nur 5.90

PC XTREME

4/97

PC-SPIELE FÜR KENNER

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

16 SEITEN *Überblick & Kontakte*

Spiele Made in Germany

Wer entwickelt was in Deutschland?

TEST *Kur für PC-Strategen?*

- Theme Hospital
- Sim Park

Fantasy aus Frankreich

Nightmare Creatures und Dark Earth

Doppelschlag der Grafikhexer

Riv@len im Netz: Der erste deutsche Spiele-Provider

Kaufberatung: Mobiles Spielzeug für PC-Freaks

4 394185 705901 04

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





Ein zornstäubender Recke aus dem Rollenspiel-Adventure "Dark Earth" schmückt die Titelseite der Abschieds-PCX. Bis zu unserer Rückkehr im Herbst werden die französischen Entwickler Kalisto ihr Gigabyte-schweres Mammut-Projekt fertig-gestellt haben – wir berichteten erstmalig in PCX 11/96 und jetzt ein zweites Mal ab Seite 18. Daß Kalisto eine Firma ist, mit der man rechnen muß, bewiesen die Franzosen als Entwick-lungstochter von Mindscape zuletzt mit dem PowerVR-Bundle "Ultimate Race". Nach zwei Jahren hat der Kalisto-Gründer seine Company zurück-gekauft – das Auf und Ab in einer turbulenten Branche. Ach, ja: Die AOL-CD-ROM auf dem Cover ist kein Vorgeschmack auf den Relaunch im Herbst, sondern lediglich eine bezahlte Beilage des Online-Providers.

We'll be back

...MIT NEUEN IDEEN IN DIE SOMMERPAUSE

Mit dieser Ausgabe stellt PC-Xtreme ihr Erscheinen bis zum Herbst dieses Jahres ein. Über sechs Ausgaben haben uns Zehntausende von Lesern begleitet, viele davon mit Anregungen und Kritik, über die wir jetzt eine halbes Jahr nachdenken können. Denn unter'm Strich war die Akzeptanz auf dem umkämpften PC-Zeitschriftenmarkt zu gering, um über die Sommermonate Power für den Spieleherbst '97 zu sammeln.

Nachdem Konzept und Inhalt bei Ihnen und in der Branche für Diskussionen sorgten, im allgemeinen aber Zuspruch fanden, werden wir uns beim Re-Launch auf das PCX-Hauptmanko konzentrieren. Auf Basis des letzten halben Jahres erscheint Anfang Oktober die neue PCX mit drangepappter CD-ROM (und zusätzlichen Seiten). Denn selbst Leser, die unsere Argumentation (die CD als "Datenmüllhalde") nachvollziehen konnten, wünschten sich zumindest einmal pro Quartal PCX-Infos und -Optiken auf CD.

Der CD-ROM-Planung und -Konzeption widmen wir die nächsten Monate. Daß wir Ihnen etwas Besonderes bieten, darauf können Sie sich verlassen! Ebenso wie das Heft ist die CD-ROM gespickt mit frischen Ideen und Inhalten, die Ihnen noch mehr über Ihr Hobby, die Branche und die Technologie dahinter verraten. Wer nicht weiß, wie er die PCX-lose Zeit übersteht, besucht uns in unserem WWW-Quartier. Verraten Sie uns, was wir an PCX verbessern können und welche Elemente und Inhalte Sie sich auf der CD wünschen. Auch Stellenanzeigen für die PC- und Spiele-Freaks, die wir noch für den Re-Launch brauchen, werden unter www.logon.de/pcx veröffentlicht.

Viel Spaß mit der vorläufig letzten Ausgabe der PC-Xtreme. Wir sehen uns im Oktober am Kiosk – und bringen Sie ein paar spielebegeisterte Kumpels mit!

Ihr PCXTREME-TEAM

INHALT

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

32
Xrating
19 aktuelle Spiele im Härtetest

66
Xclusive
Made in Germany

82
Xtension
Digital & mobil: Tragbares High-Tech-Equipment

NEWS

Bill Stealey erobert das Internet 10
Mit bewährtem Designern (Im Interview: Arnold Hendrick) und Online-erfahrenen Partnern tüftelt Interactive Magic an Multi-Player-Spielen für die vernetzte Zukunft.

Im Auge des Geschützes 12
"Lizenzen machen noch kein gutes Spiel" meint Amy Smith-Boylan von Acclaim und lädt mit "Stratosphere" in ein Universum, wie Sie es garantiert noch nie betreten haben.

Rivalen im Netz 14
Mit "Rival" geht das erste Spielenetzwerk speziell für deutsche PC-Fans online. PCX hat die neue Multiplayer-Arena für Sie besucht.

Böse Nachbarn 16
An "Constructor" tüftelt der englische Entwickler System 3 seit den 80er-Jahren. Jetzt machen die Bautrupps und Randalierer einer frechen Gemeinde mobil.

Fantasy-Freuden: ...versprechen die französischen 3D-Künstler von Kalisto. 18

Auf Laras Spuren: "Dark Vengeance" würzt "Tomb-Raider"-Optik mit blutiger Fantasy 24

Lautstark im Weltall: EAs "Darklight Conflict" – das nächste "Wing Commander"? 25

Kleiner Mann ganz groß: Rückkehr in den Putzig-Kosmos von "Little Big Adventure" 26

Herrscher in der dritten Dimension: Neue Spiele für 3D-Beschleunigerkarten 28

Kurzmeldungen aus der PC- und Online-Branche 20











SPIELETESTS

Age of Sail	58	Magic the Gath.- Battlemage	59	Slamtilt Pinball 2	42
Bazooka Sue	48	Marathon 2	53	Space Jam	41
		MDK	36	Splitterwelten	60
DSF Fußball-Manager	54	Obsidian	43	Theme Hospital	56
Fallen Haven	50	POD	44	Winzer Deluxe	46
Front Page Sp. Football 97	52	Sim Park	61		
Grid Run	40	Slamscape	35		

FEATURE

15 Jahre deutsche Computer-Spiele-Entwicklung: Wie alles anfing... 68

Große Übersicht: Die wichtigsten deutschen Spielefirmen
Von Ascaron bis Wings: Ein "Who is Who" der deutschen Spiele-Entwicklung 70

Kontaktadressen: Nummern für den Spielenachwuchs 80

"Wir schließen zu England auf": Interview mit Fritz Schäfer (Ikarion) 81

TECHNIK

Digital & Tragbar: High-Tech für unterwegs
Yuppies, Nerds und High-Tech-Poser: Für jeden Geschmack die rechte Hardware 84

Alles im Griff: Dank PCMCIA und steter Miniaturisierung paßt Ihr Büro in einen Koffer 88

Kleinhirn für die Westentasche: Organizer, Palmtops, PDAs 90

In Zukunft nur noch digital? Handycams und digitale Fotoapparate 91

Mobil ins 21. Jahrtausend: Die Hardware der Zukunft ist tragbar & satellitengestützt 92

Xtended: Die ersten CD-ROM-Brenner mit vierfacher Geschwindigkeit 93

RUBRIKEN

Vier-Fronten-Krieg: Player's Guide zu "G-Nome" 94

Vorschau 98
Editorial 3
Leserbriefe 6
Impressum 98
Wertungsübersicht 62

„Wir belohnen den Taktiker und bestrafen schlechte Kommandanten!"
Arnold Hendricks, I-Magic (Seite 10)





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.

Die Online-Foren für PCX und die Schwesterzeitschrift MAN!AC haben sich in den letzten Monaten zu den beliebtesten Rubriken unseres Internet-Dienstes entwickelt. Rund 400 Spieler besuchen täglich (!) die beiden Diskussionsplattformen, um sich zu lebenswichtigen Themen (im Klartext: 3D-Beschleuniger, neue Spiele und Hardware-Probleme) auszutauschen. Stark im kommen ist das Forum als Kontaktplattform für Online-Spieler: Wer einen Partner für die nächtliche "Diablo"-Expedition sucht, der fragt als erstes auf www.logon.de/pcx/forum nach. Einen weiteren Besucheranstieg (momentane Hits pro Woche: 151.232) erwarten wir Anfang April: Dann geht voraussichtlich unsere Chat-Area in den offenen Beta-Test – momentan schwitzt Michael Kim noch über dem Java-Code.

Betr.: Internet-Spiele

"Jetzt bin ich aber doch etwas enttäuscht: Der in der Vorschau angekündigte Bericht über Internet-Multiplayer-Spiele war eine kleine, Zwei-Seiten-Übersicht über Spiele-Provider, die zum großen Teil für deutsche Spieler gar nicht bezahlbar oder erreichbar sind!

Fast alle neuen Spiele werden mit Netzwerk und/oder Internet Anbindung ausgeliefert. Doch wer hat schon ein Netzwerk daheim? Und nur ganz enthusiastische Spieler treffen sich zu großangelegten Netzwerksessions. Aber ein Modem besitzen mittlerweile eine Menge Spieler. Multiplayer-Titel wie "Ultima Online", "Meridian 57" und "Battletech: Solaris" bieten zudem den Vorteil, nicht auf zwei (oder maximal acht) Spieler begrenzt zu sein. Hier können Hunderte, ja sogar Tausende teilnehmen, so daß diese Spiele eine eigene Dynamik entwickeln.

Ich gebe zu, daß ich subjektiv argumentiere, denn seit drei Monaten fesselt mich Kesmais "Multiplayer Battletech: Solaris". Dieses Programm ist mehr als eine Online-Simulation, es ist das optimale Rollenspiel! Da Kesmai ab Mitte des Jahres eine neue Version plant, hat es alte Veteranen aus der Zeit der EGA-Version damit beauftragt, die militärischen Strukturen der Hauseinheiten aufzubauen, und andere, sich zu Söldnereinheiten zusammenzufinden. Da Kesmai (bzw. Aries) die offizielle FASA-Lizenz besitzt, kann der interessierte Spieler auch auf umfangreiches Hintergrundmaterial (Taschenbücher, Sourcebooks, Web-Sites) zurückgreifen.

Ich hätte mich deshalb sehr gefreut, wenn eine angesehene PC-Spielezeitung das faszinierende Hobby einem größeren Publikum vorgestellt hätte. Hoffentlich habt Ihr den Bericht nur verschoben."

Torsten Labuhn (via AOL)

Mit einem kompletten Rundgang durch die Online-Spieleszene könnten wir locker ein ganzes Sonderheft füllen, doch um die lesende Offline-Mehrheit nicht zu verschrecken, beschränken wir uns bisher auf relevante News-Meldungen und sporadische Ein- oder Doppelseiter. Doch wir können Dich beruhigen: Dein Lieblingsthema werden wir in Zukunft ausführlicher behandeln. Versprochen!

Betr.: Maxi-Sound woher?

"Ich interessiere mich für die "Maxi Sound 64"-Karte, habe aber bisher noch keine deutsche Bezugsquelle entdeckt. Die Homepage des Herstellers verrät nur, daß Ubisoft den Vertrieb der Karte übernimmt. Woher habt Ihr denn Euer Testmuster bekommen? Ich wäre Euch dankbar, wenn Ihr mir einen Lieferanten oder (noch besser) Distributor nennen könntet. Bitte verfolgt auch in den nächsten PCX-Ausgaben die Entwicklung der 3D-Grafikkarten weiter und druckt Vergleichstest und Übersichten. Es tauchen nämlich ständig neue Chip- und Kartenhersteller auf, und man verliert schnell den Überblick. Bisher habe ich in keiner Computerzeitschrift einen umfassenden Vergleich gefunden.
Noch eine wichtige Frage: Gibt´s für Studenten vergünstigte Abos?"

Sven Reuter (reusve@fh-pforzheim.de)

Einen Händler in Deiner Umgebung können wir Dir leider nicht nennen – einfach mal bei Vobis & Co nachfragen. Zu Deiner letzten Frage: Nein.

Betr.: Falsch gebunden?

"Die neue PCX-Ausgabe (3/97) hat mich geschockt. Als ich am Kiosk nach dem auffälligen Cover-Rücken Ausschau hielt, konnte ich ihn nicht finden. Beim zweiten, gründlichem Durchsuchen sah ich es dann: nur noch Heftklammern hielten die begehrten Seiten zusammen. Muß ich jetzt von dem Gedanken Abschied nehmen, daß einmal eine komplette Jahresausgabe mit dem X-Logo meine Regalwand ziert, oder kann ich mein Exemplar gegen die richtige Ausgabe eintauschen?

Die in der Leser-Mail auftretenden kritischen Anmerkungen zum Gesamtlayout solltet ihr jedoch nicht dadurch entkräften, daß ihr die undifferenzierten Lobeskommentare anderer Leser anführt, schließlich läßt sich der Mensch durch alles verführen was neu ist. Zugegeben: Das professionelle Layout einer Computerzeitung wie c't eignet sich nicht direkt für eine Computerspielezeitung, aber ich sehe nicht, wie Eure Optik den Anspruch auf eine Erwachsenen-Zielgruppe erfüllt. Weiterhin viel Erfolg."

Axel Haake, Leverkusen

Unseren "Anspruch auf eine Erwachsenen-Zielgruppe" wollen wir natürlich nicht primär durch die Optik erfüllen – der redaktionelle Inhalt und aktuelle Fotos zählen, das Layout ist in den meisten Fällen nur schmückendes Beiwerk (und in unserem Fall zugegeben ziemlich umstritten - siehe die "undifferenzierten Lobeshymnen anderer Leser").

Unbestritten ist der Nachteil der neuen Klammerbindung, die wir aus Kostengründen eingeführt haben. Eine Möglichkeit, Dein Heft gegen die entsprechende geklebte Ausgabe zu tauschen, gibt´s nicht.

Betr.: Guter Rat

"Auf Anraten eines Freundes habe ich mir heute erstmals die PCX gekauft – und ich muß sagen, es war ein guter Rat.

Ich lese seit 1992 diverse Zeitschriften, angefangen hab' ich mit der Playtime; dann kamen PC Games und PC Player. Die ersten beiden – Eure Erzfeinde, oder? – habe ich aufgehört zu lesen, weil sie mir zu 'bunt' wurden. Wie auch immer: Ihr scheint genau das zu sein, wonach ich die ganze Zeit gesucht habe – die c't für Spiele.

Das Layout finde ich für eine Medienzeitschrift nicht zu poppig, um nicht zu sagen 'extrem cremig'. Aber, zieht Ihr eigentlich eine CD in Erwägung? Dies ist nämlich der einzige Grund, sich neben Euch noch ein anderes Magazin zuzulegen. Egal, ob "mit

oder ohne", Eure Tests sind sehr gut. Dabei meine ich vor allem das zugrundeliegende System! Noch'n Grund, sich von der PC Player zu trennen, weil die ihre Wertungen ja geändert haben.

Vom PCX-Link in AOL erhoffe ich mir eine Qualitätssteigerung für den ganzen Online-Dienst. Seht Euch doch nur einmal die Chats an, verglichen mit CompuServe ist das Gelaber doch "unter aller Kanone". Keiner bleibt beim Thema, "lustige" Leute profilieren sich ständig, es wir herumgeschimpft u.s.w. Mit qualifizierten Leuten wie Euch werden vielleicht auch die Chats besser.

Bleibt wie Ihr seid und ändert ja nicht das Wertungssystem :)."

Patrik (via AOL)

Betr.: Screenshots wie?

"Vielleicht können Sie mir helfen. Ich suche verzweifelt eine Möglichkeit, auf Softwarebasis Screenshots von Win-95-Programmen (Spielen im Fullscreen) anzufertigen. Bisher sind alle Versuche mit der mir bekannten Software bzw. Tools kläglich gescheitert, da im Fullscreen die Farbpalette nicht korrekt gespeichert wurde und deshalb das Bild unbrauchbar war. Über Tips würde ich mich sehr freuen."

Jens Roeben (j.roeben@usa.net)

Das Problem tritt nur bei DirectX auf. Sonst mit der "Druck"-Taste in die Zwischenablage kopieren und in ein Malprogramm (z.B. Paintshop Pro) einfügen. Bei DirectX funktioniert hin und wieder die Shareware "Smartboard". Es hilft auch, die Farbpalette des Spiels auf 16K zu erhöhen.

Betr.: Steuerfehler

"Nach 15 Jahren mit C64, Amiga und PC ist mein Anspruch an ein Spiele-Magazin natürlich auch in die Jahre gekommen (ich bin 41). Mit Eurem Magazin seid Ihr dem schon recht nahe gekommen.

Eines ärgert mich dann aber doch: Wenn Ihr PC-Rennspiele vergleicht, solltet Ihr auch die Steuerungsmöglichkeiten erwähnen. Insbesondere, ob ein Spiel Thrustmaster-Lenkrad kompatibel ist. Wenn Ihr diese Facts in Zukunft mit in Eure Beschreibung aufnehmt, erreicht Ihr 99% auf meiner persönlichen Skala!"

P. Braemer (via AOL)

Betr.: Das fehlt noch

"Eure Zeitschrift ist echt gut, aber etwas fehlt noch zum perfekten Heft: Leser-Charts. Zwar versuchen die Tester jeder Spielezeitung objektiv zu sein, aber erst wenn man einen Titel in den Leser-Charts plaziert sieht, kann man ohne Bedenken zugreifen. Neuartig wäre es auch, wenn Ihr die zehn besten Internet-Adressen Monat für Monat auflisten. Zu guter Letzt wünsche ich mir einen Blocksatz im Layout. Ansonsten: Macht so weiter wie bisher!

Sebastian Steiner (via T-Online)

PS: In den Top 100 der Erstausgabe fehlt "Anstoß"!"

Betr.: Lesestoff

"Ich hatte Euch schon früher eine Mail geschickt, bekam aber keine Antwort. Damals ging´s um die fehlerhaften "Tomb Raider"-CD-Tracks, inzwischen habe ich das Spiel eingeschickt und eine neue, funktionierende CD erhalten. Trotzdem habe ich mich entschlossen, PCX zu abonnieren und bin jetzt sehr zufrieden. Die neue Ausgabe ist heute bei mir eingetrudelt und so habe ich Lesestoff fürs Wochenende.
Ich finde es gut, daß Ihr bei den Spieletests erwähnt, ob und welche 3D-Beschleuniger unterstützt werden und wie sie damit laufen. Besonders gut ist auch der Hardware- bzw. Technikteil der PCX – so etwas darf in einer Zeitschrift für Kenner einfach nicht fehlen!"

U.L.F. (Eickmann.H@t-online.de)

Zum Abschluß zitieren wir noch einen Beitrag aus unserem PCX-Forum – Björns Frage und unsere Antwort ist sicherlich für viele Spieler von Interesse.

Betr.: Muffensausen

"Ich kann es ja nachvollziehen, wenn Ihr ein bißchen Muffensausen habt in Bezug auf einstweilige Verfügungen und ähnliches. Aber es muß auch gesagt werden, daß es eben auch andere Magazine gibt, die den Mumm haben, über Brutalospiele zu berichten. Im übrigen schreiben Zeitschriften wie Cinema doch auch über Filme, die nicht "frei für alle Altersgruppen" sind. Oder liegt da ein Unterschied in Bezug auf die Medien vor?

Wenn Ihr selbst eine Chance auf dem Markt haben wollt und dabei Euer selbstgestecktes Ziel – eine Zeitschrift für reifere Spieler zu sein – erreichen wollt, so habt Ihr meiner Ansicht nach schlechte Karten, wenn Ihr auf Tests von Brutalospielen möglichst verzichtet. Dabei fände ich es gut, wenn Ihr noch eine Weile (darf auch länger sein) am Kiosk zu finden wärt. Dazu fällt mir noch ein, daß Ihr ja bereits über das Obermetzelspiel "Resident Evil" berichtet habt – zumindest in Form eines Preview. Wieso dann keine Tests?

Björn (via PCX-Forum)

Zum Thema "Brutalospiele" haben wir eine einfache Regel: Was auf dem Bonner Index steht, wird nicht getestet (oder ge-previewed), was der BPS noch nicht aufgefallen ist, wandert ins Heft. Selbst auf die Erwähnung von indizierten Spielen versuchen wir zu verzichten – das Risiko einer Beschlagnahme ist einfach zu groß, eine dicke Anwaltskanzlei können wir uns im Gegensatz zu anderen Verlagen nicht leisten. Ach, ja: Einen "Resident Evil"-Test wirst Du voraussichtlich in einer der nächsten PCX finden.

Ooops, Platz schon zu Ende? Fürs Ende des letzten Leserbrief langt der Raum gerade noch.

Betr.: 1 Prozent = 1 DM

"...das genügt an Anregung. Habe ich schon gesagt, daß ich die PCX sehr gut finde? Bei Spielen ab 75 extremen Prozenten bin ich bereit, pro Prozent eine Mark zu investieren."

Ruediger Schwarz

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.



Die Rache ist

Wild Bill St

Rivalen im Netz: Deutsch

3D-Spiele für Vo

Offiziell: DVD-Zus

Neue Abenteu

Acclaim schlägt zurück:

mein: Dark Vengeance Seite 24

ealey erobert das Internet Seite 10

er Spieledienst jetzt online! Seite 14

odoo, Verité und PowerVR Seite 28

age von Westwood und Sega Seite 23

er in der Welt von Zork Seite 21

Weltraumoper Stratosphere Seite 12



Noch wird Ihnen der Name Kalisto nicht viel sagen, doch wir sind sicher, daß sich das in den nächsten Monaten ändert. Das geballte 3D-Know-How der Franzosen wirkte auf Mindscape, den Software-Arm des englischen Pearson-Konzerns so anziehend, daß sie das Team kurzerhand übernahmen und als "Mindscape Bordeaux" in die Firmenfamilie eingliederten. Nach den sauberen Auftragsarbeiten "Warriors" (1995, Bild) und "Ultimate Race" (das Bundle-Spiel zur PowerVR) war Mindscape Bordeaux alias Kalisto zum Jahreswechsel wieder frei – Gründer Nicolas Gaume hatte sein Scheckheft gezückt und das Team kurzentschlossen zurückgekauft. Über welchen Publisher das Gothic-Beat'em-Up "Nightmare Creatures" und das gerenderte Monumental-Adventure "Dark Earth" erscheint, ist noch nicht bekannt – alles andere verraten wir Ihnen ab Seite 18.

Wild Bill erobert

VON WINNIE FORSTER

Ein Jahr nach der Gründung sorgt Interactive Magic, die neue Firma von Ex-Microprose-Boß Bill Stealey für eine Sensation: Die Militär-freundliche Simulationsfirma sieht ihre Zukunft im Internet und plant Online-Schlachten mit Tausenden von Spielern!



Nichts für Pazifisten: "M1A2" setzt auf bedingungslosen Realismus.

Als William Stealey seine Firma Microprose nach 15 turbulenten Jahren und einem Dutzend unvergeßlicher Spielehits verließ, war allen klar, daß der Branchenveteran nicht an den Rückzug dachte. Mit Interactive Magic hatte "Wild Bill" (der Spitzname findet sich sogar auf seiner Visitenkarte) schnell eine neues Softwarehaus gegründet, das sich ebenso wie Microprose auf militärische Simulationen spezialisiert. Mit der Bekanntgabe von I-Magic, den Online-Flieger "Air Warrior 2" auf CD-ROM zu veröffentlichen, zeigte Stealey erstmals sein Interesse an einem Internet-Spiel. Am 3. Februar dieses Jahres fusionierte I-Magic dann überraschend mit dem Online-Entwickler Interactive Creations (ICI) und änderte abrupt die eigene Produktphilosophie. Die neue Firma "I-Magic Online" sieht laut Industrie-Veteran Stealey ihre Zukunft in Online-exklusiven Multi-Player-Spektakeln:



Mit "Air Warrior 2" veröffentlicht I-Magic in diesen Tagen den Nachfolger zum Online-Klassiker. In der Packung finden Sie die CD-ROM-Heim- und eine Multi-Player-Netz-Version.

http://www.icigames.com
Ihr Startpunkt in die 3D-Welten von ICI

Aces over the Internet





Eine Gruppe eingeschworener Fans der Online-Simulation "Air Warrior" beschloß 1994 einen verbesserten Nachfolger zu entwickeln. Mit Hilfe der Softwarefirma Domark wurde das Projekt begonnen und unter dem Namen "Confirmed Kill" auf Beta-Tester in Internet und Compuserve losgelassen. Als sich das Programmierteam Interactive Creations (ICI) und Domark trennten, benannte ICI den potentiellen "Air Warrior"-Killer in "Warbirds" um. Nach dem Download von zehn MByte Programm (Win95: 13 MByte) kämpfen nun Hunderte von Piloten gegeneinander um die detailliert gestaltete Insellandschaft. Dabei bereitet die höchste Auflösung (1024 x 768 Pixel) nur den Pentium-Fans Freude.
In einem authentischen Flugzeug (Spitfire, Messerschmidt & Co.) fliegen Sie für eine von vier Parteien des zweiten Weltkriegs. Mit der Tastatur funken Sie Ihrem Staffelkollegen Warnungen und Anweisungen. Kommt es zum Kampf, genügt es nicht vage in eine Richtung zu ballern. Die Kollisionsabfrage ist penibel, ein Treffer in den Treibstofftank und Sie enden in einem Feuerball. Wird das Leitwerk erwischt, läßt sich Ihre Spitfire kaum noch steuern – "Warbirds" ist eine vollblütige Simulation. Das Flugverhalten ist flüssig und ruckfrei: Kaum zu glauben, daß Sie mit Piloten auf der anderen Seite der Weltkugel kämpfen. Fliegen ist aber auch im Internet ein teurer Spaß: Neben den Telefonkosten fallen auch eine Monatsgebühr von fünf und ein Stundensatz von zwei US-Dollar an.

Interview mit I-Magic-Designer

"Historiker sind schlechte Propheten"

Mit Arnold Hendrick hat I-Magic einen in Deutschland kaum bekannten Chefdesigner an Land gezogen. In der US-Szene ist der Historiker aber bereits prominent: Bis zum letzten Jahr bildeten Hendrick und Sid Meier ein Team und zeichnet somit für All-Time-Classics wie "Silent Service" und "Pirates" mitverantwortlich. Anläßlich der Fertigstellung seiner Simulation "M1A2 Abrams" baten wir den PC-Veteranen zum Gespräch.



Mit militärischen Simulationen hat Arnold Hendrick jahrelange Erfahrung: Hier "Silent Service", das er mit Sid Meier entwickelte.

PCX: Wie bist Du in die Spielindustrie hereingerutscht, was war Dein erster Job?
Arnold: Nach meinem Uni-Abschluß arbeitete ich ab 1972 für eine Brettspielfirma namens Simulations Publications Inc. (SPI). Schon davor habe ich im Eigenverlag Regeln für Kriegssimulationen auf Basis von Modellminiaturen herausgegeben – das war Ende der 60er-Jahre. Aber erst rund zehn Jahre später konnte ich von meinem Verdienst als Spieledesigner auch leben. 1982 habe ich die Welt der Tabletop-Spiele dann Richtung Computer-Spiele-Business verlassen.

PCX: Ab da hast Du mit Sid Meier zusammengearbeitet. Welchen Einfluß hattest Du auf das Spieldesign?
Arnold: Als ich mit Sid zusammenarbeitete, war ich Teil eines Teams. Sid ist genial, wenn es um Spielbarkeit geht, in diesem Bereich konnte ich ihm also kaum helfen. Auf der anderen Seite hatte ich meinen historischen Background und technisches Know-How, das ihm fehlte. Unter'm Strich führte ich dann viel Detail-Arbeit aus, die er mit Freuden ignorierte.

PCX: Bis Du je mit einem echten Panzer durchs Gelände gerumpelt?
Arnold: Nein, ich bin kein Soldat, sondern ein Geschichtswissenschaftler, spezialisiert auf Militärgeschichte.

PCX: Warum wählte I-Magic einen so modernen, nahezu unbesiegbaren Panzer? Wäre ein Weltkriegsszenario nicht dramatischer gewesen?
Arnold: Der M1A2 ist nicht unbesiegbar! Wenn Du mit ihm Dummheiten anstellst und z.B. in geringer Entfernung an feindlicher Infanterie vorbeirollst, so daß sie Dich von der Seite oder von hinten beschießen kann, besteht sehr wohl eine Chance, daß Dein M1A2 beschädigt oder gar zerstört wird. Der M1A2 ist ein großartiger Panzer, wenn man ihn intelligent einsetzt. Er belohnt den guten Taktiker, während er den schlechten Kommandanten bestraft – das ist doch eine großartige Formel für ein gutes Spiel.

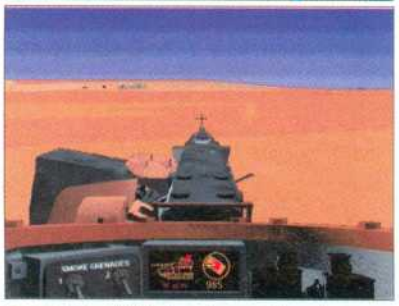
PCX: Vom "Stealth Fighter" bis zu "M1A2": Was macht modernste Waffen so interessant für Dich? Hast Du Dir nie überlegt ein vor 1950 entstandenes oder gar ziviles Fahrzeug zu simulieren.
Arnold: Während meiner Zeit bei Microprose habe ich bereits an einem Weltkriegs-Spiel gearbeitet ("Silent Service 2"), an einem Renaissance-Titel ("Pirates") und einem Mittelalter-Epos ("Darklands") und kann so ungefähr alles von der Antike bis in die Zukunft simulieren. I-Magic war in diesem Fall aber der Meinung, daß ich es mit einer modernen Militärsimulation versuchen sollte. Um ehrlich zu sein

das Internet

"In einem Jahr haben wir mindestens sechs Echtzeitspiele, die direkt über das Internet gespielt werden." Das erste der sechs I-Magic-online-Spiele ist Flugsimulations-Insidern schon seit längerem bekannt: ICIs "Warbirds" gilt als die beste 3D-Simulation der Online-Welt und kommt nun über I-Magic Online auch auf CD-ROM in den Handel. Auch "M1A2 Abrams" (siehe Interview unten) wird Bill Stealeys Online-Offensive voraussichtlich unterstützen: Geplant ist ein Massengefecht mit 2000 Panzerfahrern rund um den Globus!

In Zukunft legt I-Magic bei der Spieleentwicklung den Schwerpunkt auf die Internet-Versionen militärischer Simulationen, die erst nach ihrem Internet-Debüt in vereinfachten Varianten auch auf für kommerzielle Online-Dienste wie AOL, Compuserve und Prodigy vermarktet werden. Damit hofft Stealey sowohl den Freak-, als auch den Massenmarkt zu erreichen. Außerdem führt I-Magic Gespräche mit anderen Softwarefirmen, die die I-Magic-Online-Technologie (ermöglicht Spielvergnügen ab 9.600 bps) für eigene Produkte lizensieren können. Übernommen wurde durch die Fusion auch ICIs "Planetary Raiders", das sich momentan im Betatest befindet: Á la "Elite" entscheiden Sie sich in dieser 3D-Weltraumoper für eine Karriere als freier Händler, galaktischer Konzernangestellter oder Pirat. Wie in "Darkening" durchkreuzen zahllose Konkurrenten und Feinde das All – bei Ihnen handelt es sich jedoch ausnahmslos um menschliche Mitspieler! Die "Planetary Raiders"-Meute fliegt und ballert 24 Stunden, rund um die Uhr, gründet Allianzen oder wagt sich auf Einzelmissionen: Mit "Planetary Raiders" möchte I-Magic ein eigenes Universum im Netz erschaffen.





Operation Wüstensturm: Aus dem MG-Turm heraus blicken Sie meilenweit bis zum Horizont.







Planetenzauber im Internet: Hunderte von menschlichen "Planetary Raiders" verdienen ihr Geld durch Handel oder als Pirat. Sowohl intergalaktische Reisen als auch Flüge über die Planeten werden simuliert.

Arnold Hendrick

waren bereits ein paar Jahre vergangen, seitdem ich mich zuletzt mit modernen Waffen beschäftigt habe: Ich mußte entdecken, daß sich seit den 80er-Jahren eine Menge verändert hat.

PCX: In Deinen Anmerkungen zu M1A2 schreibst Du, daß Du niemals interne Army-Informationen verwendest....

Arnold: Eine Menge Leute, die bei der US Army waren oder noch sind, haben uns mit Informationen zu vielen Details geholfen. Gerade heute sichten wir z.B. Material mit Original-Motorengeräuschen und der Farbe von Dieselabgasen.

PCX: Außerdem schreibst Du, daß Dir "die Ukraine die Gelegenheit gab, eine wiederbewaffnete und aggressive russische Armee zu porträtieren". Ist das ein Bild, das PC-Spieler von den Russen haben sollten?

Arnold: Nein, absolut nicht. M1A2 gibt weder eine politische Stellungnahme zur Zukunft Osteuropas ab, noch wollen wir Anti-russische Propaganda schüren! Die Ukraine dient uns einfach als ein interessantes "Was wäre wenn"-Szenario. Wird Rußland den Schritt zu Demokratie und Kapitalismus erfolgreich vollziehen? Oder wird das Land in Totalitarismus und Militarismus zurückrutschen? Bleibt die Ukraine unabhängig? Fragt nicht mich – Historiker haben zu Recht einen schlechten Ruf als Propheten.



Mit 3D-Weitsicht und ausgebuffter KI zum Sieg: "M1A2"

PCX: Realismus ist der wichtigste Aspekt einer Simulation. Welche Kompromisse mußtet Ihr schließen, um auch eine hohe Spielbarkeit zu gewährleisten?

Arnold: Der augenscheinlichste Kompromiß ist die Sichtreichweite auf 133-MHz-PCs und langsameren Maschinen. Die meisten 3D-Simulationen und Mech-Spiele haben eine maximale Distanz von rund 1500 Metern. "M1A2" benötigt aber eine Reichweite von 4000 Metern, um das moderne Schlachtfeld realistisch darzustellen. Das bedeutet, daß wir sieben mal soviele grafischen Daten darstellen müssen wie vergleichbare PC-Spiele! Obwohl unsere Programmierer spektakuläre neue Techniken nutzen, müssen die Spieler je nach Hardware einen Kompromiß zwischen Grafik, Spielbarkeit und Realismus durch das Konfigurationsmenü eingehen. Nur mit einem schnellen Pentium bekommst Du alles.

PCX: Wie schlau sind die Angehörigen des eigenen Platoons in "M1A2 Abrams"? Welche Art von künstlicher Intelligenz benutzt Ihr?

Arnold: Auf hoher Ebene nutzt "M1A2" die KI über verschiedene Strategien und Schlachtpläne, eine Mid-Level-KI kümmert sich um die individuelle Bewegung der Einheiten und das Feuern. Die Single-Vehikel-KI navigiert schließlich jeden einzelnen Panzer und ballert. Außerdem kämpfen die Parteien unter unterschiedlichen taktischen Grundsätzen. Das größte KI-Problem war es, die künstliche Intelligenz auf natürliche Umweltbedingungen abzustimmen, wie zum Beispiel auf Geländeerhöhungen. An der Optimierung dieser Routinen werden wir wahrscheinlich auch in vielen Jahren noch feilen.

PCX: Dein Arbeit ist nun abgeschlossen. Wenn morgen die Welt untergeht, alle Frauen verschwunden und die Schnapsvorräte aufgebraucht sind – welches Spiel würdest Du auf Deinem PC booten?

Arnold: Civilization natürlich!



Die Ratgeber des Königs kümmern sich (von links nach rechts) um die Missionen, die Werft, den internen Videorecorder zur Manöverkritik und die Spieloptionen.



Im Auge des Geschützes

VON ANDREAS VON LEPEL

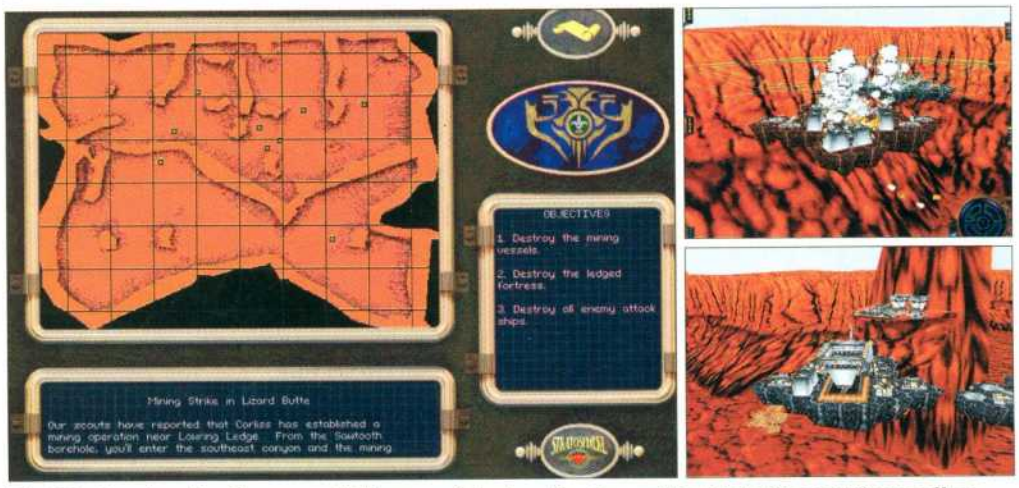
Stellen Sie sich vor, Fels könnte schweben. Sie nehmen einen in Besitz und bauen darauf eine komplette Kampfbasis - fertig ist Ihre fliegende Festung. In "Stratosphere" beteiligen Sie sich am Kampf der Königstreuen gegen die Rebellen, um Ringen um Macht und Ressourcen.



Titel
Stratosphere
Hersteller
Acclaim
geplanter Release
Juli '97
Fertigstellung
65 Prozent

3D-Materialschlacht auf Phantasieplanet. Sie konstruieren fliegende Festungen und rüsten gewaltig auf: 120 Waffen stehen zur Verfügung, zusätzlich erhalten Sie Unterstützung von bis zu zwei Wingmen.

Als Acclaim Sculptured Software übernahm, war dieser Entwickler auf Sportspiele spezialisiert. Nach ungezählten NBA- und WWF-Umsetzungen arbeitet Sculpture jetzt erstmals an der Erschaffung eines ganzen Universums: In der "Stratosphere" wäre Newton der Apfel nicht auf den Kopf gefallen - die physikalischen Grundgesetze sind aufgehoben. Augenscheinlichster Unterschied zu unserer Welt sind die schwebenden Felsen, sogenannte "Floatstones". Daneben ermöglichen Sprungtore den prompten Zugang zu unbekannten Ländern. Durch einen dieser Dimensionsteleporter flieht ein rebellischer General und erklärt von dort aus seinem ehemaligem Herr den Krieg. Jetzt kommen Sie ins Spiel: In der Rolle des Offiziers Soren Raeder entscheiden Sie sich für einen von zehn mächtigen Clans. Die einzelnen Häuser starten mit unterschiedlicher Grundbewaffnung, die im Laufe des Spiels erweitert wird.



Die Missionsbeschreibung verrät Ihnen auf der Landkarte, welche Ziele Sie zerstören sollen. Rechts oben eine häufige Situation: Sie schweben direkt gegenüber einer Rebellenfestung, jetzt zeigt sich, wer die besseren Nerven (und Schilde) hat. Rechts unten befand sich eben noch Ihre glorreiche Festung im Schwebezustand, jetzt fliegt außer den Gegnern gar nichts mehr.

Der mysteriöse Techno-Magier des Königs gibt Ihnen daraufhin die Möglichkeit, eine eigene fliegende Festung zu erschaffen. Dafür packen Sie Floatstone an Floatstone, bis Sie auf einer mächtigen schwebenden Felsscholle stehen. Der Fels

Interview mit Amy Smith-Boylan

"Lizenzen machen noch kein gutes Spiel!"

Amy Smith-Boylan, Acclaims 40jährige Chefin aller internen Entwicklungsabteilungen, leitet auch die eingekauften Programmiergruppen Probe (England) sowie Sculptured Software und Iguana in den USA. Die Produzentin arbeitet seit 15 Jahren im Computerbereich, davon die letzten sechs in der Spielebranche. Für ihre letzten Arbeitgeber zeichnete Sie u.a. verantwortlich für "Harpoon 2" und "TekWar". Zu Ihren schwierigsten Aufgaben zählt es, den angeschlagenen Konzern (1996 häufte Acclaim Verluste in zweistelliger Millionenhöhe an) durch hochwertige Produkte wieder auf die Beine zu bringen.

PCX: Was war der lustigste Fehler, der Dir je in einem Programm während der Entwicklung begegnet ist?
Amy: Das war in "TekWar". Im Netzwerkspiel wurden manchmal die Gegner unsichtbar, es war nur noch die Hand mit der Waffe zu sehen. Also bist Du die ganze Zeit hinter einer schwebenden Pistole hergelaufen – der Fehler war genauso schwer zu finden wie das Ziel zu treffen!
PCX: Das war zu Deiner Zeit bei Capstone. Macht Acclaim keine Fehler?
Amy: Doch, natürlich. Bei "NBA Jam Extreme" lief immer wieder einer der Computerspieler, nachdem er einen Korb geworfen hatte, in die Zuschauerränge - und blieb dort! Doch dann merkte er plötzlich, wo er war, und rannte so schnell er konnte aufs Spielfeld zurück! Wir brauchten mehrere Tage, um den Fehler zu finden. Er trat immer dann auf, wenn direkt nach einem Faul ein Korb geworfen wurde...
PCX: Sculptured Software ist ja eher für ihre Sportspiele bekannt, wie z. B. das eben erwähnte "NBA Jam Extreme". Woher nehmen sie die Erfahrung für eine Materialschlacht wie "Stratosphere"?
Amy: Sie sind ja schon lange im Geschäft, auch die ganzen "WWF"-Spiele gehen auf ihr Konto. "Stratosphere" wird das erste PC-Spiel, das vollständig im Hause Acclaim entwickelt wird. Die Idee stammt von Sculptured selbst. Die Aufsicht über das Team hat Herb Perez, er ist der Producer vor Ort in New York. Herb war vor einigen Jahren noch ein unabhängiger Entwickler, von ihm stammte "Al-Qadim" (SSI). Er sorgt dafür, daß alle Grafiken zusammenpassen, die Geschwindigkeit stimmt und keinerlei Kompromisse zu Lasten der Spielbarkeit gemacht werden. Zusätzlich koordiniert er die Zusammenarbeit mit unserer "Advanced Technology Group", die für die 3D-Effekte verantwortlich ist.
PCX: Aber die Gesamtleitung liegt bei Dir, Du bist der "Big Boss"?
Amy: So könnte man sagen...
PCX: Das heißt, Dein Kopf rollt mit der Niederlage oder wird gekrönt durch Erfolg?
Amy: Ganz genau. Am wichtigsten ist, daß meine



Am Anfang war der Fels: In der Werft konstruieren uns testen Sie Ihre erste Festung.



Um für Ihre Waffen Platz zu schaffen, vergrößern Sie die Bodenfläche mit "Floatstones".



Dank der Metallverstärkung genießt Ihre Festung größeren Schutz und Stabilität.



Triebwerke und Steuerdüsen verschaffen Ihrer Festung die notwendige Manövrierfähigkeit.



Mit der Kanone (eine von 120 verschiedenen Waffen) wird Ihr Felsen zum Stein des Anstoßes

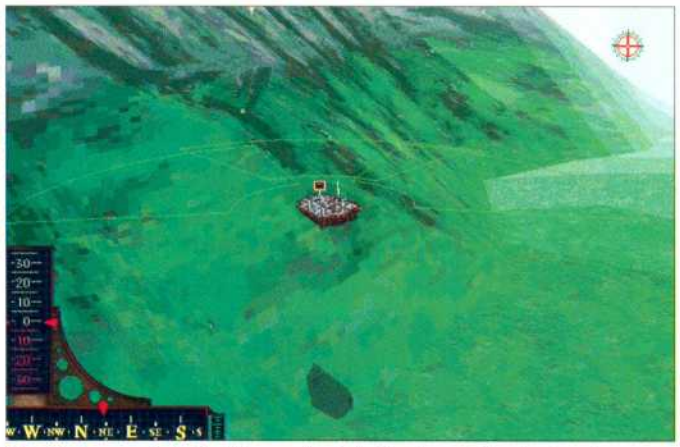


Die grünen Linien markieren Ihren Feuerbereich: Die Waffe hat ein Schußfeld von 180°!

wird durch Metallplatten verstärkt, der Kommandoturm plaziert und der Antrieb strategisch günstig aufgebaut.

Überdenken Sie die Wahl Ihrer Waffen gründlich: Wichtige Parameter schließen Größe und Kosten, aber auch das Schußfeld und die Reichweite ein. So sollten Sie sich schon frühzeitig überlegen, ob Sie lieber alle Kanonen auf einen Punkt richten oder ein weiträumiges und dadurch schwächeres Schußfeld bevorzugen.

Die zum Bau nötigen Vorräte an Eisenerz, Floatstone und Kristallen füllen Sie in den Missionen wieder auf - schon können Sie weiter an Ihrer Festung basteln. Ausbaustufen gibt es genug: Laser und Katapulte, schwebende Minen und Bomben für Bodenziele. Bei der Verteidigung helfen Schildgeneratoren und automatische Reparaturstationen.



Die Festung wird direkt aus der Werft einem Flugtest unterzogen. Erst wenn das Design stimmig ist, speichern Sie ab.

Sobald Sie Ihre Festung im Testmodus überprüfen und für gut befinden, erwartet Sie die erste von insgesamt 60 Rettungs- oder Eroberungsmissionen, Vergeltungsschläge und Transportsicherungen. Teilweise stehen Ihnen bis zu zwei Flügelmänner zur Verfügung, deren Kampfschiffe Sie ebenfalls steuern dürfen.

Ihre Festung lenken Sie über die Tastatur, das Zielen und Schießen erledigen Sie mit der Maus. Für den Überblick sorgen der Radar und Nahbereich-Scanner. Sobald die Rebellen in Schußweite sind, beginnt das Chaos: Nach Auswahl der aktiven Waffen versuchen Sie Einheit für Einheit die gegnerische Festung zu zerstören und gleichzeitig die eigene zu schützen. Dabei halten Sie sich vor den Felswänden der Erosionstäler fern, denn jede Kollision bedroht Ihre steinerne Basis. Gehen Sie als Sieger aus der Begegnung hervor, sammeln Sie die freigesetzten Floatstones der zerstörten Rebellenfestung und benützen sie zur Erweiterung Ihres eigenen Machtmoduls. Dem nächsten Auftrag steht jetzt nur noch die verdiente Beförderungszeremonie im Weg...



In "Stratosphere" nehmen Sie es mit mehreren Rebellen gleichzeitig auf - via Netzwerk auch mit vier menschlichen Fürsten.

http://www.yearling.com/data/yearling/externals/gulliver.html

Angesichts der fliegenden Städte fragen wir uns, ob sich die Entwickler von der grandiosen TV-Miniserie "Gullivers Reisen" haben inspirieren lassen. Das phantasievolle Historiendrama nach einem Roman von Jonathan Swift glänzte 1996 mit Stars wie Ted Danson, Omar Sharif, Geraldine Chaplin und



Peter O'Toole. Einer der Höhepunkte war Gullivers Aufenthalt in der fliegenden Stadt, beherrscht von einem wahnsinnigen Despoten. Dabei wurden ebenfalls Bodenziele mit Kanonenkugeln bombardiert.

Projekte rechtzeitig erscheinen und ihre Qualität überzeugt.

PCX: Das letzte Jahr war für Acclaim schwierig. Durch den Kauf teurer Lizenzen (u.a. "Judge Dredd", "True Lies" und "Dragonheart") habt Ihr Millionen an die Filmindustrie weitergegeben. Doch das Geld fehlte dann wohl beim Spieldesign, die Qualität war zweifelhaft, Innovationen nicht vorhanden...

Amy: Das stimmt leider. Doch unsere Entwicklungsphilosophie hat sich aufgrund dieser Tatsachen geändert. Acclaim hatte in den letzten Jahren große Erfolge mit diesen Lizenztiteln auf dem SNES und dem Mega-Drive. Früher konnte man einfach einen Filmtitel kaufen, ein Jump&Run-Spielprinzip dahinterkleben und fertig war der Hit. Aber Lizenzen allein machen noch kein gutes Spiel, sie können ein stimmiges Design nur verbessern. Deswegen hat Acclaim keine neuen Lizenzen mehr eingekauft. Die Spiele sind sehr viel größer geworden, wir achten jetzt primär auf das Spieldesign und neue Ideen. Wenn es dann einen Film gibt, der dazu paßt, dann holen wir uns die Lizenz - sonst nicht.

PCX: Das sind löbliche Absichten. Wie steht es mit der schnellen Mark, die viele Softwarehäuser durch - teilweise katastrophale – Umsetzungen von oder auf die gängigen Konsolen machen?

Amy: Auch davon wollen wir Abstand nehmen. Wir werden keine Konsolenspiele mehr auf PC konvertieren. Wenn Spiele für mehrere Systeme erscheinen, dann sind es trotzdem Eigenentwicklungen, die auf die ganz speziellen Vor- und Nachteile des jeweiligen Systems eingehen. So wird zum Beispiel die PC-Variante von "Condemned" *(gerade in Entwicklung befindliches "Descent"-ähnliches Ballerspiel; Anm.d.Red)* extra in hochauflösender Grafik als Netzwerkspiel programmiert. Dabei werden z. B. alle verschiedenen für PC erhältliche Steuergeräte wie Pads, Joystick und die Maus berücksichtigt. Auf der Playstation oder dem Saturn dagegen wird es eine völlig andere Benutzerführung geben, auch der Mehrspieler-Modus ist anders konzipiert.

PCX: Vor zwei Jahren hat sich TCI, der größte Kabelverleger in den USA, an Acclaim beteiligt. Diese Verbindung sollte Spiele über das Kabelnetz ermöglichen. Wie steht es damit?

Amy: Darüber darf ich eigentlich nicht viel sagen. Es ist richtig, es waren einige Projekte geplant, doch unsere Priorität liegt zur Zeit auf dem Markt der "normalen" Spielesoftware. Erst wenn wir nach unserer derzeitigen Umstrukturierung alle Bereiche fest im Griff haben, können und werden wir uns um Projekte mit TCI kümmern.

PCX: Aber bis dahin hat sich vielleicht schon die Konkurrenz den Kabel-Markt aufgeteilt... Arbeitet denn niemand von Acclaim an der Software der Zukunft?

Amy: Doch, es gibt eine Forschungs- und Entwicklungsgruppe für diesen Bereich. Sie hat gerade eine SDK (ein Softwarepaket zur Programmentwicklung) fertiggestellt, damit können ab jetzt kabeltaugliche Spiele entwickelt werden. Wir möchten ein plattformunabhängiges System erstellen. Du könntest dann z. B. über das Kabelnetz verbunden "Condemned" mit Deinen Freunden spielen, Du auf Deinem PC, die anderen auf der Playstation oder dem Saturn.

Rivalen im

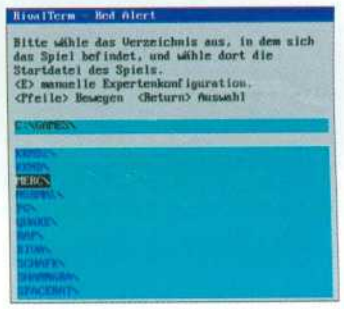
VON TOBIAS SCHWEIKL

Von wegen "Wunderbare Welt der Online-Spiele": Lahme Verbindungen und dünne Spielepalette machen TEN & Co für deutsche PC-User uninteressant. Jetzt nahm das deutsch-amerikanische "Rival Network" (u.a. vom ehemaligen Commodore-Präsidenten Dr. H. E. James Finke mitbegründet) den Betrieb auf. Das Non-Plus-Ultra für deutsche Online-Spieler?



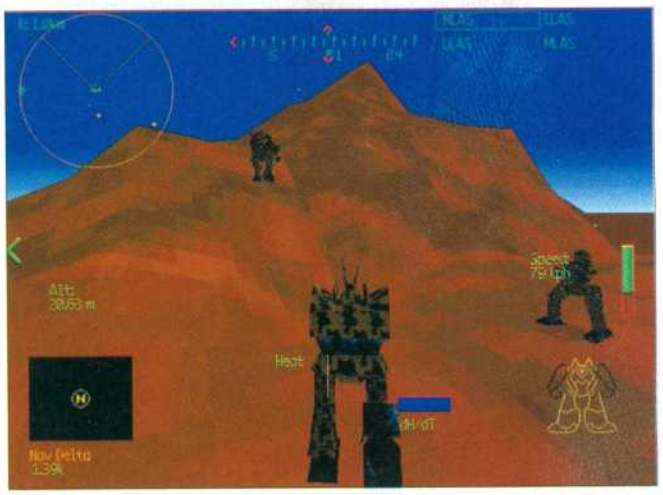
Heute München, morgen Seattle und übermorgen der Rest der Spielewelt – so könnte man das Motto von Rival Network umschreiben. Das System simuliert ein lokales IPX-Netzwerk über die Telefonleitung und leitet die Datenpakete zwischen den einzelnen Rechnern um. Deshalb läuft jedes Spiel mit IPX-Unterstützung auf dem System – im Vergleich zu anderen Anbietern ist das "Rival"-Softwareangebot ungleich größer.

Der zweite Vorteil liegt in der Geschwindigkeit: Mit 70 bis 80 Millisekunden Verzögerung beim Datentransfer liegt Rival zwischen einem lokalen Netzwerk (2 Millisekunden) und einem Internetspiel (zirka 250 Millisekunden). Die von uns getesteten Spiele "Alarmstufe Rot", "Warcraft 2" und ein Ego-Shooter von 3D Realms liefen mit einem 28.8er Modem verblüffend flüssig.



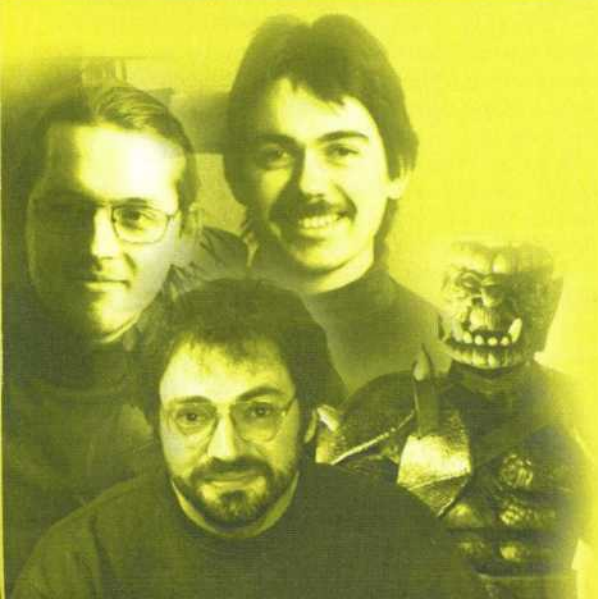
Unkompliziert: Um ein Spiel zu starten, bestimmen Sie den Pfad für die jeweilige Startdatei, den Rest erledigt das System.

Dafür müssen Sie das Telefonat nach München voll bezahlen. Angenommen Sie kommen um 18 Uhr nach Hause und gehen eine Stunde Online: Im City-Tarif der Telekom kostet Sie die Verbindung zu Ihrem lokalen Online-Provider 2,88 Mark. Zusammen mit der Gebühr des Internet-Providers, bei AOL 10 Pfennige pro Minute, kommen Sie auf 8,88 Mark die Stunde. Im Vergleich dazu kostet das einstündige Telefonat nach München im Regio-50-Tarif 9,60 Mark. Wer außerhalb



Bei „Mechwarrior 2: Mercenaries" schwingen Sie sich in das Cockpit eine 90-Tonnen Stahlgiganten, um Ihre Gegner mit Lasersalven und Langstreckenraketen einzudecken.

Interview: Rival Network



Thilo Herrmann, Winni Stappert und Jürgen Daiminger sind die Programmierer hinter dem Rival Network. PC-Xtreme konnte Sie für einen Augenblick vom Modem loseisen und ihnen einige Antworten entlocken.

PCX: Was ist das größte Problem, einen funktionierenden Spiele-Server zu etablieren: Die Technik oder sogar rechtliche Fragen? Warum hat das bis jetzt noch keiner gemacht?
Rival: Da gibt's einige Herausforderungen, aber an erster Stelle steht sicher die Technik. Spiele wie "Command & Conquer", "Warcraft" oder gewisse Action-Shooter wurden ursprünglich für lokale Netzwerke konzipiert. Ein PC-Netzwerk hat aber mindestens die 300-fache Geschwindigkeit eines 28.8er-Modems und keinerlei Schwankungen der Leitungsqualität. Um trotz dieses eklatanten Unterschiedes auch über analoge Modems und herkömmliche Telefonleitungen flüssiges Spielen zu ermöglichen, haben wir weit über ein Jahr Entwicklungszeit gebraucht!

PCX: Wie sieht Euer Zeitplan aus? Ab wann wollt Ihr Gebühren verlangen und wann werdet Ihr in den Großstädten flächendeckend vertreten sein?
Rival: Die Software ist in der DOS-Version fertiggestellt, also werden wir schon bald anfangen, Gebühren zu berechnen. Über kostenlose Freistunden wird es aber auch dann noch möglich sein, unser System auszuprobieren.
Der Aufbau des Einwahlknoten-Netzes hat die oberste Priorität in diesem Jahr. Bis zum Herbst wollen wir flächendeckend in den größeren Orten verfügbar sein. Wir führen vielversprechende Gespräche auf lokaler und überregionaler Ebene.

Netzwerk



Weil Rival Network bisher nur DOS-kompatibel ist, läuft "Alarmstufe Rot" leider nur in VGA.

dieser Tarifzone liegt, zahlt wegen der kürzeren Einheitenfrequenz leicht das Doppelte und überlegt es sich zweimal, ob und wann er sich bei Rival Network einklinkt. Erst ab 2 Uhr nachts werden die Tarife bezahlbar.

Da sich das System noch in der Testphase befindet, ist die Nutzung von Rival Network zur Zeit kostenlos. Später werden zwei verschiedene Preissysteme angeboten: Eine monatliche Gebühr in Höhe von 20 bis 30 Mark mit unbegrenztem Zugang oder eine niedrigere Monatsgebühr mit zeitgenauer Abrechnung.

Rival Network verschickt die Datenpakete komprimiert. So sind auch große "Warcraft 2"-Armeen kein Problem.

Dafür erhalten Sie mit Rival Network ein leicht zu bedienendes System. Mit einem Terminalprogramm (z.B. Hyperterminal) laden Sie sich unter der Nummer 089/85802222 die Einwahl-Software herunter. Das Programm installiert sich selbständig auf Ihrem Rechner und stellt die Verbindung zum Rival Network automatisch her. Sind Sie eingeloggt, unterhalten Sie sich in einer Chat-Area mit anderen Usern oder vereinbaren Spiele. Ab 21 Uhr ist Rival Network bereits gut besucht, Sie werden problemlos in einem Spiel unterkommen. Vorsicht, es sind bereits einige exzellente Spieler unterwegs!



Mit den Funktionstasten wechseln Sie zwischen den Spiele- und Chat-Bereichen von Rival Network.

Um z.B. "Alarmstufe Rot" zu starten, eröffnen Sie per Tastendruck eine Spiel-Area oder treten einer existierenden bei. Sie geben nur an, in welchem Verzeichnis das Programm installiert ist, alles weitere übernimmt Rival. Besonders häufig werden die bekannten Ego-Shooter, „Warcraft 2", „Command & Conquer 2" und „Descent 1+2" gespielt. Sie können aber auch jedes andere DOS-Multi-Player-Spiel vereinbaren. An der Windows-95-Version wird derzeit noch gearbeitet.

PCX: Wie wollt Ihr Leute ansprechen, die außerhalb der Ballungsräume leben? Nicht jeder ist bereit die teuren Telekom-Tarife zu bezahlen oder bis 21 Uhr (oder gar 2 Uhr) zu warten. Die Leute wollen doch spielen, wenn Sie um 17 Uhr nach Hause kommen...

Rival: Wir werden eine Lösung finden. Entweder mit viel mehr Servern, z.B. welche mit weniger Leitungen in kleineren Städten, oder mit Einwahlmöglichkeiten über andere Online-Netze, die schon flächendeckend sind und uns deshalb schnell eine große Verbreitung sichern können.

PCX: Wen seht Ihr als Eure größte Konkurrenz und was haltet Ihr von den US-Mitbewerbern wie Kali, Dwango oder Ten?

Rival: Der nächste Gegner ist immer der schwerste. Nein ernsthaft: Wir haben uns alle anderen in den USA genau angesehen und brauchen uns vor keinem zu verstecken. In Deutschland wollen wir erst mal unseren Zeitvorsprung nutzen, um gegenüber den erwähnten Systemen schneller, komfortabler oder günstiger sein. Auf den anderen Märkten wie USA und Japan, wo schon Konkurrenten aktiv sind, setzen wir voll auf unsere leistungsfähige Technologie. Von Internet-basierten Diensten halten wir bis auf weiteres nichts, denn die sind für Action- und Echtzeitstrategiespiele zu langsam. Das Internet ist wegen seiner hohen Zuwachsraten immer noch chronisch überlaufen.

PCX: Ihr arbeitet eng mit der Firma Eures Mitgründers Florian Müller (SWM) zusammen, die über Blizzard auch bei battle.net engagiert ist. Gibt das keine Interessenskonflikte?

Rival: Als Blizzard von unserem Projekt erfuhr, waren die sogar absolut begeistert! Konflikte gibt's insofern nicht, als battle.net rein auf die Win95-Spiele von Blizzard (jetzt "Diablo", später auch "Starcraft") zugeschnitten ist. Rival Network will dagegen viel mehr Spiele unterstützen: "Command & Conquer"-Freaks sind bei uns ebenso willkommen wie "Warcraft"-Fans.

PCX: In einem Spiel können logischerweise so viele Leute mitspielen, wie das Programm zuläßt. Wie viele Teilnehmer verkraftet aber Euer Server?

Rival: In München haben wir zur Zeit 60 Telefonleitungen, davon 14 Hybrid-Modems für analogen und ISDN-Zugang. Unsere Performance-Messungen haben ergeben, daß wir am selben Server theoretisch wohl bis zu 300 Leitungen/Modems betreiben können ohne aufzurüsten. Wollen wir weiter expandieren, brauchen wir mehr Hardware und müssen die Software erweitern.
Was die Zahl der Spieler in einer Spielrunde betrifft: Bei "Warcraft 2" kann man mit 14.4er-Modems mit der Maximalzahl von acht Spielern antreten. Manche Spiele brauchen bei steigender Spielerzahl auch mehr Geschwindigkeit, aber mit 28.8er-Modems sind die Übertragungsraten bei allen Spielen in Ordnung.

Böse Nachbarn

VON OLIVER EHRLE

Schon 1991 versprach System 3 den „Constructor“: Der Gesellschaftsmanager war damals noch für Amiga und Atari ST geplant und verschwand schließlich in der Schublade. Jetzt hat System 3 die Fun-Simulation ausgegraben und arbeitet an einer aufgemöbelten PC-Version.



Während Ihr Hippie die Nachbarschaft mit Krach vertreibt, demoliert der Sägen-Fetischist die Gartenzäune.

Simulations-verliebte PC-Spieler erinnert „Constructor“ auf den ersten Blick an Wirtschaftssimulationen wie „A-Train“ oder die „Sim“-Serie. In System 3's Sozialsimulation haben Sie jedoch nicht die Gewalt über ein Unternehmen oder eine Stadt, sondern kümmern sich um Ihre eigene Kommune innerhalb einer Stadt. Ihnen gegenüber stehen bis zu drei computergesteuerte Gemeinschaften, verfügen Sie über ein Netzwerk, konkurrieren bis zu vier Spieler um die Macht. Ihr Ziel ist es, die Konkurrenz auszustechen und flächendeckend das gewählte Stadtszenario zu dominieren. Basis Ihrer Kommune sind mehrere tausend Dollar sowie eine Handvoll fleißiger Arbeiter: Nachdem Sie ein Stück isometrisches Land erworben haben, beginnen Sie mit den Bauarbeiten. Anfänger zimmern zunächst ein Sägewerk zusammen, um anschließend Holz für Häuser und Gartenzäune herzustellen. Später stehen Ihnen auch Zementfabriken, Stahlwerke und Ziegelbrennereien zur Verfügung. Die Verteilung der Arbeitskräfte dirigieren Sie per Klick auf das Handy im Iconmenü. Haben Ihre Arbeiter ausreichend Baustoffe angehäuft, legen Sie den Grundstein für Ihr erstes Wohnhaus und wählen eine Familie, die das schmucke Heim bezieht: Neben einer kleinbürgerlichen Familie hausen in Ihren Gebäuden auch Hippiepärchen, Skinhead- und Verbrecherbanden, die Ihnen ihre Hilfe im Kampf gegen Ihre Kontrahenten zur Verfügung stellen. Während das Spießerpärchen eifrig für Nachwuchs sorgt, legen die Hippies ganze Fabrikgelände mit einer Demonstration lahm und stören mit heulendem Gitarrengetöse. Für Sitzblockaden haben die Jungs aus der Skinbar nichts übrig: Gegen ein Kopfgeld erklären die rabiaten Kahlköpfe gegnerische Gebäude zur Partyzone und demolieren mit einer Bierschlacht die Einrichtung. Horrorfans errichten ein verwunschenes Haus und schicken ein dickwanstiges Kettensägenmonster vorbei, das ganze Häuser zu Sägemehl verarbeitet. Machen die Computergegner eins Ihrer Bauwerke zu Kleinholz, klingeln Sie Ihre braven Bürger aus dem Bett: Reparaturen feindlicher Attacken übernehmen Ihre Arbeiter, eine Feuerwehr bekämpft Brände und Ihre Polizeistation kümmert sich um zwielichtige Verbrechen und löst ungewollte Demonstrationen auf.

Randale im Schrebergarten: Die Skins nehmen sich ein Gartenhaus vor.



Mieter zum Aussuchen: Nur ein Pärchen findet in einem Haus Platz.



Titel
Constructor
Hersteller
System 3
geplanter Release
Sommer 97
Fertigstellung
60 Prozent

Parodistischer Gemeinde-Manager mit praktischer Iconsteuerung und isometrischer Grafik.



Im frisch gebauten Spukhaus verwünschen Sie Ihre Gegner mit gemeinen Flüchen

Spiele-Updates



Das neue "Last Ninja" wird Sie mit Full-Screen-Spielfeld überraschen (Bild C-64).

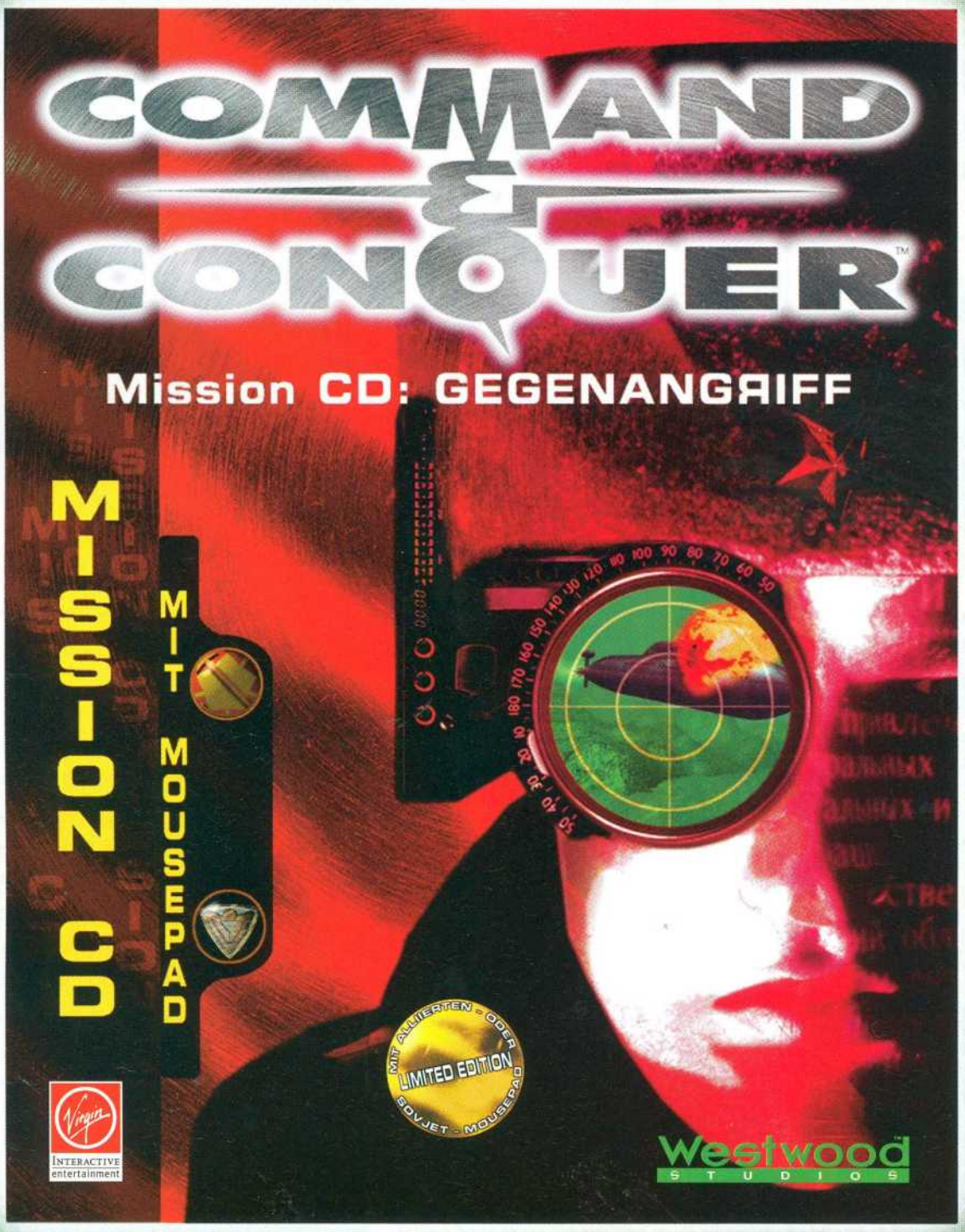
Neben „Constructor“ arbeitet das englische Entwicklerhaus System 3 an fünf Neuauflagen von Computerspielklassikern. Amiga- und Atari ST-Veteranen freuen sich auf den blauen Schleimklops „Silly Putty“ (1992), der kunterbunte Jump'n'Run-Levels unsicher macht. Zählten Sie schon in Commodore-64-Zeiten zu den fanatischen Computerspielern, werden Sie den Neuauflagen der System-3-Klassiker „Myth“ (1990), "Vendetta" (1990) und den ersten beiden Teilen der „Last Ninja“-Serie (1987/88) entgegenfiebern. Spielerisch sollen alle Titel ihren Vorgängern gleichen, Grafik und Sound werden jedoch gehörig aufpoliert. Statt als Sprite turnt z.B. der "Last Ninja" jetzt als Polygon-Kämpfer durch eine per Workstation vorabgerenderte 3D-Kulisse. Auch an einem neuen Titel arbeitet System 3: In „Blood Lust“ vermöbeln Sie im futuristischen Prügelturnier grimmige Aliens und wüste Marsmonster mit krachenden Special-Moves und flotten Combos.





Die Rückkehr der lebenden Leichen: Mit hinterhältigem Untotenzauber verwandeln Sie Einwohner der gegnerischen Gemeinde in vergammelte Zombies.

Einige Missionen werden Sie vielleicht nicht vergessen. Andere vielleicht nicht überleben.



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

Der Gegenangriff rollt: acht Allied-Missionen, acht Sowjet-Missionen, neue Spezialeinheiten und zahlreiche Multiplayer-Karten. Alle komplett in deutsch und original von Westwood.

Westwood STUDIOS

PC CD-ROM

Virgin INTERACTIVE entertainment

Command & Conquer™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Ⓟ 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.

Die Mächte des

VON TOBIAS SCHWEIKL

Kalisto ist einer der wenigen französischen Entwickler ohne Hauptsitz in Paris. In der Weinstadt Bordeaux findet die kurzzeitige Mindscape-Tochter das rechte Umfeld, um konzentriert an grafikverliebten 3D-Spielen zu arbeiten. Neben dem Power-VR-beschleunigten "Ultimate Race" entstehen "Dark Earth" und "Nightmare Creatures".







Auf der Suche nach lebensrettender Arznei muß Arkhan nach verborgenen Schriften forschen und sich mit der Axt seiner Haut erwehren.

kalisto entertainment

Als Nicolas Gaume im Oktober 1990 die Firma Atreid Concept gründete, begnügten sich die Franzosen zunächst mit der Konvertierung von PC-Software auf dem Macintosh. "Ein pragmatischer Start", so die eigene Aussage, "der eine solide Grundlage für die Zukunft bot". Nach zwei Jahren war es dann soweit. Unter dem Label Kalisto veröffentlichten die Mannen aus Bordeaux die ersten Spiele, zunächst nur für Macintosh-Rechner. PC-Software folgte kurze Zeit später. Die eigene Unabhängigkeit konnte für zwei Jahre erhalten werden, dann übernahm Branchenriese Mindscape das französische Softwarehaus. Fortan arbeitete Kalisto unter dem Namen Mindscape Bordeaux als In-House Entwickler. Die Partnerschaft dauerte zwei Jahre und bescherte dem Spielemarkt die Titel "Al Unser Jr. Arcade Racing" und "Warriors". Letztes Jahr erwarb Gaume Kalisto zurück. In Eigenregie programmiert das Team momentan "Dark Earth" und "Nightmare Creatures".





Momentan nur im Power-VR-Bundle erhältlich: Kalistos "Ultimate Race".



Freigekauft: Nicolas Gaume, der Firmengründer von Kalisto.



Je nach Situation wählt "Dark Earth" die passende Kameraperspektive. In den engen Gassen der Stalliten wird meist auf Draufsicht geschaltet.

Ein Schrei in der Dunkelheit

Die für "Dark Earth" verwendete Technik galt bereits als veraltet: Die spielerischen Möglichkeiten vorgerenderter Räume mit festen Kameraperspektiven, durch die der Spieler seine 3D-Figur steuert, wurden mit Infogrames "Alone in the Dark" ausgereizt. Im letzten Jahr überraschte dann Capcom mit "Resident Evil" für die Playstation mit bis dahin unbekannten Grafikeffekten und erstklassiger Stimmung und Spielbarkeit.



"Dark Earth" soll grafisch besser und außerdem komplexer werden. Die düstere Zukunftsvision ist der Anfang einer Reihe von Science-Fantasy-Spielen vor gleichbleibendem Hintergrund: In drei Jahrhunderten wird sich die Erde durch einen Beinahe-Zusammenstoß mit einem Kometen in einen dunklen und unwirtlichen Felsklumpen verwandeln. Der von Asche überzogene Himmel läßt kaum mehr Sonnenlicht auf die abkühlende Oberfläche scheinen. Im Zuge der Klimaveränderungen erheben sich bislang unbekannte Kreaturen aus ihren Löchern tief im Inneren der Erde. Nur in wenigen Siedlungen, den Stalliten, findet die Menschheit noch Wärme und Geborgenheit.



Ihr Held Arkhan ist Anhänger der Weisen, einer



Tödlicher Zweikampf im Wasser: Tief im Inneren der Erde gerät Arkhan an einen ebenbürtigen Gegner.

Bösen





Titel
Dark Earth
Hersteller
Kalisto
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
80 Prozent

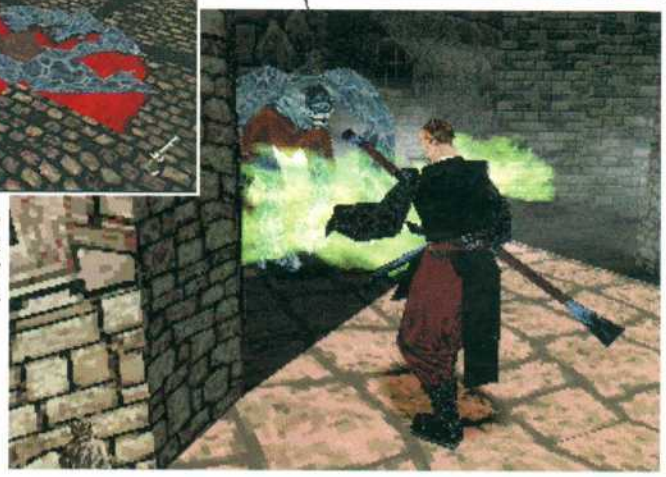
Endzeit 3D-Action-Adventure mit Gouraud-Shading

Bruderschaft des Lichtes. Bei einem Überfall der bösen Kreaturen wurden Sie von den "Jüngern der Dunkelheit" mit dem Bösen infiziert und verwandeln sich nun langsam in eine der verhaßten Alptraumkreaturen. Das zu verhindern ist Ihre Aufgabe – oder zumindest der offensichtliche Teil Ihres Abenteuers, denn im Verlauf Ihres Action-gespickten 3D-Adventures entfaltet sich ein weit schrecklicherer Plan.

Genüßlich sieht Ignatius dabei zu, wie der Gegner ein Raub der Flammen wird.



Shirly hat gerade einen Gegner getötet und blickt voller Stolz auf ihr Werk



Ein echter Weltenretter läßt sich von etwas Mundgeruch nicht stören. Dennoch ist der grüne Nebel auf diesem Bild gefährlicher als blauer Dunst.

Bei der Lösung Ihres Abenteuers genießen Sie völlige Freiheit. Töten Sie einen spielentscheidenden Charakter, dann wird Ihr Auftrag nicht unmöglich, sondern nur schwieriger. Auf der Suche nach Hilfe erforschen Sie die 250 vorgerenderten Örtlichkeiten in einer der Stalliten. Die Kamera ist fest montiert: Um die üblichen Steuerungsprobleme dieser Technik zu umgehen, werden 400 Kameraperspektiven alle Winkel des Spiels ausleuchten. Auf Ihren Reisen begegnen Sie 80 Gouraud-geshadeten 3D-Gegnern mit individuellem Eigenleben: Mal sitzt der gesuchte Ansprechpartner im Büro bei der Arbeit, mal genehmigt er sich in der Kneipe ein Bier. Im Kampf zücken Sie Ihren Säbel und später sogar Gewehr und Maschinenpistole oder eine andere der 80 verschiedenen Waffen.





Durch die Gassen von London

Im Gegensatz zu "Dark Earth" ist "Nightmare Creatures" ein reinrassiges Actionspektakel. Im London des Jahres 1834 geht die Angst um. Ein Großbrand hat weite Teile der Stadt verwüstet und in den dunklen Gassen und Ecken der Inselmetropole munkelt man von der Wiedererstehung eines Geheimbundes. Bereits im Jahr 1666 hat die dunkle Bruderschaft von Hécte die Straßen unsicher gemacht. Seltsamerweise loderte auch zu jener Zeit eine Feuersbrunst in London...



Im Schein einer Laterne wird Shirly von einem Wolfshund angefallen. (Bild: Playstation)

Ein Mann namens Adam Crowly will nun die Bruderschaft zu alter Größe führen – mit seinen Kreaturen der Nacht terrorisiert er die friedlichen Bewohner.

In der Rolle von Ignatius, einem schwarzgewandeten Mönch oder Shirly, einer kecken Amerikanerin, durchstreifen Sie 15 Londoner Stadtviertel. Im Armenviertel, der Kanalisation, auf dem Friedhof und sogar in Westminster warten die Unholde darauf, von Ihnen verprügelt zu werden. Shirly hat eine Vorliebe für Säbel und Ignatius schwört auf seinen fernöstlichen Kampfstab. Für beide hilfreich sind die Extrawaffen: Ein altertümlicher Vorderlader und eine erschreckend moderne Schnellfeuerwaffe spucken Tod und Verderben.

Im Gegensatz zu "Dark Earth" wird "Nightmare Creatures" aus der Verfolgerperspektive gezeigt. Die Kamera folgt Ihnen in einigen Metern Entfernung. Alle Animationen wurden per Motion Capturing auf die CD gebannt und sehen dementsprechend realistisch aus. Die abgebildeten Screenshots stammen von der Playstation-Version, die Konvertierung auf den PC folgt danach.



Titel
Nightmare Creatures
Hersteller
Kalisto
geplanter Release
2. Quartal'97
Fertigstellung
60 Prozent

Düstere 3D-Wanderung durch London. Sie kämpfen mit Nah- und Fernwaffen.





Exklusiv für japanische Playstation-Fans: Asmiks "Civizard" wird in diesen Tagen ausgeliefert.

SPIELE

Civilization-Nachfolger nur in Japan?

PC-Strategen sind entrüstet: Bislang nur in Japan (und exklusiv für die Sony-Konsole Playstation) wird "Civizard", eine Fantasy-Variante des Sid-Meier-Klassikers "Civilization" ausgeliefert. Das Videospiel basiert auf der bewährten Spielmechanik des strategischen Geschichtsepos (Platz 1 auf der PCX-Liste der besten Spiele aller Zeiten), unterhält den Spieler jedoch mit Magie, Monstern und mächtigen Artefakten. Asmik, der japanische Hersteller von "Civizard", hat bislang noch keine PC-Version angekündigt – wir halten Euch auf den laufenden.

HOTLINE

Probleme mit dem Borg? Simon & Schusters "Star Trek"-Interactive-Movie (getestet in PCX 3/97) kennt drei Cheatcodes, mit denen Sie sich durch die Handlung beamen: Mit "Borg" und "Obey" überspringen Sie FMV-Videoszenen vor- und rückwärts. Mit "Hugh" fällen Sie an der nächsten Handlungsverzweigung die richtige Entscheidung. Ach ja, Commander: Lassen Sie Ihren Phaser besser stecken, wenn Sie sich auf dem Borg-Schiff befinden. Wildes Geballere bringt Sie dort nicht weiter, Sie setzen damit nur Ihr eigenes und das Leben Ihrer Leute auf Spiel.

SPIELE

Grüne Kämpfer



Statt ein weiteres Mal ins All aufzubrechen, erschaffen die amerikanischen Criterion Studios im Auftrag von Virgin einen eigenen Mikrokosmos auf dem Boden des Ozeans. Die Menschen von "Sub Culture" leiden unter der Umweltverschmutzung ihrer Brüder auf der Erdoberfläche. Als U-Boot-Kapitän brechen Sie auf, das ökologische Gleichgewicht an gefährdeten Stellen wiederherzustellen und eine massive Verschmutzung des Lebensraums abzuwenden. Dabei geraten Sie in das Schußfeuer rivalisierender Clans: Unter Wasser bekriegen sich die lebensfrohen Trads mit den biederen Techs.

In Criterions 3D-Action-Simulation "Sub Culture" geraten Sie als Umweltkämpfer in den unterseeischen Zwist zwischen "Trads" und "Techs".

Für gemeisterte Aufgaben erhalten Sie Waffen, einen dickeren Schutzpanzer und nützliches Unterwasserequipment. Bei der Gestaltung der trüben Umwelt legte Criterion ein besonderes Augenmerk auf realistische Licht- und Schatteneffekte, wie Sie am Bild unten erkennen können.



Name: Sub Culture
Hersteller: Criterion
Erscheinungstermin: nicht bekannt



SPIELE

Rückkehr in die Forgotten Realms



Der AD&D-Lizenzhalter Interplay hat in den USA alle klassischen "Forgotten Realms"-PC-Spiele auf einer 4-CD-Compilation wiederveröffentlichten. Zwölf Titel wurden seit 1988 von der heutigen Mindscape-Tochter SSI entwickelt, u.a. gelten "Pool of Radiance" von 1988 und die "Eye of the Beholder"-Trilogie als Klassiker des PC-Rollenspiels.

SPIELE

Westwood startet zum Gegenangriff



Krisenherd Europa: Etwa drei Monate nach Ausbruch der Kämpfe zwischen Sowjets und Alliierten lodern die bekannten Feindbilder neu auf. Geschürt wird der Konflikt durch die berüchtigten Kriegstreiber von Westwood. Mit der "Alarmstufe Rot"-Missions-CD gießen die Amerikaner neues Öl ins Feuer. In 16 durch eine Story verknüpfte Einzelmissionen und 100 Multiplayer-Levels finden Generäle aus aller Welt neue Betätigungsfelder. Um die Kriegsführung abwechslungsreich zu gestalten, werden etliche Änderungen befohlen: Die bislang wehrlosen Erztransporter sollen mit Waffen ausgestattet werden und die nächste Panzergeneration verfügt über Teslaspulen. Weitere Waffenmodifikationen sind noch streng vertraulich. Aus gut informierten Kreisen sickerte aber durch, daß die Attacke-Werte etlicher Einheiten verändert werden. Wir bitten darum, Ruhe zu bewahren und im Falle eines Angriffs Ihre Wohnungen nicht mehr zu verlassen.

MEDIEN

Moderne Marschmusik

C&C-Junkies aufgepaßt: Damit Sie auch im Auto oder beim Einschlafen nicht auf den gigantischen Soundtrack des Kultspiels verzichten müssen, hat Virgin die Techno-Märsche kurzerhand auf CD gebrannt. Die erste Scheibe ist gefüllt mit 15 Audio-Tracks aus "Alarmstufe Rot", einer Mischung aus harten E-Gitarrenrhythmen und steril wummernden Techno-Beats. Die zweite Scheibe enthält eine "Special Compilation" mit 13 Titeln berüchtigter Interpreten (Prodigy, Laibach, Project Pitchfork) sowie ominöse Acts und schlägt eine extrem harte Gangart ein. Wenn Sie sonst lieber Kuschelrock hören, lassen Sie besser die Finger von der Doppel-CD.



EVENT

Verspieltes Museum

Mit einem Presseempfang am 31. Januar öffnete das erste deutsche Computer- und Videospielmuseum in der Berliner Innenstadt (Rungestr. 20) seine Tore. Auf einer Ausstellungsfläche von momentan 70 qm präsentieren die Veranstalter um Andreas Lange Originalkonsolen und -software von 1977 bis heute, sowie Informationstafeln mit Hintergrundinfos zu einzelnen Genres und Sonderthemen. Die Ausstellung ist Sonntags geöffnet und kostet sieben Mark bzw. ermäßigt 3,50 Mark Eintritt. Zusätzlich plant der Veranstalter, der Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V., wöchentliche Informationsveranstaltungen, die voraussichtlich jeden Donnerstag stattfinden. Die "Under Construction"-Homepage findet Ihr derzeit noch unter der sperrigen Adresse www.is.in-berlin.de/Spinne/jugmailb/museum/index.htm



Kulturgut: In Berlin eröffnete Andreas Lange das erste deutsche Videospielmuseum.



SPIELE

Kein Ende für Zork

In der letzten PCX haben wir Euch die Entstehung des "Zork"-Universum beschrieben, jetzt wird uns die Fortführung des Adventure-Zyklus versprochen: Mit "Zork Grand Inquisitor" kündigt Activision das achte "Zork" an.

Als Rebell gegen einen despotischen Großinquisitor reisen Sie auf der Suche nach drei Artefakten durch verschiedene Zork-Epochen.

Mit dem achten "Zork"-Abenteuer soll die Z-Vision-3D-Technologie des Vorgängers ausgereizt und gleichzeitig das Interface verbessert werden. Eine Prise Humor und Bruchstücke aus der "Zork"-Geschichte veredeln das Adventure-Großprojekt.

Name: Zork Grand Inquisitor
Hersteller: Activision
Erscheinungstermin: Ende 1997

INTERNET

Spiele-Engagement auf Compuserve

Nach Abkommen mit AOL und Prodigy hat der Engage-Spieledienst nun auch mit Compuserve abgeschlossen. Ab dem geplanten Engage-Start im März werden somit die wichtigsten Online-Dienste Engage-Spiele anbieten. Am Beta-Test von AOL nahmen nach eigenen Angaben bereits 12.000 Menschen aus 66 Ländern teil.

Neben den modifizierten Varianten erfolgreicher Interplay- und Blizzard-Spiele gehen mit "Rolemaster: Magestorm" und "Splatterball" auch zwei exklusive Titel ins Netz.

INTERNET

Die vernetzte Spielhalle

Mit einer Mischung aus Spielhalle und Internet-Cafe lockt SlamSite die Spieler aus dem Wohnzimmer. In den "Super Network Game Centers" (fünf davon wurden in Kalifornien eröffnet) sind Dutzende von PCs zu "Local Area Networks" (LANs) vernetzt und mit T1-Schnittstelle zum Internet verbunden. Die Spiele, die dort ununterbrochen laufen, sind mit ihren CD-ROM-Originalen identisch. Dennoch besitzen Slams-Site-Gefechte Vorteile gegenüber der Zuhause-Session: Eine T1-Leitung werden Sie sich so schnell nicht leisten können und auch LANs sind in privaten Haushalten noch fehl am Platz. Zu High-End-Controllern und "Battle Seats" gesellen sich Head Mounted Displays und Voice-Controller, neben P166-Rechner werden bald auch MMX-bestückte P200-Boliden eingesetzt. So gesehen bieten die SlamSite-Center bereits einen Vorgeschmack auf Ihre zukünftigen Heim-Erlebnisse...



Mit "Dark" attackiert Looking Glass die berüchtigten 3D-Shooter von Id und 3D-Realms.

ENTWICKLER

"Warcraft"-Designer verstärkt Activision

Unter dem Namen "Dark Reign: The Future of War" arbeiten Activision und das Entwicklungshaus Australis seit Monaten an einem schlagkräftigen "C&C"-Konkurrenten (siehe PCX 3/97), jetzt steht ihnen dabei ein Echtzeit-Veteran zur Seite: Mit Blizzards Ron Millar hat Activision einen der erfolgreichsten US-Designer als Berater gewonnen. In den letzten Jahren war Millar u.a. an der Entwicklung von "Warcraft" und "Diablo" beteiligt, ab jetzt soll er sich ausschließlich um das Design für Activisions Echtzeit-Projekt kümmern.

Zusammen mit James Anhalt ist Ron Millar der Kopf von Redline Games, die sich mit der Nintendo-Version von "Pitfall: The Mayan Adventure" ihre ersten Dollars (und das Vertrauen von Activision) verdienten.

ENTWICKLER

Eidos wirbt 3D-Pioniere

Nachdem Eidos alle Rechte an den kommenden Spielen der Id-Deserteure Ion Storm erwarb, wurde mit Looking Glass ein weiterer Top-Entwickler an Land gezogen.

Looking Glass, die Anfang der 90er-Jahre mit "Ultima Underworld" debütierten, sorgten vor allem durch den realistischen Flugsimulator "Flight Unlimited" für Aufsehen. Der Deal mit Eidos umfaßt die drei nächsten Looking-Glass-Titel, "British Open Golf", "Flight Unlimited 2" und "Dark", die in den USA exklusiv von Eidos veröffentlicht werden.



Düsterer Name, dunkle Thematik: Wird Looking Glass´ "Dark" ein "Ultima Underwold" für Satanisten?



Kreuzen ab jetzt unter der GT-Flagge: "5D Games", ein neues Softwarehaus um fünf desertierte Papyrus-Entwickler.

PUBLISHER

GT rüstet auf

Kann diesen Hersteller noch jemand stoppen? Kürzlich übernahm GT Interactive die europäische Spieleniederlassung von Time Warner und stieg mit dem Kauf der englischen Firma One Stop Direct gleichzeitig in den lukrativen Markt für Billig-Software ein. Jetzt hat die US-Firma mit dem jungen Entwicklungshaus 5D Games bereits den nächsten Vertrag unterm Dach: Der 3D-Science-fiction-Simulator "Millenium Four: The Right" wird weltweit exklusiv von GT vermarktet und vertrieben, ebenso wie der noch unbenannte Nachfolger und drei weitere PC-Spiele von 5D Games. Wie PC-Xtreme in Ausgabe 11/96 meldete, versammelten sich unter dem 5D-Games-Logo ehemalige Kreative des 3D-Entwicklers Papyrus, die aus ihrem Können mehr machen wollten als Rennspiel-Neuauflagen. Neben der hauseigenen 3D-Technologie integrierte 5D Games auch ein neuartiges Multi-Player-Feature in "Millenium Four", das 32-Spieler-Schlachten ohne Server ermöglicht. Auch interne GT-Abteilungen werden aggressiv aufgemöbelt: Aus der Firmentochter Homungous Entertainment (spezialisiert auf Edutainment-Software für Kids) filterte GT den neuen Entwickler Cavedog heraus. Unter der Führung des Ex-LucasArts-Designers Ron Gilbert ("Maniac Mansion", "Monkey Island") arbeitet Cavedog an "Total Annihilation", einem Echtzeit-Strategiespiel von Chris Taylor, zwei weitere CD-ROM-Projekte sind in arbeit. Allen Cavedog-Produkten gemein ist die Multiplayer-Netzwerkfunktion, die von der geplanten Web-Site (www.cavedog.com) unterstützt wird.

HOTLINE

Im aktuellen "Terminator"-Feldzug "Skynet" behelfen sich verweichlichte Kämpfer mit einer verstohlenen Cheat-Eingabe. Haben Sie mit "GARBLE" den Mogelmodus aktiviert, zaubern Sie sich mit "SUPERUZI" die Waffe gleichen Namens in die Hände oder schreien "ICANTSEE", um den Scharfschützenblick zu erhalten. Mit dem Arnie-Einzeiler "ILLBEBACK" überspringen Sie eine Mission. Mit dem ausgeschriebenen Vornamen "ARNOLD" schleppen Sie auf einmal alle Wummen mit sich herum. Die Eingabe "VERSION" schließlich verrät Ihnen Ihre Nummer, "SURGERY" bringt Ihren lädierten Körper unverzüglich wieder auf Vordermann.

cavedog entertainment

Das Cavedog-Team entstand aus GTs Edutainment-Tochter Homungous Entertainment.

PUBLISHER

Philips Media: Das endgültige Aus

Nachdem die CD-ROM-Abteilung von Philips im letzten Jahr das deutsche Software-Haus Bomico übernahm, seine hiesige Zentrale nach Kelsterbach verlegte und alle PC-Titel in den Bomico-Vertrieb übergab, zieht sich die Spieletochter des niederländischen Unterhaltungskonzerns nun ganz aus der Branche zurück.

Alle Herstellungs- und Vetriebsaktivitäten werden an Infogrames abgegeben, die dadurch (und durch die kürzliche Vereinigung mit Ocean) zu einer der mächtigsten Spielefirmen wird. Schon seit '93 hält Philips einen Minderheitenanteil an Infogrames, der jetzt aufgestockt werden soll. Während der Label-Name Philips Media verschwindet, kommen Infogrames-Titel weiterhin über die Philips-eigenen Vertriebswege in den Handel.

PUBLISHER

Geburt eines Spielzeugriesen?

Wie die Agentur Reuter am 23. Januar meldete, gaben der Automaten- und Videospielhersteller Sega sowie der japanische Spielzeugriese Bandai ihre Fusion zum 1. Oktober dieses Jahres bekannt.

Sieht man davon ab, daß Bandai mit dem Pippin eine CD-ROM-Konsole der Saturn-Leistungsklasse vermarktet, waren Sega und Bandai bislang nur als Lizenzpartner miteinander in Kontakt gekommen. Durch seine Anime- und Manga-Lizenzen "Dragonball Z" und "Gundam" ist Bandai vor allem in Fernost, aber auch in den USA einer der erfolgreichsten Spielzeughersteller. Auch die "Power Ranger" gehören zur Bandai-Familie.

Im Rahmen der Fusion wird eine Bandai-Aktie gegen 0,76 Sega-Anteile getauscht, der neue Konzern heißt Sega-Bandai. Neben den Videospiel-Technologien von Sega und den Lizenzen von Bandai soll auch das Informations-Know-How des Sega-Gesellschafters CSK in die Aktivitäten des Spielzeuggiganten einfließen. Laut einer weiteren Reuter-Meldung reagierten die Anleger jedoch kühl auf die angesetzte Vereinigung der beiden Spielzeuggiganten: So sank nicht nur wie erwartet der Wert der Aktien des dominanten Partners Sega, sondern auch der Kurs von Bandai. "Sega ist bereits vor der Fusion gegenüber seinen Mitbewerbern zurückgefallen und die Geschäftsaussichten sind nicht rosig", kommentiert der Börsen-Analytiker Yutaka Sugiyama den Kurssturz. Wenige Tage nach Bekanntgabe der Fusion begann bereits die interne Umstrukturierung: 65 Angestellte wurden entlassen, die meisten davon aus der Marketing-Abteilung.

Vermutlich wird sich Sega-Bandai auf Entwicklung und Vertrieb von Software konzentrieren, da sich sowohl Sega als auch Bandai mit ihrer Hardware (Spiel- und Multimedia-Konsolen) nicht gegen die Konkurrenz durchsetzen konnten. Zeitgleich mit dem Merger entließ auch die US-Tochter Segasoft 19 Mitarbeiter und damit rund 10% ihrer Angestellten. Als Begründung wurde eine Verlegung des Schwerpunktes von der Spieleentwicklung für die Saturn-32-Bit-Konsole auf Win95-Projekte und Online-Themen genannt. Letztgenannte sollen sich in Form des Online-Dienstes "Heat" manifestieren, für den Segasoft bereits im letzten Jahr die MPlayer-Technologie lizensierte.



Kein Vorspannbild, sondern das Echtzeit-Antlitz einer "VF3"-Spielfigur – die PC-Version kommt Anfang 1998.

Derweilen gab die japanische Firmenmutter ihren Einstieg in den DVD-Markt bekannt: Eine Umsetzung von "Virtua Fighter 3" (gilt als das aufwendigste und beste Beat'em-Up der Gegenwart) soll Anfang 1998 exklusiv für das neue Speichermedium erscheinen.

HARDWARE

Der PC der Zukunft?

Mitte Februar brachte der japanische Halbleiter-Riese NEC den bisher leistungsstärksten und zukunftssichersten intel-PC in die japanischen Geschäfte. Der Rechner mit dem Marketing-feindlichen Namen "PC-9821C200/V model S" basiert auf einer 200-MHz-Pentium-CPU mit MMX und enthält neben einem eingebauten TV- und Satelliten-Empfänger auch einen DVD-Spieler. Zusammen mit einem 28-Inch-Monitor kostet der Luxus-Rechner knapp 700.000 Yen, also umgerechnet 10.000 Mark. Über eine Vorstellung der Hardware in Deutschland ist derzeit noch nichts bekannt.

Updates & Errata

Mea Culpa: Über unseren Review von "Test Drive: Offroad" in PCX 3/97 waren der US-Hersteller Accolade und sein deutscher Vertrieb Eidos schockiert. Nach Aussagen der Firmen handelte es sich bei der von uns recht streng getesteten "Offroad"-Fassung nicht um eine endgültige Review-Version. Laut Hersteller werden wichtige Features bis zur Auslieferung des Produkts



in wenigen Wochen noch eingebaut bzw. verbessert. Wir entschuldigen uns für das Versehen und versprechen einen Nachtest, sobald uns die verbesserte Final-Version erreicht.

Update: Statt "Spycraft" wie auf der Firmen-Homepage versprochen, mit aufgemöbeltem Video auf DVD wiederzuveröffentlichen, wird Activision gegen Ende des Jahres eine Spiele-Compilation auf dem neuen Medium ausliefern.

Update: Zum Preview von "Resident Evil" in PCX 2/97 bliebt noch eine Meldung aus dem Film-Business nachzutragen: "German Classics"-Macher Bernd Eichinger und die Münchner Produktionsfirma Constantin Film bringen das 3D-Action-Adventure in die Kinos. Angeblich hat sich Eichinger Ende letzten Jahres mit dem Capcom-Boß Tsujimoto in Osaka getroffen, um die Lizenz-Details zu besprechen. Am Drehbuch schreibt Alan McElroy, der vorher das Script zum letzten "Die Hard"-Film ablieferte.

Update: Das vielversprechende Rollenspiel "Fallout", der erste Computertitel auf Basis des amerikanischen GURPS-Regelsystems, wird voraussichtlich ohne GURPS-Lizenz vermarktet. "Kreative Differenzen" nannte Acclaim als Grund für die Beendigung der Zusammenarbeit mit dem GURPS-Erfinder Steve Jackson (siehe PCX 3/97). "Fallout" soll trotzdem im Juni erscheinen.

Update: Auf der (bislang verläßlichen) "PowerVR"-Site des Chip-Herstellers Videologic taucht zum ersten Mal "Shadows of the Empire"



(siehe Bild, ursprünglich für die neue "Nintendo 64"-Spielkonsole entwickelt) als Direct3D-Spiel auf. LucasArts selbst gab zu dieser Umsetzung noch keine Stellung ab.

HARDWARE

NC von IBM

Mit "Netz-Computern" (NCs) versprechen Hardware-Hersteller verringerte Anschaffungs- und Unterhaltskosten, da die Java-kompatiblen Desktop-Geräte auf Inter- und Intranet-Anwendungen optimiert sind. Nach Sun bietet nun auch IBM eine "Network Station" an. Basierend auf einer PowerPC-CPU (dieser Apple/IBM-Chip verkauft sich in anderen Bereichen nur schleppend) enthält die Logik-Einheit 8 MByte RAM, 1 MB VRAM, Ethernet- und Token-Ring-Interface, aber keine Festplatte: Alle Programme sind auf Server ausgelagert .



Umstritten: In abgespeckten, Netz-optimierten PCs wie der neuen "Network-Station" von IBM sehen zahlreiche Hardware-Bauer einen gewaltigen Zukunftsmarkt. Die hier abgebildete PowerPC-Logik-Einheit von IBM – kostet mit 8 MByte RAM rund 1000 Mark.

HARDWARE

Samsung übernimmt 3DO-Technologien

Mit dem Verkauf der gesamten Hardware-Entwicklungsabteilung an den koreanischen Elektronik-Riesen Samsung hat die 3DO den finalen Schritt zum reinen Software-Haus vollzogen.

Unter der Führung des ehemaligen Electronic-Arts-Boß Trip Hawkins verstand sich 3DO ursprünglich als reiner Hardware-Entwickler. So erfand das Amiga-bewährte Ingenieur-Team 1993 den glücklosen "3DO Interactive Multiplayer", eine CD-ROM-basierte Multimedia-Konsole, die von Panasonic, Goldstar und Samsung gefertigt wurde. Im letzten Jahr verkaufte 3DO die Technologie für den 64-Bit-Nachfolger ("M2") an den Matsushita-Konzern.

Die neugegründete Hardware-Firma erhält eine 30-Millionen-Dollar-Spritze von Samsung, Zugriff auf deren Multimedia-Signal-Processor-Technologie (MSP) und die Halbleiter-Fertigungsstätten von Samsung. Die rund 80 ehemaligen 3DO-Mitarbeiter bringen wiederum ihre 3D-, Digital-Video und Audio-Technologien in das Joint-Venture ein.

Der Name 3DO bleibt Trip Hawkins' Spielefirma, die mit "Heroes of Might & Magic 2" und dem Online-RPG "Meridian 59" (wird im April um neue Monster und Missionen erweitert) bereits zwei erfolgreiche Fantasy-Titel veröffentlichte.

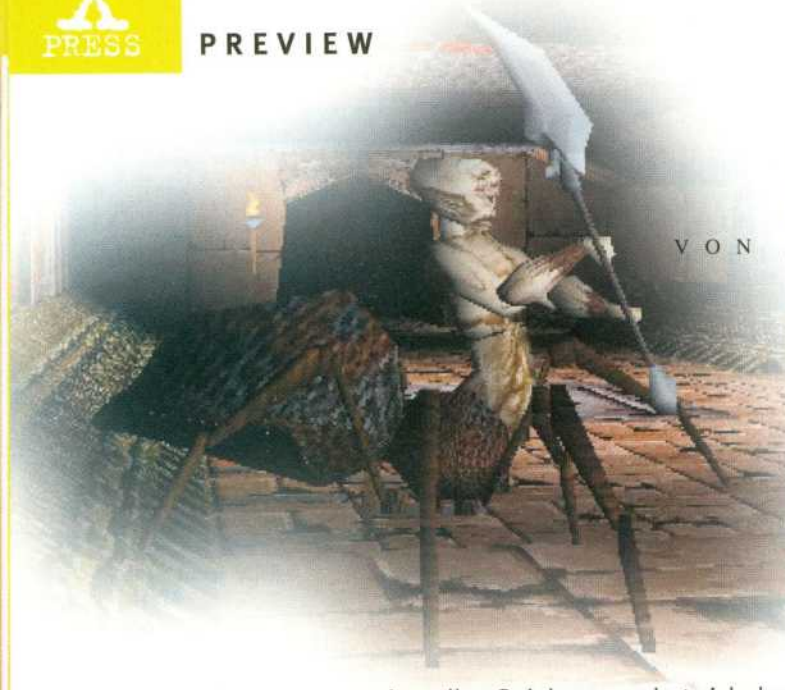
HARDWARE

Westwood setzt auf DVD

Um den "noch jungen DVD-Markt aufzuwerten", hat sich der amerikanische Top-Entwickler Westwood nach eigenen Angaben zu einer audiovisuell aufgepeppten Wiederveröffentlichung von "Command & Conquer" entschlossen. "Wir wissen, daß DVD eine Next-Generation-Technologie ist und wir dabei helfen müssen, sie aufzuziehen", erklärt Westwood-Boß Brett Sperry. "Mit MPEG-2-Technik und der größeren Speicherkapazität der DVD ist es uns möglich, Bild und Ton unserer Spiele signifikant zu verbessern."

> **„Wir wissen, daß DVD eine Next-Generation-Technologie ist und wir dabei helfen müssen sie aufzuziehen."**
> Westwood-Boß Brett Sperry

Scheinbar sollen nur die FMV-Schnipsel sowie der Sound aufgepeppt sein, wenn das DVD-"C&C" Anfang 1997 in den Handel kommt. Weitere Pläne oder gar DVD-exklusive Entwicklungen von Westwood wurden nicht bekannt.





Mein ist die Rache

VON ANDREAS ULRICH

Spiele aus der Ich-Perspektive gibt's wie Sand am Meer. Jetzt, nach dem Erfolg von "Tomb Raider" stürzen sich die Entwickler auf „Third Person"-Titel: „Dark Vengeance" kämpft in dieser Kategorie. Entwickler Reality Bytes verspricht neue spielerische Features...

http://www.swords-n-stuff.com/

Auf dieser kommerziellen Seite dürfen Sie mittelalterliches Schlachten-Equipment bestellen. Die Auswahl reicht vom Dolch bis zum Plattenpanzer.

Aus allen Spielegenres hat sich der amerikanische Entwickler Reality Bytes brauchbare Elemente herausgepickt und vermischt diese zu einem Mix aus Abenteuer, Action und Rollenspiel. Herausgekommen ist "Dark Vengeance", ein Fantasy-Spiel mit Hitpotential. Zehn Charaktere stehen Ihnen im Kampf gegen die Feinde Ihres Fantasy-Königreichs zur Verfügung. Sie entscheiden, ob Sie als rüder Barbar, hinterhältiger Assassine oder magiegewandte Zauberin in die Tiefen der Kellergewölbe hinabsteigen. Je nach Heldentyp hat Ihr Alter-Ego die passenden Fähigkeiten, die im Laufe des Spiels verbessert werden. Zwanzig Missionen muß Ihr Protagonist überleben, um am Ende das gerenderte Gewölbe als Sieger zu verlassen. Doch Ihre Aufträge führen Sie nicht nur in die Tiefe schlecht gelüfteter Kellergewölbe, sondern lotsen Sie auch über eine komplexe Oberwelt. Sowohl in freier Wildbahn als auch in schimmligen Grotten lauern Ihnen erbitterte Feinde auf. Damit Sie nicht die Übersicht verlieren, wechselt die Kamera während eines Kampfes in eine seitliche Perspektive. An diesem Punkt endet der Adventure-Teil, was folgt ist eine actiongeladene Auseinandersetzung zwischen Ihnen und Ihrem Gegner. Schwertschwingende Ritter hacken gnadenlos auf schlecht gerüstete Magier ein, während diese versuchen, ihren Gegenüber mit einem gezieltem Feuerball zu rösten. Dabei kommt es zu blutigen Splatterszenen: Äxte trennen Gliedmaßen vom zugehörigen Körper, mächtige Kampf-Zauber ätzen dem Gegner die Haut vom Leib.



Um in "Dark Vengeance" zu überleben, müssen Sie mit Ihrem Helden gegen allerlei üble Gesellen antreten.



Schreck laß nach: Mit seiner scheppernden Rüstung hat der Held eine Riesenfledermaus aufgescheucht.

Alle im Spiel vorkommenden Objekte bestehen aus 3D-Elementen. Die Spielerfiguren sind aus je 500 bis 600 Polygonen zusammengebastelt, die Monster variieren je nach Typ zwischen 300 bis 700 Polygonen. Lediglich bei den grafischen Darstellungen einiger Zaubersprüche ließen sich die Entwickler dazu hinreißen, auf altbewährte Bitmap-Techniken zurückzugreifen, da die Ergebnisse besser aussehen.

Für die Endabstimmung hat sich Reality Bytes viel vorgenommen: „Dark Vengeance" soll nicht nur Direct-3D sondern auch alle bekannten 3D-Beschleuniger mit deren eigenen API unterstützen. Voodoo-Besitzer ergötzen sich an schummrigen Transparenzeffekten, PowerVR-User freuen sich auf akkuraten Schattenfall und gleißende Lichteffekte. Für MMX-PCs wurden entsprechende Routinen programmiert, um auch das letzte Quentchen Rechenpower aus dem neuen Prozessor herauszuholen. Besitzern dieser High-End-Hardware dürfen in 24-Bit Farbtiefe durch Gänge und Hallen wandeln.



Titel
Dark Vengeance
Hersteller
Reality Bytes
geplanter Release
April 97
Fertigstellung
80 Prozent

Furioses 3D-Splatter-Adventure aus der Perspektive einer dritten Person. Neben MMX werden alle gängigen 3D-Beschleuniger unterstützt.



Im Netzwerk treten Sie entweder mit einem Kumpel oder gegen ihn an



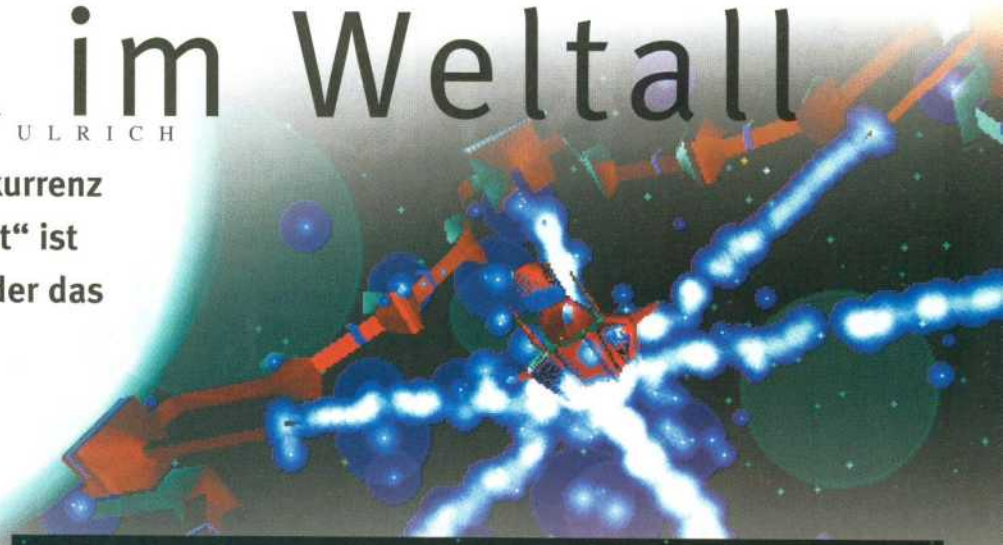


Nichts für schwache Nerven: "Reality Bytes" spart nicht mit Pixelblut und Splatter-Effekten. Ob die deutsche Fassung entschärft wird steht noch nicht fest.

Lautstark im Weltall

VON ANDREAS ULRICH

Origins „Wing Commander“ bekommt Konkurrenz aus den eigenen Reihen: „Darklight Conflict“ ist ein Weltraum-Shooter von Electronic Arts, der das Vorzeigespiel vom Himmel holen könnte.



Die Hintergrund-Story von „Darklight Conflict“ klingt wie ein Kapitel der „Akte X“: 1947 müssen zwei Raumschiffe einer außerirdischen Spezies auf der Erde notlanden. Die beiden Aliens haben Pech: Eines fällt in den USA vom Himmel, das zweite schlägt in der russischen Tundra auf. Sofort stellen die Militärs die Absturzstellen unter Quarantäne. In den USA werden etwaige Zeugen diffamiert, in der UDSSR verschwinden die Leute einfach. Nach wenigen Tagen sind in der Area 51 die Sprachbarrieren zwischen den überlebenden Aliens und den menschlichen Militärs und Forschern überwunden und wir erfahren von einer intergalaktischen Schlacht.

Mit den "Reptons" unterzeichnen die machthungrigen irdischen Befehlshaber ein Abkommen, in dem Sie sich verpflichten, im Kampf gegen die "Ovon" menschliche Söldner zur Verfügung zu stellen. Als Gegenleistung erhalten Sie Zugriff auf das enorme technische Wissen der fortschrittlichen "Repton"-Spezies.

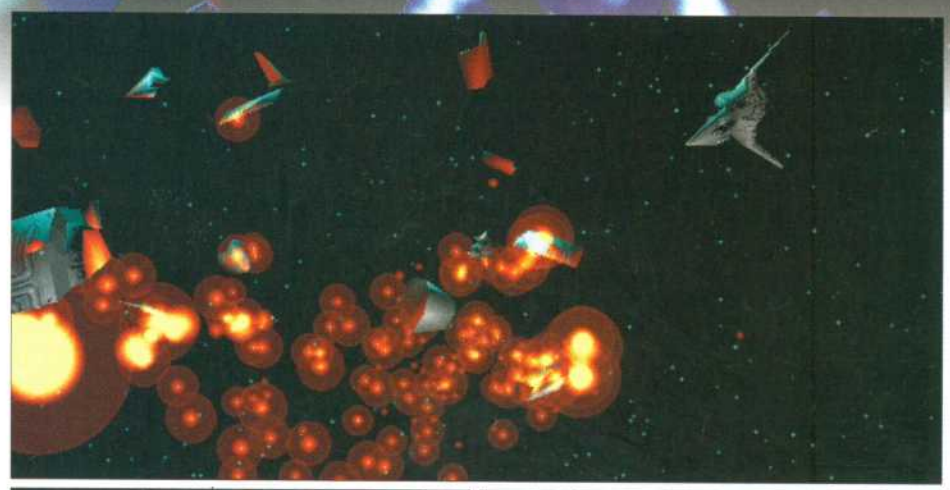
So kommt es, daß erfahrene Piloten plötzlich aus den Reihen ihrer Kameraden auf Nimmerwiedersehen verschwinden. Mit außerirdischer DNA gekreuzt, mutieren die ehemaligen Flieger zu sternenreisenden Kampfmonstern: Die Arme gegen Fangarme ausgetauscht, die Beine verschmolzen mit dem Rumpf des Raumschiffs. Bedauerlicherweise gehörten auch Sie zu den Strebern der US Airforce: Als Fliegerass werden Sie gezwungen, in den interstellaren Kampf der außerirdischen Rassen einzugreifen.





Texturarmut im Weltall: Hervorragend gelungene Schattierungen lassen die Raumschiffe perspektivisch korrekt erscheinen.

Durch 40 optisch überzeugende Missionen jagt Sie die kriegerische Auseinandersetzung zwischen Reptons und Ovons: Wunderschöne Lens-Flare-Effekte brechen das Sonnenlicht in Ihrem Cockpitfenster, während Sie auf gigantische Raumschiffe und Basen zusteuern. Aus der Sicht des Piloten steuern Sie Ihren Gleiter, der mit modernster Alien-Waffentechnologie ausgerüstet ist.



Der Mensch denkt und lenkt: Ihre Intuition und Reaktion soll den Reptons einen Vorteil im Kampf gegen die Ovons verschaffen.

Vom einfachen Laser-Impuls bis zum mörderischen "Fire & Forget"-Torpedo reicht Ihr Handwerkszeug. Um die enormen Distanzen zwischen den Einsatzpunkten zurückzulegen, steuern Sie Ihr Weltraum-Geschoß durch ein Hyperspace-Sprungtor. Es folgt eine kurze Sequenz, bei der Sie auf die Jagd nach Materie- und Antimaterieteilchen gehen, um die Schildgeneratoren mit neuer Energie zu versorgen.

Zugunsten von Geschwindigkeit und Spielbarkeit verzichteten die Programmierer auf Texture-Mapping. Dafür verkleideten sie Ihre Raumgefährte mit korrekten Shading-Effekten.



Transit von einer Galaxie in die nächste: Hinter dem Sprungtor erwartet Sie ein wilder Ritt durch den Hyperspace.

http://dspace.dial.pipex.com/aaes/scispi/roswell/main.htm

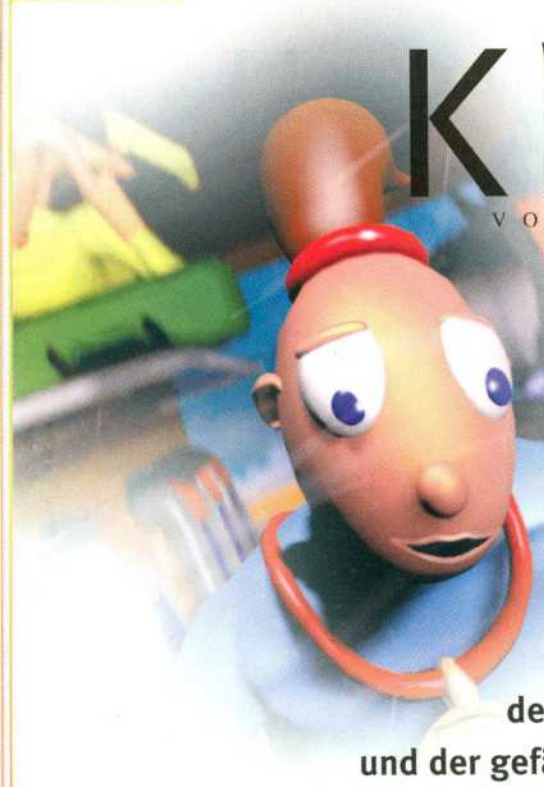
Was geschah 1947 in New Mexico? Zeugenaussagen und Zeitungsartikel zu einem brisanten Thema.

Titel
Darklight Conflict
Hersteller
Electronic Arts
geplanter Release
Juni 97
Fertigstellung
60 Prozent

Sauberes Shading statt Texturverzerrung: Weltraumoper – garantiert ohne Handelsequenzen.

Kleiner Mann ganz groß

VON TOBIAS SCHWEIKL



Der putzige Twinsen kommt wieder. Nach dreijährigem Erholungsurlaub meldet sich der 3D-Trendsetter mit der ausgefallenen Skalplocke und der gefährlichen Rückenlage zurück. Wie der Vorgänger lockt das Action-Abenteuer "Little Big Adventure 2" mit knuddeligen Comicfiguren und farbenprächtigen Szenarios.



Vorgerendertes Mobiliar: Innerhalb von Gebäuden erblicken Sie den vom Vorgänger bekannten Grafikstil.





Oben eine Spielegrafik, unten die Renderoptik: Nur bei wenigen Spielen ist der Unterschied so gering.

Auf Twinsun, der feuchten Heimatwelt des Adeline-Helden Twinsen, quillt die Magie aus allen Poren. Das inspiriert den teuflischen Dark Monk zu einem diabolischen Plan: Der dunkle Mönch will den Smaragdmond auf die Welt Twinsun stürzen, um deren magische Reserven freizulegen. Und weil Dark Monk nebenberuflicher Gott des Planeten Zeelich ist, stehen seine Chancen nicht schlecht. Alleine Ihr Held Twinsen kann in Zusammenarbeit mit einer freundlichen Göttin und den Kindern von Twinsun den kosmischen Crash verhindern.

„Little Big Adventure 2" ist die Fortsetzung des wunderschönen Action-Adventures von 1994. Aufatmen dürfen all diejenigen, denen der erste Teil der fantastischen Abenteuer von Twinsen zu kurz war. Auf drei Planeten mit insgesamt mehr als 200 Schauplätzen suchen Sie in der Fortsetzung nach Hilfe bei der Rettung von Twinsun. Damit ist „Little Big Adventure 2" etwa doppelt so groß wie der Vorgänger.

Grafisch blieb kein Polygon auf dem anderen: War der erste Teil noch komplett in isometrischer Ansicht gehalten, so erstrahlen Twinsens neue Abenteuer stellenweise in echtem 3D. Bewegen Sie sich unter freiem Himmel, werden Straßenlaternen, Ufos, Statuen, Drachen und was sonst noch zum Lokalkolorit von Twinsun gehört, in Echtzeit berechnet, texturiert und mit Gouraud-Algorithmen schattiert. Das bedeutet für Sie, daß Sie nicht mehr auf eine Kamera angewiesen sind. Bietet Ihnen die automatische Perspektive nicht den optimalen Blickwinkel, werden Sie Ihr eige-



Render-Rally '97: Waltwinsen Röhrl zieht auf den "500 Meilen von Twinsunapolis" an allen Gegnern vorbei.





Die gleiche Szene aus zwei verschiedenen Neigungswinkeln: Links spielen wir mit flacher Kameraeinstellung, rechts aus der Beinahe-Vogelperspektive.

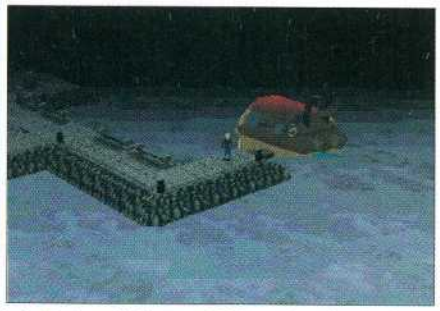
http://www.gamesdomain.com/faqs/relentls.html

Wer Lust hat, sich die Wartezeit auf "LBA 2" mit dem Besuch des ersten Teils zu vertreiben, der findet auf dieser "Games Domain"-Seite die nötigen Tips & Tricks.



Als ob die Sprünge zwischen den reißenden Fluten nicht schon schwierig genug wären: Der blaue Wasserdrache taucht genau im falschen Moment aus der Tiefe auf, um Sie zu ärgern.





Wenn Ihnen die normale Vergrößerung (links) zu unübersichtlich ist, dann zoomen Sie stufenlos aus dem Bild (rechts). Beim nächsten Bildwechsel schaltet "Little Big Adventure 2" auf die Voreinstellung zurück.

ner Kameramann und drehen, zoomen und kippen die Ansicht, bis die Einstellung optimal paßt. Nur innerhalb der Kneipen, Fabriken, Raumschiffe und Höhlen „mogeln" die Programmierer mit der bekannten isometrischen Ansicht und vorgerenderten Objekten.

Wie im ersten Teil wählen Sie auch in „Little Big Adventure 2" zwischen vier verschiedenen Verhaltensmustern von Twinsen. Im „Normal"-Modus schreiten Sie gelassen aus und untersuchen durch Druck auf die „Space"-Taste ein Objekt. So finden Sie alle Gegenstände, die zur Lösung der Rätsel nötig sind. Auch die hilfreiche Holo-Landkarte ist irgendwo in der Welt versteckt. Neu sind die beiden Ansichten der Karte: In der Planetenansicht sehen Sie Ihre Position auf der Weltkugel, in der Stadtansicht ist Ihr genauer Standort dargestellt.

Ist Twinsen „sportlich" eingestellt, joggt er unermüdlich durch die Gegend und hält sich während seiner Ruhepausen mit kleinen Lockerungsübungen fit. Drücken Sie jetzt auf die Space-Taste, setzen Sie zum Sprung an. Aus vollem Lauf hüpfen Sie natürlich weiter als aus dem Stand. Mit Jump'n'Run-bewährter Technik eilen Sie so von Klippe zu Klippe.

Um sich Ihrer Haut zu wehren, schalten Sie in den „aggressiven" Modus. Twinsen streift dann kampfbereit durch die Gegend und verteilt auf Tastendruck kräftig Hiebe und Tritte. Die vierte und letzte Möglichkeit ist der „Schleichen"-Modus. Auf Zehenspitzen pirscht sich Twinsen an Wächtern vorbei – immer darauf bedacht, Kämpfen aus dem Weg zu gehen.

In allen vier Modi schleudern Sie auf Wunsch einen kleinen magischen Ball auf Ihre Gegner. Der kommt wie ein Boomerang nach einigen Aufsetzern zu Ihnen zurück, solange Sie genügend Mana-Reserven bei sich haben. Eine weitere Fernwaffe sind Dartpfeile, mit denen Sie übermütige Angreifer spicken.

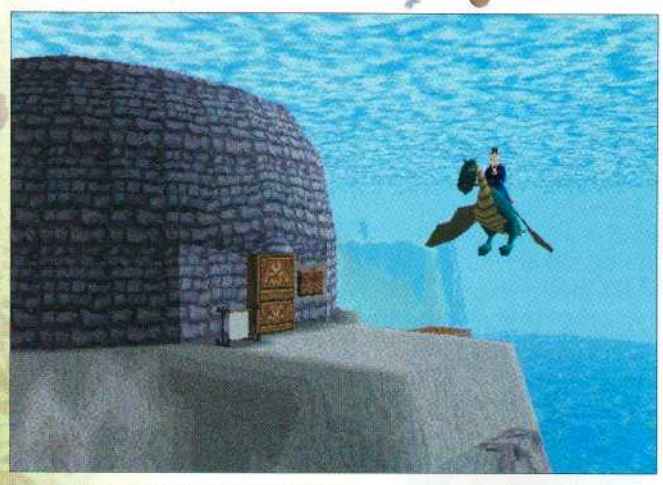


Vollversammlung: Alle Personen und Häuser auf dem Bild sind echtes, Gouraud-geshadetes 3D.

Erreichen Sie ein Ziel per pedes einfach nicht, dann steigen Sie in ein Comic-Vehikel um. Natürlich leidet das Auto unter akutem Benzinmangel und auch Ihr Flugdrache hat anfangs keine Lust auf einen Ausflug – doch was haben Sie sich auch von einem rätsellastigen Adventure sonst erwartet?



Zwischen den Abenteuern wird Twinsens Geschichte durch Render-Filme weitererzählt, die Sprachausgabe im Spiel erschallt wahlweise auf englisch, deutsch oder französisch. Von CD erklingen zwölf Audiotracks, die Twinsen's Reisen durch das magische Universum begleiten. Gespeichert wird bei "Little Big Adventure 2" an jeder beliebigen Stelle oder per Autosave beim Verlassen des Abenteuers.



Auf seinem Flugdrachen hat Twinsen das weite Meer überwunden und setzt auf einer kleinen Insel zur Landung an.



Titel
Little Big Adventure 2
Hersteller
Adeline/EA
geplanter Release
1. Quartal '97
Fertigstellung
90 Prozent

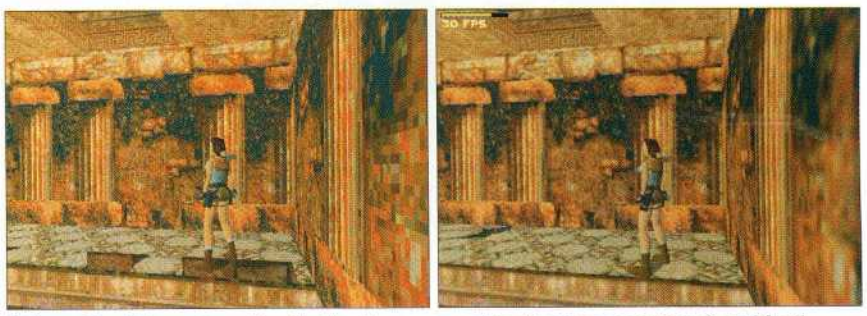
Grafisch und inhaltlich hochoriginelles Action-Adventure. Je nach Spielsituation wechselt die putzige SVGA-Optik zwischen isometrischer und echter 3D-Grafik.

Herrscher in der

VON ANDREAS ULRICH

Die Wellen um den hart umkämpften 3D-Beschleuniger-Markt glätten sich langsam. Nur noch drei Chipsätze kämpfen um die Marktvorherrschaft: 3dfx-Voodoo, Rendition Veritè und Videologic PowerVR buhlen um die Gunst der Käufer. Wir zeigen Ihnen Vor- und Nachteile der einzelnen 3D-Beschleunigerkarten.

3dfx-Voodoo



Haben Sie sich erst an die für Voodoo angepaßte Version von "Tomb Raider" gewöhnt, können Sie über die Standardausführung nur noch milde lächeln.

„3dfx und sonst nix!", so lautet die Devise der meisten Voodoo-Karten-Besitzer. Kein Wunder, bestechen die 3D-Beschleuniger nicht nur durch ihren enormen Geschwindigkeits-Boost sondern auch durch hervorragenden Filterfunktionen. Bestes Beispiel für die Power der 3dfx-Chipsätze ist „Tomb Raider": Störende Grafikfehler und lästige Clipping-Murkser der Standardversion gehören mit einer Voodoo-Karte endgültig der Vergangenheit an. Die 3dfx-Lara bewegt sich mit elegant-fließenden Bewegungen durch absolut ruckelfreie Gewölbe. Selbst in riesigen Hallen sinkt die Framerate nicht unter 30 Frames pro Sekunde – davon können Playstation- und Saturn-Besitzer nur träumen. Ärmlich ist im Moment das Softwareangebot: Außer dem genannten "Tomb Raider" reizt nur die optimierte Version eines indizierten Ego-Shooters. Der zugehörige Patch ist aber noch in der Beta-Phase und läßt nur erahnen, wie die endgültige Version aussehen wird. Angekündigt sind einige Softwareperlen: "Formel 1" von Psygnosis steht kurz vor der Veröffentlichung, "Pod" von Ubi Soft finden Sie in dieser Ausgabe der PC-Xtreme.

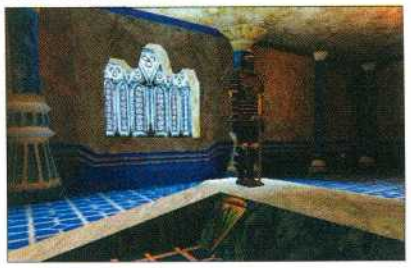
Voodoo Titel

Publisher	Titel
Sierra	A10 Tank Killer
Interplay	Actua Golf
Victor Maxx	Autoduel online
Eidos Interactive	Deathtrap Dungeon
Ocean	Dreadnought
Psygnosis	Formel 1
Interplay	Gears'n Guts
Electronic Arts	Magic Carpet
Playmates	Mortifikator X
Apogee	Prey
Silent Software	Return Fire 2
Optik Software	Shattered Reality
3DO	Starfighter
GT Interactive	Unreal
Psygnosis	Urban Decay
Eclipse	Xidious
Virgin	Zone Raiders

Wer sich für einen Voodoo-3D-Beschleuniger entscheidet, hat die Wahl zwischen der Orchid „Rightous" und der Diamond „Monster". Beide Add-on-Karten sind sehr begehrt und derzeit nur schwer erhältlich. Bis zur Jahreshälfte soll die erste „Voodoo Rush"-Karte auf den Markt kommen. Die „Rush" Version ist eine Stand-Alone-Grafikkarte mit einer Voodoo-Tochterplatine. Als erster hat sich Grafikkartenhersteller Herkules die neue Technologie unter den Nagel gerissen und bestückt seine „Stingray 128" mit dem pfeilschnellen 3D-Aufsatz. Preis und Release-Date stehen noch nicht fest. Im Gegensatz zu den derzeit erhältlichen Voodoo-Karten entfaltet der „Rush"-Chip seine Fähigkeiten nicht nur im Vollbild, sondern auch im Fenster.



Von "Tiger Shark" gibt es eine spielbare Demo im Internet zum Download



Das "Wizards Tower"-Demo beeindruckt durch die flüssige 3D-Engine

Jenseits von Voodoo:





Ataris "San Francisco Rush" nutzt die Fähigkeiten des 3dfx Obsidian Chipsatzes. Eine PC-Version ist in Arbeit.

Die „Obsidian"-Boards von 3dfx sind erweiterte Voodoo-Boards, die nicht für den Heim-PC entwickelt wurden. Mit 3dfx-Obsidian ausgestattete professionelle Flugsimulatoren werden sowohl in der zivilen als auch in der militärischen Luftfahrt eingesetzt. Das 2500 Dollar teure Board protzt mit vier Textur- und zwei Grafik-Prozessoren, während auf den herkömmlichen Beschleunigern jeweils nur ein Chip zu finden ist. Das Resultat des Hardware-Wahnsinns: Die Obsidian-Karten erreichen eine dreimal höhere Fill-Rate als Rightous oder Monster. Automatenhersteller Atari setzt auf Obsidian-Voodoo: Das Groschengrab „San Francisco Rush" basiert auf der 3dfx Technologie. Nur in Amerika gibt es den „Virtual Batting Cage": Angehende Homerun-Champs schwingen mit einem echten Schläger nach dem Pixel-Ball. Für die Grafik sorgt ein auf Voodoo basierendes System.





Dank Voodoo wird Takaras Konsolenumsetzung "Toshinden" doch noch zum PC-Prügel-Highlight.

dritten Dimension

Rendition Veritè1000

In den USA sehr verbreitet sind 3D-Beschleuniger mit dem Rendition-Veritè-Chipsatz. Das liegt in erster Linie daran, daß die leistungsfähigen 3D-Karten Monate vor Voodoo und PowerVR auf dem Markt erschienen sind. Im Gegensatz zur Konkurrenz sind Veritè-Karten nur als vollständige Grafikkarten erhältlich. Genau das hindert den Erfolg der Karten, da der 2D-Teil der bisher erhältlichen Karten eher als „lahm" bezeichnet werden kann. Im krassen Gegensatz dazu steht die Leistungsfähigkeit des 3D-Chips: Von Mip-Mapping, tri-linearem Filtering bis zu Alpha Blending leistet der Prozessor alles, wovon moderne 3D-Spiele profitieren. Der direkte Vergleich der beschleunigten "Tomb Raider"-Versionen bezeugt einen Geschwindigkeitsvorsprung der Voodoo-Version. Von Grafikblitzern war auf der Rendition-Version nichts mehr zu sehen, dafür müssen Sie sich mit Clipping-Fehlern abfinden. Zur Ehrenrettung soll nicht unerwähnt bleiben, daß sich der Rendition-Patch erst im „Beta"-Stadium befand. Vier Hersteller verwenden auf ihren Grafikkarten den Rendition 3D-Chip: Creative Labs „3D-Blaster", Sierras „Screaming 3D", Intergraphs „Intense 3D" (ehemals „Reactor 3D") und Canopus' „Total 3D".

Canopus „Total 3D"

Das Canopus-Board ist das wohl interessanteste Rendition-Veritè Board, da es neben der guten 3D-Performance auch optimale 2D-Leistung bringen soll. Doppeltes 3D-Vergnügen verspricht die Karte dank des integrierten Shutterbrillen-Interfaces. Jede LCD-Bios-kompatible Brille kann an der „Total 3D" betrieben werden. Das ist noch nicht alles: Ein integrierter Sound-Chip rundet das Multimedia-Bündel ab.

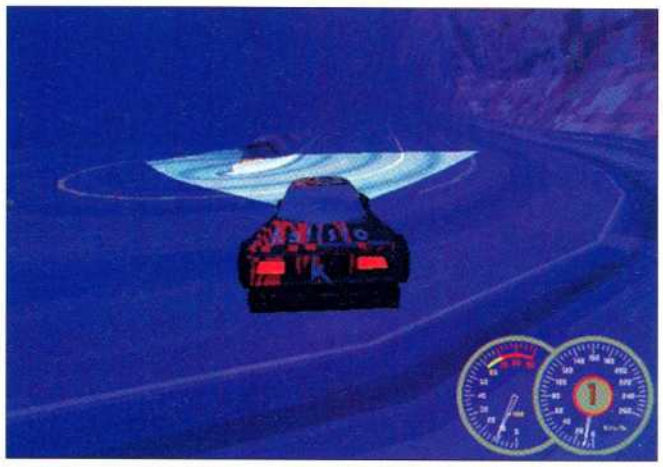


Verite Titel

Publisher	Titel
Bacchus	Gateworld
Datapath	Realimation
Digital Image	Eurofighter 2000
Domark	Apache
Domark	Deathtrap Dungeon
Domark	Terracide
Domark	Flying Nightmares 2
Gremlin Interactive	Gears N Guts
Grolier	Banzai Bug
GT Interactive	MIA
Papyrus	Nascar Racing
Psygnosis	Formel 1
Utopia Technologie	Montezumas Return
Virgin Interactive	Grand Slam Baseball
Virgin Interactive	Zone Raiders



Demnächst auch in Deutschland: Intergraphs "Intense 3D".



Beeindruckende Licht- und Schattenspiele gibt es bei Kalistos "Ultimate Race" zu bewundern.

NEC-Videologic PowerVR

Seit Weihnachten ist das Add-On-Board „Apokalypse 3D" von Videologic und NEC in Deutschland erhältlich . Zwei Nachteile trüben die ansonsten hervorragende Leistung der englischen Platine: Hardwarevoraussetzung ist ein Pentium mit 133 MHz und 16 MB RAM. Mit geringer getakteten Prozessoren arbeitet der 3D-Beschleuniger zwar auch zusammen, aber die Leistung ist unbefriedigend. Der zweite Nachteil ist, daß der PowerVR keine Filterfunktionen beherrscht. Solange die Programmierer nicht mit hochauflösenden Texturen arbeiten, bleiben Sie von groben Pixeln nicht verschont.

Elektronik-Riese NEC verfügt über das nötige Budget, um mit Exclusiv-Entwicklungen für so manches Software-Schmankerl zu sorgen: "Resident Evil" und "Ultimate Race" sind zwei der Titel, die Sie nur mit dem 3D-Beschleuniger von Videologic spielen können. PowerVR-Besitzer werden auch in Zukunft mit ausreichend Software versorgt: Psygnosis "Formel 1" und EAs "Wing Commander 5" werden dank der „Power SGL" API ebenfalls mit optimaler Geschwindigkeit über den Bildschirm jagen. Alle in der Tabelle aufgeführten Titel werden für optimale Performance in "Power SGL" optimiert. PowerVR 2 ist übrigens schon in der Mache, ein Release aber in weiter Ferne.

PowerVR Titel

Publisher	Titel
Artdink	A Train No. 5
Capcom	Resident Evil
Electronic Arts	Apache AH64
Electronic Arts	Wing Commander 5
Gremlin	VR Golf
GTE Entertainment	FX Fighter Turbo
Interplay	Descent 2
Kalisto	Nightmare Creatures
KOEI	Castle of Devils
Looking Glass	Flight Unlimited
Playmate Interactive	MDK
Psygnosis	Wipeout XL
Psygnosis	Destruction Derby 2
Sega	Virtua On
Virtuality Japan	Revolte

FAZIT

Eine Kaufempfehlung wollen wir derzeit beim besten Willen nicht geben. Jede der drei 3D-Beschleuniger hat seine Vor- und Nachteile: PowerVR lockt mit einigen Exclusiv-Software-Delikatessen, enttäuscht stellenweise wegen der fehlenden Filterfunktionen. Rendition-Beschleuniger sind vollwertige Grafikkarten. Der Verité-Chip leistet anständige 3D-Arbeit, aber der 2D-Part kann mit handelsüblichen Grafikkarten nicht konkurrieren. Die Voodoo-Karten überzeugen in allen technischen Belangen, lediglich das mangelhafte Softwareangebot läßt die Geldscheine im Portemonnaie verharren – aber das wird ja hoffentlich noch werden.

Chipsatz	VOODOO	VERITE	POWER VR
Hersteller	Orchid Diamond	Creative Labs	Videologic
Preis	ca. 500 Mark	ca. 400 Mark	ca. 370 Mark
Speicher	4 MB EDO	4 MB EDO	4 MB SGRAM
Tunnel D3D	60 FPS	54 FPS	60 FPS

GIB' DEINER KARRE WAAS SIE BRAUCHT!







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

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

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

PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS

http://www.psygnosis.com

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


DESTRUCTION
DERBY
2



Winnie Forster

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



Martin Gaksch

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



Andreas Ulrich

Vorlieben: 3D-Karten-optimierte Spiele, schnelle Internet-Verbindung, 64er Emulator
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, Pod, MDK, Bazooka Sue



Robert Bannert

Vorlieben: Fantasy-Schwarten, mein eigenes Rollenspiel, "Magic"-Karten, Ausschlafen, Sonnenschein
Abneigungen: Intoleranz, Rap, "Die Kelly Family", enervierende Ladepausen, Fasching, langsame Macs
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, Feists "Schlangenkriege"
Auf seiner Festplatte: Project Paradise, Might & Magic: World of Xeen, Diablo, Warcraft 2


84: Age of Sail



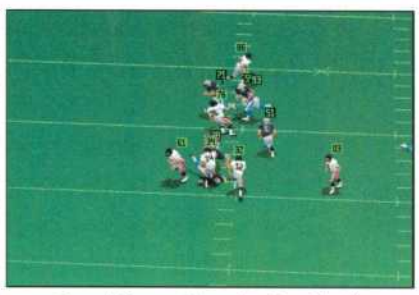
48: Bazooka Sue


47: Dactylus


54: DSF Fußball-Manager



50: Fallen Haven


52: Front Page Sports Football 97


40: Grid Run


59: Magic the Gath.: Battlemage


53: Marathon 2

RTS


36: MDK


43: Obsidian



44: POD


61: Sim Park


35: Slamscape


56: Theme Hospital



42: Slamtilt Pinball 2



41: Space Jam


60: Splitterwelten



46: Winzer Deluxe

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: Viacom, USA

Slamscape

VON TOBIAS SCHWEIKL

Manche Alpträume enden nie: Auf der Fahrt nach Hause werden Sie von einem Lastwagen überrollt, fallen ins Koma und damit verrückten Wissenschaftlern in die Hände. Ohne Skrupel koppeln die Forscher Ihren Körper mit dem "Slamscape-Remulator". Auf geht´s in kollektive schlechte Gewissen: 16 Gehirne sind mit der Teufelsmaschine verkabelt und geraten außer Rand und Band.

Im stromlinienförmigen Polygonjäger flitzen Sie hektisch durch die mit den Ausgeburten Ihrer Fantasie angefüllten Psycho-Arenen. Sigmund Freud hätten die Levelgegner von "Slamscape" begeistert: Ein Horrorkarussel mit aufmontierten Äxten schlitzt Ihr Hovermobil der Länge nach auf, auch der pummelige Shreddy-Bär ist alles andere als kuschlig. Mit seinen Messerklauen wäre er in der Elm-Street besser aufgehoben als in einem Computer-Spiel mit MTV-Lizenz.



Ab ins nächste Level: Jede Welt hat einen anderen Alptraum.

Per Tastatur oder Joystick steuern Sie Ihr Hovercraft in einer aberwitzigen Hexenjagd zwischen feuerballspuckenden Schießbuden und zähnefletschenden Luftballons hindurch. Ganz schön knifflig: Wegen der fehlenden Bodenhaftung bedeutet in "Slamscape" ein Lenkausschlag nach links keineswegs eine Linkskurve. Erst durch Gegenschub überreden Sie Ihre trägen Turbinen zum Richtungswechsel. Gleichzeitig zielen Sie mit der starr eingebauten Frontalkanone auf lästige Gegner. Ziel der Horror-Hatz ist es, in jeder Region vier "Unterbewußtseinskugeln" (Orb-Ids) zu befreien und dadurch den zentralen Levelausgang zu öffnen.

Um an die Orb-Ids zu gelangen, schießen Sie sich den Weg frei, springen mit dem Gleiter über rotierende Hindernisse und weichen fahrenden, schwebenden und rollenden Feindmassen aus. Wird die Lage brenzlig, werfen Sie ein klapperndes Gebiß aus Ihrem Fahrzeug. Ähnlich einer Bärenfalle beißt das Schnappmaul alles an, das vor die Zähne kommt. Zusätzlich finden Sie verschiedene Extras: Die Schnellfeuerwaffe erhöht Ihre Schußfrequenz und Durchschlagskraft erheblich. Nicht so schnell, aber viel explosiver ist der Torpedo. Leider ist seine Reichweite begrenzt.
Wie der "As seen on MTV"-Button auf der Verpackung verrät, stammt der Soundtrack von der Grunge-Band "God Lives Underwater". Sollte es in Deutschland Fans dieser Formation geben, so werden sie sich über die drei auf CD gepreßten Musikvideos freuen.



Esoterisch: Die vier Mauern (mit aufgepappten Spielkarten) rotieren um den zentralen Orb. Sie manövrieren ins Zentrum und geben sich die Kugel!



MTV auf der Festplatte? Mit dem Simpel-Szenario ("Finde Orbs und raus aus dem Level") könnte ich mich noch anfreunden – ähnliches stellte sich in "Necrodome" als durchaus spaßig heraus. Was mich schlucken läßt, ist die Umsetzung der Primitividee: Die psychedelisch geplante Grafik ist bestenfalls peinlich. Irgendwie wirken die Alptraumfiguren mit – bei großzügiger Rechnung – zwei Animationsphasen wie das 3D-Experiment eines Heimprogrammierers. Auf den optischen Salat hat Viacom eine völlig unbrauchbare Steuerung gepackt. Es ist völlig ausgeschlossen, daß Sie ohne Kollission und in akzeptabler Geschwindigkeit jemals ein Ziel erreichen. Dieses Problem wird durch das Leveldesign noch unterstützt: Die Entwickler haben alle 3D-Objekte, die Sie auf ihrer Festplatte finden konnten, in beliebiger Reihenfolge ausgesetzt. Sollten Sie zumindest auf eine vernünftige Akustik hoffen – Fehlanzeige! Über die Grunge-Klänge mag man denken wie man will, doch der Rest ist bestenfalls störend.

http://www.dr-dream.com

Sie werden ungefähr 21 Jahre Ihres Lebens im Schlaf verbringen, acht davon träumend. Auf "Dr. Dream´s" Website finden Sie populärwissenschaftlichen Background für die Analyse Ihrer persönlichen (Alp)träume.

SLAMSCAPE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	**2**	33
HERSTELLER	**VIRGIN**	PRÄSENTATION	X X	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X	3	**3**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X	3	**6**	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X	4	**8**	
		SPIELDESIGN	X	7	**7**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Konfuse 3D-Ballerei mit psychedelischer Alptraumgrafik und MTV-Grunge-Soundtrack von "God Lives Underwater".

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Die Grafik ist bereits auf einem Pentium 100 mit 16 MByte erträglich, doch um in den wahren "Spielgenuß" zu kommen, sollten Sie einen P/133-Chipsatz unter der Haube haben. Ansonsten sind die Anforderungen eher bescheiden.

RATING **ACTION**

Entwickler: Shiny, USA
Produzent: David Perry
Spieldesign: Nick Bruty, Bob Stevenson, Tim Williams
Programmierung: Andy Astor, Martin Brownlow
Grafik: Nick Bruty, Bob Stevenson
Sound: Tommy Tallarico Studios

MDK

VON TOBIAS SCHWEIKL

PC XTREME X CELLENT

Als ob die Menschheit mit Ozonloch, sterbendem Regenwald und Windows 95 nicht schon genug gegeißelt wäre, greifen auch noch rücksichtslose Aliens die Erde an. Mit riesigen Erntemaschinen grasen sie die Oberfläche ab und walzen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt. Darunter so bedeutende Zentren irdischen Lebens wie Mill Valley, Kalifornien und Igotsky-runsky, Russland - zwei von sechs Einsatzorten Eurer "Murder, Death, Kill"-Missionen.

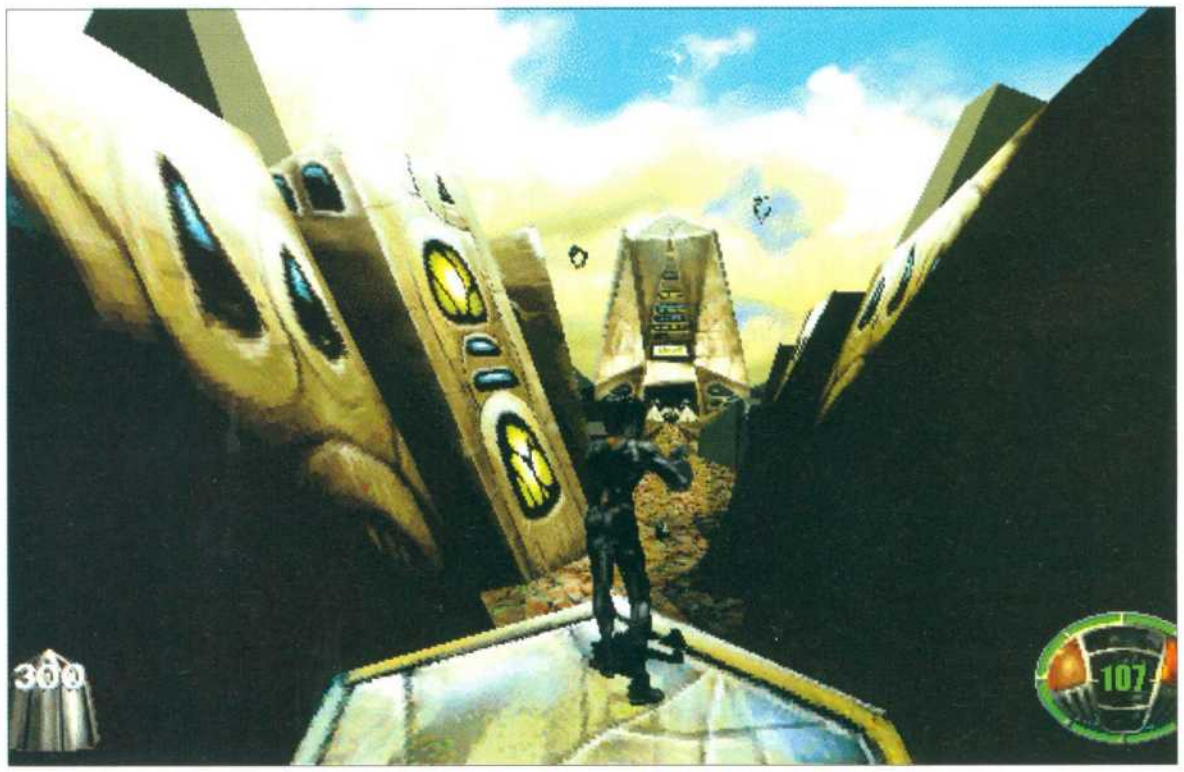
Sie, der wachsame, in Dutzenden Computerschlachten gestählte Verteidiger der Menschheit, gehen, in einen schwarzen Kampfanzug gehüllt und mit einer MG bewaffnet, für Interplay durchs 3D-Action-Inferno. In der Person von "Kurt" stürzen Sie sich vor jeder Mission im freien Fall aus einer Raumstation zur Erde. Dabei weichen Sie zielsuchenden Raketen aus und sammeln nebenbei noch die an Fallschirmen zur Erde schwebenden Extras auf. Nach dieser Einführung gilt es, in jedem Level eine der Erntemaschinen zu stoppen, indem Sie den Fahrer liquidieren. Dazu steuern Sie Ihren Helden mit den Cursortasten durch die in Echtzeit berechneten Gänge und Glaskuppeln. Sie sehen "Kurt" bei seinem Einsatz quasi über die gepanzerte Schulter. Dabei erblicken Sie nicht nur in jedem Level ein neues Gebäude und Bauten. Innerhalb der Missionen wechseln klaustrophobisch enge Kammern mit mehrstöckigen Hallen und Abschnitten unter freiem Erdenhimmel.



Um den Ausgang zu öffnen, zerschießen Sie drei Wassertanks. Ihre "Tornado"-Wumme hält die Gegner zurück.

Um unter den tolldreisten Invasoren aufzuräumen, genügt ein simpler Tastendruck, und Ihr MG spuckt Tod und Verderben. Wollen Sie die Aliens eleganter eliminieren, wechseln Sie in den Scharfschützenmodus. Mit der eingebauten Zoom-Funktion holen Sie meilenweit entfernte Gegner auf Nasenlänge zu sich heran und nehmen deren verwundbare Körperteile ins Visier: Ein Kopftreffer befördert auch härtere Gegner ins Jenseits. Für makabere Lacher sorgen Schüsse ins Bein: Die aus texturierten Polygonen zusammengebauten Alienroboter humpeln durch die Landschaft und ziehen das verletzte Körperteil nach.

Natürlich lassen sich Ihre Feinde eine solch' rabiate Behandlung nicht gefallen. Einfache Wachroboter feuern mit Lasergewehren auf Sie und Geschütztürme nehmen Sie mit blauen Energieprojektilen aufs Korn. Ein



Noch haben die Aliens Sie nicht entdeckt! Aus dieser erhabenen Position nehmen Sie die Gegner einzeln ins Visier. Doch Vorsicht, nach den ersten Treffern wird zurückgeschossen.



Tobias: **Was für ein Spektakel! Mir fällt im Moment kein Spiel ein, das ähnlich abwechslungsreich wäre wie "MDK".**
Andreas: **Ja, nicht nur, daß man ständig zwischen actionreichem Geballere und exaktem Zielschießen hin und her springt. Kein Level gleicht dem anderen und es gibt immer verschiedene Lösungen.**
Tobias: **Nur die kleinen Zwischeneinlagen hätte sich Shiny sparen können. Es macht vielleicht noch Spaß ein paar Bomben auf Alienköpfe zu werfen, doch der Rest ist gänzlich überflüssig.**
Andreas: **Dafür wurden sie auch kurz und schmerzlos gehalten. Sie sind eben da, Punktum. Da stören mich die Jump 'n'Run-Einlagen mehr. In einem der Räume habe ich den Ausgang erst nach etwa 20 Versuchen erreicht.**
Tobias: **Das war aber eine Ausnahme, denn die meisten Stellen lassen sich problemlos überwinden. Da hilft eben nur häufiges Speichern.**
Andreas: **Erinnert mich an Al Lowe: "Save early, save often."**

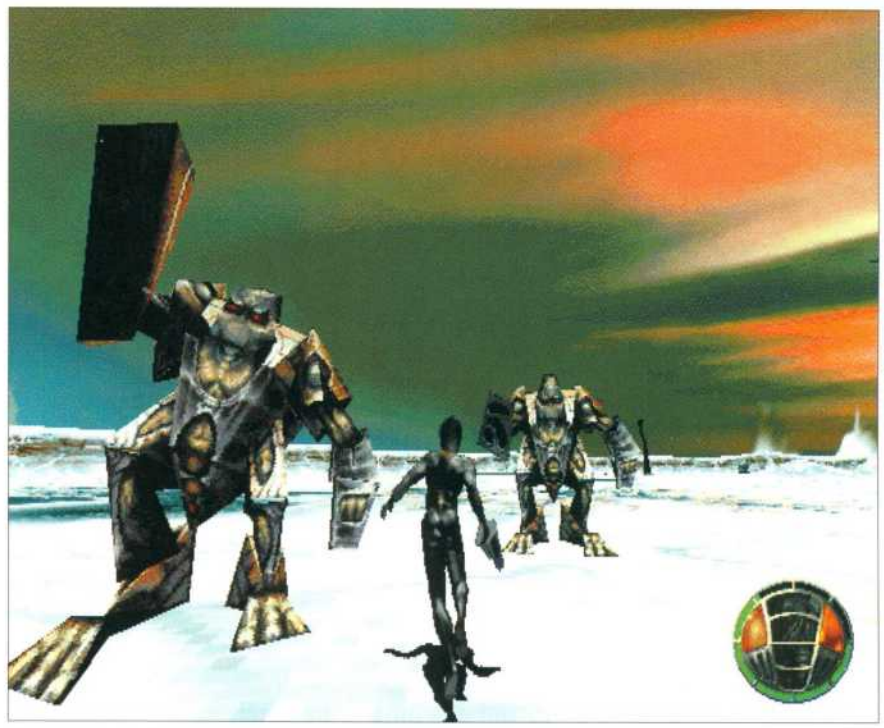






Auf dem Weg nach oben rollen ihnen Metallklumpen entgegen, die sich unten zu Kampfrobotern entfalten und Ihnen von hinten das Leben schwer machen.

Keine Mondfähre, sondern eine Extrawaffe. Die "Sniper Grenade" ist eine zielgenaue Explosivmunition.



Zwei Roboter bitten zum Tanz: Gekonnt wehren Sie die plumpen Annäherungsversuche ab und schlängeln sich zwischen den aufdringlichen Kerlen hindurch.

paar ganz verwegene – und dumme – Roboter schnappen sich sogar eine Bombe und stürmen als Kamikazejäger auf Beinen los.

Alle Feinde führen ein verblüffendes Eigenleben: Arbeiter schleppen sich mit Lasten ab, während ihr Boß ihnen dabei mit einer dicken Zigarre im Mund genüßlich zusieht – ein Bild wie aus dem PC-Xtreme-Alltag. Ein anderes Alien bedient gedankenverloren sein Schaltpult, bis eine Kugel aus Ihrem Lauf ihm das Display vor der Nase zerspringen läßt. Der Außerirdische blickt sich verdutzt um, taucht ab und kommt erst mit einem Lasergewehr wieder hinter seinem Pult hervor.

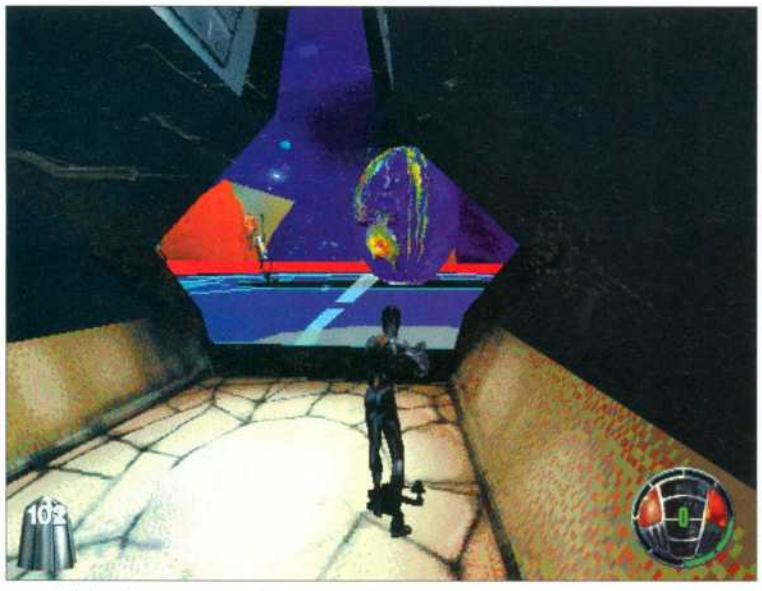
Doch ein flinker Finger am Abzug ist nur die halbe Miete: Um an allen verschlossenen Türen, tückischen Hinterhalten und gemeinen Endgegnern vorbeizukommen ist Kopfarbeit gefordert. Überlegen Sie genau, welches Ziel Sie als erstes attackieren. Es nützt nichts, einen Roboter nach dem anderen zu erschießen, wenn daneben eine Maschine ständig Nachschub produziert.

Manche der Gegner verschanzen sich hinter kugelsicheren Glaswänden, um z.B. einen Geschützturm zu bedienen. Während Sie hilflos vor dem Hindernis stehen, grinsen Ihnen die Aliens frech ins Gesicht. Da helfen nur die herumliegenden Extrawaffen. Schießen Sie im Scharfschützenmodus eine Sprengladung durch den Schlitz in der Barriere, das sprengt das Hindernis und den Aliens erstarrt das Grinsen im Gesicht.

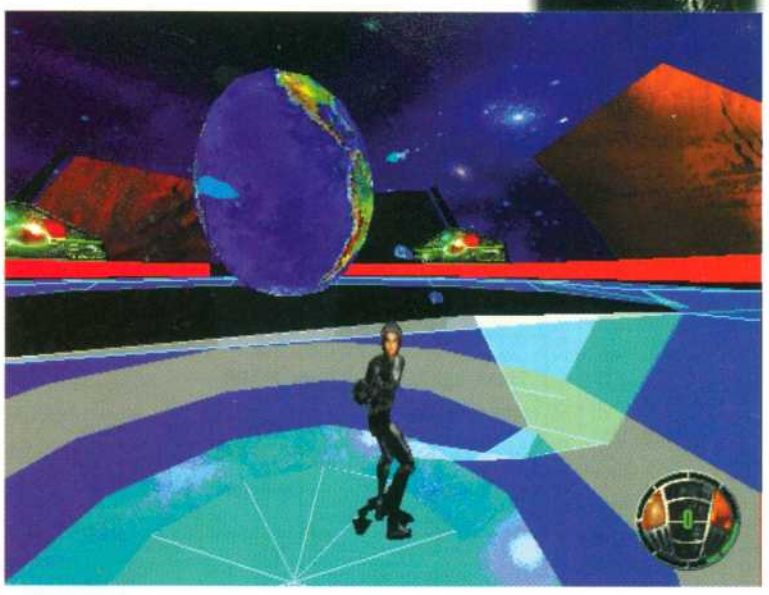


Manchmal übernehmen Sie auch ein herumstehendes Raumschiff durch die Zerstörung seines Kontrollcomputers. Es folgt eine kleine Zwischensequenz, in der Sie an Bord des automatischen Gleiters über das Schlachtfeld schweben und Ihre Bombenlast gezielt auf die in Bunkern versteckten Gegner regnen lassen.

Sollten Ihnen doch zu viele Feinde gegenüberstehen, hilft vielleicht die „interessanteste



Vorsichtig betreten Sie den Kontrollraum. Die diensthabenden Aliens sind harmlos und wehren sich kaum...



...doch wie kommen Sie aus dem bizarren Raum wieder heraus? Versuchen Sie es mit Gewehrfeuer auf die schwebende Erdkugel.



Im freien Fall auf die Erde weichen Sie den Raketen und Laserstrahlen aus und sammeln dabei fleißig Extrawaffen.



Was ein echter Weltenretter ist, der kann auch surfen. Nebenbei liefern Sie sich ein Feuergefecht mit ein paar Invasoren.



Im Tiefflug über feindliche Stellungen: Die Bomben zerstören auch die in Hangars geparkten Angriffsjäger der Aliens.



Shiny entbrennt mit "MDK" ein digitales Feuerwerk. Was in den Leveln an Raumschiffen, Robotern und Explosionen gegen Sie aufgefahren wird, ist beeindruckend. Doch der Animations-Overkill macht den Spielwitz allein nicht aus. Levelstruktur und Gegner überraschen Sie immer wieder neu. Kein Level ist wie der andere. Sie wissen einfach nicht, was passiert, ehe Sie es nicht versucht haben. Eine willkommene Abwechslung vom 3D-Alltag ist die Zoomfunktion: Jagen Sie dem ahnungslosen Bösewicht eine Kugel zwischen die Alienaugen.
Die Jump'n'Run-Einlagen sind etwas unerfreulicher. Weil die Sprungtaste unpräzise reagiert, verpassen Sie oft den Absprung. Nicht schlecht, aber überflüssig sind die Zwischenspielchen: Wenn ich rodeln will, krame ich mein C64-"Winter Games" aus dem Schrank.
Die Detail-Nörgeleien zeigen es Ihnen: Viel gibt's an "MDK" nicht zu kritisieren. Streifen Sie den Kampfanzug über, laden Sie das Maschinengewehr durch und lassen Sie sich fallen!

Bombe der Welt". So lautet der passende Name eine der makabersten Extrawaffen der Spielegeschichte: Kein Alien kann der Anziehungskraft dieser Sprengladung widerstehen, eilig kommen alle angelaufen um das Ding zu bestaunen. Sind genügend Gegner versammelt, sorgt ein simpler Tastendruck für Platz im Level. Nicht so lustig, aber ebenso nützlich, ist der Tornado: Auf Wunsch fegt ein Wirbelsturm aus Energieprojektilen durch den Raum und zerfetzt Ihre Feinde.
Scheitern Sie trotzdem an einer hartnäckig verteidigten Stellung, dann ist der Luftangriff Ihres sechsarmigen Cyborg-Hundes "Bones" die Lösung. Sie markieren das gewünschte Ziel, und der beste Freund des Menschen setzt zum Tiefflug an.

Wie von den Machern von „Earthworm Jim" zu erwarten, stecken in „MDK" auch Jump'n'Run-Einlagen. Manche der Extras befinden sich auf Podesten und sind nur durch gewagte Sprünge erreichbar. Das gleiche gilt für einige Ausgänge.

Zum Glück befindet sich in Ihrem Kampfanzug ein Fallschirm, mit dem Sie Fehltritte abfangen. Der eignet sich auch hervorragend, um längere Abgründe zu überwinden. Ist im Boden ein Gebläse installiert, mißbrauchen Sie den Fallschirm sogar zum Fliegen. Vom Aufwind getragen lassen Sie den Boden unter sich und segeln in die zweite Etage. Im Spiel verstreut sind kleine Zwischenspiele. Sie rodeln wie Georg "Weißwurst" Hackel einen Abhang hinunter oder werden zum "Silver Surfer" und gleiten anmutig eine verschlungene Bahn hinab. Durch geschicktes Manövrieren sammel Sie Lebenspunkte.



Kurt als militanter Nichtraucher. Der Zigarren-qualmende Boß hat seinen letzten Zug getan. Doch Vorsicht! Normale Munition macht Ihn nur wütend, laden Sie also besser gleich Explosivgeschosse in Ihr Scharfschützengewehr. Auf dem kleinen Bild rechts sehen Sie den gleichen Feind in einer geringeren Vergrößerung.

http://www.pbs.org/wgbh/pages/nova/aliens/alienhome.html

Glauben Sie an Ufos? Die Betreiber dieser Site tun es bestimmt! Auf mehreren Seiten werden "authentische" Fälle erklärt und Augenzeugen befragt. Auch Kritiker kommen zu Wort. Der Natur der Sache entsprechend ist Bildmaterial allerdings recht knapp...

MDK		Wertung		X	Punkte	X-Rating
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	89
HERSTELLER	**INTERPLAY**	PRÄSENTATION	X X X ● ●	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS/WIN95**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X X X X	4	20	
		SPIELDESIGN	X X X X X	7	35	

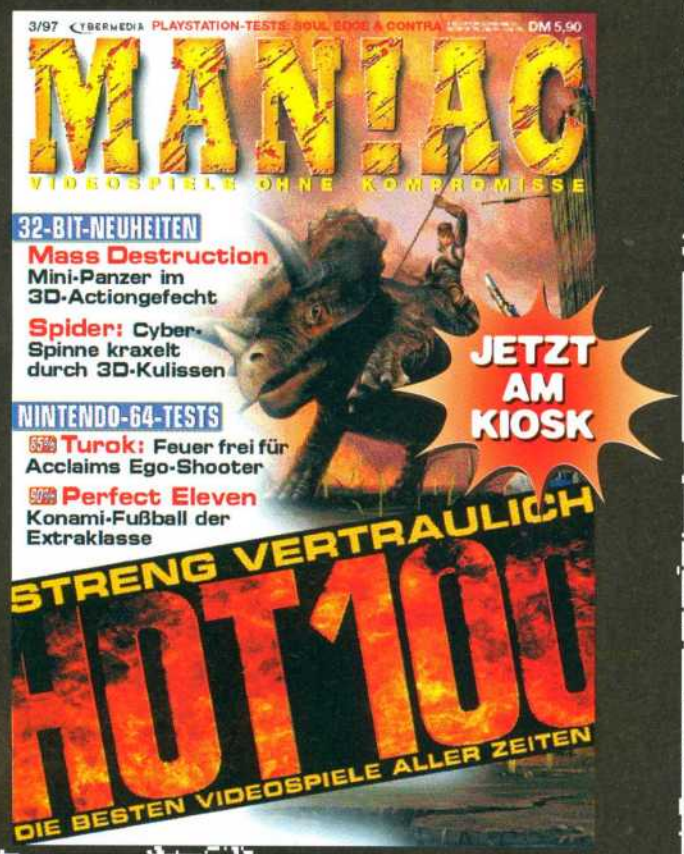
Multiplikator

FAZIT: 3D-Action mit Adventure- und Jump'n'Run-Einlagen sowie viel Humor. Die Polygongegner reagieren sehr realistisch.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	600 x 360	256	nicht nötig	16 MByte
High End	P/133	600 x 360	256	nicht unterstützt	16 MByte

Auf einem P/100 mit 16 MByte läuft "MDK" meist flüssig. Nur in extrem großen Räumen mit vielen Gegnern ging der Rechner in die Knie. Langsame Computer können die Detailstufe herunterschalten, die eigenwillige Auflösung ist fest.

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



PCX-ONLINE

WWW.LOGON.DE/PCX

AKTUELL, KRITISCH, KOMPETENT

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
D0991	**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 ot 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
D0630	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	Vollgas	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! **Fettgedruckt: bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar**
Versandkosten: 10,– DM **Internet: http://www.dynatex.de**

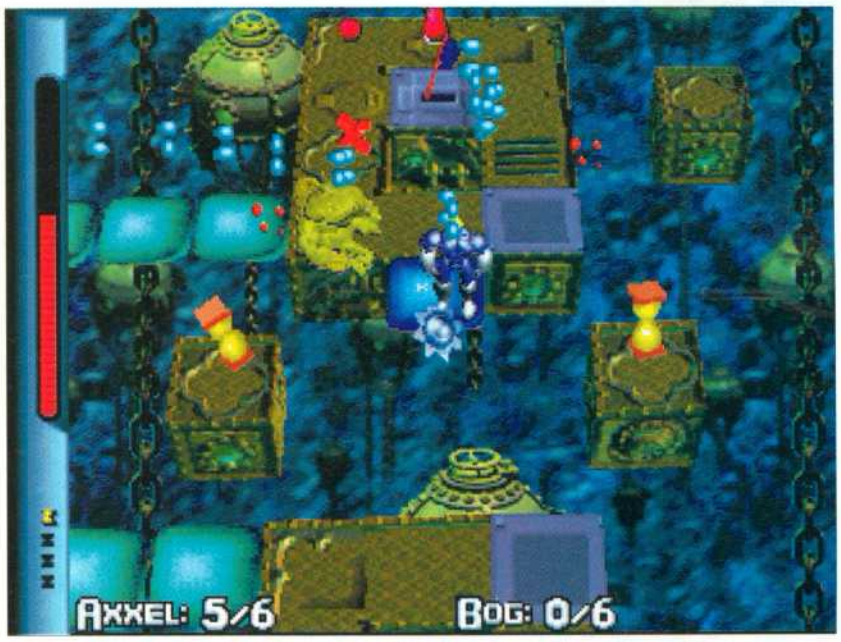
Entwickler: Radical Entertainment, USA
Produzent: Brian Thaklen
Programmierung: Tom Niwinski
Grafik: Glen Barnes
Sound: Paul Ruskay

Grid Run

VON ANDREAS ULRICH

Armer Axxel – arglos folgt er dem Hilferuf eines Raumkreuzers, wird prompt entführt und muß jetzt zur Belustigung einer Weltraumhexe um sein Leben kämpfen.

15 Mal tritt Axxel gegen monströse Kreaturen aus den Tiefen der Galaxis an, will er lebendig zu seinem Schiff zurückkehren. Ulkigerweise muß er nicht im Kampf Mann gegen Monster seine Unbezwinglichkeit beweisen, sondern lediglich zu einer Mischung aus „Fangen“ und „Capture the Flag“ in einer dreidimensionalen Welt der Plattformen und Kisten antreten. Die Regeln sind simpel: Jeder Kontrahent versucht eine vorgegebene Anzahl von Flaggen zu berühren. Wer als erster eine Flagge erreicht, darf munter weitersammeln. Der Andere muß seinen Gegner über das Spielfeld verfolgen und ihn berühren. Schafft er das, darf er seinerseits damit beginnen Fahnen einzusammeln oder bereits eingefärbt Flaggen wieder umzupolen.



Unterwasser-Action: Bog kommt gefährlich nahe an den brückenbauenden Axxel heran. Ein Ausweichen ist nicht mehr möglich.

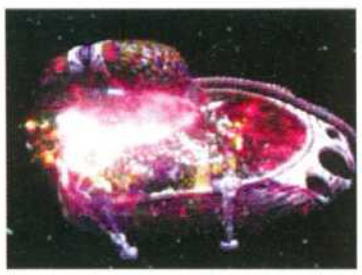
Wer zuerst die nötige Zahl Fahnen gesammelt hat, läßt sich als Sieger dieser Runde feiern. Damit der Spielablauf nicht zu primitiv wird, können die beiden unfreiwilligen Gegner auf magische Tricks zurückgreifen: Per Knopfdruck teleportiert sich Axxel auf einen zufälligen Punkt des Spielfelds, was besonders nützlich ist, wenn Ihnen der Kontrahent zu dicht auf den Pelz rückt. Allerdings läßt diese Aktion den Vorrat an magischer Energie rasch schrumpfen. Kommt Ihnen ein Gegner zu nahe, können Sie ihm ein paar Minen vor die Füße werfen oder einen Zwischenspurt einlegen. Sind Sie der Jäger, bringen Sie Ihren Feind mit Lasersalven ins Straucheln. Um Fahnen in isolierten Arealen zu erreichen, bauen Sie Brücken aus quadratischen Platten, die sich nach kurzer Zeit wieder auflösen.

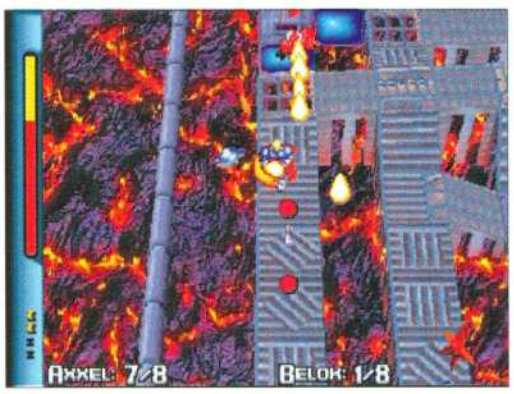
Sie treten gegen jeden der 15 Gegner dreimal an, anschließend eilen Sie in eine Bonusrunde, in der Sie Werte für Schnelligkeit, Beweglichkeit und Magie verbessern können.

Das Spielgeschehen wird zwar in 3D-Grafik dargestellt, trotzdem verharrt die Kamera in ihrer starren Position.



Dem „Running Man“ Axxel fällt es nicht besonders schwer gegen die unterbelichteten Monster zu bestehen. Im ersten Drittel des Spiels sind die Gegner so einfach zu bezwingen, daß man die Level auch gleich hätte weglassen können. In den späteren Spielstufen werden die Kameraden zwar penetranter, aber immer noch nicht klüger. Jagen Sie Ihren Gegner macht dieser kaum Anstalten Ihnen zu entkommen, sondern sammelt stur seine Fähnchen. Entsprechend leicht schnappen Sie sich das Sammelrecht zurück. „Grid Run“ ist auch technisch fragwürdig: Selbst in grober VGA-Auflösung mit 256 Farben ruckelt das Spielfeld. Vielleicht wäre es klüger gewesen, für dieses Spielprinzip auf herkömmliche Bitmap-Grafik zurückzugreifen, als eine mittelmäßige 3D-Engine zu bemühen.
Die Jagd nach den Wimpeln motiviert für kurze Zeit, einmal durchgespielt rühren Sie das Spiel aber kein zweites Mal an.
Hoffentlich bleiben wir in Zukunft von mittelmäßigen Konsolenumsetzungen wie dieser verschont.


Das Ende: Die Weltallhexe geht mitsamt ihres Schiffes unter.



Alles ist erlaubt: Der Außerirdische Belok versucht Axxel mit einer Lasersalve zu bremsen.

http://www.netonline.com/bomberman/

Radikal hat sich für "Grid Run" viel vorgenommen, soll es sich doch mit dem Klassiker "Bomberman" messen können.

GRID RUN		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	51
HERSTELLER	VIRGIN	PRÄSENTATION	X X X • •	2	6	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X • • •	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X • • •	3	6	
SPIELERANZAHL	1 - 2	GRAFIK	X X • • •	4	8	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Von allem etwas: Die Verknüpfung von "Capture the Flag", "Bomber-" und "Pac-Man" motiviert nur kurzfristig.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/100	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

"Grid Run" ruckelt auf allen Rechnern, da hilft auch kein dicker MMX-Pentium. Etwas Milderung verspricht die Farbreduzierung auf 8-Bit Farbtiefe. Darunter leiden die Zwischensequenzen aber erheblich.

Entwickler: Sculptured Software, US
Projektleitung: Mark Yamada
Spieldesign: Tom Carbone

Space Jam

VON HEINRICH LENHARDT



Den ersten Korb machten die "Monstars". Doch Bugs Bunny und die Seinen lassen sich selbst von der monströs pixeligen Grafik nicht verschrecken.



Eines der Bonusspiele, die Sie in den Viertel-Pausen wählen können. Hier betätigt sich Duffy Duck als gestreßter Turnschuhsucher.

Michael Jordan ist der Größte, wenn es um den genialen Umgang mit Basketbällen geht. Das weiß sogar Bugs Bunny, seines Zeichens dauermöhrenmampfender Zeichentrick-Held von Warner Bros. Um die Autonomie der heimischen Cartoon-Welt gegen Weltraum-Monster zu verteidigen, muß Bunnys gestrichelte Truppe ein Basketball-Spiel gewinnen. Und während die "Monstars" fünf NBA-Stars das Talent stehlen, reicht dem Trickfilm-Team ein einziger Legionär: Michael Jordan sorgt für die Lufthoheit.

Die optische Qualität der Zeichentrick/Realfilm-Verschmelzung "Space Jam" dürfte selbst die Disney-Chefetage erschreckt haben, wo man immer noch durch eine Halde unverkäuflicher Quasimodo-Knuffelpuppen watet. Eher freudige Verzückung herrscht hingegen bei Acclaim, wo man bekanntlich nur ungern Spiele ohne Lizenzweihen veröffentlicht. Im offiziellen Software-Ableger von "Space Jam" übernehmen Sie wahlweise die Seite der niedlichen Zeichentrick-Prominenz oder steuern das Aufgebot dicker Weltraum-Monster. Letztere haben durch ihre Wuchtigkeit eindeutige Vorteile in der Verteidigung. Bugs Bunny und Anhang hegen dafür das größere Talentpotential bei Schnelligkeit und Wurfgenauigkeit. Mit wahlweise zwei oder drei Spielfiguren pro Seite wird unkompliziertes Action-Basketball geboten. Je ein Feuerknopf sorgt für Paß, Wurf, Turbo oder Wechsel der kontrollierten Spielfigur. Entsprechend ideal steuert sich die Angelegenheit mit Game Pads der Vier-Buttons-aufwärts-Klasse.

Anscheinend haben die Entwickler selber eingesehen, daß sie sich mit dieser Masche auf überbevölkertes Terrain begeben. Durch "NBA Jam Extreme" oder "NBA Hang Time" gibt es genug aktuelle Action-Basketball-Alternativen. Also verpaßte man "Space Jam" eine Ladung kleiner Reaktionstests als Bonusspiele. Der Erfolg in diesen simplen Einlagen beeinflußt die Leistung Ihrer Akteure im nächsten Abschnitt. Ferner liefen: drei Schwierigkeitsgrade und ein Mini-Turniermodus.



Meinetwegen: Kiddies, die mit leuchtenden Augen aus dem Film rennen, werden dieses Programm vielleicht haben wollen. In welchem Stück Software kann man sonst Bugs Bunny und Michael Jordan als Spielfiguren in einem Team vereinen? Erste Kopfschmerzen bereitet dem grummeligen Lenhardt aber die technische Dürftigkeit der Grafik. Die pixelige VGA-Kulisse wird dem optischen Feuerwerk der Leinwandvorlage kaum gerecht. Guckt man sich ungeblendet vom Filmbonus den spielerischen Nenner an, fällt die Ernüchterung noch gründlicher aus. Die großen Monster verdecken mitunter die kleinen Cartoon-Figuren, Steuerung und Ablauf sind extrem simpel und die Bonusspielchen allenfalls zur Erheiterung Sechsjähriger geeignet. Wer auf Action-Basketball aus ist, sollte lieber zu "NBA Hang Time" greifen - Technik und Spielspaß sind dort eine Klasse besser. Simulations-Fans suchen eh' das Weite: Diese basketballige Geschicklichkeits-Mischung läßt gleichermaßen Realismus und Inspiration vermissen.



http://www.spacejam.com/index.cgi

Warner Bros. hat seinem spektakulären Film ein eigenes Heim im Internet spendiert. Sehr hübsch aufgemacht und reich gefüllt mir Hintergrund-Infos und witzigen Bildern.

SPACE JAM		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	45
HERSTELLER	ACCLAIM	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	MS-DOS	KOMPLEXITÄT	X X • • •	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1 - 3 (AN EINEM PC, NETZWERK)	GRAFIK	X X • • •	4	8	
		SPIELDESIGN	X X • • •	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: NBA-Jam-Verschnitt mit einer milden Prise Comic-Charme. Unbeholfene Technik, lustloses Design.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/60	320x200	256	nicht unterstützt	8 MByte



Entwicklerteam Sculptured Software sollte mal die Zauberworte "Super VGA" und "VESA" im Lexikon nachschlagen. Wenigstens freuen sich alle Low-End-User. Die Kombination "2D" und "niedrige Auflösung" macht "Space Jam" zum Ressourcen-Schoner.

Produzent: Kevin Gliner
Programmierung: Todd Hartmann, Mark Kness, Peter Siamidis
Grafik: Phil Shenk, Paul Effinger
Sound: Ridgeway Sound, Matt Ridgeway

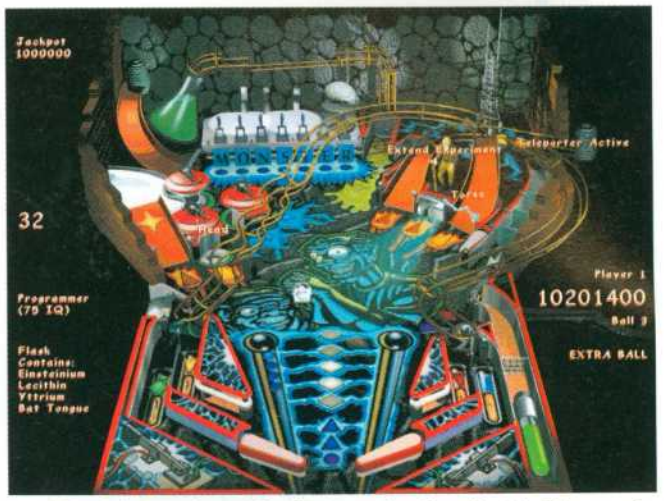
Slam Tilt Pinball 2

VON ANDREAS ULRICH

Jedem Flipper seine Fortsetzung. Ein Flippertisch des "Slam Tilt"-Vorgängers fand durch „Microsoft Plus" weite Verbreitung auf den deutschen Heim-PCs. Jetzt beglückt uns Hersteller Maxis mit einer Fortsetzung zur Windows-Kugelschubserei von 1995.

Auf drei Tischen stellen Sie Ihr Geschick unter Beweis: Beim „Captain Hero"-Flipper kämpfen Sie als "@-Man" gegen zahlreiche Super-Schurken, verrückte Wissenschaftler, den ekligen Slime-Man oder den rabiaten Earthquake. Diese mißbrauchen ihre übermenschlichen Kräften, um Häuser einzureißen, die neben dem Spielfeld aufgebaut sind. Mit Treffern auf Bumper und Rampen richten Sie die Gebäude wieder auf und fordern die wüsten Unholde zum Duell heraus. Während ein Countdown gnadenlos nach unten tickt, versuchen Sie Ihren Widersacher mit präzisen Schüssen aus dem Weg zu räumen.

Bei „Alien Daze" wollen Sie sich die Erde untertan machen. Dazu müssen Sie in fünf Missionen souverän Ziele, Rampen und Bumper aufs Korn nehmen. Was am echtem Flipper nie möglich wäre, erleben Sie bei „Alien Daze": Nach zwölf Bumper-Treffern wird ein Beam aktiviert, der die Kugel über den Tisch schweben läßt und sie mit den Hintergrundgrafiken verschmilzt. Schießen Sie auf das Ufo, bleibt die Kugel in der fliegenden Untertasse. Die fünfte Kugel befreit die restlichen vier Bälle und beglückt Sie mit hektischer Multiball-Action.



Würfelspiel: Beachten Sie die Form der Kugel – Einflüsse auf die Laufbahn haben die Kanten jedoch nicht.

Humorvoll wird es bei „Mad Scientist": Sie übernehmen die Rolle des Gehilfen Igor, der seinem Meister bei der Schöpfung eines Monsters aus Teilen längst verstorbener Mitbürger zur Hand geht. Sie sammeln Leichenteile, Ingredienzien und wehren sich gegen den aufgebrachten Mob. Treffen Sie bestimmte Ziele, dann erhalten Sie Zutaten für einen Überraschungstrunk. Haben Sie gut gezielt und versenken die Kugel unter dem Reagenzglas, dann dürfen Sie die gesammelten Elemente mixen. Das Resultat reicht von Bonuspunkten bis zu Extrabällen. Treffen Sie in den Teleporter, morpht der Spielball zu einem eingedellten Klumpen oder fusioniert mit einem Würfel.

Auf ein spaßiges LED-Display wie in den meisten anderen modernen PC-Flippern verzichteten die Maxis-Programmierer. Dank des eingesparten Platzes wird in "Slam Tilt 2" nicht gescrollt. Das Spiel läuft augenschonend in 1024 x 768 oder 800 x 600 Pixel ab, vorausgesetzt Sie haben die nötigen Ressourcen .



Am oberen Rand können Sie sich Meldungen über Ziele und Missionen einblenden lassen



Ist es wirklich so schwer eine Kugel ohne Ruckeln über ein Standbild zu bewegen? Selbst ein P100 schafft es nicht die "Slam Tilt"-Kugel anstandslos über den Tisch zu rollen. Richtig böse wird es, wenn darüberhinaus ein animiertes Ziel auftaucht: Die Kugel erhüpft sich ihren Weg, anstatt auf der physikalisch korrekten Bahn zu rollen. Frustrierend oft überrascht die Kugel durch ihre unnatürliche Geschwindigkeit und seltsames Abprallverhalten.
Auch spielerisch ist "Slam Tilt" unausgewogen: Wenn die Programmierer schon Gags wie die Kugel-Metamorphose einbauen, warum bewegt sich ein Würfel dann genauso wie die normale Silberkugel?
Zu den optischen Missetaten gesellt sich ein akustischer Ekelmix: Die drei Musikstücke (vom Big-Band-Dixie bis zur Geigenfolter) sind so nervend, daß ich schon nach wenigen Takten abschaltete und mich mit den Standard-"Pings" und -"Pongs" des Flippers begnügte. Bei besonderen Treffern wird dazu ein witzloses Sprachsample eingespielt.

http://www.lysator.liu.se/pinball/IPD/Search.cgi

Wenn Sie auf der Suche nach einem bestimmten Flipper sind, sollten Sie die "Internet Pinball"-Datenbank durchforsten. Zu fast jedem Flipper finden Sie Bilder vom Spielfeld und der Anzeigentafel. Textfiles erläutern Ziele und Missionen des Flippers.

SLAM TILT PINBALL 2		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X • •	1	3	42
HERSTELLER	VIRGIN	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 3.1/95	KOMPLEXITÄT	X X • • •	3	6	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X • • • •	3	3	
SPIELERANZAHL	1 - 4	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X • • •	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Slam Tilt Pinball 2 ist ein ideenloser Aufguß des ersten Teils, technisch schwach, akustisch bescheuert.

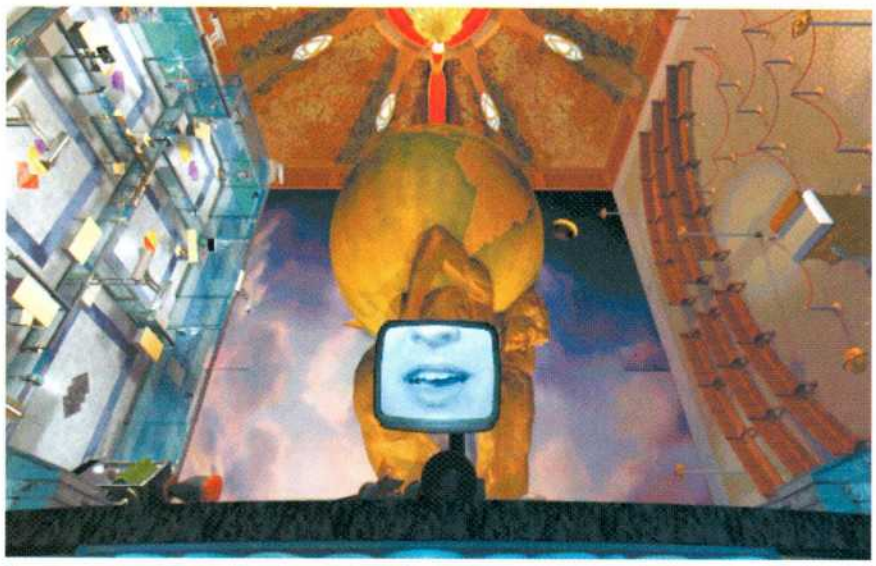
	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/60	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	1024x768	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Um in den Genuß der höchsten Auflösung zu kommen, muß mindestens ein P133 die Kugel beschleunigen. Auffallend Positiv: Auch unter Windows 95 wird kein Direct-X-Treiber benötigt.

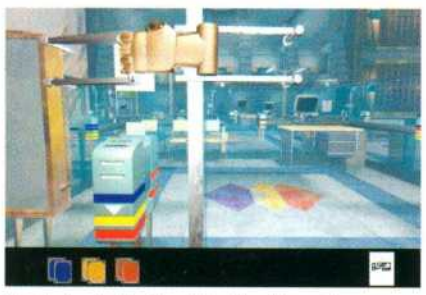
Produzent: Matthew Fassberg, Tom Laskawy
Programmierung: Andrew Rostaing
Grafik: Alex Laurant, Roy Forge Smith
Sound: Thomas Dolby

Obsidian

VON ROBERT BANNERT



In diesem würfelförmigen Raum ist jede Seite Boden, Decke und Wand zugleich. Von den Dimensionen verwirrt kann es Ihnen durchaus passieren, daß Sie der netten Dame am Informationsschalter versehentlich mal auf die Nase treten...



Im Labyrinth der Bürokratie müssen Sie drei schwarze Karten sammeln, um zur Voranmeldung zu gelangen.



Eine harte Nuß: Mit nur vier einfachen Symbolen können Sie einen erstaunlich komplexen Weg programmieren.

Am Anfang war ein sprechendes Buch, unzählige Plagiate sollten folgten: "Myst"-ische Render-Adventures unterscheiden sich manchmal nur in der Art des Zugangs zum nächsten Phantasie-Level. Was bei "Lighthouse" und "Timelapse" ein Dimensions- bzw. Zeittor war, ist im ersten Grafikadventure von Segasoft ein haushoher "Obsidian"-Kristall, der auch die Hintergrundstory lieferte: Die Wissenschaftler Max und Lilah entwickelten eine Technologie, die mit Hilfe winziger Nano-Roboter den Zusammenbau jedes vorstellbaren Moleküls ermöglicht. Doch ein Experiment mit dem Kristall macht Probleme: Im Inneren des Obsidian erschaffen die Nanobots eine Phantasiewelt nach der anderen. Als Max in der Nähe plötzlich verschwindet, ist Lilah natürlich aus dem Häuschen. Sie steuern die potentielle Witwe, um die Ordnung wiederherzustellen.

Schon beim ersten Schritt wird ein Unterschied zum klassischen Render-Adventure deutlich: Sie springen nicht von Standbild zu Standbild, wenn Sie sich fortbewegen, sondern werden mit hochauflösenden Animationen verwöhnt. In Verbindung mit der simplen Maussteuerung ermöglicht Obsidian kinderleichte Orientierung: Kleine Pfeile zeigen die begehbaren Richtungen oder mögliche Nahansichten und Drehungen an, sobald Sie die entsprechenden Stellen mit dem Cursor berühren. Die Tatsache, daß es kein Inventory gibt, und Sie maximal einen Gegenstand halten können, läßt erahnen, daß es bei "Obsidian" nicht ums Sammeln von Objekten geht.

Haben Sie den Zugang zum Kristall gefunden, tauchen Sie in einem räumlich unmöglichen Würfelbüro wieder auf: Jede der sechs Seiten stellt den Boden eines Raumes dar, über bestimmte Stellen an den Kanten wechseln Sie Ihren Standpunkt und damit die Gravitationsrichtung. Neben dem Orientierungsproblem müssen Sie Logik- und Kombinations-Puzzles lösen und sich durch einen bürokratischen Irrgarten schlagen. Haben Sie den Chef des Büros gefunden, geht's weiter in den nächsten Mikrokosmos, wo eine mechanische Spinne auf ihre Wiedererweckung wartet.



Wunderbare Welten lassen sich mit Render-Programmen leicht erzeugen, doch selten ist das jemandem so gut gelungen wie den Entwicklern von "Obsidian": Das Design des Würfelbüros ist schlichtweg genial und spätestens beim ersten Gravitationswechsel wird klar, daß die animierte Fortbewegung nicht nur aus Schönheitsgründen gewählt wurde: Die tadellos produzierten Videos lösen nicht nur Orientierungsprobleme, sondern ermöglichen auch witzige Dimensions-Spielereien. Professionell ging Segasoft auch beim Puzzle-Design vor: Nicht Verwirrung durch abstrakte Rätsel, sondern ungeheure Komplexität bringt die Köpfe zum Rauchen. Das fehlende Inventory läßt sich verschmerzen, doch kann ich meinen "Zork"-verwöhnten Ohren trauen? Der nur sporadisch erklingende Midi-Sound ist flach, lediglich einige 3D-Effekte verschaffen "Obsidian" noch zwei Sound-Punkte. Die Story sorgt im Urwald der "Myst"-Clones kaum für Abwechslung, ist davon abgesehen aber schlüssig und technisch interessant umgesetzt.

OBSIDIAN		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	5	65
HERSTELLER	SEGASOFT	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	9	
SPEICHERMEDIUM	5 CD-ROMS	SOUND	X X ● ● ●	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X X ●	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X ● ●	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Render-Adventure mit "Myst"-typischer Fantasy-Fiction-Atmosphäre, aber Animations-Videos statt Standbildsprüngen.

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

Fullscreen-Videos sorgen für Heißhunger auf Arbeits- und Grafikspeicher sowie Prozessorleistung: Ein 16-MB-Pentium der Oberklasse mit 2-MB-Grafikkarte sollte den Animationen jedoch auf die Sprünge helfen.



http://www.primenet.com/~paradox/guild.html

Obsidian – ein Stoff, der die Welt der Fantasy-Computerspiele seit jeher begeistert. "Ultima"-Fans haben eine Gilde nach dem Kristall benannt und ihr eine wirklich sehenswerte Internet-Seite gewidmet. Hier können Sie u.a. Mitglied der Edelsteingilde werden.

Pod

VON ANDREAS ULRICH

Spieldesign: Thomas Belmont, Zoran Milisavljevic, Denis Pham, Christophe Thibaut
Produzent: Gerard Guillemot
Programmierung: Fabrice Dodo, Fabien Fumeron, Benoit German, Eric Huynh
Grafik: Dominique Bordenave, Emmanuel Gorin, Xavier Le Dantec, Serge Pellè
Sound: Brunet Sylvain

Auf dem Minenplaneten Io stehen die Dinge nicht zum Besten. Bei Grabungsarbeiten setzte ein Bulldozer eine grünliche Substanz frei. Der ekelerregende Schleim quillt aus allen Ritzen und zersetzt alles, was ihm in den Weg kommt. Als fest steht, daß Pod (so wird das Glibber-Zeug eilig getauft) nicht mehr zu stoppen ist, beginnt man mit der Evakuierung.

Jetzt ist nur noch ein Platz im letzten Raumschiff frei und die verbliebenen Siedler starten ein halsbrecherisches Autorennen um das rettende Ticket.

Über 16 Kurse führt Sie die mörderische Hatz durch verlassene Städte, verrottete Industrieanlagen und blühende Landschaften. Sie starten in einem von acht eigenwillig designten Vehikeln, die durch Werte in den Kategorien Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung, Bremsen, Bodenhaftung und Steuerung charakterisiert werden. Insgesamt sind für jedes Fahrzeug 300 Punkte auf die verschiedenen Klassen verteilt. Ganz nach Ihrem eigenen Gusto können Sie die Werte verändern und Ihren Boliden für jeden Kurs optimal einstellen. Legen Sie zuviel Wert auf Geschwindigkeit und einen schnellen Abzug, müssen Sie Abstriche im Fahrverhalten hinnehmen – in scharfen Kurven wird die Endzeit-Karre ausbrechen und Sie haben Mühe den Boliden wieder richtig auszurichten.



Heavy Metal: Die 14. Strecke von "Pod" führt Sie sogar durch die verrosteten Abwasserkanäle von Io.

Gelingt es Ihnen auf den ersten Kursen noch relativ schnell die Führung zu übernehmen, so müssen Sie den Streckenverlauf späterer Kurse auswendig im Kopf haben, da Sie sich sonst in Sackgassen verfransen und wertvolle Zeit verlieren. Gute Kurskenntnisse machen sich auch auf Strecken bezahlt, in denen Abkürzungen versteckt sind.

Das Streckendesign ist so ungewöhnlich wie das Ambiente: Straßen enden plötzlich im Nichts, mit einem halsbrecherischen Sprung landen Sie auf einer tiefergelegenen Straße und rasen dort weiter.

Daß es in dem Rennen um Leben oder Tod geht, merken Sie an der rücksichtslosen Fahrweise Ihrer Kontrahenten: Diese rammen Ihren Wagen, schneiden Ihnen den Weg ab oder versuchen Sie von der Straße zu drängen. Ihnen bleibt nur übrig, es Ihren Gegnern mit gleicher Münze heimzuzahlen, wenn Sie nicht als



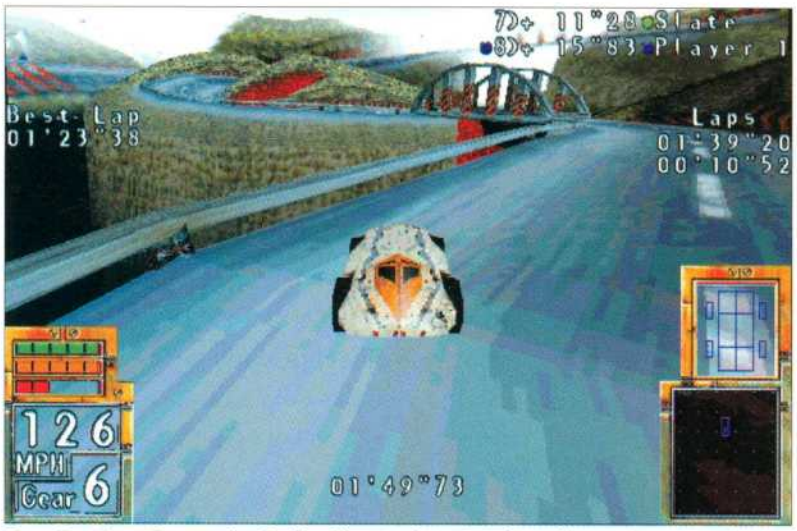
Andreas: **Pod hat die hohen Erwartungen erfüllt. Selten habe ich am PC ein vergleichbar rasantes und mitreißendes Rennspiel gesehen.**
Robert: **Technisch gesehen stimme ich Dir zu, aber die Szenerie entspricht nicht meinem Geschmack. Im Bezug auf Rennspiele bin ich konservativ. Bleifüße und Rally-Simulationen sprechen mich persönlich etwas mehr an.**
Andreas: **Ich habe mit Sciencefiction kein Problem und für Dich gibt's ja in Zukunft "Renault F1", das auf den "Pod"-Erfahrungen aufbauen wird. Da dürfen wir uns auf etwas Besonderes gefaßt machen.**
Robert: **Ja, das klingt ziemlich reizvoll in meinen Ohren. Auch wenn sich Ubi-Soft bis dahin mit Psygnosis "Formel 1" messen muß.**
Andreas: **"Pod" zeigt, daß die Franzosen das Zeug dazu haben, ein erstklassiges Rennspiel zu programmieren, bei dem Spielwitz und Präsentation überzeugen.**





Optimierter Grafikzauber: Mit solch stimmungsvollen Lens-Flare-Effekten werden nur Fahrer mit 3D-Beschleuniger unter der Haube verwöhnt.





Pure Pentium-Power: Im Halbzeilenmodus rauschen die 3D-Kurse auch ohne Unterstützung durch eine 3D-Karte ruckelfrei an Ihnen vorbei.



Traum in 3D: Das Voodoo-optimierte "Pod" katapultiert sich an die Spitze der PC-Rennspiele. Eine schönere Raserei gibt es im Moment nicht.

letzter über die Ziellinie fahren wollen.

Die dauernden Karambolagen mit Gegnern und der Streckenbegrenzung zehren an der Stabilität Ihrer Karosse: Entsprechend der vorgenommenen Einstellung wird der Schaden global auf das gesamte Fahrzeug verteilt oder lokal direkt auf die überstrapazierten Stellen gerechnet. Je nach dem, welchem Fahrzeugteil hart zugesetzt wurde, verändert sich das Fahrverhalten Ihres Boliden. Sind Sie kaum mehr in der Lage geradeaus zu Fahren und Ihr Motor stottert nur noch vor sich hin, dann bringen Sie Ihr Fahrzeug in der Boxengasse wieder auf Vordermann. Allerdings verlieren Sie dabei jede Menge wertvolle Zeit.

„Pod" bietet neben dem normalen Rennen noch mehr: Es steht Ihnen offen, alleine über jeden der 16 Kurse zu heizen und Ihre beste Fahrt als „Ghost" zu speichern. Anschließend können Sie gegen diesen „Ghost" antreten und so Ihr fahrerisches Können immer weiter verbessern. Sind Sie sicher, daß Sie weltweit der beste Fahrer auf einem Kurs sind, dann haben Sie die Möglichkeit Ihren „Ghost" auf die "Pod"-Homepage zu laden (siehe rechts). Andere Raser können Ihre Fahrt downloaden und sich an ihr messen. Laut Ubi Soft sollen auf der "Pod"-Internet-Site regelmäßig neue Kurse und Fahrzeuge bereitgestellt werden, die Sie kostenlos herunterladen dürfen.

Für den Multi-Player-Modus ließen sich die französischen Entwickler etwas neues einfallen: Um acht Spieler an den Start zu bekommen, können Sie Netzwerk, serielle Verbindung und Internet miteinander koppeln.

Wollten die Entwickler anfangs noch alle gängigen 3D-Karten unterstützen, so werden letztendlich doch nur Voodoo-, Rage- und PowerVR-Besitzer von ihrer teuren Zusatzhardware profitieren. Eine MMX-Version von "Pod" wird nur als Bundle ausgeliefert.



Keine Rücksicht: Ein Gegner will Sie von der Bahn drängen.



Der Radar (unten rechts) zeigt Fahrzeuge vor und hinter Ihnen an. Darüber sehen Sie die Schadensanzeige.

Pod ist Geschmackssache: Die für ein Rennspiel ungewöhnlichen Endzeit-Grafiken sowie die kuriosen Fahrzeuge werden authentizitätsverliebte Raser zögern lassen. Zu unrecht, denn kaum ein anderes Rennspiel schafft es, so aufwendige 3D-Bauten in dieser Geschwindigkeit über den Schirm rasen zu lassen. "Pod" bringt das rasante Geschwindigkeits-Feeling erstklassig 'rüber: Auf langen Geraden bekommen Sie einen regelrechten Tunnelblick, in engen Schikanen legen Sie sich vor dem Monitor mit in die Kurve.
Die Gegner setzen Ihnen hart zu, werden aber nie unfair.
Zugegeben, einige Szenarios sind ziemlich abgefahren und unübersichtlich, erst durch intensives Üben schaffen Sie eine gute Rundenzeit und bleiben nicht in einer Sackgasse stecken. Dank der stattlichen 16 Kurse sind Sie mit „Pod" lange beschäftigt.
Über jeden Zweifel erhaben ist die 3D-beschleunigte Version von: Die von uns getestete Voodoo-Variante stellt das gegenwärtige Non-plus-Ultra im Rennspiel-Bereich dar.

http://www.ubisoft.com

Ubisoft stellt neben einer Pod-Shareware-Version neue Kurse und Fahrzeuge kostenlos zum Download bereit.
Pod-Piloten aus aller Welt treffen sich hier, um ihre Ghost-Fahrer auszutauschen.

POD		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X	1	4	80
HERSTELLER	**UBI SOFT**	PRÄSENTATION	X X X X	2	8	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X	3	12	
SPIELERANZAHL	**1 BIS 8**	GRAFIK	X X X X	4	16	
		SPIELDESIGN	X X X X	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Das extravagante Rennen durch die Endzeit überzeugt sowohl technisch als auch spielerisch.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	p/90	640x480	High Color	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	800x600	True Color	3dfx/ATI/PowerVR	16 MByte

Zumindest im Halbzeilenmodus schafft es ein P/90, die komplexen Bauten flüssig zu bewegen. Absoluten Tunnelblick verschaffen die 3D-Beschleuniger 3dfx Voodoo, ATI Rage und Videologic PowerVR.

Entwickler: Starbyte, D

Winzer deluxe

VON TOBIAS SCHWEIKL

Als Winzer seine Brötchen zu verdienen, ist harte Arbeit. Haben Sie sich aus Riesling und Müller-Thurgau, Burgunder und Portugieser für eine gewinnträchtige Anbaumischung entschieden, pflanzen Sie Ihre Rebstöcke. Bis zu 1000 Stück passen auf Ihr anfängliches 10-Hektar-Areal. Neues Land ersteigern erfolgreiche Winzer später auf sporadisch stattfindenden Auktionen. Aber Kleinvieh macht bekanntlich auch Mist: Für die Pflege der Setzlinge vermittelt Ihnen das örtliche Arbeitsamt Tagelöhner. Damit die potentiellen Jahrhundertweine fleißig sprießen, halten Sie den Weinberg durch häufiges Düngen fruchtbar. Im Laufe der monatlichen Spielrunden wachsen dann auf den Anfangs noch dürren Rebstöcken Trauben heran. Diese gedeihen und erreichen schließlich Überreife. Die Ernte findet zwischen August und September statt, die Güte der Lese gibt der Grad-Öchsle-Wert an. Die abgeernteten Trauben werden in der Kelterei gepreßt und zu Traubensaft verarbeitet, den Sie in Ihren Lagerhallen abstellen. Wollen Sie das Lager nicht überladen, füllen Sie den Wein einfach nach einem Monat in Flaschen ab und verkaufen ihn als Federweisser. Vorher wird das Gebräu im Rathaus aber noch amtlich registriert. Der billige Fusel wird als Tafelwein abgestempelt, um hingegen die Bezeichnungen Auslese, Spätlese und gar Eiswein zu erlangen, muß Ihr Säftchen bestimmte Kriterien erfüllen. Anfänger im Weingeschäft bilden sich diesbezüglich im integrierten Online-Lexikon.

Taugt Ihre Lese bestenfalls als Frostschutzmittel, dann panschen Sie mit Zucker und Wasser. Diese Brühe kann aber nur illegal vertrieben werden. Erfahrene Winzer veredeln ihren Wein sogar zu Sekt. Sie verkaufen Ihren Tropfen entweder über den Großhandel nach Übersee und England oder vor Ort an den Einzelhandel. Zur Unterstützung Ihres Abverkaufs schalten Sie fleißig Werbung: Lokale Anzeigenblättchen sind zwar billig, bringen aber nicht den Kontakterfolg wie die teure, dafür weitreichende TV-Werbung. Geht Ihnen das Geld aus, um alle Lohn und Materialkosten tragen zu können, fragen Sie bei der Bank schüchtern nach Kredit.

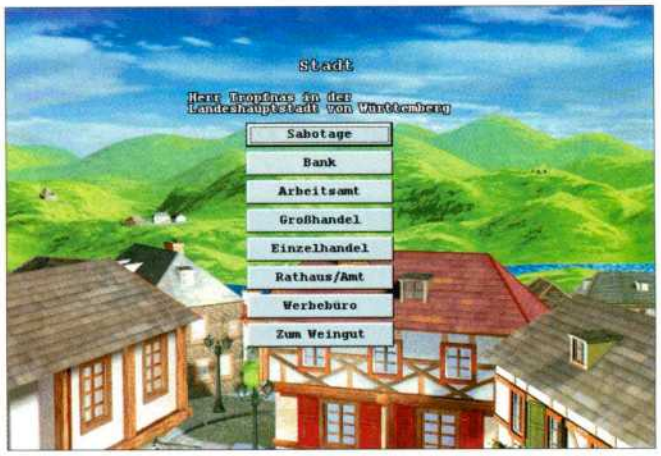
Häufig beeinflußt eine Ereigniskarte durch Hagelstürme oder Schäden zusätzlich Ihren Erfolg. Alle Aktionen führen Sie durch einfache Mausklicks auf die Standbilder des entsprechenden Gebäudes aus. Manchmal werden Sie zusätzlich noch dazu aufgefordert, eine Zahl per Tastatur einzugeben.



Ein Gläschen in Ehren kann niemand verwehren, meint der Volksmund – und liegt knapp daneben. Gemeinhin verbindet man mit Wein Weib und Gesang, doch Ihre Lebensfreude kann die "Deluxe"-Fassung des Amiga-Oldies "Winzer" nicht steigern. Die Anonymen Alkoholiker wären auf diese knochentrockene Wirtschaftssimulation stolz: Computerspiel als Entzugsmittel! Den einschläfernden Sound und die biedere Grafik könnte man einer Wirtschaftssimulation noch verzeihen, doch auch inhaltliche Tiefe suchen Sie vergebens: Im Jahresverlauf wiederholen Sie ständig dieselben Mausklicks, für strategische Planung fehlt Ihnen die Informationsgrundlage. Dazu kommt noch die umständliche Steuerung. Manchmal wird, wie vor zehn Jahren, durch Zahleneingabe gewählt. Das Sahnehäubchen sind die Zufallsereignisse: Haben Sie endlich Fuß gefaßt, frißt eine unvorhergesehene Reparatur ein Loch in den Geldbeutel. "Winzer Deluxe" ist kein Prädikatswein sondern bestenfalls Glycol-Verschnitt für Allestrinker.



"Silvaner oder Riesling?" Umsichtige Weinbauern achten vor der Entscheidung auf die Frostempfindlichkeit der Reben.



In der Stadt nehmen Sie Kredit auf, lassen Ihren Wein registrieren, schalten Werbeanzeigen und verkaufen das Gesöff.

http://www.wein.de

Die offizielle Weinseite: Neben dem kleinen 1x1 des Weins finden Kenner und Genießer eines feinen Tröpfchens hier auch die Geschichte des deutschen Weins. Von den Ursprüngen in der römischen Besatzungszeit bis heute.

WINZER DELUXE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	90 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	38
HERSTELLER	STARBYTE	PRÄSENTATION	X	2	2	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROMS	SOUND	X	3	3	
SPIELERANZAHL	1 - 4 (AN EINEM PC)	GRAFIK	X X	4	8	
		SPIELDESIGN	X X	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Knochentrockene Wirtschaftssimulation zum Thema Weinanbau in Deutschland. Remake des Oldies "Winzer"

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	486/66	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Wo keine Sprites über die Ebenen fliegen und keine Polygone im Raum rotieren, da bleiben auch die Hardwareanforderungen bescheiden. Aber warum bitte benötigt "Winzer deluxe" ein 4-fach-Speed CD-ROM?

ELECTRONIC ARTS®

Glänzende Aussichten!

darklight™
CONFLICT





Durch spannende Einsätze, faszinierende Technologie und Lichteffekte wird jedes Aufeinandertreffen mit dem Gegner zu einem überwältigenden Erlebnis...

PC CD

Demnächst für PlayStation und Sega Saturn erhältlich.

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55. Im WWW finden Sie Electronic Arts unter http://www.ea.com/

© 1997 Rage Software Ltd. Das Rage-Software-Logo ist ein Warenzeichen von Rage Software. Darklight Conflict, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

RAGE SOFTWARE PLC

Produzentin: Brigitte Kraft
Programmierung: Axel Plinge, Ralf Wienand
Grafik: Carsten Wieland, Ralf Wienand, Axel Plinge
Sound: Ralf Katscher

Bazooka Sue

VON ANDREAS ULRICH

Endlich wissen wir, was sich Starbyte unter "versaut" vorstellt: Eine vollbusige Blondine mit Beinen bis zum Hals und einem Mundwerk, das auf einen IQ von knapp unter zehn schließen läßt. Damit Bazooka Sue den verrückten Wissenschaftler Dr. Bruth stoppen kann, müssen Sie ihr unter die Arme greifen – aber wer würde das für ein Mädel wie Sue nicht gerne tun? Kaum ist sie mit ihrem rosa Cabrio in "Swamp Rock" angekommen, steht Sie vor einigen Problemen: Keine Kohle, kein Benzin und kein Platz zum Übernachten. Aber dank zwei gewichtiger Argumente weiß sich Sue auch diesmal zu helfen.

In Lucas-Arts-Manier lotsen Sie das blonde Ferkel mit der Maus durch die Gassen von "Swamp Rock". Als Cursor dient Ihnen ein kleiner Schweinskopf. Treffen Sie ein Objekt, das einer eingehenderen Untersuchung wert ist, dann bekommt der Zeiger große Augen. Klicken Sie mit dem linken Mausknopf, säuselt Ihnen Sue eine Beschreibung des Gegenstandes herunter. Ein Klick auf die rechte Maustaste zeigt Ihnen, ob Sie z.B. ein Brecheisen einsacken oder es am Fensterrahmen ansetzen können. Auf solch rabiate Weise versorgt sich Sue erst einmal mit dem Nötigsten. Sind alle Rätsel in "Swamp Rock" gelöst, gönnen Sie Ihrer Freundin eine ruhige Nacht im naheliegenden Motel. Am nächsten Morgen wird Sue dann mit neuen Sauereien konfrontiert. Alle Ereignisse aneinandergereiht, erstreckt sich die Handlung des humoristisch angereicherten Grusel-Krimis über drei Tage. Eine Echtzeit-Uhr tickt nicht: Erst wenn Sie alle Besorgungen eines Tages erledigt haben, dürfen Sie ins Bett und das gerade beendete "Bazooka Sue"-Kapitel überschlafen. Die Helden und Schurken schwallen mit Digistimme in allen möglichen Dialekten der deutschen Mundart: Dr. Broth stammelt österreichischen Akzent, der Penner auf der Parkbank sächselt. Gelöste Rätsel werden oft mit einem Zeichentrick-Fragment belohnt. "Bazooka Sue" nimmt sich selbst nicht ernst, an jeder Straßenecke wartet ein Kalauer. Was jetzt noch fehlt ist "Bazooka Sue meets Larry Laffer" – da wäre ein saumäßiges Chaos vorprogrammiert.



Um ein Schlammbad zu nehmen, strippt sich Sue die Klamotten vom Leib – dazu gibt es ein eigenes Befehls-Icon!



Es ist was faul in Swamp Rock: Über Nacht wurde von einem gottlosem Bürger der Friedhof geschändet. Das Schwein (Mitte) ist Ihre Heldin.



Starbyte läßt die Sau 'raus - was die Technik angeht leider um Jahre zu spät.
Das Intro gehört zum Schlimmsten, was ich je auf dem PC gesehen habe: Gegenstände werden über den Bildschirm bewegt, von Animation keine Spur. Zum Glück wird die krude Einführung dem Spielablauf nicht gerecht. Alle Puzzel sind clever durchdacht, immer logisch und doch nicht zu einfach. Die Figuren sind liebevolle Comic-Gestalten, denen ein paar Animationsphasen mehr nicht geschadet hätten. Gut gelungen sind einige Gags, in denen sich Starbyte auch mal selber auf die Schippe nimmt. Das Interface ist schnell durchschaut und einfach zu bedienen.
Inhaltlich ist die Cartoon-Handlung leider nicht schlüssig: Ich trabe mit der rosa Sexbombe durch die Straßen von "Swamp Rock City" und weiß anfangs eigentlich nie so recht warum ich mich so abmühen muß.
Gespart hat Starbyte auch an den Sprechern: Die Samples wirken aufgesetzt, passen von Betonung und Lautstärke oft nicht zur Situation und zum Dialog.

http://www.natins.com/blond/2nd50.html

Blondinen sind ein beliebtes Ziel des Spotts. Auf dieser Seite finden Sie 50 Blondinenwitze – erstmals auch in englischer Sprache.

BAZOOKA SUE		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	66
HERSTELLER	STARBYTE	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS	KOMPLEXITÄT	X X X X •	3	12	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X • • •	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X X •	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: "Bazooka Sue" ist technisch nicht auf dem neuesten Stand, dafür stimmen Witz und Rätseldesign.

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



Pingelig ist Sue, wenn es um den Maustreiber geht: Ist dieser nicht hundertprozentig MS-kompatibel, bewegt Sie keinen Huf. Unter Win 95 verschlägt es allen Figuren die Sprache, außer Audio-CD hören Sie nichts.

IHR PC-CD-LIEFERANT - THEO KRANZ VERSAND



FLYING CORPS 69.-



KKND 59.-

4-4-2 FUSSBALL (MÄR.)	64,-
9 THE LAST RESORT	79,-
11TH HOUR	19,-
ADIDAS POWER SOCCER (MÄR.)	74,-
AH-64D LONGBOW GOLD (MÄR.)	79,-
ATF GOLD - WIN 95 (MÄR.)	84,-
ATOMIC BOMBERMAN (APR.)	59,-
BAPHOMETS FLUCH	69,-
BAZOOKA SUE	74,-
BETRAYAL IN ANTARA	79,-
BLEIFUSS 2	54,-
BUNDESLIGA MANAGER '97	69,-
C&C 1 SVGA	**84,-**
C&C 2 ALARMSTUFE ROT	89,-
C&C 2 GEGENANGRIFF (MÄR.)	**29,-**
CIVILIZATION II	69,-
CIVILIZATION II SCENARIOS	**34,-**
COMANCHE 3.0 (MÄR.)	79,-
CREATURES	69,-
CRUSADER CLASSICS (MÄR.)	29,-
DAGGERFALL	69,-
DARKLIGHT CONFLICT (MÄR.)	74,-
DAYTONA USA	69,-
DEADLOCK	79,-
DIABLO	**69,-**
DISCWORLD 2	74,-
DOMINION (APR.)	**74,-**
ECCO THE DOLPHIN	54,-
ECSTATICA 2	**69,-**
EXHUMED (MÄR.)	74,-
F1 GRAND PRIX 2	79,-
F1 GRAND PRIX 2 FAHRERTRAINING	29,-
PERFECT GRAND PRIX	34,-
F-22 LIGHTNING 2	74,-
FABLE	**49,-**
FALLOUT (APR.)	74,-
FIFA SOCCER 96 CLASSICS (MÄR.)	29,-
FIFA SOCCER 97	**74,-**
FIFA SOCCER MANAGER (MÄR.)	69,-
FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN 95	94,-
FLOTTENMANÖVER	69,-
FLYING CORPS	**69,-**
FORMEL 1	**89,-**
G-NOME	64,-
GP MANAGER 2 SPECIAL ED.	79,-
HAVE A N.I.C.E. DAY	64,-
HELICOPS (MÄR.)	49,-
HEXAGON KARTELL	69,-
I HAVE NO MOUTH AND M. SCREAM	69,-
INDEPENDENCE DAY (APR.)	74,-
JAGGED ALLIANCE DEADLY G. (MÄR.)	69,-
KKND (MÄR.)	**59,-**
LEGEND OF KYRANDIA 3	19,-
LINKS LS	89,-
LORD OF THE REALMS 2	79,-
LOST VIKINGS 2	69,-
MAGIC CARPET II CLASSICS (MÄR.)	29,-
MAGIC THE GATHERING (MÄR.)	69,-
MASTER OF ORION 2	79,-
MAX	69,-
MDK (MÄR.)	**79,-**
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	84,-
NASCAR RACING 2	69,-
NBA HANGTIME (MÄR.)	79,-
NBA LIVE 97	**79,-**
NEED FOR SPEED 2 (MÄR.)	**74,-**
NHL 96 CLASSICS (MÄR.)	29,-
NHL 97	**74,-**
OLYMPIC GOLD	54,-
ORION BURGER	59,-
PANDEMONIUM (MÄR.)	74,-
PANDORA AKTE	64,-
PERFECT WEAPON (MÄR.)	74,-
PRIVATEER 2 THE DARKENING	**79,-**
PROJECT PARADISE	69,-
RAVAGE	69,-
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 CITY 2000 NET	84,-
SIM COPTER	74,-
SONIC & KNUCKLES COLL. (MÄR.)	49,-
STAR GENERAL	69,-
STAR TREK BORG	49,-
STAR TREK STAR F. ACAD. (APR.)	**74,-**
SUB CULTURE (APR.)	59,-
SYNDICATE WARS	74,-
TERMINATOR SKYNET	39,-
THEME HOSPITAL (MÄR.)	74,-
TOMB RAIDER	**69,-**
TOONSTRUCK	69,-
U.S. NAVY FIGHTERS 97	79,-
VIRTUA COP	69,-
WARCRAFT 2 EXKLUSIV ED.	79,-
WING COM. KILRATHI SAGA (MÄR.)	**59,-**
WIPEOUT 2097 (MÄR.)	74,-
WIZARDRY GOLD	79,-
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

Theo KRANZ VERSAND

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

AUSTRIA BESTELLHOTLINE: 0049/85 17 37 77

Juliuspromenade 11 97070 Würzburg
Telefon 0931/ 57 16 01

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

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

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

Bernd Herfurth

FREAK'S SHOP

Service - Hotline:
Tel.: 02504 - 9330 - 11
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Persönliche Bestellannahme: **Tel.: 02504 - 9330 - 0**
Mo.-Fr. 8.30-20.00 Uhr & Sa. 10.00-16.00 Uhr

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice !

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 !

PC-Spiele CD-Rom geplanteNeuheiten:

Addams Family P.	74,95
AIRBUS 2	79,95
ATRIPOLIS 2097	69,95
CLANDESTINY	79,95
Comanche 3.0	79,95
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
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
MAGIC THE GATHERING	89,95
MARTY 2	59,95
MASTER OF ORION 2	89,95
MAXX	79,95
POWERPLAY HOCKEY	69,95
SILENCER	69,95
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

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

A = Ausländische Anleitung !

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig

ASSAULT RIGS	59,95
BAKU BAKU ANIMAL	49,95
BATTLE RACE	69,95
BAZOOKA SUE	89,95
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
C. & C. 1 Win95	**89,95**
Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot	**84,95**
CYBER JUDAS	89,95
CYBERIA 2	69,95
CYBERSPEED	69,95
CYBERSTORM (WIN95)	79,95
DAGGERFALL<1/2>	**69,95**
DAVIS CUP TENNIS	79,95
DAYTONA USA	69,95
DEADLY GAMES	79,95
DEATH RALLY	59,95
DEATHDROME	59,95
DER PRODUZENT	74,95
DESCENT 2	89,95
DESTRUCTION DERBY	89,95
Destruction D. 2 DOS/W95	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
GENE MACHINE	69,95
GOLD GAMES PACK	**49,95**
Golden Gate Killer Win 95	74,95
HAVE A N.I.C.E. DAY	69,95
Heroes of Might & Magic 2	89,95
HUGO 2-4	je 69,95

Heindrik Lumer ist für Endkunden zuständig

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
LOCUS	49,95
MAD TV 2	79,95
Mechwarrior 2 Win95 <Net>	79,95
Mechwarrior 2 Spe. Edit.	89,95
MEGARACE 2	69,95
MOTO X	79,95
MISSION CRITICAL	59,95
MONOPOLY	59,95
NASCAR RACING 2	79,95
NBA HANGTIME	69,95
NBA Live '97	79,95
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
PANZER DRAGOON	69,95
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 Win95	89,95
Sim City 2000 Collec.	89,95
SONIC CD	54,95
SPACE HULK	79,95
SPUD	64,95
STARCONTROL 1-3	79,95
STARFIGHTER 3000	79,95
Stefan Elfenberg's Coach	79,95
STRIKE BASE	64,95

Carsten Weissenborg ist für Großhändler & Reklamationen (Mi / Fr. 13.00 - 16.00 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
A-TRAIN <WL>	39,95
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
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
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
DEADLINE	39,95
DEFCON 5 <A>	39,95
DESCENT 2	29,95
Die total verrückte Rallye	39,95
DREAMWEB <A> <WL>	29,95
DSCHUNGELBUCH <A>	29,95
DUNGEON MASTER 2	29,95
ENDORFUN	29,95
FLASHBACK	29,95
FLIGHT SIM TOOLKIT	29,95

Thomas Kimmina ist für Endkunden & Händler zuständig

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
LODERUNNER 1.0	39,95
LOST EDEN <WL>	24,95
LOST IN TIME <A>	29,95
MAGIC EYE	19,95
MEGARACE	29,95
MISSION CRITICAL	49,95
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
SEAWORTHY	29,95
SEPERATION ANXIETY	29,95
Schatten über Riva<DSA 3>	39,95
SIM CITY Enhanced <WL>	24,95
SIMON 1	29,95
Simon the Sorcerer 2	39,95
SINK OR SWIM	29,95
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
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
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**
LINKS Zusatzkurse	je 49,95
PGA Tour Golf '96 Data	39,95
SIEDLER 2	34,95

Arne Döhlinger ist für Endkunden zuständig

WARCRAFT 2	34,95
WORMS	44,95

SPECIAL INTEREST:

D-Atlas 2.0	39,95
D-INFO 3	39,95
D-INTERNET	39,95
D-MEDIEN	39,95
D-SAT	39,95
SPECCY CD '96	19,95

CD Rom & 5 Games:

BLADE WARRIOR	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
GUNSHIP	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
MEGA TRAVELLER 2	19,95
PREDATOR 2	19,95
ROCKET RANGER	19,95
SILENT SERVICE 2	29,95
SPECIAL FORCES	29,95
SUPREMACY	19,95
THREE STOOGES	19,95
WAR IN THE GULF	19,95

CD Rom & 50 Games:

F-15 STRIKE EAGLE	29,95
F-19 STEALTH FIGHTER	29,95
GUNSHIP	29,95
M1 TANK PLATOON	29,95
SILENT SERVICE	29,95
SUPER TETRIS	29,95

E.A. Classic Serie

CRUSADER NO REMORSE	39,95
FADE TO BLACK	29,95
FIFA SOCCER '95	19,95
FIFA SOCCER '96	39,95
LITTLE BIG ADVENTURE	29,95
MAGIC CATPET	29,95
MAGIC CARPET 2	39,95
NBA LIFE '96	39,95
NHL HOCKEY '95	29,95
NHL HOCKEY '96	39,95

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

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufenden Termin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !

Handlerannahme gewünscht !

SATURN 379,95

PSX 379,95

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

Entwickler: Micromeq, Kanada
Produzent: Marcel Emond
Programmierung: Stphane Rainville, Dominic Mathieu
Grafik: Yanick Piché

Fallen Haven

VON TOBIAS SCHWEIKL

„Was für ein hübscher Planet“, denkt sich der Alien-Admiral und befiehlt einen sofortigen Kulturaustausch. Mit einer Schiffsladung voll Laserkanonen und Partikelstrahlern wird den Menschen auf der Kolonie "New Haven" das tauranische Gedankengut nähergebracht.

Doch die Menschen wollen nicht und berufen Sie zum Kommandeur ihres bedrohten Planeten. Sie beginnen in einer einsamen Heimatregion und dehnen im Laufe des Spiels Ihren Einflußbereich in bester "Risiko"-Manier immer weiter aus.

Die garstigen Aliens haben sich auf der entgegengesetzten Seite des Planeten häuslich eingerichtet und starten von dort die Invasion. Es beginnt ein Wettlauf um die Vormachtstellung. Wer mehr Provinzen unter Kontrolle bringt, verfügt bald über die größeren Ressourcen, kann eine stärkere Armee unterhalten und noch mehr Gebiete einnehmen. Das simple Prinzip bietet genügend Stoff für strategisches Handeln: Manche der Provinzen erwirtschaften mehr Credits, sind aber besser bewacht und deshalb schwer zu erobern.

Wollen Sie Ihre Einnahmen steigern ohne neue Ländereien zu erobern, errichten Sie Minenanlagen im eigenen Hinterland. Diese erhöhen die Förderquote einer Region, verbrauchen aber Energie, die Sie durch Kraftwerke in den Provinzen bereitstellen. Ihr Fingerspitzengefühl ist gefordert, um das richtige Verhältnis zwischen Expansionsdrang und Kräftekonsolidierung zu finden.

Besonders interessant sind Gebiete, die Spezialeinsätze für Sie bereithalten und auf der Karte mit gekreuzten Krummsäbeln markiert sind: Zerstören Sie dort ein bestimmtes Labor oder eilen einer eingekesselten, neutralen Kampfgruppe zu Hilfe, werden Sie mit zusätzlichen Vorteilen belohnt: Ein Geldregen füllt die leeren Kassen, dankbare Rebellen stellen ihre Feuerkraft unter Ihr Kommando und ein Platoon mobi-



Der Kampf um "New Haven". Sie dürfen nur Nachbarfelder angreifen, die Aliens jedoch landen überall (Bild rechts).



Die Aliens sind mit einem Landungsschiff direkt neben Ihrer Basis aufgetaucht. Zum Glück haben Sie dort vorsorglich ein paar automatische Geschütztürme installiert, denn die meisten Ihrer beweglichen Einheiten befinden sich gerade im Anflug auf eine feindliche Provinz.



Tobias: **Schade eigentlich, daß in letzter Zeit so wenig rundenbasierte Strategiekost in die Läden kam. Das muntere Armeenrücken macht immer noch Spaß.**

Winnie: **Ja, es muß nicht immer Echtzeit sein. "Fallen Haven" beweist, daß Rundenkämpfe auch in der Post-"Command & Conquer"-Ära noch unterhaltsam sind.**

Tobias: **Ein neuer "Star General" ist "Fallen Haven" aber nicht, dazu hat es einfach zu wenig Tiefgang...**

Winnie: **...das muß nicht unbedingt ein Nachteil sein. Was mir jedoch sauer aufstößt, ist die sterile Erscheinung; alles wirkt sehr statisch und trocken. Erwarte ich zuviel, wenn ich ab und zu ein paar Animationen sehen will?**

Tobias: **Nun ja, "Fallen Haven" ist ein solides Strategiespiel mit etwas Licht und wenig Schatten.**

Winnie: **Manche würden so etwas als graue Maus bezeichnen...**



Tobias: **Das wäre gehässig. Die Mischung aus "Battle Isle" und "Risiko" ist wirklich gelungen.**

ler Artillerie tritt Ihrer Armee bei, lange bevor Sie diesen Waffentyp für teures Geld kaufen können. Denn wie bei Strategiespielen üblich gibt es die wirklich fortschrittlichen Waffen erst gegen Ende des Spiels. Mobile Artillerie beharkt den Gegner mit weitreichendem Flächenbombardement und Schwebepanzer vereinen die Vorteile ihrer kettengetriebenen Vettern mit der Beweglichkeit der leichtgepanzerten Angriffsgleiter.

Ein weiteres strategisches Element ist die Forschung: Bauen Sie Laboratorien, so können Ihre Wissenschaftler das Technologieniveau anheben. Je nach den von Ihnen gewählten Schwerpunkten steigt die Feuerrate, die Durchschlagskraft, die Panzerung und die Beweglichkeit Ihrer Angriffsjäger, Kampf-Buggies und Schwebepanzer. Wer diesen Aspekt von "Fallen Haven" vernachlässigt, verliert seine Konkurrenzfähigkeit und kann seine Verluste an Mensch und Material kaum noch ausgleichen. Nicht so offensichtlich, aber ebenso wichtig ist ein Energiesparprogramm: Wenn Sie den Stromverbrauch Ihrer Gebäude verringern, schaffen Sie Geldmittel, die sonst an teure Kraftwerke gebunden sind.

"Fallen Haven" ist Runden-basiert: Haben Sie Gebäude gebaut und Angriffsbefehle ausgegeben, greift der Gegner an. Um das Hinterland vor dessen Orbitalangriffen zu schützen, lassen Sie in jeder der Provinzen ein paar Truppen Garnisonsdienst schieben. Die übrigen Offensivkräfte werden mit Landungsschiffen eingesammelt und dann in feindlichem Territorium abgesetzt. Im Gegensatz zum Computer-Gegner können Sie aber nur benachbarte Regionen angreifen. Dazu suchen Sie sich auf der isometrischen Provinzansicht eine taktisch günstig gelegene Stelle wo das Schiff aufsetzt. Kommt es zu Kämpfen, verfügen alle Einheiten über Aktions- und Verteidigungspunkte – das isometrische Gefecht erinnert an die Alien-Schlachten von "X-Com". Wie weit sich eine Einheit pro Runde fortbewegt und ob sie dann noch schießen kann, wird durch Aktionspunkte bestimmt. Sind nur noch wenige Punkte auf dem Bewegungskonto, feuern Sie einfach mit der kleineren Sekundärwaffe, die nur wenig Verteidigungspunkte von der Panzerung des Gegners frißt. Wenn Sie Pech haben, schießen Sie auch ganz daneben und hinterlassen nur einen kleinen Krater im Boden.

In den taktischen Rundenkämpfen ist die Landschaft spielentscheidend. Auf freien Flächen geben sich die Truppen gegenseitig Deckung und feuern bei freier Schußbahn selbständig zurück. Dagegen sind Sie hinter Mauern und Wäldern besser vor direktem Feuer geschützt. Nur ballistische Artillerie ist dadurch nicht behindert.



Lästig: In der Wüste blockieren Dünen und Kakteen Ihren Angriff. Wendige Fahrzeuge sind hier im Vorteil.

„Das Rad neu erfunden hat Interactive Magic nicht. Doch die traditionellen Stärken von rundenbasiertem Schlachtengetümmel nutzt „Fallen Haven" gekonnt aus. Um die Gefechte mit minimalen Verlusten zu überstehen, hilft nur die richtige Mischung aus schwerem und beweglichem Gerät. Leider ist der Computergegner nicht der hellste und stürmt mit seinen Truppen auf Sie los so schnell ihn die Füße tragen. Wie schon in „Battle Isle"-Zeiten heißt die Devise: „Stellung halten!". Betrachtet man nur die Schlachten wäre „Fallen Haven" strategischer Durchschnitt. Unterhaltsam wird der Fronteinsatz durch den technologischen Wettlauf mit dem Gegner. Auch das "Risiko"-Gefühl kommt sehr gut rüber: Der "Eine Provinz schnapp ich mir noch"-Effekt hat mich um Mittag- und Abendessen gebracht. Schade, daß die Grafik so spartanisch ausfiel. Science-fiction-Effekte und futuristische Animationen hätte "Fallen Haven" gut gestanden. Wer auf der Suche nach einem soliden Stück Strategie ist , entdeckt in „Fallen Haven" erstaunliches Suchtpotential."



Mit zwei Landungsschiffen setzen Sie auf der Oberfläche auf.



Nach dem Ausladen kommt es bereits zu den ersten Gefechten.



Der große Ansturm ist abgewehrt, die Basis ist Ihnen ausgeliefert.

FALLEN HAVEN		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**90 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4	68
HERSTELLER	**INTERACTIVE MAGIC**	PRÄSENTATION	X X ● ● ●	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X X ●	3	12	
SPIELERANZAHL	**1**	GRAFIK	X X ● ● ●	4	8	
		SPIELDESIGN	X X X X ●	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Klassische Rundenstrategie im Science-fiction-Gewand. Einheiten können durch Forschung aufgerüstet werden.

	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

Rundenkampf sei Dank: Bereits auf einem 486er-PC tauchen keine Probleme auf. Nur die 8-MByte- Minimalanforderung des Herstellers klingt (wegen Win95) kaum realistisch.

http://www.ksc.nasa.gov/history/mercury/mercury.html

Seit 1958 versuchen NASA-Wissenschaftler die irdische Schwerkraft zu überwinden und in den Weltraum vorzudringen. Eine Dokumentation der Erfolge und Rückschläge ist auf dieser professionellen Seite in Wort und Bild dokumentiert.

Spieldesign: Scott Youngblood
Produzent: Kate Kloos
Programmierung: Cheryl Makovsky
Grafik: Ian Gilland, Vance Naegle, Gerald Harrison, Thomas VanVelkinburgh
Sound: Christopher Stevens, Timothy Clarke

Front Page Sports Football 97

VON ANDREAS ULRICH

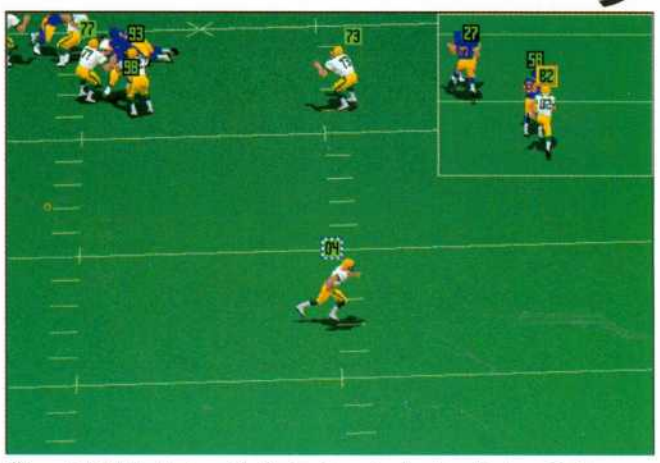
Alle Jahre wieder: Sierra präsentiert „Front Page Sports Football" in der 97er-Fassung. Kaum sind Superbowl und Pro Bowl Vergangenheit, wird die frische Saison-Statistik zu einem neuen Update verwertet. Auch das neue "Front Page Football" wendet sich an die Hardcore-Fans des amerikanischen Nationalsports – trotz jährlicher Club-Zuwächse sind das in Deutschland nicht sehr viele. Eine speziell eingedeutschte Version wird es deshalb nicht geben.

Damit Sierras Football-Spektakel nicht zu Ihrem persönlichen Debakel wird, müssen Sie neben fundamentalen Regelkenntnissen auch viel Wissen über die Leistungen der amerikanischen Profispieler mitbringen. Kaum ein anderes Football-Spiel dringt so tief in die Geheimnisse der Sportart ein, wie die Front-Page-Serie: Als Coach legen Sie Taktik und Aufstellung fest, erfinden neue Spielzüge und zeigen Ihren Spielern, wo's lang geht. Haben Sie sich auf ein authentisches Team festgelegt, bestreiten Sie entweder ein Freundschaftsspiel oder nehmen gleich den Kampf um die begehrten Play-Off-Plätze auf.

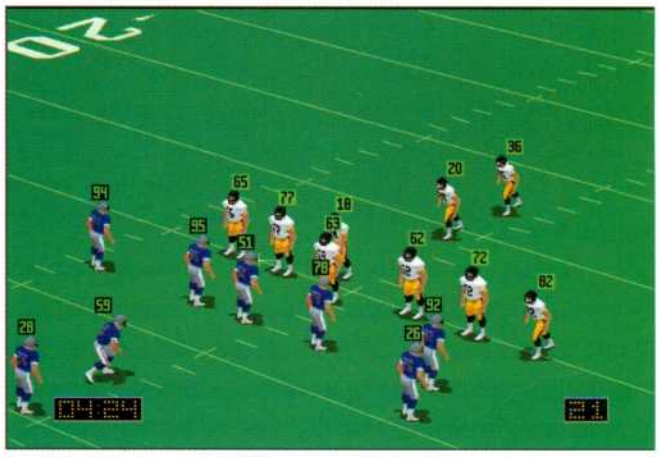
Nach dem "Coin-Toss" (Münzenwurf) wählen Sie die Angriffs- oder Verteidigungstaktik für den nächsten Spielzug aus dem umfangreichen Repertoire ihres „Game Plan". Anschließend nimmt Ihr Team Aufstellung an der "Line of Scrimmage" und wartet auf Ihr Zeichen, um den Spielzug zu beginnen. Erkennen Sie jetzt an der gegnerischen Formation, daß Ihre Taktik wahrscheinlich nicht aufgeht, dann haben Sie die Möglichkeit auf einen Alternativplan ("Audible") zurückzugreifen.

Je nachdem, welche Spieleinstellungen Sie gewählt haben, übernimmt der Spieler nach dem Snap andere Aufgaben: Haben Sie "Basic" gewählt, können Sie sich erstmal zurücklehnen und Ihrem Team entspannt zusehen. In der "Standard"-Einstellungen steuern Sie selbst den Ballträger, sobald Sie zum Stick greifen. Auf "Advanced" müssen Sie hart arbeiten und sowohl Quarterback, als auch Ballempfänger selber steuern.

Um Tackles auszuweichen, vollführt Ihr Spieler auf Knopfdruck eine Drehung um die eigene Achse, wird es zu brenzlig dann beenden Sie mit einem "Dive" den Spielzug. Haben Sie es bis in die Endzone des Gegners geschafft, werden Sie mit einem Tanz belohnt. Beim anschließenden Fieldgoal-Versuch stellen Sie den horizontalen und vertikalen Richtungswinkel ein, mit dem Ihr Kicker den Football tritt. Behalten Sie dabei Windgeschwindigkeit und -richtung im Auge!



Übersichtlich: Unten läuft der Quarterback mit dem Ball, oben rechts wird der Receiver in einem Extra-Fenster gezeigt.



Realitäts-verliebt: Statt der Nummern können Sie sich auch die Spielernamen über den Sprites anzeigen lassen.



Harter Stoff für Football-Freaks: Suchen Sie ein leicht zugängliches Football-Spiel für zwischendurch, dann lassen Sie tunlichst die Finger von „Front Page Sports Football '97", denn das realitätsverliebte Programm erschlägt Sie mit Optionen: Allein um das 220-Seiten-Handbuch zu kapieren, müssen Sie über solides Football-Wissen verfügen. Dabei werden dort mit keinem Satz die Regeln erklärt, alles dreht sich nur um die Bedienung des Computer-Spiels. Erfüllen Sie die nötigen Voraussetzungen, dann erwartet Sie eine ausgezeichnete Simulation: Die Grafik ist schnell, die Animationen sind flüssig und die Steuerung ist einwandfrei. Auf eine großartige Präsentation á la "EA Sports" wurde verzichtet, Stadium und Publikum werden mit Minimalaufwand dargestellt. Dafür zeigt das Programm keine spielerischen Schwächen: Die von der CPU gesteuerten Mitspieler erfüllen brav ihre Aufgabe und unterstützen Sie nach Leibeskräften. Hier steht das Spieldesign und nicht das Drumherum im Mittelpunkt.



http://www.nfl.com

Informationen aus erster Hand: Die NFL-Homepage hält Sie über aktuelle Entwicklungen im amerikanischen Nationalsport auf dem Laufendem.

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 97		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	64
HERSTELLER	SIERRA	PRÄSENTATION	X X	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X X	3	15	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X	3	6	
SPIELERANZAHL	1 - 2	GRAFIK	X X	4	8	
		SPIELDESIGN	X X X X	7	28	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Tiefgängige, audiovisuell spröde Sportsimulation für Football-Experten. Laien halten Abstand.

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

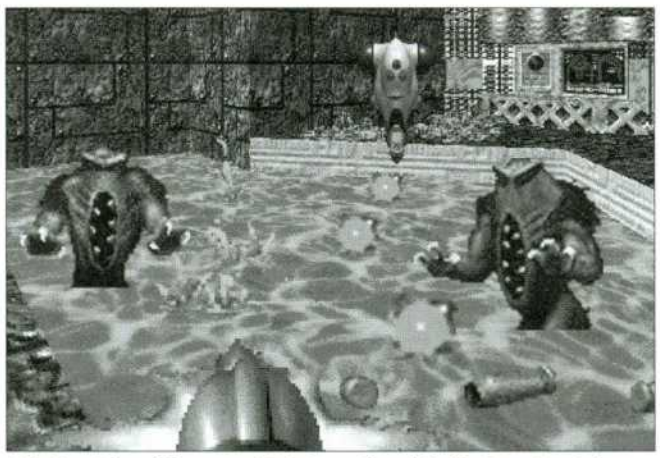


Dank mäßiger Präsentation gibt sich "Front Page Sports Football" bereits mit einem 486er DX2 zufrieden. Wer 250MB auf der Festplatte frei hat, kann das gesamte Spiel dort installieren.

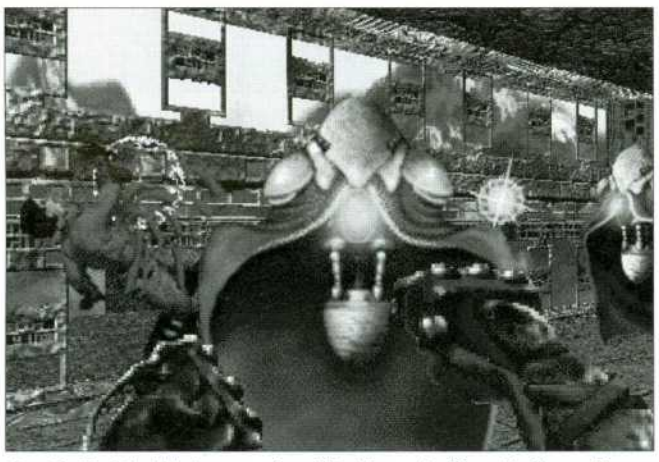
Design: Jason Jones
Programmierung: Jason Jones, Ryan Martell, Alain Roy
Titelsound: Power of Seven
Grafik: Mark Bernal, Robert Mc Lees

Marathon 2: Durandal

VON TOBIAS SCHWEIKL



Mit der Schnellfeuerwaffe halten Sie sich die Froschmäuler vom Hals – auch ohne den aufgepackten Granatwerfer.



Der Soldat im Hintergrund wollte Ihnen helfen. Nett von ihm, doch er wäre an diesem Tag besser im Bett geblieben.

Wenn Apple-Freaks und Macintosh-Besitzer vom "besten Ego-Shooter aller Zeiten" schwärmen meinen sie kein Spiel von id, sonder Bungies "Marathon". Zwei Jahre nach dem Erfolg des Erstlings wurde ein Nachfolger hinterhergeschoben, der jetzt auch auf den PC übertragen wurde.

"Marathon 2: Durandal" ist ein klassischer Science-fiction-Shooter im Stil berüchtigter Index-Stammgäste. Aus der Egoperspektive betrachten Sie verwinkelte Gänge und Hallen, Sie schwimmen und tauchen in wassergefüllten Bassins und balancieren fluchend über glühende Lavaseen. Springen können Sie nicht, Abgründe werden aus dem Lauf heraus überwunden.

Die häufig auftauchenden Gegner – grünhäutige Froschmenschen mit Riesengebiß, granatenschleudernde Muskelriesen und schwachbrüstige Humanoiden mit tödlichen Zauberstäben – verfolgen Sie auf Schritt und Tritt und werden in größeren Gruppen zu einer Plage.

Ausgerüstet sind Sie anfangs nur mit Ihren Schlagring-bewehrten Fäusten und einer 44er-Magnum - man kennt das ja. Im Verlauf Ihrer Abenteuer finden Sie größere und stärkere Mordwerkzeuge. Die Schrotflinte, das Schnellfeuergewehr mit Granatwerfer, die Fusionspistole und der Raketenwerfer machen Sie zum interplanetaren Aufräumkommando. Sogar eine Napalm-Einheit lädt zur Grillparty. Um dieses Waffenarsenal sinnvoll einzusetzen, drücken Sie zwei Feuerknöpfe. Beim Schnellfeuergewehr aktivieren Sie damit wahlweise die Hochgeschwindigkeitsmunition oder den aufgesetzten Granatwerfer. Dabei ist genaues Zielen nötig. Halten Sie den Lauf zu hoch oder zu niedrig, pfeifen die Schüsse ins Leere. Völlig wertlos ist Ihr riesiges Waffenarsenal unter Wasser. Sie greifen hier auf die eigene Muskelkraft zurück und verprügeln Ihre Gegner mit beiden Fäusten.

Die herumliegenden Extras liefern nicht nur neue Munition, sondern erweitern auch Ihren Blickwinkel, machen Sie unsichtbar oder versorgen Sie mit einem Schild.

Die in den Leveln verteilten Komm-Ports verraten Ihnen das jeweilige Einsatzziel: Sie aktivieren hier einen Hebel und setzen dort eine Schaltung in Gang – das alles lösen Sie bequem mit der Leertaste. Neue Energie tanken Sie an verstreuten Ladestellen auf Knopfdruck in Ihr angeschlagenes Schutzschild. Auch wenn Sie Ihre Fortschritte speichern wollen, sind Sie auf vereinzelte Speicherpunkte angewiesen, in größeren Leveln ist das sehr lästig.



Auf dem PC wirkt der Marathon-Mann wie ein Langstreckenläufer kurz vor der Zielgeraden – müde und abgeschlafft. Anstatt flott durch die Level zu sprinten, schlurfen Sie quälend langsam dahin – für ein Actionspiel ist die Zeitlupe absolut tödlich. Stoßen Sie auf Gegner, beginnt das große Gähnen: Kaum animiert torkeln die Bitmap-Monster ihre Runden ab. Hinterhalte und intelligente Feinde brauchen Sie nicht zu befürchten.
Auch der Soundtrack trägt kaum zur Atmosphäre bei. Nach dem Start empfängt Sie verheißungsvolles Rock-Gedröhne, doch im ersten Level folgt bereits die Ernüchterung: Abgesehen vom Kampflärm und ein paar schüchternen Geräuschen breitet sich der Mantel des Schweigens über "Marathon 2".
Ein Lichtblick in einem ansonst düsteren Kapitel der Spielegeschichte sind die beiden Feuerknöpfe für verschiedene Waffen. Dafür nehmen Sie aber eine komplizierte Steuerung in Kauf. Mag sein, daß "Marathon 2" auf dem Mac Spaß macht, die PC-Version ist ein Verlierer.

MARATHON 2: DURANDAL		WERTUNG		X	PUNKTE
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X ●	1	4
HERSTELLER	BUNGIE	PRÄSENTATION	X ● ● ● ●	2	2
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 95	KOMPLEXITÄT	X X X X ●	3	12
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X ● ● ●	3	6
SPIELERANZAHL	1 - 2 (MODEM)	GRAFIK	X X ● ● ●	4	8
	1 - 8 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X ● ● ●	7	14

MULTIPLIKATOR

X-RATING: **46**

FAZIT: Träger 3D-Shooter mit unterdurchschnittlicher Grafik und miesem Sound. Wirkt neben der starken Konkurrenz veraltet.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	320 x 200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Wie alle Win95-Titel spielen Sie auch "Marathon 2" am besten mit 16 MByte RAM. Ansonsten sind die Anforderungen bescheiden: Oder kennen Sie jemanden, der an der Herstellervorgabe "Single-Speed CD-ROM" verzweifelt?

http://www.amug.org/~marathon/slurpee/marathon2/index.html

Eine private Fansite zum "Marathon" mit Spiele-Sounds, Bildschirmfotos und Kartenmaterial. Hier finden Sie alles zu "Marathon 2" – den Kultstatus, den "Marathon" unter den Mac-Besitzern genießt, merkt man dieser Seite an.

Spieldesign: David Lester, Andrew Prime, Neil Sumsion, Mark Howman
Programmierung: Andrew Prime
Art Director: Darrin Hobal

DSF Fußball-Manager

VON HEINRICH LENHARDT

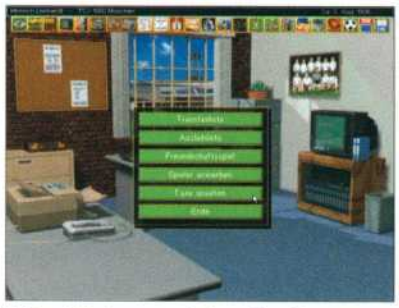
Der TV-Sportkanal DSF müht sich um die Bewahrung des Überholten. Endgelagerten Reportern der öffentlich-rechtlichen Anstalten gewährt der Sender eine Aufbesserung der Vorruhestandsbezüge durch neue Engagements. Auch für schnarchige Fußball-Manager-Programmierer und deren Marketing-Abteilung haben die Fernsehsportler ein großes Herz. Mit dem DSF-Logo auf der Packung gewinnt die Fortsetzung von Impressions Mittelmaß-Sportstrategiespiel "Der Manager" telegenen Glanz. Als "DSF Fußball-Manager" schippert das Sequel unter der Flagge von Konzernmama Sierra daher, doch die Namensgebung scheint schon der kreative Höhepunkt zu sein. Verzweiflung ist zwischen den Zeilen zu wittern, wenn die Pakkungsrückseite unter "Noch mehr Besonderheiten" das "erweiterte Eintrittskartensystem" auflistet.



Lieblos ohne Ende: **Bloß weil man ein TV-Senderlogo auf eine Packung pappt, wird aus dem häßlichen Entlein kein schillerndes Spiel. Die DSF-Aura reicht leider nur für ein Intro-Bild, dahinter schimmelt britische Manager-Stoffeligkeit vor sich hin. Klar gibt's viele Zahlen und hinter futzeligen Icons versteckte Funktionen. Irgendwie spielbar ist das Programm, aber wer braucht schon den wenig motivierenden x-ten Aufguß einer ermüdenden Masche?**
Alle Bug-Häme in Ehren, aber da weiß ich wieder den "Bundesliga Manager 97" zu schätzen. So ab Patch-Version 1.3 ist das ein schnuckelig aufgemachtes, leicht zu bedienendes Sportstrategie-Programm mit sinnvollen Features und realistischen Bundesliga-Daten. Der "DSF Fußball-Manager" ist weitaus ärmer mit netten Ansätzen gesegnet: Von den biederen Menüs bis zur schludrigen Übersetzung wirkt das Programm verwahrlost wie ein ungeduschter Linksaußen und hölzerner als mancher Torpfosten. Mangels Spielwitz und Komfort droht Sierra ein Eigentor.



Zweckmäßigkeit rules: Der Spielablauf wird schön übersichtlich auf einem Bildschirm gezeigt. Die Aktionen der possierlich animierten Mini-Kicker lassen sich per Zeitraffer beschleunigen.



Büro-Tristesse mit Routine-Features. Die wenigen originellen Ansätze, wie Bestechungsversuche, gab's schon beim Vorgänger "Der Meister".



Moderne Manager-Prioritäten: "Flutlicht? Anzeigetafel? Ach was, wir bauen lieber noch einen Fanartikel-Shop!".

Daß man sich in einem Fußball-Strategiespiel um die sportlichen und finanziellen Belange eines Profivereins kümmern kann, wird nur noch wenige PC-Xtreme-Leser mit Erstaunen erfüllen. In der Funktionsfülle hat der "DSF Fußball-Manager" durchaus seine Hausaufgaben gemacht: Training, Taktik, Transfersorgen lassen sich ebenso detailliert steuern wie die monetären Aspekte des Vereinslebens. Wenn Uli Hoeneß der Jugend Milchtüten mit dem FC-Bayern-Logo andreht und dabei noch ruhig schlafen kann, dürfen auch wir bar jeglicher Skrupel Merchandising-Millionen scheffeln.

Hausbacken sind Aufmachung und Bedienung. Die "beeindruckenden 3D-Rendergrafiken" entpuppen sich als Präsentations-Schlaftabletten, die reflexartig zur Escape-Taste greifen lassen. Die Spieldarstellung erfolgt hingegen schlicht und übersichtlich, fernab von allen 3D-Ansätzen.

Mangels entsprechender Lizenzrechte sind Spieler- und Vereinsnamen unrealistisch. Doch dank eines Editors lassen sich "Mehmet Schall" und ähnliche kunstvolle Namensvarianten der Realität annähern.



http://tv.www.de/start.htm

Wieder mal "Bärbel Schäfer" verpaßt, weil Sie sich nicht vom PC losreißen konnten? Der News-Ticker dieser Internet-Programmzeitschrift verrät Ihnen, welche TV-Sendungen in den nächsten Minuten starten. Es läßt sich auch gezielt nach Sportübertragungen suchen; kurioserweise wird dabei DSF ignoriert. Ist etwa ein verbitterter "Fußball-Manager"-Käufer nachtragend?

DSF FUßBALL-MANAGER		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**80 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X	1	3	47
HERSTELLER	**SIERRA**	PRÄSENTATION	X X	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	**MS-DOS**	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X	3	6	
SPIELERANZAHL	**1 - 8 (ABWECHSELND)**	GRAFIK	X X	4	8	
		SPIELDESIGN	X X	7	14	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Stillstand im Stadion: Langweilige, aber durchaus spielbare Rasenkost für unermüdliche Sport-Strategen.

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



Beschauliche Menü-Idylle, bei der sich nur alle Jubeljahre mal was auf dem Bildschirm bewegt. Dieses genügsame Stück Software erntet selbst beim 486er-Fanclub grenzenloses Performance-Wohlwollen.

Doktorspiele



theme HOSPITAL™

BULLFROG PRODUCTIONS LTD ®

Hier dreht sich alles um Bahren, Bazillen und Bares.
Das ansteckendste Spiel

Theme Hospital und Theme Park sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

PC CD-ROM

www.bullfrog.co.uk



Entwickler: Bullfrog, GB
Leitender Grafiker: Gary Carr

Theme Hospital

VON HEINRICH LENHARDT

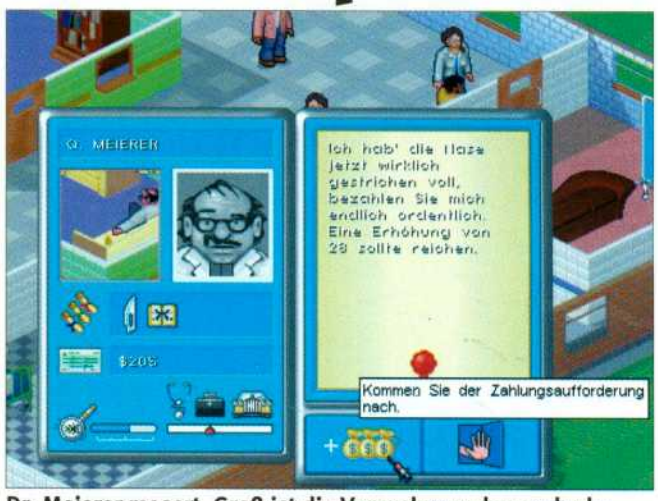


Heinrich: **Auch wenn langfristig viel spielerische Routine drin steckt: "Theme Hospital" ist seit Monaten der erfrischendste Vertreter der Sim-/Aufbau-Kategorie. Bullfrog hat bemerkenswert viele witzige Details reingepackt, die drolligen Animationen hauchen dem Klinikchaos richtig Leben ein.**
Winnie: **Beängstigend realistisch: Sind meine Ärzte nicht ausgelastet, kann ich den Patienten ein paar überflüssige Extra-Untersuchungen verordnen. Am Grundspielprinzip hat sich seit "Theme Park" zwar nicht wahnsinnig viel geändert, aber der Humor ist besser und boshafter.**
Heinrich: **Eindeutig eines der besseren "Aufbauspiele". Während LucasArts bei "Afterlife" ziemlich patzte, hat sich Bullfrog ganz gut aus der Affäre gezogen. Der Suchtgrad eines "SimCity 2000" wird aber verfehlt.**
Winnie: **...und wer sich nicht vom niedlichen Raumgestaltungs-Charme einlullen läßt, stößt bald an die spielerischen Grenzen von "Theme Hospital".**



Darbende Dentisten, kollabierende Krankenkassen und panische Patienten: Dem deutschen Gesundheitswesen geht's gar nicht gut. Aufgeschreckt durch Leistungsreduzierungen und Beitragswucher rüsten sich die Bürger für schlechtere Zeiten: Der Griff zum Do-it-yourself-Operationsbesteck scheint nicht mehr fern.

Die Spieleklinik von Bullfrog hat sich mächtig Zeit für ihre zweite Wirtschaftssimulation gelassen. Bereits vor drei Jahren betrat man mit "Theme Park" erfolgreich die Gefilde von "SimCity" & Co. Nach dem mit viel Witz und in Echtzeit inszenierten Rummelplatz-Simulator steht nun eine herrlich unernste Aufbereitung des Gesundheitswesens an. Die Kostenexplosion in Krankenhäusern hat spätestens bei "Theme Hospital" ein Ende. Unsere Heilungsstätte dient primär der Gewinnmaximierung – denn nur ein zahlungskräftiger Patient ist ein guter Patient. Zu Beginn jeder Mission verfügen Sie über einen leeren Grundriß, der mit Zimmern und Personal gefüllt werden muß. Platzt später die Klinik aus allen



Dr. Meierer mosert. Groß ist die Versuchung, den undankbaren Mundschutz-Ständer zu feuern. Zwei Icons deuten allerdings die rare Talentkombination "Psychiater + Chirurg" an: Der Mann ist tatsächlich eine Gehaltserhöhung wert.

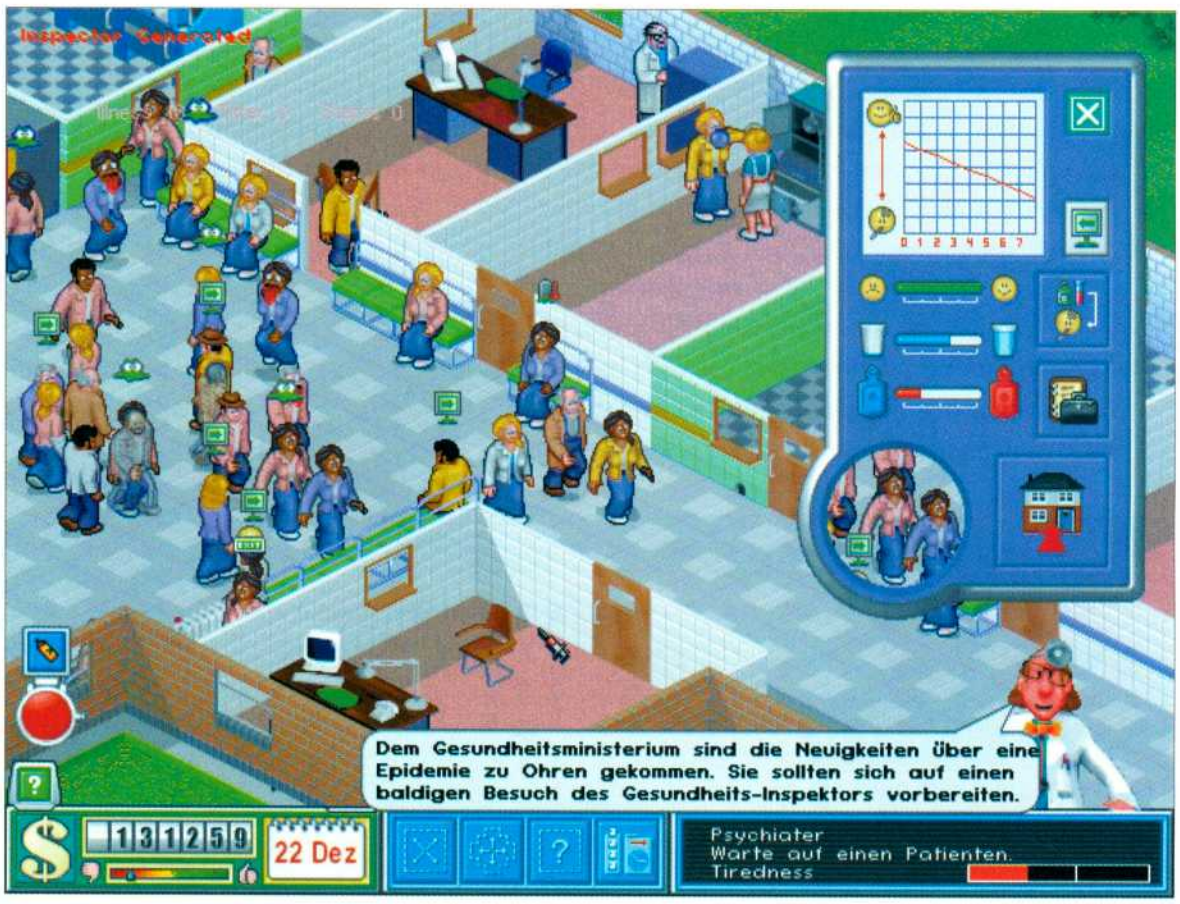
Nähten, mietet man angrenzende Gewerbeflächen dazu. Der erste Gang eines Patienten führt in einen allgemeinen Diagnoseraum. Mit der Maus ziehen Sie die Grundrisse für das entsprechende Zimmer und plazieren Einrichtungsgegenstände wie Schreibtisch und Besucherstuhl. Nun stelle man noch einen Arzt ein und schon werden automatisch die ersten Umsätze generiert: Patient spaziert rein, erzählt seine Leidensgeschichte, der Doktor nickt bedächtig und stellt eine Rechnung aus.

Davon alleine werden Sie nicht reich. Speziellere Diagnoseräume sind die Folge; haben Sie eine neue Krankheit entdeckt, kann die leidende Honorarquelle

Rechts: Hochbetrieb im Hospital! Überlastete Ärzte und dünne Bankbestände führen dazu, daß wartende Patienten durch die Gänge irren. Zu allem Überfluß leiden alle mit einem grünen Bug-Icon markierten Besucher unter einer ansteckenden Epidemie. Rechts oben verrät die Anzeige, daß sich der Zustand eines Leidenden seit Besuch unserer Klinik rapide verschlechtert hat... und in wenigen Minuten schaut auch noch ein Abgeordneter des Gesundheitsministeriums vorbei!

Unten: Müde Mitarbeiter wandern automatisch in den Pausenraum. Nachdem wir das Zimmer verschwenderisch mit Glotze, Billardtisch und Videospiel ausgestattet haben, kehren die Angestellten besonders motiviert an die Arbeit zurück.







Ein neuer Raum ist schnell gebaut. Klicken Sie zunächst an, welches Diagnose- oder Behandlungszimmer Sie errichten wollen.



Je größer ein Zimmer, desto bedeutender fühlen sich Ihre Mitarbeiter und desto mehr Plunder paßt rein.



Tür, Fenster, Behandlungsmöbel - und fertig! Krankenschwester und Patienten werden automatisch die neue Station in Beschlag nehmen.

mit einem passenden Heiltrunk versorgt werden. Durch den Bau spezifischer Behandlungsräume kommt man den rund 50 Unpäßlichkeiten der Theme-Hospital-Population bei. Dem Cartoon-Charakter des Programms angemessen behandeln wir kuriose Krankheitsbilder wie "Fernsehfieber", "Spitzzüngigkeit" oder die gefürchteten "Heiße Rippchen".

Die Basis-Infrastruktur besteht ferner aus Empfangsdamen, Hausmeistern und Krankenschwestern. Dem ermüdeten Personal sollte ein Pausenraum gegönnt werden; eine Runde dösen auf dem Sofa genügt den nie nach Hause wankenden Arbeitnehmern zur Regeneration. Personal und Patienten freuen sich gleichermaßen über Toiletten oder Heizkörper. Mit Bänken versüßt man den Wartenden die Zeit; Getränkeautomaten löschen Durst und spenden Einnahmen. Im Spielverlauf kommen immer mehr spezielle Einrichtungen dazu: Vom OP-Saal bis zur Forschungsstation wächst die kleine Kuschelklinik zur gewaltigen Kassenbeitragsfalle. Ein Lehrzimmer mit Bücherschrank, Skelett und kompetenten Dozenten dient der Weiterbildung Ihrer Ärzte-Armada.

Ihre Karriere ist in rund ein Dutzend Szenarien unterteilt. Um eine Mission zu gewinnen, müssen Sie bestimmte Kriterien bei Reputation, Wirtschaftlichkeit oder Anzahl der geheilten Patienten erfüllen. Im Erfolgsfall fängt man im nächsten Level wieder mit einem neuen Grundriß an. Überraschende Ereignisse halten Sie stets auf Trab: Epidemien, zusätzliche Apparaturen und Ärzte mit Spezialtalenten sorgen für Abwechslung; Erdbeben verkürzen die Lebensdauer Ihrer Maschinensammlung. Notfall-Patienten müssen innerhalb eines knappen Zeitlimits kuriert werden, um Geld- und Image-Bonus zu kassieren. Wichtig für's Ansehen und damit die Patienten-Anziehungskraft ist auch die Meinung von VIPs. Politiker, Fußballprofis und andere Geistesgrößen statten Ihrem Etablissement einen Besuch ab und verkünden danach öffentlich ihre Eindrücke.

Nach mehr Geld motzende Angestellte gehören da noch zu den harmloseren Problemen: Will der Hausmeister plötzlich Bezüge in Chirurgen-Dimensionen, sollte man ihn allmählich gegen einen preiswerteren Job-Kandidaten vom freien Markt austauschen.

Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern; pro Karriere gibt es acht freie Slots. Vier Stufen stehen zur Temporegulierung der Echtzeit-Kliniksimulation parat. Für eine angemessene Herausforderung sorgen drei Schwierigkeitsgrade.

Wie einst bei "Theme Park" informiert Sie ein Berater über Fortschritte und macht auf Probleme aufmerksam. Einsteigern gewährt dieser kleine Halbgott in weiß zudem ein Tutorial.





Neue Krankheiten erfordern zusätzliche Diagnose- und Behandlungsräume. Unseren Umsätzen bekommt eine neue Leidensvariation ausgesprochen gut.

THEME HOSPITAL		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**120 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X X	1	**5**	75
HERSTELLER	**BULLFROG**	PRÄSENTATION	X X X X ●	2	**8**	
BETRIEBSSYSTEM	**DOS/WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	X X X ● ●	3	**9**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	X X X ● ●	3	**9**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2 (MODEM)**	GRAFIK	X X X X ●	4	**16**	
	1 - 4 (NETZWERK)	SPIELDESIGN	X X X X ●	7	**28**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Leicht zugänglicher Klinik-Simulator mit Witz. Nur die langfristige Abwechslung kränkelt ein wenig.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/50	320x200	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/120	640x480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Bei niedriger Grafikauflösung ist das Programm zwar irgendwie auf einem 486er spielbar, doch sobald die Klinik gedeiht und Patientenmassen herumspazieren, leidet das Tempo etwas. Wir verschreiben deshalb einen kräftigen Pentium.

Muttis Traum: So wird aus jedem Junior ein Chefarzt, der souverän mit dem Skalpell die Patienten filetiert und dicke Honorare kassiert. Extrem putzige Animationen und Gag-Gehalt sind wesentliche Motivationsträger bei Bullfrogs respektlosem "SimKrankenhaus"-Verschnitt. Der Puppenhaus-Charme beim Einrichten und Ausstaffieren der Klinikräume verleiht dem Programm echte Zeitfresser-Qualitäten.
Die Unterteilung in verschiedene Szenarien sorgt aber für ein Handicap: Die Startphase jeder Mission wird zur ermüdenden Routine, bei der man zum x-ten Mal sein bewährtes Infrastruktur-Grundschema wiederholt. Neue Krankheiten und eigene Forschungsabteilung bescheren dem höheren Levels nur mäßige Abwechslungs-Injektionen.
Unsere Diagnose: Für die spielerische Volksgesundheit ist "Theme Hospital" nicht essentiell notwendig. Unter Softwaremangel leidende Liebhaber witziger Echtzeit-Wirtschaftssimulationen sprechen jedoch sehr gut darauf an: Langeweile und Verdruß schwinden im Nu.

http://www.cybermedia.de/gesundheit/welcome.htm

Mit dem Cybermedia-Verlag weder verwandt noch verschwägert – oder stimmt doch etwas an den Gerüchten, daß Winnie Forster eine Heilpraktiker-Praxis eröffnen will? Im "Deutschen Gesundheitsforum" finden Sie jedenfalls Laien-kompatible Tips und Infos. Unser aktueller Favorit: der Beitrag "Alles über Hefepilzerkrankungen".

http://www.aerztezeitung.de/

Was weiß mein Arzt, das ich nicht weiß? Wer beim nächsten Sprechstunden-Überfall seinen Lieblingsmediziner mit Fachgesimpel nerven will, der werfe vorher einen Blick in die "einzige Tageszeitung für Mediziner in Deutschland".

Produzenten: Jim Rose, Bob McNamara
Spieldesign: Jim Anderson, Joseph Hummel, J. Rose, J. Tiller
Programmierung: John Tiller
Grafik: Stephen Langmead, Joe Amoral, Charles Kibler, Tim Kipp
Sound: J. Rose

Age of Sail

VON WINNIE FORSTER

Vor 15 Jahren kreuzten erstmals kanonenbewehrte Segelschiffe durch eine Echtzeit-Simulation: "Old Ironsides" war eine gewitzte Action-Seeschlacht, in der sich historische Dreimaster zu Treibholz schossen.

Mit dem letzten Satz ist auch Empires "Age of Sail" beschrieben, das neue Spiel der "Waterloo" und "Gettysburg"-Macher Talonsoft. Die 100 Seeschlachten des 18. und 19. Jahrhunderts wirken nur auf den ersten Blick wie eine schwermütige Geschichtssimulation im Runden-Stil. Statt minutenlang zu planen und über die perfekte Schlachtlinie zu grübeln, navigieren Sie in "Age of Sail" Schiff oder ausgewachsene Flotte mit der Maus. Während Sie den Ozean in sechs Zoom-Stufen von oben betrachten, lassen Sie Ihren Cursor über Icons oder (wahlweise) Pull-Down-Menüs schweifen. Richtungsänderungen und Feuerbefehle können Sie auch durch Anklicken der Schiffe geben – so genau hat sich Talon bei der Steuerung nicht festgelegt. Windrichtung und -stärke werden simuliert und offenbaren sich dem General durch einen kurzen Blick auf die Windrose. Mit drei verschiedenen Einstellungen für die Segel (gehißt, halb-gehißt und komplett eingeholt) und vier verschiedenen Munitionstypen manövrieren Sie an Seeräuber und Blockadeschiffe heran, stellen spanische Geleitzüge oder amerikanische Angriffsgeschwader. Gerät ein Gegner in die Reichweite Ihrer Kanone, geben Sie den Feuerbefehl. Keinen Bock auf Ballern? Dann aktivieren Sie das Autofeuer, das Ihrer Mannschaft das Kommando überläßt. Je nach Munition und Verfassung der Schützen plumpsen die Kanonenkugeln abgeschlagen ins Wasser oder fetzen (mit entsprechendem Sound-Sample) durch Tagelagen und Holzverkleidung. Erwischen Sie einen voll aufgetakelten Gegner, wird dessen Manövrierfähigkeit um ein paar Prozentchen gesenkt – zerlöcherte Segel zeugen von Ihrer Attacke. Nach jedem Schuß benötigt Ihre Mannschaft einige Sekunden, um die Kanonen wieder durchzuladen, ebenso für das Hießen und Einholen der Segel.

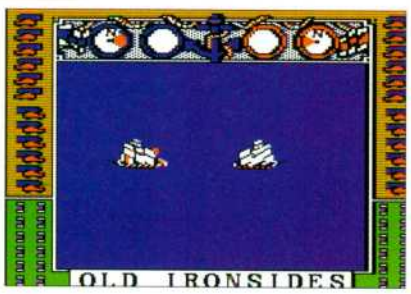
Seebären mit viel Freizeit spielen statt einzelnen, vorgefertigten oder selbst editierten Schlachten die Campaign, die Sie als Engländer, Amerikaner, Franzose oder Spanier durch eine bestimmte Periode der Segelschifffahrt begleitet. Einen opulenten Rahmen haben die Talonsoft-Designer dem ausdauernden Admiral aber nicht spendiert: Zwischen den Schlachten wird lediglich ein schmuckloses Windows-Fenster mit knapper Beschreibung des Einsatzes aufgerufen, eine Standard-FMV-Sequenz geladen und schon schippern Sie wieder ins ewige Blau.



In Echtzeit gegen den Wind? **Trotz der PR-Beteuerungen, die "Age of Sail" auf der Action-Strategie-Welle mitreiten lassen, hat die Dreimaster-Simulation mit "Warcraft" oder "C & C" nichts gemeinsam. Das ist generell nicht schlecht, denn die Spielidee von Talonsoft ist erfrischend und bewegt sich in Gewässern, die andere Hersteller seit Jahren meiden. "Age of Sail" ist originell und folgt einem leicht verständlichen, packenden Spielprinzip. Die majestätischen Schoner (in der höchsten Zoom-Stufe erkennen Sie jedes Loch im Segel) umkreisen sich solange, bis die weiße Fahne weht oder ein Dreimaster gurgelnd versinkt. Leider spielt sich "Age of Sail" träge (auf unterer Geschwindigkeitsstufe), oder viel zu hektisch: Wer ungeduldig "schneller" wählt, kommt mit dem Klicken und dem nervigen Verschieben des Bildausschnittes nicht mehr hinterher. Der Sound ist fast genauso mager wie die Grafik: Kanonen grollen realistisch über dramatischer Musik, doch andere Effekte (z.B. Kommando-Rufe oder Schreie) hört man auf See nicht.**



Die mittlere Zoom-Stufe eignet sich für Seeschlachten am Besten (hier mit zugeschalteten grafischen Hilfen), sieht aber recht trostlos aus. Animationen gibt's keine.



"Old Ironsides" (Bild) stand den Seeschlachten in "Pirates" und auch in "Ages of Sail" Pate. Alle wichtigen...



...Spielelemente waren bereits vorhanden, die Verwaltung der Kanonen (jeweils am Rand) beim Oldie besser.



http://jones.netplace.com/welcome.html

Axel Bauer erinnert mit rund 1500 Fotos (siehe rechts) an klassische Spiele für den Apple-2.

http://www.anglia.co.uk/angmulti/nelson

Eine englische Werbeseite, aber ein die es richtig macht: Neben der Anzeige für ein Geschichts-CD-ROM finden Sie hier auch authentische Briefe Nelsons, Bilder von Crew und Schiff sowie andere historische Schmankerl.

AGE OF SAIL		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	100 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X	1	2	56
HERSTELLER	EMPIRE	PRÄSENTATION	X X	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	WINDOWS 3.1 , WIN95	KOMPLEXITÄT	X X X X	3	12	
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: Historisches Schiffeversenken in Echtzeit: Die Idee ist originell & fesselnd, die Umsetzung undramatisch & technisch mies.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/90	1024x768	256	nicht unterstützt	16 MByte

Daß "Age of Sail" auch auf einem 486er läuft, können wir kaum glauben, denn selbst auf dem Pentium holpert und ruckelt das Scolling. Trotz bescheidener Grafik (und null Animationen) wird in "Age of Sail"-Massenschlachten ständig geladen.

Produzent: Khanh Lee
Programmierung: Joe Bryant, Doug Shilling, Jeremy Corley
Grafik: Phil Knovles, Bill Sears, Kevin Shirley
Sound: Greg Turner

Magic: The Gathering

VON ANDREAS ULRICH

Nach endlosen Erweiterungen und Fortsetzungen findet der Trading-Card-Bestseller „Magic: The Gathering" (MTG) endlich den Weg auf den Bildschirm.

Im Gegensatz zu Micropose, deren MTG-Umsetzung erst etwas später erscheint, entfernt sich Acclaim spielerisch vom Originalregelwerk und würzt das rundenbasierende Geschehen mit einer Prise Echtzeitstrategie.



Im Spiel sehen Sie nur die Bilder, die Bedeutung der Karten behalten Sie im Kopf.

Zum MTG-Duell treffen sich jeweils zwei Magier. Jeder der beiden Spieler wählt rund 60 Länder- und Magiekarten. Um eine Zauberkarte auszuspielen, benötigen Sie eine bestimmte Menge von „Mana"-Punkten. Diese magische Essenz ziehen die Thaumaturgen aus unterschiedlichen Landschaftstypen: Berge spenden rotes , Ebenen weißes Mana – wer sich auf schwarze Magie konzentrieren möchte, benötigt Sümpfe. Mit Ihren ausgewählten Karten beschwören Sie Kreaturen, verzaubern Ihre Monster oder verhexen die des Kontrahenten. Magische Artefakte erleichtern Ihnen und Ihren Vasallen das Überleben.

Während MTG-Spieler ohne Computer brav nacheinander dem anderen Ihre Karten auf den Tisch schnippen, wählen Sie im Kampf gegen die CPU in hektischer Echtzeitmanier Ihre Karte. Ganz löste sich Acclaim aber nicht von den Spielrunden: Im Hintergrund wird eine festgelegte Rundenzeit abgezählt, danach versorgen Sie Ihre ausgespielten Länder wieder mit neuen Mana-Vorräten und Sie dürfen ein neues Land ins Spiel bringen.

Haben Sie eine Kreatur beschworen, erscheint diese als Pixelwesen auf dem Spielfeld, leidet in der ersten Runde aber noch unter dem „Beschwörungstrauma" und darf erst in der nächsten eingesetzt werden. Sie aktivieren Ihre Kreatur, indem Sie auf das entsprechende Symbol klicken, anschließend wählen Sie das Angriffsziel. Ihr Monster setzt sich automatisch in Bewegung und versucht, das angegebene Ziel zu erreichen. Dort angekommen wird der Stärkewert der beiden Kreaturen verglichen, die schwächere Kreatur wird vernichtet. Ist der gegnerische Zauberer das Ziel der Attacke, verliert dieser Lebenspunkte in Höhe der Kreaturstärke.

Im Kampagnen-Modus kämpfen Sie gegen bis zu sechs weitere Magier um den Kontinent Corondor. Das Land ist in 30 Bezirke unterteilt, die zu Beginn noch nicht besetzt sind. Auf Ihrem Feldzug begegnen Ihnen Ritter und Alchemisten, mit denen Sie via Multiple-Choice kommunizieren. Je nachdem wie diplomatisch Sie vorgehen, werden Sie mit Zaubersprüchen belohnt.



Artefakte (hier "Circles of Protection") und beschworene Kreaturen erscheinen neben der Gestalt Ihres Magiers.



Memory für Fortgeschrittene: Wenn Sie sich nie für "Magic the Gathering"-Fantasy begeistern konnten, müssen Sie jetzt eisern nachsitzen: 200 Zaubersprüchen wollen erlernt werden! Denn im Spiel sehen Sie nur ein Bildchen und eine Angabe des Mana-Verbrauchs. Nur wer die jeweilige Wirkung im Kopf hat, kann in Acclaims "MTG" triumphieren. Vom Ur-"MTG" bis zur "Ice Age"-Erweiterung wurden Kreaturen und Sprüche wahllos zusammengeworfen. Die Sofortwirkung von Zaubersprüchen vergessen Sie besser, denn es dauert ewig, bis der ausgesprochene Blitzschlag beim Ziel einschlägt. Genauso träge kriechen die Kreaturen unter Ihren Befehlen über das Spielfeld: Auf der Suche nach dem vorgegebenen Ziel laufen Ihre Schergen planlos durch die Landschaft oder stehen faul in der Gegend herum und verweigern den Dienst. Echte Magic-Fans warten auf die vielversprechende Microprose-Umsetzung oder gedulden sich, bis die komplett überarbeitete deutsche MTG-Version von Acclaim erscheint.

MAGIC: THE GATHERING		WERTUNG	X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	**100 MARK**	ZUGÄNGLICHKEIT	1	**1**	**42**
HERSTELLER	**ACCLAIM**	PRÄSENTATION	2	**4**	
BETRIEBSSYSTEM	**WINDOWS 95**	KOMPLEXITÄT	3	**6**	
SPEICHERMEDIUM	**1 CD-ROM**	SOUND	3	**9**	
SPIELERANZAHL	**1 - 2**	GRAFIK	4	**8**	
		SPIELDESIGN	7	**14**	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Enttäuschende Interpretation des Fantasy-Kartenspielklassikers. In echte "Magic"-Karten ist Ihr Geld besser investiert.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	P/90	640x480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/133	800x600	True Color	nicht unterstützt	16 MByte

Warum dieser Gähner einen Pentium benötigt, bleibt ein Geheimnis der Programmierer. Mit einem P/90 schleicht das Spielgeschehen nervig zäh vor sich hin, durch einen P/133 wird das Spiel etwas schneller, aber nicht besser.

http://www.wizards.com

Nichts geht über das Original: Auf ihrer Homepage informieren die "Wizards of the Coast" alle Spieler über aktuelle Turniere und Regelerweiterungen.. Natürlich finden Sie hier auch komplette Listen aller erhältlichen Karten.

Produzent: Andreas von Lepel, Michael Kim
Programmierung: Andreas von Lepel, Heiko Schröder
Grafik: Hartwig Niedergassel, Jens Hansen
Sound: Rüdiger J. Veith, Frank Müller, Yuri Sazonoff

Splitterwelten

VON ERIC BENESCH

Schlechte Verlierer: Nur weil die übermächtigen Aliens eine kleine Wette verloren haben, hätten sie doch nicht gleich Ihr ganzes Sonnensystem (mit einer überdimensionierten Silvesterrakete!) in die Luft sprengen müssen. Jetzt treiben unzählige Splitter der einst fruchtbaren Planeten im All umher, auf ihnen kämpfen die letzten Überlebenden der vier Rassen um die Herrschaft. Um die Splitter wieder zusammenzufügen, müssen Sie jedes einzelnen Bruchstück mit Muskelkraft und Grips erobern und alle gegnerischen Monster über den Rand in die Tiefen des Alls stoßen. Das gelingt nur durch geschickte Kombination der Fähigkeiten Ihrer acht verschiedenen Gattungen, darunter Menschen, Elefanten und Büffel. Diese unterscheiden sich vor allem in Geschwindigkeit und Stärke, besitzen aber auch rührende Eigenheiten: So lieben die Elefanten alle Menschen und stürmen fröhlich auf sie zu, während ein Eismann feurigen Drachen automatisch aus dem Weg geht. Mit einem Cursor, der von Monster zu Monster hüpft, steuern Sie bis zu 16 Monster in Echtzeit über die Planetenbruchstücke. Wahlweise dirigieren Sie Ihren Trupp mit der Maus, mit Tastatur oder Joystick. Schwebt der Cursor über einem Monster, können Sie diesem eine Richtung zuweisen oder es durch den Einsatz von Magie kräftigen und beschleunigen. Dabei beeinflussen das Gelände und diverse Gegenstände den Kampf: Bergab schieben Sie Ihren Konkurrenten leichter über die Kante, Flüsse reißen die Splitterweltler mit sich oder führen zum Ertrinken. Befinden sich nur noch vier Einheiten auf dem Schlachtfeld, beginnt der Rand langsam abzubröckeln.

Neben dem Ein-Spieler-Modus, bei dem Sie gegen bis zu drei Computerrassen antreten, stehen mehrere Mehrspieler-Modi zur Wahl: Kämpfen Sie mit einem Freund gegen zwei CPU-Gegner oder einfach gegeneinander. Sie können sogar zu viert gleichzeitig an einem PC spielen: Dabei benutzen zwei Mitstreiter je einen Joystick, die anderen beiden ringen mit Tastatur und Maus. Insgesamt erwarten Sie 222 Levels in vier Welten; haben Sie alle Splitter eines Spielmodus gelöst, können Sie sich mit dem Leveleditor den Rest geben...



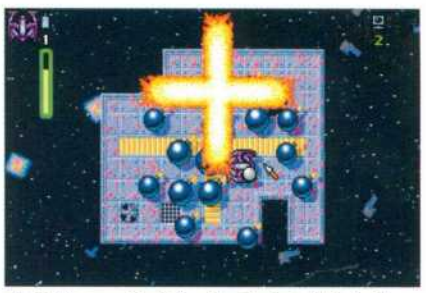
Das handprogrammierter Taktikspielchen unterscheidet sich deutlich von 0/8/15-Render-Produktionen und garantiert neuartiges Spielvergnügen. "Splitterwelten" sorgt durch die eingebauten Raffinessen für dauernde Spannung: Die Vielzahl von Monstern, die einmal angestubbst eine turbulente Eigendynamik entwickeln, sowie die verschiedenen Geländeeinflüsse machen das Spiel dauerhaft interessant. Die Überzahl der Computergegner und deren Startvorteile verlangen von Ihnen äußerste Konzentration: Mit schnellen Cursor-Kommandos müssen Sie der CPU beweisen, daß Sie der Schlauere sind. Die Solo-Missionen unterscheiden sich nicht nur durch das Leveldesign von den Mehrspieler-Modi: Gemeinschaftliche Taktiken bestimmen den Kampf, der ungewöhnliche 4-Spieler-Modus macht das Spiel zum sympathischen Familienprogramm. Der CD-Sound (von Flamenco bis zum Techno-Beat) ist überraschend spritzig und tröstet über die veraltete VGA-Grafik und die fehlende Option für eine zweite Maus hinweg.



Wenn es ums pure Überleben geht, verlieren alle moralischen Werte ihre Bedeutung: Stoßen Sie alle gegnerischen Monster vom Rand des Weltenfragments.



Zehn Levels in vier verschiedenen Welten trennen Sie von Ihrem Ziel – und von der Benutzung des Leveleditors...



Auf diesem Splitter befindet sich kein Gegner, dafür aber Bomben mit brennenden Lunten.



http://www.teleport.com/~farleyi

Auch reale Sternensysteme explodieren dann und wann – wenn auch nicht durch eine Mega-Silvesterrakete wie bei "Splitterwelten". Die Supenova-Web-Seite bietet streng wissenschaftliche Informationen zum Thema "Weltensterben".

SPLITTERWELTEN		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	70 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	51
HERSTELLER	MAGELLAN	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS/WIN95	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD	SOUND	X X X • •	3	9	
SPIELERANZAHL	1 - 4 AN 1 PC	GRAFIK	X • • • •	4	4	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Optisch simples Geschicklichkeitsspiel mit einzigartiger Spielidee, hohem Suchtfaktor und tollen Mehrspieler-Modi.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/33	640x400	256	nicht nötig	8 MByte
High End	P/60	640x400	256	nicht unterstützt	16 MByte



Auch wer keine PC-Rennmaschine sein Eigen nennt, kommt in den vollen Genuß von "Splitterwelten": Die Alienrassen wuseln bereits ab einem 486/33 Mhz ohne Einschränkungen über den Bildschirm.

Entwickler: Maxis, USA

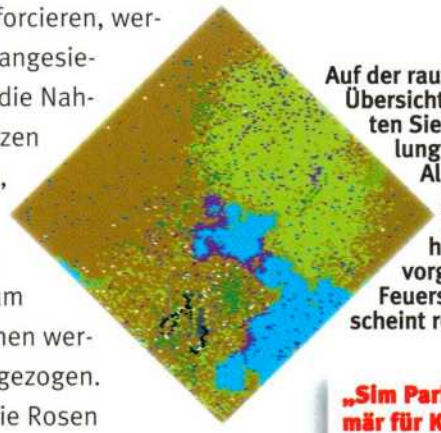
Sim Park

VON TOBIAS SCHWEIKL

Zeigen Sie dem Förster vom Silberwald, was ein echter Park-Ranger ist. In Maxis' jüngstem Sprößling der „Kids"-Edutainment-Reihe sind Sie verantwortlich für die Pflege eines amerikanischen Naturparks. Je nach Vorliebe entscheiden Sie sich für den rauhen und frostigen Norden an der kanadischen Grenze, eine gemäßigte Klimazone inmitten der USA, oder für das subtropische Klima Floridas als Standort. In jeder Region stehen verschiedene Karten zur Wahl.

Die Maus wird zum Spaten: In gewohnter „Sim"-Von-Oben-Ansicht beginnen Sie Bäume, Sträucher und Blumen zu pflanzen. Damit Ihr Biotop floriert, verlangt „Sim Park" den sprichwörtlichen grünen Daumen: Ein Kaktus fühlt sich im kanadischen Klima ebensowenig wohl wie ein Elch in den Mangroven.

Ein gesunder Mischwald ist entscheidend für das biologische Gleichgewicht. Haben Sie Eichen, Fichten und Tannen gepflanzt und das Areal noch mit Ginster, Rhododendron und Brombeersträuchern aufgeforstet, winden sich bald die ersten Schlangen über den Boden und Bären stapfen durch das Dickicht. Um das natürliche Wachstum zu forcieren, werden neue Tierarten angesiedelt. Bedenken Sie die Nahrungskette: Wildkatzen jagen Eichhörnchen, Eichhörnchen sammeln Nüsse, Nüsse brauchen Bienen zum Bestäuben und Bienen werden von Blumen angezogen.



Auf der rautenförmigen Übersichtskarte betrachten Sie die Entwicklung Ihres Parks. Alle Tiere und Pflanzen der Region sind hier farblich hervorgehoben. Eine Feuersbrunst z.B. erscheint rot.

Damit nicht nur die Rosen blühen, sondern auch die Parkkasse klingelt, locken Sie mit Wanderwegen, Lagerfeuern und Hotdog-Ständen Besucher in Ihren Park.

Nützlich sind die eingebauten Hilfen: So verrät Ihnen ein Klick auf das Mikrofon-Icon, woran es Ihrer Fauna und Flora mangelt. Eine Datenbank gibt Ihnen wiederum Auskunft über den Nutzen einer Spezies für das Biotop. Auf kleine Spielefehler weist Sie ein grüner Frosch hin, der ständig über den Bildschirm hoppelt. Erfahrene Spieler schalten den Kermit-Verschnitt einfach aus.

Ist Ihnen die Forstwirtschaft zu langweilig, schalten Sie „Sim"-typische Katastrophen zu. Ruchlose Umweltsünder gründen in Ihrem Park eine wilde Mülldeponie, über trockene Monokulturen fegt eine vernichtende Feuersbrunst hinweg.

Sozusagen als Spiel im Spiel werden Sie von Ihrer Vorgesetzten von Zeit zu Zeit aufgefordert, verschiedene Gewächse zu identifizieren. Das Programm zeigt Ihnen das Blatt eines Baumes. Sie entscheiden jeweils zwischen zwei Merkmalen und grenzen so die Pflanze langsam auf eine einzige Spezies ein. Vernachlässigen Sie das Identifizieren, macht Ihnen Ihre Vorgesetzte solange Ärger, bis Sie das Versäumte nachholen.



Links: Mitten im tiefsten Dickicht haben Sie ein Camp für Besucher errichtet – Komplett mit Zelt und Hotdog-Stand.



Wenn Sie ein Buschfeuer nicht schnell genug bekämpfen, breitet es sich nach allen Seiten aus und zerstört Ihre mühsam aufgebauten Parkanlagen.



„Sim Park" ist primär für Kinder geeignet. Doch auch "Sim"-verliebte Erwachsene mit Hang zur Natur gewinnen dem Ranger-Leben ein paar gute Seiten ab. Bereits nach ein wenigen Minuten fleißigen Säens entwickelt die Parkanlage ein verblüffendes Eigenleben. Widerstandsfähige Dornensträucher überwuchern empfindliche, aber biologisch wertvolle Blumen, und der eben noch sprießende Tannenwald hat sich selbst das Wasser abgegraben und vegetiert nun traurig vor sich hin. An der witzigen Wusel-Grafik hat man sich zwar schnell sattgesehen, der Reiz von „Sim Park" liegt darin, mit minimalem Eingreifen ein optimales, sich selbst tragendes System aufzuziehen. Besonders gut gelungen ist Maxis die Interaktion der verschiedenen Spezies. Schade, daß die Tiere nur planlos über den Bildschirm kreuchen und z.B. ihre Jagd nicht grafisch dargestellt wird.
Auf Dauer langweilig ist das monotone Identifizieren von Blättern und Blüten – ich glaube kaum, daß Kinder an so etwas mehr Spaß finden werden.

SIM PARK		WERTUNG		X	PUNKTE	X-RATING
ZIRKA-PREIS	80 MARK	ZUGÄNGLICHKEIT	X X X X •	1	4	56
HERSTELLER	VIRGIN	PRÄSENTATION	X X • • •	2	4	
BETRIEBSSYSTEM	DOS / WIN 95	KOMPLEXITÄT	X X X • •	3	9	
SPEICHERMEDIUM	1 CD-ROM	SOUND	X X • • •	3	6	
SPIELERANZAHL	1	GRAFIK	X X X • •	4	12	
		SPIELDESIGN	X X X • •	7	21	

MULTIPLIKATOR

FAZIT: Edutainment-Simulation biologischer Zusammenhänge in einem Naturpark. Die Grafik ist niedlich, aber simpel.

http://www.uel.ac.uk/pers/5291n/malaysia/paradise.html

Bewundern Sie Landschaften und Impressionen aus Malaysia – und träumen Sie vom nächsten Urlaub. Viel zu lesen gibt es auf dieser Site nicht, dafür wird das Auge von Dutzenden hochauflösender und gestochen scharfer Aufnahmen verwöhnt.

	CPU	Auflösung	Farben	3D-Card	RAM
Low End	486/66	640 x 480	256	nicht nötig	8 MByte
High End	486/100	640 x 480	256	nicht unterstützt	16 MByte

Da lacht der sparsame Ranger: Bereits auf normalen 486ern spielt sich Maxis' Naturwunder flüssig. Wer nur über 8 MByte verfügt, weicht auf DOS aus, alle anderen lassen Ihr Biotop unter Windows 95 gedeihen.

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 4/97 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 12/96 bis 2/97 bzw. 3/97 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%	65%



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%



AGE OF SAIL (EMPIRE)
Die Historiker des englischen Entwicklungshauses Talonsoft versuchen sich erstmalig an einem Strategiespiel mit starker Action-Komponente. Mit Fregatten und Kanonenbooten schlagen Sie isometrische Echtzeit-Schlachten des napoleonischen Zeitalters.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
-	-	44%	70%



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%



BLUE ICE (PSYGNOSIS)
Äußerst bizarres 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%	-



BOT SOCCER (NBG VERLAG)
Skurriles Roboter-Fußball in simpler Von-Oben-Darstellung. Je vier Blechsportler kicken um den Metallball und greifen zu rabiaten Methoden, um ihre Gegenspieler noch im Strafraum zu stoppen – gekonnt lädierte Spieler scheiden für fünf Sekunden aus.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
40%	-	25%	-



CROW, THE: CITY OF ANGELS (ACCLAIM)
Basierend auf dem Gruftikultfilm "Die Krähe" prügeln Sie sich in Hinterhöfen und finsteren Gassen. Dabei sind alle Gebäude und Gegner in Echtzeit berechnet, vorgerenderte FMV-Schnipsel rahmen die brutale 3D-Action ein.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
60%	-	77%	-



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%	68%



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%	76%





Über 4000 Pferdestärken in einem Spiel

DOPPELT SO SCHÖN UND ZWEIMAL SO SCHNELL

NEED FOR SPEED II

Acht der leistungsstärksten Autos der Welt



McLaren F1™



Lotus GT1™



Lotus Esprit V8™



Italdesign Cala™



Jaguar XJ220™



ISDERA Comm



Ford GT90™



Ferrari F50™

ELECTRONIC ARTS®

DOPPELT SO SCHÖN UND ZWEIMAL SO SCHNELL

Acht der stärksten und anspruchsvollsten StraBen weltweit

need for speed 2

For Windows® 95

PlayStation

FERRARI, FERRARI F50 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von FERRARI S.p.A. Ford und Ford GT90 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen und werden von Ford Motor Company unter Lizenz verwendet. ITALDESIGN, Cala, Nazca C2 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von ITALDESIGN S.p.A. Einige Bilder des Cala, Nazca C2 und weiteres ITALDESIGN-Material (c)1997 ITALDESIGN S.p.A. Alle Rechte vorbehalten. Lotus, Lotus Esprit V8, Lotus GT1, Lotus Elise und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von Group Lotus Limited. McLaren, McLaren Cars Ltd., McLaren F1, McLaren F1LM, McLaren F1GTR und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von McLaren Cars N.V. ISDERA, Commendatore 112i, Imperator 108i und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von ISDERA. Einige Bilder des Commendatore 112i, Imperator 108i, Spyder 033i und weiteres ISDERA-Material (c)1997 ISDERA. Alle Rechte vorbehalten. Jaguar und XJ220 sind Warenzeichen von JAGUAR CARS LTD, ENGLAND und werden unter Lizenz verwendet. Einige Bilder des XJ220 (c)1997 JAGUAR CARS LTD, ENGLAND. Alle Rechte vorbehalten. Need For Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

PC-Spiele im Testvergleich



MAGIC THE GATHERING: BATTLEMAGE (ACCLAIM)
Während sich die Microprose-Umsetzung von Sid Meier an die Vorlage hält, nutzt Acclaim die Lizenz für ein neues Strategiespiel mit "Gathering"-Karten. Neben dem Duell-Modus lockt der Campaign-Feldzug um 30 Regionen des Fantasy-Kontinents Corondor.

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



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 HANGTIME (GT INTERACTIVE)
Die Rückkehr der Sprites: Während die Konkurrenz 3D-Sportler auf den Court jagt, verläßt sich Automatenhersteller Williams auf klassische, zweidimensionale Animationen. Im Vergleich zum Vorgänger "NBA Jam" bringt diese Arcade-Umsetzung wenig Neues.

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



NBA LIVE 97 (ELECTRONIC ARTS)
Bewährte Spielmechanik in neuer Verkleidung: Das 97er-Update zu EAs erfolgreicher Korblegerserie zeigt sich in schicker Polygon- und Texture-Map-Optik, erfreut mit Rasanz, stilvollen Menüs und groovender Musikuntermalung.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
82%	85%	93%	-



NECRODOME (MINDSCAPE)
Zügellose Action verspricht diese Buggy-Schlacht von Raven, die mit "Shadow Caster" und "Hexen" 3D-Erfahrung sammelten: Am besten steuern Sie Ihr Kampfvehikel mit einem Stick mit zwei Feuerknöpfen, wer Pech hat, geht in "Necrodome" zu Fuß.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
60%	-	-	54%



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%	-



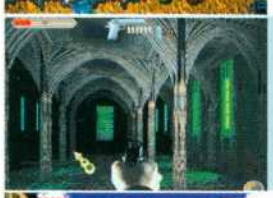
POWER F1 (EIDOS)
Actionlastige Formel-1-Simulation mit 95er-Lizenz: Mit 17 Strecken, allen Fahrern und drei Rennmodi kommt Domark den Landsleuten von Psygnosis ("Formel 1") zuvor. Wer einen schnellen Pentium besitzt, startet im grafisch grandiosen SVGA-Modus.

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



PROJECT PARADISE (IKARION)
Deutsche Programmierer sind tadellose Techniker; diese Regel bestätigt auch das erste Action-Spiel von Ikarion: Zwischen Zauberer, Hacker und Söldner wechseln Sie fliegend, um die wild scrollende und rotierende Cyber-Welt lebend zu durchqueren.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
72%	-	78%	-



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%	84%



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.

PC-XTREME	POWER PLAY	PC-GAMES	GAMESPOT
75%	-	89%	-





Über 4000 Pferdestärken in einem Spiel

DOPPELT SO SCHÖN UND ZWEIMAL SO SCHNELL

Acht der leistungsstärksten Autos der Welt

NEED FOR SPEED II

McLaren F1™

Lotus GT1™

Lotus Esprit V8™

Italdesign Cala™

Jaguar XJ220™

Isdera Commendatore 112i™

Ford GT90™

Ferrari F50™

















ELECTRONIC ARTS

DOPPELT SO SCHÖN UND ZWEIMAL SO SCHNELL

Acht der stärksten und anspruchsvollsten Straßen weltweit

need for speed 2

For Windows® 95

PlayStation

FERRARI, FERRARI F50 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von FERRARI S.p.A. Ford und Ford GT90 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen und werden von Ford Motor Company unter Lizenz verwendet. ITALDESIGN, Calà, Nazca C2 und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von ITALDESIGN S.p.A. Einige Bilder des Calà, Nazca C2 und weiteres ITALDESIGN-Material (c)1997 ITALDESIGN S.p.A. Alle Rechte vorbehalten. Lotus, Lotus Esprit V8, Lotus GT1, Lotus Elise und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von Group Lotus Limited. McLaren, McLaren Cars Ltd., McLaren F1, McLaren F1LM, McLaren F1GTR und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von McLaren Cars N.V. ISDERA, Commendatore 112i, Imperator 108i und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von ISDERA. Einige Bilder des Commendatore 112i, Imperator 108i, Spyder 033i und weiteres ISDERA-Material (c)1997 ISDERA. Alle Rechte vorbehalten. Jaguar und XJ220 sind Warenzeichen von JAGUAR CARS LTD, ENGLAND und werden unter Lizenz verwendet. Einige Bilder des XJ220 (c)1997 JAGUAR CARS LTD, ENGLAND. Alle Rechte vorbehalten. Need For Speed, Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PS und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

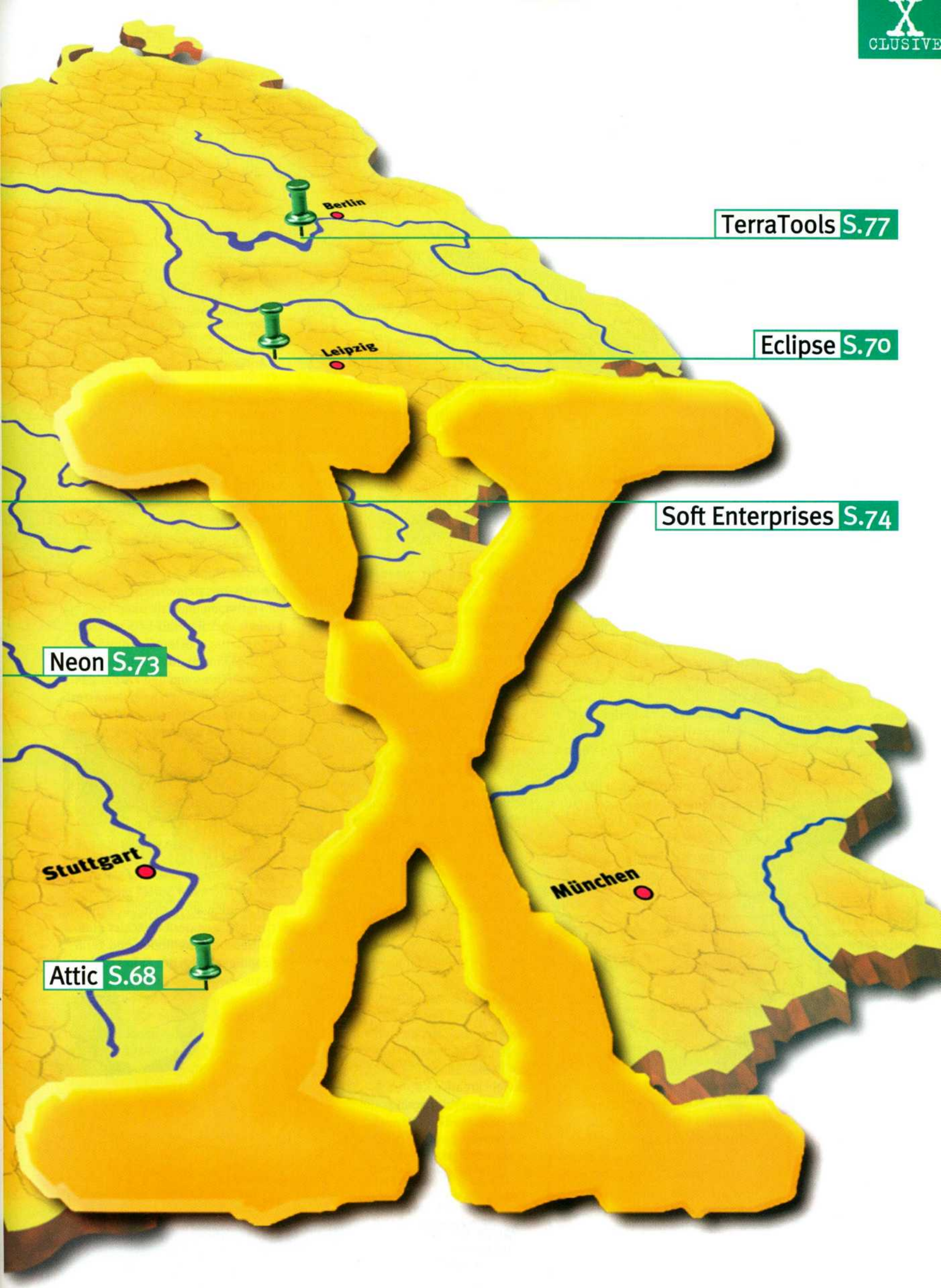
Software 2000 S.76
Reakktor S.73
Ascaron S.68
Magic Bytes S.72
Kilimanjaro S.72
Blue Byte S.75
Softgold S.75
Ikarion S.71
Sunflowers S.77
Greenwood S.70
Starbyte S.76
Wings S.78



Made in Germany

Deutsche Entwicklungshäuser im Überblick

Gute Spiele aus Deutschland – auf dem ersten Blick scheint's da nicht allzuviel zu geben. "Turrican" und "Die Siedler" fallen uns ein, vielleicht noch der "Bundesliga Manager" vor dem Bug-Sündenfall im letzten Herbst. Wir recherchierten nach und waren am Ende erstaunt, wie lebendig sich die hiesige PC-Szene Anfang 1997 präsentiert. Durchqueren Sie mit uns die Republik, von den Alpen bis zur Nordsee: Wir berichten, welche Spiele in deutschen Entwicklungsstudios momentan entstehen und welche Software-Häuser noch nach kreativen Nachwuchs suchen. Ein historischer Rückblick auf 15 Jahre Spieleentwicklung in Deutschland steht unserem Report voran, am Ende finden Sie eine Liste mit allen wichtigen Kontaktadressen.


Berlin
Leipzig
Stuttgart
München
TerraTools S.77
Eclipse S.70
Soft Enterprises S.74
Neon S.73
Attic S.68

15 JAHRE DEUTSCHE COMPUTERSPIEL-ENT

Gute Spiele aus Deutschland, gibt's die denn wirklich? Es gibt sie und – kurzes Nachdenken und Blick ins Spieleregal – gar nicht mal so knapp. Wir eilen durch 15 Jahre Spielegeschichte.



Der Tüfteltitel "Jinks" (1988) von Rainbow Arts wurde sogar für die Atari-7800-Konsole umgesetzt. Im Bild sehen Sie diese seltene Modul-Version.



http://mcs.nl/emc.

Hier residiert der holländische Fan-Club zum Kingsoft-Klassiker "Emerald Mine" (siehe "Ein Spiel geht um die Welt"). Jedes Sequel und jede Erweiterung ist hier minutiös notiert, außerdem werden Fans mit einem Leveleditor und vielen Hintergrundinformationen versorgt.

Ein deutschstämmiger Tüftler erfand in den 60er-Jahren das Videospiel, der Kölner Familienbetrieb Interton erwarb bereits 1974 als zweite Firma (nach Atari) eine Lizenz.

Von diesem Frühstart abgesehen kamen die Deutschen erst langsam auf den Spieletrichter. In England rollte bereits die zweite 8-Bit-Welle an und der C 64 tauchte in den Geschäften auf, als 1982 mit der Schachsimulation "Grandmaster" das erste verbürgte Spiel "Made in Germany" erschien. Für den Volks-Computer VC 20 von Fritz Schäfer und einem Freund entwickelt, wurde es schnell für den C 64 umgesetzt. Die beiden Commodore-Rechner, in Deutschland erfolgreicher als Spectrum, Apple 2 und Atari 800 zusammen, sollten die Hauptziele für Fritz Schäfers schnell gegründete Firma Kingsoft sein. Mit "Bongo" und "Space Pilot" landete Fritz Schäfer auch gleich die ersten Internationalen Hits – in England stießen Kingsoft-Action-Titel bis in die Charts vor.



Kingsoft war das erste vollwertige Spiele-Software-Haus auf deutschem Boden. Die Anzeigenkombination aus "hübsche Fee" und "Spielautomat für zuhause" traf bei den Commodore-Fans der frühen 80er-Jahre voll ins Schwarze...

Rainbow Arts und die Folgen

Kingsoft blieb vier Jahre der einzige deutsche Publisher mit eigener Entwicklung, dann trat in Düsseldorf plötzlich ein Konkurrent auf den Plan. Rainbow Arts, die Firma des damals 17jährigen Marc Ulrich versammelte bis 1990 die begabtesten Programmierer und Designer und wurde zum neuen Zentrum für die Spieleentwicklung in Deutschland. Die Gründer fast aller deutschen Software-Firmen haben bei Rainbow Arts als Designer, Programmierer, Produzenten oder Grafiker angefangen. Ein Entwickler der ersten Stunde war Thomas Hertzler, der heutige Chef von Blue Byte. Schnell stießen Holger Flöttmann (jetzt Ascaron) und ehrgeizige Programmierer wie Manfred Trenz zum Team. Neben Budget-Krücken erschienen technisch hervorragende Action- und Geschicklichkeitsspiele für C 64 und Amiga. 1988 lockten Marc Ulrich und Entwicklungschef Teut Weidemann dann die Redaktion der Spielezeitung "Power Play" nach Düsseldorf – Heinrich Lenhardt hielt es dort nur einen Tag, Boris Schneider und Martin Gaksch aber deutlich länger. Zusammen mit Teut Weidemann bezogen sie eine mit Computern gefüllte Wohnung in der Düsseldorfer City.

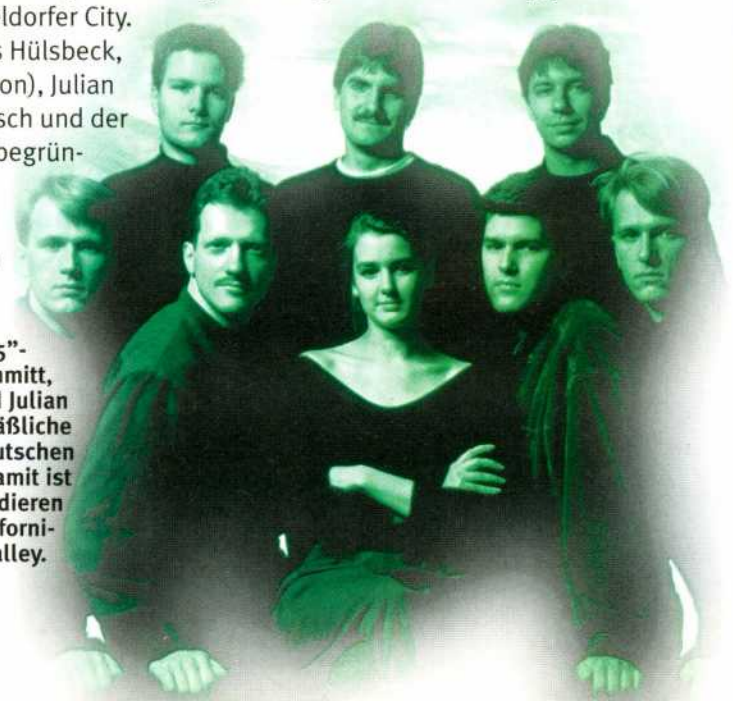
Manfred Trenz, Chris Hülsbeck, Peter Thierolf (jetzt Neon), Julian Eggebrecht, Hans Ippisch und der spätere Blue-Byte-Mitbegründer Lothar Schmidt – soviele kreative Köpfe waren kaum zu zügeln. Die Programmierer kamen und gingen, um Rainbow Arts entstanden unabhängige Entwicklungsteams und Publisher. Thalion war eine solche Firma von Rainbow-Arts-Aussteigern: Von Holger Flöttmann und Erik Simon gegründet und der Atari-ST-Szene fest verbunden, gehörten die Gütersloher lange Zeit zu den schärfsten Konkurrenten ihres einstigen Arbeitgebers. Ihre Titel waren ambitionierter als die ab 1989 aufkommenden Knobelspiele und Wirtschaftssimulationen von Star Byte, Magic Bytes und Reline. Die Titel dieser Firmen überquerten bald den Kanal und plötzlich wimmelte es in England von deutschen ST- und Amiga-Produktionen.



Neben lokalisierten Versionen bekannter US-Spiele von Electronic Arts und anderen Herstellern, veröffentlichte die Bertelsmann-Tochter Ariolasoft ab Mitte der 80er-Jahre auch Eigenproduktionen. Im Bild Ralf Glaus' "Hanse" von 1986.

Branche im Umbruch

Anfang der 90er-Jahre, als in Deutschland mehr Spiele programmiert wurden als je zuvor, begannen sich die Klagen der Entwickler über rüde Geschäftsmethoden und geringe Zahlungsmoral der Auftraggeber



Das Kölner "Factor 5"-Team um Holger Schmitt, Thomas Engels und Julian Eggebrecht war die verläßliche Konstante im deutschen Spielebusiness. Damit ist Schluß: Seit 1996 residieren die Code-Hexer im kalifornischen Silicon Valley.

ORIGINALVERWICKLUNGEN

zu häufen. Auf der anderen Seite schlugen einige Design-Newcomer über die Stränge, versprachen – im Angesicht des erhofften Ruhms – Spiele, die niemals fertig wurden, verschoben Release-Dates und Master-Termine.

In Deutschland herrschte Chaos, die Menge der Made-in-Germany-Titel ging zurück. Vom "Turrican"-Sequel abgesehen, entstanden in dieser Zeit keine wegweisenden Spiele. Vor allem die Amiga-Version des Action-Hüpfspiels kam im Commodore-freundlichen Europa hervorragend an. Das Kölner Programmier-Team Factor 5 etablierte sich damit als wichtigster deutscher Entwickler und blieb bis heute die Konstante in der turbulenten deutschen Szene. Andere Programmier-Asse der aus-



Der Ruhm als bester "R-Type"-Clone auf dem Amiga währte nur kurz für Andreas von Lepels "Sarcophaser": Nach wenigen Wochen wurde der Horizontal-Scroller von "Katakis" (Factor 5) hinweggefegt.

klingenden ST- und Amiga-Zeit schlugen sich ins Konsolen-Lager, setzten aber auf die falsche Plattform: Marc Rosochas "Iron Soldier" war ein vortrefflicher Mech-Shooter – leider exklusiv für den bös gefloppten und zuletzt in einem Lager in Westdeutschland verbrannten Atari Jaguar. "Turrican"-Erfinder und Heavy-Metal-Fachmann Manfred Trenz entwickelte sein Shoot'em-Up-Spektakel "Rendering Ranger" zwar für den Millionen-Seller Super NES, veröffentlichte es im Zusammenspiel mit Softgold aber viel zu spät – und nur in Japan! In einem kleinen Laden in Akihabara, Tokyo wurde im November 95 einmal ein "Rendering Ranger"-Muster gesichtet. Doch unter'm Strich sieht es für Spiele Made in Germany momentan sehr gut aus. CD-ROM-Titel wie "Die Siedler", "Schleichfahrt" und "Tunnel B1" haben Weltstandard, sind professionell entwickelt und werden gut vermarktet. Eine Menge Geld wurde von (zumeist amerikanischen) Firmen in die deutsche Industrie investiert, jede Großstadt hat drei bis vier professionell arbeitende Teams.

Bitte umblättern: Auf den nächsten Seiten verraten wir Ihnen, welche Teams und Softwarehäuser in Deutschland an wegweisenden PC-Spielen sitzen.

Ein Spiel geht um die Welt...

Mega-Seller und obskure Klassiker: Einige deutsche Spiele haben den Sprung über die Landesgrenze geschafft und erfreuen auch amerikanische und japanische Spieler. Wir stöbern im Cybermedia-Archiv.

1987 Emerald Mine

Kingsoft verstand sich auf das Kopieren amerikanischer und japanischer Spiele, doch kein Rip-Off ist so gut gelungen wie der "Boulder Dash"-Verschnitt "Emerald Dragon", programmiert von Klaus Heinz und Volker Wertich. Mit neuen, sinnvollen Features und einem Teamwork-Modus fesseln der Amiga-Titel, seine Nachfolger und inoffiziellen Modifikationen die Tüftelspieler bis heute.



Das beste aus beiden Welten: "Emerald Dash" ist ein inoffizielles Sequel des erfolgreichsten Kingsoft-Titels. Darunter ein Leveleditor.

1987 Great Giana Sisters

Mit Hilfe von Manfred Trenz (Grafik) und Chris Hülsbeck (Sound) schuf der spätere Blue-Byte-Boß Thomas Hertzler eine schamlose "Mario"-Kopie: Beim Design der Plattform-Levels von "Great Giana Sisters" ging das Allstar-Team jedoch so sorgfältig vor, daß die Commodore-Fans den Plagiats-Verdacht mit einem Schulterzucken akzeptierten und spielten, spielten, spielten...

Der Hüpfspielhit mit mächtigen Suchtpotential wurde erst vom Markt genommen, als die Nintendo-Anwälte ans Rainbow-Arts-Tor klopften. Die bereits



Wie die meisten "Made in Germany"-Hits bis 1990 war auch "Great Giana Sisters" ein freches Plagiate

begonnene Fortsetzung erschien 1988 kleinlaut unter dem unverdächtigen Namen "Hard´n Heavy".

1988 Turrican

(Rainbow Arts) ...darf auf keiner Best-of-Germany-Liste fehlen, auch wenn PC-Besitzer mit dem Action-Jump'n Run nur wenig anzufangen wußten. Manfred Trenz schuf 1988 die C-64-Version, Factor 5 setzte eine Amiga-Fassung schnell dahinter. Beim zweiten Teil das gleiche Spiel: C-64- und Amiga-Spieler erhielten zwei unterschiedliche, technisch herausragende Fassungen. Sieht man von "Turrican 3" ab, setzt sich die Story auf den Konsolen fort. Doch nur die beiden "Super Turrican" und "Mega Turrican" für Super Nintendo und Sega Mega Drive sind wirklich sehenswert und von Factor 5. Alle anderen Umsetzungen sind lieblos heruntergehuddelte Massenware.





Alte Robots rosten nicht: Seine aufregendsten Abenteuer erlebt "Turrican" in der Videospielwelt (unten: "Super Turrican 2" von 1995, darüber das seltene Spectrum-"Turrican").

1988 Starray

(Logotron) Von Programmierer Erik van Hesse hat man seitdem nichts mehr gehört, doch sein "Starray" war 1989 eine der großen Action-Überraschungen für den Amiga. Den schnellen, wild parallax-scrollenden "Defender"-Verschnitt, liebten auch unsere englischen Nachbarn. Dort setzte VIP-Designer Steve Bak den Kracher für den Atari ST um, die IBM-Version stammt von Walking Circles (vormals Design Design).

1989 Star Wars

(Activision) Einige Spiele entpuppen sich erst auf dem zweiten Blick als "Made in Germany": Der Wuppertaler Jürgen Friedrichs hatte keine



Lust mehr, täglich in die Spielhalle zu pilgern, um dort seinen Lieblingsautomaten "Star Wars" zu besuchen. Als Programmierer war er mit dem Apple 2 vertraut und setzte den Automaten in Eigenregie für diesen Rechner um. Der englische Hersteller Domark war davon begeistert und beauftragte Friedrichs mit den 16-Bit-Umsetzungen von "Star Wars" und der Atari-3D-Simulation "Hard Drivin'". Danach stellte der Code-Zauberer sein Know-How Thalion zur Verfügung. Bruchstücke seiner 3D-Engine finden Sie in "DSA: Schatten über Riva".

1990 Atomino

(Blue Byte) Aus dem Wust der unaufwendig produzierten Knobel- und Tüftelspiele ragte Blue Bytes vergnügliche Chemie-Lehrstunde klar heraus. Bunte Atome mit zwei, drei oder vier Verbindungen mußten so aneinandergereiht werden, daß am Ende keine Verbindung offenblieb. IBM-, Amiga- und C-64-Freunde stürzten sich gleichzeitig auf den Denkspielhammer, dem sogar das altehrwürdige Nachrichtenblatt "Der Spiegel" eine freundliche Seite widmete. "Die Idee ist originell und wurde erfreulicherweise von keinem Konkurrenzprodukt abgekupfert" attestierte ein von der Knobellawine ge-nervter Martin Gaksch in Powerplay 1/91 nüchtern.



Das Tüftelspiel "Atomino" war einer der ersten Hits von Blue Byte – weitere Bestseller sollten folgen.

1990 Oxyd

(Dongleware) Das obskure Tüftelspiel in schwarz-weiß wurde von der Fachpresse nicht getestet, weil es sich dabei um Shareware handelte. Doch für ein semi-professionelles Originalkonzept aus Neckar-Gmünd (bei Heidelberg) hat es die grübel- und geschicklichkeitsintensive Schieberei weit gebracht: Alle paar Jahre erscheint ein Update oder ein Sequel, auch in Amerika ist "Oxyd" (erhältlich für alle Rechnertypen) bekannt. Im WWW finden Sie es unter: www.dongleware.de

1990 Great Courts

(Blue Byte) Mit "Great Courts" und der Fortsetzung von 1991 hängte Lothar Schmidt das Tennisnetz sehr hoch, doch "Jimmy Connors", das erste Nintendo-Spiel einer deutschen Firma sollte die gelungenen Filzbolzereien noch schlagen. Während die andere Hälfte von Blue Byte am Strategiekracher "Battle Isle" werkelte, schufen Lothar Schmidt und Thomas Häuser eine Simulation, die auch Japaner und Amis verblüffte. Sport-Klassiker und Strategieepos: Mit diesem Doppelstreich etablierte sich Blue Byte als bestes deutsches Softwarehaus – das sind die Mülheimer bis heute geblieben.

Anspruch auf Vollständigkeit kann dieser Abriß nicht erheben: So viele Details und Anekdoten kamen während unserer Recherchen ans Licht, doch nur Bruchstücke fanden auf diesen Seiten Platz. Wir bedanken uns bei allen, die uns Rede und Antwort standen, begrüßen Anmerkungen und entschuldigen uns für alles Storys, die nicht mehr auf diese Doppelseite paßten.

Ascaron



Viele Anregungen deutscher Spieler flossen laut Ascaron in die Entwicklung von "Anstoß 2". Ungewohnt spritzig ist die Präsentation des Fußball-Managers.

Hinter Ascaron steckt ein Industrie-Veteran aus dem Rainbow-Arts-Umfeld: Holger Flöttman war einer der ersten Entwickler des Düsseldorfer Software-Hauses, bevor er Ende der 80er-Jahre mit Erik Simon Thalion gründete. Nach drei Jahren verließ er die Atari-ST-treue Company, um mit Ascon erneut eine Firma zu gründen. Die Namensänderung in Ascaron ("wir sind gewachsen" meint Geschäftsführer Flöttmann lapidar) geschah nahezu unbemerkt und unter Beibehaltung des Drachen-Logos: Der schweizer Telefonkonzern Ascom drohte wegen der Namensähnlichkeit zu prozessieren, also fügten die Gütersloher zwei Buchstaben ein. Auch andere Firmen wurden angemahnt: Der PC-Bauer Escom entkam nur durch spontanen Konkurs den eifrigen Ascom-Anwälten...



Ascaron ist das letzte Entwicklungshaus der einstigen Spielehochburg Gütersloh. Im Bild Ascaron-Gründer und Geschäftsführer Holger Flöttmann.

Firma	Ascaron
Gegründet	1991
Erstes Spiel	"Patrizier"
In-House-Entwickler	25
Aktuelle PC-Projekte	"Anstoß 2" u.a.
Geschäftsführer	Holger Flöttmann

Ascaron ist gleichzeitig Entwickler und Publisher: Nach der Vermarktung eines Geschicklichkeitsspiels von Eclipse bzw. Marc Rosocha, waren "Die Patrizier" das erste In-House-produzierte Spiel, es folgten Simulationen wie "Anstoß", "Pole Position" und "Elizabeth". Selbst Spiele mit völlig deutscher Thematik werden in England und teils sogar in den USA vertrieben. So nimmt ein noch ungenannter US-Major die neue Flugsimulation "Das Hexagon Kartell" (79% in PCX 1/97) in den Vertrieb.

Auf drei individuelle Teams verteilt arbeiten knapp 30 Leute für Ascaron. Einer der wichtigsten Ideengeber ist Ralf Glau, der seit den späten 80er-Jahren an Wirtschaftssimulationen wie z.B. "Hanse" und "Vermeer" tüftelt. Nach der Fortsetzung "Vermeer 2" wird dieses Jahr auch ein "Anstoß"-Sequel, sowie ein 3D-Action-Spiel auf der Technik des "Hexagon Kartells" erscheinen. Zur Verstärkung sucht Holger Flöttmann momentan noch fähige Konzeptautoren und gute Spieldesigner.

Fazit: Die effektive Kombination aus Entwicklung und Publishing unter eigenem Label, setzt auf gute In-House-Teams und ihre Verbindungen zu ausländischen Märkten.



Die Rückkehr der Handelssimulation: "Vermeer" setzt einen populären PC- und Amiga-Titel von 1988 fort.

Attic

Von stressigen Verhandlungen mit Publishern genervt, gingen die Attic-Gründer Guido Henkel, Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma rund ein Jahr nach Gründung ihres Entwicklungshauses Attic bereits ihre eigenen Wege: Zwei Grafikadventures und das Rollenspiel "Spirit of Adventure" hatten ihnen bereits einen guten Ruf als Designer eingebracht, litten aber unter schlechter Vermarktung – also stieg man mit dem Text-Adventure "Die Drachen von Laas" selbst ins Publisher-Geschäft ein. Durch Adventure-Drachen und den Amiga-Shooter "The Oath" gestärkt, handelte Attic bei Schmidt-Spiele eine Lizenz für "Das Schwarze Auge" aus.



Kamerascheu: Attic-Mitbegründer Jochen Hamma.

Firma	Attic
Gegründet	1990
Erstes Spiel	"Spirit of Adventure"
In-House-Entwickler	20
Aktuelle PC-Projekte	"Herrscher der Meere"
Geschäftsführer	Guido Henkel Hans-Jürgen Brändle Jochen Hamma



Attic hat mit rund 20 Leuten für deutsche Verhältnisse ein riesiges Entwicklerteam.



Setzt für uns sein zufriedenstes Grinsen auf: Hans Jürgen Brendle.

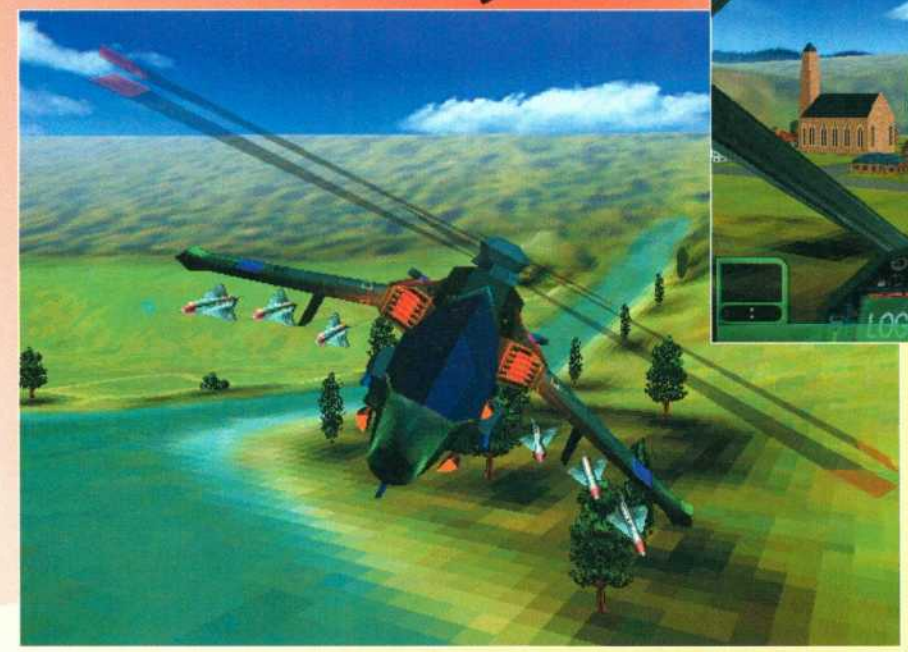
Als erste von drei DSA-Episoden erntete "Die Schicksalsklinge" 1992 positive Presse-Resonanz, außerdem begründeten Attic damit ihre Zusammenarbeit mit dem amerikanischen "Wizardry"-Entwickler Sir-Tech. Die "Nordland-Trilogie" erschien als "Realms of Arkania"-Serie in den Staaten und kassierte in Deutschland wie in Übersee Auszeichnungen als bestes Rollenspiel 1994. Neben den Fortsetzungen "Sternenschweif" und "Schatten über Riva" (Test in PC-Xtreme 2/97) publizierte Attic die deutsche Version von Sir-Techs "Druidenzirkel" (erschien in den USA als "Druid"). Aktuelle Projekte wie die Kaperfahrt vom "Herrscher der Meere" entstehen unter Mitarbeit externer Teams und profitieren von Attics gutem Ruf.

Die Abenteuer-Profis um Guido Henkel werden als eingespieltes Entwicklerteam und Publisher mit lukrativen Übersee-Connections geschätzt.



Attic-Kopf und Frontmann Guido Henkel: Der Geschäftsführer arbeitet Designs aus und komponiert mystische Audio-Weisen.

BlueByte





Selbst wenn Sie direkt zwischen die Häusern fliegen, bleibt das Tempo flott.

Im Tiefflug über Stock und Stein: Die actionlastige Helikoptersimulation "Extreme Assault" ist Blue Bytes Antwort auf Novalogics "Commanche 3".



Mit voller Waffenlast auf Schleichflug durch die Schlucht: Hoffentlich gelingt es Ihnen den Feind zu überraschen.

Das Mülheimer Softwarehaus ist der zu Recht bekannteste deutsche Spieleentwickler und einer der wenigen Hersteller mit durchgehend hochwertiger Produktpalette. Von den Rainbow-Arts-Veteranen Thomas "Giana Sisters" Hertzler und Lothar Schmidt gegründet (die beiden Profi-Coder hatten keine Lust mehr, Auftragstitel stur abzuarbeiten), startet Blue Byte mit 16-Bit-Spielen wie der gelungenen Tennis-Simulation "Great Courts", ein Titel, der sich mit Hilfe des französischen Publishers Ubi Soft in den folgenden Monaten weltweit über 250.000 Mal verkaufte. Nach weiteren Spielen bedeutet die Hommage an den japanischen PC-Engine-Titel "Nectaris" eine radikale Abkehr von Action-dominierten Konzepten: Mit dem Science-fiction-Epos "Battle Isle" wurden nächtelange Hexfeld-Sessions in Deutschland salonfähig. Von der "Battle-Isle"-Saga hat Blue Byte weltweit über 160.000 Exemplare verkauft, die Geschichts-Variante "History Line" fand durch ihre Weltkriegs-Thematik ein bundesweites Medienecho.

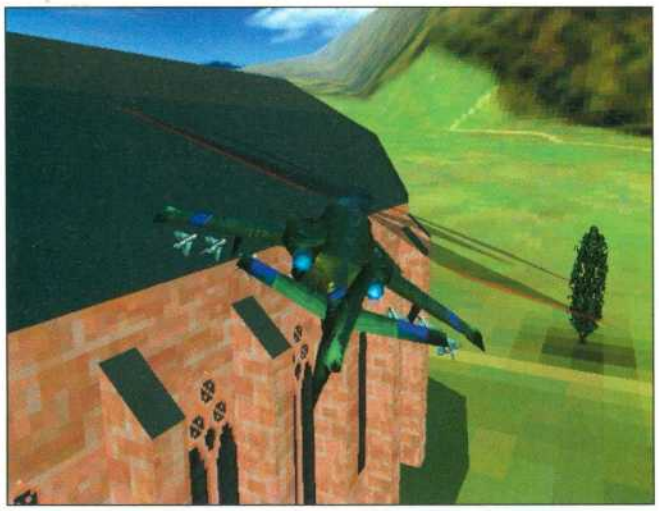
Nach Lothar Schmidts Ausstieg initiierten die Mülheimer mit den "Siedlern" einen weiteren Superhit – Blue Byte war in die erste Riege der Spielehersteller vorgestoßen und hatte sich gegenüber weltweiter Konkurrent etabliert.



Gründer und Geschäftsführer Thomas Hertzler

Um den steigenden Anforderungen gerecht zu werden, stockte Thomas Hertzler die interne Entwicklungsabteilung auf mittlerweile 20 Entwickler auf, außerdem wurde in Chicago soeben das erste überseeische Marketing-Büro eröffnet.

Bis Ende des Jahres möchte Blue Byte vier neue Produkte vermarkten, von denen "Extreme Assault" am weitesten fortgeschritten ist. Bereits auf der "CeBit Home" im letzten Jahr sorgte das 3D-Action-Spiel für Furore, inzwischen erreichte uns eine spielbare Demo, in der lediglich die Gegner fehlen.
Als Pilot zirkeln Sie Ihren Helikopter zwischen hochragenden Bergspitzen hindurch oder knattern im Tiefflug durch verwinkelte Canyons und unter einer Hängebrücke hindurch. Nicht nur die Landschaft der insgesamt sechs Levels wird bei "Extreme Assault" durch Polygone dargestellt, auch sämtliche Häuser, Kirchen und Brücken bestehen aus den texturierten, massiven 3D-Objekten. In bestimmten Situationen und Levels verlassen Sie Ihren Hubschrauber und steigen in einen Panzer um. Das Ziel der Action-Jagd in 65.000 Farben ist es, die Außerirdischen von der Erde zu vertreiben und dazu klar definierte Missionen zu knacken: Sie befreien Geiseln, zerstören mit feuerspuckenden MGs und zielsuchenden Raketen einen Konvoi und jagen ganze Gebäude in die Luft. "Der Schwerpunkt liegt klar auf Action, nicht auf Simulation", meint Thomas Friedmann, der Projektleiter von "Extreme Assault". Lohn seiner bisherigen Arbeit: Nach "Battle Isle", "Die Siedler" und "Schleichfahrt" ist auch "Extreme Assault" ein Blue-Byte-Spiel, auf das die PC-Welt ungeduldig wartet.



Brenzliche Situation in "Extreme Assault": Sekunden vor dem Kirchen-Crash reißen Sie den Steuerknüppel herum.

Firma	Blue Byte
Gegründet	1987
Erstes Spiel	"Great Courts"
In-House-Entwickler	20
Aktuelle PC-Projekte	"Extreme Assault" und drei weitere Spiele
Geschäftsführer	Thomas Hertzler

Eclipse

1989 verpflichtete sich der Jungprogrammierer Marc Rosocha beim Gütersloher Softwarehaus Thalion. Dort arbeitete er am Rollenspiel-Großprojekt "Dragonflight"mit, startete aber bald auch seine eigenen Projekte: "Chambers of Shaolin" erschien wie "Last Ninja Remix" und "Wings of Death" für Atari ST sowie Amiga. Als es mit Thalion trotz einiger guter Spiele bergab ging und ein Bug in dem mit zweijähriger Verspätung ausgelieferten "Ambermoon"-Rollenspiel der Firma den Todesstoß versetzte, gründete Marc sein eigenes Label: Die Fortsetzung zur vertikalen Fantasy-Ballerei "Wings of Death" und die Dino-Knobelei "Stone Age" (beide für ST und Amiga) wurden als erste Titel von einem "Eclipse"-Logo geziert. Erst 1993 wurde ein Vertrag mit Atari unterzeichnet, um für die neue Jaguar-Konsole des Videospielherstellers zu entwickeln. Als einer der rar gesäten Jaguar-Entwickler mit technischem Know-How reizte Marc die Hardware aus und überraschte mit einer hochkarätigen Battlemech-Schlacht: Der "Iron Soldier"-Koloß marschierte mit zügigem Schritt durch ein aufwendiges 3D-Szenario und ballerte sich als erster Mech der Spielewelt durch clever strukturierte Missionen. Nachdem sich der Titel als Exklusiv-Highlight für die Atari-Hardware behauptete, machte sich Marc an den zweiten Teil. Doch als der neue Mech endlich einsatzbereit war, kündete Atari den Ausstieg aus der Branche an und Marc rang sich zu einer aufgemotzten PC-Version durch. Unsere Bildschirmfotos stammen aus der Jaguar-CD-Variante von "Iron Soldier 2", die von Telegames vermarktet wird. Für die PC-Episode verspricht Eclipse revolutionäre Neuerungen: Die jüngste "Iron Soldier"-Fassung wurde wie der Vorgänger von externen Mitarbeitern unterstützt und soll den "Battletech"-Fan mit Effekten verzaubern, die man bislang nur 3D-Karten zugestand. Derzeit wird noch an neuen Texturen gearbeitet.





Akkurat berechnete Polygon-Sprengungen statt Bitmap-Explosionen



Kein hirnloses Projektil-Gebolze, sondern Taktieren ist gefragt: Der "Iron Soldier" beschützt einen Konvoi.



Bunte Missions-Auswahl: Von klassischen Zerstörungseinsätzen bis zum Geleitschutz.



Harter Brocken: Das feindliche Terrain wird von einer hochgerüsteten Battlemech-Einheit bewacht.

Firma	Eclipse Software-Design
Gegründet	1990
Erstes Spiel	"Wings of D. 2"
Entwickler	7
Aktuelle PC-Projekte	"Iron Soldier 2"
Geschäftsführer	Marc Rosocha



Programmierer der ersten Stunde: Action-Profi Marc Rosocha.

Greenwood

Unter PC-Freaks sind Werbespiele umstritten, doch für Greenwood (wie Softgold eine Funsoft-Tochter) öffneten die gesponserten Advertainment-Spielchen das Tor zur professionellen Entwicklung. Nach "BiFi Snackzone" und weiteren Webetiteln für Mercedes-Benz und die Telekom wurde sechs Monate nach der Firmengründung das erste "echte" Computerspiel in Angriff genommen und das Label Greenwood ins Leben gerufen. Als erstes Spiel erschien die Wirtschaftssimulation "Der Planer". Dieser Genreschiene folgte Greenwood von 1994 bis 1996, mit "Mad TV 2"als bislang jüngstem Sprößling. Nur ein Apfel fiel bei Greenwood weit vom Stamm: Der 95er-Titel "Crusade" war ein reinrassiges Strategiespiel. Mit Wirtschaftssimulationen ist 1997 endgültig Schluß: Im Frühsommer erscheint das Action-Strategiespiel "Metalizer". Ein Adventure, ein Rollenspiel und ein Action-Rennen folgen.



Greenwoods Art Director: "Gestatten, mein Name ist Bohne, Michael Bohne."

Firma	Greenwood
Gegründet	1993
Erstes Spiel	"Der Planer"
In-House-Entwickler	12
Aktuelle PC-Projekte	"Metalizer"
Geschäftsführer	Markus Scheer



Die Entwicklungsabteilung (v.l.n.r): Karsten Kutowski, Holger Dickmann, Lutz Hebel, Stefan Nyal, Peter Sabath

Ikarion



Render-Modelle statt Zinn-Miniaturen: Sämtliche "Demonworld"-Charaktere wurden an den Tabletop-Figuren des Herstellers Hobby Products orientiert.



Menüfest für Fußball-Fanatiker mit Geschäftssinn: "Hattrick Wins".



Ob sich Ihre Liga-Politik bewähren wird? Ein Blick auf das nächste Echtzeitspiel gibt Aufschluß.

Mit Ikarion gründeten die ehemaligen Kingsoft-Geschäftsführer Fritz Schäfer und Norbert Beckers 1993 ein auf den PC spezialisiertes Entwicklungshaus. Davor hatte sich Kingsoft (mittlerweile im Besitz von Electronic Arts) einen Namen mit preisgünstiger Simpel-Software gemacht, unter Ikarion wollten die Gründer konkurrenzfähige Vollpreisprodukte verkaufen – Kingsofts Ruf als Spar-Anbieter stand den Ambitionen im Weg. Zusammen mit externen Entwicklern will man den deutschen Markt mit Titeln versorgen, die sich vor der Konkurrenz aus Übersee nicht zu verstecken brauchen. Der erste Schritt auf dem neuen Entwicklerpfad machte Ikarion 1994 mit der historischen Flugsimulation "Zeppelin", noch im selben Jahr folgte die humoristische Wirtschaftssimulation "Mad News" von "Mad TV"-Designer Ralph Stock. Den Durchbruch schaffte der Entwickler allerdings erst 1996: "Hattrick" ist ein ernster Konkurrent zum "Bundesliga Manager" von Software 2000 und sorgte im Kicker-vernarrten Deutschland für



Vom Spiele-Entwickler zur Bundesliga: Der Mann im türkisfarbenen Trikot wird von Ikarion angeheuert.

den notwendigen Aufschwung. Mit den "Hattrick"-Ressourcen gestärkt, wechselt man 1996 das Quartier: Die Ikarion-Besatzung verläßt die klaustrophobische 40-qm-Zelle und zieht mit Sack und Pack in die Aachener Innenstadt. Nach eifriger Neurekrutierung (u.a. Projektleiter Marc Oberhäuser und Chefprogrammierer Franz Stradal), steigt Ikarion ins Publisher-Geschäft ein: Die futuristische Gleiter-Raserei "Battle Race" wurde nicht vom Inhouse-Team, sondern von der Soft-Enterprises-Mannschaft programmiert. Bevor der Kasseler Entwickler Anfang '97 den Ikarion-



Zehn Mitarbeiter stark: Software-Haus und Publisher Ikarion.

Deal zu den Akten legt, erscheint noch die Konsolen-inspirierte Balle-rei "Project Paradise". Für 1997 haben die Aachener die Fußball-Fortsetzung "Hattrick Wins" in der Mache, ebenfalls für '97 geplant sind strategische "Demonworld"-Schlachten (Preview in PC-Xtreme 12/96). Anstatt ein unbekanntes Fantasy-Universum an die Taktik-Front zu schicken, entschied man sich über eine Brettspiel-Lizenz: "Demonworld" von Fantasy Productions ("Das Schwarze Auge", Distributor deutscher Fasa-Produkte wie "Battletech") wurde mit Zinnminiaturen und Modell-Terrain für Tabletop-Kenner entworfen und gilt als deutsche Antwort auf die "Warhammer"-Schlachtfeste von Games Workshop. Mit einer populären Vorlage und feschen Render-Figuren im Heereslager, verspricht man sich für die kommenden Jahre ein lukratives Strategie-Geschäft: "Demonworld" soll Ikarions Einstieg ins taktische Ambiente begründen, ohne den boomenden Echtzeit-Pfad noch weiter auszufahren.



Ein "Demonworld"-Heerführer nebst Portrait und Motivationsbeschreibung



Die "Demonworld"-Schlachten sind hintergrundlastiger als der Echtzeit-Boom

Firma	Ikarion
Gegründet	1993
Erstes Spiel	"Zeppelin"
In-House-Entwickler	8
Aktuelle PC-Projekte	"Demonworld", "Hattrick Wins"
Geschäftsführer	Fritz Schäfer

Kilimanjaro

Soeben gegründet ist Kilimanjaro, das jüngste Softwarehaus in unserer Reportage. Die vier Entwickler um den Windows-Spezialisten und „Battle Isle 3"-Programmier Patric Lagny stammen allesamt aus dem Blue-Byte-Umfeld und arbeiteten für die Mülheimer an Titeln wie „Die total verrückte Rally" und „Die Siedler". „Um eigene Spielideen frei und ohne Vorgaben zu realisieren" haben sich die Kilimanjaro-Gründer zusammengefunden, zwei noch unbenannte PC-Titel entstehen momentan ohne Unterstützung durch einen Publisher. Auch Gespräche mit anderen Softwarehäusern sind laut Patric Lagny noch nicht im Gang: „Wir halten es für besser, ein Spiel aus eigener Kraft und ohne finanzielle Abhängigkeit zu entwickeln und ohne daß die Inhalte durch Vorgaben und Weisungen eingeschränkt werden", erklärt das Gründer-Statement. „Trotzdem sind wir an der Kontaktaufnahme mit Publishern interessiert und stehen Gesprächen immer aufgeschlossen gegenüber."



Steht dem Entwickler als freier Grafiker zur Seite: Christoph Werner.

Momentan experimentiert Kilimanjaro mit einer dezentralen Arbeitsweise: Die Programmierer arbeiten getrennt voneinander und treffen sich nur einmal pro Woche zu einem Abstimmungs- und Austausch-Meeting. Grafiker Christopher Werner („Die Siedler") firmiert unter dem eigenen Label-Namen Fantastic Illusions in Münster, arbeitet als freier Kreativer aber fest an den ersten Kilimanjaro-Spielen.



Nach vier Blue-Byte-Jahren eine eigene Spielefirma: Programmierer Patric Lagny

Firma	Kilimanjaro Entertainment
Gegründet	1996
Erstes Spiel	–
In-House-Entwickler	4
Aktuelle PC-Projekte	zwei noch unbenannte Spiele
Geschäftsführer	Patric Lagny



Das junge Entwicklerteam "Synetic" ist für das erfolgreiche Rennspiel "Have a Nice Day" verantwortlich.

Magic Bytes

Die Firma „Micropartner Software GmbH" wurde bereits 1987 ins Leben gerufen, drei Jahre später gesellte sich der heutige Geschäftsführer Ralf Kleinegräber als freier Mitarbeiter zum deutschen Spiele-Publisher. Als die Micropartner 1990 Konkurs anmeldet, übernimmt Ralf Kleinegräber 1991 die Reste des Softwarehauses und gründet das heutige Magic Bytes. Anstatt Spiele In-House zu entwickeln, sucht Magic Bytes nach talentierten Programmieren und Designer, um deren Spiele unter dem eigenem Label zu vermarkten. Unter seiner Führung entstehen einige unvergessene Software-Highlights für C64 und Amiga. Der Erfolg der meisten Magic-Bytes-Titel blieb jedoch auf Deutschland begrenzt, lediglich die Abenteurer von „Clever & Smart" und des „Pink Panther" fanden internationale Anerkennung. 1992 enthüllte die Company die wahre Natur der deutschen Computerspieler: Mit den vollbusigen, willigen Krankenschwestern und den lüsternen Doktoren aus der satirischen Krankenhaus-Simulation „Biing" gelingt Magic Bytes der bisher größte Erfolg. Heute arbeiten drei externe Entwickler-Teams für den deutschen Publisher: Reline, Interactivision und Synetic. Letztere überraschten vor zwei Monaten mit „Have a nice Day", einem rasanten Autorennen (PCX 3/97), das die gesamte Fachpresse überzeugte. Nach dem Umzug in ein größeres Gebäude warten einige neue Titel auf ihre Veröffentlichung: Die Gangster-Simulation „Al Capone" sowie die lang erwartete Fortsetzung von „Biing" und ein "Track-Pack" für "Have a nice Day".

Firma	Magic Bytes
Gegründet	1987
Erstes Spiel	"Western Games"
Entwickler	externe Teams
Aktuelle PC-Projekte	"Al Capone" und "Biing 2"
Geschäftsführer	Ralf Kleinegräber



Mit "Al Capone" entführt Sie Magic Bytes in die trockene Zeit der Prohibition. Ihre Aufgabe ist es ein Gangsterimperium zu organisieren und zu verwalten.

Neon



Felsnasen und futuristische Anlagen besuchen Sie in der Canyon-Welt





Knallbunte 3D-Welten mit dynamischem Iso-Blickwinkel besuchen Sie in "Viper": Held Helmuth manövriert einen schrillen Science-fiction-Chopper durch das Lichtermeer.

1993 verbanden sich die Hobby-Entwickler Michael Büttner, Boris Tribel, Anthony Christoulakis, Jan Jöckel und Matthias Wiederwach mit dem Kaiko-Gründer Peter Thierolf zum neuen Developer Neon. Nachdem die Einsteiger einen Vertrag mit Ocean an Land gezogen hatten, machte sich das bislang sechsköpfige Team an die Fortsetzung zum Nintendo-Jump'n'Run „Mr. Nutz", das mit blitzschnellem Scrolling sowie einer umfangreichen Bilderbuchwelt glänzte. Mit Anbruch der 32-Bit-Ära wuchs die bescheidene Entwicklergruppe zum Monster-Team. Mittlerweile werkeln im deutschen Neon-Büro rund 20 Programmier- und Grafik-



Betreut die "Tunnel B1"-Fortsetzung in Manchester: Jan Jöckel







Isabell Weidmann bringt Ordnung in Buchhaltungs- und Konzeptchaos (links), Geschäftsführer Anthony Christoulakis und Michael Büttner betreuen "Viper".

Youngster – vor einigen Wochen wurde außerdem ein Büro in Manchester eröffnet. Während man in Deutschland unter Hochdruck an der Chopper-Ballerei „Viper" arbeitet, entsteht dort die Fortsetzung zu Neons 32-Bit-Durchbruch „Tunnel B1". Mit dem Action-Debüt hat Neon einen einzigartigen Stil begründet, der dem Team-Namen alle Ehre macht: Grelle Scheinwerfer, schrille Farbwahl, Transparenzeffekte und Neonglühen bestimmen die Action.

Ursprünglich wollten die Jung-Entwickler einen cinematischen Mammut-Titel mit unterschiedlichen Action-Rezepten und vielen Kamerawechseln machen, später wurden die unterschiedlichen Konzepte zerschnippelt und in getrennte Projekte verpackt. Laut „Viper"-Kopf Michael Büttner traf man den Kompromiß vor allem aus Qualitätsgründen: Nachdem die unterschiedlichen Ideen zu eigenen Titeln wurden, können sich die Entwickler intensiver den Details widmen. Wie „Tunnel B1" in PC-X 2/97 bewies, macht sich die Separation bezahlt: Die deutschen Action-Profis beglücken PC-Besitzer mit Effektorgien, cleveren Widersachern und futuristischem Hammer-Sound von Synthie-Spezialist Chris Hülsbeck. Starten und spielen: Langwierige Handbuch-Blätterei und aufgeblasene Action-Konzepte sind dem Team zuwider.

Die obenstehenden Bilder sind erste Entwicklungsstudien zum aktuellen Shooter-Projekt "Viper".

Firma	Neon
Gegründet	1993
Erstes Spiel	"Mr. Nutz"
In-House-Entwickler	ca. 20
Aktuelle PC-Projekte	"Viper"
Geschäftsführer	Michael Büttner

Reakktor

Unter dem Namen Century Interactive nahm Reakktor 1991 die Entwicklung auf, seit letztem Jahr steht aus juristischen Gründen der neue Name. Noch als Century verdienten sich die Hannoveraner ihre ersten Sporen mit „Subtrade" und „Bermuda Syndrome", von letzterem existiert sogar eine japanische Version. Spiele sind das Hauptstandbein der PC-Spezialisten, wobei Reakktor die langen Entwicklungszeiten durch Multimedia-Auftragsarbeiten (z.B. für Pixelpark) finanziert.



In den Indoormissionen von „Typherra" suchen Sie zu Fuß nach neuen Waffen.

Zwei Teams arbeiten an verschiedenen Spielen, die Ende des Jahres in den Regalen stehen sollen. Das Unterwasser-Epos „Under Pressure" (PCX 1/97) wird unter der Leitung von Jaro Wnuk entwickelt und verbindet U-Boot-Kampf mit einem klassischen 3D-Egoshooter. Alle Objekte werden dabei durch Polygone dargestellt. Ähnliches gilt für das Weltraumabenteuer „Typherra". Allerdings setzt das Team von Geschäftsführer Jörg Schwietzer auf eine Mischung von echtem 3D und räumlichen Trickserien. „Abgesehen vom Geschwindigkeitsvorteil wird der Spieler davon nichts merken", meint Jörg Schwiezer. In beiden Spielen wechseln sich Indoor-Missionen im Stil klassischer Ego-Shooter mit Outdoor-Einsätzen á la „Darkening" und „Schleichfahrt". Bei „Typherra" laufen Sie durch die düsteren Gänge gewaltiger Raumschiffe und kämpfen auf Planeten gegen Aliens. Dort sammeln Sie die Waffentechnologie ein, die Ihnen den nächsten Raumkampf erleichtert.



Bei Reakktor wachen Stormtrooper und Jörg Schwiezer (2.v.l) über die Arbeitsmoral der Crew

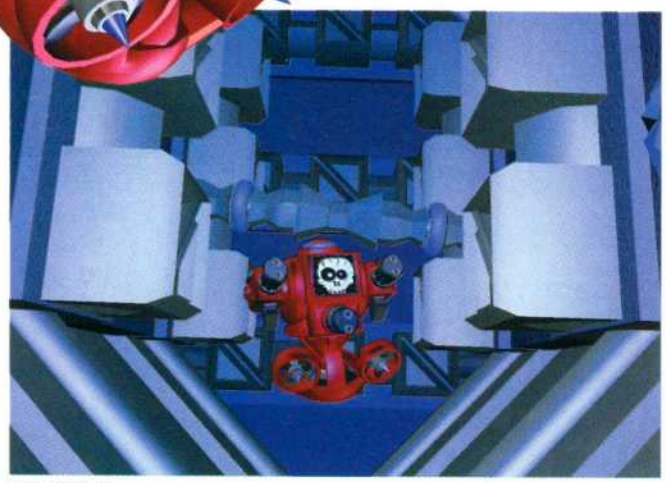
Auf die Frage nach künftigen Projekten gerät der „Alien"-Fan Schwietzer ins Schwärmen: „Unsere Vision ist es 'Typherra' ins Internet zu setzen und Tausende von Spielern gleichzeitig durchs Sonnensystem brausen zu lassen."

Firma	Reakktor
Gegründet	1991
Erstes Spiel	"Cyberzerk"
In-House-Entwickler	8
Aktuelle PC-Projekte	"Typherra", "Under Pressure"
Geschäftsführer	Jörg Schwietzer

Soft Enterprises

Während man heutzutage um den Kauf eines Spiele-Silberlings kaum herumkommt, florierten bis zum Anbruch der CD-Ära noch die Cracker-Archive. Wurzel der Disketteninflation war der C 64. Wo heute gediegene CD-Archive Mode sind, häuften sich bei den C64-Freaks ganze Disk-Halden. Einige Spezialisten pfuschten in den Programm-Codes herum, bastelten an Routinen und pflückten die Software Byte für Byte auseinader – mancher Top-Programmierer sammelte so seine ersten Erfahrungen. Auch Soft-Enterprises-Kopf Björn Heußner startete von der C64-Szene in die Profi-Branche: 1987 kassiert der junge Designer bei einem Nachwuchs-Wettbewerb eine Auszeichnung für sein Action-Debüt, vier Jahre später tat sich der gelernte Installateur mit dem Informatik-Studenten Martin Hoffesommer und dem Programmier-Talent Klaus Stenzel zusammen. Ein knappes Jahr später publizierte Bomico als ersten Soft-Enterprises-Titel "Brain Artifice" für C64, Amiga und PC. Zwei Jahre später erschien über Kingsoft das erste Action-Spiel: Die Ego-Shooter-Routinen zu "The Hidden Below" wurden ungefähr zur selben Zeit gebastelt wie ids 3D-Revolution – leider wurde der indizierte Klassiker wenige Monate vorher auf den Markt gebracht, und das deutsche Ego-Scharmützel "The Hidden Below" ging im Höllentrubel unter. Trotzdem verlor das kleine Softwarehaus nicht den Mut:





Mit "Wild Machines" wollen die Kasseler 3D-Spezialisten ihr neues Echtzeit-System vorstellen: Auf den Screenshots sehen Sie vorgerenderte Entwicklungsstudien.

Firma	Soft Enterprises
Gegründet	1991
Erstes Spiel	"Brain Artifice"
In-House-Entwickler	5
Aktuelle PC-Projekte	"Project Paradise 2", "Wild Machines"
Geschäftsführer	Björn Heußler



Duellieren sich in Science-fiction-Gewölben: Sie manövrieren die "Wild Machines" aus der Ego-Ansicht.

Man feilte an der 3D-Engine und präsentierte auf der Computer '94 in Köln das sarkastische Weihnachts-Gemetzle "XMas Carnage". Auch wenn das Spiel nicht in die Läden kam – das Kasseler Team glich mangelnde Ressourcen mit technischem Know-How aus: Entgegen Bullfrogs "Hi Octane" düsen Sie in im deutschen Konkurrenten "Battle Race" über futuristische High-Speed-Parcours ohne Grenzen. Organische Texturen, wabernde Polygonstrukturen und Science-fiction-Siedlungen lassen Freiraum für taktische Finessen und rasantes Versteckspiel. Dem unlängst erschienenen "Project Paradise" (Test in PC-Xtreme 3/97) steht erstmals kein ausländischer Gegenspieler mit mächtiger Marketing-Maschinerie gegenüber: Flotte 360°-Rotation sowie unkomplizierte Konsolen-Action brachten Soft Enterprises die bislang beste Presse-Resonanz ein und motivierten zur nächsten Episode. Bis Ende 1997 sollen Sie auch in der optisch aufpolierten Fortsetzung Mutanten umnieten und über Adventure-Puzzles grübeln. Anschließend will das inzwischen sechsköpfige Team mit den "Wild Machines"-Robotern neue Wege gehen: Sie stellen per Baukasten-Option eigene Roboter-Kämpen zusammen und manövrieren die Blechdosen aus der Ego-Perspektive durch verwinkelte 3D-Arenen.



Vor dem 3D-Duell basteln Sie aus Render-Rumpf, Waffensystemen und Gliedmaßen Ihren Wunschroboter.

Wie "Wild Machines" soll auch ein für Ende 1998 geplantes Action-Rollenspiel auf neuartigen Echtzeit-Routinen basieren: Anstatt wie gehabt 3D-Flächen zu verzerren, wollen Soft Enterprises die Polygon-Bauten im Baukasten-Prinzip erstellen. Die Designer können sich zwischen weitläufigen Editor-Terrains und zugänglicher Oberfläche austoben. Wir sind gespannt.



Zwischen Kuhwiesen und Rinderwahn: Das Soft-Enterprises-Quartier finden Sie in der ländlichen Idylle von Treysa bei Kassel.



Um die Übersicht zu bewahren, schaltet der Spieler zwischen Satelliten-Ansicht und Roboter-Kamera auf der Oberfläche des Planeten hin- und her.





Softgolds Strategieprojekt "War Inc." besteht ausschließlich aus 3D-Objekten, Waffensystemen und Fahrzeugen.



Jeder Roboter, egal ob zweibeiniger Walker (links im vollen Galopp) oder mächtiges U-Boot (oben), besitzt andere Werte für Angriffs- und Verteidigungsstärke, Bewegungsgeschwindigkeit, Treibstoff- und Energievorrat.

Softgold

Im Auf und Ab des Entwicklers und Publishers Rainbow Arts spiegelt sich eine ganze Dekade der deutschen Spielegeschichte. Nach wilden Jahren ist das Team um Entwicklungs-Oldie Thomas Brockhage nun etwas zur Ruhe gekommen und kümmert sich um eine gesunde Mischung aus Original-Designs, Umsetzungen und Lokalisationen mit sporadisch eingestreuten Konsolenexperimenten.

Als Softgold (und Bestandteil der mächtigen Funsoft-Familie) steht das Entwicklungshaus noch immer im Zentrum der europäischen Spieleentwicklung: Aus Frankreich importiert Softgold die Spiele des langjährigen Partners Toka (zuletzt die 3D-Raserei "Burning Road" für die Playstation), aus Skandinavien zogen es den Produzenten Sören Lund und einen Partner nach Kaarst, wo die Firmengruppe residiert. Die Skandinavier zeichneten sich u.a. mit einer "Earthworm Jim"-Umsetzung und "Super Star Wars" für den PC aus. Letzteres wurde aus politischen Gründen bis heute nicht veröffentlicht, schwirrt aber fertiggestellt durch die Hacker-Mailboxen und -Netze.

Entwicklungsleiter Brockhage und seine Leute arbeiten In-House mit PC- und SGI-Workstations, verlassen sich aber auch auf externe Hilfe. Thomas Brockhage glaubt, daß die Einstiegsschwelle für Spieleprogrammierer in den 90er-Jahren radikal angestiegen ist: "Der Einstieg ist teuer, man braucht mächtige Grafik-Hardware, ein Microsoft-Entwickler-Abonnement, Visual C, ständigen Know-How-Austausch durch kostspielige Entwicklerkonferenzen. Allein die Software kostet rund 5000 Mark – um die Dokumentationen nur zu überfliegen braucht man Wochen". Trotzdem erhält er regelmäßig Post und Konzepte von semi-professionellen Entwicklern: "Unter 1000 Einsendungen ist vielleicht eine wirklich interessant – trotzdem schauen wir uns natürlich jede Disk ganz genau an.".



Thomas Brockhage arbeitet bereits seit den 80er-Jahren für Softgold. Als Entwicklungsleiter ist er jetzt für alle in- und externen Projekte zuständig.



Den 3D-Hubschrauber kopieren die Entwickler vor Ihr Bürogebäude in Kaarst bei Düsseldorf.

Drei Projekte, die auf Post- oder eMail-Weg in die Softgold-Zentrale kamen, hält Thomas momentan für interessant und realisierbar. Schon länger in der Entwicklung befindet sich das 3D-Strategiespiel "War Inc.", aus dem die Bilder auf dieser Seite stammen und ein 3D-Shooter mit dem Arbeitstitel "X".



Auf Silicon-Graphics-Workstations und PCs entstehen bei Softgold 3D-Studien und Render-Filme wie diese "War Inc."-Sequenz. Neben der Spiele-Entwicklung konzentriert sich das Softwarehaus vor allem auf Lokalisiationen und Übersetzungen.

Firma	Softgold
Gegründet	1986
Erstes Spiel	"Great Giana Sisters"
In-House-Entwickler	6
Aktuelle PC-Projekte	"War Inc.", "X"
Geschäftsführer	H.-J. Göldner

Software 2000

Not macht erfinderisch. Weil Andreas und Marc Wardenga nicht wußten, wie sie ihr Studium finanzieren sollten, versuchten sie sich als Programmierer. Mit 6000 Mark Startkapital und viel Idealismus schrieben die beiden Jungunternehmer ihre erste Software für den Commodore Amiga: „Raster Letter“ und „Raster Pic & Pin“ waren zwei Büroprogramme, die Vater Norbert erfolgreich an regionale Bürofachhändler verkaufte. Wie damals ist Software 2000 auch heute noch in Familienbesitz. Nur die Größenordnung und die Produktpalette hat sich verändert. Im Laufe der Jahre brachte Software 2000 zirka 30 Programme auf den Markt. Der „Bundesliga Manager“ von 1988 mit seinen vier Nachfolgern ist bis heute das Aushängeschild der Eutiner. Allein von „Hattrick“ wurden international 200.000 Stück verkauft. Einen Imageschädigenden Ausrutscher leistete sich Software 2000 Ende letzten Jahres mit der jüngsten Ausgabe der Managerserie. Der „Bundesliga Manager '97“ wurde von vielen treuen Fans der Reihe erwartet, die Entwickler schafften es jedoch nicht, die vielen Programmfehler der getesteten Vorabversion bis zur Veröffentlichung zu beseitigen. Offizielles Statement von Software 2000: „Beim endgültigen Kompilieren wurden drei alte, fehlerbehaftete Module (Eigenständige Programmteile, Anm. D. Red.) in das Programm eingebunden. (...) Daß dieser letzte Flüchtigkeitsfehler passieren konnte, damit hatte niemand gerechnet“. Ein Teil dieses Imageverlustes soll durch den ”Professional”-Nachfolger des „Formel 1 Managers“ ausgeglichen werden, der im Mai in die Geschäfte kommt. Auf die Frage, warum Deutschland in der Entwicklung immer noch hinter den USA herhinkt, verweist Marketing-Chef Uwe Fürstenberg auf die geringeren Entwicklungszeiten: „Programme, die nur neun Monate in der Entwicklung sind, weisen nicht den gleichen Standard auf wie Spiele, die über drei Jahre reifen.“



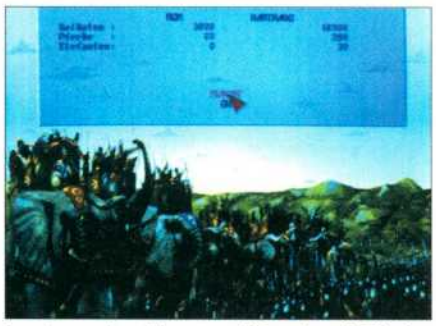
”Formel-1 Manager Professional”: Wie im ersten Teil kümmern Sie sich um Fahrerverträge, das Tuning der Boliden und um die richtige Rennstrategie.

Firma	Software 2000
Gegründet	1987
Erstes Spiel	”Holiday Maker”, ”Bundesliga Manager”
In-House-Entwickler	50
Aktuelle PC-Projekte	”Formel 1 Manager Professional”
Geschäftsführer	Fam. Wardenga



Star der ”Software 2000”-Mannschaft: ”Bundesliga”-Designer Werner Krahe.

Starbyte



In einem der jüngsten ”Starbyte”-Titel überqueren Sie mit Hannibal die Alpen.

Das erfahrene deutsche Softwarehaus ist bereits seit 1988 in der Branche tätig. In den Anfangstagen brüteten die Programmierer über Spielen für Amiga, Atari ST und C64. Auf das Starbyte-Debüt „Minigolf Plus“ folgte viel Mittelmaß, bis das Softwarehaus 1990 mit „Rings of Medusa“ einen großen Erfolg feiern konnte. Heute beschäftigt Star Byte neben sechs fest angestellten Mitarbeitern 30 freie Programmierer, Grafiker und Computer-Musiker. Große Hoffnungen setzt die Firma auf das humoristische Grafik-Adventure„Bazooka Sue“ (Test auf Seite 48), das bis heute nur durch die ewige Verzögerung aufgefallen ist.

Talentierte Programmierer und Grafiker sind bei „Starbyte“ immer gern gesehen, dort haben Sie die Möglichkeit, in bestehende Teams eingearbeitet zu werden. An zukünftigen Programmen wird kräftig gearbeitet: Die angekündigten Echtzeit-Strategiespiele ”Samurai”, ”Wallenstein”, ”Braveheart” und ”Barbarossa” basieren allesamt auf der gleichen Engine und halten sich im Gegensatz zu ”Warcraft” & Co. an tatsächliche historische Ereignissen. On-Line-Lexika und Karten versorgen den Spieler dabei mit geschichtlichem Hintergrundwissen.



”Hollywood Pictures” ist ein weiteres ”Star Byte” Strategiespiel

Weiterhin werkeln die Programmierer an Neuauflagen von ”Super Soccer”, ”Space Max” und der Bergbau-Simulation ”Black Gold”, die alle mit SVGA Grafik, neuen Sounds und Lexika ausgestattet werden.

Firma	Starbyte
Gegründet	1988
Erstes Spiel	”Minigolf”
Entwickler	nur extern
Aktuelle PC-Projekte	”Wallenstein”, ”Braveheart”
Geschäftsführer	Brigitte Kraft



Nur mittelmäßige Kritiken erntete ”Big Sea”, das 1994 vermarktet wurde.



Auch ”Rom Gold” ist eine Wirtschaftssimulation aus dem Hause Starbyte.

Sunflowers



Mit In-House- und externen Teams entwickelt Sunflowers (Bild: Entwicklungsleiter A. Peters) Spiele und Edutainment für den deutschen Markt.

Um den Eigenproduktionen ein unverwechselbares Profil zu geben, rief Adi Boiko, Branchenveteran und Gründer des deutschen Publishers und Vertriebes Bomico das Label "Sunflowers" ins Leben. Mit auf Deutschland zugeschnittenen Strategiesimulationen wie dem Debütspiel "Aufschwung Ost", machte sich der Entwickler mit den mächtigen Firmenschwestern einen Namen – und auch heute noch verlassen Spiele mit Manager-Appeal regelmäßig die Programmierlabors. Darüberhinaus werden auch neue Spielideen von Sunflowers ertüftelt bzw. betreut. Außerdem ist das Team um Arne Peters, Jürgen Reußwig und Jürgen Kiel (Michael Hengst ist inzwischen zur Fachzeitung "Power Play" zurückgekehrt) stark in der Übersetzung und Lokalisation ausländischer Titel und programmierte sogar die westlichen Versionen bekannter Spiele aus Japan ("Nectaris", "Atlas"). Sunflowers entwickelt Plattform-übergreifend und hält auch eine Programmierlizenz für das Nintendo 64, konzentriert sich momentan aber auf Win'95-Programme.

Alle internen Veränderungen hat Sunflowers problemlos überstanden: Im Gegensatz zu den Schwester-Companys Bomico und Laguna, die beide von Philips übernommen wurden, befinden sich die meisten Sunflowers-Anteile noch in der Hand des Gründers Boyko. Ungefähr zehn Originalentwicklungen hat Sunflowers in den letzten 3 1/2 Jahren fertiggestellt, zuletzt "Holiday Island" (Test in PCX 1/97) und die Edutainment-CD-ROM "Urmels großer Flug". Momentan arbeiten interne und externe Sunflowers-Kreative an drei Projekten: Über eines ist noch nichts bekannt, das zweite wird ein 3D-Action-Adventure. Der dritte Titel, das



In Echtzeit in die neue Welt: Sunflowers' "1602" versetzt Sie in das Kolonisationszeitalter eines fiktiven Kontinents.

Echtzeit-Strategiespiel "1602: Die Eroberung der neuen Welt" ist bereits weit fortgeschritten. Außerdem werden die Spiele des österreichischen Labels Max Design exklusiv von Sunflowers betreut und vermarktet.

Gut geführt und mit einer tadellosen Produktpalette ist Sunflowers einer der professionellsten deutschen Entwickler. Die Nähe zu den Schwesterfirmen Bomico und Laguna sichert eine effektive und zügige Vermarktung.

Firma	Sunflowers
Gegründet	1993
Erstes Spiel	"Aufschwung Ost"
In-House-Entwickler	17
Aktuelle PC-Projekte	"1602" und zwei weitere PC-Produktionen
Geschäftsführer	Adi Boyko

Terratools

Als Prof. Ulrich Weinberg die Firma Terratools gründete, arbeitete er an der Erstellung interaktiver 3D-Szenarien, beispielsweise eines dreidimensionalen Wetterkarte für das Fernsehen. In einer herrschaftlichen Potsdamer Villa, nahe dem Film- und Medienzentrum Babelsberg, fand das junge Unternehmen seinen Stammsitz. Der Dozent der Hochschule für Film und Fernsehen in Potsdam/Babelsberg stellte bald fest, daß unter seinen Studenten genügend Fachwissen für die Software-Entwicklung vorhanden war. 1994 begann er das vorhandene Know-How für ein Spiel zu nutzen. Als Vertriebspartner entschied man sich für Warner Interactive. Obwohl sich Warner inzwischen aus dem Softwaregeschäft zurückgezogen hat, wird an den geplanten Titeln "Your Personal Amok" und "Fireball" fleißig weitergearbeitet. Vor allem "Your Personal Amok" nähert sich der Fertigstellung. Die innovative Mischung aus Strategie und Echtzeit-3D beeindruckte uns wegen der vielen dargestellten Objekte. Unmengen an Polygonpanzern, -jägern und -Hubschraubern kämpfen um die letzten Energiereserven auf der Erde.



Nahe der Filmstadt Babelsberg liegt die Terratools-Villa.



Zu Programmierstoßzeiten treten sich die Mitarbeiter gegenseitig auf die Füße, doch unter Tags ist es ruhiger.



Prof. Ulrich Weinberg, Dozent an der Hochschule für Film und Fernsehen, gründete die Spielfirma Terratools.

Zehn der Mitarbeiter von Terratools sind fest angestellt, 15 weitere arbeiten auf freier Basis. Thomas Langhanki beispielsweise, der auch vorher schon Erfahrungen in der Branche sammelte, arbeitet neben seinem Studium an der Hochschule für Film und Fernsehen als Projektleiter und Koordinator.

Firma	Terratools
Gegründet	1993
Erstes Spiel	–
In-House-Entwickler	10
Aktuelle PC-Projekte	"Your Personal Amok
Geschäftsführer	Ulrich Weinberg

Wings

Firma	Wings
Gegründet	1996
Erstes Spiel	"Desert Fox"
In-House-Entwickler	4
Aktuelle PC-Projekte	"Desert Fox", unbenanntes Projekt
Geschäftsführer	Teut Weidemann

Unter Wings hat sich das neue Entwicklungsteam des langjährigen Rainbow-Arts-Entwicklungsleiters Teut Weidemann und des Programmierers Heiko Schröder zusammengefunden. Die beiden zeichneten 1990 mit „X-Out" für einen der größten Rainbow-Arts-Erfolge verantwortlich, daneben produzierte Teut auch die meisten anderen Produkte des Software-Hauses, u.a."Katakis", „Turrican" und „MUDS". Nach vier Jahren Rainbow Arts arbeitete Teut für den Advertainment-Pionier Rauser, wo er u.a. „Helicopter Mission" für die Bundeswehr und „Cleanman" für den Chemiekonzern 3M produzierte. Auch die Wings-Grafiker Hartwig Niedergassel und Celal sind in der deutschen Szene bekannt: Während Hartwig die trolligen Monster der Golden-Goblins-Spiele („Circus Attraction", „Grand Monster Slam") und alle Animationen der Kellogs-Werbe-CD „Tony & Friends" zeichnete, hat Celal Dutzende von Zeitschriften- und Spiele-Covers sowie Spielegrafiken gepinselt.

Wings wurde erst Mitte letzten Jahres gegründet und arbeitet an einer 3D-Panzer-Simulation, in die Teut seine Erfahrung mit militärischen Tabletop- und Computer-Simulation einfließen läßt. Vielleicht wirkt auch die Erziehung durch seinen Vater, einem hohen Offizier der Bundeswehr...

In-House arbeiten momentan neben Teut und Heiko die Programmierer Arno Schröder und Markus Obberauter, der bisher lediglich mit dem Voxelspace-Shareware-Spiel „Strike Base" auffiel. Extern beschäftigt Wings vier Grafiker und eine Handvoll Tester, sowie Waffen- und Simulationsexperten, die das Team beim Spieldesign unterstützen.

„Desert Fox" wird voraussichtlich von Psygnosis veröffentlicht und vertrieben, ein zweites Wings-Projekt wartet momentan noch in der Konzeptionsphase auf die Realisierung.

Kontaktadressen für deutsche Spiele-Entwickler

Entwickler/Publisher

ASCARON
Dieselstr. 66
33334 Gütersloh

Tel.: 05241 / 96660
Fax: 05241 / 966610
Online: www.ascaron.com

ATTIC
Sigmaringer Str. 84
72458 Albstadt

Tel.: 07431/54385
Fax: 07431/54104
Online: www.attic.de

BLUE BYTE
Eppinghofer Str. 150
45468 Mülheim / Ruhr

Tel.: 0208/450880
Fax: 0208/4508899
Online: www.bluebyte.de

GREENWOOD
Glockengarten 1
44803 Bochum

EMail: HoDickmann@aol.com
(Holger Dickmann)
Tel.: 0234/93200
Fax: 0234/9320538

IKARION
Bahnhofstr. 18 - 20
52064 Aachen

EMail: fschafer@ikarion.com
(Fritz Schäfer)
Tel.: 0241/470 150
Fax: 0241/470 1525
Online: www.ikarion.com

MAGIC BYTES
Immelstr. 38
33335 Gütersloh

EMail: magicbytes@aol.com
Tel.: 05241/701871
Fax: 05241/701875
Online: www.magicbytes.com

SOFTGOLD
Bruchweg 128 - 132
41564 Kaarst

EMail: Thomas@softgold.com
Tel.: 02131/96540-0
(Thomas Brockhage)
Online: www.softgold.com
(Under Construction)

SOFTWARE 2000
Max-Planck-Str. 9
23701 Eutin

EMail: support@software2000.de
Tel.: 04521/80040
Fax: 04521/800488
Online: www.software2000.de

STARBYTE
Kolkmannskamp 6
44879 Bochum

Tel.: 0234/94215-0
Fax: 0234/9421555

SUNFLOWERS
Birkenwaldstr. 38
63179 Obertshausen

EMail: peters@sunflowers.de
(Arne Peters)
Online: www.sunflowers.de
(Under Construction)

Entwickler ohne eigenes Publishing

ECLIPSE
Versmolder Str. 41
33790 Halle (Westf.)
Marc@Mini.GT.OWL.DE
(Marc Rosocha)

EMail: Marc@Mini.GT.OWL.DE
Online: www.telegames.com
(hier gibt's Infos zu „Iron Soldier 2")

FANTASTIC ILLUSIONS
c/o Christoph Werner
Stettinerstr. 63
48147 Münster

EMail:
c.werner@muenster.netsurf.de
Tel.: 0251/230900
Online: www.muenster.netsurf.de:8080/~c.werner

KILIMANJARO
c/o Patric Lagny
Riesengerbirgstr. 68 A
47445 Moers

EMail: Patric_Lagny@msn.com
Tel.: 02841/44883
Fax: 02841/44832

NEON
Hindenburgstr. 36
64295 Darmstadt

EMail: NeonSoftware@t-online.de

REAKKTOR
Karl-Wiechert-Allee 72
30625 Hannover

EMail:
100743.3562@compuserve.com
Tel.: 0511/540980
Fax: 0511/5409870
Online: www.reakktor.com

SOFT ENTERPRISES
Wiegelsweg 2
34613 Treysa
Online: www.soft-enterprises.com

TERRATOOLS
Virchowstr. 23
14482 Potsdam/Babelsberg
EMail:
100436.602@compuserve.com
Tel.: 0331/7215560
Fax: 0331/7215569
Online: www.terratools.de

WINGS
Hüttenstr. 45
45527 Hattingen

EMail:
100022.2466@compuserve.com
(Teut Weidemann)
Tel.: 02324/59075
Fax: 02324/59078

"Mittelfristig schließen wir zu England auf"

VON WINNIE FORSTER



Vom Händler zum Spiele-Produzenten: Ikarion-Gründer Fritz Schäfer glaubt an gute Spiele „Made in Germany". Seit dem Verkauf von Kingsoft (1996 an Electronic Arts) kümmert sich Fritz Schäfer nur noch um seine deutschen Entwicklungs-Teams. Wir baten den Branchenveteran zum Gespräch.

PCX: 1982 schrieben und vermarkteten Sie Ihr erstes Computerspiel. Haben Sie damals schon geahnt, daß Sie die Spielindustrie nicht mehr loslassen würde? Oder sah Ihre Berufsplanung ganz anders aus?
Schäfer: Zumindest in Deutschland gab es damals noch gar keine Spieleindustrie im heutigen Sinne, die wenigen Entwickler konnten ihre Programme bestenfalls per Kleinanzeige in der "Chip" anbieten. Daß sich alles so schnell entwickeln würde, ahnte damals niemand. Ich hatte eigentlich vor, ein ganz normales Studium für Elektrotechnik durchzuziehen.

PCX: Welches Spiel war in Ihren Augen der beste Titel, den Kingsoft entwickelte?
Schäfer: Von Kingsoft kamen populäre Titel wie "Space Pilot" auf dem C-64, "Emerald Mine" auf dem Amiga oder das plattformübergreifende "Quiwi". Rein technisch habe ich am meisten "Sommer Olympiade" und "Winter Olympiade" auf dem Heimcomputer-Winzling C-16 bewundert: In meinen Augen war es sensationell, was unser Programmierer damals aus nur 16k RAM (davon 12k frei) und leistungsschwachen Grafikchips herausgeholt hat.

PCX: Waren die Kingsoft-Programmierer denn am Umsatz ihrer Spiele beteiligt?
Schäfer: Das war damals wie heute sehr gemischt. Es gab Leute, die eine einmalige Pauschale kassieren wollten, und andere, die eine Beteiligung bevorzugten. Heute wird üblicherweise eine Kombination aus beidem vereinbart.

PCX: Was ist aus den Programmierern hinter "Space Pilot", "Emerald Mine" & Co. geworden?
Schäfer: In der Regel waren unsere Programmierer Schüler oder Studenten, die sich etwas dazuverdienen wollten. Volker Wertich, der Programmierer von "Emerald Mine", hat später das Programm "Die Siedler" (Amiga) für Blue Byte entwickelt.

PCX: Seit 1983 ist der Anteil deutscher Produktionen am weltweiten Spielemarkt ungefähr konstant. Hat sich die Situation für Entwickler seit damals nicht verändert?
Schäfer: Generell ist der Aufwand und damit das Risiko wesentlich höher geworden. Anfang der 80er-Jahre konnte ein Einzelner ein Spiel entwickeln, da neben der Programmierung die Erstellung von Grafik und Sound relativ simpel war – viel konnte die 8-Bit-Hardware von damals eben nicht leisten. Das sieht heute natürlich ganz anders aus. Die deutschen Publisher haben sicherlich den Vorteil, "ihr" Publikum am besten zu kennen. Andererseits ist der deutsche Markt der weltweit wichtigste nach den USA und dementsprechend engagiert und professionell gehen die ausländischen, speziell amerikanischen Publisher unseren Markt an. Für die amerikanischen Entwickler rechnet sich ein Produkt wesentlich schneller, da ihre Spiele nicht nur auf dem großen einheimischen Markt, sondern weltweit gut zu verkaufen sind. Für die deutschen ist es dagegen schwierig, ihre Produkte im Ausland abzusetzen. Daraus folgt auch, daß die Budgets für die Spieleentwicklung in den USA deutlich größer sind.

PCX: Warum ist aber auch im Vergleich zum Nachbarn England die Spieleentwicklung in Deutschland so schwach? Warum gibt's so wenig Welthits "Made in Germany"?
Schäfer: Ich denke, das hat mit der verzögerten Einführung von Computern ins allgemeine Leben, speziell in den Bildungsbereich, zu tun. Die Amerikaner, aber auch die Engländer haben z.B. wesentlich früher damit begonnen, Schüler und Studenten am Computer auszubilden. Dieser Know-How-Vorsprung hat einen Startvorteil geschaffen. Außerdem sind die bisherigen deutschen Erfolgstitel von wenigen Ausnahmen abgesehen auf den deutschen Geschmack oder auf die deutsche Geschichte zugeschnitten. Wirtschaftssimulationen über den Handel im Mittelalter oder der "Bundesliga-Manager" sind natürlich in den USA genauso schwierig zu verkaufen, wie z.B. eine Baseball-Simulation in Deutschland. Allerdings ist in letzter Zeit ein Trend bei den deutschen Publishern zu beobachten, die Produkte international auszurichten und auch das technische Know-How anzuheben. Auch Ikarion arbeitet in diese Richtung – ich glaube, daß Deutschland mittelfristig zu England aufschließen kann.

PCX: Jeden Monat schreiben uns Leser von eigenen Spielideen und Heimentwicklungen. Was raten Sie einem jungen Kreativen, der in der Branche Karriere machen möchte?
Schäfer: Er soll sich an einer der deutschen Publisher (z.B. Ikarion) wenden und seine Ideen und Vorstellungen präsentieren. Ob aus einer guten Spielidee später auch ein gutes (auch gut verkaufbares) Spiel wird, hängt dann von anderen Faktoren ab. Dementsprechend kann auch die Karriere des Betreffenden verlaufen.

PCX: Bevor Sie Ihr Entwicklungshaus Ikarion gründeten, waren Sie bereits zehn Jahre als Händler und Distributor tätig. Warum sind Sie bei Kingsoft ausgestiegen?
Schäfer: Ikarion wurde gegründet, weil wir eine neue Basis für die Vermarktung von hochklassiger Vollpreissoftware schaffen wollten. Unter dem alten Namen wäre das schwer gewesen, da Kingsoft ein Synonym für einfache und preisgünstige Software war. Bei Ikarion sind wir mit dem Ohr immer nah am Kunden und versuchen, einen möglichst engen persönlichen Kontakt zu pflegen. Dies werden wir durch konsequenten Internet-Einsatz weiter ausbauen. Gerade in diesem Bereich wird es bei uns im Laufe des Jahres einige Neuigkeiten geben.

PCX: Während deutsche Hersteller gerade mal eine Homepage realisieren, protzen amerikanische und japanische Entwickler mit eigenen Filmstudios, Render-Farmen und SFX-Abteilungen. Kann ein relativ kleiner Developer damit überhaupt konkurrieren?
Schäfer: Es ist in der Tat immer ein bißchen David gegen Goliath. Bei einigen Fachzeitungen stellt man oft fest, daß die Redakteure lieber nach Kalifornien fliegen, um den amerikanischen Gurus über die Schulter zu schauen, als sich mal im eigenen Land ein wenig umzuschauen.
Große Sorgen hatten sicher viele Entwickler, als vor einigen Jahren im Zuge der CD-ROM-Einführung sogenannte "interaktive Filme" auftauchten.
Glücklicherweise ließen die Käufer diese spielerischen Nullnummern im Regal liegen, so daß heute wieder das eigentliche Gameplay zählt, allerdings verbunden mit einer hochwertigen Präsentation und Atmosphäre. Wenn man sich z.B. die Tophits des letzten Jahres anschaut, findet man ganz vorne (nicht nur in Deutschland) Titel wie "Civilization 2" oder "Die Siedler 2", die durch das eigentliche Gameplay überzeugen und keine Renderorgien nötig haben.

PCX: Ikarion konzentriert sich auf den PC. Konnten Sie sich für die Konsolen von Nintendo, Sony und Sega nie begeistern?
Schäfer: Privat sind wir alle von Konsolenspielen begeistert. Für einen kleinen Entwickler sind Investitionen und Risiko (speziell bei Nintendo) aber zu groß. Wir führen allerdings Verhandlung, "Project Paradise" und "Demonworld" für Konsolen zu lizensieren.



European Computer Trade Show 1993: Fritz Schäfer (damals noch Chef von Kingsoft) mit Origin-Boß Richard Garriot alias "Lord British": Der spätere Ikarion-Gründer ahnte nicht, daß auch er seine Firma an Electronic Arts verkaufen würde.

PCX: Als Ex-Chef von Kingsoft haben Sie viel Vertriebserfahrung. Glauben Sie, daß PC-Spiele in Zukunft auch über andere Kanäle wie das Internet verkauft werden?
Schäfer: Ich glaube, daß das Shopping über's Internet nicht nur für Spiele, sondern auch für andere Konsumartikel an Bedeutung gewinnt – speziell für Versender, die jetzt in den großen Spielezeitungen inserieren (müssen). Denn das Internet ist natürlich wesentlich aktueller als eine Zeitung, die einmal pro Monat erscheint.

PCX: Ist das Internet der einzige Innovationsmotor für die Spielebranche oder sehen Sie für die Zukunft noch andere bahnbrechende Soft- oder Hardware-Trends?
Schäfer: Bahnbrechend ist ein großes Wort. Ich glaube, die Entwicklung im PC-Bereich wird wie in den vergangenen Jahren evolutionär verlaufen, d.h. 3D-Karten und MMX werden schnell zum Standard werden. Intel plant noch einige Entwicklungen, die die Spiele-Performance stark verbessern werden.



Spielzeug mit Zukunft: Digitale Camcorder schlagen die analoge Konkurrenz in Bedienungskomfort und Bildqualität!

Damit Gedankenblitze nicht ins Nirvana verschwinden und die Hände frei bleiben für anderes Equipment, tragen High-Tech-Poser ein Head-Set-Mikro (ab 50 Mark).

Pflicht-Utensil für den mobilen Nerd: Dank Gaslötkolben (Preis: 20 Mark) sind Elektronikbastler netzunabhängig.

Echte PC-Freaks verlassen selten Ihren Schreibtisch. Werden Sie zur Mobilität gezwungen, schleppen sie ihren fossilen Portabel von 1988, zuverlässig, aber etwas unhandlich.

NECs "PC-Engine GT" ist die beste mobile Spielkonsole aller Zeiten. Leider wurde das Gerät mit Luxus-Display in Europa niemals vermarkten.

Bis das Fassungsvermögen rein digitaler Diktiergeräte steigt, verläßt sich der High-Tech-Poser auf einen Analog-Rekorder als Reserve.

Für Musikgenuß und Aufnahme optimal: Trendbewußte Technik-Freaks zeigen sich niemals ohne Minidisk-Rekorder.

Digital & Tragbar: Einführung 84 • Vom Akku zum SMS: Mobil-Glo
Hosentasche: PDAs & Organizer 90 • In Zukunft nur noch digital?

Yuppies gehen niemals ohne: Die Nummer des ersten Handys kennt nur die Gespielin. Ersatzbatterien sind immer vorhanden, da die Terminabsprachen stressig und langwierig sind.

Yuppies schwören auf Cityruf-Pager: 25 Mark Grundgebühr zahlen sie gern, um lokal erreichbar zu sein und sich von den Scall-Teenies abzuheben.

Ein Yuppie ohne Notebook ist wie ein Fisch ohne Fahrrad:Mit unerbittlicher Manager-Miene schafft er einen Liebesbrief pro Zwischenstop.

Der mobile Tintenstrahldrucker Canon BJ30 (400 Mark) ist ein Weihnachtsgeschenk vom Chef. Seit Neujahr ist der Akku leer.

Das schäbige Handy Nummer 2 gehört der Firma. Per Rufumleitung wandern geschäftliche Anfragen schnurstracks in die digitale Mailbox.

Tragbare Computer, Kommunikations- und Aufnahmegeräte

High-Tech on the Road

Noch vor wenigen Jahren galt als "mobil", wer sich ohne viel Federlesen von einem Ort zum nächsten begab. Der moderne Mensch gilt hingegen erst dann als mobil, wenn er auch sein lebensnotwendiges Digi-Equipment als miniaturisierte Kopie ständig und überall mit sich herumschleppt. Elektronische Helferlein, tragbare Computer und Aufnahmegeräte halten die persönlichen Daten des homo-mobilicus parat, mit Kommunikations-Equipment ist man immer online. Für Entspannung unterwegs sorgen schließlich digitale Audiospieler und Game Boys – folgen Sie uns in die Welt der mobilen Freuden und Wunder.

ssar 84 • Complete Laptop: Alles im Griff 88 • Kleinhirn in der
Cameras & Camcorder 91 • Mobil im 21.Jahrhundert: 92
Xtended: Mehr Speed für's Speichern 93



Den Quix-Pager (150 Mark) von Miniruf kennen Sie aus der TV-Werbung: Klemmt im Angesicht der Schönen das Mundwerk, senden Freunde flotte Sprüche per PC.

Der Psion Siena (ab 500,- Mark) ist der ideale Organizer für modebewußte Skater. Vier farblich verschiedene Deckelvariationen sorgen bei dem vernünftig ausgestatteten Modell für Pep.

Dancefloor-Hits entstehen beim Warten auf den Bus: Der Yamaha Music Sequenzer QY10 (400 Mark) bietet 8 Spuren für das entspannte Komponieren unterwegs.



Digital & tragbar: Hitech

Mobilität 1997: Das Handy klingelt, der Walkman röhrt. Miniatur-Elektronik befriedigt Bedürfnisse mobiler Menschen nach Unterhaltung, Daten und Kommunikation.

Eilige Schnappschüsse für schrille Techno-Flyer entstehen digital: Mit Kodaks DC20 (600 Mark) jagen Sie bis zu 16 Bilder per seriellem Kabel in Ihren PC.

Früher war tragbare Elektronik nur privilegierten Berufsgruppen vorbehalten und zudem teuer und schwer. Inzwischen jetten nicht nur Manager und Showstars mit Laptops und Handy herum, unterhalten sich nicht nur Polizisten und technischer Hilfsdienst über Funk. Die Preise für mobile Technik sind in den 25 Jahren nach Vorstellung des ersten Taschenrechners ebenso stark gefallen, wie die Zuverlässigkeit der Geräte stieg. Heute bekommt man beim Kaffeeröster nebenan hochwertige Handys für den symbolischen Preis von einer Mark.

Mobiles Vergnügen: Audio und Video-Equipment

Der Startschuß für Elektronik am Körper fiel 1979 mit dem Walkman von Sony. Erst wurde der tragbare, robuste Cassetten-Player milde belächelt, dann aber eilig von der gesamten Konkurrenz kopiert: Kaum eine andere Erfindung sorgte bei dem japanischen Mega-Konzern für einen derartigen Umsatzschub. Heute geht niemand mehr unbeschallt durch's Leben: Die tragbaren Kassettenrekorder werden nach und nach von digitalen CD- und Minidisk-Spielern ersetzt und kümmern sich um optimalen 16-Bit-Sound unterwegs. Aktivere Zeitgenos-

GLOSSAR

Akku:

Kurz für Akkumulator. Akkus sind wiederaufladbare Batterien und sorgen bei einem Großteil der Mobilelektronik für die Stromversorgung. Man unterscheidet drei Typen: Nickel-Cadmium- (NiCd), Nickel-Metallhydrid- (NiMH) und Lithium-Ionen-Akkus. Der NiCd-Typ ist der älteste und wird wegen seines Schwermetallgehaltes und anderer Nachteile nach und nach abgelöst. Akkus in NiMH-Technologie sind kleiner und leichter bei höherer Kapazität, benötigen aber eine komplizierte Aufladeelektronik. High-End-Geräte (z.B. Siemens S4-Handy) nutzen Lithium-Ionen-Akkus, die die höchste Leistungsdichte bieten, aber sehr teuer sind.



Akkus in den verschiedenen Baugrößen: Im Hintergrund sehen Sie die großen NiCd-Notebook-Akkus, vorne ein Lithium-Ionen-Typ mit Ladegerät.

D1-/D2-/E-Netz

Digitale Mobilfunknetze. Diese haben analoge Netze wie das C-Netz fast vollständig abgelöst. D1 und D2 arbeiten nach dem GSM-Standard. Die Tarife der Netzbetreiber Telekom (D1) und Mannesmann (D2) fangen bei 25 Mark im Monat an, E-Netz-Anwender können schon ab 20 Mark/Monat telefonieren. Das E-Netz ist dafür nicht so gut ausgebaut und funktioniert z.Zt. nur in Großstädten zuverlässig. Typische Gesprächsgebühren sind 1,89 in der Hauptzeit (8-18 Uhr) und sonst 39 Pfennig. Handys werden von den Netzanbietern mit bis zu 500 Mark subventioniert, so daß man diese kurioserweise bei Abschluß eines Jahresvertrages schon ab einer symbolischen Mark erhält.

Digital

...hat für den Medienfreak zahlreiche Vorteile: Im Gegensatz zu analogen Daten können digitale Bilder, Töne und Filme beliebig bearbeitet und kopiert, kinderleicht katalogisiert und übertragen werden. Diese Tatsache macht selbst billigere Digi-Kameras mit minderer Bildqualität interessant – WWW-Designer stellen Ihre Optik bereits wenige Sekunden nach dem virtuellen "Click" ins Netz. Im Gegensatz zum sparsamen Fotografen erhalten z.B. Audio-Freaks schon jetzt optimale Tonqualität. Auch andere Eigenschaften, z.B. der digitalen Mini-Disk, können sich sehen lassen: Nach dem Bespielen einer Cassette, dürfen Sie Ihre Stücke beliebig arrangieren, kopieren und umsortieren.

Docking Station

Zusatzgerät, an das man Notebooks oder andere Geräte "andockt". Docking-Stations enthalten Netzadapter und Zusatzanschlüsse für Peripheriegeräte wie Monitor und Drucker, so daß man mit seinem Notebook ohne große Verkabelung

für Unterwegs

VON MICHAEL KIM

sen statten sich mit Aufnahme-Equipment aus, vom Diktiergerät bishin zum studiotauglichen DAT-Rekorder.

Digitale Fotokameras sind im Kommen: die neue Generation liefert ab 600 Mark (z.B. Kodak DC20) brauchbare Ergebnisse für Urlaubsschnappschüsse.

Dauerten die Super-8-Urlaubsfilme der 80er-Jahren technisch bedingt kaum länger als zehn Minuten, filmen modernen Touristen bis zum letzten Akku: High-Tech-TV-Junkies verreisen mit tragbarem LCD-Fernseher (ab 300,- Mark, z.B. von Casio) und digitalem Camcorder von JVC oder Sony (Seite 91).



Der Videowalkman von Sony zeichnet per TV-Tuner mobil Ihre Lieblingsserien auf.

Mobile Computing:
Daten allzeit bereit

Von der Telefonnummer der Geliebten bis zur Tabellenkalkulation für den Chef: Reisen wichtige Daten nicht per se im Kopf mit, kann man sie wenigstens bequem in die Tasche packen. Datenbanken in der Armbanduhr ersetzen pappige Notizzettel, Organizer erinnern mit lautem Piepsen an Termine und Notebooks lassen die Arbeit auch unterwegs nicht ruhen. Selbst spektakuläre Flops wie die Markteinführung des Newton von Apple, dessen störrische Handschriftenerkennung 1993 selbst zähe Pioniere zur Verzweiflung trieb, bremsten die Euphorie kaum.

Die hohe Innovationsrate und der Hunger nach entsprechend mobiler Peripherie sorgt für stabile Umsätze bei der Notebook-Industrie. Der Bedarf nach besserer Ausstattung bei geringerem Gewicht und höherer Akkukapazität sorgt für häufige Neuanschaffungen. Tragbare Drucker, CD-ROM-Laufwerke, Modems und Netzwerkanschlüsse treiben die Folgekosten für den mobilen PC-Freak ebenso in die Höhe wie Ersatzakkus und Docking-Station. Ab Seite 88 stellen wir Ihnen einen komplett ausgestatteten Laptop vor und verraten, was taugliches Equipment kostet.

Sharp machte sich in den 80er-Jahren mit BASIC-programmierbaren Taschenrechnern der "PC"-Serie einen Namen. Der anschließbare Drucker brauchte ständigen Batterienachschub!

Kommunikation unterwegs:
Immer erreichbar

Zunächst bewundert, dann belächelt, schließlich gehaßt: Jeder Mobilfunk-Pionier kennt diese Entwicklung, bis die Neuigkeit zur Gewohnheit wird. Handy-Neueinsteiger lernen schnell: Telefonate im Strassencafé führen rapide zum allgemeinen Unmut.



Mobilfunktelefone gibt's in schlanken Luxusversionen mit Lithium-Ionen-Akkus und SMS-Dienst (Siemens S4, 3.v.l.), ebenso wie als robustes Portable (Siemens P1, hinten) oder in der hochsubventionierten Supermarktversion für eine Mark. Frühe Modelle wie das Hagenuk MT2000 (2.v.l.) waren unhandlich, aber unverwüstlich. Zu den meisten Handys gibt es Auto-Einbaukits.

Flash RAM

Im Gegensatz zu dynamischen und statischen RAMs verlieren Flash RAMs ihren Speicherinhalt auch dann nicht, wenn sie nicht mit Betriebsspannung versorgt werden. Sie können jedoch nur blockweise gelöscht werden. Neben der mechanischen Robustheit ließen niedrige Kosten und die hohe Speicherdichte das FlashRAM zum idealen Festplattenersatz im rauhen Notebook-Einsatz avancieren. Übliche PCMCIA-Flashkarten haben bis zu 100 MByte Speicherkapazität und Zugriffsraten unter 1 ms.

GSM

Das "Global System for Mobile Communications" (GSM) bezeichnet den 1991 eingeführten Standard für die mobile, digitale Sprach- und Datenübertragung. In Europa hat GSM das analoge Netze in einigen Bereichen bereits verdrängt, so basieren sowohl D1 als auch D2 auf GSM. Der europäische Mobilfunkstandard gewährleistet eine schnelle Verbindung, größere Stabilität und digitale Datenübertragung (mit 9,6 KBits/s) ohne Modem. Ein fester Bestandteil des GSM ist auch der "Short Message Service" (SMS) , der ähnlich wie beim Pager den Austausch von kurzen Meldungen mit bis zu 160 Zeichen ermöglicht.

Statt eines Modems benötigen GSM-Benutzer zum Datenaustausch einen Adapter (GSM Data Card, gut 500 Mark), sind dadurch aber in der Lage auch ohne Zugang zu einer Telefonbuchse eMails und andere Daten zu empfangen, zu senden oder auf Online-Dienste zuzugreifen.

GPS

Kurz für "Global Positioning System". Dieses System, das auf Satelliten der US-Militärs basiert, bestimmt die eigene Position an jedem beliebigem Punkt der Erde auf 100 Meter genau. Damit z.B. Autofahrer immer wissen, wo Sie eigentlich gerade sind, benötigen sie ein GPS-Empfangsgerät mit handtellergroßer Antenne, das Signallaufzeiten von mehreren GPS-Satelliten vergleicht und daraus den aktuellen Standort berechnet. Ebenso wie High-Tech-süchtige Bergsteiger benutzen auch Weltumsegler und Linienflugzeuge GPS. Die Militärs gaben jedoch nur eine abgespeckte Version für die zivile Nutzung frei: Ihr eigenes Army-GPS erreicht sogar eine Positionsbestimmung auf drei Meter genau.



Statt bei heftigem Gegenwind die Landkarte auszubreiten, nutzen Hightech-Junkies ihr Global Positioning System. Dieses 800-Mark Gerät von Retki wird über eine PCMCIA-Karte an den Win95-Laptop gestöpselt.

GUI

Als "grafisches User-Interface" (GUI) bezeichnet man die typische Windows- oder Macintosh-Benut-

Wenn Sie wissen wollen, wie Ihre derzeitige Ausrüstung gerade ankommt, studieren Sie die folgende Tabelle.

Die aktuelle Akzeptanzsituation bei mobilem Kommunikationsequipment:

Gerät	Umwelt-Akzeptanz
Pager, Scall	Achselzucken
Handy	Abneigung
Mobilfax	Belustigung
Satelliten-Handy	Bewunderung



Der US-Händler "Mobile Planet" (www.mplanet.com) versorgt Globetrotter mit Tele-Adaptern, mit denen Sie selbst an einer afrikanischen Buchse Anschluß finden.

Der Telekommunikationssektor ist die Branche der Elektronik-Industrie mit den höchsten Zuwachsraten. Der Boom ist noch lange nicht zu Ende: Innovationen wie das gebührenlose Scall und drastische Tarifsenkungen bei den konkurrierenden Mobilfunknetzen D1, D2 und E lassen die Zahl der drahtlos verbundenen Bundesbürger Monat für Monat steigen.

Nachrichtendienste wie "Skyper" versorgen für 20 Mark im Monat das handliche LCD-Display je nach Bedarf mit minutenaktuellen Bundesligaergebnissen oder lokalen Techno- und Event-News. Pager sind besonders für Leute mit schmalem Geldbeutel interessant: Ab 150,- Mark erhält man brauchbare Geräte ohne monatliche Grundgebühr. Nur der Anrufer zahlt.



Handlich, aber teuer ist das mobile Digital-Studio von 1997: JVCs erste digitale Handycam, Minidisk-Recorder und Mikro kosten zusammen rund 5.000 Mark. Für diesen Preis erhalten Sie High-Tech, mit denen selbst Laien Audio- und Videoaufnahmen in bestmöglicher Amateurqualität gelingen.

Handhelds:
Die tragbare Spielhalle



Videospiel-Pioniere erinnern sich an die "Game & Watch"-Taschenspiele von Nintendo, bei denen Sanitäter auf bunt bedruckten Festmuster-LC-Displays Brandopfer in Krankenwägen jonglierten oder andere Katastrophen verhindert werden mußten. Neben den digitalen Armbanduhren mit eingebautem "Space Invaders" blieben die LCD-Spiele für lange Zeit die einzigen mobilen Video- oder Computerspiele.

Mitte der 80er-Jahre war dann der Commodore SX-64 der Traum jedes Homecomputer-Freaks, ein frühes Portable mit Diskettenlaufwerk, Farbmonitor und riesiger Spielebibliothek – dank voller Kompatibilität zum C64. Von einem der reinrassigen Spiele-Handhelds, die von Atari, Sega und Nintendo Jahre später vermarktet wurden, unterschied den SX-64 nicht nur der Funktionsumfang eines 64K-Heim-Computers, sondern auch das immense Gewicht.

1989 erschienen das Atari Lynx (mit 3D-Chip und Farbdisplay, aber zu hohem Batterieverbrauch) und der Gameboy von Nintendo. Letzterer wagte den Schritt zurück zum energiesparenden Schwarz-Weiß-Display, wurde aber dank guter Technik, praktischer Form und dem beigelegten Kultspiel "Tetris"



Über den fehlenden Game-Port lächeln spielende Laptop-Besitzer mittlerweile: Eine spezielle PCMCIA-Karte verbindet Stick und Computer.

zeroberfläche mit ihren putzigen Icons, hierarchischen Strukturen und Anzeigen. Auch im mobilen Bereich werben die Hersteller verstärkt mit dem Luxus einer optischen Benutzeroberfläche. Nach Palmtops und Organizern erwarten wir bald auch ausgefeilte GUIs für Handycams und digitales Audio-Equipment.

LC-Display (LCD)

Flüssigkristallanzeige (Liquid Crystal Display). Diese Art von Displays sendet selbst kein Licht aus, ist also passiv und auf Fremdlicht angewiesen. Dadurch benötigen diese Anzeigen nur wenig Strom. Die unter Umständen vorhandene Hintergrundbeleuchtung schwächt diesen Vorteil allerdings ein wenig ab. LC-Displays senden keine Strahlung aus und sie sind flimmerfrei. Allerdings sinkt der Kontrast bei hellem Außenlicht stark ab und der Ablesewinkel ist begrenzt. LCD-Anzeigen findet man in Notebooks, Organizern, Taschenrechnern und vielen anderen batteriebetriebenen Geräten. Es gibt passive und aktive Varianten. Nur teuren Notebooks vorbehalten sind TFT-Displays (Thin Film Transistor), bei dem die LCD-Pixel einzeln durch Transistoren angesteuert werden, d.h. es werden Cross-Talk- und Nachzieheffekte wie bei passiven Farbdisplays vermieden. Letztere findet man auch in billigen LCD-Videoprojektoren, deren Kontrast jedoch meist zu wünschen übrig läßt. Die früher verbreiteten Game&Watch-Spiele besaßen Festmuster-LCDs, bei denen nicht Pixel angesteuert wurden, sondern fest vorgegebene, im Display angelegte Muster, wie Spielfiguren und andere Spielelemente. Um einen Bewegungsablauf zu erzeugen, wurden diese einfach durchgeschaltet.



Die "Game & Watch"-Spiele von Nintendo (der Hit bei Kids der 80er Jahre) besaßen ein bunt bedrucktes Festmuster-LCD: Die vorgegebenen Animationsphasen wurden einfach durchgeschaltet.

LED

Leuchtdiode (Light Emitting Diode). LEDs gibt es in den Farben rot, grün, gelb und neuerdings auch in blau. Gängige Baugrößen sind 3 und 5 mm Durchmesser. LEDs werden wegen ihres hohen Stromverbrauchs (typ. 20 mA) meist nur zur Betriebsanzeige verwendet, wie z.B. als Batteriekontroll-Leuchte. Jedoch gibt es auch LED-Displays, die wegen ihrer hohen Leuchtkraft oft in Geschäften als Laufschrift genutzt werden.

Memory-Effekt

...tritt bei NiCd- und in geringerem Maße bei NiMH-Akkus auf: Wird ein NiCd-Akku öfters nicht bis zu ihrer Kapazitätsgrenze entladen, "merkt" es sich die entnommene Kapazität. Trotz intensiven Ladens stellt es dann nicht mehr als diese geringere Kapazität bereit. Besonders billige Ladegeräte verkürzen die Lebensdauer von NiCd-Akkus rapide. Durch mehrmaliges vollständiges Entladen und anschließende Ladevorgänge läßt sich der Memory-Effekt zumindest teilweise rückgängig machen. Es empfiehlt sich, Ladegeräte mit Entlade-Funktion einzusetzen oder die Akkus erst dann wieder zu laden, wenn sich das Gerät abschaltet. Ansonsten kann es passieren, daß Notebooks nach ein paar Einsätzen nur noch zehn Minuten durchhalten. Die Lithium-Ionen-Akkus kennen dieses nervige Phänomen übrigens nicht.

Notebook

Wörtlich "Notizbuch", transportabler Computer. Im Vergleich zu Laptops oder Portables sind Notebooks deutlich kleiner, einfacher zu transportieren und netzunabhängig. Die ersten kamen 1992 auf den Markt und verdrängten die unhandlichen Vorgänger fast vollständig. Mit Notebook werden meist IBM-kompatible PC-Modelle bezeichnet, einen transportablen Apple Macintosh nennt man Powerbook. Heutige Ausführungen besitzen TFT-Displays, eingebautes CD-



allein in Deutschland über 6 Millionen Mal verkauft. Farbige und eine neue, noch kleinere Variante halten das Game-Boy-Fieber noch immer am Kochen.

Nach weit über 30 Millionen weltweit verkaufter Game Boys überarbeitete Nintendo seinen Handheld-Hit: Der neue Nintendo-Bestseller ist kleiner, sparsamer und hat ein schärferes Display.

Nur in Japan erschien 1990 die PC-Engine GT von NEC, deren brillantes Farbdisplay "Galaga"-Freaks mobile Entlastung verschaffte. Für Segas farbigen Game Gear, von dem in Deutschland knapp 500.000 verkauft wurden, gab es sogar einen TV-Tuner. Mobile PC-Spiele-Junkies haben's schwer: Notebooks eignen sich kaum zum schnellen Level unterwegs. Der Joystickport fehlt, Soundkarte und die spezielle LCD-Grafikkarte sind meist inkompatibel. Zudem machen die Flüssigkristall-typischen Nachzieheffekte das Erkennen von filigranen Sprites fast unmöglich.



Von der Low-End- zur High-End-Ausstattung

AUDIO

Kategorie	Low-End	Mid-Range	High-End
Bezeichnung	Walkman	Discman	Minidisk-Player
Medium	Magnetband	Audio-CD	Minidisk
Hersteller	diverse	diverse	Sony, Sharp, Aiwa
Preis ab	50,–	150,–	400,–
Bemerkung	unerschütterlicher Veteran, seit 1979 erhältlich	leider sehr rüttelempfindlich, zum Joggen und Radfahren nicht geeignet	Geräte mit Aufnahmemöglichkeit kaum größer (ab 700,-), digitales Überspielen von CD möglich

VIDEO

Kategorie	Low-End	Mid-Range	High-End
Bezeichnung	VHS-Camcorder	Hi8/S-VHS-Camcorder	Digitale Videokamera
Medium	Mini-VHS	Hi8/S-VHS-Band	Digitale Videocassette
Hersteller	diverse	diverse	JVC, Sony
Preis ab	800,–	3.000,–	4.000,–
Bemerkung	nur für Urlaubsfilme geeignet, mäßige Bildqualität	Semi-professionelle Bildqualität. Meist mit großem Farbdisplay ausgestattet.	Perfekte Bildqualität. Als Profiversion (ab 10.000,-) TV- sendefähig.

MOBILFUNK

Kategorie	Low-End	Mid-Range	High-End
Bezeichnung	Pager	D-Netz Handy	Satellitentelefon
Medium	–	–	–
Hersteller	Motorola, Telekom, Quix	diverse	NEC, Iridium
Preis ab	150,–	1,– (siehe Text)	3.000,–
Bemerkung	keine monatliche Grundgebühr, der Anfunker zahlt (ab 1,–). Div. Modelle zeigen nur Nummern, Text z.B. bei Quix.	innerhalb Europas überall einsetzbar, in Deutschland quasi flächendeckend. Gespräche ab 0,39 DM/Minute.	Etwas unhandlich, hohe Gesprächsgebühren (3 US-Dollar/Minute), Einsatz z.Zt. noch nicht weltweit möglich

ORGANIZER

Kategorie	Low-End	Mid-Range	High-End
Bezeichnung	Mini-Datenbank	Organizer	Palmtop
Medium	–	–	–
Hersteller	diverse	Sharp, Canon, Casio	Psion, HP, Sharp, Apple
Preis ab	20,–	150,–	1.000,–
Bemerkung	ohne Backup- und Linkfunktion, nur zum schnellen Eintippen von Telefonnummern geeignet	Backup-Funktion über PC-Linkkabel (ca. 50,- Mark). Unbedingt dazukaufen – sehr nützlich!	Diese Geräte können alles. Psions Serie 3c nimmt sogar Sprache auf und bietet Spiele.

Sharp (ganz hinten, IQ8000, 1990), Casio, Canon (nicht auf dem Bild) und Psion (ganz rechts: der neue "Serie 3c", ab 1.100 Mark) sind die führenden Anbieter im Organizer-Markt. Für den Datenaustausch mit dem PC zuhause benutzen die tragbaren Mini-Computer ein Linkkabel (siehe Sharp). Ohne Tastatur kommt Apples Newton aus: Für das neue Modell 130 (links, 1.300,- Mark) wurde die Schrifterkennung ein weiteres Mal verbessert.

ROM- und Floppylaufwerk, Soundkarte und ein bis zwei PCMCIA-Slots für Modem und Netzwerkadapter. Als Ersatz für die Maus dienen Trackballs oder Touchpads. Die Batterielebensdauer beträgt zwei bis drei Stunden, ausgeklügelte Stromsparmechanismen können diese Zeit bei gutgepflegten Akkus deutlich verlängern. Brauchbare Notebooks gibt es ab 3.000 Mark, Topmodelle wie IBMs Thinkpad überschreiten locker die 10.000-Mark-Grenze.

PDA, Organizer

Wo die Grenze zwischen einem PDA, einem Organizer oder einem Palmtop nun genau liegt, wissen nicht einmal Mobilspezialisten genau zu sagen. Als "Personal Digital Assistant" (oder Organizer) gelten tragbare Geräte mit Minitastatur (selten auch einer anderen Eingabemöglichkeit), die maßgeschneiderte Anwendungen für den Alltagsgebrauch bieten, wie Adreßdatenbank, Taschenrechner und Terminkalender. Der Begriff PDA wurde von Apple geprägt, die bereits 1982 mit dem ersten Newton den Massenmarkt anpeilten, dann über technische Probleme und Vermarktungsschwierigkeiten stolperten, ihr Gerät aber bis heute verbesserten.

Pen-Computer

Tragbarer Computer, der keine Tastatur besitzt, sondern mit einer Art Stift bedient wird. Das gesamte Display ist druckempfindlich und dient hierbei als Eingabefläche, d.h. Menüpunkte und Buttons werden dort angezeigt und per Druck mit dem Stift angewählt. Alle Pen-Computer bieten eine Handschriftenerkennung, mit der der Benutzer Texte direkt in die Anwendung schreibt. Die Handschriftenerkennung muß für jeden Benutzer speziell trainiert werden, trotzdem arbeiten aktuelle Varianten nur bei Druckschrift zuverlässig. Es gibt eigene Betriebssysteme wie etwa Pen-Point von Go oder Microsofts Pen-Windows, bei denen mit sogenannten „Gestures" wie Häkchen oder Kreisfiguren bestimmte Funktionen aufgerufen werden. Pen-Computer haben meist DIN-A4-Format. Ein Verwandter in Organizer-Größe ist Apples Newton, dessen Arbeitsgeschwindigkeit und Benutzbarkeit sich in den letzten Jahren enorm gesteigert hat.



Pen-Computer (hier das neue Modell von Ricoh) bestechen durch ihre einfache Bedienbarkeit

Smart Battery

Die "intelligente Batterie" wurde von intel und Duracell erdacht und liefert den Besitzern von Notebooks zuverlässige Auskunft über ihren Ladezustand, die maximale Kapazität (verringert sich mit dem Alter der Batterie) und schützt die Betriebsdauer unter verschiedenen Power-Managment-Bedingungen. Damit soll die Betriebsdauer eines Notebooks ausgereizt werden – bislang beendete die Power Managment Software eines tragbaren PCs den Betrieb bereits vorzeitig und ohne den exakten Zustand der Batterie zu berücksichtigen. Auch die Entwickler von Power Managment Algorithmen sollen laut intel mit den "Smart Batteries" arbeiten, um ihre Programme zu optimieren. Neben Duracell haben bereits weitere Hersteller Smart Batteries auf Basis der "Smart Battery System" (SBS)-Spezifikatonen angekündigt.

SMS

Der "Short Message Service" ist ein fester Bestandteil des Mobilfunk-Standards GSM und ermöglicht (ähnlich wie ein Pager) den Austausch von Meldungen mit bis zu 160 Zeichen.
SMS informiert die Handy-Besitzer z.B. auch über Anrufe auf der digitalen Mailbox und nennt die entsprechenden Telefonnummern. Senden Sie eine Meldung an ein Handy, das sich momentan nicht im Empfangsbereich befindet, wird diese solange behalten, bis Ihr Bekannter wieder in den GSM-Bereich zurückkehrt.

Complete Laptop: Alles im Griff

VON ANDREAS ULRICH UND MICHAEL KIM

Die ersten Laptops wurden wegen ihres Gewichts als "Schlepptops" verspottet und waren in der Tat sehr unhandliche Geräte. Bis heute sind tragbare PCs beharrlich geschrumpft und trotzdem so leistungsfähig wie ihre Desktop-Brüder: Das Notebook von heute setzt auf MMX, 16-Bit-Sound und 16-Bit-Farbtiefe.

Für den Geschäftsmann von Welt gehört ein tragbares Büro zur Standard-Ausrüstung. Mittlerweile läßt es sich auf den kleinen PCs schon fast genauso gut arbeiten wie am herkömmlichen Büro-Rechner.

Wer jetzt einen Notebook erwirbt, sucht nach einem Pentium mit 150 MHz, mindestens 16 MB RAM und Windows '95. Die Speicherkapazität der integrierten Festplatte war vor ein paar Jahren noch unvorstellbar: Satte 1,3 GByte stehen Ihnen zur Verfügung, um Ihre Lieblingsprogramme auch unterwegs nutzen zu können. Der Flaschenhals der Notebooks liegt im Grafik-Bereich: Grafikchips und Displays können qualitativ mit den PC-Karten und Monitoren nicht konkurrieren. Notebooks der Firma Toshiba schaffen immerhin einer Auflösung von 1024 x 768 Pixeln auf ihren 12,1-Zoll-Displays. Solch hochwertige Displays treiben den Preis aber in die Höhe – nicht zuletzt wegen der Ausschußrate in der Produktion. Kein Wunder, müssen für jedes Pixel doch drei Transistoren fehlerfrei arbeiten. Bei einer Auflösung von 1024 x 768 Pixel entspricht dies einer Summe von 2.359.296 Transistoren. Verweigert einer davon den Dienst, wird der entsprechende Pixel nicht mehr richtig dargestellt. Sind mehr als 12 Transistoren fehlerhaft, wandert das Display in den Recycling-Prozeß.

Um in der hohen Auflösungen 24-Bit-Farbtiefe darzustellen, benötigen Sie einen Grafikspeicher von 2 MB. Da die meisten Laptops aber nur mit einem MB VRAM ausgestattet sind, schaffen Sie bei einer Auflösung von 800x600 Pixeln eine Farbtiefe von 64.000 Farben.



Complete Laptop: Für ein vollwertiges System mit Pentium-CPU, 16 MByte RAM und wechselbarer Festplatte ❶, CD-ROM und Touchpad ❷ müssen Sie gut 7.000 Mark hinlegen. Achten Sie auf mindestens zwei PCMCIA-Schnittstellen ❸.



Betrieb und Bedienung

Mit der Laptop-Tastatur finden Sie sich sofort zurecht: Bis auf den fehlenden Zehnerblock entspricht das Tastenlayout dem eines herkömmlichen PCs – sogar die Win95-Tasten sind vorhanden.

Als Mausersatz werden zur Zeit zwei unterschiedliche Systeme angeboten: Während einige Hersteller auf die bewährte Trackball-Technologie setzen, verwenden die anderen Laptop-Bauer moderne Touchpads. Mit dem Finger fahren Sie über ein kleines rechteckiges Feld, Sensoren ermitteln die Position und positionieren den Mauszeiger entsprechen.

Das klassische "PowerBook" von Apple ist der einzige nennenswerte Konkurrent zur allmächtigen Intel-Liga. Grafiker und andere Kreative schwören auf den schicken Minderheiten-Laptop.

Große Fortschritte hat die Industrie in den vergangen Jahren auf dem Gebiet der Akkumulatoren gemacht. Ältere Nickel-Cadmium (NiCd) Akkus können ca. 750 mal auf- und entladen werden. Der große Nachteil liegt im sogenannten "Memory"-Effekt: Wird der Akku nicht jedesmal komplett entladen, reduziert sich seine Kapazität und die Betriebsdauer Ihres Notebooks nimmt ab. Nickel-Metal-Hydride (NiMH) Akkus erhöhten die Kapazität und somit die Betriebszeit um rund 40 Prozent und sind umweltverträglicher als NiCd-Akkumulatoren. Der Nachteil ist, daß NiMH-Akkus "nur" 400 mal geladen werden können. Moderne Notebooks verwenden Lithium-Ionen (LiON) Akkus und schaffen damit eine Laufzeit von ca. 120 Minuten.



Ohne stabile Tragetasche kommt der Laptop-User nicht weit. Planen Sie einen weiteren Hunderter in die Kosten ein!

Für den guten Ton sorgen Großhersteller wie Dell oder Gateway 2000 mit dem Soundblaster-kompatiblen "ES 1888"-Chip. Oft ist im Gehäuse auch ein CD-ROM-Laufwerk integriert, das meist mit sechsfacher Geschwindigkeit rotiert. In manchen Notebooks kann aber nur ein Diskettenlaufwerk oder ein CD-ROM untergebracht werden – für beide Laufwerke ist im Gehäuse kein Platz. In diesem Fall nutzen Sie eine Steckkarte mit PCMCIA-Standard (siehe Kaste), um ein externes CD-ROM anzustöpseln.

Online mit dem Rest der Welt

An einen PCMCIA-Steckplatz paßt nicht nur das CD-ROM: In die kleinen, scheckkartengroßen Kästchen wird mit Vorliebe Kommunikationselektronik gestopft. Für ungefähr 500 Mark erhalten Sie z.B. ein V34+ Fax-Modem im Kartenformat, mit dem Sie mit 28.8 bps durchs Internet surfen oder mit einer Mailbox Daten austauschen. Wem das immer noch zu langsam ist, der greift zu einem ISDN-Controller. Mit einer solchen Karte wechseln Sie direkt auf die Überholspur der Datenautobahn, vor allem wenn die PC-Karte eine Bündelung der beiden ISDN-Kanäle zu insgesamt 128 KBit beherrscht. Der Geschwindigkeitsrausch wird durch den Preis gedämpft: Rund 700 Mark investieren Sie für einen guten ISDN-Controller.

Der Portable-Markt bietet aber auch allerlei Kurioses für die PCMCIA-Steckplätze: So gibt es beispielsweise ein PCMCIA-Modul, das eine 3D-Soundkarte von IBM enthält. Mit dem kleinen Adapter eröffnet sich eine völlig neue Sounddimension für tragbare Computer: 16 Bit Stereo-Sound mit einer Sampling Rate von 44.1 KHz, Wavetable Synthese mit 128 Instrumenten und integrierter Q-Sound brauchen sich vor vollwertigen Soundkarten nicht zu verstecken. Optional gibt es neuerdings auch Adapter, mit denen Sie einen handelsüblichen Joystick an Ihr Notebook anschließen können.

Um immer und überall mit vollem Büro-Komfort einsatzbereit zu sein, schrumpft die Computer-Peripherie weiter zusammen. Unerläßlich für jeden Business-Man ist auch ein handlicher Drucker, den unterschiedliche Hersteller Laptop-kompatibel anbieten. Logitech bietet darüberhinaus seit Jahren putzige Handscanner an: Geräte wie der „Scan Man Color 2000" werden an den Parallel-Port des Rechners gestöpselt und scannen Bilder in einer Auflösung von 400 x 800 dpi in 24-Bit-Farbtiefe.

Das Angebot und die Leistung moderner Notebooks ist sehr verlockend. All das kleine, niedliche Zubehör weckt den Spieltrieb im Mann, erst wenn Sie zusammenzählen, was eine komplette Ausstattung kostet, werden Sie überlegen, ob Sie sich nicht doch lieber einen 200-MHz-MMX-PC für das gleiche Geld kaufen.

Von PCMCIA zur "PC-Card"



Flexibler Standard: Auch um die Verbindung zur Telefonleitung kümmern sich spezielle PCMCIA-Karten.

Glücklicherweise hat sich die Industrie mit der "PC-Card" auf einen neuen Namen für PCMCIA-Karten geeinigt, denn Insider belächelten die Abkürzung ("Personal Computer Memory Card International Association") seit Jahren als "People Can't Memorize Completely Idiotic Acronyms".

Der 1990 verabschiedete Standard (zusammen mit JEIDA 4.0 – Japan Electronic Industry Development Association) für scheckkartengroße Speichermodule wurde 1991 auf PCMCIA 2.0 erweitert, was die Spezifikation um weitere I/O-Funktionen ergänzte. Erst damit wurden PCMCIA-Karten vom reinen RAM-Speicher zum universellen Träger von Festplatten, Modems und Netzwerkadaptern. Das PCMCIA-Konsortium bestand unter anderem aus den Firmen Intel, Microsoft, Apple, Lotus, IBM und Toshiba.



Drei Typen des PCMCIA-Standards wurden seit 1990 eingeführt. Typ-3-Karten fassen sogar Ein-GByte-Festplatten!

Anfang 1995 wurde der 2.0-Standard zur aktuellen PC-Card-Spezifikation weiterentwickelt, die in der Tabelle rechts angerissen ist.

Die engen Abmessungen von PC-Cards zwingen zur extremen Miniaturisierung. Mittlerweile gibt es jedoch Typ-III-Festplatten im GByte-Bereich oder gar komplette D-Netz-Empfänger zum Einstecken für den reibungslosen Faxempfang.

PC-Card-Spezifikationen

Länge:	85 mm
Breite:	54 mm
Höhe:	Typ I: 3,3 mm Typ II: 5 mm Typ III: 10,5 mm
	68-poliger Anschlußstecker
	5V oder 3,3V Betriebsspannung
	nicht mehr als 100 mA Stromverbrauch beim Initialisieren

AUSGEWÄHLTE FEATURES:

XIP:	eXecute In Place: Anwendungen laufen direkt auf der Karte
CardBus:	ähnlich PCI-Bus, unterstützt 32-Bit-Bus-mastering/33 MHz
DMA:	Direct-Memory-Access-Fähigkeit
CIS:	Card Information Structure: Die Karte gibt dem Host Infos über Fähigkeiten und Konfiguration

Freecom Traveller CD

Ein externes Hochleistungs-CD-ROM für unterwegs: Das graue, flache, 450g-schwere "Freecom Traveller" (17,3 x 13,6 x 2,0 cm) läßt CDs immerhin mit zehnfacher Geschwindigkeit rotieren. Angeschlossen wird es über einen PCMCIA-Adapter vom Typ II, der im Lieferumfang bereits enthalten ist. Das Laufwerk liest Photo-CDs ebenso wie normale Multisession-CD-ROMs. Die Datenübertragungsrate erreicht je nach Rechner bis zu 1,5 MByte in der Sekunde, die mittlere Zugriffszeit liegt bei 180 ms.

Den Strom zieht das Laufwerk entweder über einen optional erhältlichen Akku oder über das mitgelieferte Netzgerät. An der rechten Seitenfläche sind der Ein/Aus-Schalter, der Netzgerätstecker, ein Kopfhöreranschluß und das PCMCIA-Interface untergebracht. Auf der Lade informieren Sie eine grüne und ein rote LED über den Zustand des Laufwerks. Bedienungselemente für den reinen Audio-Betrieb fehlen, obwohl das Gerät natürlich auch Musik-CDs verträgt.

TRAVELLER CD
ZIRKA-PREIS: **500 MARK**
HERSTELLER: **FREECOM**

FAZIT: Klein, leicht und leistungsfähig: Das "Traveller"-CD-ROM ist der ideale Reisebegleiter. Enttäuschend ist lediglich, daß ein Akku im Lieferumfang fehlt und CD-Audio zwar unterstützt wird, aber ohne Bedienungselemente auskommen muß: Als Musik-"Discman" ist der Traveller nicht geeignet.



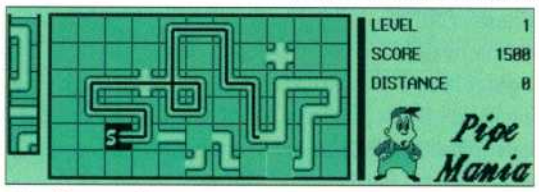
In den PCMCIA-Karten läßt sich so gut wie jeden Hardware unterbringen. Neben RAM-Speicher versorgen Sie spezielle PC-Cards auch mit einem Modem, dienen als Netzwerk-Adpater (rechts) oder als Interface für ein externes CD-ROM (links: Lieferumfang des "Freecom Traveller").

Organizer und PDAs: Kleinhirn in der Hosentasche

VON ANDREAS ULRICH

Palmtops und Organizer, einst als Spielzeuge für verbissene Elektronik-Freaks verlacht, werden handlicher, billiger und freundlicher. Für den modernen Computer-Freund ist eine Reise ohne den elektronischen Filofax kaum mehr vorstellbar. Mit den Minirechnern läßt sich allerhand anstellen...

PDAs und Organizer hat mittlerweile fast jeder Hersteller im Programm, von Canon über Sharp bis zum US-Oldie Texas Instruments. Die Pocket-Minis, kaum größer als ein Taschenrechner, unterscheiden sich drastisch in Preis und Leistung. Einfache Adress- und Telefondatenbanken bekommen Sie im Warenhaus bereits ab 50 Mark. Soll der Knirps mehr auf dem Kasten haben, als die Telefonnummer der Freundin, dann greifen Sie tiefer in die Tasche: Für ein Palmtop, das Textverarbeitung und Tabellenkalkulation beherrscht, zahlen Sie 500 Mark und mehr. Das untere Ende des Spektrums leistungsfähiger Organizer markiert der "Sienna" des Marktführers Psion: Das Gerät im modischen Gehäuse und Farbe nach Wahl verfügt über 512K-Speicher, legen Sie einen Hunderter drauf, bekommen Sie ein MByte. Tabellen und Notizen übertragen Sie bei PDAs dieser Preisklasse mit einem Kabel zum PC.



Für die populären Organizer von Psion werden sogar Spiele entwickelt. Titel wie der Grübelklassiker "Pipemania" (Bild) machen sich prächtig auf dem hochwertigen Display der "Serie 3c".

Ab 1.000 Mark erhalten Sie dann ein Büro im Westentaschenformat: An Palmtops wie den "ZR 5800 G" von Sharp können Sie sogar ein Handy stöpseln, um Faxe und eMails zu versenden – mit dieser Kombination bleiben Sie unterwegs immer erreichbar und up-to-date.

Ausgefallener ist das umstrittene "Newton Message Pad" von Apple. Statt auf Mini-Tasten, schreiben Sie mit einem Stift auf's Display. Die integrierte Schrifterkennung funktioniert (in der bereits dritten Newton-Generation) erstaunlich gut, aber nicht perfekt. Eine ähnliche Technik verwendet der "Pilot" von US-Robotics und das "Omni Go" von Hewlett Packard.



Psion Siena

Da Elektronik und Batterien im Deckel untergebracht sind, leidet der kleine Psion an chronischer Kopflastigkeit. Doch trotz des Mini-Bildschirms läßt es sich mit dem "Siena" gut arbeiten. Die Textverarbeitung ermöglicht halbwegs komfortables Schreiben, wobei aber die Tastatur teilweise für Probleme sorgt: Ein genauer Druckpunkt ist auf der Folientastatur nicht spürbar, bei eiligem Schreiben lassen Sie einzelne Zeichen aus oder zaubern Sie durch ungleichmäßigen Druck doppelt auf den Bildschirm. Über eine RS-232- oder Infrarot-Schnittstelle tauscht der Siena Daten mit anderen Psion-Palmtops oder entsprechend ausgerüsteten Druckern aus. Nur das fehlende PCMCIA-Interface beschneidet den Einsatz und hindert den Siena am Eintritt in die Palmtop-Oberklasse.

SIENA
ZIRKA-PREIS: **500 MARK**
HERSTELLER: **PSION**

FAZIT: Trotz unsensibler Tastatur läßt es sich mit dem Siena vernünftig arbeiten. Wer seinen Organizer nicht primär zur Kommunikation nutzen möchte (PCMCIA-Schnittstelle fehlt!), greift zu.

Psion Serie 3c



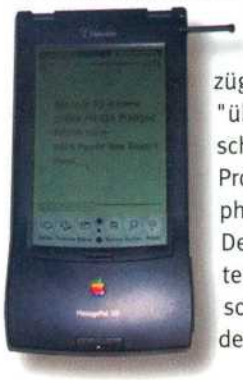
Eines der leistungsfähigsten und flexibelsten Geräte auf dem Markt ist der Psion "Serie 3c". Mit einem Handy via PCMCIA kombiniert, ersetzt der 280-Gramm-Winzling ein komplettes Büro. Sie können Faxe schreiben und versenden, aber nicht empfangen. Damit erschöpfen sich die Kommunikationsfähigkeiten nicht: Das Gerät empfängt SMS-Nachrichten, arbeitet als 9600bps-Modem und läßt s ich via Centronics an einen Drucker anschließen. Über zwei Schnittstellen erweitern Sie den Speicher und installieren zusätzliche Software. Die Bedienung über Pull-Down-Menüs ist simpel, ein Blick in das dicke Handbuch nur selten notwendig. Die Tastatur arbeitet akkurat, Fehler entstehen meistens nur durch ungenaues Drücken oder zu dicke Finger. Hervorragend ist das Softwareangebot, auch wenn uns 60 Mark für ein Spiel etwas teuer vorkommen. Für Spiele wie z.B. die Adventures von Infocom ist das Display übrigens tadellos geeignet.

SERIE 3C
ZIRKA-PREIS: **1.000 MARK**
HERSTELLER: **PSION**

FAZIT: Zurecht ist der "große" Psion das meistverkaufte Palmtop. Mit den integrierten Programmen läßt sich anständig arbeiten, alle wichtigen Schnittstellen sind vorhanden, die Tastatur reagiert akkurat. Nur der hohe Preis schreckt ab.

Newton Message Pad 130

Größer und schwerer als anderen Palmtops ist der "Apple Newton", in dessen Inneren eine 20MHz-RISC-CPU des englischen Herstellers ARM arbeitet. Auf eine Mini-Tastatur verzichteten die Apple-Konstrukteure, statt dessen setzt der Newton seit jeher (und auch bei der neuen Variante, die in wenigen Wochen erscheint) auf einen druckempfindlichen Bildschirm mit speziellem Schreibstift.



Mit etwas Skepsis malten wir Schriftzüge auf das Display, doch der Newton "übersetzte" alles tadellos. Schreiben Sie schnell und schlampig, hat das Gerät mehr Probleme mit dem Entziffern der Hieroglyphen und verwechselt einige Buchstaben. Der Newton verfügt über eine Adress-Datenbank, ein Notizbuch, Taschenrechner sowie Faxsoftware, mit der Sie sowohl senden als auch empfangen können.

NEWTON MESSAGE PAD 130
ZIRKA-PREIS: **1.200 MARK**
HERSTELLER: **APPLE**

FAZIT: Der Vorteil des Newton liegt im große Software-Angebot und den tadellosen Kommunikationsfähigkeiten. Zum Schreiben längerer Texte eignet sich der Newton jedoch nicht.

Kameras und Camcorder:

In Zukunft nur noch digital?

VON ANDREAS ULRICH UND WINNIE FORSTER

Sie ärgern sich über die horrenden Beträge, die Ihnen das Fotolabor bei jeder Entwicklung abknöpft? Dabei benötigen Sie – digitale Technik sei Dank – nur einen PC, einen Farbdrucker und eine digitale Kamera, um Ihre Schnappschüsse ins Album zu kleben.

Nach den mäßigen Ergebnissen der ersten Modelle drängen heute alle Kamera-Hersteller mit digitalen Apparaten auf den Markt. Die Kosten sind gefallen, die Dimensionen geschrumpft und die Bildqualität hat sich erheblich verbessert – an traditionelle Fotos kommen aber erst Kameras ab 10.000 Mark heran. Billige Modelle, wie die DC20 von Kodak, erhalten Sie bereits für 500 Mark. Mit diesen Low-End-Geräten lassen sich passable Fotos machen, an Vergrößerungen ist jedoch nicht zu denken. Haben Sie den Speicher der Kamera vollgeknipst, verbinden Sie den Fotoapparat mit Ihrem PC, um die Bilder auf die Festplatte zu übertragen, zu bearbeiten, umzufärben oder Ausschnitte zu wählen. Um Ihre Bilder in Photo-Qualität auf Papier zu bringen, benötigen Sie freilich einen Drucker.



Mit vier "DCR"-Modellen von 4.000 bis 9.000 Mark drängt Sony auf den digitalen Handycam-Markt

Einige Firmen (z.B. Sega und Papyrus) haben bereits Spiele angekündigt, bei denen Sie digital erstellte Porträts einbauen können, um z.B. einen "NASCAR"-Piloten mit Ihrem Konterfei auszustatten. Auch für HTML-Programmierer sind Digi-Kameras optimal: Die Bildqualität eines Low-End-Geräts reicht locker für das WWW.

Der nächste Schritt für den High-End-Freak ist die digitale Handycam: Nachdem JVC ein schmuckes Gerät auslieferte, ist auch die Konkurrenz aktiv geworden. So beseitigen die DCR-Handycams von Sony viele Mängel des JVC-Konkurrenten: Das Display der Sony DCR PC 7 (Preis: 4.500 Mark) ist ausklappbar, was die Bedienung erleichtert, auch die manuelle Steady-Cam wird Profiansprüchen eher gerecht.

Kodak DC20

Das günstigste Modell aus dem Hause Kodak schlägt immer noch mit 500 Mark zu Buche. Die kleine Kamera nimmt Bilder in der Auflösungen 320 x 240 oder 493 x 373 in 24-Bit-Farbtiefe auf, wobei der interne 1-MByte-Speicher acht Bilder in hoher Auflösung schluckt bzw. 16 in der niedrigen. Ein mitgeliefertes Kabel verbindet die Kamera mit der seriellen Schnittstelle Ihres PC. Mit dem Programm "Photo Enhancer" können Sie Bilder aus der Kamera auslesen und weiterbearbeiten. Auch die mitgelieferte DC20-Version des spektakulären Morph-Programms "Kais Power Goo" liest die Schnappschüsse direkt aus dem Speicher.



Testoptiken: Diese beiden 493x373-Pixel-Bilder entstanden bei Kunstlicht mit der Kodak DC 20 und schlucken rund ein halbes MByte.



DC20
ZIRKA-PREIS: **500 MARK**
HERSTELLER: **KODAK**

FAZIT: Die DC20 ist ein nettes Spielzeug, der begrenzte Speicher und die mindere Bildqualität lassen grandiose Schnappschüsse, aber keine professionelle Verwendung zu. Da auch Software wie "Kai's Power Goo" serienmäßig beiliegt, ist der Preis von 500 Mark durchaus gerechtfertigt.

JVC GR-DV 1

Schnucklig sieht Sie aus, die erste Digi-Kamera aus dem Hause JVC. Den Spaß der japanischen Ingenieure bei der Entwicklung ihrer Hardware-Revolution merkt man dem silbernen, knapp Tetrapack-großen Gerät an. Ob die gewitzten feinmechanischen Einfälle den rauhen On-The-Road-Einsatz überstehen, bleibt dahingestellt; auch ist die Bedienung der Schalter, Regler und Lifte nicht ohne Handbuch-Studium ersichtlich. Bei unserem Feldtest flog uns ein Plastik-Bruchstück um die Ohren – wir haben bis heute nicht herausgefunden wozu es gehört, eine Beeinträchtigung war nicht zu spüren. Die Kamera liegt gut in der Hand, da das Mini-Display aber nicht verstellbar ist, fällt es schwer, längere Takes ruhigzuhalten. Das Bild hat einen leichten MTV-Touch, ist aber überraschend gut. Der Digi-Zoom enttäuscht jedoch und auch schlechte Lichtverhältnisse machen der JVC-Kamera ernste Probleme – in dieser Preisklasse steht das Gerät aber damit nicht alleine.

GR-DV 1
ZIRKA-PREIS: **4.000 MARK**
HERSTELLER: **JVC**

FAZIT: Leistungsfähige Digital-Kamera mit schmuckem Design und gewaltigem Lieferumfang. Der Ansatz ist cool, vorsichtige Filmer warten aber auf die ausgereiftere zweite Generation.

Bei den Schnittstellen hat JVC gespart: Neben den Cinch-Buchsen für die Übertragung an einen Fernseher (das geschieht über die mitgelieferte Docking-Station, die alle typischen Video-Bedienungselemente enthält) existiert kein direkter, digitaler Ausgang und keine PC-Schnittstelle.

Mit der mitgelieferten Akku-Batterie bleibt die Kamera rund 30 Minuten im Einsatz, danach pausiert Sie auf dem ebenfalls mitgelieferten Ladegerät, das praktischerweise gleichzeitig als Netzgerät dient.





Die US-Firma Reflections, von der auch die Display-Technologie des glücklosen "Virtual Boy" von Nintendo stammt, entwickelte eine Möglichkeit selbst handbeschriebene Faxe unterwegs zu empfangen.

Mobil ins 21. Jahrhundert

VON MICHAEL KIM

Die mobile Zukunft wirft ihre Schatten voraus: Cyborgs taumeln online, aber halbblind durch die Forschungszentren von Massachusetts, Manager schleppen kiloschweres High-Tech, um immer erreichbar zu sein. In den überfüllten Metropolen Japans orientiert man sich bereits mit satellitengestützten GP-Systemen.



In Zusammenspiel mit dem Handy stellt "Faxview" zugesandten Dokumente auf einem 864x256-Display dar. Der Speicher faßt rund 25 eMails und Faxe.

München 2040: Ein lauer Sommertag im Englischen Garten. Sie haben Muße und betrachten die aktuellen Bundesligaergebnisse, die über den unteren Rand ihrer halbdurchlässigen Brille tickern. Darüber rufen Sie jetzt noch Ihren Web-Browser auf. Ein geflüstertes "Techno" in Ihr Headset reicht, um "Mobile Netscape V2.3" auf die Suche nach neuaufgelegten Oldie-Platten der frühen 90er-Jahre zu schicken. Sie haben gerade die erste "Dave Angel"-Scheibe aufgetrieben (geschätzte Download-Zeit: 8 sec.), als ein leichtes Vibrieren am rechten Ohr einen Anruf per Satellit ankündigt. Mit kurzen Kopfnicken bestätigen Sie. Das Gesicht Ihres Chefs taucht Display-füllend auf und erinnert Sie an die eiseren Regel Ihres High-Tech-Jobs: Teures Firmenequipment ist für Privatrecherchen Tabu...



Sehen so die zukünftigen digitalen Notizzettel aus? Die brandneue "n.Hand"-Diskette (20 MByte) soll nach den Vorstellungen des Entwicklers Iomega alle mobil anfallenden Daten speichern – egal ob Fotos, Organizer-Infos oder GPS-Landkarten.



Mit dem Nokia 9000 Communicator kann man sogar per D-Netz im Internet surfen. Allerdings ist dieses Vergnügen nur zahlungskräftigen Nutzern mit viel Geduld zuzumuten: Bei 2400 Baud Übertragungsrate tröpfeln die Daten selbst von High-Speed-Servern nur buchstabenweise aufs Display – zum teuren D-Netz-Tarif.

Was für den stolzen Powerbook-Besitzer von 1997 wie Zukunftsmusik klingt, wird in den R&D-Abteilungen der großen Hardware-Bauer bereits Wirklichkeit. Seit den 80er-Jahren forschen die Wissenschaftler des renommierten Medialab am MIT an mobilen Informationstechnologien. Unter Leitung von High-Tech-Guru Nicholas Negroponte wird das selbstgeschaffene Equipment bereits am eigenen Leib getestet. Cyberbrillen, deren Head-Up-Displays über Funk mit dem Internet verbunden sind, sind Alltag bei den antennenbewehrten Medialab-Cyborgs. Hinderlich im täglichen Einsatz sind nur die kiloschweren Akku-Packs, die ständig mitgeschleppt werden müssen und die Mobilität eher einschränken als erweitern. Der bekannteste US-Cyborg ist sicherlich der Online-Freak, der seit Jahren als wandelnde Kamera durchs Leben streift und dank persönlich optimierten Equipments die Bilder ohne Pause ins Internet speist.

Doch nicht nur an Hochtechnologie-Forschungsstätten kommt man mit modernster Ausstattung in Berührung. Noch selten anzutreffen, doch stark im Kommen sind GPS-Empfänger (z.B. von Sony, 1.500 Mark). Diese handlichen Geräte tragen Sie locker im Rucksack und verhindern auf ausgedehnten Gebirgs- oder Wüstenwanderungen (aber auch in Megastädten wie London, Tokyo und Paris) die hoffnungslose Orientierungslosigkeit – sofern Sie damit umgehen können und die passende Landkarten-Software geladen haben. Den tatsächlichen Nutzen übersteigt der Prestigegewinn, dessen sich GPS-Träger in High-Tech-Kreisen erfreuen, momentan noch bei weitem.

Weltweit erreichbar: Nicht zu übersehen war das Satellitentelefon, das CNN-Reporter Peter Arnett bei seinen Live-Reportagen aus dem Golfkrieg dekorativ neben sich plazierte. Heutige Modelle kommen ohne regenschirmgroße Antennen aus: Das Inmarsat Mini-M von NEC (3.000 Mark) etwa begnügt sich mit einem DIN-A4-großen Uplink, die neuesten Iridium-basierten Modelle kommen sogar mit aufklappbaren Mini-Flügeln aus. Der Vorteil von Satelliten-Handys: Steht ein Satelliten-Netzwerk erst einmal komplett (bis zu 400 Satelliten im Orbit), kann man von jedem beliebigen Punkt der Erde seine Lieben daheim erreichen – zur Zeit für drei US-Dollar pro Minute.

Zukunftsweisend ist auch der "Nokia 9000 Communicator", D-Netz-Handy und Organizer in einem Gehäuse: Der etwas klobige Begleiter empfängt Faxe und eMails, merkt sich Telefonnummern und bietet sogar einen Internet-Browser. Bei den heutigen D-Netz-Gebühren ist dies allerdings ein teurer Spaß: Bei 1,89 Mark pro Minute fallen die 2000 Mark Anschaffungspreis kaum noch ins Gewicht. Nur der Akku begrenzt die Kosten: Spätestens nach zwei Stunden ist er leer.



NECs Satelliten-telefon "Inmarsat Mini-M" ist ebenso auf Erdtrabanten angewiesen wie ein GPS-Empfänger. Ein stark bewölkter Himmel verhindert den störungsfreien Datenempfang.

Obwohl viele Entwicklungen heute noch wie Spielereien wirken, zeigt die fortschreitende Digitalisierung bereits deutliche Auswirkungen: Digitales Audio/Video-Equipment im Westentaschenformat, mit dem Konzertaufnahmen und Videokopien in perfekter Qualität möglich sind, läßt Medien-Konzerne nervös werden. Immer mehr Menschen sorgen mit laut fiependen Handys und Pagern für Unfrieden oder lassen gar Flugzeuge abstürzen. Die einzige Grenze für den High-Tech-Mobilitätsfreak im 21. Jahrhundert ist die Schwerkraft – bei 20 kg ist Schluß.



Die Medialab-Cyborgs des amerikanischen MIT experimentieren mit der Technologie von morgen: Ausgestattet mit Funk-gestütztem Internet-Zugang, VR-Brillen und Tastaturen (die sich auch einhändig bedienen lassen) sind die Tüftler Vorreiter einer mobilen Zukunft. Ihr größtes Problem: Beim spazierengehen im Web zu surfen und dabei nicht über die eigenen Füße zu stolpern.

Mehr Speed für's Speichern

VON ANDREAS ULRICH

Im Vorfeld der CeBit '97 drängen neue CD-ROM-Laufwerke und -Brenner auf den Markt. Aus Aktualitätsgründen enthielten uns einige Hersteller ihre auslaufende Hardware für unsere Xtension-Reportage in Heft 3/97 vor, da sich "die neuen Geräte bereits in der Fertigung" befänden. Als "Xtended"-Nachschlag stellen wir Ihnen jetzt drei aktuelle Laufwerke dieser neuen Generationen vor.



Schlicht im Design, groß in der Leis-tung: Mit vierfacher Geschwindigkeit liest und schreibt der neue Teac-CD-Recorder.

Toshiba XM-5702B

XM-5702B
ZIRKA-PREIS: **350 MARK**
HERSTELLER: **TOSHIBA**

FAZIT: Mit seinen hervorragenden Werten gehört das Toshiba-Laufwerk zu den Spitzenreitern in der 12-fach-Klasse. Auch der Preis stimmt – wir können das CD-ROM uneingeschränkt empfehlen.

Das neue Jahr begrüßt Toshiba mit einem neuen 12fach-CD-ROM mit ATAPI-Schnittstelle. Das pfeilschnelle Laufwerk schafft eine mittlere Übertragungsrate von 1.800 KB/s und hat eine Zugriffszeit von 120 ms. Für die enormen Werte verantwortlich ist der neue digitale Signalprozessor und die Verbesserung der Fehlerkontrolle. Lesekopf und Motor wurden speziell für das neue 12-fach Laufwerk entwickelt, um eine maximale Leistung zu gewährleisten. Das CD-ROM kommt mit allen gängigen Standards zurecht. Spartanisch sind lediglich die Bedienungselemente: Ein einsamer Knopf zum öffnen und schließen der Schublade ist auf der Frontseite untergebracht. Die auf der mitgelieferten Diskette gespeicherten Treiber lassen sich problemlos installieren, ein recht langes Audio-Kabel sorgt für die Verbindung zur Soundkarte. Wahlweise können Sie das Laufwerk auch senkrecht im Rechner einbauen.



Günstig, aber schnell: Das neue 12x-CD-Rom von Toshiba.

TEAC CD-R50S

CD-R50SK
ZIRKA-PREIS: **1200 MARK**
HERSTELLER: **TOSHIBA**

FAZIT: Wer seine Arbeitszeit und die seines Rechners mit in die Preiskalkulation einfließen läßt, kommt mit dem Teac-Brenner dank der vierfachen Schreibgeschwindigkeit gut weg. Etwas mehr Bedienkomfort hätte dem Laufwerk nicht geschadet.

Optisch sieht man es dem Teac-Laufwerk kaum an, daß er CDs nicht nur lesen, sondern auch beschreiben kann. Dabei schafft der interne SCSI-Brenner sowohl beim Lesen als auch beim Schreiben immerhin vierfache Geschwindigkeit – das momentane Maximum. Im Mittel werden 600 KB Daten in der Sekunde übertragen, die Zugriffszeit beträgt ca. 220 ms. Weiterhin ist der Brenner mit einem MByte Datenpuffer ausgestattet. Das Outfit des Brenners ist funktionell, aber spartanisch: Nur eine Taste zum Betätigen der Schublade und ein LED zur Betriebsanzeige zieren die Frontseite des TEAC-Brenners. Auf der Rückseite wird mit Hilfe eines Jumpers die SCSI-ID-Adresse festgelegt. Damit Sie gleich loslegen können, finden Sie neben dem Laufwerk zwei Leer-CDs und das Programm „Win on CD", mit dem Sie alle CD-Standards kopieren. Auf ihren neuen CD-ROM-Brenner gewährt die Firma TEAC ein Jahr Garantie.

Yamaha CDR 100

CDR 100
ZIRKA-PREIS: **1200 MARK**
HERSTELLER: **YAMAHA**

FAZIT: Der CDR 100 ist ein schneller und zuverlässiger Brenner. Unangenehm ist das Laden der CDs über den Caddy-Umweg.

Frisch von der Fertigungsstraße rollt der "CDR 100"-Brenner von Yamaha,der sich mit seiner vierfachen Lese- und Schreibgeschwindigkeit ebenfalls in die Oberklasse einreiht. Das Auffälligste am Yamaha-Laufwerk ist die offene Oberseite des Gehäuses. Die dort freigelegte Mikroelektronik mahnt zum sorgfältigen Umgang mit der Hardware, entsprechend vorsichtig wird das interne SCSI-Laufwerk eingebaut. Yamaha setzt auch beim neuen CD-Brenner auf Caddys, ein CD-Träger ist im Lieferumfang enthalten. Eine Klappe schützt das Innere vor Verstaubung, auf Knopfdruck wird der Caddy automatisch ausgespuckt. Auf der Frontseite geben fünf LEDs Aufschluß über den Betriebszustand. Durch Kombination der Lämpchen werden insgesamt 13 Betriebsmodi angezeigt.



Oben ohne: Yamahas neuer 4-fach Brenner erlaubt einen Blick auf die Elektronik.

Vier Fronten-Krieg: G-Nome

VON TOBIAS SCHWEIKL

Selbst für Mech-Veteranen sind die komplexen Missionen von "G-Nome" ein harter Brocken. Damit Sie sich daran nicht verschlucken, nimmt Hawk-Jockey Tobias den Kampf mit der mutierten Echse auf.

MISSION 1-1: Renegade Mercs



Besteigen Sie Ihren Hawk und laufen Sie vom Startpunkt aus in Richtung des ersten Wegpunktes. Gehen Sie den ersten zwei Feinden 2 nicht entgegen, sondern biegen Sie nach links ab 1 und umrunden den Berg. Dort wartet ein einzelner Hawk. Erobern Sie ihn (nicht vernichten!) und greifen Sie nun die Zweiergruppe an. Wenn Sie Probleme haben, können Sie jederzeit auf den alten, intakten Hawk umsteigen.



MISSION 1-2: Drawbridge

Auf dem Weg zu Ihrem Hawk werden Sie von zwei Infanteristen attackiert 1. Halten Sie sich nicht lange mit ihnen auf und laufen Sie schnellstens zum Hawk. Erst dann vernichten Sie die beiden Fußsoldaten. Sie werden wahrscheinlich ein- bis zweimal aus dem Cockpit geworfen – nicht verzweifeln und schnell wieder einsteigen. Nun marschieren Sie zur Zugbrücke 2. Den Geschützturm auf der anderen Seite des Flusses schalten Sie durch gezieltes Feuer aus sicherer Entfernung aus. Sie verlassen nun Ihren Mech, betreten das Gebäude und lassen die Zugbrücke herunter.

MISSION 1-3: Convoy

Beenden Sie Ihr Infanteristendasein mit einem Sprung in den linken der beiden Mechs vor Ihnen 1. Das angreifende Fahrzeug wird locker vernichtet. Schalten Sie den Geschützturm neben dem Gebäude aus sicherer Entfernung aus. Dann verlassen Sie Ihren Hawk, betreten das Haus und notieren sich den vierstelligen IFF-Code.



Wieder in Ihrem Hawk, tippen Sie den Code ein. Sie können sich nun unerkannt dem aufs Ziel zumarschierenden Konvoi anschließen. 2

Nur beim Betreten der feindlichen Basis werden Sie noch einmal um die Bestätigung des Codes gebeten. Vor dem Zielgebäude springen Sie aus dem Hawk und erobern unter Feindfeuer das gegnerische Hauptquartier.

MISSION 1-4: LATLON

Der Auftrag besteht aus zwei Teilen. Zerstören Sie zuerst den Schildgenerator. Dazu locken Sie den einzigen Verteidiger aus der Reichweite des Raketenturms und erobern ihn. Der Raketenturm kann dann bequem aus sicherer Distanz angegriffen werden, der Schildgenerator ist Ihnen hilflos ausgeliefert. 1



Nehmen Sie sich nun die Verteidiger der Latlon-Station vor. Die feindlichen Hawks werden wieder einzeln auf's Korn genommen. Vorsicht: Wenn Sie zu nahe an die Basis geraten, holt Sie das feindliche Gasher-Geschütz aus dem Cockpit. Haben Sie zum Schluß auch das Geschütz unschädlich gemacht, betreten Sie das Latlon. Wieder draußen, steigen Sie in den herrenlosen Defensive-Hawk um und vernichten die Station. 2



MISSION 1-5: Rescue!

Ziel ist über die Zugbrücke zu gelangen. Sie arbeiten sich Geschützturm für Geschützturm den Fluß entlang. Die aus den zerstörten Türmen springenden Infan-

teristen können Sie ignorieren. 1 An die Brücke vorsichtig herantasten – der Gasher-Turm ist äußerst gefährlich. Außerdem werden noch der Panzerwagen und der verteidigende Hawk vernichtet. Zerstören Sie das Gebäude, bevor Sie Ihren schützenden Stahlkoloß verlassen und an der Brücke den IFF-Code aus dem Missionbriefing eintippen 2.

MISSION 2-1:

Ambush

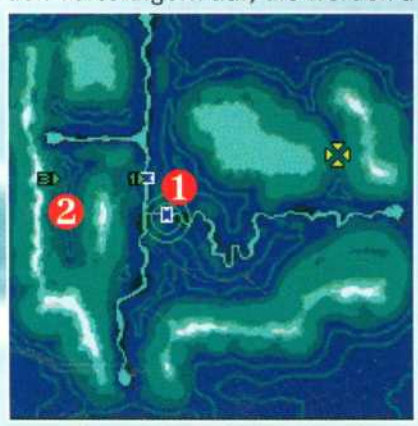
Nachdem Sie und Ihr Partner die beiden freien Hawks bestiegen haben, begeben Sie sich zum geplanten Treffen zu Waypoint One. Sie werden die beiden dort abgeworfenen Hawks kaum vor den angreifenden Feinden erreichen. Schalten Sie den linken der beiden besetzten Hawks mit Ihren Raketen auf lange Distanz aus, und erobern Sie den zweiten mit dem Gasher-Geschütz. 1 An Bord des neuen Vehikels geht es zum zweiten Waypoint. Unterwegs treffen Sie auf eine feindliche Versorgungsstation. Versuchen Sie das Gebäude ganz links zu zerstören, bevor eine Horde Infanteristen herausstürmt und den Raketenturm besetzt. Ihr Kumpel sprengt inzwischen das andere Gebäude 2. Es folgt ein kleiner Spaziergang zu Waypoint Two.



MISSION 2-2:

River Race

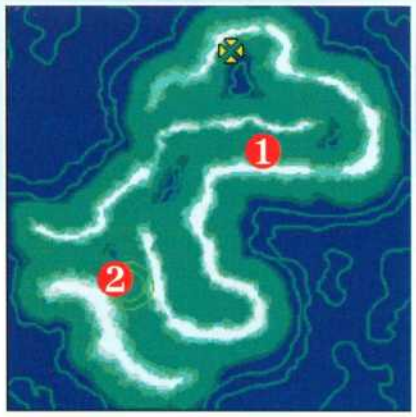
Ziel ist es, eine Latlon-Station zu zerstören. Bevor es soweit ist, erobern Sie den unbesetzten Geschützturm neben der Brücke 1. Halten Sie sich nicht mit den Verteidigern auf, die werden aus der Sicherheit des Turms erledigt. Sind alle gegnerischen Hawks und die zweite Brücke zerstört, betreten Sie das Kontrollgebäude der Ziehbrücke. Lassen Sie die Brücke herunter. Auf der anderen Seite erwartet Sie ein schwerer Assault-Hawk. Am besten versuchen Sie nahe an ihn heranzukommen und erobern ihn. Damit zerstören Sie dann den Schildgenerator und anschließend die Latlon-Station. 2



MISSION 2-3:

Canyon Maze

Ihre einzige Aufgabe ist es, Waypoint One zu erreichen. Sofort nach dem Start werden Sie von einem einzelnen Hawk überfallen. Am besten erobern Sie ihn. Wenn Sie dem Canyon folgen, prallen Sie an eine Energiebarriere. 1 Schalten Sie zunächst den Raketenturm



aus, dann zerstören Sie das Kraftwerk und die Barriere senkt sich. Wenn Sie nun weiterlaufen, zerstören Sie das zweite Kraftwerk auf Ihrem Weg so schnell es geht, denn aus einem Canyon-Arm schwärmen etliche Verteidiger. Anschließend laufen Sie schnellstmöglich zum Rendezvous-Punkt 2.



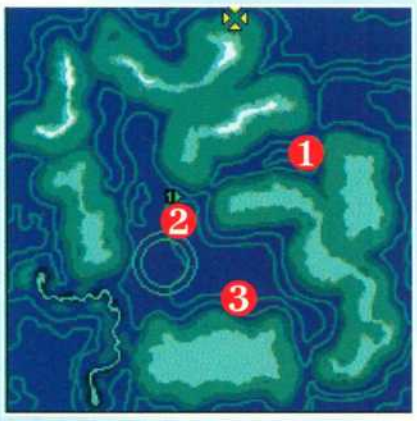
MISSION 2-4:

Egger

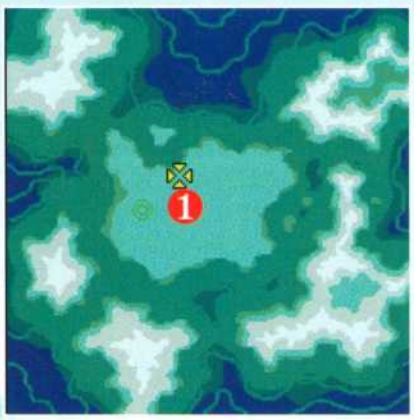
Ihre neue Partnerin Thane braucht einen Hawk. Nachdem Sie die ersten Gefechte mit feindlichen Hawks überstanden haben, locken Sie den bei der Basis stationierten Verteidiger zu sich heran. 1 Vorsicht vor den Geschütztürmen, nicht stehenbleiben! Geben Sie Thane das Signal zum Angriff auf den Hawk. Hat sie dessen Piloten getötet, befehlen Sie Ihr, das Vehikel zu besetzen 2. Ihre Aufgabe besteht nur darin, das Unternehmen zu Überwachen und am Leben zu bleiben.

MISSION 2-5:

The Citadel Approach



Fahren Sie mit dem Kampffahrzeug zum freien Hawk und besteigen Sie diesen 1. Damit durchbrechen Sie die Geschützturmverteidigung und betreten das Pop-Up-Tower-Kontrollzentrum. Ändern Sie den IFF-Code der Geschütztürme zu ihren eigenen 2. Wieder draußen zerstören Sie mit Hilfe des Panzerfahrzeugs, Ihres Partners und des eigenen Hawks die feindlichen Mechs. Nach der Meldung von Thane schlagen Sie sich zum Lift durch und betreten ihn zu Fuß 3.



MISSION 2-6:

Battle in the Clouds

Der Plan ist einfach: Besteigen Sie einen der freistehenden Geschütztürme und vernichten Sie alle Angreifer. Leider ist die Ausführung schwieriger: Sie sollten mit voll aufgeladenen Geschützen feuern, wenn Sie ein Ziel sicher im Visier haben. Lassen Sie die Angreifer nicht zu nahe herankommen. Ansonsten hilft hier: Augen zu und durch 1.

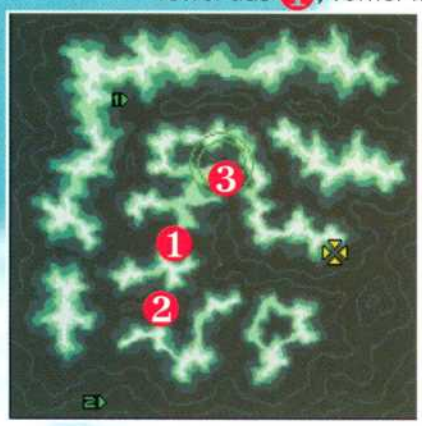
MISSION 3-1:
Scorp Crossing

Zu Fuß erobern Sie den Transporter am ersten Wegpunkt. Den Wachsoldaten ignorieren Sie zunächst und schießen erst aus der Sicherheit des Panzerfahrzeugs 1. Vergessen Sie nicht Ihre Kollegen aufzusammeln, bevor Sie sich dem Scorp-Konvoi (Waypoint Two) anschließen 2. Nach einem Scharmützel mit einer Union-Patrouille fahren Sie geschlossen am Zielpunkt ein 3.



MISSION 3-2:
Sheridan's Plan

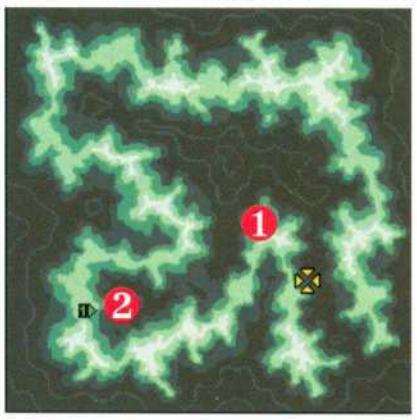
Eine sehr schwierige Mission. Mit Unterstützung Ihrer Partnerin schalten Sie den Ihnen zugewiesenen Mason-Tower aus 1, vorher kümmern Sie sich um dessen Verteidiger. Dann senden Sie ein Signal an Thane, die daraufhin den Schildgenerator 2 vernichtet. Mit letzten Kräften stürmen Sie nun das Latlon-Array. Den Weg zurück müssen Sie sich zum Glück nicht mehr erkämpfen, die Mission ist sofort geschafft 3. Für die harten Kämpfe gilt das erste Gesetz von "G-Nome": Erobern Sie einzelne Hawks, statt sie zu vernichten!



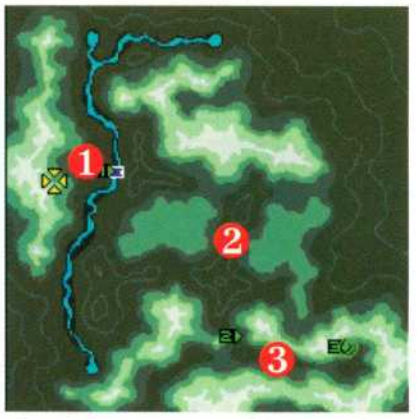
MISSION 3-3:
Raid on Ur-Ulit

Eine leichte Mission mit einigen kritischen Stellen. Fahren Sie an der Bergflanke zu Ihrer Linken entlang, bis Sie die Minenwarnung erhalten 1. Immer schön langsam, sonst rollen Sie in das Minenfeld. Um die richtige Schußposition zu finden, benötigen Sie viel Fingerspitzengefühl.

Steuern Sie eine Ihrer Visom-Raketen auf den Scorp-Scout, um ihn aus der Reserve zu locken 2. Es hilft manchmal, alle zehn Raketen in die übrige Basis zu feuern, den Scout ins Visier zu nehmen und auch ohne Trefferchance loszuballern – irgendwann kommt er aus seinem Loch gekrochen. Mit der Tastenkombination "Strg+86" kontrollieren Sie die Selbstzerstörung Ihres Panzers. Sie erwarten den Scout zu Fuß hinter einer Bergkante. Rollt der Scout um die Ecke, töten Sie den Fahrer mit Ihrem Egger (genau zielen). Dann besteigen Sie mit Ihren Teammitgliedern den Scout und schnallen sich an.



MISSION 3-4:
Ur-Alr



Benutzen Sie den Ionenwerfer, um als erstes den Mason-Turm aus dem Weg zu räumen, dann zerstören Sie in aller Ruhe den Raketenturm und das Kraftwerk auf der anderen Seite des Flusses 1. Lassen Sie Thane aussteigen und die Kontrollstation mit dem Egger-Gewehr angreifen. Den flüchtenden Infanteristen töten Sie. Dann steigen Sie selber aus und erobern die nun leere Kontrollstation.

Nachdem Sie die Brücke heruntergelassen und den Fluß überquert haben, kommt es zu einem kleineren Scharmützel auf der anderen Seite. Am besten erobern Sie den Hawk, daß spart Panzerung 2. Vom Treffpunkt bei Waypoint Two geht es dann ab in Richtung Ur-Alr bei Waypoint Three. Dort kommt es zu heftigen Feuergefechten mit den Verteidigern 3.

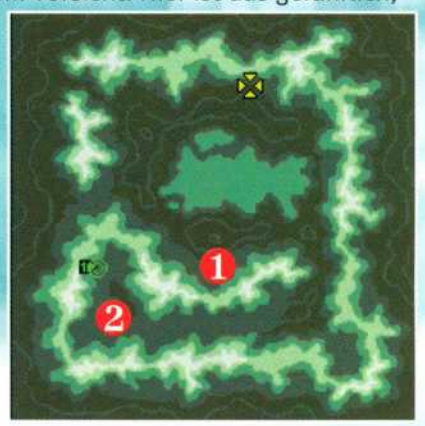


MISSION 3-5:
Ion-Strike

Die Mission ist relativ einfach: Sie arbeiten sich Schritt für Schritt an die feindliche Basis heran. Die beiden Mason-Türme erobern Sie am besten, bei einem Schlagabtausch verlieren Sie zuviel Panzerung. Das Labor liegt dann hilflos vor Ihnen. Machen Sie es platt! 1.

MISSION 4-1:
Captured!

Zuerst vernichten Sie das Kraftwerk zu Ihrer Rechten 1. Die bewachenden Raketentürme machen Sie unschädlich, indem Sie deren Besatzung mit dem Gasher raustreiben und töten. Vorsicht: Hier ist das gefährlich, da Sie als Infanterist leicht im Kreuzfeuer getötet werden können. Der Weg zum Hauptquartier ist jetzt frei 2.



Haben Sie alle Verteidiger ausgeschaltet und das Gebäude erreicht, ist die Mission geschafft.

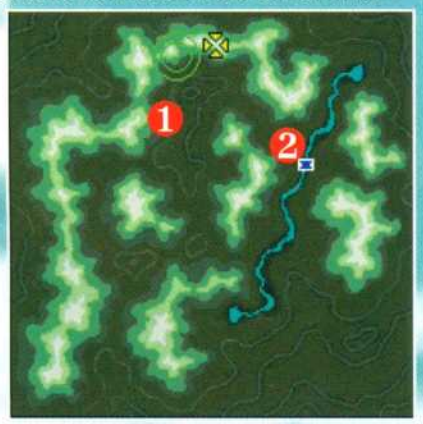
MISSION 4-2:
Scorp Defense

Schnappen Sie sich einen freien Geschützturm und zielen Sie auf alle ankommenden Feinde. 1 Problematisch sind nur die aussteigenden Infanteristen, holen Sie sich die Hilfe Ihrer Partner bei deren Vernichtung. Ist die



Ein Denkmal für die "G-Nome"-Programmierer. Die Mount-Rushmore-Persiflage erblicken Sie via "Mother mourn us"-Eingabe im PDA-Menü (Strg-F1). Frohes Suchen!

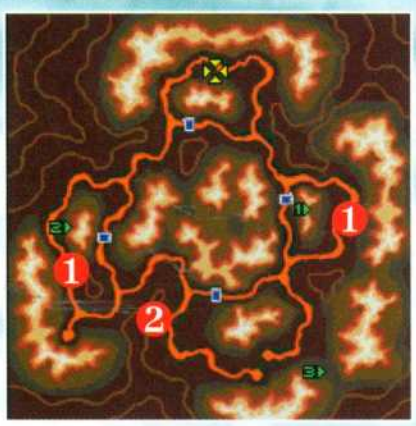
Angriffswelle abgeschlagen, verlassen Sie den Turm und besteigen einen freien Hawk. Zusammen mit Ihren Partnern rücken Sie zur Brücke vor. Lassen Sie einen Ihrer Kollegen den Raketenturm besetzen 2. Sie locken in Ihrem Hawk die Feinde in dessen Reichweite. Vorsicht: Geraten Sie nicht in die Schußlinie Ihres Kumpels im Raketenturm! Sind alle Gegner vernichtet, ist die Mission geschafft.





Sie sollten keine Probleme mehr haben sich bis zur Kontrollstation durchzuarbeiten und die Brücke mit dem Kontrollgebäude zu senken 2. Bleiben Sie dabei vorsichtig und wagen Sie sich nicht zu weit auf einmal vor.

MISSION 4-3:
War Zone



Achten Sie darauf Ihre beiden Kollegen bei sich zu halten, die verzetteln sich nämlich gerne in sinnlosen Scharmützeln. Klappern Sie die ersten beiden Waypoints ab 1 und erobern Sie die mit allen Partnern. Vergessen Sie nicht das Minen-Kontrollgebäude zu zerstören, bevor Sie sich auf den Weg zu Waypoint Three machen 2.

MISSION 4-4:
General Delivery

Das Problem hier ist das Minenfeld. Um es zu passieren, kämpfen Sie sich den Weg frei bis zu dem unbekannten Gebäude 1. Wenn Sie es in die Luft jagen, wird das Minenfeld gesprengt und der Weg ist frei.

MISSION 4-5:
Sheridan's Lair

Sie haben es fast geschafft. Bei dieser Mission ist es nicht nötig alle Gegner zu vernichten. Mit dem Assaulthawk kämpfen Sie sich den Weg zur Energiebarriere vor dem Labor frei 1. Steigen Sie dort aus und benutzen Sie den Hawk als Schild gegen die Raketenwerfer auf dem Hochplateau. 2 Halten Sie es zehn Sekunden im Visier, der Ionenschlag löst das Problem 3. Der Endkampf be-



MISSION 4-6:
Mano-A-Mano



Die Bonusmission zum Schluß: Geben Sie Sheridan alles, was Sie haben und machen Sie ihn fertig 1!
Sind Ihre Differenzen mit Sheridan auf die harte Tour ausgetragen, dann lehnen Sie sich zurück und genießen den Abspann.



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 - 0
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**.

Ubi Soft

POD

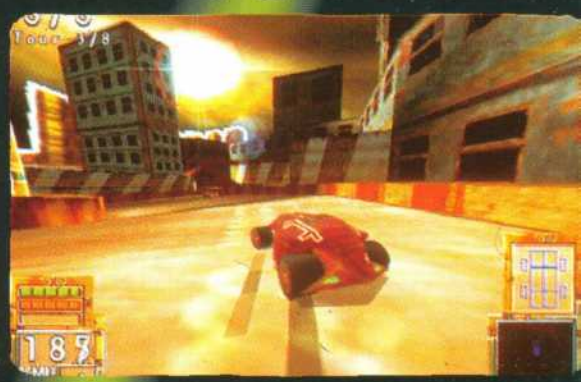
Planet Of Death

+ Multiplayerfähiges Endzeitrennen für bis zu 8 Spieler, im Netzwerk, über Internet, Modem oder Split-Screen
+ Realistisches Fahrverhalten in Echtzeit 3D-Grafik
+ Eigene Webpage für neue Fahrzeuge, Rennstrecken, Ghost, ...

www.ubisoft.com







© 1997, Ubi Soft Entertainment / Gestaltung: Rene Wingerath, Monheim am Rhein

Vertrieb:

Windows CD-ROM PC

✆: 0211/ 33 80 00



VICTORY 3D

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