nur 5.90

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

PC XTREME

3/97

PC-SPIELE FÜR KENNER

Die Erde bebt!

G-Nome

Das Mech-Gemetzel im Test

18 SEITEN

Spiele-Technik 97

Online: Spiele-Provider im Überblick
MMX: Turbo für den Pentium
DVD-ROM: Spielespeicher für das Jahr 2000

Rückkehr des Rollenspiels

Neu: AD&D-Highlights von Sierra und Interplay

XCLUSIVE: 15 SEITEN

Von Zork bis King's Quest 8

PC-Adventure-Report

Historie, Marktübersicht und großer Vergleich der aktuellen Grafikabenteuer

03
4 394185 705901

Alles Böse kommt in die Hölle. Alles, was sich da nicht benimmt, treffen Sie in Nemesis.

Virgin INTERACTIVE entertainment

Komplett in Deutsch.

NEMESIS

Ein ~~Wizardry!~~ Adventure

Das Böse, das einst eine ganze Zivilisation zerstört hat, ist zurück und hat nur ein Ziel: Vernichtung. Nur die Kraft, die von den sieben nitherianischen Talismanen ausgeht, kann den Kreuzzug der dunklen Mächte in diesem Echtzeit-Rollenspiel-Adventure auf PC CD-ROM stoppen. In den Ruinen von Nemesis beginnt ein mörderischer Wettlauf um die Relikte einer längst vergangenen Zeit. Und Sie sind mittendrin.

SIRTECH



Nemesis: A Wizardry Adventure™ is a trademark of Sirtech Software, Inc. Wizardry® is a registered trademark of Sirtech Software, Inc. Product specifications subjects to change without notice.

PC CD-ROM





"Das Computer-Rollenspiel ist tot!" – davon sind PC-Experten überzeugt. In gleichen Maße, wie sich Elemente aus AD&D & Co. in Action-, Strategie- und Adventure-Spiele schmuggelten, ging das Interesse an reinrassigen RPGs zurück. Dabei waren "Ultima" und "Wizardry" einst die Eckpfeiler der Spieleindustrie und Grundstein für den Erfolg namhafter Firmen.
Wir PC-Xtremisten glauben nicht, daß sich die Vorlieben der Spieler grundlegend änderten und schätzen, daß mit starken Titeln das RPG-Interesse wieder erwacht. "Bard´s Tale"-Schöpfer Interplay macht den Anfang und verspricht neben "Descent to Undermountain" die erste PC-Umsetzung des GURPS-Universum: Ihr "Fallout"-Cover ziert den Titel dieser PCX.

Alte Hasen...

...GEGEN DEN REST DER WELT.

Langsam kommt die PCX-Mannschaft auf Touren – gemessen am souveränen Chaos, das die PC-Freaks verbreiten, glaubt man an eine eingespielte Mannschaft, die bald Ihr 50jähriges Jubiläum feiert. Zum Teil richtig: Martin, Winnie, Anatol und Heinrich sind seit 8-Bit-Tagen dabei und blicken bald auf ihren 500sten Verriß. So kennt z.B. Heini alle Gefahren der Kritikerzunft und hat die nötigen Schutzvorkehrungen längst getroffen: Vor den wütenden Anrufen der PR-Vertreter verschanzt sich Heinrich in seiner Florida-Residenz, wo er – mit Limo und Laptop am Pool – die Droh-eMails gnädig überfliegt. Die Hauptlast des allmonatlichen Wertungsangriffs ("Nur 37% für Phantasmagoria 2?") tragen Winnie und Martin im frostigen Bayern.

Zweimal Tobias im gleichen Büro führt ebenfalls zu schwerwiegenden Kommunikationsproblemen. Ruft Winnie (durch das Spielearchiv von T1 und T2 getrennt) nach einem Freiwilligen für den Test japanischer Erotikspiele, erhebt sich gemeinsames Stimmengewirr. Anfragen der Chefredaktion, die mit einem drohenden "Wann?"oder "Warum?" beginnen, quittieren beiden mit eisernem Schweigen. "Ich dachte, Du meinst den anderen Tobi" – in dieser Beziehung sind sich Hartlehnert und Schweikl einig.

Mit dem Hardware-Experten Michael Kim holten wir uns gleich den nächsten Unsicherheitsfaktor an Bord. Nachdem wir statt der erhofften Speicher-Reportage nur ein Textfragment per eMail erhielten, war Mega-Ego Kim ("Ich bekomme noch immer Fanpost von MAN!AC- und PC-Player-Lesern!") für Tage verschwunden. Hier mal ein kurzer Anruf aus Hamburg ("nicht viel Zeit, gehe gleich auf Sendung"), dort ein Hilferuf aus dem Cyberspace. Doch Ende gut, alles gut: Pünktlich zwei Minuten vor Deadline, lagen uns 12.000 Anschläge und eine verstaubte Lochkarte vor – zu sehen auf Seite 82.

Ihr PCXTREME-TEAM

INHALT

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

30 **Xrating**
21 aktuelle Spiele im Härtetest

64 **Xclusive**
Das große Abenteuer

80 **Xtension**
Schneller Speicher für die Massen

NEWS

Pechschwarze Zukunft: Dark Reign 10
Im Westen was Neues: Mit erfreulich vielen Innovationen inszeniert Activision sein erstes Echtzeit-Strategiespiel. Bekommt "C&C 2" die verdiente Konkurrenz?

"AD&D"-Abenteuer mit "Descent"-Technik: Der Berg ruft 12
Interplays langerwartetem Echtzeit-Rollenspiel fehlen nur noch ein paar SVGA-Routinen: Wir wagen uns nach "Undermountain".

Dark Rift: Gib ihm Saures! 14
Schlägt die Kombination aus Pentium-CPU und PowerVR-Beschleunigung das Nintendo 64? "Dark Rift" erscheint zeitgleich für Konsole und PC.

Duell der Magier 16
Die wahre "Magic: The Gathering"-Umsetzung kommt von Microprose – mischt die Karten zum originalgetreuen PC-Gefecht!

Need for Speed 2: Die Rückkehr der Luxuskarossen 18

Fallout: GURPS-Rollenspiel aus der "Diablo"-Perspektive 22

Grenzenloses Spielvergnügen: Online-Spiele-Provider im Vergleich 23

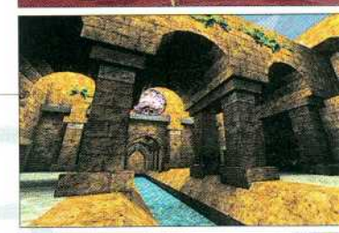
MMX: Der Pentium-Express: Was bringt die intel-Technologie uns Spielern? 24

King's Quest 8: Erste Bilder des abenteuerlichen 3D-Adventures von Sierra 26

Kurzmeldungen aus der PC- und Online-Branche 28











SPIELETESTS

Bot Soccer	41	KKND	34	Slam Tilt Pinball	52
City of the Lost Children	54	NBA Hangtime	59	Sonic & Knuckles	48
Crow, The	56	Necrodome	36	SPQR	57
Flying Corpse	33	Project Paradise	46	Star Trek: Borg	53
G-Nome	50	Risiko	49	Test Drive Offroad	43
Have a nice Day	40	Sega Rally	38	WWF in your House	43
Heroes of Might & Magic 2	45	SimGolf	58	XS	44

FEATURE

Das große Abenteuer 64
Die Geschichte des Adventure-Spiels

Aktuelle Abenteuerspiele im Vergleich 69
Thriller, Fantasy und Science-fiction: 20 Grafikabenteuer im kritischen Vergleich

Liebesgrüße aus Tokio: Japanische Adventure-Fans mögen's erotisch... 78

TECHNIK

Von der Lochkarte zur DVD
Geschichte der transportablen Speichermedien, Vergleich der aktuellen Technologien 80

CD-ROM-Test: Aktuelle Laufwerke im Vergleich 84

CDs im Eigenbau: CD-ROM-Brenner von Philips und Ricoh 87

Speicher-Alternativen: Beschreibbare Massenmedien von Iomega und Syquest 88

Spielespeicher für das Jahr 2000? Die DVD-Technologie und ihr Einsatz im PC-Bereich 90

Xtended: Boards, Boxen und Surround-Hardware 92

RUBRIKEN

Licht ins Dunkel: Player's Guide zu "DSA 3: Schatten über Riva" 94

Abo-Service	89	**Vorschau/Impressum**	98
Editorial	3	**Wertungsübersicht**	60
Leserbriefe	6	**Inserentenverzeichnis**	98

„Wir mußten etwas Drastisches tun, um das Adventure-Genre zu verändern"
Roberta Williams, Sierra (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.

Angehende Spiele-Designer aufgepaßt! Da uns neben Kritik und Glückwünschen in den letzten Monaten auch zahlreiche Spiele-Samples semi-professioneller Entwickler und Anfragen nach Publishern im deutschsprachigen Raum erreichten, führen wir ab dieser Ausgabe eine "Made in Germany"-Rubrik ein, um die Kommunikation zwischen Nachwuchs und Industrie zu stärken. In der unregelmäßigen Rubrik werden wir ausschließlich PC-Projekte vorstellen, die noch keinen Hersteller bzw. Vertrieb gefunden haben. Falls Sie also gerade über den letzten Feinheiten eines bahnbrechenden Spieleprojekts tüfteln und sich bereits über Vertriebswege und Verkaufszahlen den Kopf zerbrechen, sollten Sie der PCX-Redaktion ein Demo zukommen lassen. Wir stellen Ihr Werk dann auf den Xpress-Seiten vor und geben Ihre Kontaktadresse, Fax- und Telefonnummer an, über die interessierte Publisher Sie erreichen können.

Betr.: Anzeigen-Ärger

"Gleich nach seinem Erscheinen habe ich Euer Magazin zu meiner neuen Lieblings-PC-Zeitschrift gekürt! Erinnerungen an alte Atari XL & Co. werden wach, wenn Ihr den grüne Bösewicht aus "Bruce Lee" erwähnt – das waren noch Zeiten, als "H.E.R.O." und "Pac-Man" mich für Tage an den SW-Fernseher fesselte. Mein Wunschbild: Die erste Atari-VCS-Konsole (die mit der Holz-Verkleidung). Ops, aber warum ich Euch überhaupt schreibe: Ich gestehe, daß ich Ego-Shooter spiele und auch bei "C&C" hin und wieder mal eine Bombe werfe. Aber Anzeigen wie die "Bleifuß 2"-Werbung von Virgin (Kaninchen überfahren, höhö), findet doch nur jemand lustig, der etwas an der Birne hat.

Versteht mich nicht falsch: Wenn Ihr solche Anzeigen abdruckt ist das OK! Ich bin auch der letzte, der nach Zensur oder BPS schreit – aber Eure Meinung dazu würde mich schon interessieren.

Für PC-X weiterhin viel Erfolg."

Marcus (m-k@metronet.de)

Jede bezahlte Anzeige ist eine gute Anzeige. Aber im Ernst: Über Geschmack läßt sich nicht streiten und die armen Kaninchen wird der Virgin-Appell wohl kaum stören. Als bewußte Satire finden wir Splatter-Witze (zumindest seit Monty Python) nicht anstößig. Ärgerlicher wird es aber, wenn etablierte Firmen wie Williams der Idee verfallen ihre Rennspiele tatsächlich mit Wild-Gesplatter anzureichern. Seit dem Winnie ein blutiger Rehkadaver gegen die (Bildschirm-)Windschutzscheibe geflogen ist, hat er Williams "Cruis´n USA"-Automaten nicht mehr angerührt.

Betr.: 3D-Beschleuniger

"Einige Fragen zu den 3D-Beschleunigern:

1. Welche Konfiguration (Prozessor, RAM) ist in Verbindung mit einem 3D-Beschleuniger empfehlenswert, um bei Spielen gute Ergebnisse zu erhalten?

2. Lohnt sich die MMX-Anschaffung oder sollte ich lieber auf die billigeren Pentium-Prozessoren in Verbindung mit einem 3D-Beschleuniger setzen?

3. Auf welchem System habt Ihr die "Screamin 3D" in PCX 2/97 getestet?

4. Wird man durch den Kauf eines 3D-Beschleunigers für einige Zeit vom Aufrüstwahn befreit?"

Daniel Trstenjak (via Compuserve)

1. Für PowerVR, Voodoo und andere 3D-Beschleuniger-Technologien empfehlen wir einen P133 mit 16 MByte oder mehr RAM.

2. Wie MMX auf dem Spielemarkt einschlägt und wie stark 3D-Titel durch optimierten Code beschleunigt werden, läßt sich noch nicht sagen. Ein reinrassiger 3D-Beschleuniger bringt auf diesem Gebiet aber deutlich mehr Leistung als MMX. Darüberhinaus haben wir bereits Spiele gesehen die sowohl 3D-Chips, als auch MMX unterstützen – laut Andi Ulrich geht dann "wirklich die Post ab"

3. Wir testeten auf einem Pentium/133 mit 32 MByte RAM

4. Leider Nein: Die Nachfolger für die genannten 3D-Beschleuniger sind bereits fertiggestellt, auch in den nächsten Jahren wollen die Hardware-Hersteller Sie mit neuen Chips und Karten "beglücken".

Betr.: Zocker-Nächte

"Die Bildschirmfotos zu "Resident Evil" (PCX 2/97) sehen mir sehr nach Playstation-Optiken aus. Habt Ihr die einfach von der Konsolenversion übernommen oder ist die Auflösung der Helden genauso mies wie auf der Playstation?

In "Die neuen Pläne der 3D-Meister" habt Ihr erstmals die Tabuworte "Doom" und "Quake" in den Mund genommen, die z.B. in "Die unsterblichen 100" nicht genannt wurden. So ganz blicke ich bei dieser Indizierungs-Geschichte nicht mehr durch...

Auf der gleichen Seite schreibt Ihr, daß MPlayer sein Online-Zock-Angebot für stolze 20$ pro Monat eröffnet. Mit welcher Begründung? Andere Online-Dienste bieten für dieses Entgelt zwei volle Monate Internet-Zugang – irgendwie stimmt das Verhältnis zwischen den beiden Angeboten wohl nicht? Da schleppe ich doch lieber alle zwei Monate meinen PC zum Nachbarn und habe dafür:

- Die Atmosphäre der Zocker-Nächte!
- Jede Menge Geld gespart (Telekom & Ten bzw. MPlayer)
- Mehr Angebote an Netzwerkspielen

Kann Blizzard seine Server kostenfrei zur Verfügung stellen, weil dort auch Blizzard-Produkte gespielt werden, während MPlayer die "Red Alert"-Lizenz zahlen muß? Wäre nett, wenn Ihr das mal aufschlüsseln könntet.

Die Tests: "Panzer Dragoon", "Tunnel B1", "Street Racer" – alles Spiele, die auf den Konsolen schon getestet wurden. Könntet Ihr nicht Anmerkungen bringen, z.B. ob die Transparenz-Effekte bei "Street Racer" für den Saturn besser oder schlechter aussehen als auf dem PC oder die "Tunnel B1"-Lichteffekte auf der Playstation eindrucksvoller sind als unter 640x480-SVGA?

Apropos Konsolen: Trotz der Cybermedia-Videospielerfahrung habt Ihr in "Freude am Fahren" übersehen, daß in "Sega Rally" ein drittes Auto auftaucht, wenn man sich auf der Zusatzstrecke plaziert.

Schließlich noch eine Frage zum Hardware-Teil: Inwieweit kann man den Surround-Sound der "Maxi Sound 64" als echten Raumklang verstehen? Ist er nur echt, wenn die Spiele die Karte direkt unterstützen oder habe ich immer eine Art"Q-Sound"?

HAkunA (pans@unidui.uni-duisburg.de)

Nur wenn wir in einem Preview gesondert darauf hinweisen, handelt es sich bei den Bildern nicht um PC-Optiken (sondern Konsolen- oder Automaten-Fotos). Was Du in der letzten PCX gesehen hast, waren ausschließlich Bildschirmfotos der (japanischen) PC-Version

mit PowerVR-Beschleuniger.

Die Namen von indizierten Spielen nehmen wir nur ungern in den Mund. Strenggenommen ist nur die bewerbende oder lobende Erwähnung strafbar. Da sich die Linie zwischen objektiver Kritik und Werbung schwer ziehen läßt, verzichten wir (von Ausnahmen abgesehen) auf das Ausschreiben der umstrittenen Titel.

Zum Thema Online-Spiele-Dienste verweisen wir auf die Seiten 24/25 dieser Ausgabe, in Bezug auf den vergessenen "Sega Rally"-Stratos haben Sie recht (sorry). Zum "Maxi Surround 64" meint Hardware-Spezialist Andi: Echten Raumklang hören Sie nur, wenn Ihr Spiel die Karte direkt unterstützt (z.B. alle kommenden Titel der Guillemot-Tochter Ubisoft). Falls die "Maxi Surround" nicht unterstützt wird, erzeugt sie zumindest einen QSound-ähnlichen Raumklang.

Betr.: Glückwunsch...

"Glückwunsch zur neuen PC-Zeitung, die auch für Leute jenseits der 30 noch lesbar ist – die PCX ist wirklich gut gelungen. Auf der Suche nach einem neuen Magazin (PC-Player-Abo letzte Woche gekündigt) habe ich mir Eure PCX heute erstmals gekauft. Gutes Layout, tolle Tests (endlich wieder hl – aber auch die anderen sind gut), und das gewohnte 100er-System. Ich warte noch eine Ausgabe ab und werde dann über ein Abo entscheiden. Weiter so!"

Arno.von.Germeten@warburg.net surf.de

Betr.: ...& Kritik

"Bin ich ein Teil Eurer Zielgruppe? 40 Jahre alt, im Besitz einer kleinen Software-Firma und spiele, seitdem ich vor Jahren "Kaiser" in meinen ZX80 eingehackt habe. Über die "Happy Computer" und die "Power Play" habe ich meinen Weg bis zur "PC Player" gemacht.

Zu Eurer Ausgabe 2/97 bin ich erstmals fremdgegangen – und bin enttäuscht. Insofern das Positive vorweg: Eure Ideen sind toll, das Team birgt für Anspruch und eine gute Schreibe. Die 100er-Wertung ist von einer gewissen mathematischen Schönheit, die URL zum Thema eine nette Sache.

Aber das Layout ist für mich ein Desaster. Der linksbündige Satz ist ja in Ordnung, aber anstrengend wird's, wenn das Auge keine wirkliche Spalte findet, weil sie vom Bildchen-unterm-Bild-neben-dem-großen-Bild verstümmelt wird. Die einzelnen Tests der Rennspiele fand ich schräg und fast unlesbar, zudem auch die Schlußredaktion geschlampt hat. Die (eigentlich geringe) Zahl der Rechtschreib- und Grammatik-Bugs potenzierte sich in diesem Fall gegenseitig.

Die nächsten PCX-Ausgaben werde ich mir auf jeden Fall holen, für ein Abo ist mir die Zeitung aber noch nicht reif. Vielleicht gehöre ich ja gar nicht zur Zielgruppe?" A. Podszus (via CServe)

Falls Sie 5,90 in der Hand halten und mit sicherer Stimme sagen können "Ich hätte gerne die neue PC-Xtreme" haben Sie unseren Zielgruppeneignungstest bereits bestanden. Spaß beiseite: Von ein paar Ausrutschern abgesehen ist das Layout Geschmacksache und kommt bei den meistern Leser gut an. Mit Ihrer Kritik zum Rennspiel-Artikel haben Sie jedoch recht – hier haben Schlußredaktion und Korrektorat geschlafen. Die betroffenen Köpfe wurden gewaschen, ein solcher Rechtschreibungs-GAU kommt garantiert nicht mehr vor.

Betr.: Tunnel-Test

"Ein Lob für Eure gelungene Spielezeitschrift, sie ist sehr übersichtlich und spricht auch etwas ältere Leser an. Leider gibt es auch bei Euch Spieletests, die so kaum vertretbar sind: "Tunnel B1" hätte zwei unterschiedliche Wertungen bekommen müssen, denn von Spielern, die die Tastatur als Steuerung hassen (davon gibt's eine ganze Menge!), hätte der Titel keine gute Note bekommen. Ich kann mich Andreas Ulrich nur anschließen: Es ist eine Frechheit heutzutage ein Spiel zu programmieren das keinen Joystick unterstützt." Kleinandi@aol.com

Betr.: Habe alles versucht!

"Mein neuer PC schrie nach einem angegessenen Spiel, also fütterte ich ihn mit "Alarmstufe Rot". Von der Autostart-Funktion in Win95 und der miserablen Grafik des Installationsprogramms war ich überrascht und gleich danach bekam ich die Meldung, daß ich 256 Farben und eine Auflösung von 640x480 Punkten bräuchte. Ich installierte den Grafiktreiber neu und fand danach auf einem Zettel den Hinweis, daß ich auch DirectX neu installieren sollte."

Es folgt eine "Nix funktioniert"-Beschreibung und die gesammelten Erfahrungen mit der angegeben Service-Nummer ("Finger blutig", "Telefongeldverschwendung"), weiter Installationsversuche, bis schließlich...

"Das Spiel lief – aber nicht sehr lange, dann stürzte es ab. Das passierte wiederholt, meist nach dem Speichern. Laut Meldung war die Registrierung fehlerhaft und ich sollte Win95 neu starten."

Frustrierende Tage zwischen PC, sachverständigen Freunden, Fachhandel und Nervenheilanstalt. Dann die Erkenntnis:

"Ich habe alles versucht und weiß nicht mehr weiter. Bitte helft mir, denn in der kurzen Zeit, in der ich "Alarmstufe Rot" spielen konnte, wurde mir klar, daß ich das Spiel genauso genial finde wie die PCX-Redaktion."

Gregor Bartsch, Recklinghausen

Ich hoffe Du nimmst es uns nicht übel, daß wir Deinen zweiseitigen Kummerbrief in das "Was-bisher-geschah"-Kurzformat konvertieren mußten. So bleibt Platz für eine Antwort: Vergiß das auf der "Alarmstufe Rot"-CD enthaltene DirectX und hol Dir (von der Microsoft-WWW-Site o.ä.) eine andere Version. Wir in der PCX-Redaktion benutzten z. B. das DirectX von Hasbros "Risiko"-CD um "C & C 2" zu genießen.

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.

Aber nicht nur die Künstler der interaktiven Zunft sind bei PCX willkommen (siehe gegenüberliegenden Randtext) sondern auch die "3D Studio" und "Paintshop"-Experten. Falls Sie neben dem Spielen noch Zeit finden, ein digitales Gemälde oder eine Museums-reife Renderstudie zu entwerfen, sollten Sie Ihre Kunstwerke nicht auf der Festplatte vergilben lassen, sondern sie uns zum Abdruck auf dieser Seite zusenden. Um die "Mail"-Rubrik zu verschönern, freuen wir uns auf Bilder im tif- oder gif-, eps- oder jpeg-Format. Neben Disketten, Zip-Drives und CDs als Datenträger, akzeptieren wir natürlich auch eMail-Attachments – vorausgesetzt Ihr Werk umfaßt nicht gerade 300 MByte und läßt sich in weniger als 30 Minuten aus dem Internet auf unsere Festplatten holen.



Dark Reign: Echtzeit-Strategie

Prügeln mit PowerVR

Emuliert: Coleco

Telco-Gigant zieht sich zurück

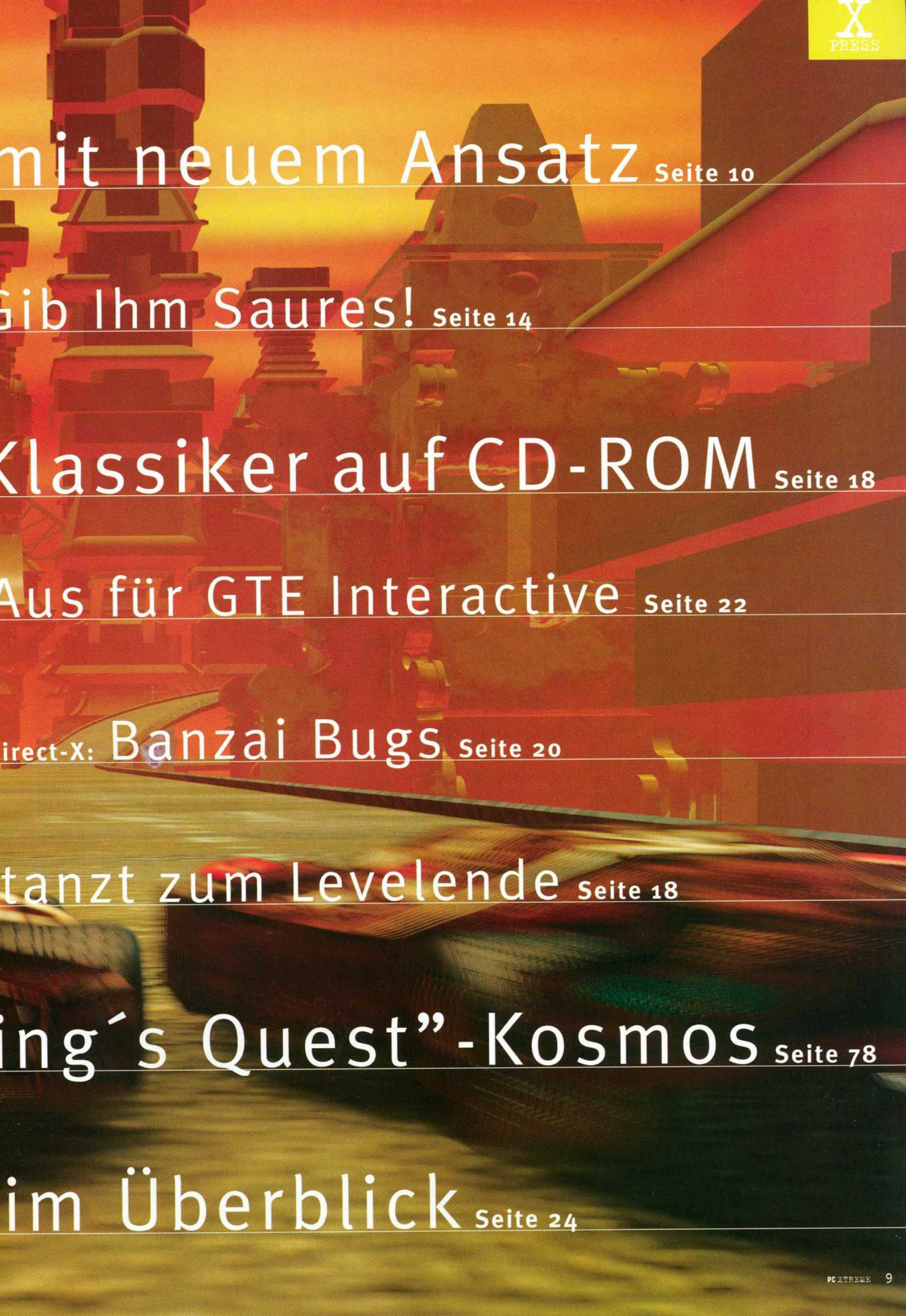
Guten Flug mit

"Tomb Raider"-Cheat: Lara

Die ersten Bilder: Sierra renoviert "K

Grenzenloses Vergnügen: Spiele-Provide

Eigentlich wollten wir "Pod" (aus dem dieses Science-fiction-Panorama stammt) auf einer der folgenden Seiten testen. Doch die Programmierer ließen Ihren ersten MMX-Boliden noch nicht aus der Garage und vertrösteten uns auf eine fertige Version "in wenigen Wochen". "Pod" ist kein Einzelfall, doch obwohl MMX-optimierte Software kaum existiert, steht die Hardware seit Januar in den Geschäften. Auf Seite 26 verraten wir Ihnen, welche Performance-Steigerung Intels "Multimedia Xtension" bringt und welche Spiele die Hersteller versprechen.



mit neuem Ansatz Seite 10

Gib Ihm Saures! Seite 14

Klassiker auf CD-ROM Seite 18

Aus für GTE Interactive Seite 22

irect-X: Banzai Bugs Seite 20

tanzt zum Levelende Seite 18

ing´s Quest"-Kosmos Seite 78

im Überblick Seite 24

Dunkle Zukunft

VON TOBIAS SCHWEIKL

Kein Monat ohne Echtzeitstrategie – das martialische Genre hält Spieler und Hersteller in Atem. Nun geht auch Activision in die Offensive und schickt als Geheimwaffe "Dark Reign: The Future of War" in die Schlacht. Im Marschgepäck: SVGA-Grafik, neue Taktiken und eine vom Spieler einstellbare künstliche Intelligenz.



Auf unwegsamem Terrain (siehe Karte rechts unten) ist eine schlagkräftige Luftwaffe besonders wichtig.

In ferner Zukunft befindet sich der besiedelte Weltraum im Würgegriff des tyrannischen Imperiums. Wasserknappheit und Bürgerkrieg sind die Geißel des Volkes. Nur eine kleine Schar Rebellen, genannt die "Freedom Guard", tritt für die Rechte der geknechteten Bevölkerung ein. Ähnlichkeiten mit lebenden oder toten Filmen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt...

Interessant wird "Dark Reign" bei näherer Betrachtung: Die Entwickler haben tief in die taktische Trickkiste gegriffen und eröffnen Ihnen völlig neue Möglichkeiten. So schuf "Warcraft 2" mit seinem "Schatten des Krieges" eine sehr einfache Begrenzung der Sichtverhältnisse, bei "Dark Reign" wird das Thema eleganter gelöst. Alle Ihre Einheiten verfügen über echte Sichtlinien, die festlegen, welche Objekte zu sehen sind und welche nicht. Versteckt der Computer seinen Fahrzeug-Trupp in einer Bodensenke oder im Gebüsch, zieht im schlimmsten Fall Ihre ganze Armee ahnungslos daran vorbei und liefert die heimische Basis einem Überfall schutzlos aus.



Neu sind auch die Bodenverhältnisse: Die bekannten Echtzeitstrategiespiele kennen bestenfalls Höhenzüge, die ein Vorwärtskommen verhinderten. Activision dagegen verwendet bei "Dark Reign" eine den Hexfeldstrategen seit langem bekannte und beliebte Variante: Das unterschiedliche Terrain beeinflußt die Bewegung der Armeen und wird somit zu einem wesentlichen strategischen Faktor. Schließlich läuft es sich bergauf wesentlich schwerer als bergab, und wer schon einmal



Durch diese Schneise muß der Feind kommen. Die gelben Verteidiger erwarten den blauen Aggressor an der taktisch günstigen Engstelle zwischen den Bäumen und dem Fluß. Im Hintergrund lauern Panzer und Raketenwerfer.



Showdown im Dschungel: Drei Armeen treffen zum finalen Kampf aufeinander (links). In der Schlucht sind Sie verwundbar, mit Wegmarken umgehen Sie solche Engstellen (rechts).



Das Flugzeug folgt dem zugewiesenen Pfad. Nicht nur Ihre Lufteinheiten können so präzise ihre Ziele ansteuern.



Eine gut ausgebaute Basis ist der Schlüssel zum Erfolg. Fehlende Luftabwehr ist hier das Verhängnis.

mit beiden Stiefeln im Morast steckte, weiß, wie anstrengend eine Sumpfwanderung ist. Je nachdem, ob Ihr Einsatz auf einem Planeten, einem Mond oder einem Asteroiden erfolgt, ändert sich die Bodenbeschaffenheit. Der Krieg zwischen dem Imperium und den Rebellen tobt im Dschungel, zwischen Vulkanen, auf bewohnten Monden und auf Eiswelten – wobei allen Untergründen ein eigenes Grafikset spendiert wurde.

Weil Kriege bekanntlich eine kostspielige Angelegenheit sind, haben die Spieldesigner vor das Kämpfen das Geldverdienen gesetzt. Wasser und "Element 115" dienen als Währung und Energiequelle der Galaxis und werden von Ihnen abgeerntet. Für die Erträge kaufen Sie Ihre Kampfeinheiten. Bis zu 34 verschiedene Typen stehen im Arsenal bereit.



Deren unterschiedliche Fertigkeiten sind beeindruckend. Scouts haben eine größere Sichtweite und "verschmelzen" bei Bedarf mit ihrer Umgebung. Der "Body Snacher" schleicht durch die Linien und nimmt die Gestalt seiner Feinde an. Diese bringt er dann lautlos um die Ecke. Ein ganz und gar garstiges Vehikel ist der "Hostage Taker", der gegnerische Infanteristen gefangennimmt, ihnen eine Sprengladung aufschnallt und sie dann in die eigenen Reihen zurückschickt.

Damit Sie bei dieser Vielfalt an taktischen Möglichkeiten einen Angriff sinnvoll planen und durchführen können, müssen Sie sich mit einer komplexen Steuerung vertraut machen. Für einen koordinierten Flankenangriff von zwei Seiten weisen Sie Ihren Leuten Wegmarken zu, die dann brav befolgt werden. Das verhindert stupides Geradeauslaufen der Armeen, sinnlose Truppenkonzentrationen an der Haustür des Feindes werden ebenfalls vermieden.

Ebenfalls noch in keinem Spiel zu finden ist der einstellbare Grad der "Autonomität" der Einheiten. Je nach Ihrer Vorliebe warten die Soldaten stumpfsinnig auf Befehle des Oberkommandos oder agieren weitgehend selbständig. Genauso bestimmen Sie den Grad der "Hartnäckigkeit" Ihrer Kämpfer. Sollen sie beim ersten Schuß das Weite suchen oder dem Kugelhagel bis zum bitteren Ende trotzen?

Bevor Sie bei "Dark Reign" die Endsequenz genießen, sind 30 nichtlinear verbundene Einsätze zu bestehen. Vernichtungsschlachten, komplexe Überfälle und Spionageaufträge hinter den feindlichen Linien fordern Mensch und Material alles ab. Wem das nicht genug ist, der entwirft seine eigenen Karten. Ein serienmäßiger Leveleditor gehört mittlerweile zum guten Ton bei Echtzeitstrategiespielen und wird auch in "Dark Reign" nicht fehlen.

Das gleiche gilt für den Mehrspieler-Modus: Bis zu acht Spieler bekriegen sich im Netzwerk, zwei Netze können zusätzlich sogar noch Online verbunden werden. Den eingebauten Internet-Anschluß ermöglicht Vierspieler-Kriegsführung.

Kann "Dark Reign" alle Versprechen halten, dann steht den Echtzeitstrategen ein heißer Sommer ins Haus – ich freue mich jedenfalls auf das Spiel.



Von individuellen Einstellungen hängt es ab, ob Ihre Truppen selbständig agieren oder Befehle todesverachtend ausführen.

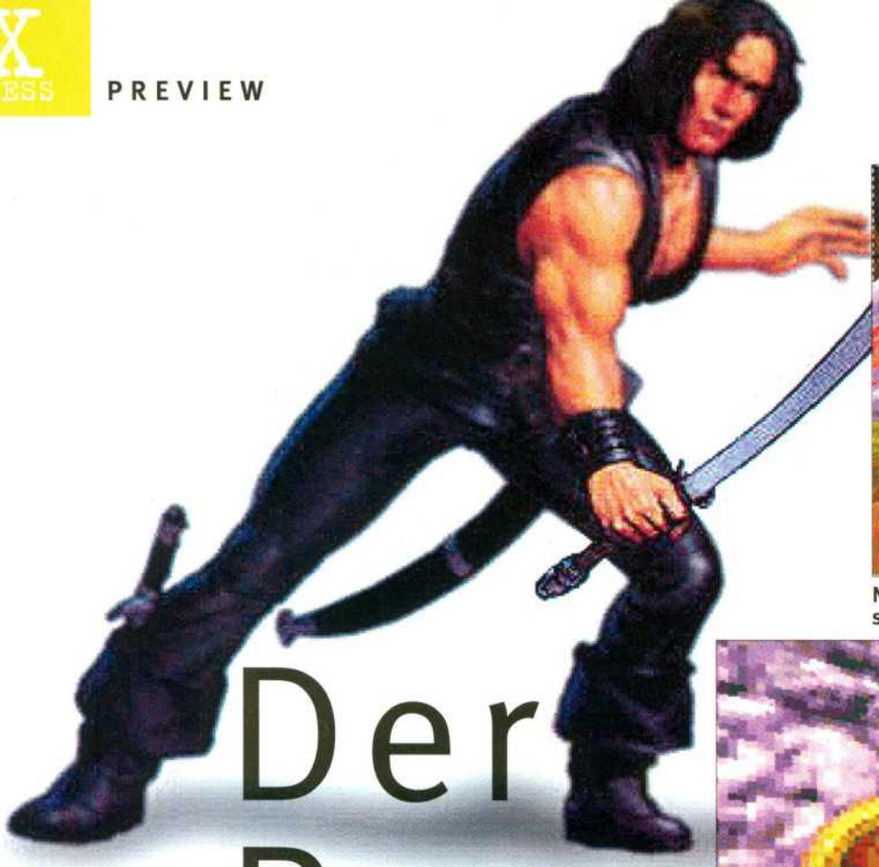
http://cacfs.army.mil/bcbltp.html

Stillgestanden, Web-Surfer! Die Profis vom US-Militär verraten Ihre Tips und Tricks über die Kunst der Kriegsführung. Auf dem Stundenplan stehen der Einsatz von Luftunterstützung, richtiges Manövrieren und der Wert von Spionage und Aufklärung

Titel
Dark Reign
Hersteller
Activision
geplanter Release
2. Quartal '97
Fertigstellung
60 Prozent

Echtzeitstrategie mit großer Optionsvielfalt, innovativen Einheiten und einigen Einflüssen aus den Regelwerken der Hexfeldstrategen.





Der Berg ruft

VON TOBIAS SCHWEIKL



Mit dem AD&D-Epos "Descent to Undermountain" bereitet der US-Entwickler Interplay sein zweites Rollenspiel-Großprojekt vor. Anders als beim rundenkampfbasierten Endzeitabenteuer "Fallout" werden die Dungeons von "Undermountain" in der Ego-Perspektive erforscht.



Noch grinst der kleine Polygon-Ork. Wenn er Ihre Klinge schmeckt, wird ihm das schmierige Lachen vergehen.



Ihren Ansturm kontert der Elf mit einem Pfeilhagel. Verzweifelt versuchen Sie, das Spitzohr zu erreichen und im Nahkampf zu bezwingen.



Auch fliegende Kreaturen bewohnen die Unterwelt – werfen Sie also besser ab und zu einen Blick nach oben.

"Undermountain" ist der Name eines gewaltigen Dungeon-Komplexes unter dem Gebirge nahe der "Forgotten Realms"-Metropole Waterdeep. Die nahegelegenen Gasthöfe, Waffengeschäfte und Lazarets der 100.000-Seelen-Siedlung machen die sagenumwobene Gruft zur idealen Spielwiese für Abenteuer aus allen Teilen des Reiches.

Alle Charakterregeln von "Descent to Undermountain" basieren auf der AD&D-Vorlage. Sie lassen erfahrenen Rollenspielern Freiraum für die Entfaltung ihrer Bedürfnisse, sind aber nicht so kompliziert wie beispielsweise das Regelwerk des "Schwarzen Auges". Dadurch finden auch Rollenspielneulinge leicht den Einstieg.

Sie bestimmen, ob Sie als Mensch, Elf, Halbelf, Zwerg, oder Halbling beginnen. Danach wählen Sie eine der vier Charakterklassen. Je nachdem ob Sie als Krieger, Magier, Priester oder Dieb unterwegs sind, ändern sich Ihre Fertigkeiten. Die Eigenschaften Geschwindigkeit, Schaden und Kampfeffektivität bestimmen Ihren Erfolg beim Waffengang mit den Orks und Dunkelelfen der Unterwelt. In der 3D-Echtzeit-Umsetzung des "AD&D"-Regelwerks beeinflussen auch Qualität, Reichweite und Größe Ihrer Waffe den Ausgang eines Kampfes. Ein sperriger Zweihänder behindert Sie in engen Räumen, auf freiem Gelände ist er hingegen eine furchteinflößende Waffe. Vermeiden Sie den schmerzhaften Nahkampf, indem Sie die Gegner aus der Distanz mit Pfeilen und Wurfäxten spicken oder sie in





Der Untote greift mit seinen fauligen Fingern nach Ihrer Rüstung. Lassen Sie sich das nicht gefallen!

http://moray.ucc.gu.uwa.edu.au/~knight/campaign/history.html

Tagebuch eines Helden: Der Magier Miphon berichtet von seinen Abenteuern in den "Forgotten Realms". AD&D-Rollenspieler lassen sich inspirieren.



Nur nicht abstürzen, der Lavasee ist höllisch heiß. Da schützt auch die beste Rüstung nicht vor Brandblasen.



Noch hat er Sie nicht bemerkt. Mit Überraschungsangriffen sparen Sie Trefferpunkte.



Ein typischer Dunkelelf. Das schlohweiße Haar und die dunkle Haut machen ihn unverwechselbar.



Licht- und Schatteneffekte zaubern Realismus auf den Monitor.

Der Spieler erforscht die düsteren Gewölbe aus der Egoperspektive. Das nötige Know-How, um eine schnelle und realistische 3D-Umgebung auf den Monitor zu bringen, lieh sich Interplay von Parallax Software. Vor zwei Jahren verblüffte dieses Entwicklungsteam die Spielewelt mit dem schwindelerregend schnellen "Descent". Auf eben dieser 3D-Routine basiert "Descent to Undermountain". Mit zusätzlichen Algorithmen werden darüberhinaus lebensechte Polygonfeinde durch die Dungeons gescheucht – im Science-fiction-Epos "Descent" bewegten sich nur Bitmaps.

Auf die Texturen der Levels darf man gespannt sein. Wo die heutigen 3D-Actionshooter durchschnittlich 150 Texturen verarbeiten, jongliert "Descent to Undermountain" laut Hersteller mit bis zu 3.000 Bitmaps. Durch verschmiertes Glas werfen Sie einen Blick in andere Räume oder betrachten Ihre Reflexion im verkratzten Spiegel.

"Undermountain" besteht aus 20 verschiedenen Ebenen, jede zweite überrascht Sie mit einem neuen Grafikstil und behandelt ein eigenes Thema. Im Zwergentempel ärgern Sie starrköpfige Bartträger, in einer Krypta machen Skelette Jagd auf Eindringlinge. Auf der untersten Ebene erwartet Sie gar Lolth, die dämonische Spinnenkönigin der finsteren Dunkelelfen. Mit ihr kämpfen Sie um ein Flammenschwert. Ebenfalls im Dungeon unterwegs sind die zentralen Figuren der AD&D-Rollenspielvorlage, z.B. der Elminster von Shadowdale.

Um in die tieferen Regionen des labyrinthartigen "Undermountain" vorzudringen, erforschen Sie den Weg. Verschlossene Türen öffnen Sie mit den in den Leveln verteilten Hebel – auf der Automap erkennen Sie die geöffneten Bereiche. Um den Spielfluß nicht zu unterbrechen, wird die Karte über die Spielgrafik gelegt, Sie laufen weiterhin in der 3D-Perspektive durch das Dungeon.

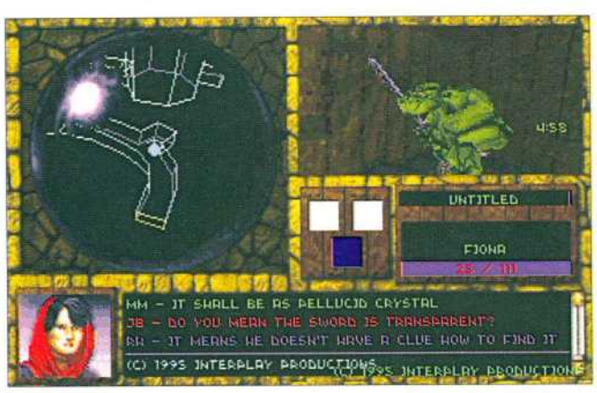


Echtzeit-Fight: Durch gefühlvolles Timing Ihrer Schläge und geschickte Ausweichmanöver besiegen Sie den Untoten.



Titel
Descent to Undermountain
Hersteller
Interplay
geplanter Release
2. Quartal '97
Fertigstellung
80 Prozent

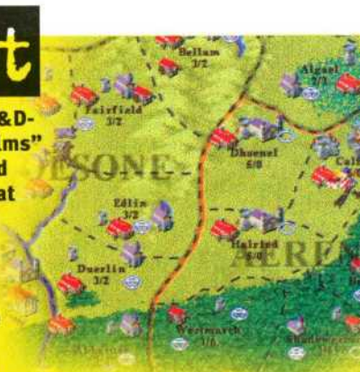
Mischung aus Rollenspiel und 3D-Action, basierend auf einer verbesserten "Descent"-Engine.



Smalltalk in der Unterwelt. Mal sehen, ob der kleine Kerl rechts im Bild etwas Nützliches berichten kann.

Birthright





Die Lizenzen für die AD&D-Welten "Forgotten Realms" und "Dragonlance" sind schon vergeben, also hat sich Sierra das "Birthright"-Szenario geschnappt. Dutzende von Herrschern kämpfen um die Kontrolle über den Kontinent Cerilia. In "Birthright" werden Sie als Anführer einer kleinen Nation in diese Welt des Chaos hineingeboren. Im strategischen Teil führen Sie gewaltige Armeen in die Schlacht und tragen durch kluge Taktik den Sieg nach Hause. Dabei wählt der Spieler, ob er lieber in Echtzeit kämpft oder sich seine Manöver zwischen einzelnen Runden in aller Ruhe überlegen will. Doch die Strategie- und Rollenspiel-Mixtur "Birthright" enthält auch einen Action-Part: In der Ego-Perspektive stürmen Sie feindliche Burgen und verzauberte Kavernen. Der Spinnenkönig, die Gorgone und andere Ausgeburten böser Schwarzmagier hindern Sie an der Rettung Ihres Königreiches. Während Ihrer Suche nach verlorenen Schätzen sprechen Sie mit 34 Charakteren, die Ihnen bei den Reisen durch die Reiche, Wälder, Berge und Höhlen von Cerilia behilflich sind.
An den Netzwerk- und Internet-Funktionen wird bei Sierra noch gefeilt. Im Sommer soll "Birthright" dann fertig sein.



Gib ihm Saures!

VON ANDREAS ULRICH

Gute Prügelspiele auf dem PC suchen Sie mit der Lupe: „Dark Rift“ ist ein weiterer Versuch, ein PC-Beat´em-Up zu entwickeln, das den Prügelhelden auf Sega- und Nintendo-Konsolen das Fürchten lehrt.





Combo-Galerie: Bestimmte Schlagfolgen stürzen Ihren Kämpfer in einen tödlichen Angriffswirbel.

In „Dark Rift“ stehen sich die zehn besten Gladiatoren des Universums gegenüber. Space-Recken, so unterschiedlich wie die fremden Welten, aus denen sie zum galaktischen Wettkampf anreisten. „Aaron“ vertritt die humanoide Spezies in der intergalaktischen Meisterschaft. Mit seinem zweischneidigen Schwert bezwang der muskulöse schwarze Kämpfer bislang all seine Kontrahenten. Noch exotischer sind seine Gegner: „Demitron“ hüllt sich zwar in eine humanoide Form, besteht aber aus einer flüssigen Substanz, die ständig in Bewegung ist. „Demonica“ ist ein furchterregendes Geschöpf, das nur darauf wartet, durch eine Lücke in der Deckung den Leib des Gegners zu zerfleischen. Der grüne Riese „Gore“ setzt wiederum auf die durchschlagende Wirkung seiner monströsen Streitaxt.





Teure 3D-Optik: Um den immensen Rechenaufwand zu bewältigen, muß ein 3D-Beschleuniger in Ihrem PC seinen Dienst verrichten.

Alle Kämpfer beherrschen eine Abwehrbewegung und drei Angriffs-Moves: Zwei Attacken werden mit den Armen oder einer Waffe ausgeführt, die dritte Variante erfolgt mit den Füßen – oder was auch immer am Ende der Beine baumelt. Aus geschickten Kombinationen der Angriffsbewegungen entstehen niederschmetternde Combos und vernichtende Spezial-Moves. Um gegnerischen Attacken auszuweichen, blocken Sie Angriffe und können außerdem durch die 3D-Arena nach vorne oder nach hinten entwischen. Um die Hardware auszureizen, nützt „Dark Rift“ die Direct-3D-API für Windows 95. So sollen alle Besitzer einer 3D-Beschleunigerkarte auf ihre Kosten kommen. Ob die speziellen Fähigkeiten einzelner Karten unterstützt werden, steht noch nicht fest.



Gnadenlos: Wo Gore's Axt einschlägt, kapituliert jede Rüstung.

Die uns vorliegende Version von „Dark Rift“ arbeitet prächtig mit der "Apokalypse 3D" von Videologic zusammen, die auf NECs PowerVR-Technologie (siehe PCX 1/97) beruht (Voodoo Karten weigerten sich leider). Selbst in einer Auflösung von 640x480 Pixel verprügeln sich die Kontrahenten mühelos mit 30 Bildern in der Sekunde.

Die Rechenpower reicht aber anscheinend nicht aus, um auch den Hintergrund mit Polygonkulissen zu verzieren. Die Arenen werden lediglich mit einer scrollenden Bitmap-Tapete verkleidet.



http://www.microsoft.com/msdownload/95saver.htm

Hier finden ein Direct-3D-Testprogramm im Screensaver-Format.



Titel
Dark Rift
Hersteller
Vic Tokai
geplanter Release
März 97
Fertigstellung
60 Prozent

Nur für 3D-beschleunigte PCs: Galaktische Prügelei in Spielhallen-Qualität.



Welchen Feind hätten Sie denn gerne? Die zehn schlechtangezogensten Kämpfer der Galaxis treten zum tödlichen "Dark Rift"-Wettstreit an.

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.

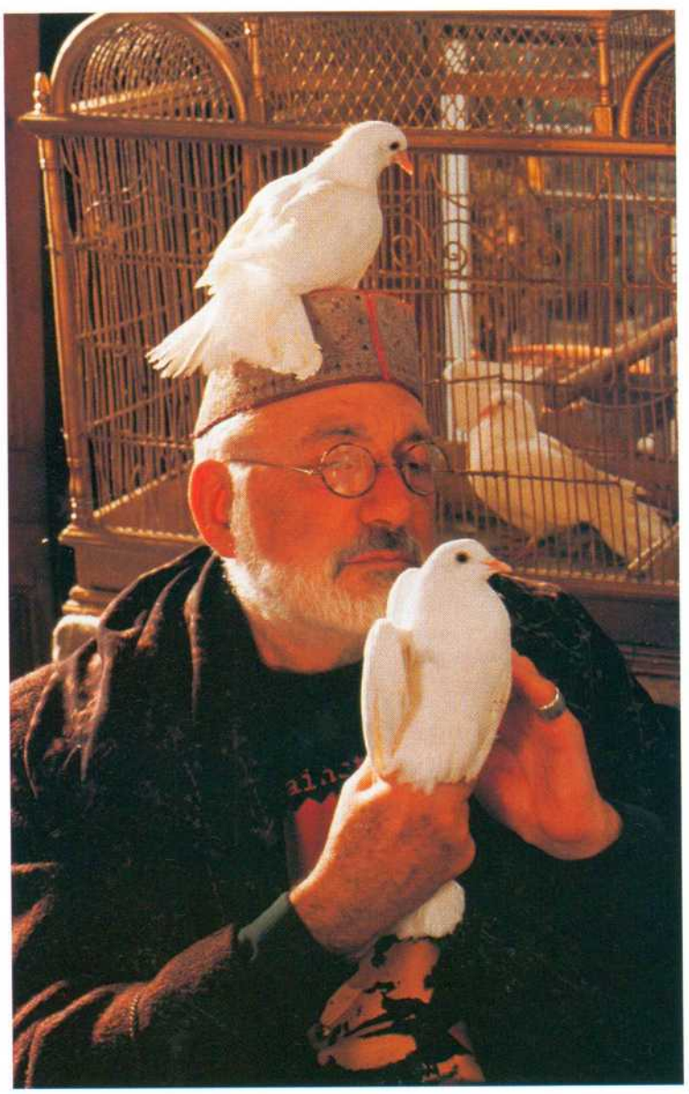
HEUTE WEIT ÜBER SIEBZIG, IST CLOW DER WELTWEIT FÜHRENDE EXPERTE IN PUNKTO SPIELSTRATEGIEN. ER BESITZT DIE MYSTERIÖSE FÄHIGKEIT, JEDES COMPUTERSPIEL ZU KNACKEN - UND ZWAR BINNEN 3 STUNDEN, NACHDEM ER ES ZU GESICHT BEKOMMEN HAT. SOFTWARE - HERSTELLER VON SILICON VALLEY BIS TOKIO LASSEN SICH VON IHM BERATEN. 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.



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.

"JUMP'N'RUNS KAMEN MIR SIMPLISTISCH VOR, ADVENTURES HABEN MICH AMÜSIERT, UND ACTIONSPIELE FAND ICH UNTERHALTSAM - FÜR EIN PAAR MINUTEN."

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

Duell der Magier

VON ANDREAS ULRICH

Als sich der Siegeszug der kleinen, bunt bedruckten "Gathering"-Karten abzeichnete, ergatterte US-Hersteller Microprose flink eine Lizenz – Meister-Designer Sid Meier setzt den fantastischen Kartenkult für den PC um.



http://www.perl.com/deckmaster/

Brauchen Sie Magic-Hilfestellungen? Dann sind Sie auf dieser Homepage genau richtig: Sie finden nicht nur Regelerklärungen, sondern auch Listen aller erhältlichen Karten samt ihrer Preise. Falls Ihnen das nicht genügt, offeriert Ihnen "Deckmaster" weitere "Magic: The Gathering"-Links.

Microprose war nicht der einzige Hersteller, der sich für die weltumspannende "Magic: The Gathering"-Mode interessierte: Während sich ein "Gathering"-Spiel des Mitbewerbers Acclaim weit von der Vorlage entfernt, hält sich Microprose genau an das offizielle Regelwerk.

Um einen unkomplizierten Einstieg in das taktische Scharmützel zu ermöglichen, haben die Entwickler Dutzende von vorgefertigten „Decks" entworfen. "Magic"-



Setzt Ihr Gegenüber einen Zauberspruch gegen Sie ein, dann wird die gespielte Karte in Großformat eingeblendet.

erfahrene Strategen müssen auf das Zusammenstellen Ihrer eigenen Kartenkombinationen nicht verzichten: Mit dem „Deck Builder" können Sie sich aus den Karten der vierten „Magic: The Gathering"-Auflage Ihr persönliches Zauberbuch zusammenstellen. Um auch alten Hasen Neues zu bieten, überrascht Sie Microprose mit zwölf, bisher unveröffentlichten Karten aus dem „Astral Set". Außerdem bekommen Sie mit der PC-Umsetzung die Chance, mit 20 der seltensten und mächtigsten Karten (z.B. dem „Black Lotus") zu spielen.

Nach fünfzehn Jahren Spieldesign im Dienste von Microprose ist die „Shandalar"-Spielwelt Sid Meiers' letzter Streich für seinen Arbeitgeber. Um zu vermeiden, daß Sie Ihr Deck nur aus den mächtigsten und seltensten Karten zusammenstellen, wird mit „Shandalar" eine Trading-Card-Welt simuliert. Dort können Sie neue Karten kaufen, verkaufen oder gegen bevorzugte Karten eintauschen und mit Ihrem individuellen Deck gegen andere Kartenmagier antreten. Blutige Anfänger erhalten in 13 multimedial gestalteten Kapiteln eine Einführung in den „Magic: The Gathering"-Kosmos.

Der Kampf um Mana und Lebenspunkte ist sehr übersichtlich dargestellt: Auf dem Bildschirm sehen Sie die Karten Ihres Decks sowie die Karten, die von Ihnen und Ihrem Gegner bereits ausgespielt wurden. Bleiben Sie mit dem Mauszeiger länger auf einer Karte, wird auf der linken Seite die komplette Karte mitsamt Beschreibung der Fähigkeiten eingeblendet. Haben Sie genügend Mana, um eine Karte zu benutzen, verfärbt sich deren Name gelb. So sehen Sie sofort, welche Karten Sie ins Spiel bringen können ohne davor mühselig Ihre Ländereien zu zählen. Wollen Sie Ihren Kontrahenten angreifen, dann klicken Sie auf die entsprechende Kreatur. Diese wird um 90° gedreht und in einem Kampffenster neu gezeigt. Ihr Gegner muß dann entscheiden, ob er eine seiner Kreaturen zum Blocken einsetzen möchte und gegen welche Angreifer er sie setzen will. Anschließend werden etwaige Spezialfähigkeiten eingesetzt, welche die Kampfstärke der Kreaturen modifizieren. Der Computer errechnet, welches Monster den Kampf überlebt und wieviel Schaden der gegnerische Magier einsteckt. Jede Phase wird von Ihnen mit einem Klick auf eine Schaltfläche abgeschlossen. Ermüdende Regeldiskussionen zu den Texten auf den Spielkarten gehören der Vergangenheit an.

In der vorliegenden Version von „Magic: The Gathering" nimmt sich der Computer seine Grübelzeit, bevor er sich für einen Zug entscheidet und erweist sich als würdiger Gegner.



Der Kampfbildschirm: Die finsteren Monster der schwarzen Magie holen zum Schlag gegen die weißen Kreaturen aus.

Titel
Magic: The Gathering
Hersteller
Microprose
geplanter Release
Februar
Fertigstellung
80 Prozent

Authentische Umsetzung des erfolgreichen Trading-Card-Game.

Test 'N Take

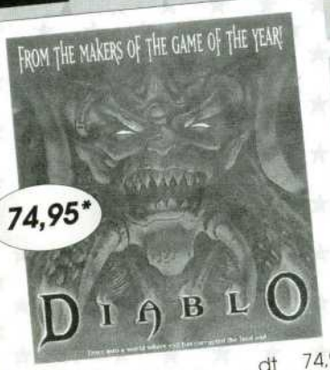
Computer- & Videospiele

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

Ace Ventura*	dt	59,95
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



89,95*



74,95*

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

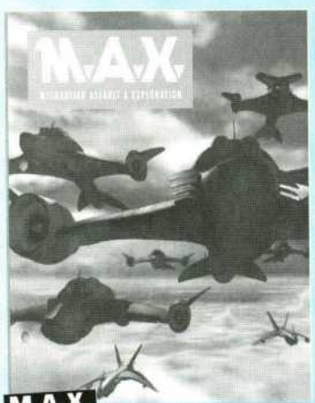
...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 6 DM Porto, NN 9,90 DM Porto+NN; **ab 3 Artikeln versandfrei!** Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.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

IHR PC-CD-LIEFERANT - THEO KRANZ VERSAND



M.A.X. 79.-


DIABLO 69.-

11TH HOUR	19,-
688i HUNTER KILLER (MÄR.)	**74,-**
AFTERLIFE	59,-
AH-64D LONGBOW GOLD (MÄR.)	**79,-**
ALIEN TRILOGY	74,-
ATF GOLD - WIN 95 (MÄR.)	**84,-**
BAPHOMETS FLUCH	69,-
BATTLE CRUISER 3000 AD	74,-
BETRAYAL IN ANTARA	84,-
BLEIFUSS 2	**54,-**
BLOOD & MAGIC	79,-
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 (FEB.)	79,-
CREATURES	69,-
DAGGERFALL	69,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.)	74,-
DAVIS CUP TENNIS	49,-
DAYTONA USA	69,-
DESCENT	24,-
DESTINY	69,-
DESTRUCTION DERBY 2	59,-
DIABLO	**69,-**
DISCWORLD 2	74,-
DOMINION	**74,-**
DRAGON LORE 2	74,-
ECCO THE DOLPHIN	54,-
ECSTATICA 2 (FEB.)	74,-
F1 GRAND PRIX 2	79,-
F-22 LIGHTNING 2	74,-
FABLE	74,-
FIFA SOCCER 97	**74,-**
FLOTTENMANÖVER	69,-
FORMEL 1 (FEB.)	**89,-**
FUGGER 2	49,-
G-NOME	69,-
GP MANAGER 2 SPECIAL ED.	79,-
HAVE A N.I.C.E. DAY	**64,-**
HEXAGON KARTELL	69,-
HIND	74,-
INDY CAR RACING 2	29,-
JAGGED ALLIANCE 2 (FEB.)	**69,-**
KKND (FEB.)	59,-
LANDS OF LORE 2 (FEB.)	**84,-**
LARRY 7	79,-
LEGEND OF KYRANDIA 3	19,-
LINKS LS	89,-
LORD OF THE REALMS 2	79,-
LOST VIKINGS 2 (FEB.)	69,-
MAD TV 2	79,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	74,-
MASTER OF ORION 2	**79,-**
M.A.X.	**79,-**
MDK	**79,-**
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	84,-
MOTO RACER (MÄR.)	74,-
NASCAR RACING 2	**69,-**
NBA LIVE 97	79,-
NHL 97	**74,-**
OLYMPIC GOLD	54,-
PANDORA AKTE	74,-
PANZER DRAGOON	69,-
PERFECT GRAND PRIX	34,-
PERFECT WEAPON (MÄR.)	74,-
PHANTASMAGORIA 2	79,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING	**79,-**
PRO PINBALL THE WEB	29,-
REALMS OF THE HAUNTING	79,-
SCHLEICHFAHRT	69,-
SCHWARZES AUGE 3	39,-
SEGA RALLY	**69,-**
SHADOW CASTER	9,-
SIEDLER II	59,-
SIEDLER II MISSION CD	**34,-**
SIM COPTER	74,-
SIM PARK	74,-
STAR CONTROL 3	**79,-**
STAR GENERAL	69,-
SUPER EUROFIGHTER 2000	79,-
SYNDICATE WARS	74,-
TERMINATOR SKYNET	39,-
THEME HOSPITAL (MÄR.)	74,-
TIMELAPSE	74,-
TOMB RAIDER	**69,-**
TOONSTRUCK	69,-
U.S. NAVY FIGHTERS 97	79,-
WAR WIND	69,-
WARCRAFT 2	64,-
WARCRAFT 2 EXKLUSIV ED.	79,-
WING COM. KILRATHI SAGA (FEB.)	**59,-**
WIPEOUT 2097 (MÄR.)	74,-
WIZARDRY GOLD	79,-
WORMS	59,-
Z	**59,-**

UNSER BESONDERER SERVICE:

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN GLEICHZEITIG LIEFERN WIR EBENFALLS PORTOFREI.

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0180 / 52 118 44

AUSTRIA BESTELLHOTLINE: 0049/85 17 37 77

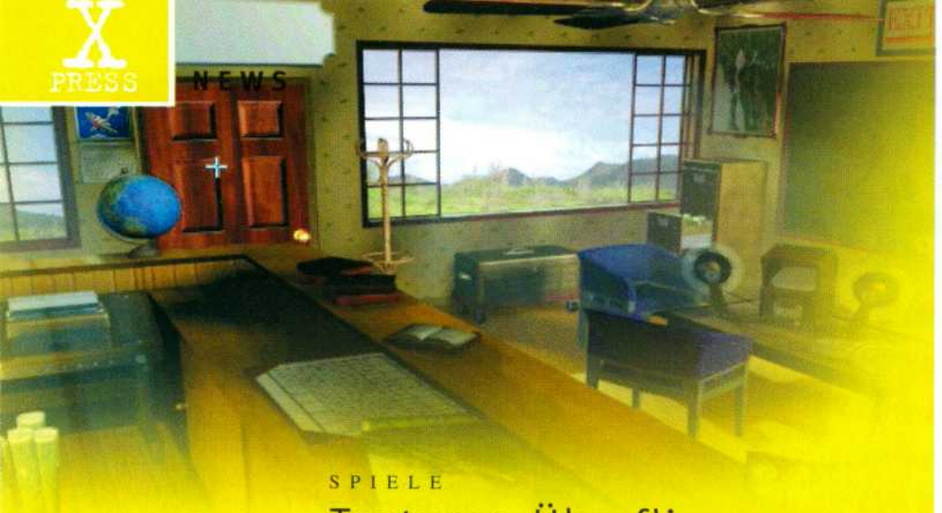
Theo **KRANZ VERSAND**

TÄGLICH NEUHEITEN INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

VERSAND PER NN DM 6,90 zzgl. NN; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 15,-; Porto Ausland DM 18,-; Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen; Händleranfragen erwünscht; Fax: 09 31 / 57 16 02

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 94032 Passau
Bahnhofstr. 28 / Donaupassage



SPIELE

Texturen-Überflieger

Neben einer gewitzten Luft-Physik besaß die pazifistische "Flight Unlimited"-Simulation von Looking Glass die schönste 3D-Grafik weit und breit. Das Texture-Verfahren, das alle Szenerien in fotorealistische Landschaften verwandelte, liegt auch der Fortsetzung zugrunde, die Looking Glass in wenigen Wochen ausliefert. In einem von sechs Sportflugzeugen (von der Piper "Arrow" bis zur P-51D von Mustang) starten Sie von 45 verschiedenen Plätzen zu Ausflügen über die Bay Area um San Francisco. Das Areal umfaßt über 10.000 Quadratkilometer, wobei Sie bei einem Flug über San Francisco jedes Gebäude über zehn Stockwerke als massives 3D-Objekt abgelegt wurde. Ihr Können im Cockpit wird durch Flüge ausschließlich nach den "Visual Flight Rules" (VFR) oder mit Hilfe Ihrer voll funktionstüchtigen Cockpit-Instrumenten geprüft. Neben Start- und Landesituationen ertüftelte Looking Glass auch rund 25 Abenteuerflüge, die Sie mit lebensbedrohlichen Situationen konfrontieren. Gekämpft und geschossen wird aber auch in "Flight Unlimited 2" nicht.

Name: Flight Unlimited 2
Hersteller: Looking Glass
Erscheinungstermin: Frühjahr 1997

HOTLINE



Mit einem freundlichen "Pling" oder sofortigem Level-Sprung akzeptiert die 3D-Ballerei "Tunnel B1" Ihre Mogelversuche. Wenn Sie im Titelbild die Steuerkommandos RECHTS, RECHTS, OBEN, UNTEN, LINKS, OBEN, LINKS, RECHTS eingeben, erhalten Sie unendliche Munition, mit elf anderen Cheats beamen Sie sich durch die verschiedenen Levels von "Tunnel B1". Die Eingabe RECHTS, OBEN, RECHTS, LINKS, OBEN, RECHTS, LINKS, RECHTS transportiert Sie zum Start des zweiten Industrieabschnitts, UNTEN, OBEN, RECHTS, UNTEN, UNTEN, RECHTS, LINKS und OBEN direkt in den dritten Level.
Wer im ersten Tunnelabschnitt auftauchen möchte, wählt RECHTS, RECHTS, OBEN, UNTEN, RECHTS, OBEN, RECHTS, RECHTS. Spieler, die es in die Kanalisation zieht, tippen im Titelbild RECHTS, OBEN, RECHTS, RECHTS, LINKS, UNTEN, OBEN, RECHTS. Mit RECHTS, LINKS, LINKS, LINKS, LINKS, UNTEN, RECHTS und UNTEN landen Sie schließlich in der Chemiefabrik, mit LINKS, LINKS, RECHTS, OBEN, RECHTS, UNTEN, RECHTS, OBEN in der abschließenden City.



Nur Fliegen ist schöner: Was Sie hier sehen, ist kein Foto, sondern eine Echtzeit-berechnete Ansicht der "Flight Unlimited"Bay-Area.



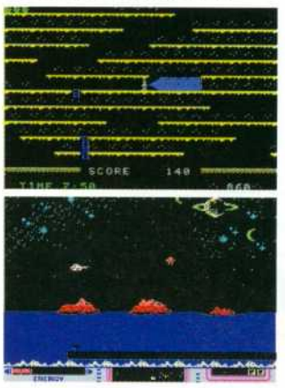


Mit der "Personal Arcade"-Compilation emuliert Telegames Spiele der 80er-Jahre-Hersteller CBS, Imagic und Activision.

SPIELE

Coleco-Classics im Zehnerpack

Die "Microsoft Arcade", eine Spielesammlung mit authentisch umgesetzten Spiele-Oldies von Atari, löste eine Lawine aus.



"Mountain King" und "Novablast" sind zwei weitere Klassiker der Telegames-CD.

Nach Activision, Williams und Namco besinnen sich immer mehr Hersteller auf angestaubte Software-Juwelen der frühen 80er-Jahre und vermarkten Oldies als authentische 1:1-Emulationen. Mit der "Telegames Personal Arcade" verkauft der gleichnamige Hersteller zehn Action- und Geschicklichkeitsspiele, die bis 1985 für die Colecovision-Spielkonsole programmiert wurden. Neben den Coleco-Varianten erfolgreicher Activision-Spiele (u.a. "Pitfall" und "Beam Rider") finden Sie u.a. auch CBS' "Mountain King", "Sir Lancelot", "Tour Tennis", "Strike It" und "Novablast" von Imagic auf der CD. Telegames, als Spezialist für Oldie-Konsolen und -Software bekannt, hat in Deutschland keinen offiziellen Vertrieb. Für knapp 50 Mark müßtet Ihr die Windows95-CD aber im gutsortierten Fachhandel oder über die Web-Seite "http://www.telegames.com" erhalten.

Nur in Japan ist ein Sampler mit drei Spielautomatenumsetzungen von Taito im Handel: Die Win95-Compilation "Taito Retro Arcade Pack" von Imagineer enthält 1:1-Versionen von "Front Line", "Alpine Ski" und "Balloon Bomber".

Name: Personal Arcade
Hersteller: Telegames
Preis: 50 Mark

SPIELE

Sega setzt auf neue Technologien

Nach "Virtua Fighters", "Daytona" und "Sega Rally" präsentiert Sega im März die vierte Automatenumsetzung. In "Virtual On" balgen sich acht Roboter, die wie ihre "VF"-Verwandten aus texturierten Polygonen bestehen. Damit nichts ruckelt oder flackert, stellt Sega hohe



Unterstützt MMX: Die Automatenumsetzung "Virtual On" von Sega



Segas neueste Automatenumsetzung erscheint im März: "Virtual On"

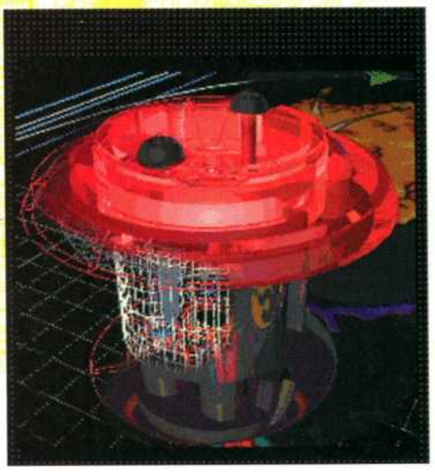
Anforderungen an die Hardware: Neben 166 Mhz und 32 MByte RAM sollte Euer Pentium MMX gerüstet sein, um die Blech-Duelle flüssig und in einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten darzustellen. Unterstützt werden Modem und Netzwerk für funkensprühende Zwei-Spieler-Schlachten sowie das Sidewinder-Gamepad von Microsoft.

Name: Virtual On
Hersteller: Sega
Erscheinungstermin: März 97

SPIELE

Flippern in 1,9 Millionen Pixeln

Mit "Timeshock" arbeitet Empire am Nachfolger des erfolgreichen "Pro Pinball: The Web"-Flippers. Im Gegensatz zur Konkurrenz scrollt der Empire-Flipper nicht vertikal, sondern zeigt das Geschehen aus statischer, isometrischer Ansicht. Dabei nützten die englischen Entwickler die Grafikfähigkeiten eines modernen PC bis aufs letzte: Der "Timeshock"-Tisch baut sich in einer Auflösung von 1600 x 1200 Pixel bei 16 Millionen Farben vor Ihnen auf. Für das fotorealistische Erlebnis benötigen Sie jedoch eine Grafikkarte mit acht MByte RAM, während durch Karten mit vier MByte immerhin noch 64.000 Pixel in True Color dargestellt werden. Um das LED-Display des Scoreboards mit fetzigen Animationen zu füllen, warf Empire die SGI-Workstation an und renderte passende 3D-Animationen – nur um diese wieder auf die Dot-Matrix-Darstellung in vier Farben herunterzurechnen! Damit Ihre Ohren nicht zu kurz kommen, wird der Soundtrack zum Flippergebolze in Dolby-Surround abgemischt.



Name: Pro Pinball: Timeshock
Hersteller: Empire
Erscheinungstermin: Sommer 97

PUBLISHER

China bittet zur Kasse

Das japanische Software-Haus Koei ist der größte Strategiespielhersteller Asiens und durch Geschichtszyklen wie "Bandit Kings of Ancient China", "Romance of the Three Kingdoms" und "Unchartered Waters" auch unter westlichen Spielern bekannt. Meist verwendet Koei die japanische und chinesische Frühgeschichte als Hintergrund für seine Hexfeld- und Rollenspiel-Epen. Die Auseinandersetzung mit der jüngsten Vergangenheit wird für den Hersteller jetzt teuer: Mit einer Strafbesteuerung von 490.000 Yuan (umgerechnet rund 80.000 Mark) belegte China den Import eines PC-Spiels, das sich mit dem Pazifikkrieg (1941 bis 1945) auseinandersetzt. Die "unauthorisierte Produktion von Software, die auf dem Pazifikkrieg basiert", wurde laut der Kommunistischen Partei Chinas nicht zuletzt deshalb mit dieser Strafe belegt, weil sie Waffen und Persönlichkeiten enthält, "die China beleidigen".



SPIELE

Volle Breitseite



Echtzeit-Manöver auf stürmischer See: In Empires "Ages of Sail" machen seetaugliche PC-Spieler als Admiral der napoleonischen Ära (bis 1820) Karriere.



Age of Sails: Durch Schlachten auf allen Weltmeeren kämpft Ihr Euch vom Kadetten zum Großadmiral empor.

In den letzten Wochen durchquerten Echtzeit-Strategen Fantasy-Königreiche und ganze Galaxien, jetzt kommandiert Sie das britische Softwarehaus Empire in das napoleonische Zeitalter zurück. In "Ages of Sail" stechen Sie zu historischen Seeschlachten der Jahre 1755 bis 1820 in See. Über 100 Szenarios verlangen nach einem weitsichtigen Admiral, Hunderte von unterschiedlichen historischen Schiffen warten darauf, die Segel zu hissen und feindliche Dreimaster auf den Meeresboden zu böllern. Ihre Marine-Karriere starten Sie als Kadett in England, Frankreich, Spanien oder in den USA. Ihnen bleiben 65 Jahre, um gegen alle tückischen Winde der Weltmeere zu beweisen, daß Sie das Zeug zum Echtzeit-Seebären haben.

Name: Age of Sails
Hersteller: Empire
Erscheinungstermin: Sommer 97



PUBLISHER

Grolier fliegt mit DirectX

Mit zwei auf Windows95 zugeschnittenen Cartoon-Fliegereien betritt die Multimedia-Firma Grolier (eine Tochter des französischen Verteidigungs- und Verlagskonzerns Lagardere) den Spielemarkt. Auf der Suche nach Stinkkäse, Ohrenschmalz und anderen chemischen Wunderwaffen flattert Insektenheld "Banzai Bug" durch das Heim einer bösen Kammerjägerfamilie. Der Held kennt drei verschiedene Flugmodi, mit denen er den Echtzeit-animierten Gefahren der 3D-Wohnung ausweicht und seine Kameraden zum Sieg über die menschlichen Bewohner leitet. Entwickelt wird "Banzai Bugs" von der bislang unbekannten Programmiertruppe Gravity.

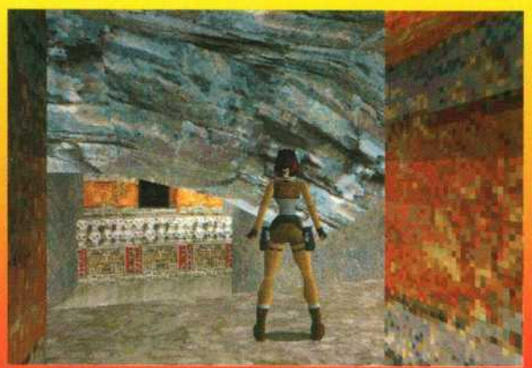




Grolier bringt zweimal 3D-Action für Windows95: "Banzai Bugs" (oben) und "Surf´n´Destroy" (unten).

Die Designer und Programmierer hinter "Surf´n´Destroy" haben wiederum schon ein paar CD-ROMs abgeliefert (z.B. "Muppet Treasure Island" und "Queensryche: Promised Land") und verstecken hinter dem martialischen Titel ihr erstes 3D-Spiel. Statt durch den Microcosmos einer Kammerjägervilla fliegen Kinder ab 12 durch den Cyberspace, wie Ihn sich amerikanische Multimedia-Entwickler vorstellen. Der Feind ist ein Virus, die Spielewelt eine Ansammlung aus bizarren 3D-Räumen und frei schwebenden Plattformen. "Surf´n´Destroy" erscheint nach "Banzai Bugs" (ab März über Bomico) im Sommer 97.

HOTLINE



Keine Lust, jeden "Tomb Raider"-Level bis zum letzten Winkel zu durchlatschen? Mit folgender Schrittkombination tanzt sich Lara zum Level-Ende: Laßt Euer Mädel stillstehen, danach mit Shift einen Schritt nach vorne, einen Shift-Schritt nach hinten und daraufhin Lara nach rechts herum dreimal um die eigene Achse wirbeln (ebenfall mit "Shift") - schwupp, schon hat Lara die Spielstufe überstanden. Unser Leser Daniel Beer war es, der Lara diesen Tanz beibrachte, der jedoch nur in der deutschen Version des Action-Adventures funktioniert.



Schrecken aller Kammerjäger: Die respektlosen "Banzai Bugs" revoltieren gegen ihre Hausherren – das Spieledebüt des Multimedia-Verlags Grolier.



PUBLISHER

GTE Entertainment

GTE steigt aus

Auf den Multimedia-Goldrausch folgt Ernüchterung: Nach Viacom und Time Warner beendet jetzt ein weiterer milliardenschwerer Konzern sein Engagement auf dem Spielemarkt. Bis zum 14. März räumen alle 85 Mitarbeiter, die der US-Telefonkonzern GTE vor sechs Jahren unter dem Interactive-Logo zusammenrief, ihren Arbeitsplatz. "Nach einer strategischen Entscheidung besteht für GTE keine Notwendigkeit, sich an der Entwicklung und am Management von Content (sprich: Spiele) zu beteiligen." erklärt GTE-Manager Richard Scott. Nach seiner Aussage stieg der Telefonriese 1990 ins Spiele-Business ein, um Unterhaltungs-Software für ein geplantes Breitband-Netzwerk zu entwickeln. Zu den Titeln, die GT für PC sowie Sega- und Nintendo-Konsolen entwickelt gehörte u.a. das Grafik-Adventure "Timelapse" sowie "Titanic", das in diesen Tagen als eines der letzten GTE-Produkte in die deutschen Geschäfte kommt.



Bomico veröffentlicht das historische Abenteuer auf der "Titanic" als letztes Spiel von GTE Entertainment.

INTERNET

NEC synchronisiert TV und Internet

Mit "WebSync" stellte der japanische Halbleiterriese NEC kürzlich ein System vor, das Fernsehen und Internet-Seiten verknüpft. "WebSync" ermöglicht es z.B. dem Zuschauer von Nachrichtensendungen und Dokumentationen gleichzeitig und auf dem gleichen Bildschirm zusätzliche Informationen und Dokumente aus dem Internet zu beziehen. Sobald NEC mit der WebSync-Vermarktung beginnt, können TV-Programm-Anbieter begleitende Internet-Sites eröffnen und ihren Zuschauer über Links zugänglich machen. Wann das System in Japan oder Europa eingeführt wird, ist jedoch noch nicht bekannt.

Updates & Errata

Update: Wo bleibt der "Dungeon Keeper"? Peter Molyneux' letztes Spiel für seine ehemalige Firma Bullfrog wird nicht in diesen Tagen, sondern voraussichtlich erst im April erscheinen. Wir drücken die Daumen.

Update: Laut Ascarons Holger Flöttmann erscheint der (durch Spieleanregungen aufgepeppte) Nachfolger zur Fußballsimulation "Anstoß" noch in diesem Jahr.

Mea Culpa: Aus dem Update wird ein Errata: Entgegen unserer Meldung in der letzten PCX läuft auch die unzensierte US-Version von "C & C 2" auf dem deutschen Windows95 problemlos.

Mea Culpa: 32-Bit-Soundkarten gibt´s natürlich nicht, wohl aber Karten mit 32 Stimmen – der waghalsige Titeltext fiel uns leider erst auf als die PCX 2/97 bereits aus dem Druck kam – sorry.

INTERNET

Virtuelles Soll & Haben

Unter der Führung des HiTech-Konzerns Fujitsu haben sechs japanische Bankhäuser mit der Testphase zu einem "Virtual Banking"-System begonnen, um u.a. die zugrundeliegende Encryption-Technik und andere Sicherheitsfragen zu prüfen. Ab April soll der Geldverkehr zwischen den Banken über das Internet getestet werden. In dieser Phase dürfen dann auch Privatleute an diesem auf Japan begrenzten Test partizipieren.

HARDWARE

Nachfolger für die Powershot



Jenseits der einen Million Bildpunkte: Die erfolgreiche "Powershot 600"-Digitalkamera von Canon erhält in diesem Jahr drei technisch verbesserte und preisgünstige Nachfolger.

Um verlorenen Boden gegen Sony und Olympus wieder gutzumachen, wird der japanische Hersteller Canon in diesem Sommer drei Nachfolgemodelle zu seiner digitalen Kamera "Powershot 600" in die Geschäfte bringen. Intel-Prozessoren lösen dabei den Hitachi-Chip des Vorgängermodells ab. Die maximale Auflösung soll bei jeder Kamera über einer Million Pixel liegen, also mindestens doppelt so hoch sein wie die der Powershot 600 (570.000 Bildpunkte). Selbst das High-end-Modell des Canon-Trios soll weniger als 100.000 Yen (umgerechnet rund 1.500 Mark) kosten. Zu welchem Preis die Digi-Kameras nach Deutschland kommen, ist nicht bekannt.

HARDWARE

Mit dem TV ins Internet

Während das Fernsehprogramm zur multiplen Werbepause verkommt, macht sich Elektronikriese Akai Gedanken über alternative Nutzungsmöglichkeiten für Ihr TV-Gerät.



Mit DVD-Player und Netzcomputer AIC-01 (Bild) rüstet Akai Ihren Fernseher zum Multimedia-Terminal auf.

Neben einem DVD-Spieler stellte die japanische Firma auf der amerikanischen Fachmesse CES mit der "Akai Internet Connection" (AIC-01) ihren ersten Netz-Computer vor. Das schlanke Gerät kann an jeden handelsüblichen Fernseher angeschlossen werden und verbindet Sie über ein internes 33.6kbps-Modem mit Web-Sites, Homeshopping-Einrichtungen und Ihrem eMail-Briefkasten. Das AIC-01 arbeitet mit Software der Oracle-Tochter NCI, ist mit einem Java-Browser ausgestattet und unterstützt Real-Audio und Shockwave.

Statt Benutzer-Name und Paßwörter einzugeben, surfen AIC-Benutzer ungehindert mit einer Smart Card, die ihre persönliche Identifikationsnummer (PIN) enthält und gegebenenfalls an Internet-Provider oder andere Internet-Sites weiterreicht. Über einen parallelen Port kann ein Drucker an das AIC-01 angeschlossen werden. Zum Preis von umgerechnet rund 500 Mark erscheint der Netz-Computer zum Sommer dieses Jahres in den USA.

AKAI

Chip-Control

Der japanische Halbleiter-Konzern NEC legt seine Pläne, noch vor dem Jahr 2000 DRAM-Bausteine mit einer Kapazität von 256 MBit in Massen zu fertigen auf Eis. Über 100 Milliarden Yen wollte der Chip-Riese ursprünglich in die Fertigung der Next-Generation-Speicher investieren. Nach einer Meldung der japanischen Agentur Nikkei wurde der Fertigungsstart Ende letzten Jahres auf unbestimmte Zeit verschoben. Ob NEC-Mitbewerber Toshiba an seiner geplanten 150-Milliarden-Yen-Fabrik für Speicherbausteine der gleichen Größe festhält, ist nicht bekannt.

Gleichzeitig drosseln die japanischen Chiphersteller die Fertigung von 16-MBit-DRAMs. Ursprünglich plante NEC Ende dieses Jahres 18 Millionen 16-MBit-Chips pro Monat herzustellen, jetzt soll nur noch gut die Hälfte vom Band laufen. Auch Hitachi korrigierte die geplante Fertigungsmenge deutlich nach unten und rüstet die entsprechenden Fabriken auf die Produktion von Flash-Memorys (statt 16-MB-DRAMs) um. Die Schuld am sinkenden Engagement der Hersteller gab ein Mitsubishi-Sprecher den rasch verfallenden Preisen in diesem Sektor. Wahrscheinlich verschreckt auch das verstärkte Engagement der Tiger-Staaten (Taiwan, Korea), die eifrig neue 16-MB-Fertigungsstätten bauen, die japanischen Hersteller.

Heiße Reifen

VON ANDREAS ULRICH

Electronic Arts drückt kräftig auf die Tube und will mit „Need for Speed 2“ der Konkurrenz davonbrausen. Acht Fahrzeuge, frisch aus der Designerwerkstatt, laden Sie ein zur Spitztour bei 300 km/h!



Ein Traum in Gelb: Mit dem kleinen Flitzer können Sie zumindest in "Need for Speed 2" herumtollen.



Der Geist von "Need for Speed": Mit unbezahlbaren Sportwägen über die Landstraße heizen – und das entgegen allen Vorschriften.

Electronic Arts eröffnet Ihnen auch im zweiten Teil des erfolgreichen Rennspiels "The Need for Speed" die Möglichkeit, einen Ihrer Traumwägen zumindest in einer virtuellen Welt zu fahren. Noch steht nicht fest, wieviele der teuren Nobelkarossen simuliert werden, aber mindestens acht unterschiedliche Sportwägen aus aller Welt werden Ihnen zur Wahl stehen. Im Gegensatz zum Vorgänger kämpfen Sie in "NFS 2" nicht nur mit den unterschiedliche Fahreigenschaften der Nobelhobel, sondern auch mit tückischen Bodenbelägen. Sie driften über staubige Kieselstraßen, donnern ohne Rücksicht auf Ihr Fahrwerk über Kopfsteinpflaster, schlittern akrobatisch auf Eis und Schnee und versuchen, auch auf einer nassen Rennstrecke nicht die Kontrolle an das Aquaplaning abzugeben.

Um sich vom Simulationstouch des Vorgängers zu trennen, integrierten die Entwickler einen speziellen „Arcade-Mode“. Dieser ermöglicht haarsträubende Powerslides um Haarnadelkurven, ohne daß Ihnen die Physik einen Strich durch die Rechnung macht. Sind Sie im Zusammenspiel von Gas und Bremse nicht hundertprozentig sicher, dann lassen Sie sich im „Tutorial Mode“ von einem virtuellen Fahrlehrer hilfreiche Tips geben.

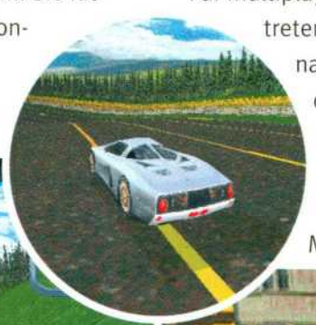
International ist auch die Streckenauswahl: Sie flitzen entlang der sonnigen Küste Mexicos, donnern vorbei an der griechischen Akropolis, jagen über die eisigen Ebenen Norwegens und halten auf der australischen Strecke Ausschau nach Känguruhs. Insgesamt verfolgen Sie Ihre Konkurrenten auf sieben neuen Strecken, besonders erfolgreiche Lenker werden mit einem Bonus-Track belohnt.

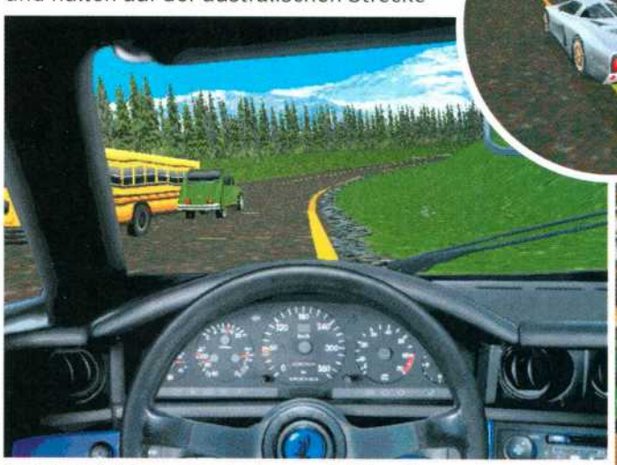
Auch technisch hat sich seit dem Vorgänger einiges getan: In „Need for Speed 2“ lenken Sie Ihren Wagen durch eine 360°-Umgebung. Die neue Grafikengine sorgt für mehr Abwechslung auf dem Asphalt: Durch die neu gewonnene Bewegungsfreiheit können Sie mit Ihrem Boliden auch abseits der Straße durch die Landschaft pflügen oder an Weggabelungen eine Alternativroute einschlagen. Die renovierte Grafikengine erlaubt noch optische Spielereien: Sie rasen durch die stockfinstere Nacht und sehen nur den Ausschnitt der Straße, der vom Lichtkegel des Scheinwerfers beleuchtet wird oder kämpfen bei dichtem Nebel mit schlechter Sicht. Das Renngeschehen wird wahlweise aus einer Innenperspektive mit individuellem Fahrzeug-Cockpit und funktionstüchtigen Armaturen gezeigt, oder Sie schalten auf eine der Außenansichten.



Sie haben 500.000 Mark übrig? Dann holen Sie sich statt "Need for Speed 2" den roten "XJ"-Nachfolger von Jaguar.

Für Multiplayer-Action wird gesorgt: Über ein Netzwerk treten bis zu acht Fahrer gleichzeitig gegeneinander an, über Modem oder Split-Screen drängen sich zwei Nachwuchspiloten gegenseitig von der Piste. Die neue Technik hat seinen Preis: Ohne einen Win95-bestückten Pentium mit mindestens 90 MHz bleiben die Motoren kalt.





Sonntagsfahrer und Ferienbusse: Auf den Kursen tummeln sich neben den Luxus-Rasern auch normale Fahrzeuge.



Rushhour: Selbst im dichten Verkehrsgetümmel einer europäischen Metropole achten Sie nur auf Ihren Vorsprung.

http://www.bmw.de/lexikon/lexikon.htm

Von "ABS" bis "Zündkerze" erklärt das Online-Lexikon des bayrischen Luxuskarossen-Herstellers alle KFZ-Fachausdrücke in Wort und Bild.

Titel
Need for Speed 2
Hersteller
Electronic Arts
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
50 Prozent

Mehr Need für mehr Speed: Die Fortsetzung des erfolgreichen Rennspiels verspricht viele neue Fahrzeuge und abwechslungsreiche Strecken in besserem Outfit.



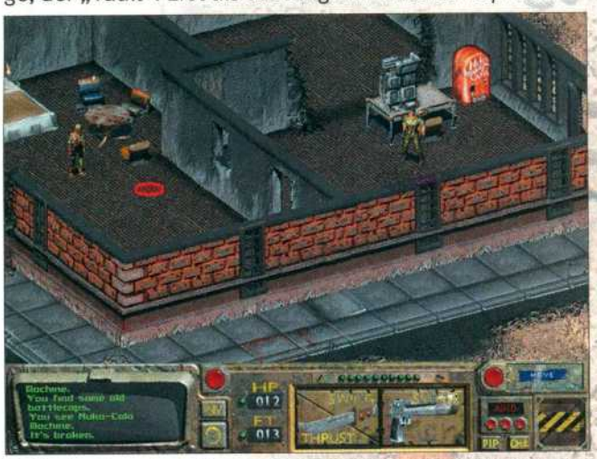
Fallstudie

VON TOBIAS SCHWEIKL

Licht am Ende des Tunnels: Interplay hat sich mit Rollenspielen eingedeckt und schwingt das Banner der "Pen & Paper"-Anhänger: Noch vor den Umsetzungen von „Forgotten Realms“ und „Planescape“ erscheint das erste GURPS-Abenteuer.



Mit „Fallout“ wollen die Mannen um den Produzenten und Programmierer Tim Cain die Verbindung zwischen einfacher Benutzerführung und detailliertem Regelsystem schaffen. Einer der Vorteile des amerikanischen Generic Universal Roleplaying System (GURPS) ist die uneingeschränkte Verwendung von beliebigen Welten – GURPS-Helden besiedeln den Wilden Westen und durchstreifen Sagenwelten. Interplay hat sich für Science-fiction entschieden. „Fallout“ spielt auf einer von Nuklearangriffen zerstörten Erde. Die Bevölkerung lebt in einer riesigen Bunkeranlage, der „Vault“. Erst als die Dinge im Unterschlupf aus dem Lot geraten, muß ein Bewohner in den verseuchten Apfel beißen: Mutterseelenallein wagen Sie die ersten Schritte auf der verstrahlten Erde.



Technologieverlust: Der Computer in diesem Raum ist von der elektromagnetischen Strahlung völlig zerstört.

Doch bevor es soweit ist, wählen Sie einen der vorgefertigten Charaktere oder entwickeln Ihren eigenen. Dabei orientierte sich Interplay am "GURPS Basic Set" und den Erweiterungen "GURPS Space", "High Tech", "Ultra Tech" und "Robots". Der Großteil der Kampf-, Reaktions- und Charakter-Regeln wurde adaptiert und auf "Fallout" übertragen. Ihr Charakter definiert sich dabei durch verschiedene Fertigkeiten, wie Akrobatik, Überzeugungskraft und Reaktionsschnelligkeit.

Im Spiel wandern Sie in Echtzeit durch die isometrischen Überreste der Zivilisation. Ähnlich wie in Blizzards „Diablo“ sind alle Figuren vorgerendert. Modrige Ghuls hinken durch die zerstörten Städte, die mutierte Flora und Fauna attackiert an allen Ecken und Enden.

Der Grafik merkt man die Liebe zum Detail an, die die Mannen um Tim Cain investiert haben. Hält Ihre Figur ein Messer in der rechten Hand, so läßt sie es bei längeren Wartezeiten lässig durch die Luft wirbeln.





Ganz oben: Das Innere des Hauses wird erst beim Betreten sichtbar. Onten: "Hallo" oder "Hau Ab!" – Sie plaudern mit einem Ghul.

Die Kämpfe finden, anders als bei „Diablo“, nicht in Echtzeit statt. Wie 1988 beim Klassiker „Wasteland“ ist jede Schlacht in taktische Runden unterteilt, Bewegungspunkte begrenzen alle Aktionen der Streiter. Sie können also zwei Schritte um die Ecke gehen (die Punkteanzeige schrumpft auf die Hälfte) und dann mit gezogener Magnum einer riesigen Kanalratte eins auf den Pelz brennen (alle Aktionspunkte sind aufgebraucht). Dabei wird nicht auf einen seperaten Kampfbildschirm umgeschaltet.

Die Gespräche mit den Bewohnern der Ober- und Unterwelt finden in Multiple-Choice-Manier auf einem seperaten Bildschirm statt. Bei den kurzen Plaudereien mit Mensch und Monster spielen Ihr Charisma und ihre Talente eine Rolle, etwa wenn Sie Ihr mißtrauisches Gegenüber von Ihren guten Absichten überzeugen.



Titel
Fallout
Hersteller
Interplay
geplanter Release
2. Quartal'97
Fertigstellung
60 Prozent

Isometrisches Render-Rollenspiel mit taktischem Rundenkampf. Auftakt zu einer geplanten Rollenspielserie um das GURPS-Regelwerk von Steve Jackson.







In den schweren Kampfanzug gehüllt, bewahren Sie auch unter Beschuß einen kühlen Kopf (links). Nicht so der Riesenskorpion (Mitte), dem Sie mit dem Flammenwerfer einheizen. Im Inventar (rechts) bestimmen Sie Ihre Hauptwaffe und Rüstung.

Was ist GURPS?

Steve Jackson zählt seit Mitte der 80er Jahre zu den populärsten Rollenspiel-Entwicklern Amerikas – nicht zu verwechseln mit seinem englischen Namensvetter und Games-Workshop-Mitbegründer. Währen sein UK-Kollege mit Partner Ian Livingstone die "Fighting Fantasy"-Reihe ins Leben rief, entwickelte Livingstone den Brettspielerfolg „Car Wars“ (hierzulande bei Fantasy Productions erschienen), anschließend rief er – als Eigenpublikation – die Rollenspiel-Revolution "GURPS" ins Leben: Anstatt nach traditioneller Paper 'n' Pencil-Manier in einem vorgeschriebenen Genre zu spielen und sich bei der Charaktererschaffung auf's Würfelglück zu verlassen, basteln Sie in mühevoller Kleinstarbeit Ihren Traumcharakter zusammen. Neben den obligatorischen Skill-Listen (Fertigkeiten) bezahlen Sie mit Ihrem Punkte-Pool angeborene Vorteile oder überdurchschnittliche Attributswerte – wer dagegen Nachteile oder miese Daten in Kauf nimmt, darf sich neue Punkte gutschreiben und den teuer erkauften Bonus an anderer Stelle weiterverbraten. Das Resultat ist ein unkonventionell detaillierter Charakter, der mit ausführlichem Datenprofil und Hintergrundfülle besticht. Das Beste: Etliche Sourcebooks versorgen Sie mit Anpassungslisten für unterschiedliche Hintergrundwelten – vom Past-Holocaust-Szenario über klassische Fantasy-Welten bis hin zu Romanumsetzungen. Zwar war ICE's ("Rolemaster") "Hero System" der eigentliche Pionier, aber leider ging die auflagenschwächere Publikation im GURPS-Trubel unter.

Online-Spiele-Provider im Vergleich

Spielvergnügen

VON TOBIAS SCHWEIKL

Multiplayer hier, Internet da. Kaum ein Spiel traut sich ohne Mehrspielerfunktion auf den Markt. Da die wenigsten PC-User über ein lokales Netzwerk verfügen, haben Internet-Spieledienste Hochkonjunktur. PCX stellt Ihnen die Interessantesten vor.

So verschieden wie die einzelnen Übertragungsraten sind auch die Strukturen der Online-Spieledienste: Internet oder BBS, kostenpflichtig oder gratis, unbegrenztes Spieleangebot oder speziell lizensierte Titel – den Kombinationen sind kaum Grenzen gesetzt. Entscheidend für Ihre Wahl sind die Kosten und das Spieleangebot. Viele der Dienste zahlen für die Exklusivrechte an der Software, und beschränken sich gegenseitig – ein wesentliches Argument für "offene" Dienste.

Entscheidend für die Telefonrechnung ist die räumliche Distanz zum Einwahlknoten. Mplayer, Ten und Kali spielen Sie über AOL & Co. Der einzige BBS-Dienst mit Einwahlknoten in Deutschland ist das Rival Network mit einem Server in München.



Internet Zugang erforderlich. Um diesen Service zu erreichen, ist ein Internetzugang (z.B. über AOL, Compuserve oder T-Online) nötig.



BBS-Service: Der Service wird durch direkte Einwahl genutzt. Die Kosten für den Internet-Provider entfallen. Dafür freut sich die Telekom.



Vorsicht, kostenpflichtig: Wenn Sie diesen Service nutzen, werden Sie (zusätzlich zu Telefon- und Provider-Gebühren) zur Kasse gebeten.

Lizenz: Der Online-Spiele-Dienst greift in den Programmcode der Spiele ein, um die Software auf den eigenen Dienst zu konvertieren. Dazu werden Lizenzverträge mit den Spieleherstellern geschlossen. Das Angebot an interessanter Software ist beschränkt.



Mplayer

Mplayer ging 1996 ins Netz und verträgt sich mit allen Internet-Service-Providern. Leider sind AOL und Compuserve noch nicht in der Lage, einen ausreichend schnellen Zugang zu gewähren. Mplayer fungiert auch selbst als (kostenpflichtiger) Internet-Provider, ist aber als einziger Spieledienst auf diesen Seiten nur in den USA und Kanada zugänglich.

Preisstruktur:
$9,95 pro Monat, $1,95 pro Stunde (5 Stunden frei)
$19,95 pro Monat, $1,25 pro Stunde (15 Stunden frei)
$29,95 pro Monat, uneingeschränkt
$299 pro Jahr

Unterstützte Spiele:
Command & Conquer, Mechwarrior 2, Terminal Velocity, Warcraft, Deadlock, Big Red Racing, Alarmstufe Rot, War Wind, Diablo, Risiko, Chaos Overlords, Sim City 2000, Monopoly

Website: www.mplayer.com
Kontakt feedback@mplayer.com

TEN

Das Total Entertainment Network entstand 1995 als Zusammenschluß der BBS-Firmen Outland und Planet Option, die beide seit 12 Jahren im Bereich Online Technologien tätig sind.

Das Total Entertainment Network besitzt die Rechte an über 25 Spieletiteln, etwa die Hälfte davon sind exklusiv für TEN lizensiert. Die Zugangssoftware ist nur Windows'95-kompatibel. Die Verbindung erfolgt über einen Internet Service-Provider oder einen der 190 Einwahlknoten in den USA. Beim einloggen informiert Sie der freundliche Mr. Bandwidth über die Geschwindigkeit der Verbindung.

Unterstützte Spiele:
CivNet, Command & Conquer, Dark Sun, Necrodome, Warcraft, Deadlock, Master of Orion 2, Alarmstufe Rot, Nascar Racing Online Series, Big Red Racing, Confirmed Kill, Deadly Games, Diablo, Shadow Warrior, Ground Zero, Wiz War, etliche indizierte Spiele

Preisstruktur: ca. $8 pro Monat, $2 - $3 pro Stunde
Website: www.ten.net
Kontakt: customerservice@ten.net

Aries

Einen komplett anderen Weg geht die Kesmai-Tochter Aries. Sie versteht sich als Online-Plattform für Entwickler und stellt Internet-Spieleprogrammierern die nötigen Tools zur Verfügung. Die Online-Spiele (siehe Liste) werden dann von Aries an Internet-Provider wie AOL und Compuserve lizensiert – nur über diese kommerziellen Dienste erhalten Sie Zugang zu Aries-Spielen. Dadurch fallen nur die normalen Provider- und Telefonkosten an, Aries-Spiele selbst sind kostenlos.

Unterstützte Spiele:
Air Warrior, Casino Poker, Harpoon Online, Legends of Kesmai, Multiplayer Battletech, Get a Clue, Destiny Online, Stellar Emeror, Star Rangers Online, Jack Niklaus 4 Online

Preisstruktur: kostenlos
Website: www.ariesgames.com
Kontakt: Webmaster@kesmai.com

Dwango

Das einzige amerikanische Wide Area Network (WAN) unseres Vergleichs unterhält knapp 30 Server in amerikanischen Großstädten und seit neuestem auch in Asien.

Dwango ist ein BBS-Service und verlangt Direktverbindungen mit einem Einwahlknoten. Ein Zugang über das Internet ist nicht möglich, für deutsche Spieler ist die Nutzung unverhältnismäßig teuer. Die Software ist für Dos und Windows 95 ausgelegt.

Unterstützte Spiele: diverse indizierte 3D-Action-Shooter, Mechwarrior 2, Terminal Velocity, Warcraft 2

Preisstruktur: $7.95 pro Monat (incl. 5 Stunden), Zusätzliche Zeit wird im Paket bezahlt: 10, 20 und 40 Stunden für $19, $34 und $59
Website: www.dwango.com
Kontakt: info@dwango.com

ohne Grenzen

Engage

Interplays Online Games Service wird auch Spiele anderer Hersteller mit an Bord nehmen. Momentan befindet sich "Engage" im Beta-Stadium, freiwillige Tester werden noch aufgenommen. Voraussetzungen sind Win95 und ein Internet-Provider. Wer sich berufen fühlt, meldet sich auf der Website von Engage. Die erforderliche Software liegt dort bereit.

Unterstützte Spiele: Warcraft 2, Descent Online, Castles 2: Siege and Conquest, Rolemaster: Magestorm, Splatterball
Preisstruktur: noch nicht bekannt
Website: www.gamesonline.com
Kontakt: iaa@iagency.com

Rival Network

Das Rival Network ist, ähnlich Dwango, ein BBS-System; der Spieler wählt sich direkt ein. Sie müssen vorher nur die Software herunterladen. Dadurch werden die bei Internet-Diensten üblichen Bandbreitenprobleme umgangen. Da sich das Projekt in der Beta-Testphase befindet, existieren Einwahlknoten nur in München und Seattle. Das System soll sich aber durch lokale Franchise-Nehmer und Kooperationsverträge mit Internet-Providern weiter verbreiten. Rival Network basiert noch auf DOS, an einer Windows 95 Version wird aber gearbeitet.

Unterstützte Spiele: Alle Spiele mit IPX-Netzwerkmodus
Preisstruktur: 1. Monatliche Grundgebühr, der Zugang ist dann kostenlos.
2. Niedrigere Monatsgebühr, dafür aber Kosten pro Stunde.
Website: www.rivalnet.com
Kontakt: info-x@rivalnet.com

Kali

Kali ist kein Online-Spiele-Provider, sondern der Name einer Internet-Utility, die ein IPX-Netzwerk über das Internet emuliert: Kali "überlistet" Ihren PC, der Rechner glaubt er wäre an ein lokales Netzwerk angeschlossen. Somit können Sie mit Kali jedes Spiel verwenden, das über einen IPX-Netzwerkmodus verfügt.

Die Software ist erhältlich für DOS, OS/2 und Windows 95. Eine Sharewareversion erhalten Sie auf der Kali-Homepage. Sie läuft aber nur in 15-Minuten-Intervallen. Sie wählen sich über Ihren Provider ins Internet ein und wählen dann einen der etwa 100 Kali-Server in 23 Ländern.

Unterstützte Spiele: Alle Spiele mit IPX-Netzwerkmodus
Preisstruktur: Eine einmalige Registrierungsgebühr von $20
Website: www.kali.net
Kontakt: support@kali.net

Battle.Net

Blizzard goes Internet. Battlenet ist ein exklusiv für Blizzard reservierter Online-Server. Künftige Spiele der Firma werden serienmäßig eine Internetfunktion besitzen, Sie können kostenlos an Multiplayer-Sitzungen teilnehmen. Die Gebühren für den Server sind also im Spielepreis enthalten.

Battlenet ist ein "Chat-Server": Sobald ein Spiel beginnt, werden die Daten direkt von einem Spieler zum anderen verschickt.

Unterstützte Spiele: Diablo, Starcraft und andere künftigen Blizzard-Spiele. Keine von fremden Herstellern.
Preisstruktur: kostenlos
Website: www.battle.net
Kontakt: Blizzard

ImagiNation Network

Sierra On-Line's Game Service ist der dienstältesten Spiele-Provider. Gegründet wurde es 1991 als TSN (The Sierra Network) von Ken Williams, dem Präsidenten von Sierra On-Line. Der Zugang ist nur über einen Internet Service-Provider möglich.

Das jüngste Projekt ist "Cyber Park", eine virtuelle Stadt, deren Gebäude Sie mit Ihrem Alter Ego betreten. Je nachdem wohin Sie Ihre Schritte lenken, gelangen Sie in andere Abschnitte des Netzwerks: In der Burg finden Rollenspieler ihr Nirwana, Raumkrieger werden eher den Weltraumhafen ansteuern. Das Projekt befindet sich noch im Betatest, die exakten Zugangskosten für Spieler sind noch nicht bekannt.

Unterstützte Spiele: Front Page Sports: Baseball Pro, The Incredible Machine 3, Trophy Bass 2, Missionforce: Cyberstorm, Baldies, Brett- und Kartenspiele
Preisstruktur: keine Angabe **Website:** www.inngames.com **Kontakt:** INNrEMail@aol.com

Der Pentium-Express

VON ANDREAS ULRICH

Selbst wenn Sie Ihren PC mit den schnellsten Komponenten rüsten, gibt es Spiele, die noch immer ruckeln. Intels neue Pentium-Generation mit „Multi Media Xtension“ (MMX) will Sie auf künftige Hardware-Fresser vorbereiten.



Rechner mit MMX-CPUs werden ab jetzt von allen größeren PC-Vertrieben angeboten. Der Preis für die 200 MHz Ausführung liegt bei ca. 1200 DM.

Mit MMX erfand Intel keinen eigenständigen Prozessor, sondern eine Erweiterung für den Pentium-Chip, die sich ab jetzt in den meisten neuen Intel-CPUs findet. Bis die letzten Pentium-PCs ohne MMX aus den Geschäften verschwinden, wird sicherlich noch ein Jahr vergehen, doch wer Grafik, Animationen oder Spielen schätzt, der liebäugelt schon jetzt mit der neuen Generation.

Der erste MMX-Pentium trägt den vielsagenden Namen „P55C“ und ist mit 166 MHz oder 200 MHz getaktet. Upgrade-Chips für ältere Motherboards sollen dem P55C noch im Frühjahr folgen. Gegenüber einem P200 ohne MMX führt die neue Architektur zu einer Leistungssteigerung von zirka 20% – abhängig von der Aufgabe (Bildbearbeitung, 3D-Animation, MPEG-Decoding) und immer vorausgesetzt die Software bzw. das Spiel ist auf MMX-optimiert. Nicht optimierter Programmcode wird durch das größere L1-Cache des neuen Pentiums zumindest geringfügig beschleunigt. Für den Herbst ist außerdem der „Klamath“-Prozessor angekündigt, ein Pentium Pro mit MMX, der mit 233 bis 266 MHz getaktet wird.

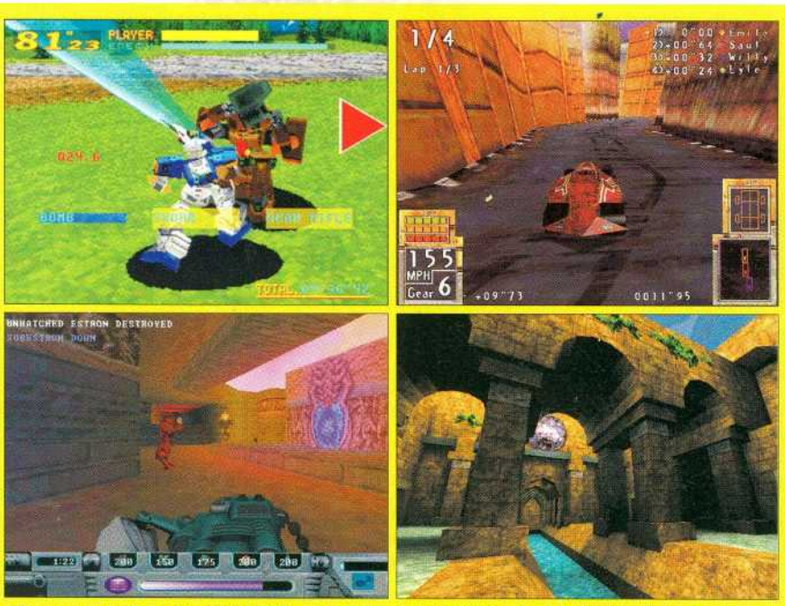
Neben dem normalen Pentium-Befehlssatz wurden MMX 57 neue Befehle bzw. Befehlsvarianten eingepflanzt, die den oben aufgeführten Multimedia-Anwendungen zugute kommen. Das Herzstück des neuen Bausteins ist die „Single Instruction Multiple Data“ (SIMD) Technologie: Mit einem Befehl werden mehrere Daten gleichzeitig bearbeitet. Um diese schnelle Art der Datenverarbeitung zu ermöglichen, schuf Intel acht neue, 64-Bit-große Register. Um diese anzusprechen gibt es vier neue Daten-Typen, die Daten in das neue Register schleusen. So ist es dem Programmierer möglich das neue 64-Bit-Register z.B. mit acht 8-Bit-Werten zu füllen und diese mit einem Befehl der gleichen Operation zu unterziehen.

Nicht nur grafische Spielereien wie Transparenz bzw. Überlagerung (Alpha Blending) profitieren von dem neuen Verfahren, mit MMX ist es auch möglich Sounddaten über den Prozessor zu generieren. Die MMX Version von Ubi-Softs „Pod“ kommt beispielsweise ohne Soundkarte aus. Natürlich bedeutet das nicht das Aus für die Kartenhersteller: Auch ein MMX-Pentium wird sich bei Ihnen bedanken, wenn Sie ihm mit einer Soundkarte die zusätzliche Rechenarbeit ersparen. Ähnlich verhält es sich mit 3D-Beschleunigern: Das Zusammenspiel von leistungsfähigen 3D-Grafikkarten und einem MMX-Prozessor läßt besonders im 3D-Bereich rasante Entwicklungen erwarten. Eine weitere Domäne des MMX-Prozessors ist die Darstellung von Videos auf dem PC. Zukünftige DVD-Discs benötigen zum Abspielen ihrer Daten auf einem Pentium-PC einen MPEG-2-Adapter. Verrichtet im Inneren des PCs ein hoch getakteter MMX-Prozessor seinen Dienst, dann können Sie sich die MPEG2-Hardware sparen und durch einen Software-Decoder die komplette Rechenarbeit der CPU übergeben. Wer seinen PC sofort mit einem MMX-Chip aufbohren möchte, kommt um die Anschaffung eines neuen Motherboards nicht herum, da an der CPU nur 2,8 Volt Spannung (bisher: 3,2 Volt) anliegen.

http//www.mmx.com

Am Tag der MMX-Auslieferung schaltete Intel die neue "MMX-Domain" online. Bis private Anwender die Technologie im WWW zerrupfen, ist diese Marketing-Seite von Intel die beste Adresse, um technische Daten, die Erklärungen der neuen MMX-Befehle und angekündigte Neuerscheinungen einzusehen.

Bisherige MMX-Software-Ankündigungen versprechen hauptsächlich professionelle Anwendungen, wie z.B. den „Photoshop“ von Adobe. Spieleproduzenten halten sich derzeit noch bedeckt, wollen MMX-optimierten Code zwar verwenden, aber noch nicht verraten in welchen Spielen. Bekannt ist, daß Interplays „Starfleet Academy“ vom neuen Chipdesign profitiert. Auch das französische Softwarehaus Ubi-Soft setzt auf die neue CPU: „Pod“ (PCX 2/97) wird in den kommenden Wochen erscheinen. Außerdem arbeiten die Entwickler am MMX-optimierten Rennspiel „Renault F1“. Die Landsleute von Titus bescheren den MMX-Usern „Virtual Chess“, an weiteren Produkten wird gearbeitet. GT wiederum versorgt Sie mit dem 3D-Shooter „Rebel Moon“, Sega mit dem Roboter-Beat'em-Up "Virtual On". MMX-Hoffnungsträger ist auch Epics „Unreal“, dessen Release jedoch kontinuierlich verschoben wird.



Die ersten Spiele für MMX: Die 3D-Action-Titel "Virtual-On" (links oben, Saturn-Version), "Pod" (oben rechts), "Rebel Moon" (unten links) und "Unreal" (unten rechts) sollen vom Leistungszuwachs der "Multi Media Xtension" profitieren.

dynatex

Vertrieb für Unterhaltungselektronik GmbH
Brückstraße 42-44 · 44135 Dortmund

Telefon
02 31 / 55 75 00-0
Telefax
02 31 / 55 75 00 29

PC-CD-ROM

D1061	**"9" The Last Resort**	**74.90**
D0851	3 Skulls	74.90
D0291	3D Lemmings	29.90
D0957	3D Ultra Pinball 2	64.90
D0826	**4-4-2 Fußball**	**59.90**
D1001	**A-Train**	**24.90**
D0797	AD & D Blood & Magic	79.90
D1081	**ADI Englisch 5-6 Klasse**	**74.90**
D1082	**ADI Englisch 7-8 Klasse**	**74.90**
D0299	AH - 640D Longbow	79.90
D1046	**AH-64D Longb. Flash P.**	**44.90**
D0599	ATF Advanced Tactical F.	39.90
D0888	**ATF Gold**	**84.90**
D0870	Absolute Pinball	59.90
D0964	Ace Ventura	59.90
D0585	Afterlife	64.90
D1032	**Afterlife**	**74.90**
D0480	**Airbus 2**	**79.90**
D0726	**Akte Pandorra**	**74.90**
D0812	Aladdin Spieleparadies	74.90
D0428	Albion	34.90
D0456	Alien Trilogy	64.90
D0578	Alone in the Dark Trilogy	39.90
D0970	American Dream	39.90
D1002	Amok	79.90
D0631	Angel Devoid	19.90
D0971	**Animal**	**69.90**
D1003	**Area 51**	**79.90**
D0884	**Armored Fist 2.0**	**74.90**
D0885	**Armored Fist 2.0**	**84.90**
D0937	Assassin 2015	74.90
D0658	Azraels Tear	64.90
D0637	Bad Mojo	29.90
D0813	Baku Baku Animal	54.90
D0723	Baphomet's Fluch	74.90
D0844	Barbie Druckstudio	54.90
D0846	Barbie Filmstudio	54.90
D0845	Barbie Modedesigner	59.90
D0847	Barbie Modedesigner Extra	19.90
D0801	**Batman Forever Coin-Op**	**64.90**
D0659	Battle Arena Toshinden	49.90
D0691	Battle Race	39.90
D0432	**Battlecruiser 3000 AD**	**64.90**
D0602	Battles in Time	19.90
D1007	Bedlam	49.90
D0983	**Betrayal in Antara**	**74.90**
D0646	Bioforge Classic	19.90
D0901	**Birthright**	**79.90**
D0903	Blam Machinehaed	69.90
D0313	Bleifuss	39.90
D0725	Bleifuss 2	59.90
D0615	Blown Away	24.90
D0827	Blue Ice	74.90
D0822	Boong ?!	39.90
D0716	Bubble Bobble Collection	59.90
D0737	Bug	49.90
D0838	Bundesliga Manager 97	69.90
D0780	Bundesliga Manager Prof.	19.90
D0722	C.&C. Alarmstufe Rot	89.90
D1062	C.&C. Red Alert	89.90
D0367	Caribbean Desaster	19.90
D0963	**Casino Deluxe 2.0**	**64.90**
D0899	Catz (EB)	24.90
D0588	Chaos Overlords	69.90
D0773	**Chartbreaker**	**69.90**
D0900	Chess Master 5000	64.90
D0359	Chewy - Esc von F5	19.90
D0776	Christoph Kolumbus Clas.	19.90
D0518	Chronicles of the Sword	74.90
D0505	Chronomaster	49.90
D0764	Civil War General	84.90
D0861	Civilisation	19.90
D0609	Civilisation 2	74.90
D1080	Civilisation II Data Disk	39.90
D0994	Clandestiny	64.90
D0452	**Clayfighter 2**	**74.90**
D0828	Cluedo	69.90
D0881	**Comanche 3.0**	**74.90**
D0882	**Comanche 3.0**	**84.90**
D0466	Com. & Conquer Mission	29.90
D0459	Complete Carriers at War	39.90
D1038	**Conflict in Civilisation**	**39.90**
D0517	Congo	49.90
D0455	Conquest of the New World	64.90
D0632	Conquest of the New World	24.90
D0938	Creatures	69.90
D0703	Crusader - No Regret	64.90
D0705	**Crusader Classics**	**29.90**
D0770	**Cyber Gladiators**	**74.90**
D0495	Cyberia 2	44.90
D0984	**Die gr. Schlacht um Shiloh**	**69.90**
D0985	**DSF Fußball**	**79.90**
D0520	**Daggerfall**	**69.90**
D0745	Daley Thompson Olymp.	59.90
D0488	Das Hexagon Kartell	69.90
D0311	Das Rätsel des Master Lu	74.90
D0672	Das schwarze Auge 3	44.90
D0782	Davis Cup Tennis	69.90
D0284	Day of the Tentacle	24.90
D0732	Daytona USA	64.90
D0840	**Deadlock**	**79.90**
D0616	**Deadly Skies**	**74.90**
D0522	Death Gate	74.90
D0643	Deathkeep	29.90
D0617	Decon 5	49.90
D0558	Der Clou & Profidisk	19.90
D0926	Der Meister	19.90
D0778	Der Reeder Classic	19.90
D0391	Der Seelenturm	19.90
D0453	Descent 2	49.90
D0454	**Descent 2 Mission Builder**	**29.90**
D0999	**Descent to under Mountain**	**79.90**
D0952	Destiny USA	49.90
D0734	Destruction Derby 2	74.90
D0743	**Diablo**	**74.90**
D0905	Die Fünfte Dimension	69.90
D0777	Die Höhlenwelt Saga Clas.	19.90
D0814	**Die Pandora Akte**	**89.90**
D0608	Die Siedler 2	69.90
D0326	Dime City	24.90
D0736	**Discworld 2**	**74.90**
D0660	Dogz	19.90
D0944	**Dominion**	**74.90**
D0751	Down in the Dumps	74.90
D0934	Dragonheart: Fire & Steel	64.90
D0277	**Dungeon Keeper**	**84.90**
D0218	Dungeon Master II	24.90
D0972	EF 2000 Special Edition	99.90
D0973	EF 2000 Tact-Com	34.90
D0474	Earthworm Jim 2 + Teil 1	69.90
D0781	Eishockey Manager Classic	19.90
D1084	**Enemy Nations**	**74.90**
D0562	Entomorph - The Plague	19.90
D1048	**Estatica II**	**74.90**
D0589	Euro 96	69.90
D0946	**Evidence**	**89.90**
D0397	Extreme Pinball	29.90
D1076	Extreme Power Pack	89.90
D0859	F14 Floot Defender	19.90
D0858	F15 III Strike Eagle	19.90
D0853	F-22 Lightning 2	79.90
D0877	F-22 Lightning 2	74.90
D0794	**F1 Racing**	**84.90**
D0986	FPS Football Pro 96	49.90
D0965	FX Fighter Turbo	64.90
D0823	Fable	74.90
D0825	Fade to Black Classic	24.90
D0573	Fantasy General	39.90
D0638	Fast Attack	39.90
D0857	Fields of Glory	19.90
D0210	Fifa Soccer 95 Classic	24.90
D0295	Fifa Soccer 96	39.90
D0702	Fifa Soccer 97	74.90
D0945	**Firo & Klawd**	**74.90**
D0036	Flight of Amazon Queen	19.90
D0727	Flottenmanöver	69.90
D0765	**Flying Corps**	**69.90**
D0829	**Formel 1**	**69.90**
D0855	Formula 1 Grand Prix	19.90
D0429	Formula 1 Grand Prix 2	79.90
D1035	Fragile Allegiance	64.90
D0996	**Fugger II – Relaunch**	**59.90**
D0843	Funsoft Simulation Ed.	54.90
D0842	Funsoft Strategie Edition	54.90
D0117	Fußball Total	19.90
D0966	**G-Nome**	**64.90**
D0698	Gamebox 50 Spiele	39.90
D0671	Gearheads	49.90
D0762	Gene Machine	64.90
D0298	Gene Wars	74.90
D0901	Globe Master	34.90
D1085	Gold Games	39.90
D0360	Grand Prix Manager	34.90
D0744	Greg Norman Golf	24.90
D0830	**Grid Run**	**59.90**
D0757	Große Schlacht Gettysburg	74.90
D0758	Große Schlacht Waterloo	74.90
D0619	Hardline	59.90
D0907	**Harpoon MM Adm. Pack**	**74.90**
D0147	Hi – Octane	24.90
D0872	Hind	64.90
D0409	Historyline Classic	19.90
D0774	Holiday Island	84.90
D0377	Hugo 3	59.90
D0873	Hugo IV	64.90
D0993	**Hunter Hunted**	**74.90**
D0988	Hyperblad	84.90
D0713	I have no Mouth and I ...	39.90
D1011	**Ice & Fire**	**54.90**
D1012	**Imperium Galactica**	**79.90**
D0927	Inca 2	19.90
D0571	Indiana Jones IV	24.90
D0314	Indy Car 2	29.90
D0904	**Interactive Collect. Vol.3**	**84.90**
D0848	International Motocross	79.90
D0974	**Interstate 76**	**79.90**
D0590	**Into the Void**	**74.90**
D0800	**Iron & Blood**	**69.90**
D0124	Jagged Alliance	19.90
D1013	**Jagged Alliance 2**	**69.90**
D0487	Jetfighter 3	74.90
D0880	**John Madden NFL 97**	**69.90**
D0528	Johnny Bazookatone	29.90
D0647	Kick Off 96	39.90
D0636	Kingdom of Magic	49.90
D0121	Kingdom: The Far Reaches	19.90
D0499	Knight Chase	39.90
D0831	Krazy Ivan	74.90
D0816	König der Löwen	84.90
D0815	König der Löwen Interakt.	84.90
D0530	**Lands of Lore Götterdäm.**	**89.90**
D0958	Larry 6	19.90
D0976	Leisure Suit Larry 7	79.90
D0760	Lighthouse	49.90
D0531	Links Firestone Country	34.90
D0805	Links LS-Legenden des Sp.	89.90
D0532	Links Mauna Kea	39.90
D0909	**Links Pelican Hill**	**39.90**
D0910	**Links Pinehurst 2**	**39.90**
D0214	Little Big Adv. Classic	24.90
D0651	Lollypop	19.90
D0992	**Lord of the Realm 2**	**79.90**
D1000	**Lost Vikings 2**	**69.90**
D0667	Lucas Arts Classic Sim.	39.90
D0693	MAD CATZ Lenkrad für PC	139.90
D0931	**MDK**	**79.90**
D0476	Mad TV 2	79.90
D0271	Magic Carpet 2	34.90
D0933	**Magic the Gathering**	**69.90**
D0699	Martini Racing	19.90
D1087	**Master of Orion 2**	**79.90**
D0799	Max	79.90
D0878	Mech Mercenary	69.90
D0807	Megarace 2	39.90
D0930	Meridian 59 (USA)	49.90
D0839	Might & Magic 3-5 Clas.	39.90
D0596	Monkey Island 2	24.90
D0395	Monopoly	59.90
D0735	**Monster Trucks**	**74.90**
D0852	Monty: Ritter Kokosnuss	64.90
D1044	**Moto X**	**79.90**
D1014	**NBA Hangtime**	**79.90**
D0932	**NBA Jam Extreme**	**69.90**
D0400	NBA Live 96	39.90
D0886	NBA Live 97	74.90
D0444	NFL Quaterback Club 96	19.90
D0793	NFL Quaterback Club 97	49.90
D0029	NHL Hockey 95 Classic	19.90
D0275	NHL Hockey 96	39.90
D0709	NHL Hockey 97	74.90
D0738	**NHL Powerplay Hockey 97**	**59.90**
D0545	Nescar Racing	19.90
D0771	Nescar Racing 2	79.90
D0854	Nato Fighters (ATF DATA)	39.90
D0902	Necrodome	64.90
D0669	Need for Speed Special Ed.	79.90
D1015	**Nemesis – Wizardry Adv.**	**79.90**
D0953	Nihilist	69.90
D0687	Olympic Soccer	59.90
D0174	Orion Conspiracy	19.90
D0729	Orionburger	74.90
D0620	PBA Bowling	49.90
D0492	PGA European Tour	29.90
D0318	Panic in the Park	24.90
D0733	Panzer Dragoon	69.90
D0339	Panzer General 2	24.90
D0650	Papieropolis	39.90
D0769	**Perfect Assassin**	**74.90**
D0612	**Pete Sampras Extreme T.**	**89.90**
D0772	Phantasmagoria 2	79.90
D0832	**Pinball 97**	**54.90**
D1027	Pinball Constr. Kit	49.90
D0768	**Pinball Time Bomb**	**59.90**
D0779	Pizza Connection Classic	19.90
D0817	**Pocahontas Interaktives**	**84.90**
D0340	Pole Position	39.90
D0621	**Power Play Hockey**	**59.90**
D0167	Powerhouse	19.90
D0818	Pray for Death	39.90
D0890	**Print Master Classic V2.1**	**19.90**
D891	**Print Master Pub-Suite V**	**44.90**
D0711	Privateer 2 the Darkening	84.90
D0392	Pro Pinball – The Web	29.90
D0434	**Project Paradise**	**84.90**
D0457	Psychic Detective	29.90
D0989	Puppen, Perlen & Pistolen	69.90
D0748	Qin: of Middle King (USA)	69.90
D0783	Race Mania	49.90
D0491	Radix	39.90
D0206	Railroad Tycoon Deluxe	19.90
D0879	Ralley Racing 97	74.90
D0332	Ran Soccer	24.90
D0333	Ran Trainer 2 Classic	24.90
D0942	Ravage	69.90
D0323	Raven Project	19.90
D0198	Rebell Assault	24.90
D0565	Rebell Assault 2	69.90
D0990	Rendevous im Weltraum	79.90
D0446	Revolution X	19.90
D0728	Risiko	69.90
D0708	Road Rash	59.90
D0378	Road Warrior	19.90
D1017	**Robotron "X"**	**69.90**
D0649	**Safecrackers**	**79.90**
D0954	Schleichfahrt	69.90
D0622	Scorched Planet	69.90
D1018	**Scorcher**	**59.90**
D0665	Secret of Monkey Island	19.90
D0731	**Sega Rally**	**69.90**
D0714	Shadoan	49.90
D0747	Shadoan (USA)	39.90
D0546	Shadow of the Comet	19.90
D0796	Shattered Steel	69.90
D0464	Sherlock Holmes 2	79.90
D0342	Shine Lim. Edt.	64.90
D1078	Siedler II Mission Disk	29.90
D0481	Silent Hunter	74.90
D0892	Silent Hunter Patrol CD	24.90
D0281	Silent Steel	19.90
D0685	Silent Thunder	84.90
D1051	**Sim City 2000**	**74.90**
D1052	**Sim Golf**	**74.90**
D1058	**Sim Park**	**59.90**
D1053	**Sim Tunes**	**59.90**
D1054	Sim Weihnachtspaket 96	69.90
D0739	Sonic CD	54.90
D0697	Space Hulk 2	49.90
D0319	Space Marines	19.90
D0961	Space Quest 6	19.90
D0680	Speed Rage	49.90
D0787	Spiele der Welt	39.90
D0575	Sport Compilation	24.90
S0775	Spud	39.90
D0581	Spycraft	49.90
D1047	**Stadt d. verlorenen Kinder**	**74.90**
D0936	Star Control 3	74.90
D0893	Star General	64.90
D0401	Star Rangers	19.90
D0547	Star Trek - Judgement Rites	19.90
D0850	**Star Trek Deep Space 9**	**54.90**
D0443	Star Trek JR Enhanced	19.90
D0849	**Star Trek Next Generation**	**54.90**
D0662	**Star Trek Omnipedia**	**64.90**
D0789	Star Trek Warriors Set	64.90
D0767	**StarCraft (Warcraft 2)**	**84.90**
D0682	Starfighter 3000	49.90
D0663	Starwars Collection	49.90
D1034	Steel Panther II (USA)	69.90
D0894	**Steel Panthers 2 Modern**	**69.90**
D0493	Storm	64.90
D0715	Striker 96	49.90
D0979	Super EF 2000	79.90
D0623	Super Streetfighter 2	24.90
D0463	Syndicate Wars	74.90
D0366	System Shock	19.90
D0486	T-Mek	69.90
D0325	Talisman	24.90
D1083	Tempest 2000	69.90
D0498		49.90
D0833	**Terminator Skynet**	**69.90**
D0753	Terror Trax	39.90
D0161	The 11th Hour	24.90
D0935	**The Crow City of Angels**	**69.90**
D1020	**The Devide: Enem. Within**	**59.90**
D1055	**The Fallen**	**64.90**
D0700	**Theme Hospital**	**74.90**
D0629	Theme Park Classic	24.90
D0949	Third Reich USA	49.90
D0500	This Means War	24.90
D0431	ThunderHawk II	39.90
D0335	Thunderscape	19.90
D0234	Ticonderoga	19.90
D0465	Time Commando	74.90
D0784	Time Paradox	49.90
D0980	Timelapse	74.90
D1021	Timon&Pumbaas Spielesam	79.90
D0730	Tomb Raider	69.90
D0724	Toonstruck	69.90
D0664	Total Control	49.90
D0749	**Total Meltdown (USA)**	**49.90**
D0611	Touche - Die Abenteuer ...	49.90
D1022	Toystory-Int. Act. Filbuch	79.90
D1074	Tunnel B1	79.90
D0860	UFO	19.90
D0645	US Navy Fighter Classic	29.90
D0791	Ultimate Mix	49.90
D0821	**Viking Strategy of Conq.**	**69.90**
D1023	Virtua Cop	79.90
D0403	Virtual Karts	19.90
D0156	Volligas	29.90
D0802	**WWF in your House**	**64.90**
D0897	Warwind	64.90
D1031	Warwind (USA)	49.90
D0336	Werewolf vs. Comanche	29.90
D0740	White Lines	49.90
D0101	Whizz	19.90
D0810	**Williams Arcade Great Hit**	**54.90**
D0297	Wing Commander IV	59.90
D0312	Wipe Out	29.90
D0834	**Wipe Out 2097**	**74.90**
D1024	**Wizardry Gold**	**74.90**
D0948	Wooden Ships&Ironmen US	49.90
D0928	Woodruff	19.90
D0657	World of Business	19.90
D0656	World of Fun	19.90
D0962	**Worms & Reinforcement**	**69.90**
D0741	**X-Car**	**74.90**
D0668	X Wing & Mission Disk	34.90
D1025	XS	69.90
D0304	Z	74.90
D0841	Z Directors Cut	14.90
D0835	**Zombieville**	**74.90**

Ladenpreise können variieren!
Versandkosten: 10,– DM

Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Internet: http://www.dynatex.de

SPIKE MACHT KEINE WITZE.
SPIKE MACHT KURZEN PROZESS.

Virgin INTERACTIVE entertainment



TOONSTRUCK

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

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

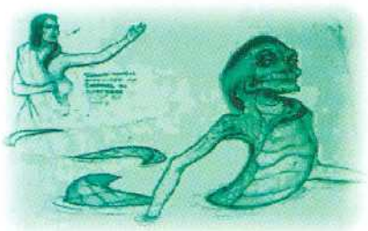
Toonstruck © 1996 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Sierra goes 3D

Adventure

Sierra wagt den Umstieg auf 3D: Nach Cartoon- und FMV-Abenteuern versetzt der amerikanische Spielegigant seine Helden erstmals in ein 360°-Universum. Wir sprachen mit den Designern von „King´s Quest 8: The Mask of Eternity".





Um die Leistungsfähigkeit Ihres neuen PCs zu demonstrieren, gab IBM "King's Quest" 1984 in Auftrag. Von 4 MHz und CGA-Grafik bis zu SVGA hat die Serie jeden Hardware-Schritt mitvollzogen, jetzt folgt die 3D-Renovierung. Wir sprachen mit Mark Seibert, der nach "Phantasmagoria" und "King's Quest 7" das ambitionierteste Projekt der Firmengründerin Roberta Williams koordiniert.



Die Seehexe (oben als Skizze, unten als 3D-Monster) verwandelt sich in ein reizendes Mädchen, um Sie ins Verderben zu locken.

"Klassische Puzzles wird es kaum noch geben"

PCX: Nach Sprite-Adventures und dem Cartoon-mäßigen „Kings Quest 7" wechselt Ihr auf Echtzeit-3D. Hat Euch „Mario 64" so beeindruckt?





Connor Mac Lyrr heißt der neue "King´s Quest"-Held. Der Sohn eines Fischers wurde vom Zauberspruch übersehen, der all seine Mitmenschen in Stein verwandelte.

Mark: Über „King's Quest 8" reden wir intern schon seit zwei Jahren, seit Oktober 1995 experimentieren wir mit den Spielelementen. Roberta meinte, daß es an der Zeit war das Adventure-Gamedesign radikal zu verändern. Dank 3D-Karten und spezieller Entwicklungs-Software, ist der Zeitpunkt ideal, um solch ein relativ unberührtes Adventure-Szenario auszuloten. Ob „Mario 64" uns dabei beeinflußt hat? In gewisser Weise ja, denn wir haben uns alles angesehen was bisher in Echtzeit-3D realisiert wurde. Um uns herum gibt es eine Menge guter Ideen, die Herausforderung lag darin, herauszufinden wie man ein klassisches „Adventure" in 3D umsetzt.



"KQ 8"-Produzent Mark Seibert: "Schwer zu sagen wo wir letztendlich ankommen."



Lebensechte Fauna und Flora: Die Kreation monströser 3D-Fabelwesen ist für die Sierra-Designer ein völlig neues Gebiet.

PCX: Es ist ein ziemlich großer Schritt von 2D zu 3D: Mit welchen neuen Problemen wurden Eure Entwickler konfrontiert als sie ihr erstes 360°-"King's Quest" gestalteten?

Mark: Da wir das Jahr hauptsächlich auf Grundlagenforschung und Experimente verwendeten, ist schwer zu sagen wo wir letztendlich ankommen. Wir haben lange

The Last XPRESS



"Abgeschlossen Welten wie der Orient-Express sind ideal für ein Adventure" Jordan Mechner über seinen Interactive Movie.

In letzter Sekunde erreichte uns ein Demo des neuen Spiels von Jordan „Prince of Persia" Mechner – und siehe da, es ist ein Adventure der Kategorie „Thriller", angesiedelt im rollenden Mikrokosmos des legendären Orient-Express. „Animationen und filmreife Inszenierung bilden den Schwerpunkt seiner Arbeiten" werden Sie dereinst im großen Cybermedia-Spielelexikon lesen. Vom umstrittenen Beat´em-Up-Abenteuer „Karateka" (wer die Disk verkehrt herum ins Apple-2-Laufwerk schob, stellte damit auch das Spielgeschehen auf den Kopf!) über den „Prince of Persia" mit seinen Cut-Scenes







Veteranen im VR-Märchen

Quest for Glory 5



Statt flachen Bitmaps erschrecken Sie Polygon-Feinde wie dieser Untote.

mit der 3D-Umgebung herumgespielt, um zu sehen wie Sie aus der Sicht des Spielers wirkt. Dann sammelten wir alle Informationen, verbesserten und versuchten es nocheinmal.
Kurz: Wir haben fleißig experimentiert um herauszufinden was funktioniert und was nicht.

PCX: Welchen Einfluß hat die neue 3D-Umgebung auf das Spieldesign? Wird „King's Quest 8" starke Action-Elemente enthalten?
Mark: Ja, „KQ8" ist sehr Action-orientiert. Roberta verbrachte die letzten drei Monate damit, den Spielablauf auf die physischen Eigenschaften der „KQ8"-Welt anzupassen. Falls überhaupt wird es nur noch wenige Puzzles geben, bei denen der Spieler einen bestimmten Gegenstand braucht, um ihn weiterzugeben und dafür einen anderen zu erhalten, den man wiederum eintauscht usw. Das Spieldesign dreht sich vielmehr um die Interaktion innerhalb und mit der 3D-Welt.

PCX: Sierra hat bisher noch keine Erfahrung mit Echtzeit-3D. Habt Ihr Euch das Know-How bei Dynamix oder Papyrus ausgeliehen?
Mark: Du hast's erraten: Als 3D-Engine benutzen wir „3-Space", das von Dynamix entwickelt wurde. Unsere Programmierer haben sehr eng mit den Jungs dort zusammengearbeitet, die ihre Engines stark erweiterten, um sowohl Arcade- als auch Abenteuer-Spiele zu ermöglichen.

PCX: Ist es nicht billiger (und damit lukrativer) 3D-Adventures zu entwickeln, anstatt einen Interactive Movie abzudrehen? Wird Sierra seine Produktpolitik ändern und zugunsten von Echtzeit-3D auf Filmeinspielungen verzichten?
Mark: Auf lange Sicht hast Du wahrscheinlich recht, „Phantasmagoria" war schrecklich teuer. Wahrscheinlich wird „KQ8" aber nahezu die gleichen Kosten verursachen, denn um so ein neuartiges Projekt zu verwirklichen, mußten wir ganz schön in Technik und Spieldesign investieren. Der Vorteil ist, daß wir Nachfolgeprojekte wesentlich billiger realisieren können..

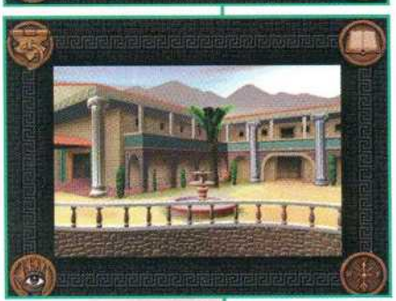


Als „Hero's Quest" initiierte Sierra Anfang der 90er-Jahre eine Spieleserie, die Elemente des Fantasy-Rollenspiels mit der Mechanik eines Grafikadventures verband. Vier Teile erschienen bis 1993, mittlerweile hatte Sierra den Seriennamen aus rechtlichen Gründen in „Quest for Glory" umbenannt. Von der 3D-Renovierung des Sierra-Universums profitiert auch diese Serie: Falls die Workstations nicht schlapp machen, wird „Quest for Glory 5: Dragon Fire" noch im Herbst ausgeliefert.



Unter sechs verschiedenen Charakteren suchen Sie sich einen Helden, mit dem Sie sich auf das magische Inselkönigreich Silmaria und in die versunkene Wunderwelt von Atlantis wagen. Spielen Sie im Netz, können Sie sogar zwei Freunde zu einer gemeinsamen Fantasy-Reise einladen. Die Architektur, Flora und Fauna von „Dragon Fire" orientiert sich am antiken Griechenland und auch die Monster scheuchten die Designer aus der Mythologie der Hellenen hervor. Ihr Hauptgegner ist eine Hydra, gleichzeitig bekämpfen Sie aber auch Tritons aus den Tiefen des Meeres, Untote und Höllenhunde.
Grafisch wählte Sierra einen anderen Ansatz als für das neue „King´s Quest": Die Monster (von denen auch wir bislang nur Skizzen sahen) sollen als Voxel-Figuren animiert werden, die Landschaften beschreibt Sierra als „hyperrealistische 3D-Welt mit Panoramablick", durch die Sie sich mit einer Vielzahl von Kameraeinstellungen bewegen. Überarbeitet wurden auch die Gefechtsbildschirme, auf denen „Dragon Fire"-Helden in Echtzeit gegen Ihre dämonischen Feinde antreten.
Sierra verspricht, daß Sie bewährte Helden aus früheren „Quest for Glory"-Streifzügen in die neue 3D-Welt importieren dürfen.







In die griechische Mythologie entführt Sie der fünfte Teil der "Quest for Glory"-Serie. Vom neuen "King´s Quest" wird sich "Dragon Fire" technisch und grafisch aber drastisch unterscheiden.





PCX: Brauchen wir einen „Verité"-Beschleuniger, um „KQ 8" zu spielen?
Mark: Das Spiel wird die meisten neuen 3D-Karten, sowie Direct Draw and Direct 3D unterstützen. Wahrscheinlich nützt „KQ 8" auch die MMX-Technologie.

PCX: Sierra hat den ersten Online-Spieledienst gegründet. Denkt Ihr immer noch, daß das WWW für Spieler wichtig ist?
Mark: Ja, der Flaschendeckel ist geöffnet und jetzt läßt sich der Multiplayer-Geist kaum mehr einfangen. Keine Ahnung wo das alles hinführt – ich bin mir sicher, daß die Online-Spieleszene nur wachsen kann.

landet Mechner jetzt seinen gewagtesten Coup: Im Interactive-Movie-Adventure-Hybrid „The Last Express" verbindet er nostalgischen Kinocharme mit einem neuen Animationsansatz. Auf unserem Video wirken die Bewegungen der Orient-Reisenden wie sorgfältig überpinselte Live-Animationen, die sich geschmeidig vor gerenderter Kulisse bewegen. Bis auf einen „Myst"-ähnlichen Cursor war jedoch leider vom Interface noch nichts zu sehen.









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 Ladenschluß-gesetze, amerikanische Einwanderungsbehörden, Zensur im allgemeinen
1965: Start in den ersten Level in Freiburg/Breisgau
1984: Mühevolles Abitur in überwiegend dussligen Fächern
1984: Beginn eines relativ demotivierenden Mathematik-Studiums
1987: Eintritt bei "Happy Computer", wenig später Gründungsmitglied von „Power Play"
1993: Gründung von Cybermedia. Start des Videospielemagazins MAN!AC.
1996: Noch mehr Streß mit dem Start von "PC-Xtreme"
Besonders begehrt: Sportspiele, Oldies, klassische Shoot'em-Ups, 3D-Action
Auf seiner Festplatte: Diverse Arcade-Emulatoren, Diablo, Sonic & Knuckles, NBA Hangtime



Heinrich Lenhardt

Vorlieben: Stille Gebete für eine Play-Off-Teilnahme von Tampa Bay Lightning, der Analog-Joystick am N64-Controller, wuschelige Wedelhunde, "Granola"-Kekse
Abneigungen: Dröseliges Personal in deutschen Supermärkten, Autos ohne Servolenkung, die kalte Jahreszeit im allgemeinen.
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".
Auf seiner Festplatte: Diablo, The Darkening, NHL 97, NBA Hangtime, Super Mario 64 (obwohl das auf keiner Festplatte ist - Mist!)



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: Der alte Commodore 64, den ich mir gebraucht gekauft habe. Ultima 2 ist immer noch genial.
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: Diablo, KKND, DSA3 – (hey, ich bin wieder voll da).



Andreas Ulrich

Vorlieben: 3D-Karten-optimierte Spiele, Diablo, Baseball
Abneigungen: Abstürzende Rechner, Direct X, Software-Gurken.
1970: Installation 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: Diablo, KKND, Ultimate Race, Tomb Raider

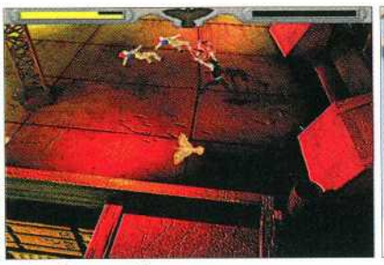


Robert Bannert

Vorlieben: Fantasy-Schwarten, mein eigenes Rollenspiel, "Magic"-Karten, Ausschlafen, Sonnenschein
Abneigungen: Intoleranz, Rap, "Die Kelly Family", enervierende Ladepausen, "Star Trek - First Contact"
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: alles von Terry Pratchett, "Return to Krondor"
Auf seiner Festplatte: Project Paradise, Heroes of Might & Magic 2, Diablo, Warcraft 2


41: Bot Soccer


54: City of the Lost Children


56: Crow, The


33: Flying Corps


50: G-Nome



40: Have a nice Day


45: Heroes of Might & Magic 2

RTS


34: KKND



59: NBA Hang Time



36: Necrodome


46: Project Paradise


49: Risiko

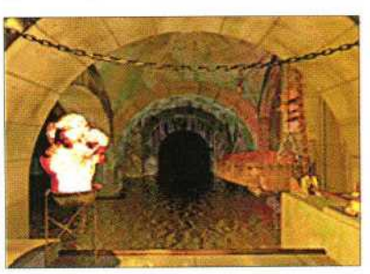

38: Sega Rally


58: SimGolf

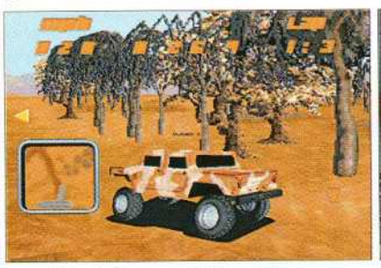

52: Slam Tilt Pinball



48: Sonic & Knuckles


57: SPQR


53: Star Trek: Borg


43: Test Drive Offroad


42: WWF in your House



44: XS

So werten die Xperten

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

GÜTESIEGEL "XCELLENT"

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

ONLINE-ANBINDUNG

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

DER WERTUNGSKASTEN

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

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

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

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

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

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

MULTIPLIKATOR

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

HARDWARE-HUNGER

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

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



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



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

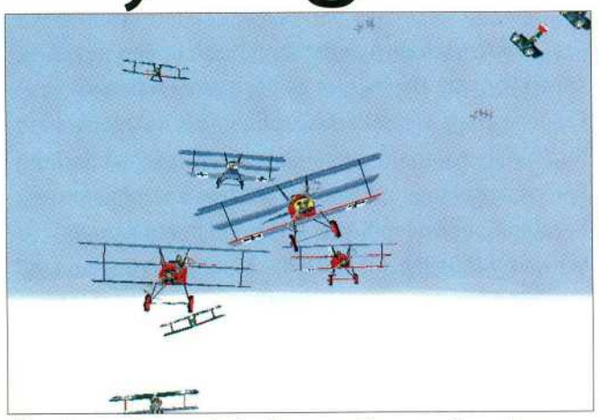


Entwickler: Rowan Software, GB
Design: Rod Hyde, Mark Shaw
Künstlerische Gestaltung: Richard Cook, Andy McCann, Andy Manns

Flying Corps

PC XTREME X XCELLENT

VON ANATOL LOCKER



Über den Wolken muß das Chaos wohl grenzenlos sein – den ersten Weltkrieg überleben nur aufmerksame Piloten.



Während malerisch der Aufklärungsballon in den Lüften schwebt, geht's bei uns auf Leben und Tod.

Man kann kaum behaupten, die Luftwaffe des ersten Weltkriegs sei auf hohem technischen Niveau gewesen, z.B. war es üblich, die MGs hinter den Propeller zu montieren. Da konnte es passieren, daß der Pilot in der Hektik seinen eigenen Rotor zerballerte. Schleudersitz? Nix da! Fallschirm? Unehrenhaft! Wer diesen Wahnsinn länger als zwei Monate überlebte, sicherte sich seinen Platz in der Geschichte.

Schwingen wir uns ins zugige Cockpit, Fliegerbrille und Snoopyblick aufgesetzt, los geht's. Nach der problemlosen Installation (bei Rowan eine Neuheit) werden wir von einem stimmungsvollen Intro empfangen, dann konzentrieren wir uns auf eine der acht Missionen, in denen wir die Mühlen und ihre Mucken kennenlernen. Während des Flugs stehen uns verschiedene Cockpit- und Außenansichten zur Verfügung, egal ob wir eine gemütlichen Albatros, eine Nieuport oder die SE 5a fliegen, oder uns in hektische Maschinen wie die Camel Sopwith oder den Fokker-Dreidecker wagen.

Haben wir die Basis-Herausforderungen der Einzelmissionen überstanden (Landen, Bombardements, Luftkampf), stehen vier Schlachtfelder zur Wahl. In „Flying Circus" vertreten wir als Lothar von Richthofen den prominenten Bruder, der sich auf Heimaturlaub befindet. Als zweite deutsche Kampagne wartet Cambrai, die erste Panzerschlacht. „Hat in the Ring" zeigt den Luftkrieg aus der Sicht eines wagemutigen amerikanischen Geschwaders auf britischem Boden, das damals – kaum zu glauben – ohne Munition in die Schlacht geschickt wurde. Wer's einfacher braucht, übernimmt in der „Spring Offensive" die Rolle eines britischen Frischlings, der mit seiner Staffel an der letzten deutschen Offensive teilnimmt.

Außer der abendfüllenden Aufgabe, nicht abgeschossen zu werden, haben sich die Programmierer weitere Herausforderungen erdacht. Als Staffelführer teilen wir unsere Mannschaft zu Einsätzen ein. Jeder Pilot verfügt über Charakterwerte und will bei Laune gehalten werden. Ein wagemutiger Jungspund am Boden fängt schnell das Maulen an – geben wir ihm also etwas zu tun! Nicht nur Flugzeuge, auch Aufklärungsballons, Bomber, Panzer und Häuser dürfen beschossen werden. Nach der Landung bekommen wir die nächste Mission zugeteilt.

Das einzig futuristische an diesem Spiel ist die Höchstauflösung: Wenn Ihre Grafikkarte schlappe 1600 x 1200 Pixel darstellt, erfreuen sich an der derzeit besten Spieleauflösung.



Arme „Red Baron 2"-Programmierer: Ich kann mir gut vorstellen, wie ihnen beim Testspielen die Klappe runterfiel. Der Vorgänger „Dawn Patrol" war gut gemeint und doch daneben, von dieser Seite erwartete Keiner Konkurrenz. Doch „Flying Corps" fliegt direkt in die Oberliga der Simulationen und bei Sierra sind Überstunden angesagt... Was macht das Spiel so spannend? Im Gegensatz zu den F22 dieser Welt, bei denen alles automatisch läuft, kommt's darauf an eine 200 km/h schnelle MG zu lenken – das Gefühl kommt sehr gut rüber. Wer einen Luftkampf überstehen will, muß im Geschwadergewusel die Übersicht behalten, Freund von Feind unterscheiden, alle taktischen Kniffs beherrschen und einfallsreich fliegen. Außerdem sind die Maschinen nur begrenzt belastbar: Da kommt es schon vor, daß Ihnen im Steigflug eine Tragfläche reißt – gute Nacht! Nett auch, daß sich verschiedene Flieger am Klang ihrer MGs unterscheiden. Daß die gegnerische Intelligenz nicht gekünstelt wirkt, sammelt bei mir zusätzliche Boni.

Programmierer-Tagebuch
http://www.empire.co.uk/fcorps/profile/diary.htm

Hübsch zu lesen: Das Programmierer-Tagebuch, das die genauen Details sowie Lust & Frust der Produktion offenbart.

FLYING CORPS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	84
HERSTELLER	EMPIRE	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X ● ●	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Spannende Doppeldecker-Flugsimulation mit Wahnsinns-SVGA-Auflösung und einer doppelten Portion Spielwitz.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	320x200	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/166	1600x1200	256	nicht unterstützt	32 MByte

Ohne Pentium und eine schnelle Grafikkarte geht gar nix. Erst auf einem P/90 lohnt sich das Abheben. Dabei werden alle handelsüblichen Joy- und Flightsticks, sowie Pedale unterstützt.

Entwickler: Beam Software, Australien
Produzent: Adam Lancman
Programmierung: Paul Baulch, Toby Charlton, Shane Launtis, Dave Moore, Andrew Scott
Spieldesign: Shane Collier, David Giles
Sound: Gavin und Marshall Parker

Krush, Kill & Destroy

VON TOBIAS SCHWEIKL

Mach´s nochmal, Menschheit: Nach 2000 Jahren des Fortschritts und der Zivilisation zerstörten die Erdlinge in einem apokalyptischen Nuklearschlag all ihre Erungenschaften. Die wenigen Überlebenden rappeln sich auf, um sich ein neues Leben auf der vernichteten Erde einzurichten.

Ganz ohne Folgeschäden blieb der Atomkrieg natürlich nicht: Bereits in den "Mad Max"-Filmen wurden Hinweise auf die psychisch destabilisierenden Auswirkungen eines Nuklearschlags angedeutet. Vollkommen durchgeknallt ist die Menschheit nach der "KKND"-Katastrophe: Auf der einen Seite formieren sich die "Überlebenden", militaristische Ordnungsfanatiker mit einem Hang zu rechten Winkeln. Nur eckige Panzer und schnittige Uniformen geben ihnen ein Gefühl der Sicherheit und Geborgenheit. Im krassen Gegensatz dazu die anarchistischen "Mutanten". Scharfe Bügelfalten und steife Krägen sind ihnen ein Graus, ihre Vorlieben gelten organischen und gewachsenen Formen. Davon gibt es nach dem radioaktiven Fallout genug: Gigantische Krabben mit Raketenwerfern auf dem gepanzerten Rücken, säureschleudernde Riesenskorpione und hochgezüchtete Kampfelefanten, bis zum Rand voll mit Anabolika und bestückt mit schweren MGs machen sich die Mutanten zunutze.

Logisch, daß bei diesen unterschiedlichen Lebenseinstellungen der Ärger vorprogrammiert ist. "Überlebende" und "Mutanten" können sich auf den Tod nicht ausstehen und sehen ihre oberste Aufgabe darin, alle Andersdenkenden von der Erdoberfläche zu tilgen.

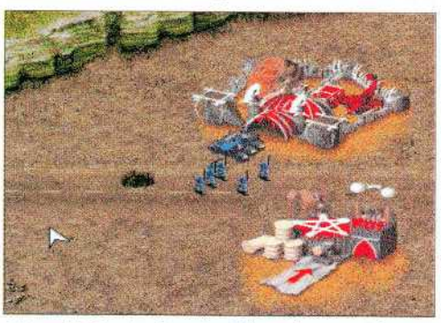
Ernst gemeint ist das martialische Echtzeit-Szenario von "KKND" laut Hersteller Electronic Arts aber nicht. Dazu sind die Einsatzvideos viel zu abgehoben. Der dämliche Scout auf Seiten der "Überlebenden" ist ein Musterbeispiel für Inkompetenz, Ihr Vorgesetzter eine Mischung sämtlicher Vorurteile.

Ziemlich clever ist der Computergegner: Kleinere Trupps erkunden Schwachstellen in der Verteidigung und kündigen einen baldigen Großangriff an. Hat sich die künstliche Intelligenz allerdings erst einmal auf ein Angriffsziel festgelegt, läßt es sich auch von wild feuernden Verteidigern nicht davon abbringen und stürmt in Kamikaze-Manier drauflos. Nur wenn die feindliche Übermacht zu heftig wird, ziehen sich die Computerfeinde zurück. Besonders lästig sind angreifende Saboteure bzw. Wandalen. Sie dringen in Gebäude ein, zerstören sie und der grinsende Gegner kann sich den Wert des Bauwerks auf seinem Konto gutschreiben. Damit Sie an Krisenherden schnell durchgreifen kön-



Tobias: **Kann man es einem Spiel zum Vorwurf machen, daß es bei einem erfolgreichen Konkurrenten abkupfert?**
Andreas: **Lieber eine gute Kopie als ein schlechtes Original, und "KKND" ist definitiv gut. Die Wuselhektik auf dem Monitor läßt keinen Zweifel aufkommen: Hier geht's zur Sache.**
Tobias: **Ja, man freut sich richtig auf die nächste Riesenexplosion, wenn ein gegnerisches Gebäude verpufft. Optimal finde ich auch die Bauoptionen. Dadurch, daß ich meine Fabriken auf automatischen Betrieb schalte, habe ich den Kopf frei für das Geschehen an der Front.**
Andreas: **Das ist zwingend nötig. Um alle Seiten vor Angriffen zu schützen, ist ständige Aufmerksamkeit gefragt. Nicht umsonst scrollt der Bildschirm in diesem Höllentempo.**
Tobias: **Ohne die Hotkey-Funktion stünde man auf verlorenem Posten, aber so läßt sich das Spiel auch von Echtzeitrekruten bedienen. "KKND" wird seinen Weg machen!**





Diese Mutantenfarm hat ihren letzten Riesenskorpion in den Kampf geschickt. Jetzt wird aufgeräumt mit dem Ungeziefer.



Über sieben Brücken muß er gehen. Um den verlorenen Scout wiederzufinden, wird die Brücke überquert. Haben Sie alle Schäflein beisammen, brauchen Sie sich nur noch den Weg zum Ausgangspunkt freizuschießen.

nen, scrollt der Bildschirm bei gedrückter rechter Maustaste in atemberaubender Geschwindigkeit über das post-nukleare Trümmerszenario. Dabei wird dem Auge mehr geboten als triste Sand- und Graslandschaften mit vereinzelten Bäumchen und minimaler Bebauung: Brücken spannen sich über Flüsse oder verbinden zwei verschiedene Hochplateaus, malerische Geisterstädte behindern Ihre Armeen beim Vormarsch. Um auch im größten Schlachtengetümmel den Überblick zu bewahren, weisen Sie den Zifferntasten verschiedene Truppen zu. Diese stehen dann per Hotkey für neue Befehle Gewehr bei Fuß.

All Ihre Einheiten müssen Sie sich aber erst verdienen. Nach dem Atomschlag liegen die Ölquellen der Welt offen und für jederman sichtbar an der Oberfläche. Per Bohrturm und Öltransporter wird der kostbare Rohstoff abgebaut und in einem Kraftwerk in Credits verwandelt. Von diesem Geld wiederum erwerben Sie Gebäude, Wachtürme und bewegliche Einheiten. Die Produktion neuer Einheiten wurde elegant gelöst: Wo Sie in anderen Spielen noch hektisch zwischen Fronteinheiten und Fabriken im Hinterland hin- und herscrollten, geben Sie bei "KKND" Ihren Fabriken einfach den Auftrag, eine bestimmte Anzahl Panzer zu produzieren, bevor Sie einen Angriff wagen. Scheitert Ihre groß angelegte Offensive, stehen in der eigenen Basis bereits die neuen Verteidiger bereit, um den Gegenschlag abzufangen. Unterstützt werden Sie dabei von Raketentürmen auf Seite der "Überlebenden" und von den Autokanonentürmen der "Mutanten".

Was Sie bei einem Einsatz bauen können, hängt nicht nur von Ihrem Kontostand, sondern auch vom jeweiligen Tech-Level ab. Dabei wird zwischen globalem und lokalem Level unterschieden. Die globale Stufe bildet eine Obergrenze, die mit jedem Einsatz ansteigt. Der lokale Tech-Level von Gebäuden bestimmt, welche Einheiten Sie in Ihren Waffenfabriken bauen können. Durch den Einsatz von Alchemie- und Forschungseinrichtungen wird er bis auf das Niveau des globalen Levels angehoben.

Neben Missionen mit ausgiebigem Ressourcen-Management gibt es auch Aufträge ohne Nachschub: So müssen Sie mit einem vorgegebenen Trupp ein bestimmtes Einsatzziel erreichen – etwa einen verlorenen Scout wiederfinden und ihn zurück zum Ausgangspunkt eskortieren. Insgesamt stehen 15 Missionen je Seite zur Verfügung.



Die beiden Gebäude links und rechts des Hauptquartiers sind Kraftwerke. Das schwarze Gold der Öltanker wird hier in Credits umgewandelt.



Bei solchen Massenangriffen ist ein geschicktes Maushändchen gefragt. Vor allem die paar Bäume sind für schweres Gerät ein heftiges Hindernis.



Allein auf weiter Flur. Sind die feindlichen Truppen erst einmal besiegt, ist uns die Basis meist hilflos ausgeliefert.

Im Westen nichts Neues: "KKND" setzt auf klassische Tugenden, was angesichts der derzeitigen Echtzeit-Mobialmachung durchaus gewagt ist. Dennoch hat EA damit Erfolg: Die Stimmung an der Front ist dank fetziger Musik, dröhnender Pyrotechnik und flinkem SVGA hervorragend.
Eine Abwechslung im Genre-Alltag ist die selbstironische Seite von "KKND". Wer in den Einsatzvideos die abgefahrenen Mitstreiter kennengelernt hat, sieht das martialische Spiel in einem ganz anderen Licht. Dafür ist aber der informative Gehalt der Einsatzbesprechungen etwas kurz geraten. Anspielen und ausprobieren ist noch immer die beste Methode.
Beängstigend souverän agiert die künstliche Intelligenz: Der Computergegner ist clever und Abschweifungen der eigenen Truppen vom rechten Weg sind selten. Leider beschränkt sich das Spiel auf Bodeneinheiten. Die Mischung aus dem Einheitendesign im "Command & Conquer"-Stil zusammen mit "Z"-ähnlicher Spielgeschwindigkeit und tollen Grafikeffekten ist ein echtes Feuerwerk. Zugreifen!



http://www.photovault.com/link/military

Militaristen wühlen mit beiden Händen in Archivmaterial: In der "Photovault" finden Sie über 20.000 Bilder aus der Welt des Militärs. Der Schwerpunkt liegt auf den USA: Army, Marines, Air Force sowie Coast Guard zeigen ihre Waffentechnologie: F-15 Strike Eagles, Tom Cats und Kanonenboote.

KRUSH, KILL & DESTROY		Wertung		x	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	89
HERSTELLER	EA/MELBOURNE HOUSE	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 2 (MODEM)	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
	1 - 6 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

Multiplikator

FAZIT: Giga-Explosionen und schnelles Scrolling: Traditionelles Echtzeitstrategiespiel in postnuklearer Kulisse

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	640 x 480	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/100	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Trotz SVGA ist "KKND" auf mittleren Pentiums gut spielbar und insgesamt ein Hardware-freundliches Spiel: Schon Double-Speed-CD-ROM und 1-MB-SVGA-Karte eröffnen den Zutritt in die Welt der Überlebenden und Mutanten.

Entwickler: Raven
Produzent: Scott Cuthbertson
Programmierung: Patrick Lipo
Sound: Kevin Schilder
Spieldesign: Christopher Foster

Necrodome

VON TOBIAS SCHWEIKL

Geht es nach "Necrodome", drückt bald jemand aufs Knöpfchen. Die Überlebenden des Nuklearkrieges drehen durch und versammeln sich jeden Sonntagnachmittags im Stadion zur Todesrally.

Eingezwengt in ein Panzerfahrzeug stürzen Sie sich ins Gemetzel. Ihr Auftrag: Erobern Sie die Flagge. Ihr Gegner fährt alles auf, was er an schießwütigen Psychopathen, bleispuckenden Selbstschußanlagen und rumpelnden Panzern auf Lager hat. Besonders unangenehm sind die mit Raketenrucksäcken bestückten Infanteristen. Sie bringen ihre schwere Bewaffnung durch die Flugfähigkeit besonders effektiv zum Einsatz.

Und als wäre das nicht genug, sind die Flaggen in den Arenen gut versteckt. Um Zugang zu den verborgenen Arealen zu erhalten, werden bewachte Schalter und Hebel unter Beschuß genommen oder durch Kontakt ausgelöst. Darauf senken sich Tore oder ein säurehaltiger Giftmüllsee entleert seinen Inhalt in die Kanalisation.

In der Arena verstreut liegen Extras zum Aufsammeln bereit. Reparatursets bringen Ihre ramponierte Kiste auf Vordermann, mit Rauchbomben nehmen Sie Ihren Verfolgern die Sicht und das Napalm eignet sich hervorragend, um Verfolger ohne großartige Wendemanöver zu beseitigen.

Auch der begrenzte Munitionsvorrat wird durch die verstreuten Extras aufgefüllt. Extrawaffen nimmt jeder Panzer-Jockey gerne an Bord: Maschinengewehre, Dumbfire-Rockets und zielsuchende Raketen zwingen härtere Gegner in die Knie.

Zwei unterschiedliche Waffensysteme zieren Ihren Buggy: Ihr schwenkbarer Geschützturm feuert automatisch auf alles, was ihm ins Visier gerät – oder Sie steigen selber in die Luke. Dazu müssen Sie Ihren Wagen jedoch parken. Taktisch macht das manchmal durchaus Sinn. Im Multiplayer-Spiel engagieren Sie gar einen Freund als Schützen. Schwerer zu kontrollieren sind die starr nach vorne montierten Waffen. Schließlich sitzen Sie in einem Panzerwagen. Zielen können Sie nur, wenn Sie Ihren Wagen in voller Fahrt herumreißen. Erschwerend kommt die Fahrphysik hinzu. Auf eisigem Untergrund drehen alle vier Reifen durch, Ihre wilden Lenkeinschläge enden an der Mauer.

Einige Extras und Schalter sind so versteckt, daß Sie mit dem Panzerwagen nicht durchkommen. Dann müssen Sie sich zu Fuß auf den Weg machen und heftige Schußwechsel tunlichst vermeiden. Auch wenn Ihr Fahrzeug schrottreif geschossen wurde, hilft nur noch ein ungeschützter Spurt zum Ausgangspunkt. Dort wird ein neues Fahrzeug in die Arena geworfen – sie spielen solange, bis Ihr Infanterist stirbt.

Im Netzwerk- bzw. Modemspiel versuchen Sie wahlweise zusammen oder gegeneinander die begehrten Fahnen zu erobern.



Rutschpartie: Sie haben den Gegner schon im Visier, kommen dank des eisigen Untergrundes aber nicht zum Schuß.



Links flüchten Sie zu Fuß zu Ihrem Panzer zurück. Danach drehen Sie den Spieß um (rechtes Bild).



Schnell rein, schnell raus – das ist der Stoff, aus dem die Action ist. Zugegeben, "Flagge erobern" ist keine geniale Spielidee. Aber wegen dem intelligenten Levelaufbau (versteckte Nischen, Hebebühnen und ein auslaufender See) sowie den abwechslungsreichen Bodenverhältnissen spiele ich "Necrodome" trotzdem gerne. Den Motor anwerfen und die niederen Instinkte befriedigen – so das Motto des Spiels. Die Steuerung des massiven Vehikels ist auffallend anders: Um die Schlachten zu überleben, brauchen Sie einen Joystick mit zwei Feuerknöpfen am Griff. Spannend wird's, wenn Sie Ihr Fahrzeug verlassen – jeder Schritt will überlegt sein, um nicht in einen Hinterhalt zu geraten.
Da SuperVGA auf jeder Hardware ruckelt, müssen Sie mit der grobkörnigen 320x200-Auflösung auskommen. Dagegen wird der CD-Soundtrack zum wesentlichen Spielspaßfaktor. Mit besserer und schnellerer Grafik wäre "Necrodome" ein gutes Spiel, so ist die wilde Arena-Rally ein Insider-Tip für eiserne 3D-Ballerfans.

http://www.mcn.net/~netrechner/dr2k.html
"Death Race 2000" ist ist unter deutschen Video-Freaks als "Frankensteins Todesrennen" berüchtigt. Wer über diesen Film lachen kann, wird sicherlich auch "Necrodome" ein paar gute Seiten abgewinnen können.

NECRODOME		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	**2**	60
HERSTELLER	**MINDSCAPE**	PRÄSENTATION	X X	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X	3	**9**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROMS**	SOUND	X X X X	3	**12**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X	4	**12**	
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X	7	**21**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Shoot'n'Drive: Rabiate Beschleunigung und unwegsames Gelände unterscheiden "Necrodome" von der 3D-Konkurrenz.

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

Vergessen Sie die Minimalanforderungen des Herstellers (siehe links): Mit einem P/60 müssen Sie alle Details, Texturen und Schatten abschalten – bäh. Selbst für die VGA-Auflösung sind 100 Mhz die mindeste Taktfrequenz.

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



PCX-ONLINE

WWW. LOGON.DE/ PCX

aktuell, kritisch, kompetent

NEUE RUFNUMMERN !!! <bis zu 6 Bestell-Hotlines>

Persönliche Bestellannahme: **Tel.: 02504 - 9330 - 0**

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

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Service - Hotline:

Tel.: 02504 - 9330 - 11

Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

PC-Spiele CD-Rom geplanteNeuheiten:

Addams Family P.	74,95
AIRBUS 2	79,95
ATRIPOLIS 2097	69,95
BAZOOKA SUE	89,95
CLANDESTINY	79,95
C. & C. 1 Win95	89,95
Comanche 3.0	79,95
DAGGERFALL<1/2>	**69,95**
DEMONWORLD	89,95
DER PLANER 2	74,95
Descent To Undermountain	79,95
DOMINION	**79,95**
DSF FUSSBALLMANAGER	79,95
Dungeon Keeper <3/97>	**74,95**
EVIDENCE	79,95
FORMEL 1 <1/2.97>	**79,95**
GOTHIC MACHINES	69,95
GUTS 'N' GARTERS	89,95
HARVESTER	79,95
HAVE A N.I.C.E. DAY	69,95
HEART OF DARKNESS	99,95
iM1 A2 Abrams	**99,95**
IMPERIUM GALACTICA	89,95
INTO THE VOID	79,95
IRON & BLOOD	79,95
JAGGED ALLIANCE - Deadly Games	69,95
MAD TV 2	79,95
MAGIC THE GATHERING	89,95
MARTY 2	59,95
MASTER OF ORION 2	89,95
MAXX	79,95
MEGARACE 2	69,95
MOTO X	79,95
NBA Live '97	79,95
PANZER DRAGOON	69,95
POWERPLAY HOCKEY	69,95
SILENCER	69,95
Sim City 2000 Win95	89,95
Sim City 2000 Collec.	89,95
SIM COPTER Win95	74,95
SIM PARK	59,95
SIM TUNES	59,95
SIM Weihnachtspaket '96	69,95
SNOW CRASH	59,95
SPACE ACADEMY	79,95
SPQR <12.96>	69,95
STAR TRADER	69,95
The Divide: Enemies W.	59,95
THE HIND	69,95
THEME HOSPITAL	79,95
TIE FIGHTER VS X-Wing	79,95
TIME PARADOX	79,95
TINY TROOPS	79,95
VIKING - The Strategy of Ultimate Conquest	69,95

A = Ausländische Anleitung !

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

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
AMOK Win95/DOS	69,95
ARCADE CLASSIC	59,95
AREA 51 Win95	69,95
ASSAULT RIGS	59,95
BAKU BAKU ANIMAL	49,95
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
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
DEADLY GAMES	79,95
DEATH RALLY	59,95
DEATHDROME	59,95
DER PRODUZENT	74,95
DESCENT 2	89,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
DestructionDerby 2	74,95
Destr. Derby 2 Win95	74,95
DIABLO	**79,95**
D. große Schlacht ind. Ardennen	69,95
D. große Schlacht von Gettysburg	79,95
DIE SCHLÜMPFE	59,95
DIE PANDORA AKTE	**74,95**
DIE SIEDLER 2	69,95
D.Stadt d. verlorenen Kinder	74,95
DISCWORLD 2	79,95
DISCWORLD 2	**89,95**
DOWN IN THE DUMPS	74,95
ECCO THE DOLPHIN	59,95
ENEMY NATIONS	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 Win95	79,95

Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

GENE MACHINE	69,95
GOLD GAMES PACK	**49,95**
Golden Gate Killer Win 95	74,95
	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
NBA HANGTIME	69,95
Nemesis-Wizardry Adv.	69,95
NEED FOR SPEED	79,95
NHL Hockey '97	74,95
OFFENSIVE	89,95
ONSIDE SOCCER	79,95
ORION BURGER	64,95
PETKO	69,95
PHANTASMAGORIA 2	84,95
PINBALL '95	39,95
Pinball Wizard 2000	49,95
PRIVATEER 2	79,95
PSYCHIC DETECTIVE <A>	69,95
Puppen, Perlen & Pistolen	**79,95**
RACE MANIA	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
Robotron "X"Win95	69,95
SAFECRACKER	79,95
SCHLEICHFAHRT	79,95
SCORCHED PLANET	69,95
Scorcher Win95/DOS	69,95
SCREAMER <A>	49,95
SEA LEGENDS	69,95
SECRET MISSION Win95	49,95
SEGA RALLY	**69,95**
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
Stefan Effenberg's Coach	79,95
STRIKE BASE	64,95

Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamationen (MI / Fr. 13.00 - 18.00 Uhr unter 02504 - 9330-12) zuständig

Syndicate Wars	79,95
Terminator Skynet	**59,95**
TERROR TRAX	49,95
TFX - Eurofighter 2000	89,95
THE DARK EYE <Win>	79,95
THE MUPPETS (WIN95)	69,95
THE NEVERHOOD	79,95
THE SIMPSONS	59,95
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
WIZARDRY GOLD	69,95
WOLF - The Simulation	69,95
YAHTZEE	39,95
"Z"	69,95
ZONE RAIDERS	49,95
ZORK NEMESIS Win 95	89,95
ZPG	69,95

SONDERANGEBOTE:

3D ULTRA PINBALL	39,95
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

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

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 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 1	29,95
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>	29,95
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
WARCRAFT	29,95

Arne Dohlinger ist für Endkunden zuständig

VIDEO CUBE <A>	19,95
VIRTUOSO	29,95
Weihnachten-D. 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 2	**29,95**
D-Sat	39,95
LINKS Zusatzkurse	je 49,95
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
F-14 TOMCAT	19,95
F-15 STRIKE EAGLE	24,95
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
M1 TANK PLATOON	29,95
MILLEMIGLIA	19,95
ROCKET RANGER	19,95
SILENT SERVICE 2	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPREMACY	19,95
THREE STOOGES	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

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

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

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

Handlieferungen ausgenommen ! Herstellerbedingt keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben Selbstverständlich führen wir auch

SATURN 379,95

PSX 379,95

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

Leitender Programmierer: Tatsuya Satoh
Programmierer: Yasuaki Takeya, Masahiro Sugita
Grafik: Ryuhei Arai, Yuuichi Ide, Yumi Morikawa, Hisayoshi Yoshida
Musik: Naofumi Hataya

Sega Rally

VON HEINRICH LENHARDT

Wenn mancher Zeitgenosse schon im zarten Jünglingsalter einen roten Ferrari samt serienmäßiger Beifahrersitz-Blondine unterhielt, hatte er dies in der Regel Sega zu verdanken. Mit der Interstate-Hetzjagd "Out Run" erwarben sich die Japaner Mitte der 80er Jahre einen exzellenten Ruf für Spielhallen-Autorennen. Trotz spielerischer Schlichtheit und teilweise lachhafter Heimcomputer-Umsetzungen (U.S. Gold ruhe in Frieden) klebt an den Out-Run-Erinnerung viel nostalgischer Zukkerguß. Auch wenn potente Arcade-Konkurrenz über die Jahre hinweg nicht gerade dünn gesät war, verteidigte Sega immer wieder die Spitzenposition in der Zulassungsliste. Grafischer Aufwand und sorgfältiges Design zeichneten Automaten-Evergreens wie "Super Monaco GP", "Daytona USA" und "Sega Rally" aus. Nachdem letzterer Titel vor einem Jahr die Verkaufszahlen der Sega-Spielkonsole Saturn anheizte, darf nun auch die PC-Gemeinde den Arcade-Hit probefahren. Dazu ist allerdings ein Computer-Modell der oberen Mittelklasse gefragt: Auch wenn man bescheiden mit der niedrigen Grafikauflösung vorlieb nimmt, sind ein Pentium im dreistelligen MHz-Bereich und ein RAM-Minimum von 16 MByte Zulassungsbedingungen. Nicht schlecht für ein eher simples Actionrennen, das gerade mal drei Kurse und zwei Autos bietet (wenngleich man sich durch furchtlose Fahrkunst eine Bonusstrecke und einen Zusatzwagen erspielen kann).



Es muß nicht immer Netzwerk sein: Zwei Spieler teilen sich brav den Bildschirm und fahren ihr Duell an einem PC.

Mit Lancia oder Toyota fahren Sie wie in der Spielhalle eine Meisterschaft, die über drei Strecken führt. Safarikurs, Forstfahrt und gebirgige Abschluß-Spritztour bieten stete Steigerungen bei der fahrerischen Herausforderung. Um im Rennen zu bleiben, müssen Etappenabschnitte binnen nicht unknackiger Zeitlimits passiert werden. Drei Schwierigkeitsgrade helfen dabei, daß nicht nur Rally-Profis ins Ziel kommen. Wer im Rennverlauf von Platz 15 auf Rang 1 vorfahren konnte, erhält Zugriff auf die Bonuspiste "Lakeside".

Als nicht unspannende Alternative lockt der Modus "Time Attack". Neben einem Eintrag in der Bestenliste motiviert die Hatz nach der Bestzeit durch einen Phantomfahrer: Das Programm merkt sich Ihre persönliche Bestleistung und projiziert entsprechend ein Auto auf



Heinrich: **Nach all dem Gehype um Automat und Saturn-Version hatte ich mir mehr erwartet. Ein gut spielbares Action-Rennen, aber nicht wahnsinnig viel dahinter.**
Martin: **Jetzt komm' mir nicht wieder mit Deinem "zu wenig Kurse"! Mir sind wenige, aber dafür optimal designte Pisten tausendmal lieber als eine gewaltige Masse Schluderkram. Bei Sega Rally fahr' ich auch beim fünfzigsten Mal hochmotiviert durch den selben Level, weil man durch Fahrkunst immer wieder ein paar Hundertstel rausholen kann.**
Heinrich: **Aber bei "Bleifuß 2" habe ich etwa die doppelte Menge an Strecken; vom besseren Netzwerkmodus mal abgesehen. Mir macht "Sega Rally" zwar Spaß, aber wegen solcher Details wäre es bei mir erst die zweite Wahl.**
Martin: **Sega sollte sich in der Tat etwas mehr Mühe bei seinen PC-Konvertierungen geben. So gut designt die Spiele auch sein mögen; in Sachen Optionen und Technik wäre "Rally" steigerungsfähig.**





Die gute Nachricht: Die PC-Version des Rennklassikers "Sega Rally" bietet hochauflösende High-Color-Grafik. Die schlechte Nachricht: Mit den meisten irdischen Systemen verkommt diese Luxusauflösung zur Standbildposse.

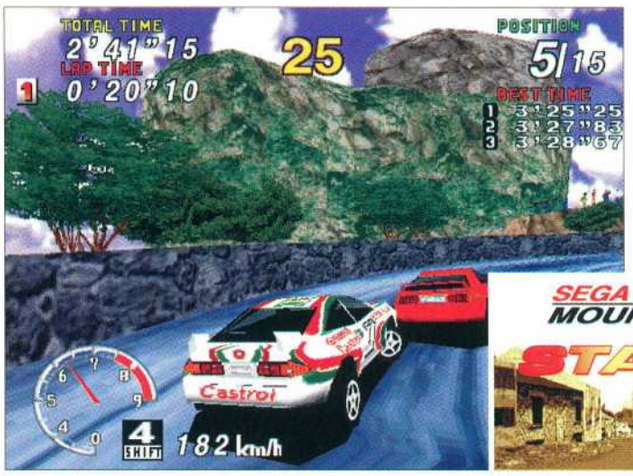
Unten: Auf dem Durchschnitts-Pentium sollten Sie sich lieber mit dieser Grafikauflösung vertraut machen: 320 x 240 Pixel; immerhin mit der hohen Farbtiefe. Wenn das 3D dann immer noch lahmt, können Sie auf 256 Farben runtergehen.





Ein paar Sprünge und nur eine halbwegs schwere Kurve: Der Wüstenkurs läßt sich mit Vollgas fahren.



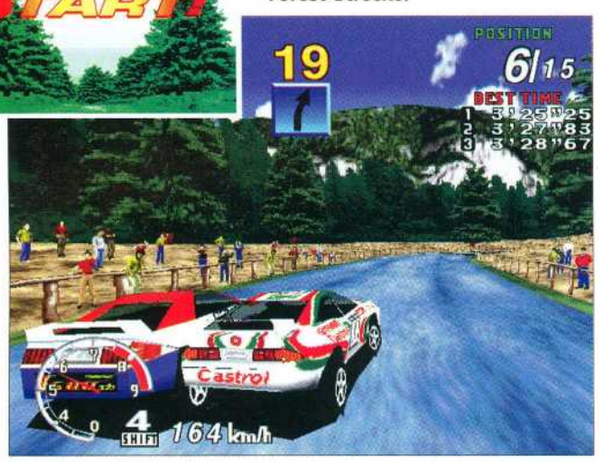


Enger Endspurt: Auf den verwinkelten Kilometern der abschließenden Gebirgsstrecke entscheidet sich die Endplazierung.





Im Wald, da sind die Raser: Tannen und Tunnel erwarten Sie auf den rutschigen Windungen der Forest-Strecke.



die Strecke. Wenn Sie Ihre eigene Bestzeit schlagen wollen, müssen Sie also den grau dargestellten Geisterflitzer abfangen.

Zwei Spieler können sich auf mannigfaltigen Wegen zusammenfinden: Per Modem-Verbindung, Netzwerk oder aneinandergekuschelt an einem PC. Bildschirm-Splitting erlaubt bei letzterer Variante Simultan-Duelle. Große Netzwerk-Orgien sind bei "Sega Rally" kaum drin; mehr als zwei menschliche Fahrer machen die Pisten nicht unsicher.

Die Autos fahren sich so einfach, wie man es bei einer Action-betonten Spielautomaten-Adaption erwarten darf. Zwar lassen sich im Tuning-Menü ein paar Einstellungen ändern und die Gänge können auch manuell gerissen werden. Doch vom anfänglichen Rumgeeier, das manche "Fahr-Simulation" dem Pisten-Greenhorn beschert, ist das gemütliche Rally-Gerumpel weit entfernt. Auf der Piste bleiben ist nicht schwer, Bestzeiten fahren hingegen sehr: Die sorgfältig designten Strecken wollen erkundet und ausgereizt werden. Wie weit kann ich bei einer Biegung am Fahrbahnrand kratzen, ohne daß mir die Kiste wegschmiert? Und welche Technik bringt Vorteile bei der Kurvenbewältigung? Bestzeiten winken nur durch Meisterung des Slidings: Volle Pulle in die Kurven gehen, mit spätem Bremsen die Räder blockieren, gegenlenkend durchdüsen (eine Technik, die angeblich Cybermedia-Schatzmeister "Cabrio" Knauf beim Brötchenholen an einem dunstigen Herbstmorgen Anfang der 90er Jahre erfunden hat). Kurven werden durch Bildsymbole und Sprachausgabe angekündigt.

Bestzeiten und Raser-Initialen werden ebenso gespeichert wie gelungene Replays. In diesen Aufzeichnungen läßt sich die Rekordfahrt nochmals aus der Sicht von Außenkameras studieren. Während des Rennens haben Sie die Wahl zwischen zwei Ansichten: Ego-Perspektive (schneller) oder Blick aufs Heck des eigenen Fahrzeugs (fahrtechnisch angenehmer).

Segas Saturn-Version von "Rally" läuft tadellos auf einer Videospielkonsole, die nicht mal 300 Mark kostet. Doch warum brauche ich einen so gewaltigen Hardware-Fuhrpark, damit die PC-Version optimal flutscht? Sei's drum - auf einem Mucki-System fährt das Action-Rennen munter nach vorne. Solide Steuerung in Verbindung mit klug designten, unebenen Holperstrecken ergibt ein feines Fahrgefühl; eindeutig dem Action-Lager zuzuordnen aber dennoch von einem gewissen Niveau. Die kultige Verehrung, welche die Saturn-Version umwabert, verflüchtigt sich aber angesichts einiger harscher PC-Realitäten. "Sega Rally" ist angreifbar: Nur drei (bzw. vier) Pisten, maximal zwei Spieler im Netzwerk... holla, da höre ich "Bleifuß 2" verführerisch röhren. Virgins Alternativ-Rennen bietet mehr Masse fürs Geld, wenngleich Rundkurs-Gourmets Sega die sorgfältigere Streckengestaltung zugestehen. Rennspiel-Perfektion ist bei "Rally" nicht herausgekommen, aber immerhin ein kultivierter Rennspaß für den vitalen Power-User.

SEGA RALLY		WERTUNG	X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	1	4	75
HERSTELLER	SEGA	PRÄSENTATION	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 2 (AN EINEM PC)	GRAFIK	4	16	
	1 - 2 (MODEM, NETZWERK)	SPIELDESIGN	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Ausgereiftes Action-Autorennen mit edlem Fahrgefühl. Zähe Grafik und Strecken-Geiz bremsen die Euphorie.

http://www.people.memphis.edu/~uacgwin/rally.html

Wer zum Geier ist "Deino"? Ein amerikanischer Rally-Fan, der seine Bestzeiten auf dieser Web-Seite veröffentlicht hat. Staunen, unterbieten und mitdebattieren bei essentiellen Fragen wie "Ist Sega Rally wirklich besser als Ridge Racer"?

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	320x200	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/166	640x480	High Color	nicht unterstützt	32 MByte

An SVGA ist kaum zu denken. Selbst wenn Sie bescheiden mit der niedrigen Auflösung vorlieb nehmen, ist viel Aufwand angesagt: Unterhalb eines sauber konfigurierten 120er-Pentiums mit solider Grafikkarte macht selbst LoRes Streß.

Entwickler: Synetic
Programmierung: Michael Bittner, Yusuf Aydin
Grafik: Carsten Holtmann, André Kröker, Renate Langenkämpfer
Sound: Olaf Georgi

Have a nice Day

VON ANDREAS ULRICH

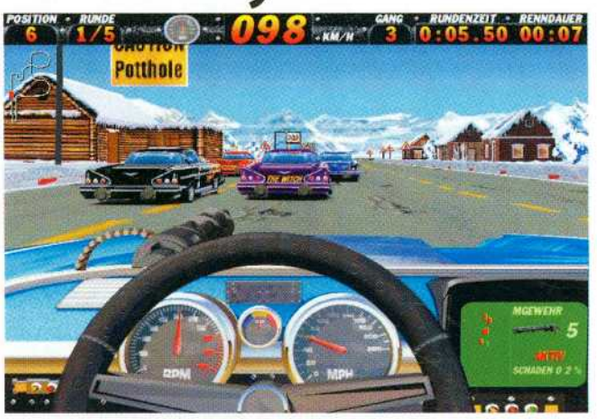
Mit „Have a Nice Day" outen sich die Magic-Bytes-Entwickler als rabiate Gegner der StVO. Ihre Vorstellung von einem besinnlichen Sonntags-Ausflug besteht darin mit 300 Sachen über haarsträubende Kurse zu brettern und in Konkurrenz zu anderen Rowdies Leib und Leben aufs Spiel zu setzen. Aber kein Angst: Als Fahrschüler der Amateur-Liga tuckern Sie zunächst mit einem lediglich 350 PS starken Chevy um den schikanenreichen Rundkurs. Erst wenn Sie mit schlafwandlerischer Sicherheit Ihre Runden drehen, dürfen Sie auf den Ford Mustang oder den Turbinenbetriebenen Hellcat V2 umsteigen.

Das einzige was Sie zu Beginn an Ihrer Klapperkiste verändern dürfen, ist die Lackierung. Nitrobooster, ABS, Bodensauger und Bord-MG können Sie sich erst leisten, wenn Sie Ihren Sponsor mit erfolgreichen Rennresultaten beeindruckt haben. Sieben Konkurrenten müssen Sie jeweils von der Piste schieben, um ein Rennen zu gewinnen.

Die Kurse sind über die ganze Welt verteilt und nach landesüblichen Themen gestaltet: Der Maya Kurs führt Sie an Pyramiden vorbei, in Chicago heizen Sie durch düstere Häuserschluchten, in Kanada brausen Sie durch verschneite Wälder.

Ist Ihr Schlitten anfangs noch hundertprozentig in Schuß, so leiden Reifen, Karosserie und Motor arg unter den Strapazen der Strecke und den gegnerischen Attacken: Harte Landungen nach Rampensprüngen, Karambolagen mit anderen Verkehrssündern und Blechschäden durch gegnerische Salven lassen Ihren hochglanzpolierten Boliden zur Schrottkarre verkommen. Sinkt die Fahrtüchtigkeit Ihres Gefährts auf unter 40 Prozent, sind bleibende Schäden nicht mehr auszuschließen: Mit Kolbenfresser und Plattfuß erreichen Sie die nötige Geschwindigkeit nicht, um z.B. durch einen Looping zu flitzen. Biegen Sie also rechtzeitig in die Boxengasse ab, um notwendige Reparaturen noch während des Rennens zu erledigen.

Die aufregende Saison ist in zwölf Rennen unterteilt, sechs unterschiedliche Kurse müssen in Hin- und Rückrunde, bei Tag und Nacht überstanden werden. Für den ersten Platz werden Ihnen zehn Punkte in der Fahrerwertung gutgeschrieben, als zweiter erhalten Sie noch sechs Zähler, der Sechstplazierte muß sich mit einem lausigem Punkt zufrieden geben. Haben Sie eine Saison nicht nur überlebt, sondern sich gar unter den ersten Drei plaziert, dann dürfen Sie in die nächst höhere Klasse aufsteigen. Dort erwarten Sie schnellere Autos und noch fiesere Gegner.



Auf den kanadischen Winterdienst ist Verlaß: Trotz tief verschneiter Landschaft rasen Sie über staubtrockene Straßen.



"Jurassic Park" läßt grüßen: Grafische Gags wie diese Tunneleinfahrt oder witzige Plakate finden Sie allerorts.



Die virtuelle Carrera-Bahn? Die Streckenelemente der deutschen Turbo-Schlacht wiederholen sich regelmäßig mit jedem Kurs: Looping, Tunnel und Schanze wirken wie Baukastenelemente, die lediglich in neuer Reihenfolge zusammengesetzt wurden. Dabei ist die "H.A.N.D."-Welt flach wie eine Scheibe – Steigungen und höllisches Gefälle (wie z.B. in "Bleifuß 2") kommen Ihnen nicht unter die Reifen. Damit geht meinem Genörgel aber auch schon der Dampf aus. Die sorgfältig gezeichneten Hintergrundgrafiken rauschen in beachtlicher Geschwindigkeit vorüber und vermitteln ein rasantes Geschwindigkeitsfeeling. Falls Sie auf Hardrock stehen, wird Sie auch der CD -Soundtrack in Aspahltlaune versetzen.
Wer auf der Suche nach einer ernsthaften Rennsimulation ist, der läßt aber besser die Finger von "Have a nice Day". Spielspaß ohne Reue, nicht die Realitätsnähe steht bei der Raserei im Vordergrund. Reifenwahl und Spoilereinstellungen mußten Platz machen für Raketenwerfer und Nitrobooster.



http://www.polizei.bayern.de/verkehr/index.htm

Nach einer ausgedehnten "Have a Nice Day"-Session sind Sie der Meinung, Ihr Können in den wirklichen Straßenverkehr einbringen zu müssen? Dann werfen Sie mal einen Blick auf den Bußgeldkatalog der Polizei...

HAVE A NICE DAY		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	70
HERSTELLER	**MAGIC BYTES**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
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	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Mit 200 Sachen um die Welt: Knallharte, hochauflösende Raserei, ideal zum Abreagieren vom täglichem Verkehrsstreß.

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

Erst mit einem P90 kommt richtiger Fahrspaß auf – zumindest wenn sich nicht mehr als drei gegnerischen Fahrzeuge die Überholspur blockieren. Ihre Festplatte wird kaum belastet: Das Spiel läuft komplett von CD.

Bot Soccer

VON ANDREAS ULRICH



Hohe Auflösung, ohne Zoom: Sie überblicken den größten Teil des Spielfeldes. Nur das Scrolling ruckelt erbärmlich.

Hohe Auflösung, nah herangezoomt: Die gerenderten Sprites gewinnen an Größe, der Rechner verliert an Geschwindigkeit.

Freunde skurriler Sportarten kommen bei „Bot Soccer" auf ihre Kosten. Denn mit „Soccer", sprich Fußball, hat das Werk der Entwicklungs-Newcomer Caps wenig zu tun. Die elf verschwitzten Vorzeige-Athleten wurden durch vier Roboter ersetzt, der Ball durch eine leere Dose „Cyberkraut".

Je nach Modell rollen, schlängeln und stacksen die Blecheimer hinter dem runden Stück Altmetall her und versuchen es in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu schieben und zu kicken. Turbulent wird "Bot Soccer" durch die Möglichkeit die gegnerischen Spieler zu verprügeln. So zieht die Standardausführung der Blecheimer ihrem Gegner mit dem Hammer eins über den hochlegierten Deckel. Ist der Angriff von Erfolg gekrönt, dann scheidet der Gegenspieler mit verbeultem Schädel für fünf Sekunden aus.

Um die künstliche Intelligenz der anderen Mannschaft zu ärgern, manövrieren Sie die Dose geschickt über die Banden an den verdutzten Gegnern vorbei. Auf Knopfdruck kugeln Sie das Faß zum nächsten Mitspieler oder walzen es in Richtung gegnerisches Tor.

Bleibt der Erfolg trotz solch ausgefeilter Manöver aus, dann sollten Sie die Mannschaftsaufstellung in der Halbzeitpause ändern und eine aggressivere Taktik ausprobieren.

Zwischen zwei Spieltagen verprassen Sie Ihr Geld für leistungsfähigere Mech-Sportler und Power-Ups. Die Doping-Module verbessern z.B. offensive und defensive Leistung der Blechkameraden oder machen ihm ordentlich Beine. Leider können Sie jedes Power-Up pro Spiel nur einmal aktivieren. Nach einigen Sekunden schwinden die neugewonnen Kräfte Ihres Roboters wieder dahin.

Je nach Lust und Laune schicken Sie Ihre Metall-Kicker in einem Freundschaftsspiel auf den Platz, bestreiten eine Meisterschaft mit altbewährter Tabellenauswertung oder nehmen an einem Turnier nach K.O.-Modus teil. Nach einem erfolgreichen Spieltag können Sie den Tabellenstand speichern.

Die Grafik läßt sich bis auf 1024 x 768 Pixel hinaufschrauben. Damit Spielfeld und Figuren dabei nicht zu mickrigen Pixelobjekten zusammenschrumpfen, dürfen Sie die Darstellung der Partie vergrößern.



Ein neues Spiel, ein neues Feld: Auf den Spielverlauf hat der wechselnde Bodenbelag keinen Einfluß.



Ihre Roboter verharren stur auf den ihnen zugewiesenen Positionen, keiner der rollenden Mülleimer eilt Ihnen zu Hilfe, wenn Sie versuchen Ihr Tor sauber zu halten. Unflexibel ist die automatische Auswahl des Blecheimers, den Sie gerade steuern: Es wird immer der Roboter aktiviert, der der Dose gerade am nächsten ist. Sobald zwei oder mehr Ihrer Bots in Reichweite der Dose sind, kommt es unweigerlich zum Kontrollchaos.
Und wer kam eigentlich auf die Idee, Fußball mit einer Dose zu simulieren? Das Spielfaß ist scheinbar aus Blei gehämmert: Man kann die runde Walze noch so heftig treten, vom Spielfeld wird sie sich keinen Millimeter lösen.
Die CPU gesteuerten Blechkameraden werden von Franz Robobauer trainiert, sind zwar nicht besonders helle, im Zusammenspiel aber fast unschlagbar: Mit Niederlagen in zweistelliger Höhe werden Sie sich abfinden müssen. Wer 80 Mark in diese Software-Gurke investiert, dem können wir auch nicht mehr helfen.



http://www.robot-group.org/robofest/adopt.htm

Herrenlose Roboter suchen ein neues Zuhause: Wollten Sie nicht schon immer eine Patenschaft für einen vernachlässigten Roboter übernehmen? Geben Sie sich einen Ruck und lesen Sie auf dieser Seite nach, wie Sie den armen Blechkameraden dieser Welt helfen können.

BOT SOCCER		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**80 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	**2**	40
HERSTELLER	**NBG VERLAG**	PRÄSENTATION	X X • • •	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X • • •	3	**6**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X • • •	3	**6**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2**	GRAFIK	X X • • •	4	**8**	
		SPIELDESIGN	X X • • •	7	**14**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Langweiliges Robo-Sportspiel auf Shareware-Niveau. Ohne jeglichen Höhepunkt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/100	1024x768	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Damit die Dose ordentlich über das Feld rollt empfehlen wir einen Pentium 100. Mittels Gravis "Grip"-System treten zwei Spieler gegeneinander an – falls Sie einen Dummen finden. Unter Windows 95 läuft "Bot Soccer" einwandfrei.

Produzent: Mike Archer
Programmierung: Jon Matsukawa
Grafik: Jeff Knight
Sound: Mark Ganus

WWF in your House

VON ANDREAS ULRICH

Nach etlichen Konsolenauftritten steigen die Gladiatoren der World Wrestling Federation (WWF) jetzt in den PC-Ring. Zehn der amerikanischen Publikumslieblinge prügeln sich in „WWF in your House“ um den Meistergürtel. Mit dabei: Der Ultimate Warrior, Owen und Bret Hart, Undertaker und British Bulldog.

Nachdem Sie sich für ein Muskelpaket entschieden haben, wählen Sie den Modus: Bei normalen Saisonwettkämpfen kloppen Sie sich nur mit einem Gegner. Liebäugeln Sie mit dem Interkontinental-Gürtel, müssen Sie sich im Verlauf des Wettkampfs mit zwei und im letzten Fight gar mit drei Gegnern anlegen.

Am besten steuern sich Ihre Helden mit einem Joypad mit vier Feuerknöpfen, mit dem Gravis „Grip“-Pad können Sie sogar alle sechs Feuerknöpfe benutzen.

Auf Knopfdruck schlagen die Protagonisten mit Faust- und Fußtritten aufeinander ein. Durch geschickte Kombinationen gelingen Ihnen spektakuläre Würfe, Griffe oder Sprünge. Natürlich hat jeder Charakter seine individuellen Spezial-Moves, mit denen er seinen Gegenüber auf die Bretter schickt. Setzt der Undertaker zu seinem bekannten "Tombstone Piledriver" an, treibt es Ihnen schon beim Zusehen die Tränen in die Augen. Hinterhältige Wrestler greifen auf unerlaubte Hilfsmittel zurück: Owen Hart zückt seine Pistole und bombardiert seinen Gegner mit Spielkarten, Vader nimmt Sie als wutschnaubender Minotaurus auf die Hörner und Golddust läßt ein ekliges Küßchen ´rüberfliegen, das Sie glatt umhaut. Wird es Ihnen im Ring zu eng, dann packen Sie kurzerhand Ihren Kontrahenten und werfen ihn über die Seile. Außerhalb des Rings wird dann munter weitergeprügelt. Liegt Ihr Kontrahent hilflos am Boden, steigen Sie auf einen Pfosten und segeln von dort sadistisch grinsend auf den wehrlosen Ringer herab. Vorsicht: Gegner, die bereits geschlagen am Boden liegen, haben die unangenehme Eigenschaft, sich noch einmal aufzurappeln und weiterzukämpfen.

Haben Sie ein Turnier gewonnen, belohnt Sie eine Videosequenz Ihres tobenden Helden.



Alles ist erlaubt: Liegt ein Gegner am Boden, dann können Sie Ihn mit kräftigen Fußtritten weiter malträtieren.



WWF ist ein Rückschritt in die Zeit, als pixelige 2D-Sprites in grober VGA-Auflösung aufeinander losmarschierten. Das wäre ja noch zu verschmerzen, aber leider haben es die Entwickler versäumt, den Spielablauf ausgewogen zu gestalten. Ihnen stehen zwar etliche Special-Moves zur Verfügung, aber simple Faustschläge tun Ihrem Gegner ebenso weh. Aus einigen Situationen gibt es für die doofen CPU-Wrestler keinen Ausweg: Hat ein Muskelberg erstmal die Seile im Rücken, dann schicken Sie Ihn ohne Gefahr für eigenes Leib und Leben mit zahllosen harten Geraden auf die Bretter.
Viel zu einfach ist die Ausführung der Special-Moves: Fast immer gelingt es mit ein paar Knopfkommandos, den Gegner an den Haaren zu packen oder ihn aus dem Ring zu werfen. Kämpfen Sie gegen zwei Muskelberge, steht einer Ihrer Kontrahenten teilnahmslos herum. Gut gelungen ist die Steuerung: Die Kämpfer gehorchen brav allen Anweisungen, lobenswert ist die Unterstützung des Gravis "Grip"-Pads.



Überschlag: Der Undertaker läßt Shawn Michaels keine Chance.



Um einen Titel zu gewinnen, müssen Sie zwei Gegner gleichzeitig schlagen.



Nach einem linken Haken von Bret Hart hebt der Ultimate Warrior ab.

http://serv2.fwi.com/~coltrain/main.html
Nicht alles, was die Gladiatoren der WWF leisten, wird vom Publikum bejubelt. Unter dieser Privat-URL finden Sie die "WWF-Hall of Shame" mit den peinlichsten Auftritten der amerikanischen Ringer-Helden in Wort und Bild.

WWF IN YOUR HOUSE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	57
HERSTELLER	ACCLAIM	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 - 2	GRAFIK	X X ● ● ●	4	8	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Mittelmäßige Prügel-Show mit angestaubter Grafik, aber gewitzter Steuerung. WWF-Anhänger riskieren einen Blick.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	300x240	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	300x240	256	nicht unterstützt	16 MByte

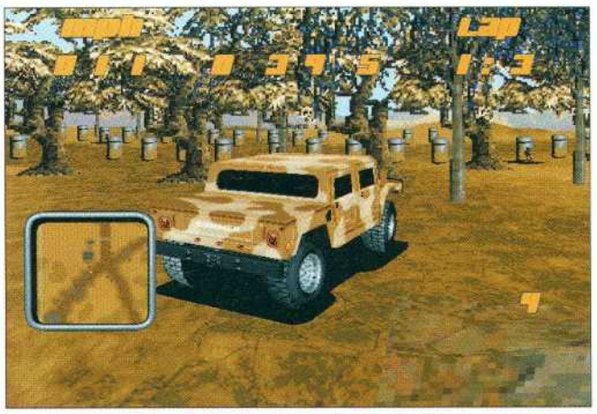


Die Wrestler zeigen sich genügsam: Schon auf einem 486 DX2 teilen Sie aus, das die Fetzen fliegen. Haben Sie genügend Ressourcen (80 MB), dann installieren Sie das komplette Spiel auf die Festplatte – das spart Zugriffszeiten.

Produzent: Steve Wilcox
Programmierung: Greg Knight
Grafik: Adam Batham

Test Drive Offroad

VON ANDREAS ULRICH



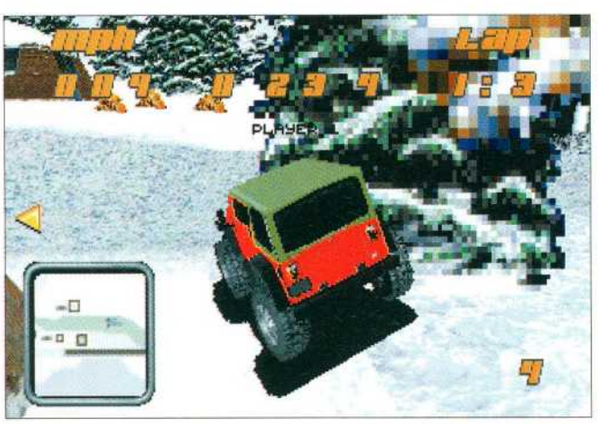
Der Weg zurück auf die Straße ist durch Hindernisse versperrt, Ihnen gehen wertvolle Sekunden verloren.

Brausten Sie im Ur-"Test-Drive" noch mit begehrenswerten Sportwägen über Gebirgspässe und Highways, so schickt Sie Accolade heute mit geländeerprobten Offroad-Trucks auf eine Rallye über verschneite Pisten, morastige Forstwege und staubige Kamelpfade.

Im Hauptmenü modifizieren Sie Grafik, Sound und Steuerung: Dicke Pentium-PCs brettern in 640x480 Pixel Auflösung über die Kieselstraßen, für schwächere CPUs empfiehlt Accolade die 320x200-VGA-Auflösung. Beschleunigt Ihr Jeep immer noch nicht zu optimaler Leistung, dann schalten Sie die Texturen ganz oder teilweise ab, um Ihrem Tower mehr Dampf zu machen.

Ist Ihr PC optimal auf die „Offroad"-Strecken abgestimmt, starten Sie zu einer Proberunde oder melden sich zu einer Liga an: In der "Class League" nehmen Sie es mit Fahrzeugen des gleichen Typs auf, während in der "Mixed"-Liga vier verschiedene Jeeps loslegen. Außerdem haben Sie hier die Wahl zwischen alpinen Forststraßen, verschneiten Feldwegen, sandigen Trampelpfaden und drei anderen Streckentypen.

Um als Gewinner durchs Ziel zu fahren, müssen Sie drei Konkurrenten abhängen. Tuckern Sie bei anderen Rennspielen brav der Straße nach, so dürfen Sie bei „Test Drive Offroad" die ökologische Wildsau rauslassen: Ob Sie auf oder neben der markierten Strecke in Richtung Ziel rumpeln, bleibt Ihnen überlassen. Um eine Runde vollständig zu absolvieren, passieren Sie Check-Points in der korrekten Reihenfolge. Damit Sie immer auf den rechten Weg zurückfinden, weisen Ihnen Pfeile den Weg zum nächsten Checkpoint. Zur weiteren Orientierung falten Sie Ihre Karte aus, auf der Sie die nähere Umgebung studieren. Am sichersten ist die vorgegebene Route, wachsame Piloten erspähen jedoch manche Abkürzungen, mit denen sich wertvolle Sekunden sparen lassen. Nehmen Sie einen solchen "Abschneider", dann machen Sie sich auf eine harte Probe gefaßt: Abseits der markierten Wege wird das Gelände noch unhandlicher: Steile Anstiege werden selbst von den geländeoptimierten Jeeps nicht ohne weiteres gemeistert und dichter Baumbewuchs verhindert jeden Versuch, auf die Straße zurückzugelangen. Muten Sie Ihrer Offroad-Schaukel nicht zuviel zu, denn waghalsige Manöver enden oft auf dem Dach Ihres Fahrzeuges. Bis Sie weiterfahren, vergehen wertvolle Sekunden und Sie sehen von der Konkurrenz nur noch eine Staubwolke.



Schneeblind: In der Winterlandschaft verlieren Sie den richtigen Weg leicht aus den Augen. Ein Blick auf die Mini-Karte (links unten) hilft Ihnen weiter.



Trotz beachtlicher Bewegungsfreiheit fahren sich die "Test Drive"-Boliden katastrophal. Das liegt in erster Line an der völlig vermurksten Steuerung – egal, ob mit Lenkrad oder Stick. Da die Jeeps selbst bei minimaler Geschwindigkeit wie tollwütige Karnickel über die Strecke hüpfen, artet das Lenken in hektisches Rühren aus. Selten berühren mehr als zwei Reifen den Boden, der Lenkerfolg ist dementsprechend mickrig. Eh Sie sich versehen, haben Sie sich in der 3D-Umgebung völlig verfranst. Der Pfeil zeigt Ihnen zwar die Richtung an, aber wenn der Weg durch Reifenstapel oder Fässer versperrt ist, dann müssen Sie mitunter lange Umwege in Kauf nehmen, um zum Checkpoint zurückzufinden. Befinden Sie sich mit einem Konkurrenten auf einer Höhe, dann lassen Sie ihn lieber vorausfahren. Sonst schubst Sie der Gegner von der Fahrbahn – im Zweikampf "Jeep gegen Jeep" ziehen selbst erfahrene Test-Drive-Piloten meist den kürzeren. Zumindest technisch wurde die 3D-Umgebung ordentlich in Szene gesetzt.

http://off-road.com/

Off-Road-Enthusiasten finden auf dieser Seite alles über ihre vierrädrigen Lieblinge. Das Geländewagenmagazin berichtet in professioneller Form über Autos, Zubehör und Off-Road-Events.

TEST DRIVE OFFROAD		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	46
HERSTELLER	**ACCOLADE/EIDOS**	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X	3	9	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X	3	3	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X	4	12	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Miese Steuerung, öde Grafik: Planlos-unmotiviertes Gekurve durch unwegsame 3D-Areale.

	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

In hoher Auflösung ist "Test Drive: Offroad" nur auf einem P/166 oder schneller spielbar. Verzichten Sie auf Details und schrauben die Auflösung auf 320x200-VGA herab, genügt ein P/90. Achtung: Unter Win95 bleiben die Motoren kalt!

Produzent: Virgil Manning
Programmierung: David Wilson, Niall Fraser
Grafik: Tony Bennet, Paul Holmes
Sound: Russel Dunham, Paul Zimmer, Lee Groves

XS

VON WINNIE FORSTER

Thematisch erinnert "XS" an den "Running Man", eine Anti-Utopie, die durch ihre Verfilmung mit Arnold Schwarzenegger bekannt wurde: In einer abgeschlossenen Arena bekämpfen sich schwerbewaffnete und durch "Hartlichtschilde" geschützte Alien-Krieger bis auf den Tod. Auch ein Freund von Ihnen hat sich in Hoffnung auf den großen Preis ins Labyrinth gestürzt, war dabei jedoch so wenig erfolgreich, daß Sie ihn nicht auf der Siegesfeier, sondern erst im Leichenschauhaus wiedersehen. Doch Ihr Kumpel war Realist und hat vorsorglich ein Video-Testament angefertigt, in dem er Sie auffordert, seinen Tod zu rächen. Also schreiben auch Sie sich zur Teilnahme am Wettbewerb ein.

Nach dem Anmeldebildschirm wählen Sie zwischen zwei Kampfarten: Im Groll-Modus treten Sie gegen beliebig viele Gegner Ihrer Wahl an, während Sie im Wettbewerbs-Modus von Arena zu Arena eilen und an jedem Schauplatz drei Schildkämpfer bezwingen müssen. Im "Lagerhaus" angekommen, hetzen Sie durch das Gänge-Labyrinth, die Maus steuert Ihre Blickrichtung, in die Sie sich mit den Cursortasten bewegen. Ihr HUD zeigt Ihnen dabei den Status Ihres Schildes sowie Gesundheit und Munition an. In einem Textfenster erscheinen zusätzliche Informationen. Wichtig ist das Ortungsgerät in der rechten oberen Bildschirmecke, auf dem Sie präzise erkennen, wo sich Ihr gegenwärtiger Widersacher befindet. Auf einfacher Schwierigkeitsstufe hilft Ihnen zusätzlich eine Karte bei der Orientierung.

Um einen georteten Kämpfer zu besiegen, feuern Sie solange auf ihn, bis sein Schild erlischt und Ihre Kugeln ungehindert seinen Körper zerfetzen. Da auch Ihr Schutz nicht unzerstörbar ist, sollten Sie als erstes die überall umherfliegenden Geschütztürme zerstören – deren Wracks entpuppen sich als Schild- oder Waffenboni. Im ersten Level feuern Sie mit der kompakten MP oder dem Sturmgewehr. Die Waffen unterscheiden sich in Feuerrate, Durchschlagskraft und Zielgenauigkeit. Haben Sie einen Ihrer Gegner erledigt, können Sie Ihre Wumme gegen die Knarre Ihres Opfers tauschen und so eine tragbare Stalinorgel oder gar einen panzerbrechenden Raketenwerfer erbeuten. Außerdem stehen Ihnen später Granaten, Leuchtraketen oder Minen zur Verfügung.

Haben Sie die drei Aliens ins Jenseits befördert, landen Sie nach einer kurzen Videosequenz wieder im Umkleideraum der Todeskämpfer: Der Eingang zur nächsten Arena ist jetzt weit geöffnet.



Aggression sichert in "XS" das Überleben: Mit der Polygon-Rakete feuern Sie in die Fratze eines "Wretch butler".



Fünf Kameras dürfen Sie abstellen und fernsteuern. Nähert sich ein Gegner, zünden Sie die integrierte Bombe.



Die Arenen von "XS" haben Ihnen nichts zu bieten, was es in anderen 3D-Welten nicht bereits besser gab: Nicht einmal mit dem indizierten Ego-Shooter-Urahn kann die SCI-Neuheit in Bezug auf das Leveldesign mithalten. Auch fehlen Schalter und Geheimgänge: Eine Interaktion mit der Umgebung ist nicht möglich, Sie latschen sich in den Verließen die Füße platt und freuen sich über jede neue Waffe. Die verwendete Polygon-Grafik ist eigentlich die beste Voraussetzung für ein individuelles Bewegungsverhalten aller Kämpfer – leider benützen Sie ausschließlich Fernwaffen und kommen so niemals nah genug heran, um sich an den Animationen zu erfreuen. Denn eine zwei cm hohe Polygonfigur macht bei 320x200 Pixeln optisch auch nicht mehr her als ein ebenso großes 2D-Sprite. Die künstliche Intelligenz der "XS"-Aliens umschreibe ich besser mit "virtueller Dummheit": Einige Außerirdische sind höchst aggressiv, andere ergreifen sofort die Flucht – eine vernünftige Taktik hat keiner der CPU-Gladiatoren gelernt.

http://www.pbm.com/arena/

Gladiatorenkämpfe in einer abgeschlossenen Arena waren schon im alten Rom ein Publikumshit und erregen nun auch im Internet die Gemüter: Auf dieser Seite entwerfen Sie Ihren eigenen Gladiator und kämpfen um Ruhm und Ehre gegen andere Internet-Söldner.

XS		Wertung		X	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	46
HERSTELLER	**SCI**	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS**	KOMPLEXITÄT	X X	3	6	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X	3	9	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X	4	8	
	1-8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X	7	14	

Multiplikator

FAZIT: Überflüssig wie ein leeres Magazin: Phantasieloses Marathon-Ballerspiel ohne Abwechslung oder Überraschungen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	320x200	256	nicht unterstützt	16 MByte

Rechenpower gefragt: Schnurrt nicht mindestens ein P90 unterm Gehäuse, brauchen Sie keinen Gedanken an die Installation von "XS" verschwenden. Der Lohn ist schnelle und flüssige Grafik – bei 320x200 Pixeln kein Grund für Freudenjauchzer.

Entwickler: New World Computing, USA
Design: Jon Van Caneghem
Programmierung: Phil Steinmeyer
Sound: Rob King, Steve Baca, Paul Romero
Grafik: Julia Ulano, Bonita Long-Hemsath

Heroes of Might & Magic 2

VON ROBERT BANNERT



Rundenbasierte Gefechte: Jede Figur verkörpert eine Truppe und marschiert auf Mausorder zur gegnerischen Sprite-Front.

New World Computing verstrickt das "Might & Magic"-Rollenuniversum zum zweiten Mal in eine Strategieschlacht und bricht die "Succession Wars" vom Zaun: Zwischen gezeichnetem Schattenspiel und Render-Gemäuern kündet das Intro von einem braven Thronfolger, aber auch von seinem bitterbösen Bruder. Während Prinz Blondi um den verblichenen König und Vater trauert, reißt der hakennäsige Finsterling den Thron an sich und zwingt die Lehensherren zum Treueeid. Bevor sich der Erbschleicher auch die letzten Ressourcen unter die schmutzigen Nägel reißt, scharen Sie alle verbliebenen Getreuen um Ihr Banner und rufen neben menschlichen Vasallen auch Verbündete aus Mythen- und Fabelreich zu den Waffen. Doch bevor Sie als wutschäumender Adeliger Ihrem Bruder die Stirn bieten, müssen Sie die umliegende Landschaft erforschen und aus der mickrigen Revolte Provinz für Provinz einen ausgewachsenen Feldzug organisieren. Während Ihr Königssohn über Pläne für Burgwehr oder Stadterweiterung brütet und sich bei den Kostenvoranschlägen die Haare rauft, stöbern Ihre Feldherren in den angrenzenden Ländereien nach den erforderlichen Ressourcen. Feldherren werden nebst Truppenverbänden von einem winzigen Reiter-Sprite symbolisiert und in traditioneller Rundenfolge über eine Landkarte dirigiert: Zielpositionen wie Erzminen, Schatztruhen oder eine verträumte Fantasy-Siedlung wählen Sie in gewohnter "Point'n'Click"-Manier, grüne Pfeile und Ziffern verraten, wie lange ihre Einheit unterwegs ist. Derweil Ihre Feldherren brav der vorberechneten Reiseroute folgen, geht ein Tag nach dem anderen ins Land: Minenerträge füllen die Staatskasse, Lieferungen aus Ihren Sägewerken, Laboratorien und Getreidemühlen werden in die Vorratslager gekarrt und bilden neben Ihren Finanzen den Grundstock für sämtliche Bauvorhaben. Wer mit seinen Feldzügen nicht regelmäßig neue Rohstoffquellen erobert oder Schatzhorte plündert, sitzt bald auf dem Trockenen: Ohne Ausbildungszentren stehen zum nächsten Wochenbeginn keine Rekruten auf dem Wehrgang, die kleine Magier-Akademie kann wegen akutem Platzmangel weder Adepten heranziehen noch stärkere Zaubersprüche entwickeln. Nur wenn der Groschen rollt, marschieren kampfstarke Truppen übers klassische Fantasy-Feld, um konkurrierende Fürstentümer und Monsterrotten über die Grenzen zu treiben. Ein arbeitsloser Feldherr sammelt weder Erfahrung, noch ergattert er magische Artefakte: Wer nicht zum schwammigen Zechbruder verkommen will, schickt seine Truppen regelmäßig in rundenbasierte Gefechte und dirigiert seine Sprite-Einheiten per Mausklick in die feindlichen Reihen.



Ihre Truppen sind in der heimischen Siedlung eingekehrt: Hier werden Ressourcen verplant und neue Einheiten rekrutiert.



Simple Strategie mit viel Gehalt: "Heroes 2" glänzt weder mit Optionsflut noch den boomenden Echtzeitgefechten, stattdessen verwöhnt New World Computing die Strategen mit zünftigem Fantasy-Appeal und gewohnter "Might & Magic"-Vielfalt. Selten hat ein Taktiktitel längere Monsterlisten, mehr Artefakte oder fantasievollere Offiziers-Talente ins Feld geschickt. Sinnlose Spielelemente suchen Sie ebenso vergebens wie klassisches Kanonenfutter – sämtliche Kreaturen sowie Objekte lassen sich leicht verplanen und sind unter einem überlegten Heerführer ihre Goldstücke wert. Aufwendige Hexfeld-Planung bleibt Ihnen ebenso erspart wie Irrfahrten durch Menü-Labyrinthe. Anfänger können vor dem "Campaign"-Einstieg eigene Missionen anlegen und sämtliche Widrigkeitsfaktoren nach Belieben verstellen. "Heroes 2" ist facettenreich, handlich und unterhält mit tollem Fantasy-Soundtrack. Allein die futzligen Sprites und lächerlichen Charakterfratzen hinken dem Standard um eine Generation hinterher.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ● ●	1	3	72
HERSTELLER	NEW WORLD COMPUTING	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	DOS/WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X ● ● ●	4	8	
	1 - 5 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Rundenstrategie mit RPG-Anklang und Artefakt-gespickter Fantasy-Welt. Erfahrungsjäger verleben schlaflose Nächte.

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

Auf dem 486er schon spielbar, allerdings bringen häufige Festplattenzugriffe den Truppenvormarsch oft ins Stocken.

http://www.hollinet.com/~tcruz/heroes2.html
Rebellieren die Feldherren? Ist der Met-Nachschub versiegt? Auf der professionell layouteten Fan-Page finden Sie Cheats, Taktik-Tips sowie "Heroes 2"-Karten. Außerdem können Sie Leidensgenossen mit eigenen Erfahrungen auf die Sprünge helfen.

Produzent: Adrian Maleska, Norbert Beckers, Marc Oberhäuser
Design: Adrian Maleska, Björn Heussner, Sebastian Mathar, Peter Nowak
Programmierung: Martin Hoffesommer, Klaus Stenzel
Grafik: Adrian Maleska, Matthes Straetmanns, Michael Kolkau
Sound: Matthias Steinwachs, Andreas Heitmann, Hartwig Schiek

Project Paradise

VON ROBERT BANNERT

Entwickler Soft Enterprises attackiert das Spieler-Gemüt mit der Branchen-beliebtesten Zukunftsvision: Zum Anbruch des dritten Jahrtausends kriecht die Menschheit endgültig auf dem Zahnfleisch, nukleare Verwüstung und garstige Virus-Offensiven haben die Demokratie in die Knie gezwungen und paranormal talentierte Mutanten ausgebrütet. Wie gehabt boxen sich brutale Konzern-Konglomerate zum Thron durch und evakuieren die Erdbevölkerung rottenweise auf jüngst gegründete Sirius-Kolonien. Während sich auf den blitzsauberen Sternen-Städten die gemästeten Firmenbosse räkeln, wird auf Mutter Erde eine Widerstandsbewegung nach der anderen ins Leben gerufen: Die diskriminierten Magier-Mutanten wollen von meterdickem Smog und Hungersnöten erlöst werden. Die Aufständischen werden prompt beim Wort genommen, und Monate später trudelt der "Project Paradise"-Satellit durch die Erdumlaufbahn. Konstrukteur der Apokalypsen-Sonde: Hightech-Multi Cyberlink. Die Mission: Biologische Großoffensive auf sämtliche Terraner.

Aber wie es sich für postapokalyptische Cyberpunk-Szenarien gehört, tummeln sich neben Magiern und muskelbepackten Straßen-Samurais auch die obligatorischen Computer-Freaks zwischen den Hightech-Monumenten. Einer der eifrigsten Hacker stolpert im Cyberlink-Netzwerk über ein codiertes "Project Paradise"-File und verschachert die Daten an die Widerstandsbewegung. Die Rebellen kontern mit einer brachialen Action-Offensive und schleusen ihr aggressivstes Einsatzteam ins Feindgebiet: Während Söldner-Haudegen Raven, Hacker Quicksilver und Kuttenträger Damian 80 gegnerische Kommandozentralen stürmen, sind die Kollegen im terranischen Rebellenhauptquartier eifrig am dechiffrieren: Hat Ihr Renegadentrio die aktuelle Missionsorder erfüllt und neben Pixelleichen nur verschmorte Polygonbrocken zurückgelassen, werden die jüngsten Decodierungs-Fortschritte übertragen. Die häufigsten Einsatzbefehle beschränken sich auf klassische Vernichtungsaufträge, Geiselbefreiungen und rasante Rückzugsgefechte.

Um das klassische Baller-Inferno um eine taktische Note zu bereichern, haben die Soft-Enterprises-Widerständler Adventure-Puzzles im Action-Terrain verteilt und ihre Cyberpunk-Recken mit unterschiedlichen Talenten ausgerüstet: Sie dirigieren wahlweise Kämpfer, Magier oder Hacker durch die vogelperspektivischen Action-Areale. Allerdings müssen Sie nicht permanent auf denselben Irokesenschnitt starren: Ein Druck auf Funktionstaste oder Gamepad-Button verwandelt den vierschrötigen Krieger in den leichter gebauten Datenspezialisten oder einen Feuerball-schleudernden Magier in himmelblauer Render-Robe. Der Krieger-Charakter hält sich brav an die Action-Tradition und zerbläst neben aufdringlichen Gegner-Figuren wie Cyborg-Schützen oder mittelalterliche



Robert: **In den letzten Monaten hat mich kaum ein anderer Action-Titel mehr gefesselt als "Project Paradise" – kompromißlos simple Ballermechanik in einer komplexen Spielwelt.**
Andreas: **Eine ähnlich gelungene Kombination aus Action und Adventure ist mir auf dem PC noch nicht untergekommen. Die peinlichen Zwischensequenzen nagen allerdings heftig am famosen Gesamteindruck.**
Robert: **Die Renderfilmchen sind wirklich übel – auch Präsentationsschmankerl wie passende Zeichensätze oder stilvolle Bildschirm-Layouts fehlen.**
Andreas: **Dagegen freut es mich, daß man wider aller Microsoft-Verlautbarungen das MS-"Sidewinder"-Pad unter DOS zum Einsatz brachte.**
Robert: **... auch wenn die Button-Belegung vorgegeben wurde. Aber auch mit anderen Pads spielt sich's flüssig.**
Andreas: **Trotz Schnitzern zählt "Project Paradise" zu den besten Titeln "Made in Germany".**









Zerstörungswut Marke "jugendfreundlich": Egal, ob Sie Ihre Kontrahenten mit einer Bazooka umblasen (unten), mit Feuerbällen vom Wachturm holen (oben) oder Untote mit dem Flammenwerfer rösten – der Anblick von Körperteilen und Pixelblut bleibt Ihnen erspart. Auch die lebenden Toten ersparen Ihnen Geschmacklosigkeiten und stelzen als sterile Knochengerüste umher.

Axtschwinger das Inventar. Ein dezenter Pad- bzw. Keyboard-Schlenker, und anstatt des Sprites dreht sich der komplette Komplex um die eigene Achse. Einmal den Schuß justiert, wird munter Munition ins Polygon-Gelände gepustet: Als hartgesottener Kriegsveteran greift Ihr Söldner mit konventioneller Pistole, Maschinengewehr und futuristischen Großkalibern auf das umfangreichste Zerstörungsarsenal zurück.

Rechts forscht Ihr Hacker zwischen Cyborg-Schrott und Bodenplatten nach Terminal-Linien: Nach der Aktivierung zischelt animierter Datenfluß durch die Leiterbahnen und öffnet verschlossene Schotten. Nach der Öffnung wählen Sie wieder den robusteren Söldner.

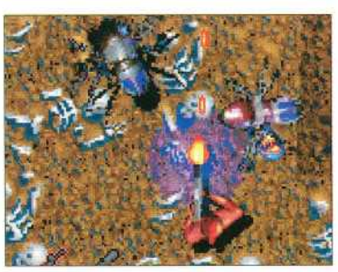




Während am unteren Bildschirmrand Energiereserven und Projektilanzeigen ins Bodenlose rasseln, fauchen gleißende Plasmastrahlen und Explosivgeschosse durchs Gelände. Jede Salve mäht die vorberechneten Gegner-Sprites reihenweise um und zerlegt Objekte wie Schlafkojen, Kisten und Mauerwerk in dreidimensionale Einzelteile. Während sich die transparenten Rauchschwaden lichten, forscht Ihr Muskelmacho zwischen Sprite-Trümmern und 3D-Quadern nach nützlichen Action-Goodies: Neben Medizinköfferchen, Magazinen, Streuschüssen und neuer Wumme werden Paßwort-Listings und Kombinations-Knacker im Inventory-Screen verstaut: Mit den Armbanduhr-großen Knackern marschiert Ihr Hacker zu Sicherheitsschotten, um den Sperr-Code zu entschlüsseln. Aufwendiger wird es, wenn die Pforten per Terminal verriegelt wurden: Ihr Hacker forscht nach bunten Datennetzen auf der Bodentextur und verfolgt die Link-Fährte vom Tor bis zum vernetzten Terminal – hier lassen Sie die Schiebepforte zwischen den Mauerpolygonen verschwinden und sehen anschließend eine Level-Karte ein. Wer zwischen 3D-Gemäuern und rissigem Wüstenboden ein Pentagramm erspäht, klickt sich per Morphing zum Zauberer durch. Ihr Mystiker tankt auf den arkanen Symbolen geistige Energie, magische Pentagramm-Patrouillen sowie Untote werden nur vom Magier erspäht und mit unterschiedlichen Spruchrollen vom Geisterreich direkt ins Jenseits geschickt. Feuerball, Tiefkühloffensive, Schutzschirm sowie Inferno gehören zum Standard-Repertoire des Spruchwirkers, komplexere Magie-Muster wie Schwebezauber oder Unsichtbarkeit müssen Sie zunächst aufstöbern. Die neuen Kunststücke werden wie Ihre Waffen durchgeschaltet, sind allerdings rapiderem Verschleiß unterworfen.

Ballern wie auf der Konsole: Wer im PC-Angebot bislang unkomplizierte Action-Scharmützel in Videospiel-Tradition vermißt hat, fühlt sich zwischen flotter 360-Grad-Rotation und fantasievollen Science-fiction-Leveln direkt heimisch. Die Devise "Anschalten und losspielen!" wird vom ersten bis zum letzten Level durchgehalten, eine Hilfe-Option mit Belegungsschema erspart Ihnen trotz umfangreicher Talentliste die Handbuchblätterei – lediglich Magus Damian erfordert eine kurze Warmspielphase. Auch wenn die optische Präsentation zuweilen hinkt, wurden sämtliche Welten sauber gestylt und aus den bunten 3D-Objekten eine hochmotivierende, weil intelligente Ballerorgie zusammengeschweißt.
Die Terminalbahnen sind eine der besten Genre-Einfälle seit langem und gestalten die vertrackte Datenjagd übersichtlicher als die meisten Action-Konkurrenten. Lediglich der letzte Feinschliff fehlt hier und dort: Für eine Fortsetzung wünschen wir uns Treppen und mehr Höhenunterschiede.







Auf 486ern und Mini-Pentiums spielt sich's nur im VGA-Modus ruckfrei, hektische Schußwechsel werden einfacher. Die schickeren SVGA-Optiken wurden nicht runtergerechnet, sondern komplett neu gezeichnet (rechts) - auf schwachbrüstigen Rechnern leiden die 360-Grad-Schwenks unter vereinzelten Ruckelkrämpfen.

PROJECT PARADISE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	72
HERSTELLER	IKARION	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	MSDOS	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
	1 - 3 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	
				MULTIPLIKATOR		

FAZIT: Konsolen-Action mit Cyberpunk-Ambiente und Abenteuereinschlag - komplex, rasant und fesselnd.

http://www.ikarion.com/paradise.htm

Auf der angegebenen Seite finden Sie neben Informationen zum Soft-Enterprises-Projekt ab Februar den "Level des Monats": Voraussichtlich soll hier für das nächste halbe Jahr jeden Monat ein neuer "Project Paradise"-Level zum Downloaden bereitliegen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640x400	256	nicht unterstützt	16 MByte

Auch wenn die Verpackung 486/66 vorgibt – mehr als bloßes Ansehen ist auf der betagten Hardware nicht drin, Animation ist zu viel verlangt. "Project Paradise" ist Pentium-Software, begnügt sich allerdings schon mit bescheidenen Vertretern.

Produzent: Toshinori Asai
Programmierung: Tetsuji Mukai, Hitoshi Ohta, Satoru Sugisaki, Hiroaki Ishiki, Shinichi Aso u.a.
Sound: Masaru Setsumaru

Sonic & Knuckles

VON MARTIN GAKSCH

Mit „Sonic CD" bescherte Arcade-Gigant Sega den PC-Spielern den ersten Pentium-Auftritt ihres Videospiel-Maskottchens. Nur wenige Monate später schiebt Sega einen Doppelpack mit authentischen Adaptionen der Mega-Drive-Erfolge „Sonic & Knuckles" und „Sonic 3" nach. Um die „Sonic & Knuckles Collection" mit einem besonderen Feature zu würzen, darf man die „Sonic 3"-Levels jetzt auch mit Warzenschwein Knuckles erforschen.

Grundsätzlich hat sich am Spielablauf der beiden neuen „Sonic"-Abenteuer wenig geändert: Der geschwindigkeitsverliebte Igel prescht durch fantasievolle Landschaften, die mit Hindernissen, Gegnern und Extra-Spendern übersät sind. Je Spiel warten sechs Areale mit jeweils mehreren Abschnitten auf den Gamepad-versierten Hüpfprofi. Dabei sollte Sonic stets nach Ringen Ausschau halten, die ihn bei einem Zusammenstoß mit Bösewichten vor dem Ableben bewahren und bei ordentlicher Sammelleistung für Bonusleben sorgen.

Als besonderes Merkmal weisen die meisten Levels Passagen auf, die Sie praktisch als Zuschauer erleben: Sonic wird durch Loopings geschleudert, von Pinball-Bumpern weggedroschen und durch Röhrensysteme gejagt. Um in diesen Szenen die Übersicht zu behalten, muß man sich die Level-Struktur genau einprägen. Als Orientierungspunkte dienen sicherlich auch die Extra-Spender, die Sonic (oder Tails oder Knuckles) beispielsweise unverwundbar machen oder ihn mit Sprungstiefeln ausstatten. Zwei Spieler dürfen sowohl im Team als auch gegeneinander antreten (geteilter Bildschirm).



Doppeltes Vergnügen: In "Sonic 3" können Sonic und Tails von zwei verschiedenen Personen gesteuert werden.



Achtfach-Salto ins Spielspaß-Glück: Mit beherzten Sprungkombinationen rettet sich Sonic vor unliebsamen Gegnern.



So lasse ich mir PC-Versionen von Videospiel-Klassikern gefallen: **Bei „Sonic CD" konnte man sich zurecht über die etwas lieblose Aufarbeitung ärgern, die „Sonic & Knuckles Collection" bietet deutlich mehr Gegenwert fürs Geld. Nicht nur, daß wir zwei recht umfangreiche Spiele zum Preis von einem bekommen, die zusätzliche Verquickung der beiden Titel setzt das sympathische i-Tüpfelchen. Wer auf rasante Plattform-Action steht und über ausreichend Pentium-Power verfügt, liegt hier richtig. Allerdings sollte man sich bewußt sein, daß die Grafik wenig Spezialeffekte hergibt: Abwechslung ja, Langzeitmotivation ja, gutes Leveldesign ja, 3D-Brimbamborium nein. Aber schließlich ist Spielspaß nicht zwangsläufig Technik-bedingt.**
Aufregen können sich allerdings die Käufer von „Sonic CD": Keine drei Monate alt, und schon gibt die doppelte Level-Menge zum selben Preis. Optimalerweise hätte man „Sonic CD" gleich noch dieser Compilation beigepackt – das wäre dann wirklich „Value for Money"!







Den "Sonic"-Spieler erwarten ein Dutzend grafisch und spielerisch verschiedene Welten – alleine oder im Duell-Modus (rechts).



http://rat.org/bookshire
Auf dieser Fan-Page finden Sie in erster Linie Kurzgeschichten und Bilder von dem kuschligen Sega-Igel. Außerdem dürfen Sie sich in der Link-Sektion zu anderen "Sonic"-Seiten verbinden lassen.

SONIC & KNUCKLES		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	75
HERSTELLER	**SEGA**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X ● ●	3	9	
SPIELERANZAHL	**1 - 2**	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Compilation zweier „Sonic"-Jump'n'Runs: Pfeilschnelle Plattform-Action mit viel Abwechslung und gutem Leveldesign.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	320x200	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/133	320x200	256	nicht unterstützt	32 MByte



Wie alle Sega-Titel geizt auch die „Sonic"-Sammlung nicht mit Hardware-Voraussetzungen: Um den Vollbild-Modus zu genießen, sollte mindestens ein P/120 mit guter Grafikkarte unterm Gehäuse schnurren.

Risiko

VON TOBIAS SCHWEIKL

Ganze Heerscharen kriegslüsterner Heimgeneräle erklärten in den vergangenen Jahren ihren Freunden mit dem Brettspielklassiker "Risiko" den Krieg und vernichteten dabei Unmengen roter Armeen. Unzählige Male wurden Europa, Südamerika und ein dritter Kontinent Ihrer Wahl bereits "befreit"; oft gingen die Expansionsgelüste der Wohnzimmerstrategen aber auch im Würfelgeklapper des Gegners in die Brüche.

Hasbro Interactive, die CD-ROM-Tochter des US-Spielzeuggiganten, hat die Brettspielgemeinde als gigantischen Markt erkannt und versucht seit einem Jahr die Spieler an den PC zu locken. Nach "Yahtzee", "Othello" und "Monopoly" schicken die Spielzeugspezialisten nun auch "Risiko" an die Front.

Bis zu acht menschliche und digitale Gegner wählen zwischen herkömmlichem Auftragsrisiko ("Befreien Sie 18 Länder Ihrer Wahl") und den beiden Alternativzielen Weltherrschaft und Hauptstadt. Im letzteren Fall bestimmt jeder Spieler eine Region seiner Wahl zur Hauptstadt und verliert, wenn diese erobert wird. Ebenfalls neu sind die fünf verschiedenen Karten. Neben der Weltkarte des Brettspiels warten noch vier andere Szenarien auf den Aufmarsch der Armeen: In Asien, Europa, Amerika und einer erweiterten Weltkarte schieben die Teilnehmer ihre Truppen in die strategisch günstigste Position.



Im ultimativen Risiko wird's unübersichtlich. Kleinere Länder, mehr Armeen und etliche Zusatzregeln erwarten Sie.



Eroberungslust & Würfelglück: Neben der neuen Variante ist auch das klassische "Risiko" auf der CD-ROM enthalten. Sie wählen die Zahl der Angriffswürfel, der Gegner verteidigt nach Kräften.

Neben dem klassischen Regelwerk hat Hasbro auch ein "Ultimatives Risiko" als aufgebohrte Variante auf CD gebannt. Hier kommt noch ein weiteres Spielziel hinzu: Im territorialen Risiko wird eine bestimmte Imperiumsgröße definiert. Der Spieler, dessen Einflußbereich diese Ausdehnung erreicht, gewinnt.

Absolut neu sind die erweiterten Spielregeln. Anstatt der herkömmlichen Würfelkämpfe werden Streitereien nun per Taktikwahl ausgefochten. Wie beim Knobeln entscheiden sich die Kontrahenten für eine von fünf Taktiken. Der Kampfverlauf wird durch Vergleich der beiden Manöver bestimmt. Entscheiden Sie sich für einen linken Flankenangriff und Ihr Gegenüber verteidigt seine rechten Seite, dann kann auch eine 10:1 Übermacht ihren Angriff nicht retten. Wollen Sie Ihre Chancen verbessern, heuern Sie einen General an, der nicht nur Ihr Taktikrepertoire erweitert, sondern auch Armeen unbegrenzter Größe kommandieren kann.

Im ultimativen Risiko haben auch Wetter, Bodenbeschaffenheit und Zufallselemente Einfluß auf den Spielverlauf. Aufziehende Stürme blockieren Wasserwege und aufständige Bauern rauben Ihnen Ländereien. Außerdem können Sie strategisch besonders wertvolle Länder durch ein Fort vor Angreifern schützen.



Mut zum Risiko: Das neue Outfit ist gewöhnungsbedürftig. Grafisch schlicht und mit spärlichen Soundeffekten wirkt das "Ultimative Risiko" etwas deplaziert auf unserer Hightech-verwöhnten Festplatte. Doch bei näherem Hinsehen erkennen risikobewußte Strategen den wahren Wert. Trotz Geländeeinfluß und Generals-Taktiken bleibt immer noch Spielraum für Glück – wenn auch Fortuna nicht mehr allein für Sieg oder Niederlage verantwortlich ist. Notorische Vielspieler werden auch die neuen und erweiterten Landkarten zu schätzen wissen. Was jedoch sauer aufstößt sind die Zufallsereignisse: Wofür sichere ich meine Frontlinie mit riesigen Armeen, wenn im Hinterland eine Rebellion völlig aus dem Ruder läuft? Wer solche Dinge in einem rundenbasierten Strategiespiel nicht deplaziert findet, kann mit "Risiko" glücklich werden.
Die klassische Variante bietet eine solide Umsetzung des Brettspiels und ist wegen der zusätzlichen Karten auch für Veteranen interessant.

http://www.macshack.com/johns/RISK/risk.html

Diese Fan-Seite erklärt Ihnen das Regelwerk und die Unterschiede zwischen verschiedenen Risiko-Varianten. Wer will, trägt seinen Namen ein, um Spieler rund um den Globus kennenzulernen.

RISIKO		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	**3**	62
HERSTELLER	**HASBRO**	PRÄSENTATION	X X • • •	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	**12**	
SPEICHERMEDIUM	**2 CD-ROMS**	SOUND	X • • • •	3	**3**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X • •	4	**12**	
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X •	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Liebevolle und exakte Umsetzung des Brettspiels mit neuen Karten und durchwachsenen Optionalregeln.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	1024 x 768	256	nicht unterstützt	16 MByte

Eigentlich ist Risiko ein genügsames Spiel, doch ein schnelles CD-ROM- Laufwerk sollten Sie schon besitzen. Minimalanforderung ist ein Double-Speed, doch erst vierfache Geschwindigkeit macht "Risiko" Beine.

Entwickler: 7th Level
Produzent: Dan Donahue
Programmierung: Bill Fahle
Grafik: Jeremiah O'Flaherty
Sound: Chris Boardman

G-Nome

VON TOBIAS SCHWEIKL

Mit "G-Nome" startet 7th Level ihre "Universal Order"-Reihe. Im neu geschaffenen Universum werden in Zukunft auch andere 7th-Level-Spiele (z.B. "Dominion") angesiedelt. Für Zündstoff ist gesorgt: Die Menschheit verteidigt sich erbittert gegen die bösen Scorps, die furchteinflößenden Darkens und die käuflichen Mercenaries. Ausgefochten werden diese Kämpfe zu Fuß, in Gleitern, Panzerwagen und riesigen Kampfrobotern, den sogenannten HAWKs. Nach der vorliegenden Mech-Prügelei "G-Nome", einem Nachfolger und dem erwähnten Echtzeit-Strategiespiel soll Sie später sogar ein Roman in die martialische Welt von 7th Level entführen.

"G-Nome" greift ein Kapitel heraus: Auf dem Planeten Ruhelen herrscht ein brüchiger Nichtangriffspakt zwischen der menschlichen Union und den Scorps. Obwohl sich die Menschen um die Verbesserung der Beziehungen bemühen, haben die Scorps eine biologische Geheimwaffe erfunden. Deshalb lautet Ihr Auftrag: Vernichten Sie den echsenartigen G-Nome!

Dazu steuern Sie Ihren Walker durch 20 in Echtzeit-berechnete Berglandschaften und weichen den links und rechts von Ihnen einschlagenden Granaten aus.



Tobias: **"G-Nome" schlug mich von Anfang an in seinen Bann. Allein das Intro habe ich mir schon oft angesehen.**
Andreas: **Mir persönlich sagt zwar das Intro nicht so zu, dafür ist das Spiel um so fesselnder. Die Einsätze sind das Beste, was mir bisher untergekommen ist. In den Kämpfen fühle ich mich wie ein Mechkrieger.**
Tobias: **Mir sind die Schlachten zu hektisch. Was aber wirklich auffällt ist der Soundtrack – da hat sich Emmy-Preisträger Chris Boardman ordentlich ins Zeug gelegt.**
Andreas: **Dafür fällt die Grafik etwas ab. Keine Höhenunterschiede, trotzdem laufen die Schlachten weniger flüssig als z.B. die "Mercenaries"-Feuerwechsel von Activision.**
Tobias: **Das hat mich nicht so gestört wie die bescheidene Benutzeroberfläche. Zwischen den Einsätzen hängt man etwas in der Luft.**
Andreas: **Egal, was zählt ist das Spiel, und das hat 7th Level wirklich gut hinbekommen.**





Die vier Rassen von G-Nome: Menschen, Scorps, Mercenaries und die pummeligen Darkens (v.l.n.r.)

Leider dienen sämtliche Hügel nur der Verzierung und können nicht beschritten werden, Sie bewegen sich nur auf der Ebene.

Was "G-Nome" von anderen Mechsimulationen unterscheidet, sind die Freiheiten, die der Spieler genießt. Wegen der schützenden Stahlhülle verbringen Sie zwar die meiste Zeit im Cockpit ihres Kampfkolosses, können aber auch aussteigen um z.B. ein Gebäude zu inspizieren oder einen freistehenden HAWK anzugreifen. Dazu pirschen Sie sich an und jagen eine Gasbombe in das Innere des feindlichen Mechs. Der Pilot flieht und läuft Ihnen dabei meist direkt vor die Mündung. Droht Ihrem Mech die Vernichtungen, werden aber auch Sie zum Ausstieg gezwungen: Ein automatischer Schleudersitz katapultiert Sie in die rauhe Wirklichkeit. Als schüchterner Infanterist suchen Sie sich schleunigst einen neuen Kampfkoloß.

Die Missionen von "G-Nome" unterscheiden sich von

So ein Soldatenleben ist schwer: Anstatt zuhause vor dem Fernseher zu sitzen, müssen Sie sich mit riesigen Stahlmonstern prügeln (links). Doch auch ein HAWK ist keine Garantie für ein langes Leben: überlegene Feinde brennen Ihnen gehörig was auf den Pelz (rechts).

anderen Mech-Spielen, die Aufträge erinnern teils sogar an eigene Mini-Adventures. Sie aktivieren Zugbrücken oder jagen eine Computeranlage in die Luft, um die gegnerische Verteidigung auszuschalten.

Aber auch bei der Kampfplanung ist taktisches Vorgehen gefragt, stürzen Sie sich einfach auf den nächsten Gegner, haben Sie keine Chance. Schalten Sie zuerst einen Schildgenerator aus, bevor Sie die feindliche Basis angehen – das Gasgeschütz der Scorps befördert Sie sonst unweigerlich aus dem Cockpit, die Verteidiger geben Ihnen den Rest. Um der gegnerischen Offensive zu begegnen, stehen Ihnen in einigen Einsätzen bis zu drei Wingmen zur Seite, die Sie durch Tastaturkommandos befehligen.

Um Ihren eigenen Mech zu steuern, benützen Sie einen analogen Joystick, mit dem Sie das Stahlhaupt Ihres Giganten nach oben und unten, links und rechts drehen. So können Sie sogar im Vorbeilaufen einen Feind aus allen Rohren beharken.

Alle vier Rassen nutzen die Standardkolosse "Sentry HAWK", "Tactical Defense HAWK" und "Heavy Assault HAWK" , die aber je nach Partei unterschiedlich ausgestattet und mit bis zu vier Waffensystemen individuell bestückt sind. Die menschliche Union verfügt zusätzlich noch über den schwach gepanzerten "Cruiser HAWK", der andere Stahlgiganten mit seiner GASHR-Kanone entvölkert. Zu diesen zwei-, vier- und sechsbeinigen Kampfkolossen gesellen sich ein Kampfflugzeug und ein Panzer. Geschossen wird mit allem, was die Waffentechnologie der Zukunft zu bieten hat: Partikelwaffen, Laser und Raketen sind die bevorzugten Vernichtungsinstrumente des Jahres 2225.

Beim Angriff auf eine Siedlung oder einen Vorposten werden Ihre Feinde von Artillerie und Geschütztürmen unterstützt. Diese feuern mit Maschinengewehren, Raketen und GASHR-Munition und sind hartnäckige Gegner, die Sie aus sicherer Distanz und in aller Ruhe vernichten sollten, um noch etwas Schildenergie und Panzerung für den Endkampf zu behalten.

Im Multiplayerspiel kämpfen Sie entweder an der Seite eines Freundes um den Erhalt der Menschheit auf dem Planeten Ruhelen, oder Sie bekriegen sich gegenseitig im Deathmatch-Modus.



Blick durch die Infanteristenmaske: Die beiden MERCs haben Ihnen den wandelnden Untersatz weggeschossen. Wenn Sie einen davon nicht erobern, gehen Sie im sengenden Laserfeuer unter.



Die dritte Mission: Zu Fuß erobern Sie einen der beiden HAWKs am Horizont und schalten den Geschützturm aus.



Danach können Sie auch das Gebäude gefahrlos betreten. Im Inneren finden Sie einen vierstelligen IFF-Code.



Der Sieg ist nah: Mit dem Code überlisten Sie die Abwehrstellungen und sprengen das feindliche Hauptquartier.

"G-Nome" ist Spannung von der Installation bis zum finalen Sieg. Nach dem kurzen, aber hervorragend inszenierten Intro, zerschlagen die ersten Missionen alle Zweifel: Mir ist noch kein 3D-Spiel mit ähnlich komplexen und interessanten Einsätzen untergekommen. Die Idee mit dem Ein-und Aussteigen aus Fahrzeugen und Gebäuden erweitert die Möglichkeiten des Missionsdesigns und wurde reichlich ausgeschöpft. Die Einsatzbesprechungen sind informativ, wenn auch grafisch unscheinbar. Zusammen mit dem filmreifen Soundtrack wird "G-Nome" zum heißen Eisen. Leider laufen die Schlachten etwas konfus ab: Das enge Terrain zwingt Sie zum Nahkampf und die Gegner sind schwer im Blickfeld zu halten, Ihr Cockpit ist ständig am rotieren – etwas weniger Action wäre mir lieber gewesen. Zwischen den Missionen ist wenig geboten, auf die aus anderen Spielen bekannte Waffen- und Motorwahl müssen HAWC-Jockeys verzichten. Halb so schlimm: "G-Nome" ist eine gelungene Mischung aus Action- und Taktik.

http://www.transient.net/~afk/btech/mechs/index.html

Hier erwartet Sie eine, in ihrer Informationsfülle beeindruckende Website zum Battletech-Universum von FASA:"Hellcat", "Lion","Destructor" und "Tornado"-Mechs werden haarklein samt aller Modifikationen beschrieben.

G-NOME		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ● ●	1	3	75
HERSTELLER	**BOMICO**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	9	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X X	3	15	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM), 1 - 8 (NETZWERK, INTERNET)**	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: 3D-Mechsimulation mit actionlastigen Kämpfen und starkem Missionsdesign. Der Soundtrack erreicht Filmniveau.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	640 x 480	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/200	1024 x 786	256	nicht unterstützt	16 MByte

Für "einfaches" SVGA mit 640 x 400 Bildpunkten reicht ein P/100. Für höhere Auflösungen sollten Sie aber einen P/166 unter dem Gehäuse haben, sonst stört ständiges Geruckel alle Zielversuche.

Produzent: Stewart Gilray, Barry Simpson
Programmierung: Daniel Strandgren
Grafik: Klaus Lyngeled
Sound: Christian Bjorklund

Slam Tilt Pinball

VON ANDREAS ULRICH

Flipper vom Fließband: Massenproduzent 21st Century veröffentlicht mit „Slam Tilt Pinball" die nächste Kneipensimulation mit vier unterschiedlichen Tischen. Bei der „Mean Machine" dreht sich alles um rasante Autorennen, in „The Pirate" wird der Spielball zur Kanonenkugel, in „Ace of Space" kämpfen Sie sich durch Weltraumschlachten und bei „Night of the Demon" gehen Sie mit der Kugel auf die Jagd nach Vampiren und Fledermäusen.



"Slam Tilt Pinball" hat das Zeug zum Suchtspiel: Die Tische sind mit ihren zahllosen Rampen, Bumpern und dem knalligen Tischdesign nicht nur optisch schön gestaltet, auch die Anordnung von Rampen und Kugelfallen ist hervorragend gelungen. Das Resultat hat eine fast magische Anziehungskraft. Der Vorsatz „Nur mal eben eine Runde" wird zur stundenlangen Sitzung – angesichts der unzähligen Modi und Aufgaben mußte ich mich zwingen, den Flipper zu beenden und meine Arbeit wieder aufzunehmen. Die Zwischenspiele auf dem LED schrauben den Spielspaß weiter in die Höhe. Leider haben Sie kaum Zeit, Ihre Augen vom Ball zu lösen, und werden die witzigen Animationen meist verpassen. Physikalisch gibt sich „Slam Tilt Pinball" keine Blöße: Die Kugel bleibt immer auf der korrekten Bahn, Spielhallengeprüfte Flipper-Taktiken greifen auch in dieser Simulation. Begleitet wird das Kugelschnippen von guter Musik – vom knackigen Hardrock bis zu klassischen Piratenweisen.

Nervt Sie das vertikale Scrolling, dann können Sie in „Slam Tilt Pinball" erstmals auf eine höhere Auflösung schalten, die den Tisch fast komplett darstellt. Eine Kombination aus gewohnter Nahaufnahme und hoher Auflösung ist möglich: Der „Auto-Zoom"-Mode wechselt selbständig zur höheren Auflösung, wenn Sie mehr als eine Kugel über den Tisch jagen. Ist nach der hektischen Multiball-Session nur noch ein Ball übrig, wird wieder auf die detailliertere Nahperspektive umgestellt.



In "Ace of Space" kämpfen Sie um die Freiheit der Galaxis.



Flippern mit 500 PS: Bei "Mean Machine" dreht sich alles um Autos, Rennen und Motoren.

Für die simulierte LED-Anzeige am Tischende haben sich die Programmierer besonders ins Zeug gelegt: Je nach Treffer, Bonus oder Modi laufen witzigen Animationen und Zwischenspielchen über die Anzeige. In „The Pirate" versenken Sie beispielsweise feindliche Dreimaster und in „Mean Machine" rasen Sie um einen kleinen Formel-1-Rundkurs.

Gesteuert wird der Flipper wie gewohnt: Mit „Shift", „Alt", „Strg" und „Space" betätigen Sie die Flipper und rütteln kräftig am Tisch – vier Konfigurationen sind fest vorgegeben, ein Joypad wird nicht unterstützt. Für jeden Tisch dürfen sich die fünf besten Punktejäger in der Highscore-Liste verewigen.

http://userweb.interact.se/~sui/

Pinball-Fans treffen sich auf dieser Seite, um Highscores zu gängigen PC-Flippern auszutauschen. Wer sich näher für die Materie interessiert, findet außerdem eine Historie über Computer-Flipper.

SLAM TILT PINBALL		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	69
HERSTELLER	**21ST CENTURY**	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: Flippern ohne Kompromisse: Technisch, grafisch und akustisch ragt "Slam Tilt Pinball" aus der Masse angenehm hervor.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/75	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Unter einem Pentium mit 100 MHz ruckeln Kugel und Scrolling. Einmal installiert läuft das Programm auch ohne Installations CD. Windows 95 mit Direct X 3.0 ist Pflicht.

Produzent: Keith Halper, Elizabeth J. Braswell
Programmierung: Touchscreen Media Group Inc., The Imergists Inc.
Kamera: Doug Knapp, Chris Ishii
Musik: Dennis McCarthy

Star Trek: Borg

VON ROBERT BANNERT



Q überläßt Ihnen einen Super-Tricorder: Mit dem praktischen Apparat scannen Sie die Umgebung wann immer Sie wollen.



Zielen Sie auf die Hand des Borg: Mit gutem Auge retten Sie Targus und setzen den Borg außer Gefecht.

Im Januar war es wieder soweit: "First Contact", der neue "Star Trek"-Film, zog die Trekkies wie Lemminge ins Kino. Sat.1 hatte die Serie vorübergehend abgesetzt, so hatten die Fans kaum eine Alternative zum Kino-Abenteuer um den Krieg gegen das Borg-Kollektiv – ein düsteres Kapitel in der Geschichte der Sternenflotte. Die New Yorker Multimedia-Spezialisten Simon & Schuster, wie die Star-Trek-Produzenten Paramount eine Tochter des Viacom-Konzerns, nützte die Gelegenheit, um eine interaktive Episode des Borg-Krieges auf CD-ROM zu bannen. Für Ihr Geld erhalten Sie 120 Minuten bildschirmfüllendes Video auf drei CDs. In gut zwanzig Szenen des Interactive Movie dürfen Sie in der Rolle des Kadetten Furlong und aus der Ego-Perspektive eigene Entscheidungen fällen.

Vor einem Jahrzehnt fiel Ihr Vater an Bord der "Righteous" im Kampf gegen das Borg, ein matriarchalisch gesteuertes Kollektiv, das seine eigene Existenz durch die Assimilierung anderer Lebewesen sichert. Der Wunsch nach Rache ist noch stark, als Sie auf der USS Cheyenne stationiert, die Nachricht von einer neuen Borg-Invasion erreicht. Doch die Sternenflotte läßt alles nicht notwendiges Personal evakuieren, und auch Sie sollen Ihre sieben Sachen packen. Als Sie das Bild Ihres Vaters in den Händen halten, erscheint der allmächtige "Q" mit klassischem Fingerschnalzen und bietet an, Sie in die Vergangenheit zu schicken, um den Tod Ihres Vaters zu verhindern. Hier müssen Sie die erste Entscheidung fällen: Symbolisch streckt Q Ihnen Ihre Reisetasche und einen Phaser entgegen, klicken Sie auf den zweiteren und Sie finden sich auf der Brücke der "USS Righteous" wieder. Q überläßt Ihnen auch einen Super-Tricorder, mit dem Sie jederzeit den Film anhalten und Gegenstände oder Personen in der Umgebung analysieren können. Q versetzt Ihr Bewußtsein in den Körper des Sicherheitsoffiziers Lt. Sprint, an dessen Stelle Sie nun den Verlauf der Geschichte beeinflussen können, er selbst übernimmt die Rolle des medizinischen Offiziers Lt. Quint und steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Um das Schiff vor der Zerstörung zu bewahren, müssen Sie im weiteren Verlauf des Spiels Ja/Nein-Entscheidungen fällen, mit Ihrem Phaser auf die richtigen Stellen feuern oder mit dem Tricorder gesammelte Informationen anwenden. Auch werden Sie mehrmals vom Borg-Kollektiv assimiliert, doch lassen Sie den Kopf nicht hängen, wenn Sie sich in einer scheinbar ausweglosen Situation wiederfinden: Q ist sehr nachsichtig und gibt Ihnen stets eine zweite Chance, solange Sie ihn nicht langweilen...



Daß Interaktive Filme einen schlechten Ruf genießen, liegt daran, daß sie alle Vorteile eines PC-Spiels ignorieren: Durch die Videos ist die Handlung streng vorherbestimmt, von Interaktion kann kaum die Rede sein. Der Vorwurf trifft auch "Star Trek: Borg", wobei der Entscheidungsfreiraum hier noch recht großzügig gestaltet wurde: Dem Spieler werden nicht nur simple "Ja oder Nein?"-Entscheidungen abverlangt, er muß sich auch intensiv mit der Materie auseinandersetzen, um in den Genuß des nächsten Videoabschnitts zu kommen. Filmisch kann sich "Borg" wirklich sehen lassen: Dank der Kameraführung aus Sicht des Spielers hat man zumindest den Eindruck, daß man immer Herr der Lage ist – nur so sollte man Interactive Movies drehen. John de Lancie beeindruckt in der Rolle des "Q" mit bekannt schlechten Manieren, professionell auch alle anderen Schauspieler – mein Lob dafür an Simon & Schuster. Zudem enthüllt die Story manch finsteres Borg-Geheimnis und ist für Star-Trek-Freaks somit ein Muß.

http://www.uq.edu.au/~ensrinte/hatetrek.htm

Trekkies aufgepasst: Es geht Ihnen an den Kragen. Fanatische "Star Trek"-Feinde machen sich mit eigenen Schmäh-Pages im Internet breit. Surfen Sie 'rüber und verteidigen Sie die Ehre der Sternenflotte!

STAR TREK: BORG		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	56
HERSTELLER	S.S.INTERACTIVE	PRÄSENTATION	X X X X •	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	3 CD-ROMS	SOUND	X X X X •	3	12	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X •	4	16	
		SPIELDESIGN	X • • • •	7	7	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Interessante, CD-ROM-exklusive "Star Trek"-Episode: Die Story ist spannend & schlüssig, die Interaktion aber begrenzt.

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



486er ade! Die Full-Screen-Videos schreien nach unendlichen Weiten in puncto Rechenpower, daher läuft unter einem P/90 gar nichts mehr. Auch mit einer 2 MByte-PCI/Local-Bus-Karte sollte Ihr Rechner ausgestattet sein.

Entwickler: Psygnosis, Frankreich

Die Stadt der verlorenen Kinder

VON ERIC BENESCH

Seit Anfang der 80er-Jahre verlassen sich die Spielehersteller auf erfolgreiche Kinofilme als Ideenlieferanten. Der französischen Zweigstelle von Psygnosis hat es die "Die Stadt der verlorenen Kinder" angetan, eine effektgespickte, "Brazil"-inspirierte, Anti-Utopie ihrer Landsleute Jean Pierre Jeunet und Marc Caro, der vor einigen Jahren durch "Delicatessen " auffiel.

Im Mittelpunkt des Erwachsenemärchens stehen das zehnjährigen Waisenkind Miette und der bärenstarke Zirkusartist One. Das ungleiche Paar versucht Ones vermißten Adoptivbruder Denree aus den Klauen des verrückten Wissenschaftlers Dr. Krank zu befreien. Dieser hat sich mit geclonten Helfershelfern auf eine verlassene Bohrinsel zurückgezogen, um dort ungestört seinen grauenvollen Experimenten mit kleinen Kindern nachzugehen. Dr. Krank leidet unter einem ähnlichen Problem wie der Baron, der einst Timm Taler das Lachen nahm: Er kann nicht träumen und läßt daher von seinen zyklopischen Dienern verwaiste Kinder entführen, denen er via bizarrer Apparaturen die Träume stiehlt.

Sie schlüpfen in die Rolle der kleinen Miette und führen sie durch die über 150 gerenderten Schauplätze der namenlosen Hafenstadt, in der sie aufgewachsen ist und in der seit Monaten die Kinder verschwinden.

Als Darstellungsart wählte Psygnosis eine perspektivische Ansicht, die am ehesten mit dem 3D-Look des "Alone in the Dark"-Zyklus zu vergleichen ist. Mit den Cursortasten können Sie Miette dort frei bewegen. Auch alle anderen Funktionen werden ausschließlich mit der Tastatur gesteuert, so bringen Sie Miette zum rennen, lassen sie Gespräche beginnen oder Gegenstände aufnehmen und benutzen. Letzteres bringt in der dreidimensionalen Umgebung einige Probleme mit sich: Um einen interessanten Gegenstand zu finden, muß sich Miette unmittelbar in seiner Nähe befinden. Ist dies der Fall, öffnet sich am oberen Bildschirmrand ein kleines Extrafenster mit einer animierten Ansicht des begehrten Objekts, erst jetzt kann sich Miette bücken, um es in ihre Tasche zu stecken. Da sich jedoch einige wichtige Gegenstände (durchschnittliche Größe: drei oder vier Quadratpixelchen) an schwer zugänglichen Stellen befinden, mutiert das Adventure oft zur Jagd nach der Nadel im Heuhaufen.

Für die Lösung einiger Puzzles ist es nötig, daß sich Miette mit anderen Personen unterhält, wobei die Gespräche sich meistens auf wenige Sätze beschränken, die Sie nicht verändern können. Sie dienen lediglich dazu, Informationen zu sammeln, manchmal erhält



Andreas: **Schlimm, wenn der Spielspaß durch ein bockiges Interface blockiert wird. Es kann doch nicht sein, daß ich selbst für die simpelste Aktion mehrere Versuche benötige, nur weil ich an der falschen Stelle stehe.**

Robert: **Und wenn die zickige Göre dann auch noch dauernd ihren Standardspruch "Ich kann das nicht machen" losläßt, gehen mir die Nerven durch.**

Andreas: **Dabei bringt der Titel gute Voraussetzungen mit: Im Zusammenspiel mit echten 3D-Figuren sorgt die isometrische Optik für eine beklemmend realistische Spielumgebung.**

Robert: **...der Nachteil ist nur, daß kleine Gegenstände nahezu unsichtbar werden und das Spiel zur Pixelsucherei verkommt...**

Andreas: **...und damit fast so verwirrend ist wie die Filmvorlage. Zumindest die sorgt durch ihre phantasievolle Handlung für Abwechslung und motiviert – trotz Design-Fehler und Durststrecken – zum weiterspielen.**

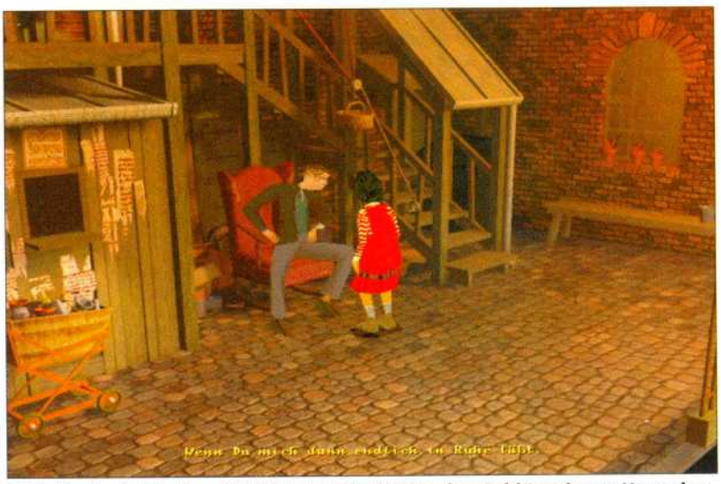




Rechts: Miettes Abenteuer beginnt im Klassenzimmer der kindlichen Diebe. Sie erhält den Auftrag, einen Safe zu knacken. Oben links das Inventory-Fenster (mit Tafelschwamm)

Schräge Grafik: In schwindelerregenden Totalen wird Miette zum Polygon-Zwerg (unten).





Safe-Raub als Kinderspiel: Pelade gibt Miette den Schlüssel zum Haus des Lohnverwalters, um in Ruhe weiterdösen zu können.



Wer findet den Metallstab im Hafenviertel? Als Tip haben wir den blauen Pfeil gezeichnet – auf solche Hilfen müssen Sie im Spiel freilich verzichten.

Miette im Anschluß auch einen Gegenstand. Doch auch beim Ansprechen anderer Personen zeigt das Waisenkind Kontaktprobleme, ja sogar beim Öffnen von Türen stellt sich der erwartete Erfolg nur ein, sofern Sie sich millimetergenau an der richtigen Stelle befindet.

Zu Beginn des Spiels erhält Miette von "Octopus", einem siamesischen Zwillingspärchen, unter Androhung von Strafe den Auftrag, die Kasse des Lohnverwalters zu stehlen. Spricht man die Zwillingsschwestern an, so fragt Miette automatisch nach dem Schlüssel zum Haus des Verwalters und wird dann auf einen Mann namens Pelade verwiesen. Dieser sitzt vor dem Klassenzimmer und rückt den Schlüssel ohne Widerrede heraus – der seltsame Gefährte möchte seine Ruhe haben. Nun muß nur noch der Wachmann abgelenkt werden, der die Hütte des Lohnverwalters keine Sekunde aus den Augen läßt und Miette in eine Lagerhalle einsperrt, sobald sie ihm zu nahe kommt. Also läuft die Waise zum Leuchtturm am Pier, den sie durch einen Kurzschluß außer Kraft setzt. Anschließend versteckt sie sich hinter einigen alten Fässern. In einer Videosequenz sehen Sie, wie der Wachmann seinen Posten verläßt, um der Sache auf den Grund zu gehen, währendessen kann Miette in aller Ruhe den Safe ausräumen.

Erst einige Rätsel später findet das Mädchen einen Schlüssel, der ihr das Tor zur Innenstadt öffnet – Ihr größtes Abenteuer kann beginnen.



Brücken und Treppen verbinden die Orte der namenlosen Stadt. In den Nischen sind nützliche Gegenstände versteckt.



Das Inventarfenster zeigt den Inhalt von Miettes Taschen: Maximal zehn Gegenstände finden darin Platz.



Bring Licht ins Dunkel: Miette kann den Lichtschalter nur bedienen, wenn sie direkt davor steht.

"Was sind denn das für Zicken, Miette? Wenn Du nicht exakt vor der Türe stehst, die Du öffnen sollst, klagst Du "Ich glaube nicht, daß ich das schaffe". Von Eigeninitiative (ein halber Schritt nach rechts) keine Spur. Und wie soll ich ahnen, daß Du mit "Meine Hände sind gefesselt" lediglich meinst, daß Du einen Gegenstand in der Hand hast? Die Idee, ein Adventure in die isometrische "Stadt der verlorenen Kinder" zu versetzen öffnet massig spielerische Möglichkeiten, doch durch das schwache Interface wird die Umsetzung zum Suchspiel. Schade, denn andere Aspekte des Spiels hinterlassen einen guten Eindruck: Gänzlich ruckelfrei und geschmeidig bewegt sich die Polygonheldin durch die Alptraum-Kulissen. In einer Zeit, wo es von "Myst"-Clones nur so wimmelt, sorgt auch die ungewöhnliche Story für Abwechslung – auch wenn spielerisch keine neue Idee auftaucht. Die Puzzles lassen sich mit kindlicher Logik lösen, doch was hilft's, wenn die nötigen Gegenstände nur durch Stöbern in jedem Winkel geborgen werden? Eine simple "Point & Click"-Steuerung hätte alle Probleme gelöst... "



http://www.childcybersearch.org/

Die Stadt der verlorenen Kinder greift ein reelles Problem auf: Fast täglich verschwinden Kinder auf ungeklärte Weise. Auf Initiative der Eltern sucht die "Cybersearch"-Organisation über das Internet nach weltweit vermißten Kindern.

THE CITY OF LOST CHILDREN		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ○ ○	1	3	62
HERSTELLER	PSYGNOSIS	PRÄSENTATION	X X X X ○	2	8	
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: Adventure mit neuartiger Steuerung und ungewöhnlicher Story, das durch die Suche nach Grafikdetails an Reiz verliert.

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

Die Echtzeitberechnung der Polygonfiguren schluckt Rechenleistung, trotzdem genügt bereits ein kleiner Pentium, um Miette auf die Sprünge zu helfen und ihre Bewegungen flüssig erscheinen zu lassen.

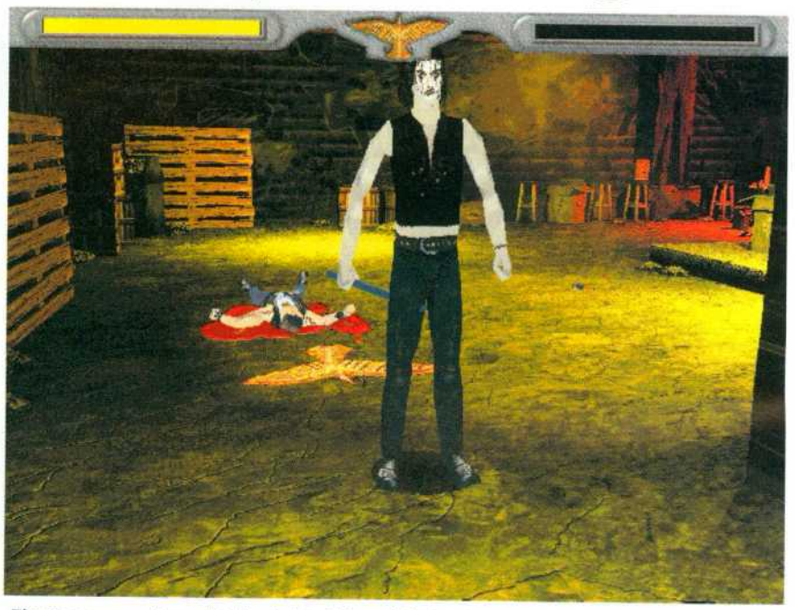
Produzent: Stefan Poschuma, Dan McBride
Programmierung: Stefan Poschum
Grafik: Simon McGuire
Sound: Mark Kerr, Nelson Everhart

The Crow: City of Angels

VON ANDREAS ULRICH

Der Automechaniker Ashe und sein kleiner Sohn werden unfreiwillig Zeuge eines brutalen Mordes. Da es den Killern auf einen Toten mehr oder weniger nicht ankommt, beseitigen die Bösewichte ihre lästigen Mitwisser gleich mit.

Normalerweise wäre die Story hier schon zuende, doch frisch gestorben macht Ashe die Erfahrung, daß es einen Zustand gibt zwischen Leben und Tod: Die übermenschliche "Krähe" schickt Ashe (und damit Sie) als untoten Rächer nach Los Angeles zurück. Erst wenn das Verbrechen gesühnt ist, erhält Ihre rastlose Seele Eingang ins Paradies. Durch zwölf Kneipen, Hafendocks und Friedhöfe kämpfen Sie sich zum finsteren Drogenbaron „Judah" voran. In einer dunklen Spelunke des übelsten Viertels von L.A. starten Sie Ihren Rachefeldzug. Mittels Tastatur, Joystick oder Gravis-Grip steuern Sie den Polygon-Racheengel durch die gerenderten Lokalitäten. Ausschließlich zwielichtige Gesellen kommen Ihnen in die Quere: Drogensüchtige Junkies und streitsuchende Rowdies dienen als Aufwärmgegner. Mit energischen Fußtritten, gezielten Geraden und knochenzerschmetternden Kopfstößen dezimieren Sie die Energiebalken Ihrer Gegner. Kombinieren Sie Attacken und Bewegung, verschrecken Sie die Übeltäter mit einem "Roundhouse"-Tritten oder einem Untoten-Headbutt. Trotz Ihrer Fähigkeiten stöbern Sie vor jedem Kampf nach herumliegenden Waffen: Anfangs schleudern Sie Ihren Gegnern Bierflaschen an den Schädel, später finden Sie sogar Pistolen, Maschinengewehre und Molotov-Cocktails. Im Nahkampf behelfen Sie sich mit Baseballschläger, Brecheisen oder Billard-Queue. Das ist keinesfalls unfair, da Ihnen Ihre Kontrahenten oft zu zweit an den Kragen gehen. Damit durch die wechselnde Perspektive der rechte Pfad nicht verloren geht, taucht nach dem Kampf eine Krähe auf, die Ihnen zeigt wo es weiter geht. Speichern können Sie nicht – nachdem Sie sich durch vier Abschnitte geboxt haben erhalten Sie ein Passwort.



Ein Gegner weniger: Ist der letzte Bösewicht in einem Abschnitt gefallen, dann erscheint auf dem Boden eine Krähe, die zeigt wo's weitergeht.



"The Crow" verspielt das Hitpotential, denn einige Schnitzer verderben den Spielspaß. So stimmungsvoll der häufige Perspektivenwechsel auch ist, spielerisch treibt er mich zur Weißglut. Charaktere stehen nur bis zur Hälfte im Bild oder die Sicht wird von einem Gegner verdeckt, der plötzlich im Vordergrund auftaucht – statt der Action sehen Sie dann nur noch einen breiten Rücken. Prügelenthusiasten kommen nicht auf ihre Kosten: Das Schlag-Repertoire von „Ashe" langt höchstens für den gelben Gürtel. Ein paar Fuß- und Faustschläge sind alles, was der Held zu Lebzeiten gelernt hat. Im Gegensatz zu einem reinrassigen Beat'em-Up richten sich die Gegner nicht zueinander aus, sondern dreschen wie besoffen aneinander vorbei. Zumindest bewegt sich Ashe recht flott (mit 20 Frames) und gut animiert durch die ungemütlichen Szenarien. Die hochauflösenden Hintergründe schaffen mit ihrer düsteren, indirekten Beleuchtung ein passendes, zwielichtiges Flair, dazu werden dröhnende Hardrock-Samples eingespielt.



Zwei gegen einen: Während Sie mit dem Rowdy beschäftigt sind, zieht Ihnen die Bardame eine Bierflasche über den Kopf.

http://europa.cs.mun.ca/~loreilly/brandon.htm

Im ersten Teil der "Krähe" spielte Brandon Lee die Hauptrolle. Sein Unfalltod während der letzten Drehwochen erhob den davor kaum bekannten Bruce-Lee-Sprößling zur Kultfigur. Ein eifrig Fan stellt hier seine gesammelten Bilder und Texte aus.

THE CROW: CITY OF ANGELS		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	60
HERSTELLER	ACCLAIM	PRÄSENTATION	X X X	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROMS	SOUND	X X X	3	9	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Atmosphärisch, aber flügellahm: Perspektiven-Patzer und das kleine Schlag-Repertoire der Krähe trüben den Spielspaß.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/130	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Auf einem P/90 kriecht Ashe mit zehn Bilder pro Sekunde durch L.A., erst ein P/133 macht ihm Beine. Wird es unerträglich langsam empfiehlt Ihnen der Hersteller den Sound abzustellen. Am Besten spielt's sich mit dem Gravis-Grip.

Entwickler: Cybersites
Produzent: Eden Greg Miur
Programmierung: Daniel Russo

SPQR

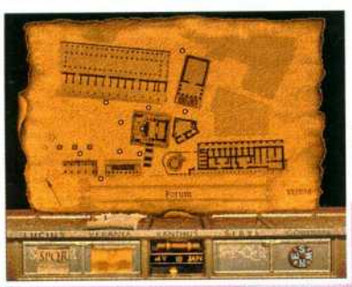
VON TOBIAS SCHWEIKL

Alle Wege führen nach Rom. An diese alte Weisheit erinnert der US Publisher GT und lockt mit antikem Flair und einer mysteriösen Geschichte in die antike Welt des "SPQR" (für Nicht-Lateiner: Sozius Populusque Romanum, also "Der Staat und das Volk Roms")

Im Jahr 205 geht in Rom die Angst um. Das Orakel hat eine geheimnisvolle Bedrohung ausgemacht, die bis zum Ende des Jahres über die Weltstadt am Tiber hereinbrechen wird. Ein Fremder, genannt Calamitus, wird das Unheil einschleppen und das römische Weltreich an den Rand des Untergangs treiben.

Es liegt an Ihnen, den Lauf der Geschichte geradezubiegen und das Imperium zu retten. Ermitteln Sie die wahre Identität von Calamitus und stoppen Sie seine finsteren Machenschaften – einer von fünf respektabelen Bürgern ist der Übeltäter. Tip: Das Geheimnis liegt in den Aufzeichnungen der Verdächtigen.

Ihr einziges Hilfsmittel ist der „Naviator", ein für antike Verhältnisse erstaunlich fortschrittliches Gerät, in dem Sie die Straßen und Plätze Roms durchstreifen ohne einen Schritt vor die Tür zu setzen – handelt es sich dabei gar um den Vorläufer des Cyberspace?



Eine Automap hilft Ihnen bei der Navigation durch das alte Rom.



Ein Blick über die Dächer von Rom. Es ist schwierig, sich in den dunklen Seitengassen und Querstraßen zurechtzufinden.



Hinweise auf die Lösung des Steinchenrätsels stehen in Ihren Aufzeichnungen.

Ihre Spur führt Sie durch das Herzstück des alten Roms – das Forum Romanum. Der Tempel der Vestalinnen, die Basilika Julia, der römischen Senat und andere geschichtsträchtige Gebäude bilden die Kulisse des Kriminalstücks.

„SPQR" ist ein typisches „Myst"-Adventure. Wandelt sich Ihr Cursor in einen Richtungspfeil, können Sie in diese Richtung ins nächste Standbild weitergehen, die Szenerie wird nur umgeblendet. Ein Handsymbol signalisiert ein Objekt zum Aufnehmen, ein Zeigefinger weist auf Schalter und Apparate. Gelegentlich führen Ihre Aktionen zu kurzen Zwischenanimationen.

Einige der Aufgaben sind nur zu lösen, indem Sie den begleitenden Textwust nach Hinweisen durchstöbern. Bei anderen Rätseln ist Logik der Schlüssel (wenn auch keine Garantie) zum Erfolg. Manchmal scheitern Sie nicht an falschen Schlußfolgerungen, sondern am pingeligen Interface: Um beispielsweise einen Hebel einzusetzen, müssen Sie vorher wissen wohin er soll, sonst klicken Sie ewig ins Leere.

Manche Gegenstände wandern ins kleine Inventory, doch der Großteil aller verwendbaren Dinge wird an Ort und Stelle eingesetzt – entweder von Ihnen oder automatisch durch das Programm.



Beim Jupiter: "SPQR" legt Ihnen den Lorbeer wahrlich nicht in den Schoß.
Ihren Auftrag lösen Sie nur durch stundenlanges Stöbern in verlassenen Tempeln und einsamen Straßenzügen. Wer nicht alle paar Schritte die Automap konsultiert, ist in Rom verloren. Die Steuerung ist super-simpel, hat aber trotzdem Ihre Tücken: Wird von der Festplatte oder CD nachgeladen, "hängt" der Cursor - und Sie schweben ferngesteuert in die falsche Richtung.
Um alle Schlüssel und Kurbeln richtig einzusetzen und keinen Hinweis zu übersehen, klicken Sie sich pixelgenau durch die Bilder. Zum Glück sind die knackigschweren Rätsel wenigstens logisch, Genialitätspreise kann "SPQR" aber nicht einheimsen. Grafisch haben Pentium-Lateiner nicht viel auszusetzen, nur nach längerem Spielen wünscht man sich etwas mehr Abwechslung und Farbe im Spiel.
Etwas mehr Kundenfreundlichkeit und "SPQR" hätte den Aufstieg in die Adventure-Oberliga geschafft, so bleibt es ein Spiel für fanatische "Myst"-Anhänger.

http://pathfinder.com/@@lcdrjAQAdXIi4irx/twep/rome/

"SPQR" hatte ein Online-Vorbild. Unter obiger Adresse finden Sie alles, um das antike Rom Online zu retten. Suchen Sie Calamitus im Internet!

SPQR		Wertung		X	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	64
HERSTELLER	GT INTERACTIVE	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X • • •	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X •	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

Multiplikator

FAZIT: Stimmungsvolles, wenn auch steriler Krimi im alten Rom. Wenig Animationen, null technischen Schnick-Schnack.

	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

"SPQR" ist in technischer Hinsicht ein problemloses Spiel. Dem Chip fliegen keine rechenaufwendigen 3D-Kalkulationen um die Schaltungen und das bißchen an Animation erfolgt per mitgeliefertem Quick-Time VR.

Creative Manager: Vladimir Vinetsky
Produzent: Andy Larson
Programmierung, Golfspiel: Serg Butenko, Vasyl Tsvirkunov
Programmierung, Editor: Olexander Bilyk, Oleg Mouraveinick
Grafik: Sharon Barr • **Sound:** Jerry Martin

SimGolf

VON HEINRICH LENHARDT



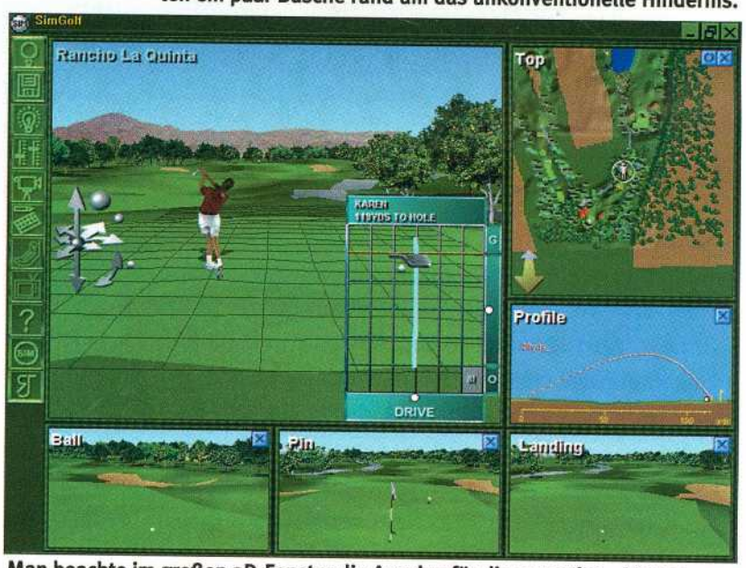
Wer den komplexen Editor voll auslutscht, ist gut beschäftigt. Hier importierten wir eine Xtreme-Titelbilddatei und pflanzten ein paar Büsche rund um das unkonventionelle Hindernis.

Golf-Simulationen sprießen in Softwarehändler-Regalen wie die Pilze auf einem ungepflegten Putting Green. Das simulierte Herumstoßen von kleinen Bällchen wird zwar grafisch immer aufwendiger, aber bei der Steuerung fiel den Designern seit einem Jahrzehnt nichts grundlegend Neues ein. Selbst ein modernes Geschoß wie die True-Color-Orgie „Links LS" basiert auf einem Bedienungsprinzip, das bis zum C 64-Klassiker „Leaderboard" zurückreicht: Durch gutes Timing bringen Sie zwei Markierungen auf Balken- oder Kreis-Anzeige zum Stillstand. Im Idealfall trifft man beide Mittellinien, woraufhin der Ball schnurgerade und mit 100 Prozent Power davonrauscht.

Wer unbedingt will, kann dieses Steuerungsprinzip aus Opas Tagen auch bei „SimGolf" verwenden. Dann versäumt man aber den entscheidenden Clou des ganzen Programms. Maxis hat seinen ersten Ausflug ins Sportgenre nämlich mit einer „Mouse-Swing" getauften Steuerungsinnovation ausgestattet. Ihre Mausmanöver steuern direkt den Schlägerschwung der Spielfigur: Zurückrollen bedeutet ausholen; Maus nach vorne rollen sorgt für den Abschlag. Je weiter man ausholt und je schneller dabei die Maus bewegt wird, desto wuchtiger das Resultat. Außerdem sollten Sie das Mauspad möglichst gerade abgrasen, sonst verzieht es den Ball oder man haut lediglich ein Luftloch – fast wie im richtigen Leben.



Nur gut, daß Golfer gemütsmäßig ohnehin mit einer Gedulds-Hornhaut versehen sind. Nach zehn Jahren Computergolf-Geschichte sorgt Maxis endlich für eine grundlegend neue Steuerungsidee. Die ist schwerer zu meistern und mit mehr Zufalls-Streuverlusten versehen als das konventionelle Geklicke, hat aber absolut ihren Reiz. Vor allem beim Putten kommt das Spielgefühl dem echten Golf erstaunlich nahe. Andere Aspekte schaffen nur mit Mühe die Platzreife. Das brave und saubere 3D von „Sim Golf" entbehrt der Faszination des betörend schönen „Links LS". Und warum schafft es außer EA Sports keiner, einen peppigen Turniermodus in seine Software zu bekommen? „SimGolf"-Solospiele rangieren in Sachen Atmosphäre bedenklich nahe an Friedhofs-Spaziergängen; es gibt nicht einmal Computergegner. Der gut gemeinte Editor ist wohl nur für Golf-Enthusiasten eine lohnende Zugabe. Wer sein PC-Golf schön und straight bevorzugt, wird „Links LS" mit Sicherheit nicht im nächsten Sandbunker verbuddeln.



Man beachte im großen 3D-Fenster die Anzeige für die neuartige „Mouse-Swing"-Steuerung. Die hellblaue Linie zeigt, wie gerade und präzise unser Annäherungsschlag war. Der Ball landet prompt in Fahnennähe auf dem Grün.

Die eher schlichte Grafik kann es nicht mit den digitalisierten Kleinoden von Access oder EA Sports aufnehmen. Dafür sind die 3D-Berechnungen des nächsten Abschlagsorts schnell geschehen. Neben der Hauptgrafik können Sie auch Fenster mit 3D-Ansichten aus anderen Perspektiven einblenden. Jedes dieser Windows läßt sich nach Belieben vergrößern und herumschieben.

„SimGolf" bietet außerdem einen kompetenten Kurseditor. Mit etwas Zeit und Geduld gelingen eigene Anlagen, die Sie auch mit anderen "SimGolf"-Besitzern tauschen können. Neben einem Übungsgelände sind mit „Prince Course" und „Rancho la Quinta" zwei fertig simulierte Golf-Weihestätten bereits mit von der Partie. Der routinierte Golfplatz-Architekt Robert Trent Jones Jr. verrät manchen Design-Tip per Videoclip.

http://www.maxis.com/products/simgolf/players.html

Der größte öffentliche Golfplatz der Welt ist das Internet! Um einen Online-Partner für „SimGolf" zu finden, sehen Sie am besten auf diesem Abschnitt der Maxis-Homepage nach.

SIMGOLF		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**80 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X ● ●	1	3	67
HERSTELLER	**MAXIS**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X ● ● ●	3	6	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (NULLMODEM)**	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
	1 - 4 (NETZWERK, INTERNET)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Nicht schön, aber selten: Innovative Schläger-Steuerung und Kurs-Editor lassen Golf-Fans zur Geldbörse greifen.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	12 MByte
High End	P/133	1024x768	256	nicht unterstützt	24 MByte

Selbst bei 16 MByte RAM schrabbelt Windows 95 intensiv auf der Festplatte herum. Viel Hauptspeicher ist der Schlüssel zum angenehmen Spielfluß. Das Bildaufbau-Tempo ist OK; notfalls läßt sich die Detailtiefe zurückschrauben.

Spieldesign: Mark Turnell
Künstlerische Leitung: Sal Divita
Musik: Kevin Quinn
PC-Umsetzung: High Voltage, US
Programmierung: Adisak Pochanayon, Keith Enge

NBA Hang Time

VON HEINRICH LENHARDT



Rempler sind gestattet und exzentrische Spielfiguren bevölkern das Parkett: Dieses Basketball sollte man nicht übertrieben ernst nehmen.



Mit dem neuen Editor bauen Sie eine individuelle Spielfigur. Nach drei Siegen dürfen die ersten Bonus-Talentpunkte verpraßt werden.



Drei Treffer und ihre Folge: Ein "heißer" Spieler erhöht gleichermaßen Balltemperatur und Trefferchancen.

Gut abgehangen gibt sich der Basketballer, wenn er einen leichten Ball lässig ins gegnerische Netz stopfen konnte. Dann hängt er gerne noch ein Sekündchen am Korbesrand, wodurch mancher Wonneproppen das Material bedenklich belastet. Sich durchbiegende Regalbretter vernehmen neuerdings Basketballer beim Betreten ihrer Software-Erwerbungsstätte. Daß EA Sports alle Jahre wieder einen Update der blitzsauberen Simulation "NBA Live" rausbringt, wurde gebührend verinnerlicht. Inflationär pflanzt sich jetzt auch die Brut der Action-Korbhopserei "NBA Jam" fort. Acclaim veröffentlichte unlängst das Auslutsch-Sequel "NBA Jam Extreme". Den "richtigen" Nachfolger aus der Spielhalle setzte aber GT Interactive mit "NBA Hang Time" für den PC um.

Spielerisch scheut man komplizierte Simulations-Ansätze und bietet actionlastiges Rudimentär-Basketball. Dank NBA-Lizenz herrscht zwar kein Mangel an namhaften Teams und Stars. Pro Mannschaft flitzen aber nur zwei Spieler übers Feld, das in altmodischer Seitenansicht gezeigt wird. Entsprechend übersichtlich geht es unter den Körben zu; schon mit wenigen Kombinationen kommt man frei zum Slam Dunk. Die Steuerung bietet neben Paß, Schuß, Block und Ballklau-Versuch auch fortgeschrittenen Ballzauber. Alley-Oops- und Double-Dunk-Pässe sind die Frucht kollegialen Teamworks. Würfe lassen sich antäuschen und Laufgeschwindigkeiten boosten. Der Turbo-Feuerknopf beschert rassige Sprints, solange der entsprechende Energiebalken gefüllt ist. Trifft ein Spieler dreimal in Folge, wird er heiß – im wahrsten Sinne des Wortes: Solange seine Serie nicht unterbrochen wird, pfeffert er einen feurig lodernden Ball mit erhöhter Trefferchance durch die Maschen.

Die wesentlichsten Verbesserungen gegenüber "NBA Jam" sind Vier-Spieler-Modus und Editor. "NBA Hang Time" unterstützt Netzwerk und Multi-Player-Adapter, damit alle Spielfiguren menschlich gesteuert werden. Freie Slots übernimmt der Computer. Im Editor legen Sie Aussehen und Talentwerte Ihrer individuellen Figur fest. Für eine Anzahl von Siegen winken Bonuspunkte, durch die Sie den Rookie allmählich zum Superstar aufbauen.



Ein Herz für Action:
Wer die polygonverzuckerte Simulations-Realität nicht ab kann, darf hier in herzhafter Sprite-Herrlichkeit waden. "NBA Hang Time" bietet bewußt vereinfachtes Action-Basketball. Tempo und Spielbarkeit triumphieren; Statistik-Monstrositäten und Taktik-Kleinkram à la EA Sports wurden in der Umkleidekabine gelassen. Vor allem mit menschlicher Gesellschaft macht der hemdsärmelige Spielablauf Spaß. Schon zu zweit übt man sich in kommunikationsintensivem Kombinationsspiel. Alleine gegen den Computer ist auf Dauer weniger los; da bietet "NBA Live 97" mehr fürs Geld. Ins Grübeln sollte man auch kommen, wenn "NBA Jam" schon in der Sammlung steht. Die Veränderungen bei "Hang Time" halten sich in Grenzen; das saftige Basis-Spielprinzip hat sich nur wenig geändert. Technisch hätte ich mir zudem etwas mehr Schneid gewünscht: Um die recht pixelige Grafik auf den Schirm zu kriegen, haben die Programmierer Windows 95 samt Direct-X-Verrenkungen nötig.

NBA HANG TIME		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	74
HERSTELLER	GT INTERACTIVE	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	1 - 4 (AN EINEM PC)	GRAFIK	X X X ● ●	4	12	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Die offizielle Fortsetzung zu "NBA Jam" bietet einfaches Action-Basketball mit erstaunlichem Spielspaß-Potential.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Vom Windows-Drumherum mal abgesehen ein genügsames Spiel. Der Verzicht auf 3D und hohe Auflösungen kommt dem Tempo zugute, das authentisches Arcade-Niveau erreicht.

http://www.midway.com

Midway hat schon mit Klassikern wie "Defender" Spielegeschichte geschrieben. Die Macher der Automaten-Originalversion von "NBA Hang Time" informieren auf ihrer Web-Seite über die neuesten Groschengräber.

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 3/97 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 11/96 bis 2/97 der erwähnten Magazine.



A-10 CUBA! (ACTIVISION)
Zwölf Missionen über Kuba: Flugsimulation um den legendären Kampfbomber "Warzenschwein" mit Online-Anleitung, optionaler SVGA-Grafik und Netzwerkmodus. Das 3D-Modell wurde ursprünglich für eine Serie von Macintosh-Simulationen entwickelt.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	68%	28%	-



ACE VENTURA (7TH LEVEL)
Ein Komiker als letzte Rettung für Wale und andere vom Aussterben bedrohte Rassen: Kindgerechtes Grafikabenteuer um den gleichnamigen Tierdetektiv, der im Kino vom Grimassenkönig Jim Carrey dargestellt wird.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	74%	-	66%



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%	40%



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%	39%



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%	72%	-



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 und Netzwerk) einen menschlichen Gegenspieler.

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



BLUE ICE (PSYGNOSIS)
Äußerst bizzares Avantgarde-Adventure aus den USA: Als Fantasy-Thronfolger versuchen Sie, den ewigen Winter aus Ihrem Land zu vertreiben und grübeln sich dazu mit einem variablen Cursor durch surreale Kulissen und obskure Rätsel.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
44%	-	33%	-



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
50%	67%	54%	83%



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
89%	86%	84%	-



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
67%	79%	72%	71%



DIABLO (BLIZZARD)
Zurück zu den Wurzeln: Überflüssigen Strategie- und Rollenspielballast über Bord werfend, inszeniert der "Warcraft"-Erfinder Blizzard ein Action-Spiel für Fantasy-Freunde: Sie metzeln sich funken- und magiesprühend durch zufallsgenerierte Dungeons.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
84%	83%	90%	-



DSA 3: SCHATTEN ÜBER RIVA (ATTIC)
Rastlose Helden: Basierend auf einer nicht mehr zeitgemäßen 3D-Engine des deutschen Code-Hexers Jürgen Friedrichs schickt Attic die "Schwarze Auge"-Gemeinde zum dritten Mal in ein inhaltlich traditionelles Rollenspielabenteuer.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
66%	70%	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 SVGA zu genießen.

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



FLOTTENMANÖVER (HASBRO INTERACTIVE)
Statt den simplen Papier-und-Bleistift-Klassiker 1:1 auf den PC zu übertragen, rüstet Hasbro das Original-"Schiffeversenken" zum komplexen Strategieepos auf. Netz- und Modem-Option sowie unterschiedliche Missionstypen sichern die Langzeitmotivation.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
49%	72%	74%	-



FLYING CORPS (EMPIRE)
Tollkühne Männer in fliegenden Pentiums: Nach den umstrittenen Historien-Fliegereien "Dawn Patrol" und "Wings of Glory" bringt das englische Entwicklungs-Team Rowan mit "Flying Corpse" seine bislang aufwendigste Doppeldecker-Simulation in den Handel.

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



GRAND PRIX MANAGER 2 (MICROPROSE)
Realistischer geht´s nicht mehr: Statt schneller 3D-Grafik präsentiert Ihnen die Fortsetzung komplexe Strategie basierend auf der F1-Saison 1996. Vom Test im Windkanal bis zu Fahrertransfer und Merchandising liegen alle Entscheidungen in Ihrer Hand.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	68%	71%	-



HARPOON CLASSIC 97 (INTERACTIVE MAGIC)
Neue Seeschlachten für Hardcore-Strategen: Die 97er-Fassung des amerikanischen U-Boot-Klassikers "Harpoon" ist eine spielerisch nur teilweise aufgerüstete Windows-Umsetzung. Falls Ihnen 250 Missionen nicht genügen, basteln Sie im Editor selbst welche.

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



HAVE A N.I.C.E. DAY (MAGIC BYTES)
Das härteste Rennspiel kommt aus Deutschland: Realismus und akkurate Fahr-Physik dürfen Sie von "N.I.C.E. Day" nicht erwarten, wohl aber haarsträubende Crash-Orgien und Schießereien auf malerischen Highways in Amerika, Asien und Nordafrika.

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



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	77%	78%	82%



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%	-



JETFIGHTER 3 (MISSION STUDIOS)
Volles Rohr: Der dritte Teil der legendären "Jetfighter"-Serie legt wie die Vorgänger den Schwerpunkt auf Action und deutet ein realistisches Flugmodell nur an. Neben einer modernen F-22 steht auch die bewährte F/A-18 in Ihrem Hangar.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
61%	78%	76%	67%

PC-Spiele im Testvergleich



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%	78%	71%	76%



MAD TV 2 (GREENWOOD)
Wahnsinn auf allen Kanälen: Die Fortsetzung zum Rainbow-Arts-Titel von 1991 befördert Sie zum Programmchef eines TV-Senders. Hier zählt nur die Einschaltquote: Eine kalauernde Mischung aus Wirtschaftssimulation und Adventure-Satire.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	67%	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%	86%



NASCAR RACING 2 (SIERRA)
Nur Nascar-Insider erkennen die Verbesserungen zum Vorgänger. Auch mit dem zweiten Teil der Oval-Raserei verläßt sich Papyrus auf konkurrenzlose Authentizität, Optionsvielfalt und realistische Fahrphysik.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
82%	84%	70%	92%



NBA LIVE 97 (ELECTRONIC ARTS)
Mit der 97er-Fassung verfeinert Electronic Arts seine Basketball-Serie vor allem grafisch. Steuerung und Vielfalt der Aktionen blieben weitgehend unangetastet und garantieren spannende Matches zwischen Action und sportlicher Authentizität.

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



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%	74%



NEVERHOOD, THE (MS/DREAMWORKS)
Die einstigen Programmierkameraden von David Perry ("Earthworm Jim") stehen mittlerweile im Dienst der Hollywood-Superfirma Dreamworks. Wie ihre vorangegangenen Werke versteht sich das "Neverhood"-Adventure vor allem als grafisches Knallbonbon.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
70%	60%	74%	49%



PANZER DRAGOON (SEGA)
Drachenritt und Lasergewitter: Die Umsetzung des gleichnamigen Saturn-Videospiels kombiniert Echtzeit-3D mit flexiblem Blickwinkel aber streng vorherbestimmter Flugroute. Bei der Grafik hatte angeblich der Comic-Großmeister Möbius die Hände im Spiel.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
68%	-	85%	-



PHANTASMAGORIA 2 (SIERRA)
Alpträume und Ekelstürme möchte Adventure-Spezialist Sierra mit der Fortsetzung zum FMV-Debüt von 1995 bescheren. Zwischen Nervenheilanstalt und dem "Labor des Grauens" versucht ein debiler Held (Paul Morgan Stetler) die Nerven zu bewahren.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
37%	55%	71%	37%



POWER F1 (EIDOS)
Actionlastige Formel 1-Simulation mit 95er-Lizenz: Mit 17 Strecken, allen Fahrern und drei Rennmodi kommt Domark den Landsleuten von Psygnosis ("Formel 1") zuvor. Wer einen schnellen Pentium besitzt startet im grafisch grandiosen SVGA-Modus.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	57%	69%	-



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%	-

	PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
 **SECRETS OF THE LUXOR (FUNWARE)** Düsteres Adventure im unverwechselbaren "Macromind Director"-Stil: Als Archäologe stöbern Sie durch Pyramiden, um dem dämonischen Dr. Osiris das Handwerk zu legen. Dank "Quicktime VR"-Technik sind die gerenderten Bilder teils zoom- und rotierbar.	-	47%	63%	-
 **SEGA RALLY (SEGA)** Das nach Meinung der Spielhallen-Freaks beste Rennspiel aller Zeiten wurde von Sega fast originalgetreu auf den PC übertragen: Im Lancia oder im Toyota rasen, rutschen und springen Sie über drei Asphalt- und Offroad-Strecken.	-	-	89%	-
 **SIEDLER 2, DIE - MISSIONS-CD (BLUE BYTE)** Zwölf neue Welten für "Siedler"-Junkies, Campaign-Modi auf den irdischen Kontinenten und Editor zum Erstellen eigener Karten: Wer das Originalspiel besitzt (und einfach nicht vergessen kann), der holt sich die Szenario-CD für rund 30 Mark.	-	89%	89%	-
 **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.	51%	72%	71%	76%
 **STAR GENERAL (SSI)** Ad Astra: Mindscape verlegt seine erfolgreiche (in Deutschland z.T. indizierte) "General"-Serie in den Weltraum und beschneidet den bewährten Campaign-Modus zugunsten eines minimalen Wirtschafts-und Diplomatie-Anteils.	78%	63%	-	-
 **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.	-	78%	-	85%
 **STREET RACER (UBI SOFT)** Cartoon-Raserei mit Power Ups und Extrawaffen: Die verspätete Umsetzung des erfolgreichen Videospiels überrascht Sie mit einem Vier-Spieler-Splitscreen, der heiße Wettkämpfe auch ohne Netzwerkanbindung garantiert.	75%	66%	68%	-
 **SWIV 3D (SCI)** Spielekennern verrät der kryptische Name alles: Aus dem Vertikal-Scroller "Swiv" (91er-Sequel des Ballerautomaten "Silkworm") wurde eine 3D-Schlacht – wie im Vorbild wählen Sie zwischen Hubschrauber und Jeep, neu ist der futuristische Speeder.	62%	76%	82%	89%
 **TERMINATOR: SKYNET (BETHESDA SOFTWORKS)** Mit einem weiteren Ego-Shooter schlachtet Bethesda die Filmlizenz aus. Ohne spektakuläre Neuerungen gegenüber den Vorgängern inszeniert der Hersteller acht Solo-Gefechte und eine Handvoll Multiplayer-Missionen – diesmal auch in 640x480 Pixeln.	74%	74%	82%	-
 **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.	77%	87%	90%	84%
 **TUNNEL B1 (OCEAN)** Spielerisch simples, grafisch jedoch hochgezüchtetes 3D-Action-Spiel aus deutscher Produktion. Im waffenstarrenden Hochgeschwindigkeitsgleiter kämpfen Sie sich wild ballernd durch zwölf Levels, Tunnel, Kanalisation und Chemiefabrik.	70%	64%	73%	-
 **WAGES OF WAR (3DO)** 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.	42%	81%	55%	82%

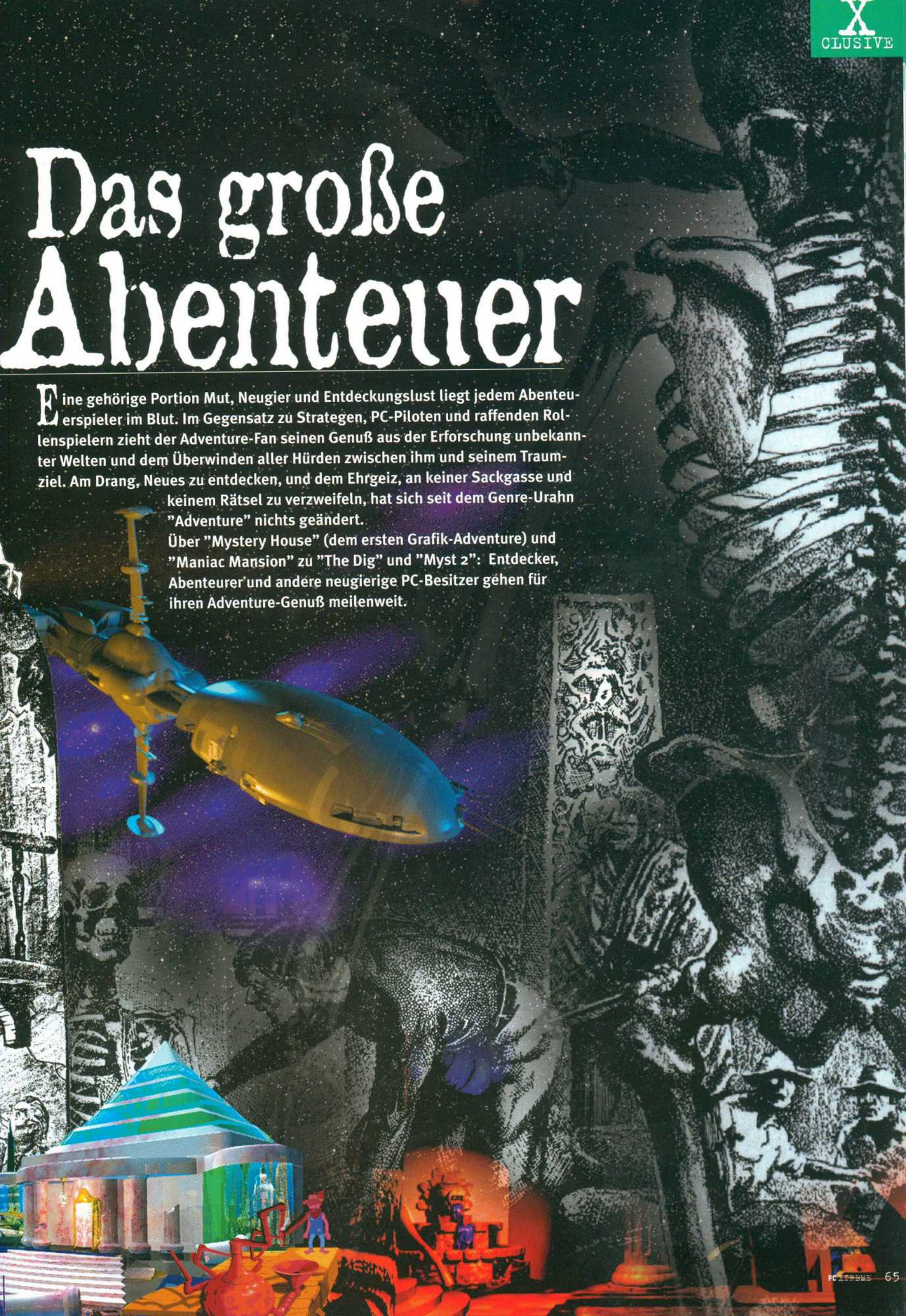


VON WINNIE FORSTER

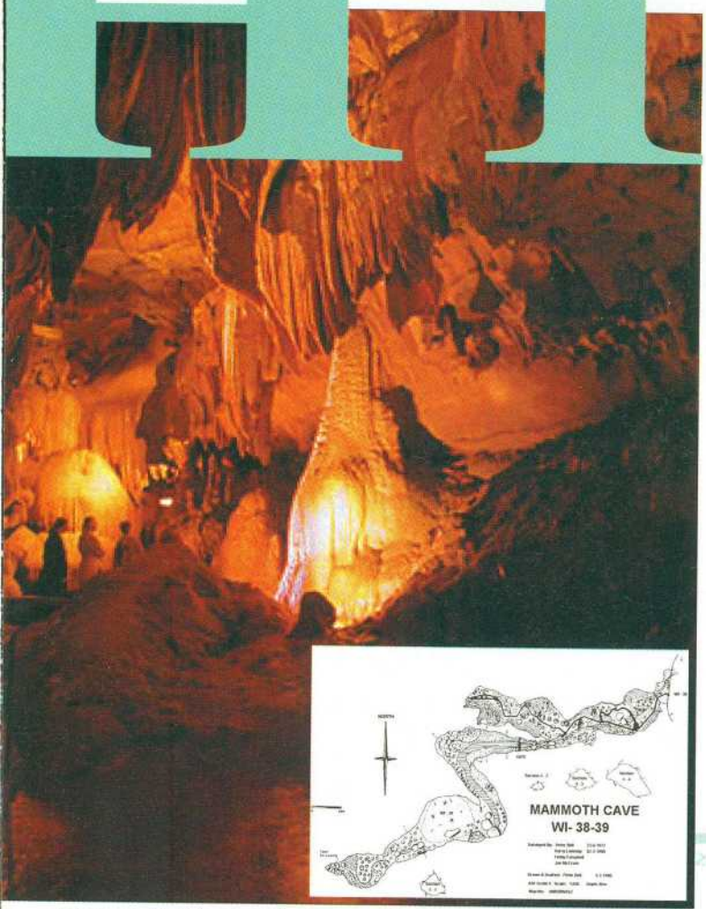
Das große Abenteuer

Eine gehörige Portion Mut, Neugier und Entdeckungslust liegt jedem Abenteuerspieler im Blut. Im Gegensatz zu Strategen, PC-Piloten und raffenden Rollenspielern zieht der Adventure-Fan seinen Genuß aus der Erforschung unbekannter Welten und dem Überwinden aller Hürden zwischen ihm und seinem Traumziel. Am Drang, Neues zu entdecken, und dem Ehrgeiz, an keiner Sackgasse und keinem Rätsel zu verzweifeln, hat sich seit dem Genre-Urahn "Adventure" nichts geändert.

Über "Mystery House" (dem ersten Grafik-Adventure) und "Maniac Mansion" zu "The Dig" und "Myst 2": Entdecker, Abenteurer und andere neugierige PC-Besitzer gehen für ihren Adventure-Genuß meilenweit.



FIRST

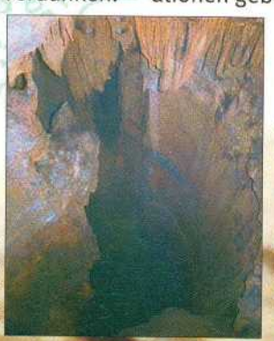


Die Geburtstätte des Abenteuerspiels liegt unter der Erde: Als Will Crowther vor 20 Jahren sein "Adventure" ertüftelte, simulierte er einen authentischen Teil des "Mammoth"-Höhlenkomplex.

Adventure, der Urahn aller Abenteuerspiele, wurde Mitte der 70er Jahre von William Crowther auf dem Uni-Großrechner von Stanford geschrieben und später durch Don Woods erweitert - das ist bekannt. Die Tatsache, daß "Adventure" die Simulation eines reellen Höhlensystems war, erfuhren wir jedoch erst durch die WWW-Abhandlung "The Real Colossal Cave" (www.winternet.com/WELLEradams/adventure): William Crother und seine Frau Patrizia beschäftigten sich als Höhlenforscher mit der Erschließung des berühmten "Mammoth"-Systems in Kansas. Ein Teil der gewaltigen Unterwelt (geschätzte Gesamtlänge: 500 Kilometer) ist als "Colossal Cave" bekannt, ein anderer als "Bedquilt Cave". Letztgenannte Höhle stand "Adventure" Pate: 1974 legte Crowther Passagen und unterirdische Säle in einer Datenbank ab, durch die er mit Befehlen wie "Go North" navigierte. Die poetischen Namen, mit denen Forscher ab Ende des 19.Jahrhunderts die unterirdischen Plätze bezeichneten ("Gasse der kleinen Fledermaus", "Halle des Zwergenkönigs"), gaben "Adventure" (aufgrund von Hardware-Restriktionen lautete der Name genaugenommen nur "Advent") einen phantastischen Reiz. Die Reise ins Ungewisse, die Entdeckung ungesehener Welten - bis in die Tage von "Myst" und "The Dig" spüren Adventure-Fans den Geist des Höhlenforschers Crowther.

Das Ur-"Advent" war ein Gewirr aus unterirrischen Gängen und Hallen, Flüssen und Seen, reinrassige Fantasy-Elemente brachte erst Don Woods ins Spiel, dem wir die ersten Rätsel und magischen Artefakte verdanken. Mit seinen Modifikationen ging auch der Einfluß des Fantasy-Schriftstellers J.R.R.Tolkien (der seine Helden regelmäßig durch Minen und Höhlen scheuchte) in "Advent" ein. Hunderte von Studenten und Wissenschaftler, die Zugriff auf den Großrechner hatten, waren fasziniert.

Ende der 70er-Jahre nahm auch der Internet-Vorläufer Arpanet den Betrieb auf, und zwischen den Unis begann ein reger Datenaustausch. So geriet "Advent" Programmieren des Massachusets Institute of Technolgie (M.I.T.) auf den Bildschirm: Der Politikwissenschaftler Dave Lebling und der Mediziner Marc Blank experimentierten dort mit dem LISP-Dialekt MUDDLE, der für die Datenbank-intensive Darstellung einer fiktiven Welt geeigneter war als FORTRAN, die Sprache des Ur-"Adventures". Nach wochenlangen Adventure-Sessions beschlossen die drei eine intelligentere Version zu entwickeln und begannen eine gewaltige-Spieldatenbank mit 191 Räumen und 211 Objekten zu füllen. Dem Parser kam dabei besondere Bedeutung zu: "Zork" ("Das große Untergrund-Imperium") verstand knapp 1000 Worte, 71 davon waren Verben wie "Go", "Take" und "Hit". Mit "Zork" wurden, lange vor dem ersten DOS-PC, Rätsel und Situationen geboren wie sie PC-Abenteurer heute noch erleben. Durch Wortspielereien und sarkastische Parser-Antworten kam auch schon eine Portion Humor ins junge Adventure-Genre.



Mammoth-Höhlensystem: Versperrte Passagen, Untiefen und unterirdische Wasserläufe waren die ersten Hindernisse der Adventure-Spieler.

Schnell versammelte sich eine Clique junger Computer-Genies, die "Zork" weiterentwickel-

Das Große Untergrund-Imperium

Zork (1977)

Dank enthusiastischer Programmierkollegen tummelt sich das gewaltige Ur-"Zork" auf allen Uni-Computern- und -Betriebsystemen: Ein DEC-Entwickler schrieb Anfang 1978 die FORTRAN-Version des Textadventures, drei Computer-Profis des M.I.T. vollendeten 1981 die Variante "Dungeon". Erst 1985 konvertierte Bill Randle die PDP-Version auf VAX-Workstations, 1991 erblickte schließlich das C-"Dungeon" von Ian Lance Taylor das Licht der Computer-Welt.

Zork 1 (1980)

Da das Mainframe-"Zork" jedes RAM und jede Diskette sprengte, wurde es für sein Debüt auf dem Heimmarkt in drei handlichere Abenteuer aufgespalten. Der erste Teil "The Great Underground Empire" erschien im November 1980, nach dem Verkauf einer einsamen PDP-10-Version, setzte Infocom bereits bis Ende 1981 rund 10000 Versionen ab.

Zork 2 (1981)

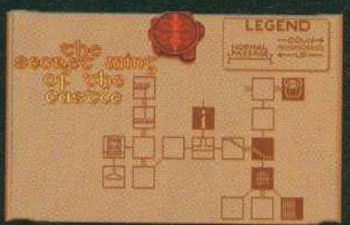
Nach einer kurzen Vetriebskooperation mit der US-Company PS bringt Infocom selbst den zweite Teil in die Geschäfte. Bevor die wachsende Zahl der "Zork"-Fans den Abschluß ihrer Trilogie feierte, wagte sich Infocom mit "Deadline" in das Krimi-Genre und konvertiert die ersten beiden "Zorks" auf den PC und Atari-Heimcomputer.

Zork 3 (1982)

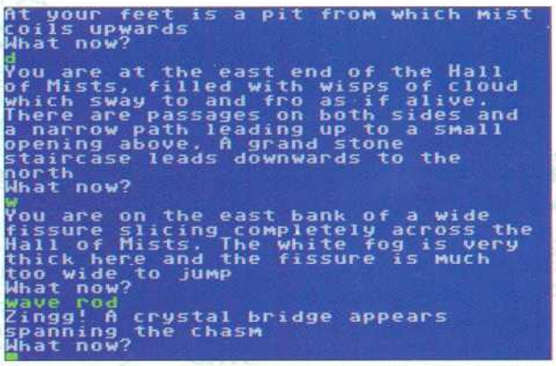
Der abschließende Teil der "Zork"-Trilogie ("The Dungeon Master") läßt etwas von Humor und Leichtigkeit der beiden Vorgänger vermissen und ist eine ernsthaftere Schatzjagd mit neuer Zielsetzung. Ein gutes, kniffliges Finale der wichtigsten Adventure-Serie der Welt.

Beyond Zork (1987)

Nach langer Pause, der "Spellbreaker"-Fantasy-Trilogie und Dutzenden von anderen Textadventures im Science-Fiction-, Krimi- und Realmilieu kehrt Infocom ins "Große Untergrund-Imperium" zurück. Bis dahin stand Infocom der Grafik-Adventure-Welle stur gegenüber, erst mit "Zork Zero: The Coconut of Quendor" ließ die Meister-Designer dezente Grafikelemente (und ein paar Rollenspielgedanken) in den "Zork"-Kosmos einfließen. Neben Charakter-Statistiken, der Vergabe von Erfahrungspunkten und einer Landkarten-Funktion fesselte vor allem die Story – die Rollenspiel-Kämpfe wiederum nervten.



ORIG

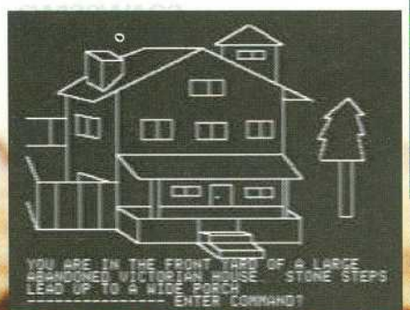


Anfang der 80er-Jahre bestanden Adventures nur aus Text. Im Bild eine "Colossal Cave"-Umsetzung für den C 64.

ten, auf andere Betriebsysteme übertrugen und 1979 die Firma Infocom gründeten. Dem Versuch, "Zork" an frühe Heimcomputer-Besitzer zu verkaufen, stand jedoch ein Speicherproblem gegenüber: Am MIT belegte "Zork" mittlerweile ein Megabyte, Heim-Computer wie der Apple 2 besaßen aber nur 32 Kilobytes RAM und keine Festplatte.

Joel und Marc teilten "Zork" in drei kleinere Adventures und schrieben den ZIP-Interpreter, um ihr Spiel ins die Minispeicher von Apple 2 & Co. zu pressen. Zu den Liebhabern des Mainframe -"Zork" gehörte der junge Microsoft-Gründer Bill Gates, doch Infocom wandte sich an das Software-Haus PS, wo es unter die Product-Manager-Fittiche des späteren Lotus-Gründers (und Gates-Gegners) Mitch Kapor fiel. Innerhalb weniger Wochen wurden von der Tandy-Version 1500, kurz darauf vom Apple- "Zork" weitere 6000 Einheiten verkauft. "Zork" eroberte den Heimmarkt, und schnell ertüftelten Programmierer in den USA (Scott Adams) und Europa (Level 9) eigene Versionen, die sie unter Namen wie "Adventureland" und "Colossal Cave" vermarkteten. Bevor wir uns dem Grafik-Adventure zuwenden, bleibt noch ein Detail anzumerken: Noch am MIT kam Lebling und Blank die Idee zu einem Multi-Player-"Zork" mit Dutzenden von Spielern in einer gemeinsamen Welt. Der Gedanke wurde nicht verwirklicht, doch gleichzeitig hatte sechstausend Kilometer entfernt ein anderer Wissenschaftler dieselbe Idee: Von "Advent" inspiriert, schrieb an der Universität von Essex Roy Trubshaw sein "MUD" , den ersten "Multi User Dungeon". Die Erfindung des Cyberspace-Adventures können sich die Infocom-Designer also nicht ans Revers heften, wohl aber eine andere revolutionäre Idee. Dave Lebling über die Zeit vor der "Zork"-Schöpfung: "In unserem Multi-Player-Spiel "Maze" wanderten die Spieler durch Gänge und erschossen sich gegenseitig. Jeder Bildschirm zeigte eine Ansicht des Irrgartens aus der Ich-Persepektive, in Echtzeit aufgebaut". Ein Echtzeit-Shooter auf wissenschaftlichen Großrechnern des Jahres 1977? Einige Spiele haben eine längere Geschichte als der Bundesprüfstelle lieb ist.

Dave Lebling sinnierte zwar bereits über Multiplayer-Abenteuer, aber auf den Einsatz von Grafik ist er nicht gekommen. Der späteren Sierra-Gründerin Roberta Williams ist es zu verdanken, daß Adventures digital bebildert wurden. Sie bat ihren Mann, den FORTRAN-Programmierer Ken Williams, nach ihrer Erzählung ein Adventure zu schreiben. Ken war davon anfangs nicht begeistert, machte sich aber an die Arbeit. Herauskam das "HiRes-Adventure No.1: Mystery House". Bis auf die Adventure-Literaten von Infocom nahmen weltweit alle Programmierer die Idee begeistert auf. Während Scott Adams und Level 9 ihre Abenteuer um einfache 8-Farben-Bilder ergänzten, ertüftelte der Philip Mitchell in Australien eines der wichtigsten Grafikabenteuer der 80er-Jahre: Für die Roman-Umsetzung "The Hobbit" erfand er den Parser "Inglish", der auch Verknüpfungen, Adjektive und wörtliche Reden verstand. Neben dem starken Parser überzeugten die





Mit Sierras "Mystery House" wurde 1982 das Grafikadventure geboren. Die Konkurrenz reagierte mit illustrierten Neuauflagen klassischer Adventures (Bild: "Adventure Quest" von Level 9).

http://inls3.ucsd.edu:80/y-bin/adventure

Vergangenheitsbewältigung: Hardcore-Abenteurer spielen das Original-"Adventure" in dieser 1:1-Online-Variante.

http://www.lysator.liu.se/tolkien-games/

Nicht nur das Fantasy-Rollenspiel, sondern auch die Entwicklung des Adventures wurden vom Oxford-Professor und "Herr der Ringe"-Autor J.R.R.Tolkien ungewollt beeinflußt. Alle Spielumsetzungen der Tolkien-Romane und Erzählungen werden auf dieser Privatseite kompetent besprochen und z.T. per Emulation bereitgestellt. Neben kommerziellen Titeln für alle Computersysteme finden Sie auch Verweise auf die zahlreichen "Herr der Ringe"-MUDs und sogar auf unlizensierten Tolkien-Szenarios für "Warlords 2".

Zork Zero (1988)

Steve Meretzky schrieb mit "The Revenge of Megaboz" das letzte echte "Zork"-Adventure. In dieser (chronologisch vor der Ur-Trilogie angelegten) Schatzjagd werden die letzten Winkel des Großen Untergrund Imperiums ausgeleuchtet und historische Informationen nachgeliefert. Wie in "Beyond Zork" wird Grafik spärlich (Landkarten, Ornamente und zur Illustration der "Encyclopedia Frobozzica") eingesetzt.

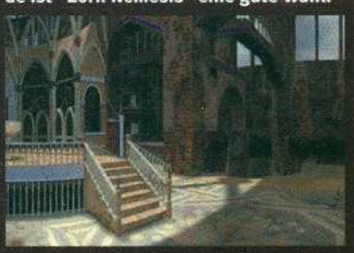
Return of Zork (1993)

"Zork"-Puristen wenden sich schaudernd ab, denn hinter dem vielversprechenden Titel wartet ein Interactive-Movie-Experiment von Activision. Doch obwohl das Multimedia-Adventure mit den Vorgängern inhaltlich kaum etwas gemein hat (und kein Infocom-Designer verantwortlich zeichnet), geriet die Rückkehr gar nicht mal so schlecht. Audiovisuell wirkt die Mischung aus Digi-Bildern, Animationen und Sprachausgabe mittlerweile etwas rückständig, doch die Rätsel sind logisch.

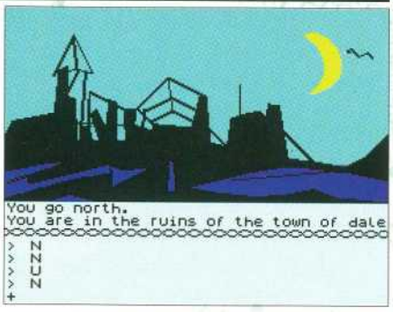


Zork Nemesis (1996)

Die älteste Adventure-Serie als Vehikel für jede Multimedia-Mode? Nach dem Digi-Abenteuer "Return to Zork" wählte Activision für "Zork Nemesis" wieder eine neue Technik. Als "Quicktime VR"-Adventures in gerenderter Kulisse ähnelt es "Myst", ist durch "VR"-Technik aber einen Hauch interaktiver. Die Standbilder sind rotier-, zoom- und begehbar und damit die prächtigste Zork-Kulisse. Erfreulicherweise ließen es die Designer mit edler Optik allein nicht sein - für schöngeistige Entdecker und Grübelfreunde ist "Zork Nemesis" eine gute Wahl.







Die australisch-englische Coproduktion "The Hobbit" bezauberte durch Tolkien-Rätsel, ansprechende Illustrationen und einfühlsamen Parser. Rechts die Ur-Version (1983) für den Sinclair Spectrum, oben die DOS-Variante.

Illustrationen (die an Tolkiens eigene Zeichnungen erinnerten) und die Story: Für ein komplexes Adventure war die Reise von Bilbo, Gandalf und Co. wie geschaffen.

Mitte der 80er-Jahre waren Grafikabenteuer zur erfolgreichsten Computer-Spielegattung herangewachsen: Infocom hatte die "Zork"-Höhlenwelt verlassen und herausragende Science-Fiction- und Krimi-Adventure erfunden, sich aber noch immer nicht zum Einsatz von Grafik durchgerungen. Die entscheidenden Innovatio kam somit von den Software-Genies um George Lucas, die 1987 mit "Maniac Mansion" ein humoristisches Adventure mit animierter Grafik und revolutionärem Parser veröffentlichten. Von der Horrorvilla war es nur noch ein kleiner Schritt zu "Zack MacKracken" und schließlich zu "Monkey Island", dem vielleicht witzigsten und intelligentesten PC-Spiel aller Zeiten.

Trotz interessanter Ansätze der Konkurrenz (für "DejaVu" und "Shadowgate" erfand Icom 1985 ein schlaues Menü- und Windows-Interface) blieb LucasArts SCUMM-System bis heute konkurrenzlos und wird von den meisten Herstellern kopiert. Eine bewußte Abkehr vom Stichwort- bzw. Icon-Parser wagten erst Rand und Robyn Miller, die 1993 mit dem grafisch ambitionierten "Myst" auftrumpften. In gewisser Weise bedeutete das mit dem "Macromind Director"-entwickelte Render-Abenteuer eine Rückkehr zu den Wurzeln: Im Gegensatz zu den kinoreifen Abenteuern von Guybrush, Indiana Jones und dem "Kyrandia"-Helden Malcolm ist die Story von "Myst" dünn, Gespräche, Kämpfe oder Tauschgeschäfte gibt´s nicht. Statt dessen erinnern Logik-Rätsel und einfache "Wie komm ich weiter?"-Situationen an den unterirdischen Ursprung der Abenteuerspiele.





Unter den innovativen Adventure-Ansätzen der 80er-Jahre setzte sich LucasArts mit dem SCUMM-System durch – oben "ZackMacKracken", darunter das erste "Indiana Jones"-Adventure.

Mit den meisterhaften Grafikadventures von LucasArts konnten selbst schlaue Interface-Ideen nicht konkurrieren. Nahezu vergessen sind das Interplay-Frühwerk "Borrowed Times" (großes Bild), Icoms "Shadowgate" und "Shogun" (rechts unten), Infocoms verspäteter Versuch auf dem Grafik-Sektor Fuß zu fassen.







Licht ins Dunkel:

Adventure-Glossar



In den 70er Jahren beherrschten die PDP-Mikros von DEC die amerikanische Universitätszene.

DEC PDP 10: Durch revolutionären Befehlssatz und seine Verbreitung in den wichtigsten amerikanischen Forschungseinrichtungen wurde das Modell 10 des "Programmed Data Processors" (PDP) von DEC in den 70er-jahren zur Rechnerlegende. Der Spielgemeinde blieb die PDP-Serie als Geburtsstätte von "Space Wars" (1962 auf Modell 1) und "Advent" im Gedächtnis, nachdem er Anfang der 80er-Jahre von VAX-Computern abgelöst wurde.

D & D: Von militärischen Strategiespielen und Tolkiens "Herr der Ringe"-Universum beeinflußt erschufen 1973 Gary Gygax und Dave Arneson mit "Dungeons & Dragons" das erste Fantasy-Rollenspiel. In den folgenden Jahre breitete es sich weltweit aus, sowohl die ersten Adventure-Spiele als auch nahezu alle Computer-Rollenspiele übernahmen Elemente von "D & D" bzw. dem Nachfolger "Advanced Dungeons & Dragons". Unter anderem wurden Hitpoints, Erfahrungspunkte- und Level sowie Rüstungsklassen und Charakterattribute durch "Dungeons & Dragons" erfunden.

Director: Beliebtes Autoren-Werkzeug von Macromind, das sich nicht nur für die Herstellung obskurer Multimedia-CD-ROMs, sondern auch schicker Grafik-Adventures eignet. Die Software wendet sich primär nicht an Programmierer, sondern an Grafiker und Designer, die mit dem Director ihre Bilder, Quicktime-Filme und Sounds zusammenfügen und mit einer interaktiven Schnittstelle versehen. Typische Director-Spiele sind u.a. "Myst", "9" und "Mummy" von Interplay.

MUD: Der "Multi User Dungeon" ist fast so alt wie "Adventure" und sowohl spielerisch, als auch technisch eng mit dem Text-Adventure verwandt. Größter Unterschied zu den kommerziellen Verwandten ist der Schwerpunkt, der bei MUDs auf Kommunikation und zwischenmenschlicher Interaktion liegt.

MUDDLE: Dieser Dialekt der Programmiersprache LISP insprierte Lebling und Blank zu "Zork". Weitgehend unbekannt ist, daß MUDDLE von einem anderen frühen "Adventure"-Fan ertüftelt wurde, um eine Fantasy-Welt zu entwickeln, in der sich viele Spieler gleichzeitig tummelten. Das Ergebnis ist seit 1979 als "Multi User Dungeon" (MUD) bekannt, die Programmiersprache heißt ausgeschrieben "Multi User Dimension Definition Language".

Quicktime VR: Mit "Quicktime" entwickelte Apple einen plattformübergreifenden Standard für Video, Sound und Text auf dem Computer. In der Erweiterung "Quicktime" VR werden Standbilder mit räumlicher Wirkung eingesetzt: Jedem Ort liegen Fotografien aus unterschiedlichen Blickwinkeln zugrunde, die digitalisierte Grafik ist dreh-, zoom- und rotierbar.

Parser: Die Schnittstelle zwischen Spieler und Adventure wird als Parser bezeichnet: Ursprünglich reagierten Abenteuerspiele nur auf einzelne Wörter, später auch auf ganze Sätze. Auf die Eingabe des Spielers kramte der Paser aus der Datenbank die richtige Erwiderung hervor – die Suche nach einem für den Parser verständlichen Begriff war in den Adventure-Anfangstagen oft kniffliger als die eigentlichen Rätsel. Inzwischen ist der Text-Parser durch das Menü- oder Icon-"Point´n Click"-Interface verdrängt.

Point´n Click: Vor zehn Jahren tippten Adventure-Spiele noch einzelne Wörter ein, um ihr Abenteuer zu meistern. Von der Mitte der 80er-Jahre aufkommenden Maus beeinflußt, entstand das "Point´n Click"-Prinzip, das bis heute in den meisten Grafikadventures - von "Myst" bis "Monkey Island 2" angewendet wird: Mit dem Cursor tippen Sie auf Wörter, Gegenstände und Icons (auf der Spielfäche oder in einem speziellen Befehlsfenster) und dirigieren so alle Aktionen Ihrer Spielfigur.

SCUMM: Die für den Horror-Klamauk "Maniac Mansion" von Ron Gilbert 1987 entwickelte "Script Creation Utility for Maniac Mansion" liegt bis heute allen Lucasarts-Adventures zugrunde.

EXPEDITIONEN



Zusammen mit Fantasy sind Expeditionen und Forschungsreisen, die Entdeckung entlegener Plätze, Grabmäler und Ruinenstädte, das zentrale Thema des Adventure-Spiels. LucasArts hat das vortrefflich erkannt und klassische Abenteuerelemente (Rätsel und Fallen, verschlossene Passagen und geheimnisvolle Notizen) mit Leinwandgeprüftem Indiana-Jones-Charme kombiniert: Wer "Fate of Atlantis" (Bild) noch immer nicht gespielt hat, sollte das – trotz moderner Konkurrenz – jetzt schleunigst tun: Bis heute konnte keine Bildschirm-Expedition die Spannung und den Witz des LucasArts-Zweiteilers übertrumpfen.

Prominente Schriftsteller und ihre Computerspielumsetzungen

Autor	Spiel	Hersteller	Bemerkung
Clavell, James	Shogun	Infocom, 1989	Eines der letzten Infocom-Adventures (mit Grafik!), inhaltlich nah an TV- und Filmvorlage. Versank mit dem Zusammenbruch der Spieleschmiede Ende der 80er-Jahre.
Crichton, Michael	Amazon	Trillium, 1984	Der momentan bestbezahlte Thriller-Autor der Welt lieferte die Hintergrundgeschichte zu diesem frühen Grafikadventure.

Das affigste Puzzle:
Wie macht man einem Dschungel-Gorilla klar, daß seine Anwesenheit nicht erwünscht ist? Man verwickle ihn einfach in ein Gespräch über seinen natürlichen Lebensraum. Gorillas sind in Afrika heimisch; das Adventure spielt aber in Südamerika. Der aufgeklärte Affe quittiert die Lebensraum-Analyse mit seinem sofortigen Verschwinden!

FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

RENEGADE

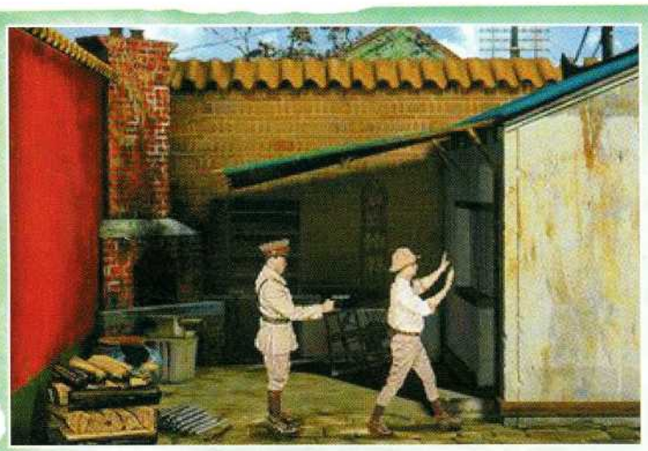


Auf Indiana Jones' Spuren bewegt sich Joe King (der Typ mit Baseballkappe in der Mitte) nach seinem Absturz im Amazonas

Auch "Down under" weiß man die Adventure-Klassiker von LucasArts zu schätzen. Die fröhlichen Jungs vom australischen Team Binary Vision schienen jedenfalls viel "Indiana Jones" gespielt zu haben, als sie über Renegade den "Flight of the Amazon Queen" starteten. Das sympathische Einsteiger-Adventure erntete keine großen kommerziellen Lorbeeren. Der sanfte Schwierigkeitsgrad war daran vermutlich weniger schuld als die etwas schlicht gestrickte VGA-Grafik. Wer's nicht spielte, versäumte eine amüsante "Indy light"-Variante um einen tollkühnen Buschpiloten nebst ausgewachsenem Amazonen-Kriegerinnen-Ensemble.



Trotz seines Alters, der angestaubten VGA-Grafik und seines mickrigen Inventars ist "Flight of the Amazon Queen" ein freundliches Abenteuerspiel, ideal für den Genre-Einsteiger.



Nehmen, benutzen und betrachten: Mit flexiblen Dreifach-Cursor machen Sie sich auf die Suche nach einem antiken Kaisersiegel.

RIDDLE OF MASTER LU

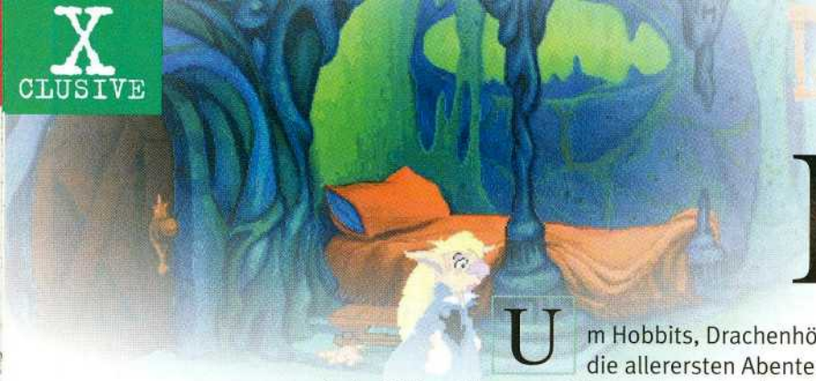
SANCTUARY WOODS

Politische Unruhen bereiten dem Kuriositätensammler Robert Ripley Sorgen, in dessen Gestalt Sie in Tibet dem sagenhaften Siegels des Gründerkaisers Chin Shih Huang nachjagen. Wer im Besitz dieses Siegels ist, könnte das chinesische Volk unter sich vereinen – nicht auszudenken, wenn es in falsche Hände geriete. Auf den Spuren des verschollenen Siegels stellen sich Ihnen Riesenschlangen, gnadenlose Polizisten und zwei chinesische Gangster in den Weg.

Die meisten der gerenderten Orte erstrecken sich über mehrere Bildschirme und scrollen in die von Ihnen gewünschte Richtung. Das Interface ist schlicht, die Puzzles abstrakt, aber logisch. Leider dämpft das endlose Umherirren in unterirdischen Labyrinthen den Spielspaß. Gegen Ende des Abenteuers sorgen zudem lange Ladezeiten und Warten auf Mei Chen für unerwünschten Nervenkitzel.



Das Esoterischste Puzzle:
Auf der Suche nach Erleuchtung beten zwölf Mönche im Stil von: "Der dritte ist größer als der erste, der zweite kleiner, wer ist dann der kleinste?" Jedem dieser Rätselmönche muß eine von zwölf Gebetsmühlen zugeteilt werden, die sich aus der Kombination der zwölf verschiedenen Sprüche ergibt.



FANTASY

Um Hobbits, Drachenhöhlen und magische Schwerter kreisten die allerersten Abenteuerspiele. Auch heute ist Fantasy noch ein beliebtes Adventure-Thema, doch die glorreichen Zeiten von "Colossal Cave", "The Hobbit" und "Twin Kingdom Valley" sind vorbei – Humor, Thriller und Science-fiction sind jetzt die vorherrschenden Adventure-Themen. Westwoods "Legend of Kyrandia"-Serie (unten: Teil 1, oben die dritte Folge) ist ein Höhepunkt zurückliegender Fantasy-Jahrgänge. Mit LucasArts-ähnlichem Interface und frecherer "King's Quest"-Thematik ist es neben "Simon the Sorcerer" und "Discworld" das liebenwerteste Fantasy-Epos – dank Spannung und Witz sind alle Teile eine Reise wert.





Prominente Schriftsteller und ihre Adventure-Umsetzungen

Autor	Spiel	Hersteller	Bemerkung
Anthony, Piers	Xanth	Legend, 1993	Abenteuer mit (gegenüber älteren Legend-Spielen) überarbeitetem Interface, angesiedelt in der humoristischen Welt von "Xanth" (dt. bei Bastei Lübbe).
Brooks, Terry	Shannara	Legend, 1995	Solides, Einsteiger-geeignetes Text/Grafik-Adventure nach dem amerikanischen "Shannara"-Zyklus (dt. Neuauflage bei Goldmann), spielerisch ähnlich des älteren Legend-Adventures "Deathgate"
Ende, Michael	Neverending Story	Ocean, 1986	Total veraltertes Grafikadventure, das sich optisch und inhaltlich an der der Film-Umsetzung der "Unendlichen Geschichte" orientiert
Feist, Raymond	Betrayal at Krondor	Dynamix, 1993	Die erste Umsetzung der "Midkemia"-Romane (alle sechs Bände bei Goldmann) ist gut, aber mehr Rollenspiel als Grafikadventure
Pratchett, Terry	Discworld	Psygnosis, 1995	Stilgerechtes Humor-Abenteuer in der Scheibenwelt, basiert auf dem siebten Band (dt.: "Wachen! Wachen!") des gleichnamigen Zyklus
	Discworld 2	Psygnosis, 1996	basiert schwerpunktmäßig auf den Bänden "Rollende Steine" und "Alles Sense" der Scheibenwelt-Serie (dt. bei Goldmann und Heyne)
Tolkien, J.R.R	The Hobbit	Melbourne House, 1983	Sympathisches Grafikadventure um den "Kleinen Hobbit". Unterhaltsam, wegweisend, aber nicht mehr konkurrenzfähig.
	Der Herr der Ringe	Melbourne House, 1985	Mehrteiliger Adventure-Zyklus, nicht empfehlenswert
Zelazny, Roger	Nine Princess of Amber	Telarium, 1985	Ungewöhnlich und gut, aber veraltet

DISCWORLD 2

PSYGNOSIS

Wenn abgedrehter Humor zu adäquaten Adventure-Puzzles führt, fühlt man sich mitunter nach Absurdistan versetzt. Und das bei allem Respekt für Umfang, grafischer Klasse und humoristische Bandbreite des zweiten "Discword"-Adventures – der Spieler muß so manche "Wie soll man denn da drauf kommen?"-Kröte schlucken. Aber was soll man auch erwarten, wenn Fantasy-Schelm Terry Pratchett seine kruden Scheibenwelt-Charaktere mit kunterbunt zusammengeklauten Film- und Literatur-Gags mischt?

Zauberer Rincewind hat jedenfalls alle Hände voll zu tun, um den demotivierten Gevatter Tod zur Wiederaufnahme seiner Sensenschwing-Aktivitäten zu bewegen. Eine unnötig komplizierte Bedienungsvariante nötigt zu Doppelklicks und mancher Raumausgang ist gut versteckt. Erfreuliche Komplexität, schicke Animationen und die verrückteste Story der Adventure-Geschichte sorgen für ein positives Fazit – besser als der durchwachsene erste Teil ist das Sequel sowieso.



Trotz geklauter Gags (hier eine an Monty Python angelehnte Szene), ist "Discworld 2" eine erfrischende Adventure-Satire.



Das demonstrativ absurdeste Puzzle:
Selbst der Tausch von Krickett-Schlägern gegen Flamingo, Hai und Pelikan wird von dem Steinigungs-Puzzle übertroffen. Rincewind muß ein Stöckchen zu einem Pfahl heranwachsen lassen, auf dem sich dann eine Berufs-Demonstrantin freudig festbindet. Die Dame am Stiel läßt sich nun einpacken und im Wüstenkontinent wieder aufstellen. Wer angesichts solcher Logik "autsch!" schreit, möge vom "Discworld 2"-Kauf lieber absehen.

LIGHTHOUSE

SIERRA



Neben dem Standbild-Charme des Klassikers "Myst" hat Sierras "Lighthouse" auch ein paar spielerische Innovationen zu bieten

Der Erfinder Jeremiah Krick telefoniert um Hilfe und sie stürzen (lediglich mit einem Regenschirmbewaffnet), in das ungewöhnlichste Abenteuer Ihres Lebens: Durch sein Dimensionstor ist Krick in ein Paralleluniversum eingedrungen – Sie sollen ihm folgen. Nachdem Sie durchgebrannte Sicherungen und verschmorte Röhren der Krickchen Erfindung ausgetauscht haben, reisen Sie in Länder jenseits der menschlichen Vorstellungskraft.

Eine Besonderheit unterscheidet Lighthouse von anderen Standbild-Adventures: Interessante Apparate und Werkzeuge erscheinen in einem kleinen Fenster und können dort von Ihnen manipuliert und animiert werden. Durch "Drag & Drop" wird selbst das Wühlen in einer Schublade zum interaktiven Erlebnis. Interface-Manko: Der Mauszeiger verändert weder Form noch Farbe, Dauerklicken beim Durchsuchen der vollgestopften Räume ist die Folge. Dafür sind die vielen Puzzles logisch und nicht erst nach der Lösung einleuchtend.



Das technischste Puzzle:
Elektroniker an die Maus: Zur Reparatur des Dimensions-Tors müssen Sie verschiedene elektronische Bauteile der Maschine ersetzen. Doch erfüllt ein erneuerter Draht im Modulationsröhrenbehälter seine Aufgabe nur, nachdem er auch ordnungsgemäß verlötet wurde.



Quickthorpes Reise durch Eiswelt, Land des Nebels und Schattenreich verläßt sich auf bewährte Adventure-Versatzstücke

FABLE

TELSTAR

Für Ihr Debüt auf dem Adventure-Sektor erdachte sich das englische Software-Haus Telstar eine recht konventionelle Geschichte: Unbescholtener Jüngling hilft seiner Gemeinde aus der Patsche indem er nach magischen Artefakten stöbert, Bösewichten trotzt und sich bis ins Reich des Todes wagt. Dabei verläßt sich Quickthorpe, so der Name des blonden Helden, auf einen flexiblen Cursor, der je nach Situation für "Nehmen", "Benutzen" und andere Adventure-typische Aktionen steht. In einem auftauchenden Fenster können Sie Ihre gesammelten Waffen und Schmuckstücke genauer betrachten.
Trotz teils ungewöhnlicher Puzzles ist "Fable" weder besonders originell, noch überragend logisch. Im Gegensatz zu vielen Konkurrenten ist es zudem streng linear aufgebaut – unter Zuhilfenahme diverser Übersichtskarten tippeln Sie alle Lokalitäten der Reihenfolge nach ab. Durch die deutsche Übersetzung und die jugendfreien Märchen-Optik in SVGA ist "Fable" zumindest für Einsteiger geeignet.



Das Hinterlistigste Puzzle:
Von einem strahlenden Gutmensch wie Quickthorpe sollte man auch Tier- und Nächstenliebe erwarten. Doch ohne Hintergedanken kümmert sich auch ein Held nicht um Mitmenschen, Fauna und Flora: Einen Vogel füttert Quickthorpe nur, um dessen Nest zu berauben, später legt er einen Straßenräuber 'rein: "Wollt Ihr nicht etwas besonders Wertvolles haben?" fragt er scheinheilig und überreicht einen vergifteten Ring. Der Bandit greift zu, stirbt und wird von Quickthorpe umgehend ausgeraubt.

Das rollenspielerischste Puzzle:
Mitten im finstersten Tal der Fantasy-Welt hocken ein paar Tabletop-Rollenspieler. Deren Kommentare zum Spielverlauf sind als liebevolle Genre-Parodie schon das halbe Geld wert. Erst nachdem ein Mitstreiter per Zaubertrunk in einen Beagle verwandelt wurde, kann Simon mitmachen und sich den Preis erwürfeln: Ein Tapetenmuster-Katalog, mit dem die Tarnung als Innenarchitekt perfekt gelingt.

SIMON THE SORCERER 2

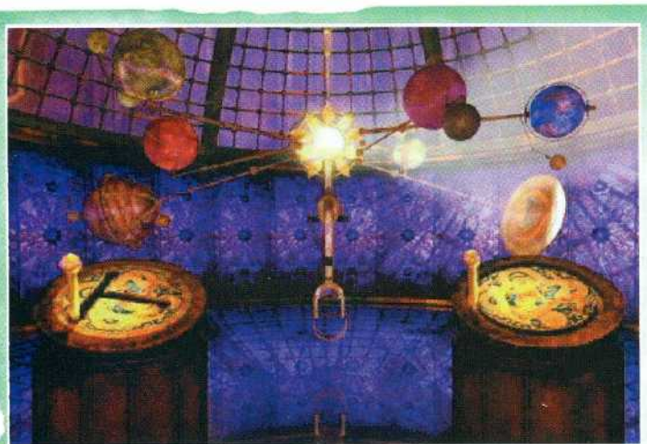
ADVENTURE SOFT



Englische Adventure-Veteranen sorgten für eines der erfreulichsten Adventure-Spiele der letzten Jahre: "Simon the Sorcerer 2".

Frühpubertärer Neuzeit-Jüngling landet durch zaubermeisterliche Schussellei in einer abgedrehten Fantasy-Welt, wo er sich prompt mit dem Hexenmeister Sordid anlegt: Wo manch anderes Adventure bei Versuchen mit absurdem Humor baden geht, bietet "Simon the Sorcerer 2" unverhoffte Komikschübe. Dieses Werk der englischen Entwicklertruppe Adventure Soft erinnert an frühe LucasArts-Klassiker wie "Monkey Island". Was Witz und Rätseltiefgang angeht, kommen die Briten dem großen Vorbild erfreulich nahe. Das stattlich umfangreiche zweite Simon-Abenteuer bietet reichlich knifflige Puzzles, die im Gegensatz zu "Discworld 2" nie die Sphären des Nachvollziehbaren verlassen. Der etwas schlichten VGA-Grafik sieht man den Zahn der Zeit mittlerweile deutlich an, doch spielerisch gehört "Simon the Sorcerer 2" noch immer zu den besten Vertretern beider Zünfte: Der scherzhaften Adventure-Satire und des vollblütig-magischen Fantasy-Abenteuers.





Audiovisuelle Verjüngungskur für einen Adventure-Klassiker: Mit den "Zorks" der 80er-Jahre hat "Nemesis" nichts mehr gemein.

ZORK NEMESIS

ACTIVISION

In die sagenhafte Welt der Alchimisten entführt uns der bislang jüngste Teil der "Zork"-Saga. Vier dubiose Tüftler machten es sich zur Lebensaufgabe die vier Elemente Erde, Feuer, Wasser und Luft zu verschieben, werden jedoch vor der Vollendung Ihres Werkes vom geheimnisvollen Wesen Nemesis in einem Zustand zwischen Leben und Tod verbannt. Sie sollen den Zugang zu ihren versteckten Laboratorien finden, die Arbeit vollenden und das Geheimnis von Nemesis lüften. An "Myst" angelehnt bereisen Sie fünf Welten, von die denen vier letzten den Themenbereichen Musik, Psyche, Religion und Krieg gewidmet sind.
Zork setzt auf seine Atmosphäre: Das neuartige 360°-Scrolling und der 3D-Sound versetzen den Spieler in den Mittelpunkt des Geschehens und lassen jedes Standbild-Adventure in Bezug auf das Raumgefühl hinter sich. Das Plätschern eines Brunnens bewegt sich dabei in Abhängigkeit von der Position des Spielers.
Gegen die audiovisuelle Pracht fallen Puzzledichte und -Logik jedoch deutlich ab.



Das Musikalischste Puzzle:
Im Konservatorium der schönen Künste müssen Sie ein gutes Gehör beweisen: Acht verschiedene Instrumente wollen nach Klang in der Originalkonfiguration des zorkischen Orchesters angeordnet werden, erst dann wird die Eröffnungsmelodie wohltönend gespielt.

SCIENCE-FICTION

Prominente Schriftsteller und ihre Adventure-Umsetzungen

Autor	Spiel	Hersteller	Bemerkung
Adams, Douglas	Hitchhiker's Guide to the Galaxy	Infocom, 1984	Kaum zu glauben, aber der gehirnerweichende Humor der Vorlage taugte vortrefflich für eine interaktive Science-fiction-Persiflage. Keine Grafik, null Sound oder Animationen – trotzdem ist der Textklassiker bis heute ungeschlagen komisch
Bradbury, Ray	Fahrenheit 451	Telarium, 1984	Grafik-Adventure-Umsetzung der Anti-Utopie um zündelnde Feuerwehrleute und fanatische Leser.
	The Martian Chronicles	Simon&Schuster, Byron Preiss,1996	Trockene Erkundungsreise auf dem roten Planeten, der in diesem "Myst"-inspirierten Adventure eine recht sterile Render-Kulisse abgibt
Clarke, Arthur	Rendezvous with Rama	Telarium, Byron Preiss, 1984	Gutes Textadventure mit spartanischen Standbildern, mittlerweile hoffnungslos veraltert
Ellison, Harlan	I Have No Mouth, and I Must Scream	Cyberdreams/ MGM, 1996	Zu fünft gegen den Super-Computer: Schwache Fortsetzung zur gleichnamigen Kurzgeschichte mit Rollenspielelementen und LucasArts-ähnlicher Benutzerführung
Farmer, Philip Jose	Riverworld	Cryo, 1997	Die erste Umsetzung eines Farmer-Romans wird leider kein Adventure, sondern ein 3D-Strategie spiel (erscheint in wenigen Wochen)
Gibbson, William	Neuromancer	Interplay, 1988	Ungewöhnliches, an das LucasArts-System engelehntes Cyberpunk-Adventure (mit kurzem Sound track der Avantgarde-Punker Devo)
Niven, Larry	Ringworld: Revenge of the Patriarch	Tsunami, 1993	In seinen Hardware-Anforderungen bescheidenes Adventure (mit optionalen Action-Sequenzen) nach der Space Opera "Ringwelt" von 1970.
	Return to Ringworld	Tsunami, 1994	Grafikadventure mit 3D-Flug-Intermezzi und Sprachausgabe
Pohl, Frederick	Gateway	Legend, 1992	Sorgfältige Umsetzung des Romans von 1977 um den geheimnisvollen Alien-Bahnhof "Gateway" – für ernsthafte Science-fiction-Freunde mit viel Grips
	Homeworld	Legend, 1993	Gelungene Fortsetzung zu "Gateway"; schließt mit überraschenden Story-Wendungen direkt an den Vorgänger an

Science-fiction lebt nicht zuletzt von seiner visuellen Wirkung, so daß wir ein "Star Wars"-Adventure bis heute nicht erlebten: Selbst die Meister-Designern von LucasArts können sich eine Laser-Schlacht wohl nur schwer als Icon- und Befehls-Gemetzel vorstellen. Statt Aliens marschieren zu lassen, begnügten sich die ersten Science-fiction-Adventures mit leeren Schiffen und Raumstationen, auf denen der Held ungestört wandelte. Bis "Space Quest" waren Weltraumhelden stoische Denker und unverbesserliche Stöberer, erst mit dem Space-Clown von Sierra kamen Frauen, schleimige Außerirdische und haarsträubende Geheimwaffen ins Science-fiction-Adventure. Heutzutage leben die beiden SF-Arten gut miteinander.

Das buddeligste Puzzle:

Da ist der Spieler endlich an einem wichtigen Einzelteil dran, daß aber prompt von einem extraterrestrischen Nagetier vergraben wird. Commander Boston Low fängt den wuseligen Wühler mit einer Falle ein und verpaßt ihm dann einen Impulssender. Das Tierchen wird wieder freigelassen, doch ein Apparat weißt nun den Weg zu des Nagers Höhle, wo wir endlich an das begehrte Objekt kommen.

DIG, THE

LUCAS ARTS



Weltraum-Adventure für eiskalte Denker. Die Alien-Kultur von "The Dig" bringt intergalaktische Forscher ins Schwitzen.

Große Namen können auch große Nachteile mit sich bringen. Als Regie-Genius Steven Spielberg die Rohidee eines SF-Filmprojekts begraben wollte, erinnerte er sich an die nette kleine Softwarefirma seines Spezis George Lucas. Die Story zu "The Dig" wanderte deshalb nicht in die Altpapiertonne, sondern schnurstracks zu LucasArts. Die heikle spielerische Umsetzung einer geistigen Absonderung von Spielberg himself sorgte für jahrelange Entwicklungswirren. Dafür, daß "The Dig" selbst gestandene Projektleiter wie Ex-Infocomler Brian Moriarty verschliß, war das Endprodukt erfreulich unterhaltsam. Die Erlebnisse eines irdischen Astronauten-Trios im Umgang mit einer Alien-Kultur gehören nicht gerade zu den komplexesten Früchten der Firmengeschichte. Story, Charaktere, Dialoge und Motivation waren aber wie aus dem Ei gepellt. Trotz etwas altertümlich wirkender VGA-Grafik sorgte "The Dig" für mehr SF-Faszination als manche sterile Neuzeit-Video-Produktion Marke "Rendezvous im Weltraum".



Sterile Puzzles im Universum des Science-fiction-Altmeisters Arthur C. Clarke: "Rendezvous im Weltraum"

RENDEZVOUS IM WELTRAUM/RAMA

SIERRA

Die nach dem 80er-Jahre-Adventure bereits zweite Umsetzung des Arthur C. Clarke-Klassikers "Rendezvous with Rama" spielt sich so, als hätten die Herren Astronauten zu wenig Sauerstoff in den Raumanzügen. Hochauflösende Render-Kulisse, digitalisierte Schauspieler und Videoclip-Interview mit Mr. Clarke in Ehren, aber die Erforschung eines fremden, künstlichen Himmelskörpers verkümmerte zum mittelmäßigen "Myst"-Clone. Gelaber und logische Puzzles an allen Ecken und Enden; Maschinen werden repariert und fremde Lebensformen kontaktiert. Vor lauter Respekt angesichts der literarischen Vorlage erstarrten die Designer in Ehrfurcht und flüchteten sich in mathematische Logeleien. Immerhin: Wer ruhige, gut abgehangene SF-Geschichten schätzt und den Umgang mit Zahlensystemen als Entspannung erachtet, wird gut unterhalten.

Das (ra)manischste Puzzle:

In einem Raum muß der Spieler neun Tiersymbole so anordnen, wie sich die Rama-Bewohner die Evolutionskette auf Erden vorstellen. Daß der Elefant vor der Ameise rangiert, leuchtet noch ein, aber was hat die ehrbare Hauskatze auf billigen Plätzen hinter Kuh und Adler verloren? Komm, Pussi-Pussi... groal!



Rendergrafik und Baller-Action statt klassischer Logik-Rätsel: "Deep Space Nine: Harbinger" lockt nur den Hardcore-Fan.

DEEP SPACE NINE

VIACOM NEW MEDIA

Hartgesottenen Trekker, die jedes Star-Trek-Taschenbuch durchzutzeln und keinen Enterprise-Con unbesucht lassen, werden sich über "Deep Space Nine: Harbinger" freuen. Das Adventure zur gleichnamigen TV-Serie aus dem Trekker-Kosmos gibt sich keine Story-Blößen. Die Hauptfiguren aus dem Fernsehen bekommen glaubhafte Dialoge in den Mund gelegt; die Handlung bietet von der Offensive unbekannter Robot-Raumer bis zum Holo-Deck reichlich Toppings auf dem SF-Nährboden.

Ohne Trekker-Bonus ist das zähe Abenteuer allerdings nicht weit vom Tatbestand grober Langatmigkeit entfernt. Labyrinthe, Logik-Puzzles, Orientierungsprobleme und Dialog-Geschwalle zeugen nicht gerade von inspiriertem Designwerk. Wer sich hinter "Dax" mehr als ein Börsen-Barometer vorstellen kann, wird's vielleicht sogar mögen. Trekker-resistente Naturen haben sich hingegen schon besser gelangweilt – trotz eingestreuter Baller-Action.

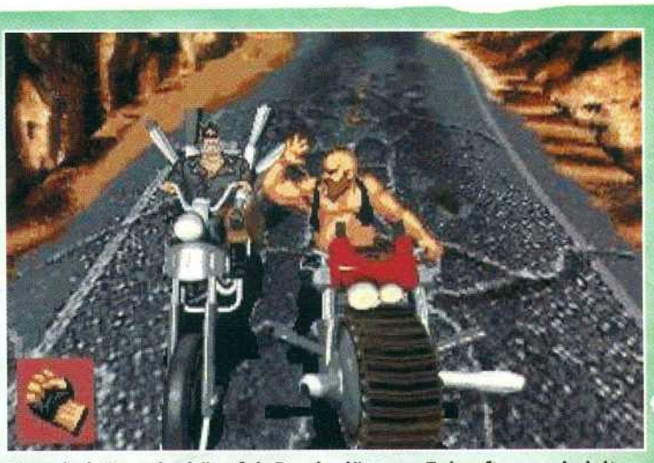


DAS QUARKIGSTE PUZZLE:
Man halte sich gut mit Quark. Ohne dessen Reflection Device läßt sich das taktische Holo-Programm nicht foppen.

VOLLGAS/ FULL THROTTLE

LUCAS ARTS

Kein echtes Science-fiction-Spiel (dazu fehlen Aliens, Raumschiffe und fremde Welten), doch als einzigen Endzeit-Vertreter packen wir's mit in diese Kategorie: Mit dem im US-Original "Full Throttle" betitelten Biker-Drama legte LucasArts eines der kontroversesten Adventures der Firmengeschichte vor. Hochgradig genial die düstere, in naher Zukunft angesiedelte Story, deren Protagonist ein grimmiger Motorrad-Outlaw der unrasierten Sorte ist. Um ein Mordkomplott aufzuklären, prügelt sich Biker Ben mit Motorrad-Mutanten und löst pro Schauplatz ein paar Puzzles. Doch anstelle der Action-Sequenzen hätte sich manch Spieler lieber ein paar echte Rätsel mehr gewünscht: "Vollgas" macht hochgradig Spaß, ist aber locker an einem Wochenende durchgespielt. Eine eindrucksvoll inszenierte Geschichte mildert den Schmerz dieses Komplexitäts-Einbruchs.



Story hui, Komplexität pfui: Das in düsterer Zukunft angesiedelte "Vollgas" besticht durch Dramaturgie und Grafik.



DAS HOPPELIGSTE PUZZLE:
Wie kommt man heil über ein Minenfeld? Indem man batteriebetriebene Hoppelhäschen in einem Kamikaze-Einsatz opfert. Nachdem Ben den Souvenirstand-Hüter mit einem Spielzeugauto weg lockt, kann er einen ganzen Karton der possierlichen Hasen verbraten. Wenige Krater später ist der sichere Weg durchs Minenfels klar zu erkennen.



Gefräßige Aliens machen Ihnen zu schaffen – die Freßmonster wollen einen Beweis der menschlichen Intelligenz!

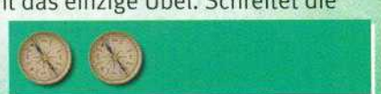
ORION BURGER

EIDOS

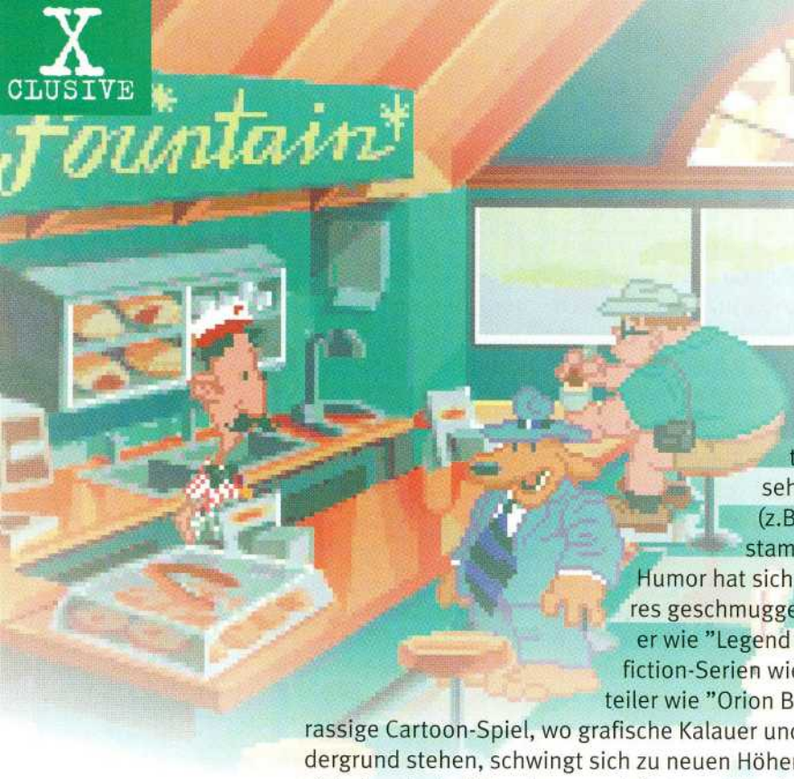
"Mars Attacks" und Orion hat Kohldampf: Die Geschichte um eine außerirdische Fast-Food-Kette klingt höchst vielversprechend.

Großmäulige grüne Freßsäcke haben die Menschheit ob ihres Protein-Potentials zum Fressen gern – am liebsten als gut durchgebratenen Mittelpunkt zweier "Orion Burger"-Brötchenhälften. Um den schweren Fleischwolf-Gang der Menschheit zu verhindern, ist die Bewältigung einiger Aufgaben gefragt. Besteht unser Held diese Intelligenztests, wird seine Spezies von der Speisekarte gestrichen.

Gestrichen voll hat der Spieler die Nase von einigen Design-Albernheiten. Pseudowitzige Puzzles auf Ausprobier-Nervniveau sind nicht das einzige Übel. Schreitet die Lösung einer Mission zu zögerlich voran, wird man an den Anfang dieses Abschnitts zurückversetzt. Garniert wird der "Orion Burger" von ausführlichen Filmsequenzen und deutscher Sprachausgabe.



DAS SCHWEINISCHSTE PUZZLE:
Wilbur mißbraucht mit einer Hundepfeife ein Trüffelschwein, um einen verbuddelten Burger aufzuspüren. Nachdem das Borstenvieh an einer Vorlage schnüffeln durfte, zischt es zielgerecht los.



HUMOR

Daß sich schweißtreibende Kombinatorik und entspannender Humor sehr gut verstehen, bewiesen Douglas Adams und Steve Meretzky 1984: Bei der Computer-Umsetzung des "Per Anhalter durch die Galaxis" krümmten sich (sonst eher konzentrierte) Abenteurer in irrem Gelächter. Das Textadventure legte die Latte sehr hoch (und ist auch heute noch spielbar!), doch andere Hersteller (z.B. LucasArts, aus deren "Day of the Tentacle" das Bild auf dieser Seite stammt) gelang die Steigerung.



Humor hat sich mittlerweile in viele Adventures geschmuggelt, verziert Fantasy-Abenteuer wie "Legend of Kyrandia" oder Science-fiction-Serien wie "Space Quest" oder Einteiler wie "Orion Burger". Aber auch das reinrassige Cartoon-Spiel, wo grafische Kalauer und schräge Situationen im Vordergrund stehen, schwingt sich zu neuen Höhen auf: Selten zuvor gab's so viele komische Adventures und Cartoon-Wunder wie im vergangenen Jahr.

LEISURE SUIT LARRY 7

SIERRA

DAS SCHÄRFSTE PUZZLE:
Die schneidende Qualität des Bord-Toilettenpapiers hat auch ihre Vorteile: Mit einer Handvoll Zweilagigem schmirgelt Larry die Spielwürfel zurecht, um sich den Gewinn zu erschummeln. Erwähnenswert auch eine ungewöhnliche Textil-Problematik: Um eine vortrefflich gebaute weibliche Erscheinung am Nudisten-Pool abzuschleppen, muß Larry die Dame nicht aus-, sondern anziehen.



Traumreise mit verlockenden Zwischenspielchen: "Larry 7" ist ein Höhepunkt der Serie um den gleichnamigen Schmalspur-Casanova.

Wenn Männer zu sehr lieben: Larry Laffer ist der einsame hormongesteuerte Fels im Meer der Adventure-Helden. Seit zehn Jahren steigt er der holden Weiblichkeit nach, um goldkettchenklirrend abgewiesen zu werden. Nach längerer Kunstpause entpuppte sich "Larry 7" als angenehme Überraschung: Liebevolle Cartoon-Grafik, clevere Bedienung, nachvollziehbare Puzzles und gekonnte Zoten fernab gröberer Geschmacklosigkeiten machen das frivole Adventure spielenswert. Um die Deckspiele an Bord eines Kreuzfahrt-Dampfers zu gewinnen, begibt sich Larry in die Obhut jodelnder Country-Wuchtbrummen, zieht Demi Moore beim Würfelspiel aus und sorgt für den Herzinfarkt des vergreisten Ehegatten einer Femme Fatale. Ganz nebenbei ist das Comeback des klassischen Text-Adventures zu vermelden: Wenn Ihnen das rechte Aktionswort in der Verb-Leiste fehlt, dann tippen Sie's einfach von Hand ein.





Gewagtes Spiel mit Knetgummi-Helden: Gegenüber der originellen Grafik und den Animationen bleibt das Puzzle-Design zurück.

NEVERHOOD, THE

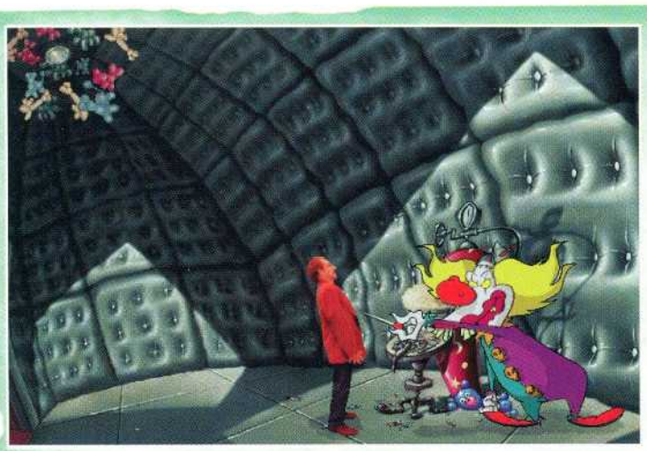
DREAMWORKS/MICROSOFT

Steven Spielbergs Firmenprojekt "Dreamworks" braucht noch ein Weilchen, bis erste filmische Großtaten die Leinwand erreichen. Als Plattenlabel ist die Company aber schon erfolgreich ("The Eels" - laut Heinrich absolut fantastisch!) und in Zusammenarbeit mit den ehemaligen "Earthworm Jim"-Grafikern das Spieledebüt gefeiert: "The Neverhood" ist das akustisch-visuell herrlich verschrobene Abenteuer des Knetgummimännchens Klaymen. Ein einfaches Point-and-Click-Interface führt Sie durch seine wunderbare Welt – mitgeführte Gegenstände werden sogar automatisch eingesetzt, wenn der Einsatzort anvisiert wird.

Das von munteren Melodien untermalte Animations-Feuerwerk tappt nach erfrischendem Auftakt in die Fiesitäten-Falle. Die kinderleichte Bedienung verträgt sich rein gar nicht mit einigen Puzzles der Nerv-Kategorie. Trotzdem und trotz manch unnötiger Langwierigkeit ist's ein Adventure-Lichtblick: "The Neverhood" hat Charme und Stil.



DAS LANGWIERIGSTE PUZZLE:
Die "Hall of Records" ist ein schier endloser Raum, der aus Dutzenden von Einzelbildern besteht. Kein geistig gesunder Mensch würde ewig und drei Tage lang nach rechts weitergehen. Doch vom Adventure-Spieler wird dies verlangt. Am Ende des elend langen Korridors liegt nämlich eine der Disks, ohne die der Trickfilm über den Story-Background nicht komplett ist.



Nach seinem Auftritt in "Roger Rabbit" bekommt es Christopher Lloyd in "Toonstruck" zum zweiten Mal mit Cartoon-Wesen zu tun.

TOONSTRUCK

VIRGIN

Als Bösewicht in Disneys "Falsches Spiel mit Roger Rabbit" sammelte Christopher Lloyd erste Erfahrungen im Umgang mit Zeichentrick-Partnern: Die Schauspieler wurden streckenweise in eine Cartoon-Kulisse eingebaut. Den selben Ansatz adaptiere Virgins Entwicklungstruppe Burst für ihr Adventure-Debüt "Toonstruck". Lloyd mimt hier den einzigen Menschen in einer Trickfilmwelt. Zusammen mit dem gestrichelten Sidekick Flux Wildly soll er die Bauteile für eine Maschine besorgen, die das Königreich Niedlingen zu seiner Verteidigung braucht. Kaum hat man den Krempel beisammen, geht der Ärger richtig los. Unser Held landet im Schloß des Toon-Oberbösewichts. Hier muß er sich gegen Billard-spielende Alligatoren und sadistische Clowns behaupten. "Toonstruck" glänzt in allen Sparten: Die Grafik ist mit Cartoon-Clips gespickt, der Humor erreicht LucasArts-Niveau. Bedienung und Rätsel sind gutmütig; Sie werden "Toonstruck" deswegen flott lösten – das einzige Handicap am rundum amüsanten Programm.

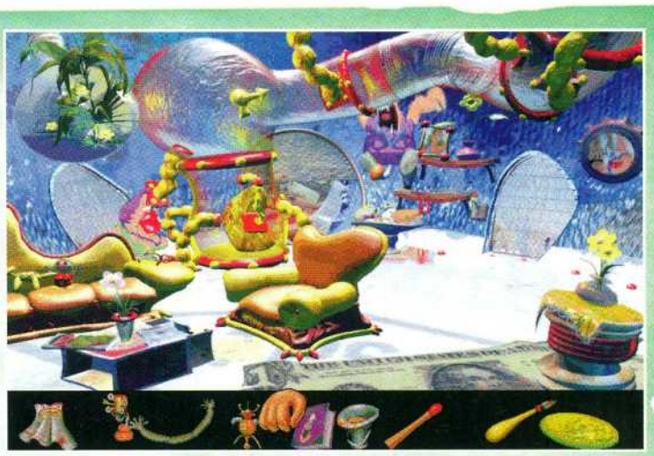


Das nussigste Puzzle:
Um ein Bündel Nüsse zu ergattern, muß zunächst ein enorm aggressives Eichhörnchen abgelenkt werden. Das schafft man, wenn dem fiesen Nager eine mutmaßliche Eichhörnchen-Dame vorgetäuscht wird. Das Zusammenbasteln der Komponenten gehört zu den schönsten Schmunzel-Stellen: Eine ausgestopfte Katze wird durch Springbohnen-Füllung munter; eine Stange Zuckerwatte dient als Schwanz und ein paar weiße Klaviertasten geben prima Vorderzähne ab.

Das psychopatischste Puzzle:
Um einen Auftritt von Oma Blub auszulösen, muß der Spieler eine Ankleidepuppe hinter einem Duschvorhang plazieren. Nichts gegen eine "Psycho"-Reminiszenz, aber warum muß man den Blödsinn wiederholen, wenn man bei den Folgeaufgaben trödelt? Die grantige Großmutter kehrt nach Ablauf eines Zeitlimits gnadenlos zurück.

DOWN IN THE DUMPS

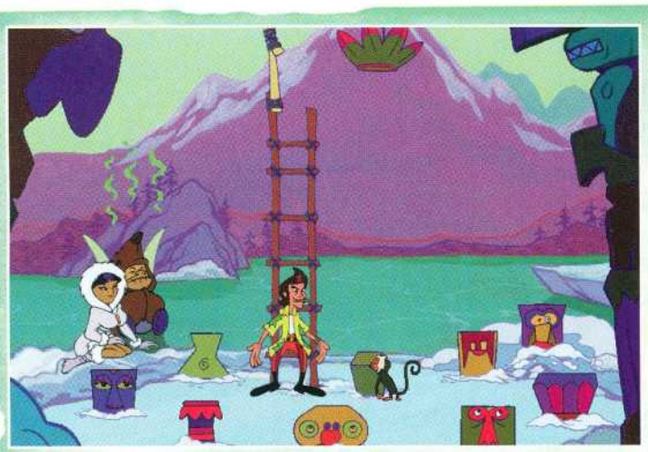
PHILIPS



Man sieht den Held vor lauter Gerümpel nicht: In "Down in the Dumps" steuern Sie gestrandete Aliens über eine Müllkippe.

Spöttern zufolge zählen vernünftige Spieldesiger zu den vom Aussterben bedrohten Arten in den Gefilden französischer Entwicklungsteams. Mit dem viel gehypten und wenig gespielten "Down in the Dumps" reihten sich die Haiku Studios in die Schar der Grafikverliebten, aber spielwitzarmen Adventure-Fehlzünder ein. Die Mär um die irdische Bruchlandung urlaubender Schrumpf-Proletarier von einem anderen Planeten hat weitaus mehr Animationsphasen als Puzzles. Die Rätsel sind ebenso dünn gesät wie durchsichtig. Story und Humor der verzweifelt auf freakig getrimmten Mär um Müll und Marotten liegen phasenweise unter Schulspiel-Niveau. Die Unterteilung in vier höchst unterschiedliche Kapitel macht die Suche nach einem vernünftigen roten Faden auch nicht gerade leichter. Ein schlechter (wenn auch optisch recht origineller) Witz von Philips, über den der Adventure-Kenner nicht lachen kann.





Ace Venture bei den Eskimos: Das Totem-Rätsel ist eines der wenigen traditionellen Puzzles des mißglückten Genre-Mix.

ACE VENTURA

7TH LEVEL

Ace Ventura, Tierdetektiv im schrillen Hawaiihemd und sein affiger Sidekick Spike sind zur Stelle, wenn Fieslinge Ihre Geschäfte mit wehrlosen Geschöpfen machen. In dem mit Action-Einlagen gespickten Grafikadventure von 7th Level geht es zuerst dem rücksichtslosen Walfänger Jaques an den Kragen, der auf der Nautilus (dem U-Boot des sagenumwobenen Kapitän Nemo) zur illegalen Waljagd ausläuft. Das ungewöhnliche Detektivduo eilt herbei,um alle Wale freizulassen und reist danach dreimal weiter um den Globus.

Die kinderfreundliche Filmumsetzung nervt nicht nur durch die angesprochenen Action-Parts, sondern auch durch primitives Interface, rückständige Präsentation und eine rücksichtslose Speicherfunktion. Die Puzzles erfordernd eine gute Portion abstraktes Denkvermögen und viel Geduld: Sie drehen hier und da an einem Knopf und warten, was passiert.



Das lebensgefährlichste Puzzle:
Nachdem der Vermieter Ihnen den Strom abgestellt hat, füllt Ace einfach seine Badewanne und setzt ein Zitteraalpärchen darin frei. Nun noch schnell das Fernsehkabel zwischen Sicherungskasten und Badewanne geschaltet und schon läuft das Laptop wieder und Ace widmet sich dem nächsten Fall.

THRILLER



Infocom kam früh auf den Trichter, daß sich Krimi und Adventures hervorragend vertragen: Seit "Witness" und "Deadline" beschäftigen sich Adventure-Detektive regelmäßig mit mysteriöses Verschwinden und grausamen Morden.

So ist es zu erklären, daß sich an ein intellektueller Schnarchsack wie Sherlock Holmes bis heute als Spielestar behaupten kann. Nach 8oer-Jahre-Experimenten ("Hobbit"-Autor verunglückte mit "Sherlock Holmes", ob Imagics "Another Bow" je erschien ist bis heute nicht geklärt) erlebten wir den viktorianischen Pfeifengrübler 1992 in seinem besten Fall. Der nostalgischen Staub, der sich auf den "Lost Files" (Bild) inzwischen angesetzt hat, paßt zum Conan-Doyle-Ambiente. Die Rätsel sind gut, der Fall (Sherlock gegen Jack the Ripper) kriminologisch wertvoll. Wer statt Indizien blutige Fakten wünscht, wird mit den effekthaschende Horror-Thrillern von Sierra, wie "Phantasmagoria" oder dem spannenden, ersten Abenteuer um "Gabriel Knight", gut bedient.

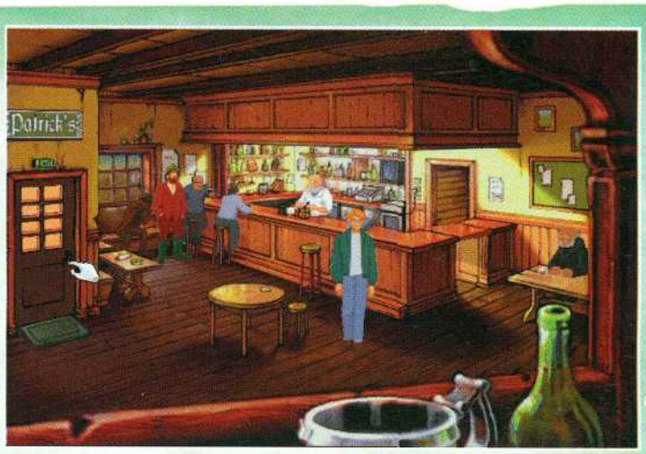
Prominente Schriftsteller und ihre Computerspielumsetzungen

Autor	Spiel	Hersteller	Bemerkung
Forsyth, Frederick	The Fourth Protocol	Hutchinson 1985	Ungewöhnlicher Agenten-Thriller mit für damalige Verhältnisse ungeheuer komplexer Icon-Steuerung und Action-Finale
King, Stephen	The Mist	nicht bekannt	Ein wahrlich mysteriöses PC-Adventure – weiß irgendein Leser etwas darüber?
Lovecraft, H.P.	Hound of Shadow	Electronic Arts 1989	Keine echte Romanumsetzung: basiert nicht auf einer bestimmten Kurzgeschichte, sondern auf dem von Lovecraft geschaffenen Mythos

BAPHOMET'S FLUCH

VIRGIN

DAS BOCKIGSTE PUZZLE:
Die sonst so beliebten Dialog-Lösungswege fruchten bei einem ausgewachsenen Ziegenbock nicht. George muß das Vieh erst an den rechten Bildrand locken, indem er den Gang nach unten benutzt. Sobald er dort einmal umgerannt wurde, muß unser Held sogleich den Pflock links benutzen, um die Bestie zu bändigen.



Dem Templerorden auf der Spur: "Baphomets Fluch" überzeugt mehr durch starke Story als durch seine Puzzles.

Bombenstimmung in Paris: Den Besuch eines Straßencafés hat sich US-Tourist George Stobbart gemütlicher vorgestellt. Ein Attentäter im Clownskostüm sorgt für viel "oh-weh" beim Café au lait. Einen Bombenanschlag später erwacht George mit Brummschädel; ein anderer Gast überlebte das Verbrechen nicht. Die Polizei läßt einen auf seine PSI-Kräfte vertrauenden Wirrkopf ermitteln – das kitzelt die Neugier jedes ehrbaren Adventure-Helden. Zusätzlich motiviert durch die Bekanntschaft mit der Fotografin Nico forscht George auf eigene Faust drauflos.

Inspirierte Grafik in LucasArts-Seitenansicht und spannende Verschwörungsstory sind die Motivations-Triebfedern für das dritte Adventure von Revolution Software aus England. Die Bedienung ist einfach: Der Mauszeiger steht für "Benutzen"-Varianten jeglicher Art. Bei der Hatz durch halb Europa wirken einige Puzzles aber arg zusammengestrickt.



GABRIEL KNIGHT 2 THE BEAST WITHIN

SIERRA



Spannendes Adventure trotz massivem FMV-Einsatz: "The Beast within" zeigt Bayern von seiner mystischen Seite.

DAS BAYERISCHSTE PUZZLE:
Gabriel Knight kauft am Marienplatz eine waschechte Weißwurst, mit der er einen Tiger beschäftigen muß. Der Tiger ist offensichtlich ein Preuße: Er besteht nicht mal auf den obligatorischen süßen Weißwurst-Senf...

Wenn Sierra einen Haufen Schauspieler für eine Horror-Produktion engagiert, muß dabei nicht automatisch höherer Schwachsinn a la "Phantasmagoria 2" herauskommen. Das zweite und bislang letzte Abenteuer um den amerikanischen Dämonenkiller Gabriel Knight war erstaunlich gut genießbar. Trotz des verschwenderischen Einsatzes von digitalisierten Videoclips ging die Puzzle-Kultur nicht völlig vor die Hunde bzw. Werwölfe, die Gabriel durchs unwirtliche Bayern jagen. Neben kniffliger Rätselkunst ist die Umsetzung des "Beast Within"-Schauplatzes "München" eine spielhistorische Kuriosität für sich.

Eine deutsch synchronisierte Version ist erhältlich: Doch wer erleben möchte, wie ein amerikanischer Schauspieler einen grantelnden bayrischen Ordnungshüter interpretiert, sollte nach der US-Version dieses Kleinods Ausschau halten.





Was nun, Watson? Im "Rätsel der tätowierten Rose" schlüpfen Schauspieler in die Rolle der viktorianischen Handlungsträger.

SHERLOCK HOLMES 2

ELECTRONIC ARTS

Satte vier Jahre nach dem ersten Adventure mit Meisterdetektiv Sherlock Holmes tischte Electronic Arts das "Rätsel der tätowierten Rose" auf. Anfangs muß gar Dr. Watson die Recherche im viktorianischen London vorantreiben, denn nach einem Anschlag auf seinen Bruder Mycroft schließt sich Sherlock zunächst grummelnd ins Schlafzimmer ein. Doch wie der spannende Vorgänger wird auch "Die tätowierte Rose" schnell wieder zu einem Fall für zwei; das klassische Kriminalpärchen tappt spurensuchend durchs gute alte London.

Der Spielwitz ist leider fader als beim Vorgänger. Für das neue Holmes-Adventure gab man sich nicht mehr mit knuffigen Sprites ab; digitalisierte Schauspieler stolzieren arg langwierig durch die Gegend. Die etwas müde Spurensuche bewegt nur Fans des gepflegten, klassischen Krimis zum beschwingten Kombinieren und Durchspielen.



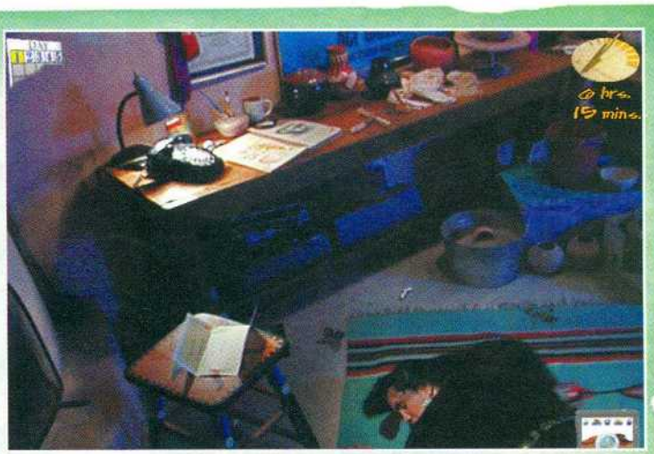
Das explosivste Puzzle:
Eine der putzigen Eigenarten des Programms ist die wiederholte Bemühung von Holmes kleinem Chemiekasten. Der Spieler darf (bzw. muß) eigenhändig den Bunsenbrenner anwerfen und lustige Pülverchen in den Meßbecher schmeißen, um diverse Gegenstände zu analysieren.

Das abgedroschenste Puzzle:
Ein Gähnen geht durch den Club der Kriminologen: Bei Ihren FMV-Nachforschungen bergen Sie auch einen Zigarettenstummel: Die Marke ist selten und wird nur von einer verdächtigen Personen geraucht.

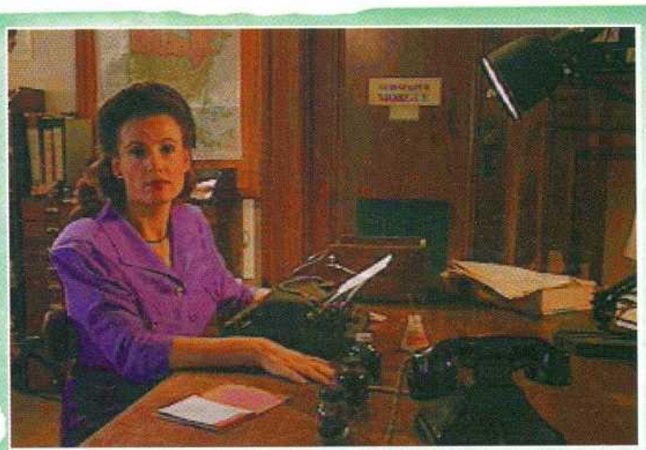
THE ELKMOON MURDER

ACTIVISION

Sie haben genau fünf Tage den Tod der indianische Titelheldin zu klären. Nach der FMV-Einsatzbesprechung und der Untersuchung des Tatorts begeben Sie sich zu Jack Gordon, dem Ehemann der Toten. Nur während des Verhörs steht die unerbittlich verrinnende Zeit ausnahmsweise still. Ein tragbarer Mini-Computer sammelt für Sie die Fakten, hilft Ihnen bei der Erstellung von Charakterprofilen und informiert Sie über die Ergebnisse der Laboruntersuchung. So fügen sich die Hinweise zu einer komplexen Geschichte, in der auch Politiker mitmischen. Haben sich Mörder und Motiv schließlich herauskristallisiert, besorgen Sie sich einen Haftbefehl und machen den Verdächtigen triumphierend dingfest. Eine ungewöhnliche Mischung aus Adventure, Interactive Movie und "Cluedo" – leider spielerisch begrenzt und schon im Ansatz gescheitert.



Zwischen allen Stühlen: Trotz seines ungewöhnlichen Ansatzes bildet "Elk Moon Murder" das Schlußlicht im Krimi-Genre.



Krimi in Videosequenzen und Standbildern: Das australische Original trägt den etwas feinfühligeren Titel "The Dame Was Loaded"

PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN

PHILIPS

Der erfolglose Privatdetektiv Scott Anger ertränkt seinen Kummer im Alkohol. Erst als die aparte Carol Klein sein muffige Gemeinschaftsbüro betritt, vergißt unser Held den Tod seiner Freundin: Dan, der Bruder der Schönen, ist wie vom Erdboden verschluckt. Die jungen Dame zückt eine 100-Dollar-Note als Vorschuß und bittet Sie den Brunder zu finden. Bereits die ersten Nachforschungen im örtlichen Police-Department ergeben, daß der Gesuchte einen Decknamen benutzt: Dan Small. Wer falsche Namen benutzt, hat meist etwas zu verbergen...

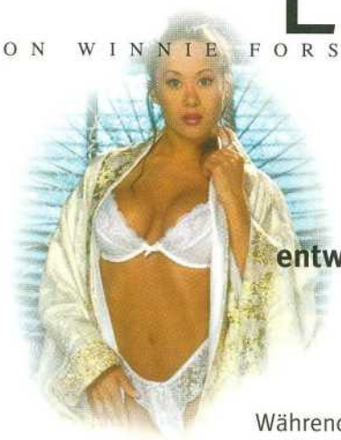
Aus der Sicht von Scott verrichten Sie den Tagesablauf des Detektivs: Essen, Schlafen, Notizen machen, Pokern und ab und zu mal ein paar Informationen sammeln. Die gelungene Umsetzung des Schauplatzes (L.A. in den 40er Jahren), die liebevolle Ausstattung, sowie die kauzigen Charaktere fesseln den Genrefans.



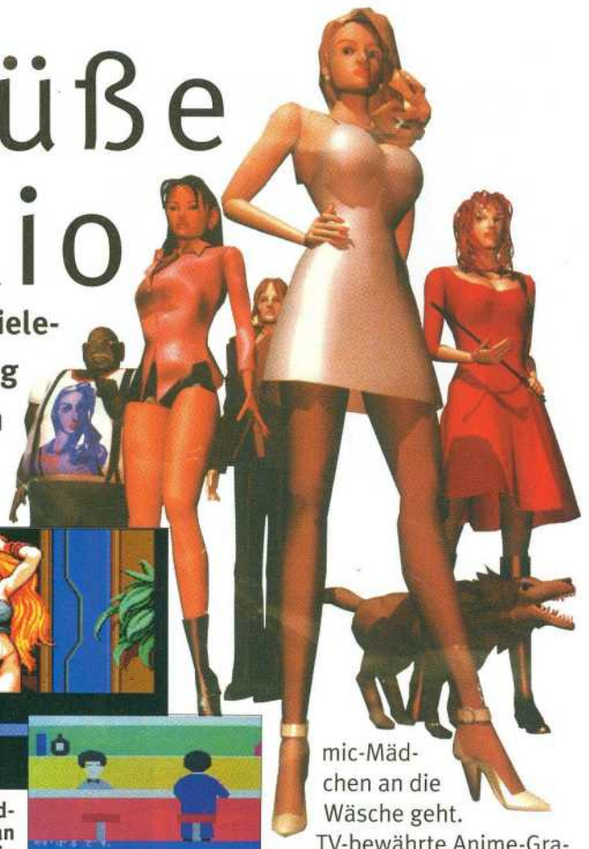
Das Kostspieligste Puzzle:
In Jakes Kneipe stoßen Scotts Nachfragen auf bemerkenswert taube Ohren. Erst wenn Sie sich an der Pokerrunde beteiligen, erhalten Sie spärliche Antworten. Das Pokerspiel ist dabei kein lahmes Standbild, sondern interaktiv: Vielleicht frischen Sie Ihre Portokasse auf, vielleicht verspielen Sie Haus und Hof...

Liebesgrüße aus Tokio

VON WINNIE FORSTER



Vom Tief der japanischen PC-Spieleentwicklung ist nur eine Software-Gattung nicht betroffen: In Fernost boomen erotische Adventure-Spiele.



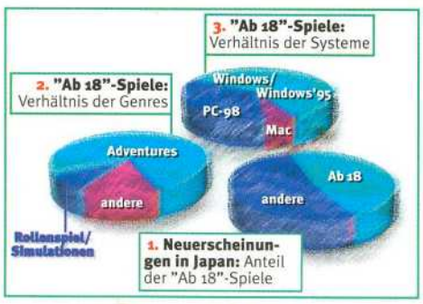
www.unionway.com

Auf den Seiten des Fernost-Spezialisten "Unionway" finden Sie alles, was Sie zur Darstellung japanischer Kanji- und Kana-Schriften auf Ihrem PC brauchen.

Während japanische Videospiele oft übersetzt werden, überqueren fernöstliche PC-Titel nur selten den Ozean. Die Nippon-Programmierer lassen sich grafisch von Mangas und Anime inspirieren, ihre Rollenspiele und Adventures sind im Westen absolut unbekannt (siehe Kasten).

Daß die fernöstliche Adventure-Kultur "anders" ist, bemerken Laien beim Besuch eines japanischen Fachgeschäfts: Neben US-Umsetzungen lockt ein Großteil der inländischen Software mit nackter Haut und Kulleraugen. Von der gegenwärtigen japanischen PC-Spielekrise scheinen lediglich Adult-Anbieter nicht betroffen: Pornographische Spiele belegen so viel Raum wie alle jugendfreien Adventures und Rollenspiele zusammen, spezielle Zeitschriften sind so häufig wie normale PC-Magazine.

Vor allem Adventures sind als Vehikel für Sex in allen Spielarten beliebt. Dabei hat sich das SCUMM-Interface bis heute nicht durchgesetzt, statt animierten Sprites erblicken Fernost-Abenteurer Standbilder und sich überlappende Windows. Beliebt sind "interpersonelle" Adventures, in denen Sie die Entwicklung (Ausbildung, Freizeit) Ihrer Spielfigur steuern und zwischenmenschliche Konflikte lösen. Diese Adventures sind nicht immer pornographischer Natur, aber für Adult-Inhalte ideal geeignet. Mit Fantasy- und Thriller-Elementen gewürzt, entstehen bizarre Porno-Spiele, in denen es meist kulleräugigen Comic-Mädchen an die Wäsche geht.





Seit 15 Jahren sind Adventures auch in Japan populär: Rechts ein Abenteuer von Enix (1983), darüber Konamis Cyberspace-Abventure "Snatcher".

TV-bewährte Anime-Grafik bestimmt dabei 95% aller Sex-Spiele, erst in den letzten Jahren tauchen FMV-Adventures auf, die wie ihre US-Verwandten unter begrenzter Interaktion leiden.

Ganz neu ist die Renderoptik: Ende 1996 erschien das Großstadt-Abenteuer "Barbara" (großes Bild), weitere Spiele mit steril schattierten Traummädchen sind angekündigt. Mit einer kruden Render/FMV-Mischung konfrontiert Sie der Adventure-B-Movie "Oriental Odyssey", den wir Ihnen unten vorstellen.



Kindliche Optik, harter Inhalt: Die meisten japanischen "Ab 18"-Abenteuer verlassen sich auf Anime- und Manga-Grafik.

Japanische PC-Spiele:

Im Westen nur selten

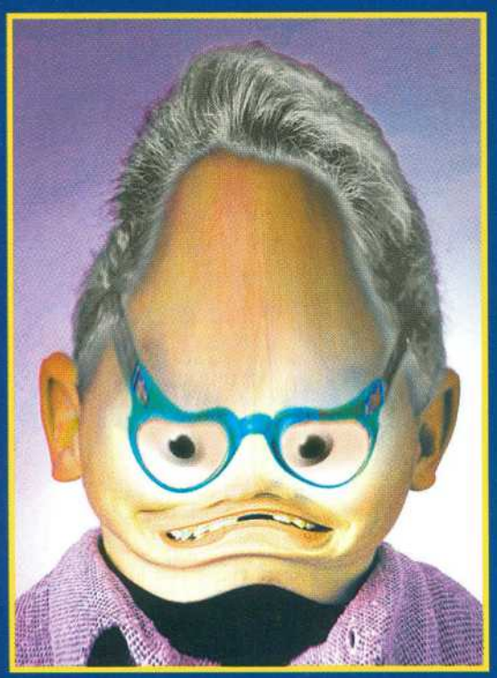


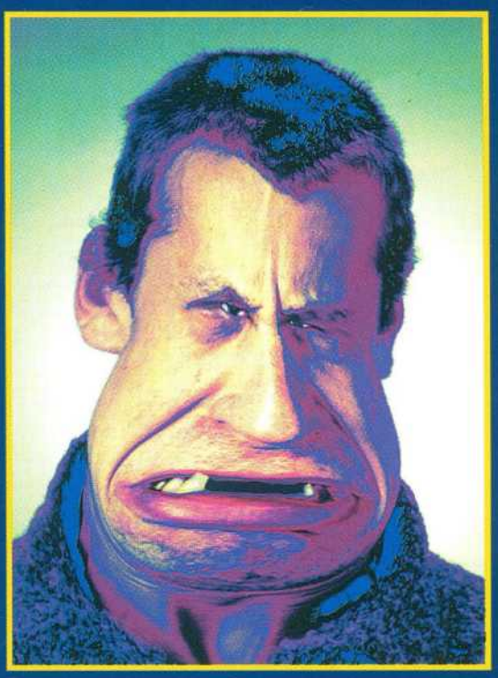
Japanisch mit englischen Untertiteln: Das US-Label A6 spezialisierte sich auf die Übersetzung japanischer FMV-Adventures (Bilder: "2069 Oriental Odyssey")

Japanische PC-Spiele, egal, ob jugendfrei oder für Erwachsene, werden selten für den Westen aufbereitet: Nachdem Sierra Mitte der 80er Jahre "Thexder" und "Sorcerian" übersetzte, herrschte Fernostfunkstille bis zur Konvertierung des Sim-Konkurrenten "A-Train". Die wenigen Übersetzungen kamen so verspätet (z.B. "Bandit Kings of Ancient China" und "Nobunagas Revenge" von Koei), daß sie mit den hiesigen Produkten nicht konkurrieren konnten. Dem deutschen Publisher Bomico verdanken wir die (ebenfalls späten) PC-Umsetzungen der Strategiespiele "Nectaris" und "Atlas".

Durch die Trägheit etablierter Spielefirmen wurde das US-Label A6 zum zuverlässigsten Fernost-Übersetzer, wobei A6 aber ausschließlich "Ab 18"-Software vertreibt. Im A6-Programm finden sich drei Neuheiten, die in Deutschland über Hofra in Limburg vertrieben werden. Mit amerikanischen Erotik-Preisen überhäuft wurde "2069 Oriental Sex Odyssey", ein trashiges FMV-Adventure vor gerenderter Science-fiction-Kulisse. Das Hybrid-Paket (für Win und Mac) mit zwei CDs wird intellektuelle Spieler kaum zufriedenstellen: Zwischen komischen Alien-Animationen und unzensierten FMV-Szenen wurde das Interface auf das Nötigste beschränkt: In Bars und auf Raumhäfen bewegen Sie sich in vier Richtungen, sammeln Gegenstände (davon gibt´s insgesamt acht) und beantworten "Ja oder Nein"-Optionen. Daneben erleben Sie einen dürftigen 3D-Flug, Schießereien an der Seite einer hübschen Rangerin und einen Besuch im Sternenbordell. Durch und durch billig, wobei die japanische Vorliebe für SM-Situationen in "2069" nicht zum Vorschein kommt.

Tests, Tips & News für Playstation, Saturn & Nintendo 64





MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE





...jeden Monat für nur DM 5,90

JETZT AM KIOSK

Schneller Speicher für die Massen

CD-ROM & Co: Aktuelle Speichermedien für Spieler und Multimedia-Freaks



Von der Lochkarte bis zur Wechselplatte vergingen nur 20 Jahre, nach Spielen auf Audio-Kassette und Diskette macht sich interaktive Unterhaltung nun auf CD-ROMs breit. Doch auch deren Tage sind gezählt: Mit DVD steht PC-Besitzern und Spielern seit Jahresanfang ein neues Medium zur Verfügung, mehrere Gigabytes passen auf die neuen Scheiben. Zeit für einen Überblick: Der CD-ROM, dem bis zur Jahrtausendwende wichtigsten Spielespeicher, widmen wir unsere Marktübersicht mit kritischen Tests von Laufwerken mit acht- bis 16facher Laufgeschwindigkeit. Auch zwei CD-ROM-Brenner nahmen wir für Sie unter die Lupe. Gleichzeitig verweisen wir auf die transportablen Alternativen und werden Sie – last but not least – auf das DVD-Zeitalter vorbereiten. Folgen Sie uns in die Welt der Gigabytes!

Geschichte und Technik der transportablen Speichermedien 82 •
Eigenbau: CD-ROM-Brenner 87 • Schreib mal wieder: Alternative
Xtended: Sound

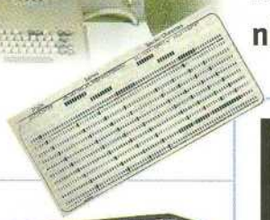


Speicherriesen im Vergleich: CD-ROM-Marktübersicht 84 • CD im Speichermedien 88 • DVD: Spielespeicher für das Jahr 2000? 90 karten, Raumklang-Komponenten und Aktiv-Boxen 92

Wechselbare Speichermedien: Von der Loch

VON MICHAEL KIM





Die ersten Computer-Nutzer hantierten mit Lochkarten und noch vor 15 Jahren waren Audio-Kassetten der beliebteste Spielespeicher. Das Wort Megabyte war damals noch nicht erfunden...



Bis in die 50er Jahre verließ man sich bei der Datenspeicherung auf die Lochkarte (oben).

Es war eine datentechnische Sensation als IBM 1928 eine Lochkarte mit 80 x 12 Stanzpositionen vorstellte. Dank dieser Lochkarte war es erstmals möglich, die ungeheure Menge von 80 Zeichen (im 12-Bit Hollerith-Code) auf einer simplen Papptafel maschinenlesbar unterzubringen. Dadurch wurde das Arbeiten mit den damals noch mechanischen Rechenmaschinen enorm erleichtert, der Startschuß für die stürmische Entwicklung der wechselbaren, maschinenlesbaren Speichermedien war gefallen.

Richtig los ging es nach dem 2. Weltkrieg, mit dem ersten echten Computer, dem Eniac von 1946. Ab 1952 wurden Daten mit seriengefertigten Geräten digital auf Magnetband gespeichert, 1956 erschienen die ersten Prototypen rotierender Magnetplattenspeicher, die Vorläufer der Festplatten. Bis Ende der 60er Jahre hatten diese Ungetüme Kleiderschrankgröße, 1973 gab es dann handliche wechselbare Plattenstapel, die ersten "Winchester"-Laufwerke von IBM.

Lochstreifen, auf denen komplette Betriebssysteme für Low-Cost-Computersysteme untergebracht waren, fanden nur kurze und geringe Verbreitung. Das Booten nach einem Absturz dauerte leicht mal eine ganze Nacht und beschäftigte mehrere Hilfskräfte, die die voluminösen Rollen auf die Spulen legten. Sie mußten hellwach sein und schnell reagieren, wenn sich der Streifen verhedderte – was in den Kindertagen des Computers häufig vorkam. Die Programmierer aber liebten dieses Medium, denn mit etwa Übung konnten sie die Streifen direkt ablesen.



Die Audio-Cassette war Anfang der 80er-Jahre ohne Konkurrenz – trotz einer Übertragungsrate von nur 100 Byte in der Sekunde!

So richtig interessant wurden Wechselmedien erst 1971, als die erste, nur lesbare 8-Zoll-Diskette mit einem Fassungsvermögen von 81.664 Bytes auf den Markt kam. Ab 1977 konnte man dann die 53FD-Hardware für 8000 Mark kaufen: Dieses bis vor kurzem noch gebräuchliche 5 1/4-Zoll-Floppylaufwerk mit 360 Kilobyte Kapazität (später 1,2 Megabyte) schmückte auch die ersten IBM-PCs, die Anfang der 80er-Jahre auf den Markt kamen und die die sperrigen Lochkartenleser nach und nach aus den Büros verdrängten.





Das erfolgloseste Speichermedium der Welt: Nach Erfindung des Microdrives (Übertragungsrate 5 KByte/sec), schnappte Sir Clive Sinclair 1985 endgültig über und ging mit seinem "C4"-Elektroauto in den Bankrott.

Heimanwender entfremdeten ihre Cassettenrecorder: Die meisten Computer (C64, Apple 2, Sinclair Spectrum, sogar der erste IBM-PC) besaßen ein Recorder-Interface, mit dem sich Daten von handelsüblichen Audio-Cassetten einlesen ließen. Dies dauerte bis zu einer halben Stunde und war ein unsicheres, absturzgefährdetes Unterfangen, denn Fehlerkorrektur-Algorithmen gab es noch nicht. Notfalls hieß es: Nochmal von vorne, bei



Die 5 1/4-Zoll- Diskette eroberte ab Mitte der 80er-Jahre den Spielemarkt. 64er-Besitzer lochten Ihre Disk, um sie doppelseitig zu beschreiben.

karte zur DVD

Ein Kubikmeter Daten: 1928 und 1998

Nach CD-ROM-Tests und DVD-Demonstrationen kam der Xtreme-Mannschaft eine gewagte Frage: "Wieviel Daten paßten 1928 auf einen Kubikmeter Speichermedien und wieviele Bytes sind es heute?"
1928 wurde ausschließlich auf Lochkarte gespeichert: In einen Kubikmeter packen wir rund 130.000 Karten der Größe 19x8x0,05 cm. Das entspricht damals unvorstellbaren 15 Megabyte an Information, bei einer Tonne Gewicht. Um die Daten einzulesen hätte man ca. 24 Stunden gebraucht – die mittlere Zugriffsrate auf eine beliebige Lochkarte war miserabel.
Seit 1997 gibt's die DVD: Ein Kubikmeter faßt 70.000 DVDs. Bei einer doppelseitigen, doppelschichtigen DVD (17 Gigabyte) entspricht das rund 1200 Terabyte (1,2 Petabyte bzw. 1,2 Billiarden Byte). Die Information von zwei Milliarden 250-seitiger Bücher hätte in einem Kubikmeter DVD bequem Platz. Alle jemals produzierten Kinofilme und Bücher würden kaum ausreichen, diesen DVD-Kubus zu füllen.

Übertragungsraten von 20 Byte pro Sekunde verstrichen die Nächte im Flug. Großes Aufatmen also, als sich 51/4-Disketten auch im Heimbereich durchsetzten und Sony 1982 das heute übliche 3,5-Zoll-Format vorstellte.

Die optische Datenaufzeichnung begann erst 1984, als die digitale Audio-CD und kurz darauf die ersten WORM-Laufwerke erschienen. Ab 1992 trat die CD-Rom mit 650 Megabyte Kapazität ihren Siegeszug an, dessen Ende erst durch die DVD, die doppelseitig und doppelschichtig bis zu 17 Gigabyte speichert, markiert wird. Wie Sie aus der untenstehenden Tabelle ersehen können, hat der PC-Anwender heute eine verwirrende Auswahl an konkurrierenden Wechselmedien, an magnetischen, magneto-optischen und optischen Systeme.

Die High-Tech-Industrie ist schon weiter: Wissenschaftliche Anwendungen benötigen Medien, die Petabytes an Daten speichern (1 Petabyte = 1.000 Terabytes, 1 Terabyte = 1.000 Gigabytes). Ein einziges Satelliten-Teleskop etwa erzeugt jeden Tag rund 100 Gigabyte an Daten, die auf riesigen Magnetbändern archiviert werden.



Der erfolgreichste Spielespeicher der Welt ist die 3 1/2-Zoll-Diskette, an der sich als erste die Apple-Macintosh-und Atari ST-Besitzer erfreuten.

Transportbereit: Gebräuchliche und kommende Speichermedien im Vergleich

Medium	DISKETTE	ATOMM- / "ZIP"-DISK	SYQUEST EZ	MINIDISK	MO	PD (PHASE CHANGE)	CD-ROM	DVD-ROM
Entwickler	Alan Shugart/IBM 1975 (5 1/4-Zoll-Vorläufer)	Fuji Photo Film Ltd, 1994	Syquest, 1991	Sony, 1993	Fuji und Sony, 1987	Matsushita Kotobuki Electronics, 1993	Philips und Sony, 1985	Toshiba, Sony, IBM u.a., 1996
Hersteller	diverse	Fuji, Iomega, Seiko, Epson	Syquest	Sony, Sharp	diverse	diverse	diverse	diverse
Typ	magnetisch, flexibel, 3,5 Zoll	magnetisch, flexibel	magnetisch, starr, 3,5 Zoll	magneto-optisch, 2,5 Zoll	magneto-optisch, 3,5 Zoll	magneto-optisch, 5 Zoll	optisch	optisch, bis zu zwei Schichten, zwei Seiten
Interface	Shugart-Bus	parallel/SCSI	SCSI	SCSI	SCSI	SCSI	E-IDE/SCSI/proprietär	SCSI
Kapazität	1,44 MB	25 MB/100 MB	135 MB/230 MB	140 MB	230 MB	650 MB	650 MB	4,7 GB bis 17 GB
Transferrate Lesen	150 KB/s	980 KB/s (SCSI)	1,9 MB/s	150 KB/s	1,2 MB/S	z.Zt. 4 fach-Speed 1 MB/s	bis zu 1,5 MB/s (10 fach-Speed)	1,4 MB/s
Zugriffszeit	300 ms	35 ms	20 ms	40 ms	40 ms	150 ms	150 ms	200 ms
Preis Laufwerk	100 Mark	300 Mark (Zip-Drive)	400 Mark (EZ-135)	600 Mark	700 Mark	600 Mark	ab 100 Mark	ab 800 Mark
Preis Medium	0,50 Mark	30 Mark (100 MB)	40 Mark	15 Mark (Japan: 8 Mark)	40 Mark	50 Mark	CD-ROM 1 Mark (Herstellung)/ CD-R 12 Mark (Rohling)	CD-ROM-Herstellungspreisniveau wird angestrebt
Kosten pro MB (nur Medium)	2,88 Mark	0,30 Mark	0,30 Mark (135 MB)	0,10 Mark	0,17 Mark	0,08 Mark	0,0015 Mark (CD-ROM) 0,02 Mark (CD-R)	0,0002 Mark (4,7 GB, CD-ROM-Herstellungs Kosten angenommen)
Verbreitung	praktisch in jedem PC	steigend. Parallelversion häufig genutzt zum Datentransport, da Laufwerk sehr handlich	gering, aber (vor allem 5-Zoll-Vorgängertyp) sehr verbreitet bei EBV (44, 88, 200 MB)	sehr gering, außer in Japan	gering, häufig benutzt als sicheres, schnelles Backup-Medium	gering, aber steigend, da Laufwerk normale CDs lesen kann	praktisch in jedem modernen PC	erscheint 1. Quartal 1997
Empfindlichkeit Medium	mechanisch geschützt, sehr temperaturempfindlich	mechanisch geschützt, temperaturempfindlich	mechanisch geschützt, aber vor allem im Betrieb sehr stoßempfindlich	mechanisch gut geschützt, temperaturempfindlich	mechanisch sehr gut geschützt, kaum empfindlich	mechanisch geschützt, relativ unempfindlich	sehr hoch, nicht geschützt. Oberfläche kratzempfindlich (insbesonders CD-R). CD-R außerdem sehr temperaturempfindlich	siehe CD-ROM
Datenverluste bei normaler Lagerung	sehr unterschiedlich, ca. 10-15 Jahre	nicht bekannt	bis zu 30 Jahre	nicht bekannt	bis zu50 Jahre (geschätzt)	nicht bekannt	bis zu30 Jahre (CD-ROM) 10 Jahre (CD-R)	nicht bekannt
Bemerkungen	Uralt-Medium, Ablösung nicht in Sicht (evtl. durch kompatible X-Floppy, siehe Text).	Durchaus geeignet als zukünftiges Allround-Medium à la 3,5 Zoll -Diskette, Laufwerk ist robust.	Den Syquests haftet der Ruch "kompliziert & empfindlich" an – wir hatten mit der Wechselplatte wenig Probleme	Vor allem Japan. Eher verbreitet als digitales Medium für Audio (mit Datenkompression 74 min). Preise für Leermedien fallen.	Das zuverlässigste Medium, schnell, unverwüstlich,aber teuer. Geeignet für den rauhen, professionellen Einsatz.	Attraktives Medium, Preise für Leermedien fallen, Medien mehrfach beschreibbar, aber Schreiben relativ langsam.	Wird erst ab 2000 durch die DVD abgelöst werden. CD-R als langfristiges Backup-Medium ungeeignet.	Zwei Stunden Kinofilm passen auf 4,7 GB. Hochauflösendes Audio-Format geplant. Beschreibbare Version wird 1998 vorgestellt.

Speicherriesen

VON ANDREAS ULRICH

Mit „Rebel Assault" trat die CD-ROM 1992 ihren Siegeszug als Spielespeicher an – nur um sich einmal wie Luke Skywalker zu fühlen, erwarben Tausende von Spielern ihr erstes Single-Speed-Laufwerk. Seit damals hat sich das Medium etabliert, die Laufwerke drehen sich immer schneller. PC-Xtreme analysiert den Markt und stellt Ihnen sechs aktuellen CD-ROM-Laufwerke vor.

Als das erste CD-Rom-Laufwerk mit vierfacher Laufgeschwindigkeit erschien, prophezeiten die Hersteller, daß weitere Steigerungen der Umdrehungszahlen nun nicht mehr möglich seien. Damit lagen sie voll daneben: Nur ein paar Monate später kamen CD-Laufwerke mit sechsfacher Geschwindigkeit, in aktuellen Laufwerken rotiert die Scheibe bis zu 16 mal schneller als im ursprünglichen CD-ROM. Ein Ende der Entwicklung ist nicht abzusehen, denn die ersten Laufwerke mit 24-facher Umdrehungszahl sind bereits in der Entwicklung. Strenggenommen profitiert nur eine Gruppe von PC-Benutzern von der sich steigernden Umdrehungszahl: Wir, die Spieler!



Für unseren Test wählten wir sechs CD-Laufwerke, die Sie derzeit in den Regalen finden. Um zu einer objektiven Gesamtwertung zu gelangen untersuchten wir die Laufwerke auf Hardwareleistung, Ausstattung, Verarbeitung und Zubehör.

Testkriterien

Hardwareleistung: Hohe Übertragungsraten und geringe Zugriffszeiten sind die wichtigsten Eigenschaften eines CD-ROM-Laufwerkes. Daneben spielt auch die Fehlerkorrektur eine große Rolle. Eine mangelhaft gebrannte CD (ein "Gold"-Beta aus den Labors von VideoLogic, die nur die dortigen Laufwerke problemlos verdauen) half uns festzustellen, welches Laufwerk auch mit minderwertigen Silberlingen klarkommt. Zuguterletzt fließt auch die Kompatibilität zu gängigen CD-Formaten CD-Audio, CDi und Photo-CD) in die Bewertung der "Hardwareleistung" ein. PCX-Multiplikator: Sieben Punkte.

Ausstattung: Lassen sich mit dem CD-ROM auch Audio-CDs komfortabel abspielen oder müssen Sie den Umweg über die Software gehen? Gibt es einen Notauswurf, sind Lautstärkeregler und Kopfhörerbuchse vorhanden? Der erzielte "Ausstattungs"-Wert wird mit dem Faktor 5 multipliziert.

Lieferumfang: Zum Zubehör gehören nicht nur Audiokabel, Treiberdiskette und Handbuch, sondern auch Kleinigkeiten wie Befestigungsschrauben und E-IDE- oder SCSI-Kabel. Viel Zubehör wird mit dem Multiplikator 5 verrechnet.

Verarbeitung: Welchen Gesamteindruck macht das Laufwerk. Scharrt die CD bei hohen Drehzahlen oder gerät bei einer unwuchtigen CD gar der ganze Tower in dröhnende Resonanz? Eine stabile Verarbeitung und ein unauffälliger Betrieb sind uns einen Multiplikator von 3 wert.

Philips PCA 123 CD

Das Zwölffach-CD-ROM-Laufwerk von Philips erreicht eine durchschnittliche Übertragungsrate von 1.800 KByte pro Sekunde, bei einer Zugriffszeit von 150 ms. Auf der Vorderseite finden Sie unter der Lade einen "Start/Skip" und einen "Stop/Eject"-Knopf, einen Lautstärkeregler und eine Kopfhörerbuchse. Ein LED zeigt Ihnen an, ob der Laser gerade aktiv ist. Auf der Rückseite wird das interne CD-Laufwerk über zwei Jumper auf Slave- oder Mastermodus konfiguriert. Am herkömmlichen Audioausgang können Sie das analoge Signal auf die Soundkarte leiten. Wollen Sie einen anderen A/D- Wandler diese Arbeit übernehmen lassen, dann können Sie über eine zweipolige Buchse das digitale Signal abgreifen. Sollte es zu einem Defekt in der Auswurfmechanik kommen (ist in unserem einwöchigen Test nicht vorgekommen), können Sie mit Hilfe eines schmalen Gegenstandes die Schublade aufhebeln. Dabei sollten Sie aber vorsichtig vorgehen, da Sie sonst die Schublade beschädigen. Wird die Schublade am Schließen durch einen eingeklemmten Gegenstand, oder eine schlecht eingelegte CD gehindert, öffnet sie sich nach einigen Versuchen automatisch.

In der Verpackung finden Sie ein Handbuch, das die Installation und Inbetriebnahme des CD-ROMs erklärt, eine Treiberdiskette, ein (etwas kurz geratenes) Audiokabel, ein IDE-Kabel und vier Befestigungsschrauben. Das Laufwerk ließ sich mit der Installationsdiskette sowohl unter DOS als auch unter Win95 problemlos installieren. Mit unserer Problem-CD kam das Philips CD-ROM zurande, auch wenn wir deutlich hörten, wie es an den kritischen Stellen zur Fehlerkorrektur die Geschwindigkeit drosselte.

PCA 123 CD • ZIRKA-PREIS: **300 MARK** • HERSTELLER: **PHILIPS**

WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
HARDWARELEISTUNG	X X X X ●	MULTIPLIKATOR 7	28	82
AUSSTATTUNG	X X X X ●	5	20	
LIEFERUMFANG	X X X X X	5	25	
VERARBEITUNG	X X X ● ●	3	9	

FAZIT: Das 12xCD-Laufwerk von Philips überzeugt in Sachen Zugriffszeiten und Übertragungsrate. Schwach fielen lediglich das kurze Audiokabel und die Betriebsgeräusche auf. Das einzige CD-ROM im Test, bei dem ein IDE-Kabel mitgeliefert wird.

im Vergleich

Pioneer DR-A12X



Bei zwölffacher Umdrehungszahl erreicht das Pioneer Laufwerk eine mittlere Übertragungsrate von 1.800 kB/s bei einer durchschnittlichen Zugriffszeit von erfreulich flotten 110 ms. Um ruhiges Arbeiten mit dem CD-Rom zu gewährleisten implementierte der Hersteller einen Vibrationssensor: Liegt eine unwuchtige CD im Laufwerk, wird die Drehzahl des CD-ROMs automatisch gedrosselt. Auf der Frontseite finden Sie "Stop/Eject"- und "Play/Skip"-Tasten zur Steuerung von Audio-CDs, sowie Lautstärkeregler, Kopfhöreranschluß und Betriebsanzeige. Auf der Rückseite ist neben dem Audioanschluß eine zehnpolige Jumper-Brücke (fünf Einstellmöglichkeiten) untergebracht. Der letzte Jumper variiert die Empfindlichkeit des Vibrationssensors. Vorsicht: Die Pinbelegung finden Sie nicht auf dem CD-ROM, sondern nur im Handbuch. Kann die Schublade nicht korrekt eingefahren werden, öffnet sie nach einigen erfolglosen Versuchen automatisch. Im Lieferumfang finden Sie eine Treiber-Diskette, ein Installationshandbuch, Befestigungsschrauben und ein ausreichend langes Audio-Kabel. Umständlich ist die Installation unter DOS, da der Treiber von Hand installiert werden muß. Ach ja: Auch das Pioneer-CD-ROM brachte unsere Mängel-CD zum laufen.

DR-A 12X • ZIRKA-PREIS: **350 MARK** • HERSTELLER: **PIONEER**

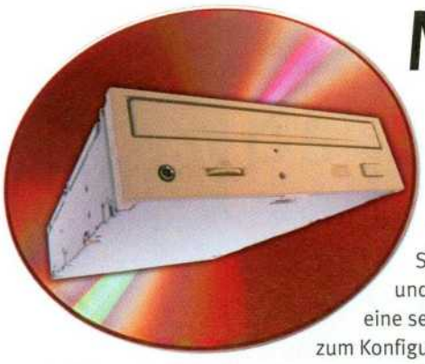
Wertung		x	Punkte
Hardwareleistung	X X X X •	7	28
Ausstattung	X X X X X	5	25
Lieferumfang	X X X • •	5	15
Verarbeitung	X X X X •	3	12

Multiplikator

X-Rating: **80**

FAZIT: Die schnellsten Zugriffszeiten im "12fach-Feld", sowie eine gute Übertragungsraten sprechen für das Pioneer-CD-ROM. Der Vibrationssensor verspricht ruhiges Arbeiten. Negativ: Die umständliche Installation des Laufwerks unter DOS.

Mitsumi FX 120



Das Zwölffach-Laufwerk von Mitsumi hält die vom Hersteller versprochene mittlere Übertragungsrate von 1.800 kB/s, bei einer Zugriffszeit von ca. 130 ms. Auf der Vorderseite zeigt sich das Mitsumi Laufwerk spartanisch: Neben Lautstärkeregler, Kopfhöreranschluß und Betriebsanzeige finden Sie lediglich einen Knopf zum Auswurf der CD. Auf der Rückseite ist neben Strom, IDE-Interface und Audiokabelanschluß eine sechspolige Brücke zum Konfigurieren des CD-Laufwerks angebracht. Zur Sicherheit ist die Pinbelegung in das Gehäuse eingraviert. Der Crash-Test verlief unbefriedigend: Eine schlampig eingelegte CD blieb mitsamt der Schublade stecken. Das CD-Laufwerk wird mit einem ausreichend langen Audio-Kabel, Befestigungsschrauben, einer Installationsdiskette mit Treibersoftware und einem Handbuch ausgeliefert. Treiber für DOS und Windows werden in einem Aufwasch installiert. Unsere Test-CD bereitete dem Mitsumi-Laufwerk einige Probleme.

FX 120 • ZIRKA-PREIS: **300 MARK** • HERSTELLER: **MITSUMI**

Wertung		x	Punkte
Hardwareleistung	X X X X •	7	28
Ausstattung	X X X • •	5	15
Lieferumfang	X X X • •	5	15
Verarbeitung	X X X X •	3	12

Multiplikator

X-Rating: **70**

FAZIT: Hohe Geschwindigkeiten und die von Mitsumi gewohnte Rundum-Qualität sprechen für das "FX 120"-CD-ROM. Dezent enttäuschend ist die mangelhafte Bedienungsfreundlichkeit beim Abspielen von Audio-CDs.

Goldstar 8x



Mit achtfacher Geschwindigkeit entspricht das Goldstar CD-ROM dem derzeitigen Standard. Im Mittel erreicht es eine Zugriffszeit von 140 ms und schaufelt 1.200 kByte Daten in der Sekunde durch das Interface. Das interne CD-Laufwerk ist bedienerfreundlich: Die "Stop/Eject" und "Play/Skip" Tasten zur Steuerung von Audio-CDs finden Sie neben dem Betriebs-LED, dem Lautstärkeregler und der Kopfhörerbuchse. Neben dem Audio-Ausgang wurde ein digitaler Datenausgang eingebaut, um eine Verbindung zu Video-CD und digitalen Audio-Systemen herzustellen. Die Pinbelegungen wurden auf der Rückseite in das Gehäuse eingraviert. Kann die Schublade nicht vollständig eingefahren werden, dann öffnet sie sich automatisch. In der Packung finden Sie ein Audio-Kabel von ausreichender Länge, Treibersoftware, ein Handbuch und vier Befestigungsschrauben. Der Fehlerkorrektur-Test verlief erfolgreich: Die Golddisk wurde vom CD-ROM anstandslos gelesen.

GCD-R580B • ZIRKA-PREIS: **220 MARK** • HERSTELLER: **GOLDSTAR**

Wertung		x	Punkte
Hardwareleistung	X X X • •	7	21
Ausstattung	X X X X •	5	20
Lieferumfang	X X X • •	5	15
Verarbeitung	X X X X •	3	12

Multiplikator

X-Rating: **68**

FAZIT: Von der Geschwindigkeit bleibt das Goldstar CD-ROM erwartungsgemäß hinter seinen 12fach-Konkurrenten zurück. Dafür läßt die Ausstattung des Laufwerks keine Wünsche offen. Sie erhalten ein solides CD-ROM zu einem fairen Preis.

Hitachi CDR-8130 '16maX'



Wie der Name ausdrückt erreicht das CD-ROM maximal eine 16fache Umdrehungsgeschwindigkeit. Das „maximal" verweist auf die „Constant Angular Velocity"-Technik: Je nach Position der Leseeinheit rotiert die CD mit unterschiedlicher Geschwindigkeit. Da das Laufwerk nicht konstant mit 16facher Beschleunigung läuft, wird es offiziell als zwölffach CD-ROM verkauft. Trotz neuer Laufwerktechnik wurde an den Bedienelementen gespart. Audio-CDs können Sie nur Software-gesteuert abspielen. An der Vorderseite finden Sie lediglich einen Eject-Knopf, die Betriebs-LED, einen Lautstärkeregler und eine Kopfhörerbuchse. Auch das Hitachi-CD-ROM ist mit einem zweipoligen Digitalausgang für Audio und Video-Signale ausgestattet. Die Pinbelegungen finden Sie auch auf der Rückseite des Laufwerks. Wird die Schublade am Einfahren gehindert, öffnet sie sich automatisch. In der Packung finden Sie außer der Treibersoftware, ein Audio-CD-Kabel und ein Handbuch. Die Treiberinstallation unter DOS verlief unproblematisch. Auch CDs minderer Qualität werden vom CD-ROM anstandslos verarbeitet.

CDR-8130 „16MAX" • ZIRKA-PREIS: **300 MARK** • HERSTELLER: **HITACHI**

Wertung		x	Punkte
HARDWARELEISTUNG	X X X X X	7	35
AUSSTATTUNG	X X X	5	15
LIEFERUMFANG	X X X	5	15
VERARBEITUNG	X X X X	3	12

MULTIPLIKATOR

X-Rating: **77**

FAZIT: Das CD-ROM von Hitachi ist mit seiner 16fachen Umdrehungsgeschwindigkeit das schnellste Laufwerk im Test. Nur die mangelnde Bedienungsfreundlichkeit drückt die Gesamtwertung nach unten.



NEC Multispin 8x

Das SCSI-CD-ROM wird sowohl als internes, als auch als externes Laufwerk vertrieben. Bei achtfacher Umdrehung erreicht das Laufwerk Zugriffszeiten von 140ms und eine mittlere Übertragungsraten von 1.200 kB/s. An der Vorderseite des Gehäuses sind drei Schalter für CD-Auswurf, Stop und "Play/Skip" untergebracht. Lautstärkeregler, Kopfhörerbuchse und Notauswurf sind ebenfalls vorhanden. Eine LED signalisiert Ihnen, ob das CD-ROM mit Strom versorgt wird, ein weiteres gibt Auskunft, ob das Laufwerk gerade von CD liest. Auf der Rückseite ist ein Netzanschluß, zwei SCSI-Buchsen, Cinch-Audio-Ausgänge, ein SCSI-ID- und ein Konfigurationsschalter für die interne Geräteterminierung untergebracht. Unpraktisch: Eine eingeklemmte CD gab die Schublade von sich aus nicht mehr her!

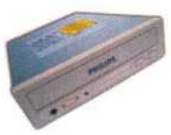
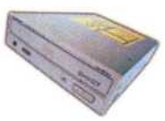
MULTISPIN 8X • ZIRKA-PREIS: **400 MARK** • HERSTELLER: **NEC**

Wertung		x	Punkte
HARDWARELEISTUNG	X X X	7	21
AUSSTATTUNG	X X X X	5	20
LIEFERUMFANG	X X X	5	15
VERARBEITUNG	X X X X	3	12

MULTIPLIKATOR

X-Rating: **67**

FAZIT: Das große SCSI-Laufwerk benötigt viel Platz auf dem Schreibtisch, macht dabei aber einen soliden Eindruck. Die Hardwareleistung entspricht dem Standard für Achtfach-CD-ROMs.





Hersteller	Philips	Pioneer	Mitsumi	Goldstar	Hitachi	NEC
Produkt	PCA123CD	DR-A12X	FX120	GCD-R580B	CDR-8130 '16maX'	Multispin 8x
Zirka Preis	300 Mark	350 Mark	300 Mark	220 Mark	300 Mark	400 Mark
Garantie	1 Jahr	1/2 Jahr	1/2 Jahr	1 Jahr	1/2 Jahr	1/2 Jahr
ONLINE VERTRETUNGEN						
	www.Philips.com	www.pioneer.co.jp	www.mitsumi.com		www.hitachi.com	www.nec.com
TECHNISCHE DATEN						
Geschwindigkeit	12x	12x	12x	8x	12x	8x
Zugriffszeit in ms	150	110	130	140	90	140
Übertragungsrate in kByte	1800	1800	1800	1200	2400	1200
Audioausgang	analog+digital	analog	analog	analog+digital	analog+digital	analog
Audio CD Bedienung	ja	ja	nein	ja	nein	ja
CD-ROM STANDARDS						
CD-Rom (Modus 1 und 2)	ja	Modus 1	ja	ja	ja	ja
CD-Rom XA	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Video CD, CD i	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Photo CD	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Audio CD	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Schnittstelle	ATAPI	ATAPI	ATAPI	ATAPI	ATAPI	SCSI
Einbau	intern	intern	intern	intern	intern	extern

CD im Eigenbau

VON ANDREAS ULRICH

Auf keinem anderen Sektor rutschten die Preise so stark wie bei den CD-ROM-Brennern. Vor einem Jahr war an einen Hardware-Preis von unter 1000 Mark noch nicht zu denken, heute sind die Preise auf ein erträgliches Maß gesunken. Wir haben für Sie zwei preiswerte Marken-Brenner unter die Lupe genommen.

Wenn Sie sich mit dem Gedanken tragen, sich einen CD-Brenner zuzulegen, müssen Sie auch die Folgekosten im Auge behalten: Fast alle derzeit erhältlichen Brenner sind SCSI-Geräte. Haben Sie keinen SCSI-Adapter, dann schlägt dieser mit ca. 300 Mark zu Buche. Erstehen Sie einen besonders günstigen CD-ROM-Brenner, dann vergewissern Sie sich, ob auch die nötige Software zum Beschreiben der Rohlinge mitgeliefert wird, die Sie sonst für bis zu 300 Mark gesondert erwerben müssen. Wenn Sie CD-Rohlinge nur in geringen Stückzahlen kaufen, werden Sie ebenfalls kräftig zur Kasse gebeten – erst im Hundertpack werden die beschreibbaren CDs günstiger.

Mit einem CD-Brenner zu arbeiten, ist nicht unkompliziert. Machen Sie sich darauf gefaßt, daß Sie bei Ihren ersten Versuchen einige Rohlinge verheizen. Auch wenn die Hersteller mit schnellen Lesegeschwindigkeiten werben, sollten Sie den Brenner nicht gleichzeitig als CD-ROM verwenden, da die Mechanik darunter leidet. Vergessen Sie auch nicht, daß das Brennen von CDs ein sehr zeitaufwendiger Vorgang ist, der Ihren Rechner lahmlegt.

Zukunftsmusik



Bisher benötigen alle Brenner einen SCSI-Controller, doch der erste ATAPI-Brenner ist von Mitsumi bereits angekündigt: Er soll für rund 850 Mark über den Ladentisch gehen. Er beherrscht alle nötigen Lese- und Schreibformate bei einer Lesegeschwindigkeit von 900 kB/s und einer Schreibrate von 300 kB/s. Zum Brenner bekommen Sie drei Rohlinge sowie Software. Bedenkt man, daß Sie dank ATAPI-Anschluß auf das teure SCSI-Interface verzichten können, ist dieser CD-Recorder eine günstigste Alternative.

Philips CD Recorder CDD 2600



Der CD-Brenner von Philips kommt mit einem umfangreichem Zubehörpaket.

Der Philips-Brenner liest CD-ROMs mit vierfacher Geschwindigkeit (700 kB/s) und beschreibt Rohlinge mir zweifacher Umdrehungszahl (350 kB/s). Auf der Vorderseite finden Sie einen Kopfhöreranschluß mit dazugehörendem Lautstärkeregler, die Auswurftaste sowie zwei LEDs, die signalisieren, wann der Recorder schreibt oder liest.

Auf der Rückseite befinden sich Anschlußbuchsen für CD-Audio, das SCSI-Kabel und die Stromversorgung. Mit einer sechspoligen Brücke können dem Brenner mittels eines Jumpers verschiedene SCSI-Adressen zugewiesen werden.

Im Paket finden Sie auch drei Rohlinge, ein SCSI-Kabel und eine Software-CD mit den Programmen Netscape, WebGrabber sowie dem CD-Recording-Programm „Gear“ in der Version 4.01.

CCD 2600
ZIRKA-PREIS: **850 MARK**
HERSTELLER: **PHILIPS**

FAZIT: Für 850 Mark erhalten Sie einen leistungsstarken Brenner, der alle nötigen Finessen beherrscht. Das umfangreiche Zubehör spricht für das „Recording Kit“ von Philips.

Ricoh RO-1420C

Der derzeitige Preishit kommt von Ricoh und ist bei Pearl erhältlich: Für schlappe 600 Mark erhalten Sie den 2x/4x-Brenner. Der CD-Recorder ist nicht so komfortabel wie seine Konkurrenten. CDs müssen umständlich über einen Caddy dem Laufwerk zugeführt werden. Ein Schalter dient zum Auswerfen des Caddys, zwei weitere Knöpfe steuern die Audio-Lautstärke.

Enttäuschend der Lieferumfang des Ricoh-Brenners: Lediglich ein Caddy wird mit dem Laufwerk beigepackt. Software und Rohlinge müssen von Ihnen teuer nachgekauft werden.

Wenn Sie die Software „Gear“ gleich mitbestellen, dann bekommen Sie das Programm verbilligt für 90 Mark. Alternativ dazu wird die Brenner-Software "win to go" angeboten.

RO-1420C
ZIRKA-PREIS: **600 MARK**
HERSTELLER: **RICOH**

FAZIT: Die Software-Folgekosten eingerechnet, ist der Brenner immer noch sehr günstig. Als Einsteigermodell ist der CD-Brenner von Pearl durchaus zu empfehlen.



Günstig, aber wenig komfortabel: Dem Ricoh-Brenner werden CDs mit einem Caddy zugeführt.

Transportable Speichermedien

Zukunft & Alternativen

VON MICHAEL KIM UND WINNIE FORSTER

Die Speichermedien der Gegenwart heißen Floppy-Disk und CD-ROM. Letzteres hatte es leicht auf seinem Siegeszug (die Laufwerkstechnik war durch die Verbreitung der Audio-CD ausgereift und günstig), wird in absehbarer Zeit aber durch die abwärtskompatible DVD ersetzt. Als hochkapazitives Multimedium für Audio, Video und PC-Daten erfüllt die DVD alle Ansprüche bei konkurrenzlos geringen Kosten. Allerdings ist sie groß, empfindlich und technologiebedingt nur mit Aufwand wiederbeschreibbar.

Zur 20 Jahre alten Diskettentechnologie ist noch keine Ablösung in Sicht. Die Minidisk ist nur in Japan verbreitet, DATs sind wegen ihrer komplizierten Mechanik zu teuer. Magnetbänder allgemein bieten keinen wahlfreien Zugriff, so daß sie nur zum Backup taugen. Die praktikablen Zip-Drives von Iomega kosten ebenfalls noch zu viel, doch das Laufwerk ist handlich und in der Parallelport-Version verträgt es sich mit jedem PC – zum Datenaustausch nimmt man das Zip-Drive einfach mit.

Da Wechselmedien erst wirklich nützlich werden, wenn viele Leute sie benutzen, geraten selbst große Konzerne an ihre Grenzen, wenn es darum geht einen neuen Standard durchzusetzen. Wenn keiner Ihrer Bekannten das „XYZ"-Laufwerke nutzt, gibt es auch für Sie keinen Kaufgrund. Wechselspeicherhungrige Branchen einigen sich deshalb notgedrungen auf Nischenstandards. Im grafischen Bereich ist z.B. das Syquest-Laufwerke beliebt, um Bildmaterial oder ganze Layouts zu transportieren.

Lebenswichtig für die konservative PC-Gemeinde ist bei neuen Standards die Abwärtskompatibilität. 1994 begann in den Labors von 3M, Matsushita und Compaq die Entwicklung der X-Floppy oder Extended-Floppy. Die Laufwerke sollen auf neuen, flexiblen magnetischen Medien 120 MB lesen und schreiben und vor allem als vollwertiges 3 1/2-Zoll-Diskdrive funktionieren. Prototypen existieren, die Markteinführung wird (angeblich aus technischen Gründen) bis heute verschoben.





Zip-Drive

Der Renner im letzten Weihnachtsgeschäft war das magnetische Zip-Drive von Iomage, ein handliches Laufwerk für 100-MByte-Medien. Durch seinen günstigen Preis und seine Kapazität positioniert sich das Iomage-Medium zwischen der Floppy-Disk und dem teureren Jaz-Drive des selben Herstellers. Die Hardware ist in zwei Ausführungen erhältlich: Zum Anschluß an den Parallel-Port oder mit SCSI-Interface. Geht es um den sicheren Transport kleinerer Datenmengen ist das Zip-Drive ohne Konkurrenz, zudem die Medien nur knapp 30 Mark kosten (im Zehnerpack noch billiger). Falls Sie hoffen, direkt von Zip zu spielen, werden Sie enttäuscht: 100 MByte sind für viele aktuelle Titel zu wenig und auch die Übertragungsrate (1 MByte/ sec) bleibt hinter der Ihrer Festplatte zurück.

ZIP-DRIVE
HERSTELLER: **IOMEGA**
PREIS (HARDWARE): **300 MARK**
PREIS (SOFTWARE): **30 MARK**

FAZIT: Günstig und unverwüstlich. Neben der mageren Übertragungsrate ist der Speicherplatz einer der wenigen Zip-Drive-Nachteile: 100 MByte sind bereits jetzt für viele Spiele zu wenig. Zum Transport kleinerer Datenmenge ist Zip optimal.



ezflyer 230



EZFLYER 230
HERSTELLER: **SYQUEST**
PREIS (HARDWARE): **GUT 400 MARK**
PREIS (SOFTWARE): **AB 40 MARK**

FAZIT: Handlich und schnell: Das 230MByte-Laufwerk ist im Vergleich zum Vorgänger (dem in DTP-Kreisen beliebten EZ 135) in jeder Beziehung verbessert, robust, aber mit über 20 Pfennig/MB recht kostspielig.

Mit dem ezflyer 230 präsentiert Syquest den abwärtskompatiblen Nachfolger zur erfolgreichen „EZ 135"-Wechselplatte: Mit einem Fassungsvermögen von 230 MByte und einer Transferrate von 2 MByte in der Sekunde siedelt es sich im semiprofessionellen und professionellen Bereich an. Das Speicheremedium ist robust und laut Herstellerangaben auch langfristig datensicher. Als externe Wechselfestplatte ist das ezflyer auch zur Auslagerung von Spielen gut geeignet, die Sie auch von diesem Medium aus starten können.

Iomega Jaz



Der große Bruder des Zip-Drive ist eines der leistungsfähigsten Wechselmedien und basiert wie die SyQuest-Serie auf Winchester-Festplattentechnologie. Mit einer durchschnittlichen Transferrate von über 5 MByte/sec, hängt es die Konkurrenten locker ab, die Zugriffszeit von 12 ms fällt da kaum mehr ins Gewicht.

Für rund 150 Mark erhalten sie ein transportables Gigabyte, das jedoch nicht so robust ist wie die Cartridges des ezflyers. Für Computer-Freaks mit dickem Geldbeutel ist das SCSI-only-Laufwerk die erste Wahl. Eine zusätzliche Batterie, um das Laufwerk absolut netzunabhängig zu machen, ist für das „Jaz" nicht geplant.

JAZ
HERSTELLER: **IOMEGA**
PREIS (HARDWARE): **600-800 MARK**
PREIS (SOFTWARE): **150 MARK**

FAZIT: Mit hohen Lese- und Schreibraten und seiner Speicherkapazität von einem GByte pro Cartridge ist das transportable Jaz eine echte Festplattenalternative. Sowohl eine externe, als auch eine (billigere) interne Version sind erhältlich.

Das Allround-Traummedium fürs Jahr 2010 ist ein gekapselter, wiederbeschreibbarer 2-Zoll-Datenträger mit magnetooptischer Zuverlässigkeit und 20 Gigabyte Kapazität, für MPEG-4-Filme, 64-Bit-Audio und gute Videospiele.

Bis es soweit ist, sind die hier vorgestellten transportablen Speichermedien eine Alternative – auch für Spieler: Wenn Sie Platz brauchen auf Ihrer Festplatte, verschieben Sie ein ganzes Installations-Directory von der Harddisk auf das portable Medium. So wechseln Sie ohne Aufwand zwischen alten und neuen Lieblingstiteln und sparen Installationszeit und Festplattenkapazität. Natürlich können Sie Ihre Strategie- und Rollenspiele auch direkt vom Medium aus starten. Wie auch in anderen PC-Bereichen achten Sie beim Kauf auf zwei Faktoren: Die Speichergröße des Mediums und die Übertragungsrate, die mit 12 ms oder weniger nicht weit unter der einer Festplatte liegen sollte.

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 neuste Heft meist zwei bis drei Tage vor dem offiziellen Verkaufsstart in Ihrem Briefkasten!

10 Mark gespart

Statt 70,80 Mark Einzelverkaufspreis zahlen Sie für ein Jahresabo nur 60,80 Mark inklusive Versandkosten.

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!



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.

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 ☐ PC-X 2/97

Der Spielespeicher für das Jahr 2000?

VON WINNIE FORSTER

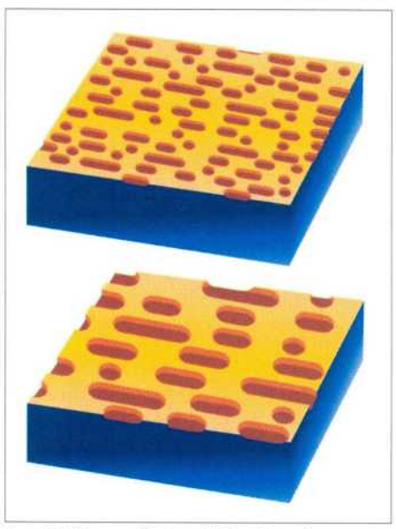
Die DVD tritt an, CD-ROM, VHS und alle anderen Film- und Spielemedien zu ersetzen. Unbegrenzter Speicherplatz lautet das Versprechen des zukünftigen CD-Standards - was kann die Scheibe und ist sie auch für Spieler interessant?





Weltstandard mit Startproblemen: Neben DVD-Playern fürs Wohnzimmer (im Bild von Sony und Toshiba) erscheinen auch DVD-ROMs für den PC, zusätzliche MPEG2-Bausteine und die beschreibaren Varianten DVD-R und DVD-RAM.

Wenn Film-, Musik- und Software-Industrie zusammen einen Standard erträumen, kann dabei nur das totale Chaos entstehen. Die Entwicklung und Einführung der Digital Versatile Disk* ist ein Ziehen und Stoßen, Blockieren und Antreiben der verschiedenen Industriezweige, Firmen und Gremien. Ursprünglich erblickten deshalb auch zwei unterschiedliche Formate des Licht der Elektronikwelt: Mit der „MMCD" wollten Sony und Philips einen leistungsfähigen CD-Audio- und CD-ROM-Nachfolger produzieren, eine Fraktion um Toshiba und Time Warner hielt mit der technisch ähnlichen „SD" dagegen. Unter dem Druck der Filmindustrie und nach Rücksprache mit Bill Gates, IBM und dem japanischen MITI einigte man sich vor gut einem Jahr schließlich auf ein gemeinsames Format, das die besten Eigenschaften der Konkurrenten auf einer Scheibe vereint. Hinter der DVD stehen alle wichtigen Elektronikkonzerne, die ersten DVD-Abspielgeräte sind seit Ende 1996 in Japan und ab jetzt auch in den USA ausgeliefert.



Dank höherer Datendichte beträgt schon die Speicherkapazität einer einfach bespielten DVD (oben) mehr als das Zehnfache einer CD-ROM (unten).

Die DVD ist abwärtskompatibel (zu CD-ROM und MPEG1-Video-CD, CD-Audio und CD-Plus) und fällt durch ihr immenses Fassungsvermögen auf: 4,7 Gigabyte passen schon auf die einfach beschichtete, einseitige DVD, die doppelte Menge schlucken zweifach beschichtet (dual-layered) oder beidseitig bespielte DVD-Varianten (ab Herbst). Beschreibare DVDs sind als „Write Once, Read Many" (WORM)-Scheiben (DVD-R) oder als DVD-RAM fest eingeplant, werden aber kaum vor 1998 erscheinen, wobei die Hardware anfänglich über 10.000 Mark kosten wird.

*selbst die korrekte Ausschreibung des schmucken Kürzels ist nicht unumstritten: „Digital Video Disk" gilt ebenfalls als korrekt.

Primär ist die DVD als Medium für Filme gedacht und soll sowohl VHS als auch das Luxus-Medium Laserdisc und die glücklose MPEG1-"Video CD" beerben. Mit der „Video CD" trafen Video- und PC-Hersteller erstmals flächendeckend aufeinander, doch weder für reine Abspielgeräte wie das CDi von Philips, noch MPEG1-Decoder im PC-Steckkartenformat interessierten sich die Kunden. DVD soll hingegen sowohl im Video-Bereich, als auch im Software-Sektor die beherrschende Stellung einnehmen. Für umgerechnet ab etwa 1.000 Mark bieten Hersteller wie Toshiba, Fuji und Hitachi bereits jetzt DVD-Abspielgeräte, aber auch DVD-ROMs an, die (in Verbindung mit einem MPEG2-Decoder) DVD-Filme auf Ihrem PC-Monitor in kinoreifer Qualität auslesen.

Interessanter noch als die hervorragende Bild- und Tonqualität der Filme und FMV-Streifen in kommenden Spielen ist der

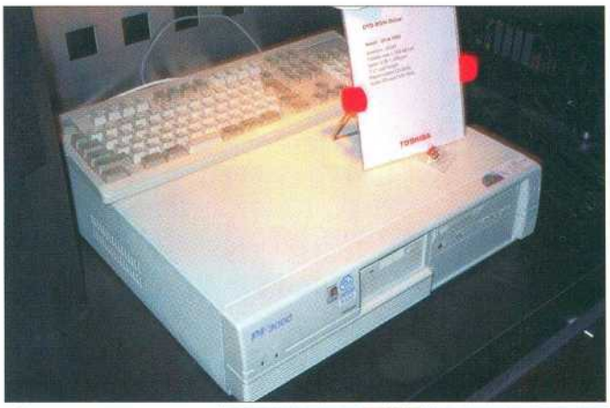
Ein weltweiter Standard?

Das Marktforschungsinstitut Dataquest schätzt, daß sich in den nächsten drei Jahren 33 Millionen DVD-Laufwerke verkaufen, Toshiba träumt gar von über 100 Millionen weltweit installierten DVD-ROMs im Jahr 2000. Das bedeutet aber keinen Riesenmarkt der kompatiblen Software, der länderübergreifend austauschbaren Filme, Tonträger und Computerspiele: Zum einen bleibt die Aufteilung in PAL (Europa und Hong Kong) und NTSC (Japan und die USA) bestehen, bei uns blickt man auf 720x576 Bildpunkte (bei 50 Bildern in der Sekunde), in Amerika und Asien erfreut man sich an 60 Einzelbildern in dezent geringerer horizontaler Auflösung. Zudem teilt sich die Welt mit der DVD in zwei unterschiedliche Tonsysteme: Dolby Digital/AC-3 für die USA und Japan, MPEG-2-Sound für uns Europäer. Theoretisch wäre genügend Platz auf einer DVD, um z.B. einen Film sowohl in NTSC als auch in PAL darauf abzulegen. Ob die Hersteller das jedoch wollen, bezweifeln wir.

Im Gegenteil: Momentan sitzen die Hersteller an der Endabstimmung einer zusätzlichen Importsperre und teilten dazu die Welt in sechs Regionen. Durch ein zusätzliches Byte auf der DVD können die Film-Majors einen Titel einem der sechs Märkte zuordnen. DVD-ROMs mit reinem Multimedia-Inhalt sind von den genannten Restriktionen voraussichtlich nicht betroffen. Digitale Enzyclopädien, Interactive Movies und PC-Spiele werden auch in Zukunft importier- und austauschbar bleiben.

DVD-ROM-Hersteller (Hardware): Apple, Compaq, Fujitsu, Hitachi, IBM, JVC, Matsushita, Mitsubishi, NEC, Philips, Pioneer, Samsung, Sony, Toshiba

DVD-ROM-Hersteller (Software): Activision, Byron Preiss, Discovery Channel, Electronic Arts, Learing Company, Sega, Tsunami, Warner u.a.







Die ersten DVD-ROM-Laufwerke (hier von Toshiba, MPact und Mitsubishi) kommen jetzt in den Handel. Wer MPEG2-Videos genießen möchte, benötigt aber noch zusätzliche Decoder-Hard- oder Software.

Speicherplatz auf jeder DVD, der auch Raum läßt für Synchronstimmen und AC3-Raumklang. Da selbst gegenwärtige Computerspiele bereits den Platz auf einer normalen CD-ROM sprengen (650 MByte), ist DVD auch für die Spielehersteller interessant. Vor allem Electronic Arts und Sierra, die bereits vier und mehr CDs für ein einziges Spiel verbraten, liebäugeln mit der DVD für zukünftige Großprojekte. Doch bevor nicht Millionen PC-Spieler rund um den Globus ihr CD-ROM-Laufwerk entsorgen und sich ein DVD-ROM in den PC stecken, wird kein Hersteller ein reines DVD-Spiel entwerfen: Auf dem Spielemarkt wird es DVD noch schwerer haben als im Filmsektor.

Auch der Multimedia-Markt mit seinen Edu- und Infotainment-CDs wird der DVD kaum zum PC-Durchbruch verhelfen. Nur wenige Menschen erfreuen sich momentan an Rembrandt-Gemälden auf CD oder dem digitalen Filmlexikon. Dabei wäre gerade in diesem Bereich die Qualitätssteigerung beträchtlich: Statt verwaschenen Humphrey-Bogart-Filmschnipseln im mickrigen Fenster eines Film-Nachschlagewerks garantiert das neue Medium glasklares Bild und AC3-Surround-Sound. Für hochwertiges grafisches Material, egal ob Standbilder oder Animationen, ist die DVD ideal.

Auch wenn sich von den 1.200 PC-Besitzern einer IDC-Umfrage über die Hälfte ein DVD-ROM nur zum Spielen wünschen, bringt das Medium dem Hobby nur wenige Vorteile: Statt FMV-Adventures und Interactive Movies hat sich Echtzeit-3D durchgesetzt, das eher schnelle Chips als massig Speicherplatz benötigt. Wer auf Vorspänne und Videodrumherum nicht verzichten möchte und ständiges CD-Gewechsle satt hat, sollte den Markt beobachten und zuschlagen, sobald sich das 800-Mark-Spielzeug für ihn persönlich rechnet.

DVD: Technische Daten

Suchzeit:	150 bis 200 ms
Zugriffszeit:	200 bis 250 ms
Transferrate:	1,2 bis 1,4 Mbps
Burst-Transfer:	über 15 Mbps

SPEICHERKAPAZITÄT

Single-Layer-Formate	
SD 5	4,7 Gigabyte
SD 10	9,4 Gigabyte
SD-R	3,8 Gigabyte (einseitig)
SD-RAM	2,6 Gigabyte (einseitig)
Dual-Layer-Formate	
SD 9	8,5 Gigabyte
SD 18	17 Gigabyte

VIDEO

maximale Laufzeit (SD 5)	135 Minuten
Format	MPEG-2
Auflösung	720x576 Bildpunkte (PAL) 720x480 Bildpunkte (NTSC)
Frame-Rate	25 (PAL), 30 (NTSC)
unterstützte Bildformate	4:3, 16:9

AUDIO

maximale Laufzeit (SD 5)	55 Stunden
maximale Anzahl der Tracks	8
Formate	AC 3/Dolby Digital (fünf Kanäle plus Subwoofer) MPEG-2 (bis zu sieben Kanäle) LPCM (bis zu acht Kanäle)

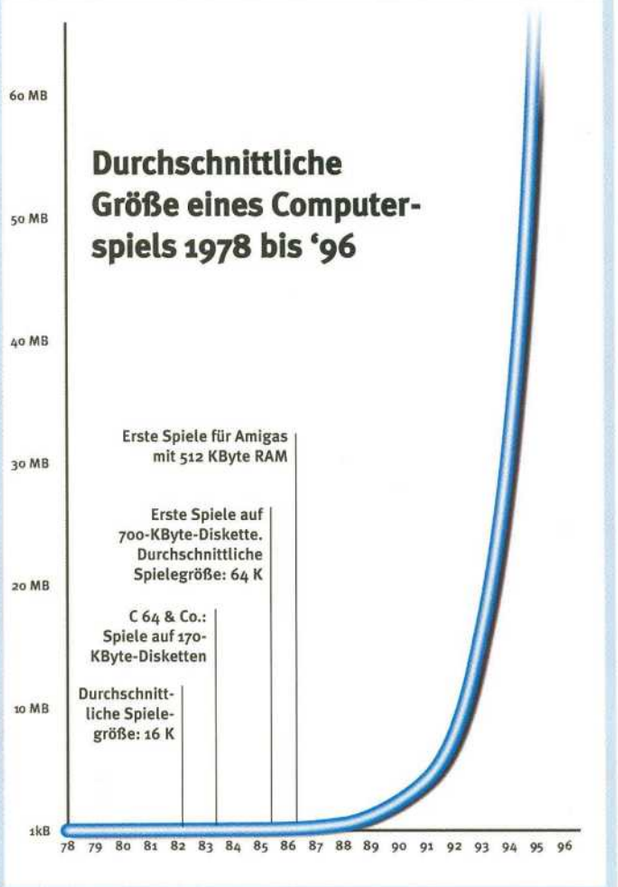
PREISE

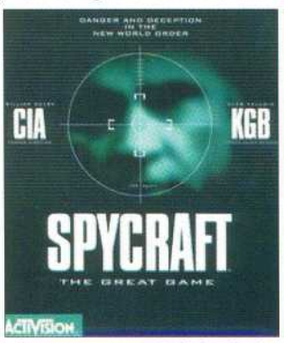
DVD-Spieler	1000 bis 2000 Mark
DVD-ROM*	700 bis 900 Mark

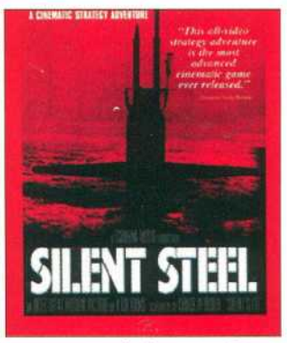
*Ohne MPEG-2-Decoder

Speicher-Inflation

Computerspielveteranen wie „Pong“ und „Breakout“ waren nicht größer als 1 KByte, doch schon Anfang der 90er-Jahre beanspruchte ein Spiel 1 MByte und mehr – die tausendfache Menge! Seit dem Durchbruch der CD-ROM (1993) platzen die Spielprogramme aus allen Nähten, die durchschnittliche Spielegröße stieg auf 16 MByte oder mehr, dank FMV-Sequenzen und 32-Bit-Audio schlucken moderne Spiele viele hundert MByte (siehe Grafik rechts). Für interaktive Großproduktionen käme ein neues weltweites Speichermedium gerade recht. Die DVD wird somit nicht nur dem steigenden Qualitätsanspruch der Heimkino-Fans, sondern auch dem Wunsch der Spieler nach audiovisuell ausgefeilteren Programmen gerecht.







Die ersten DVD-Spiele sind Umsetzungen bekannter CD-ROM-Titel; Activisions „Spycraft“ und „Silent Steel“ von Tsunami erscheinen Ende des Jahres.

Nachhall

VON ANDREAS ULRICH

Nach unserer Sound-Reportage in PCX 2/97 präsentieren wir jetzt die Nachzügler: Zwei preisgünstige Soundkarten, einen Raumklang-Generator und ein Boxenpaar.

Pine Schubert 3D



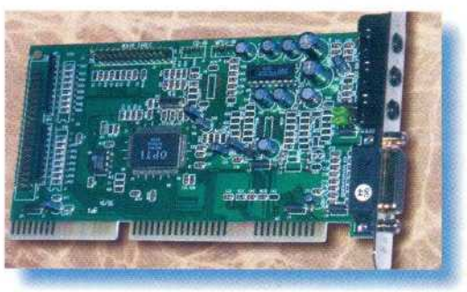
Wenn Sie keine HiFi-Ansprüche an die Leistung Ihrer Soundkarte stellen, dann liegen Sie mit der Pine „Schubert 3D" richtig. Trotz des günstigen Preises brachte der Hersteller alle nötigen Features auf dem Board unter: Auf der Platine finden Sie Anschlüsse für ein CD-ROM, für das CD-Audio-Kabel sowie für einen Wavetable-Aufsatz. An der Stirnseite ist neben den Klinkenbuchsen (für Lautsprecher, Mikrophon und Line In) auch ein kombinierter Midi/Joystickanschluß eingebaut. Passiv-Lautsprecher betreiben Sie mit dem eingebauten Zwei-Watt-Vorverstärker, der sich über zwei Jumper auch abstellen läßt. Die "Pine Schubert 3D" ist kompatibel zu allen gängigen Standards: Adlib, Soundblaster/Pro, Windows Sound System und Direct Sound werden unterstützt.

SCHUBERT 3D
ZIRKA-PREIS: **69 MARK**
HERSTELLER: **PINE**

FAZIT: Für User ohne überzogene Hifi-Ansprüche bietet die Schubert 3D viel zu einem niedrigen Preis: Kompatibilität zu allen gängigen Standards, Raumklang und Midi-Erweiterungsmöglichkeit.

Zur Soundkarte gibt's die „Willow Pond Soundsystem"-Software bestehend aus dem „Wave Editor" (zum Bearbeiten von Samples), dem „Media Rack" (zum Abspielen von Audio CDs, Samples und Midi-Files) und dem „Presto Arranger", einem Midi-Sequenzer zum Komponieren Ihrer eigenen Melodien. Die 16-Bit Vollduplex Soundkarte sampelt mit einer Abtastrate von bis zu 44,1 kHz in Stereo-Ton. Den Raumklang-Effekt erzeugt das Board durch die Spatializer-Technik (siehe PCX 2/97): Durch eine akustische Manipulation des Stereosignals werden zwei „Phantom"-Boxen in Ihrem Rücken vorgetäuscht, was einen dreidimensionalen Klang vermittelt.

Pine Schumann



Der zweite Musikus aus dem Hause Pine trägt den Namen „Schumann" und entpuppt sich als abgespeckte Version der „Schubert 3D" (siehe oben). Für erstaunlich günstige 49 Mark erhalten Sie eine Vollduplex 16-Bit-Stereo-Soundkarte mit einer Sampling-Rate von bis zu 48 kHz.
Schnittstellen für CD-ROM, CD-Audiokabel und ein Wavetable-Upgrade wurden ebenso auf der Platine untergebracht, wie der abschaltbare Zwei-Watt-Verstärker. Auf der Vorderseite finden Sie wie beim großen Bruder drei Klinkenbuchsen für Mikrophon, "Line In" und Lautsprecher, sowie die obligatorische Midi/Joystick Schnittstelle.

Die Plug-and-Play-Karte unterstützt Adlib, Soundblaster/Pro und Windows 95 Direct Sound. Auf den beiden mitgelieferten Disketten finden Sie Treibersoftware und das „Willow Pond Sound System" mit „Presto Arranger", „Media Rack" und „Wave Editor".

SCHUMANN
ZIRKA-PREIS: **49 MARK**
HERSTELLER: **PINE**

FAZIT: Billiger geht's nicht mehr: Trotz des günstigen Preises ist die „Schumann" voll kompatibel und aufrüstbar. Falls Sie keine Hifi-Leistung erwarten, liegen Sie mit dieser Fernost-Karte richtig.

Mitsumi Circle Sound

CIRCLE SOUND
ZIRKA-PREIS: **60 MARK**
HERSTELLER: **MITSUMI**

FAZIT: Der QSound-ähnliche Raumklang des Circle Sound ist nicht zu leugnen, mit "echtem" Surround-Sound aber nicht zu vergleichen. Für den relativ günstigen Preis erhalten Sie einen brauchbaren Klangeffekt.

Eine günstige Alternative zu Dolby-Surround-Decodern bietet der Mitsumi „CS-01 Circle Sound". Im unscheinbaren grauem Kästchen werkelt ein eigener Sound-Prozessor, um den Raumklang-Effekt (ohne zusätzliche Boxen) zu generieren. Neben dem grauen Kasten finden Sie in der Packung ein Faltblatt, das den Aufbau des Circle-Sound erklärt und eine CD mit Demo-avi. Der Aufbau ist schnell erledigt: Von der Soundkarte leiten Sie das Signal über ein Cinch-Kabel zum Effekt-Prozessor, über ein zweites Cinch-Kabel führen Sie das modifizierte Signal zu den Boxen. Bevor es los geht, muß der „Circle Sound" an das mitgelieferte Netzgerät angeschlossen werden. Das Resultat ist zwar nicht weltbewegend, aber eine deutlicher Raumklangeffekt ist durchaus wahrnehmbar. Eine genaue Ortung von Signalen ist aber nicht möglich, der Ton wird etwas voluminöser und scheint Sie einzuhüllen. In Kombination mit Stereo-Effekten lassen sich ansprechende Resultate erzielen.



Terratec Speaker Master

Die Terratec „Speaker Master" Aktivboxen reihen sich nahtlos in die hochwertige Produktpalette des Nettetaler Soundkartenherstellers ein.
An der Unterseite des rechten Lautsprechers sind neben Lautstärkeregler und Netzschalter auch Regler für Bass und Höhen integriert. Über ein Cinch-Kabel werden die beiden Boxen miteinander verbunden. Das Paar leistet gute Arbeit: Mit ihren 15 Watt heizen die Boxen Ihren Ohren richtig ein. Das Boxenpaar läßt sich locker über die Zimmerlautstärke aufdrehen, ohne daß es nur noch undefinierbaren Lärm von sich gibt.

SPEAKER MASTER
ZIRKA-PREIS: **149 MARK**
HERSTELLER: **TERRATEC**

FAZIT: Gute Leistung hat seinen Preis: Für 149 Mark erhalten Sie ein Paar Aktivboxen, die in Klang und Leistung überzeugen.



JETZT AM KIOSK!

MTV MUSIC TELEVISION

MUSIC, STYLE, FASHION, SPORTS...

XTREME

FEBRUAR 1997
DM 5,50
ÖS 44.- CHF 5,50 LUF 130.-
BEF 130.- LIT 8.300.-
ZL 13,10.-

NIGHT FASHION
Leuchtende Beispiele auf Latex und nackter Haut

TRICKY PRIVAT
Zwischen Genie und Wahnsinn

BLUR ANTWORTEN
...auf Oasis „pubertäre Pöbeleien“

YELLO 3000
Sound-Odysee im Alpenraum

KATE & Co.
MODELS UNTERM TISCH

PLUS: MTV - HIGHLIGHTS, SNOOP DOGGY DOGG, TEXAS, DOG EAT DOG, DAN



GEWINNT!
APPLE COMPUTER
& SOFTWARE FÜR 20 000 MARK

Schatten über Riva

Licht ins Dunkel

VON TOBIAS SCHWEIKL



Sie stolpern planlos durch die Stadt? Die Aufträge bleiben für Sie so dunkel wie die Nächte im verschlafenen Mering? Bevor Sie Ihr Schwert an den Nagel hängen, sollten Sie einen Blick in unseren Players Guide zum "Schwarzen Auge" werfen. Dungeon-Master Tobias lüftet den Mantel des Schweigens über den letzten Teil der Nordland-Trilogie.

Aller Anfang ist schwer

Ein solides Haus braucht ein festes Fundament. Deshalb sollten Sie sich rund zwei Stunden Zeit nehmen um alle Ihre Helden von Hand zu erschaffen und in die sechste Stufe zu befördern. Dabei ist eine ausgewogene Heldengruppe unabdingbar: Bewährt hat sich die Kombination aus zwei Kriegern, einem Elfen (Zauber, Bogen), einem Streuner (feilschen, Schlösser knacken, Taschendiebstahl) und zwei Magiern. Diese sollten sich auf Kampf- und Verwandlungszauber spezialisieren. Optional wird einer davon gegen einen Druiden ausgetauscht. Dieser ist durch seinen "Bösen Blick" eine nicht zu unterschätzende Hilfe im Kampf.

Untersuchen Sie alle Räumlichkeiten, selbst wenn sie zur Lösung des Abenteuers nicht nötig sind. An etlichen Stellen des Abenteuers finden notwendige Begegnungen mit wichtigen Charakteren statt. Nicht verzweifeln, wenn sich der Erfolg nicht sofort einstellt.

Durch Kräutersammeln und regen Waffenhandel wurde in Aventurien schon mancher Abenteurer reich. Untersuchen Sie aber vor dem Verkauf auf jeden Fall die Waffen auf Ihre Eigenschaften. Magische Gegenstände sind nicht immer auf den ersten Blick als solche zu erkennen. Wird Ihnen der Platz im Inventar zu knapp, können Sie Überflüssiges in Truhen verstauen. Der Dungeon unter dem Boronsacker bietet sich dazu an. Es lohnt sich, 20 Dukaten lockerzumachen, um beim Kartenhändler südlich des Marktplatzes den Stadtplan zu erstehen. Das spart viel unnötige Laufarbeit.



Durch geschicktes Teilen der Gruppe können die wertvollen Zauberbücher aus der Bibliothek entführt werden.

Zum Aufwärmen

Im Firuntempel erhalten Sie den Auftrag, sich genauer auf dem Boronsacker umzusehen. Dieser befindet sich direkt neben dem Tempel. Sprechen Sie mit dem Totengräber, danach wird der Friedhof untersucht. Gehen Sie vom Tor aus nach vorne und Sie stehen direkt am gesuchten Grab. Ist die Erde erst einmal abgetragen, führt eine Leiter hinab in die Tiefe

Die drei Truhen links vom Einstieg eignen sich hervorragend, um Ihr Inventar zu entlasten. Im Gewölbe finden Sie einen Schlüssel, eine Zange und ein Alchemielabor. Darin liegt ein Rezept für ein Antihypnotikum und eine vorbereitete Portion dieses Wirkstoffes. Das goldene Amulett an der Wand können Sie mit dem Schlüssel und der Zange entfernen, dahinter sind weitere Prajos-Amulette versteckt.



Das Dämonenbuch ist schwer zu finden. Übersehen Sie nicht den grünen Fleck an der Wand – er öffnet einen Geheimgang.

Vor der Stadt

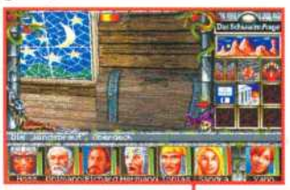
Nun verlassen Sie Riva. Vor der Magierakademie treffen Sie einen Zauberlehrling. Nehmen Sie ihn auf. Um seinen akademischen Magiergrad zu erlangen soll er vier Orte finden. Der erste Punkt befindet sich bei den beiden Weiden am südlichen Stadttor. Der zweite Ort ist am Wachturm an der Stadtmauer beim nördlichen Tor. Suchen Sie nach einer kleinen Drachenzeichnung. Das dritte Versteck finden Sie im Nordosten der Stadt bei der Lawine. Etwas südlich davon lugen aus einer Felswand ein Paar Stiefel. Wer Sie anzieht, ge-



Alle Ausgänge müssen der Reihe nach durchschritten werden. Nach einigen Kämpfen gelangen Sie weiter.

langt in das Innere der Höhle. Im Zweikampf mit dem Skelett des Lawinenopfers erringen Sie die Zauberstiefel. Vorsicht, denn der Gegner ist ein gefährlicher Kämpfer: Um den Untoten zu vernichten, greifen Sie auf Magie zurück (Paralü, Elementargeist). Der letzte Punkt ist der Bootssteg im Süden.

Haben Sie die Prüfung bestanden, finden Sie im Holzstapel vor der Akademie den Magierring. Warten Sie geduldig und Sie erhalten Ihre Belohnung.



In den Kanal

Genug Geplänkel, es ist Zeit ins echte Abenteuer einzusteigen. Suchen Sie die Kneipe "Hafenmaid". Darin treffen Sie abends Tarik, der Ihnen etwas über die Gilde und das Kanalsystem unter der Stadt erzählt. Während des Tages ist er in seinem Haus (liegt praktischweise gleich neben der Kneipe) anzutreffen. Steigen Sie nun auf dem Marktplatz durch einen Gullydeckel in den Kanal und durchsuchen Sie dort alles. Sie haben zwei (nicht aktive) Begegnungen. Verlassen Sie die unappetitliche Stätte wieder. Am nächsten Tag treffen wir nach unserem erneuten Abstieg in den Kanal auf die Elfin Mandara, die wir in die Party aufnehmen. Suchen Sie alle Stege ab, das scharfäugige Mädel findet einen Zugang zum Gildenhauptquartier. Nach einigen turbulenten Szenen stellt sich heraus, daß Mandara in Wahrheit eine Vampirin ist. Zum Glück gelingt die Flucht.



Auf der Windbraut: Oben sehen Sie die Koje des Magiers (mit verschlossenen Kisten), unten die Kapitänskajüte.

Wenn Sie nun über den Marktplatz laufen wird ein Attentat auf Sie verübt, das Sie problemlos überleben. Sie begegnen nun irgendwann Lea, die ein Treffen mit der Gilde um Mitternacht im Lagerhaus südlich vom Efferdtempel vorschlägt. Nach dem Gespräch mit Lothur werden Sie in die Gilde aufgenommen. Sie erhalten Zugang zu den Geheimgängen in den Tempeln, die alle durch die Kanäle verbunden sind.

Als frischgebackene Gildenmitglieder ist es Ihr erster Auftrag, sich um die Piraten zu kümmern. Einer davon ist Ardan Seehof, gegenüber des Traviatempels. Sprechen Sie mit ihm und speichern Sie dann ab. Nun ist Warten angesagt. Nachts verläßt der Undercover-Pirat sein Haus für ein Treffen mit seinen Spießgesellen. Einige "Schleichproben" später haben Sie ihn bis vor ein zweites Haus verfolgt. Sind alle darin versammelten Piraten getötet, findet sich eine Namensliste. Das erhaltene Dokument bringen Sie zu Tarik (der aus der "Hafenmaid").



Im Magierturm muß dieses Mosaik unter Zeitdruck restauriert werden

Die Zwergenbinge

Es folgt nun ein Abstecher zu den Zwergen. Das böse Dämonenbuch muß gefunden und zerstört werden.

In der ersten Etage steckt ein toter Zwerg kopfüber in einem Wasserfaß. Nachdem er aus der unwürdigen Position befreit wurde – und sich etliche der Helden übergeben haben – finden Sie in seinem Mund einen Schlüssel. Dieser öffnet eine Truhe, die auch mit Magie nicht zu knacken wäre und Kreuzschlüssel enthält. Damit entriegeln Sie im gleichen Raum das Regal mit dem Loch. Dahinter liegt ein verhungerter Zwerg mit etwas Geld und einem Hinweis auf das Dämonenbuch.

Bei der Einsturzstelle geht es nach oben. Die abschüssige Rampe führt nach einer Rutschpartie in einen Raum mit Spinnen. Dort unten finden sich ein Aberglaubenamulett und ein Seil, um wieder nach oben zu gelangen. Wenn es anfängt nach Gas zu riechen, vernichten Sie das Skelett, als Belohnung erhalten Sie ein magisches Schwert. Wegen des Gases ist allerdings Geschwindigkeit gefragt. Eine weitere magische Waffe liegt in dem halb überfluteten Raum. Mißachten Sie den Grottenolm und laufen Sie das Wasser ab. Um die Ebene zu verlassen, müssen fünf Fragen richtig beantwortet werden: "Nein, Nein, Ja, Ja, Nein"

In der nächsten Ebene finden Sie an die Wand gekritzelte Buchstaben. Sie brauchen erholte Helden, da Sie ein Gangstück mit kaum zu umgehenden Fallen durchlaufen. Dahinter sind drei Türen. Geben Sie bei der mittleren das Wort "Vergebung" ein. Einige Schritte weiter hinten im Gang fällt ein kleiner, grüner Fleck an der Wand auf. Drücken Sie darauf und Sie gelangen zum Kampf mit dem Dämon. Er ist nur durch Zaubersprüche (Ignifaxus, Fulminicus) und durch die magischen Waffen zu besiegen. Ist der Kampf geschafft treffen noch einmal drei Orks ein (Kraftgürtel). Versuchen Sie mit dem Buch den Raum zu verlassen, es wird dann verbrannt.

Der Magierturm

Am Marktplatz treffen Sie den Holberker Ordo und helfen ihm. Wenn Sie seiner Einladung folgen, erhalten Sie Informationen über verschwundene Haustiere. Die Spur führt zum Magierturm auf der Sumpfinsel. Mit der Hilfe eines der Holberker gelangt man an die ungastliche Stelle.

Im Sumpf ist nichts zu holen, außerdem sollten Sie nicht über Sumpflöcher laufen, wenn es sich vermeiden läßt. Der Turm hat drei Türen, die ersten beiden sind verschlossen, die dritte Tür kann geöffnet werden. Sind Sie im Inneren angelangt, drehen Sie sich um und öffnen die Tür wieder. Wenn nun die Hun-



Der Mondkristall wird in die Mondlaterne eingesetzt. Damit wird die übermächtige Vampirin verbrannt.

de freigelassen werden, flüchtet ein Teil davon ins Freie. Jetzt taucht der Verwalter auf. Machen Sie ihn fertig! Im Garten finden Sie ein Kräuterbeet. Die Alraunen dort sind leichtverdientes Geld.

Benützen Sie keinesfalls die Tür zum Magierturm, die Sie vom Garten aus sehen, denn diese führt nur zu einer kochenden Öldusche. Die Hecken im Garten sind zum Teil Illusionszauber und behindern Ihr weiteres Vordringen nicht. So gelangen Sie zu einer Tür, die mit zwei Dietrichen, bzw. einem Dietrich und einem "Foramen"-Spruch geöffnet wird. Suchen Sie nach einer kleinen schwarzen Hundestatuette, damit läßt sich die Tür mit dem seltsamen Schlüsselloch öffnen. Dahinter ist ein Aufzug. Einer der Helden muß dort bleiben, um die Winde zu betätigen – teilen Sie Ihre Gruppe also auf. Der erste Held, der mit dem Lift nach oben fährt, wird von einem Skelett attackiert.

Sammeln Sie auf dieser Etage alle bunten Edelsteine aus den Augen der Skelette ein. In einer Truhe findet sich ein magisches Schwert. Die Türen mit den Hundeköpfen öffnen sich durch einsetzen der farblich passenden Edelsteine. Reihenfolge: Rot/Gelb, Grün/Blau, Rot/Blau. Vorsicht, nach der ersten Tür gibt es kein Zurück mehr! Heilen Sie davor Ihre Verletzungen und verkaufen oder deponieren Sie in der Stadt Ihre gesammelten Schätze. Ab jetzt sind Fernkampfwaffen und Zaubersprüche wichtig.

Der Lösungssatz der vier Statuen in diesem Level lautet: "Feuer reinigt, Blut wäscht". Gibt man diesen Satz bei der großen Tür ein, gelangt man in die nächste Ebene. Vorher lohnt es sich nach dem Spiegelpanzer zu suchen. Achten Sie auf der dritten Ebene auf verdächtigen Windhauch – er ist ein sicheres Anzeichen für eine Illusion, die mit einem tödlichen Sturz in die Tiefe endet. Der Magier in dem Pentagramm läßt eine Flasche Heiltrank zurück, Sie bekommen sie durch Verwendung des Zaubers "Motorius". In der Bibliothek stehen sechs wertvolle Bücher. Das Problem ist, daß einige davon nicht aus dem Raum gebracht werden können. Trick: Gehen Sie mit der Gruppe bis kurz vor die magische Barriere und teilen Sie die Gruppe. Helden ohne Bücher verlassen den Raum problemlos. Draußen angelangt müssen Sie die Gruppe wieder vereinen – voilà! Im Schlafraum des Magiers findet sich ein magischer Helm. Dem Bild an der Wand antworten Sie: "Borbarad". Dahinter finden Sie einen Achtkantimbus. Sie sind nun bereit für den vierten Level.

Wesentliches Merkmal ist hier ein großer Raum mit vier Türen. Betreten Sie alle Gänge. Nachdem die Feuergeister dahinter ausgelöscht sind, bringt Sie ein Teleporter wieder zurück in den großen Raum. Nach dem dritten Kampf gelangen Sie in einen bislang unzugänglichen Teil des Stockwerks. Dort kommt es zum Showdown. Ein großes Mosaik ei-



Vor dem Zugang zur Festung lauert ein Wasserdrache auf Opfer. Er kann nur im Fernkampf besiegt werden.

nes Boronrades muß unter Zeitdruck vervollständigt werden. Wer zu lange braucht, wird mit zusätzlichen Kämpfen bestraft. Heldengruppen in guter Verfassung können hier Kampferfahrung sammeln.

Die Windbraut

Wieder zurück in Riva begeben wir uns zu Ordos Haus. Im Gespräch erfahren wir von Verstickungen des Händlers Gorm Doldbrecht mit den Orks. Das Haus des Schlingels befindet sich direkt neben dem Kartenzeichner. Nach Einsatz einiger unhöflicher Befragungstechniken rückt er mit interessanten Neuigkeiten über den Richter Jarnug heraus. Nach weiteren Gesprächen über den Richter wird die Gruppe von Tarik angesprochen. Ein Bekannter des Richters will Sie treffen. Begeben Sie sich nach Sonnenuntergang in die Hafenmaid, aber verstauen Sie vorher alle wertvolle Gegenstände. In der Kneipe werden Sie betäubt und auf das Schiff "Windbraut" verschleppt. Allerdings finden Sie die meisten der entwendeten Gegenstände auf dem Schiff wieder.

Das Angebot des Seemanns ignorieren Sie. Nachdem Sie sich befreit haben, nehmen Sie den Schiffsjungen Yann auf, Sie erhalten dadurch Kenntnis vom Schiff. Auf dem zweiten Deck sitzt ein Klabautermann. Die Antworten "Nase", "Schwamm" und "Klabautermann" verhelfen Ihnen zu zwei Heiltränken. Wichtig ist vor allem, die Seilkonstruktion außer Betrieb zu setzen. Das Schiff ist nun nicht mehr steuerbar. Wenn Sie achtern nach oben steigen, gelangen Sie zur Kapitänskajüte und dem Raum eines Magiers. Im Zimmer sind zwei Truhen. Die eine mit einem "Foramen"-Zauber öffnen, die andere mit einer vierblättrigen Einbeere. Haben Sie das ganze Schiff abgesucht, stürmen Sie den Raum des Kapitäns.
Die flüchtenden Leute werden nicht weiter beachtet, Sie durchsuchen die Kabine und verschwinden durchs Fenster. Überladene Helden müssen sich bei einer kurzen Schwimmeinlage von Ballast trennen.

Zurück in Riva

Wenn Sie das nächste Mal über den Marktplatz laufen, werden Sie verhaftet, der unglaubwürdige Zeuge Gorm Doldbrecht verhilft Ihnen aber zum Freispruch. Am nächsten Tag überbringt Tarik Ihnen die Botschaft vom Mord an Gorm und gibt den Tip in den Kanal zu flüchten (Einstieg am Marktplatz). An der bezeichneten Stelle steigen Sie noch eine Ebene tiefer in die untere Kanalebene. Dort ist ein neuer Durchgang zum alten Wachturm freigelegt, wo die Diebesgilde Ihr Quartier aufgeschlagen hat. Der Auftrag, die Vampirin endgültig zu erledigen, wird ohne Zögern angenommen. Nehmen Sie auch Lea in die Gruppe auf. Mit ihrer Hilfe dringen Sie in das nördlich gelegene Vampirversteck ein. Gleich zu Beginn finden Sie einen Hebel. Ein Held bleibt hier stehen. Gehen Sie durch das Gitter und lassen Sie den ersten Hebel unberücksichtigt. Ziehen Sie nur den nächsten Hebel und gehen dann zurück zum vorherigen. Wenn Sie ihn betätigen, rasselt ein Gitter herab. Der Vampir belä-

stigt den einzelnen Helden – nicht weiter tragisch. Wenn das Gitter wieder nach oben fährt, wird das Opfer des Vampirangriffs wieder in die Gruppe aufgenommen. Durch eine (vorher nicht sichtbare) Geheimwand verschwinden Sie vom Ort des Grauens. Der Rattenfänger in seiner Zelle kann ignoriert werden, wichtiger ist es, die Mondlaterne in einer der Truhen zu finden. Auf die Eskapaden von Lea nehmen Sie keine Rücksicht. Mit Hilfe der magischen Präsenz in einem gefundenen silbernen Armreif können die Spiegel durchschritten werden. In einem Schreibtisch findet sich ein kleiner Schlüssel. Denjenigen mit dem silbernen Armband geben Sie etwas Antihypnotikum zum essen und die Mondlaterne in die Hand. Mit dem kleinen Schlüssel ist die Ausrüstung vollständig. Der Möchtegern Van Helsing schreitet durch einen der drei Spiegel. In einer Truhe (Schlüssel) finden Sie einen Mondkristall – in die Mondlaterne damit. Es erfolgt sofort der Angriff der Vampirin. Sobald der Held eine Gelegenheit findet, sollte er die Mondlaterne benutzen – die Vampirin wird zerbraten.

Die Festung von Riva

Zurück in der Gilde erfahren Sie, daß noch einige Fremde in der Stadt festgenommen und in die Festung verschleppt wurden. Lea sucht nach dem Zugang zur Festung. Nach einigen Tagen ist der Eingang gefunden, leider wird dieser von einem Wasserdrachen bewacht. Machen Sie den Weg frei durch Ignifaxus, Fulminictus und Fernkampfwaffen. In jedem Turm der Festung verprügeln Sie ein unerschöpfliches Gardistenreservoir – unnötige Zeitverschwendung, mit der Sie bestenfalls Erfahrung sammeln.

Sie erfahren von den gleichgeschlechtlichen Spielchen zwischen dem Richter Jarnug und dem Festungskoch. In der Folterkammer beenden Sie die Mißhandlung von Rohezahl, einem der größten Weißmagier Aventuriens. Er erklärt, er bräuchte das Amulett des Gardehauptmanns – kein Problem. Mit den Zellenschlüssel vom Haken der Wachstube werden vier Zauberkollegen des Weißmagiers aus ihrem Gefängnis befreit, dann erhalten Sie den Auftrag, die restlichen Borbarad-Würmer samt der drei Urnen als Behälter Rohezahl zu bringen. Der Koch weiß, wo die Urnen versteckt sind.



Oben: Das Amulett ist im großen, quadratischen Raum, der Zellenschlüssel im Raum darunter.
Mitte: Befreien Sie Rohezahl aus der Folter.
Unten: In der dritten Zelle von oben sind die Magier. Die Löcher zu verstopfen schützt vor Verletzungen.

Unter Wasser

Um die Würmer zu beseitigen, benötigen Sie den Borbaradstab. Er ist in einem Schiff zu finden, das vor dem Hafen gesunken ist. Zuerst tauchen Sie in einer Ruinenlandschaft auf, wo einige Necker (Unterwassermenschen) angreifen. Dann kontaktieren Sie andere Necker, die Sie auffordern mitzukommen und den Flußvater zu besuchen. Dieser erzählt Ihnen vom seltsamen Verhalten seiner Untertanen. Den Grund dafür finden Sie in einem der Unterwassergebäude. Einer der Necker verschwindet darin. Wenn Sie ihn verfolgen finden Sie Zugang zu einem versunkenem Spirituosengeschäft. Zerstören Sie alle Alkoholgefäße und die Unterwassermenschen werden wieder friedlich. Dafür erhalten Sie vom Flußvater einen Leuchtstab. Ab ins Schiff: Sie sehen in dem Raum über sich die Rückwand eines Schrankes, der Zugang zum Rest des Schiffs gewähren würde. Zieht einer der Helden die Bleischuhe aus, so schwebt er nach oben und öffnet den Schrank mit dem Leuchtstab. Durch einen gefundenen Kristall verändern Sie die Farbe des Leuchtstabes um damit auch andersfarbige Türen zu öffnen. Gehen Sie durch bis zum letzten Raum. Es erfolgt ein Angriff von Elementargeistern des Wassers. Der beste Krieger kämpft sich bis zur Truhe vor, der Rest der Gruppe wehrt sich gegen die Elementare. Sobald Sie bei der Truhe sind, verschwinden die Quälgeister. Doch die Truhe ist leer, der Stab verschwunden. Beim Flußvater stellt sich heraus, daß er den Stab schon hat, er rückt ihn problemlos heraus. Lassen Sie den Heiratsantrag unberücksichtigt, gehen Sie ins offene Wasser zurück und schnallen Sie die Schuhe ab. Den Stab liefern Sie bei den Magiern ab, die Runen lassen Sie bei der Wahrsagerin untersuchen und das erhaltene Dokument bringen Sie zurück zu den Zauberern.

Das Wurmnest

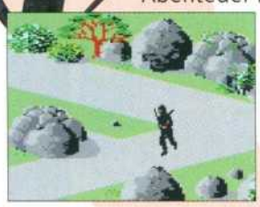
Sie werden nun geschrumpft und in ein Insektennest gesetzt. Ohne Ausrüstung stellen Sie sich den Gehirnwürmern. In der obersten Ebene finden Sie nur ein paar Waffen. Durch Kombinieren von Gegenständen wird improvisiert: Spinnenfaden und Y-förmiges Aststück ergeben eine Schleuder, Kiesel dienen als Geschosse. Ein toter Morfu liefert Giftnadeln als Blasrohrgeschosse. Die Dragees regenerieren Lebens- und Astralenergie. Wird ein Pflanzenstengel mit einem spitzen Gegenstand durchbohrt, ergibt sich ein Blasrohr. Um an der magischen Barriere vorbeizukommen, müssen Sie genau das Gegenteil dessen tun, was Sie eigentlich machen würden.

Wenn Sie einen zum Schnitzen geeigneten Gegenstand gefunden haben, basteln Sie aus dem Blasrohr eine Flöte. Deren Klänge öffnen die Türen zur Königin. Der Purpurwurm dahinter wird vernichtet. Vorsicht, das war nicht die Königin. Bleiben Sie also in Ihrer momentanen Größe. Im gleichen Raum verwenden Sie die Flöte ein zweites Mal, damit sich ein weiterer Durchgang öffnet. Heilen sie sich komplett. In dem folgenden Spiegelsaal tritt ein Ebenbild der eigenen Truppe aus den Spiegeln. Vernichten Sie die möglichst schnell, da sie nach einiger Zeit immer wieder erscheinen. (Am besten mit Zaubern: Bannbaladin, Paralü, Zwingtanz, Salander und ähnliche). Nach diesem harten Stück Heldenarbeit geht es weiter zum Endkampf mit der Insektenkönigin. Dieser ist ebenfalls heftig. Vorsicht: Sie ist resistent gegen etliche Zauber (Ignifaxus funktioniert). Wenn die Königin getötet ist, verwenden Sie das Amulett und genießen die Endsequenz.



Eine Reise durch Zeit und Raum wird unsere nächste Ausgabe: Dem Wahlkalifornier David Perry knöpfen wir das Testmuster zu seinem futuristischen Ego-Shooter **MDK** ab, bei Interplay unterhielten wir uns mit den Knobelrecken aus **Lost Vikings 2**. Falls uns die Abenteuer in **Ultima Online** noch Zeit lassen, besuchen wir den englischen Traditionsentwickler System 3, der neben dem seit sechs Jahren überfälligen „Constructor" an einer Neuauflage des **Last Ninja**-Zyklus tüftelt – C-64-Spieler liebten das fernöstliche Action-Adventure (Bild links), ob der rüstige Ninja den Sprung auf den Pentium wohl erfolgreich schafft?







Warum in die Ferne schweifen, liegt das Gute doch so nah: **In unserer Xclusive-Reportage besuchen wir die besten**

Ab 5. März an Ihrem Kiosk

PC XTREME 4/97



Spielentwickler im deutschsprachigen Raum und geben Ihnen einen Überblick, welche heimischen Software-Juwelen (Bild oben: „Extreme Assault" von Blue Byte) Sie in den nächsten Monaten erwarten dürfen. Kreative PC-Spieler und Freizeit-Programmierer nützen die Deutschland-Übersicht als Job-Börse und erfahren, welches Team noch nach Talenten sucht. Vielleicht schon testbar ist **Vermeer: Die Kunst zu erben,** die SVGA-Neuauflage eines deutschen C-64-Klassikers.



Unsere Xtension bereitet Sie auf den Frühling vor und berichtet über **elektronisches Spielzeug, das mit Ihnen auf Reisen geht**: Von der preisgünstigen digitalen Kamera (deren Bilder Sie binnen Sekunden auf den PC übertragen), über Pager, mobile eMail-Systeme und Minimodems, stellen wir Ihnen alles vor, was Spaß macht und in Ihre Reisetasche paßt. Natürlich verraten wir Ihnen auch genau, ob das Preis/Leistungsverhältnis stimmt oder ob der tragbare Hitech-Gimmick als nutzloses Spielzeug nur Ihren Geldbeutel belastet.



Lesen Sie rein, wenn Sie wissen wollen, welche Hitech-Geräte Sie auf den Weg in die Zukunft begleiten.



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), Eric Benesch (eb), Andreas von Lepel (avl), Anatol Locker (al), Jon Ewing (England-Korrespondent)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (o 82 33) 74 01 - o
Telefax (o 82 33) 74 01 - 17
eMail: ManiacTobi@aol.com
PC-Xtreme online: www.logon.de/pcx
Achtung: Keine Tips&Tricks-Hotline!

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner

Layout X-Rating: Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Tobias Schweikl, Andreas Ulrich

Titelmotiv: "Fallout", © Interplay

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, ViSdP

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter Tel. (o 82 33) 74 01-12 Fax (o 82 33) 74 01-17

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky Tel. (o 40) 52 37 196 Fax (o 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 (Ausland, 12 Ausgaben): 79,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlags GmbH, PCX-Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10

Belichtung: 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.

© 1997 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Es gilt die Anzeigenpreisliste laut Mediainformationen **PC-Xtreme 1996/1997**.

DIE FORTSBTZUNG DES PREISGEKRÖNTEN SPIELS *MIGHT AND MAGIC*™

LANG LEBE DER KÖNIG?

Nach jahrelangem Frieden unter der gütigen Herrschaft des Lord Ironfist wird das Land Enroth wieder in Wirren und Unruhe gestürzt. Ironfists Zwillingssöhne, der eine gut, der andere böse, wetteifern um den begehrten Thron, und Du mußt entscheiden, für welche Seite Du Dich im kommenden Krieg stark machen willst.

Wirst Du Dich auf die Seite des niederträchtigen Thronräubers schlagen und seine heimtückischen Horden anführen, oder dem rechtmäßigen Thronfolger treu bleiben und die Heere des Lichtes befehligen?

Die Entscheidung liegt bei Dir. Est ist eine ungeheure Herausforderung, und auf den, der scheitert, wartet der Tod.

Bei *Heroes of Might and Magic II*™ gibt es mehr Zaubersprüche, doppelt so viele Ungeheuer und mehr Spieloptionen. Außerdem kommen zwei neue Heldentypen hinzu: Wizard und Necromancer (Hexenmeister und Nekromant), und mehrere Spieler können mitmachen.

Wie lange wirst Du überleben?

HEROES II™
of Might and Magic







DIE ERBFOLGEKRIEGE

NEW WORLD COMPUTING®

PC

http://www.nwcomputing.com

New World Computing, das Firmensymbol von New World Computing und Heroes of Might and Magic sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen der Firma 3DO Company. 1996 The 3DO Company. Alle Rechte vorbehalten.



ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

BEST OF BYTE CeBIT'96

PC Direkt EMPFEHLUNG

Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats

Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten