Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045

COMPUTEC VERLAG

PC ACTION CD

DAS PROFI

12/97

NUR 7,90 DM +CD-ROM



Mega-Test auf sieben Seiten

F1 Racing Simulation

Angespielt: Schön wie noch nie!

Wing Commander Prophecy

Kultfilm: Westwoods neues Meisterwerk?

BLADE RUNNER™

Extra-Beilage Star Wars Monopoly

MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL

Jedi Knight
Dark Reign
Lands of Lore 2
Incubation
Joint Strike Fighter

MIT CD-ROM

I-COVER® ges. geschützt: Herstellung U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

Computer Bild CD-Qualität

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Hardware Xtra: Die besten Soundkarten und Monitore für den Weihnachtseinkauf

Schon getestet: NBA Live 98, Tomb Raider 2, Nuclear Strike, Zork Großinquisitor

4 394104 507906 12

BROOOOM!

Dramatische Szenen spielten sich während der Formel 1-Saison 1997 in den Redaktions-Räumen der PC Action ab. An den Rennwochenenden waren die besten TV-Plätze schnell vergeben. Spieletests, Interviews und Kommentare mußten so manchen Samstag und Sonntag für mindestens zwei Stunden ruhen. Just nachdem der Reiz des realen F1-Zirkus´ sein jähes Ende am Seitenschweller eines Williams-Renault fand, stieg das PCA-Team in die virtuellen Cockpits am PC.



Christian B.: Näng, nääng, näääng, näääääng, näääääää.....

Harald: Oh Mann, der Kollege Bigge dreht jetzt völlig durch.

Alex: Von wegen durchdrehen, das war doch ein Bombenstart.

Herbert: Ja supertoll! Ich stand auf Pole, bis mich unser „Renn-Profi" schon in der ersten Kurve in die Kiesbett-Walachei gekickt hat.

Christian M.: Wartet nur ab. Seit ein paar Wochen weiß doch jeder, daß am Ende nur die Wasserstoffblonden ganz oben stehen.

Christian B.: Ja, ja, immer schön weiterträumen, Freunde. Es kann nur einen geben! Ich hab' schon vor dreißig Jahren meinen Kinderwagen selbst gesteuert. Da wollt Ihr Frischlinge mir jetzt an den Karren fahren?

Harald (flüstert zu sich): Jetzt im Windschatten aus der Kurve herausbeschleunigen, auf der Geraden langsam heransaugen und dann den Kollegen Bigge voll ausbremsen. Hehe!

Christian B.: Hoppla, dem Herrn Fränkel mach' ich aber schnell die Tür zu.

Alex: Schaut sie euch an, die Streithähne da vorne. Da kann ich ganz cool hinterherfahren, in spätestens drei, vier Kurven endet das sowieso in einer großen Staubwolke. Und dann bin ich der PS-Macker hier.

Herbert: Die gehören alle nach Paris vor das FIA-Gericht zitiert, die Spinner. Wohl noch nie was von „Partner der Straße" gehört. Die werden sich nie so ein goldenes Unfallfrei-Abzeichen auf den Kühler schrauben dürfen wie ich.

Christian M. (lacht leise): Hihi, die haben alle die gelbe Flagge übersehen. Das wird ein ganz schönes Gedränge in der Boxengasse an der Zehn Sekunden-Penalty-Linie geben.

Christian B.: Penalty?

Harald: Penalty?

Alex: Penalty?

Herbert: Penalty?

Christian M. (winkt zur Boxengasse): Halloooo da draußen! Immer schön absitzen.

Christian B., Alex, Herbert, Harald (erschrocken): MÜÜÜÜÜÜÜÜLLLLLLEEEEEEEEER!!!!!!

(Es scheppert gewaltig im Off – plötzlich kullert den Herren an der Penalty-Linie ein Lenkrad vor die Füße.)

Alex (grinst): Hat's ihn also doch noch erwischt, unseren Wasserstoff-Schumi...

Christian M. (sammelt seine Gliedmaßen vom Boden auf): Ich glaub, jetzt wär' eine Runde Theme Hospital angebracht, meine Herren...

DIE REDAKTION

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
schmökert in dem Wälzer „Verbundwerkstoffe - selbst gemacht" und will bald sein erstes eigenfabriziertes Monocoque vor den PC stellen.

CHRISTIAN BIGGE, 30
WiSims, Sport- und Rennspiele
hat die Fi-Fa-Fu-ssballschuhe zunächst eingemottet und testet die Gummimischung seiner Turnschuhe auf mechanischen Grip.

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
wird nach Sid Meier's Gettysburg ganz sicher nie einen Urlaub in den USA mit Besichtigung historischer Stätten unternehmen.

HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
findet nach dem Test von Dreams to Reality schwer in die Realität zurück und träumt von Wichteln, hüpfenden Toastern und fliegenden Blauwalen.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
wälzt Venedig-Reiseführer und macht den Motorboot-Führerschein, weil er im Canale Grande auch mal so coole Stunts hinlegen will wie Lara Croft.



TEST DES MONATS:

F1 RACING SIMULATION

SEITE 84

Gang rein, und ab geht die Post: Mit der F1 Racing Simulation hat Ubi Soft einen Meilenstein geschaffen. Der nahezu unglaubliche Realismus in Kombination mit einer bislang nie dagewesenen Grafik macht die neue Formel 1-Simulation zur Genrereferenz. Weil das spielerische Ereignis derart viel bietet, verraten wir Ihnen in einem siebenseitigen Test, auf was sich Wohnzimmer-Schumis freuen dürfen.

INHALT

RUBRIKEN

Auftakt 5
Bestseller 188
Bewertungen 83
Die Redaktion 5
Impressum 83
Inhalt Spieletips 191
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 256
Referenz-Spiele 188

AKTUELLES

Hit Countdown 13
Jobs in der Spielebranche 24
Spiele-News 8
Vermischtes 18

VORSCHAU

Battlezone 68
CART Precision Racing 50
Close Combat 2 78
Deathtrap Dungeon 60
Die by the Sword 56
F22 ADF 48
Flying Saucer 42
Herrscher der Meere 64
Longbow 2 44
Lords of Magic 74
Oddworld 58
Quest for Glory 5 76
Rising Lands 72
TOCA Racing 52
Wing Commander Prophecy 38

TESTS

AHx-1 122
Armored Fist 2 120
Chasm – The Rift 146
Deeper Dungeons 150
Der Industriegigant Mission Disk 162

SEITE 28

THEMA DES MONATS:

Blade Runner

Gelingt Westwood mit der Umsetzung des Kultfilms nach C&C der zweite große Wurf? Was Blade Runner zu etwas besonderem macht, steht im Mittelpunkt unseres Themas des Monats.





Disneys Hercules 136
Dreams to Reality 126
Drilling Billy 180
DSF Baseball 98 114
DSF Football 98 114
Excalibur 2555 AD 140
F1 Manager Professional 180
F1 Racing Simulation – TEST DES MONATS 84
Floyd 172
Gettysburg 156
International Rally Championship 104
Madden NFL 98 114
Mageslayer 142
Montezuma's Return 124
Myth – Kreuzzug ins Ungewisse 144
NBA Live 98 100
Nuclear Strike 116
Overboard! 130
Panzer General 3D 152
Rayman's World 128
Rocket Jockey 122
Space Bar 178
Star Warped 180
Sub Culture 138
The Need for Speed 2 Special Edition 122
Tomb Raider 2 108
Ultima Online 164
Virtual Pool 2 98
Virus 148
Zork Großinquisitor 168

SPIELERFORUM

Anstoß 2 186
Jedi Knight 184

SPIELETIPS

Dark Reign 208
Incubation 232
Jedi Knight 192
Joint Strike Fighter 244
Lands Of Lore 2 218

KURZTIPS

Akte Europa 254
Alarmstufe Rot – Mission-CD Gegenangriff 256
ATF 254
Bleifuß Fun 256
Der Industriegigant 256
Earth 2140 und Mission-CD 1 256
Formel 1 254
Grid Runner 256
Jedi Knight 254
Meat Puppet 256
Moto Racer 254
Postal 256
Turok 254
WipEout 2097 254

HARDWARE XTRA

15 Zoll-Monitore - VERGLEICHSTEST 280
MS SideWinder Precision Pro - TEST 264
News 260
PC dash – TEST 265
Soundkarten – VERGLEICHSTEST 268
Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel - TEST 266

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.

SEITE 108

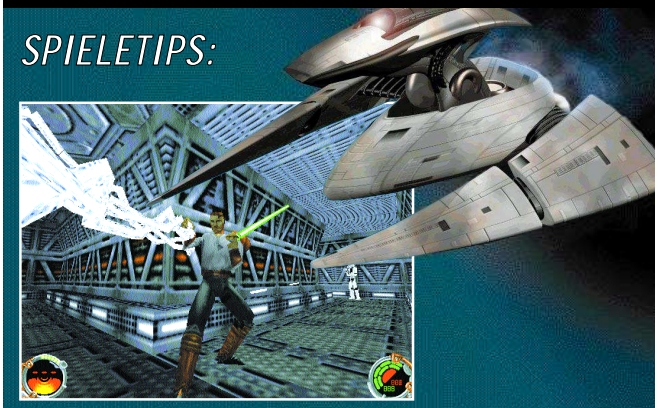
Tomb Raider 2

Die virtuelle Amazone Lara Croft ist zurück. Hübscher und cleverer als je zuvor befindet sich die Abenteurerin weiterhin auf dem Weg zur Kultfigur. Mit ein Grund dafür ist der Auftritt in ihrem zweiten PC-Spiel.



SEITE 192+208

SPIELETIPS:



Jedi Knight und Dark Reign

SEITE 259

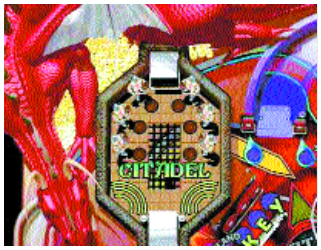
Monitore & Soundkarten

NEU!

Hardware XTRA



Hardware für Spieler:
News, Tests, Produkt-Vergleiche



Balls of Steel: Mit eher konventionellem Tisch-Layout setzt GT Interactive mehr auf die korrekte Simulation der Ballphysik. Trotzdem gibt es auf jedem Tisch eine Menge kleiner Gimmicks, wie z.B. diese Kampfarena.



3D Ultra Pinball 3: Je genauer man auf der linken Seite des Bildschirms die vorgeschriebenen Targets trifft, desto schneller kann der Abenteurer Rex auf der rechten Seite durch das Labyrinth finden.

Balls of Steel/ 3D Ultra Pinball 3

ACTION Neue Flipper-Spiele

Nachschub für alle Fans der kleinen schnellen Stahlkugeln gibt es in Kürze von Sierra und GT Interactive. Während sich GTs Balls of Steel eher in einer konventionellen Umsetzung der ballistischen Spielhallen-Maschinen versucht, bohrt Sierra den dritten Teil seiner 3D Ultra Pinball-Serie mit etlichen Zusatzgimmicks auf. Balls of Steel bietet fünf 3D-gerenderte Tischlayouts, die jeweils ein Thema wie Steinzeit oder Weltraum repräsentieren. Gespielt werden darf dabei im Vollbild oder per gezoomter Scroll-Variante. Ganz anders Sierras Flipper-Interpretation: Das eigentliche Pinballspiel wird hier von einer Art Action-Adventure begleitet, in dem der Superheld Rex von einem unbekannten, mysteriösen Kontinent, der stark an Jurassic Park erinnert, gelotst werden muß. Über zwölf verschiedenen Flipper-Tische hinweg versucht man, ihm bei kleinen Action-Einlagen auf die Sprünge zu helfen. Dafür ist der Bildschirm zuweilen in einen Flipperbereich und das dargestellte Rex-Abenteuer unterteilt. Je nach Geschick und Erfolg beim Bedienen der Flippertasten kommt der einsame Streiter in seiner Suche um Rettung voran. Begleitet wird man dabei von allerlei Soundeffekten, Sprachsamples und Musikstückchen. Beide Spiele sollen noch bis Dezember im Handel erscheinen. **cm**

Info: http://www.sierra.com und http://www.gtgames.com



Tank!

ACTION Panzerspiel als erstes „Legosteinchen“

An einem Panzer-Actionspiel mit dem Arbeitstitel Tank! werkelt Digital Image Design aus England. Es soll im März 1998 den Startschuß für eine Multiplayerkampagne geben und ein „Legosteinchen“ für weitere Games sein, die dann untereinander gekoppelt werden können. Während beispielsweise ein Spieler einen Panzer übernimmt, steuert ein anderer einen Hubschrauber. So wird ein Schlachtfeld mit vielen Spielern und unterschiedlichem Kriegsgerät möglich. Für jedes Land soll eine spezielle Version mit charakteristischen Einheiten erscheinen, wobei in Deutschland unter anderem der Leopard 2 zum Einsatz kommt. Es existiert auch ein Einzelspielermodus. Wert legen wollen die Macher vor allem auf ein physikalisch realistisches Verhalten der Gefährte. Die erste, sehr frühe Version, die DID in der PC Action-Redaktion präsentierte, machte grafisch einen sehr guten Eindruck. **hfr**

Info: http://www.did.com



Keine Rendersequenz, sondern ein Screenshot aus dem Spiel: Es deutet sich an, daß Tank! durch 3Dfx sehr ansehnlich wird.

The Reap

ACTION High-Tech-Ballerspaß



Traditionellen Ballerspaß mit beeindruckenden Grafikeffekten verspricht The Reap von der finnischen Programmierertruppe Housemarque.

Wer auf traditionelle Arcade-Action abfährt, erinnert sich vielleicht an den Titel Super Stardust des finnischen Teams Housemarque Games. Auch bei ihrem neuen Spiel The Reap handelt es sich um ein Ballergame der alten Schule, allerdings garniert mit explosiven Spezialeffekten, die erst durch die intelligente Ausnutzung moderner Hardware möglich werden. Mit einer Unzahl an verschiedenen Waffen bahnen Sie sich in der isometrischen Perspektive den Weg durch grafisch aufwendig in Hi-Colour gestaltete Levels. Damit das knallige Geschehen auch von Rechnern ohne 3D-Beschleunigerkarte flüssig dargestellt werden kann, setzten die findigen Finnen die beiden hauseigenen Engines „Scanline Processing System“ (SPS) und „Full Screen Technique“ (FST) ein, die durch Aussparen redundanter Grafikberechnungen den Prozessor erheblich entlasten. The Reap wird voraussichtlich noch im November auf den Markt kommen und das erste Produkt einer ganzen Reihe von FST-basierenden Titeln sein. **ha**

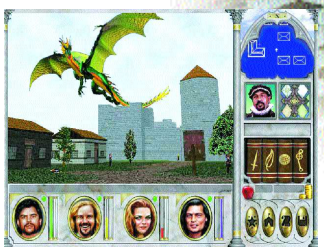
Info: http://www.housemarque.com/thereap.html

Might & Magic 6 – The Mandate of Heaven

ROLLENSPIEL Nur fliegen ist schöner

Als kleine Erinnerung: Might & Magic V – Darkside of Xeen wurde im August 1993 veröffentlicht. Den unterschiedlichen Anforderungen in den Dungeons und der Oberwelt wird im sechsten Teil durch zwei 3D-Grafikengines Rechnung getragen. Man soll sich nicht nur um 360° drehen, sondern auch fliegen können. Sämtliche Charaktere und Monster wurden aufwendig gerendert. Eine verbesserte KI sorgt für eigenständige Handlungen der NPCs. Nach ersten Informationen soll sich die Welt mit der Zeit und unabhängig vom Spieler selbst entwickeln. Ein genauer Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. **ag**

Info: http://www.3do.com/



Praktisch: Automap, Kompaß, Zaubersprüche sowie die Charaktere und deren Status auf einen Blick.



Die gerenderten Monster, die coolen Specialeffects und die realistischen Licht- und Schatten-Berechnungen sind beeindruckend.

Heroes Of Might & Magic Expansion

ROLLENSPIEL Komplettpaket für angehende Paladine

Na also, es geht doch! Seit einiger Zeit dürfen auch Rollenspieler wieder aufatmen – und das scheint so weiterzugehen. Für Anfang Dezember hat Ubi Soft ein Rolli-Päckchen vom allerfeinsten geschnürt. Heroes of Might & Magic 1, Heroes of Might & Magic 2 sowie eine Expansion-CD zu HMM2 bilden das Special „Heroes of Might & Magic Deluxe". Drei zum Preis von einem? Da sagt man doch nicht nein. Jedenfalls genug Stoff für Fans, um die langen Winterabende bis zum Release von Might & Magic 6 – The Mandate Of Heaven zu verkürzen. **cb**

Info: Ubi Soft Deutschland, Zimmerstr. 9, 40215 Düsseldorf



Das strategische Schlachtengemetzel der HMM-Serie ist zwar grafisch etwas überholt, bietet aber durch die Kampagnen stundenlangen Spielspaß.

Space Bermuda 2

ADVENTURE Myst-Clon im Weltraum

Das Grafikadventure Space Bermuda erscheint auf der Vobis-CD-ROM „Virtual Space 2" (DM 9,90). Ein Spezialagent wird dort in ein fremdes Universum entführt. Das von Westka Kommunikation produzierte Spiel bietet 360 Grad-Bewegungen und gerenderte Zwischenfilme. **hfr**

Info: http://www.vobis.com



Ins All verschlägt es den Spieler bei Space Bermuda 2.

Youngblood

ROLLENSPIEL Auf Diablos Spuren



Die erfolgreiche Comicbuch-Serie Youngblood wird von GT Interactive als Action-Rollenspiel à la Diablo umgesetzt.

GT Interactive arbeitet an der Umsetzung der Comicbuch-Serie Youngblood in ein Action-Rollenspiel. Optisch erinnert schon das isometrische Spielfeld an Blizzards Diablo, spielerisch soll die Ausbildung der Spielfiguren sowie der Kampfmodus dem erfolgreichen Konzept folgen. Wichtigster Unterschied ist neben dem Science-Fiction-Szenario die Steuerung einer ganzen Heldengruppe, die sich aus elf Charakteren rekrutiert. Das Team kann durch Upgrades, Waffen und Kampfpraxis an Erfahrung und Schlagkraft gewinnen. Zusätzlich werden Multiplayerspiele mit- oder gegeneinander geboten. **cm**

Info: http://www.gtgames.com

Police Quest SWAT 2

STRATEGIE Einsatzkommando



Es war ein Fehler, den Beamten vorstürmen zu lassen. Ohne Deckung hatte er gegen die verbleibenden drei Terroristen keine Chance.

Es wird wieder Zeit für Sie, den Befehl eines Einsatzkommandos der Polizei zu übernehmen. Im Gegensatz zum Vorgänger wird SWAT 2 in Echtzeit ablaufen. Unterschiedliche Waffensysteme, Tränengas, Verhandlungen mit Geiselnehmern sowie die Anforderung eines Helikopters, Panzers oder einer Spezialeinheit gehören zum Spielinhalt. Jeder Polizist wird separat gesteuert. Bis zu acht Leute können über Netzwerk oder Internet an einem Spiel teilnehmen und sowohl die Seite der Polizisten als auch die der Terroristen übernehmen. SWAT 2 soll noch dieses Jahr erscheinen. **ag**

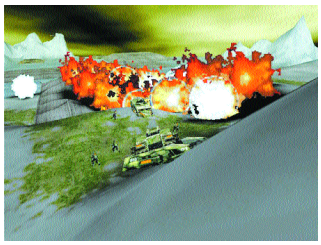
Info: http://www.sierra.com



Dank 3Dfx-Unterstützung wirken die Grafiken von Uprising sehr weich und plastisch.

Uprising

STRATEGIE Panzer-Aufstand



Das futuristische Kriegsspiel Uprising aus dem Hause 3DO bietet einen interessanten Action-Strategie-Mix und wartet mit atemberaubenden grafischen Effekten auf.

3DO bläst zur Rebellion: Die Welt erhebt sich gegen ein imperiales Unterdrückerregime, und Sie koordinieren als Schlüsselfigur den Aufstand. Ihre primäre Aufgabe besteht darin, für die Ausbreitung des Krieges auf andere Planeten zu sorgen. Sie steuern dabei einen Wraith genannten High-Tech-Panzer, der mit den raffiniertesten Angriffs- und Verteidigungswaffen ausgestattet ist und zugleich als mobiles Kommandozentrum dient. Von hier aus befehligen Sie eine breite Palette an futuristisch anmutenden Militäreinheiten von einfachen Truppen über Panzer bis hin zu Kampfbombern. Eine wichtige Rolle beim Einsatz Ihres Rebellenteams spielen die Treibstoffreserven, mit denen Sie Ihre Fahrzeuge versorgen müssen. Um an Nachschub zu gelangen, errichten Sie im Feindesland sogenannte Zitadellen und verteidigen diese mit Haut und Haaren. Je mehr Zitadellen Sie Ihr eigen nennen, desto mehr militärische Einheiten können Sie aufbauen, und damit steigen natürlich Ihre Chancen, letztendlich als Sieger aus dem Konflikt hervorzugehen.

Uprising gestaltet sich als Mischung aus Action- und Echtzeitstrategiespiel. Es bietet Ihnen eine detaillierte 3D-Welt, die Sie aus der First Person-Perspektive wahrnehmen, und wird voraussichtlich unter anderem einen Kampagnen-Modus mit mehr als 20 Levels und eine Option zur Erforschung neuer Technologien beinhalten. Vier alliierte Einheiten, 13 verschiedene Waffen, vier Support-Units und sieben Spezialgebäude sollten ebenfalls für ausreichend Abwechslung sorgen. 3Dfx-Beschleunigerkarten werden laut Hersteller 3DO voraussichtlich über DirectX 5.0 unterstützt. **ha**

Info: http://www.3DO.com/uprising



Um stets ausreichend Sprit für die Produktion neuer SciFi-Einheiten zu haben, sollten Sie dem Bau sogenannter Zitadellen zur Treibstoffgewinnung höchste Priorität einräumen.

Netstorm

STRATEGIE Fliegende Festungen im Internet

Ein Spielerlebnis der besonderen Art hat Activision mit dem Echtzeit-Action-Strategietitel Netstorm in Vorbereitung, der voll und ganz für das Multiplayerspiel über Internet ausgelegt ist. Sie steuern dabei eine fliegende Insel, die Sie allmählich zu einer stolzen Festung ausbauen. Fühlen Sie sich stark genug, greifen Sie Gegner an und versuchen, deren Hohepriester gefangenzunehmen. Haben Sie einen solchen heiligen Mann erwischt, opfern Sie ihn und verfügen damit fortan über die technischen Errungenschaften des besiegten Kontrahenten. Gegen die Tücken, unter denen Internetspiele häufig leiden, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen: So verspricht Activision, daß selbst in einer 8 Spieler-Partie mit langsamen 9.600 Baud-Modems praktisch kein Lag spürbar ist, und für den Fall, daß Sie doch einmal vom Netz getrennt werden, führt der Computer Ihr Spiel für eine Weile selbständig weiter, bis Sie sich erneut eingeloggt haben. Ein System mit allmählich steigendem Schwierigkeitsgrad sorgt ferner dafür, daß Netstorm-Newbies nicht wahllos von hoffnungslos überlegenen Profis dahingemetzelt werden können. **ha**

Info: http://www.activision.com/games/strategy/netstorm/index.shtml





Netstorm, das von Titanic für Activision entwickelt wird, soll Echtzeitstrategen Lag-freie Multiplayer-Partien über das Internet ermöglichen.

Warhammer Dark Omen

STRATEGIE Gutes Zeichen

Nach Shadows of the Horned Rat von SSI versucht sich jetzt Electronic Arts an einer Umsetzung des bekannten Brettspiels von Games Workshop. Schlachten in Echtzeit, realistische Schatten- und Lichteffekte, 3D-Terrain, Sicht- und Schußlinie sowie eine hervorragende KI sind nur einige der versprochenen Features. Warhammer ist Fantasy pur! Elfen, Ritter, Zauberer und Bogenschützen treten gegen die Mächte der Finsternis an. Wie in Warhammer üblich, können den Truppen Formationen zugeordnet werden. Die Kampagne soll sich je nach den Erfolgen des Spielers entwickeln. Durch die frei bewegliche Perspektive,- das heißt, die Karte läßt sich drehen und zoomen- kann jeder Winkel der 3D-Level erkundet werden. Bis jetzt ist allerdings nur ein Zweispielermodus im Netzwerk geplant. **ag**

Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen



Mit so einem Feuerzauber lassen sich die Formationen der gegnerischen Horden aufbrechen.



Selbst in dieser extremen Zoomstufe ist das dreidimensionale Terrain noch klar erkennbar.

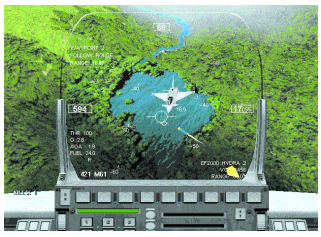


Auf diesem Screenshot ist der Detailreichtum, der durch die feinen Texturen entsteht, sehr gut zu erkennen.

F-22 Raptor

FLUGSIMULATOR Über den Wolken

Den letzten Schliff geben derzeit die Programmierer von NovaLogic ihrem neuen Flugsimulator F-22 Raptor, dem Nachfolger des bekannten F-22 Lightning. Das Spiel soll erheblich storyorientierter als der Vorgänger sein. Außerdem sei die Künstliche Intelligenz drastisch verbessert worden, versprechen die Engländer. Der erste Eindruck während einer Präsentation in der PC Action-Redaktion war jedenfalls hervorragend. Für Furore könnte die neue Grafikengine sorgen, die ohne 3D-Beschleunigerkarte auskommt, trotzdem sehr flüssig ist und weiche Texturen, transparente Lichteffekte und viele weitere Details bietet. Allerdings wird dann der Hardwarehunger entsprechend hoch sein. Zugute kommen soll dem Simulator auch die Partnerschaft NovaLogics mit dem Militärflugzeughersteller Lockheed Martin, der sein technisches Know-how eingebracht hat. Als Erscheinungstermin für F-22 Raptor ist der Dezember ins Auge gefaßt worden. **hfr**



Fühlen wie im siebten Himmel: die F-22 aus der Cockpitsicht.

Info: http://www.novalogic.com/main.htm

Freie Jagd!

FLUGSIMULATION Historischer Luftraum

Messerschmidt, Focke-Wulf, Hurricane und Mustang – Psygnosis erweckt den Luftkampf während des Zweiten Weltkriegs wieder zum Leben. In 70 Missionen fegt man für die Allierten oder die deutsche Luftwaffe in einer 16 Bit-Engine über die nachgebildeten 3D-Landschaften den Einsatzgebieten entgegen. Unterstützt werden unter Windows 95 alle Optionen des Direct Play sowie Direct 3D und MMX-Prozessoren. Im Frühjahr 1998 soll die Flugsimulation im Stil heroischer Flieger-Comics präsentiert werden. **cm**



Freie Jagd! bietet in allen Maschinen ein virtuelles Cockpit, das eine schnelle Orientierungsmöglichkeit über die Position der gegnerischen Maschinen ermöglicht.

Info: http://www.psygnosis.com

Sabre Ace

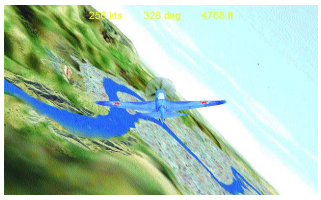
FLUGSIMULATOR Jet-Veteranen

Entwickler-Neuling Eagle Interactive steht kurz vor der Fertigstellung von Sabre Ace für Virgin Interactive. Mit dem Untertitel „Konflikt über Korea" widmet sich die Jetsimulation der militärischen Auseinandersetzung zwischen der USA und dem kommunistischen Nordkorea in den Jahren 1950 bis 1953. In einer virtuellen Piloten-Karriere erlebt man den Konflikt aus den Cockpits der US Air Force oder der nordkoreanischen Luftwaffe. Interessant ist, daß man den technischen Fortschritt von den Propeller-Flugzeugen zu den ersten wirklich einsatzfähigen Düsenjets miterlebt. Technisch befindet sich Sabre Ace mit der Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten und Force Feedback-Technologie auf dem neuesten Stand. **cm**

Info: Virgin Interactive, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg



Mittels Force Feedback-Joystick sollen Raketenangriffe wie z. B. auf diese Brückenverbindung in Seoul zum Erlebnis werden.



Sabre Ace unterstützt Grafikbeschleunigungs-Features wie Anti-Aliasing, Alpha Blending und Bilineares Filtering.

Gerüchte & Notizen

*Eine **Erweiterung** von Activisions Renn-Action-Spiel **Interstate ´76** soll im März auf den Markt kommen. Der Titel „Nitro Pack" beinhaltet unter anderem 20 neue Einzelspielermissionen und weitere Multiplayeroptionen, neun zusätzliche Autos und neue Waffen sowie **Force Feedback-Unterstützung**. Die erste Version wird zum Spielen nicht benötigt – wer aber das Original hat, darf sich über ein automatisches **Update der Grafiken** und der anderen Features freuen.*

***Sierra Online** und **Warner Bros. Interactive Entertainment** haben einen Vertrag geschlossen, um gemeinsam die Fernsehserie **Babylon 5** auf eine multimediale Plattform zu hieven. Geplant sind zunächst ein CD-ROM-Almanach (The Official Guide to J. Michael Straczynski's Babylon 5) noch für dieses Jahr und eine **Weltraumsimulation** für Ende 1998. Diese soll das Flair der TV-Serie nahezu 1:1 auf den PC-Monitor bringen.*

*Schlamperei bei **Ikarion**: In der **Verkaufsversion** von **Demonworld** sind noch etliche **Bugs**. Auf einigen Rechnern konnte man das Spiel gar nicht zum Laufen bringen oder es stürzte immer wieder ab. Zudem ist Demonworld nur mit einer **Installation von 660 MB** auf der Festplatte und einer Win95-**Auslagerungsdatei** von weiteren **150-200 MB** spielbar! Zumindest die Bugs sollen durch einen **Patch** beseitigt werden, der für den **5. November** angekündigt ist.*

*Ab 14. November will **Cavedog Interactive** jede Woche eine neue Mission zu **Total Annihilation** auf die Webpage `http://www.cavedog.com` stellen. Wer nicht über einen Internetanschluß verfügt, kann die Schmankerl auch auf der nächsten PC Action-CD finden.*

*Mit **Tennis Arena** kündigte **Ubi Soft** eine Umsetzung des Racketsports für das erste Quartal 1998 an. Das 3D-Spiel, das vom englischen Team **Smart Dog** entwickelt wird, soll in Kürze zunächst auf der Sony PlayStation erscheinen.*

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Daikatana	3D-Action	ION Storm	1. Quartal '98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	Nov '97
Descent 3	3D-Action	Parallax Software	1. Quartal '98
Earthsiege 3	Action	Sierra	Nov '97
Forsaken	3D-Action	Probe	Jan '98
Frogger	Geschicklichkeit	Hasbro Interactive	Nov '97
Half-Life	3D-Action	Sierra	Nov '97
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Nov '97
MechWarrior 3	Action	MicroProse	Nov '97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	1. Quartal '98
Wing Commander Prophecy	Action	Origin	Dez '97

ADVENTURE

Blade Runner	Adventure	Virgin/Westwood St.	Nov '97
Curse of Monkey Island (MI 3)	Adventure	LucasArts	4. Quartal '97
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Dez '97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal '97
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	2. Quartal '98
Star Trek: Return to Vulcan	Adventure	Interplay	4. Quartal '97
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	Nov '97
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Coktel Vision	4. Quartal '97

RENNSPIEL

Power F1 Version 2.0	Rennspiel	Eidos Interactive	Nov '97
Sega Touring Car	Rennspiel	Sega	Jan '98
SODA Offroad Racing	Rennspiel	Sierra/Papyrus	4. Quartal '97
Vette	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal '97

ROLLENSPIEL

Return to Krondor	Rollenspiel	7th Level	1. Quartal '98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	Nov '97
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Nov '97
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	4. Quartal '97

SIMULATION

CART – Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	Dez '97
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim	MicroProse	Nov '97
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Looking Glass	Nov '97
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	4. Quartal '97
M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	MicroProse	1. Quartal '98
Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	Nov '97
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	4. Quartal '97
TFX 3: F22	Kampfflugzeug-Sim	DID	Nov '97
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda	1. Quartal '98

SPORT

4-4-2	Fußball-Simulation	Virgin	Nov '97
FIFA '98: Road to World Cup	Fußball-Simulation	EA Sports	Nov '97
Great Courts 3	Tennis-Simulation	Blue Byte	4. Quartal '97
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	Nov '97

STRATEGIE

Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Nov '97
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	4. Quartal '97
Close Combat 2: D. Brücke v. Arnh.	Strategie (Echtzeit)	Microsoft	Nov '97
Dominion	Strategie (Echtzeit)	7th Level	Nov '97
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal '98
Lords of Magic	Strategie (Echtzeit)	Sierra	Dez '97
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Nov '97
Mech Commander	Strategie	MicroProse	3. Quartal '97
Monopoly Star Wars Edition	Brettspiel-Umsetzung	Hasbro Interactive	Nov '97
Pax Imperia: Eminent Domain	Strategie (rundenbasiert)	THQ	Nov '97
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Dez '97
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	Nov '97
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	April '98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	Dez '97
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	Nov '97

WISIM

Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	4. Quartal '97
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Nov '97
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	Nov '97

Streets of SimCity

RENNSPIEL Wie in den Straßen von San Franzisko

Nach letzten Informationen soll das Rennspiel Streets of SimCity von Maxis jetzt im November auf den Markt kommen. Der Spieler rast mit einem Sportwagen in der 3D-Perspektive durch Städte, die mit SimCity 2000 auch selbst erstellt sein können. Aufgabe ist es, bestimmte Missionen zu erfüllen, die einer der insgesamt fünf Hintergrundstorys folgen. Gegner können nicht nur mit fahrerischem Geschick, sondern auch mit Raketen oder geschickt plazierten Öllachen in ihre Schranken verwiesen werden. Für Multiplayerfans stehen Netzwerk-, Internet- und Modemoption zur Verfügung. **hfr**



Bei Streets of SimCity zählt nicht nur fahrerisches Geschick. Auch der Druck auf den Feuerknopf ist wichtig.

Info: http://www.MAXIS.com/games/streets_of_simcity

Bleifuss Rally

RENNSPIEL Aller guten Dinge sind drei

Nach Bleifuss 2 und Bleifuss Fun nun also Bleifuss Rally. Milestone verspricht Schlitterpartien auf sieben internationalen Kursen. Fünf geländetaugliche Sportwagen stehen für den Ausritt über die Bodenwellen zur Verfügung, im Meister-Modus wird Ihnen ein Computer-Teamgefährte aufgehalst. Damit Veteranen nicht vor Langeweile das Visier herunterklappen, wurde an der Gegner-KI herumgeschraubt. Selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad müssen Sie kämpfen, um als einer der ersten im Ziel zu sein. Im November halten die Wagen zum Boxenstopp. **cb**



Querstehende Fahrzeuge gehörten bei Bleifuss schon immer zum guten Ton. Natürlich ändert sich daran bei Bleifuss Rally gar nichts. Im Gegenteil!

Info: Virgin Interactive, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg



Heiße Duelle im Strafraum bietet Golden Goal ´98 ab April.

Golden Goal ‘98

FUSSBALLSIMULATION Kuck’ mal, wer da spricht



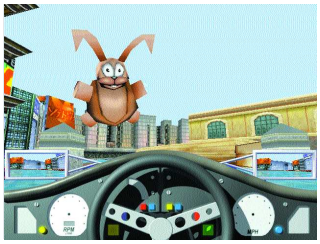
Mach mir den Flieger: Torjubel der Marke Golden Goal ´98.

Ein Novum wird das Fußballspiel Golden Goal ´98 (Arbeitstitel) bieten, das BMG im April auf den Markt bringen will: Statt des genretypischen TV-Kommentars unterhalten sich die Kicker während der Partien. Daß beispielsweise Klinsi seinem Kollegen Bierhoff ein „Spiel nach links ab!“ zuruft, soll aber nicht nur ein netter Gag, sondern auch eine Hilfe für traumhafte Paßstafetten sein. Das Entwicklerteam von Z-Axis baut in seinen WM-Simulator mit zahlreichen Nationalteams weitere vielversprechende Features ein: Der PC-Besitzer kann bei Freistößen antäuschen, die Mauer nach Belieben zusammenstellen und in die beste Position rücken. Außerdem gibt es viele charakteristische Spielweisen. So wird der dafür bekannte Keeper Paraguays des öfteren zum Freistoß antreten. Das Zielen bei Torschüssen erfolgt über ein bewegliches „Fadenkreuz“. Die Präsentation von Producer Gordon Bellamy in der PC Action-Redaktion läßt auf ein erstklassig spielbares Produkt mit ansehnlichen Grafiken hoffen, die auch ohne 3Dfx auskommen. **hfr**

Info: http://www.z-axis.com

Powerboat Racing

RENNSPIEL Schnelle Jagd auf dem Wasser



Powerboat will mit phantasievollen Strecken überzeugen.

Neun Wasserstrecken in unterschiedlichen Ländern wird Interplays Rennspiel Powerboat Racing bieten, das im Januar auf den Markt kommen soll. Sprünge über Schanzen gehören ebenso zum Geschäft wie haarsträubende Kurven und die entsprechend hohe Geschwindigkeit. Die Kurse sollen laut Hersteller abwechslungsreich und charakteristisch sein, so daß sich niemand wundern muß, wenn beispielsweise im sonnigen Monaco Formel 1-Boliden am Fluß entlangheizen oder in England die Bedingungen unvorhergesehen durch Regen und Nebel erschwert werden. Powerboat präsentiert zahlreiche Spielmodi und 3Dfx-Unterstützung. **hfr**

Info: http://www.vrsports.com

Actua Soccer 2/ Kick Off ´98

SPORTSPIEL Endspurt zur Herbstmeisterschaft

Die Fußball-WM rückt näher, und das scheinen auch die Sportspiel-Schmieden registriert zu haben. Nachdem FIFA 98 – Die WM-Qualifikation von EA Sports vielleicht schon in dieser Woche die Softwareregale schmückt, zieht die Konkurrenz in Kürze nach. Gleich zwei „alte“ Sportbekannte streben ebenfalls nach der WM-Krone: Gremlin wirft Actua Soccer 2 ins Rennen, Anco kontert sofort mit Kick Off ´98 – World Cup Soccer. Vergleicht man beide Beta-Versionen der Programme, fallen viele Gemeinsamkeiten auf. Beide Kicker-Sims präsentieren insgesamt 64 Nationalteams mit realen Taktiken und originalen Spielernamen. Zahlreiche neue Animationen sollen für die richtige Stadionatmosphäre an 20 Originalschauplätzen sorgen, wobei Gremlin auf das Motion Capturing-Verfahren setzte. Natürlich prasseln viele Spielmodi auf den Fan ein, und die komplette WM-Endrunde fehlt auch nicht im Angebot. Anco verspricht eine um 30 Prozent schnellere 3D-Engine im Vergleich zum Vorgänger, Gremlin setzt gleich auf 3Dfx- und Power VR-Support. Bei Actua Soccer 2 erleben Sie zudem verschiedenste Wetterbedingungen, dürfen sich Ihre eigenen Top-Teams editieren und im Trainingsmodus die Ballphysik testen. Beide Programme sollen noch im November erscheinen und dürften – übrigens genauso wie FIFA 98 – schon im nächsten Monat testfähig vorliegen. **cb**

Info: Funsoft, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst



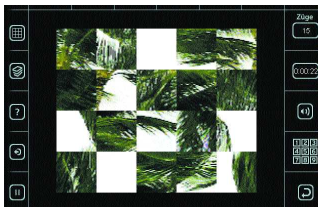
Die Polygonspieler bei Kick Off ´98 sehen nicht ganz so feingliedrig aus wie die Gremlin-Kicker. Dafür soll die Spielengine über jeden Zweifel erhaben sein.



Actua Soccer 2 wird bei Wind und Wetter gespielt. Selbst im Winter geht’s richtig, wenn auch rutschig zur Sache, der Spielball ist im typischen Orange gefärbt.

Moving Puzzle

GESCHICKLICHKEIT Drehen und wenden...



Selbst in der einfachsten Schwierigkeitsstufe bieten die Moving Puzzles von Ravensburger schon eine passable Herausforderung.

Die Knobelspezialisten von Ravensburger haben sich für alle Puzzle-Freunde eine neue harte Nuß ausgedacht: In den sogenannten Moving Puzzles werden Videosequenzen in kleine Quadrate zerlegt und anschließend einmal kräftig durchgemischt. Die einzelnen Teile lassen sich nun nicht nur verschieben und gegeneinander austauschen, sondern auch drehen und spiegeln. Untermalt wird das Ganze von einem passenden, stimmungsvollen Soundtrack. Die Moving Puzzle-CDs kosten ca. DM 20,- und enthalten jeweils zehn verschiedene Sequenzen, die in mehreren Schwierigkeitsgraden gespielt werden können. Bisher sind sechs verschiedene Titel zu den Themenbereichen Motor Sports, Fun Sports, Wild Life, Sea World, Nature Events und Action Flights verfügbar. **ha**

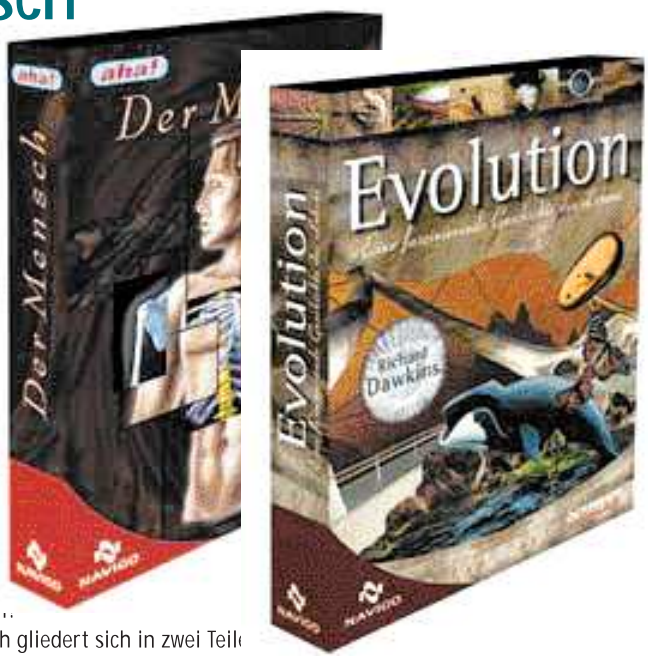
Info: http://www.ravensburger.de

Evolution/Aha! Der Mensch

Navigo auf den Spuren des Lebens

Mit den beiden opulent ausgestatteten Multimedia-CD-ROMs Evolutio und Aha! Der Mensch können Sie sich auf eine spannende Entdeckungsre se durch die Geschichte des Lebens auf unserem Planeten entführen la sen. In Evolution besuchen Sie ein virtuelles Museum, in dem Sie sic spielerisch mit verschiedenen Theorien zur Entstehung des Lebens auseir andersetzen: Wie entwickelte sich die Flora und Fauna auf unserem Plan ten? Warum starben manche Gattungen aus, während sich andere imm weiter ausbreiteten? Seit wann gibt es Menschen? Die CD entstand in K operation mit dem renommierten Oxforder Wissenschaftler Dr. Richar Dawkins, der die komplizierten Zusammenhänge auf unterhaltsame ur leicht verständliche Weise erläutert. Evolution – Die faszinierende G schichte des Lebens ist seit Mitte Oktober zu einem Preis von DM 79,90 e hältlich und läuft sowohl auf einem PC (ab 486DX2/66 mit 16 MB RA Win 3.1 oder Win95) als auch auf Macintosh-Systemen.

Aha! Der Mensch (nominiert für den EMMA-Award 1997) befaßt sich m all den Fragen, die jeden von uns immer wieder umtreiben: Wie funkti nieren eigentlich unsere Organe? Warum lassen sich unsere Sinne zuwe len täuschen? Wie können wir sehen, schmecken, riechen und uns beweg... Welche Auswirkungen haben Hormone auf unseren Körper? Aha! Der Mensch gliedert sich in zwei Teil Unter dem Oberbegriff „Science" finden Sie sachlich aufbereitete Informationen, die Ihnen in Wort, Bild und Video ein solides Grundwissen über die Funktionsweise des menschlichen Körpers vermitteln, während der Aha-Teil die Verbindung zwischen Theorie und Alltagsleben herstellt. Aha! Der Mensch ist ein Gemeinschaftsprojekt von Navigo mit dem Spektrum Akademischer Verlag, läuft auf einem Win95-Pentium 100 mit 16 MB RAM und kostet DM 89,90. **ha**



lution – Die faszinierende Geschichte des Lebens und Aha! Der Mensch zeigt Navigo, daß sich auch komplizierte naturwissenschaftliche Zusammenhänge lebendig und leicht verständlich aufbereiten lassen.

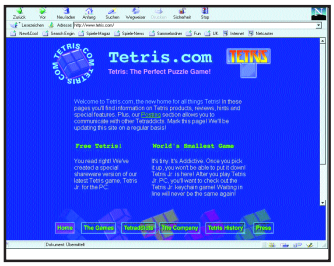
Info: Navigo Multimedia GmbH, Postfach 401640, 80716 München, `http://www.navigo.de`

Tetris-Website

Gefundenes Fressen für „Tetraddicts"

Es soll ja immer noch ganz Unentwegte geben, die partout nicht von Tetris lassen können und jeden neuen Klon dieses Kultspiels gnadenlos ihrer Sammlung einverleiben. Für all jene „Tetraddicts" und solche, die es noch werden wollen, hat Blue Planet Software kürzlich eine Website eröffnet, die alle Aspekte des legendären Geschicklichkeitsspiels abdeckt. Fans finden hier News, Tips und ein Schwarzes Brett, können sich über die Tetris-Geschichte informieren und eine Shareware-Version von Tetris Jr. downloaden. Im Lauf des Novembers soll auf `http://www.tetris.com` auch Genaueres zum neuen Tetris Online zu finden sein. **ha**

Info: `http://www.tetris.com`





Umfassende Informationen zu allem, was mit dem Kultspiel Tetris zu tun hat, finden Fans auf der neuen Fan-Website von Blue Planet Software.

GT Interactive Hotline

Erweiterter Kundensupport

GT Interactive Software (Deutschland) GmbH weitet ab Anfang November seine Kundenservice-Leistungen aus. Unter der Telefonnummer 01805-254391 kann bei Fragen zu GT Interactive-Spielen von Montag bis Sonntag (außer an Feiertagen) jeweils zwischen 15.00 und 20.00 Uhr eine persönliche Betreuung in Anspruch genommen werden. An allen Tagen des Jahres rund um die Uhr steht außerdem unter 01805-254392 eine Sprachbox für die aktuellen GT-Produkte zur Verfügung – bei Bedarf wird zu den obengenannten Zeiten auch von dieser Nummer zur persönlichen Betreuung durchgeschaltet.

Faxen können Sie Ihre Fragen zu GT-Spielen unter der Nummer 01805-254393, und ab Dezember wird zusätzlich ein e-Mail-Support eingerichtet (kundenservice@gtinteractive.com). Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an die untenstehende Adresse – sie werden im allgemeinen innerhalb von zwei Tagen beantwortet. **ha**

Info: GT Interactive (Deutschland) GmbH, Warburgstraße 35, 20354 Hamburg

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD.
Alle Anleitungen auf einen Blick.

★GRATIS★

CD-ROM 12/97 PC ACTION

PC ACTION

Demos
7th Legion
Age of Empires
Close Combat 2
CyberGene
Drilling Billy
Dynamite
Excalibur 2555 AD
International Rally Championship
Jedi Knight
Kick Off 98
KKND Extreme
Links LS 98
M.I.B.
MageSlayer
Have a N.I.C.E. day Trackpack
Need for Speed 2 – 3Dfx
Nuclear Strike
Pax Imperia 2
Rayman's World
Schleichfahrt 3Dfx
Virtua Pool 2
War Wind 2

Updates
Anstoß 2 V1.3
Carmageddon 3Dfx-Patch
Constructor Win95-Upgrade
Dungeon Keeper V3.0
Magic: The Gathering V2.1
Moto Racer Polygon-Update
Schleichfahrt 3Dfx
Sega Rally MMX-Patch (eng)
Swing V1.04
Swing V1.04 (eng)
UEFA Champions League – 3Dfx-Patch
UEFA Champions League – Mystique-Patch
UEFA Champions League – Vesa-Treiber
X-Wing vs. TIE-Fighter 3Dfx-Update

Tools
DirectX 3.0
DirectX 5.0
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit

Incubation-Cheat
Incubation Spielstände
Leviathan-Cheat
Panzer General 3D-Cheat
X-COM 3-Cheat

Lesersoftware
C&C2-Karten
Dungeon Keeper Desktop Theme
Easy
Gebührenzähler
Kaisers Spiele Power
WinLogo
WarCraft 2-Kampagne
Quadro Fighter
Return of the Greyheads

Reportage
Cyber Talk: Men in Black

Online/Internet
AOL Zugangssoftware + 50 Freistunden
Vollversion Meridian59

INHALT 12/97

PC ACTION 12/97 CD-ROM

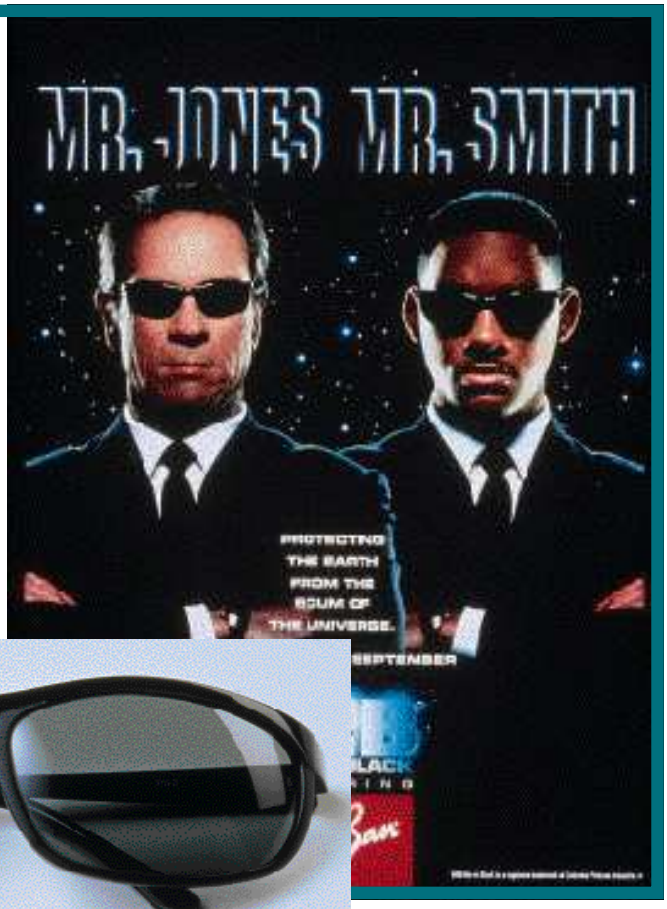
Men in Black Gewinnspiel

Zusätzlich zum Men in Black-Demo und zum Cybertalk auf unserer aktuellen Cover-CD-ROM können wir Ihnen diesmal sogar noch ein entsprechendes Gewinnspiel anbieten. Unter allen Einsendern verlosen wir

1 Predator Sonnebrille inkl. Neckcord
5 T-Shirts
5 Baseball-Caps
3 Men in Black-Soundtrack-CDs von Sony Music

Wenn Sie teilnehmen wollen, schicken Sie bitte bis spätestens 31.12.1997 eine Postkarte an

Computec Verlag GmbH & Co. KG • PC Action
Kennwort: Men in Black-Gewinnspiel
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg





Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

CD-ROM

INHALT

Demos
Age of Empires
Kick Off 98

Updates
Anstoß 2 V1.3
Carmageddon 3Dfx-Patch
Constructor Win95-Upgrade
Dungeon Keeper V3.0
Magic: The Gathering V2.1
Moto Racer Polygon-Update
Schleichfahrt 3Dfx
Sega Rally MMX-Patch (eng)
Swing V1.04
Swing V1.04 (eng)
UEFA Champions League – 3Dfx-Patch
UEFA Champions League – Mystique-Patch
UEFA Champions League – Vesa-Treiber
X-Wing vs. TIE-Fighter 3Dfx-Update

Reportage
Cyber Talk: Men in Black

Online/Internet
AOL Zugangssoftware + 50 Freistunden
Vollversion Meridian59

Tools
DirectX 3.0
DirectX 5.0
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit
Incubation-Cheat
Incubation Spielstände
Leviathan-Cheat
Panzer General 3D-Cheat
X-COM 3-Cheat

Lesersoftware
C&C2-Karten
Dungeon Keeper Desktop Theme
Easy
Gebührenzähler
Kaisers Spiele Power
WinLogo
WarCraft 2-Kampagne
Quadro Fighter
Return of the Greyheads

INHALT VOLLVERSION

Der Patrizier





Warenverladung, Schiffsausrüstung und Besatzung finden Sie im Hafen.

Eine Simulation des mittelalterlichen Seehandels zur Zeit der deutschen Hanse. Als erfolgreicher Patrizier beeinflussen Sie die Waren- und Finanzströme und stärken Ihre Rolle im gesellschaftlichen Leben. Ihr Ziel: Die Spitze der mächtigsten Handelsorganisation des Mittelalters.

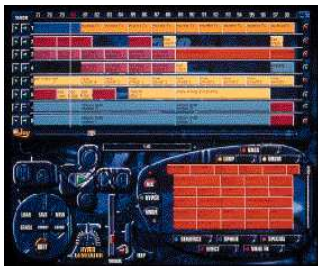
PC ACTION PLUS 12/97

CD-ROM

PC ACTION 12/97

Rave eJay

Eigene Rave-Sounds im Handumdrehen



Rave eJay, das Programm für kreative Techno-Kids, zeichnet sich neben dem enormen Funktionsumfang auch durch sein übersichtliches Benutzerinterface aus.

Vielen Musik-Freaks, die gerne selber zuhause am PC mit abgefahrenen Sounds und Rhythmen herumexperimentieren, ist sicherlich das Programm Dance Machine von PXD Musicsoft und Marlboro Music ein Begriff. Das gleiche Entwicklerteam, das sich mit Dance Machine bereits einen sehr guten Ruf erworben hat, liefert nun Software-Nachschub für kreative Raver: Rave eJay umfaßt ein intuitiv bedienbares 8 Spur-Tonstudio, mit dem sich auch ohne musikalische Vorkenntnisse eigene Hits in HiFi-Qualität produzieren lassen – dabei hilft die ebenso umfangreiche wie aktuelle Soundbibliothek mit ihren über 1.000 Rave-, Goa- und Techno-Samples und ein sogenannter Hyper-Generator mit mehr als 100 Dance- und Rave-Presets. Diverse Special Effects (unter anderem Soundverzerrer, Realtime Echo etc.) und die Möglichkeit, eigene Sounds im Wav-Format zu importieren, sorgen dafür, daß dem unbändigen Schöpferdrang so schnell kein Ende gesetzt wird. Über die Soundkarteneingänge läßt sich zusätzlich die Aufnahmefunktion von Rave eJay nutzen. Das Programm wird hierzulande exklusiv von FunWare vertrieben und ist zu einem Preis von DM 49,95 im einschlägigen Fachhandel erhältlich. **ha**

Info: `http://www.funware.de`

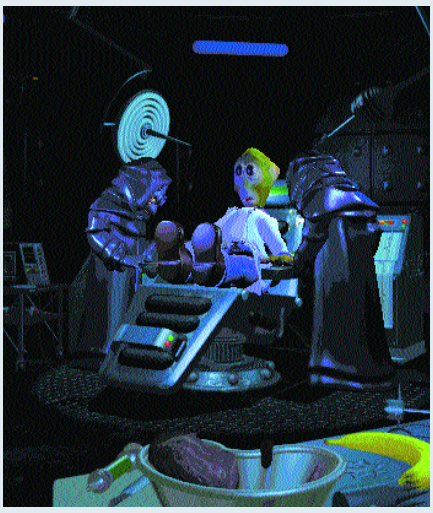
Die e-Christmas-Website

Weihnachtseinkauf im Internet – gemeinsame Initiative von Großfirmen

Nicht zuletzt aufgrund von Sicherheitsbedenken und teilweise noch ungelösten Logistikproblemen hat sich der Einkauf via Internet in unseren Breiten immer noch nicht durchsetzen können – die meisten User nutzen entsprechende Angebote nach wie vor hauptsächlich zu Informationszwecken und lassen ihr Geld dann doch auf konventionelle Weise über den Ladentisch wandern. Nun hat sich ein Konsortium aus international tätigen Großfirmen wie Microsoft, Hewlett Packard, UPS, Europay/MasterCard und Visa mit dem Ziel zusammengeschlossen, den Handel im Internet zu fördern: Am 3. November geht die Website `http://www.e-Christmas.com` in Betrieb, auf der über 50 europäische Hersteller eine breite Auswahl an Weihnachts-Geschenkartikeln feilbieten werden. Im Zentrum stehen dabei Mode, Spielwaren für jung und alt, Süßigkeiten und Musikartikel. e-Christmas ist mehrsprachig und erlaubt die Bezahlung in den verschiedensten Landeswährungen – selbst Informationen zu anfallenden Steuern und Zöllen sind sofort abrufbar. Die Zustellung der angeforderten Artikel erfolgt weltweit durch UPS, wobei der Kunde den Lieferstatus seiner Bestellung jederzeit über die Online Tracking Software kontrollieren kann. **ha**

Info: `http://www.e-Christmas.com`

FUNDSACHEN



Einmal Bösewicht, immer Bösewicht! Auch bei seinem doppelten Gastauftritt in Adventuresofts Floyd darf Darth Vader nicht den edlen Helden markieren. Statt dessen kommt ihm die Aufgabe zu, den rebellischen Protagonisten mit Elektroschocks und Gehirnwäsche à la Orwell gefügig zu machen.

Microsoft-Gewinnspiel

Die große Age of Empires Level-Competition



Age of Empires-Fans aufgepaßt! Alle PC-Feldherren, die glauben, mit dem AoE-Missionseditor den besten Age of Empires-Level aller Zeiten kreiert zu haben, können mit ihrem Werk nun vielleicht noch etwas gewinnen! Im Rahmen einer Level-Competition werden unter allen Einsendern eines Age of Empires-Levels tolle Preise verlost, und die Besten der Besten haben zusätzlich die Chance, daß ihr Werk auf CD-ROM veröffentlicht wird. Wenn Sie glauben, einen hervorragenden Age of Empires-Level erstellt zu haben, beschriften Sie eine Diskette mit Namen und Anschrift, kopieren Ihren Level darauf und senden ihn an die unten angegebene Anschrift.

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **31.12.1997**. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Mit Ihrer Einsendung erteilen Sie dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, Ihren Level auf den Datenträgern des Computec Verlags zu veröffentlichen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Age of Empires Level-Competition
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

WORTE DES MONATS

Man sollte es nicht für möglich halten: Microsoft hat offensichtlich heimlich, still und leise ein Win95-Spiel herausgebracht, von dessen Existenz wir bislang keine Ahnung hatten. Auch in den einschlägigen Softwareshops waren weder entsprechende Informationen noch das Game selbst zu bekommen. Den einzigen Hinweis auf das „Microsoft Stecker-Spiel" fanden wir bislang in der Gebrauchsanweisung zu einer „Klangkarte" – hat sich da etwa ein Hardware-Hersteller einen lukrativen Exklusivdeal mit Bill Gates' Superfirma gesichert? Ach ja, und noch etwas: Falls Sie in Ihrem PC Windows 95 eingebaut haben, aber noch nicht über das dazugehörige Direktklangsystem verfügen, sollten Sie unbedingt nachrüsten!

„Liste der technischen Merkmale der CRYSTAL Klangkarte

[...]

Microsoft Stecker-Spiel (Plug/Play) sowie DirektKlang Standard: Unterstützung des Microsoft Stecker/Spiel und Direktklangsystems in Windows 95."

DIE ANDERE HITPARADE

POLE POSITION! Blitzende Formel 1-Flitzer, röhrende Motoren und ein ultraschnelles Gameplay – die Piloten von Ubi Soft lehren den Konkurrenz-Rennställen mit ihrer F1 Racing Simulation mächtig das Fürchten!





ARA RULES! Die smarte Miss Croft betört uns erneut mit ihrem unwiderstehlichen Charme und hat seit ihrem ersten Auftritt eine Menge dazugelernt! Tomb Raider 2 ist alles andere als ein fader Aufguß!

TRAUMTÄNZER! Ein Feuerwerk der Phantasie brennt Cryo in Dreams to Reality ab! Schlaflose, durchspielte Nächte sind bei diesem faszinierenden Action-Adventure-Mix vorprogrammiert!





REBELLISCH! Der kleine grüne Floyd aus dem All ist kein Held, und gerade das macht ihn derart sympathisch, daß man sich von ihm beim Puzzleknacken gerne die Hirnwindungen verknoten läßt.

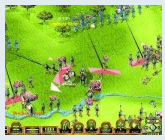
SURREAL! Mit Zork Großinquisitor kehrt endlich wieder der alte, abgefahrene Humor in die legendäre Serie zurück! Überaus passend dazu: die genialen Grafiken im Dali-Stil.





MYTHISCH! Wer ein Faible für markige Fantasy-Metzeleien hat und auf die spielerische Komplexität eines WarCraft 2 verzichten kann, darf seine Zwerge in Myth in die Schlacht schicken!

KRAFT-MEIER! Selten wird einem Geschichte so schmackhaft gemacht wie in Sid Meiers Gettysburg. Wer einmal in die Fußstapfen von Robert E. Lee steigen will, kommt an diesem Game nicht vorbei.





BRITISH! In unseren Breiten kann Ultima Online seine Stärken noch nicht so recht ausspielen – europäische Recken schlagen sich immer noch mit schlechten Internetverbindungen nach USA herum.

KULTIG! Was herauskommt, wenn sich ein legendärer Spieledesigner und ein gefeierter Maskenbildner für ein Computerspiel zusammentun, kann man in Space Bar sehen: nicht jedermanns Geschmack!





SCHWERBLÜTIG! Gegen die agile Lara kann das wandelnde Phlegma Beth selbst mit ihrem Schwert nicht ankommen. Excalibur 2555 AD ist Tomb Raider auf Sparflamme.



Der erste Eindruck ist immer der entscheidende. Diese Floskel hat durchaus ihre Daseinsberechtigung: Wie gut ein Computerspiel wirklich ist, stellt sich erst heraus, nachdem man sich ein paar Stunden damit beschäftigt hat. Um diese Zeit in ein Spiel zu investieren, muß jedoch eine Motivation gegeben sein, z. B. in Form einer fesselnden Intro-Sequenz oder einer attraktiven und vielversprechenden Spielumgebung. Für diesen und andere Aspekte sind die Grafiker verantwortlich.

Berufe in der Spielebranche, Teil 2

DER GRAPHIC ARTIST UND 3D-ANIMATOR

Zuerst sollte man einen oft zitierten und trotzdem falschen Mythos aus der Welt schaffen: Gute Tools und Programme, die oft Tausende kosten, garantieren noch lange kein gutes Resultat. Und obwohl diese Tools in den Händen eines fähigen Grafikers etliches bewirken, sind dessen handwerkliche Fähigkeiten wesentlich wichtiger. Um es mit den Worten von Mark Hood (Sierra) zu sagen: „Bevor man einen 100 Meter-Lauf gewinnen kann, muß man erst mal gehen lernen."

Klassische Methoden

Wie so viele andere Aspekte des Spieldesigns beginnt auch die grafische Gestaltung eines Computerspiels zunächst auf dem Papier. Die erste Aufgabe des Grafikers besteht darin, zusammen mit dem Produzenten oder Designer ein Storyboard und Konzeptzeichnungen zu entwerfen. Hier werden jedem einzelnen Charakter seine Attribute und emotionalen Ausdrucksweisen zugeordnet. In diesem Schritt wird die Persönlichkeit der Figur definiert. Der Chefgrafiker (Lead Artist) zeichnet eine Bewegungsstudie der einzelnen Charaktere. Dies kann eine komplette Studie sein oder eine Serie von Eckpunktzeichnungen, d. h. Anfang, Mitte und Ende der Bewegung werden gezeichnet, und der Rest wird von einem anderen Grafiker vervollständigt. Neben den

GRAPHIC ARTIST

Hauptaufgaben: *Storyboard, Konzeptzeichnung, Modellierung in 2D- und 2D-Programmen*
Vorgesetzter: *Lead Designer*
Mitarbeiter: *Game Designer, Programmierer*



Mark Hood, Produzent und Grafiker von Rama, Sierra. Statement: „Grafiker sollten über einen eigenen Stil verfügen, der jedoch flexibel genug sein muß, um in allen Genres Anwendung finden zu können."



Brian Sousa, 3D-Animation Artist für Starcraft, Blizzard. Statement: „Animation, Storyboarding und Charakterdesign sind die wichtigsten Fähigkeiten, über die ein Grafiker verfügen sollte. Ein Design entsteht im Kopf, wird zu Papier gebracht und dann im Computer zum Leben erweckt."

Spielfiguren müssen auch Hintergründe und Objekte entworfen werden. Ein weiterer Punkt, der in der Arbeit des Grafikers oftmals übersehen wird, ist die generelle Erscheinungsform eines Spiels. Hierzu gehören beispielsweise die Auswahl der Schriftarten und das Design der Benutzeroberfläche. Programmierkenntnisse sind mehr als nützlich, da die Implementierung der Grafiken in das Programm in manchen Fällen ebenfalls in den Aufgabenbereich des Grafikers fällt.

3Ds sind mehr als genug

PC-Spieler stellten von jeher die höchsten Ansprüche an die Grafiken in ihren Spielen. Bis vor ca. 5 Jahren war die Optik in der Regel eine flache 2D-Angelegenheit, und die Spielcharaktere folgten einem linearen Bewegungspfad. Heute preist jede Softwarefirma die Vorzüge ihrer 3D-Spielumgebungen und gerenderten und texturierten Objekte, wobei man auch vor sensationsheischenden Phrasen wie 4D-Terrain oder 5D-Spielumgebung nicht zurückschreckt. Einstein würde sich im Grabe umdrehen, und zwar Länge mal Höhe mal Breite.

Daher werden heute von jedem Grafiker auch Kenntnisse im 3D-Bereich verlangt. Die Hauptunterschiede zwischen klassischer Animation und dreidimensionaler Grafik werden bereits im Fachjargon deutlich. 3D-Objekte werden nicht gezeichnet; sie werden „modelliert" oder „gebaut". In der Tat kann die Arbeit eines 3D-Experten durchaus mit der eines Bildhauers verglichen werden. Obwohl 3D-Modelle komplett mit einem entsprechenden Programm erstellt werden können – wobei die meisten Experten 3D-Studio verwenden –, bevorzugen viele die klassische Methode, bei der ein Modell zunächst als Statuette (Maquette) geformt und dann mit einem Laserscanner eingescannt wird. Danach werden Bewegungen und Gesichtsausdrücke programmiert.

Neue Technologien

Eine weitere Variante zur realistischen Wiedergabe der Bewegungen besteht im Motion Capturing. Hier werden Sensoren an die Gelenke eines menschlichen Modells geklebt. Das Modell imitiert alle gewünschten Formen der Bewegung, d. h. gehen, laufen, springen usw. Der Computer speichert diesen Vorgang als Motion-Datei ab, die dann später auf das 3D-Objekt übertragen wird.

Ständige Fortbildung und solide Kenntnisse existierender Technologien sind für jeden Grafiker ein absolutes Muß. In keinem Bereich schreiten die Entwicklungen derart schnell voran. Brian Sousa, Lead Artist bei Blizzard, gibt potentiellen Anwärtern folgende Tips: „Jeder Grafiker braucht ein Portfolio, eine repräsentative Auswahl seiner besten Arbeiten. Im 3D-Bereich sollen Sie immer Ihre Animationskenntnisse demonstrieren. Hier kommt es weniger auf ein detailliertes 3D-Objekt als vielmehr auf flüssige, realistische Bewegungsabläufe an."

Sollten Sie ernsthaft eine Karriere als Spiele-Grafiker in Betracht ziehen, müssen Sie mit einigen Investitionen in puncto Software rechnen. Relativ simple, aber dennoch leistungsfähige Programme wie Simply 3D (Micrografx), 3Dfx (Assymetrix) oder Paintshop Pro sind schon für unter 200,- DM in der Vollversion und als eingeschränkte Sharewareversionen erhältlich. Die Profi-Tools in der Kategorie Power Animator oder 3D-Studio, kombiniert mit einem leistungsfähigen Doppelprozessor-Computer, erleichtern das Bankkonto um Summen in der selben Höhe wie ein Mittelklassewagen. Im Internet finden Sie zahlreiche Informationen zu diesem Thema. Ein guter Startpunkt ist das New Graphics BBS (www.graphics.rent.com).

Das Einstiegsgehalt eines Junior-Grafikers liegt bei ca. 30.000 Dollar jährlich. Echte Experten mit langjähriger Erfahrung und nachweisbaren Erfolgen können hingegen bis zu 80.000 Dollar verdienen.

Linda Scherer



Beim Motion Capturing werden die Bewegungen eines menschlichen Modells direkt auf das 3D-Objekt übertragen.



Damenfußball: Dieses muntere Dreigestirn von EA Sports in Kanada war für die Grafiken in Fifa Soccer 97 verantwortlich.



Mit diesem Abtast-Stift werden die Konturen eines Objektes nachgezogen und als Rastermodell gespeichert.



Mit dem Storyboard fängt alles an. Hier sehen Sie eine Konzeptzeichnung für Maniac aus der Wing Commander-Serie.

Blade Runner • 3D-Echtzeit-Adventure

SCIENCE-FICTION?

Für viele ist es DER Kultfilm überhaupt. Für manche ist es nur ein Science Fiction-Film mit Harrison Ford. In einem sind sich aber alle einig: Der 1981 von Ridley Scott gedrehte Hollywood-Streifen Blade Runner war ein visuelles Manifest der 80er Jahre. Vorzeige-Entwickler Westwood könnte mit seiner PC-Spielfassung ähnliches gelingen.

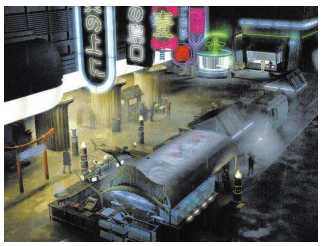
Nach den Verkaufshitparaden der letzten Monate zu schließen, sind Adventure-Spiele derzeit ja nicht besonders angesagt. Überwiegend tummeln sich dort Action- und Strategiespiele. Kyrandia, das letzte Adventure-Projekt der Amerikaner, war zwar ein gutes Spiel, aber sehr konventionell, und es lieferte dem Genre keine neuen Impulse, wie es später Command & Conquer tat und was jetzt vielleicht auch Lands of Lore 2 gelingt. Mit Blade Runner und seinem gänzlich neuen Spiel- und Technologie-Ansatz will Westwood nun die neue Lust am Abenteuer wecken.





Immer häufiger ist es das Mosaiksteinchen mit der Aufschrift „Gameplay", nach dem die Entwickler streben, um das perfekte PC-Spiel zu kreieren. Die Westwood Studios aus Las Vegas machten diese Suche schon fast zu ihrem Markenzeichen. Aus technologischer Sicht aber standen ihre Spiele nicht immer an vorderster Front. Umso ambitionierter wirken deswegen die Blaupausen des Blade Runner-Projekts, das sowohl spielerisch als auch technisch neue Maßstäbe setzen will.





Aquarell-Entwurf (oben) undgerenderte Spielszene im Vergleich.



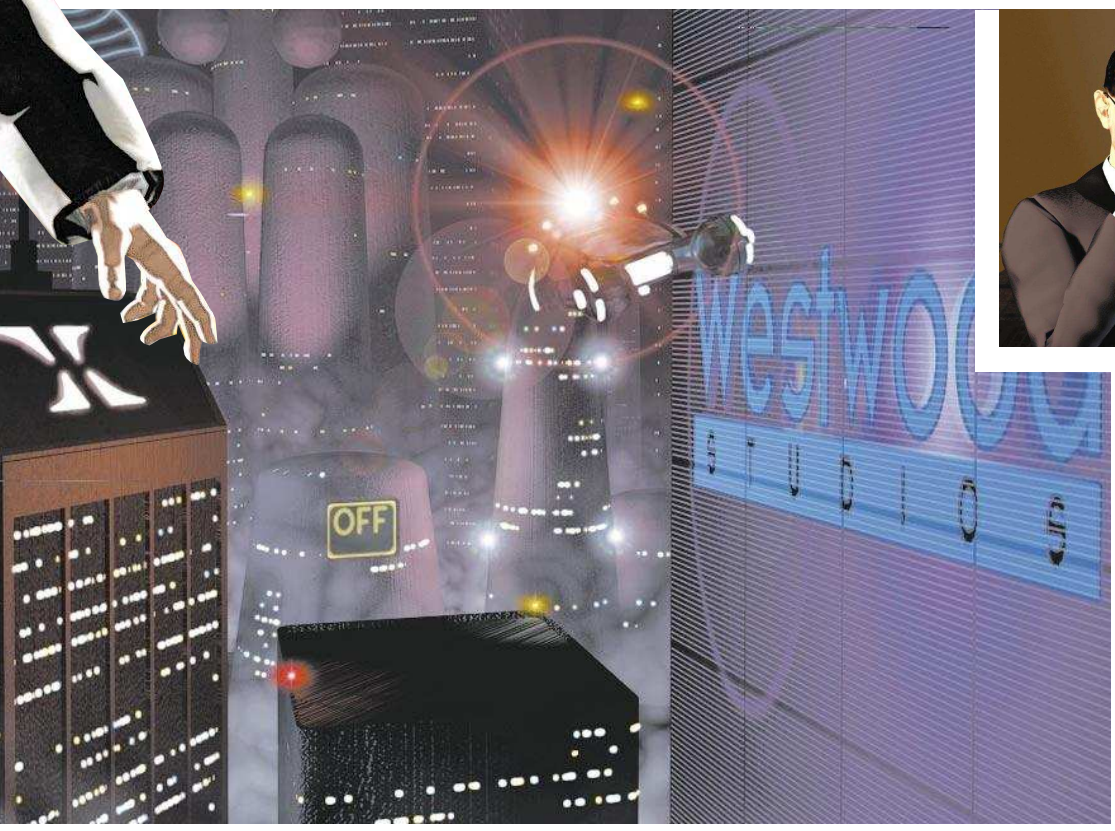
Der Verlauf der Ermittlungen führt den Blade Runner Ray McCoy auch in das Pyramiden-Gebäude der Tyrell Corporation.

Westwoods Lizenz zum Spielen

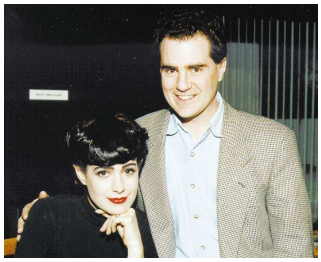
Über fünfzehn Jahre hat es gedauert, bis es zu einer ernsthaften Umsetzung des Kinostoffes kommen konnte. Der Grund dafür liegt bei der Blade Runner Partnership, einer Verwertungs-Gesellschaft, die mit Argusaugen über die Lizenzrechte wacht. Weshalb Westwood vor zwei Jahren den Zuschlag für die Computerspiel-Lizenz erhielt, liest sich wie ein Branchen-Märchen: Während andere Entwickler Monate damit verbrachten, in ihre „Bewerbungs-Mappen" Drehbücher oder Grafik- und Technologie-Demos zu packen, renderten die Blade Runner-Fans in Las Vegas einfach nur die Eröffnungs-Szene des Films, und Louis Castle (siehe Interview) sprach über seine Vision eines Blade Runner-Spiels. Er wollte ein Spiel kreieren, wie es noch keines gegeben hatte. Dabei ginge es ihm nicht darum, die Filmgeschichte nachzuerzählen, sondern ein Spiel parallel zum bestehenden Blade Runner-Universum entstehen zu lassen. Der Partnership gefiel diese Idee – was sie auf keinen Fall wollte, war eine Vorgänger- oder Nachfolger-Geschichte –, und der Zuschlag ging nach Nevada.

Abenteuer Adventure

Westwood entwirft in Blade Runner das bekannte Szenario des Los Angeles im Jahr 2019 und greift für die optische Umsetzung vollständig auf den Kinofilm zurück. Die erzählte Geschichte allerdings ist komplett neu, spielt sich aber parallel zu den Erlebnissen des Filmhelden Deckard ab. Man wird den riesigen Video-Plakaten begegnen, Spinner-Fahrzeuge werden durch dunkle Straßenschluchten gleiten, und die riesige Pyramide der Tyrell-Corporation überragt die düstere Großstadtkulisse. Auch einige der Film-Figuren wird man wieder treffen, darunter Rachael und Dr. Tyrell. Einen Harrison Ford aber wird man nicht durch die Straßen rennen sehen. Dafür

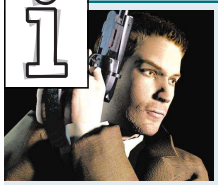






Dr. Tyrell und die Replikantin Rachael als gerenderte Spielfiguren (oben). Westwood-Boß Brett Sperry und die Schauspielerin Sean Young, die als originale Rachael Westwood mit Rat und Tat zur Seite stand.

DIE HAUPTDARSTELLER



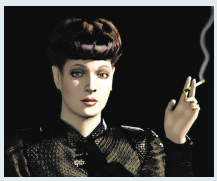
Ray McCoy

Der Spieler-Charakter ist ein Blade Runner, der im Auftrag des L.A. Police Department Jagd auf Replikanten macht. Während es Prämien für jeden Androiden gibt, ist seine Karriere bei nur einem Fehltritt beendet.



Crystal Steele

Crystal ist das Inbild eines Blade Runner: schnell, agil, stark und clever. Derzeit ist sie in einer Undercover-Mission tätig. Wenn man Glück hat, kann man sie in Aktion beobachten und sogar dabei lernen.



Rachael

Die Chef-Psychologin der Tyrell Corporation kann recht kühl und reserviert sein und ist besonders auf die Blade Runner nicht gut zu sprechen. Mit ihr sollte man sich gut stellen, um an ihren Boß heranzukommen.



Dr. Tyrell

Das filmbekannte Genie entwickelte die Androiden für den Arbeitseinsatz auf den außerirdischen Kolonien. Seine Nexus 6-Replikanten sind sogar menschlicher als ein Mensch. Allerdings werden sie zu Killern.



Clovis

Der gerissene, verschlagene Anführer der Replikanten ist einer der hochintelligenten und gefährlichen Androiden der Nexus 6-Klasse und sieht sich selbst in der klassischen Rolle eines gehetzten Poeten.



Lt. Guzza

Der mürrische Vorgesetzte von McCoy hat als Polizist der alten Schule seinen Job auf die harte Tour in den Straßen von Los Angeles gelernt. In entsprechend rüdem Ton gibt er McCoy seine Befehle.



McCoy tritt aus den Büros des Polizeipräsidiums auf das Dach. Dort stehen die Einsatz-Spinner bereit, die ihn zu den anderen Locations bringen.

gibt es einen neuen Hauptdarsteller. Ray McCoy, ein junger Detective und Blade Runner des L.A. Police Departments, erlebt seine ganz eigenen Abenteuer.

Bei einem Adventure denkt jeder Spieler sofort an statische Hintergründe mit Bitmap-Charakteren, die Dinge einsammeln, ein bißchen Konversation betreiben und Logik-Puzzles lösen. Ganz gleich, ob es sich in der Vergangenheit dabei um einen Guybrush Threepwood, Larry Laffer oder Zauberlehrling Simon handelte – Adventures waren bisher immer sehr linear aufgebaut, es gab immer den einen vorgeschriebenen Lösungsweg. Westwoods Definition hingegen ist alles andere als geradlinig, der Spielverlauf ist nicht mehr eingeengt. Die Geschichte der Blade Runner ist eine Geschichte von der Entdeckung der eigenen Identität, und eine Limitierung des Spielers wäre dem entgegengestanden.

Neue Technik, innovative Ideen

Wie die Programmierer den Blade Runner-Stoff technisch umzusetzen gedachten, schien zunächst unmöglich, und selbst bei Westwood gab es einige Zweifel, daß dies überhaupt möglich sei. Die Spiel-Engine sollte komplett aus Polygonen bestehen, in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten 65.000 Farben darstellen und mit mindestens 15 Bildern pro Sekunde arbeiten. Nebenbei setzte man sich noch eine 6 Kanal-Soundausgabe in CD-Qualität zum Ziel. Die andere Vision für Blade Runner war die eines nichtlinearen Adventures, d.h. jedesmal wenn jemand es spielen würde, sollte der Spielverlauf anders sein. Zu diesem Zweck entwickelte man spezielle, KI-gesteuerte Charaktere,

EIN SPIELE-VISIONÄR IM INTERVIEW

Louis Castle, Vice President of Creative Development, bringt in diesem Jahr bereits sein zweites großes Projekt in die Händlerregale. Im Oktober konnte das langerwartete Lands of Lore: Götterdämmerung endlich fertiggestellt werden. Jetzt sprachen wir mit dem kreativen Kopf der Westwood Studios über das lange Zeit geheimgehaltene Blade Runner-Projekt.



PCA: Über zehn Jahre haben Spieleentwickler versucht, an die Blade Runner-Lizenz zu kommen. Wie habt Ihr die Blade Runner Partnership von Westwood und Virgin als beste Wahl überzeugen können?

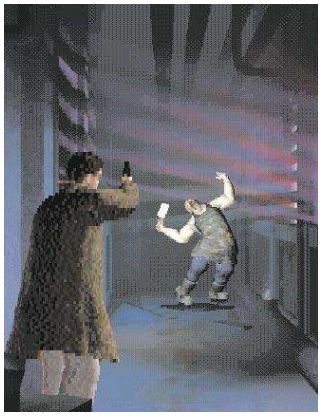
Louis Castle: Die Blade Runner Partnership wählte Virgin und Westwood zum einen aufgrund der starken weltweiten Vertriebsmöglichkeiten, zum anderen aufgrund unserer kreativen Auseinandersetzung mit diesem Projekt. Wir waren davon überzeugt, daß es einer völlig neuen Art von Spiel bedarf, um die Atmosphäre des Films richtig umzusetzen und die emotionalen Reaktionen seines Publikums wieder hervorzurufen.

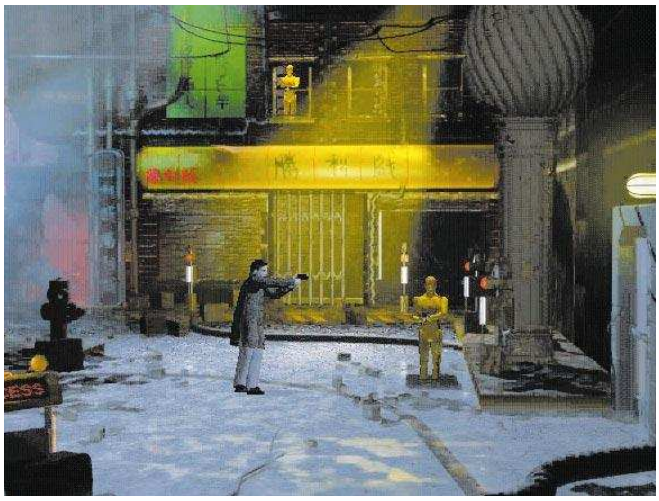
PCA: In den letzten zweieinhalb Jahren seit der ersten Bekanntgabe des Projekts gab es kaum etwas über die Entwicklung des Spiels in Erfahrung zu bringen. Warum habt Ihr Blade Runner wie eine geheime Verschlußsache behandelt?

Louis Castle: Mit Blade Runner wollten wir alle überraschen. Als uns klar wurde, daß keiner unserer Mitbewerber auch nur daran dachte, etwas Ähnliches zu machen, was wir mit Blade Runner bereits erreicht hatten, beschlossen wir, alles sehr vertraulich zu behandeln. Wir wollten es nicht riskieren, daß irgend jemand unsere Technologie oder unser Design kopiert und die Innovationen vor uns veröffentlicht. Hätten wir schon Jahre vor der Veröffentlichung darüber gesprochen, wäre es



Nach einem Druck auf die Spacetaste zieht der Blade Runner seine Waffe und der Mauszeiger wird zum Fadenkreuz (unten).







Klickt man auf den Boden, bewegt sich die Spielfigur, ein Klick auf Personen startet ein Gespräch (oben). In speziellen Trainingseinheiten kann man das Erkennen von Zielen, die Reaktion und das Timing üben und sich mit dem Gebrauch der Waffe vertraut machen (rechts).

Eine der echtzeitberechneten Spielszenen: Blade Runner McCoy spricht mit Lieutenant Guzza in dessen Büro über die ersten Hinweise, daß die Nexus 6-Replikanten wieder zugeschlagen haben.

die mit einem Repertoire von Handlungsmöglichkeiten und Verhaltensweisen ausgestattet wurden. In dieser Hinsicht ist das Spiel ein Simulator unterschiedlicher Veranlagungen. Natürlich gibt es eine feste Hintergrundgeschichte mit unterschiedlichen Ausgängen, aber wie man vom Beginn des Spiels zu seinem Ende gelangt, ist jedesmal neu und zufallsgesteuert. Und da es keinen vorgeschriebenen Lösungsweg gibt, ist es eine sehr persönliche Spielerfahrung.

Es handelt sich also um ein Charakter-abhängiges Spiel, dessen Verlauf von den Individuen, die man trifft und mit denen man interagiert, beeinflußt wird. Die 70 Charaktere haben alle ihre eigene virtuelle Gesinnung und sind viel, viel mit der Geschichte des Films zu sehen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines anderen Blade Runner des L.A. Police Department, während parallel dazu Deckard all die Ereignisse des Films erlebt. Man hat eine noch nie dagewesene Kontrolle über den Verlauf der Geschichte, während man für sich selbst entdeckt, was menschlich und was wirklich ist.

uns nicht möglich gewesen, ein Projekt wie Blade Runner mit derart vielen einzigartigen technologischen Innovationen zu realisieren.

PCA: Der Blade Runner-Kinofilm hat visuell und musikalisch eine einzigartige und sehr intensive Atmosphäre. Welche Quellen habt Ihr benutzt, um das im Spiel umzusetzen? Gab es irgendwelche Referenzen oder Berater?

Louis Castle: Wir haben die gesamten Filmmaterialien und alle gedruckten Zeugnisse herangezogen, die wir finden konnten. Außerdem haben wir einige der Leute angestellt, die an der Filmproduktion beteiligt waren. Syd Mead, der visuelle Futurist des Films, half uns bei der optischen Konzeptionierung und dem Editieren der digitalen Kulissen. Andere Fachleute, die damals an den Spezial-Effekten beteiligt waren, haben wir nach ihren damaligen Arbeiten befragt.

PCA: Welche Elemente aus der Filmvorlage dürfen Fans denn wiederentdecken, und wie knüpft die Story an den Ausgang des Films an?

Louis Castle: Die Welt des Kinofilms wurde komplett wiederbelebt und noch einiges darüber hinaus. Der Verlauf der Spielgeschichte ist paral-

▶▶▶

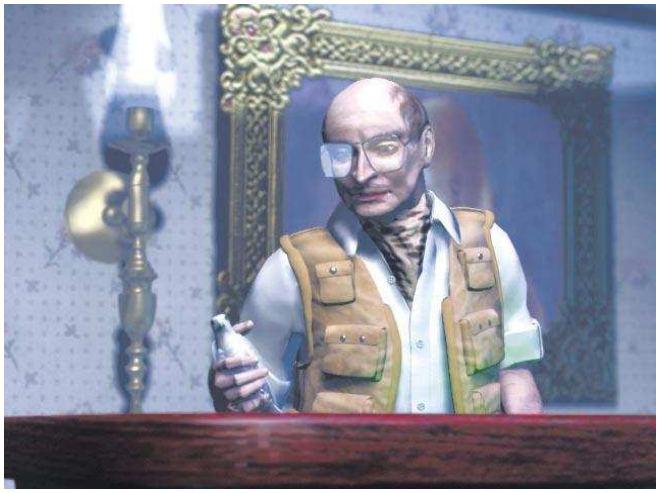
viel mehr als ein Pixelgebilde, das ein paar Sätze mit versteckten Hinweisen von sich gibt. Sie zeigen direkte Reaktionen und Emotionen auf das, was man als Spieler tut. Und noch wichtiger: Sie sprechen auch untereinander und tauschen Informationen über Vorkommnisse aus. Den Replikanten, den Polizisten, den Blade Runnern und den Passanten wurden bestimmte Verhaltensweisen und Ziele zugeordnet, aber kein Weg, wie sie diese erreichen. Jeder, der den Kinofilm gesehen hat, kennt das moralische Dilemma, dem die Blade Runner ausgesetzt sind. Soll man die Nexus 6-Replikanten, ohne zu fragen, liquidieren? Soll man ihnen helfen? Ist man vielleicht gar selbst ein Android? All diese Fragen wird sich auch der Spieler in der Rolle des Ray McCoy stellen und ihnen nachgehen müssen.

Zauberwort Echtzeit

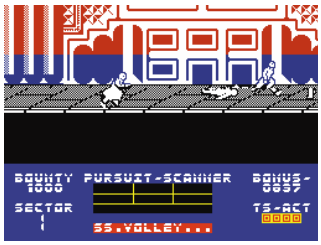
Werden derart lebensnah agierende Figuren auch optisch entsprechend umgesetzt, sind sie noch glaubwürdiger. Dafür hat Westwood mit „Voxel-Plus" eine Technik entwickelt, die Voxel- und Polygon-Technologien zusammenbringt. Auf Texturen zur Strukturierung der Oberflächen wird dabei völlig verzichtet. Das Ergebnis ist, daß in einer Szene bis zu acht Charaktere animiert werden können, ohne Geschwindigkeitseinbußen in der Grafikdarstellung fürchten zu müssen. Dabei wird jede Figur aus Zehntausenden von Polygonen in Echtzeit über ein Animationsmodell gerendert, das per Motion Capture-Verfahren gewonnen wurde. Die hohe Grafikqualität setzt sich in der Reproduktion des Endzeit-Los Angeles fort, das durch ständigen Regen, Nebelschwaden und diffuse Lichtquellen geprägt ist. Statische, gezeichnete Hintergrundbilder hätten die Atmosphäre nur ungenügend einfangen können. Stattdessen entschieden sich die Designer um Louis Castle, die mehr als 100 Schauplätze komplett dreidimensional zu rendern. Mittels „Slice Modelling" (siehe Interview) können echtzeitberechneter Nebel, Regen und unterschiedlich intensive Lichteffekte auf die 3D-Kulissen einwirken. Und obwohl es natürlich auch vorgerenderte Videosequenzen gibt, ist die eigentliche Spiel-Engine kaum von diesen zu unterscheiden. Einen beeindruckenden Beweis dafür liefert eine Animation, in der ein Spinner vor einer Sushi Bar landet und die Spielfigur aussteigt. Ohne erkennbare Bildveränderung befindet man sich im Spiel und hat volle Kontrolle über McCoy.

Neues Spiel, neues Glück?

Optisch beeindruckende Spiele gab es in der Vergangenheit ja bereits immer wieder, leider haperte es dabei oft am Gameplay.



Die Animationsqualität, die Westwoods 3D-Grafiker erreicht haben, ist faszinierend und steht einem Kinofilm wie Toy Story in nichts nach.



Westwoods Umsetzung ist nicht das erste Blade Runner-Computerspiel. Bei Recherchen im Internet stießen wir auf einen echten Oldie aus dem Jahr 1985. Auf dem Sinclair ZX Spectrum reichte es allerdings nur zu einem seitlich scrollenden Ballerspiel.



Jede der über 100 Locations weiß mit eindrucksvollen Bildern zu überzeugen. Grund dafür sind oft die erzeugten Lichtstimmungen.

EIN SPIELE-VISIONÄR

PCA: Ihr habt immer davon gesprochen, daß Blade Runner sowohl ein 3D Echtzeit-Adventure als auch eine Simulation ist. In ihrer herkömmlichen Definition besteht zwischen beiden Begriffen aber ein immenser Unterschied. Auf welche Weise finden sich so unterschiedliche Elemente im Spiel wieder?

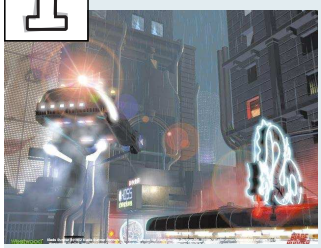
Louis Castle: Im Grunde handelt es sich hierbei um einen „Geschichten-Simulator". Zu Beginn eines jeden neuen Spiels wird die Rolle eines jeden Charakters durch zufällig generierte Eckdaten definiert. Danach übernehmen verschiedene Programme die Steuerung der Figuren, die von nun an versuchen, ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Auf welche Weise sie dies aber tun, ist nicht genau vorherbestimmt, sie werden sich immer wieder anders verhalten. Dadurch wird jedes neue Blade Runner-Spiel zu einer wahren „Detektiv-Geschichte", in der sogar wir Designer immer wieder Hinweise sammeln und „Replikanten" jagen müssen. Zu guter Letzt kann man das Spiel entweder als gnadenloser menschlicher Blade Runner angehen oder als Replikant in Uniform seinen Leidensgenossen zur Seite stehen. Gesinnung und Einstellung können dabei zu jeder Zeit geändert werden.

PCA: Blade Runner scheint eines der wenigen Spiele zu werden, die in Sachen Gameplay und Technologie zugleich neue Maßstäbe setzen. Inwiefern haben sich beide Ansprüche während des Designprozesses gegenseitig beeinflußt?

Louis Castle: Um die audio-visuelle Welt der Blade Runner zu realisieren, benötigten wir einen technologischen Quantensprung. Um die Stimmung und Atmosphäre des Films umzusetzen, bedurfte es einer völlig neuen Herangehensweise an Gameplay und Spiel-Mechanismen. Ein sehr großer Teil des Blade Runner-Gameplays ist abhängig von den neuen Technologien. Beides arbeitet Hand in Hand, ich denke nicht, daß einem Bestandteil eine höhere Priorität zukommt. Am Ende bleibt ein zusammenhängendes Erlebnis. ▶▶▶

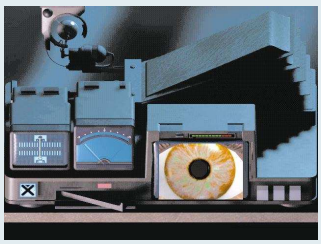
DETEKTIVISCHE HANDWERKS-ZEUG

Ray McCoy kann bei seiner Suche nach den Replikanten auf allerlei HighTech-Werkzeug zurückgreifen.



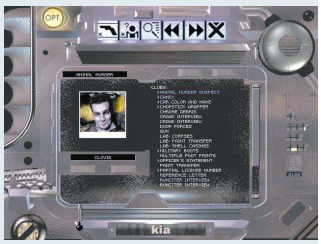
Spinner-Fahrzeug

Um im Los Angeles des Jahres 2019 von einem Ort zum anderen zu reisen, benutzt McCoy ein Schwebefahrzeug, den sog. Spinner. Ist man eingestiegen, wird das neue Ziel über eine Stadtkarte einfach eingeklickt.



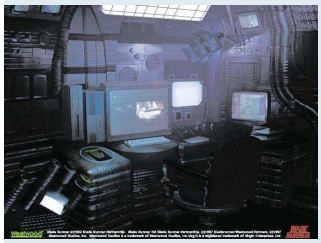
Voigt-Kampff-Apparat

Man hat die Möglichkeit, Verdächtige dem Voigt-Kampff-Test zu unterziehen. Um sie als Replikant zu entlarven, muß man sie mit den richtigen Fragen konfrontieren, um eine emotionsbedingte Veränderung der Augen festzustellen.



KIA-Datenbank

Der „Knowledge Integration Assistant", kurz KIA, ist ein unersetzbares Hilfsmittel, um die vielen hundert Hinweise und Schlußfolgerungen zu ordnen und zu archivieren, die man während des Spiels sammelt.



Haupt-Computer

Alle Blade Runner haben Zugriff auf den Haupt-Computer des Polizei-Präsidiums. McCoy kann so auch auf Hinweise und Recherche-Ergebnisse anderer Blade Runner zugreifen.



Esper-Analysegerät

Der Esper ist ein dreidimensionales Analysegerät für Fotografien. Damit kann McCoy in Fotos hineinzoomen und sogar den Blickwinkel verändern, um nach weiteren Hinweisen zu suchen.



Labor

Dieses Untergrund-Labor wird von einem gewissen Dino Klein geführt. Dort kann McCoy alle Beweismittel analysieren lassen, was oftmals weitere Erkenntnisse bringt.

Auch hier versucht Westwood neu anzusetzen. Die 70 3D-Charaktere spielen ihren Part nach einer zufälligen Rollenverteilung. Zu Beginn jedes neuen Spiels entscheidet der Computer, wer Replikant ist und wer Mensch, so daß immer wieder eine völlig neue Ausgangssituation für den jungen Blade Runner entsteht. Danach bewegen sich die virtuellen Schauspieler selbständig durch diese Welt, und sie leben und handeln nach ihrer eigenen Fasson. Damit gestaltet sich jedes Spiel grundsätzlich neu. Selbst das Laden eines Spielstandes kann in der Folge zu unterschiedlichen Geschehnissen führen. Einige Eckpunkte aber bleiben immer gleich: Es gibt den Tatort zu Beginn des Spiels, McCoy beginnt seine Ermittlungen, man schlittert in eine Liebesgeschichte, hat einen gefährlichen Gegenspieler, und schließlich gibt es eine finale Konfrontation. Wie man das ganz große Puzzle aber zusammenfügt, erscheint jedesmal als Rätsel.

Detektivischer Spürsinn

Als McCoy agiert der Spieler mit seiner Umwelt über einen dem Zusammenhang entsprechend reagierenden Maus-Cursor. Klickt man auf den Boden, bewegt sich die Figur in die entsprechende Richtung, klickt man auf eine Person, beginnt man, mit ihr zu sprechen. In den Kampfmodus gelangt man durch einen Druck auf die Space-Taste, McCoy zieht seine Pistole, und der Mauszeiger wird zum Fadenkreuz. Alles beginnt mit einem Mord in L.A. Downtown. Schnell stellt sich heraus, daß es sich bei den Tätern um Replikanten gehandelt haben muß. Wie sein Kino-Pendant gerät McCoy an eine Gruppe Nexus 6-Androiden, die verzweifelt nach einer Möglichkeit suchen, ihre genetisch bedingte vierjährige Lebensspanne verlängern zu können. Aus den 70 Personen, denen man begegnet, kristallieren sich im Laufe der Zeit ca. 15 Verdächtige heraus, aber nur zwei davon sind die gesuchten Replikanten.

EIN SPIELE-VISIONÄR IM INTERVIEW

PCA: Sicherlich wird jedem Spieler zuallererst die phänomenale Optik ins Auge fallen. In Zusammenhang mit der Blade Runner-Grafik-Engine kursiert der Begriff des „slice modelling". Was hat es damit auf sich?

Louis Castle: „Slice modelling" ist ein Begriff, mit dem wir unsere Charakter- und Objekt-Engine bezeichnen. Diese Engine modelliert Charaktere mit Zehntausenden von Polygonen in Echtzeit. Die Polygone benutzen voxel-mathematische Konzepte, um die Figur über ein Polygon-Netz aus Parallelogrammen darzustellen. Darüber kann jede 2MB Standard-VGA-Karte die Polygone rendern. Das Resultat ist eine Charakterdarstellung, an der nahezu jedes Polygon in einem einzigen Pixel endet. Im Endergebnis erlaubt uns diese Technologie bisher noch nie gesehene Lichteffekte wie Echtzeit-Nebel oder Dunst, hell strahlende oder nur schwach schimmernde Lichtquellen.

PCA: Wie kann man denn als Spieler eigentlich mit so einer dynamischen Umgebung interagieren, und in welcher Weise werden Konversationen ablaufen?

Louis Castle: Man kann wirklich vieles in dieser Spielewelt beeinflussen, aber wir konnten nicht jeden Gegenstand in jeder Szene miteinbeziehen. Es gibt Millionen von Objekten in Blade Runner, es ist entscheidend, daß die Spiel-Engine bestimmt, welche Objekte gerade manipulierbar sind und welche nicht.
Die Gespräche verlaufen naturgetreu und sind mit einem simplen Mausklick auszulösen. Die Software entscheidet, welchen Verhör-Methoden sie folgt, diese können aber noch mittels eines Reglers während des Spiels verändert werden. Man kann aber auch die direkte Kontrolle über die Gespräche übernehmen, aber ich finde diese Art eher langweilig und weniger fesselnd.

PCA: Wie komplex ist denn die Künstliche Intelligenz des Spiels?

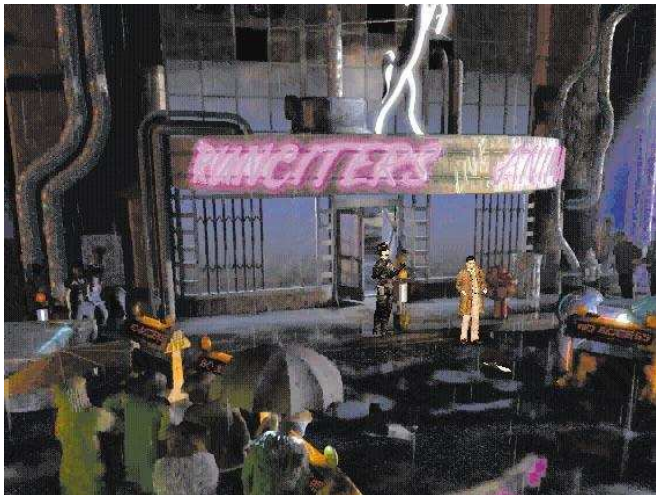
Louis Castle: Dies ist eine der höchstentwickelten KI-Engines, die wir bisher geschaffen haben. Ich würde sagen, sie kommt gleich nach den KI-Routinen, die wir für Lands of Lore: Götterdämmerung verwendet haben. Das hat aber lediglich seinen Grund darin, daß einige der Kreaturen in LOL über mehr sensorische Wahrnehmungsdaten verfü-

Liquidiert McCoy fälschlicherweise einen Menschen, ist das Spiel aber damit nicht zu Ende. Er muß für sein Tun die vollen Konsequenzen tragen und wird bald die ganze Polizeimeute auf dem Hals haben. Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, Blade Runner zu lösen. Der Spieler kann McCoy für einen Menschen halten und ihn alle Replikanten eliminieren lassen. Genauso ist es aber auch möglich, McCoy als Androiden zu sehen und den Replikanten auf ihrem Weg zu helfen. Selbst mit einer seiner Affären kann er sich aus dem Staub machen. Insgesamt ist jedoch eine gute detektivische Spürnase gefragt. Jedesmal, wenn McCoy einem Hinweis nachgeht, verändert sich die Spielsituation. Denn wann und wo er auf einen Hinweis gestoßen ist, von wem er ihn bekommen hat, an wen er ihn weitergibt, wen er eventuell verdächtigt: Alle Spieleraktionen beeinflussen das weitere Geschehen.

Neben Beobachtungsgabe und Kombinationsvermögen benötigt ein Blade Runner auch einiges technische Equipment, das ihm die Suche nach verdächtigen Personen erleichtert (siehe Kasten Detektivisches Handwerkszeug). Auf eine Art Inventory und die darin befindlichen Gegenstände hat man über das KIA-Gerät jederzeit Zugriff. In ihm werden auch alle geführten Gespräche mitprotokolliert. McCoy kann sein Auftreten und seine Verhörtaktik anhand sogenannter Emotions-Icons verändern. Die Reaktionen oder Antworten der Computer-Charaktere werden immer anders ausfallen, je nachdem, ob sich McCoy arrogant, zurückhaltend oder aggressiv verhält.

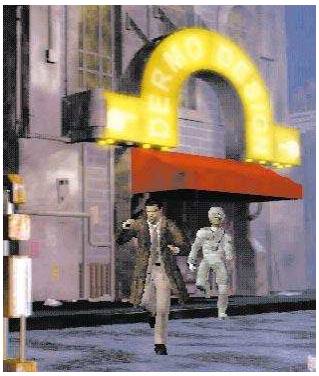
Neben all den technischen Spezifikationen und spielerischen Ansatzpunkten aber ist an Blade Runner vielleicht das beeindruckendste, daß es termingerecht fertigestellt wird. Glaubt man Louis Castles Aussagen, dann sollte das neueste Westwood-Spiel bereits in den letzten beiden Novemberwochen im Handel erhältlich sein.

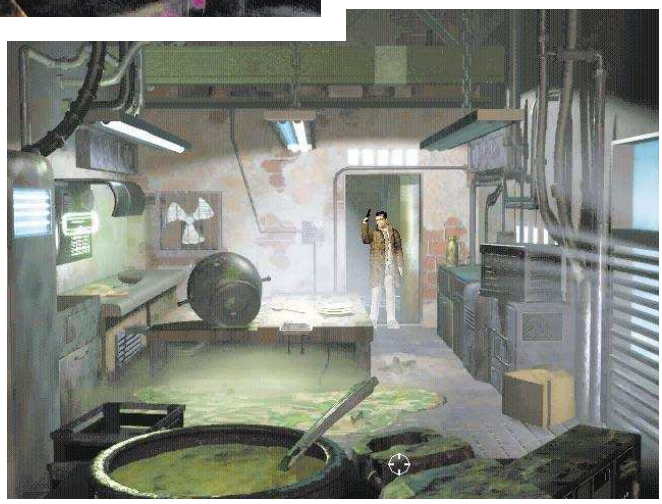
Christian Müller



In dieser Zoohandlung nimmt die Geschichte immer ihren Lauf, dort geschieht der erste Mord.

Ray McCoy auf der Flucht: Liquidiert er einen Menschen, jagt ihn die ganze L.A. Polizeitruppe.





In dieser Chemieküche ist der echtzeitberechnete Dampf ein besonderes Schauspiel, während auf den Straßen der Polygon-Regen fällt.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Westwood Studios	Erscheint:	November 1997

[X] Action ■ [X] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■

gen. Bei Blade Runner handelt es sich um eine zielorientierte KI, die vorgefertigte Skripte außer Kraft setzen kann, um grundlegende realistische Ereignisse zu initiieren und das Geschehen an vorbestimmten Stellen richtig anzuheizen.

PCA: Westwood scheint immer zu versuchen, den gegenwärtigen Gameplay-Standard mehr als einen Schritt voranzubringen. C&C brachte neue Facetten in das Strategie-Genre. Gleiches darf man Lands of Lore: Götterdämmerung im Rollenspiel-Bereich bescheinigen. Wird Blade Runner ähnliche Impulse für die Adventures bringen.

Louis Castle: Natürlich hoffe ich, daß Blade Runner ein Spiel wird, das neue Maßstäbe für Gameplay, Entwicklung und Technologie setzt. Während so viele Leute damit zufrieden sind, sichere Hit-Produkte zu kopieren, haben wir uns sehr bemüht, eine völlig neue Spielerfahrung marktreif zu machen. Der Erfolg von Blade Runner wird frischen Wind bringen, unabhängig davon, wie erfolgreich es sein wird. Wir hoffen, damit ein neues Genre zu kreieren – das 3D-Echtzeit-Adventure –, und wir planen, dem weitere Titel folgen zu lassen.



PCA: Vielen Dank für das Gespräch, Louis.

Für Wing Commander-Fans war es ein Schlag in die Magengrube: Im Sommer 1996 verließ Chris Roberts, der geistige Vater und langjährige Chef der Weltraum-Saga, seinen Arbeitgeber Origin. Mancher sah damit auch das Schicksal der Konföderation und ihrer tapferen Piloten besiegelt. Weit gefehlt!

Wing Commander Prophecy • Action

WIEDER

Mit Frank Roan und Billy Cain haben zwei junge Spiele-Designer die Entwicklung des fünften Teils der Wing Commander-Serie übernommen, die bereits seit den Teilen drei und vier unter Chris Roberts mitgearbeitet haben. Die fortlaufende Numerierung „fünf" hören die beiden aber nicht so gern, denn in ihren Augen ist Wing Commander Prophecy (WCP) in vielerlei Hinsicht ein Neuanfang. Mit Recht: Zwar hat die Entwicklungsarbeit ähnlich viel Zeit in Anspruch genommen wie bei den letzten beiden Teilen, aber investiert wurde sie in andere Bereiche. Statt das Spiel um die spielfilmartig aufbereiteten Video-Sequenzen herumzubauen und schließlich die Raumkämpfe dazuzulegen, brütete Origin diesmal in monatelangem Feintuning über den Missionen. Erklärtes Ziel des Design-Teams war es, in WCP wieder die alten Stärken in den Vordergrund zu stellen, die der Saga zu so großem Erfolg verholfen haben. Mit abwechslungsreichen, herausfordernden und sich verzweigenden Missionen sowie motivierenden Karriere-Möglichkeiten kehrt Wing Commander zu seinen Wurzeln zurück.

Neuer Spieler-Charakter

Allen Wing Commander-Fans sei gesagt, daß die Serie trotzdem ihren typischen Charme und Look behalten hat. Diesmal folgt man allerdings nicht mehr den Fußstapfen des „Old Bluehair" Mark Hamill, begegnet ihm aber wenigstens einige Male während der neuen Abenteuer. Das Alter ego des Spielers heißt jetzt Casey. Der Sohn des Kilrathi-Helden Michael „Iceman" Casey stolpert frisch aus der Akademie mit einem Kumpel auf den neuen Mega-Träger TCS Midway (siehe Kasten). Der Iceman war für die Piloten der ersten Kilrah-Kriege ein großes Vorbild. Maniac und Blair können sich gut an den alten Haudegen erinnern, der ihnen auch als

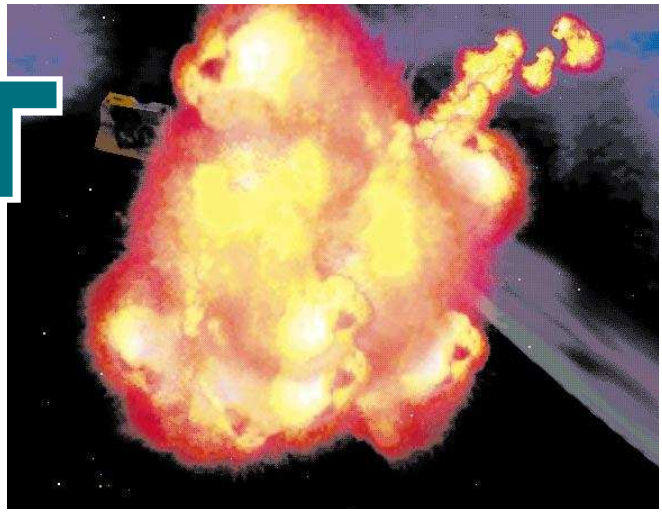


Ansichtssache: Noch nicht fertiggestellt sind die Texturen des Cockpits. Eine Neuerung auch in dieser Ansicht ist das Mitschwenken des Cockpitrahmens, wie man es aus Hubschraubersimulationen kennt.





GEBURT



Die erstklassigen Explosionseffekte wurden dank einer komplett neu programmierten Grafik-Engine möglich.

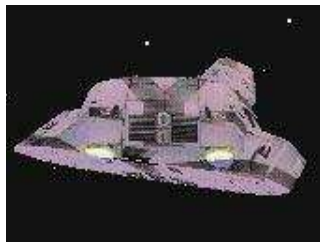
Lehrmeister diente. Es ist zu erwarten, daß die beiden charmanten Rivalen den jungen Heißsporn unter ihre Fittiche nehmen werden. Zwar hat sich damit der Spieler-Charakter geändert, ist aber natürlich immer noch ein Kampfpilot der Konföderation, Tom Wilson alias Maniac hat nach wie vor jede Menge lockere Sprüche auf Lager, und die verschärfte Chef-Technikerin Rachael alias Ginger Lynn Allen hat es auf Greenhorn Casey abgesehen.

Neue Bedrohung

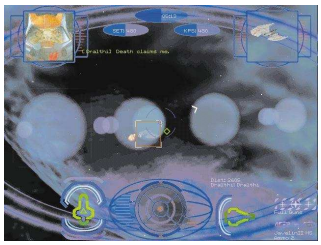
Nach dem endgültigen Sieg über die Kilrahtis kehrte Ruhe in der Konföderation ein. Commander Blair zog sich ein zweites Mal aus dem aktiven Dienst zurück und wurde führendes Mitglied einer Forschungsgruppe, die eine neue Generation von Großkampfschiffen entwickeln sollte. Kurz nach der Fertigstellung des ersten Exemplars, der TCS Midway, kommt es in der Nähe des Asteroidengürtels bei Kilrah 1 zu einem militärischen Schlag gegen ein Forschungsschiff der Konföderation. Daraufhin werden in drei Tagen innerhalb des Kilrah-Systems zwei Kolonien, vier Außenposten des militärischen Sicherheitsdienstes und eine Forschungsstation zerstört. Von sieben gestarteten Aufklärungsmissionen kehrt nur eine zurück. Doch damit beginnt das Rätsel erst. Ein geborgenes Artefakt beschäftigt seitdem fieberhaft Wissenschaftler, Militärs und Geheimdienst. In einer ersten Analyse kommt man zu dem Schluß, daß es sich um ein Trümmerteil eines Raumschiffes unbekannter Herkunft handelt. Während der Recherchen stößt man zudem auf eine alte Prophezeiung aus der kilrathischen Mythologie. Die besagt, daß mächtige Kriegsgötter nach der letzten großen Niederlage Kilrahs vom Himmel herabsteigen und sowohl die kilrathische Rasse als auch ihre Bezwinger vernichten werden. Die TCS Midway nimmt daraufhin Kurs auf das Krisengebiet.

Neuer Look

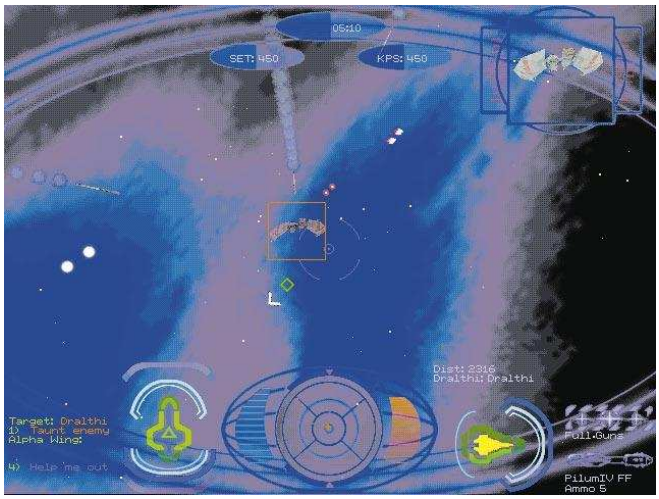
Als Berater in Sachen Aliens stand dem Design-Team der visuelle Futurist Syd Mead (Blade Runner) zur Seite. Herausgekommen ist eine Rasse, deren Aussehen und Technik von organischen Formen bestimmt ist und die zum Teil an die Optiken aus Babylon 5 erinnern. Den Missionsbaum hat man wesentlich verzweigter angelegt, außerdem enden die Einzel-Aufträge nicht mehr ausschließlich in Sieg oder Niederlage, sondern kennen Abstufungen in Erfolg oder Mißerfolg. Manche Missionen bieten auch eine realistischere Umsetzung des Kampfgeschehens. Ein



Der wendige Raumjäger Panther steuert sich mit schwenkbaren Heckdüsen. Damit kann man z. B. auch quer zur Flugrichtung auf seitliche Ziele feuern.



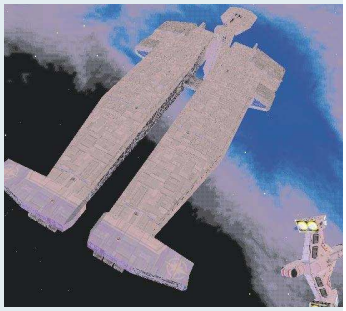
Lensflare-Effekte und die Darstellung von Druckwellen nach einer Explosion sind insbesondere in der 3D-beschleunigten Fassung zu bestaunen.



Die Steuerung wurde zwar in kleinen Details verändert, wie z. B. die Verteilung der Schildenergien, aber Wing Commander-Veteranen werden sich im Cockpit und am Joystick sofort heimisch fühlen.

DIE TCS MIDWAY

Unter Mithilfe des Commodore Blair wurden nach den Kilrah-Kriegen die sogenannten Mega-Träger entwickelt. Die TCS Midway ist das erste Schiff der neuen Klasse, das in den Dienst der konföderierten Streitkräfte gestellt wird. Neun weitere Mega-Träger sollen in den nächsten Jahren fertiggestellt werden. Beherbergten die bisherigen Großkampfschiffe jeweils ein Jagdgeschwader und die dazugehörigen Mannschaften, finden auf der TCS Midway neben der Besatzung drei volle Jagdgeschwader (insgesamt 250 Schiffe) und eine Marines-Einheit von 1.500 Mann Platz. Damit befinden sich über 6.000 Personen an Bord. Das Konzept der Mega-Träger besagt, daß ein Träger genügt, um eine lokale Krise unter Kontrolle zu halten, egal ob es sich um einen Boden-, einen Orbital- oder einen Raumkonflikt handelt. Die TCS Midway ist 1.830 Meter lang und hat eine Verdrängung von 200.000 Bruttoregistertonnen. Neben den Geschwader-Einheiten stehen zur Verteidigung noch 16 Lasertürme, sechs Raketenstationen und acht Plasmakanonen bereit.



DIE FLOTTE DER MIDWAY

Für WCP wurde die Flotte der Einsatz-Raumschiffe technisch und optisch komplett neu designt. Während in den Vorgänger-Spielen die Kampfschiffe so konzipiert waren, daß sie alle anstehenden Aufgaben erledigen konnten, unterliegen die neuen Modelle einer spezialisierten Philosophie: Jäger sind Jäger, Bomber sind Bomber, und Aufklärer sind Aufklärer.

F-106A Piranha



Geschwader: Diamondbacks
Einsatz: FORCAP, Eskorte, Aufklärung
Konzipiert als leichter Aufklärer/Jäger, hat der Piranha nur schwache Schilde, Panzerung und Bewaffnung. Dafür aber ist er sehr schnell und wendig. In der Hand eines geübten Piloten wird der Piranha zu einem schwer zu treffenden Ziel.

F/A-105A Tigershark



Geschwader: Black Widows
Einsatz: TARCAP, FORCAP, BARCAP, Eskorte, Aufklärung, Angriff, Anti Schiff, Raumverteidigung.
Die Hommage an die alten Jäger der Kilrah-Kriege kommt am häufigsten bei leichten Angriffsaufgaben zum Einsatz. Seine Schilde sind mittelmäßig stark, haben aber gute Wiederaufladungs-Fähigkeiten.

F-110A Wasp



Geschwader: Black Widows, Geschwader 3
Einsatz: FORCAP, manchmal BARCAP
Der kleine Abfangjäger wird im inneren Verteidigungsring um das Trägerschiff eingesetzt, wenn feindliche Bomber die äußeren BARCAP-Ringe durchbrochen haben. Neben den konventionellen Raketen verfügt der Wasp über vier Streuraketen-Pakete.

F-108A Panther



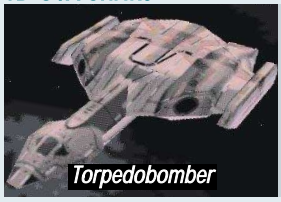
Geschwader: Black Widows
Einsatz: BARCAP, TARCAP, Offensiveinsätze, Eskorte, FORCAP, Aufklärung, Raumverteidigung.
Das Schwesterschiff des Vampire verfügt über eine geringere Reichweite, aber eine bessere Manövrierfähigkeit und höhere Schubkraft. Einige Piloten halten ihn für die beste Maschine der konföderierten Streitkräfte.

F-109A Vampire



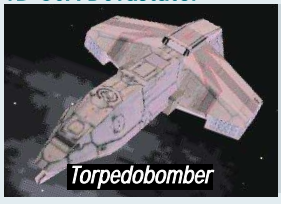
Geschwader: Geschwader 3
Einsatz: TARCAP, FORCAP, BARCAP, Eskorte, Aufklärung, Angriff, Anti Schiff, Raumverteidigung.
Die Vampire hat in erster Linie die Aufgabe, andere Jäger zu vernichten. Wie der Panther besitzt auch die Vampire einen Schnellfeuergeschützturm im Bug, um aufgeschaltete Raketen abschießen zu können.

TB-81A Shrike



Geschwader: Black Widow
Einsatz: Angriff, Anti Schiff, Anti Hangar, manchmal Aufklärung. Der Shrike ist die kleinere, aber schnellere Version des Devastators und hat eine eher konventionelle Waffenauslegung. Zur Verteidigung besitzt der Bomber an Bug und Heck sowie an den oberen Verkleidungen Geschütztürme.

TB-80A Devastator

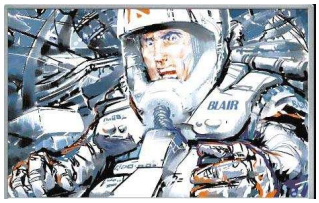


Geschwader: Geschwader 3
Einsatz: Angriff, Anti Schiff, Anti Hangar, manchmal Aufklärung. Die Hauptwaffe des Devastators sind Torpedos. Daneben ist er aber auch mit einer Plasmakanone von den Großkampfschiffen ausgestattet. Um gegen feindliche Jäger zu bestehen, verfügt der Bomber über Geschütztürme an allen Seiten.



Origin beauftragte den visuellen Futuristen Syd Mead, für den Look der neuen Alien-Bedrohung zu sorgen. Das Ergebnis sind organische Strukturen, von denen manche auch aus Babylon 5 stammen könnten.

Großkampfschiff beispielsweise ist nicht mehr mit einem einzigen Torpedo zu besiegen, manchmal benötigt man vier oder fünf Missionen, um sich an so ein Ungetüm heranzukämpfen. In den Hangars der TCS Midway steht dafür eine ganze Reihe neuer Einsatzschiffe (siehe „Die Flotte"), die sich viel deutlicher in ihren Flug- und Kampfeigenschaften unterscheiden. Augenscheinlichste Neuerung aber ist die neuprogrammierte 3D-Engine. Schon nach dem ersten Anspielen der uns vorliegenden Beta-Version dürfen wir ihr eine große Leistungsfähigkeit bescheinigen. Sowohl die softwareals auch die hardwarebeschleunigte 3Dfx-Version zaubern ein ganz neues Wing Commander-Gefühl auf den Monitor. Besonders angenehm sind die hohen Bildraten der 3D-Chip-gestützten Engine und deren zusätzliche Grafik-Effekte. Spektakulärere Explosionen hat man jedenfalls bisher nicht gesehen. Origin wendet dabei ein neuartiges Lightsourcing-Verfahren an, das einzelne Texturen beleuchten kann. Ein heißes Gefecht zwischen einem Dutzend Jägern wird so zum alles illuminierenden Feuerwerk. Bedauerlich ist, daß WCP entgegen ursprünglicher Ankündigungen nicht über eine Multiplayer-Funktion verfügen wird. Origin hat sich entschieden, dieses Feature dem nächsten Wing Commander-Spiel im folgenden Jahr vorzubehalten.



Commodore Blair, hier in einer der frühen Designskizzen zu WCP, spielt nur eine passive Rolle.



Der junge Casey befindet sich hier als Begleiter in einer Aufklärungs-Mission, die einen zerstörten kilrathischen Kreuzer untersucht. Kurz danach kommt es zum ersten Zusammentreffen mit der neuen Alien-Rasse.

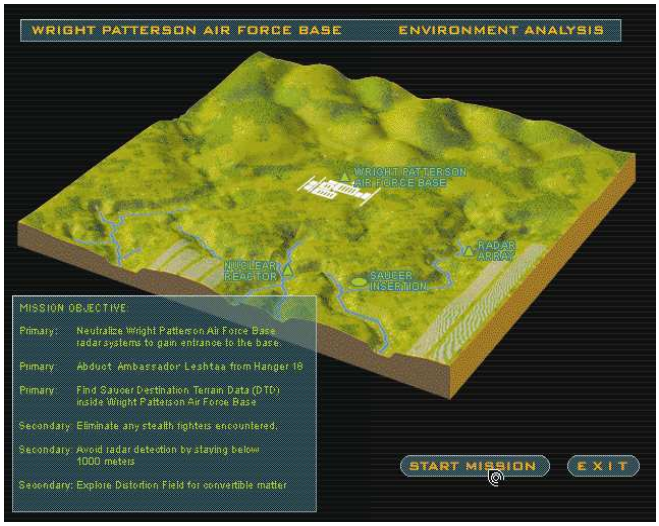
Christian Müller

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, Direct 3D, 3Dfx/SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch
Hersteller:	Origin
Erscheint:	Dezember 1997

[X] Action ■ [ ] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■



Der Spieler steuert sein gestohlenes Ufo aus der Ich-Perspektive. Während der Missionen stehen mehrere Waffen zur Wahl.



Vor jeder Mission erläutert ein Briefing die einzelnen Aufträge, wobei eine 3D-Landschaft als Orientierungshilfe dient.

Flying Saucer • Action

FLUGSTUNDE

Einen Kampfjet fliegen? Kann ja jeder! Einen Militärhubschrauber? Pfffff, Kinderkram! Bei Flying Saucer, das Anfang Dezember erscheinen soll, dürfen sich PC-Besitzer ans Steuer einer fliegenden Untertasse setzen und ein hübsches Frollein retten. Wir warfen einen Blick auf die Previewversion.

Der Spieler schlüpft bei Flying Saucer in die Rolle eines Mannes mit dem Namen Boone. Dessen Freundin Emily wurde von Außerirdischen entführt. Was tut der emanzipierte Macho von heute? Er zieht aus, sein Herzblatt zu retten. In einer US-Militärbasis, in die er hineingelangt, klaut er ein Ufo, das dort seit einiger Zeit unter strengster Geheimhaltung untersucht wird. Boone gerät zwischen die Fronten geheimnisvoller Außerirdischer und korrupter Regierungsbeamter. Im Rahmen von 22 Missionen deckt er eine kosmische Verschwörung auf und rettet (wie praktisch!) außer seiner Angebeteten gleich die ganze Welt.



Ein Trickfilm spinnt die Story fort. Emily (im Vordergrund) wird von Aliens entführt, ihr Freund Boone will sie retten.

Mehr Action als Simulation

Flying Saucer ist mehr Action-Game als Simulator, auch wenn dem Spieler einige Tastaturbefehle zur Steuerung des Ufos zur Verfügung stehen. Im Laufe der Handlung arbeitet er mit zwölf unterschiedlichen Waffen und Zusatzaggregaten. Anders als die popeligen Fluggeräte der Menschen kann die Untertasse ihre Flugrichtung abrupt ändern. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, wobei es Einsätze auf der Erde (16 originale Schauplätze wie Antarktis, Bermuda-Dreieck, Städte, Regenwald) und im All gibt. Kriegerische Auseinandersetzungen bleiben da nicht aus. Hin und wieder gilt es, Wissenschaftler und hochrangige Militärs zu entführen, um mehr über die mysteriösen Kontakte der Regierung zu den Außerirdischen zu erfahren. Die Alientechnologie ermöglicht es, Gedanken zu lesen. Wie realistisch kann die Simulation einer fliegenden Untertasse sein? Schwer zu sagen, schließlich hat bislang kaum jemand so ein Ding geflogen. Fest steht: Flying Saucer stützt sich auf Daten aus der Ufo-Forschung, außerdem flossen aktuelle Informationen aus der Gerüchteküche um Area 51 ein. In dem geheimsten Testgelände der US-Regierung sollen sich, glauben viele, auch in Wirklichkeit außerirdische Fluggeräte befinden. Anhand von erstklassigen Trickfilmsequenzen – das beweist bereits die Preview-Version – erzählt Flying Saucer die Hintergrundstory weiter. Das Spiel wird für Deutschland lokalisiert, hoffentlich mit professionellen Synchronsprechern.

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB, Direct3D optional
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Software 2000
Erscheint:	Anfang Dezember

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Longbow 2 • Simulation

FORTSCHRITT

Unter PC-Fliegern genießt Andy Hollis ähnliches Ansehen wie Sid Meier bei Strategie-Spielern. Der Chef der Janes Combat Simulation-Abteilung bei Electronic Arts will nun mit dem Nachfolger zu AH 64 D Longbow Hubschrauber-Simulationen in ein neues Zeitalter führen.



Daß die hohe Kunst des Hubschrauber-Kampfes auch Otto Normalspieler viel Spaß bringen kann, bewies unlängst NovaLogics actionbetontes Comanche 3. Der wahre Hardcore-Flieger aber stiegt immer noch lieber in den Apache Longbow von Janes/Electronic Arts. Kein anderer Simulator erreichte bis dato eine derartige physikalische Flugmodell-Realität, und mit der Mission CD Flash Point Korea nahm Hollis' AH 64 D-Spiel mit über 400 Missionen fast schon biblische Ausmaße an. Longbow 2 erweitert die Feature-Liste um neue Grafik-Technologien, weit größeren taktischen Tiefgang, dynamische Kampagnen und neue Multiplayer-Optionen.

Dynamische Kampagnen

Der neuen Longbow-Simulation liegt ein virtuelles Kampfgebiet zugrunde, in dem man jetzt neben dem Apache auch mit dem Kiowa-Aufklärer und dem Blackhawk-Transporter umgehen muß. Außerdem kann man in allen Maschinen entweder als Pilot oder Co-Pilot Platz nehmen oder beide Rollen übernehmen. Im Blackhawk kann alternativ auch die Funktion des Bordschützen an der Seitentür übernommen werden. Ein Feature, das auch besonders in den Multiplayer-Missionen zum Tragen kommen dürfte. Neben Trainingsflügen für die drei Helikopter und den Einzel-Missionen bietet Longbow 2 zwei sogenannte dynamische Kampagnen. Die erste findet sich in einem strategisch und politisch vorstellbaren Szenario in der Region um Iran und Aserbaidschan. Die zweite Kampagne führt durch ein komplettes Kriegs-Szenario im Trainingscenter der US Air Force in Fort Irvine, Kalifornien. Die dynamischen Kampagnen basieren auf einer neuen KI, die in Echtzeit einen Luft- und Boden-Krieg rund um die Einsätze des Spielers simuliert. Die Missionen sind nicht statisch aufgebaut oder werden per Zufall generiert, sondern jede selbst geflogene Mission beeinflußt den Gesamtzusammenhang. Verfehlt man beispielsweise ein Ziel, kann es passieren, daß es einen selbst eine oder drei Missionen später vom Himmel holt. Besondere Bedeutung kommt dem neuen Missions-Planer zu, der die Simulation um taktische



Sidewinder tauchen den Nachteinsatz in ein diffuses Licht.



Die lasergesteuerten Hellfire-Raketen auf dem Weg zum Ziel.





In freien Kameraperspektiven kann man sich von der gelungenen Grafik-Engine überzeugen. Mittels Zoomfunktion lassen sich sogar die Piloten des Longbow durch die transparenten Scheiben erkennen.



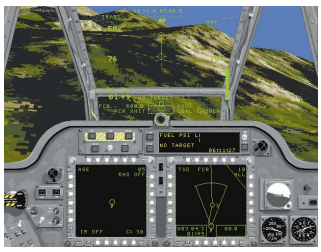
Die dynamischen Kampagnen simulieren um die Spieler-Missionen herum einen virtuellen Schauplatz mit Boden-, Luft- und Seekämpfen.

Aufgabenstellungen erweitert. Dieses Planungstool kann vor jeder Einzel-Mission aufgerufen werden. Dort hat man Zugriff auf die Flugrouten der bis zu vier Flugstaffeln sowie auf die Briefing-Anweisungen und Aufklärungs-Daten. Außerdem können detaillierte topografische Informationen über das Einsatzgebiet abgefragt werden. Je nach Wunsch und Gefechtslage können hier die Wegpunkte der Flugrouten verändert werden.

Beschleunigte Grafik-Engine

Als eine der ersten erhältlichen Flugsimulationen wird Longbow 2 3D-Beschleunigung unterstützen, nach den bisher vorliegenden Informationen allerdings nur in einer 3Dfx-optimierten Fassung. Trotzdem: Vergegenwärtigt man sich einmal, was ein flüssiger Bildschirmaufbau bei SVGA-Optik, Transparenz- und Lichteffekten für eine Flugsimulation bedeutet, wird klar, welcher Fortschritt auch im Gameplay dadurch erreicht wird. Und die ersten Flugstunden mit Janes' Rotorflüglern ließen die ganze Redaktion staunen. Die Landschaftsdetails sind beeindruckend, und sogar Wind- und Sandfontänen sind auszumachen. In einer Nachtmission beispielsweise war nach einem Hellfire-Abschuß zu beobachten, wie eine zweite Hellfire den Abgasstrahl der ersten durcheinanderwirbelte und zugleich die Brennstufen die Szenerie in ein unheimliches Licht tauchten. Ganz zu schweigen davon, daß dank der 3D-Beschleunigung das virtuelle Cockpit erst so richtig zur Geltung kommt. Auch für passionierte PC-Piloten ergibt sich ein ganz neues und intensiveres Spielgefühl. Jedenfalls dürfte der Schritt, der zwischen Longbow 1 und Longbow 2 liegt, mit dem vergleichbar sein, den Origin von Wing Commander 2 zu Wing Commander 3 hinter sich gebracht hat.

Christian Müller





Oben ein Blick aus Longbow 1, unten die Sicht aus dem Nachfolger.



Keine Videosequenz, sondern echtzeitberechnete Spiel-Engine.

DAS EINSATZ-TRIO

Erstmals dürfen in Longbow 2 neben dem Apache auch zwei andere Helikopter geflogen werden. Das Einsatz-Trio ist auch in der Realität der US-Army ein schlagkräftiges Dreiergespann. Das Kampfschiff Longbow wird durch den Kiowa-Aufklärer unterstützt, während der Blackhawk für den Nachschub an Bodentruppen sorgt.

Longbow



Länge . . . . . .15,54 m
Höhe . . . . . .3,55 m
Rotorspannweite . . . . .14,63 m
Max. Geschwindigkeit . .293 km/h
Erste Prototypen der neuen Kampfhubschrauber-Generation gab es schon 1975 zu bestaunen. Geliefert wurden die ersten Maschinen aber erst 1984. Bisherige Krisen-Einsätze hatte der Apache während des Panama-Einsatzes 1989 und des Golfkrieges 1991 zu bestehen.

Kiowa



Länge . . . . . .12,85 m
Höhe . . . . . .3,93 m
Rotorspannweite . . . . .10,67 m
Max. Geschwindigkeit . .237 km/h
Der von McDonnell Douglas und Northrop/Grumman entwickelte Aufklärer hat am Ende der Rotorwelle eine feststehende Beobachtungseinheit. Mit TV-Kameras, Infrarot-Optik und lasergesteuertem Zielgerät ausgestattet, liefert er die Zieldaten für die Longbow-Piloten.

Blackhawk



Länge . . . . . .19,76 m
Höhe . . . . . .5,13 m
Rotorspannweite . . . . .16,36 m
Max. Geschwindigkeit . .296 km/h
Seit 1974 ist der bärenstarke Transporter S-70 Blackhawk von Sikorsky mit über 1.600 Maschinen bei der US-Army im Einsatz. Insgesamt 11 komplett ausgerüstete Infanteristen kann der Blackhawk transportieren und zudem noch eine Hakenlast von 3,5 t tragen.

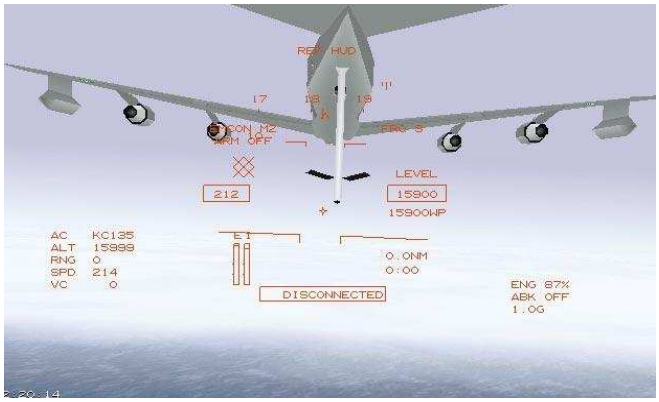


Dank 3Dfx ist das virtuelle Cockpit in flüssigen Bildern zu genießen.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, 3DFX/ SB
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/P
Sprache:	englisch
Hersteller:	Janes/Electronic Arts
Erscheint:	November 1997

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■





Die Luftbetankung der F-22 ist eines der schwierigen Manöver, die aber ebenfalls in den Trainingseinheiten ausgiebig geübt werden können.

F22 ADF • Simulation

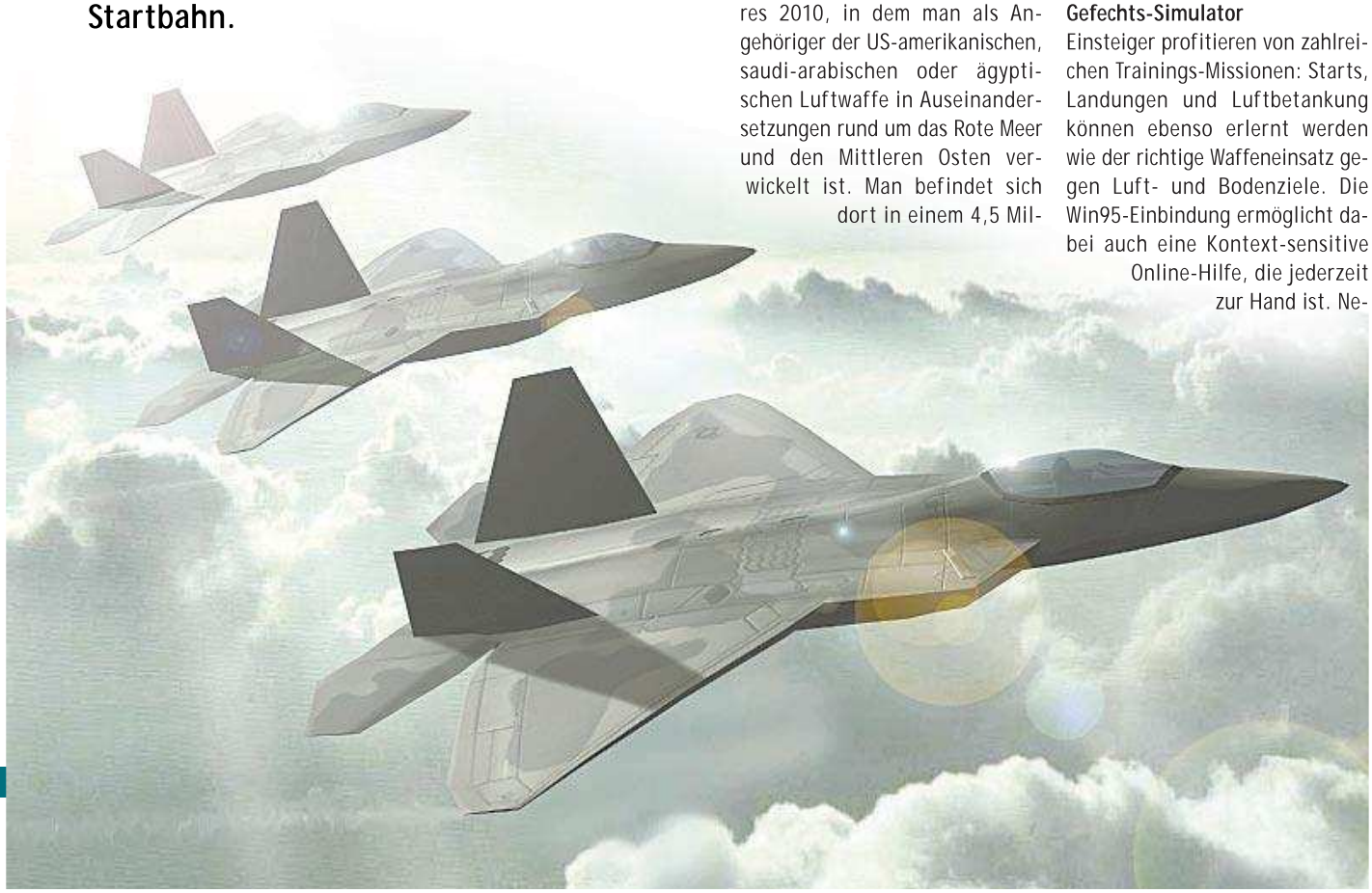
TFX 3

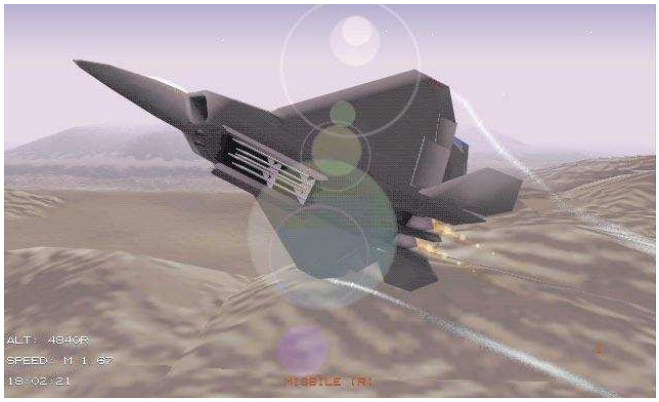
Nach TFX und TFX 2, das als Eurofighter 2000 bekannt wurde, wollen die englischen Entwickler Digital Image Design (DID) mit TFX 3 nun den nächsten großen Schritt nach vorne tun. Unter der Bezeichnung F-22 Air Dominance Fighter rollt ihr Tactical Fighter Experiment in der dritten Generation auf die Startbahn.

In enger Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Fachblatt World Airpower Journal entstand eine militärische Flugsimulation, die mit moderner Grafik- und KI-Technologie umgesetzt wurde. Dabei machte sich DID die Kenntnisse des Magazins über den modernen Luftkrieg zunutze, und schließlich kam es zu einer engen Kooperation, die der zwischen Origin und Jane's ähnelt. Im Mittelpunkt der Simulation steht der US-amerikanische Kampfjet der nächsten Generation, der kurz nach der Jahrtausendwende die F-16 ersetzen soll. Ausgangspunkt ist ein fiktives Szenario des Jahres 2010, in dem man als Angehöriger der US-amerikanischen, saudi-arabischen oder ägyptischen Luftwaffe in Auseinandersetzungen rund um das Rote Meer und den Mittleren Osten verwickelt ist. Man befindet sich dort in einem 4,5 Millionen Quadratmeilen großen Einsatzgebiet. In gewohntem Strickmuster erledigt man als Staffelführer Aufträge wie Luftunterstützung, Abfang-Missionen oder Boden- und Luftangriffe. Dies geschieht jedoch nicht linear, sondern im Kontext des Gesamtkonflikts, dessen Verlauf vom eigenen Erfolg abhängig ist: Stichwort dynamische Kampagnen. Während der eigenen Flugeinsätze ist das Kampfgebiet in ständiger Bewegung. Panzer bekämpfen sich in ihren Stellungen, Nachschubzüge und Truppentransporte rollen durchs Land.

Gefechts-Simulator

Einsteiger profitieren von zahlreichen Trainings-Missionen: Starts, Landungen und Luftbetankung können ebenso erlernt werden wie der richtige Waffeneinsatz gegen Luft- und Bodenziele. Die Win95-Einbindung ermöglicht dabei auch eine Kontext-sensitive Online-Hilfe, die jederzeit zur Hand ist. Ne-





Tolle Grafik-Effekte dank 3D-Beschleunigung: die F-22 im Gegenlicht mit Kondensstreifen an den Tragflächen.



Insgesamt werden 60 verschiedene Flugzeuge und 36 Waffensysteme simuliert. Mit dabei ist auch die nächste Generation russischer Kampfjets, wie die SU35 und die SU37.

ben der Jetsimulation ist F-22 ADF aber auch als strategischer Gefechts-Simulator zu betrachten. Optional kann der Spieler zu jedem Zeitpunkt das Kommando über einen AWACS-Aufklärer übernehmen. Von dort aus werden die gesamten Streitkräfte koordiniert, Aufträge erteilt und Ziele zugewiesen. Man kann jedes im Einsatz befindliche Flugzeug beobachten und bei Bedarf sogar selbst übernehmen (siehe Das AWACS-Kommando). Überhaupt bietet F-22 ADF eine Fülle an Optionen, die das eigentliche Spiel abrunden und erweitern. Mit dazu gehört auch die ACMI (Air Combat Manoeuvering Instrumentation), mit der Flugeinsätze aufgezeichnet und Stück für Stück analysiert werden können.







Das virtuelle Cockpit ist auch per Mauszeiger voll funktionsfähig. Besonders in der weit zurückgesetzten Position erhält man nicht nur einen schönen Ausblick, sondern auch den wichtigen Überblick.

Neue Engine-Systeme

Wieder ist bei F-22 ADF die Leistungsfähigkeit von 3D-Grafikkarten zu bestaunen. Mit Wetterveränderungen, Tageszeiteneinflüssen, transparenten Wolkenschichten und enorm flüssiger Bilddarstellung wird ein überaus realistisches Fluggefühl erreicht, wobei auch die akkurate Umsetzung des Flugmodells voll zum Tragen kommt. Besonders der Einsatz des virtuellen Cockpits, in dem alle Monitore und Schalter zu benutzen sind, profitiert von der Schnelligkeit der Grafik-Engine. Mit einer neuentwickelten Sound-Engine bietet F-22 auch ein akustisches Erlebnis, das neben 3D-Effekten und aktionsabhängiger Musikeinspielung besonders durch das 10.000 Worte umfassende Vokabular des AWACS-Kommandos gefällt. Die Künstliche Intelligenz will DID mit dem SmartPilot-System verbessern. Während in der Vergangenheit Jets nur von der einen in die andere Richtung flogen und nur über ein limitiertes Flugmodell verfügten, erhalten computergesteuerte Flugzeuge nun die gleichen fliegerischen Möglichkeiten wie ein Spieler-Jet. Außerdem hat man ihnen sogenannte Skill-Levels spendiert, was auch den Computergegner von Mission zu Mission stärker werden läßt.

Christian Müller

DAS AWACS-KOMMANDO

Fast schon zwei Simulationen in einer bietet DIDs F-22 mit der Möglichkeit, in einer E3-AWACS-Maschine Platz zu nehmen. Natürlich geht es in dieser Option nicht darum, mit dem schwerfälligen Vogel im Dogfight zu bestehen, sondern auf dem Kommando-Sessel der Luftaufklärung Platz zu nehmen. Dies kann zu jeder Zeit in der Simulation geschehen. Dabei wechselt die 3D Cockpit-Ansicht des F-22-Piloten zu einer Darstellung des Einsatzgebietes aus der Vogelperspektive, das auch gezoomt und dreidimensional dargestellt werden kann.



Freund-Einheiten werden als blaue Symbole dargestellt und können aus der AWACS-Maschine befehligt werden. Rote Symbole kennzeichnen den Feind, grün ist die Kennung für neutrale Objekte. Befehligt werden die Einheiten über eine C&C-ähnliches Drag&Drop-System. Klickt man auf eine Einheit, werden deren aktuelle Befehle angezeigt, die – solange sich die Einheit nicht im Kampf befindet – geändert werden können. Zieht man ein Flugzeug auf den Feind, wird dieser angegegriffen, wird es auf eine eigene Einheit gezogen, wird diese unterstützt. Neutrale Einheiten werden eskortiert und unbekannte Objekte identifiziert.



Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, Direct 3D/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/P	Sprache:	englisch
Hersteller:	DID	Erscheint:	November 1997

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

CART Precision Racing • Simulation

TEMPORAUSCH

Die schnellste Rennserie der Welt ist – nein, nicht die Formel 1! Nur bei den amerikanischen Indy Car-Rennen werden Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 400 Stundenkilometern erreicht. Weniger Einschränkungen für die Autobauer und längere Geraden auf den Kursen machen's möglich. Microsoft klemmt Sie in Kürze hinter das Steuer dieser Geschosse.



Durch die eingebauten Vibrationen werden Sie in der Cockpit-Perspektive kräftig durchgeschüttelt. Kleinste Rempler führen meist schon zum Abflug.



Fotorealismus durch 3Dfx: Bei kleineren Rechnern müssen ein paar Streckendetails zugunsten der Performance deaktiviert werden.

Dabei setzt das Entwicklerteam von Terminal Reality, bereits verantwortlich für Hellbender, Fury 3 und Monster Truck Madness, auf Realismus pur. Sämtliche Kurse, Fahrer und Teams entsprechen ihren Pendants, die CART-Lizenz (Championship Auto Racing Teams) macht's möglich. Für die Umsetzung der Streckendetails verwendete man das Global Positioning System, das aus den Navigationssystemen handelsüblicher Nobelkarossen bekannt ist. Damit vemaß man jeden der 17 Kurse bis auf zehn Zentimeter genau, bisher einmalig bei Rennsimulationen. Wer die Formel 1 oder Indy Car-Rennen im Fernsehen verfolgt hat, wird sich an die heftigen Vibrationen erinnern, denen die Fahrer selbst bei augenscheinlich ebener Fahrbahn ausgesetzt sind. Mit solchen Gemeinheiten müssen Sie auch bei CART rechnen, wobei die Fahrphysik durch minutiöse Kleinarbeit exakt nachempfunden wurde.

Schrauber gesucht!

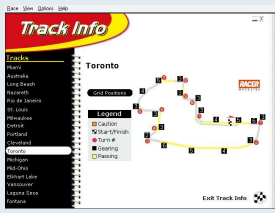
Indy Car-Pilot Mark Blundell, früher Formel 1-Kollege von Michael Schumacher, zeigte sich von so viel Detailtreue beeindruckt. Beim Probefahren mit CART in Laguna Seca wichen seine Rundenzeiten nur eine Sekunde von denen der letzten Saison ab. Blundell verwendete die Setups seines Teams und distanzierte die staunende Programmiertruppe von Terminal Reality um zehn Sekunden. Wer ein optimales Setup der Boliden erreichen will, sollte am besten ein Ingenieurstudium vorweisen können, kann sich aber auch auf den guten Computer-Assistenten verlassen. Durch diese Hilfen und eine eingebaute Fahrschule vollzieht sich der Einstieg in die komplexe Simulation im wahrsten Sinne des Wortes spielend. Dank 3Dfx-Unterstützung und realer Motorsounds braucht sich CART technisch kaum hinter der Konkurrenz zu verstecken, auch wenn sich der Grafikaufbau bis jetzt etwas langsamer vollzieht. Microsoft kündigte an, über das Internet stets neue Kurse und Teams präsentieren zu wollen.

Christian Bigge



Das richtige Setup eines Indy Car ist eine Wissenschaft für sich. Technisch weniger begabte greifen auf den Computer-Ingenieur zurück.

DIE STRECKEN



Die 17 Originalkurse der Indy Car-Saison 1996/1997 finden sich in CART Precision Racing wieder. Alle Strecken wurden mit Hilfe des GPS (Global Positioning System) bis auf zehn Zentimeter genau nachgebildet – so naturgetreu wie bisher noch in keinem anderen Rennspiel. Selbst an Fahrbahnunebenheiten und Spurrillen wurde gedacht. Über die Streckeninfo-Screens bekommen Sie bereits einen ersten Eindruck von dem, was Sie in Kürze erwartet. Besonders lobenswert sind hier die eingezeichneten Passagen, in denen Überholvorgänge möglich sind (im Screenshot gelb). Hier müssen Sie nicht nur auf Ihre aggressive Konkurrenz achtgeben, sondern können auch selbst Angriffe starten. Woanders sollten Sie es gar nicht erst versuchen.

Voraussichtlich: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB, 3Dfx- und Force Feedback-Support
Multiplayer: 4 Sp. Netz. u. Internet **Sprache:** englisch
Hersteller: Terminal Reality/MS **Erscheint:** Dezember 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Die by the Sword • Action-Adventure

ZWEIHÄNDER

Seien Sie ehrlich: Auch Sie haben sich beim Anblick einer mittelalterlichen Burgruine schon einmal der schaurig-schönen Vorstellung hingegeben, als Held mit Langschwert und voller Rüstung durch modrige Dungeons zu streifen, um die Welt von üblen Kreaturen zu befreien. Interplay wird Ihnen mit Die by the Sword in absehbarer Zeit die Möglichkeit geben, Ihre Träume zumindest virtuell in die Tat umzusetzen.



Kein Zweifel, das Mittelalter feiert heutzutage fröhliche Urständ: Mittelalter-Bücher und –Filme überschwemmen den Markt, nachgestellte Ritterturniere belustigen das Volk an historischen Stätten, und beim Rittermahl zu nächtlicher Stunde am klobigen Eichentisch des Burgsaals darf sogar der zivilisierte Mensch des ausgehenden 20. Jahrhunderts mal stilecht die abgenagte Hühnerkeule hinter sich werfen. Auch die Computerspiele-Industrie hat die Ära der Ritter und Minnesänger schon vor langer Zeit für sich entdeckt und hauptsächlich als Szenario für Rollenspiele, Strategicals und Adventures genutzt. Als vor ca. zwei Jahren Die by the Sword erstmals in den einschlägigen News-Meldungen auftauchte, hatte es noch den Anschein, als würde es sich bei dem Spiel um eine Art Virtua Fighter im Ritter-Milieu handeln. Inzwischen hat das Projekt weitaus größere Dimensionen angenommen und bietet neben dem reinen Kampfmodus für bis zu vier Spieler in der Arena auch ein ausgewachsenes Action-Adventure mit sieben Levels im Tomb Raider-Stil.



Schnell ist Enric von flinken Kobolden umzingelt, die sich geschickt unter seinen Schwertstreichen wegducken und die Beine attackieren.

Intelligentes Bestiarium

Ausgangspunkt bei der Entwicklung von Die by the Sword war für das britische Treyarch-Team das Bestreben, dem menschlichen Spieler adäquatere Computergegner anzubieten als in gängigen Prügelspielen. Diese sollten nicht mit vorberechneten Bewegungsabläufen auf die Eingaben des Spielers reagieren, sondern „on the spot" die optimalen Angriffs- und Verteidigungsstrategien wählen. Realisiert wird diese anspruchsvolle künstliche Intelligenz mit Hilfe der sogenannten VSIM-Engine, die im Gegensatz zur Frame-by-Frame-Animation beim Motion-Capturing ein mathematisches und physikalisches Modell des ganzen Körpers mit all seinen möglichen Bewegungsarten erstellt. Dies hat eine wesentlich größere Bandbreite an möglichen Situationen zur Folge: Geraten Sie beispielsweise in ein Rudel der hundeartigen und überaus wendigen Kobolde, werden Sie innerhalb kürzester Zeit umzingelt und von allen Seiten mit Schwertern attackiert. Andere Spielfiguren drängen ihre Widersacher vielleicht zu einem Abgrund ab, so daß ein Sturz ins Wasser oder in einen Lavasee deren Leben beendet. Neben der Beschaffenheit des Terrains (ein erhöhter Standpunkt bringt beispielsweise Vor-



Wem es in der Arena gelingt, seinen Gegner in das glühendheiße Lavabecken abzudrängen, hat den Sieg schon so gut wie in der Tasche.

teile im Kampf) wirkt sich auch die physische Konstitution der Kontrahenten auf den Verlauf des Geschehens aus: Für die kleingewachsenen Kobolde ist es ein leichtes, unter Ihren Schwerthieben wegzutauchen und gleichzeitig Ihre Beine zu attackieren, während die bulligen Orks weniger mit Köpfchen als vielmehr mit purer Körperkraft agieren.

Knight Raider

Im Adventure-Modus schlüpfen Sie in die Rolle des tapferen Recken Enric, der eine düstere Höhlenwelt durchforscht, in der es vor Gefahren nur so wimmelt. Er begegnet in den verwinkelten Felsenlabyrinthen den aberwitzigsten, meist nicht gerade freundlich gesinnten Kreaturen und muß stets auf der Hut vor heimtückischen Fallen sein – tappt Enric dennoch in eine solche hinein, kann es passieren, daß er mit dem Kopf nach unten an einem Seil zappelt und sich aus dieser unbequemen Position heraus einer anstürmenden Horde aus Kobolden und Orks erwehren muß. Daß seine Situation auch in dieser Lage nicht gänzlich aussichtslos ist, liegt an der ausgeklügelten Steuerung, die es erlaubt, per Tastatur beinahe jede menschenmögliche Bewegung auf dem Monitor umzusetzen. So kann Enric mit etwas Übung viele Schläge geschickt abblocken und selbst die raffiniertesten Schwertstreiche gegen seine Widersacher führen. Letztlich schafft es Enric sogar, mit dem Schwert das Seil zu durchtrennen, an dem er hängt, und den Kampf auf normale Weise fortzusetzen. Bis Sie Enric jedoch zu einem geschickten Kämpfer ausgebildet haben, müssen Sie schon ein paar Stunden Übungszeit investieren, denn die Moves, die man mit den Ziffernblock der Tastatur ausführt, sind überaus vielfältig und komplex. Sobald Sie jedoch der Meinung sind, Enric ganz „im Griff" zu haben, dürfen Sie sich ans Experimentieren wagen – Die by the Sword enthält nämlich einen Editor, in dem Sie Ihre gelungensten Combos abspeichern können, um sie später mit einem einfachen Tastendruck gegen einen Widersacher einzusetzen.



Trotz seiner schweren Rüstung erweist sich Enric immer wieder als erstaunlich beweglich.



Statt sich auf dem Floß einen Kampf zu liefern, kann man sich auch in der Kiste verstecken.

ENRICS GRUND-MOVES

Die Moves des Ritters im Kampf werden am bequemsten über den Ziffernblock der Tastatur gesteuert, wobei jeweils drei Varianten einer Bewegungsart einer Tastenreihe zugeordnet sind.

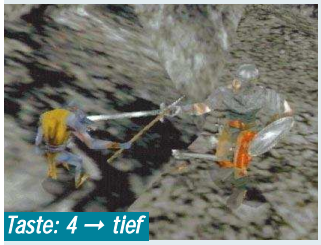


Abblocken: Taste: 1→ tief, 2+0→mittel, 3→hoch



Schwert einstecken: Taste: ÷

Schwertstreich:



Taste: 4 → tief



Taste: 5 → mittel



Taste: 6 → hoch

Special Moves:



Taste: 7



Taste: 8



Taste: 9

Blitzende Schwerter

Optisch bringt Ihnen Die by the Sword die mittelalterliche Fantasy-Welt von ihrer schönsten Seite nahe: Reich texturierte Polygon-Dungeons warten mit differenzierten Licht- und Spiegeleffekten auf. 3D-Beschleuniger-Hardware wird über Direct3D und Glide unterstützt und sorgt schon jetzt in der frühen 3Dfx-Beta auch bei hohem Gegneraufkommen für einen sehr flotten und flüssigen Bildaufbau. Bis Sie Interplays (für den deutschen Markt etwas entschärftes) Ritter-Epos allerdings in Augenschein nehmen können, wird noch einige Zeit ins Land gehen – vor Februar ´98 ist kaum mit einem Release zu rechnen.

Herbert Aichinger

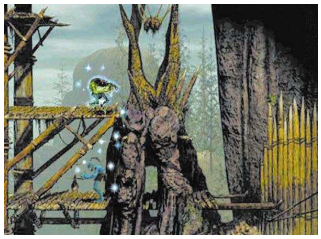
Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, Direct3D, Glide, SB		
Multiplayer:	bis zu 4 Sp. im Netzw.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Treyarch/Interplay	Erscheint:	Februar ´98

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☐ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

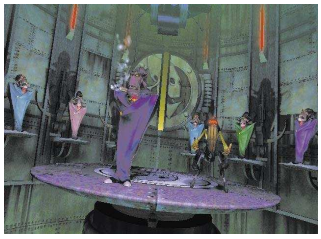
Oddworld: Abe's Oddysee • Action-Adventure

FAST FOOD

Der kleine Mudokan Abe war eigentlich immer glücklich und zufrieden mit seiner Arbeit in der Konservenfabrik Rupture Farms – bis er dahinterkommt, daß demnächst seine Spezies zu einem schmackhaften Fertigmenü verarbeitet und massenweise eingedost werden soll...



Abe's Oddysee bietet über 1.000 opulent gestaltete Hintergründe, die jedoch leider nicht mit Horizontalscrolling aufwarten.



Im aufwendigen Intro erfährt Abe von den üblen Fleischverwertungs-Plänen der skrupellosen Rupture Farms-Bosse.

Ein völlig neues Genre will das Entwicklerteam Oddworld Inhabitants mit Abe's Oddysee begründen: A.L.I.V.E (Aware Life forms In Virtual Entertainment) führt einige neue Spielelemente ein, die es in dieser Zusammensetzung bislang noch nicht gab: Eine „Gamespeak" genannte Technologie ermöglicht die einfache Kommunikation der Charaktere untereinander – begegnet Abe einem Artgenossen, läßt sich dieser beispielsweise per Tastendruck mit „Hello" ansprechen und mit „Folge mir" zum Mitkommen auffordern. Die Künstliche Intelligenz stattet die einzelnen Charaktere dabei sogar mit einer Art „Gefühlsleben" aus: Versteckt sich Abe und zieht mit einem schüchternen „Hello" die Aufmerksamkeit eines Wächters auf sich, dreht sich dieser zunächst kurz um und setzt dann seinen Weg fort. Wiederholt man den Vorgang, gerät der arme Kerl allmählich in Wut und verleiht schließlich seiner Frustration offen Ausdruck, indem er die Arme gen Himmel streckt. Mit seinen Gesängen kann Abe auch von Gegnern Besitz ergreifen und sie für seine Zwecke als Waffe benutzen. Der emotionale Status der Figuren wird dabei nicht nur optisch vermittelt, sondern durch „Smartsound", einen „musikalischen Dirigenten in Echtzeit", auch in der Klangkulisse mitprotokolliert. Einen nicht unerheblichen Einfluß auf den Spielverlauf hat ferner die „Charakterstärke" des Spielers, dessen Entscheidungen von dem System „Quarma" kontinuierlich auf ihre ethische Wertigkeit hin untersucht werden.



Abe auf der Flucht vor einem Paramite, der statt eines Kopfes einen mächtigen Greifarm auf den Schultern trägt.



Beim Entschärfen von Bomben kommt es aufs richtige Timing an – hier hat Abe den Zünder wohl im falschen Moment berührt.

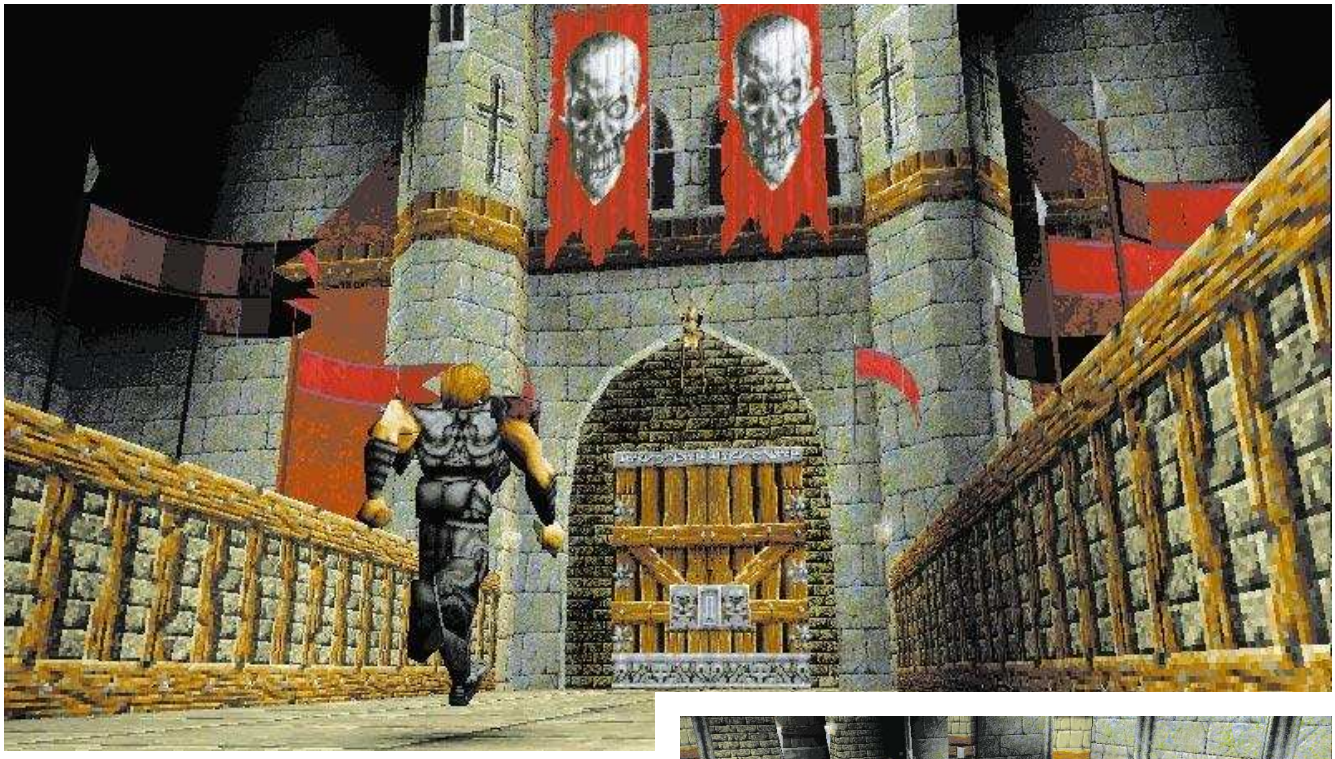
Hohe Fleischeinwaage

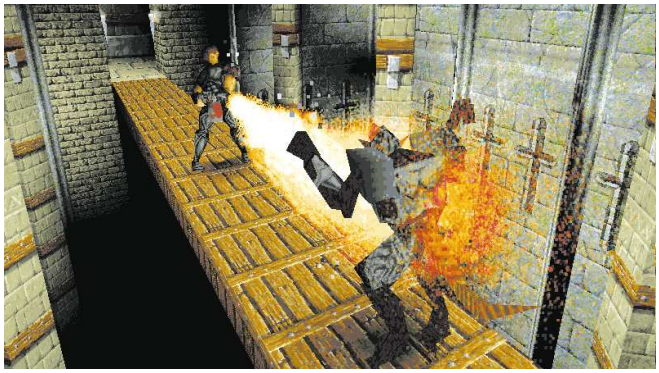
Auf den ersten Blick wirkt Abe's Oddysee wie ein herkömmliches, grafisch sehr ansprechendes 2D-Jump&Run, in dem man sich laufend, schleichend, springend und rollend von Screen zu Screen vorarbeitet, Schalter betätigt, Aufzüge benutzt usw. Allerdings unterscheiden sich die anspruchsvolleren Aufgabenstellungen erheblich von denen typischer Vertreter des Renn & Hüpf-Genres: Viele Puzzles lassen sich nicht ohne Anwendung von Gamespeak lösen, und der nichtlineare Spielverlauf läßt dem User oftmals viel Entscheidungsfreiheit, wie er ein spezielles Problem angehen will. Trotz aller inhaltlichen Komplexität gestaltet sich die Steuerung von Abe's Oddysee denkbar einfach – die wenigen notwendigen Tastaturbefehle (alternativ: Gamepad oder Joystick) werden den meisten Spielern bereits nach dem ersten kurzen Tutorial-Level in Fleisch und Blut übergegangen sein. Laut GT Interactive soll das innovative Programm mindestens 60 Stunden lang für gute Unterhaltung sorgen. Weitere Oddworld-Projekte sind übrigens schon in Planung.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC
Sprache:	deutsch
Hersteller:	GT Interactive
Erscheint:	Januar 1998

[X] Action ■ [X] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■





Seit hervorragende Grafikqualitäten dank Beschleunigerkarten auch bei relativ langsamen Rechnern möglich sind, sprießen die 3D-Action-Spiele wie Pilze aus dem Boden. Manche Softwareschmieden gehen das Thema dabei besonders innovativ an, wie auch das neueste 3D-Action-Adventure von Eidos-Chef Ian Livingstone beweist.

Ian Livingstone Deathtrap Dungeon • Action-Adventure

EN GARDE

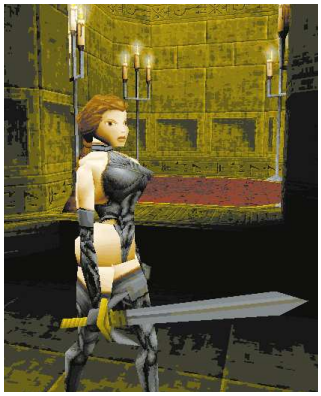
Jedes Jahr am 1. Mai kommen unerschrockene Krieger und Helden nach Fang, um sich der größten Herausforderung ihres Lebens zu stellen. Dort findet die Große Mutprobe statt. Baron Sukumvit von Fang hat vor etlichen Jahren das Labyrinth des Todes errichten lassen, mit Fallen und Monstern ausgestattet und den Wettbewerb ins Leben gerufen. Sollte es tatsächlich einem Helden gelingen, dieses Abenteuer zu überleben, winkt ihm unendlicher Reichtum. Doch noch nie gelang es einem Helden, das Labyrinth des Todes wieder zu verlassen.

Elektronisches Spielbuch

Sollte Ihnen die Vorgeschichte zu Deathtrap Dungeon bekannt vorkommen, sollten Sie vielleicht mal in Ihrem Bücherregal kramen. Eventuell finden Sie da ein altes Spielbuch mit dem Titel „Das Labyrinth des Todes". 15 Jahre nach der Veröffentlichung des Buches erscheint nun die Computerspielumsetzung. Natürlich darf man sich kein interaktives Adventure mit hübschen Grafiken vorstellen, sondern ein zeitgemäßes 3D-Action-Spiel mit allen Raffinessen. Sicherlich ist die Story alles andere als einfallsreich, hat aber zwei Vorteile: Sie rückt sofort die endgültige Aufgabe in den Mittelpunkt, und sie gewährt den Designern volle Freiheit in der Gestaltung des Dungeons. Während hoffnungsvolle Rollenspieler jetzt wieder einmal den Kopf hängen lassen, dürfen sich die zahlreichen Fans von Tomb Raider auf dieses vielversprechende Action-Adventure freuen.

Fantastisch

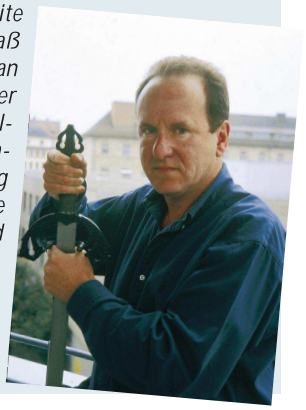
In 20 Dungeons dürfen Sie als anmutige Amazone oder kraftstrotzender Held Ihr Glück mit den Fallen und Monstern versuchen. Ian Livingstone war an der Gestaltung beteiligt, d.h. Sie dürfen sich auf ein stilvolles Fantasy-Spektakel gefaßt machen. Orks, Kobolde, Riesenspinnen, Dinosaurier und Drachen sind nur einige von über 50 Monstern, die sich mit Schwert und Magie wirkungsvoll bekämpfen lassen. Das Spielsystem ist auch diesbezüglich sehr logisch. Während der Streithammer eine



Als Held oder Amazone erobert man den teilweise spärlich beleuchteten Dungeon.

IAN LIVINGSTONE, EINE VERSPIELTE KARRIERE

Zusammen mit seinem Schulfreund Steve Jackson veröffentlichte Ian Livingstone 1975 regelmäßig das Informationsblatt Owl & Weasel, das über neue Spiele berichtete. So erfuhr Gary Gygax von den beiden passionierten Briten und ließ sein Rollenspiel Dungeons & Dragons in England über Ian Livingstone und Steve Jackson vertreiben. Aus diesem Grund wurde der Games Workshop, damals als reiner Versandhandel, ins Leben gerufen. Erst 1977 gab es mit White Dwarf den ersten richtigen Laden. Die Geschäfte liefen dermaßen gut, daß bald über 200 Angestellte in zahlreichen Filialen tätig waren. 1982 stellten Ian Livingstone und Steve Jackson eine völlig neue Unterhaltungsform vor: Der Hexenmeister vom Flammenden Berg war das erste Einzelspieler-Rollenspielbuch. Enorme Nachfrage und Skepsis der Buchvertriebe sorgten für 11 Auflagen in nur drei Monaten. Angestachelt von diesem überraschenden Erfolg wurde eine ganze Serie der neuen Spielbücher von Ian Livingstone und Steve Jackson verfaßt und veröffentlicht. Deathtrap Dungeon, das in Deutschland unter dem Titel „Das Labyrinth des Todes" erschien, schaffte sogar den Sprung in die Bestsellerlisten. 1992 verkaufte Ian Livingstone seine Anteile am Games Workshop und stieg bei der Softwareschmiede Domark ein. Mittlerweile ist er Vorsitzender und Teilhaber von Eidos Interactive und wird mit Deathtrap Dungeon sein erstes Computerspiel veröffentlichen.



hervorragende Waffe gegen untote Skelette abgibt, benötigt man schon eine magische Klinge, um auch mit einem Geist fertigzuwerden. Allerdings gibt es als Hommage an diverse 3D-Shooter auch eine Reihe moderner Waffen, z. B. ein Gewehr sowie Flammen- und Raketenwerfer. Die mittelalterlichen Varianten sind zwar ähnlich effektiv, sehen aber witzig aus und sorgen für zusätzliche Abwechslung, aber die Munition dafür ist extrem limitiert. Gleiches gilt für spezielle Tränke und Zauberspräche mit den unterschiedlichsten Auswirkungen. Normalerweise sieht das Leveldesign den Einsatz dieser Extras an speziellen Stellen vor, um die Gewinnchancen zu erhöhen. Wer glaubt, er könne einen feuerspuckenden Drachen ohne einen Schutz vor der Hitze bezwingen, wird sich gewaltig die Finger verbrennen.

Gekreuzte Klingen

Neben dem ausgezeichnet umgesetzten Fantasy-Hintergrund hat Eidos großen Wert auf die Schwertkämpfe gelegt. Die Steuerung ist recht simpel, das grafische Resultat aber mehr als nur beeindruckend. Block und Angriff in mehreren Höhen sowie schnelle, schwache Stiche oder etwas träge und dafür kräftigere Hiebe stehen zur Auswahl. Die Gegner verhalten sich durchaus intelligent, d.h. sie flüchten ein Stück, springen plötzlich vor oder greifen in Rudeln an. Verletzungen im Kampf werden durch die veränderte Darstellung des Helden gezeigt. Wenn Ihr Charakter langsam einem Stück rauchender Kohle ähnelt oder geschwächt durch die Gänge wankt, ist es höchste Zeit für einen Heiltrank. Größtenteils zieht Deathtrap Dungeon wirklich auf schnelle Action ab, doch etliche knifflige Fallen und verzwickte Rätsel, für die Ian Livingstone ja bekannt ist, geben auch den Gehirnakrobaten ausreichend Möglichkeit, sich zu beweisen.

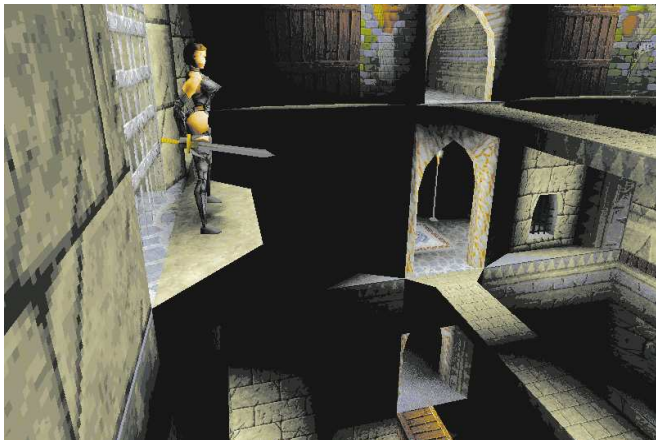
Wechselnde Perspektiven

Deathtrap Dungeon spielt sich, ähnlich wie Tomb Raider, nicht aus der ersten Person. Vielmehr ändert sich die Kameraeinstellung automatisch. Trotz schnellem Spielablauf, mehreren Gegnern und vielen Perspektivenwechseln wurde immer ein vernünftiger Blickwinkel gewählt. Auch nach kurzen Sprints, Sprüngen über Schluchten und Fahrten mit einem Aufzug ist es relativ leicht, den Überblick zu behalten. Deathtrap Dungeon ist ein echtes, dreidimensionales Labyrinth. Wände und Böden unterscheiden sich zwar sowohl in der Beschaffenheit als auch in den Texturen, trotzdem verliert man leicht die Orientierung. Anstelle einer 3D-Automap, wie man sie aus Descent kennt, wählten auch hier die Programmierer eine stilvollere Methode. Der Charakter kann mit einem Stück Kreide Pfeile auf den Boden malen, wodurch effektiv verhindert wird, daß man stundenlang im Kreis tappt.

Alexander Geltenpoth



Einige der Monster sind um ein Vielfaches größer als der Spielcharakter. Die Bewegungen sämtlicher Figuren wirken extrem realistisch.



Nette Aussichten: Die Dungeons erstrecken sich oft über mehrere Stockwerke und sind wirklich 3D, wie dieser riesige Raum beweist.

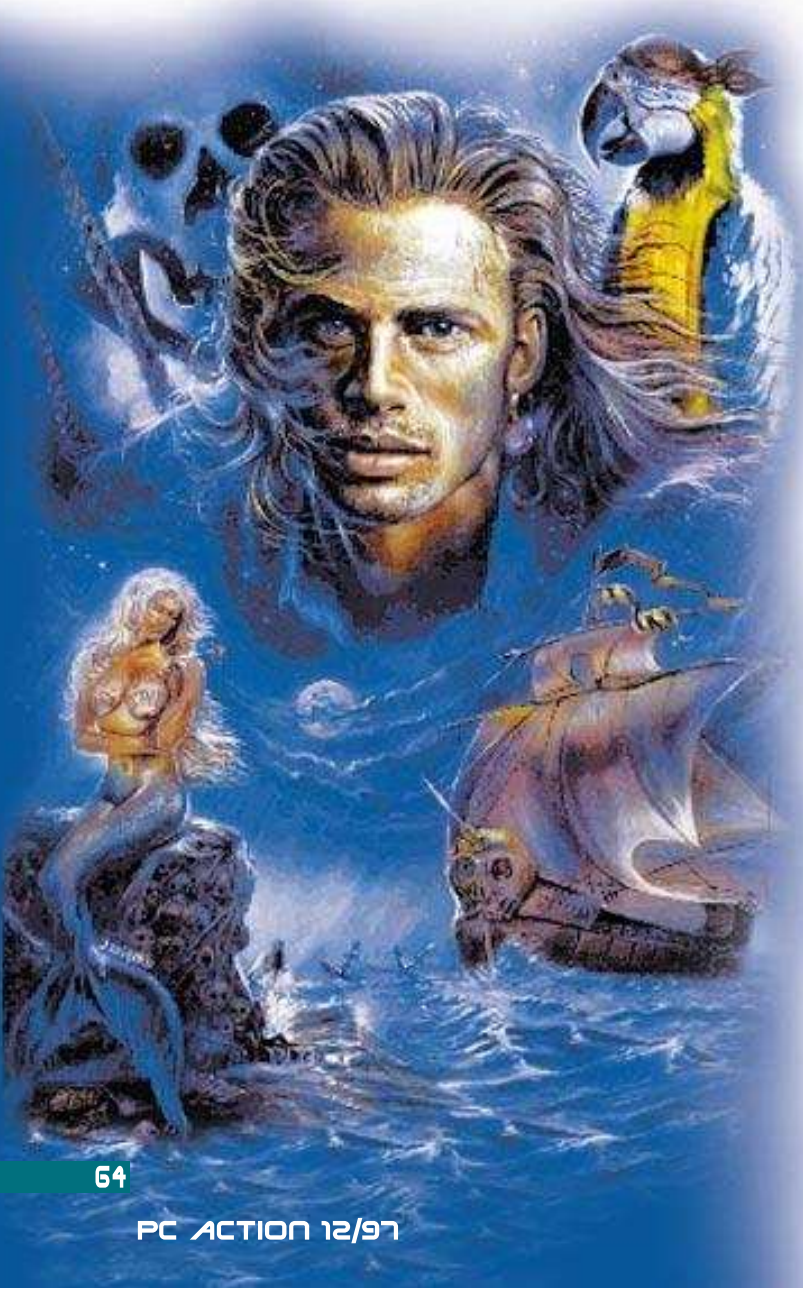
Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Sp. Netzw.
Sprache:	englisch
Hersteller:	Eidos Interactive
Erscheint:	Januar 1998

[X] Action ■ [X] Rätsel ■ [ ] Strategie ■ [ ] Wirtschaft ■

Herrscher der Meere • Strategie/WiSim

LEINEN LOS!

Der rote Korsar, Freibeuter der Meere, Meuterei auf der Bounty, Unter schwarzer Flagge usw. – Piraten haben schon immer die Phantasie der Unterhaltungsindustrie beflügelt. Auf dem Computer gilt Sid Meiers Pirates zu Recht als beinahe unerreichter Klassiker. Jetzt führt Sie Attic zurück in eine Zeit, als sich Tollkühnheit noch auszahlte, der Umgang mit dem Säbel über Leben und Tod entschied und die Besegelung der Weltmeere Abenteuer versprach.



Der Status der Piraten im Zeitalter der anbrechenden Neuzeit des 16./17. Jahrhunderts war überaus zwiespältig. Einerseits wurden sie aufgrund ihrer Taten romantisiert und verehrt, andererseits aber gefürchtet und gnadenlos gejagt. Attics Herrscher der Meere läßt Sie genau diesen Gefühlszwiespalt nachempfinden. Sie starten mit ein wenig Kapital als unbedarfter Händler in das Spiel und wollen möglichst schnell zu Reichtum kommen. Dazu stehen Ihnen grundsätzlich zwei Wege offen: Entscheiden Sie sich entweder für eine klassische Handelskarriere durch die Errichtung von Kontoren und den Aufbau von Manufakturen, knüpfen Sie diplomatische Beziehungen und steigen Sie politisch auf. Oder aber Sie wählen die „dunkle Seite der Macht" und verfolgen eine Freibeuter-Laufbahn, die Sie binnen kürzester Zeit zwar sehr reich machen kann, aber auch zum meistgejagtesten Subjekt der Ozeane werden läßt.

Geschichtsträchtig

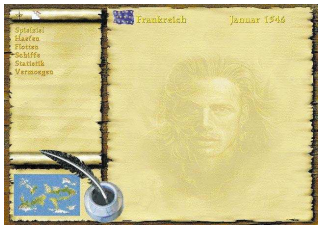
Vor Spielbeginn wählen Sie eine der vier großen Seemächte und entscheiden sich für eines von vier variablen Spielzielen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Sie können einen bestimmten Geldbetrag als Ziel festlegen, müssen eine festgelegte Anzahl von Häfen erobern und sich aller gegnerischen Seemächte entledigen, oder Ihr Ziel heißt, Herrscher der Meere zu werden, also die Weltherrschaft zu erlangen. Gleich zehn verschiedene Weltkarten stellt Ihnen Attic als Spielplatz zur Verfügung, wobei die historische Karte wohl zu Beginn die interessanteste Alternative darstellt. Alle Fakten aus der damaligen Zeit wurden genauestens recherchiert, die Sterblichkeitsrate Ihrer Schiffsbesatzungen wurde z. B. korrekt in das Spiel eingebaut, ebenso etwa die Meeresströmungen oder die Handelsgewinnspannen der insgesamt rund 20 verschiedenen Waren. Im Verlauf des Spiels werden Sie zudem mit geschichtlichen Fakten stets auf dem laufenden gehalten.

Der Weg zur Macht

Je nach Nationalität wird Ihnen zunächst ein Heimathafen zugewiesen, in dem auch sogleich ein Handelskontor verfügbar ist. Durch die Bebauung des Hafenhinterlandes können Sie zum Aufbau einer landestypischen Warenproduktion beitragen. Je mehr Anteil Sie daran gewinnen, desto höher werden Ihre Gewinne ausfallen, denn auch computergesteuerte Flotten laufen Ihren Hafen an, solange Sie das erlauben. Besonders lukrativ ist natürlich der eigenmächtige Seehandel mit Übersee, wo später auch Kolonien aufgebaut werden können. Natürlich dürfen bei einem Piratenspiel auch Zwischenmissionen wie Schatzsuchen, Kaperaufträge oder Geheimtransporte nicht fehlen. In der Schiffswerft können Sie fünf Schiffstypen ordern, die sich in



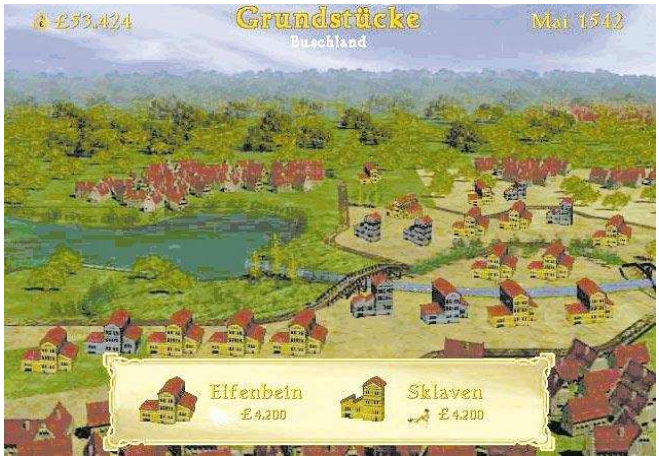
Nach einem Seegefecht liefert der Auswertungsbildschirm das Ergebnis der Schlacht.



Ein Klick auf die rechte Maustaste ruft das Infomenü auf. Hier wird eine Galeone betrachtet.



Zwei Flotten vor dem Gefecht. Einzelne Schiffe können sich hinter der Felsnase verstecken und aus dem Hinterhalt angreifen.



Im Hinterland der Häfen können Sie Produktionsanlagen erwerben, die gleich wieder für Ihren Seehandel nutzbar sind.

Kampfstärke und Ladungskapazität voneinander unterscheiden. Bei Bedarf lassen sich aus Ihrem Flottenfundus Verbände mit bis zu 200 Schiffen erstellen, was aber selten sinnvoll ist. Effektiver ist die Aufteilung in kleinere Flottillen, da dann mehrere Ziele gleichzeitig verfolgt werden können. Damit Sie im Spielverlauf, der übrigens rundenweise über die Seebühne geht, den Überblick nicht verlieren, können Sie die Steuerung einzelner Verbände auch dem Computer überlassen. So ist es denkbar, eine Handelsflotte eine festgelegten Route absegeln zu lassen. Der Warenhandel, die Wartung der Schiffe und die Verwaltung der Mannschaft erfolgt dann vollautomatisch, Ihr Blick bleibt frei für die wesentlichen Aufgaben. Selbst eine Piratenflotte können Sie auf diese Weise verselbständigen.

Klar zum Entern

Ihr Erfolg wird bei Herrscher der Meere wesentlich vom diplomatischen Geschick abhängen, auf Dauer lassen sich Konfrontationen allerdings nicht vermeiden. Befinden Sie sich mit einer Nation im Krieg, gilt es zunächst, alle eigenen Hafenanlagen zu befestigen und Vorräte anzulegen, denn Angriffe auf Städte und Seeblockaden waren im Piratenzeitalter beliebte Druckmittel. Begegnen Sie auf offener See einem feindlichen Flottenverband, schaltet das Spiel bei Bedarf in den Echtzeitmodus. Unter Berücksichtigung der Strömung und der Windrichtung müssen Sie Ihre Kampfpötte möglichst geschickt in Schußposition navigieren, auch Fluchtversuche oder Kaperungen sind jederzeit möglich. Solche Manöver können Sie durchaus auch vom Computergegner erwarten, dessen KI ständig die Gesamtsituation analysiert und daraus die vielversprechendste Taktik ableitet. Herrscher der Meere ermöglicht Ihnen zudem jederzeit Duelle gegen bis zu vier menschliche Gegner über ein lokales Netzwerk.

Land in Sicht

Die Zeit von der Entstehung der Produktidee im Januar 1996 bis zum Erscheinungsdatum hat Attic nicht nur zur Implementierung der zahlreichen Spieloptionen genutzt. Auch die Benutzerführung und die Präsentation wurden immer weiter verbessert. Die zunächst gezeichneten SVGA-Karten wurden nachträglich gerendert und erfreuen jetzt durch animierte Wasserdarstellungen und den Eindruck der räumlichen Tiefe das Auge des Spielers. Auch das Erscheinungsbild der Schiffe erfuhr durch das Rendering und den Einsatz reizvoller Lichteffekte eine deutliche Aufwertung. Zwischensequenzen sorgen für die Ankündigung wichtiger Ereignisse. Der stimmungsvolle Soundtrack, der an die bekannten Filmmelodien angelehnt ist, berieselt Sie durchgehend, auf Wunsch aber abschaltbar, in 16 Bit-Stereoqualität, außerdem lassen sich rund 60 Minuten Sprachsamples vernehmen. Die Maussteuerung wurde bewußt einfach gehalten. Mit der rechten Taste ist jederzeit das Infosystem aufrufbar, die linke Taste ist den Aktionen vorbehalten. Der Warenaustausch erfolgt komfortabel über Schieberegler, mit ein paar Klicks können Sie innerhalb der Spielrunde jederzeit zu Ihren Einheiten springen. Keine Frage, die erste spielbare Version deutete bereits an, daß es Attic gelingen dürfte, seinem Optionsmonster auch Atmosphäre einzuhauchen. Da Herrscher der Meere schon im November den Anker lichten soll, können wir Ihnen wahrscheinlich schon im nächsten Monat einen umfangreichen Piratentest liefern.

Christian Bigge



Gerenderte Zwischensequenzen kündigen große Ereignisse an. Nicht immer bedeuten diese Spielunterbrechungen gute Neuigkeiten.



Angriff auf eine Festung. Mit einer so schwachen Flotte sollten Sie eine Attacke auf eine befestigte Anlage gleich vergessen. Der Vergleich beider Screens macht deutlich, welche technischen Quantensprünge Herrscher der Meere während der Entwicklung durchlaufen hat.

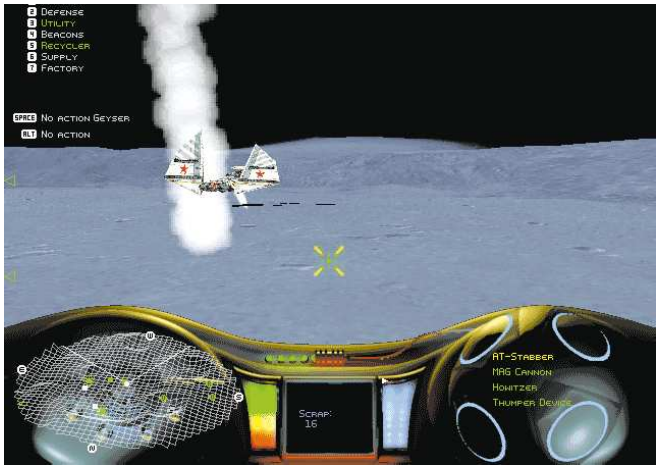
Voraussichtlich:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Attic
Erscheint:	Ende November

[X] Action ■ [ ] Rätsel ■ [X] Strategie ■ [X] Wirtschaft ■

Battlezone • Action-Strategie

WIEDERBELEBT

Für die schnellebige Branche ist es ewig her – und viele pubertäre Spielefreaks von damals leiden heute wohl unter Geheimratsecken: Es war anno 1980, als Atari mit dem Videogame Battlezone für Furore sorgte. Activision präsentiert das erste 3D-Game aller Zeiten demnächst im supermodernen Gewand.



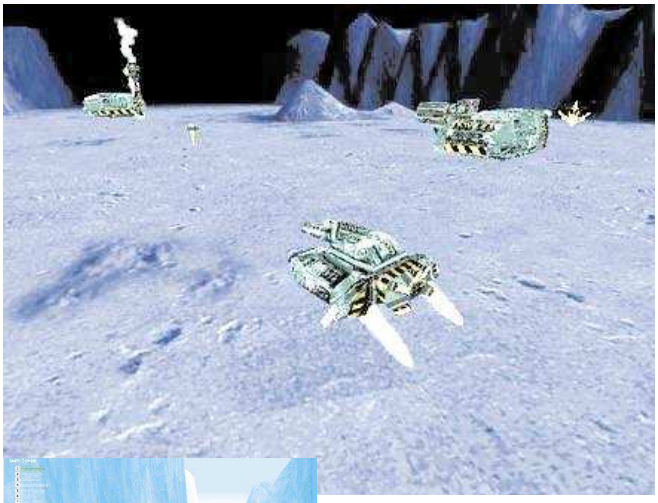
Abteilung Action: Die Grafik von Battlezone erinnert während der Gefechte unter anderem an Klassiker wie Wing Commander.

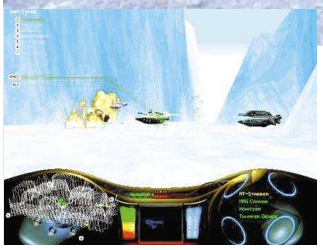


Ursprünglich handelte es sich bei Battlezone um ein normales Panzerspiel. Bei der Neuauflage sitzen PC-Piloten in ähnlichen Vehikeln, die jedoch kräftig aufgemotzt wurden und sich schwebend fortbewegen. Die Story spielt zwar in den 60er Jahren, als noch der Kalte Krieg zwischen Ost und West herrschte, trotzdem tuckern die futuristischen Stahlkolosse auf fernen Planeten umher. Der Hintergrund: Sowjetische und US-amerikanische Wissenschaftler entdecken ein außerirdisches Biometall, mit dem mächtige Waffen produziert werden könnten. Dies veranlaßt beide Parteien, ihr Raumfahrtprogramm zu forcieren. Fern der Erde kommt es zu (gar nicht mehr so kalten) kriegerischen Auseinandersetzungen. Wir dürfen also dank Battlezone erfahren, daß bei Neil Armstrongs Ankunft auf dem Mond im Jahr 1969 dort in Wirklichkeit schon lange vorher richtig der Bär los war, und zwar auf der der Erde abgewandten Seite.

Außergewöhnliche Kombination

Das Außergewöhnliche an Battlezone soll die Kombination unterschiedlicher Spielelemente werden: Der Pilot attackiert mit seinem Panzer aus der Ich-Perspektive gegnerische Einheiten, befehligt seine Truppen, baut seine Basis aus und küm-





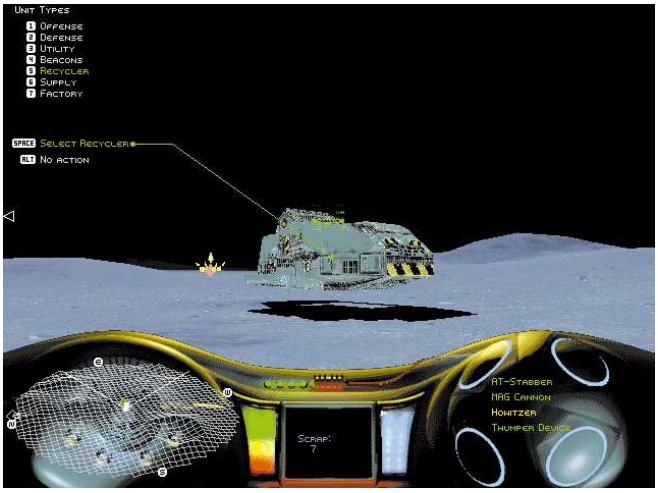
Den Spieler verschlägt es bei Battlezone unter anderem auch in eine Eiswelt. Insgesamt gibt es acht unterschiedliche Szenarien.

mert sich um die Ressourcenverwaltung. Battlezone ist demnach eine wirkliche Mixtur aus Weltraumsimulation und Echtzeitstrategiespiel.

Auf den Spieler warten 30 Missionen, 25 Waffenarten, 30 unterschiedliche Einheiten und acht Welten (Mond, Mars, Monde der Venus und erfundene Planeten). Außerdem existiert ein Editor für eigene Missionen. Dabei dürfen beispielsweise auch die Höhenlagen beliebig verändert werden.

Der Schwebepanzer kann nicht nur herumfahren und schießen, sondern auch springen. Für die Orientierung sorgen Waypoints und ein Radarschirm, der die Landschaftsformen, feindliche Basen und Fahrzeuge sowie die Ressourcen anzeigt.

Um Einheiten zu bauen oder zu beeinflussen, genügen wenige Befehle. Auf einen Mausklick hin öffnet sich eine Menüleiste, die dann per Tastatur bearbeitet werden darf. Konstruiert und gebaut werden können Fabriken und andere Gebäude, Türme, Wingmen, etliche Vehikel und Abwehranlagen. Es ist auch möglich, aus dem Schwebepanzer auszusteigen und andere Gefährte zu besetzen. Truppeneinheiten dürfen zu Gruppen zusammengefaßt werden. Als Ressourcen fungieren Geysire (Energie) und Schrott.



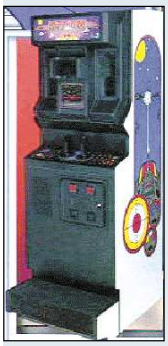
Abteilung Strategie: Der Recycler ist für die Ressourcenverwaltung und den Aufbau der eigenen Planetenbasis wichtig.

ES WAR EINMAL...

Das Battlezone des Jahres 1980 war ein Spielautomat, der lediglich auf Vektorgrafiken basierte, aber trotzdem eine Menge Fans hatte.

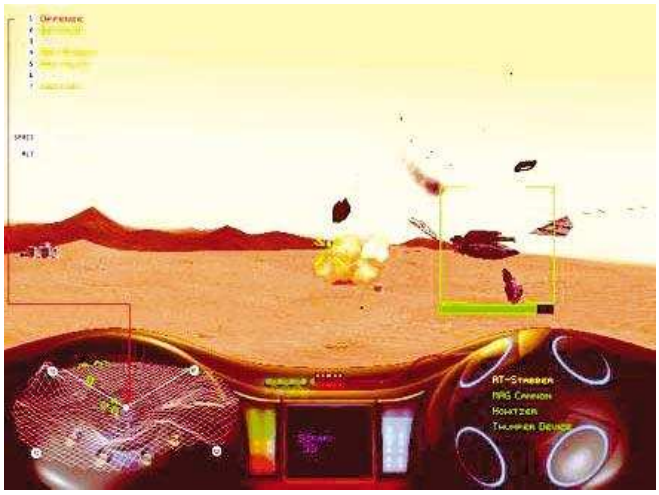


Das Ur-Battlezone kam noch mit einer tristen Vektorgrafik aus.



Lang ist's her: So sah er aus, der Spielautomat, der 1980 für Furore sorgte. Battlezone war das erste 3D-Spiel aller Zeiten.

Die Aufgabe für den Spieler war sehr einfach: Er saß in einem Panzer und mußte alles abschießen, was ihm vor die Kanone kam. Außerdem gab es bereits so etwas ähnliches wie eine fortschreitende Hintergrundstory. Abgesehen von den Pseudo-3D-Grafiken, die seinerzeit eine kleine Revolution bedeuteten, war Battlezone wegen seiner supercoolen periskopartigen Röhre, mit der die Umwelt betrachtet werden konnte, eine echte Neuheit. Mit der aktuellen Version will Activision jetzt ebenfalls etwas ganz besonderes schaffen.



Selbst ohne 3Dfx-Unterstützung wirken die Grafiken von Battlezone sehr detailliert, auch was die Explosionen betrifft.

Letzterer wird zu brauchbarem Metall recycelt.

Grafisch beeindruckend

Grafisch ist die uns vorliegende Previewversion, die an die MechWarrior-Serie erinnert, sehr beeindruckend. Dabei handelt es sich nicht einmal um eine hardwarebeschleunigte Fassung. „Unter 3Dfx wird alles noch viel schöner", verspricht Battlezone-Director Andrew Goldman von Activision, der das Game in der PC-Action-Redaktion präsentierte.

„Bis jetzt hat niemand einen erfolgreichen Weg gefunden, Action mit Strategie zu mixen. Das haben wir mit Battlezone geschafft", sagt Bob Dewar, Vizepräsident von Activision International. Ob diese Aussage auch zutrifft, werden wir selbstverständlich demnächst im Rahmen eines intensiven Tests prüfen.

Harald Fränkel

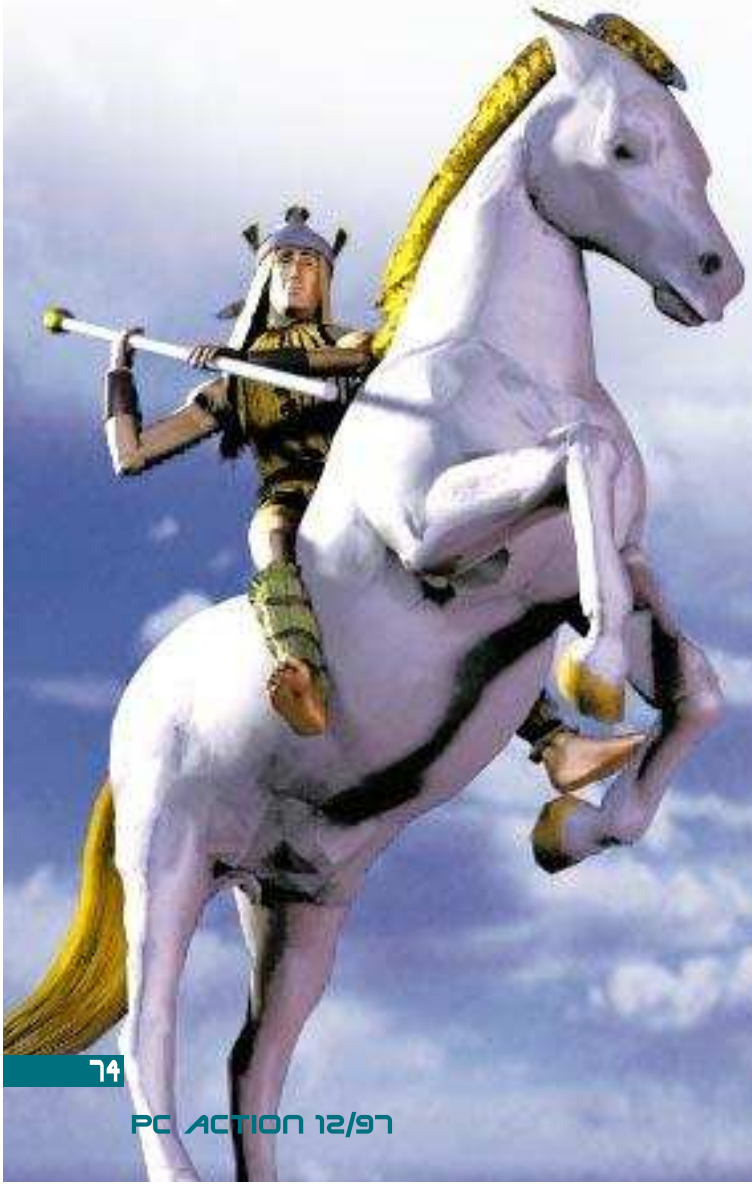
Voraussichtlich:	mindest. Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, 3D-Karten- und Force-Feedback-Support		
Multiplayer:	Netzw., Internet, Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Activision	Erscheint:	Anfang 1998

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☐ Wirtschaft ■

Lords of Magic • Strategie

MAGISCHE MOMENTE

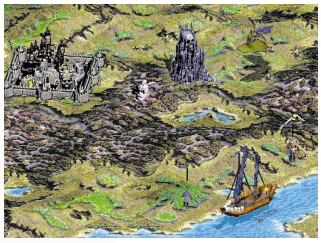
Der Genremix Lords of the Realm 2 konnte durch simples Gameplay, realistische Wirtschaftskomponenten und Schlachten in Echtzeit erstaunliche Erfolge verbuchen. Abgesehen von den leicht ähnlichen Spielinhalten ist Lords of Magic aber ein völlig neues Spiel, das mit seinem Vorgänger nur noch wenig gemein hat. Die Unterschiede beschränken sich also keineswegs nur auf die Story.



In der Fantasy-Welt Urak hielten sich bis vor kurzem die guten und die bösen Kräfte die Waage. Das Leben war außer einigen kleinen Scharmützeln friedlich, zumindest bis der dunkle Lord Balkoth zufällig ein mächtiges Artefakt aufspürte und für seine Zwecke mißbrauchte. Durch ein Bündnis mit den Barbaren gelang es Balkoth bereits, große Teile Uraks zu erobern und das Gleichgewicht zu zerstören. Elfen, Zwerge, Gnome und Feen müssen trotz ihrer Rassendifferenzen zusammenarbeiten, um der Gefahr zu begegnen. Als Spieler haben Sie die freie Wahl zwischen den beiden Seiten und demnach unterschiedliche Ziele. Als Balkoth muß jeglicher Widerstand gebrochen und ganz Urak unterworfen werden, während die freien Rassen nur das ehemalige Gleichgewicht wiederherstellen sollen.

Echtzeit-Runden

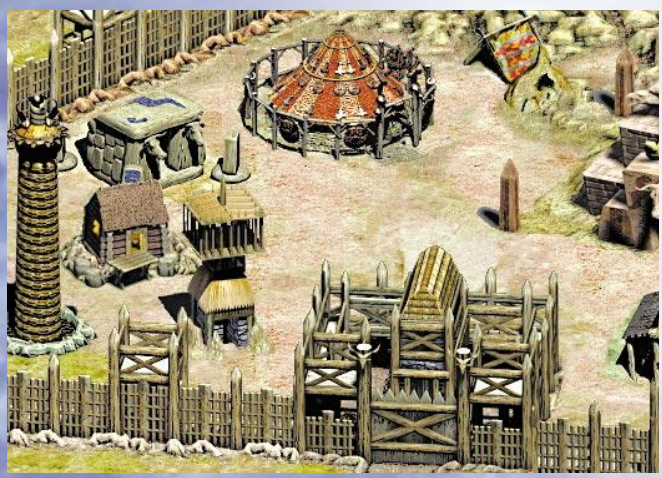
Der besondere Vorzug der Serie ist sicherlich die Kombination aus rundenbasierter Strategie und Echtzeit. Während man sich für den administrativen Wirtschaftsteil bequem Zeit lassen kann, laufen die Schlachten in Echtzeit ab und erfordern schnelle Reaktionen. In Lords of the Realm 2 waren beide Teile so simpel gehalten, daß sowohl actionorientierte Taktiker als auch gemächliche Strategen den jeweils ungewohnten Part ebenfalls ohne Probleme meistern konnten. Das war sicherlich ein Vorteil, schränkte aber auch die Spieltiefe nicht unwesentlich ein. In Lords of Magic wurden in beide Komponenten extrem viele neue Features gepackt. Sicherlich wird das Spiel dadurch etwas schwieriger, aber eben auch vielseitiger.



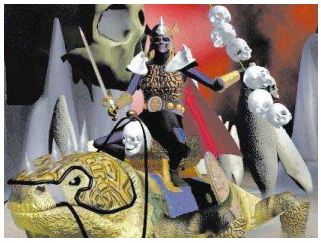
Durch die hohe Auflösung sind auch noch Kleinigkeiten wie einzelne Felder zu erkennen.



Im Turm der Magier werden die neuen Zauber von den dort abgestellten Helden erforscht.



Die Städte der verschiedenen Rassen unterscheiden sich schon optisch sehr extrem. Gleiches gilt für die Fähigkeiten der Rasse.



Zu den verfügbaren Rassen gehören auch Dunkelelfen, wie dieser Echsenreiter beweist.



Zu jedem Gebäude läßt sich ein Statusbericht abrufen. Der vorgeschobene Turm rechts schützt die Stadt links oben vor Angriffen über die Landzunge, so daß man in Ruhe Truppen sammeln kann.

Fantasy-Sim

Im Gegensatz zum Vorgänger lassen sich in Lords of Magic nicht nur bestehende Siedlungen vergrößern und wirtschaftlich interessanter gestalten. Hier dürfen komplett neue Städte gegründet werden, wodurch viel größere Reiche entstehen. Landwirtschaft, Minen, Holzfäller und Steinbrüche sind bereits bekannt. Lords of Magic wird außerdem unterschiedliche Magieschulen und Zaubersprüche enthalten, die vor dem ersten Einsatz erforscht sein wollen. Gleiches gilt auch für die anderen Klassen. So benötigen Krieger beispielsweise eine Kaserne. Natürlich ist die Landkarte zehnmal größer, dreidimensional, läßt sich in mehreren Stufen zoomen und beeinflußt je nach Steigung und Terrain die Fortbewegung der Einheiten. Wie in Lords of the Realm wird das Ziel einer Armee durch die obligatorische „Hühnerspur" festgehalten.

Spezialanfertigung

Gab es bei Lords of the Realm 2 eine richtige Kampagne, wird in Lords of Magic vermutlich wieder das Custom-Spiel im Vordergrund stehen. Trotz 3D-Karte läßt sich zufällig eine Welt generieren. Angeblich soll sogar ein Editor mitgeliefert werden. Ob man mit dem dann wirklich eigene Karten und Szenarien selbst erstellen oder nur Gebäude und Dungeons versetzen kann, ist noch nicht bekannt. In jedem Fall darf man sich auf einen würdigen Nachfolger freuen, der nicht nur kleinere Verbesserungen bietet, sondern ein komplett neues Konzept.

Alexander Geltenpoth



Die Grafik ist sehr detailliert. Viele Gebäude in der Stadt der Nekromancer sehen aus wie riesige Totenschädel.

SCHLACHTFELDER





In der mittelalterlichen Welt von Lords of the Realm gab es natürlich keine Magie, keine Zauberer und keine Kleriker. Ganz anders in Lords of Magic: Eine ganze Palette unterschiedlicher Magiebereiche steht zur Auswahl, ähnlich wie man das schon in Master of Magic kennenlernen konnte. Dementsprechend komplizierter ist der Echtzeitkampf, weil die Steuerung der Magier nicht ganz so simpel ausfällt wie bei gewöhnlichen Truppen. Neu sind außerdem fliegende Einheiten und Helden, die mit der Zeit an Erfahrung gewinnen. Sogar der höchste Anführer, man selbst, kann in den Gefechten mitmischen. Im Endeffekt gehen die Schlachtsequenzen damit deutlich in Richtung WarCraft 2. Um noch mehr taktische Tiefe einzubinden, spielt das Terrain eine wichtige Rolle. Abgesehen von unterschiedlicher Bodenbeschaffenheit und größeren Hindernissen gibt es, wie sollte es anders sein, Höhenunterschiede. Die Topographie wird bei Lords of Magic wie in Total Annihilation dargestellt und gehandhabt. Kurz gesagt, das Ganze ist hitverdächtig, auch wenn die Grafikqualität noch nicht ganz mit den Topspielen mithalten kann.

Voraussichtlich:	Pentium 75, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA; SB
Multiplayer:	4 Spieler Netz, Internet
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Impressions/Sierra
Erscheint:	Dezember 1997

☒ Action ■ ☐ Rätsel ■ ☒ Strategie ■ ☒ Wirtschaft ■

Close Combat 2 • Echtzeitstrategie

HISTORISCH

Age of Empires, Dungeon Keeper, Myth – dreimal Echtzeitstrategie, drei innovative und grundverschiedene Spiele. Es ist also gar kein Problem, ein Spiel in dem heißumkämpften Genre zu programmieren, ohne von bestehenden Produkten zu kopieren, wie Microsoft auch mit Close Combat 2 beweist.

Wie wirklichkeitsnah muß ein Echtzeitstrategiespiel sein? Wenn man ein Spiel wie Dungeon Keeper ansieht: gar nicht. Von Microsoft kommt nun mit Close Combat 2 – Die Brücke von Arnheim das Gegenteil. Als Hintergrund dient eine Reihe von Schlachten, die zur Operation Marketgarden gehören. Eine Offensive soll die nächsten strategischen Schlüsselpositionen sichern. Die berühmte Schlacht wurde schon mit Starbesetzung verfilmt und dürfte jedermann bekannt sein. In Close Combat 2 lassen sich diese Begebenheiten nachspielen und eventuell durch geschicktes Taktieren sogar leicht verändern.

Slow Motion

Sämtliche Einheiten und deren Fähigkeiten wurden möglichst wirklichkeitsgetreu übernommen. Während es in rundenbasierenden Strategiespielen schon etliche Modelle für reale Schlachten gibt, hat sich noch niemand an einer – sicherlich populäreren – Echtzeitvariante versucht. Warum? Historische Strategiespiele besitzen ausnahmslos eine extreme taktische Tiefe. Unter Zeitdruck läßt sich dieses hohe strategische Niveau aber kaum erreichen. Mit Close Combat 2 versucht Microsoft also das schier Unmögliche und hat Erfolg. Das Resultat ist aber kein gewöhnliches Echtzeitstrategiespiel mehr. Am ehesten ist es mit Command & Conquer unter langsamster Spielgeschwindigkeit vergleichbar – von actiongeladener Echtzeitstrategie kann keine Rede sein.

Revoluzzer

Close Combat 2 verwendet genausowenig wie Dungeon Keeper die Standardsteuerung. Das merken Sie spätestens, wenn Sie versuchen, eine Reihe Einheiten zu gruppieren und in Bewegung zu setzen. Sämtliche Befehle richten sich immer nur an eine einzelne Einheit. Eine wirtschaftliche Komponente existiert logischerweise nicht. Die Menüleiste bietet demnach ausreichend Platz, um die Eigenheiten der aktivierten Truppe detailliert darzustellen. Munition, Schäden, Verletzungen usw. werden berücksichtigt. Um einer Einheit einen Marsch- oder Angriffsbefehl zu geben, muß ein Extrafenster durch einen Klick auf die Einheit geöffnet werden. Das Ganze dauert natürlich eine Weile, ist aber dank der langsam verstreichenden Zeit kein Problem.



Gebäude, Bäume und Schützengräben bieten Deckung. Über freies Feld eine gegnerische Stellung zu stürmen grenzt an Selbstmord.



Erst in der höchsten Zoomstufe werden kleine Details sichtbar.



Unten rechts sind der Radar und eine Vergrößerung eingeblendet.

Real

Die hochauflösende, detaillierte Grafik läßt sich in mehreren Stufen zoomen. So kann einerseits leicht eine allgemeine Strategie sowie eine explizite Taktik verwirklicht werden. Es wurde auch auf Verzierungen wie Pulverdampf, MG-Geknatter und Mündungsfeuer geachtet. Da die Schußlinien nicht klar ersichtlich sind, werden diese durch rote Linien kurzzeitig eingeblendet. Wichtige strategische Elemente wie Deckung, Sichtlinie, Schußlinie und Rauchgranaten sind selbstverständlich ebenfalls implementiert.

Alexander Geltenpoth



Bombenkrater und Pulverdampf dienen nicht nur zur Verzierung. Der andauernde Beschuß der eigenen Einheiten zermürbt die Moral.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Sp. Modem, Netzw
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Atomic Games/Microsoft
Erscheint:	November 1997

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft



Deutlich sind die Gischtfontänen zu sehen, die die Fahrzeuge bei wachsendem Tempo in Regenrennen hinter sich herziehen.



Selbst bei solchen Ausritten können geübtere Piloten durch rechtzeitiges Gegenlenken oft noch das schlimmste verhindern.

F1 Racing Simulation • Rennspiel/Simulation

RACHEAKT



Crash in Montreal. Die Bremsspuren bleiben das gesamte Rennen über sichtbar. Beim gelben Jordan ist bereits der Heckspoiler angebrochen.



Auweia! Selbst das Wagenverhalten bei Frontalzusammenstößen mit Tempo 200 wurde vorab von den Renault-Computern analysiert.

Ungeheuerlich! Erst klaut dieser Jacques Villeneuve unserem Schumi den WM-Titel, und dann verweigert der freche Kanadier auch noch seinen Auftritt im digitalen Formel 1-Ereignis des Jahres. Doch Rache ist süß – und wie süß diese Rache mit Ubi Softs Blockbuster schmeckt, hatten wir im Vorfeld der Veröffentlichung kaum zu hoffen gewagt.

Das treffendste Indiz für ein herausragendes Spieleereignis liefern nicht selten die eigenen Kollegen. Wenn selbst puzzlefanatische Naturen und hochdekorierte Strategen sich unabhängig voneinander auf die letzten Lenkrad-Reserven der Redaktion stürzen und sich um eine goldene CD balgen wie Kleinstkinder um Eimer und Schäufelchen, dann muß ein besonderes Stück Software seinen triumphalen Einzug gehalten haben. Ohne Zweifel: Ubi Softs F1 Racing Simulation (F1RS) ist so ein Fall.

Easy going?

Bisher hieß es bei Rennspielen meistens Hopfen oder Malz, knallharte Simulation oder simpler gestrickte Arcade-Raserei. Lediglich Psygnosis glückte mit Formel 1 ein Husarenritt zwischen beiden Extremen, auch wenn Hardcore-Simulanten aufgrund des leicht vereinfachten Fahrmodells hochmütig die Nase rümpften. Die F1 Racing Simulation wildert trotz des wahrscheinlich größtmöglichen Realismus (geht denn noch mehr?) sogar in Psygnosis' Arcade-Referenzen herum. Durch zwei 3rd Person-Perspektiven und eine Vielzahl an Fahrhilfen können nämlich selbst passionierte Fahrradfahrer einen Formel 1-Boliden einigermaßen gepflegt über die Ubi Soft-Pisten treiben. Sollte Sie das aber nicht interessieren, dann vergessen Sie's einfach! Dank der Zusammenarbeit mit dem Renault-Rennstall (Williams und Bennetton) pustet die Simulationstiefe der F1RS sogar Grand Prix 2 von MicroProse locker vom Hocker.

Na warte, Jacques!

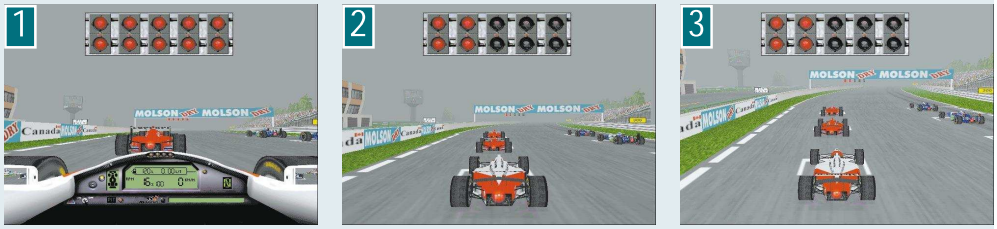
Erstmals bei einem PC-Spiel werden Sie hier mit den Originaldaten der 1996er Saison beglückt. Zwar bedeutet das den Verzicht auf Ralf Schumacher, und auch Herr Frentzen muß noch im Sauber-Ford Platz nehmen, aber immerhin sitzt Schumi 1 schon im roten Renner. Auch der Nürburgring ist als zweite deutsche Strecke mit von der Partie, zusammen mit den 15 anderen, in der Regel bekannten Rundkursen. An die Stelle von Villeneuve tritt der mysteriöse „Driver X", was einen einfachen Grund hat: Der Kanadier hat einen eigenen Promotion-Vertrag und war Ubi Soft schlichtweg zu teuer. Macht aber nichts, denn schon nach kurzer Spielzeit weiß man, wohin das kostbare Entwicklergeld geflossen ist. Renault-Simulationsexperte Christophe Gandon und Motoren-Ingenieur Christian Blum haben ganze Arbeit geleistet und zusammen mit den französischen Programmierern das perfekteste Formel 1-Fahrmodell auf die Beine gestellt, das bisher das Antlitz eines PC-Monitors zierte.

Sensibelchen

Bei allen eingeschalteten Optionen steuert sich Ihr PS-Monster

PERSPEKTIVEN

Ganz simulationsuntypisch läßt Ubi Soft Sie wahlweise auch aus der 3rd-Person-Perspektive hinters Steuer. Damit setzt die F1RS eine deutliche Duftmarke in Richtung Formel 1 '98 von Psygnosis, denn mit aktivierten Fahrhilfen braucht sich die Racing Simulation in keinster Weise vor Arcade-Spielen zu verstecken.



Die Cockpitansicht (1) ist für viele Rennfreaks das einzig Wahre! Außerdem hat man alle Anzeigen stets im Blickfeld. Die zweite Actionkamera (2) befindet sich direkt hinter dem Heckflügel. Vorteil: Sie können bei drohenden Rutschern sofort reagieren. Die dritte Kamera (3) wurde etwas höher montiert, dadurch sehen Sie mehr von der Strecke und können sich eher auf Gefahrensituationen vorbereiten – auch nicht schlecht!



Vor dem Rennbeginn fährt die Kamera noch einmal die aufgereihten Boliden ab, und die Startaufstellung wird eingeblendet.



In der Boxengasse werden nicht nur Reifen gewechselt, auch kleinere Reparaturen führen die Mechaniker herrlich animiert und ohne Murren aus.

in etwa so wie ein rohes Ei. Lassen Sie im zweiten Gang den Fuß zu ruckartig gen Bodenblech schnacken, erzeugen Ihre Hinterradwalzen weiße Rauchschwaden, und das Heck wird unweigerlich ausbrechen. Blockiert durch zu heftiges Heranbremsen an eine Kurve das Vorderrad länger, können Sie erneut die Strecke aus der Geisterfahrer-Perspektive begutachten. Selbst die kleinste Kollision mit einem Konkurrenten verursacht bei regennasser Fahrbahn (Wetteränderungen während des Rennens möglich!) mit großer Wahrscheinlichkeit einen Dreher. Die F1RS belohnt keine Draufgänger mit Bestzeiten, nur wer die richtige Mischung aus Aggressivität und Kontrolle findet, wird bei höchster Schwierigkeit mehr als zwei Runden auf einem der Kurse ohne Unfälle überstehen. Letztere ziehen nicht selten Fahrzeugschäden nach sich, und auch diese werden vom Programm mit der bisher größtmöglichen Sorgfalt simuliert. Fast scheint es, als hätte sich Ukyo Katayama freiwillig in der letzten Saison als Crash Test Dummy für Ubi Softs telemetrische Datenerfassung zur Verfügung gestellt. Tatsächlich wurden Extremsituationen natürlich virtuell am Renault-Rechner durchexerziert. Die Detailbessenheit der Franzosen kannte dabei indes keinerlei Grenzen. Bei einem leicht gelockerten Heckflügel verzieht Ihr Bolide anders als gänzlich ohne den nützlichen Windabweiser, ein Fahrzeug mit Plattfuß reagiert anders als ein Wagen mit

DER FORMEL 1-FEATURE-VERGLEICH

Welches Formel 1-Spektakel hätten's denn gerne? Wir haben für Sie in der nachfolgenden Tabelle mit den wichtigsten Optionen die drei besten Spiele rund um den High Speed-Zirkus gegenübergestellt:



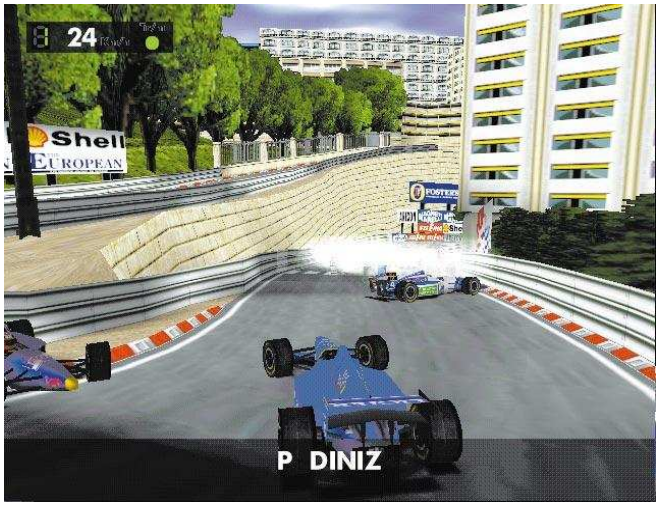




Hardware für optimale Performance	P133, 16 MB RAM, 2fach-CD-ROM	P166, 32 MB RAM, 4fach-CD-ROM, 3Dfx-Karte	P200 MMX, 32 MB RAM, 4fach-CD-ROM, 3Dfx-Karte
Darstellung	640x480, 256 Farben	640x480, 65.000 Farben	640x480, 65.000 Farben
Sound	SB	SB, CD-Audio, Dolby-Surround, Q-Sound	SB, CD-Audio, Dolby-Surround, ProLogic 3D-Sound
Renn-Kommentar	–	in fünf Sprachen	kurze Sprecheransagen, Boxenfunk, kein Kommentar
Multiplayer	0-Modem, 26 Spieler an einem PC	Splitscreen	8 Spieler Netzwerk
Original-Strecken	16	17	16
Lizenz	94er Saison	95er Saison	96er Saison ohne Villeneuve
Fahr-Perspektiven	1	6	3
Setup	sehr realistisches GP-Setup	Flügel, Betankung, Schaltung, Steuerhilfen, Schaden	extrem realistisches GP-Setup
Schwierigkeitsgrad	variabel durch Manövrierhilfen	3 Stufen	variabel durch Manövrierhilfen
Replay-Funktion	ja	ja	ja
Rückspiegel	ja	nein	ja
Wettereinflüsse	nein	ja	ja, veränderbar
Spielmodi	Einzelrennen oder Saison	Grand Prix/Arcade, Einzelrennen, Saison, Leiter-Modus, Duell	Fahrertraining, Einzelrennen, Zeitfahren, norm. o. individ. Saison
Fahrverhalten	realistisch	vereinfacht	extrem realistisch oder vereinfacht
Schwächen	aus heutiger Sicht die Präsentation und der veraltete Saison-Datensatz	keine Cockpit-Perspektive, zu wenig Setup-Möglichkeiten	kleinere Synchro-Fehler im Netzwerk



Sobald ein Ausrutscher zu vermelden ist, stehen mehrere Streckenposten wild winkend am Fahrbahnrand.



Wieder einmal ist Monaco am aufregendsten ausgefallen. Rund vier Monate hat die grafische Detailarbeit allein für diese Strecke in Anspruch genommen.

gebrochener Radaufhängung, und härter eingestellte Federbeine lassen sich weitaus weniger gefügig über hohe Curbs manövrieren, garantieren aber eine stabilere Kurvenlage. Den physikalischen Gesetzmäßigkeiten heckgetriebener Vehikel können Sie sich in den Setup-Screens (siehe Kasten) erbarmungslos hingeben, jede Veränderung bewirkt mit Sicherheit ein leicht unterschiedliches Fahrverhalten.

Sie können auch anders...

Nach so viel Einschüchterung muß jetzt natürlich die Entwarnung folgen. Keine Sorge, wenn Sie nicht in den nächsten Wochen auf einen noch freien Platz in einem richtigen F1-Cockpit schielen, müssen Sie sich den ultimativen Realismus-Kick nicht geben. Zahllose Fahrhilfen wie die Anti-Schlupfkontrolle, ABS oder die Auto-Bremse erleichtern den Einstieg in das Programm. Wem das noch nicht langt, der kann sogar in die virtuelle Fahrschule einsteigen. Abstufungen des Schwierigkeitsgrades sind in allen Spielmodi möglich, selbst in kompletten Weltmeisterschafts-Saisons, die Sie auch individuell zusammenstellen können. Spaßig sind Zeitläufe gegen Ihr eigenes Ghost-Fahrzeug, Einzelrennen mit oder ohne Qualifikations-Training gehören selbstverständlich zum Standard. Die Computergegner, jeder mit individuellem Fahrerprofil ausgestattet, verhalten sich übrigens meistens fair, ziehen sich jedoch auch nicht zurück, wenn Sie die Nase erst einmal vorn haben. Eine allzu rabiate Fahrweise Ihrerseits wird sofort mit einer Stop-and-go-Strafe geahndet, auf Wunsch funktioniert die Einfahrt in die Boxengasse dann automatisch.

VERGLEICH

Hui, da kracht's gewaltig im Wertungsgebälk! Ubi Soft rauscht mit Vehemenz auf die Pole Position der Rennsimulationen, was der Konkurrenz wohl weniger schmecken dürfte. Grand Prix 2 ist spätestens jetzt technisch überholt – und erstmals erreicht ein F1-Simulator auch die Spieltiefe des MicroProse-Boliden. Formel 1, wesentlich Arcade-lastiger als die F1RS, wird sogar auf diesem ureigensten Metier geschlagen, denn auch Ubi Softs Rennwagen lassen sich durchaus ohne Rücksicht auf Verluste über die Strecken manövrieren. NASCAR 2 und Power F1 verlieren hier endgültig den Anschluß zur Spitze.

F1 Racing Simulation	95%
Grand Prix 2 (abgewertet)	86%
Formel 1 (abgewertet)	84%
NASCAR Racing 2 (abgewertet)	70%
Power F1 (abgewertet)	65%

INTERVIEW MIT F1RS-PROJEKTLEITERIN PEGGY DESPLATS



PCA: Wann habt Ihr mit der Entwicklung des Spiels begonnen?

Peggy: *Vor rund zwei Jahren – und wir hatten gar nichts, wirklich gar nichts. Es gab nur die Idee, die beste Formel 1-Simulation zu realisieren. Nach sechs Monaten stand unser erstes Team, ein paar Grafiker, zwei Designer und ein Rennwagen-Spezialist. Die Programierarbeit hat dann ungefähr ein Jahr gedauert.*

PCA: Wenn Du Euer Spiel mit Grand Prix 2 oder Formel 1 vergleichst, wo liegen die Unterschiede?

Peggy: *Oh, GP 2 ist ein wirklich gutes Spiel, aber konnte natürlich damals noch nicht die 3D-Hardware nutzen. Ich glaube aber nicht, daß es ein Formel 1-Spiel gibt, das derart viele realistische Details bietet wie unseres. Formel 1 ist ein gutes Arcade-Spiel, aber von meinem Standpunkt aus keine Simulation.*

PCA: Habt Ihr eigentlich im Vorfeld Reaktionen von echten Fahrern zu F1RS bekommen?

Peggy: *Da gab es tatsächlich zwei Lager. Die älteren Piloten waren skeptisch, weil es sich um ein Computerspiel handelte. Doch einige junge Fahrer waren hellauf begeistert. Andrea Montermini hat mir sogar seine Adresse gegeben, ich soll ihm unbedingt ein fertiges Exemplar schicken.*

PCA: Warum habt Ihr eigentlich Jacques Villeneuve in „Driver X" umgetauft?

Peggy: *Jacques hat noch einen Vertrag mit der Indy Car und nicht mit der Formel 1. Deshalb durften wir seinen Namen nicht verwenden. Wir haben dann mit seinem Manager gesprochen, aber der wollte zuviel Geld. Vielleicht bekommen wir ihn ja im nächsten Jahr, wenn er jetzt das fertige Spiel sieht.*

PCA: Heißt das, Ihr werkelt bereits am Nachfolger?

Peggy: *Ja klar, wenn wir die neue Lizenz von der FOCA bekommen, wollen im nächsten Jahr eine neue Version bringen.*

PCA: Klasse! Was wollt Ihr denn an dieser Version noch verbessern – mal abgesehen von der Lizenz?

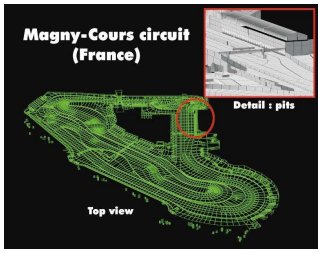
Peggy: *Die Direct3D-Version ist noch verbesserungswürdig – und viele Details ebenso. Der Replay-Modus z. B., der ist einfach noch zu langsam, ich glaube, den machen wir noch einmal komplett neu. Das Flaggensystem ist noch nicht vollständig integriert, vielleicht klappt ja auch die Netzwerk-Version für eine komplette Saison, aber das ist noch nicht klar.*

PCA: Peggy, warum müssen sich alle Rennfans F1RS unbedingt kaufen?

Peggy: *Hahaha, weil sie es lieben werden, oder?*

PCA: Genau! Vielen Dank für das Interview!

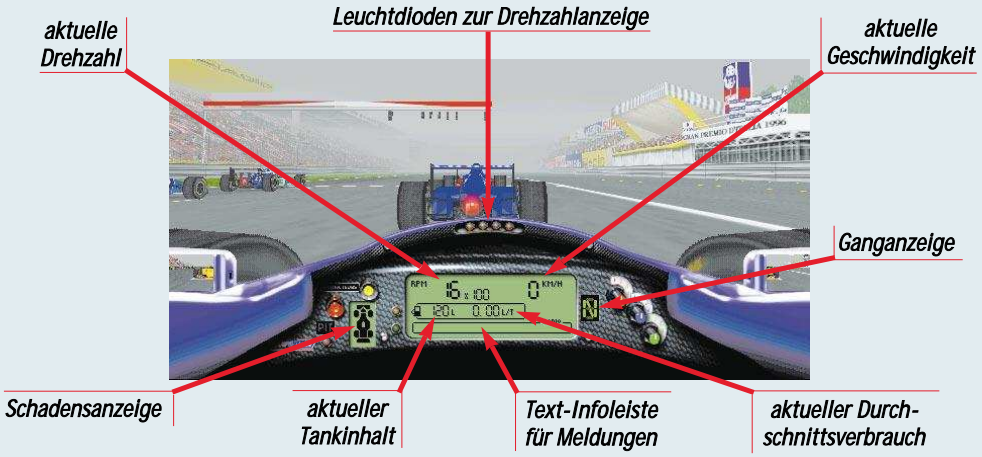




Anhand von Fotos und Streckenplänen wurden Drahtgittermodelle der Kurse erstellt und hinterher mit Texturen beklebt.

DAS COCKPIT

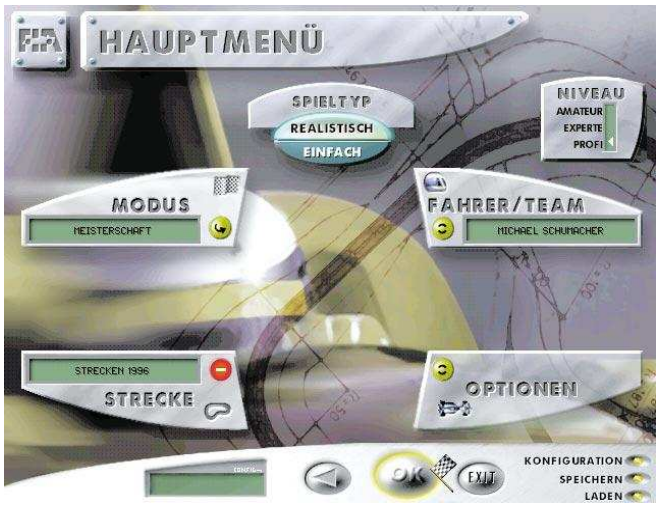
Alles im Blick. Ubi Softs Cockpit läßt keine Wünsche offen. Eine solche Instrumentenfülle ist zwar nicht 100prozentig realistisch, dient aber der Spielbarkeit. Jedes Fahrzeug verfügt zwar über die gleichen Anzeigen, erhielt aber je nach Wagentyp ein eigenes Design.



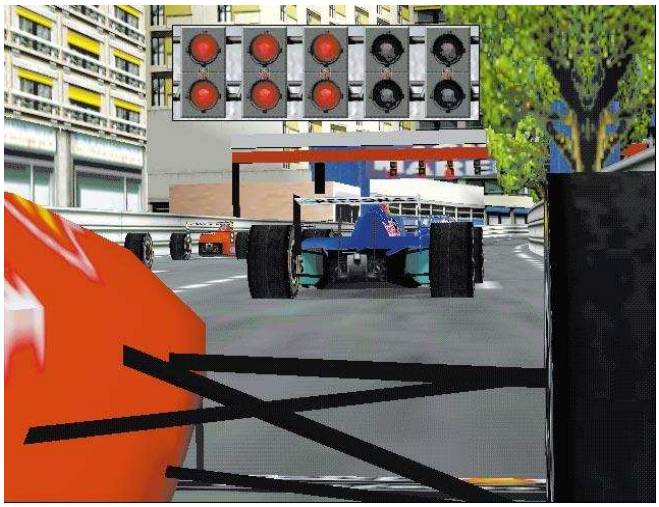
Aus den Attacken der PC-Fahrer lassen sich indes gute Rückschlüsse auf die streckentypischen Überholzonen ziehen.

Einschalten und wohlfühlen

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen im heimischen Plüschsessel und verfolgen eine Formel 1-Übertragung. Stellen Sie sich jetzt vor, daß Sie gar nicht vor der Glotze sitzen, sondern vor dem Monitor, und was Sie dort sehen, ist nicht RTL, sondern die F1RS. Ein Hoch auf die 3D-Karten, eine derart gute Grafikqualität erreichte bisher noch kein anderes Rennspiel. Die 3D-Routinen zu F1RS basieren auf einer Weiterentwicklung der POD-Engine, und auf jedem Meter Piste schlägt erneut die Detailverliebtheit der Franzosen durch, sofern Sie über Power-Hardware verfügen (siehe Kasten). Jede Werbebande, jedes Gebäude ist an seinem Platz. Während der Fahrt sehen Sie den Funkenflug beim Aufsetzen Ihres Renners nach einer Bodenwelle, im Regen spritzt die Gischtwelle meterhoch weg, auf Videoleinwänden am Streckenrand dürfen Sie sich selbst beim Fahren beobachten, und der beißende Rauch nach einem Motorplatzer ist durch die Lens Flare-Effekte fast greifbar. Nicht alle Grafikgags sind jedoch als schnödes Beiwerk einzuordnen. Nach unfreiwilligen Höflichkeitsbesuchen im Kiesbett oder auf der Grasnarbe jenseits des Streckenrandes können Sie deutlich erkennen, wie sich der Dreck auf Ihre heißen Walzen klebt. Nach der Wiederaufnahme des Rennens sollten Sie also die nächsten Kurven etwas vorsichtiger angehen, bis sich der Grip langsam zurückmeldet. Bremsspuren auf der Piste, die nicht von Ihnen verursacht wurden, deuten zumeist eine knifflige Stelle an. Hier hat sich entweder ein Konkurrent verabschiedet, oder ein gescheiterter Überholversuch hinterließ seine Visitenkarte, weshalb Sie natürlich ebenfalls Vorsicht walten lassen sollten. Trotz der enormen Bilderflut vermittelt die F1RS einen guten Geschwindigkeitseindruck, und das bei 640x480 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe. Die Performance wird zwar zum Teil durch Bitmap-Hintergründe und -Streckenrandobjekte erkauft, wenn Sie richtig schnell unterwegs sind, merken Sie das aber sowieso nicht. Erstaunlich schlicht im Vergleich zur sonstigen Üppigkeit hielt es Ubi Soft mit den Menüs im trendigen Metall-Technik-Outfit. Ein paar Buttons führen zu ein paar Untermenüs – das war's. Hinter der Zurückhaltung steckt jedoch Methode, wie kaum anders zu erwarten war. So gelangen Sie wirklich durch wenige Mausklicks



Sämtliche Menüs der F1 Racing Simulation wurden bewußt schlicht im Technik-Look gehalten und sind dementsprechend einfach zu bedienen.

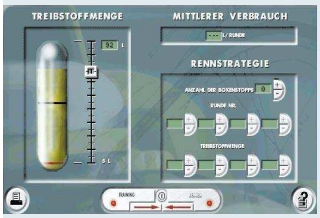


Aus rund 16 spektakulären Blickwinkeln können Sie sich jederzeit jede Szene des Rennens noch einmal ansehen.

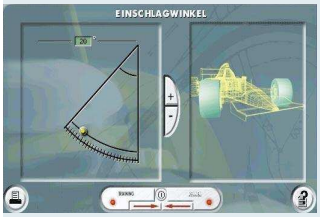
FAHRZEUGSETUPS

Die monatelange Kleinarbeit mit Renault hat sich ausgezahlt. Auch bei den Fahrzeug-Setups erreicht die F1RS einen Realismusgrad wie noch kein anderes Formel 1-Spiel zuvor – und alle Änderungen wirken sich auch direkt auf das Fahrverhalten aus. Unten sehen Sie alle Einstellmöglichkeiten auf einen Blick.

Fahrereinstellungen:



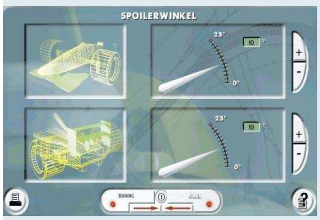
Treibstoffmenge und Boxenstrategie



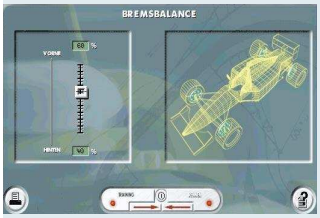
Max. Einschlagwinkel des Lenkrades



Reifenwahl und Temperaturmessung



Flügeleinstellungen

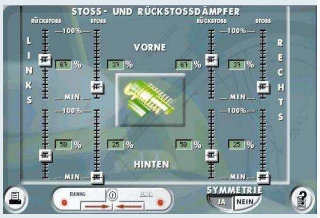


Bremsbalance-Regelung

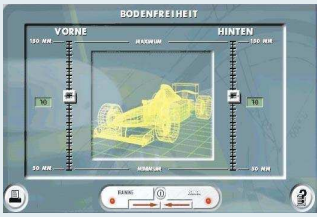


Getriebe-Übersetzungen

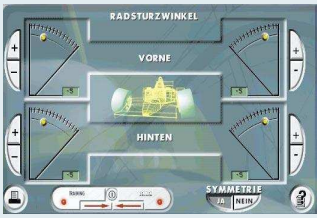
Ingenieureinstellungen:



Stoß- und Rückstoßdämpfer



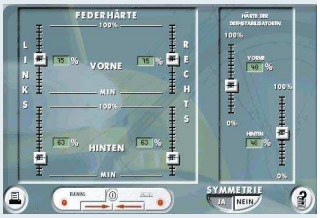
Festlegung der Bodenfreiheit



Neigungswinkel der Räder



Dämpfer-Stabilität



Federhärte und Drehstabilisatoren



Drehzahlbegrenzung



Ausflüge in das Kiesbett werden doppelt bestraft. Zunächst einmal kosten sie Zeit, und außerdem dauert es, bis Sie sich den deutlich sichtbaren Sand wieder von den Reifen gefahren haben.

zur gewünschten Einstellung und können sich dann auf die wesentlichen Dinge im Leben eines Rennfahrers konzentrieren – das Rennfahren.

Lauthals, Steuer-frei

Beeindruckend dröhnen die originalen Motorengeräusche aus den Boxen. Verfügen Sie über einen MMX Rechner und eine entsprechende Soundkarte, ermöglicht die 3D-Soundroutine eine genaue Ortung aller Konkurrenzfahrzeuge. Das Knacken der Bordfunkanlage und das giftige Knallen des Getriebes beim Herunterschalten erzeugt zusätzlich eine dichte Rennatmosphäre, da läßt sich der fehlende Kommentator leicht verschmerzen. Während der Ladevorgänge der Kurse lassen sich landestypische Jingles vernehmen, die die 20- bis 60-sekündige Wartezeit bis zum Start angenehm überbrücken. Es grenzt schon fast an Majestätsbeleidigung, wenn Sie solch einer schnieken Simulation nicht auch mit einem schnieken Eingabegerät zu Leibe rücken. Das kann bei einem Rennspiel dann eigentlich nur ein Lenkrad sein, das versteht sich von selbst. Deutlich warnen muß man dann auch vor Selbstversuchen an jeglicher Art von digitalem Steuerungsgerät, also auch der Tastatur. Die Ubi Soft-Boliden steuern sich einfach viel zu empfindlich, als daß Sie mit der rabiaten Ich-drück'-Dich-ich-drück'-Dich-nicht-Methode



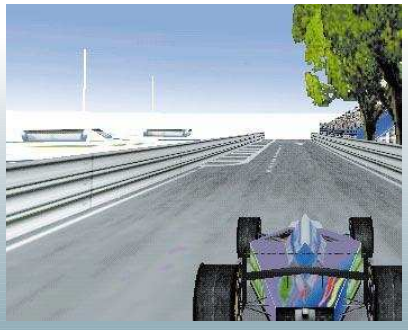
Die Informations-Einblendungen während des Rennens lassen einen manchmal zweifeln, ob man einer Fernsehübertragung sein Auge leiht oder sich dem Spielvergnügen hingibt.

PC ACTION PRÜFSTAND

Ohne Frage, die F1 Racing Simulation ist ein Hardwarefresser, wie er im Buche steht. Das optimale Spielerlebnis erreichen Sie eigentlich erst ab einem Pentium mit 200 MHz und 3Dfx-Karte. Diese sollte dann möglichst optimal konfiguriert sein, sonst setzt's immer noch ab und an minimale Ruckler, die aber nicht weiter stören. Spaß bringt Ubi Softs Meisterstück sicherlich „bereits" ab einem Pentium 166. Besitzer eines solchen Rechners sollten unbedingt zuschlagen. Über die Direct3D-Schnittstelle werden fast alle neueren Karten unterstützt.



alle Details



Details abgeschaltet

Rechner/Konfiguration	SVGA, 640x480, 65.000 Farben
Pentium 100, 16 MB RAM, 2 MB ELSA Winner, 3Dfx-Karte, Details abgeschaltet	unspielbar
Pentium 166, 16 MB RAM, 4 MB Matrox Mystique, Direct 3D, alle Details	kaum spielbar
Pentium 166, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage, 3Dfx-Karte, Details abgeschaltet	gut spielbar
Pentium 166, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage, 3Dfx-Karte, alle Details	gut spielbar
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 4 MB Hercules Terminator 3D, 3Dfx-Karte, alle Details	optimal

der digitalen Zeitgenossen dauerhaften Straßenkontakt herstellen könnten. Ein analoger Joystick erringt bei akuter Lenkrad-O-Manie Ihrerseits so eben noch seine Daseinsberechtigung, aber Sie steuern Ihr eigenes Auto ja auch nicht mit einem Knüppel, oder?

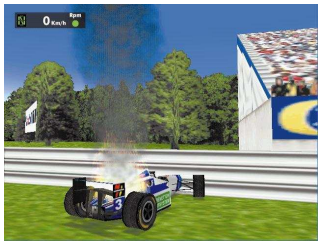
Aha, also doch!?

Ein paar Kritikpunkte haben wir Berufspedanten dann aber doch noch ausgemacht. Im Netzwerk arbeitet die Fahrzeug-Synchronisation nicht immer ganz exakt, was zu unfreiwilligen Abflügen führen kann; außerdem dürfen Sie nur in Einzelrennen gegeneinander antreten. Ärgerlich, aber verschmerzbar ist, daß selbst beim Reifenwechsel während des Qualifyings die Strecke zum Teil neu geladen werden muß. Leider lassen sich auch die Teams und Fahrer nicht editieren, so daß ein Update auf die neuesten Saisondaten zunächst einmal unwahrscheinlich erscheint. Davon abgesehen läßt Ubi Soft wirklich kaum Rennfahrerwünsche unerfüllt. Was Sie also daran hindern sollte, am 17. November Ihren Softwareladen zu belagern, kann ich Ihnen beim besten Willen auch nicht sagen.

Christian Bigge



Kein x-beliebiges Renderbild, sonder ein Screenshot des Monaco-Kurses. Bei dieser Wolkenbildung ist übrigens mit Regen zu rechnen.



So ein Motorplatzer hat zumindest ästethische Reize. Der Wagen bleibt allerdings liegen und schmurgelt langsam aus.



Während einer Saison hält das F1-Magazin sämtliche Statistiken und Zwischenstände für Sie jederzeit parat.



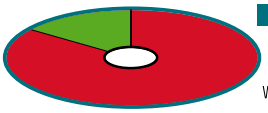
KOMMENTAR

» Sind Sie auch, wie Nicki Lauda sagte, „etwas emotioneller unterwegs in der Trauerarbeit"? Dann heulen Sie nicht länger rum, sondern schwingen Sie sich ins Cockpit und fordern Sie Absolution. Mit der F1 Racing Simulation erhalten Sie schlichtweg das beste, was Ihnen derzeit über den PC-Monitor rollen kann. Realismus und Präsentation verschmelzen zu einer brillanten Symbiose, die das wesentliche hervorbringt: Spielspaß! Schieben Sie mit mir die marginalen Schönheitsfehler beiseite, letztlich ist die Racing Simulation in der Tat zu gut, um an Kleinigkeiten erhängt zu werden. «

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95, Direct3D-Karte		
Empfohlen:	P200MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte, Lenkrad		
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx-, Direct3D-Support, Surround (MMX) u. DirectSound		
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	390 MB/44-188 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Ubi Soft	Veröffentlichung:	17. November
Grafik:	96%	Sound:	87%
Genre:	Simulation		

95% Einzelspiel

92% Multiplayer



» Die neue Referenz für Mini-Schumis. Extraklasse! «

NBA Live 98 • Sportspiel

NETZATTACKE



Es ist wieder soweit! Pünktlich zum Start der neuen Saison erscheinen auch die NBA-Stars von EA Sports wieder auf dem glänzenden Parkett, und diesmal wurde so viel an der Version gewerkelt, verändert und verbessert wie nie zuvor.

Neben den klassischen Spielmodi Liga, Playoff und Freundschaftspiel finden sich gleich zwei neue Herausforderungen: der 3-Punkt-Wettbewerb (siehe Screenshot) und der Managermodus. Im letzteren können Sie sich Ihre individuelle Saison mit beliebig vielen Originalteams zusammenstellen und wahlweise vorher auch das gesamte Spielerauswahl-Verfahren, den Draft, durchlaufen. Ebenfalls neu eingeführt wurde ein vierter Schwierigkeitsgrad, der Superstar-Level, die Gesamtschwierigkeit von NBA Live erhöhte sich dabei jedoch kaum, lediglich die Abstufungen der Levels gerieten feiner. Alle weiteren Spieloptionen hier anzumerken, würde den Seitenrahmen deutlich sprengen, deshalb nur soviel: Selbst nach rund 20 Stunden intensiver Beschäftigung mit dem Programm habe ich keine Features vermißt, eigentlich unglaublich!

Sinnenfreuden

Der erste Blick ins virtuelle NBA-Stadion gerät zur Offenbarung. Die Spiegeleffekte auf dem Parkett stören niemals und sehen einfach fantastisch aus, die Zuschauerkulisse wirkt plastisch, teilweise stehen sogar einzelne Fans auf und winken. Das Netz zappelt beim Balleinschlag munter vor sich hin, und durch die neun (zoombaren) Kameras bekommen Sie das Geschehen stets übersichtlich auf dem Silbertablett serviert. Umwerfend sind die Spieler geraten, denen EA Sports tatsächlich die realen Gesichter aufgepfropft hat. Auch die Muskulatur der Athleten wirkt definierter, besonders mit 3Dfx-Karte erscheinen die Polygon-Kanten weniger hart und dennoch kaum durch den Voodoo-typischen Nebeleffekt beeinträchtigt. Tonnenweise neue Animationen und individuelle Special Moves versetzen die Zuschauerkulisse in akustische Ekstase, Sprechgesänge („defense, defense“) lassen endgültig den Eindruck entstehen, mittendrin statt nur dabei zu sein. Okay, der deutsche

Solche spektakulären Dribblings sind jederzeit durch die Special Move-Taste auszuführen.

Gary Payton beim Spielaufbau. Erstaunlich, wie deutlich die einzelnen Spieler allein an den Gesichtern zu erkennen sind. Michael Jordan war jedoch leider zu teuer.

VERGLEICH

Spiel, Satz und Sieg für – EA Sports. Wie verwunderlich! Nur, daß die Basketballer sich diesmal ein wenig hinter den brillanten Eishockey-Cracks verstecken. Dennoch betätigen sich die Korbjäger als Platzhirsche des eigenen Sports. Sowohl die Arcade-Games NBA Hangtime und NBA Jam als auch die Microsoft-Simulation Full Court Press ziehen spielerisch und optional die Köpfe ein. So kommt die stärkste Konkurrenz aus eigenem Hause, doch die Vorjahresversion erreicht natürlich nicht die brillante 3Dfx-Optik des Nachfolgers.

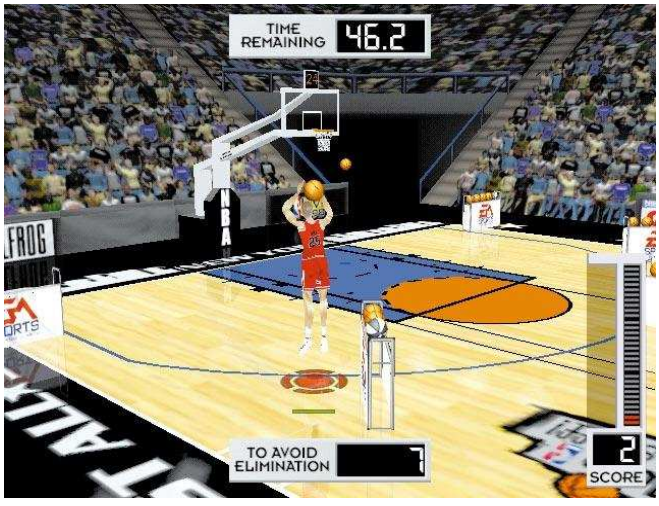
NHL 98 .....94%
NBA Live 98 .....89%
NBA Live 97 .....83% (abgewertet)
NBA Hangtime 77%
NBA Full Court Press.....62%
NBA Jam Extreme 45%

Play-by-Play-Kommentar ist wieder Geschmacksache, aber technisch sauber und zurückhaltender als etwa bei NHL 98. Derart viel Schick hat allerdings seinen Preis. Dr. Hardware empfiehlt: Selbst mit 3Dfx-Karte sollte für alle Details zumindest ein P133 sein Rechenwerk verrichten, und auch dann wird nicht ganz die spielerische Rasanz von NHL erreicht.

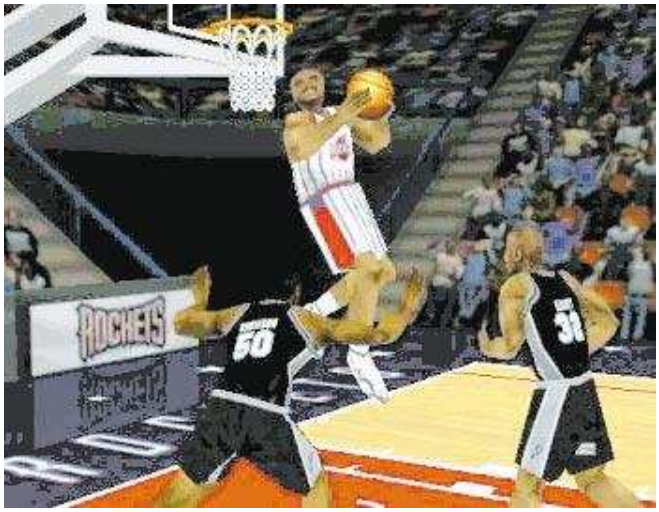
Alles nur ein Spiel, oder?!

EA Sports wollte Ihnen in diesem Jahr vor allem die größtmögliche Kontrolle über die Action auf dem Feld an die Hand geben – und hat dabei etwas übertrieben. Beinahe alle fernsehbekannten Schuß-, Täuschungs- und Dribblingmanöver sind ausführbar; Fingerrolls, die Art der Dunks, Non-Look-Passes, Playcalls und Mehrfach-Kombinationen sind jederzeit anwählbar – vorausgesetzt, Sie haben mindestens ein Acht-Button-Pad und verknoten sich dabei nicht die Finger. Mal im Ernst, denjenigen, der alle diese Features jemals nutzt, möchte ich gern einmal kennenlernen. Aber keine Sorge, dank der freien Konfigurierbarkeit der Tasten verrichtet auch ein 4 Button-Pad gute Dienste, drunter geht aber gar nix, vergessen Sie's! Das wichtigste ist aber, daß sich NBA Live 98 hervorragend spielt. Insbesondere den eigenen Mitspielern merkt man die aufgebohrte KI an. In der Offensive laufen sich Ihre Hünen sehr gut frei und fordern den Ball, in der Defense eröffnen sich durch das gute Stellungsspiel mehr Möglichkeiten zum Steal. Das Spiel des Computers ist nicht mehr so stark Center-dominiert, und die Feldpositionen entscheiden über die Trefferwahrscheinlichkeit, allerdings werden Lücken für den Zug zum Korb auch nicht immer erkannt. Basketball-Freaks werden aber auch durch die 98er-Version über Monate lang mit Spielspaß auf höchstem Niveau versorgt. Erneut schraubt EA Sports die Meßlatte für die Konkurrenz auf neue Weltrekordhöhe.

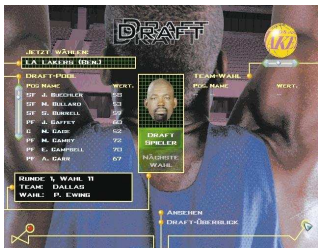
Christian Bigge



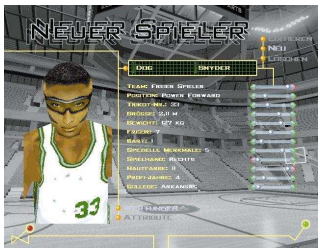
Steve Kerr versucht sich beim 3 Punkt-Wettbewerb. Von fünf Positionen müssen jeweils fünf Bälle unter Zeitdruck in das Netz befördert werden, der letzte Ball zählt dreifach.



Charles Barkley hebt grinsend zum Reverse-Dunk ab. Elliott und Robinson können nur staunend zuschauen. Eine typische Replay-Szene.



Im Manager-Modus dürfen Sie auf Wunsch den 12 Runden-Draft durchführen und beliebige Saisons zusammenstellen.



Mit dem Spielereditor basteln Sie Superhelden. Sogar die Art des Bartwuchses ist dabei einstellbar.

KOMMENTAR



» Nein, diesmal schafft es NBA Live 98 nicht, an NHL 98 vorbeizuziehen. Das liegt an dem etwas langsameren Gameplay und der komplexeren Steuerung, die eine enorme Eingewöhnungszeit erfordert und ohne Mindestens-Vier-Button-Gamepad ohnehin kaum zu bewältigen ist. Dabei ist es durchaus fragwürdig, ob alle angebotenen Optionen, Spielzüge und Joystickmanöver überhaupt Sinn machen. Die runderneuerten Basketballer von EA zeigen sich von ihrer hardwarehungrigsten Seite – und das gilt auch für die 3Dfx-Version. Wer aber über einen schnellen Rechner verfügt, bekommt mit NBA Live 98 die optisch schönste und spielerisch anspruchsvollste Basketball-Sim aller Zeiten serviert. Dank des Voodoo-Chips scheint der PC den im Sportbereich lange führenden Konsolen momentan ein wenig enteilt zu sein. Ihnen dürfte das recht sein, oder? «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SB, SVGA, 65.000 Farben, 3Dfx-Support, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp. an einem PC, 2 - 8 Sp. via Netzwerk, Modem, Nullmodem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	433 MB/50-200 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	November
Grafik:	95%	Sound:	90%
Genre:	Sportspiel		

89% Einzelspiel

92% Multiplayer

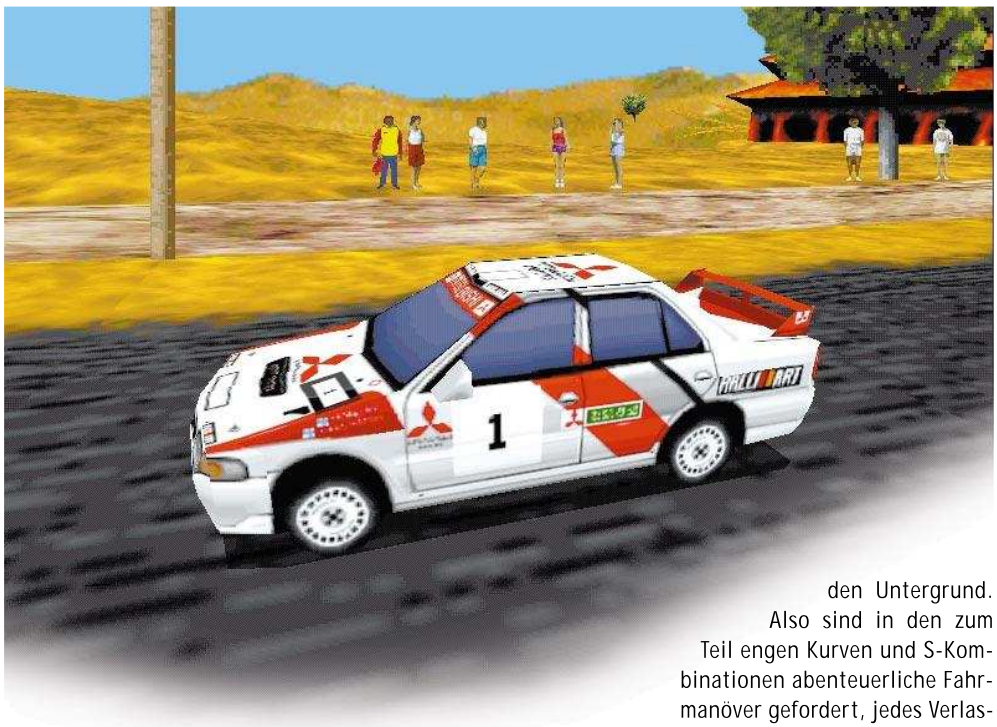
Spielanteile:
Action
Rätsel
Strategie
Wirtschaft

» Besser denn je, für Basketballfans ein Muß «

International Rally Championship • Rennspiel

RUTSCHPARTIE

Wissen Sie eigentlich, warum Rallye-Piloten zu den eifrigsten Strafzettelsammlern zählen? Ganz einfach: Weil sie zwischen den einzelnen Etappen auf ganz normalen Straßen möglichst schnell zu ihren Checkpoints kommen wollen, um die verbleibende Zeit für Reparaturen zu nutzen – eine günstige Gelegenheit für die Radarfallen der Polizei.



Mit diesen Schwierigkeiten haben Sie zwar bei International Rally Championship nicht zu kämpfen, aber ansonsten läßt der Nachfolger von Rally Racing 97 alle Powerslideträume wahr werden. Auf 30 (!) Strecken, verteilt über den halben Erdball, treten Sie mit neun verschiedenen Originalfahrzeugen zum Kampf um die Weltmeisterschaft an. Dabei müssen Sie gegen alle Widrigkeiten kämpfen, die Otto-Normalautofahrer im richtigen Straßenverkehr so überhaupt nicht schätzt. Vereiste Winterpisten, schleimige Morastäcker und staubige Sandbahnen wollen mit Höchstgeschwindigkeit – zum Teil bei Nacht und Nebel – umgepflügt werden, wobei die Fahrbahn oft nicht breiter als Ihr eigenes Fahrzeug ist. Auf ansprechende Geschwindigkeiten gelangen Sie nur, wenn Ihre Rennschleuder möglichst mit allen angetriebenen Rädern Kontakt zur Pistenmitte hat, erst dann krallen sich die Reifen richtig bissig in den Untergrund. Also sind in den zum Teil engen Kurven und S-Kombinationen abenteuerliche Fahrmanöver gefordert, jedes Verlassen der Fahrbahn bedeutet bestenfalls Zeitverlust, schlimmstenfalls einen Überschlag. Zum Glück fallen die Auslaufzonen am Streckenrand diesmal wesentlich großzügiger aus als beim Vorgänger. Schon ein Leitplankenkontakt wirkt sich naturgemäß ungünstig aus, dann hagelt es zumeist Schäden am Fahrzeug, das



Für den 2-Spieler-Modus an einem PC steht die Splitscreen-Option zur Verfügung. Wahlweise kann auch aus der Fahrersicht geheizt werden.

DER EDITOR

Auf so etwas haben Rennfans lange gewartet. Mit dem IRC-Editor können Sie sich nicht nur unbegrenzt neue Strecken basteln, sondern diese auch noch zu einer gänzlich neuen Rennserie zusammenstellen. Unten sehen Sie, wie's funktioniert:



Zunächst legen Sie fest, aus welchen der 15 vorhandenen Länderszenarios die Streckenbausteine zusammengesetzt werden sollen. Dann unterteilen Sie Ihre Etappe in Sektionen (Bild 1) und weisen jeder Sektion über acht Schieberegler Eigenschaften wie Fahrbahnwölbung, Kurvenhäufigkeit und -winkel, Straßenbelag usw. zu (Bild 2). Daraus errechnet IRC einen neunstelligen Code, der jede Sektion eindeutig markiert. Die fertige Strecke können Sie sofort probefahren (Bild 3). Die abgespeicherten Strecken lassen sich dann jederzeit zu kompletten Rallyes zusammenfügen, wodurch sich immer neue Herausforderungen ergeben.

nach ein paar Etappen durch die hohe Materialbelastung sowieso immer klappriger wird.

Schrauberfreuden, Fahrerleiden

Vor jeder Etappe steht Ihnen deshalb eine begrenzte Reparaturzeit zur Verfügung. Einen Motor bekommen die IRC-Mechaniker in 20 Minuten Simulationszeit wieder hin, für defekte Lichtanlagen oder einen Austausch des Auspuffs werden sogar nur zwei bis fünf Minuten benötigt. Trotzdem wird es nie möglich sein, alle Teile gleichzeitig instandzusetzen. Sie müssen also genau planen, da die WM für Sie sofort gelaufen ist, wenn sich während einer Etappe ein wichtiges Wagenteil vollends verabschiedet. Um möglichst materialschonend voranzukommen, empfiehlt sich vor dem Beginn jeder Etappe ein Feintuning des Wagens. Nicht nur die Reifenwahl ist hier entscheidend, weiche Dämpfer sorgen etwa bei Schnee für eine bessere Straßenlage, und lang abgestimmte Gänge schonen bei Sprintstrecken den Motor. Neben der motivierenden Simulation bietet Ihnen IRC noch drei weitere Spielmodi. In den verschieden schwierigen Arcade-Prüfungen kämpfen Sie nicht nur gegen die Zeit, sondern auch gegen zahlreiche Computer-Konkurrenten auf der Strecke. Dafür ist Ihr Fahrzeug quasi unzerstörbar, selbst Überschläge verursachen keinen Schaden, sondern kosten nur Zeit. Ab und zu müssen Sie kurze Tankstopps



Der Subaru Impreza WRC und der Mitsubishi Lancer Evolution sind die schnellsten Fahrzeuge im Spiel. Leider sind die Karossen aber auch ein Tick klobiger und schwieriger zu lenken.



Vor einer Nachtfahrt sollten die Scheinwerfer hundertprozentig intakt sein, sonst droht Blindflug.

einlegen, weil die reine Fahrzeit ziemlich lang geraten ist. Bei einer der Mega-Etappen verbringen Sie schon mal locker 30 Minuten hinter dem Monitor, vergessen Sie also das Sitzkissen nicht. Gleiches gilt auch für den WM-Modus, wo Sie in vier Stufen Rallyes mit bis zu zwölf Teilabschnitten bestreiten. Bei einem Rennen gegen die Zeit können Sie sich schließlich genreüblich das „Ghostmobil" des Streckenbesten einblenden lassen.

Wir haben verstanden

Die diversen Boliden, die sich im Fahrverhalten leider nicht besonders augenfällig voneinander unterscheiden, lassen sich insgesamt ziemlich dankbar über die Pacours manövrieren, wobei Sie sogar einstellen können, wie direkt die Lenkung reagieren soll. Kleinere Fahrfehler werden gönnerhaft verziehen, die Fahrbahnbegrenzungen wurden ohne größere Ecken und Kanten gestaltet, so daß auch Anfänger zurechtkommen sollten. Sehr genau nimmt es IRC aber mit der Zeiterfassung: Jedes Verlassen der Ideallinie bekommen Sie durch Zeitverlust quittiert, so daß letztlich nur Ihr Können über Sieg oder Niederlage entscheidet. Gut so! Der Schwierigkeitsgrad – gerade im Simulations-Modus – ist zwar ausgewogen, ein paar Abstufungen hätten aber auch bei Profis für noch mehr Langzeitmotivation gesorgt. Grafisch weiß IRC durchaus zu gefallen, auch wenn der Streckenrand vielfach zu „flach" geraten ist. Mit 3Dfx-Karte gelingt aber der Sprung in die gehobene Mittelklasse, und der erste Temporausch stellt sich bereits ein, wenn ein P133 die Etappen anzählt. Beim Sound gefällt speziell der redselige Co-Pilot, der alle relevanten Kurven kurz vorher ankündigt. Dank der gebotenen Abwechslung hat sich IRC die Offroad-Krone verdient, nicht zuletzt auch aufgrund des hervorragenden Editors (siehe Kasten).

Christian Bigge



Zwischen den Etappen der Simulation bleibt etwas Zeit für Reparaturen. Ganz intakt werden Sie aber wohl nie an den Start gehen.

VERGLEICH

Ein perfektes Fun-Rennspiel steht augenblicklich nicht in den Händlerregalen, unter den vielen guten schneidet IRC aber derzeit am besten ab. Der Balanceakt zwischen anspruchsvoller Fahrphysik, Darstellungstempo und Optionsvielfalt gelingt hier am ehesten. Sega Rally begeistert nach wie vor durch sein Steuerungsmodell, krankt aber an zu wenig Streckenabwechslung – gleiches gilt für Daytona. Die Bleifuß-Spiele liegen grafisch leicht vorn, die Computergegner verhalten sich aber nicht selten leicht unfair.

Internat. Rally Champ. 85%
Sega Rally.....(abgewertet) 82%
Bleifuß 2 .....(abgewertet) 81%
Bleifuß Fun 79%
Daytona U.S.A. Deluxe 76%

KOMMENTAR



» Leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen. So muß ein Rennspiel aussehen, dann klappt's auch mit der Wertung. Ein dickes Extralob verdient sich IRC für die zahlreichen Spieloptionen. Endlich wieder einmal keine abgespeckte Light-Version mit Rennanstrich, sondern mächtig viel Kurve fürs Geld. Keine Frage: Dank gelungener Technik und faszinierender Streckenvielfalt das augenblicklich beste Rallye-Rennspiel für den PC. Mein Tip für PS-Fans: Vertrag bei Orange Entertainment unterschreiben, Slicks gegen Profilwalzen austauschen und ab ins Cockpit. Aber vergessen Sie das Anschnallen nicht! «

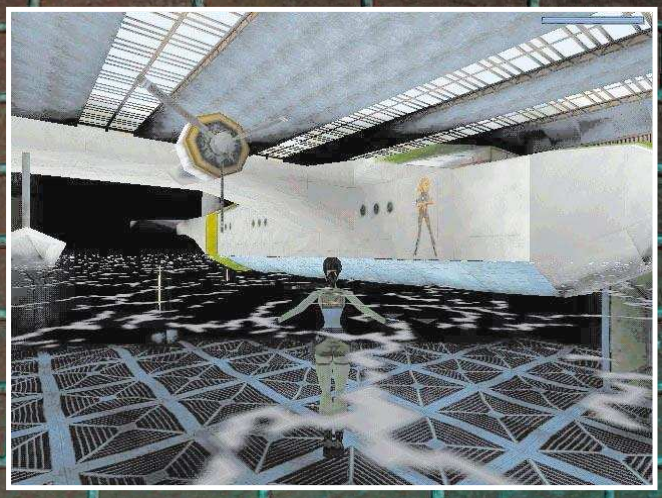
Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx- und Force Feedback-Support, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC, 8 Spieler Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	239 MB/30-100 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Europress/Orange Ent.	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	82%	Sound:	75%
Genre:	Rennspiel		

85% Einzelspiel

81% Multiplayer



» Besonders im Simulations-Modus stundenlanger Spielspaß «



Irgendwie muß Lara in das Flugzeug gelangen, um nach ihrem Ausbruch zumindest ihre Pistolen wiederzubekommen.



Wenn Lara Croft die brüchigen Ziegel auf dem Dach des Opernhauses überquert, bedeutet jeder falsche Schritt das Aus.

Tomb Raider 2 • Action-Adventure

PRACHTWEIB



Tomb Raider war zu Beginn lediglich ein Action-Adventure mit einer weiblichen Hauptfigur. Tomb Raider 2 trägt nun schon den Untertitel „Starring Lara Croft" – im Verlauf eines einzigen Jahres hat es Core Designs Vorzeigeheldin zum Medienstar gebracht, und der Ruhm ist ihr nicht schlecht bekommen: In ihrem zweiten Abenteuer zeigt sie erst so richtig, was in ihr steckt...

Als vor ungefähr einem Jahr in Tomb Raider eine hübsche Heldin namens Lara Croft ihr Debüt feierte, ahnten wohl nicht mal ihre Erfinder, welch ein Kult sich in kürzester Zeit um diese Polygon-Powerfrau entwickeln würde. Es soll sogar Stimmen gegeben haben, die es für falsch hielten, die Hauptrolle eines Action-Adventures weiblich zu besetzen. Mittlerweile sind diese Kritiker verstummt, und eine Reihe von Leuten hat inzwischen kapiert, daß man mit Lara kräftig Kohle machen kann. So absolvierte Miss Croft bereits Gastauftritte auf Konzerten der geschäftstüchtigen Popgruppe U2 und wurde in diversen Blättern der Regenbogenpresse als Konkurrentin von lebenden Supermodels wie Claudia Schiffer oder Naomi Campbell hochstilisiert. Ein ganz besonderes Körperpflege-Erlebnis verspricht das Lara Croft-Duschgel, und erst kürzlich widmete Eidos der smarten Tomb Raider-Heldin sogar eine Ausstellung, auf der Künstler ihre von Lara Croft inspirierten Werke der Öffentlichkeit präsentieren konnten. Angesichts dieses Rummels ist es fast schon ein Wunder, daß die Hollywood-Vermarktung der schönen Britin immer noch auf sich warten läßt.

Trotzdem kann man den Lara Croft-Kult wohl nicht ausschließlich als eine geschickt eingefädelte Marketing-Kampagne erklären, denn das von Lara verkörperte Frauenbild scheint irgendwie den Nerv der Zeit zu treffen: Sicherlich fühlen sich männliche Computerspieler durch Laras weibliche Formen angesprochen, aber es gab im Vorfeld schon eine Reihe anderer Pixel- bzw. Polygon-Frauen, denen es nicht gelang, auch nur annähernd den gleichen Kultstatus zu erreichen: Auch Larrys Gespielinnen geizen wahrlich



Lara, sei wachsam: Auch von hinten können jederzeit Angreifer auftauchen und Dir schnell ein unrühmliches Ende bereiten.



Die Kamera wechselt selbständig die Perspektive, so daß wir die schöne Lara des öfteren auch aus der Nähe bewundern können.

VERGLEICH

Gegenüber seinem Vorgänger bietet Tomb Raider 2 optimierte Technik und ein actionlastigeres, ausgewogeneres Gameplay, während es Ecstatica 2 neben der größeren Spieltiefe auch den interessanteren Hauptcharakter voraus hat. Der Tomb Raider-Klon Excalibur 2555 AD kann es weder technisch noch spielerisch mit den Vergleichsprogrammen aufnehmen.

Tomb Raider 2.....91%
Tomb Raider 87%
Ecstatica 2 .....81%
Excalibur 2555 AD 48%

nicht mit Rundungen, entwickeln aber wenig eigenes Profil, während „intelligente" Heldinnen wie Laura Bow oder Emily Hartwood oft recht blaustrumpfmäßig daherkommen. Lara Croft hingegen verbindet körperliche Attraktivität mit Grips, Sportlichkeit und Durchsetzungsvermögen – eine Mischung, die auf Frauen und Männer gleichermaßen anziehend wirkt.

Mythische Dimensionen

Der ganz besondere Reiz der Lara Croft-Spiele liegt aber nicht ausschließlich in der Hauptdarstellerin selbst begründet, sondern auch in den Schauplätzen, an denen sie ihre Abenteuer besteht. Verschlug es Lara zunächst in mayanische Tempelbauten, alte Klostergemäuer und schließlich sogar ins sagenhafte Atlantis, so unternimmt sie diesmal Abstecher an die Chinesische Mauer, nach Venedig und ins tibetanische Hochland. All diesen Locations ist gemeinsam, daß sie seit alters her auf die meisten Menschen eine ungeheure Faszination ausüben, weil sie auf der Welt ganz einfach einmalig sind oder weil man sie mit rätselhaften Legenden assoziiert.

Diesmal dreht sich für Lara alles um den geheimnisvollen Dolch von Xian, der seinem Besitzer zu übermenschlichen Fähigkeiten verhelfen kann. Bis vor kurzem war das wertvolle Stück sicher in einem geheimen Versteck an der Chinesischen Mauer untergebracht, doch nun haben sich üble Schurken seiner bemächtigt. Natürlich setzt die edle Lara alles daran, den Gaunern ihr brisantes Diebesgut wieder abzujagen, und hetzt ihnen um die halbe Welt hinterher.

Besonders schwierig gestaltet sich die Verbrecherjagd in der Lagunenstadt Venedig, deren weitverzweigtes Kanalsystem und verwinkelte Architektur den Bösewichten optimalen Schutz bieten. Lara läßt sich jedoch so leicht nicht abschütteln und nimmt mit dem Speedboat ganz in James Bond-Manier die Verfolgung auf. Sie erklimmt das Kuppeldach des venezianischen Opernhauses, liefert sich dort heftige Schießereien mit Bartolis Schergen und dringt anschließend ins Innere des Musentempels vor. Was sich dort abspielt, steht an knisternder Spannung alten Hollywood-Klassikern wie der Theaterszene in dem Cary Grant-Streifen „Charade" in nichts nach. Von Venedig aus geht's per Flugzeug weiter auf eine Arbeitsplattform mitten im Meer, wo Lara unter anderem beweisen kann, daß sie auch als wagemutige Taucherin eine gute Figur macht. Zum großen Showdown kommt es schließlich in Tibet, dem mit seinen Tempeln und der schneebedeckten Bergwelt sicherlich grafisch abwechslungsreichsten Abschnitt.

Fitneß-Center

Anscheinend hat Lara mit ihrem Atlantis-Abenteuer gut verdient und das Geld in den Ausbau ihres vorher schon imposanten Privatsitzes gesteckt, der nun einem gewaltigen Fitneß-Parcours gleicht. Nicht nur das Innere des Hauses bietet mit dem bereits bekannten Musikzimmer, Treppen und raffiniert gestapelten Kisten erschöpfende Möglichkeiten zur Körperertüchtigung, auch im Garten kann Lara jetzt ihren unbezähmbaren Bewegungsdrang voll ausleben.

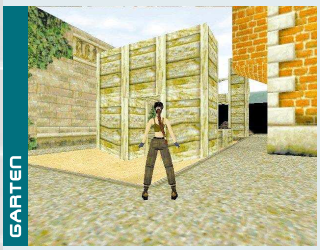
Die Investition in die neuen Trainingsgeräte, an denen Tomb Raider-Neulinge Laras akrobatische Kunststückchen erst einmal gefahr-

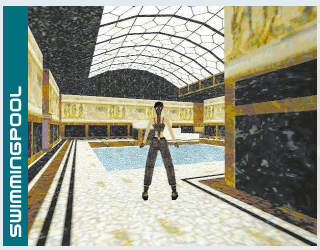
GEDIEGENER HAUSHALT

Bei Lara Croft scheint seit dem ersten Tomb Raider-Abenteuer wirklich der Wohlstand ausgebrochen zu sein. Hauste sie damals noch in relativ beengten Verhältnissen, läßt sie es sich jetzt richtig gutgehen: Im Musikzimmer ist die Sprungmatte einem edlen Perserteppich gewichen, die häßlichen Kisten aus dem Treppenhaus sind verschwunden, in ihrer Küche könnte sie eine ganze Legion verköstigen, und die Möglichkeiten zu körperlicher Betätigung in Haus und Garten lassen keine Wünsche offen. Ach ja, einen Butler hat Lara jetzt auch – wo sie sich auch aufhält, er dackelt ihr mit dem Teeservice hinterher. Typisch britisch!









FÜHRERSCHEIN IN ALLEN KLASSEN

Im Laufe des Spiels nutzt Lara immer wieder außergewöhnliche Verkehrsmittel, um sich schneller von A nach B bewegen zu können. Eine breite Schlucht in der Nähe der Chinesischen Mauer überwindet sie mit einer Mini-Seilbahn, und in Venedig durchkreuzt sie in halsbrecherischem Tempo die Kanäle mit einem Schnellboot. Im tibetanischen Hochland schließlich bedient sie sich eines wendigen, kleinen Schneefahrzeugs.

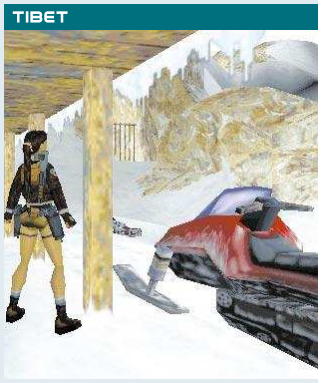
CHINESISCHE MAUER



VENEDIG

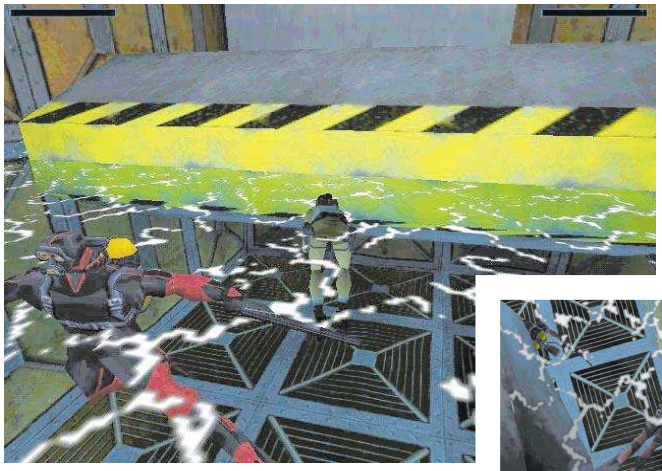


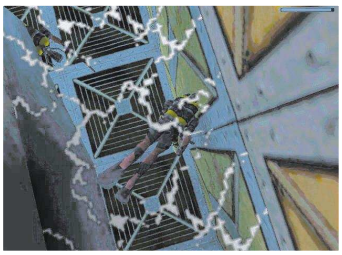
TIBET



los üben können, bevor sie sich ins „richtige" Abenteuer stürzen, hat sich gelohnt. Das Unternehmen „Dolch von Xian" erweist sich nämlich als wesentlich kräftezehrender als Laras Ausflug nach Atlantis, und eine Aufgabe von solch gigantischen Dimensionen sollte man nur bestens vorbereitet angehen.

Um den anstehenden Strapazen gewachsen zu sein, hat Lara ihr ohnehin schon eindrucksvolles Bewegungsrepertoire noch einmal erweitert. Dynamisch, wie sie nun einmal ist, bevorzugt Miss Croft den schnellen Dauerlauf als Grundbewegungsart, ist aber auch in der Lage, bei gedrückter Shift-Taste langsam und vorsichtig zu gehen – dies hat den Vorteil, daß die Heldin an Abgründen und Kanten automatisch innehält und nicht vor lauter Schwung in die Tiefe schlittert. Schluchten, Schächte und Zwischenräume zwischen Plattformen überwindet Lara springend – je nach Distanz mit oder ohne Anlauf. Gelingt es ihr nicht, die Entfernung auf Anhieb ganz zu meistern, krallt sie sich mit den Fingern an der Kante fest und zieht sich unter Aufbietung all ihrer Kräfte nach oben. Auch für besonders knifflige Situationen ist Lara mit ihren akrobatischen Seitwärtssprüngen und rückwärtigen Saltos bestens gerüstet. Es bereitet ihr nicht einmal Schwierigkeiten, sich seitwärts an Mauervorsprüngen entlangzuhangeln. Neu dazugelernt hat Lara die Fähigkeit, Leitern hoch- und runterzuklettern und unter Wasser gelegene Plattformen automatisch als Standfläche zu nutzen. Trotz der enormen Vielfalt der möglichen Bewegungsabläufe gestaltet sich deren Steuerung kinderleicht, und wer bereits Tomb Raider 1 gespielt hat, braucht sich nicht umzugewöhnen: Mit dem Ziffernblock der Tastatur kontrollieren Sie die Richtung von Laras Schritten (inklusive Sidesteps und





Auch unter Wasser lauern Gefahren: Ein Taucher hat soeben mit einem gezielten Harpunenschuß das Leben unserer Heldin ausgehaucht.



Die Schwimm-Sequenzen stellten schon ein Highlight des ersten Tomb Raider-Spiels dar und haben nichts von ihrer Faszination eingebüßt.

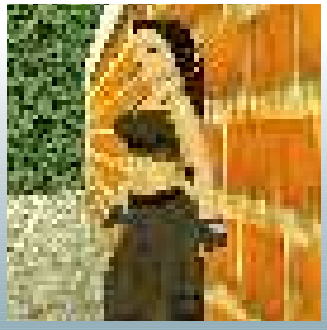
Rollen), und mit <Alt> setzen Sie zum Sprung an. Mit <Strg> lassen Sie Lara mit den Fingern nach einer Kante zum Festhalten greifen oder gegebenenfalls ihre Waffe abfeuern. Ein Druck auf <Esc> fördert das übersichtliche Inventory zutage, aus dem Sie Waffen, Schlüssel oder Medipacks blitzschnell mit der Enter-Taste anwählen.

Wehrhafte Maid

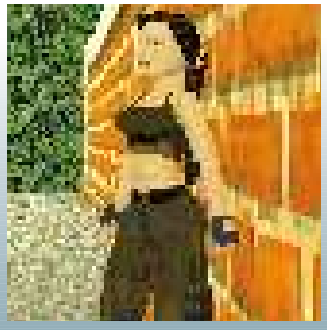
Gegenüber Tomb Raider 1 hat es Lara im Sequel jetzt mit wesentlich mehr Gegnern zu tun: Neben Tigern, Dobermännern, Dinos und Krähen lauern nun an allen Ecken und Enden auch ganze Horden von menschlichen Kontrahenten, die der Heldin u. a. mit Schlagstöcken, Baseballschlägern, einem breiten Arsenal von Feuerwaffen oder Harpunen übel zusetzen können. Am Anfang eines Abschnitts ist Lara zumindest im Besitz von ein paar Pistolen, die zwar nicht besonders durchschlagskräftig sind, aber wenigstens über unendlich viel Munition verfügen. Lediglich auf der Arbeitsplattform steht Miss Croft zunächst völlig wehrlos da und muß sich ihre waffenmäßige Grundausstattung erst gegen den Widerstand zweier harter Gesellen aus dem Rumpf eines Wasserflugzeugs besorgen. Alle weiteren Waffen (Shotguns, Uzis, Automatikpistolen, M16, Harpunen, Granatenwerfer) finden sich entweder in diversen Verstecken oder werden genau wie Munition und Medipacks

PC ACTION PRÜFSTAND

Spielbar ist Tomb Raider 2 bereits auf einem P90 mit 16 MB RAM in einer Auflösung von 320x200 Bildpunkten, liefert dann allerdings keine besonders „ansehnlichen" Ergebnisse. Mit einem P133 erzielen Sie immerhin bei 400x300 Pixeln noch einen halbwegs flüssigen Spielablauf. Wahre Wunder bewirkt der Einsatz einer 3D-Beschleunigerkarte: Selbst mit einem P90 können hier problemlos Auflösungen bis 640x480 gefahren werden.



320x200



400x300



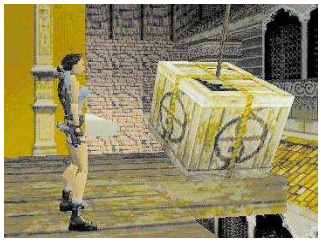
640x480

Rechner/Konfiguration	320x200	400x300	640x480
Pentium 90, 16 MB, 4 MB Grafikkarte	gut spielbar	kaum spielbar	nicht spielbar
Pentium 133, 16 MB, 4 MB Grafikkarte	gut spielbar	spielbar	nicht spielbar
Pentium 90, 16 MB, 4 MB Grafikkarte, Direct3D	-	-	gut spielbar

erledigten Gegnern abgeknöpft.
Trotz des breiten Waffenangebots ist Tomb Raider 2 kein ausgesprochenes Schießspiel, bei dem es auf Ihre Zielgenauigkeit ankommt. Im Vordergrund steht vielmehr Laras Wendigkeit – wie ein glitschiger Fisch sollte sie sich dem Zugriff des Gegners entziehen, und dazu müssen Sie sich vor allem auf den möglichst geschickten Einsatz der verschiedenen Moves konzentrieren. Aus diesem Grund visiert Lara die Kontrahenten in ihrem Schußfeld



Mit Hilfe des Ziffernblocks auf der Tastatur können Sie die Perspektive der Kamera fast beliebig verändern.



Immer wieder tauchen in Tomb Raider 2 tückische Pendelkonstruktionen auf, die der Protagonistin viel Schaden zufügen können.

ganz von selbst an, und Sie müssen sie nur noch per Tastendruck zum Feuern überreden.

Verbessertes Leveldesign

So innovativ Tomb Raider 1 vom Konzept her auch war, viele Action-Adventure-Freunde übten dennoch harsche Kritik am Leveldesign. Im ersten Lara Croft-Spiel war einfach „zu wenig los": Die spärlichen Gegner boten keine echte Herausforderung, und die Wege, die man bei den Puzzles zwischen den diversen Schaltern und Zahnrädern zurücklegen mußte, waren schlichtweg zu lang. Core Design hat aus diesen Kritikpunkten gelernt: Die Levels von Tomb Raider 2 bieten wesentlich mehr Action, die Puzzles sind „kompakter" und vielseitiger. Langwierige, nervige Hüpfereien um ihrer selbst willen kommen nicht mehr vor. Tomb Raider 2 konfrontiert den Spieler an keiner Stelle mit unfairen Situationen – selbst dort, wo es auf ultrapräzises Timing und genaue Sprünge ankommt, lassen sich die Schwierigkeiten dank der exakt und prompt reagierenden Steuerung in einem akzeptablen zeitlichen Rahmen bewältigen.
Auch grafisch wird in Tomb Raider 2 wesentlich mehr Abwechslung geboten als im Vorgänger, und dabei sind die verschiedenen Klamotten der Lara Croft eigentlich nur auflockerndes Beiwerk. Viel größere Bedeutung kommt den verschiedenen Locations zu, die alle paar Minuten mit neuen Überraschungen aufwarten und so den Spieler ständig bei Laune halten. Wer Tomb Raider 2 allerdings in seiner ganzen Pracht erleben will, sollte seinen Rechner mit einer 3D-Beschleunigerkarte ausgestattet haben.
Die erfreulich dezente Klangkulisse entspricht in etwa der des ersten Teils und paßt sich hervorragend dem jeweiligen Geschehen an.

Herbert Aichinger

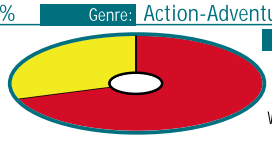


KOMMENTAR

» Bereits Tomb Raider gehörte im letzten Jahr trotz seiner kleinen Schwächen zu den absoluten Ausnahme-Programmen, die aus der Masse der Fließbandproduktionen wohltuend herausstachen. Der zweite Teil der Lara Croft-Saga setzt dem Ganzen aber noch eins drauf: Überraschenderweise ist daraus kein billiger Aufguß des Vorgängers geworden, mit dem man die Fans ohne großen Aufwand noch einmal kräftig „melken" will – nein, Tomb Raider 2 ist eine konsequente Weiterentwicklung des ersten Teils, in dem dessen Gameplay-Defizite fast durchweg ausgemerzt wurden. Das ausgewogene Leveldesign mit seinen anspruchsvollen, aber stets fairen Puzzles ist schlichtweg genial, und die aufwendige grafische Gestaltung der interessanten Locations sorgt für die optimale Atmosphäre. Über die paar Clippingfehler, die als „Altlast" der Tomb Raider-Engine auch im zweiten Teil noch auftauchen, kann man getrost hinwegsehen – sie haben keine Auswirkungen auf den Spielspaß. Ich bin überzeugt, daß Tomb Raider 2 ein echter Spiele-Klassiker wird, von dem man auch in einigen Jahren noch spricht! «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, DirectX		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	120 MB/1 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Core Design/Eidos	Veröffentlichung:	November 1997
Grafik:	90%	Sound: 85%	Genre: Action-Adventure

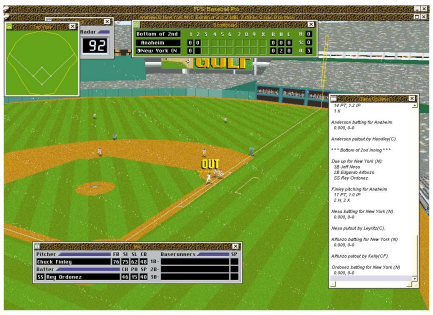
91% Einzelspiel — **-** Multiplayer



» Eine neue Referenz im Action-Adventure-Genre «

DSF Baseball 98

Riesige, vollgepfropfte Arenen, übergewichtige Amerikaner, triefende Hot Dogs und Bierfahnen allerorten.



Windows-typisch dürfen Sie sich einzelne Fenster auf den Screen legen.

Wer einmal ein Baseballspiel live erleben durfte, wird sich an solche Bilder erinnern. Daß Baseball durchaus ernsthaften Charakter haben kann, wurde schon durch so manche PC-Simulation bewiesen, nicht zuletzt durch Sierras Front Page Sports-Serie. Diese erscheint in der 98er-Version unter dem Label des Deutschen Sportfernsehens, und wieder einmal wurde an der Optionsschraube gedreht. Um es vorwegzunehmen: Freunde des Schlagsports werden diesmal kaum ein Feature vermissen, an alles wurde gedacht. Sämtliche Major League-Teams messen sich in sämtlichen Original-Stadien, dem Team-Management sind kaum Grenzen gesetzt, Wetteränderungen wirken sich auf die Spiele aus, und sogar ein Editor wird gleich mitgeliefert. Was besonders Europäer freuen dürfte: Auch an weniger bewanderte Ballfetischisten wurde gedacht. Die Spieler-Kontrolle läßt sich in drei Schwierigkeitsgraden abstufen. Schade nur, daß die farb- und detailarme Grafik den Gesamteindruck etwas trübt. Baseball-Fans kann die zweitbeste Simulation nach Hardball 6 dennoch ans Herz gelegt werden.

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC, Netzwerk und Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	583 MB/18-150 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Sierra/CUC	Veröffentlichung:	November
Grafik:	68%	Sound:	75%
Genre:	Sportspiel/Sim	Spielanteile:	

79% Einzelspiel 81% Multiplayer



» *Einsteigerfreundlich trotz großem Tiefgang* «

Madden NFL 98

Football ist für Deutschland etwa genauso Volkssport wie Eishockey für Afrika. Freaks sollten trotzdem einen Blick auf Madden NFL 98 werfen.



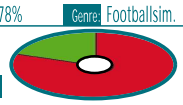
Jetzt aber hurtig: Ein Receiver versucht, das Objekt der Begierde im Sprint zu erwischen.

Grundlegende Regelkenntnisse und einen Schuß Interesse für die Sportart sollte man mitbringen, um NFL 98 etwas abgewinnen zu können. Geboten werden Freundschaftsspiele, ein Ligamodus, 30 originale NFL-Teams samt Stadien in 3D, 100 historische Mannschaften, authentische Spielzüge, Fullscreen-Videos für erstklassiges TV-Feeling und ein Club- und Spielereditor. Wer möchte, darf als Manager agieren. Die Aufstellungen können wöchentlich per Internet aktualisiert werden. Eine Bonus-CD enthält ein multimediales Video-Lehrbuch mit mehr als einer Stunde Spielzeit. Feinheiten wie eine für Anfänger gewöhnungsbedürftige, aber sehr variantenreiche Steuerung, der nicht einfache Zugang und der sinnvolle Bluffmode für Zwei-Spieler-Partien an einem PC (der Gegner kann nicht sehen, welcher Spielzug gewählt wird) machen NFL 98 zu einem Game für Profis. Die glänzend animierten Polygonsprites wirken pixeliger als die der 97er-Version. Der angekündigte 3Dfx-Patch wird wohl Abhilfe schaffen.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/3Dfx-Patch in Vorb.		
Multiplayer:	an einem PC, Modem/seriell, Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	592 MB/75 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	79%	Sound:	78%
Genre:	Footballsim.	Spielanteile:	

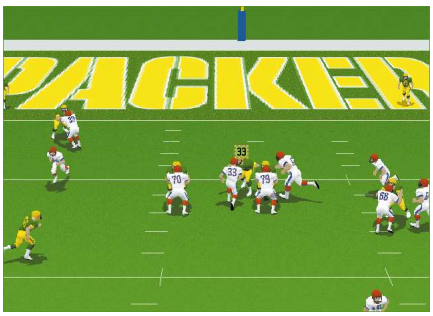
84% Einzelspiel 86% Multiplayer



» *Lederei-Spielerei für Geduldige und Profis* «

DSF Football Pro 98

Wer immer schon einmal damit angeben wollte, wie Al Bundy drei Touchdowns in einem Match geschafft zu haben, kann sich an DSF Football versuchen.



Hart geht's zu beim Football: Die Verteidiger versuchen, die Offensivspieler zu blocken.

Der Einstieg in das Feldspiel fällt bei Sierras neu aufgelegter Simulation etwas leichter als beim EA-Konkurrenten (siehe oben). Das liegt einerseits an der Möglichkeit, als Anfänger einige Aufgaben an den Computer abtreten zu können. Außerdem ist die Steuerung verhältnismäßig simpel – und gleichzeitig nicht so variabel. Spezialisten sind gefragt, wenn es ums Schaffen eigener Playbooks geht. Die Grafik ist hochauflösender, aber weniger gut animiert. Der leicht sterile Gesamteindruck entsteht auch wegen des Rasens, der wie ein polierter Plastikfußboden wirkt. Neben den üblichen Modi bietet DSF Football, das sich äußerlich im Vergleich zum Vorgänger von anno '97 wenig verändert hat, Optionen wie All-Star-Match, Trainingscamp und einen Karriere-Ligamodus über mehrere Seasons. Die Wettbewerbsrunden dürfen nach Belieben zusammengestellt werden, so daß unter anderem das Kreieren einer World League kein Problem ist. Zu den neuen Features gegenüber Pro 97 gehören weitere Kameraansichten, Wetter- und Stadioninfos und andere Details.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	an einem PC, Modem/seriell, Netzwerk, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	467 MB/150 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Sierra-Online	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik:	78%	Sound:	77%
Genre:	Fußballsim.	Spielanteile:	

72% Einzelspiel 73% Multiplayer



» *Lederei-Spielerei für interessierte Einsteiger* «



Einen Monat nach dem Release im Konsolenbereich erscheint nun auch ein würdiger Vertreter der Strike-Saga auf dem PC und kann hier seine grafischen Vorzüge voll ausspielen. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern kommt Nuclear Strike endlich weg von dem Klischee des bösen Russen und greift mit seiner Story Probleme aus Krisenregionen auf, wie sie sich auch in der realen Welt abspielen könnten.

Nuclear Strike • Action

PROPELLERDRÖHNEN

Der Countdown läuft, denn bei Electronic Arts' Nachfolger zu Soviet Strike bekämpft der Spieler die atomare Bedrohung eines machthungrigen Ex-KGB- und Ex-CIA-Agenten. Mit dem gestohlenen Sprengkopf einer Atomrakete und seinen schießwütigen, terroristischen Verbündeten hält dieser von Indochina aus die Welt im Schach. Als Pilot eines Kampfhubschraubers besteht die Aufgabe des Spieler darin, den Schurken namens Lemonde zur Strecke zu bringen und den Sprengkopf so schnell wie möglich wieder in die Hände verantwortungsbewußter Menschen zurückzubringen. Im Kampf gegen diesen gewieften Terroristen steht man jedoch nicht alleine da, sondern erhält von kampferprobten Hintermännern die nötigen Informationen. Andrea, der politische Informations-Offizier, sorgt für brisante Neuigkeiten und Informationen über politische Entwicklungen der jeweiligen Region, wohingegen Hack, der Computerspezialist, über ein internes Satelliten-Netzwerk ständig Feindbewegungen meldet. Einsatzkommandos und spezielle Hinweise auf Feindschwächen erhält man von General Earle vor Auftragsantritt. Während der Missionen nimmt er über das Strike.net Verbindung zum Piloten auf und gibt weitere Auftragspunkte bekannt.

Flugzeuge, Panzer, Schiffe

Am Anfang jedes der sieben Levels erhält man durch Videosequenzen eine kurze, aber prägnante Einführung und startet daraufhin den Auftrag von der Basis. Die einzelnen Missionen sind sehr vielfältig und abwechslungsreich gestaltet. So müssen bei der Jagd nach Lemonde Gebäude zerstört, Panzerkolonnen aufgehalten, Schmugglerflotten vernichtet oder Agenten aus der Gewalt des Irren befreit werden. Die bis zu zehn unterschiedlichen Missionsziele innerhalb eines Levels können jederzeit wieder aufgerufen werden, wobei dann detaillierte Informationen in Sprach- und Textform parallel angeboten werden. Die an sich logisch miteinander verknüpften Aufgaben lassen meistens den Freiraum für eigene Entscheidungen, und es erweist sich oft als eine taktisch vorteilhafte Entscheidung, bereits im Vorfeld gewisse Gegner aus dem Weg zu räumen, was man spätestens nach dem vierten oder fünften Anlauf bemerken wird. Macht der erste Level den Spieler noch mit den hochtechnischen Einrichtungen des Apache-Helikopters vertraut, so wird schon bald klar, wo



Von Hack, dem Computerspezialisten erhält man über das Satelliten-Netzwerk Videoeinspielungen in das Cockpit übertragen.



General Earle gibt dem Spieler auch während der Missionen Tips und Informationen hinsichtlich Veränderungen an den Frontlinien.

Ihre Grenzen liegen. Von da an halten die Gegner mit jeder weiteren technologischen Errungenschaft Schritt und zwingen den Spieler, sich jede Aktion genau zu überlegen. Eine große Hilfe ist dabei der Radarschirm des Cockpits. Mit ihm erkennt man feindliche Stellungen frühzeitig und kann sie, wenn nötig, umgehen. Abwechslung erfährt Nuclear Strike durch die Möglichkeit, die Fahrzeuge zu wechseln. Es stehen Hubschrauber (Super Apache, Super Comanche, Cobra), Flugzeuge (Harrier), Panzer (Abrams) und Schiffe (Hovercraft) zur Verfügung. Bereits zu Beginn des Spieles muß man nach einem technischen Defekt des Apache in einen Super Huey der lokalen Guerilla umzusteigen – nur dann kann der Auftrag erfolgreich fortgesetzt werden. Notwendige Hilfeleistungen und nützliche Zusatzinformationen gibt es, wenn man Personen aufnimmt und an vorgegebenen Plätzen absetzt.



Nimmt man den Agenten Cash auf, erfährt man Neuigkeiten über den anstehenden Auftrag.



Die einzelnen Missionsziele innerhalb einer Kampagne können jederzeit aufgerufen werden.

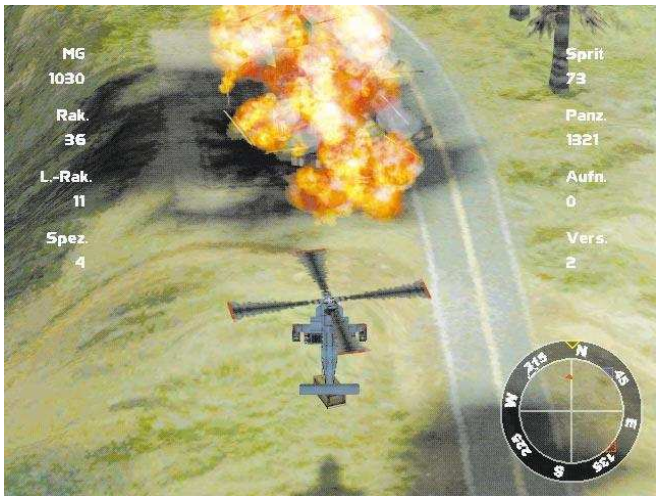


Um das Gefecht zu seinen Gunsten zu entscheiden, muß man immer wieder Goodies aufnehmen.

Die Umsetzung

Daß Nuclear Strike ursprünglich als Konsolenspiel konzipiert war, ist trotz der 3Dfx-optimierten Grafik (schnellere Frame Rate im Kampfgeschehen, flüssiges Scrolling und beeindruckende Lichteffekte bei Explosionen und brennenden Trümmern) nicht zu übersehen. Als Perspektive wurde die Verfolger-Kamera gewählt. Das jeweilige Fahrzeug bleibt dabei immer im Mittelpunkt, und die Landschaft scrollt flüssig bei jeder Bewegung mit. Die KI erweist sich als sehr fortschrittlich, da die Handlungen und Befehle des Spielers das Verhalten der Gegner und Verbündeten merklich beeinflussen. Trotzdem lassen sich auch Kritikpunkte finden. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades bereits in der Spielstufe „leicht" wäre zum Beispiel eine anständige Save Option durchaus wünschenswert. Ein entsprechender Eintrag im Hauptmenü ist zwar vorhanden, das wiederum wird aber nur angezeigt, wenn ein kompletter Level erfolgreich absolviert wurde. Warum sollte man dann aber noch abspeichern, wenn man für den nächsten Level automatisch ein Paßwort erhält? Je nach Geschmack kann entweder über die Tastatur, per Maus, mit einem Joystick oder Gamepad gespielt werden. Im Test stellte sich jedoch heraus, daß die praktikabelste Lösung das Gamepad ist – also nichts Unübliches für eine Konsolen-Konvertierung.

Christian Müller



Dank 3Dfx gelingt es auch, größere Explosionen realistisch darzustellen, ohne daß die flüssige Bilddarstellung darunter leidet.



In einigen Levels dient ein supermodern geformtes Stealth U-Boot als Ausgangsbasis und Anlaufpunkt.

VERGLEICH

Trotz der realistischeren Grafiken und der zeitgemäßen Story kommt Nuclear Strike nicht an G-Police heran. Die konsolentypische Steuerung, die Verfolgerperspektive und vor allem die fehlende Speicher-Option bieten eindeutige Nachteile gegenüber anderen Genrevertretern.

G-Police 88%
Nuclear Strike 79%
SWIV 3D 72%

KOMMENTAR



» Der Schwierigkeitsgrad wurde im Vergleich zum Vorgänger etwas abgemildert, für Neueinsteiger gilt dennoch: viel Geduld und immer wieder versuchen. Man taucht in eine eigene Welt, in der CPU-gesteuerte Figuren als Verbündete in Scharen um einen herumwuseln. Wie in der Realität schwenkt deren Verhalten bei falscher Behandlung von neutral in angriffslustig um. Zeitgemäß sind auch die Videosequenzen, welche die Dynamik des Spieles widerspiegeln und oft genug eine hilfreiche Ergänzung darstellen. Wer bereits Soviet Strike gespielt hat, wird sich bei Nuclear Strike wie zu Hause fühlen. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx, Direct 3D		
Technik:	SVGA (2MB RAM)		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	566MB/10-230 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	November
Grafik:	88%	Sound:	75%
Genre:	Action		

79% – Einzelspiel / Multiplayer



» Anspruchsvolles Actionspiel mit spannender Handlung «

Armored Fist 2 • Action

IN THE ARMY NOW

Spätestens wenn das klassische Zitat Cäsars „Ich kam, sah und siegte“ plötzlich zu einem markig-rauhen „Wir kamen, wir sahen, wir traten ihnen in den Hintern“ mutiert, wissen selbst ungeschulte Ohren ganz schnell, daß ihr Besitzer nicht im Lateinunterricht sitzt. Getreu dem Motto „You're in the army now“ verleiht das Spiel Armored Fist 2 PC-Spielern die Weihen des harten Mannes und versetzt sie in eine US-amerikanische Panzereinheit.



Während der großen Kampagnen muß der Spieler bis zu sechs Züge à vier Panzer kontrollieren, indem er hin und her springt.

Anfänger dürfen sich bei Armored Fist 2 an vier Trainingsmissionen versuchen und anschließend mit einem einzelnen Panzer des Typs M1A2 Abrams eine achtteilige Solotour starten. Erst dann geht's ans Eingemachte, wobei vier Kampagnen warten. Die US-Panzer verschlägt es nach Zentralafrika (UN-Einsatz im Bürgerkrieg), Sibirien (Revolte gegen russische Regierung), Weißrußland (UN-Schutz im Bürgerkrieg) und Türkei/Irak (NATO-Auftrag gegen iranische Invasoren). Der Abrams walzt über schneebedeckte Hänge, weite Wiesen, trostlose Wüsten und durch Dörfer.



Um Düsenjets zu treffen, gehört auch sehr viel Glück dazu.



Hier verabschiedet sich ein feindlicher Hubschrauber.

Rambos schnell ramponiert

Als ob es nicht Herausforderung genug wäre, eine Blechbüchse auf Ketten heil nach Hause zu bringen, dürfen je nach Mission bis zu 24 Tanks befehligt werden, indem man zwischen den Gefährten hin und her springt. In diesem Fall steigt der Adrenalinspiegel direkt proportional mit dem Kalorienverbrauch, weil die Bedienung der Tastatur sportliche Ausmaße annimmt. Andererseits sind derlei strategische Maßnahmen unbedingt notwendig, um einige der anspruchsvolleren Missionen schaffen zu können. Daß man sich geschickt vorantasten muß, um nicht zu Kanonenfutter zu werden, versteht sich von selbst. Mit bloßem Ramboverhalten sind die kleinen Babys recht fix ramponiert. Ein weiteres Menü ermöglicht es, Befehle an das Platoon weiterzugeben (Bewegung, Formation, Abstand und Anweisungen über die Wahl der Ziele). Eine beiliegende Tastaturschablone erleichtert das Leben.

Wer in der leichten Stufe spielt, feiert schnell Erfolge. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad im Lauf des Spiels auf gehobenes Niveau. Knackig wird's, wenn man den realistischen Modus wählt, weil der PC-Besitzer in jedem Panzer den Kommandanten, den Richtschützen und den Fahrer kontrolliert (lesen Sie dazu den Kasten





UN-Transporte zu eskortieren und vor militärischen Übergriffen zu schützen, gehört bei Armored Fist 2 zum Tagesgeschäft.



Bei dieser Mission muß eine Militärbasis verteidigt werden.

„Der Realistic Mode"). Es gibt simple Mach-alles-nieder-Aufträge oder Eskorten, und es müssen Flughäfen attackiert oder Militärstützpunkte verteidigt werden. Hin und wieder herrscht Zeitdruck, oder Minenfelder machen die mächtigen Panzer zu hilflosen Brummkreiseln, wenn eine ihrer Ketten weggesprengt wurde. Oft hilft es, Luftunterstützung oder Artillerie anzufordern oder sich mit Motorenqualm zu tarnen.

Derbe Sprüche

Von der Grafik ist AF2 in der Oberklasse anzusiedeln, selbst wenn die 3D-Engine recht langsam ist. Daß Bäume einfach verschwinden oder Zelte und Häuser wie in Treibsand wegblubbern, wenn man dagegenfährt, wirkt etwas störend. Außerdem sehen die Explosionen nicht sonderlich beeindruckend aus. Für Atmosphäre sorgt der Sound. Zwar endet der Funkverkehr oft in babylonischem Sprachgewirr, weil alle durcheinander plappern. Die Effekte sind aber stimmungsvoll und glänzen (zumindest in der von uns getesteten US-Version) mit dem einen oder anderen derben Spruch. Der Schlachtenlärm oder das Nachladen der Kanone gehören ebenfalls in die Abteilung „Schmankerl". **Harald Fränkel**

VERGLEICH

Ein Vergleich mit der Hubschrauber-Actionsimulation Comanche 3 bietet sich alleine deshalb an, weil NovaLogic bei Armored Fist 2 dieselbe Grafik-Engine (Voxel Space 2) verwendet hat. Wer nicht gerade ein ausgemachter Panzer-Fan ist, sondern eher ein Otto-Normal-Spieler, fährt mit dem luftigen Bruder vielleicht deshalb etwas besser, weil sich zu den spannenden Aufträgen noch die Faszination des Fliegens gesellt. Dafür besitzt AF2 enorme taktische Elemente, weil ein einzelner Spieler sich um mehrere Einheiten kümmern muß. IM1A2 Abrams von Interactive Magic mag aus der Sicht von Hardcorespielern realistischer sein. Technisch kann es seinem Kontrahenten nicht das Wasser reichen.

Comanche 3 .....90%
Armored Fist 2 ..... 83%
IM1A2 Abrams.....40%

DER REALISTIC MODE

Armored Fist 2 bietet einen Easy Mode für Einsteiger, der mit einer Handvoll Tastaturbefehlen auskommt. Der Realistic Mode, der noch über einige Automatikeinstellungen leicht justiert werden kann, erlaubt dem Spieler eine umfangreichere Kontrolle über unterschiedliche Teile des Panzers – je nachdem, in welche Rolle er während einer Mission schlüpft. Vereinfacht ausgedrückt heißt das: In der Fahrersicht steuert der PC-Besitzer den Abrams, in der Richtschützensicht zielt und schießt er mit Kanone und interner MG, und mit dem Kommandanten kümmert er sich bei geschlossener Dachluke um die lasergesteuerte Zielvorrichtung und bedient bei offener Luke das zweite MG oberhalb des Geschützturms. Trotz allem ist AF2 mehr Actionspiel als Simulation.



Mit dem Kopf an der frischen Luft hat der Kommandant den besten Überblick und kann das Maschinengewehr bedienen.



Im Panzer identifiziert der Kommandant andere Einheiten und bedient die lasergesteuerte Zielvorrichtung.



Der Richtschütze steuert die Kanone und kümmert sich um die Bedienung des zweiten, internen Maschinengewehrs.



In der Fahrersicht gibt der Spieler seinem Panzer die Sporen und steuert ihn zu den einzelnen Wegpunkten.

KOMMENTAR

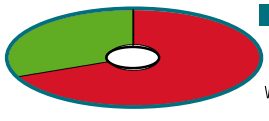


» Armored Fist 2 lebt von einer zackigen Army-Atmosphäre und den vielfältigen strategischen Möglichkeiten. Die Voxelgrafik mag zu Zeiten von 3D-Beschleunigern nicht mehr ganz up to date wirken, ist aber allemal ausreichend schön (ich liebe diesen blutroten Himmel über Afrika). Genervt hat mich, daß das tonnenschwere Stahlmonster keine anderen Fahrzeuge plattwalzen kann, sondern plump dagegenstößt oder gar hängenbleibt. Selbst Gerümpel erweist sich als unüberwindliches Hindernis. Ich dachte immer, der Abrams sei ein Panzer! Stattdessen benimmt er sich ab und zu wie ein billiger Kinderwagen. Schade ist ferner, daß es nur vor den Trainingsmissionen Videosequenzen zu sehen gibt – denn die sind super gemacht. AF2 ist derzeit das beste Panzerspiel auf dem Markt, aber trotzdem nur für Fans. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB, DoubleSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 200 MMX, 32 MB, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, General Midi		
Multiplayer:	2 Spieler per Modem/seriell, 8 im Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	532 MB/58 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	NovaLogic	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik:	82%	Sound:	77%
Genre:	Panzersimulation		

83% Einzelspiel

86% Multiplayer



» *Für strategisch veranlagte Panzerfans ein Muß* «

AHx-1

Der Kampfhelikopter AHx-1 Viper ist ein Geheimprojekt des Militärs und soll als Strike & Fly-Waffe in Krisengebieten für Ruhe sorgen.



AHx-1 sieht zwar unter Grafikvollast toll aus, ist aber nur noch schwer spielbar.

Dementsprechend erstrecken sich die drei ausgiebigen Kampagnen über je 15 Einsätze in Kolumbien, Libyen und Rußland. Da werden Drogenkartelle ausgehoben, Waffenschieber dingfest gemacht oder gar Putschversuche vereitelt. Als Pilot der Viper wird man in acht moderierten Trainingseinheiten mit den zahlreichen Waffensystemem und den beeindruckenden Flugeigenschaften des HighTech-Hubschraubers vertraut gemacht. Spätestens im ersten Einsatzgebiet aber erweist sich die AHx-1 Viper dann doch als ziemlich rotorlahm. In erster Linie liegt dies an der durchschnittlichen Grafik-Engine, die zwar schöne Landschaften zeichnet, aber trotz MMX-Unterstützung entweder ruckelige oder nur verpixelte Ergebnisse liefert. Die Folge ist, daß sich der Rotorflügler nur schwer steuern läßt oder die Ziele kaum im Fadenkreuz zu halten sind. Auch die Soundausgabe weist Schwächen auf. Wenn bei Explosionen der zugehörige Effekt erst zeitverzögert nachgeladen wird, wirkt das unsauber programmiert. Gegen die technische und spielerische Referenz Comanche 3 von NovaLogic hat die AHx-1 Viper jedenfalls kaum eine Chance.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp.-Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	400 MB/10-80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	November
Grafik: 60%	Sound: 65%	Genre:	Simulation

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

60% Einzelspiel — 55% Multiplayer

» *Trotz der Hardwareanforderungen rotorlahm* «

Need For Speed 2 SE

Schickeres Outfit, dasselbe Spiel: Mit der Special Edition packt EA nun endlich auch für Need For Speed 2 den 3Dfx-Support aus.



Ätsch! Spätestens nach 20 Sekunden wird Ihnen der rote Ferrari wieder im Nacken hängen.

Lohnt sich da der Umstieg? Die Antwort ist eindeutig: Wer NFS 2 mochte, wird sehnsüchtig auf das Update gewartet haben, das zumindest ansprechende Spielgeschwindigkeit garantiert. Alle anderen sollten die Bremse treten, denn einige Mängel des Vorgängers wurden nicht behoben. Überhaupt unterscheidet sich die SE nur in zwei Punkten vom Original: Mit dem Ford Mustang Mach III, dem Italdesign Nazca C2 und dem Ferrari F355 gibt's drei neue Nobelkarossen zu vermelden, und zusätzlich bietet die Special Edition eine (ja, wirklich nur eine) neue Strecke. Die Traumwagen steuern sich leider immer noch hanebüchen. Mitten im Sprung darf munter drauflos gelenkt werden, viel zu enge Kurven werden problemlos mit Tempo 250 passiert, und die Gegner rammen locker vor sich hin, was da so im Weg steht, und kleben selbst nach Unfällen Sekunden später bereits wieder an Ihrer Stoßstange. Für stolze DM 35,- erhalten Updatewillige nicht gerade viel, unerschrockene Neukunden sollten im Softwareladen aber auf das Kürzel SE Wert legen.

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA/SB/3Dfx-Support		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzwerk, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	629 MB/10-95 MB	Preis:	ca. DM 90,-/35,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 80%	Sound: 70%	Genre:	Rennspiel

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

69% Einzelspiel — 69% Multiplayer

» *Dank 3Dfx schneller, sonst wenig Neues* «

Rocket Jockey

Drückt man angesichts der schwachen Grafik mindestens ein Auge zu, ist Rocket Jockey ein unterhaltsames Sportspiel der etwas anderen Art.



Schießt der Jockey ein Greifkabel an einen Turm, kann er ganz enge Kurven fliegen.

Rocket Jockeys düsen auf raketenartigen Motorrädern durch die Stadien. Sie machen unglaubliche Kehrtwendungen, indem sie Greifkabel auf Türmchen abschießen und die aus der Fliehkraft entstehende Energie in eine Kreiselbewegung umsetzen. Rocket Jockey bietet drei Varianten: Beim Rocket Ball gilt es, kürbisgroße Kugeln in Tore zu bugsieren, Rocket Racing ist ein Rennspiel, bei dem ein Slalomkurs bewältigt werden muß, und Rocket War ist die brutalste Version, weil man die Gegner schlichtweg außer Gefecht zu setzen hat. Während des Spiels zeigen sich viele Möglichkeiten: Man kann mit den Seilen Gegner wie mit einem Lasso von der Maschine ziehen, Fallen bauen, andere Jockeys an Türme fesseln, Bomben aufnehmen und zur Explosion bringen und vieles mehr. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Schade, daß es keine Ligapartien gibt und man sich nur wie bei einem Arcadegame von Level zu Level vorarbeiten kann. Unterhaltsam ist der Sound, der von rockigen Gitarrenklängen lebt.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio, I-Force optional		
Multiplayer:	6 Spieler im Netz, Modem/seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	152 MB/55 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Bomico/Rocket Science	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 52%	Sound: 70%	Genre:	Science-Fiction-Sport

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

73% Einzelspiel — 79% Multiplayer

» *Trotz altbackener Grafik sehr unterhaltsam* «

Montezuma - Der Fluch der Azteken • 3D-Adventure

RÄTSELPYRAMIDE

Max mag aussehen wie der kleine Bruder von Indiana Jones, aber in Wirklichkeit ist er der einzige lebende Nachfahre des legendären Aztekenherrschers Montezuma. Er beschließt, in die Heimat seiner Vorfahren zurückzukehren, um den abhanden gekommenen Schatz aufzuspüren, den die Azteken vor ihrem Niedergang unter einem großen Tempel vergraben haben sollen.



Montezumas Expedition steht unter keinem glücklichen Stern: Ein Motorschaden führt direkt über dem Dschungel zum Absturz von Max' Propellermaschine, und der Held kann sich gerade noch in letzter Sekunde mit dem Fallschirm retten. Er landet weich im Sand direkt vor einer geheimnisvollen Tempelpyramide – nur wenn er alle Gefahren meistert, die in diesem Bauwerk auf ihn lauern, wird sein Abenteuer von Erfolg gekrönt sein.

3D-Action?

Schon beim Betreten des indianischen Gotteshauses wird Ihnen klar, daß Montezuma von Utopia Technologies schwer einem bestimmten Genre zuzuordnen ist – das Spiel läßt sich in keine Schubladen pressen. Vielleicht erweckt die im ganzen Game beibehaltene Ich-Perspektive bei Ihnen Assoziationen mit den zur Zeit so angesagten 3D-Action-Titeln, aber dazu paßt das Leveldesign wieder überhaupt nicht: Das Gegneraufkommen in Montezuma ist verschwindend gering, und Sie selbst können sich ausschließlich mit Faust und Fuß zur Wehr setzen – es gibt keine Geheimräume, in denen sich Pumpguns oder gar Kettensägen finden lassen, und mit dem einfachen Umlegen von Schaltern ist es in diesem Spiel ebenfalls nicht getan. Stattdessen haben Sie von Anfang an harte Rätselnüsse zu knacken, in denen es meist darum geht, die Funktionsweise von raffinierten Mechanismen zu ergründen und zum eigenen Vorteil zu nutzen. Häufig werden Sie dabei auf bewegliche Plattformen, Wippen, Trampoline und Aufzüge stoßen, die genau wie die aufzusammelnden Melonen- und Bananen-Power-Ups eher an ein Jump&Run erinnern. Insgesamt geht es in Montezuma für einen Titel dieser Art sehr gewaltarm zu – gefragt ist Ihr Grips, sture Ballerei hat in diesem Spiel keinen Platz.

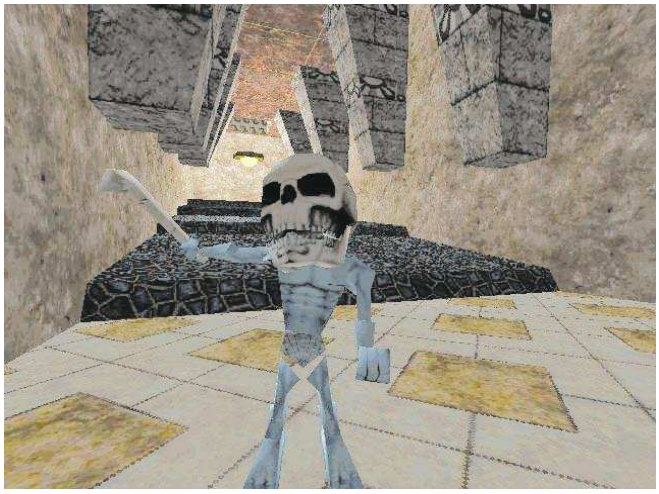


Trifft Sie einer der Gegner oder stürzen Sie mit voller Wucht auf einen Steinboden, sehen Sie Sterne und verlieren Lebensenergie.

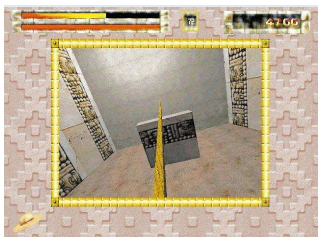
Überraschungen en masse

Obwohl also Auseinandersetzungen mit Widersachern nicht im Vordergrund stehen, werden Sie sich in Montezuma zu keiner Zeit langweilen – es ist fast schon unglaublich, welche Vielfalt an Puzzles die Utopia-Designer aus den traditionellen Elementen herauskitzeln konnten. So gibt es Räume, in denen sich mehrere Plattformen übereinander synchron in unterschiedlichen Richtungen bewegen – wenn Sie das System auf Ihrem Weg zur gegenüberliegenden Tür nicht durchschauen, landen Sie unweigerlich in einer tödlichen Lavagrube. Ein andermal betreten Sie einen Saal

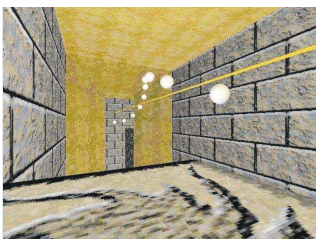
mit einem Tigerdenkmal in der Mitte – der Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite ist so hoch, daß Sie ihn auch mit dem kühnsten Sprung nicht erreichen können. Ein Blick nach oben gibt Ihnen einen Hinweis, wie's weitergeht: An der Decke hängen mehrere spitze Pfähle, die Sie herunterstürzen lassen müssen, ohne selbst getroffen zu werden. Die Dinger rammen sich dabei unterschiedlich tief in den Boden und bilden so eine Reihe von Plattformen, über die Sie bequem dem Ausgang entgegenhüpfen können. An anderen Stellen gilt es, knifflige Situationen mit Pendeln, auf- und abspringenden Totenschädeln, messerscharfen, beweglichen Klingen oder rasanten Katapulten zu meistern. Gelegentlich müssen Sie sich auch an einem Seil entlanghangeln oder in die Tiefen diverser Wasserbecken abtauchen. Stets sollten Sie bei größeren Sprungaktionen die Beschaffenheit des Bodens im Auge behalten: Einen Sturz in den Sand überstehen Sie unbeschadet, während Ihnen der Aufprall auf einen massiven Steinboden gehörig Energie entzieht.



Der hartnäckige Keulenschwinger muß erst aus dem Weg geräumt werden, bevor man den nächsten Raum betreten kann.



In den höheren Auflösungen mit mehr als 256 Farben ist auch auf High-End-Rechnern im Vollbildmodus noch kein flüssiger Spielablauf gewährleistet. Mit der anstehenden 3Dfx-Version soll sich das ändern.



Wenn Sie beim Entlanghangeln am Seil auf gutes Timing achten, können Sie mit Hilfe der weißen Kugeln eine Menge Punkte einsammeln.

Solide Engine

Gesteuert wird Montezuma wie viele 3D-Spiele mit wenigen Tastaturkommandos – wer in diesem Genre bereits Erfahrungen mitbringt, hat sich schnell an den einfach zu handhabenden Befehlssatz gewöhnt. Grafisch macht das Game im Moment noch einen etwas zwiespältigen Eindruck: Die Utopia-eigene U-Vision-Engine gestattet zwar verschiedene Auflösungen von 320x200 bis 800x600 in verschiedenen Farbtiefen, aber im HiColour-Modus bei 800x600 Bildpunkten ist sogar ein üppig ausgestatteter Pentium 200 noch überfordert – hier hilft nur die wenig attraktive Verkleinerung des Bildschirmausschnitts oder das Herunterschalten auf 640x480 mit 256 Farben. Voraussichtlich werden allerdings ab Februar solche Mankos ebenfalls der Vergangenheit angehören – dann nämlich erscheint die 3Dfx-Version von Montezuma. Wir durften ein frühes Stadium dieser Fassung bereits im Sommer begutachten: Selbst im Vollbildmodus lief das Spiel ultraflüssig und sah noch ein ganzes Stück schöner aus als in der ohnehin schon sehr gelungenen „normalen" Version.

Allzu leicht wird es Ihnen in Montezuma – Der Fluch der Azteken nicht gemacht – der Schwierigkeitsgrad der sieben umfangreichen Levels hat es stellenweise gewaltig in sich. Trotzdem kommt aufgrund der toleranten Steuerung, die auch so manchen ungenauen Sprung noch in einen Treffer verwandelt, selten Frust auf, und die Motivation, nach einem Scheitern noch einen weiteren Versuch zu wagen, ist ungeheuer groß.

Herbert Aichinger

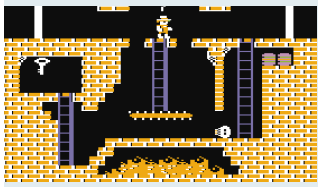
VERGLEICH

Es ist gar nicht so leicht, Vergleichsprogramme für Montezuma zu finden. Entfernte Ähnlichkeiten gibt es immerhin mit Tomb Raider und Pandemonium. Vom Puzzledesign her erweist sich Montezuma hier als würdiger Konkurrent, aber Protagonist Max wird sich sicherlich nicht zu einem ähnlichen Kultcharakter wie Lara Croft oder Nikki entwickeln.

Tomb Raider 2 .....91%
Tomb Raider 87%
Pandemonium 87%
Montezuma 82%

RELIKT

Vor ca. 15 Jahren, in der „Steinzeit" der Homecomputer, produzierte Utopia Technologies das Plattformspiel Montezuma's Revenge und hatte damit weltweit riesigen Erfolg. Mit Montezuma – Der Fluch der Azteken versucht die Firma nun, das damalige Spielprinzip mit modernen technischen Mitteln wiederzubeleben. Nostalgiker, die sogar in Sachen Computer immer wieder den „guten alten Zeiten" nachtrauern, in denen sowieso alles viel besser war, bekommen beim Kauf von Montezuma – Der Fluch der Azteken das erste Spiel dieser Reihe sozusagen gratis dazu.



Der legendäre Klassiker Montezuma's Revenge findet sich als nette Dreingabe auf der CD.

KOMMENTAR



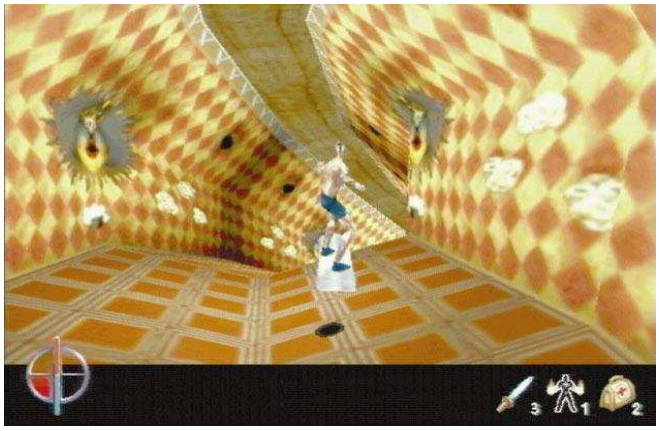
» Montezuma hat mich von Anfang an begeistert – es ist einfach großartig, mit welch bescheidenen Mitteln das Utopia-Team ein derart anspruchsvolles, abwechslungsreiches Game aus dem Hut zaubern konnte! Im Vergleich mit anderen aktuellen 3D-Engines zieht U-Vision trotz HiColour-Rendering und Echtzeit-Lightsourcing in Sachen Gameplay noch den kürzeren, aber die kurz vor dem Release stehende 3Dfx-Version (für registrierte User ist zu gegebener Zeit bei Software 2000 gegen Rückporto ein Update zu beziehen) läßt auch hier keine Wünsche mehr offen. Wer intelligente Puzzles mit einem Schuß Action liebt, kann bei Montezuma bedenkenlos zugreifen. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx (in Vorber.)
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	110 MB/91 MB
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Utopia/Software 2000
Veröffentlichung:	November
Grafik:	75%
Sound:	73%
Genre:	3D-Adventure

82% Einzelspiel – Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Funkelnder Azteken-Schatz* «



Kennen wir das nicht irgendwoher? Ducan driftet wie einst Kurt aus MDK per Surfbrett durch einen bonbonbunten Gang.

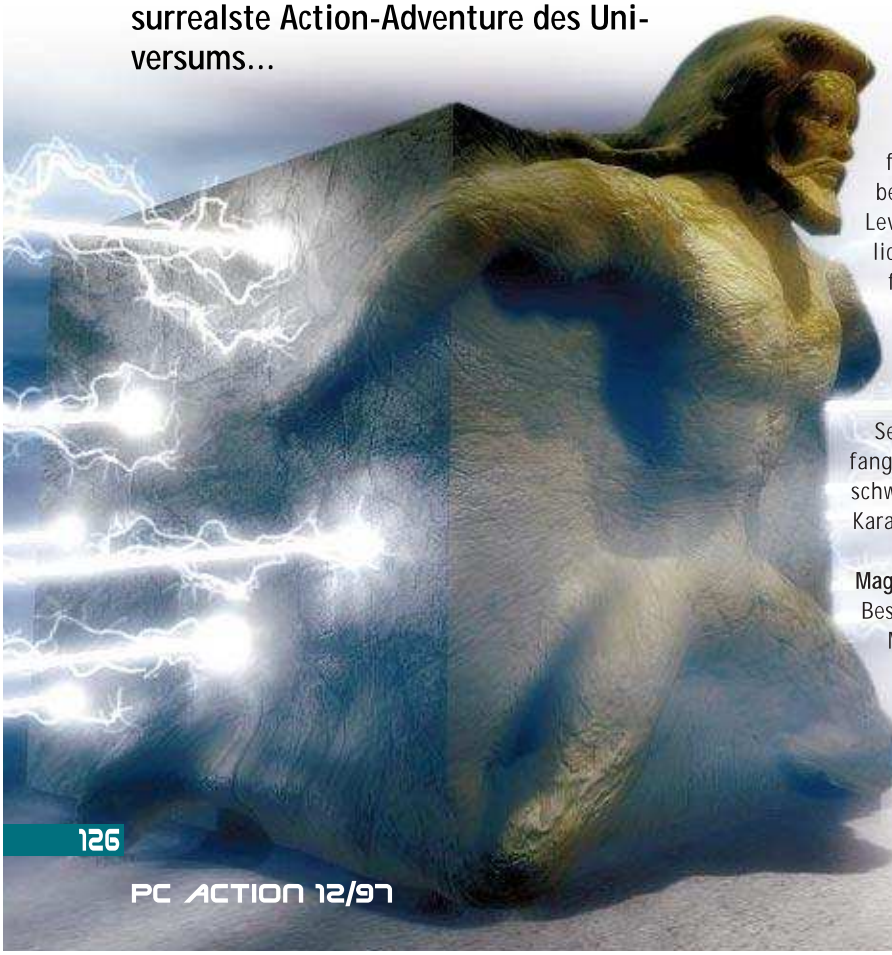


Einer der Wichtel hat Duncan in eine Falle gelockt, so daß ihm plötzlich teufelsähnliche Killerwesen gegenüberstehen.

Dreams to Reality • Action

TRAUMFABRIK

Sie möchten ihrem Leib- und Magen-Psychiater ein paar schlaflose Nächte bereiten? Oder kennen Sie gar einen hauptberuflichen Traumdeuter, den Sie vor eine unüberwindbare Aufgabe stellen wollen? Leihen Sie ihm einfach Dreams to Reality, das verrückteste und surrealste Action-Adventure des Universums...



Duncan, Hauptfigur von Dreams to Reality, macht eine abenteuerliche Reise durch das Traumland. Daß der junge Herr, der vor Kraft kaum laufen kann, aussieht wie ein Mongole in Radlerhosen und coolen Nike-Turnschuhen, tut seiner Heldenhaftigkeit keinen Abbruch. Der Spieler sieht das Geschehen aus einer dreidimensionalen Verfolgerperspektive, muß bei seiner Tour durch vier Levels (100 Locations) etliche Rätsel lösen, mit friedvollen Lebewesen kommunizieren und rund 100 deutlich weniger freundlichen Kreaturen kämpfen. Sein Schützling kann anfangs nur rennen, springen, schwimmen und ein paar Karateschläge.

Magie macht mobil

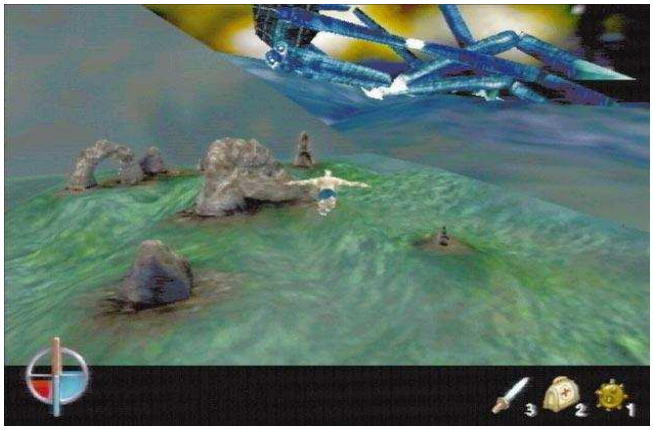
Besonders wichtig ist die Magiebegabung Duncans. Waffenzauber ermöglichen es ihm, ein Schwert oder einen Bogen einzusetzen. Mit magiegeladenen Verbandskästen frischt er seine Lebensenergie auf. Andere Power-Ups, die im Laufe der Reise zu finden sind, machen ihn unsichtbar, erschaffen ein Hologramm seines Körpers (zur Ablenkung von Gegnern) oder ermöglichen es, per Seelenwanderung in andere Charaktere zu schlüpfen. Und auch den Traum vom Fliegen kann Duncan sich mit Leichtigkeit erfüllen.

Dem PC-Besitzer begegnen die seltsamsten Wesen. Er trifft auf hüpfende Toaster und Karnickel in Zylindern, fliegt riesigen Walen hinterher, wird von einer Art Mallorca-Tourist samt Videokamera (ein echter Prolo) angequatscht oder schwimmt an Pin-

VERGLEICH

Dreams to Reality ist wie eine Mischung aus Tomb Raider und MDK. Cryos neuem Spiel fehlt gegenüber diesen beiden Kultprodukten die technische Perfektion, dafür wartet es mit einer sehr phantasievollen Geschichte auf. Die Kampfsequenzen erinnern stark an den noch immer empfehlenswerten 3D-Prügler Time Commando und an das weitaus schwächere Perfect Weapon.

MDK	92%
Tomb Raider	87%
Dreams to Reality	86%
Time Commando	83%
Perfect Weapon	60%



Nur Fliegen ist schöner! Ducan schwebt über dem Traumland. Für diese Fähigkeit benötigt der Held sehr viel Zauberenergie.

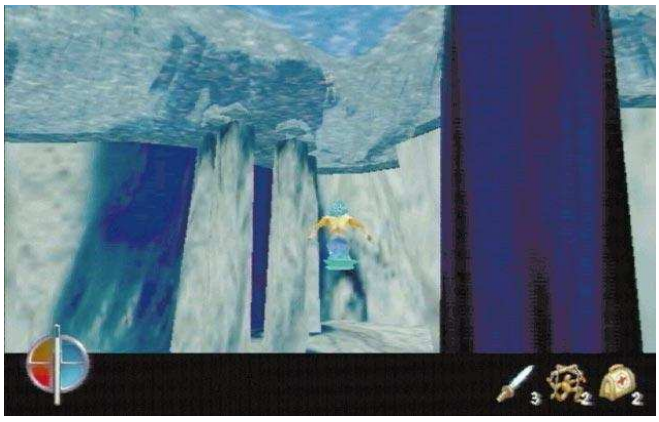
guinen mit Taucherhelm vorbei. Eine bedeutende Rolle spielen kleine blaue, grüne, rote und weiße Wichtel, die mit Tips und Gegenständen weiterhelfen.

Grafisch gehört Dreams zur Oberklasse, auch wenn die uns vorliegende Beta-Version noch Mängel aufwies. Fehler beim Bildaufbau und der Kameraperspektive waren allerdings selten und störten deshalb kaum. Ohne 3Dfx-Unterstützung präsentierte sich die Grafik selbst auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM nicht absolut ruckelfrei. Nerviger war zum Teil die Sprachausgabe: Wenn einer der blauen Wichtel in seinem Waldorfkindergartenslang den Reim „Erkunde, erkunde, mache eine Runde" lispelt, führt dies doch zu leichtem Schüttelfrost. Ähnlich verhält es sich mit Monstern, die mit einer nach Otto Waalkes klingenden Stimme „Komm her, wir machen dich fertig!" quieken. Das hört sich nämlich ungefähr so bedrohlich an wie Biene Majas schläfriger Kumpel Willy beim Singen von „Alle meine Entchen". Die Steuerung von Duncan wirkt recht komplex. Nach kurzer Einarbeitungszeit lernt man das im Prinzip simple Benutzerinterface sehr zu schätzen. Der Hauptbildschirm zeigt am unteren Rand auf einen Blick die Zauberkraft, die Lebensenergie und jeweils die drei Zaubersprüche, die der Spieler für einen schnellen Zugriff als Hotkeys definieren darf.

Traumhafte Kombination

Dreams to Reality verzaubert den Spieler mit einer von mystischen Videosequenzen ausgeschmückten, wunderschönen Märchenstory und zahlreichen abgedrehten Ideen, fordert bei den Puzzles die kleinen grauen Zellen, beinhaltet Elemente eines Prügelspiels und stellt wie bei Jump&Runs Anforderungen an die Geschicklichkeit. Eine traumhafte Kombination!

Harald Fränkel



Mit dem Zauberspruch Seelenwanderung (mittleres Magiesymbol unten rechts) muß Duncan in den Körper einer Meerjungfrau schlüpfen. Über der Wasseroberfläche steht sein verlassener Adoniskörper.

DIE STORY

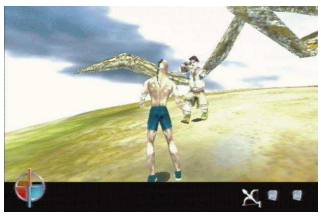
Dreams to Reality deckt endlich auf, was sich hinter Träumen verbirgt. Menschen, die träumen, leben in einer anderen, tatsächlich existierenden Welt. Und es gibt sogar ein interdimensionales Tor, das das „normale" und das phantasiegestützte Universum verbindet. Dieser Zugang, das Blaue Wasser, wird von irren Wissenschaftlern entdeckt. Sie reisen ins Traumland, woraufhin das Böse dort Einzug hält und Risse zwischen den beiden Welten aufbrechen. Diese Spalten bringen das Universum in Gefahr. Duncan, der Held der Geschichte, hatte den machtgierigen Männern als naives Kind noch Tips gegeben, wie sie ins Traumland gelangen. Zehn Jahre später, 1988, macht er sich als muskelbepackter Held auf, die dubiosen Machenschaften der Eindringlinge zu stoppen. Der Traum beginnt...



Als Kind gelangt Duncan erstmals in die Welt der Träume. Hinterher wird er von dubiosen Wissenschaftlern ausgefragt.



Später wagt Duncan erneut den Sprung in das Blaue Wasser. Offensichtlich hat er dafür extra seine Reisetasche mitgebracht.



Seltsam, seltsam: ein Tourist mit Videokamera im Traumland.



Auch für den Bogen benötigt „Robin" Duncan Zauberenergie.

KOMMENTAR



» Träumen kann so schön sein! Dreams to Reality mag mit seinen wahnwitzigen Ideen und der leicht peinlichen Sprachausgabe nicht jedermanns Sache sein, und Adventureprofis kritisieren möglicherweise die nicht sehr schwierigen Rätsel und den trotz vieler Locations ziemlich linearen Spielverlauf. Außerdem ist die bonbonbunte (und hübsche) SVGA-Grafik nicht ganz so pixelfrei und perfekt animiert wie bei Tomb Raider oder MDK. Aber: Der Mix aus erstklassiger Story und traumhafter Atmosphäre macht alles andere locker wett. Wer Märchen und Fantasygeschichten liebt, kommt auf jeden Fall auf seine Kosten. Also nicht schlafen, sondern kaufen und träumen! «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadroSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	710 MB (2 CDs)/30 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Cryo	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	83%	Sound:	79%
Genre:	3D-Action-Adventure		

86% Einzelspiel — **-** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Verträumt, verrückt, vielfältig, faszinierend und fesselnd «

Overboard! • Action

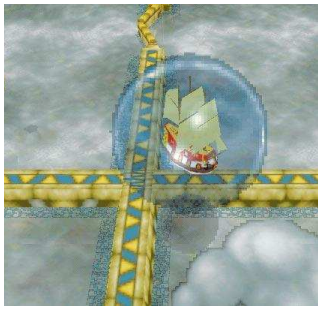
SEGELTÖRN



Wir haben's ja immer gewußt: Computerspiele bilden. Wer dem Action-Adventure Overboard! frönt, erfährt jedenfalls so einiges über die Zeit, als Piraten noch in mächtigen Galeonen über die Weltmeere segelten. Zum Beispiel, daß die Freibeuter bereits Cruise Missiles hatten, sich mit Ufos herumschlagen mußten und eine primitive Art der Enterprise-Beam-Technik kannten...



Overboard! ist im Grunde ein Actionspiel, es beinhaltet aber außerdem kleinere Puzzles. Der Spieler steuert ein Piratenschiff übers Meer, immer auf der Suche nach lohnenden Schätzen. Er sieht das Geschehen von schräg oben, wobei drei 3D-Kameraperspektiven zur Verfügung stehen. Käpt'n Pixelbart trifft auf feindliche Galeonen und andere Wasserfahrzeuge und Fluggeräte, und er muß feindliche Städte einnehmen, indem er deren Abwehranlagen lahmlegt. Außerdem finden sich mehr oder weniger leicht zu entdeckende Schalter, die neue Wege freimachen. Nützlich ist die Automap, deren Umfang durch das Einsammeln der im Wasser herumschwimmenden Flaschenpost zunimmt. Sind alle Flaschen eingesackt, muß man nur noch zum Zielpunkt und gelangt in den nächsten Level.



Einer der vielen netten Effekte: In solchen Blubberblasen kann das eigene Piratenschiff manche Hindernisse überfliegen.

Augenklappe zu und durch!

Erschwert wird die Reise durch tödliche Hindernisse (u.a. gigantische Kreissägen, feuer- oder kanonenkugelspeiende Geschütztürme und bewegliche Wände). Dem aufmerksamen Beobachter wird schnell klar, warum Piraten Augenklappen trugen: Man tut sich beim millimetergenauen Navigieren einfach viel leichter... Glücklicherweise funktioniert die Steuerung des Schiffes sehr exakt, egal ob man die Tastatur oder ein Gamepad bevorzugt.

Die Gegnervielfalt ist erstklassig, sie reicht von normalen Schiffen über bombenwerfende Papageien und explodierende Fische bis zu Ufos, die einem per Fangstrahl Matrosen (und damit Lebensenergie) vom blank polierten Deck stibitzen. Zu Beginn hat die Galeone nur Kanonen als Bewaffnung, doch bald

VERGLEICH

Vom Handling ist Overboard! gut mit dem sehr arcadelastigen Panzer-Shooter Mass Destruction vergleichbar, wobei bei letzterem freilich keinerlei Adventureanleihen zu finden sind. Sehr gut im Rennen liegt bei den Action-Adventures nach wie vor die futuristische Rambo-Variante Crusader: No Regret.

Crusader: No Regret	84
Overboard!	78
Mass Destruction	69



Immer wieder muß sich der Spieler mit feindlichen Galeonen herumschlagen. Schiffe versenken bekommt eine neue Bedeutung.



Flaschengeister sind nicht immer freundliche Gesellen, wie der Endgegner im 20. Level eindrucksvoll unter Beweis stellt.

DIE FÜNF REGIONEN

Nur äußerst geschickte, kampferprobte und überlegt handelnde Freibeuter werden Overboard! wegen des ziemlich hohen Schwierigkeitsgrades knacken und durch alle 20 Levels schippern. Der Aufwand lohnt sich jedoch: Immerhin durchfährt der digitale Kapitän fünf grafisch abwechslungsreiche Regionen. Am Ende stellt sich jeweils ein charakteristischer und riesiger Obermotz zum Duell. Die Karibik wartet mit Sonnenlicht, Palmen und grünen Hügeln auf. Düster und dschungelbewachsen präsentiert sich die Inka-Welt mit ihren großen Steingebäuden und dem grünen Meeresspiegel. Die Arktis läßt selbst harte Piraten wegen der schnee- und eisbedeckten Hänge frösteln. Nicht zuletzt aufgrund des ständig herrschenden Smogs wirkt die Industrieregion äußerst realistisch. Und im sandig gestalteten Orient würde sich selbst Käpt'n Dotterbart wie Sindbad fühlen.



So einladend die Karibik sein mag, bei Overboard! ist keine Zeit für Urlaub. Nur im Heimathafen darf man sich erholen.



Wie am Amazonas dürfen sich die Piraten in der Inkawelt fühlen, wenn es durch schmale, grüne Dschungelflüßchen geht.



Trotz eis- und schneebedeckter Hänge wird es Freibeutern in der dritten Region angesichts heißer Seegefechte nie kalt.



Der 3D-Hardwarebeschleunigung ist es zu verdanken, daß die Smogeffekte in der Industriewelt sehr transparent wirken.



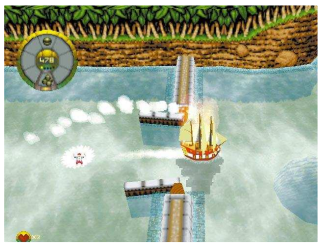
Auf Sindbads Spuren wandelt man im Orientszenario. Unter anderem wird das Schiff von fliegenden Teppichen attackiert. Auch die Gebäude wirken wie aus Tausendundeiner Nacht. Der Ozean erstrahlt in saphirblau und wird von sandigem Untergrund eingerahmt.

KOMMENTAR



» *So macht das Piratenleben Spaß. Am auffälligsten an Overboard! ist, daß es in jedem Level etwas Neues zu entdecken gibt. Trotzdem bleibt der Spielverlauf in jedem Level sehr ähnlich, deshalb reicht es nicht für einen Sprung über die 80-Prozent-Marke. Overboard! ist zwar nicht unfair, Einsteigern sitzt aber trotzdem wegen des sehr hohen Schwierigkeitsgrades die Frustgefahr im Nacken. Daran ändert selbst die eigentlich vorbildliche Kombination von Save- und Paßwortfunktion kaum etwas. Freunde von superactionlastigen Games seien ebenso gewarnt: Ab und zu geht es eher gemächlich zu, weil das Schiff mit viel Geschick und Fingerspitzengefühl an gefährlichen Hindernissen vorbeigelotst werden muß.* «





Oben: Im Multiplayermodus geht's zum Duell. Je näher die Schiffe zusammenkommen, desto stärker zoomt die Karte heran.
Links: Gefährlich wird's, wenn das Schiff Feuer fängt. Ist kein Wasserfall zum Löschen in der Nähe, kann man nur noch hoffen.

kommen Luftabwehrraketen, Minen, Wasserbomben, Flammenwerfer und eine selbstzielende Blitzschleuder hinzu. Außerdem gibt es Power-Ups, die das Wasserfahrzeug aufmotzen und zum Beispiel in einen Dampfer (verteufelt schnell) oder in ein Luftschiff verwandeln. Geysire dürfen als Sprunghilfe mißbraucht werden. Teleporter dienen als schnelle Fortbewegungsmöglichkeit. Eroberte Städte bringen zwei Vorteile: Zum einen darf der Spieler den Level von dort weiterspielen, nachdem er versenkt wurde, außerdem finden sich Munition und Erste-Hilfe-Kisten zum Aufbessern der Lebensenergie.

Niedliche Comicgrafik

Die Comicgrafik ist verspielt und detailverliebt. Das Schiff schaukelt und wippt so lustig über die Wellenkämme, daß Landratten fast seekrank werden könnten und sich fragen dürften, warum Kapitän Holzbein eigentlich nie umfällt. Augenfällig sind die herrlichen Transparenzeffekte bei Nebel und Explosionen. Wenn die Galeone Feuer gefangen hat, verlassen die (Pi-)Ratten mit einem beherzten Sprung das im schlimmsten Fall sinkende Schiff. In solchen Fällen hilft nur eine Dusche unter einem Wasserfall.

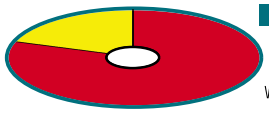
Schade, daß der Multiplayermodus eher stiefmütterlich ausgefallen ist. Zwar gibt es zehn zusätzliche Levels. Sich in den labyrinthartigen Spielfeldern zu duellieren, hat aber weniger Charme als eine Solotour.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, 3D-Karte, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, Direct 3D		
Multiplayer:	2 an einem PC, 5 per gelinkten SideWinder-Gamepads		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	165 MB/304 KB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	85%	Sound:	79%
Genre:	Action-Adventure		

78% Einzelspiel

70% Multiplayer



» *Für Genrefans gilt: Unbedingt die Segel setzen!* «

Disneys Hercules Action-Spiel • Jump&Run

FAMILIENHELD

Die Kleinen waren am Adventssonntag mit ihren Eltern im Kino. Hercules von Disney erheiterte dort ihr Gemüt und erfüllte in den folgenden Nächten ihre Träume. Wie groß war da die Freude, als das Christkind an Weihnachten dazu noch das Disney Hercules Action-Spiel auf den Gabentisch legte!

So oder so ähnlich stellt man sich das sicher bei Disney vor, und so könnte es auch laufen. Denn Disneys Hercules Action-Spiel, in dem die wichtigen Charaktere aus dem Film wieder auftauchen, ist ein gelungenes, kinderfreundliches Jump&Run, in dem in drei Welten mit insgesamt neun Levels jede Menge Abwechslung geboten wird. Zu dem besonderen Reiz dieses Programms tragen enorm die gelungenen Animationen bei, mit denen die Eskapaden des Helden in Szene gesetzt wurden: Egal ob Hercules Steine schleppt oder mit einem heftigen Sprung die Erde zum Wanken bringt – alle Aktionen könnten genausogut direkt aus dem Trickfilm stammen. Auch das durchweg faire Leveldesign überzeugt: Optisch witzig umgesetzte Hindernisse im Pseudo-3D-Look und das sehr weiche Parallaxscrolling kommen dem Spielspaß ebenso zugute wie der fröhliche CD-Audio-Soundtrack.

Fingerübung

Da Hercules über ein Repertoire von über zehn verschiedenen Moves verfügt, ist die Tastenbelegung dieses Jump&Runs ziemlich üppig ausgefallen – aber auch PC-geübte Kinder werden damit sehr schnell zurechtkommen und sich freuen, wenn sie dem Helden einen „Superschlag" und diverse andere Kunststücke entlocken können.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Mit Hercules hat Disney Interactive ein Jump&Run im Programm, das fast nahtlos an frühere Erfolge wie Aladdin anknüpft. Pluspunkte verbucht das Spiel vor allem durch die typische Disney-Optik, die gut ansprechende Steuerung und die unterhaltsamen Aufgabenstellungen, die sich mit etwas Überlegung auch von Genre-Neulingen lösen lassen. Ideal für Eltern, die ihren Sprößlingen ein „nettes" PC-Spiel zu Weihnachten schenken wollen. «



Bevor Sie sich ins Jump&Run-Vergnügen stürzen, dürfen Sie sich zurücklehnen und das trickfilmreife Intro genießen.



Manchmal muß Hercules herumliegende Steine als Plattform benutzen, um zu höhergelegenen Ebenen vordringen zu können.

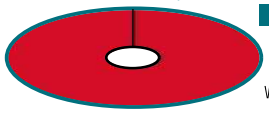


Mit diversen Spezialfähigkeiten kann Hercules seinen Gegnern bei Bedarf kräftig einheizen.

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, CD-Audio		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	243 MB/46 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Disney Interactive	Veröffentlichung:	November 1997
Grafik:	75%	Sound: 82%	Genre: Jump&Run

75% Einzelspiel

– % Multiplayer



» Typisch Disney: niedlich und sauber «

Excalibur 2555 AD • Action-Adventure

IMITATION



Nicht gerade sehr dynamisch gestalten sich die Kämpfe in Excalibur 2555 AD, da Beth nur drei verschiedene Moves beherrscht.

Zuerst war es Myst, dann C&C, und jetzt ist Tomb Raider dran: Sobald ein innovatives Spielkonzept Erfolg hat, stürzen sich die Nachahmer darauf und klonen, was das Zeug hält. Daß nicht jede weibliche Hauptdarstellerin in einem 3D-Action-Adventure das Charisma einer Lara Croft hat, führt nun Telstars Excalibur 2555 AD deutlich vor Augen.

Als „Tomb Raider mit Schwert" wurde Excalibur 2555 AD wiederholt bezeichnet. Hauptdarstellerin Beth schlägt sich jedenfalls mit selbigem durch 13 Levels, um schließlich das sagenhafte Schwert Excalibur aus den Händen von zeitreisenden Banditen zu retten. Beth tritt zwar mit blondem Zopf und ultrakurzem Röckchen an, hat gegenüber Lara aber wesentlich eingeschränktere Bewegungsmöglichkeiten: Sie kann weder springen noch Steigungen überwinden – von akrobatischen Einlagen ganz zu schweigen. In den Kämpfen mit Skorpionen, Skeletten und Keulenschwingern legt sie zudem das schwerfällige Gemüt eines Brauereigauls an den Tag – ganze drei Moves beherrscht sie mit ihrer Waffe und führt diese auch noch äußerst lahm aus.

Ähnlich hausbacken wie die Heldin gestaltet sich der Spielverlauf: herumstehende Personen ansprechen, gewünschten Gegenstand besorgen, Belohnung entgegennehmen, nächste Person ansprechen. Unterwegs macht man die paar obligaten Baddies platt oder entzieht sich ihnen durch Flucht. Immerhin: Man kann sich vieler Gegner entledigen, ohne „Hand anzulegen", indem man sie in die zahlreich vorhandenen Fallen lockt. Zuweilen gibt es versteckte Räume zu entdecken, die entweder nichts, Power-Ups, Schlüssel oder aber auch weitere Gegner enthalten. Im großen und ganzen glänzt das Leveldesign nicht gerade durch Abwechslungsreichtum – viele Räume sehen fast gleich aus, was zur Orientierung ein ständiges Umschalten zur Automap notwendig macht. Eines hat Beth ihrer Konkurrentin Lara jedoch voraus: Sie verfügt über magische Fähigkeiten. Nach in den Levels verteilten „Rezepten" mixt sie einfache Zauber, die ihr beim Lösen der Puzzles helfen. Nett, aber nicht spektakulär.

Technisches Mittelmaß

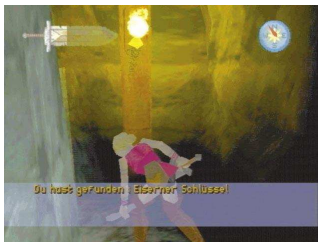
Sie nehmen Beth vornehmlich aus der Verfolgerperspektive wahr. Wer sich bei der Tomb Raider-Grafik an den Clipping-Fehlern störte, wird an Excalibur 2555 AD ebenfalls keine Freude haben – besonders im Nahbereich kommt es hier immer wieder zu den abenteuerlichsten Polygon-Konstellationen. Auch mit dem Sound kann Telstar keinen Blumentopf gewinnen: Während die Musikuntermalung wenigstens für eine gewisse Zeit anspricht, ist die unprofessionelle Sprachausgabe ohne zugeschaltete Untertitel kaum zu verstehen.



Solche Torbögen sieht man selten in den einförmigen Levels.



Das Schwert in der linken oberen Ecke fungiert als Energiebalken.



Immer wieder findet Beth unterwegs diverse Power-Ups.

Sehr leicht von der Hand geht die Tastatursteuerung mit ihrem überschaubaren Befehlsrepertoire – nur die Anwahl der Gegenstände im Inventory wurde umständlich gelöst. Ärgerlich ist, daß die Entwickler dem Spieler keine Möglichkeit geben, jederzeit abzuspeichern – erst nach Beenden eines Levels „merkt" sich Windows 95 den Spielstand. Da Excalibur vollständig von CD läuft, kommt es immer wieder zu kleinen Stockungen beim Nachladen.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Ausgerechnet fast zeitgleich mit Tomb Raider 2 wurde der Release für Excalibur angesetzt, und einem solchen Kaliber ist das Programm einfach nicht gewachsen. Die Grafik wirkt nur mit 3Dfx-Karte ansehnlich, und spielerisch wird kein einziges Feature geboten, das Excalibur zu einer ernsthaften Alternative zu Core Designs Vorzeigeprodukt machen könnte – der ganze Trubel um Lara ist halt doch nicht nur Hype! «

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	Direct3D, 3Dfx, CD-Audio		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	533 MB/0 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Telstar	Veröffentlichung:	Oktober 1997
Grafik:	49%	Sound: 53%	Genre: Action-Adventure

49% Einzelspiel — **– %** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Laras kleine, pummelige Schwester* «

Mageslayer • Action

SCHLACHTPLATTE

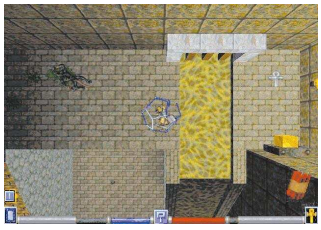
Raven Software schlagen wieder zu – und das buchstäblich: Als bärtiger Zwerg mit Riesenhammer, als Magier, Inquisitor oder Erzdämon werden Sie in die Dungeons geschickt, um mit dem Fantasy-Monstergesocks einmal gründlich aufzuräumen...



Mit Hilfe eines Schildzaubers kann sich der gedrungene Erdlord für kurze Zeit besser vor den Attacken der Gegner schützen.



Mit dem magischen Hammer hält man sich die Kerle vom Hals.



Ein Sprung zum Schalter, und der Levelausgang öffnet sich.

Mageslayer gehört zu den Spielen, bei denen eine abstruse Hintergrundstory dem seichten Spielprinzip noch eine Spur von Epik mitgeben will. Im Grunde jedoch dreht sich auch in diesem Fall alles nur um das eine: anstürmende Gegner ins Nirwana schicken, Power-Ups einsammeln, tückischen Fallen aus dem Weg gehen, Schalter umlegen, Ausgang finden. Nächster Level: Gegner ins Nirwana schicken, Power-Ups einsammeln...und so weiter. Der einzige Unterschied zu tausend anderen Spielen dieser Art ist, daß Sie die Metzeleien aus der Vogelperspektive verfolgen und so echte Panikgefühle bekommen, wenn Ihr Männchen von dicken Blitzewerfern eingekesselt wird.

Splatter-Look

Dennoch macht Mageslayer zumindest für eine Weile richtig Spaß – das liegt vor allem an der Gestaltung der Spielfiguren, die genau wie die Gegner trotz ihrer Winzigkeit ein mordsmäßig wichtiges Gehabe draufhaben: All ihre Aktionen in den 30 Levels steuern Sie bequem per Tastatur, ob es nun ein effektvoller Hammerwurf gegen einen keifenden Widersacher ist oder der Sprung über einen Lavakanal. Unterwegs stoßen Sie auf die verschiedensten Goodies, mit denen Sie Ihr Männchen allmählich zu einem mächtigen Kämpfer heranreifen lassen können; neben Extraleben und Mana zum Zaubern finden sich besonders in Kisten recht nützliche Upgrade-Schätze. Während das Slayer-Vergnügen allein relativ schnell an Reiz verliert, sorgen die Multiplayeroptionen für mehr Langzeitmotivation: Bis zu 16 Spieler können sich über IPX, TCP/IP, Modem oder Direct Connect in drei verschiedenen Modi durch die Dungeons schlagen.

Herbert Aichinger



Mit der „\"-Taste holt man sich das ansonsten versteckte Inventory auf den Screen, um beispielsweise einen wirkungsvolleren Zauber oder ein Heilungs-Icon zu aktivieren.



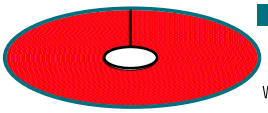
KOMMENTAR

» Trotz vieler netter Details wie der zoombaren Top Down-Grafik, den Zauberspruch-Upgrades, den vier unterschiedlichen Spielfiguren und dem düsteren Soundtrack birgt Mageslayer eigentlich nicht allzuviele Überraschungen – nach ein paar Levels, die im Grunde immer gleich ablaufen, ist einfach die Luft raus. Gegner derber Splatter-Effekte sollten um diese schwarzhumorige Monsterschlachterei sowieso einen großen Bogen machen. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, Direct3D		
Multiplayer:	IPX, TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	119 MB/102 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Raven/GT Interactive	Veröffentlichung:	November 1997
Grafik:	75%	Sound:	73%
Genre:	Action		

59% Einzelspiel

62% Multiplayer



» *Nur kurzzeitig amüsante Monsterhatz* «

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse • Echtzeitstrategie

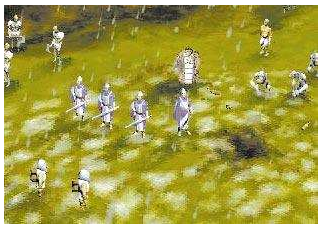
SAGENHAFT

3D-Action und Echtzeitstrategie sind momentan die erfolgreichsten Genres. Was liegt näher, als beides zu kombinieren und ein 3D-Echtzeitstrategiespiel zu machen? Normalerweise scheitern derartige Kreuzungen am Inhalt oder der Spielbarkeit. Und das auch noch von einer Softwareschmiede, die hauptsächlich Programme für den Macintosh entwarf. Die Skepsis hielt aber nur kurz vor, und statt dessen machte sich Begeisterung breit.

Zum großen Rabatz zwischen den guten und bösen Mächten kommt es in Myth nur selten, dann jedoch gewaltig. Widerstand ist fast zwecklos, denn der Umschwung wird von einem schizophrenen Gott angeführt, dessen Gemütsschwankungen alle paar tausend Jahre einen großen Krieg provozieren. Das gute Volk läßt jedoch die Hoffnung nicht sinken und schickt die besten Soldaten und Befehlshaber auf die Schlachtfelder. Zur schrägen Vorgeschichte paßt das Spiel bis ins Detail. Myth präsentiert sich ähnlich wie Dungeon Keeper als eine humorvolle Satire auf den immerwährenden Konflikt von Gut und Böse. Anstelle von witzig animierten Folterkellern und Hühnerfarmen treten die überzogenen Darstellungen der Echtzeitgefechte sowie technisch hervorragende Zwischensequenzen zu skurrilen Ereignissen. Besonders Freunde des schwarzen Humors werden die barbarischen Szenen auf den Schlachtfeldern zu schätzen wissen, während zarte Gemüter eventuell erschauern.

Explosive Ballistik

Richtig innovativ zeigt sich Myth im Spielinhalt. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Genrevertretern wird auf eine Wirtschaftskomponente vollständig verzichtet. Basisaufbau und Einheitenproduktion existieren nicht. Der Schwerpunkt liegt auf Taktik und Action. Für langfristige Strategien ist in den chaotischen Schlachten kein Platz. Zu schnell kann sich das Blatt wenden. Etliche Faktoren in Myth sind nämlich zufallsbedingt oder so komplex, daß sie sich unmöglich vorhersehen lassen. Dabei hält sich das Spiel aber genau an die Regeln der Physik. Explosionen, egal ob sie durch Minen, Bomben oder Zaubersprüche hervorgerufen werden, führen des öfteren zu unliebsamen Kettenreaktionen, die nicht nur in die Reihen der Feinde tiefe Lücken reißen. Für den Spieler bedeutet das nur, daß nach dem Erfolgsprinzip Nr. 1 vorgegangen werden muß: „Safe often, safe early". Ohne die richtige



Im Regen verlöschen die Molotowcocktails der Zwerge.



Zwischensequenzen in Zeichentrick erzählen die Story.



Neben den gemäßigten Zonen gibt es auch Wüste und Schnee.



Von der Anhöhe aus haben die beiden Bogenschützen und der Zwerg kein Problem, die Feinde ins Meer zurückzutreiben.



Die Zombies haben keine Chanc, denn die gesamte Schlucht ist vermint. Bogenschützen und Zwergen sorgen für den Rest.



Im Nahkampf zerhacken Berserker jeden Fein in Sekunden.

Taktik läuft aber auch in Myth nichts. Wer eine Mission völlig falsch angeht, wird auch mit extrem viel Glück beim zehnten Versuch kaum Erfolg haben.

Ritterspiele

Zwar gibt es in Myth nicht sonderlich viele verschiedene Einheiten, aber das nötige Spektrum für differenzierte Taktiken wird schon von Kämpfern, Berserkern, Bogenschützen und Priestern alleine erreicht. Darüber hinaus sorgen spezielle Einheiten wie die Zwerge für gelungene Unterhaltung. Die bärtigen Wichtelmänner werfen nämlich mit ihren Molotowcocktails um sich oder legen hinterhältige Minenfelder. Geschickt eingesetzt, kann so ein kleinwüchsiger Sprengmeister ganze Horden Zombies für immer zur letzten Ruhe betten. Unabhängig von Kommandos des Spielers entwickeln alle Figuren ein gewisses Eigenleben und sind teilweise unberechenbar. Wenn ein Zwerg seinen Molotowcocktail genau vor den eigenen Füßen fallen läßt, weiß man genau, was damit gemeint ist. Hier lassen sich allerdings diverse Vorsichtsmaßnahmen treffen. Egal ob Bogenschützen oder Zwerge, von einer Anhöhe aus wird die Reichweite deutlich erhöht, was derartige Mißgeschicke verhindern kann. Das dreidimensionale Terrain dient zudem als Schuß- und Sichthindernis. Es gibt nichts unerfreulicheres, als nach dem Erklimmen eines Walls festzustellen, daß man in eine gehässige Falle getappt ist. Wie ein Hohn erscheint hier die kaltblütige Mitteilung des Computers, daß die eigene Schar weiter und unwiederbringlich dezimiert wurde. Das ist besonders ärgerlich, wenn einige der Krieger schon tüchtig Erfahrung gesammelt haben und damit sehr viel effektiver gegen den Feind vorgehen könnten. Die 25 Missionen von Myth bilden eine zusammenhängende Kampagne. Welche Truppen in der nächsten Mission zur Verfügung stehen, wird aber nur durch den jeweiligen Level bestimmt. Sollten erfahrene Überlebende von der gleichen Truppenart vorkommen, so werden diese automatisch übernommen.

Ansichten

Bisher noch ungesehen ist die Art der Perspektive in Myth. Aus der schrägen Vogelperspektive sehen Sie einen Ausschnitt der 3D-Umgebung, der auf der Minimap korrekt als Trapez eingezeichnet ist. Sie können die imaginäre Kamera um 360° drehen, wodurch sich das Trapez logischerweise gleichzeitig dreht und verschiebt. Außerdem darf der Bildausschnitt gescrollt und gezoomt werden. Die Einstellung der Ansicht ist etwas gewöhnungsbedürftig, ist aber ähnlich wie in Dungeon Keeper recht praktisch. Ansonsten steuert sich Myth wie ein klassisches Echtzeitstrategiespiel, mit der Ausnahme, daß sich aktivierten Truppenteilen mit einem einfachen Tastendruck Standardformationen zuteilen lassen! Bogenschützen ordnen sich so automatisch zu einem offenen Halbkreis an, um einzeln anstürmende Gegner von allen Seiten mit Pfeilen einzudecken. Etwas aus der Rolle fällt im Vergleich zur hohen Qualität der Grafik die spärliche Sprachausgabe. Dafür können die realistisch klingenden Soundeffekte überzeugen. Bungie (http://www.bungie.com) bietet für Myth einen Treffpunkt für Spieler, die sich mit bis zu sieben Gegnern über das Internet messen können. Gleichermaßen sind natürlich auch bis zu acht Spieler im Netzwerk oder zwei über Modem möglich. Gerade auf den riesigen Karten macht Myth im Mehrspielermodus einen höllischen Spaß.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICH

Myth ist extrem actionlastig, selbst das hektische Z hat einen geringeren Actionanteil. Soundeffekte und Animationen sind zwar nicht so gut gelungen wie in Dungeon Keeper, dafür sorgt die innovative Perspektive und die Grafikengine von Myth für eine willkommene Abwechslung zu den starren Vogelperspektiven. Ein besonderes Lob hat die Darstellung des Terrains verdient. Die Topographie ist klar erkenntlich, ohne dabei so steril wie bei Total Annihilation zu wirken. Andererseits fehlt in Myth komplett der Basisbau, und die einzelnen Missionen lassen sich mit etwas Glück – und wenn man weiß, wie – relativ schnell lösen. Diese fehlenden Charakteristika klassischer Echtzeitstrategiespiele wie WarCraft 2 macht Myth unter anderem durch seinen enormen Spielwitz wieder wett.

Dungeon Keeper	*90%*
Total Annihilation	*86%*
Myth	*85%*
Warcraft 2	*84%*
Z	*84%*

KOMMENTAR

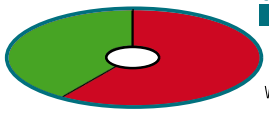


» Myth ist ein actiongeladenes, taktisches Vergnügen der Extraklasse, allerdings nicht für jedermann. Ein Großteil des Spielspaßes entsteht nämlich durch die satirische Art der Schlachtendarstellung. Als besonders faszinierend empfand ich die exzellente Darstellung der Topographie, das abwechslungsreiche Missiondesign, das immer wieder Überraschungen bereithält, und die realistische Umsetzung der physikalischen Gesetze bei allen Explosionen. Strategen dürften den zu hohen Zufallsfaktor bedauern, der einem hin und wieder die Planung über den Haufen wirft. Nicht gerade für Einsteiger ist zudem der hohe Schwierigkeitsgrad geeignet. Trotzdem kann Myth durch die gelungene Atmosphäre und die witzige Spielidee begeistern. Das PC ACTION Gold hat es sich in jedem Fall schon für die innovative Grafikengine verdient. «

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, 3Dfx		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzw., Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	600 MB/220 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Bungie/Eidos	Veröffentlichung:	November 1997
Grafik:	90%	Sound:	80%
Genre:	Echtzeitstrategie		

85% Einzelspiel

88% Multiplayer



» Actionlastiges Echtzeitstrategie aus freier 3D-Ansicht «

Der Industriegigant – Mission-CD • WiSim

ERGEBNISKOSMETIK

Bomico und JoWood Productions landeten mit dem Industriegiganten den Überraschungshit des Sommers. Noch immer befindet sich die motivierende WiSim unter den Top 20 der Verkaufscharts, und schon liefern die Österreicher Nachschub für angehende Milliardäre.

Der Missions-Silberling beherbergt zwar nur rund 16 Megabyte an komprimierten Dateien, doch hiermit sei wieder einmal bewiesen, daß Quantität nicht zwangsläufig über Qualität entscheidet. JoWood packte nicht nur neun neue Szenarien und neun Einzelmissionen auf die Schillerscheibe, auch spielerisch ändert sich Grundsätzliches. Endlich sind Sie bei Ihren Warentransporten nicht ausschließlich auf Lkws und Eisenbahn angewiesen, sondern können auch per Flugzeug und Schiff Ihre Güter an den Mann bringen, was gerade für Industrien mit hoher Gewinnerwartung und geringer Transportkapazität (z. B. Schmuck) absolut rentabel funktioniert. Mit dem Baubedarfshandel der Papier- und Druckindustrie stehen drei zusätzliche Produktionsketten zur Verfügung, die 14 neue Produkte hervorbringen.

Neues Spiel, neues Glück

Mehr Übersicht und Komfort auch bei der Benutzerführung: JoWood liefert die lang angemahnten Übersichtsgrafiken für Lagerbestände nach und erlaubt auf der Karte jetzt großflächiges Heben und Senken der Landschaft. Eine Abrißautomatik kümmert sich um die selbständige Eliminierung von bebauten Gebieten. Neue Stadtgebäude (Uni, Theme Park) erhöhen die Attraktivität der Metropolen, über den Editor, wo jetzt Rohstofflieferanten frei plaziert werden können, ist das zusätzliche Grafikset Südeuropa anwählbar.

Christian Bigge



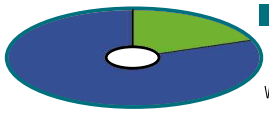
KOMMENTAR

» Mit Mission-Packs ist das so eine Sache! Oft ändern diese am Spiel rein gar nichts und dienen nur dem Zweck, beim Kunden mit ein paar zusätzlichen Gimmicks erneut abzukassieren. Beim Industriegiganten ist das zum Glück anders. Viele Kritikpunkte am guten Original wurden ausgemerzt, die Ergänzungen sind sinnvoll und spielspaßfördernd. Ich hätte mir einen Multiplayer-Modus gewünscht, doch auch so stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis. Aber IG Teil 2 kommt bestimmt, oder, JoWood? «

Mindestens:	486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95, Vollverison		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/CD-Audio		
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	16/zusammen 115 MB	Preis:	ca. DM 35,-
Hersteller:	JoWood Productions	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	82%	Sound:	69%
Genre:	WiSim		

83% Einzelspiel

- % Multiplayer



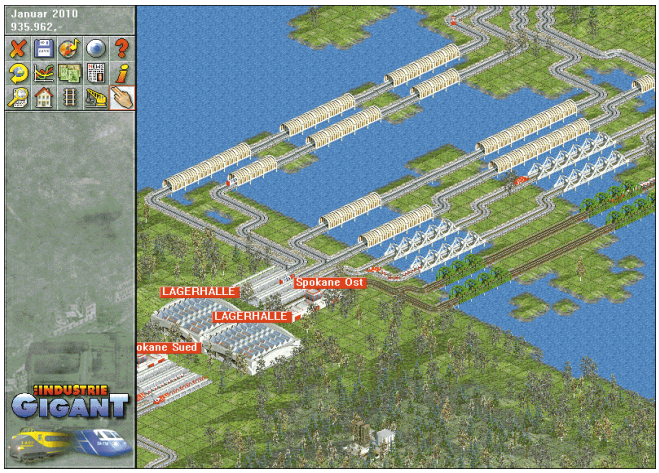
» Gehaltvolles Update, auf jeden Fall lohnenswert «



Um Bauplätze zu schaffen, dürfen nun Kacheln bis zu fünf mal fünf Feldern Größe auf Knopfdruck angehoben oder gesenkt werden.



Flugzeuge sind durch ihre hohe Geschwindigkeit sehr effizient, wenn Sie für eine maximale Ausnutzung der Transportkapazität sorgen.



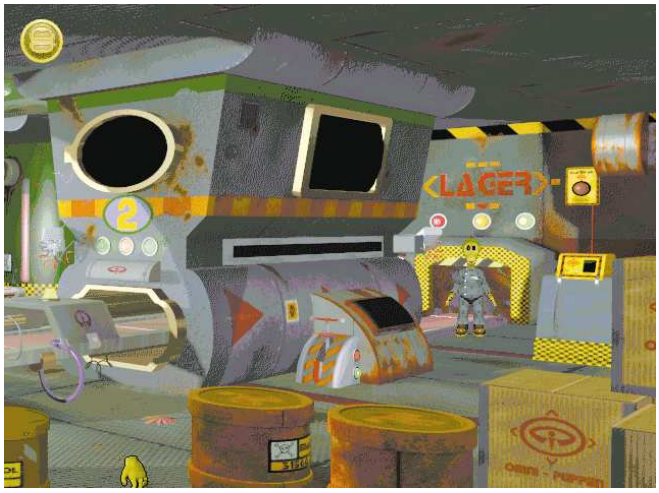
Noch immer etwas fitzelig: Der Aufbau des Schienensystems erfordert genaueste Planung, sonst droht das Verkehrs-Chaos.

Floyd • Adventure

GUTER ORBIT

PC ACTION GOLD

Übermut tut selten gut, behauptet ein alt(klug)es Sprichwort, und diese Weisheit gilt nicht nur für uns Erdenbürger, sondern auch für alle anderen Wesen, die sich im Universum herumtreiben. Floyd, ein kleiner Außerirdischer, der seine künstlerische Ader bei der Gestaltung von Kornkreisen auslebt, bekommt dies unvermittelt zu spüren, als er sich mit seinem Raumschiff ein paar schwungvolle Extravaganzen erlaubt und dabei einen Satelliten seines Arbeitgebers rammt...



Für die Flucht von Cygnus Alpha braucht Floyd starke Nerven.

Eigentlich sollte man nicht glauben, daß Floyds Mißgeschick gravierende Folgen haben würde, denn auf seinem Heimatplaneten sind alle Bewohner glücklich und zufrieden. Harte Worte bilden eher die Ausnahme – so scheint es zumindest. Hinter dem allumspannenden Friede-Freude-Eierkuchen-Gefühl steckt jedoch der große Herrscher Omnibrain, ein formloser, umherwabbelnder Glibberhaufen, der seine „Schäfchen" mit eiserner Hand regiert und mit Hilfe von zwangsweise verordneten Glückspillen bei Laune hält. Omnibrains Untertanen tun gut daran, diese „Medizin" regelmäßig zu schlucken und sich in der Öffentlichkeit niemals anders als mit einem breiten Lächeln im Gesicht blicken zu lassen. Demjenigen, der es wagt, seine schlechte Laune vor allen Mitbürgern zur Schau zu tragen, droht nämlich ein unfreiwilliger Aufenthalt auf dem Gefängnisplaneten Cygnus Alpha zwecks Persönlichkeits-Umstrukturierung. Auch Floyd landet in diesem Alien-Alcatraz und lernt dort die resolute Dolores kennen, die ihm nicht nur bei der Flucht behilflich ist, sondern auch eine wichtige Rolle in der geheimen Widerstandsbewegung gegen Omnibrain spielt. Eher wider Willen läßt sich der schüchterne Floyd von ihr als Rebell anwerben und kämpft von nun an für den Untergang des Omnibrain-Regimes.



Schöne neue Welt

Veteranen, die schon die beiden Simon the Sorcerer-Adventures gespielt haben, werden in Floyd sofort den typischen, respektlosen Humor des Designers Simon Woodroffe wiedererkennen – das von ihm so geliebte Stilmittel der Parodie findet auch diesmal wieder reichlich Anwendung, wird aber nun wesentlich subtiler eingesetzt. Nicht mehr der sarkastische Rundumschlag auf alle erdenklichen Kultphänomene aus Film, Funk und Fernsehen steht im Mittelpunkt, sondern ein Gesamtkonzept, das eigene Ideen mit Elementen aus der zeitgenössischen utopischen Literatur zu einer hintergründigeren, aber dennoch überaus unterhaltsamen Mischung verbindet. So kann die „glückliche" Gesellschaft Omnibrains mit ihren Gute-Laune-Pillen ihre Wurzeln in Aldous Huxleys Roman Brave New World kaum verleugnen, und eine Szene, in der Floyd von zwei



Eine der zigtausend Verordnungen Omnibrains besagt: Niemals ohne Helm und Lederjacke das Weltraum-Bike besteigen!

Darth Vader-Verschnitten gefoltert wird, zitiert fast wörtlich Orwells 1984.

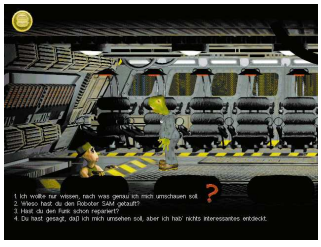
Armband-Orakel

Spielerisch präsentiert sich Floyd als klassisches Point & Click-Adventure, in dem Sie mit einem sensitiven Mauscursor den Bildschirm nach mehr oder weniger versteckten Hotspots absuchen. Mit der rechten Maustaste führen Sie dann gegebenenfalls Aktionen wie Nehmen, Betrachten, Benutzen oder Kombinieren aus oder verstauen ein aufgespürtes Item zunächst einmal in Ihrem Inventory. Letzteres trägt Floyd kurioserweise an seinem Handgelenk mit sich herum – es ist nämlich Bestandteil des sogenannten Orakels, eines Universalgeräts zur Verwaltung von Daten und Gegenständen aller Art. Dort haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre Spielstände zu speichern oder auf die Omnibrain-Datenbank mit ihren nützlichen Informationen zuzugreifen.

So genial die Lösung mit dem Orakel zunächst auch scheinen mag, erweist sie sich spielerisch immer wieder als Hemmschuh: Über ein kleines Icon in der linken oberen Ecke des Screens haben Sie zwar fast jederzeit Zugriff auf das Orakel (außer wenn Sie gerade den schießwütigen Roboter SAM steuern), aber nach einer Weile wird es ziemlich lästig, wenn man für jedes Item, das man aus dem Inventory braucht, einen Extra-Bildschirm aufrufen muß. Ähnliches gilt für die Mehrfachbelegung der rechten Maustaste, die oft unverhältnismäßig viele Klicks erforderlich macht, wenn man beispielsweise zwei Gegenstände miteinander kombinieren will.



Ein falscher Schritt, und die Alarmanlage macht einen ohrenbetäubenden Lärm.



Floyd und Dolores haben soeben eine abenteuerliche Flucht im Transporterschiff hinter sich.

Gehirnwäsche

Ganz im Gegensatz zum aktuellen Trend legt Floyd wie in traditionellen Grafik-Adventures das Hauptgewicht auf abwechslungsreiche und teilweise knackig schwere Puzzles, die dem logischen Denkvermögen des Spielers manchmal recht ungewohnte Verrenkungen abverlangen. Eine vergleichsweise einfache Übung ist da noch, Floyd die richtige

GEHIRNAKROBATIK

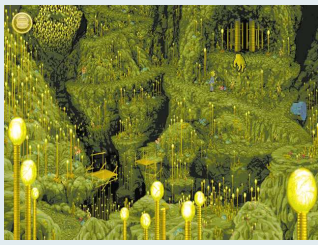
Im folgenden sehen Sie, auf welch naheliegende Weise man einen Eingeborenenstamm zum Reparieren einer zerstörten Brücke animieren kann.



Irgendwie müssen Floyd und SAM über diese Brücke, aber ohne fremde Hilfe geht es nicht.



Schicken Sie SAM auf den Berg. Schießwütig wie er ist, wird er den Vogel vom Himmel holen.



Wechseln Sie wieder zu Floyd – er geht nach draußen und findet den Vogel am Wegesrand.



Floyd legt die begehrte Schnepfe auf einen Stein neben der Brücke.



Um den Vogel als Opfer für ihren Gott holen zu können, reparieren die Eingeborenen die Brücke.



Reisen, die Floyd zwischen den einzelnen Planeten unternimmt, werden mit einer Zwischensequenz aus der Ich-Perspektive illustriert.



Abtransport der „Verräter" zur Persönlichkeits-Umstrukturierung nach Cygnus Alpha.



Im Treppenhaus des Gefängnisses patrouillieren Wachroboter, die Floyd überlisten muß.

Kleidung für sein Space-Bike zu beschaffen: Man nehme eine kleine Puppe, vergrößere sie in einem defekten Teleporter und schnappe sich ihre Lederjacke. Anschließend holt man den Sturzhelm aus dem Schrank hervor, und schon kann's losgehen. Tückischer wird es, wenn man mit mehreren Spielfiguren abwechselnd agieren muß, um ein Problem zu lösen, denn oft sind die Gedankengänge des Designers nur schwer nachzuvollziehen. Manche Rätsel erfordern höchste Konzentration – durchquert man beispielsweise einen Raum mit einem verwirrend bunten Alarmanlagen-Mechanismus am Boden und tritt einmal aus Versehen daneben, könnte man schon vor lauter Wut über die eigene Unvorsichtigkeit in die Tastatur beißen. Zur regelrechten Gehirnwäsche artet Floyds Flucht von Cygnus Alpha aus, die wohl kaum jemand beim ersten Versuch bewältigt – leistet man sich hier einen Patzer, schrillen sofort die Sirenen los, und die Hypnose-Bildschirme blinken, was das Zeug hält. Unwillkürlich zieht man dabei selber den Kopf ein, fühlt sich ertappt und kann Floyds Nöte am eigenen Leib nachvollziehen!

Solide Arbeit, Bürger!

Sieht man von dem kleinen Gameplay-Schnitzer mit dem Orakel-Interface ab, kann Floyd technisch fast auf ganzer Linie überzeugen. Die feinen SVGA-Grafiken der vielen Locations entpuppen sich als richtiggehende Suchbilder: Überall verstecken sich witzige Anspielungen, bei denen die Adventuresoft-Designer auch vor Selbstironie nicht zurückschreckten (in einer heruntergekommenen Seitenstraße klebt beispielsweise ein ziemlich übel zugerichtetes Simon the Sorcerer-Poster an der Hauswand). Sämtliche Spielfiguren wurden gerendert und sehr flüssig animiert – auch hier lohnt sich das genaue Hinschauen, denn die einzelnen Charaktere verfügen durchaus über ihre eigene „Körpersprache" mit ganz typischen Gesten. Bis auf ein paar wenige Aussetzer in hindernisreichem Terrain reagieren die Protagonisten zudem im allgemeinen prompt und präzise auf die Maussteuerung.

Absolutes technisches Highlight von Floyd ist jedoch die sorgfältige deutsche Lokalisierung, die gemeinsam von Bomico und Sunflowers auf die Beine gestellt wurde. Im Gegensatz zur englischen Originalfassung, bei der immer wieder die unglückliche Wahl der Synchronsprecher bemängelt wurde, passen die deutschen Stimmen perfekt zu den Charakteren – man merkt Tobias „Floyd" Meister (deutsche Synchronstimme von Brad Pitt) und Regina „Dolores" Lemnitz (Whoopi Goldberg) tatsächlich bei jedem Satz den Spaß an, den sie offensichtlich bei der Arbeit hatten.

Herbert Aichinger



Manche Floyd-Grafiken sind die reinsten Suchbilder: Auch nach mehrmaligem Betrachten entdeckt man immer wieder Interessantes.

VERGLEICH

Die Verwandtschaft mit seinem Vorgänger Simon the Sorcerer kann Floyd nicht verleugnen – allerdings ist die Story um einiges „reifer", und in technischer Hinsicht hat man bei Adventuresoft in den vergangenen Jahren ebenfalls kräftig zugelegt. Ähnlich abgefahren wie Floyd präsentierte sich vor knapp einem Jahr Orion Burger; den Ausschlag für die geringfügig bessere Wertung gibt hier die beispielhafte Lokalisierung. Auch Koala Lumpur gehört zweifellos zu den gelungeneren Adventures, dürfte aber aufgrund seiner Thematik nicht unbedingt auf den breiten deutschen Markt zugeschnitten sein.

Floyd 83%
Orion Burger ..82% (abgewertet)
Sim. the Sorcerer 2....75% (abg.)
Koala Lumpur 72%

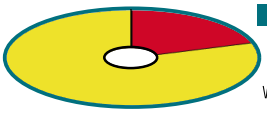
KOMMENTAR



» Lachanfälle, Wut, Mitleid, Panik, Erleichterung, Niedergeschlagenheit, Zuneigung, Haß, Triumph – wer Floyd spielt, durchlebt ein Wechselbad der Gefühle, das seinesgleichen sucht! In einem Moment schmunzelt man über die vielen kleinen versteckten Seitenhiebe in der Story, im nächsten Augenblick verflucht man das aberwitzige Puzzle-Design, bei dem man sich manchmal fragt, ob Simon Woodroffe den Spieler einer ähnlichen „Gehirnwäsche" unterziehen will, wie sie an den Gefangenen auf Cygnus Alpha vorgenommen wird – eigentlich ein spaßiger Gedanke. Mit einem Wort: Floyd bietet eine hervorragende Hintergrundgeschichte, die zwar weniger Kalauer aufweist als die beiden Simon-Adventures, aber durch die geschickten Anleihen bei Orwell und Huxley enorm an Tiefgang gewinnt. Stellenweise ist Floyd höllisch schwer, und die „Logik" hinter den Rätseln läßt sich oft nur schwer nachvollziehen – hat man sich jedoch einmal durchgebissen, wird man von Herrn Woodroffes überströmender Phantasie immer wieder reich belohnt. Ein ganz besonderes Lob gebührt Bomico und Sunflowers für die rundum gelungene deutsche Bearbeitung des Programms – selten hat man in einem Computerspiel derart inspirierte und professionelle Synchronsprecher gehört, und die Übersetzung der Ingame-Texte ist ebenfalls über jeden Zweifel erhaben. Wenn Sie also hartnäckig genug sind, die eine oder andere scheinbar unüberwindliche Puzzle-Hürde zu nehmen, ist Floyd für Sie durchaus eine gute Wahl. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	2.400 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Adventuresoft/Bomico	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	85%	Sound:	89%
Genre:	Adventure		

83% – Einzelspiel / Multiplayer



» *Neben Twinsen der sympathischste PC-Antiheld* «

Drilling Billy

Grauenhafte Monster, rohe Gewalt und massenhaft Blut. Wie ein Spiel ohne diese Elemente aussehen kann, zeigt Drilling Billy.



Der kleine Held im Kampf gegen die hinterlistigen Bananen.

Magic Bytes läßt Ihren Helden Billy in guter alter Jump&Run-Manier über Plattformen in unterschiedlicher Höhe spurten. In 100 Levels erreicht man mit dem gewieften Kerlchen über Leitern eine Ebene nach der anderen. Fiese Bananen, Hämmer oder Kokusnüsse versperren ihm hierbei den Weg und machen einem das Leben schwer. Sobald man herausgefunden hat, nach welcher Systematik die verschiedenen Gegner von Plattform zu Plattform wandern, kann's aber so richtig losgehen. Ausgestattet mit einer Spitzhacke, später auch mit einem Preßlufthammer, muß man den kleinen Billy dazu bringen, Löcher in die einzelnen Ebenen zu schlagen. Verirrt sich beispielsweise eine Banane darin, nix wie hin und mit dem Hammer darauf einschlagen, bis der Gegner seine Goodies freigibt. Werden diese dann eingesammelt, so erhält man Punkte. Drilling Billy dürfte sich wohl aufgrund seiner Friedfertigkeit und der sehr einfachen Steuerung (es genügt, sich fünf Tasten zu merken) gerade an Kinder richten. Man muß aber selbst als action-gewohnter Spieler zugeben, daß sich Drilling Billy gut zur Pausenerheiterung eignet, wenn es auch technisch nicht gerade der Stein der Weisen ist.

Christian Müller

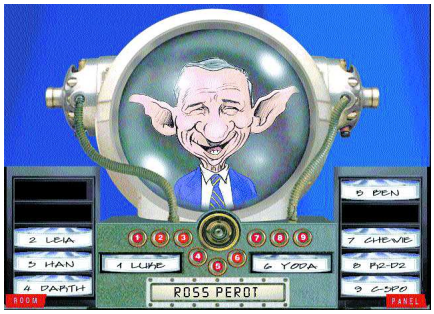
Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 8 MB RAM, Double -Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	52 MB/15 MB	Preis:	ca. DM 49,95
Hersteller:	Magic Bytes	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 60%	Sound: 45%	Genre:	Jump&Run

Spielanteile: 35% Einzelspiel, - % Multiplayer; Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Spaßiger Zeitvertreib ohne große Ansprüche «

Star Warped

Bereits mit ihrer Myst-Parodie Pyst haben die Gaudiburschen von Parroty gezeigt, daß sie ein eigenartiges Verständnis von Humor haben.



Was herauskommt, wenn Sie Luke mit Yoda kreuzen, erfahren Sie im „Gene Slicer".

Da sich die Firma anscheinend auf alles stürzt, was unter Spielern einen klangvollen, sprich umsatzstarken Namen hat, war eigentlich abzusehen, daß früher oder später auch Star Wars in die Klauen dieser Dünnbrettbohrer fallen würde. Star Warped nennt sich die technisch mittelmäßige Möchtegern-Verulkung von Lucas' Krieg der Sterne-Universum, in der Sie außer dem Hintergrundgebabbel zweier dämlicher Spaßvögel ein paar Spielchen auf Shareware-Niveau geboten bekommen. Dreschen Sie beispielsweise in Whack the Ewok halbwegs geschickt auf einen Ewok ein oder schauen Sie sich in der Time Machine an, wie Luke als kleiner Säugling ausgesehen hat. Falls Sie dann immer noch nicht genug haben, können Sie sich noch mit der RanchCam einen Einblick in die Vorgänge auf dem Skywalker-Anwesen verschaffen. Star Warped bietet etwas mehr Abwechslung als Pyst, der Unterhaltungswert des Programms dürfte sich aber bei den meisten Star Wars-Fans nach spätestens einer Stunde erschöpft haben. Selbst der vergleichbar bescheidene Preis von DM 20,- ist für dieses billige Machwerk noch zuviel – legen Sie das Geld lieber in einem Star Wars-Kinobesuch an.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	567 MB/7 MB	Preis:	ca. DM 20,-
Hersteller:	Parroty Int.	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 47%	Sound: 45%	Genre:	Parodie

Spielanteile: 9% Einzelspiel, - % Multiplayer; Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Überflüssig wie Jabbas Kropf «

F1 Manager Professional

Im Mai '96 rollten die ersten S 2000-Boliden auf die F1-Kurse, zum Saisonschluß schicken Sie die Eutiner erneut zum Manager-Training.



Über die Buttons am Bildschirmrand greifen Sie jederzeit in das Geschehen ein.

Die Programmänderungen erschließen sich erst auf den zweiten Blick, am Outfit des F1-Managers änderte Software 2000 kaum etwas. Bei der Fahrzeugentwicklung erleichtern Automatisierungsfunktionen das Managerleben, zusätzliche Gebäude wie z. B. ein Windkanal dürfen errichtet werden, und endlich können bis zu vier Spieler an einem PC antreten. Eine Netzwerkoption sucht man vergeblich. Warnlampen erinnern an versäumte Einstellungen vor dem Rennstart, während der Rennen sind Animationen hinzugekommen. Trotz Online-Hilfe erfordert der F1 Manager Pro aufgrund der Komplexität längere Einarbeitungszeit, sonst droht schnell Spielfrust. Zum ersten Mal wurde bei einem Formel 1-Manager auf die Lizenz verzichtet (Editor vorhanden). Die mit zahlreichen Untermenüs zu komplizierte Icon-Benutzerführung hemmt den Spielfluß, daß es auch anders geht, haben die Eutiner beim BM97 eindrucksvoll bewiesen. Schade: Bisher wurde kein Update-Angebot für Besitzer des Vorgängers bekanntgegeben.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	475 MB/80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Software 2000	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 72%	Sound: 75%	Genre:	WiSim

Spielanteile: 75% Einzelspiel, 75% Multiplayer; Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

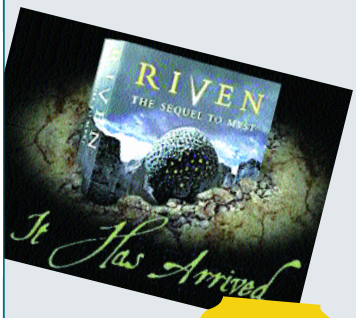
» Komplex, aber empfehlenswert für Freaks «

KAUFHOF + Horten
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE



Verkaufs-preis

Auf den Spuren von Kirk, Spock und Pille: Als Kadett der Sternenflotte tritt man in die Fußstapfen der Helden aus der Original-Serie.



Verkaufs-preis

Riven gilt als offizieller Nachfolger des weltweit erfolgreichsten Adventure-Spiels Myst. In aufwendig gerenderter Umgebung begibt man sich auf eine fantastische Reise.

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	Neu	C&C 2: Vergeltungsschlag	Westwood/Virgin
2	Neu	Gold Games 2	TopWare
3	Neu	Jedi Knight	LucasArts
4	Neu	NHL 98	EA Sports
5	Neu	Dark Reign	Activision
6	Neu	Lands of Lore 2	Westwood Studios
7	(1)	Anstoß 2	Ascaron
8	Neu	Die Siedler 2 - Gold Edition	Blue Byte
9	Neu	Baphomets Fluch 2	Virgin Interactive
10	(7)	C&C2 - Der Gegenangriff	Westwood/Virgin
11	Neu	Akte Europa	Eidos Interactive
12	(12)	Der Industriegigant	JoWood
13	Neu	Total Annihilation	GT Interactive
14	(2)	Dungeon Keeper	Bullfrog
15	(9)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
16	(13)	F1 Grand Prix 2	MicroProse
17	Neu	Demonworld	Ikarion
18	Neu	Conquest Earth	Eidos Interactive
19	(5)	Constructor	Acclaim
20	Neu	Shadows of the Empire	LucasArts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
Baphomet's Fluch 2 .....Virgin
Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
Indiana Jones
and the Fate of Atlantis ...LucasArts
Dark Earth .....Kalisto
Simon the Sorcerer 2 ...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
Anstoß 2.....Ascaron
Capitalism .....Software 2000
Elisabeth I. .....Ascon
Hattrick .....Ikarion
Theme Park .....Bullfrog
NEU Industriegig.+Mission.JoWood

Action:
MDK.....Shiny Entertainment
Jedi Knight .....LucasArts
Privateer - The Darkening.....Origin
Schleichfahrt.....Blue Byte
NEU Tomb Raider 2 .....Eidos
Virtua Fighter 2 PC .....Sega

Strategie:
Civilization 2.....MicroProse
C & C 2: Alarmstufe Rot .....Westwood
Dungeon Keeper.....Bullfrog
MAX.....Interplay
Age of Empires .....Microsoft
Total Annihilation .....GT Interactive

Simulation:
Comanche 3.....NovaLogic
NEU F1 Racing Simulation . Ubi Soft
Flight Unlimited .....Looking Glass
Hexagon Kartell .....Ascaron
TFX Eurofighter 2000 .....Ocean

Sport:
FIFA Soccer '97.....Electronic Arts
Links LS 98.....Access
NEU NBA Live '98.....Electronic Arts
NHL 98 .....Electronic Arts
NEU Virtual Pool 2.....Interplay

Rollenspiel:
Diablo .....Blizzard
DSA3 - Schatten über Riva.....Attic
Lands of Lore 2.....Westwood
Ultima Underworld 2 .....Origin
Wizardry 7 .....Sir Tech

Rennspiele:
Formel 1 .....Psygnosis
Have a NICE Day .....Magic Bytes
Moto Racer .....Electronic Arts
NEU Int. Rally Champ. .....Europress
POD .....Ubi Soft

Hardware XTRA

Inhalt

Seite 260 News

Seite 264 Test: Microsoft SideWinder Precision Pro

Seite 265 Test: Saitek PC dash

Seite 266 Test: Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel & Pedals

Seite 268 Schwerpunktthema: Vergleichstest Soundkarten

Seite 280 Schwerpunktthema: Vergleichstest 15 Zoll-Monitore

Vorwort



Ein Start mit kleinen Schönheitsfehlern: So lautet die Erkenntnis aus der ersten HardwareXtra-Produktion. Oder haben Sie etwa nicht bemerkt, daß sich im Bewertungskasten der Komplettsysteme unberechtigerweise ein Merkmal namens „3D-Features" eingeschlichen hat? Selbstverständlich hätte hier das im Extrakasten „Bewertungskriterien" erläuterte Merkmal „Ergonomie" seinen wohlverdienten Platz finden sollen. Um Sie vor weiteren Verwirrungen zu bewahren, haben wir uns deshalb noch intensiver mit aktueller PC-Hardware beschäftigt. Wohlklingende Soundkarten und 15 Zoll-Monitore lauten diesmal die Schwerpunktthemen. Garniert werden diese Artikel mit Controller-Einzeltests und heißen News-Meldungen. Eine taufrische Referenzliste wird Ihnen im nächsten HardwareXtra den nötigen Durchblick für Ihre Weihnachts-Einkaufsplanung verschaffen.

Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
Thilo Bayer

Die Einstiegsklasse:

15 Zoll-Monitore im Vergleich



Multiport Starlet LS 120 Superdisk
Portabler Diskettenriese

Von Multiport traf ein Laufwerk mit der neuen Laser-Servo-Technik (LS) in der Hardware-Redaktion ein. Nachdem im Diskettenmarkt seit Jahren die 3,5 Zoll-Magnetscheiben mit 1,44 MB Speicherkapazität den Ton angeben, haben PC-Anwender nun die Möglichkeit, ihre Daten auf 120 MB-Medien zu sichern. Das schönste dabei: LS 120-Laufwerke sind voll kompatibel zu den gewohnten 720 KB bzw. 1,44 MB Speicherträgern und erreichen bei Lese- und Schreibvorgängen Datentransferraten bis zu 250 KB. Multiport legt dabei großen Wert auf den Mobilitätsaspekt, weshalb das Laufwerk extern an jedem Parallelport zu betreiben ist. Die Startdateien Ihres Rechners müssen dankenswerterweise nicht mit zusätzlichen Treibern belastet werden: Gerät angeschlossen, Software gestartet, und das Kopieren von Dateien kann seinen Lauf nehmen. 339,- DM für das Superdisk-Laufwerk sowie 25,- DM für ein Medium muß der Käufer für das attraktive Komplettpaket investieren.

Info: Multiport, 030-530410-41



Das externe Superdisk-Laufwerk arbeitet an jedem Parallelport.

InterAct of Europe Jöllenbeck Sound Link
Lautsprecher-Parade

InterAct bringt einen ganzen Schwung neuer PC-Boxen für Audioeinsteiger und -fortgeschrittene auf den Markt. Die SV 806 SL-Satelliten sind im Miniaturformat designt und bieten dabei 2x2 Watt Effektivleistung an. Wer beengte Schreibtischverhältnisse hat oder Zusatzboxen benötigt, ist bei einem Preis von 34,95 DM gut aufgehoben. Die größeren SV 808 SL-Kollegen (39,95 DM) haben 2x2 Watt Leistung auf der Habenseite und sind ebenfalls nur lautstärkentechnisch zu regulieren. Voluminöser wird es schon bei der SV 815 SL-Ausführung: Für 69,95 DM erhält der Käufer 2x15 Watt sowie eine Kopfhörerbuchse und getrennte Baß-/Höhenregler. Als High-End-Lautsprecher sind die SV 845 SL anzusehen: Für einen Preis von 119,- DM erhalten Sie 2x15 Watt Effektivleistung, Baß-/Höheneinstellung sowie verschiedene 3D-Funktionen.

Info: InterAct/Jöllenbeck, 04287-1251-13



Das Einsteigermodell 806 SL: platz- und geldbeutelschonend.



High-End auf dem Schreibtisch: Klanggenuß mit dem 845 SL.

Turtle Beach Malibu Surround 64 und Daytona PCI
Schildkröten-Musik

Neue Töne bei Turtle Beach. War der Soundkartenhersteller bisher eher für die Befriedigung höchster Musikeransprüche und sehr gute Midi-Qualität bekannt, kümmert er sich nun mit zwei neuen Karten mehr um die Belange der Spielergemeinde. Die angekündigten Hardware-Features der Malibu Surround in ISA-Architektur sind für einen Preis von 249,- DM sehr beachtlich: 64-stimmige Polyphonie, Wavetable-Synthesizer mit 2 MB ROM, Kompatibilität mit SB Pro und General MIDI sowie ein eigenes Raumklangsystem lassen audiotechnische Höchstleistungen erahnen. Hier will sich die Daytona PCI für 299,- DM offensichtlich ebenfalls keine Blöße geben. Die PCI-Technik ermöglicht beispielsweise die Nutzung des Hauptspeichers für Wavetable-samples, während die Direct-Sound-Unterstützung die Weichen für die Spielezukunft stellt. Reine DOS-Spiele werden nicht unterstützt, Games in einer DOS-Box können jedoch über den SB-Pro-Standard klanglich wiedergegeben werden.

Info: Jacobi&White, 0531-125000



Turtle Beach liefert neues Soundkartenfutter für PC-Spieler.

Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D
Sounds aus Frankreich

Die Rundumerneuerung beim französischen Multimedia-Hersteller betrifft zum Jahresende vor allem den Soundkartenbereich. Spieler sollten unter anderem der mit 249,- DM angesetzten Dynamic 3D gesteigertes Interesse entgegenbringen. Eine hardwarebasierte 64 Stimmen-Polyphonie, Anschlußmöglichkeit für 4 Lautsprecher, Abmischung von Echtzeiteffekten für Spiele, 4-Band-Equalizer sowie eine Wavetable-Synthi sind klangkräftige Argumente für das neue Guillemot-Produkt. Die Kompatibilität zu allen wichtigen Standards wie Soundblaster, General MIDI oder DirectSound dokumentieren die universelle Einsetzbarkeit der Karte. Damit der Käufer nicht stundenlang an eigenen Soundeinstellungen basteln muß, werden Voreinstellungen für 50 Games gleich mitgeliefert. Einen Test der vielversprechenden Soundhardware finden Sie voraussichtlich im nächsten HardwareXtra-Teil. **Info: Guillemot, 0211-338000**



Ein Mitglied der neuen Soundkartenfamilie von Guillemot.

Microsoft SideWinder Gamepad + Precision Pro

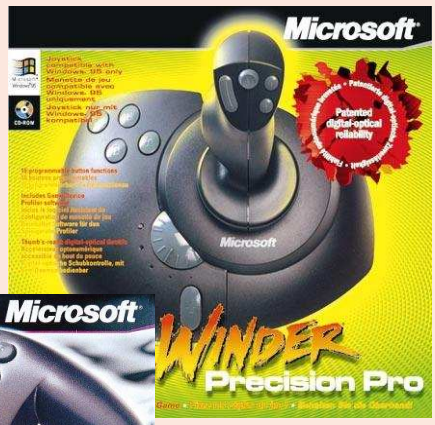
Gewinnspiel

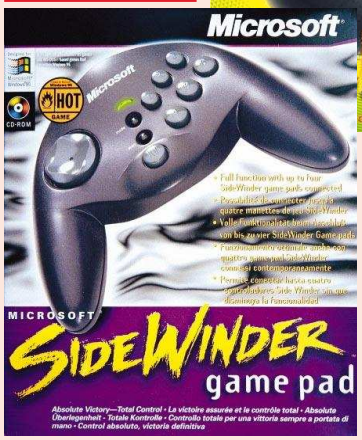
Erneut haben Joystick-Fans die Chance, einen Stick aus der Microsoft-Produktpalette zu gewinnen. Diesmal verlosen wir zusammen mit dem PC-Giganten 10 Precision Pro sowie 10 Gamepads. Ihr Daumen juckt schon beim Anblick des neuesten Sportspiels? Ihre Lieblingsbeschäftigung besteht darin, feindliche Flugzeuge durch Wolkengebirge zu hetzen? Dann sollten Sie sich schleunigst mit einer Postkarte bewaffnen, „Precision Pro" oder „SideWinder Gamepad" draufschreiben und an nachstehende Adresse abschicken:

Computec Verlag

Stichwort:
„Precision Pro"
bzw.
„SideWinder
Gamepad"

Roonstraße 21
90429 Nürnberg





Die eingehenden Postkarten verwahren wir selbstverständlich sorgfältig und ermitteln im Dezember die glücklichen Gewinner. Diese werden anschließend von uns schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen.

VideoLogic Apocaplyse 5D (Sonic)

Platinengedrängel



VideoLogic tritt mit der Apocalypse 5D in den Markt der High-End-Kombikarten ein. Als 2D-Chip fungiert der brandneue ET6100, der 1024x768 Bildpunkte in 24 Bit Farbtiefe mit 85 Hz Bildwiederholfrequenz darstellen kann, als 3D-Teil der bewährte PowerVR-Chip PCX2 von NEC. In der 6 MB-Version (2 MB ET6100, 4 MB PCX2) wird die 5D für 499,- DM angeboten und hat ein dickes Spielepaket im Schlepptau. Wer PCI-Steckplätze sparen und dabei nicht auf Qualität verzichten will, kann auch gleich die 5D Sonic in seinen Rechner einbauen. Zusätzlich zu den beiden Grafikchips hat VideoLogic noch den Agogo-XP-Chip von ESS auf die Platine integriert, so daß der Käufer über den Sound der SonicStorm und die Grafikmöglichkeiten der normalen 5D verfügt. Für 599,- DM ist dieses PCI-Paket ab November erhältlich, für die Apocalypse 3Dx zahlt der Kunde momentan nur noch 279,- DM.

Info: VideoLogic, 06103-93-4714

Teac CD-Brenner CD-R55S

Scheibenturbo



Der neue Teac-Brenner: schnell bei Lese- und Schreibvorgängen.

Der qualitativ hochwertige CD-ROM-Brenner R50S von Teac wird von einem leistungsstarken Nachfolgemodell abgelöst. Der CD-R55S ermöglicht es dem Anwender dabei, mit 12-facher Geschwindigkeit Lesevorgänge und 4-facher Geschwindigkeit Schreibarbeiten durchzuführen. Besitzer von langsamen CD-ROM-Laufwerken mit Brenner-Ambitionen können sich das neue Teac-Produkt deshalb als Einzellösung zulegen, ohne dabei auf ausreichende Leseleistung für andere Zwecke verzichten zu müssen. Damit beim Beschreiben der Rohlinge keine Informationen auf den Datenfriedhof wandern, hat das Laufwerk einen integrierten Cache von einem Megabyte. Ohne entsprechende Software ist aber der beste CD-Brenner nur die Hälfte wert. Aus diesem Grunde liegt dem Gesamtpaket mit dem WinOnCD von Cequadrat eine bewährte Software bei, die zu den wichtigsten CD-Formaten kompatibel ist. Der CD-R55S kostet 1.099,- DM und ist seit Oktober im Handel erhältlich.

Info: Teac, 0611-715855

News aus der Hardwarewelt

Kurzmeldungen

Neue Komponenten. Update bei Seitz System Service: Der in der letzten Ausgabe vorgestellte PC „Explosion 3Dx" wird nun (steckplatzschonend) mit einer Apocalypse 5D, einer nochmals schnelleren IBM 4,3 GByte-Festplatte sowie Corel Draw 7 ausgeliefert.
Info: 0711-990-5314.

PCI-Sound. Aztech bringt eine neue, 128-stimmige PCI-Soundkarte auf den Markt. Die PCI-128 Wave ist zu DirectSound kompatibel und kommt mit der Downloadable Sounds-Technik zurecht, die eine verbesserte Musikausgabe bei entsprechend programmierten Spielen verspricht.
Info: 0421-162560.

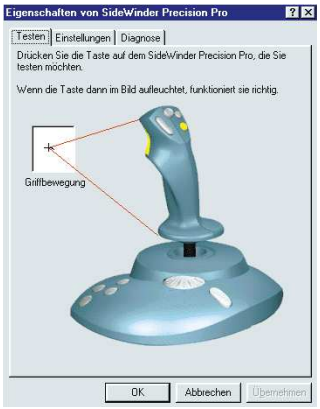
CD-RW-Brenner. Die wiederbeschreibbare CD kommt langsam in Mode. Laufwerke mit der RW-Technik kommen unter anderem von Hewlett Packard (HP SureStore CD-Writer Plus 7100) und Verbatim/Mitsubishi (CD-RW 2x2x6). Beide Laufwerke sind in der Lage, Daten in 6-facher Geschwindigkeit zu lesen und in 2-facher zu schreiben. Außerdem können Sie auch normale CD-R-Scheiben mit den Brennern erstellen.
Info: 07031-140 (HP), 06196-90010 (Verbatim).

Microsoft SideWinder Precision Pro

PRÄZISIONSARBEIT

Für November angekündigt, wurde der Precision Pro aus dem Hause Microsoft schon im goldenen Oktober bei einigen PC-Händlern gesichtet. Die HardwareXtra-Redaktion überprüfte, was der von den Kräften seines Force Feedback-Kollegen befreite Joystick im Vergleich zur Konkurrenz zu bieten hat.

Ein SideWinder kommt selten allein: Nach dem heiß erwarteten FF Pro kommt nun mit dem Precision der offizielle Nachfolger zum Referenz-Stick 3D Pro. Gegenüber dem mit Elektromotoren versehenen Controller sieht der neue Microsoft-Joystick wesentlich schlanker aus und macht sich damit nicht unnötig auf dem Schreibtisch breit. Altbekannt und – bewährt ist die digital-optische Technik sowie die Rotationsachse des Precision. Frühere Kalibrationsexzesse sind zumindest unter Windows 95 hinfällig, in einer DOS-Box emuliert die Software notfalls auch einen CH Flighstick Pro oder einen Thrustmaster Joystick.



Die Test-Software unter Windows 95 prüft die Funktionsfähigkeit des Precision Pro.

Joystick-Kosmetik

Gegenüber dem 3D Pro hat sich unter anderem die Zahl und Anordnung der Funktionsknöpfe positiv verändert. Mit Hilfe eines Umschalters können die acht Feuerknöpfe jetzt doppelt belegt werden, außerdem läßt sich nun der Schubregler stufenlos variieren. Der Coolie-Hat ist dagegen wie beim Vorgängermodell etwas schwammig ausgefallen. Die größten Pluspunkte sammelt der Precision Pro beim Design. Die ganze Stick-Konstruktion ist wesentlich massiver ausgefallen, die Feuerknöpfe sind bedienungsfreundlicher angebracht, und der eigentliche Griff liegt einfach genial in der – rechten – Hand. Linkshänder können den Stick leider nicht mehr verwenden, weshalb diese weiterhin zum 3D Pro greifen sollten (solange dieser noch erhältlich ist). Erste Flugversuche mit Shadows of the Empire und Descent 2 dokumentierten die Griff-Fertigkeit und Spielfreude des Precision Pro jedenfalls eindrucksvoll. Butterweiche Flugbewegungen waren genauso problemlos zu bewältigen wie nervenzerfetzende 90 Grad-Turns. Zusammen mit dem FF Pro und dem Precision wird die Game Device Software in der Version 2.0 ausgeliefert. Für 30 aktuelle und etwas angestaubte Spiele werden hier Tastenkonfigurationen zur Verfügung gestellt, die einfach vor dem Start eingeladen werden und dann im Game aktiv sind. Eigene Programmierversuche stellen mit der intuitiven Software kein Problem dar: Selbst kompliziertere Tastenabfolgen sind auch ohne Informatik-Studium schnell ausgetüftelt und den jeweiligen Funktionstasten zugewiesen.



Der neue SideWinder sieht seinem Force Feedback-Pendant sehr ähnlich. Das bauchige Seitenteil für die Elektromotoren hat man sich beim Precision Pro aber sparen können.

Fazit

Schon so mancher Hard- oder Softwarehersteller hat sich beim Konzipieren eines Nachfolgers für ein Referenzprodukt verzettelt. Glücklicherweise haben es die Ingenieure bei Microsoft geschafft, die altbewährten Tugenden des 3D Pro zu übernehmen und dabei offensichtliche Kritikpunkte zu verbessern. Ob sich ein Umstieg für Besitzer des 3D Pro so ohne weiteres lohnt, ist angesichts des knackigen Preises von knapp 180,- DM eher eine Geldfrage. Neukäufer können jedenfalls bedenkenlos zugreifen und zukünftigen Luftschlachten gelassen entgegensehen.

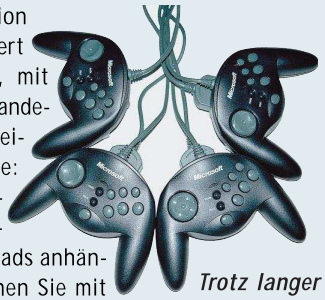
Stärken:
+ ergonomisches Design
+ ausgereifte Technik

Schwächen:
- DOS-Kompatibilität
- nur für Rechtshänder

Ausstattung:	gut
Softwarequalität:	sehr gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

DIGITAL-KOLLEGEN

Die SideWinder-Kollektion von Microsoft komplettiert das digitale Gamepad, mit dessen Hilfe Sie unter anderem in andere sportspielerische Sphären aufsteigen können. Der Clou an der Sache: Jedes Eingabegerät hat einen eigenen Gameport, an den sich USB-ähnlich bis zu drei weitere Gamepads anhängen lassen. Auf diese Weise können Sie mit vier Spielern an einem Rechner NHL 98-Parties veranstalten. Sie sollten jedoch einen gestählten Spieledaumen besitzen, da das Steuerkreuz des Gamepads relativ schwergängig ist.



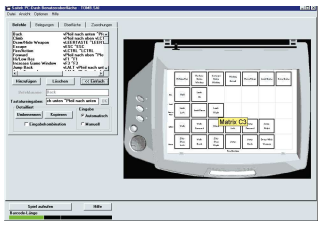
Trotz langer Leitung das ultimative Sportspieleerlebnis: vier Pads in einer Reihe.

Saitek PC dash

SPIELE-KLAVIER

Der Markt für PC-Eingabegeräte kommt in Schwung. Nach Auslieferung der ersten Force Feedback-Joysticks durch CH und Microsoft erfreut Saitek nun tastaturgeplagte Spieler mit dem PC dash.

Sie sind es leid, Games mit komplexen Keyboard-Belegungen nur durch Verknotungen vernünftig spielen zu können? Die Rechnungen Ihres Hausarztes für Sehnenscheidenentzündungen und Fingerarthrose nehmen astronomische Ausmaße an? Dann hat der Joystick-Spezialist Saitek mit dem Spielewaschbrett PC dash vielleicht die Lösung für Ihre Probleme. Vorbei sind die Zeiten des Neukonfigurierens von Spielen oder Amnesie-Erscheinungen bei unfreiwilligen Tastenverwechslungen: Die Visualisierung der möglichen Knopfaktionen ist besonders für Einsteiger eine echte Erleichterung. Der Controller wird dabei einfach zwischen Tastatur und PC geklemmt: Besitzer von PS/2-Keyboards sind ohne Zusatzkabel dashbereit, normale Tastenartisten müssen noch zwei beigelegte Überbrückungskabel anstöpseln. Mit Hilfe der im Karton befindlichen CD installieren Sie problemlos die Software und sind nun unter Win95 sowie (echtem) DOS einsatzbereit. Zwei Möglichkeiten stehen zur Schablonenaktivierung zur Verfügung. Bei der Barcode-Lösung legen Sie die Spielekarte ein und bewegen den Codeleser mit einer konstanten Geschwindigkeit von links nach rechts. In diesem Fall dokumentiert ein Piepser sowie eine LED-Lichterkette den Erfolg oder Mißerfolg der Scanneraktion. Alternativ dazu können Sie die beigepackten Schablonen aber auch über die mitgelieferte Software unter DOS oder Windows 95 installieren.



Mit der beigelegten Software stellen Schablonen im Eigenbau kein Problem dar.



Das neue Spieleinstrument von Saitek wird unter anderem mit einer Incubation- und einer Tomb Raider-Schablone ausgeliefert.

Tastentechnik

35 berührungssensitive Knöpfe warten darauf, für geeignete Spiele zum Leben erweckt zu werden. Darüber hinaus befindet sich ein Steuerkreuz sowie Feuerknöpfe und eine Umschalttaste auf dem PC dash. Zu Beginn ist der fehlende Druckpunkt der Tasten etwas ungewohnt, auch der beigepackte Plastikaufsatz lindert diesen Umstand nur geringfügig – nach einer gewissen Umstellungszeit ist die fehlende Rückmeldung aber zu verschmerzen. Die Extraknöpfe und das Steuerkreuz sind eher als Zusatz-Gimmick anzusehen, denn der PC dash will und kann Eingabegeräte wie Maus oder Joystick kaum ersetzen, sondern soll als Co-Pilot zu den genannten Eingabegeräten das Befehleklimpern vereinfachen.

Schablonenspiele

Prädestiniert sind natürlich Spiele mit mannigfaltigen Tastaturbelegungen wie Flug- bzw. Rennsimulationen, Actionkracher oder Echtzeitstrategie-Titel. Einsteiger werden den schnelleren Spieleinstieg dankbar registrieren, Profis mit flinken Fingern und jahrelanger Erfahrung ziehen unter Umständen das althergebrachte Keyboard aufgrund der Druckpunkttechnik vor. Der dash-Schachtel liegen zwölf Schablonen bei, die so bekannte Titel wie Schleichfahrt, Tomb Raider, MDK oder Command&Conquer mit Tastenbelegungen versorgen. Ein Praxistest mit Incubation und C&C konnte insofern überzeugen, daß einige häufig benötigte Kommandos sinnvollerweise direkt über das Brett aktiviert werden konnten. Schablonennachschub ist über mehrere Kanäle gesichert: Sie können Eigenkreationen mit dem einfach zu bedienenden Editor erstellen und ausdrucken, im Internet Ausschau halten (u.a. auf der Saitek-Homepage), in Spielemagazinen blättern oder (zukünftig) im Spiel direkte Konfigurationen vornehmen.

Fazit

Für 149,- DM erhält der Vielspieler eine sinnvolle Ergänzung zu den üblichen Eingabemedien. Die vollständige Kompatibilität zu DOS und Win95 sichert ein breites Einsatzspektrum im Spielebereich, auch die Schablonenversorgung ist gesichert. Besonders für Einsteiger stellt der PC dash eine sehr gute Innovation auf dem Markt der Spiele-Controller dar.

Stärken:
+ universell einsetzbar
+ breite Spieleunterstützung
+ einsteigerfreundlich

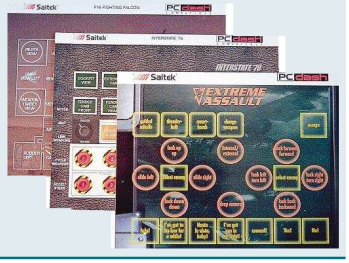
Schwächen:
- fehlender Druckpunkt

Ausstattung:	**gut**
Softwarequalität:	**gut**
Technik:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

SCHABLONENVORSCHAU

Ein Controller wie der PC dash lebt selbstverständlich von der Unterstützung durch geeignete Spiele. Neben den zwölf beigelegten Karten sind schon die nächsten Titel angekündigt, die spezielle Schablonen in ihren Packungen verbergen werden.

- **Demonworld (Ikarion)**
- **EF 2000 II (DID)**
- **Falcon 4 (MicroProse)**
- **Half-Life (Sierra)**
- **H.E.D.Z (Hasbro)**
- **I-War (Bomico)**
- **Rising Lands (Microids)**
- **Tomb Raider 2 (Eidos)**



Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel & Pedals

THRONFOLGER



Die Zeit der Hardware-Sequels ist eingeläutet. Nach Microsoft schickt sich nun Controller-Spezialist Thrustmaster mit dem Formula 1 Wheel an, das hauseigene Referenzgerät Formula T2 noch zu übertrumpfen.

Beim bloßen Anblick von Formel 1-Renngeschossen bekommen Sie feuchte Handflächen? Sie legen sich im Fernsehsessel instinktiv quer, wenn Schumi in Monaco eine Haarnadelkurve mit überhöhter Geschwindigkeit anfährt? Dann gehören Sie mit einiger Sicherheit zur Zielgruppe von PC-Lenkradherstellern und verfolgen ungeduldig die spärlichen Neuerscheinungen in diesem Controllerbereich. Thrustmaster hat jedenfalls ein Einsehen mit den F1-Freaks und bietet seit Oktober das Formula 1 Lenkrad-System an – damit auch alles seine Ordnung hat, wurde es von der FIA (Formula One Administration Limited) abgesegnet.

Vollgas-Hardware

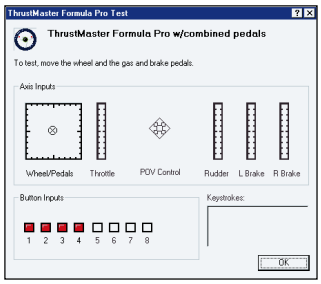
Angeschlossen wird das Formula 1-Gebilde mit Hilfe eines Y-Kabels, das Pedale und Lenkrad zusammen an den Gameport des Rechners bugsiert. Die Verkabelung kann sich abhängig vom Stellplatz des Rechners und des Schreibtisch-Designs unter Umständen als problematisch erweisen – eine längere Verbindungsleitung hätte dieses Manko sicherlich aus der Welt geschafft. Die Verwendung einer speziellen Gamecard ist auf jeden Fall anzuraten, da diese meist einen Geschwindigkeitsregler besitzt und Spiele somit optimal an die Taktfrequenz des PC angepaßt werden können. Beim Thema Standfestigkeit sammelt das neue Thrustmaster-Produkt wesentliche Pluspunkte gegenüber den Vorgängerversionen: Sowohl die Verschraubung des Lenkrades an der Tischplatte als auch die Trittfestigkeit der Pedale konnten die gestrengen F1-Kontrolleure aus der Spieleredaktion nach ersten Härtetests überzeugen. Selbst die softwareseitige Installation funktionierte auf Anhieb, so daß praktischen Fahrfreuden mit dem Klassiker Grand Prix 2 von MicroProse nichts mehr im Wege stand.

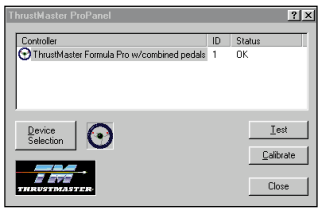
Fahranleitung

Die beiliegende Dokumentation erläutert Fahranfängern recht geduldig die Installation und besitzt dankenswerterweise ein (englischsprachiges) Beiblatt für die Lenkrad-Kalibrierung in speziellen Spielen. Die Angaben für Grand Prix 2 von MicroProse wiesen jedoch prompt einen kleinen Bug bei der Einstellung von Beschleunigungs- und Bremsmanövern auf. Ist die Controller-Konfiguration überstanden und abgespeichert, stehen Sie auch schon im Starterfeld für den Grand Prix Ihrer Wahl. Gas- und Bremspedale überstehen wie ein Sturm in der Brandung alle Anfeindungen durch den PC-Fahrer, wobei sich die Bremse durch den eingebauten Druckpunkt besonders echt verhält. Hardcore-Fahrer werden sich an der butterweich zu bedienenden Tipp-Gangschaltung erfreuen, die ein sehr realistisches Fahrgefühl vermittelt. Das einhändige Lenken bei gleichzeitiger manueller Schaltung sollten sich jedoch nur gestandene Simulationsfreaks zutrauen. Der recht knackig eingestellte Lenkradwiderstand ist mit Sicherheit nichts für zartbesaitete Naturen – F1-Spargeltarzane werden sich bei einarmiger Steuerung so manche Schulterverkrampfung einhandeln. Die Lösung: Bei der Kalibrierung legen Sie die Gangschaltung auf die beiden Knöpfe am Lenkrad und können dann bequem schalten und walten.

Fazit

Thrustmaster hat mit seiner Neuentwicklung die Meßlatte für die Lenkrad-Konkurrenz sehr hoch angesetzt. Hochgeschwindigkeits-Fanatiker werden die Investition von 289,- DM für das Formula 1 wohl kaum lange Zeit aufschieben, weniger geübte Pedalisten können auch auf die preisgünstigeren Modelle T2 (239,- DM) oder das pedallose Grand Prix 1 (149,- DM) zurückgreifen. Mit dem Motor Sport GT hat der Joystick-Veteran darüber hinaus eine Force Feedback-Variante in der Mache, die aber erst nächstes Jahr erscheinen wird. Informationen erhalten Sie unter 08161-871093.





Ein gesondertes Thrustmaster-Panel erlaubt das Kalibrieren und Testen der Einstellungen.

Stärken:
+ breite Spieleunterstützung
+ sehr guter Support
+ ausgereifte Technik

Schwächen:
- Verkabelung teilweise problematisch

Ausstattung:	gut
Softwarequalität:	sehr gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Soundkarten

KLANGBILDER

Lange Zeit waren die Presseabteilungen der Soundkartenhersteller zur Untätigkeit verdammt. 3D-Features und erschwingliche Wavetable-Technologien sorgen momentan jedoch für Aufbruchstimmung. Ob der Spieler von diesen Entwicklungen profitieren kann, zeigt der Vergleich aktueller FM- und Wavetable-Soundkarten.

Das Schmankerl eines ausgereiften Spiels sind wunderbar digitalisierte Samples und wohlklingende Musikstücke als CD-Audio oder im Midi-Format. Doch was nützen die Anstrengungen der Heerscharen von Soundprogrammierern, die in mühevoller Kleinarbeit die klangliche Qualität des neuesten Spielehits sicherstellen, wenn der Zocker daheim nur eine schrammelige Soundplatine sein eigen nennt? Die Zeiten eines einfachen Soundblaster-Clones sind jedenfalls vorbei – dies hat sogar Creative Labs erkannt und propagiert das Upgrade auf die AWE 64.

Von Samples und MIDI

Wenn Sie Effekte wie Laserschüsse oder aufheulende Motoren im Spiel hören, dann schlummern diese Sounds als digitalisierte Samples auf Ihrer Festplatte oder der Spiele-CD. Die Wiedergabequalität auf Soundkartenseite hängt dabei vom DA-Wandler und meist von der SB-Kompatibilität ab. Die einzigen Karten im Test mit einem Kompatibilitätsgrad oberhalb SB Pro (8 Bit in Stereo) sind die von Creative Labs. Sinnvoll sind Samples mit 16 Bit in Stereoausführung, z. B. bei Spieleffekten; bei Sprachausgabe genügen normalerweise 8 Bit Stereo, die von jedem Objekt im Testfeld durch die SB Pro-Unterstützung geliefert werden. Musikalische Freuden sind demgegenüber nicht nur vom Soundblaster-Standard, sondern bei entsprechend programmierten Spielen auch von der MIDI-Qualität der Klangkünstler abhängig. Ein Soundtrack im CD-Audio-Format klingt bei den meisten Karten zumindest ähnlich. Ganz anders sieht die Sache schon bei MIDI-Musikstücken aus: Zwischen der Ausgabe über einen FM-Synthesizer und einem Wavetable-Kandidaten liegen normalerweise Klangwelten. Selbstverständlich ist Wavetable nicht gleich Wavetable: Obwohl die MIDI-Stücke gleich programmiert sind, klingen sie je nach Soundkarte mitunter sehr unterschiedlich. Synthi-Qualität, Speicher-Ausstattung oder Effektprozessoren sind für diese hörbaren Abweichungen verantwortlich. Je umfangreicher sich dabei z. B. der Sample-RAM der Karten präsentiert, desto längere oder variantenreichere Musikstücke sind im Spiel dar-

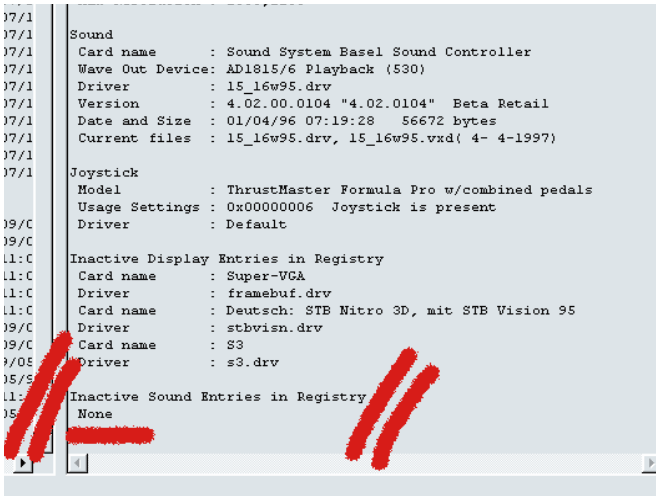
FAZIT

Kaufempfehlungen bei Soundkarten sind abhängig vom Nutzungsbereich der Krawallplatinen und damit indirekt auch vom Preisniveau. Wer keinen größeren Wert auf opulente MIDI-Klangeinlagen legt und für 100,- DM anständige Spieleunterstützung verlangt, ist bei der Base 1 von Terratec oder der Miss Melody von Elito gut aufgehoben. MIDI-Aufsteiger mit schmalem Geldbeutel finden bei der Base 64 von Terratec oder der VideoLogic-PCI-Entwicklung SonicStorm eine wohlklingende Kartenheimat. Soundfreaks auf der Suche nach einem optimalen Weihnachtsgeschenk sollten sich auf alle Fälle den Testsieger Home Studio 2 von Guillemot genauer anhören – echte Musiker sind dagegen momentan mit der EWS64 XL am besten beraten.

stellbar. Hierzu lädt man vor dem Start ein zusätzliches Instrumentenset in den Speicher, auf den das Programm dann zurückgreifen kann.

Klangpraxis

Bevor sich Ihre Neuerwerbung zu klanglichen Höhen aufschwingen kann, ist zuerst einmal die Installation zu bewältigen. Obwohl die meisten Soundkarten noch in der ISA-Ausführung zusammengelötet werden, zeichnet sich doch der Trend zum PCI-Bus ab – diese Entwicklung geht Hand in Hand mit den Intel-Plänen zur schrittweisen Ablösung der ISA-Architektur. Karte eingesteckt, Rechner gebootet, Auto-Erkennung überstanden, CD eingelegt, und schon ist die Karte einsatzbereit. Daß diese schöne Hardware-Welt mitunter nur Wunschdenken der Hersteller ist, weiß die Redaktion nach der Installation der dritten Soundkarte im Testrechner nur zu gut. Auf einem PC-System im jungfräulichen Zustand stellt die Plug&Play-Installation meist kein Problem dar, sofern Sie nicht gerade schon eine Sound- oder eine Framegrabber-Karte in die Mainboardniederungen gesteckt haben. Ein treibergeplagtes Windows 95 errichtet jedoch größere Hürden für die Installation: Finden Sie nach der Autoerkennung gelb gekennzeichnete Ausrufezeichen in Ihrem Gerätemanager, hilft meist nur das schrittweise Entfernen dieser Einträge und eine manuelle Installation direkt von der mitgelieferten Hersteller-CD. Bei umfangreichen Ressourcenbelegungen ist es sinnvoll, sich alle belegten IRQ- und I/O-Belegungen aufzuschreiben, um mögliche Konflikte schon im Vorfeld auszuschließen. Falls dies von Herstellerseite noch nicht geschehen ist, sollten die CD-ROM-Schnittstelle sowie der interne Verstärker per Jumper abgeschaltet werden – nur noch wenige prähistorische CD-ROM-Laufwerke benötigen eine Soundkarte als IDE-Lieferant, und der Verstärker ist meist von dürftiger Qualität. Wollen Sie Musik direkt von CD spielen, ist der korrekte Anschluß zwischen CD-ROM und Soundkarte durch ein entsprechendes Audiokabel wichtig.



So sehen geregelte Soundverhältnisse in ihrer Win95-Umgebung aus.

TECHNIK-ABC

AD/DA-Wandler: Analoge Signale von einem Plattenspieler oder Kassetten-Rekorder werden vom AD-Wandler der Soundkarte in ein digitales Datenformat umgewandelt, während der DA-Wandler aus digitalisierten Klängen wiederum analoge Päckchen schnürt.

Dezibel: Der Krawall, den Sie mit Ihrer Soundkarte und den angeschlossenen Boxen zur Verärgerung des Nachbarn veranstalten können, wird in Dezibel gemessen.

DirectSound: Als Bestandteil des Schnittstellenpakets DirectX sorgt Direct Sound für das Abspielen und Abmixen von Klangdateien unter Windows 95. Spiele mit DirectSound-Unterstützung sind bisher leider noch eher Mangelware.

DLS: Steht für Downloadable Sounds und wurde von der MIDI Manufacturers Association als neuer Standard für die Zukunft ins Leben gerufen. Spieleprogrammierer haben dadurch die Möglichkeit, MIDI-Klänge zu programmieren, die automatisch in das RAM der Karte oder des PCs geladen werden.

Frequenzgang: Die Klangqualität einer Soundkarte läßt sich unter anderem durch Frequenzgang-Messungen ermitteln. Unrühmliche Angewohnheiten wie das Abschwächen oder Verstärken von Höhen- bzw. Baßbereichen lassen sich hiermit entlarven.

Full Duplex: Dieses Feature bezeichnet die Möglichkeit der Karte, Sounds gleichzeitig abzuspielen und aufzunehmen. Hobby-Musiker und Internet-Phone-Freaks werden dadurch gleichermaßen beglückt.

General MIDI: Ein weit verbeiteter MIDI-Standard, der mittlerweile von vielen Spielen direkt angesprochen wird. Durch eine feste Kodierung verschiedener Instrumente wird die Programmierung für Spielehersteller wesentlich vereinfacht.

FM-Synthese: Im Vergleich zur qualitativ hochwertigeren und entsprechend hochpreisigeren Wavetable-Variante läßt die Frequenz Modulation lediglich die Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge zu.

MIDI: Die Standardschnittstelle Musical Instruments Digital Interface sorgt für den reibungslosen Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware. Ein typischer MIDI-Befehl enthält Angaben über Länge, Lautstärke und Höhe des zu spielenden Tons.

MPU-401: PC-Musik-Pionier Roland entwickelte dieses Hardware-Interface zum standardisierten Transport von MIDI-Dateien.

Polyphonie: Die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Stimmen wird durch die Polyphonie beschrieben. Manche Karten besitzen hier eine gemischte hard- und softwaremäßige Lösung zum Abspielen der MIDI-Töne.

Samplingrate: Auf neueren Soundkarten befinden sich AD-Wandler, die bis zu 55.200 mal pro Sekunde das eingehende Analog-Signal abtasten und für eine entsprechend hohe digitale Signalqualität sorgen.

Sound Blaster: Bei DOS-Spielen bleibt dieser Quasi-Standard von Creative Labs praktisch unverzichtbar – Karten wie die Monster Sound haben es durch ihre ausschließliche Win95-Kompatibilität entsprechend schwer.

SP/DIF: Sony/Philips Digital Interface steht für die Schnittstelle zur Übertragung digitaler Audiodateien bei CD-Playern oder DAT-Recordern.

Wavetable-Synthese: Im Gegensatz zur FM-Synthese, bei der Sinuswellen zur Erzeugung instrumentaler Klänge moduliert werden, kommen die im ROM der Soundkarte enthaltenen Instrumenten-Samples bei MIDI-Dateien zum Einsatz. Unterschiedliche Abspielgeschwindigkeiten erlauben dabei eine Variation der Tonhöhen.



Anubis Typhoon Gold 3D

Neben der Base 1 von Terratec ist die Gold 3D von Anubis die einzige Karte mit FM-Synthesizer im Test. Dem ahnungslosen Tester fällt beim Öffnen des Kartons ein Handbuch entgegen, das in die Kategorie „China-Übersetzung" fällt. Die Zeiten drolliger Dokumentationen sind angesichts der dargebotenen Meilensteine der Übersetzungskunst wohl doch noch nicht vorüber. Die Installation lief auf einem jungfräulichen Rechner problemlos, ein treiberverseuchter Rechner wehrte sich jedoch hartnäckig gegen die Karte. Hardwareseitig kann die Gold 3D im Rahmen ihrer Möglichkeiten durchaus überzeugen. Die Frequenzgangmessung zeigt einen bis auf absolute Bässe guten Verlauf, anspruchsvollere MIDI-Gemüter sollten die spärlichen Möglichkeiten der FM-Synthese hingegen mit einem Waveblaster-Upgrade versehen. Insgesamt erhält der Kartenkäufer eine vernünftige Soundblasterkarte ohne Zusatzgimmicks für sein Geld.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



Anubis Typhoon Wave 32 PnP

Die zweite Anubiskarte zeigt sich schon rein optisch von einer anderen Seite: Immerhin drei Audiochips werkeln auf der Platine, um dem Hörer das Lauschen schmackhaft zu machen. Dem Karton entnimmt man ein vernünftiges Handbuch sowie einen vergoldeten Klinken-Cinch-Stecker – ein Audiokabel findet man leider nicht vor. Eine hardwaretechnische Besonderheit ist der aufgelötete Mehrfachausgang, der automatisch erkennt, ob er Signale verstärken oder keinen Lautstärke-Senf dazugeben soll. Die Installation verlief bis auf die manuelle Aktivierung der MPU-Schnittstelle unter Win95 problemlos, die angegebenen Kompatibilitäten konnten durch Spieletests bestätigt werden. Klanglich darf man von der Karte keine Wunderwerke erwarten: Ein ordentlicher Frequenzgang wird von einer lauschigen MIDI-Wiedergabe flankiert. Zusatz-Wavetablemodule oder Sample-RAM sind leider nicht vorgesehen.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



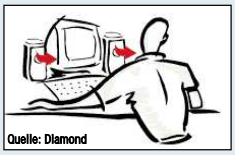
Aztech WaveRider Platinum 3D

Aztech gibt sich mit dem neuesten 64 Stimmen-Standard nicht zufrieden und beglückt die Soundkarten-Fangemeinde deshalb gleich mit 96 Stimmen. Hardwareseitig liefert die Basic Engine des Wavetable-Synthis 32 Stimmen, bei den restlichen 64 kommt die Software der Enhanced Engine ins Spiel. Die Installation gelang nach einigen CD-Jockey-Einlagen auf Anhieb, nur die für DOS-Spiele wichtigen Set-Befehle in der Autoexec.bat muß man manuell nachtragen. Berauschende Musikerlebnisse sind mit dem 1 MB-Wavetable-Chip nicht möglich, da die Klangqualität bescheiden und auch kein Sample-RAM vorhanden ist – die Midi-Stücke gelangen aber allemal klangkräftiger an Ihr Ohr als über FM-Technik. Die angepriesene 3D-Akustik ließ sich im Test kaum nachvollziehen. Während die Softwarebeigaben ausreichend dimensioniert sind, sucht man vergeblich nach einem Audio-Kabel oder einem vernünftigen Handbuch.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

3D-SOUND

Alles in 3D: Ob Bild- oder Tongenüsse, 3D sollte es heutzutage schon sein. Modewörter bringen es aber leider mit sich, schnell geboren zu werden, aber nur schwer erklärbar zu sein. Hinter 3D-Sound verbergen sich verschiedene Techniken wie Quadrophonie, Dolby Surround oder 3D Positional Audio. Mit Stereo fing die Suche nach einer besseren räumlichen Beschallung an: Zwei getrennte Kanäle sorgten zumindest für die Möglichkeit, die mit Monoklängen malträtierten Ohren mit einem Links-Rechts-Raumerlebnis zu beglücken. Die Vorne-Hinten-Dimension konnte die Quadrophonie vermitteln, indem sie vier getrennte Kanäle mit Soundinformationen versorgte. Erst das Dolby Surround-System stellte die Stereo-Kompatibilität wieder her, indem das vierkanalige Ausgangssignal zuerst auf Zwei-Kanal-Sound getrimmt wurde, um beim Abspielen mit Hilfe eines Dekoders wieder in voller Kanalbreite zu erklingen. Eine Kopfhörer-Lösung ist dabei wesentlich einfacher zu realisieren als die Lautsprecher-Variante. Boxen müssen ideal aufgebaut und durch entsprechende Kompensationssignale daran gehindert werden, das linke Ohr mit Infos zu überfordern, die eigentlich für den Kollegen auf der rechten Seite gedacht sind. Im Spielebereich gibt es momentan noch wenige erschwingliche Soundkarten mit Anschlußmöglichkeiten für vier Boxen, die annähernd echten Raumklang vermitteln. Die virtuellen Software-Lösungen wie QSound oder Aureal 3D imitieren echten Raumklang über zwei Lautsprecher, indem eine unterschiedlich große Anzahl von Schallquellen im Raum verteilt wird.


Quelle: Diamond


Quelle: Diamond

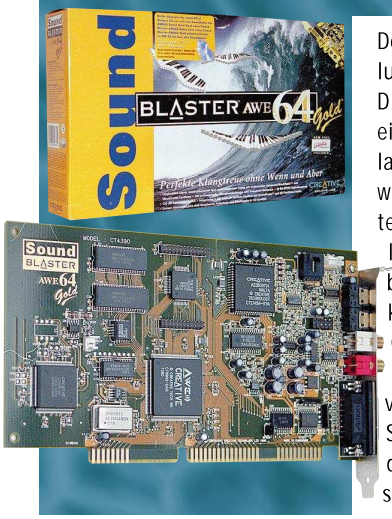
Creative Labs AWE 64 Value



Die Soundkartenlegende Creative Labs ist momentan mit zwei AWE 64-Karten am Markt vertreten. Bei der Value-Edition sind für reine Spielernaturen relativ unwichtige Features wie ein Digitalausgang nicht im Lieferumfang enthalten, dafür war man aber auch beim für MIDI-Spiele nicht unwichtigen Sample-RAM etwas geiziger im Vergleich zum goldigen Kollegen. Die Installation der AWE 64 Value verlief PnP-idealtypisch völlig problemlos: MIDI, Audio und Gameport wurden erkannt und auf Anhieb richtig in den Gerätemanager eingefügt. Der bewährte EMU 8000-Synthi kann hardwaretechnisch 32 Stimmen darstellen, die restlichen 32 Stimmen können nur softwaremäßig über das WaveSynth-Programm unter Windows 95 aktiviert werden. Durch den Einsatz der Waveguide-Technologie werden diese mit Hilfe mathematischer Berechnungen echten Musikinstrumenten nachempfunden. Für dieses Feature sollte man sich aber ausreichend Prozessor-Power angespart haben, da dessen Darstellung sehr CPU-lastig ist. Die hauseigene Entwicklung SoundFonts ist zwar eine interessante Technologie, bisher fehlt jedoch die breite Unterstützung von Spieleherstellerseite. Ein aktueller Titel mit eigenen SoundFont-Bänken ist Dungeon Keeper, das durch die einladbaren Effekte atmosphärische Pluspunkte sammelt. Für 199,- DM erhält der Spieler eine gut klingende Soundkarte mit einigen netten Zusatzfeatures.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

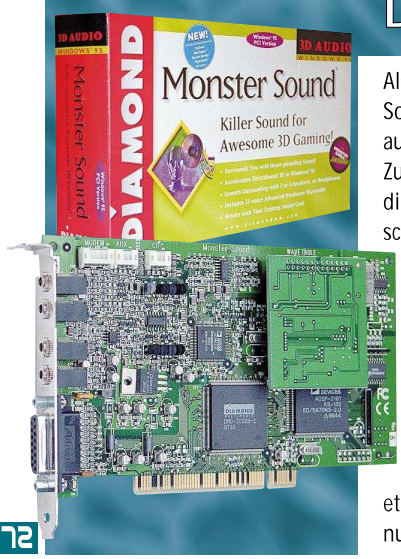
Creative Labs AWE 64 Gold



Der große Bruder der AWE 64 Value heißt nicht umsonst „Gold": Die dicke Verpackung beherbergt eine vergleichsweise enorme Beilagenfülle in der Hard- und Softwareabteilung. Die größten Unterschiede zur Value-Ausführung liegen dabei eher im Interessenbereich ernsthafter Hobbymusiker: qualitativ hochwertige Cinch-Buchsen beim Line-Out, ein Digital-Ausgang sowie ein vorab installierter, 4 MB großer Sample-RAM erklären unter anderem den satten Preisunterschied zwischen den beiden Creative Labs-Karten. Die beigelegten Audio- und Midikabel sowie das Mikrofon unterstreichen das Ansinnen des Multimedia-Spezialisten, dem Anwender eine möglichst komplette Lösung an die Hand zu geben. Auch softwareseitig steht der Käufer nicht im Regen: Mit den Internet-Tools und den Audioprogrammen werden beinahe alle Komponistenwünsche befriedigt. Mit mehr Sound und Font-kompatiblen Games wird die AWE 64 auch für Spieler noch interessanter. Klangtechnisch weiß die Karte in fast allen Belangen zu überzeugen: Ein annähernd linearer Frequenzgang, satte MIDI-Klänge sowie eine 3D-Option mit hörbarer Raumklangerweiterung sprechen für die ausgereifte Soundtechnik der Platine. Spieler mit musikalischen Anwandlungen erhalten für 449,- DM eine Karte mit vernünftigem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Diamond Monster Sound



Als Vorreiter für die kommende PCI-Soundkartenwelle hat es Diamond aus mehreren Gründen nicht leicht. Zum einen kann die Monster Sound die SB-Kompatilität nur mehr schlecht als recht durch eine Emulation hinbiegen (ohne Gameport und FM-Synthese), zum anderen werden die Stärken der Karte (Unterstützung von DirectSound allgemein sowie DirectSound 3D) noch unzureichend von Spieleseite aus genutzt. So gesehen ist die Audio-Monster also ihrer Zeit etwas voraus und sollte momentan nur parallel zu einer bestehenden SB-Karte betrieben werden. Hierzu wird analog zur Grafik-Monster ein Audio-Verbindungskabel eingesetzt, die bei entsprechenden DOS-Spielen den SB-Teil der Klangkollegen nutzt. Im Bereich Klangqualität kann man der Monster Sound kaum Mängel vorwerfen: Sowohl die Frequenzgangmessungen als auch die Midi-Wiedergabe gehörten zu den besten im Test. Die umfangreichen 3D-Optionen der Karte sind über vier Lautsprecher oder einen Kopfhörer zu genießen – letztere Möglichkeit ist einfacher und realistischer, da hierdurch das Problem des Übersprechens vom linken auf den rechten Kanal umgangen wird. Erwähnenswert sind abschließend die dicke Spielebeilage sowie ein vergleichsweise dünnes Handbuch – die für DirectSound optimierten Spiele sorgen zumindest dafür, daß die Wartezeit bis zur entsprechenden Spieleflut einigermaßen überbrückt wird.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Elito Miss Melody 3D



Vom Distributor Elito wagte sich die Karte mit dem herzigen Namen Miss Melody 3D in unser Soundcenter, die in einer Hard- und Software-Synti-Ausführung den Weg zum Käufer findet. Ein nicht gerade berauschendes Handbuch in Englisch, zwei dünne Disketten sowie eine Soundplatine sind die magere Ausbeute nach der ersten Verpackungsbesichtigung – Audiokabel braucht der PC-Anwender heutzutage wohl nicht. Problemlose Installationen sind dagegen sehr gerne gesehen: Auch wenn Disketten-Einlagen mittlerweile mittelalterlich anmuten, erstrahlen alle Einträge bis auf die Set-Befehle in der Autoexec.bat in korrektem Glanz. Um den Wavetable-Synthesizer zu aktivieren, muß der Käufer sich – nach Handbuchanleitung – nur noch mit den MIDI-Eigenschaften beschäftigen. Den Hardware-Synthi kann man als Glücksfall bezeichnen, da er wesentlich gehaltvollere Klangwelten erzeugen kann als sein FM-Pendant. Die 3D-Effekte sind dagegen eher als Spielerei anzusehen, da die einstellbaren Optionen reichlich mager ausfallen und nur geringe hörbare Auswirkungen besitzen. Sehr spartanisch ist die Softwarebeilage ausgefallen, die über Aufnahme- bzw. Wiedergabemöglichkeiten für Wave-, Midi- oder CD-Audio-Dateien nicht hinauskommt. Von einer vernünftigen Wavetable-Karte unter 100,- DM sollte man aber schließlich keine Software-Meisterleistungen erwarten.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Guillemot Maxi Sound Home Studio 2

Hardware XTRA AWARD



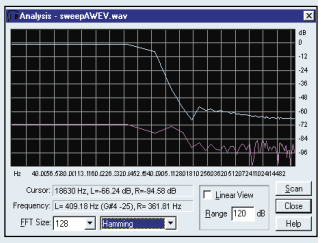
Der Nachfolger des erfolgreichen Guillemot-Soundprodukts Studio 1 fand in einer englischen Ausfertigung den Weg in die Redaktion, die deutsche Fassung soll jedoch bis Mitte November erhältlich sein. Wie schon beim Vorgänger erfreuen sich sowohl Spieler als auch angehende Musikfreaks an den satten Features der Karte. Eine auslandende Soundkompatibilitätsliste, ein hervorragender Wavetable-Synthi, ein 4 Band-Equalizer sowie eine stattliche Anzahl von Spezialeffekten stehen dabei auf der Habenliste der Soundplatine. Darüber hinaus bietet die Studio 2 Harddisc-Recording mit bis zu 8 Stereospuren, eine Upgrade-Möglichkeit auf eine Digital-Tochterkarte sowie Anschlüsse für vier Lautsprecher. Zukunftsweisend sind die DirectSound- sowie die DLS-Unterstützung. Bei Frequenzgängen und MIDI-Qualität steht die mit knapp 400,- DM angesetzte Karte im Spitzenfeld der Testkandidaten, auch die Installations- und Kompatibilitätstests absolvierte die Studio 2 mit Bravour. Für den Spieler-Overkill sorgt jedoch eindeutig das Maxi FX-Programm. Die Guillemot-Techniker haben für 50 Spiele optimale Soundeinstellungen ausgebrütet, selbstverständlich können Sie aber auch selbst Hand an Effekte, 3D-Einstellung und den 4 Band-Equalizer legen. Auf diese Weise lassen sich nicht nur MIDI-Dateien effektechnisch zu wahren Klanghöchstleistungen bewegen, auch Digi-Effekte klingen bombastischer und sorgen für so manche nachbarliche Beschwerde wegen Ruhestörung. Die für den Preis der Karte genialen Features sind der Redaktion jedenfalls einen HardwareXtra Award wert.

Mit dieser Hifi-Anlage konnte die Redaktion das echte 3D-Soundgefühl der Studio 2 testen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

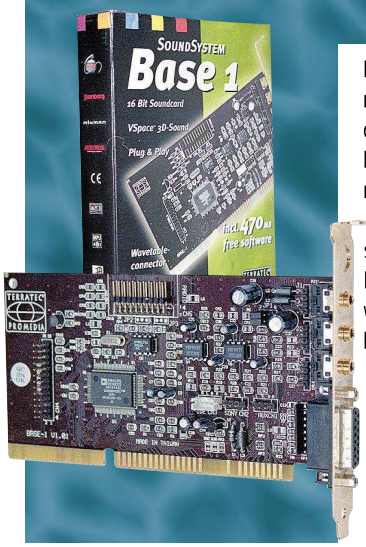
TEST-PHILOSOPHIE

Die Ausstattung der Testkandidaten wird sowohl im Hardwarebereich (Synthesizer oder Speicherbestückung) als auch in der Softwarekategorie (Sequenzer, Spiele) bewertet. Unter die Rubrik Hardware-Features fallen Merkmale wie Installationsprozeduren, Kompatibilitätstests sowie Unterstützung durch aktuelle Spiele. Performance als weiteres Bewertungskriterium bezieht sich auf die Klangqualität der Karten bei der Aufnahme bzw. Wiedergabe von digitalisierten Samples und MIDI-Musikstücken. Hierzu schickten wir mit Hilfe eines externen CD-Players ein Meßsignal durch den AD-Wandler der Soundkarte, wobei der Ton aufsteigend von 20 Hz bis 20 KHz einen völlig linearen Frequenzgang aufweist. Diesen sampeln die Karten bei 44,1 KHz und 16 Bit Abtastrate und legen dabei eine Wave-Datei an. Mit einem entsprechenden Editor kann das Ergebnis nun mit dem Ausgangssignal verglichen werden – im Idealfall hat die Datei ebenfalls einen linearen Verlauf ohne Abschwächung oder Verstärkung bestimmter Frequenzbereiche. Bei der MIDI-Musik kamen die geschulten Ohren der Redaktion zum Einsatz. Kein akustischer Weg war uns zu weit, um die Qualität der Krachmacher zu bestimmen. Testobjekte waren Spiele mit MIDI-Orchester wie Descent 2 und Age of Empires.



Mit dem Sharewareprogramm Cool Edit können auch Sie am heimischen Schreibtisch Frequenzgänge bewundern.

Terratec SoundSystem Base 1



Das erste Testgerät von Terratec ist mit der Base 1 das Einstiegsprodukt des deutschen Soundkartenherstellers. Nach einigen Verzeichniswechseln auf der Install-CD ist die Einbindung der Karte auch softwaremäßig über die Bühne gebracht – selbst die Autoexec.bat wurde mit einem Set-Eintrag beehrt. Der aufgelötete Yamaha OPL3-Chip ist ein alter Bekannter im Soundbereich, der zwar vernünftige Audioergebnisse erzielt, bei der Midi-Musik mit seinen 20 Stimmen in FM-Synthese jedoch im Vergleich zur Wavetable-Konkurrenz passen muß. Deshalb hat man der Platine auch ein Wavetable-Interface spendiert, um die Karte mittels eines Upgrades (z. B. von Roland oder Yamaha) klangtechnisch zu frisieren. Außerdem sind Radio-Freaks in der Lage, den Radio-Connector mit dem Terratec-Upgrade zu einem RDS-Radio auszubauen. Der integrierte 3D-Effekt über VSpace ist eher als Zusatzgag anzusehen, da sich der damit erzielbare Raumklang kaum wahrnehmbar in die eigenen Gehörgänge verirrt. Erwähnenswert ist das hervorragend aufgebaute Handbuch sowie die dicke Softwarebeilage, die in der Hauptsache aus Demos besteht. Abschließend ist der Base 1 ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis zu bescheinigen: Wer auf Midi-Klangexzesse (vorerst) verzichten kann und auf eine optimale DOS-Kompatibilität Wert legt, liegt bei einem Preis von knapp 100,- DM mit der Terratec-Karte richtig.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

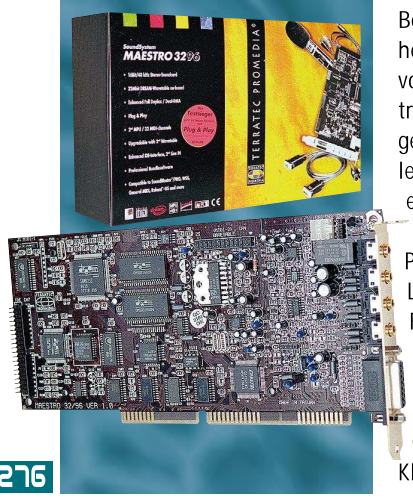
Terratec SoundSystem Base 64



Basierend auf der Base 1-Grundplatine bietet die Base 64 auch gehobeneren Spieleransprüchen ausreichend Soundhardware-Features. Der Audioteil ist bei beiden Karten identisch, in der MIDI-Abteilung verwöhnt jedoch ein 1 MB dimensionierter Dream-Synthesizer FM-geplagte Lauscher. Das Wavetable-Upgrade wird dabei vor dem Einbau der Karte einfach auf die eigentliche Platine gesteckt, so daß ein schmackhaftes Sound-Sandwich entsteht. Außerdem sorgt ein Effektprozessor für gehörige Hall- oder Chorustöne und für die Möglichkeit, mittels eines 4 Band-Equalizers Frequenzbereiche ganz nach Hörlaune zu verändern. Auch im Softwarebereich fällt die Ausstattung üppiger aus als bei der Einstiegskarte Base 1. So können angehende Komponisten mit der MusicStation von Steinberg hemmungslos MIDI-Ambitionen frönen – garniert wird dieses Programm von einem dicken Handbuch sowie einem Grundlagenheft über MIDI. Die Installation der Base 64 verläuft bis auf einige undurchsichtige CD-Wechsel problemlos, auch wenn einmal mehr der set-Befehl in der Startdatei fehlt – DOS-Spiele müssen beim Soundsetup dann manuell an die Platine angepaßt werden. Für 169,- DM bekommen Klangartisten jedenfalls gerade im Spielesektor einen wirklich bewundernswerten Gegenwert.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Terratec SoundSystem Maestro 32/96



Bevor die EWS mit großem Aufsehen in den Markt der anspruchsvollen Musiker-Soundkarten eintrat, war die Maestro das Aushängeschild von Terratec. Mittlerweile hat man die Zeichen der Zeit erkannt und eine leicht verbesserte Version des Klassikers mit PnP-Unterstützung entwickelt. Leider erwies sich genau dieses Feature als heftiger Installations-Stolperstein – hier half nur ein Abbruch und das manuelle Nachsitzen über die Treiber-CD. Hat man diese lästigen PnP-Klippen jedoch schlußendlich umschifft, gibt die Maestro das Ohr frei für wunderbare Klangwelten. Der 4 MB große Wavetable-Chip inszeniert im Zusammenspiel mit dem Effektprozessor eine Soundgala, die auch gestandene Musikfreaks zu schätzen wissen. Wem dies noch nicht genug ist, kann einen zweiten Wavetable-Chip auf das Board schrauben und damit die 32 MIDI-Kanäle voll ausnutzen. Softwareseitig lädt die Lite-Version von Cubasis Audio zum Musizieren ein, außerdem können Soundanfänger mit dem Programm CircleElements erste Musikerrunden drehen. Für Spieler ist das knapp 380,- DM schwere Platinenpaket aufgrund der Unterstützung der wichtigsten Standards durchaus von Interesse, obwohl es dafür schon fast zuviel Features im Handgepäck hat. Musiker werden vielleicht das fehlende Sample-RAM vermissen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut



Terratec AudioSystem EWS64 XL

Ein wahres Soundmonster schneit dem Käufer mit der schwarzgewandeten EWS64 ins Haus. Für knapp 1.000,- DM gehen Musikerträume in Erfüllung: Neben der normalen ISA-Platine kommt das High-End-Gerät von Terratec gleich mit einem 5,25 Zoll-Einschubmodul daher. Auf der Platine befinden sich Leckereien wie ein Dream-Wavetablemodul mit einer Grundausstattung von 6 MB RAM sowie ein leistungsfähiger Effektprozessor mit mannigfaltigen Variationsmöglichkeiten, während das Einschubfach die digitalen Ein- und Ausgänge sowie Anschlußmöglichkeiten für MIDI-Geräte und Kopfhörer an der Frontseite beherbergt. Musiker erfreuen sich an zwei MPU-401-Schnittstellen, Harddisk-Recording mit 8 Stereo-Spuren sowie der Wavetable-Upgrademöglichkeit. Spieler hingegen werden von der umfangreichen Kompatibilität und der grandiosen Soundkulisse durch den Effektprozessor begeistert sein. Etwas ärgerlich ist jedoch, daß die Beschriftungen der Platinenausgänge von außen nicht zu erkennen sind. Außerdem fehlen der Karte momentan Features wie die hardwareseitige DirectSound-Unterstützung, das 3D-AudioRendering oder der Instrumenten-Editor – diese werden per Software nachgeliefert.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Turtle Beach MultiSound Pinnacle

Die bombastisch lange Soundplatine der Pinnacle muß erst einmal dem Motherboard schmackhaft gemacht werden: Wo ein 20 Bit-AD/DA-Konverter, ein hervorragender Wavetable-Synthesizer, ein digitaler Signalprozessor sowie zwei Speicherslots werkeln, ist wahrlich Platz auf der Karte notwendig. Grundsätzlich ausgestattet ist die Pinnacle jedoch nur mit 2 MB ROM, zusätzliches Sample-RAM kann mit handelsüblichen PS/2-SIMMs bis auf 48 MB getunt werden. Nach umfangreichen Einträgen in den Gerätemanager bekommen Musikerfreaks leuchtende Ohren beim Ertönen der ersten MIDI-Dateien. Die Bearbeitung der Instrumentensets erfolgt über den mitgelieferten Patch-Editor. Optional kann der Hobby-Komponist auch ein Digitalmodul für 200,- DM erwerben. Für Spieler bleibt das Manko, daß bei Digi-Sounds eine zusätzliche SB-Karte benötigt wird. Musikalisch ambitionierte Joystickvirtuosen werden die vielfältigen Klangwerkzeuge zu würdigen wissen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

Übersichtstabelle Soundkarten

Hersteller Modell Info-Telefon Preis (lt. Hersteller)	Anubis Typhoon Gold 3D 06897-908825 DM 59,-	Anubis Typhoon Wave 32 PnP 06897-908825 DM 119,-	Aztech Waverider Platinum 3D 0421-162560 DM 149,-	Creative Labs SB AWE 64 Value 01805-323488 DM 199,-	Creative Labs SB AWE 64 Gold 01805-323488 DM 449,-	Diamond Monster Sound 08151-266-0 DM 349,-	Elito Miss Melody 3D 09241-99170 DM 85,-
Dokumentation	D (-)	D (+)	D (-)	D (++)	D (++)	E (-)	E (-)
Garantie	1,5 Jahre	1,5 Jahre	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	3 Jahre	1 Jahr
Technische Angaben							
Kartentyp	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	PCI	ISA
Synthesizer	Crystal FM	Dream	Samsung	EMU 8000	EMU 8000	ADMOS	Yamaha OPL4
Anzahl Stimmen	20	32	32 (96 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32	32
Anzahl Instrumente	128	343	260	128	128	128	128
Kompatibilität	SB Pro, Adlib, MPU-401	SB Pro, Adlib, MPU-401, GM, GS, DirectSound	SB Pro, Adlib, MPU-401, GM, MT 32, DirectSound	SB 16, AWE 32, MPU-401, GM, DirectSound	SB 16, AWE 32, MPU-401, GM, DirectSound	DirectSound, DirectSound 3D	SB, SB Pro, MPU-401, GM
Sound-ROM	–	–	1 MB	1 MB	1 MB	2 MB	1 MB
Sample-RAM	–	–	–	512 KB (24 MB)	4 MB (12 MB)	–	-
3D-Features	SRS-Raumklang	3D-Effekte (Software)	3D-Effekte (Software)	3D-Positional-Audio	3D-Positional-Audio	Aureal 3D	3D-Effekte (Software)
Max. Samplingrate	48 KHz	48 KHz	48 KHz	44,1 KHz	44,1 KHz	48 KHz	48 KHz
Vollduplex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge*	L, Sp, G	Sp, G	L, Sp, G	L, Sp, G	L, D, G	2xL, G	L, G
Effektprozessor	nein	nein	nein	ja	ja	ja	nein
Zusatz-Synthesizer	Waveblaster	–	–	–	–	Wavetable	–
Interfaces	CD-ROM	–	CD-ROM	CD-ROM, Modem	Modem	Modem	–
Treiberversion	V. 1.8d	V. vom 15.01.96	V. 4.03.1132	V. 4.33.13	V. 4.33.13	V. 1.0	V. 4.03.2304
Sonstige Ausstattung							
Software	Voyetra Audiostation	Cedric Techno Rack	Voyetra Musik-Paket	CL WaveStudio, Vienna SoundFont St., Webph.	CL WS, Vienna SF St., Webphone, MIDI Orch., Cubasis Audio	Outlaws, Tigershark, Sim Copter	Yamaha Audio Station
Lieferumfang	–	Audiokabel	Kopfhörer	–	Mikrofon, MIDI-Ad.	Audiokabel	–
Frequenzgang	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend
MIDI-Wiedergabe	ausreichend (FM)	gut	befriedigend	gut	gut	gut	gut

* L: Line Out, Sp: Speaker, G: Game, D: Digital

VideoLogic SonicStorm



Bisher eher für sein Grafikkarten-Engagement bekannt, begibt sich VideoLogic nun auf das Parkett der Soundkarten. Damit die Karte auch zeitgemäß an den Start geht, ist sie nur in einer PCI-Version erhältlich. Glücklicherweise ist VideoLogic beim Problem der SB-Kompatibilität technisch weiter als die Konkurrenz. Das Midi-Modul blieb im Test unter Descent 2 zwar stumm, die SB-Effekte sowie die FM-Musik waren jedoch problemlos zu aktivieren. Hierzu müssen jedoch zwei Treiber in die Startdateien integriert werden. Die Technik, die hinter diesem Teilerfolg steht, heißt Transparent DMA – echte Kompatibilität ist jedoch erst von der Distributed DMA-Entwicklung zu erwarten. Im Gegensatz zu den herkömmlichen ISA-Karten benötigt die SonicStorm keinen separaten Speicher mehr. Dafür nutzt die Karte über schnellen PCI-Bus einfach den Hauptspeicher des Rechners – die damit einhergehende Entlastung der CPU ist selbstverständlich zu begrüßen. Die Klangqualität der Karte ist unter Win95 als hervorragend zu bezeichnen: Age of Empires ertönte in feinstem Midi-Gewand, und auch die Frequenzanalyse offenbarte gute Fähigkeiten des AD-Wandlers. Insgesamt ein mehr als gelungener Einstieg von VideoLogic in den Soundkartenmarkt.

Ausstattung:	**gut**
Hardware-Features:	**gut**
Performance:	**gut**
Gesamturteil:	**gut**

Yamaha SW-60XG



Sie sind Besitzer einer vernünftigen SB-Platine und entwickeln seit einiger Zeit MIDI-Ambitionen? Dann sollten Sie sich mit der Anschaffung eines Add-on-Boards auseinandersetzen. Die Soundkarte von Yamaha wird dabei in einen freien ISA-Slot gesteckt und durch ein beiliegendes Kabel mit der bereits installierten Karte verbunden. Die softwareseitige Installation verläuft ohne nennenswerte Probleme – Sie müssen nur noch die Yamaha-MIDI-Schnittstelle manuell über das Multimedia-Setup aktivieren. Nach dieser Prozedur werden FM-geplagte Gehörgänge von herausragenden Musikgenüssen verwöhnt. Dem aufgelöteten Wavetable-Synthesizer stehen dabei immerhin 4 MB ROM für Instrumentensets zu Verfügung. Flankiert wird dieser von drei Effektprozessoren, die das Abmischen von MIDI-Dateien oder CD-Audio-Signalen erlauben. Anhand der mitgelieferten Software können Sie sowohl unter DOS als auch unter Win95 verschiedene Effekte wie Hall oder Chorus manuell editieren, die dann auch in Spielen aktiv sind.

Ausstattung:	**gut**
Hardware-Features:	**gut**
Performance:	**sehr gut**
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Guillemot	Terratec	Terratec	Terratec	Terratec	Turtle Beach	VideoLogic	Yamaha
Modell	Maxi Sd. 64 HS 2	SoundSyst. Base 1	SoundSyst.Base 64	SS Maestro 32/96	AudioSyst. EWS64 XL	MultiSound Pinnacle	SonicStorm	SW-60XG
Info-Telefon	0211-338000	02157-81790	02157-81790	02157-81790	02157-81790	0531-125000	06103-93-4714	04101-303-0
Preis (lt. Hersteller)	DM 399,-	DM 99,-	DM 169,-	DM 379,- DM	DM 998,-	DM 999,-	DM 199,-	DM 239,-
Dokumentation	E (++)	D (++)	D (++)	D (++)	D (++)	E (++)	D (+)	E (+)
Garantie	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	5 Jahre	1 Jahr
Technische Angaben								
Kartentyp	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	PCI	ISA
Synthesizer	Dream	Yamaha OPL3 (FM)	Dream	Dream	Dream	Kurzweil	ESS Maestro-1	Yamaha AWM 2
Anzahl Stimmen	64	20	48	32	64	64	64	32
Anzahl Instrumente	425	128	287	393	max. 16384	128	64	676
Kompatibilität	SB, SB Pro, Adlib, GM, MPU-401, Direct Sound	SB, SB Pro, Adlib, MPU-401, Direct Sd.	SB, SB Pro, Adlib, GM, MPU-401, Direct Sound	SB, SB Pro, Adlib, 2xMPU-401, GM, GS	SB, SB Pro, Adlib, GM, 2xMPU-401, DirectSd	MPU-401, GM, GS	DirectSound, DirectSound 3D	MPU-401, GM, GS, XG
Sound-ROM	–	-	1 MB	4 MB	–	2 MB	–	4 MB
Sample-RAM	4 MB (20 MB)	–	-	–	6 MB (64 MB)	0 KB (48 MB)	–	-
3D-Features	3D-Positional-Audio	VSpace	VSpace	–	VSpace	–	Q-Sound	-
Max. Samplingrate	44,1 KHz	55,2 KHz	55,2 KHz	48 KHz	48 KHz	48 KHz	44,1 KHz	–
Vollduplex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	–
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic	2xLine In, Mic	2xLine In, Mic, Dig. In	Line In, Mic, Aux	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge	2x Sp, L, G	L, G	L, G	L, G	2x L, G, 2x D	L, G	L, G	L
Effektprozessor	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Zusatz-Synthesizer	Waveblaster	Wavetable	Wavetable	Waveblaster	Waveblaster	Waveblaster	nein	nein
Interfaces	–	Radio	Radio	CD-ROM	–	CD-ROM	–	–
Treiberversion	V. 5.0	V. 4.02.0104	V. 4.02.0114	V. 4.02.0151	V. 1.3	V. 3.02	V. 4.05.00.0165	V. 4.43.17
Sonstige Ausstattung								
Software	Quartz AudioM., Maxi FX, INet Phone,Cakewalk	MediaRack, INet Phone	MediaRack, INet Phone, MusicStation, Smart Word	MediaRack, Cubasis Audio Lite, CircleElements SE	EDISON (Wave), Cubasis Audio AV, FX Panel	Voeytra Digital Orch., Audio Rack, Wave SE II	Audio Rack, Midisoft Studio, Mixman 3-Mix	Voeytra Digital Orch., XG-Techno Kit
Lieferumfang	MIDI-Adapter	–	–	Mikrofon, MIDI-Ad.	Audiokabel	SP/DIF optional	–	MIDI-Daughterboard
Frequenzgang	sehr gut	gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	–
MIDI-Wiedergabe	sehr gut	ausreichend (FM)	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut



15 Zoll-Monitore

FARBKÜNSTLER

Mit der Dezember-Ausgabe des Hardware-Xtras startet unsere große Monitor-Testreihe. Nach dem 15 Zoll-Einstiegsmodell werden wir in den kommenden Heften die größeren Brüder aus der 17 bis 21 Zoll-Kategorie genauer ausleuchten und ihren praktischen Nutzen für den Spieler ermitteln.

Sie wundern sich wahrscheinlich, warum die Redaktion an dieser Stelle 15 Zoll-Monitore durch die Test-Pipeline schickt. Sind diese zarten Geschöpfe der Bildröhrenkunst nicht vom Aussterben bedroht, wie einst vor wenigen Jahren die kleineren Kollegen aus der 14 Zoll-Abteilung? Hier läßt sich festhalten, daß dies zumindest in absehbarer Zeit nicht passiert. Obwohl mittlerweile einige namhafte Hersteller entweder nur noch einen einzelnen 15-Zöller im Angebot haben oder das Programm erst bei 17-Zöllern beginnt, haben die kleingewachsenen Bildschirme durchaus eine größere Marktbedeutung im Spiele- und Entertainmentbereich. Die Vorteile solcher Monitore liegen jedenfalls klar auf der Hand. Die meisten Großbild-Monitore sind zentnerschwer und nehmen derart voluminöse Ausmaße an, daß der heimische Schreibtisch schon beim Anblick der Kartons zu ächzen beginnt. Stapelt der Anwender dann noch brav Tastatur, Maus und Lautsprecher auf der Arbeitsunterlage, darf er in der Regel ins Nachbarzimmer auswandern, um die normale Schreibarbeit zu erledigen. Außerdem sind die 15 Zoll-Monitore selbstverständlich wesentlich preisgünstiger als ihre Artgenossen aus der Leinwandecke und haben mittlerweile einen hohen Qualitätsstandard erreicht, von dem einige der größeren Kollegen nur träumen können. So mancher 17-Zöller präsentiert sich im PC-Laden als vermeintliches Schnäppchen: Wo die große Bilddiagonale lockt, steckt jedoch leider oft genug eine gar nebulöse Bildqualität dahinter. Nicht selten sind von den großspurig angekündigten 17 Zoll (also 43,2 cm) lediglich 39 cm für das menschliche Auge sichtbar – ein guter 15-Zöller (entsprechen 38,1 cm Diagonale) kommt da schon auf über 35 cm, womit der teuer erkaufte Größenvorteil auf wenige Zentimeter zusammenschrumpft.

Kaufkriterien

Um Ihre Augen nicht unnötig heftig zu peinigen, sollten Sie bei einem 15-Zöller auf jeden Fall eine sehr gute Bildqualität anpeilen.



Komfort pur: die direkte Steuerung der Monitoreinstellungen über ein Justierprogramm (hier die Kalibrierungs-Software von Philips).

TEST-PHILOSOPHIE

Die Beurteilung der Bildqualität von Monitoren ist im wahrsten Sinne des Wortes Ansichtssache. Beim Merkmal „Ausstattung" begutachtet die Redaktion die Einstellmöglichkeiten der Bildschirme, Dokumentationen und Lieferumfänge sowie zusätzliche Gimmicks wie Lautsprecher oder integrierte Mikrofone. Der Aspekt „Ergonomie" beleuchtet Bildwiederholfrequenzen, Strahlungsnormen sowie den sichtbaren Bildbereich der Testmonitore. Die „Performance" der Flimmerkisten macht Aussagen über geometrische Eigenschaften, Bildschärfen, Farbbrillanz sowie die Qualität der Entspiegelung. Mit geringen Justiermöglichkeiten kann der Spieler vielleicht noch leben, mit einer mageren Bildqualität aber unter Garantie nicht. Unserem Test-Rechner spendierten wir deshalb eine Matrox Millenium II mit 4 MB RAM, um entsprechend farbenfrohe 24 Bit-Bilder in allen Auflösungen auf den Bildschirm zu zaubern. Ob Farbverläufe, Konvergenzen, geometrische Figuren oder fleckige Farbdarstellungen: Den gestählten Augen der Redaktion entging nicht die kleinste Unebenheit am jeweiligen Testmonitor. Um die Ergebnisse wasserfest zu machen, gönnten wir unserer Layout-Abteilung einen Betriebsausflug in die Hardware-Abteilung, wo die aufgereihten Testkandidaten kritisch in Augenschein genommen wurden.



Das Vegetarier-Testbild: harte Zeiten für Monitore ohne entsprechende Bildschärfe und Farbbrillanz.

Typisch ist jedoch, daß die meisten Käufer von Komplett-PCs beim Monitor schon einmal ein Auge zudrücken und erst daheim bemerken, wie sich der Fernseher-Ersatz in der Praxis präsentiert. Wenn man bedenkt, daß Ihnen der Bildschirm bei der Arbeit am PC permanent seine Ansichten mitteilt, ist diese Vernachlässigung schon als sträflich zu bezeichnen. Die Wahl zwischen Loch- und Streifenmaske grenzt dabei die beinahe unüberschaubare Flut an Monitoren schon etwas näher ein. Brillante Farben, kontrastreiche Bildgenüsse und ein etwas besser gefüllter Geldbeutel sind Ihre Stichworte? Dann sollten Sie zur Streifenmaske greifen. Mit einer Lochmaske sind hingegen die Ansichten etwas geschärfter, da die Punktabstände der Maske feiner ausfallen als beim gestreiften Pendant. Die meisten 15-Zöller im Test unterstützen sogar die eigentlich sehr empfehlenswerte 1.280x1.024-Auflösung, können diese aber nur in eher unergonomischen Wiederholfrequenzen auf die Bildröhre teleportieren. Abgesehen davon, daß diese Masse an Bildpunkten einen 15 Zoll-Bildschirm und den sich davor befindlichen Spieler etwas überfordert, sollten wenigstens 75 Hz das Auge des Betrachters umschmeicheln – 1.024x768 Pixel sind daher als Standardeinstellung bei geeigneten Bildschirmen anzusehen. Über das On-Screen-Display sollten zumindest die wichtigsten Bildparameter eingestellt werden können, um in jeder Auflösung und jedem Spiel den nötigen Durchblick zu haben. Ein besonders wichtiger Punkt ist selbstverständlich auch eine wohlproportionierte Grafikkarte, die alle Auflösungen des Monitors mit ergonomischen Frequenzen und Farbtiefen tatkräftig unterstützt. Von herausragender Bedeutung wird dieses Kriterium jedoch vor allem bei Bildschirmen mit größeren Diagonalen, da die meisten modernen Grafikkarten in der Lage sein müßten, die 1.024x768 Bildpunkte eines 15-Zöllers vernünftig darzustellen.



Der Testdurchgang für einen sauberen Farbverlauf des Bildschirms wurde mit diesem appetitlichen Stilleben gestartet.

FAZIT

Auch beim Kauf eines 15 Zoll-Monitors sollten Sie die Augen offenhalten. Die preisliche und qualitative Streuung ist teilweise recht enorm: für manchen High-End-15-Zöller legen Sie genug Geld auf den Ladentisch, um zumindest die Einstiegsklasse bei den Kollegen aus der 17 Zoll-Abteilung zu erreichen. Preisbewußte Käufer sollten sich den miro- oder Actebis-Monitor auf den Einkaufszettel schreiben. Wer Wert auf Qualität und eine gehobene Ausstattung legt, kommt am Nokia- oder ViewSonic-Bildschirm nicht vorbei. Denken Sie jedoch in anderen Größendimensionen, sollten Sie den geplanten Monitorkauf noch etwas verschieben und die Tests in den beiden nächsten HardwareXtras abwarten.

Actebis Targa TM 3867-1



Der Targa-Monitor ist wie die meisten seiner Konkurrenten mit einer 0,28mm-Lochmaske versehen. Die sichtbare Diagonale des Bildschirms bleibt dabei etwas hinter den übrigen 15-Zöllern zurück. Einzig echter Kritikpunkt bei der Bildqualität ist die Geometrie, die selbst mit den recht umfangreichen Einstellmöglichkeiten nicht optimal einzurichten ist. Dagegen sind sowohl die Bildschärfe als auch die Entspiegelung vom feinsten. Darüber hinaus ist die Farbdarstellung für einen Lochmaskenvertreter sehr erfreulich ausgefallen. Etwas umständlich ist das OSD: Die gummierten Druckknöpfe können nur durch heftige Bearbeitung zum Leben erweckt werden. Drei Jahre Garantie sowie die TCO-92-Norm runden das insgesamt positive Gesamtbild ab. Für 540,- DM erhält der Käufer einen wirklich erfreulichen Bildschirm mit einem hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Eizo FlexScan F35



Der renommierte Monitor-Hersteller Eizo schickte der Redaktion ein interessantes Gerät aus der FlexScan-Reihe. Erste Auffälligkeiten sind eine gelungene Dokumentation sowie das 1 Tasten-OSD. Außerdem pfeift der Monitor munter ein Liedchen, um eventuelle Einstellungen am Monitor zu bestätigen. Die OSD-Features sind beinahe als mustergültig zu bezeichnen und ermöglichen dem Anwender viele Freiheiten bei der Bildschirmjustierung. Auch die 70 KHz-Horizontalfrequenz, die TCO-Norm sowie die Garantiezeit wissen zu überzeugen. Bei Bildschärfe und Entspiegelung ist das Testgerät jedoch nicht auf den vordersten Plätzen zu finden. Konvergenz- oder Geometrieprobleme sind dem FlexScan fremd, die Farbbrillanz fällt für eine Lochmaske recht ansprechend aus. Insgesamt gesehen ein guter Bildschirm, auch wenn der Preis etwas zu hoch ausfällt.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Hitachi CM500ET



Ein platzsparendes Modell stellte uns Hitachi zum Testdurchlauf zur Verfügung. Der CM500ET strahlt dabei mit der beliebten 0,28mm-Lochmaske und kann 1.024x768 mit augenschonenden 85 Hz darstellen. Dank eines 3 Tasten-OSDs lassen sich geometrische Verunstaltungen ohne Aufwand beheben. Bezüglich der Bildschärfe bleibt festzuhalten, daß dem Testgerät der Transport nicht gut bekommen ist: Anders läßt sich die unausgewogene Bildschärfe wohl kaum erklären. Auch bei der Entspiegelung der Bildröhre und der Farbenbrillanz muß der Monitor nachsitzen – eine OSD-Korrektur im Farbbereich hätte hier schon weitergeholfen. Zumindest der Garantieumfang des Monitors sowie die TCO-95-Norm sind als opulent zu bezeichnen. Fazit: Obwohl sich der Bildschirm noch im mittleren Preissegment befindet, ist seine Performance für diese Kategorie etwas mager ausgefallen.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

TECHNIK-ABC

BNC: Bei höheren Auflösungen und Wiederholfrequenzen lohnt sich unter Umständen der Einsatz eines BNC-Kabels (Bayonet Nut Coupling), wenn der Monitor an der Hinterseite entsprechende Anschlüsse aufweist. Die fünf Kabel übertragen getrennt Rot-, Grün- und Blauwerte sowie Signale für die horizontale und vertikale Synchronisation.

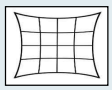
CRT: Alle Monitore im Test haben eine gewöhnliche Kathodenstrahlröhre (CRT = Cathode Ray Tube). Dabei wird ein Elektronenstrahl zeilen- und spaltenweise auf die Maske des Bildschirms projiziert.

DDC: Diese Abkürzung steht für Display Data Channel und gibt einen Hinweis auf die Plug&Play-Unterstützung des Monitors. DDC 1 und DDC 2B sind momentan aktuell und unterscheiden sich durch die Art der Kommunikation zwischen Monitor und Grafikkarte.

D-Sub: Die Datenautobahn zwischen Grafikadapter und Monitor wird in der Regel durch ein 15-poliges Videokabel aufrechterhalten. Der Einsatz von BNC-Kabeln mit fünf Leitungen ist erst ab 17-Zöllern und entsprechend hohen Bildanforderungen sinnvoll.

Entmagnetisierung: Da aufgebaute Magnetfelder unter Umständen zu farblichen Verzerrungen führen, sorgt dieser Knopf für eine vorübergehende Auflösung dieser Elektroturbulenzen.

Kisseneffekt: Ein vertikal nach innen oder außen gekrümmtes Bild läßt sich mit der Kissentaste richtig einstellen.



Konvergenz: Wenn die Elektronenstrahlen nicht übermäßig genau auf die Maske treffen, ist die RGB-Zusammensetzung der dargestellten Bildpunkte nicht korrekt. Dieser Effekt macht sich meist in den Ecken des Bildschirms bemerkbar und äußert sich durch farbige Ränder entlang weißer Flächen.

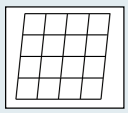


Moiré: Kreisförmige Bildverzerrungen sind im Bereich der Bildverarbeitung alte Bekannte – auch Monitore plagen sich mit diesen Problemchen herum und können durch den entsprechenden Tastendruck davon befreit werden.

Lochmaske: Monitore mit Lochmasken haben im Vergleich zu Streifenmasken-Kollegen den Vorteil, daß sie durch einen sehr kleinen Punktabstand in der Lage sind, eine größere Bildschärfe zu erreichen. Brillante Farben sind mit dieser metallintensiven Technik jedoch nur bedingt zu erreichen.

On-Screen-Display (OSD): Die Zeiten der ausladenden Tasten-Formationen an der Bildschirm-Vorderseite sind zum Glück normalerweise Geschichte – spartanische Knopfausstattungen oder Justier-Rädchen sind momentan Trumpf in der Bildschirmwelt.

Parallelogramm: Im Gegensatz zum Trapezeffekt sind bei Parallelverzeichnungen Ober- und Unterkante des Bildes gleich lang, das Bild ist jedoch in sich nach links oder rechts gekippt.

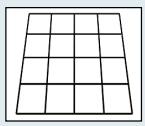


Strahlungsnormen: MPR-II sowie der Nachfolger TCO legen Grenzwerte für Abstrahlungen der leuchtenden Arbeitstiere fest. Aktuelle Monitore sollten eigentlich das TCO-Gütesiegel tragen, schwarze Schafe mit MPR-II sind jedoch noch nicht aus der Bildschirmwelt verschwunden.

Streifenmaske: Eine Streifenmaske erkennt man an den beiden sichtbaren Horizontalstreifen auf der Bildröhre. Wer gesteigerten Wert auf farbliche Erleuchtungen legt, ist mit einem entsprechend ausgestatteten Monitor gut beraten.

TFT: Die TFT-Technologie (Thin Film Transistor) kommt ursprünglich aus der Welt der portablen PCs, sorgt jedoch auch im Heimbereich für Furore. Die Geräte sind jedoch noch recht teuer und benötigen für eine optimale Bildqualität eine eigene Grafikkarte.

Trapezeffekt: Abweichende Längen der Bildunter- bzw. -oberkante sind bei hochwertigen Monitoren mit entsprechender Einstellmöglichkeit bequem aus der Welt zu schaffen.



VESA DPMS: Dieser Standard für Stromsparmaßnahmen sorgt dafür, daß dem Monitor abhängig von seinen Signalaktivitäten stufenweise die Leistung entzogen wird.

Iiyama Vision Master 350



Der 15-Zöller aus dem Hause Iiyama hat neben Licht auch ein paar Schatten vorzuweisen. Was die Performance angeht, so steht er bei den Lochmasken-Geräten mit Sicherheit an der Spitze des Testfeldes. Die geometrischen Fähigkeiten sind gut, brillante Farben stellen kein Problem dar, und auch die Entspiegelung ist als vorbildlich zu bezeichnen. Bei der Bildschärfe überflügelt den Vision Master so schnell kein anderer Monitor: Auch in 1.024x768 sind Schriften genau zu erkennen. Und das 3 Tasten-OSD erlaubt es Ihnen, mit wenigen Handbewegungen Bildunreinheiten nachzukorrigieren. Wenn da nicht noch das magere Handbuch, die überholte MPR-II-Strahlungsnorm und die geringe Zahl von Einstellungsmöglichkeiten wären! Unverständlich bleibt auch, warum die Stromverbindung zum PC durch ein extrem kurzes Kabel hergestellt wird.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

miro V1570 F



Der 15-Zöller von miro Displays ist mit einer 0,28mm-Lochmaske ausgestattet und erreicht 70 KHz Zeilenfrequenz – ergonomisches Arbeiten ist in den üblichen Auflösungen garantiert. Die Bildschärfe sorgt unter 1.024x768 Bildpunkten für gute Sichtverhältnisse, auch die Farbendarstellung genügt leuchtenden Ansprüchen. Bei der Entspiegelung sowie der Bildgeometrie muß der V1570 jedoch gerügt werden: Selbst mit den üppigen Justiermöglichkeiten lassen sich bauchige Verformungen am Rand nur teilweise beheben. Das OSD greift auf vier Knöpfe zurück, die etwas gewöhnungsbedürftig sind. Das Handbuch ist für einen Monitor ausreichend, bei der Strahlungsnorm hat man sich für die TCO-Norm in der 92er-Ausführung entschieden. Ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis macht den V1570 F zu einem Tip für sparbewußte Spieler.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Mitsubishi Diamond Scan 15VX



Mitsubishi ist nicht nur für seine Automobile bekannt, sondern auch durch sein Engagement im Bereich der bunten Bildschirme. Wie viele seiner Artgenossen ist auch der Diamond Scan mit einer 0,28mm-Lochmaske gesegnet. Das erzielbare Schärfeniveau ist auch unter 1.024x768 beachtlich, wenn auch ungleichmäßig verteilt. Für eine Lochmaskenausführung kann sich die Farbendarstellung sehen lassen, die Bildgeometrie ist jedoch als mäßig zu bezeichnen. Ein paar OSD-Einstellungen mehr, und der Monitor würde bessere Ergebnisse erzielen. Auch bei der Entspiegelung sollte man sich die Konkurrenz zum Vorbild nehmen. Auffällig ist demgegenüber die Garantie, die sogar einen einjährigen Vor-Ort-Service beinhaltet. Die Preispolitik sollte man bei Mitsubishi angesichts der Leistungen der Bildschirm-Konkurrenten überdenken.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

NEC MultiSync E500



Mit dem MultiSync von NEC bereicherte gerade noch rechtzeitig ein weiterer CromaClear-Monitor das Testfeld. Die 0,25mm-Maske liefert auch in der für 15 Zoll-Monitore hohen Auflösung von 1.024x768 noch ein scharfes Bild, selbst wenn dieses augenfreundliche Feature nicht gleichmäßig erreicht wird. Die recht umfangreichen, aber etwas umständlich zu bedienenden OSD-Möglichkeiten erlauben dem Anwender, Fehldarstellungen zu beseitigen. Aus diesem Grunde überzeugen die geometrischen und farbtechnischen Eigenschaften des Monitors auch geübte Augen. Darüber hinaus hat die Entspiegelung der Bildröhre Vorbildcharakter. Drei Jahre Garantie sowie die Unterstützung der neuesten TCO-Norm sind weitere Pluspunkte des Bildschirms. Für 729,- DM kann der Käufer strahlungsarmen und ergonomischen Zeiten entgegensehen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Nokia 449Xa



Mit dem 449Xa schlich sich ein alter Bekannter in die Testredaktion: Schon in der letzten Ausgabe des HardwareXtras konnten wir uns von der optischen Qualität des Monitors überzeugen. Nokia will den Anwender vor unnötigen Ausgaben für PC-Lautsprecher bewahren: Die 2x2 Watt starken Boxen sind dabei ungewöhnlicherweise neben den OSD-Tasten angeordnet. Die Trinitronröhre mit 0,25mm Streifenabstand ermöglicht hervorragende Leistungswerte bei der Bildqualität. Farbbrillanz, Konvergenz und Entspiegelung sind erfreulicherweise im ersten Drittel des Monitorsfeldes zu finden – selbst die Bildschärfe steht dieser Performance in fast nichts nach. Der 449Xa ist nur bei der Bilddiagonale, den Auflösungsmodi und den Wiederholfrequenzen etwas schwächer auf der Brust. Wer diese Problemchen verschmerzen kann, erhält für 799,- DM einen High-End-Monitor.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Philips Brilliance 105



Mit dem Brilliance 105 hält die Zukunft auf Ihrem Schreibtisch Einzug. Das futuristische Design des Philips-Kandidaten weist unter anderem Lautsprecher sowie ein integriertes Mikrofon auf. Die angebrachten Boxen haben je 1 Watt Effektivleistung und sind nicht mit der Qualität von Krawallspezialisten zu vergleichen. Bei der Einstellung des Monitors hat man sich für eine geniale Tasten-/Softwarelösung entschieden. Helligkeit, Kontrast und Lautstärke lassen sich direkt knopftechnisch justieren, alle übrigen Veränderungen sind über das CustoMax-Programm per Mausklick durchzuführen. Bildgeometrie und Entspiegelung sind in Ordnung, bei der Farbbrillanz wird der Monitor seinem Namen mehr als gerecht. Lediglich die Schärfeneinstellung hätte etwas anwenderfreundlicher ausfallen können. Die Garantiezeit von einem Jahr fällt für den Preis von 819,- DM etwas mager aus.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Samsung SyncMaster 500p



Samsung liefert seinen SyncMaster 500p weitgehend in Einzelteilen aus. Hat man den Monitorfuß und das separate Videokabel angeschraubt, zeigt sich der 15-Zöller von seiner strahlendsten Seite. Einer vernünftigen Bildgeometrie steht eine hervorragende Farbdarstellung zur Seite. Vernachlässigbare Konvergenzfehler und eine gute Entspiegelung sorgen darüber hinaus für gute Sichtverhältnisse. Einziger Wermutstropfen: Bei 1.024x768 Bildpunkten fällt die Bildschärfe hinter die Spitzenprodukte zurück. Dafür verbirgt der Samsung-Monitor eine Vielzahl von Justiermöglichkeiten in seinem OSD, die mit drei Tasten einfach zu bedienen sind. Eine sehr gute Dokumentation und die Einhaltung der neuesten Strahlungsnorm runden das positive Gesamtbild des qualitativ hochwertigen, im Vergleich zu einigen Konkurrenzmonitoren jedoch höherpreisigen SyncMasters ab.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Sony Multiscan 100sf



Sony beglückte die Redaktion gleich mit zwei 15-Zöllern als Testkandidaten – offensichtlich hat man hier den Markt der leichtgewichtigen Monitore noch nicht ganz abgeschrieben. Der 100sf ist im Vergleich zu den meisten Konkurrenten im Testfeld der reinste Augenschmaus. Leuchtende Farben, eine grandiose Bildschärfe, kaum Konvergenzen und eine optimale Entspiegelung: In puncto Bildqualität sind Problembereiche mit der Lupe zu suchen. Lediglich die Geometrie kann nicht vollständig begeistern, da die Einstellmöglichkeiten am Monitor relativ begrenzt sind. Das Justieren der Bildparameter geht dabei etwas halbherzig über eine Mischung aus OSD- und Tastenaktionen vonstatten. Mit drei Jahren Garantiezeit ist der Käufer gut versorgt, beim Handbuch hätte man sich aber mehr Mühe geben können. Die gute Qualität hat mit 849,- DM seinen (berechtigten) Preis.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Sony Multiscan 100sx



Der zweite Sony-Monitor kann ebenfalls eine Trinitron-Bildröhre vorweisen, die mit 0,25mm ein sehr feines Raster besitzt. Erfahrungsgemäß erlaubt eine derartige Streifenmaske eine hohe Farbbrillanz. Diesem Anspruch wird der Testkandidat gerecht; auch die Entspiegelung hält augenscheinlich hohen Ansprüchen stand. Dagegen bereiten die Kriterien Bildgeometrie und Konvergenzen dem 15-Zöller einige Probleme. Darüber hinaus ist die Bildschärfe im 1.024x768-Modus besonders bei kontrastreichen Darstellungen nicht flächendeckend gewährleistet. Die geringe Zahl an Einstellungsmöglichkeiten, die noch über herkömmliche Tastenformationen zu bewältigen sind, ist im Vergleich zur Konkurrenz beinahe als prähistorisch zu bezeichnen. Der vorbildlichen Garantiezeit von drei Jahren steht ein mageres Handbuch sowie die veraltete MPR-II-Norm gegenüber.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Step 15F03T



Kurz vor dem Anwerfen der Belichtermaschine traf von Step der letzte 15-Zöller ein. Nicht umsonst sind dessen Hardware-Features den Sony-Bildschirmen ähnlich, denn schließlich produziert Sony die Step-Monitore. Für einen aktuellen Vertreter der Flimmerkunst ist das Tasten-Setup ungewöhnlich – 16 schwergängige Genossen warten darauf, von Ihnen bedient zu werden. Da die geometrischen Nachjustierungen dünn ausfallen, ist das Testobjekt hier nicht als mustergültig anzusehen. Wesentlich erfreulicher sind da die Merkmale Bildschärfe und Farbbrillanz. Schriften jeglicher Größe sind auch unter 1.024x768 sehr gut zu erkennen, und die Darstellung von Bildern fällt streifenmaskentypisch angenehm aus. Für einen knackigen Preis von knapp 800,- DM bietet der 15F03T gute Leistungswerte, hätte aber ein paar Einstellmöglichkeiten mehr vertragen können.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Hersteller	Actebis	Elzo	Hitachi	Iiyama	miro Displays	Mitsubishi	NEC
Modell	Targa TM 3867-1	FlexScan F35	CM500ET	Vision Master 350	V1570 F	Diamond Scan 15VX	MultiSync E500
Info-Telefon	02921-99-4444	02153-733400	0211-5291552	089-900050-33	01805-228144	02102-486-770	0180-5242521
Preis (lt. Hersteller)	540,- DM	928,- DM	679,- DM	649,- DM	519,- DM	859,- DM	729,- DM
Dokumentation	D (+)	D (++)	D (-)	D (-)	D (+)	D (++)	D (-)
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre vor Ort	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre (1 v. Ort)	3 Jahre
Technische Angaben							
Bildröhre	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske
Punktabstand	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,25mm
Sichtbare Bilddiagonale	34,8cm	35cm	34,8cm	35cm	35cm	35cm	35cm
Maximale Auflösung	1.280x1.024	1.600x1.200	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024
Maximale Horizontalfrequenz	70 KHz	70 KHz	69 KHz	69 KHz	70 KHz	65 KHz	69 KHz
Maximale Vertikalfrequenz	150 Hz	120 Hz	100 Hz	160 Hz	120 Hz	100 Hz	120 Hz
Wiederholrate 800x600	110 Hz	105 Hz	95 Hz	105 Hz	105 Hz	100 Hz	105 Hz
Wiederholrate 1024x768	85 Hz	86 Hz	85 Hz	82 Hz	86 Hz	81 Hz	85 Hz
Wiederholrate 1280x1024	60 Hz	65 Hz	64 Hz	65 Hz	65 Hz	60 Hz	65 Hz
Strahlungsnorm	TCO-92	TCO-95	TCO-95	MPR-II	TCO-92	TCO-92	TCO-95
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub
Plug&Play	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B
Besonderheiten	-	-	-	-	-	-	-
Geometrie	befriedigend	gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut
Bildschärfe	sehr gut	gut	befriedigend	sehr gut	gut	gut	gut
Farbbrillanz	gut	gut	befriedigend	sehr gut	gut	gut	gut
Bildeinstellungen							
System	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Trapezverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Parallelverzeichnung	nein	nein	ja	nein	nein	nein	ja
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Konvergenz	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Farbtemperatur	ja	ja	nein	nein	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Sonstiges	-	Signal, Auto-Zentr.	-	-	-	-	-

ViewSonic 15GA



Von ViewSonic kommt mit dem 15GA-Modell ein Multimedia-Monitor auf Ihren Schreibtisch. Im Lieferumfang sind integrierte Boxen und ein internes Mikro enthalten – außerdem besitzt der 15-Zöller Anschlußmöglichkeiten für Kopfhörer sowie ein externes Mikro. Selbstverständlich können die Lausprecher nicht mit guten Aktivboxen oder der heimischen Stereoanlage mithalten, für einen Einstieg in die Klangwelt genügen sie aber allemal. Die Bildqualität des 699,- DM teuren Monitors ist im Mittelfeld anzusiedeln. Während Farbdarstellung, Ausleuchtung sowie Bildgeometrie auf voller Linie überzeugen können, verliert die Bilddarstellung bei 1.024x768 an Schärfe. Die Einstelloptionen präsentieren sich dabei als regelrechte Knopfparade. Vorbildlich sind Handbuch sowie Service. Eine gebührenfreie Hotline hat kaum ein Hersteller auf seiner Kundenbetreuungsliste.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Vobis Highscreen MS 15AX



Vom Komplettsystem-Anbieter Vobis erreichte uns ein 15 Zoll-Monitor mit der CromaClear-Bildröhre. Diese zuerst von NEC verwendete Technik stellt eine Mischung aus Loch- und Streifenmaske dar und kommt ohne Stabilisierungsdraht aus. Bildschirme mit ChromaClear versprechen eine hohe Schärfe und brillante Farben. Zumindest letzteres Merkmal zeichnet den Vobis-Monitor aus, bei der Bildschärfe reiht er sich eher im Mittelfeld ein. Während Entspiegelung und Konvergenzniveau ohne Beanstandungen bleiben, ist die Geometrie nicht optimal. Auch bei der sichtbaren Bilddiagonalen gibt sich der MS 15AX bescheiden. Dafür erhält der Käufer mit den Boxen die Gelegenheit, in multimediale Sphären aufzusteigen – den möglichen Klangfreuden sind natürlich Grenzen gesetzt. Der Highscreen-Schirm überzeugt aber als preisgünstige Alternative zu den Streifenmasken.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Hersteller	Nokia	Philips	Samsung	Sony	Sony	Step	ViewSonic	Vobis Highscr.
Modell	449Xa	Brilliance 105	SyncMaster 500p	Multiscan 100sf	Multiscan 100sx	15F03T	15GA	MS 15AX
Info-Telefon	089-1497360	0180-5356767	0180-5121213	0180-5252586	0180-5252586	02361-376683	02154-9188-0	02405-444-4500
Preis (lt. Hersteller)	799,- DM	819,- DM	768,- DM	849,- DM	749,- DM	795,- DM	699,- DM	629,- DM
Dokumentation	D (++)	D (+)	D (++)	D (-)	D (-)	D (-)	D (++)	D (+)
Garantie	3 Jahre	1 Jahr	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre (1 v. Ort)	3 Jahre v. Ort	3 Jahre
Technische Angaben								
Bildröhre	Streifenmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Streifenmaske	Streifenmaske	Lochmaske	Streifenmaske
Punktabstand	0,25mm	0,28mm	0,28mm	0,25mm	0,25mm	0,25mm	0,27mm	0,25mm
Sichtbare Bilddiagon.	34,4cm	35cm	35cm	35,6cm	35cm	35,6cm	35,5cm	34,6cm
Max. Auflösung	1.024x768	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024
Max. Horiz.frequenz	65 KHz	66 KHz	69 KHz	70 KHz	65 KHz	70 KHz	69 KHz	69 KHz
Max. Vert.frequenz	120 Hz	110 Hz	160 Hz	120 Hz	120 Hz	120 Hz	160 Hz	120 Hz
Wdh.rate 800x600	100 Hz	100 Hz	110 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	108 Hz	100 Hz
Wdh.rate 1024x768	80 Hz	85 Hz	85 Hz	87 Hz	80 Hz	87 Hz	85 Hz	85 Hz
Wdh.rate 1280x1024	-	60 Hz	60 Hz	60 Hz	60 Hz	60 Hz	65 Hz	60 Hz
Strahlungsnorm	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-92	MPR-II	TCO-92	TCO-92	TCO-92
Anschlüsse	D-Sub, Kopfhörer	D-Sub, Mikrofon	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub, Kopfh.	D-Sub, Kopfh.
Plug&Play	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B	DDC 1/2B
Besonderheiten	Lautsprecher	Lautspr., Mikro	-	MAC-Adapter	-	-	Lautspr., Mikro	Lautsprecher
Geometrie	sehr gut	gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend
Bildschärfe	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend
Farbbrillanz	sehr gut	gut	gut	sehr gut	gut	gut	gut	gut
Bildeinstellungen								
System	OSD	Tasten+Software	OSD	OSD+Tasten	Tasten	Tasten	OSD	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Trapezverzeichnung	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Parallelverzeichnung	ja	nein	ja	nein	nein	nein	ja	nein
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré	ja	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	ja	nein	nein	nein	ja	nein
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja	nein
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	nein	nein	nein	nein	ja
Sonstiges	Lautstärke	Lautstärke, MAC	Zoom	-	-	-	Lautstärke	Lautstärke

SPIELEINDEX

7th Legion – DEMO . . . . . .CD-ROM
Age of Empires – DEMO . . . . . .CD-ROM
AHx-1 – TEST 122
Anstoß 2 V1.3 – PATCH . . . . . .CD-ROM
Armored Fist 2 - TEST 120
Battlezone - VORSCHAU 68
Carmageddon 3Dfx - PATCH . . . .CD-ROM
CART Precision Racing - VORSCHAU . .50
Chasm - The Rift - TEST 146
Close Combat 2 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Close Combat 2 - VORSCHAU 78
Constructor W95 (eng) - PATCH .CD-ROM
CyberGene - DEMO . . . . . .CD-ROM
Deathtrap Dungeon - VORSCHAU 60
Deeper Dungeons - TEST 150
Industriegigant Mission Disk - TEST .162
Die by the Sword - VORSCHAU 56
Disneys Hercules - TEST 136
Dreams to Reality - TEST 126
Drilling Billy - DEMO . . . . . .CD-ROM
Drilling Billy - TEST 180
DSF Baseball 98 - TEST 114
DSF Football 98 - TEST 114
Dungeon Keeper V3.0 - PATCH . .CD-ROM
Dynamite - DEMO . . . . . .CD-ROM
Excalibur 2555 AD - DEMO . . . . .CD-ROM
Excalibur 2555 AD - TEST 140
F22 ADF - VORSCHAU 48
F1 Manager Professional - TEST 180
F1 Racing Simulation - TEST 84
Floyd - TEST 172
Flying Saucer - VORSCHAU 42
Gettysburg - TEST 156
Herrscher der Meere - VORSCHAU . . .64
Int. Rally Champ. - DEMO . . . . . .CD-ROM
International Rally Champ. - TEST . .104
Jedi Knight - DEMO . . . . . .CD-ROM
Kick Off 98 - DEMO . . . . . .CD-ROM
KKND Extreme - DEMO . . . . . .CD-ROM
Links LS 98 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Longbow 2 - VORSCHAU 44
Lords of Magic - VORSCHAU 74
M.I.B. - DEMO . . . . . .CD-ROM
Madden NFL 98 - TEST 114
Mageslayer - DEMO . . . . . .CD-ROM
Mageslayer - TEST 142
Magic: The Gath. V2.1 - PATCH . .CD-ROM
Montezuma's Return - TEST 124
Moto Racer Update (eng) - PATCH . .CD-ROM
Myth - Kreuzzug ins Ungewisse - TEST144
N.I.C.E. - Track Pack - DEMO . . .CD-ROM
NBA Live 98 - TEST 100
Need for Speed 2 SE - DEMO . . .CD-ROM
Nuclear Strike - DEMO . . . . . .CD-ROM
Nuclear Strike - TEST 116
Oddworld - VORSCHAU 58
Overboard! - TEST 130
Panzer General 3D - TEST 152
Pax Imperia 2 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Quest for Glory 5 - VORSCHAU 76
Rayman's World - DEMO . . . . . .CD-ROM
Rayman's World - TEST 128
Rising Lands - VORSCHAU 72
Rocket Jockey - TEST 122
Schleichfahrt 3Dfx - DEMO . . . . .CD-ROM
Schleichfahrt 3Dfx - PATCH . . . .CD-ROM
SEGA Rally MMX (eng) - PATCH .CD-ROM
Space Bar - TEST 178
Star Warped - TEST 180
Sub Culture - TEST 138
Swing V1.04 (eng) - PATCH . . . .CD-ROM
Swing V1.04 - PATCH . . . . . .CD-ROM
The Need for Speed 2 SE- TEST 122
TOCA Racing - VORSCHAU 52
Tomb Raider 2 - TEST 108
UEFA Ch. League - 3DFX - PATCH CD-ROM
UEFA Ch. League -Myst.-PATCH .CD-ROM
UEFA Champions League - Vesa-Treiber - PATCH . . . . . .CD-ROM
Ultima Online - TEST 164
Virtua Pool 2 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Virtual Pool 2 - TEST 98
Virus - TEST 148
War Wind 2 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Wing Commander Prophecy - VORSCHAU . .38
X-Wing vs. TIE Fighter 3Dfx - PATCH . .CD-ROM
Zork Großinquisitor - TEST 168



Eingetaucht in eine andere Welt: Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon lockt nicht nur virtuelle Helden an. Alexander Geltenpoth hat sich bewaffnet und ist im Verlies des Todes verschwunden. Gehässige Fallen bereiten ihm, wie man hier sieht einige Probleme. Jetzt nur nicht den Kopf verlieren!



Profi-Schrauber: Für die gemeinsamen Netzwerk-Sessions an den Wochenenden stand der große Umbau in der Redaktion an. Ganz KFZ-Gruben-like schiebt sich hier Christian Müller unter den Schreibtisch, um das Lenkrad mit einer 18er-Ratsche an die Platte zu knallen.



Christian Müller

Floyd, Myth, Tomb Raider 2, Wing Commander Prophecy und F1 Racing Simulation – bei solchen Kalibern geh' ich gerne mal in den Genres der Kollegen wildern. Aber womit soll ich denn jetzt bloß anfangen?

Christian Bigge



Noch ca. 3,9 Millionen DM, dann dürfte ich mir einen Minardi-Renner leisten können. Also: Bei XXX DM im Monat heißt das, hmmm - rund 75 Jahre jeden Pfennig sparen. O.k., dann doch lieber die F1 Racing Simulation spielen!



Herbert Aichinger

Lara Croft hat mir in letzter Zeit so manche schlaflose Nacht beschert – nur noch Venedig sehen...der Motorboot-Trip über die Rampe muß noch sein...wenigstens noch in Tibet abspeichern. An Tomb Raider 2 kann man sich einfach nicht sattsehen!

Alexander Geltenpoth



Wenn sich die dummen Zwerge in Myth zum zehnten Mal selbst gesprengt haben (geschieht ihnen recht, wenn sie in kleinen Stückchen über den Bildschirm regnen), dann spiele ich halt zur Beruhigung bei Panzer General 3D weiter.



Harald Fränkel

Das wird ein sportlicher Winter: Erst drehe ich mit der F1 Racing Simulation meine Runden, dann setze ich bei NBA 98 zu ein paar kräftigen Slam-Dunks an. Außerdem steht ja noch Fifa 98 vor der Tür. Herrliche Zeiten!

IN LETZTER MINUTE

FROGGER
Hasbro erweckt den Klassiker der Computerspielgeschichte wieder zu neuem Leben.



MONKEY ISLAND 3
LucasArts renoviert Guybrush Threepwood und seine Piratenabenteuer von Grund auf.



FIFA 98
Die Runderneuerung seiner Sportspiele läßt EA Sports nun auch König Fußball angedeihen.



AUßERDEM...
Spieletips zu Floyd, Jedi Knight Secrets, Age of Empires, Worms 2, C&C Der Vergeltungsschlag u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 17. Dezember