind nicht zu unterschätzen. Interaktiver Raumklang – davon ist der Massenmarkt noch Jahre entfernt.

Dolby-Surround im PC-Spiel

Hersteller	Titel
Electronic Arts	NBA Live 97, Need for Speed, PGA Tour 97, Road Rash, Shockwave, Wing Commander 3, Wing Commander 4
Interplay	Descent 2
Ocean	Dreadnaught, Silver, Zoiks
Warner	Return Fire
Psygnosis	Assault Rigs, Formel 1, Lemmings 3D
Voyager	Spinal Tap

FACHBEGRIFFE VON A BIS Z

AC 3: Bei der neuen, digitalen 5+1-Kanal-Tonnorm „Dolby AC 3" geben die rückwärtigen Lautsprecher getrennt voneinander Tonsignale wieder – beim herkömmlichen Dolby Surround tönten die hinteren Boxen lediglich in Mono. Um AC 3 genießen zu können, brauchen Sie neben sechs Boxen, auch neue Abspielgeräte bzw. einen passenden Decoder – für Audio-Freaks lohnt sich die Anschaffung, denn durch bessere Kanaltrennung und Tonqualität ist der Unterschied zum althergebrachten Dolby Surround deutlich. Vor allem Laserdisks und Software für das neue DVD-Format (Filme (ab jetzt) und PC-Spiele (ab Mitte 1998)) werden das AC3-Verfahren häufig verwenden. Um auch Hifi-Freunde ohne Geld oder Platz für zusätzliche Lautssprecher und Subwoofer auf die AC3-Lawine vorzubereiten, haben der US-Hersteller wie Desper („Spatializer") kürzlich eine Technologie ertüftelt, die AC3-Wiedergabe über ein konventionelles Boxenpaar ermöglicht.

Dolby Surround: Anfang der 80er-Jahre feierte das Kino-bewährte Dolby-Raumklangverfahren sein Debüt auf dem Heimmarkt. Dank spezieller Verstärker läßt sich der vierkanalige Dolby-Surround-Sound auch zuhause decodieren und über fünf korrekt plazierte Boxen ausgeben – dann nennt sich das System "Dolby ProLogic". Mittlerweile werden nicht nur Kinofilme mit Dolby-Surround-Sound veredelt, sondern auch Musik-CDs, Computerspiele und TV-Sendungen. Außerdem wird der spezielle Verstärker immer häufiger in andere Hardware integriert: Momentan sind sowohl Fernsehgeräte als auch Videorekorder und Satelliten-Tuner mit intergriertem Dolby-Surround-Decoder erhältlich.

iMuse: Kein Raumklangverfahren, sondern ein erfolgreiches Experiment mit interaktivem Sound für PC-Spiele. Wie viele unterhaltungstechnische Innovationen wurde der interakive Sound zwar nicht von Lucasfilm erfunden, aber aufgegriffen und konsequent weiterentwickelt.
Das iMuse-Prinzip, verwendet in allen LucasArts-PC-Spielen seit „Monkey Island 2" (1992), ist einfach: Soundeffekte und Hintergrundmusik passen sich der jeweiligen Spielsituation an, wobei scharfe Übergänge vermieden (oder bewußt als Effekt eingesetzt) werden. iMuse spielt mit verschiedenen Lautstärken, sich überlagernden Geräuschen und Musikstücken mit flexiblem Instrumenten-Inventar.

QSound: Unter „QSound" faßt der gleichnamige US-Hersteller seine Hardware-unabhängigen Audio-Technologien zur Raumklangerzeugung über zwei Kanäle zusammen. Da „QSound" keine spezielle Hardware benötigt, erfreut sich das Verfahren unter Musikern und TV-Produzenten, aber auch unter den Spieleentwicklern kontinuierlicher Beliebtheit. Japanische Automaten-Hersteller verwenden QSound ebenso wie Multiformat-Entwickler wie Sony und Sega, Interplay, Electronic Arts oder Spectrum Holobyte. Natürlich ist der 3D-Effekt über zwei konventionelle Stereoboxen nicht mit dem einer AC3-Installation zu vergleichen. „QSurround", die neueste Technologie der QFamilie gefiel den AC3-Erfindern aber so gut, daß es ein offizielles Dolby-Zertifikat erhielt – wie Spatializer kann in Zukunft also auch QSurround-Technik dazu benutzt werden, AC3-Material über ein einfaches Boxenpaar zu genießen.

Spatializer: Mit seiner Raumklang-Technologie erregte die US-Firma Desper das Misfallen der Mitbwerber QSound, die in Spatializer-Hardware ein eigenes Patent verletzt sahen. Ein US-Gericht schmetterte den QSound-Vorwurf ab, und einer weiteren Verbreitung des Spatializer-Bausteine in Boxen, Verstärkern und Soundkarten steht somit nichts mehr im Wege. Das Raumklangverfahren, das mit zwei normalen Stereo-Boxen auskommt, wird bereits von Musik-CDs und in TV-Sendungen verwendet: Die Technolgie erzeugt zwei zusätzliche „Phantom-Boxen" im Rücken des Hörers und erzielt somit wie QSound einen Rundumklang ohne zusätzliche Lautsprecher. Neben zahlreichen Hardware-Herstellern haben auch zwei Spielefirmen „Spatializer 3D-Stereo" lizensiert: Während Interplay bislang noch kein Spiel mit Spatializer-Sound ankündigte, steht in Japan seit einigen Wochen Konamis Rennspielautomat „GTI Club".

Stereo: Wo mindestens zwei Boxen sind, läßt sich mit Raum und Schall vortrefflich experimentieren – Stereo ist die wichtigste Akustik-Erfindung, seit es Mono gibt. Ursprünglich für die Kinobeschallung (über vier bis sieben Kanäle) konzipiert, wurde das erste Wohnzimmer-System Ende der 50er-Jahre mit den bis heute bekannten zwei Kanälen ausgeliefert - aus dem einfachen Grund, weil die LP-Aufnahmetechnik mit mehr Kanälen nicht zurechtkam. Während in den Kinos viele Kanäle für die räumliche Beschallung sorgen, kommen Heimfans bis heute mit zwei Kanälen aus. Ein Experiment mit quadrophonischem Stereo-Sound (zwei plus zwei Boxen) scheiterte Mitte der 70er Jahre, da sich die Industrie nicht auf einen gemeinsamen Codierungs-Standard einigte. Durchgesetzt haben sich dagegen die diversen Raumklang-Innovationen des US-Herstellers Dolby.

THX: Steht für „Tomlinson Holman Experiment" und ist weniger ein eigenes Surround-Varfahren als eine von Lucasfilm ertüftelte Spezifikation, um eine maximale Raumklangqualität zu erzielen. Jede anständige Großstadt hat mindestens ein Kino mit THX-Gütesiegel (und entsprechend pedantisch vermessenem Wiedergabe-Equipment), auch viele Laserdisks tragen das Logo. Spiele mit THX-Veredelung gibt´s nicht – wir warten gespannt auf „Star Wars: Interactive Overkill", eine LucasArts-Produktion mit THX-Akustik und Special-FX von ILM.

Kontrollorgane

VON ANDREAS ULRICH

Unzuverlässige Paketkuriere oder Probleme in der Produktion – für solche Verspätungen haben wir die "Xtension: Xtended"-Rubrik geschaffen: Diesmal präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite vier Joysticks und Pads, die unseren Testvergleich in PC-Xtreme 1/97 knapp verpaßten.



Interact PC Flight Force Pro

Der "PC Flight Force Pro" vereint alle Elemente eines guten Analog-Sticks: Vier Feuerknöpfe, Schubkontrolle und einen "Coolie-Hat", der jedoch etwas zu weit oben sitzt und dadurch schwer mit dem Daumen erreichbar ist. Auch die Lage der seitliche Feuerknöpfe ist nicht glücklich: Zwar können so auch Linkshänder den Joystick ohne Probleme benutzen, aber einen Feuerknopf müssen Sie mit dem Handballen bedienen. Die Schubkontrolle wurde in einem Regler an der linken Seite eingebaut. Alle Knöpfe können separat auf Dauerfeuer gestellt werden. Positiv: Der "Flight Force Pro" läßt sich mit seinem riesigen Saugnapf sicher befestigt.

FLIGHT FORCE PRO
ZIRKA-PREIS: **70 MARK**
HERSTELLER: **INTERACT**

FAZIT: Nicht nur durch seine drei Jahre Garantie hinterläßt der Flightstick einen guten Eindruck: Die Ausstattung ist komplett, durch den festen Stand ist er nicht leicht aus der Ruhe zu bringen. Um die Feuerknöpfe zu bedienen, sind große Hände gefragt.

Interact PC Flight Force Fire Control System



PC-Spieler, die möglichst authentisch mit abheben möchten, liebäugeln mit einem speziellen Schubregler. Auf der programmierbaren Schub- und Waffenkontrolle von "Interact" ist neben sieben Feuerknöpfen auch ein Coolie-Hat untergebracht. Die Installation ist einfach: Sie schließen die Schubkontrolle an Joystickport und Tastaturstecker an und verbinden den Analog-Joystick und das Keyboard mit dem "Interact Fire Control System". Zum Programmieren wird einfach ein Schalter umgelegt, Sie drücken dann die entsprechende Taste auf dem Keyboard und gleichzeitig den Feuerknopf oder die entsprechende Coolie-Hat Richtung. Für einen festen Stand sorgt ein solides Fundament sowie ein riesiger Saugnapf. Achtung: Besitzer eines Computers mit PS/2-Tastaturanschluß benötigen zum Anschluß einen Adapter.

FIRE CONTROL SYSTEM
ZIRKA-PREIS: **80 MARK**
HERSTELLER: **INTERACT**

FAZIT: Das "Fire Control System" von Interact ist eine gute Alternative zu teureren Konkurrenzgeräten: Einfache Handhabung, unkomplizierte Programmierung sowie drei Jahre Garantie. Lediglich die Verarbeitung läßt zu wünschen übrig.

Interact PC Power Pad

Nintendo macht es vor, die PC-Branche zieht nach: Das analoge/digitale "Power Pad" von "Interact" ist vom neuen Controller des Konsolenmarktführers abgekupfert. Unter dem digitalen Steuerkreuz befindet sich ein kleiner Analogstick, den Sie mit dem Daumen bedienen. Mittels eines Schalters wechseln Sie zwischen Analog- oder Digitalbetrieb. Neun Feuerknöpfe mit sechs unabhängigen Funktionen wurden über das Pad verteilt, den "L"-Button finden Sie gleich in dreifacher Ausführung. Diese Buttons können Sie abschalten und dafür eine Schubkontrolle benutzen, die Sie mit dem rechten Zeigefinger bedienen. Dauerfeuer kann zugeschaltet werden,eine Disk mit Win95-Treibern liegt bei.

POWER PAD PRO
ZIRKA-PREIS: **50 MARK**
HERSTELLER: **INTERACT**

FAZIT: Das "Power Pad Pro" überzeugt durch gelungene Ergonomie und eine maximale Funktionalität. Als einziges PC-Pad verfügt es über Analog- und Digitalbetrieb sowie eine Schubkontrolle. Das lange Kabel sorgt für problemlosen Spielspaß.



Gravis Firebird2

Vor der Inbetriebnahme den "Firebird2" stecken sie ein beigepacktes Interface zwischen Tastatur und PC . Auch an PS2-Benutzer wurde gedacht, ein entsprechender Stecker ist am Joystickkabel vorhanden.

Auf der großen Grundplatte des "Firebird2" finden Sie eine Schubkontrolle, eine Feinjustierung und neun frei programmierbare Tasten. Auf dem Griff sind vier Feuerknöpfe und ein Coolie-Hat untergebracht. In der Packung finden Sie auch eine Diskette mit Treibern sowie Software zur Programmieren des "Firebird 2".-

Die Rückstellkraft des analogen Flight Sticks verstellen Sie über vier Regler auf der Unterseite des Joysticks.

FIREBIRD 2
ZIRKA-PREIS: **130 MARK**
HERSTELLER: **GRAVIS**

FAZIT: Für Vielflieger: Um den "Firebird2" korrekt zu programmieren, benötigen Sie etwas Zeit. Ist der Stick erst einmal konfiguriert, läßt er kaum Wünsche offen. Lediglich der seitlich angebrachte Knopf wird öfters unabsichtlich betätigt.



Hersteller	INTERACT	INTERACT	INTERACT	GRAVIS
Produkt	Flight Force Pro	Fire Control System	Power Pad Pro	Firebird 2
Zirka Preis	70 Mark	80 Mark	50 Mark	130 Mark
Garantie	3 Jahre	1/2 Jahr	1/2Jahr	1/2 Jahr
Vertrieb durch	Jöllenbeck GmbH 27404 Weertzen	Jöllenbeck GmbH 27404 Weertzen	Jöllenbeck GmbH 27404 Weertzen	Gravis
Internet Adresse	-	-	-	www.gravis.com
TECHNISCHE DATEN				
Feuerknöpfe	4	7	6	13
Dauerfeuer	ja	nein	ja	nein
Coolie-Hats	ja	ja	nein	ja
Schubkontrolle	ja	ja	ja	ja
Ruderkontrolle	nein	nein	nein	nein
Programmierbar	nein	ja	nein	ja

JETZT AM KIOSK!

MTV MUSIC TELEVISION

MUSIC, STYLE, FASHION, SPORTS...

XTREME

JANUAR 1997
DM 5,50
ÖS 44.- CHF 5,50 LUF 130.-
BEF 130.- LIT 8.300.-
ZL 13,10.-

GEWINNT EIN AUTO!
Eure Ideen sind uns einen Mini Cooper wert

THE ARTIST FORMERLY KNOWN AS PRINCE
„Nie wieder Sklave!“

DRAG QUEENS
Die abgeschminkte Wahrheit

HORNY HIP HOP
Acht Beauties rappen los und legen ab

EXKLUSIV-INTERVIEW

OASIS
NOEL RÄUMT AUF UND RECHNET AB!

KULA SHAKER, FILME, GUNS N'ROSES, CDs, EELS, MTV-PROGRAMM, MADONNA



KREATIVITÄT IST GEFRAGT!
Für Eure Ideen gibt's einen Rover Mini Cooper

Discworld 2

Die Auferstehung des Todes

Players Guide



Die Rätsel um Rincewind, den Überlebenskünstler der Scheibenwelt, sind selbst für Profis eine harte Nuß. Wenn Sie daran verzweifeln, den arbeitsfaulen Tod wieder an die Arbeit zu bekommen, dann sind Sie hier richtig. Auf vier Seiten verrät PC-Xtreme alles, was zur Vollendung der tödlichen Mission nötig ist.

Der erste Akt.

Zu Beginn müssen folgende Gegenstände des Ritus von "AshkEnte" gefunden und dem Erzkanzler übergeben werden: Glitzerstaub, drei Stück Holz, vier Kubikzentimeter Mäuseblut, tropfende Kerzen und ein übler Gestank stehen auf dem Wunschzettel von Rincewind.

Um den Glitzerstaub zu bekommen, brauchen Sie den Blasebalg aus dem Trakt für hochenergetische Magie der Unsichtbaren Universität. Nehmen Sie gleich noch ein Reagenzglas mit, Sie benötigen es später.



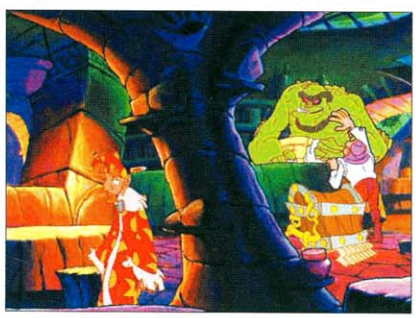
Vor dem Kino wartet "Schnapper" auf Kundschaft. Von der reizenden Dame rechts erhalten Sie den Glitzerstaub.

Als nächstes wird den Abwasserkanälen ein Besuch abgestattet. Durchsucht man den Müll der gesprengten Narrengilde, findet sich darunter der Eingang. Nach einigen Räumen ist man unterhalb des Kinos. Auf dem Gitterrost darüber zieht das "Discworld"-Ebenbild von Marilyn Monroe gerade ihre U-Bahnschacht-Nummer aus "Das verflixte 7. Jahr" ab. Dabei sind wir natürlich gerne behilflich. Der Blasebalg sorgt für den nötigen Wirbel, um uns den Glitzerstaub von Marilyns Rock zu besorgen.

Etwas aufwendiger zu erlangen sind die drei Stück Holz - sie sollten alle die gleicher Länge haben. Was bietet sich da mehr an, als die drei Crocket-Schläger aus dem Universitätsgarten? Leider rücken die Herren Zauberer ihr Spielzeug nicht ohne weiteres heraus. Deshalb müssen Ersatzschläger gefunden werden. Frei nach "Alice im Wunderland" werden sie einfach durch einen Flamingo, einen Wattvogel und einen Hammerhai vertauscht.

Der Flamingo findet sich im Wandernden Laden. Nehmen Sie dabei gleich noch den ausgestopften Fisch mit. Der Wattvogel zieht seine Kreise über den Docks und muß zu einer Bruchlandung überredet werden - einfach den ausgestopften Fisch auf das Wasser werfen.

Für den Hammerhai wird das Messer aus dem Leichenhaus benötigt. Wenn Sie schon einmal da sind, sehen Sie sich auch gleich noch die scheintote Oma Wetterwachs an. Sie brauchen die Information für Casamunda. Mit dem Messer wird das Netz an den Docks zerschnitten, was in einer Fisch-Lawine endet.



Casamunda, der Schwerenöter. Gegen eine neue Herausforderung rückt er mit der Leiter heraus.

Um die vier Kubikzentimeter Mäuseblut zu bekommen, ist etwas Vorarbeit angesagt. Casamunda im "Trollkopf" ist nämlich auf der Suche nach einer echten Herausforderung bei seinen Eroberungen. Eine scheintote Hexe kommt da genau recht, und als Dank rückt er seine Leiter heraus. Bevor Sie gehen, erwerben Sie noch einen Drink. Nachdem Sie etwas Popcorn von Schnapper vor dem Kino besorgt haben, wird damit das Korn getränkt. Sie können damit den Hahn im Universitätsgarten fangen. Kräht der Gockel im "Trollkopf", denkt der anwesende Vampir, der Morgen graut, und verzieht sich in seine Höhle. Leider ist das Federvieh viel zu betrunken. Da käme etwas Kaffee gerade recht. Die Pennbrüder unter der Brücke haben zum Glück etwas Koffein auf dem Feuer.



Wenn Sie den Vampir ins Bett bekommen, liegen hier die falschen Beißerchen.

Ist das geschafft, holen sie mit der Leiter die falschen Vampirzähne vom Nachttisch des Untoten. Sie haben damit das perfekte Zapfwerkzeug und mit dem bereits vorher organisierten Reagenzglas bereits einen passenden Behälter - fehlt nur noch eine Maus. Das Restaurant "Gimlets" hat sich auf die Zubereitung von Nagetieren spezialisiert. In der Speisekarte findet sich unter anderem ein schwach gebratener Maus-Burger. Nur keine Hemmungen.



Damit Rincewind das Mäuseblut bekommt, beißt er das arme Tierchen - der Nager wird dadurch zur Vampirmaus.

Mit den falschen Vampirzähnen wird dem unschuldigen Nager nun der letzte Tropfen Blut ausgesaugt und in das Reagenzglas gefüllt.

Was wäre echte Zauberei ohne tropfende Kerzen. Leider sind gerade alle ausverkauft. Zum Glück will uns der Besitzer des Wandernden Ladens welche anfertigen, wenn wir ihm die Materialien besorgen. Das Bienenwachs bekommen Sie im Universitätsgarten. Drei Dinge müssen Sie erledigen, um ans Ziel Ihrer Wünsche zu gelangen. Den Imker werden Sie ganz einfach los, indem Sie ihm eines von Schnappers Kinoprogrammen über die Paarungsgewohnheiten der klatchianischen Bienen geben. Der Rauch, um die Bienen zu betäuben, wird im Wandernden Laden gekauft, das Netz ist der Petticoat in Frau Kuchens Laden. Weil anständige Bienen nur das Wachs für tropfsichere Kerzen liefern, heizen Sie ihnen vorher ein. Etwas von dem Chilipulver aus dem "Gimlets" auf die Blumen gestreut, und schon läuft die Sache.

Bleibt noch der üble Gestank. Sie brauchen zuerst den Magneten aus dem Trakt für hochenergetische Magie. Mit ihm werden dem Imp auf dem Taubenschlag im Universitätsgarten die metallbeschlagenen Schuhe ausgezogen. Frau Kuchen versorgt uns mit einer Dschinn-Flasche. Dazu ist aber ein längeres Gespräch nötig, was nicht einfach ist. Als echtes Medium gibt die Frau ihre Antworten, bevor die Frage gestellt wurde. Tippen Sie auf die falschen Fragen, wird Frau Kuchen ungeduldig. Irgendwann kommt Sie darauf, daß sie die Flasche gegen etwas Ektoplasma, das von verwirrten Geistern abgesondert wird, eintauschen will. Diese einzufangen ist recht einfach. Weil sie dazu verdammt sind, in der Narrengilde zu spuken, reicht es bereits, einen Ziegelstein mitzunehmen. Dieser ist bekanntlich ebenfalls Teil des Gebäudes. Um die Geister zu verwirren, schaffen Sie die Typen einfach in den Thaum-Beschleuniger im Trakt für hochenergetische Magie. Abgefüllt wird der üble Gestank, indem man den Schuh in die Flasche steckt. Als Geruchsfetischist kann der Gestank dieser Versuchung nicht widerstehen.

Im folgenden erfahren Sie, daß der Tod auf Urlaub ist. Weil das natürlich kein Dauerzustand ist, erhalten Sie den Auftrag, ihn wieder zur Arbeit zu bewegen.



Mit diesem Schiff verlassen Sie Ankh-Morpork – zusammen mit anderen "Toten".

Der zweite Akt.

Das erste Ziel ist es, Ankh-Morpork zu verlassen. An den Docks hat ein Schiff festgemacht, das leider nur Tote transportiert. Deshalb überzeugen Sie den Kapitän von Ihrem Ableben. Dazu benötigen Sie eine Sterbeurkunde: In der Leichenhalle überprüft ein Leichenbeschauer alle ankommenden Toten. Sie müssen nur drei Tests bestehen.

Der Atem-Test. Wenn Sie den Spiegel vorher am Bunsenbrenner erhitzen, beschlägt er nicht mehr.

Der Puls-Test. Um fehlenden Pulsschlag vorzutäuschen, verwendet Rincewind den abgesägten Arm der Schaufensterpuppe aus Frau Kuchen Laden. Die Säge dazu finden Sie auf dem Friedhof zusammen mit dem Pickel.

Der Körpertemperaturtest: Mit dem Pickel etwas Eis aus der Lagerhalle in die Abwasserkanäle schlagen und damit die Temperatur nach unten bringen.



Gratulation, Sie sind tot! Mit Eis aus dem Lagerhaus bestehen Sie den Temperaturtest.

Den frisch erstandenen Totenschein gibt Rincewind dem Leichensammler. Der fackelt nicht lange, und ehe er sich versieht, landen Sie auf dem Totenschiff.

Im folgenden wird Ihnen erklärt, daß Sie einen Werbespot über den Tod drehen sollen.

Schnapper vor dem Kino ist der richtige Mann für solche Sachen und wir erfahren, daß ein erfolgreicher Film folgende Sachen benötigt: "Novelty Givaways", ein "Gorgeous Babe", einen "Jingle", etwas Make-Up, eine Band und ein Stunt-Double



Die "Novelty Givaways" gibt es im "Novelties"-Warenhaus an den Docks. Das Problem ist nur, daß der Zugang vermauert ist. Binden Sie ein großes Gewicht an den Kranarm gegenüber dem Eingang. Das Gewicht findet Rincewind in Holy Wood. Leider ist das 1-Tonnen-Gewicht nicht schwer genug, so daß Sie noch die ebenfalls in Holy Wood zu findende Hausnummer "10" daran befestigen müssen. Es stellt sich heraus, daß die "Novelties" in Wahrheit kitschige Schneekugeln sind.

Das "Gorgeous Babe" ist ganz offensichtlich der Marilyn-Monroe-Verschnitt aus dem ersten Akt. Nun finden wir Sie in Ihrem Wohnwagen in Holy Wood. Leider ist der verschlossen, also reden wir so lange auf den Trollwächter von Holy Wood ein, bis er den Schlüssel herausrückt. Als Bezahlung verlangt das Mädchen nur einen Diamanten von uns. Um die harten Steine zerbeißen zu können, bestehen Trollzähne aus Diamant. Das Problem ist nur, die Zähne aus dem Mund des Trolls zu bekommen. Gimlets verkauft "Sweet Candy Rocks", doch im Gespräch mit dem Besitzer erfahren wir, daß sie ausverkauft sind. In den Randbezirken von Djelibeybi werden die beliebten Steine ebenfalls verhökert, doch eine wilde Meute kaufwütiger Frauen schnappt uns den Felsen vor der Nase weg. Um den süßen Brocken dennoch zu bekommen, muß eine Steinigung organisiert werden. Nehmen Sie den Pfahl vom Steinigungsplatz und stecken Sie ihn in den Komposthaufen der Unsichtbaren Universität. Die fanatische Frauenrechtlerin kann der Versuchung nicht widerstehen und fesselt sich selbst daran. Wenn wir die Demonstrantin nun mitnehmen und auf dem Steinigungsgelände aufstellen, wird uns der "Sweet Candy Rock", im wahrsten Sinne des Wortes, zufliegen. Nehmen Sie



Beim Architekten gibt es Schere und Hammer zum Mitnehmen.



Das richtige Vehikel für Ihre Reise in die Wüste finden Sie beim Kamelhändler.

danach auf jeden Fall das Seil mit, wir brauchen es, um dem Troll den lockeren Zahn zu ziehen. Dazu wird das Seil zwischen Diamantzahn und Wohnwagentür gespannt.

Fehlt noch ein Jingle. Nach einiger Diskussion einigen sich Rincewind und Dibbler darauf, ein Jingle sei eine Art Philosophie. Also muß ein Philosoph her, und weil diese anscheinend bevorzugt in trockenen, sandigen Gegenden abhängen, machen wir uns auf den Weg nach Djelibeybi. S.T. Ungulant lebt auf einem Wagenrad auf einem Pfosten mitten in der Wüste. Um dahin zu gelangen, kaufen wir dem Kamelhändler eines seiner Tiere ab. Damit begeben wir uns zum Einsiedler, der auch bereitwillig den Jingle schreibt. Leider will er ihn erst herausrücken, wenn wir ihn mit der Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem Rest versorgen.

Im Trakt für hochenergetische Magie steht ein Computer namens "Deep Throat", der leider nur funktioniert, wenn er mit Ameisen gefüttert wird. Ein Picknickkorb gibt es im Souvenierladen. Damit kann man dann die Speisen im Eßzimmer der Unsichtbaren Universität einsammeln. Wenn Sie nun ein Picknick auf dem Ameisenhügel von Bonedie Beach veranstalten, erhalten Sie genügend Treibstoff für den Rechner.

Der Rechner liefert die Antwort leider erst in zwei Millionen Jahren. Ganz klar, wir müssen die Zeit beschleunigen.

Den Bauplan für eine Pyramide erhalten Sie beim Architekten in Djelibeybi. Acht Metallstücke gleicher Länge genügen. Die Crockettore aus dem Universitätsgarten bieten sich dazu an. Uri Geller auf dem Bazar von Djelibeybi biegt sie gerade. Benutzen Sie die Tore auf den Blaupausen, und schon haben Sie eine Pyramide. Wenn sie diese nun auf den Computer stellen erhalten Sie die Antwort: "Benütze mehr Ketchup"

Weil die Dame im Schminkraum Probleme damit hat, den Tod anständig zu schminken, braucht sie etwas Hilfe. Ein Bild einer Elfenkönigin wäre nützlich. Die nötige Kamera gibt es beim Imp-Händler in Holy Wood. Leider hat die keinen Imp geladen, weshalb Sie zuerst den Boomerang aus Bonedie Beach kaufen müssen. Den malen Sie mit der SFX Farbe an und werfen ihn in die Szenerie mit dem Imp. Um die Elfenwelt zu finden, sprechen Sie mit der Hexe Oma Wetterwachs. Die ist ziemlich genervt von den Annäherungsversuchen Casamundas und würde alles tun, wenn wir ihr den Kerl vom Hals schaffen. Dazu müssen Sie dem Schwerenöter nur die Namen des "Clump of Women" in Djelibeybi verraten.

Wir erfahren von den "Tänzern", einem Steinkreis, der den Eingang in das Elfenreich bewacht. Nur ein Einhorn kann ihn betreten. Das Pferdekostüm gibt es in der Requisite von Holy Wood. Rincewind kann es sich nicht leisten, es zu kaufen, doch er darf es gegen djelibeybianische Juwelen eintauschen. Das ist der Ring auf dem

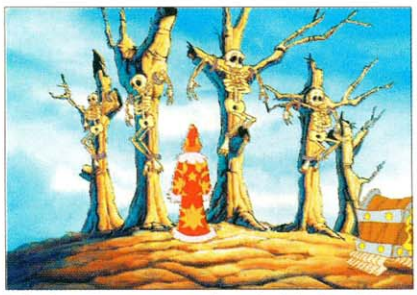


Hausdiener Albert will den Zucker nicht hergeben. Da hilft nur ein Ablenkungsmanöver.

Mumienarm in der Oase. Ein einfacher Austausch mit dem Holzarm von Frau Kuchens Schaufensterpuppe genügt. Sie müssen ihn nur vorher mit den Bandagen der Mumie aus dem Pyramideninneren umwickeln. Dazu benützen Sie die Schere aus dem Architektenladen. Das benötigte Horn findet sich in den Resten der demolierten Narrengilde. Es muß noch mit dem Leim aus der großen Pyramide festgeklebt werden. Ihr Partner ist der Bibliothekar. Er erklärt sich bereit, das vordere Ende zu übernehmen.

Um den Jingle zu spielen, ist auch eine Kapelle nötig. "Bone and his All-Star Skeleton Band" sind außerhalb von Djelibeybi an Kreuze genagelt und helfen nur, wenn Sie erlöst werden. Mit dem Hammer aus dem Architektenladen in Djelibeybi können die Nägel entfernt werden.

Der Werbespot kann begonnen werden, doch irgendwann benötigen Sie ein Stunt-Double für den Tod. Das Skelett in



Mit dem Hammer aus dem Architektenbüro befreien Sie die Skelettband aus ihrer mißlichen Lage.

einer Kabine von "Reg Schuhen" würde uns aushelfen, wenn wir ihm einen Nachweis über seine Vorfahren liefern. Sie sägen das Bügelbrett aus Frau Kuchens Laden ab, tragen etwas Leim auf, gehen zur versteckten Bucht bei Bonedie und surfen zu der Höhle. Photographieren Sie dort die Höhlenmalereien. Damit der fertige Film ein Erfolg wird, muß der Film der Elfenkönigin mit Hilfe der Schnittmaschine eingefügt werden. Der Tod kommt dadurch zu Weltruhm und hat deshalb wieder keine Zeit mehr.

Der dritte Akt.

Im dritten Akt übernehmen Sie die Rolle des Todes. Leider fehlen Ihnen dazu ein paar Sachen. Als da wären: Binky, das Pferd des Todes, eine schwarze Robe, eine tiefe Stimme und eine Sense.



Um den eigensinnigen Binky zu besteigen, sind Sattel und Klebstoff nötig,



Hausdiener Albert will den Zucker nicht hergeben. Da hilft nur ein Ablenkungsmanöver.

Um das Pferd zu reiten, wird es vorher gesattelt. Vergessen Sie nicht, den Sattel mit Leim zu bestreichen. Etwas Zucker, um das Tierchen zu besänftigen, finden Sie in Alberts Küche. Läuten Sie vorher die Glocke im Arbeitszimmer des Todes. Die Robe ist der Vorhang aus der Eingangshalle. Weil er nicht schwarz genug ist, wird er mit der Tinte vom Pult des Todes eingefärbt. Schütten Sie die Tinte in den Brunnen im Garten und tauchen Sie dann den Vorhang ein.

Was ein echter Tod ist, hat auch eine tiefe, beeindruckende Stimme. Albert wird getäuscht, indem Sie den Ofen aufmachen, auf das Dach steigen und in den Kamin sprechen. Sie nehmen das Seil aus dem Stall, binden es an den Boomerang und schleudern das ganze auf die Gargoyle außerhalb des Hauses.

Natürlich darf auch die richtige Handhabung der Sense nicht fehlen. Sehen Sie unter der Fußmatte nach, dort liegt ein Schlüssel. Das Kerzenmachen haben Sie bereits im ersten Akt gelernt. Sie sammeln Wachs und benützen es mit einer Schnur. Sperren Sie nun die Tür zum Alkoven auf und sehen Sie mit der Kerze nach, welches Buch Sie brauchen. Die richtige Lektüre wird bei Susan gegen einen Spielzeugwagen eingetauscht. Wenn Sie nun die Sense aus dem Stall mit dem Wagen kombinieren, erhalten Sie einen Mähdrescher. Albert macht Augen, wie schnell Sie das Feld abgemäht haben. Weil er aber ein mißtrauischer Knochen ist, hat er noch eine weitere Aufgabe auf Lager. Sie müssen 100 Seelen sammeln. Im Notizbuch auf dem Schreibtisch findet sich die Eintragung, daß die letzten Seelen die der Ameisen aus dem Trakt für hochenergetische Magie waren. Im Garten ist eine Grube, in der die Seelen in andere Welten geschickt werden. Senken Sie einen Honigtopf an einer Angelrute hinab. Wie im ersten Akt, brauchen Sie Rauch und einen Schleier, um den Honig aus den Bienenstöcken zu stehlen. Der Schleier ist Susans Nachthemd, versteckt in dem Häschen auf ihrem Bett. Der Rauch wird erzeugt, indem Sie Alberts Öllappen verbrennen. Die Angelrute ist in den Händen eines der Skelettgnome im Garten.

Eigentlich wäre nun alles in Ordnung. Wenn da nicht die Bombe wäre, die den Tod in die Luft jagt.

Der vierte Akt.

Wir müssen nun das Leben des Todes retten. Ein Prospektor in Djelibeybi hat angeblich die Quelle ewiger Jugend gefunden. Es nutzt leider nichts, das Wasser aus dieser Quelle dem Tod direkt einzuflößen. Der Hut des Todes ist des Rätsels Lösung. Einer der Korken daran ist noch in guter Verfassung. Damit wird die Quelle verschlossen und mit dem nun trockenen Sand das Stundenglas des Todes neu aufgefüllt. Die Quelle der Ewigen Jugend finden Sie, indem Sie den verrottenden Mumienarm in die Satteltaschen des Kamels stecken, das von Zeit zu Zeit mit dem alten Mann in der Wüste verschwindet.



Abspann

Im Abspann müssen wir noch den Bibliothekar aus den Händen der Elfenkönigin retten. Mit Wasser gefüllte Luftballons sind das richtige Mittel, um das verführerische Make-Up zu zerstören. Mit dem Hexenbesen von Oma Wetterwachs kommen Sie zur Elfen-Königin.



Das kleine Mädchen Susan will Ihren Spielzeugwagen gegen ein Buch tauschen.



Aus diesem Stapel müssen Sie die richtige Lektüre für Susan heraussuchen.



Um die Bienen zu überlisten, müssen Sie im Plüschhasen nachsehen.

MULTIPLAYER BATTLETECH

Das **neue Jahr** bringt neue CD-ROMs und verspricht **Spielerlebnisse einer neuen Dimension**. Ob ambitionierte Großprojekte wie z.B. das **Internet-Epos "Ultima Online"** oder die Multiplayer-Spektakel von SSI ("Dark Sun Online"), Simutronics/Viacom ("ArchMage"), Activision und Kesmai ("Multiplayer Battletech") ihre Telefongebühren wert sind, verraten wir Ihnen in einer großen Reportage. PC-Xtreme loggt sich ein und spricht mit den Machern: Folgen Sie uns in die Welt der Internet-exklusiven Strategie- und Actionspiele – und Sie erfahren, ob **Multi-Player-Schlachten** für deutsche Spieler bereits Realität sind oder auch mittelfristig nur ein oberflächliches Versprechen bleiben.

Auch offline tut sich eine Menge: Neben unserem prall gefüllten News-Teil tummeln sich in der Spieletest-Rubrik "X-Wing vs Tie-Fighter" von LucasArts, Psygnosis' "Ecstatica 2" und Acclaims' "Magic the Gathering".



Während der Rest der Mannschaft über den ersten Tests des neuen Jahres brütet, ist PC-Xtreme-Abenteurer Tobias Schweikl aus den Dungeons von "Diablo" kaum mehr herauszulocken: Für einen **umfangreichen Player's Guide** stöbert er in muffigen Dungeon-Ecken und erforscht selbst den letzten Geheimgang des teuflischen Action-Adventures von Blizzard.



Unsere **Hardware-Mannschaft** praßt währenddessen mit den Gigabytes: Im nächsten Xtension dreht sich alles um **aktuelle und kommende Speichermedien. Neben einer großen Marktübersicht und CD-ROM-Kaufberatung** verraten wir Ihnen auch, was das neue Medium DVD dem Spieler und PC-Besitzer bringt, welche Hardware Sie zum Brennen eigener CD-ROMs benötigen und wie praktisch Alternativen und Wechselplatten wie das Zip-Drive von Iomega und EZFlyer für den privaten Anwender sind.



Ein anderes für den Spieler interessantes Hardware-Thema beleuchten wir ebenfalls in der nächsten PC-Xtreme: Wenn Sie diese Zeilen lesen, werden die ersten MMX-Pentiums ausgeliefert. Wir verraten Ihnen, was der CPU-Turbo für Spieler bedeutet und welche kommenden Titel die neue Pentium-Generation konsequent unterstützen.

MMX technology

Ab 5. Februar an Ihrem Kiosk

PC XTREME 3/97

IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi), gemeinsam verantwortlich für den red. Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Tobias Hartlehnert (th), Tobias Schweikl (ts), Andreas Ulrich (au)
Freie Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl), Andreas von Lepel (avl), Eric Benesch (eb), Anatol Locker (al), Jon Ewing (England-Korrespondent)

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: "Dominion", © BMG
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	47, 99
Attic Futura	93
BMG Interactive	100
Cybermedia	47, 77
Dynatex	49
Freak's Shop	27
ICS	19
Interactive Magic	23
Psygnosis	4
Test & Take	47
Theo Kranz Versand	9
Virgin Interactive	2, 3

DER GAME GURU SPRICHT



Vor etwa einem Vierteljahrhundert schloß William Clow, auch als Der Game Guru bekannt, einen Prototypen des Atari Pong™ an einen alten Schwarzweißfernseher an. Dann machte er sich systematisch daran, das 2k-Gerät zu schlagen. Er brauchte dafür bloß 96 Minuten.

HEUTE WEIT ÜBER SIEBZIG, IST CLOW DER WELTWEIT FÜHRENDE EXPERTE IN PUNKTO SPIELSTRATEGIEN. ER BESITZT DIE MYSTERIÖSE FÄHIGKEIT, JEDES COMPUTERSPIEL ZU KNACKEN - UND ZWAR BINNEN 3 STUNDEN, NACHDEM ER ES ZU GESICHT BEKOMMEN HAT. SOFTWARE - HERSTELLER VON SILICON VALLEY BIS TOKIO LASSEN SICH VON IHM BERATEN. DIESES EXKLUSIVE INTERVIEW WURDE AUFGENOMMEN, ALS STUDIO 3DO IHN ZU HAUSE IN GREENWICH VILLAGE, NEW YORK, BESUCHTE.

Studio 3DO: Wann haben Sie angefangen zu spielen?

: Vor langer Zeit, als in den 50er Jahren die ersten Flipper auftauchten. Ich reiste von einem Bundesstaat zum anderen und stellte überall in Amerika Rekorde auf. Damals hielt ich mich noch an die Regeln. Ich war eben jung und dumm

Studio 3DO: Soll das heißen, daß Sie heute gegen die Regeln verstoßen?

: In der Welt zählen Taten, nicht gute Absichten, und ein leistungsfähiger Sünder wiegt zehn unbrauchbare Heilige und Märtyrer auf. Man muß dafür sorgen, daß der Gegner sich im Nachteil befindet - darin liegt das Geheimnis des Kampferfolgs. Man sollte grundsätzlich nicht auf der gleichen Stufe gegen ihn antreten. Wenn ein Spiel sich knacken läßt, knackt man es. Das ist ebensowenig schummeln wie wenn man übt, aber wer übt, beschummelt sich selbst. Ich habe mehr als 100 der führenden PC-Titel ausgetrickst. Ein Programm zu Knacken ist eine Kunst für sich. Hacken ist ein Sport für Sieger und sollte entsprechend respektiert werden.



"JUMP'N'RUNS KAMEN MIR SIMPLISTISCH VOR, ADVENTURES HABEN MICH AMÜSIERT, UND ACTIONSPIELE FAND ICH UNTERHALTSAM - FÜR EIN PAAR MINUTEN."

Studio 3DO: Wird es jemals ein Spiel geben, das Sie nicht knacken können?

: Die bewaffneten Propheten siegen immer, nur die unbewaffneten kommen um. Die Leute werden immer neue Spiele ausdenken, die man angeblich schwer austricksen kann, aber das spielt keine Rolle. Jump'n'Runs kamen mir simplistisch vor, Adventures haben mich amüsiert, und Actionspiele fand ich unterhaltsam - für ein paar Minuten. Manche Leute können gut mit dem Ball werfen, andere wissen, wie man eine Melodie komponiert. Ich weiß eben, wie man gewinnt.

DIE GEHEIMNISSE UND MOGELTRICKS DES SPIELE-GURUS GIBT ES IM HANDEL AUF DISKETTE ZU KAUFEN.

1996 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Logos und Game Guru sind Warenzeichen der Firma 3DO.
Bei allen anderen Marken - oder Produktnamen handelt es sich um Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.
Alle Rechte vorbehalten. Die Geheimnisse und Mogeltricks des Spiele-Gurus gibt es im Handel auf Diskette zu kaufen.

PC

STUDIO 3DO

KOLBERG v. KRENSKI

UNION INTELLIGENCE AGENCY
UNIVERSAL ORDER

DOMINION

DIE NEUE GENERATION



PREPARE FOR IMPACT







[WINDOWS 95, DIRECTX - TOPGUN-TECHNOLOGIE]
[AUFLÖSUNGEN VON 640 x 480 BIS 1280 x 1024, TAUSENDE VON FARBEN]
[25 MEGA-MISSIONEN UND LEVEL-EDITOR]
[BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK ODER ÜBER INTERNET]

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

7th LEVEL

WINDOWS 95 CD-ROM

IM VERTRIEB VON:
BMG INTERACTIVE