Belgien bfr 129,- Dänemark dkr 29,- Griechenland dr 1.100 Italien Lit 6.100 Luxemburg Lfr 129,- Niederlande hfl 7,- Österreich öS 45,- Schweiz sfr 5,90 Spanien Pts 550 ISSN 0946-6290 B 41045

PC ACTION

DAS [illegible] FÜR PC-SPIELER 2/98

NUR 5,90 DM



Grafik-Feuerwerk der Extraklasse

Forsaken

Die rote Simulations-Eminenz kehrt zurück

Red Baron 2

Das japanische Kult-Rollenspiel jetzt für PC

Final Fantasy VII

Mysteries of the Sith:
Mehr Levels und neue Charaktere

MISSION-CD

JEDI KNIGHT

NEU

MIT FASTFINDER!
48 SEITEN TIPS & TRICKS ZUM SAMMELN

Ausgedribbelt: Die besten Tips zu FIFA '98 und NBA Live '98. Unterwegs mit Lara und Schumi: Tomb Raider 2 und F1 Racing Simulation. Außerdem gelöst: Total Annihilation und Blade Runner.

A B F G H I

HardwareXtra: Der Voodoo 2-Grafikchip von 3Dfx • Neue 3D-Kombikarten im Test

Vorschau: Starcraft • Final Fantasy VII • Falcon 4.0 • Sega Touring Car

4 394191 005507 02

Nachdem sich im vergangenen Jahr doch so einiges in der Redaktion getan hat, gehen die Mannen der PC Action in sich und lassen denkwürdige und vergessenswerte Momente noch einmal Revue passieren. Allen voran Harald Fränkel, der sich anscheinend immer noch nicht ganz mit den „eigenwilligen" Arbeitsmethoden seiner Kollegen abgefunden hat...

OUTTAKES

Christian M.: Na, Sie Nesthäkchen, Sie haben ja genau die richtige Zeit für Ihren Einstand erwischt. 50 Spiele pro Monat, Seitenumfänge um die 300 und glühende Telefone den ganzen Tag. voll und ganz unserer Bestimmung widmen. Welcher Hirnkranke von Ihnen ist eigentlich für die Auswahl der peinlichsten Ablichtungen der PCA-Geschichte verantwortlich?

Harald: Stimmt. Als ich im August hier eintrudelte, haben Sie alle nur breit gegrinst. Jetzt ist mir klar, warum. Gewichtsverlust, kaum noch soziale Kontakte und getapete Fingerspitzen. Wie haben Sie das in den Monaten davor bloß ohne mich gemacht?

Christian B.: Hähä, da hatten wir schon unseren Spaß – als das süße Redakteursleben allmählich in Arbeit auszuarten drohte, holten wir einfach den Aichinger aus den Verlagsdungeons herauf und müllten ihn mit Spielen zu. Und – Sie werden es nicht glauben – er hat sich noch drüber gefreut!

Herbert: Ja, ja, was war ich damals noch naiv! Inzwischen hab' ich aber auch gelernt, daß ein Redakteur niemals glücklich, sondern immer gestreßt und abgekämpft wirken sollte. Wer nimmt ihn denn sonst noch ernst? Die Leute da draußen im Outer Space denken ja sowieso, daß wir hier den ganzen Tag nur spielen. Ach ja, Herr Geltenpoth, jetzt hab ich mir endlich ein bißchen Zeit für Jedi Knight freigeschaufelt und häng' im 10. Level – da bleibt Age of Empires wieder ganz auf der Strecke – was soll ich nur machen? <seufz!>

Alex: Sie sprechen mir aus der Seele. Meridian nimmt mich so in Anspruch, daß ich kaum mehr zum Essen komme. Ich finde, der Chef sollte uns zwecks intravenöser Ernährung einen Arzt zur Verfügung stellen – nur so können wir uns



Christian B.: Wir wollen unseren Lesern doch nicht den heimeligen Redaktionsalltag vorenthalten, den monatlichen Seelenstriptease sollten Sie doch mittlerweile gewöhnt sein. Dürfte ich nun die geschätzten Kollegen darum bitten, den partyschwangeren Blick wieder gen Zukunft zu richten. Sie glauben doch wohl nicht, daß die minimale Schwächephase beim Ausstoß neuer Spiele von großer Dauer ist?

Christian M.: Keine Sorge, Sie Pessimist! Nachdem Kollege Fränkel kurz durchgeatmet hat, schicken wir ihn jetzt auf der Stelle nach Amerika, um Infos 'ranzuholen (hehe).

Harald: Oh ja, ich sehe tagelange Streifzüge durch die Universal Studios und Disneyland, durchgefeierte Nächte in saucoolen Planet Hollywoods und bildhübsche PR-Tanten in offenen Cabrios vor der untergehenden Sonne kalifornischer Highways...

Alex: ...und ich sehe seitenlange Artikel über Starcraft, Final Fantasy 7, Ultima 9, Might & Magic 6 usw., tonnenschwere Jetlags, Armeekoffer voller dicker Anzüge – bei 30° im Schatten zu tragen – und rote Triefnasen aufgrund von heißlaufenden Klimaanlagen. Welcome back to reality, Mr. Fränkel!

Herbert: Hehe, glauben Sie mir, Sie Frischling, nach nur einem Jahr hat man sich halbwegs daran gewöhnt...

DIE REDAKTION

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
malt sich aus, wie Meridian aussähe, wenn er sich dort genauso verhielte wie die Kollegen Müller und Fränkel im technisch hervorragenden, aber leider hirnlosen Ballerspiel von id. „Achtung, ER ist wieder da, rette sich, wer kann!"

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
ist während der arbeitnehmerfreundlichen Feiertags-Inflation völlig dem id-Wahn im Internet verfallen und nervt die Kollegen wieder mit brandheißen Tracks aus seinen Büro-Brüll-Boxen. Uffz! Uffz! Uffz! ...

HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
widerspricht Kollege Geltenpoths völlig haltloser Theorie vom „hirnlosen id-Ballerspiel" (siehe links) energisch und betont: „Wer ganz genau hinguckt, bemerkt sofort, daß sogar außerordentlich viel Hirn im Spiel ist."

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
überlegt, was ihm lieber ist: Mr. Müllers Uffz! Uffz! oder die dummen Sprüche, die ihm unentwegt aus Herrn Bigges FIFA 98-Rechner in den Rücken schallen. „Es sieht so aus, als wolle er sie in Stücke reißen...!"

CHRISTIAN BIGGE, 31
MMSims, Sport- und Rennspiele
kämpfte sich im letzten Monat durch 3 Adventures, 2 Rollen- und 3 Strategiespiele und fühlt sich jetzt als „Warrior of Games". Die restliche Zeit wurde zum Abhuldigen des neuen, vierfach beringten Autos genutzt.



Acclaim und Probe Entertainment haben mit dem 3D-Shooter Forsaken einen ganz heißen Anwärter auf den Titel „Grafik-Spektakel ´98" im Programm. Anhand von Technologie-Demos und einer spielbaren Multiplayer-Version haben wir einen Blick auf Gameplay, Spielverlauf und Technik geworfen.

THEMA DES MONATS:

FORSAKEN

SEITE 22

INHALT

RUBRIKEN

Auftakt 5
Bestseller 148
Bewertungen 51
Cover-CD-ROM 19
Die letzte Seite 178
Die Redaktion 5
Hardware-Referenzen 176
Impressum 51
Inhalt Spieletips 99
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 155
Leserbriefe 98
Referenz-Spiele 148

SEITE 30 + 36



AKTUELLES

Hit Countdown 11
Hotlines 20
Spiele-News 8
Vermischtes 18
Spielerforum F1 Racing Simulation 92
Spielerforum Jedi Knight 94
Schwerpunkt: Strategiespiele 86

VORSCHAU

Falcon 4.0 48
Final Fantasy VII 28
Forsaken – THEMA DES MONATS 22
Jedi Knight: Mysteries of the Sith 30
Mayday 44
Starcraft 36
The Lady, the Mage and the Knight 40
You don't know Jack 46

TESTS

Balls of Steel 76
Carmageddon Splat Pack 72

Croc 64
Hitman 82
Koo 72
NetSkat 72
POD – Back to Hell 78
Red Baron 2 60
Shadow Master 80
Sign of the Sun 70
Ultim@te Race Pro 74
Virtual Springfield 82
Heroes 2 – The Price Of Loyality 82
War Wind 2 66
Wing Commander Prophecy - TEST DES MONATS 52
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power 68

NETZWELT

News Online-Spiele 152
The Realm 152
Meridian 59-Tagebuch 152

SPIELETIPS

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

KURZTIPS

Age of Empires 145
Blade Runner 119
Breakaway 98 146
Constructor 146
Dark Reign 146
F1 Racing Simulation 105
FIFA 98 101
Grand Theft Auto 145
Incubation 145
Lands of Lore 2 146
Men in Black 146
NBA 98 125
NHL 98 146
Tomb Raider 2 131
Total Annihilation 113
WarGods 146

HARDWARE XTRA

3D-Grafikkarten - VERGLEICHSTEST 166
Endor Fanatec Le Mans - TEST 164
InterAct UltraRacer PC - TEST 164
InterAct Vortex 3D PC - TEST 164
News 158
One for All Gyro Pro IV - TEST 164
Referenzliste 176
Turtle Beach Daytona PCI - TEST 162
Turtle Beach Malibu Surround 64 - TEST 162

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

SEITE 60

Red Baron 2

Adel verpflichtet: Sierra ist es endlich gelungen, den Nachfolger des Flugsimulations-Klassikers fertigzustellen. Ob Red Baron 2 auch Referenzqualitäten besitzt, lesen Sie in unserem Test.



SEITE 86



AB SEITE 99





Wie gewohnt blendet sich das Dach eines Gebäudes beim Betreten weg. Schon jetzt wird deutlich, daß die Ultima 9-Welt wesentlich mehr Gegenstände verwalten wird.

Ultima 9 - Ascension

ROLLENSPIEL Lebenszeichen vom Avatar

Neuigkeiten zu Ultima 9, Origins Abschluß der „Trilogie der Trilogien", gehören zu den am besten gehüteten Geheimnissen. Über das streng unter Verschluß gehaltene Projekt, welches wahrscheinlich im Spätherbst dieses Jahres das Licht der Software-Welt erblicken soll, sickern die Informationen lediglich tröpfchenweise durch den Firmenfilter. Die wichtigsten Fakten haben wir für Sie hier zusammengetragen. Viele Jahre, nachdem der Guardian besiegt wurde, gewinnt dieser noch einmal an Stärke. Ascension (etwa Himmelsauffahrt) – so der Untertitel von Ultima 9 – beinhaltet die letzte Schlacht des Avatars gegen den Guardian vor der endgültigen Rettung Britannias, danach soll der Avatar für immer das Schwert zur Seite legen und in keinem Ultima-Spiel mehr auftreten. Ultima-Producer Ed Castillo, früher bei Westwood, verspricht eine lebendige Rollenspielwelt, die nicht nur wesentlich größer sein soll als etwa bei Ultima 8, sondern auch weniger actionorientiert. Origin will Händler durch Britannia ziehen lassen, die eigenen, „intelligenten" Routen folgen, selbst die Verkaufspreise der Waren sollen sich ändern. Alle NPCs führen ein Eigenleben, dadurch wird die multiple Storyline des öfteren durch kleinere Echtzeit-Quests unterbrochen. Auch bei den Kämpfen entschied man sich für Echtzeit, sämtliche verfügbaren Gegenstände können kombiniert und zur Not auch als Waffe eingesetzt werden. Für die grafische Darstellung wurde eine 3rd Person-Perspektive à la Tomb Raider gewählt, die Kamera soll dabei frei vom Spieler plaziert werden können. Bereits als sicher gilt die Verwendung einer 3D-beschleunigten Engine, die 65.000 Farben unterstützen wird, wahrscheinlich wird es dennoch auch eine SVGA-Version geben. Origin verspricht zudem ein intuitives Maus-Interface, Gegenstände im Inventory sollen z. B. automatisch gruppiert und sortiert werden. In Amerika erscheint in diesen Tagen übrigens eine Ultima Collection, die alle bisher veröffentlichten Teile der Serie samt Mission-CDs enthält. Noch ist nicht klar, ob die „ultimative" Sammlung auch in Deutschland erscheint. Wir halten Sie auf dem laufenden. **cb**

Info: http://www.origin.ea.com



Origin verspricht rund 40 neue Monster und ebensoviele neue Zaubersprüche samt Effekten.

Elder Scrolls Morrowind

ROLLENSPIEL Neues aus Tamriel

Das Elder Scrolls-Universum wächst rapide: In den USA ist seit kurzem bereits das Action-RPG Battlespire verfügbar (siehe Vorschau in PC Action 1/98), das Action-Adventure Redguard dürfte auch nicht mehr allzulange auf sich warten lassen, und mit Morrowind wird nun im Lauf des Jahres 1998 auch die ursprüngliche Elder Scrolls-Rollenspiel-Reihe (bislang bestehend aus Arena und Daggerfall) ihre Fortsetzung erleben. Noch hält Bethesda Softworks mit detaillierten Informationen zu Morrowind hinter dem Berg, doch so viel war bereits zu erfahren: Der Spieler wird es in diesem Sequel nicht mit einem einzigen von Quests getragenen Plot zu tun haben, sondern bekommt in der von ihm verkörperten Rolle größere Entscheidungsfreiheit. Jeder Charakter wird mit einem speziellen Gegenstand ausgestattet, der sein Fortkommen in der Welt von Tamriel beeinflußt. Dabei kann es sich um ein altes Schwert, ein Zauberbuch oder auch um einen goldenen Ohrring aus einem verschollenen Schatz handeln. Gilden werden in Morrowind eine gewichtigere Rolle als bisher spielen, und grafisch soll ebenfalls für mehr Abwechslung gesorgt sein – Vorbildfunktion für Morrowind hat in dieser Hinsicht Redguard mit seiner SVGA-Auflösung und seinen dreidimensionalen Gebäuden. **ha**

Info: http://www.bethsoft.com



Mit Morrowind wird Bethesdas Elder Scrolls-Welt Tamriel im Lauf dieses Jahres weiter ausgebaut.

Richtigstellung

In der Ausgabe 1/98 der PC Action hat der Fehlerteufel angesichts der vorweihnachtlichen Spieleflut und der damit verbundenen Hektik bei der Heftproduktion gleich mehrmals zugeschlagen. So werden Sie sich vielleicht über die teilweise eigenartigen Wertungen für die Spiele Abe's Oddysee und Herrscher der Meere und vor allem über die von uns „entdeckten" Multiplayer-Modi gewundert haben. Die richtigen Wertungen lauten:

Abe's Oddysee
Einzelspieler: 79% Multiplayer: -

Herrscher der Meere
Einzelspieler: 71% Multiplayer: -

Wir möchten uns bei Ihnen für diesen kleinen Fauxpas in aller Form entschuldigen.



Die Siedler 3

STRATEGIE **Winzige Wesen wuseln wieder**

Nur noch 300mal schlafen (oder so ähnlich), dann kommt das Christkind und bringt die Fortsetzung des bislang erfolgreichsten deutschen Computerspiels: Die Siedler 3 erscheint voraussichtlich Weihnachten 1998 – das teilte Blue-Byte-Pressesprecherin Esther Manga bei einem Besuch in der PC Action-Redaktion mit. Über neue Features wollen die Mülheimer bislang noch nichts verraten. Die ersten uns vorliegenden Screenshots sehen allerdings sehr vielversprechend aus. Demnach wird das Spiel bei 800x600 Pixeln und 65.000 Farben sehr bunt aussehen und mit hübschen 3D-Effekten aufwarten. Ebenfalls noch in der Entwicklungsphase befindet sich das Tennisspiel Game, Net & Match, hinter dessen Namen sich der dritte Teil von Great Courts verbirgt. Übungsspiele, Turniere und Einzelmatches sollen ebenso integriert sein wie sich ein Saisonmodus. Angekündigt hat Blue Byte außerdem einen Netzwerk- und einen Internetmodus. Vor März ist die Tennissimulation allerdings auf keinen Fall fertig. Dasselbe gilt für eine geplante Mission-CD zum Strategiehammer Incubation. **hfr**

Info: Blue Byte, Eppinghofer Straße 150, 45468 Mülheim/Ruhr



Game, Net & Match bietet unterschiedliche Bodenbeläge.

Tennis Manager

WISIM **Vom Graf zum Millionär**



Realbilder in HiColour-Qualität sollen für Atmosphäre sorgen.

Manchmal werden selbst beim lukrativen Tennissport aus schwedischen Kronen schwedische Gardinen. Wie leicht so etwas passiert, können Sie beim Tennis Manager von Blackstar Multimedia in Kürze am eigenen Leib erfahren. Sie betreuen dann einige aufstrebende Talente, die Sie nicht nur spielerisch zur Nr. 1 machen sollen. Mit Banken, potentiellen Werbeträgern und Turnierdirektoren muß verhandelt werden, Trainingseinheiten und Turniere werden organisiert. Der erste Aufschlag erfolgt bereits Ende Februar. **cb**

Info: Selling Points, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh

Shanghai Dynasty

GESCHICKLICHKEIT **Süchtig nach bunten Steinchen**



Brettspiel-Freunde dürften von Activision gut bedient werden.

Nach dem bereits sehr gelungenen Shanghai Great Moments veröffentlicht Activision im Februar 1998 mit Shanghai Dynasty eine weitere PC-Version des klassischen Brettspiels mit noch mehr Optionen. Neben vier verschiedenen Shanghai-Varianten (Classic, Dynasty, Pandemonium, Kids) können Sie nun auch auf das traditionelle Mah-Jongg zurückgreifen und haben überdies die Möglichkeit, Ihre Geschicklichkeit im Internet oder im Netzwerk mit Freunden zu messen. Mehrere Spielsteinsätze und die Option, eigene Sätze inklusive Soundeffekte hinzuzufügen, sorgen auch optisch für ausreichend Abwechslung. **ha**

Info: http://www.activision.com

Sega Touring Car

ACTION/RENNSPIEL **Frisch aus der Spielhalle**



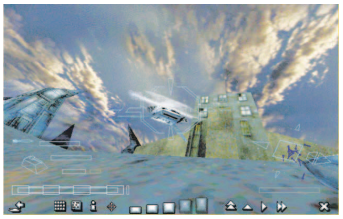
Mit der Replayfunktion kann der Spieler seine Fehler analysieren.

Gestern noch in der Spielhalle, heute schon auf dem heimischen Rechenknecht: Im Februar möchte Sega sein Arcaderennspiel Touring Car Championship in den Handel bringen. Der PC-Besitzer kann zwischen vier PS-Monstern der Tourenwagenklasse wählen. Mit Toyota Supra GT, AMG Mercedes, Alfa Romeo 155 V6 oder Opel Calibra V6 geht es auf fünf Strecken (Rundkurs, Gebirge, Stadt und zwei Bonustouren) um die Weltmeisterschaft. Neben Modem- und Netzwerkoption (bis zu acht Teilnehmer) soll ein Splitscreenmodus für zwei Freizeitpiloten integriert sein. **hfr**

Info: http://www.sega.de/touringcar%20pc.html

Urban Assault

ACTION/STRATEGIE **Endzeitkrieg made in Germany**



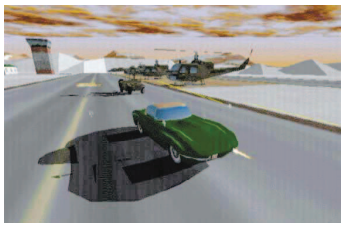
Urban Assault verschlägt Sie in ein düsteres Endzeitszenario.

Auf die postapokalyptische Erde verschlägt es den Spieler bei Urban Assault, das im Frühjahr erscheinen soll. Noch gibt die deutsche Softwareschmiede TerraTools ihrem neuen Produkt den letzten Schliff. Dann soll der Mix aus 3D-Actionspiel und Strategical von Microsoft vertrieben werden. Bei Urban Assault, das bislang den Codenamen Anarchy trug, übernimmt der Spieler wie bei Command & Conquer strategische Aufgaben, kann aber jederzeit in eine Truppeneinheit „hineinspringen", um seine Gegner per Ich-Perspektive aus dem Weg zu räumen. 44 unterschiedliche Fahrzeuge und 100 Gebäude sollen ein vielfältiges Gameplay garantieren. **hfr**

Info: http://www.terratools.de/www/main/terratools.html

Interstate ´76 Nitro Pack

ACTION Straßenkampf im Rüschenhemd



Mit dem Nitro Pack tankt Activision noch einmal kräftig nach.

Das 70er Jahre-Road-Spektakel Interstate ´76 erfreute sich großer Beliebtheit, konnte aber einige Mankos nicht verbergen. Activisions im März 1998 erscheinender Nitro Pack räumt mit den Schwachpunkten des Originalprogramms gründlich auf: Eine überarbeitete 3D-Engine unterstützt Verité- und 3Dfx-Chips, die Direct3D-Schnittstelle und Force Feedback. Ca. 20 neue Einzelspieler- und 30 Multiplayer-Szenarien mit neuen Ami-Schlitten und Waffen umfaßt der Nitro Pack, in dem man auch den bekannten Charakteren wiederbegegnet. Interstate ´76 Nitro Pack wird auch ohne das originale Interstate lauffähig sein. **ha**

Info: http://www.activision.com

Gerüchte & Notizen

➔ ***ACHTUNG, Preis winkt!*** ***Bomico*** *sucht für* ***Anno 1602*** *noch Bug-Tester. Wer sich berufen fühlt, Bugs in der Echtzeit-WiSim aufzuspüren, bekommt – neben einem exklusiven Blick hinter die Kulissen –* ***pro gefundenem Bug DM 100,-*** *überwiesen. Interessenten schreiben bitte schleunigst eine Postkarte unter dem Stichwort „Bug-Buster" an die Redaktionsadresse.*

➔ ***Verlängerung*** *– mit diesem Titel will* ***Ascaron*** *im Februar eine Add-on-CD zum Fußballmanager* ***Anstoss 2*** *herausbringen. Neben der Überarbeitung des Trainingsbereichs soll auch ein WM/EM-Modus integriert werden.*

➔ *Schiffbruch für den Battlecruiser. Der amerikanische Hersteller* ***Gametek*** *ist in Konkurs gegangen, alle angefangenen Titel werden von* ***Take 2*** *weitergeführt.*

➔ ***Endgültiges Aus*** *für die* ***Space Quest****-Serie. Der Brief eines Sierra-Offiziellen (Leslie Balfour, Space Quest-Team), in dem die* ***Einstellung der Weltraum-Seifenoper*** *bekanntgegeben wird, erschüttert die weltweite Fangemeinde. Doch die will nicht lockerlassen: Unter http://www.cpuweb.com/space/ sammelt sich die Roger Wilco-Familie und ruft zum* ***E-Mail-Protest*** *auf.*

➔ *Tote leben länger! Nachdem* ***„Heart Of Darkness"*** *bereits vor drei Jahren auf jeder Messe gehypet wurde, ist es lange Zeit still geworden um das Jump&Run der französischen* ***Amazing Studios****. Jetzt hat* ***Infogrames*** *die weltweiten Rechte erworben und will das Grafikepos im* ***Mai 1998*** *mit lautem Tamtam veröffentlichen.*

➔ *Auf der Single* ***„Das Modell"*** *der Deutschrocker* ***Rammstein*** *findet sich auch ein* ***Jump&Run-Spiel****. Bei dem Win95-Game müssen Sie einen Krieger durch neun Levels führen und dabei alle Bandmitglieder befreien.*

➔ *Zoff bei* ***Ultima Online****. Nachdem bereits vor einiger Zeit 250 Spieler mit ihren entkleideten Charakteren vor dem virtuellen Haus des Avatars gegen* ***zu viele Playerkiller*** *demonstrierten, wurde jetzt im Netz eine Petition veröffentlicht, die auf weitere* ***Programmfehler*** *hinweist. Der krasseste davon: Einige Spieler machten sich einen Fehler im Programmcode zunutze, mit dessen Hilfe der Zugriff auf* ***unendlich viel Gold*** *möglich wurde.* ***Origin*** *ließ inzwischen verlauten, daß man fieberhaft daran arbeite, die Bugs zu eliminieren.*

➔ *Nachdem* ***Psygnosis*** *die Lizenz-Probleme mit der* ***FOCA*** *aus dem Weg geräumt hat, wird* ***Formel 1 ´97*** *(Thema des Monats PCA 10/97) nun doch auf dem PC erscheinen. Die Veröffentlichung ist auf* ***März 1998*** *verschoben worden. Die PlayStation-Version wird bereits wieder ausgeliefert.*

X-COM: Interceptor

ACTION Explosive Planung



Neu kombiniert: Ressourcen-Management und Weltraumkämpfe.

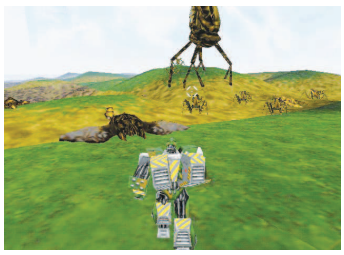
Das vierte Spiel der Strategieserie wendet sich neuen Gefilden zu. Wing Commander-like knöpfen sich die Alienjäger die Invasoren schon im Weltall vor. Das heißt, auf alle X-COM-Fans kommt auch Ballerarbeit zu. Dennoch sollen es strategische Elemente sein, die zum Sieg über die Aliens führen. Als Kommandant eines Außenpostens sind Sie für Ressourcen, Forschung und Produktion zuständig, um eine Einsatzstaffel aufzubauen. Nur mit dem richtigen Equipment (Jägern, Bombern, Strahlenwaffen und Torpedos) läßt sich wirkungsvoll grillen. Erklärtes Ziel des Designteams ist es, sich mit den großen Namen des SpaceSim-Genres, Origin und LucasArts, zu messen. Nachprüfbar wird dies aber nicht vor Ende des Jahres sein. **cm**

Info: http://www.microprose.com

Starship Troopers

ACTION Angriff der Killer-Käfer

Auf gleicher Romanvorlage (von R. Heinlein) wie die Hollywood-Produktion basiert MicroProse' neue Action-Entwicklung. Das Geschehen spielt fünf Jahre nach den Ereignissen des Kinofilms. Als Rekrut einer Kampfroboter-Einheit verfolgen Sie die Aliens und erklimmen die Hierarchie-Leiter. In späteren Einsätzen wird nicht nur ein zielsicheres Auge, sondern auch strategische Planung gefordert. Als Kommandant erhalten Sie die Befehlsgewalt über bis zu 25 Roboter, denen Sie Ziele oder Wegpunkte zuweisen. Eine eigene 3D-Engine soll mit Hardware-Unterstützung für Rambazamba sorgen. Veröffentlichungstermin: 2. Quartal ´98. **cm**



Gesteuert wird aus der Ich-Perspektive oder per Verfolgerkamera.

Info: http://www.microprose.com

Motor Mash

ACTION/RENNSPIEL King Kong als Streckenposten?

An einem Fun-Rennspiel im Cartoon-Stil feilt derzeit die Softwareschmiede Ocean. Ähnlich wie bei Bleifuß Fun oder Micro Machines steuern Sie einen Miniwagen aus der Vogelperspektive. Motor Mash bietet 14 Fahrzeuge (Space Shuttle, Panzer, Taxi, Straßenwalze usw.), Power-Ups wie Turboantrieb, Raketenwerfer oder Minen, mehrere Szenarien (City, Arktis, Atlantis, usw.) und Strecken mit allerlei Überraschungen. So machen dem Spieler riesige Schneemänner, skifahrende Pinguine oder King Kong das Leben schwer. Als Erscheinungstermin wurde März ins Auge gefaßt. **hfr**



Auch dem Wilden Westen wurde eine Rennstrecke gewidmet.

Info: Bomico, Robert-Bosch-Straße 18, 63303 Dreieich-Sprendlingen

Gabriel Knight III

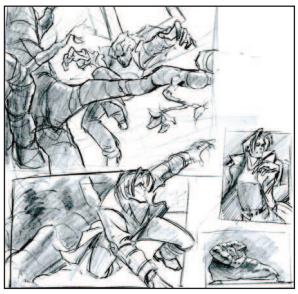
ADVENTURE Rückkehr des Schattenjägers





Dank der speziell für Gabriel Knight III entwickelten G-Engine darf man die Locations aus den verschiedensten Blickwinkeln in Augenschein nehmen.

Sierras drittes Adventure-Epos um den geheimnisvollen Schattenjäger Gabriel Knight nimmt allmählich Gestalt an. Diesmal wird der Spezialist für alles Okkulte und Mysteriöse zu einem entthronten Prinzen nach Frankreich gerufen, um dessen neugeborenen Sohn zu beschützen. Das unheilvolle Geschehen nimmt seinen Lauf, als der Säugling auf unerklärliche Weise Opfer einer Entführung wird. Gabriel und seine treue Begleiterin Grace setzen daraufhin alle Hebel in Bewegung, um den Fall aufzuklären. Die eigens für das Sequel mit dem Untertitel Blood of the Sacred, Blood of the Damned neuentwickelte G-3D-Engine ermöglicht durch eine Mischung aus 1st- und 3rd Person-Perspektive den freien Rundumblick an allen Locations und bietet dem Spieler ein höheres Maß an Interaktivität, als es in den beiden Vorgängern der Fall war. Mittlerweile ist das erste Drittel von Gabriel Knight 3 weitgehend fertiggestellt, und auch die Audio-Aufnahmen für die Sprachausgabe sind inzwischen zu 65% abgeschlossen – unter der Leitung von Stu Rosen, der bereits bei Gabriel Knight I gute Dienste geleistet hatte, agierte im Dezember in L.A. eine Crew aus erfahrenen Hollywood-Schauspielern: Mit dabei waren u. a. Richard Doyle (Air Force One), Rene Auberjonois (Deep Space Nine), Phillipe Bergeron (Godzilla) und Jennifer Hale (Spiderman). Als Erscheinungstermin für Gabriel Knight III wird nach wie vor Sommer 1998 anvisiert. **ha**



Wie üblich wurden die Handlungsabläufe in einem Storyboard vorskizziert, sind aber bis zum letzten Moment noch Änderungen unterworfen.

Info: http://www.sierra.com/titles/gk3

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Ares Rising	Weltraum-Action	Imagine Studios	3. Quartal '98
Daikatana	3D-Action	ION Storm	1. Quartal '98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	1. Quartal '98
Descent 3	3D-Action	Outrage	1. Quartal '98
Earthsiege 3	Action	Sierra	eingestellt
Forsaken	3D-Action	Probe	Feb '98
Freespace	Weltraum-Action	Parallax Software	Apr '98
Half-Life	3D-Action	Sierra	Feb '98
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Feb '98
Jedi Knight: Mysteries of Sith	3D-Action	LucasArts	Feb '98
MechWarrior 3	Action	MicroProse	2. Quartal '98
Messiah	Action-Adventure	Shiny Entert.	1. Quartal '98
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	1. Quartal '98
Tresspasser	3D-Action	Dreamworks	Apr '98

ADVENTURE

Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	2. Quartal '98
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	3. Quartal '98
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Mär '98
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	Feb '98
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	3. Quartal '98
Star Trek: First Contact	Adventure	MicroProse	2. Quartal '98
Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	1. Quartal '98
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	1. Quartal '98
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Coktel Vision	1. Quartal '98

RENNSPIEL

Micro Machines 3	Rennspiel	Codemasters	1.Quartal '98
Power F1 Version 2.0	Rennspiel	Eidos Interactive	Jan '98
Sega Touring Car	Rennspiel	Sega	Feb '98
Vette	Rennspiel	MicroProse	1. Quartal '98

ROLLENSPIEL

Dark Vengeance	Rollenspiel	Reality Bytes	1. Quartal '98
DSA 4 LMK	Rollenspiel	Attic	1. Quartal '98
Final Fantasy 7	Rollenspiel	Eidos Interactive	3. Quartal '98
Might & Magic 6	Rollenspiel	3DO	3. Quartal '98
Return to Krondor	Rollenspiel	7th Level	1998
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	1. Quartal '98
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	1. Quartal '98
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	3. Quartal '98
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir Tech	3. Quartal '98

SIMULATION

CART – Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	Feb '98
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim	MicroProse	Mär '98
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Looking Glass	Jan '98
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	3. Quartal '98
M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	MicroProse	Mär '98
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	Feb '98
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda	1. Quartal '98

SPORT

Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	Mai '98
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	eingestellt
UEFA	Fußball-Simulation	Ocean	1. Quartal '98

STRATEGIE

Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Feb '98
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	3. Quartal '98
Dominion	Strategie (Echtzeit)	7th Level	1998
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal '98
Jagged Alliance 2	Strategie (rundenbasiert)	Sir Tech	3. Quartal '98
M.A.X. 2	Strategie (Echtzeit)	Interplay	April '98
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Feb '98
Mech Commander	Strategie	MicroProse	1. Quartal '98
Perry Rhodan	Strategie (rundenbasiert)	Bomico	1. Quartal '98
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Feb '98
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	2. Quartal '98
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	Apr '98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	1. Quartal '98
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	Jan '98
Ubik	Strategie (Echtzeit)	Cryo	1. Quartal '98
War of the Worlds	Strategie (Echtzeit)	Rage Software	Feb '98

WISIM

Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	1. Quartal '98
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	1. Quartal '98
Bundesliga Manager Win 95	Wirtschaftssimulation	Software 2000	Mär '98

Die große Olympia-Chronik

Alle Winter- und Sommerspiele seit 1896

Ein ehrgeiziges Projekt stellt United Soft Media mit seiner Großen Olympia-Chronik auf CD-ROM vor. Hier finden Sie benutzerfreundlich aufbereitet eine ungeheure Fülle an Daten zu allen Sommer- und Winterspielen seit den Anfängen im Jahre 1896. Die Chronik selbst läßt die wichtigsten Sportereignisse in Bild, Text und Ton noch einmal Revue passieren, und die integrierte Statistik gibt Auskunft über 30.000 Sportler, 4.000 Wettbewerbe und 800 Rekorde. Im sogenannten Olymp werden die bedeutendsten Athleten der olympischen Sportgeschichte noch einmal gesondert vorgestellt. 30 Minuten exklusives Filmmaterial von der ARD ergänzen das umfassende Informationsangebot. Der eigentliche Clou der CD ist jedoch der Nagano `98-Planer, der sich über eine speziell zu diesem Zweck eingerichtete Internetseite mit allen Terminen, Wettkampfergebnissen und Medaillen stets auf dem neuesten Stand halten läßt. Die große Olympia-Chronik läuft bereits auf einem Windows-Rechner mit 486er-Prozessor und kostet DM 49,90. **ha**



Gerade rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen in Nagano bietet United Soft Media seine Große Olympia-Chronik mit Update-Funktion über Internet an.

Info: http://www.usm.de

WORTE DES MONATS

Mitte Dezember 1997 kam es im Internet zu einem denkwürdigen Age of Empires-Turnier: Mitglieder der Ensemble Studios, die diesen Strategiehammer für Microsoft entwickelt hatten, lieferten sich mit den Kollegen von ION Storm (Daikatana) einige hitzige Matches. Das Spektakel endete ziemlich niederschlagend für John Romeros Mannen – von insgesamt fünf Partien verloren sie immerhin vier. Entsprechend derb fiel während des Showdowns zwischen Sean „Lord Soth" Wolf und Romero die Wortwahl aus:

The_Romero> ^&%$&%^$&^%$&^%$& !!!!!
The_Romero> !#@!$#@#$@!!!!!
LordSoth@ES> hehehehehehehehehehehehe
LordSoth@ES> HEHEHEHEHEHEHEHEHEHE
LordSoth@ES> we need to do this again romero
The_Romero> C'mon LordSoth, let's go. You think you're a man???!!!!!
Noel_ION> Oh my
LordSoth@ES> you and me only??? :)
The_Romero> You can bring someone if you want, but 1on1 is fine with me!
LordSoth@ES> game 1 baby
Seb_ION> Yáll are some tough mutha's
The_Romero> You bringing someone? Team?
LordSoth@ES> nope
Noel_ION> haha
Noel_ION> yeahh
The_Romero> OK BIG BOY!!!
LordSoth@ES> you must meet the LORD

Quelle: http://age.gamestats.com/age/index.htm

DIE ANDERE HITPARADE

KATZENSTREU! Es geht auch ohne Chris Roberts: Origins fünfte Wing Commander-Saga bietet wieder jede Menge Arbeit für flinke Feuerfinger und fegt optisch so manchen Mitbewerber aus dem All.





DOGFIGHT! Selbst nach unzähligen Release-Verschiebungen haben die fliegenden Kisten in Red Baron 2 noch ihre diversen Macken. Trotzdem fühlt man sich im Cockpit wie ein kleiner Richthofen...

STERNENZERSTÖRER! X-Wing und TIE-Fighter-Piloten werden die Storyline und die 3D-Grafik der Balance of Power-Disk zu schätzen wissen. Trotzdem nicht die große spielerische Offenbarung.





TERRARIUM! Ein besonders nettes grünes Reptil schickt Argonaut Software mit Croc ins dreidimensionale Jump & Run-Gefilde. Abwechslungsreicher Langzeit-Spaß für die ganze Familie!

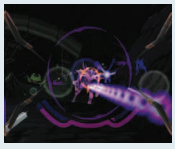
BLEIFUSS! Flotte Grafik mit hübschen Effekten und ein gutes Fahrgefühl kann Ultimate Race Pro auf der Habenseite verbuchen. Gewöhnungsbedürftig: der knackige Schwierigkeitsgrad.





ENDLOSSCHLEIFE! Echtzeitstrategie mit innovativen Optionen, aber altbackener Grafik: SSIs War Wind 2 gehört zwar zu den guten Genre-Titeln, ist aber irgendwie weder ganz Fisch noch Fleisch.

TECHNOKRAT! Wer seine 3D-Beschleunigerkarte ausreizen will, sollte sich mal durch ShadowMaster ballern. Leider vermißt man nach ein paar Levels neue spielerische Überraschungsmomente.





CHARTBREAKER? Hitman wird die Charts sicherlich nicht stürmen – ein typischer interaktiver Film mit allen Schwächen des Genres. Der Soundtrack ist allerdings eine Hörprobe wert!

THIS SUCKS! Bei den Simpsons geht anscheinend mangelnde Qualität immer noch als Kult durch. Virtual Springfield hat nur dank Bart, Homer & Co. eine reelle Überlebenschance.





MULTILINGUAL! Mit koreanischer Sprachausgabe, englischen Untertiteln und deutschem Handbuch hat das Jump & Run My Friend Koo schon fast das Zeug zum Trash-Kultobjekt!

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

DEMO-CD-ROM

PC ACTION

DEMO-CD

Demos
3rd Millennium
Actua Soccer 2
Akte Europa
Andretti Racing
Armored Fist 2
Aronal - Elmex
Balls of Steel
Die by the Sword
Excalibur 2555 AD
F1 Racing Simulation
F22 Raptor
Frogger
Jack Nicklaus 5
Lords of Magic
Sid Meier's Gettysburg
Tomb Raider 2
Ubik
Wing Commander Prophecy

Lesersoft
Need for Speed 2 - More Cars
A&W HTML-Creator
Stundenplaner

Tools
3D Control Center
F1 Racing Simulation Ghosts
F1 Racing Simulation Setups
Jazz Jack Rabbit 2 Cheat
Tomb Raider 2 Cheat

Patches
Anstoss 2 V1.5 (deu)
Chasm The Rift V1.04 (eng)
Civil War General 2 V1.10
Demonworld V1.21
F1 Manager Prof. V1.01 (deu, DOS)
F1 Manager Prof. V1.01 (deu, Win95)
F1 Racing Simulation V1.05
F1 Racing Simulation V1.05 - 3Dfx
Fallout V1.1 (eng, Win95)
Frogger Patch 1
Heavy Gear V1.10
Intern. Rally Champ. Cyrix-Patch (deu)
NBA Live 98 V1.1 (eng)
Panzer General 3D Patch#1 (deu)
POD Sound Patcher (deu)
Risk Patch 1
Riven V1.02 (eng)
Sid Meier's Gettysburg Patch#2 (deu)
Sub Culture 3Dfx-Patch (eng)
Sub Culture V1.16 (eng)
Uprising V1.04 (eng)

Online
Meridian 59

PC ACTION 2/98

DEMO-CD-ROM

2/98 PC ACTION

DER OFFENE BRIEF



Besonders zur Jahreswende zeigt unsere Branche ihr weiches, barmherziges Gesicht. Selbst arbeitslose Hollywood-Akteure finden wohlwollend Ihre lauschigen Dollar-Plätzchen an der reich gedeckten Weihnachtstafel der Spieleindustrie - übrigens völlig unabhängig davon, wie es bei diesen um ihr mimisches Talent bestellt ist. Seit nunmehr drei Jahren beehrt uns auf diese Weise jener Weltraum-Bruzzler, der zu seinen besten Zeiten das Imperium „mächtig" aufmischte und seitdem ernsthaft und erfolglos darum bemüht ist, seinen Gesichtsmuskeln zusätzliche Zuckungen anzutrainieren, um den perfekt beherrschten Ausdrucksfacetten „Froh", „Böse" und „Erstaunt" eine weitere Nuance hinzuzufügen. Möge die Macht mit Mark Hamill sein! Bis sich Erfolge einstellen, wartet Hollywood indes noch mit neuen Jobs, da kommt die CD-ROM-Karriere vom draufgängerischen Fliegerass der Tigerclaw bis zum erhaben-ergrauten Führungsoffizier der Midway doch gerade recht. Doch zeigen wir Respekt! Wer bereits vom Imperator gegrillt, von Yetis angefressen und von Rankors gejagt wurde, dem können schon einmal die Gesichtszüge einfrieren. Wie gut, daß wenigstens Origin bezahlte Übungsstunden verordnet. Das Beispiel sollte Schule machen, die Rentenkasse der Schauspielergewerkschaft würde es freuen. Na Sierra, wie wäre es z.B. mit einer Verpflichtung von Horst Tappert als Lurex-bewehrter Schwerenöter Larry Laffer?

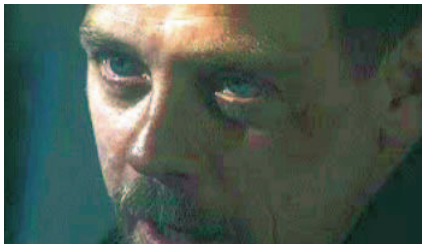


FOTO DES MONATS



Auf dem Münchner Oktoberfest wird viel geschluckt? Lächerlich! Gegen den Alkoholkonsum im neuesten Wing-Commander-Abenteuer muten Ausschweifungen in den Bierzelten auf der Wies'n jedenfalls wie ein Kindergeburtstag bei Topfklopfen, Torte und Fanta-Limo an. Noch was: 2nd Lieutenant Lance Casey (rechts) braucht gar nicht so erstaunt schauen, wenn sich Kollegin Aurora Finley das Spacer-Manna „Bumm-Bumm" gleich palettenweise reinzieht, schließlich greift der WC-Frischling zwischen den Einsätzen auch gerne mal zur Flasche. Nein, wir wollen an dieser Stelle nicht den Zeigefinger ausklappen und erheben und uns über die wenig pädagogische Botschaft auslassen. Aber die derart konzentrierten und klischeehaften Starker-Mann-Gluckgluckszenen in Trink Comm... - äh Wing Commander - sind so auf-drinklich, daß sie fast komisch, aber wenigstens peinlich sind.

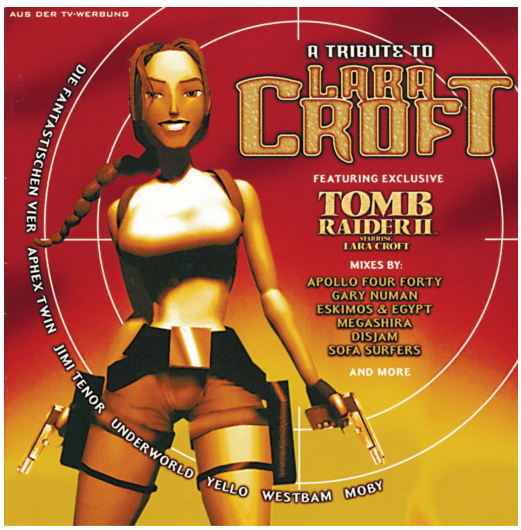


A Tribute to Lara Croft

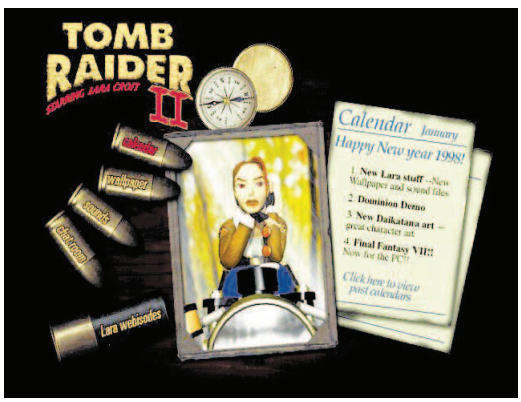
Lobgesänge für Lara

Der Kult um die smarte Archäologin Lara Croft treibt von Monat zu Monat neue Blüten. Nun hat die rührige Werbeagentur Das Syndikat in Zusammenarbeit mit Public Propaganda die Doppel-CD „A Tribute to Lara Croft" mit insgesamt 30 Audio-Tracks zusammengestellt. Bekannte Vertreter der Musikszene wie unter anderem Westbam, Yello, die Aphex Twins, Front Line Assembly, Die Fantastischen Vier, Depeche Mode, Gary Numan, Apollo Four Fourty, Moby und Faith No More erweisen hier mit neuen Songs und Remixes der digitalen Traumfrau ihre Reverenz. Als nette Beigabe enthält die erste CD zusätzlich einen Daten-Track mit dem Tomb Raider II-Demo und einem exklusiven Win 95-Theme Pak. Auch Eidos Interactive gibt sich übrigens alle Mühe, Lara-Fans mit immer neuen Gimmicks zufriedenzustellen: auf der speziell zu diesem Zweck eingerichteten Website http://www.tombraider.com/calendar.html stehen in regelmäßigen Abständen immer wieder neue Win 95-Wallpapers zum Download bereit, und demnächst sollen dort auch ein Chat-Room und eine Seite mit „Lara-Websides" verfügbar sein. **ha**

Info: http://www.bmg.de, http://www.tombraider.com



Seit Dezember ist die Audio-Doppel-CD „A Tribute to Lara Croft" bei BMG erhältlich.



Eidos bietet im Internet laufend neue Infos und Gimmicks zu Tomb Raider 2 an.

HOTLINES

- **Acclaim**
  02 11-5 23 32 22 — 24 Stunden am Tag
- **Activision**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Art Department**
  02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Ascaron**
  0 52 41-96 69 33 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Attic**
  0 74 31-5 43 23 — Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 13^{00}-18^{00}
- **Blue Byte**
  02 08-4 50 88 88 — Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{30}
- **BMG Interactive**
  01 80-530 45 25 — Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
- **Bomico**
  0 61 07-94 51 45 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Capstone**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 18^{00}-20^{00},
- **Cryo Interactive**
  0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}, Sa, So 14^{00}-16^{00}
- **Disney Interactive**
  0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **EF Multimedia**
  0 52 41-97 19 19 — Mo-Fr 11^{00}-20^{00}
- **Egmont Interactive**
  0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18^{00}-20^{00}
- **Eidos Interactive**
  0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}
- **Electronic Arts**
  0 24 08-94 05 55 — Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
- **Funsoft**
  0 21 31-96 51 11 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Greenwood Entertainment**
  02 34-9 32 05 55 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **GT Interactive Deutschland GmbH**
  01 805-25 43 91 — Mo-So 15^{00}-20^{00} nicht an Feiertagen
- **Hasbro**
  0 18 05-20 21 50 — Mo-So 15^{00}-20^{00}
- **Ikarion Software**
  02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Infogrames**
  02 21-4 54 31 06 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Konami**
  02 21-61 23 52 — Mo-Fr 17^{00}-20^{00}
- **Magic Bytes**
  0 52 41-97 19 99 — Mo-Fr 17^{00}-19^{00}
- **Max Design**
  00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **MicroProse**
  0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
- **Mindscape**
  02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Navigo**
  0 89-324 66 222 — Mo-Fr 13^{00}-18^{00}
- **NEO**
  00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
- **Nintendo**
  01 30-58 06 — Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
- **Philips Media**
  0 61 07-94 51 45 — Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
- **Psygnosis**
  018 05-21 44 33 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Ravensburger Interactive**
  07 51-86 19 44 — Mo-Do 16^{00}-19^{00}
- **Sega**
  0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
- **Sierra Coktel Vision**
  0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
- **Software 2000**
  01 90-57 20 00 — Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
- **Starbyte Software**
  02 34-68 04 94 — Mo 16^{00}-18^{00}
- **Ubi Soft**
  02 11-3 38 00 33 — Mo-Fr 9^{00}-18^{00}
- **Viacom New Media**
  01 30-82 01 15 — Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
- **Virgin**
  0 40-39 11 13 — Mo-Do 14^{00}-18^{00}
- **Warner Interactive**
  0 40-27 85 53 06 — Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}

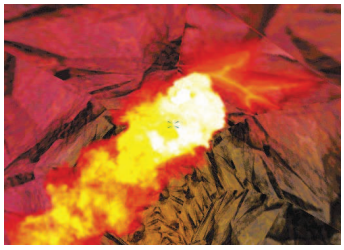
Forsaken • Action

ES WERDE

„Es werde Licht!" Als Gott diese wichtigen Worte sprach, hat er natürlich nicht irgendwelche Computerspiele gemeint. Mit dem Descent-artigen Forsaken will aber nun Acclaim im Februar mit prächtigen Effekten mehr Licht in das oft farbarme Genre der 3D-Shooter bringen. Auf motorradähnlichen Schwebern und anderen abenteuerlichen Fluggeräten jagt der Spieler dabei durch labyrinthartige Tunnelsysteme. Wie eine uns vorliegende Vorab-Version bereits andeutet, könnte uns tatsächlich ein nachweihnachtlicher Spielekracher erwarten...



Dogfights gehören bei Forsaken zum Alltagsgeschäft.



Flammenwerfer sind sehr gut für Nahkämpfe geeignet.



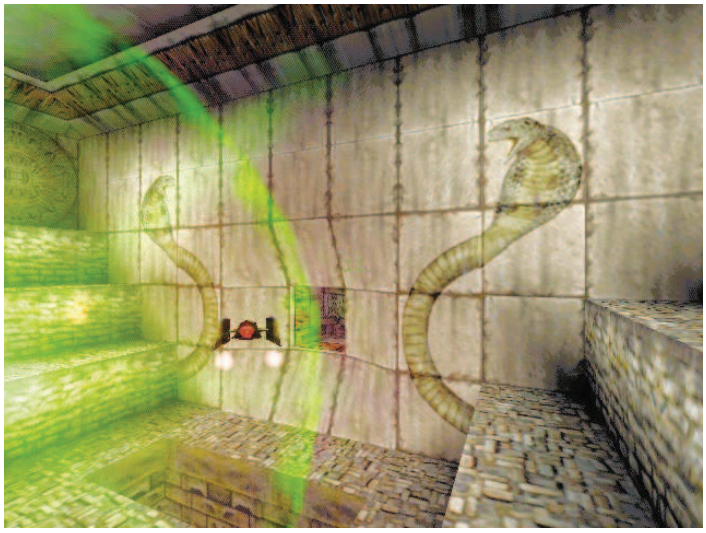
Typisch Mensch: Da igelt er sich förmlich auf seiner Welt ein, schickt Killersatelliten in die Umlaufbahn, bestellt orbitale Minenfelder und installiert computergesteuerte Abwehranlagen, damit nur kein grünes Männchen den blauen Planeten betreten und gefährden kann - und dann legen übereifrige Wissenschaftler im Jahre 2113 die Erde bei einem Atomversuch versehentlich selbst in Schutt und Asche.

Peinlich, peinlich! Die oben erwähnten Außerirdischen unterdessen, die schon lange eine multikulturelle Galaxis-Regierung bilden, handeln schnell und starten eine Untersuchung. Und so kommt es, daß die sogenannten Imperialen Theokraten den verlassenen Planeten (forsaken = verlassen) zum Sperrgebiet erklären und ihn von Kampfrobotern bewachen lassen.

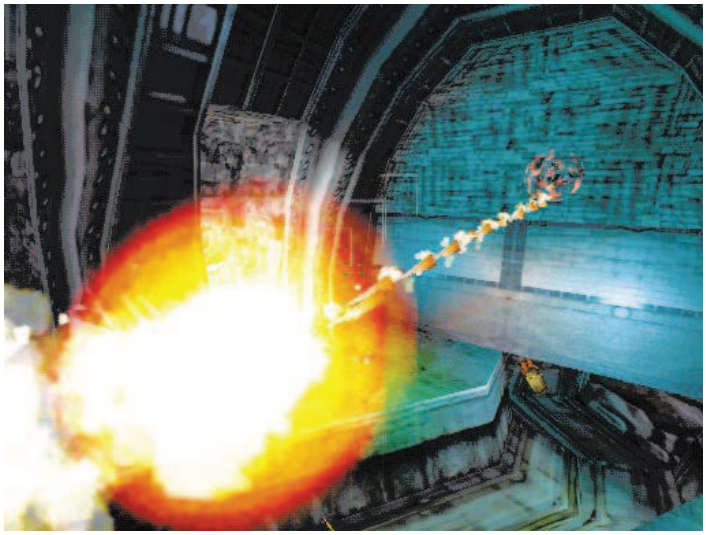
Wie Katz' und Maus

Weil Kopfgeldjäger, Söldner, Raumpiraten und anderer Abschaum hoffen, durch Plünderung der verbliebenen Güter zu Wohlstand zu kommen, ist recht bald mehr los als beim berühmten Goldrausch von Klondike. In der Galaxis ist es nämlich ungeschriebenes Gesetz, daß jeder von den sogenannten verbotenen Welten alles mitnehmen darf, was nicht niet- und nagelfest ist und vom großen Alien-Rat nicht benötigt wird. Hier kommt der Spieler ins Spiel: Er schlüpft in die Rolle eines Gauners, der sich von einem Trip zum gar nicht mehr so blauen, weil radioaktiv verseuchten Planeten ebenfalls Reichtum auf Lebenszeit verspricht. Wie es sich für einen richtigen Abenteurer gehört, flitzt er

LICHT



Liebe zum Detail beweist Forsaken unter anderem bei seinem Aztekenszenario. Man beachte die Schlangen an der Wand.



Es war einmal eine gegnerische Robotereinheit...

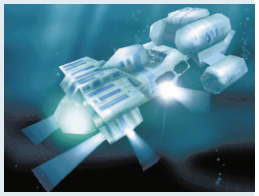
mit seinem Schwebegleiter natürlich auch in noch intakten Gebieten herum, die vom Imperium geschützt werden. Keine Frage, daß es zu heftigen Konfrontationen kommt, wobei sich die Schatzsucher untereinander und mit Robotereinheiten ein tödliches Katz'-und-Maus-Spiel liefern. Der PC-Besitzer wird in 16 actionbeladene Level versetzt, wobei er die gefährlichen Tiefen eines toten Ozeans und unterirdische, irrgartenartige Tunnelkomplexe erforscht und sich mit Horden von blutdürstigen Droiden Gefechte liefert. Es kommen Gegner von allen Seiten – sie sind zu Lande, zu Wasser und in der Luft unterwegs oder greifen sogar aus dem All an. Laut Acclaim soll Forsaken aber noch eine ganze Menge mehr bieten, als nur ein Ausdauertraining für den Ballerfinger. Entwickler Probe Entertainment will ein ausgeklügeltes Leveldesign auf die Beine stellen, dessen Puzzles auch die kleinen grauen Zellen fordern. Im Mehrspielermodus geht's dagegen schlicht ums Überleben (lesen Sie dazu den Kasten „Der Multiplayermodus").

DIE GEGNER

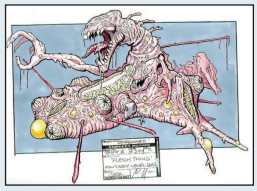
Im Single-Player-Modus ist der Spieler meistens damit beschäftigt, sich mit Robotern herumzuprügeln, die das Imperiale Militär in den Tunneln abgesetzt hat. Die Aufgabe der waffenstrotzenden Maschinen ist es, zu verhindern, daß jemand in die wenigen noch intakten Gebiete der Erde eindringen kann. Besagte Roboteinheiten haben laut Acclaim drei ziemlich blöde Angewohnheiten: Sie wollen den Spielercharakter vernichten, treten meistens in Horden auf und scheinen aus allen Ecken und Winkeln hervorzukriechen. Es werde eine große Zahl verschiedener Droiden geben, die einem das Überleben schwer machen. Unter anderem sollen Rakentenwerferstationen, Fluggeräte, auf dem Boden herumstampfende Robots und U-Boote (in Unterwasserwelten) für Nervenkitzel sorgen. Und was vielleicht wie ein Baukran aussieht, kann sich schnell als mit radioaktivem Plutonium beladenes, mordendes Stahlmonster entpuppen. Wer sich schließlich durch einen Level gekämpft hat, muß mit voreiligen Freudenschreien noch etwas warten, weil am Ende jeweils ein Obermotz lauert. Um einen ersten Eindruck zu vermitteln, haben wir in diesem Kasten eine Auswahl dieser „Bosse" zusammengestellt. Über die Künstliche Intelligenz kann man bislang noch nichts sagen, da uns nur eine Vorabversion zur Verfügung stand, die lediglich ein Probespiel im Netzwerk erlaubte.



Der Spieler trifft auf mehrere Levelbosse. Einer davon sieht wie ein Krebs aus, ist aber ungleich gefährlicher.

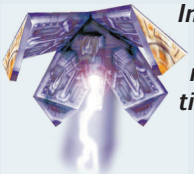


In den Unterwasserwelten von Forsaken schwimmt einem auch mal ein riesiges Unterseeboot über den Weg.





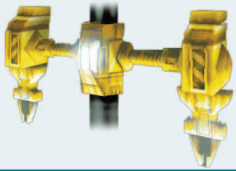
Ganz schön widerlich: Dieser tierische Computergegner wurde wie alle anderen erst auf dem Reißbrett entworfen.



In den Tunnelsystemen von Forsaken tummelt sich auch ein sogenannter Avatar – er ist allerdings mit dem gleichnamigen Rollenspielhelden aus Ultima weder verwandt noch verschwägert.

Panzer sehen sehr futuristisch und furchteinflößend aus.





Manche Gegner bei Forsaken wirken wie Industrieroboter.

Harte Männer und zähe Amazonen

Zu Beginn einer Partie darf sich der Spieler einen „Helden" seiner Träume auswählen (lesen Sie dazu auch den Kasten „Die Charaktere"), wobei jeder eine abgedrehtere Lebensgeschichte als der andere vorweisen kann. Damit die Wahl des Charakters nicht zur puren Staffage wird, bestehen darüber hinaus Unterschiede bei Tempo, Beschleunigung, Wendig-

DIE WAFFEN



Powerpot: Erhöht die Feuerkraft der Waffen bis zum dritten Grad.



Solaris: Rakete, die mit einem Hitze-Suchsystem ausgestattet ist.



Pulsar: Standardwaffe, mit der jedes Bike von Beginn an ausgerüstet ist.



Gravgon: Rakete, die ein Feld produziert, das bewegliche Objekte „festnagelt".



Trojax: Sehr durchschlagskräftige und aufladbare Waffe.



Scatter: Von der Rakete getroffene Gegner verlieren alle gesammelten Waffen.



Suss Gun: Feuert viele schwächere Geschosse mit großer Reichweite ab.



Multiple Fire Rocket Launcher: Feuert viele Raketen in schneller Folge.



Laser: Durchschlagskräftiger Doppelstrahler für weite Entfernungen.



Titan: Hochwirksame Rakete, die mehrere tödliche Geschosse gleichzeitig generiert.



Pyrolite: Flammenwerfer für heiße Gefechte aus nächster Nähe.



Purge: Standardmine, die lediglich bei Berührungen in die Luft geht.



Transpulse: Kraftvoller Pulsar, der von Wänden abgelenkt wird.



Spider: Purge Mine, die nach dem Werfen beim Aufprall explodiert.



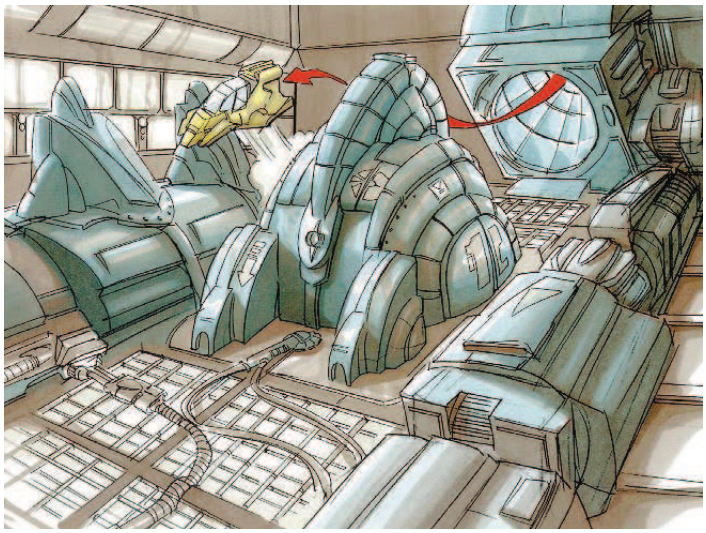
Mugs: Standardraketen, die von Beginn an zur Verfügung stehen.



Pine: Mine, die Raketen auf Gegner in der Umgebung abfeuert.



Quantum: Eine besonders gefährliche Mine, die eine riesige Explosion hervorruft.



In der Konzeptphase haben die Macher mit Skizzen genau festgelegt, wie die umfangreichen Levels kreiert werden sollen.

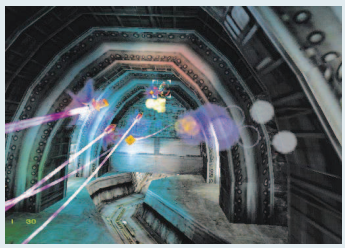
keit, Energie, Schilden, Raketen Munition und Rumpfstärke der Fluggeräte. Als Piloten fungieren nicht nur harte Männer und gefühllose Cyborgs, sondern auch kampferprobte junge Damen. Im Vergleich zu diesen wehrhaften Amazonen wirkt die von so mancher Frauen-Band zur Schau gestellte Girly-Power wie ein zaghafter Versuch, den Friedensnobelpreis zu gewinnen. Im Lauf des Spiels darf der eigene Flitzer mit über 30 Zusatzgeräten und Power Ups aufgemotzt werden (lesen Sie dazu auch den Kasten „Die Waffen"). Die Steuerung der Science-Fiction-Gefährte ist kinderleicht und klappt mit einem Flugjoystick nach wenigen Minuten einwandfrei. Empfehlenswert ist auch eine Kombination aus Tastatur und Maus. Ein Linksklick aktiviert die Geschütze, ein Rechtsklick den Raketenwerfer, während die Bewegung auf dem Mousepad den Blickwinkel nach oben, unten, links und rechts ausrichtet. Per Tastatur beschleunigt und bremst das Vehikel oder schwebt rückwärts. Weitere wenige Tastaturkommandos aktivieren zusätzliche Aktionen wie das Ablegen von Minen oder das hin- und herslideln während der Gefechte.

Fahrt in der Achterbahn

Wie die erste uns vorliegende Work-in-Progress-Version von Forsaken beweist, stellt sich beim PC-Piloten ein tolles Fluggefühl ein, selbst wenn er wegen der völligen 360-Grad-Bewegungsfreiheit anfangs vielleicht an der

DER MULTIPLAYERMODUS

Forsaken scheint für stundenlange und actionreiche Multiplayersessions wie geschaffen - das hat jedenfalls die uns vorliegende Demoversion angedeutet. Die technischen Voraussetzungen sind schon einmal ideal, weil sowohl per Internet und Netzwerk, als auch über Modem und Nullmodemkabel gezockt werden darf. In der Redaktion sorgte besonders der Teammodus für Unterhaltungswert, bei dem zwei Gruppen aufeinander losgehen, um zu punkten. Obwohl Forsaken auf einem verhältnismäßig simplen Gameplay basiert, bieten sich im Mehrspielerduell sehr variantenreiche Taktiken an. Einem einzelnen Gegner zu zweit aufzulauern und ihn in die Zange zu nehmen kann beispielsweise ebenso vielversprechend sein, wie an bestimmten fiesen Stellen Minen zu plazieren (weniger lustig ist's natürlich, wenn man getreu dem Motto „Wer andern eine Grube gräbt..." versehentlich in die eigene Falle tappt). Wichtig für ein Überleben in den Forsaken-Tunnels ist auch der regelmäßige Blick in den Rückspiegel. Damit bleiben unliebsame Überraschungen aus. Ordentlich gelöst haben die Programmierer die Unterscheidungsmöglichkeit zwischen Freund und Feind: Verbündete Biker sind mit einem Schriftzug gekennzeichnet, der gut zu sehen ist. Deshalb kommt es wohl nur bei besonders nervösen Fingern zum Auslösen der Waffen, wenn plötzlich der Kumpel um die Ecke kommt. Freilich ist es um so peinlicher, wenn man den Mannschaftskameraden ungewollt aus dem Spiel pustet. Wer weniger auf Teamgeist steht, darf natürlich auch im Deathmatch-Modus (jeder gegen jeden) oder bei Capture the Flag antreten. Gespielt wird nach Zeit- oder Abschußlimit. Vorerst sollen mit Forsaken elf spezielle Multiplayermaps mitgeliefert werden. Ob diese dann auch den nötigen Abwechslungsreichtum bieten, verraten wir bei unserem demnächst anstehenden Test – bislang haben wir leider nur einen Level anspielen können.



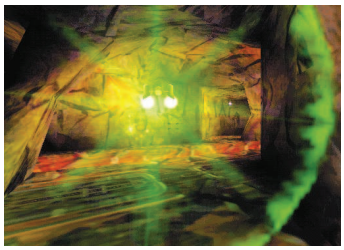
Action in Reinkultur bietet sich beim Multiplayermodus. Ausreichende Beteiligung vorausgesetzt, ist eine Menge los.



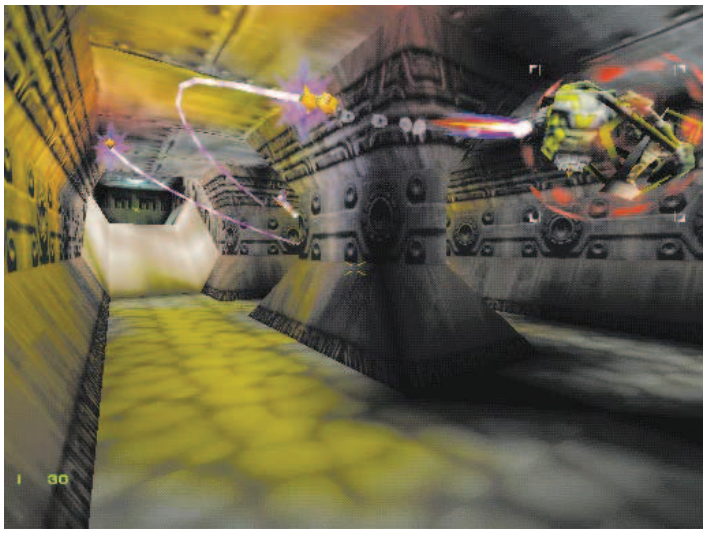
Blicke in den Rückspiegel verhindern manchmal unliebsame Überraschungen aus dem Hinterhalt.



Wenn in einem Raum eine der fürchterlichen Quantum-Minen hochgeht, wächst dort kein Gras mehr. Äußerst ungesund!



Die Lichteffekte in den Tunnels wirken derart realistisch, daß der Spieler sich ab und zu regelrecht geblendet fühlt.



Dumm gelaufen für den feindlichen Gleiterpiloten: Sein Kontrahent setzt Suchraketen ein, die um die Ecke fliegen können.

einen oder anderen Ecke hängenbleibt. Beim ersten Kontakt mit der schnellen Grafikengine ertappt man sich wegen des hohen Realismusgrads immer wieder dabei, daß man sich vor dem Monitor eifrig mitbewegt. Halbe Loopings von einem Tunnel in einen direkt darüber liegenden vermitteln fast schon ein Achterbahngefühl, weil sich das eigene Gefährt bei zugeschalteter Auto-Roll-Funktion nicht nur „überschlägt", sondern zusätzlich 180 Grad um die eigene Achse dreht, damit der Pilot am Ende nicht kopfüber weiterfliegt.

Polygone in Horden

Grafisch, soviel läßt sich jetzt schon sagen, ist Forsaken etwas ganz besonderes. Durch die zahlreichen Special Effekte wirkt es wesentlich farbenprächtiger als andere 3D-Shooter. Tony Beckwith, Chef-Entwickler der Entwicklerfirma Probe Entertainment, umschreibt die Engine so: „Ein wichtiger Punkt ist Licht. Fast alles kann Licht erzeugen. Power Ups strömen Licht aus, das Waffenfeuer sendet Licht aus und auch Raketen verströmen Licht." Besagtes Leuchtfeuerwerk dient nicht nur als optisches Beiwerk, sondern soll darüber hinaus als Hilfe für den Spieler dienen. Beispielsweise ist eine tödliche Quantum-Mine mit einer intensiven, blauen Korona umgeben, die bereits aus weiter Entfernung signalisiert: „Umdrehen, Junge, da vorn liegt ein ziemlich gesundheitsschädlicher Sprengkörper herum." Forsaken bietet extrem weiche Farbverläufe. Weitere Effekte wie Rauch, Nebel, Funken und Glas sollen in der Endversion den optischen Reiz abrunden. Ecken und Kanten sucht man zumindest unter 3Dfx (glücklicherweise) vergeblich, weil es die extra für das Spiel entwickelte Grafikengine erlaubt, eine bislang

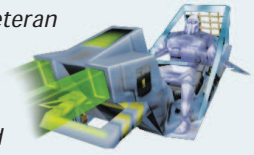
DIE CHARAKTERE



Beard: *Rocker in Reinkultur, der seinen toten Kumpel Maddog McCoy im Seitenwagen durch die Gegend fährt.*



Ex-Cop: *Warum Leute festnehmen, wenn man sie erschießen kann? So lautet die Devise des ehemaligen Polizisten.*



Mephistofun: *Veteran aus den Roboterkriegen, der sich nicht abschalten lassen will und deshalb Menschen tötet.*



Foetoid: *Genetische Mutation, die ohne menschliche Regung alles tötet, was sich ihr in den Weg stellt.*



Cerbero: *Mensch oder Maschine? Cerbero hat ein Herz aus Titanstahl, toxinresitente Lungen und hochempfindliche Augen.*



Nim Soo Sun: *Verrückte Zirkus-Messerwerferin, die ihren Job verlor, weil sie Zuschauer als Ziele mißbrauchte.*



HK-5: *Robotgleiter, der durch seine KI selbständiger geworden ist, als es seinen Machern lieb sein kann.*



Cuvel Clark: *Kleiner Fisch aus der Unterwelt, der sein Geld mit allem, nur nicht mit ehrlicher Arbeit verdient.*



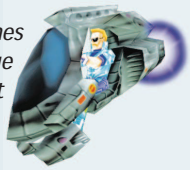
Nubia: *Profi-Killerin und Einzelgängerin, die außerdem auf bewaffneten Raubüberfall spezialisiert ist.*



Jo: *Computerfreak, der nach einer Überdosis Hardcore Techno zu einem abenteuersuchenden Cyber-Junkie wurde.*



Dr. Nepenthe: *Durchgeknallter Ex-Wissenschaftler, der zu einer mordenden Killermaschine geworden ist.*



L.A. Jay: *Hing während seines bisherigen Lebens zu lange in Bars herum und sucht jetzt einen neuen Kick.*



Rex Hardy: *Gewalttätiger Brummi-Fahrer, der in einem Truck geboren wurde und meistens auf der Straße lebte.*



Earl Sleek: *Dealer, der nun hofft, daß er sich auf dem verbotenen Planeten Erde eine goldene Nase verdienen kann.*



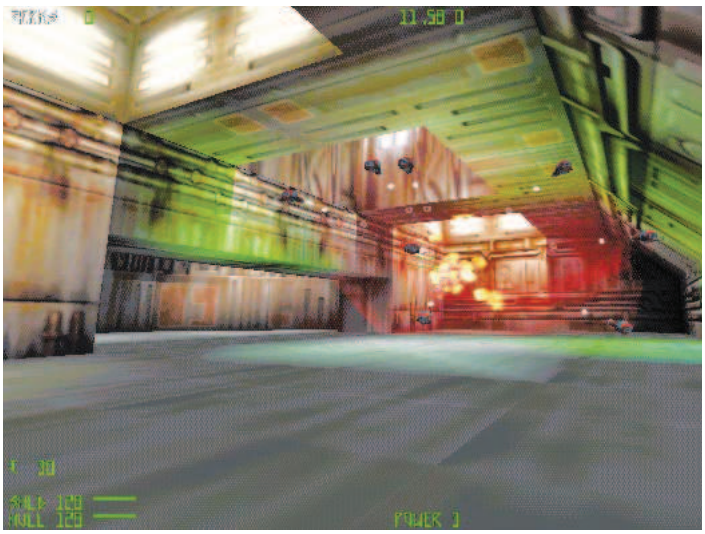
Lokasenna: *Infolge einer Strahlenkrankheit mußte die ehemalige Regierungsangestellte zum Cyborg werden.*



Septre: *Wurde durch eine Genkrankheit zum häßlichen Außenseiter und dadurch später zum Verbrecher.*

unerreichte Zahl von Polygonen gleichzeitig zu erzeugen. Ein großer Level kann aus rund 18.000 dieser Grafikbauteile bestehen. Laut Beckwith wurden durchschnittlich große Gegner aus jeweils 200 Polygonen modelliert, die Zahl bei den dickeren Brummer liegt beim vierfachen Wert. Voraussetzung für die perfekte Darstellung wird wohl die entsprechende Hardwareausstattung sein. Auch wenn Probe Entertainment betont, daß selbst ein Pentium 133 ohne 3D-Beschleunigung ausreichend Rechenpower liefert. Wem alles nichts hilft, darf an den Details, an der Auflösung und an der Textureinstellung herumtüfteln. Unterstützt werden übrigens alle gängigen 3D-Karten. Außerdem soll es speziell optimierte Versionen für 3Dfx und Power VR geben. Vom Sound war bei unserer ersten Version (abgesehen von Schuß- und Explosionsgeräuschen und der Sprachausgabe) noch relativ wenig zu hören. Die Programmierer wollen ihrem Kind, an dem sie seit Anfang 1996 herumtüfteln, aber einen fetzigen Soundtrack mit zwölf Stücken verpassen, der die wilde Fliegerei passend untermalen soll. „Wir wollten ein actionlastiges Flugspiel mit 360-Grad-Bewegungsfreiheit kreieren, das die neueste Technologie nutzt und starke Heldencharaktere bietet.", umschreibt Entwicklungschef Beckwith die Ziele seines Teams. „Ein starkes Gameplay und niemals zuvor gesehene Special Effekte mit einem kompletten Internet-Support müßten Genrefans glücklich machen." Ob dies tatsächlich der Fall sein wird, zeigt sich im Februar, wenn Forsaken erscheinen soll. Die Vorzeichen für einen Knüller stehen nach dem ersten Augenschein jedenfalls sehr gut.

Harald Fränkel



Einige Räume bei Forsaken haben riesige Ausmaße. Das Licht verläuft auch in diesen Hallen sehr weich.

Voraussichtlich:	mind. P 133, 16 MB RAM, 4 x CD-ROM, Win 95
Technik:	SVGA, Direct3D, 3Dfx, Power VR/SB
Multiplayer:	16 Sp. LAN u. TCP/IP, Modem, Seriell
Hersteller:	Probe / Acclaim
Erscheint:	Februar

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

Final Fantasy VII • Rollenspiel

KONSOLENKULT

Für Besitzer von Nintendo-Konsolen ist Final Fantasy bereits seit 1987 ein Begriff – damals nämlich erschien der erste Teil von Squaresofts Rollenspielreihe, die bis heute Spieler vornehmlich in Japan und den USA in Verzückung geraten läßt. Seit Herbst vergangenen Jahres ist das von der Fachpresse extrem gehypte siebte Final Fantasy-Sequel für die Sony Playstation verfügbar, und Eidos setzt momentan alles daran, dieses Ausnahmeprodukt auch den PC-Rollenspielern zugänglich zu machen.

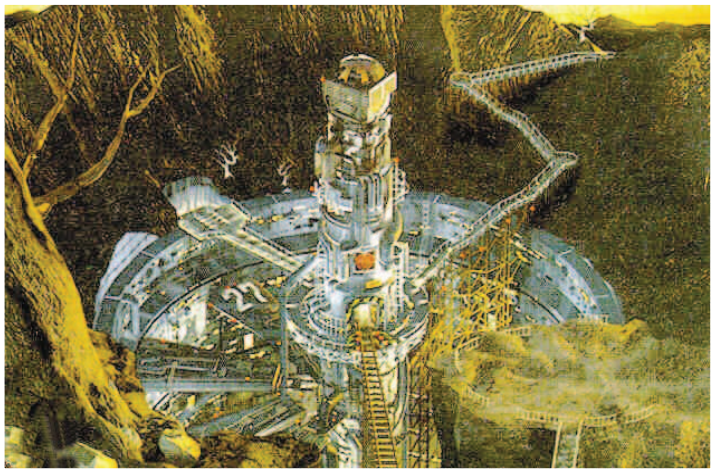
Es muß ein überaus harter Konkurrenzkampf gewesen sein, den Eidos Interactive mit anderen Publishern ausgefochten hat, aber nun herrscht endlich Gewißheit: das Unternehmen, das auch so illustre Softwarehäuser wie Core Design (Tomb Raider) und John Romeros ION Storm (Daikatana) betreut, hat von Square die amerika- und europaweiten Vertriebsrechte für die PC-Version von Final Fantasy VII erworben. Angesichts der überschäumenden Begeisterung, auf die die Playstation-Fassung bei den Usern gestoßen ist, glaubt man wohl bei Eidos, auch unter den PC-Besitzern genügend Käufer für dieses epische Rollenspiel mobilisieren zu können. Und das nicht ohne Grund: Final Fantasy VII ist ein RPG von wahrlich gigantischen Ausmaßen, bietet eine höchst komplexe Story mit vielen unerwarteten Wendungen, ein ausgeklügeltes Kampfsystem, gestattet den flexiblen Einsatz von Magie und sieht nicht zuletzt auch noch atemberaubend schön aus – warum sollten PC-Spieler an einem solchen Produkt nicht ebenfalls Gefallen finden?

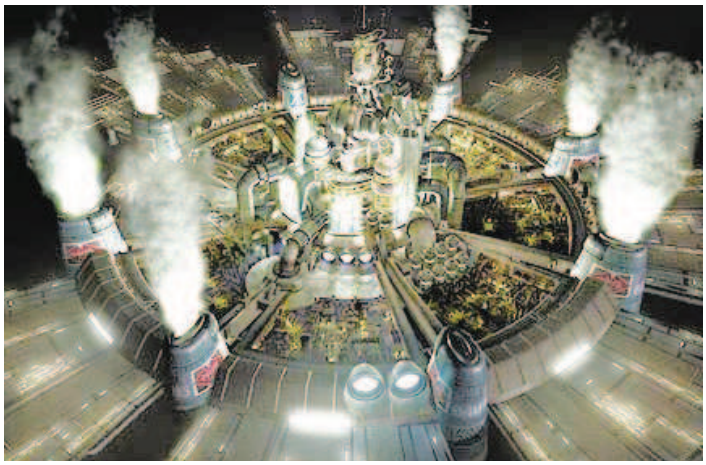
Programm der Superlative

Die Hintergrundgeschichte von Final Fantasy greift wieder einmal auf den archaischen Kampf zwischen Gut und Böse zurück – manche Kritiker wollen in dem Plot allerdings literarische Einflüsse aus Frank Herberts Dune, Mary Shelleys Frankenstein und sogar aus Godzilla erkennen. Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Söldners Cloud Strife, der lange Zeit für das Unternehmen Shinra Ltd. tätig gewesen war. Letzteres hat eine Methode entwickelt, auf der Erde Lebenskraft quasi als Rohstoff abzubauen und den Planeten samt seiner Bewohner auf diese Weise systematisch „auszubluten". Als Cloud von diesen Machenschaften erfährt, schließt er sich der Elitetruppe der Avalanche an, die es sich zum Ziel gesetzt hat, Shinra das Handwerk zu legen. Cloud tut dies nicht zuletzt, um seine Jugendfreundin Tifa und ein weiteres mysteriöses weibliches Geschöpf zu beeindrucken und Anerkennung zu finden. Final Fantasy VII zeigt Ihnen die dreidimensionalen, polygonbasierten Spiele-Charaktere aus der Sicht der dritten Person in fast photorealistisch anmutenden



Der Schurke R. Shinra verschanzt sich in seiner Festung Junon.





In der schwebenden Stadt Midgar leben die Reichen, während das „gemeine Volk" sein Dasein in Armenvierteln fristen muß.



Düster, feucht und spartanisch eingerichtet sind die Behausungen, die das Bild der verdreckten Slums unter Midgar prägen.



Die Karte führt die immense Größe der FFVII-Welt vor Augen.



Auf der Chocobo-Farm werden vogelartige Lasttiere gezüchtet.

vorgerenderten Hintergründen. Wie in jedem Rollenspiel geht es natürlich auch in Final Fantasy darum, seinen Helden weiterzuentwickeln, und dies geschieht vornehmlich durch das Sammeln von Erfahrungen und durch Kämpfe mit den obligaten Gegnern. Selbstverständlich nehmen auch Gespräche mit anderen Personen einen breiten Raum ein und können der Handlung selbst viele Spielstunden später noch eine entscheidende Wendung geben.

Kampferprobt

Seit Jahren bewährt ist das sogenannte Active Battle System (ABS) von Final Fantasy, in dem Sie Waffen ebenso einsetzen können wie Heilung oder Zaubersprüche. Zum Zaubern greifen Sie auf die geheimnisvollen bunten Materia-Kristalle zurück, die Sie gelegentlich finden oder auch von anderen Personen erwerben können. Durch das Mischen verschiedener Materia-Kristalle lassen sich spektakuläre Effekte erzielen: so rufen Sie beispielsweise ein paar riesige Drachen herbei, gegen die Ihre Widersacher nur noch wie kleine unbedeutende Würmer erscheinen, oder Sie schicken einen mächtigen Titanen ins Feld, der mit seinen Klauen das gegnerische Feld umpflügt. Für zusätzliche Abwechslung sorgt eine Reihe von kleinen Arcade-Einlagen, in denen Sie u. a. ein Motorradrennen bestreiten oder sich an einem U-Boot-Spiel versuchen können. Bei der ungeheuren Fülle an unterschiedlichen Herausforderungen verwundert es kaum, daß sich Final Fantasy VII auch von geübten Rollenspielern nicht an einem Tag bewältigen läßt – zwischen 50 und 100 Stunden wird man für die komplette Lösung des Spiels wohl einkalkulieren müssen.

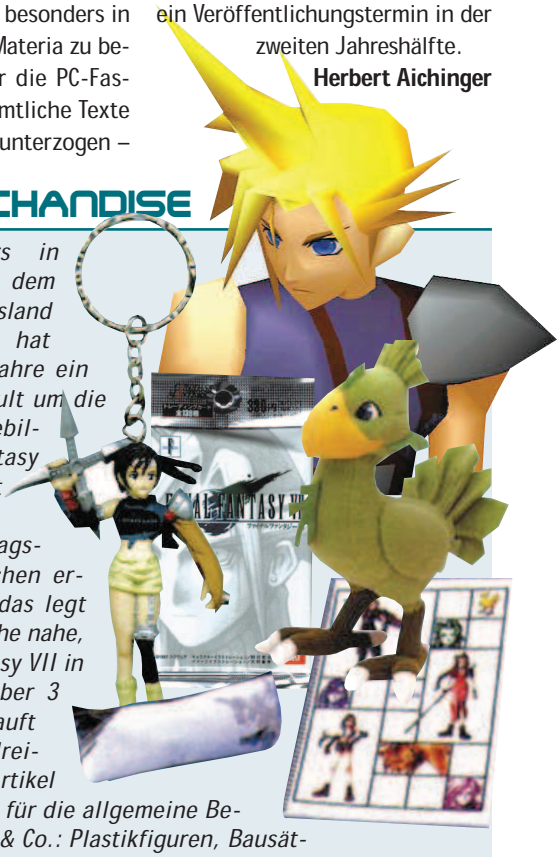
Drittes Update

Die PC-Version von Final Fantasy VII befindet sich zur Zeit noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium, so daß Square bislang nur vage Angaben zu Systemanforderungen und Veröffentlichungstermin macht. Weitgehend fest steht jedoch bereits, daß Grafiken und Sound der Windows 95-Portierung mit denen der originalen Playstation-Version identisch sein werden. Die PC-Fassung soll jedoch höhere Bildschirmauflösungen bieten und sowohl Glide- und Direct3D-APIs unterstützen. Eine 3D-Beschleunigerkarte wird aber zum Spielen von Final Fantasy VII voraussichtlich nicht zwingend erforderlich sein. Nach der japanischen und der amerikanischen Playstation-Version stellt das PC-Final Fantasy bereits die dritte überarbeitete Fassung des Programms dar: bemühte man sich in der amerikanischen Version, einige Gameplay-Mängel besonders in Zusammenhang mit Materia zu bereinigen, werden für die PC-Fassung noch einmal sämtliche Texte einer Überarbeitung unterzogen – die zuweilen recht schlampige Übersetzung des japanischen Originals hatte bei der amerikanischen Playstation-Version nämlich für ziemlichen Unmut gesorgt. Glaubt man den Ankündigungen von Square, könnte Final Fantasy VII für den PC noch im ersten Quartal 1998 auf den Markt kommen; wahrscheinlicher ist jedoch ein Veröffentlichungstermin in der zweiten Jahreshälfte.

Herbert Aichinger

MERCHANDISE

Besonders in Japan, dem Ursprungsland von Final Fantasy, hat sich im Lauf der Jahre ein regelrechter Fan-Kult um die Rollenspielreihe gebildet. Final Fantasy scheint sich dort schon fast einen festen Platz im Alltagsleben vieler Menschen erobert zu haben – das legt nicht nur die Tatsache nahe, daß sich Final Fantasy VII in Japan angeblich über 3 Millionen mal verkauft hat, auch die zahlreichen Merchandise-Artikel zum Spiel sprechen für die allgemeine Beliebtheit von Cloud & Co.: Plastikfiguren, Bausätze, Schlüsselanhänger, T-Shirts, Briefpapier, Stofftiere, Süßigkeiten, Trading Cards – alles ist in Japan im Final Fantasy-Styling zu haben!



Voraussichtlich:	Pentium, 16 MB RAM, CD-ROM, Win 95
Technik:	SVGA, Direct3D, Glide/SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Square/Eidos
Erscheint:	1.-3. Quartal 1998

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

Mysteries of the Sith • Jedi Knight Add-On-Disk

MACHT DES JEDI

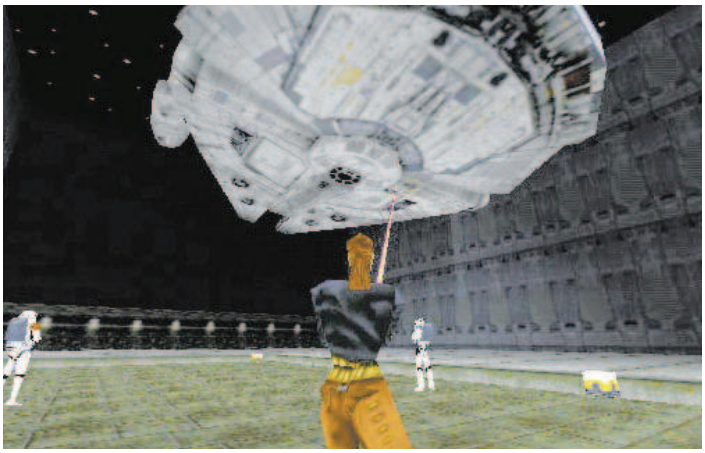
Von Star Wars kann man nie genug bekommen: George Lucas' Krieg der Sterne-Universum hat geradezu mythische Dimensionen. Geschickt greift Lucas auf all die Elemente zurück, die die ganz großen zeitlosen Geschichten der Menschheit ausmachen. Wahrscheinlich läßt sich die Faszination, die der ewige Kampf zwischen der dunklen und der hellen Seite der Macht auf uns ausübt, ja damit erklären.



Seit LucasArts' KLassiker Rebel Assault grassiert der Star Wars-Kult auch auf den Spiele-PCs dieser Welt und erreichte vor ein paar Monaten mit dem phänomenalen 3D-Action-Titel Jedi Knight seinen vorläufigen Höhepunkt. Ein flüchtiger Blick in die einschlägigen Internet-Newsgroups zeigt, daß das Jedi Knight-Fieber auch heute noch ungebrochen ist – dennoch bereitet man bei LucasArts schon jetzt die nächste große Star Wars-Offensive auf den Spielemarkt vor: mit Mysteries of the Sith schiebt das Entwicklerteam von der Skywalker-Ranch eine Jedi Knight Mission-Disk nach, deren praller Inhalt bei manch anderer Softwarefirma wahrscheinlich schon genug Stoff für ein komplett neues Spiel geliefert hätte.

Die Frau an seiner Seite

Fünf Jahre sind vergangen seit Kyle Katarns spektakulärem Triumph in Jedi Knight. Kyle hat sich einen hervorragenden Ruf als erfahrener Jedi-Ritter erworben und ist mittlerweile ein gefragter Mann. Auch Mara Jade (bekannt aus Timothy Zahns Thrawn-Trilogie – siehe Kasten), die gerade unter Palpatine ihre Jedi-Ausbildung absolviert, fühlt sich zu Kyle hingezogen und möchte sich von ihm den letzten Schliff als Jedi verpassen lassen. Mara, bei der es sich übrigens um einen neuen spielbaren Charakter handelt, schließt sich Kyle im entlegenen Außenposten Altyr 5 an. Daß Katarn sich in dieser Enklave nicht aufhält, um seinen Erholungsurlaub zu verbringen, können Sie sich vorstellen – kaum hat er die haarigen Levels von Jedi Knight erfolgreich hinter sich gebracht, plant er schon sein nächstes Abenteuer: völlig unerwartet gelangte er an Informationen über einen bislang unbekannten Sith-Tempel, in dem geheimnisvolle Kräfte vermutet werden. Natürlich macht unser Held unverzüglich einen Abstecher zu diesem Heiligtum, um dem Mysterium auf den Grund zu gehen. Auch Mara bleibt während der Abwesenheit



Neben dem majestätischen Millennium-Falken gibt es in Mysteries of the Sith eine Vielzahl weiterer Star Wars-Raumschiffe zu sehen, die man als Spieler jedoch nicht selbst steuern kann.

NEUE FEATURES IM ÜBERBLICK

Die Mission-Disk Mysteries of the Sith erweitert die ohnehin schon reichhaltige Palette der Jedi Knight-Features um einige reizvolle neue Optionen.

Einzelspieler-Modus	Multiplayer-Modus
● Mara Jade: neuer spielbarer Charakter	● 3 neue Multiplayer-Persönlichkeiten
● 14 neue Levels eingebettet in vier Szenarien	● 10 neue Deathmatch-Levels
	● 5 Levels Kill the Fool with the Ysalamiri
● 5 neue Jedi-Kräfte ● 7 neue Waffen	● 4 klassische Star Wars-Locations

- verbesserte Grafik-Engine mit perfektionierten Lichteffekten
- mehr als 20 neue Charaktere und Kreaturen
- mehr als 14 verschiedene (nicht steuerbare) Raumschiffe

ihres großen Vorbilds nicht untätig: in zwei Missionen verweist sie einen üblen Piratenhaufen und einen berüchtigten Hutten-Boss in ihre Schranken und wird im Verlauf dieser Aktionen immer tiefer in das Geheimnis um Sith verstrickt...

Epische Ausmaße

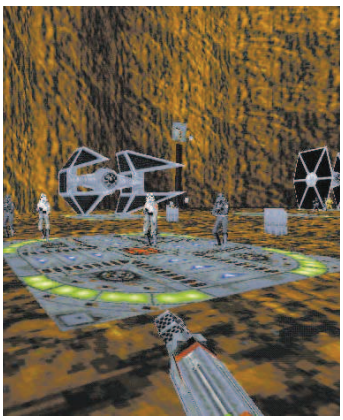
Wer Jedi Knight bereits komplett durchgespielt hat und ungeduldig auf neue Herausforderungen wartet, dürfte mit Mysteries of the Sith für eine Weile zufriedengestellt werden: die Mission-Disk umfaßt immerhin 14 neue Einzelspieler-Levels, die sich in vier verschiedenen Szenarien abspielen und durch eine packende Storyline miteinander verbunden sind. Ihre Wege führen Sie dabei u. a. in den Palast des Verbrecherkönigs Ka' Pa the Hutt, in tückische



Wie seinerzeit Luke Skywalker in Return of the Jedi müssen Sie es nun in Mysteries of the Sith mit einem blutgierigen Rancor aufnehmen.



Mit Mara Jade aus Timothy Zahns Thrawn-Trilogie steht im Jedi Knight-Add-On ein zusätzlicher spielbarer Charakter zur Verfügung.



Hitzige Auseinandersetzungen mit imperialen Sturmtruppen dürfen natürlich auch in Mysteries of the Sith nicht ausbleiben. Sieben neue Waffen und fünf neue Jedi-Kräfte sorgen dabei für jede Menge Abwechslung.

Sumpfgebiete voller Gefahren und in die unterirdischen Katakomben des Sith-Tempels auf den Planeten Dromm und Kaas. Zehn der insgesamt 15 neuen Multiplayer-Levels von Mysteries of the Sith bieten Stoff für erbitterte Deathmatches, und die restlichen fünf Levels bilden zusammen die Episode „Kill the Fool with the Ysalamiri" – bei den Ysalamiri handelt es sich um kleine, salamanderartige Wesen, die Jedi-Kräfte in einem Umkreis von 10 m problemlos abblocken können. In vier der Multiplayer-Levels werden Ihre Jedi-Künste voraussichtlich auf eine besonders harte Probe gestellt: dort müssen Sie sich nämlich ausschließlich mit Hilfe des Lichtschwertes Ihrer Haut erwehren. Drei neue Multiplayer-Persönlichkeiten mit jeweils ganz charakteristischen Eigenschaften und besonderer Inventory-Ausstattung stehen in den Multiplayer-Levels zur Auswahl: Sie können sich nun als Soldat der Rebellen oder des Imperiums, als Jedi der hellen oder der dunklen Seite der Macht, als Boba Fett oder als hinterlistiger Scout ins Space-Abenteuer stürzen. Auch ein Wiedersehen mit klassischen Star Wars-Locations steht auf dem Plan: Sie suchen die Wolkenstadt ebenso auf wie den Wüstenplaneten Tatooine, einen imperialen Thronsaal und die sagenhafte Karbon-Gefrierkammer, mit der einst Han Solo so unangenehme Erfahrungen gemacht hat.

Die Waffen eines Jedi

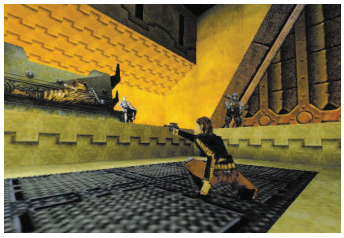
Jede Menge Neuerungen erwarten den Jedi Knight-Veteranen in Mysteries of the Sith: Sie dürfen auf sieben neue Waffen zurückgreifen, u. a. auf eine Karbonit-Gun, die mit ihren Schrotsalven Kontrahenten einfrieren kann, und Han Solos BlasTech DL-44 Heavy Blaster-Pistole. Blendgranaten, die Distanzwaffe BlasTech BH-35 Electroscope, schweres Bodengeschütz, zielsuchende Rail-Detonatoren und ferngesteuerte Sequencer runden das schlagkräftige Arsenal ab. Als mit allen Wassern gewaschener Jedi können Sie sich darüber hinaus fünf neue Kräfte aneignen: Force Push, Chain Lightning, Saber Throw, Force Projection und Far Sight erleichtern Ihnen den Umgang mit Ihren Widersachern ungemein. Das ist auch dringend nötig, denn die Zahl der Charaktere und Kreaturen, mit denen Sie im Lauf des Spiels zusammentreffen, hat seit Jedi Knight drastisch zugenommen: Sie begegnen u. a. einem gefürchteten Rancor, der dem Getier ähnelt, mit dem sich Luke Skywalker in Return of the Jedi einen erbitterten Kampf lieferte. Dazu gesellen sich wenig appetitliche Sumpfwesen, Wampas, Schlingpflanzen, Folterdroiden, zwei verschiedene Formen von Sith-Untoten usw., usw. – insgesamt werden in Mysteries of the Sith mehr als 20 verschiedene neue Wesen ihre Aufwartung auf Ihrem Bildschirm machen.

Ein verbessertes Lighting-System, Kameras und Sicherheitssysteme runden die Palette der Neuerungen gegenüber Jedi Knight ab.

Herbert Aichinger



Im Sith-Tempel-Szenario verschlägt es Sie in tückische Sumpfgebiete, in denen es von gefährlichem Getier nur so wimmelt.



Für Mysteries of the Sith wurde die Jedi Knight-Engine um noch spektakulärere Lichteffekte erweitert.



In vier der neuen Multiplayer-Missionen können Sie im Kampf einzig und allein auf Ihr Lichtschwert zurückgreifen – da ist der ganze Jedi gefordert!

DIE THRAWN-TRILOGIE



Der Science Fiction-Autor Timothy Zahn lebt im US-amerikanischen Staat Illinois und hat bislang eine ganze Reihe von Romanen zum Thema Star Wars verfaßt. Seine sogenannte Thrawn-Trilogie setzt die Geschehnisse der Film-Trilogie fort und umfaßt die Titel Erben des Imperiums, Die dunkle Seite der Macht und Das letzte Kommando. Alle drei Bücher sind als Goldmann-Taschenbücher in deutscher Übersetzung zu einem Preis von jeweils DM 15,- erhältlich.



von links nach rechts:
Star Wars: Das letzte Kommando, 509 S., ISBN: 3-442-42415-1
Star Wars: Die dunkle Seite der Macht, 478 S., ISBN: 3-442-42183-7
Star Wars: Erben des Imperiums, 410 S., ISBN: 3-442-41334-6

Voraussichtlich:	P 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, 3DFX, Rend., Matrox, Win 95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, TCP/IP, Modem	Sprache:	englisch
Hersteller:	LucasArts	Erscheint:	1. Quartal 1998

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



Jede Rasse besitzt spezielle Schutzvorrichtungen gegen Massenvernichtungswaffen wie die A-Bombe. Die Protoss hier haben sich aber nicht geschützt.



Bei den Zergs überzieht rosa Schleim den Boden, Maden krabbeln überall herum, und Gegner werden wie in Horrorfilmen empfangen.

Starcraft • Echtzeitstrategie

DREIERLEI

Nach den zahllosen Neuerscheinungen an Genrevertretern sollte es selbst Blizzard schwerfallen, noch innovative Spielinhalte vorzustellen. Nach Spielen wie Age of Empires, Total Annihilation, Dark Reign und etlichen anderen drängt sich die Frage auf, ob es sich überhaupt noch lohnt, auf Starcraft zu warten?



In den letzten Monaten haben sich die technischen Daten für Echtzeitstrategiespiele in schwindelnde Höhen geschraubt. Auflösungen von 640x480 gelten nur noch als Minimum, erst ab 800x600 oder 1.024x768 läßt sich bei den verwöhnten Echtzeitstrategen noch Anerkennung erringen. Ähnlich inflationär wird das neue Feature des 3D-Terrains gehandelt. Starcraft ist hier eine absolute Ausnahme, denn es spielt sich ausschließlich in 640x480 und bleibt so flach wie Command & Conquer 2 oder Warcraft 2. Haben die Designer von Blizzard, die dafür bekannt sind, auch privat Computerspiele aller Hersteller zu spielen, hier etwas verschlafen? Oder ist diese technische Extra-

DIE RASSEN

In Starcraft muß Strategie und Spielweise auf die gewählte Rasse abgestimmt sein, um deren komplettes Potential zu nutzen. Dabei wurden die drei Völker so entworfen, daß verschiedene Echtzeitstrategen intuitiv eine der Rassen bevorzugen.

Protoss: *Das am weitesten entwickelte Volk verfügt neben enormem technischen Wissen auch über Psi-Kräfte. Fast alle Protoss werden durch Schilder geschützt, die sich langsam wieder aufladen. Während andere Gebäude und Einheiten einzeln bauen müssen, öffnen die Protoss nur ein Portal zur Heimatwelt.*

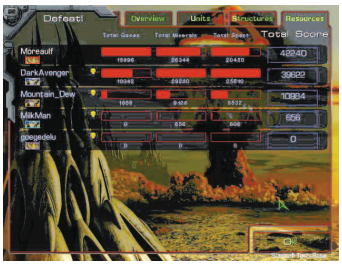
Terraner: *Die Ahnen der Menschen wurden einst von der Erde verbannt. Seitdem durchstreifen sie das Universum nach rohstoffreichen Welten. Sie sind die flexibelste Rasse. Ein Großteil ihrer Gebäude ist mobil und kann transportiert werden. Obwohl sie nicht so weit entwickelt sind wie die Protoss, verfügen sie über schlagkräftige Technologien.*

Zerg: *Diese Rasse besteht aus mutierten Organismen, die ähnlich eines Bienenstaats leben. Zergs verfügen über keine Technologien, ihre biologischen Möglichkeiten sind jedoch enorm. Kreaturen und Gebäude regenerieren wie alle Lebewesen Verletzungen. Ähnlich wie die Protoss sind Zergs in der Plazierung ihrer Gebäude eingeschränkt.*

vaganz vielleicht gar nicht für gehobenen Spielspaß nötig?

Abwechslung

Starcraft wird zu jeder der drei Rassen eine eigene Kampagne enthalten. Das allein ist noch nichts besonderes, denn jedes Echtzeitstrategiespiel stellt mindestens zwei Parteien zur Auswahl. In Starcraft differenzieren sich die Rassen jedoch nicht nur in einigen Einheiten, sondern schreiben eine bestimmte Spielweise vor. Protoss haben normalerweise nur wenige stärkere Truppen. Das genaue Gegenteil stellen die Zergs dar. Mit einer riesigen Masse an Kreaturen überschwemmen sie den Gegner. Das ist auch einer der Gründe, warum Starcraft nicht mehr vor Weihnachten erschienen ist. Schließlich sollen die drei Rassen trotz aller Unterschiede gleich stark sein – und zwar nach Möglichkeit unabhängig vom Terrain. Starcraft spielt auf mehreren Planeten, die der Erde ähneln, im Weltraum und in Raumstationen bzw. größeren Gebäuden. Dieses Konzept bringt nicht nur Abwechslung in die Grafik, sondern fordert auch neue Vorgehensweisen des Spielers.



Das BattleNet bietet einen Chat vor dem Spiel an und zum Abschluß die Wertung.

Atmosphäre

Mit den erprobten Mitteln erreicht Blizzard die passende Atmosphäre. Starcraft wird nicht so steril wie manches Echtzeitstrategiespiel der 2. Generation sein. Man darf sich auf zahlreiche Zwischensequenzen, eine richtige Story, Helden, die sich ins nächste Szenario übernehmen lassen, und die lebensnahe Sprachausgabe der einzelnen Einheiten freuen. Letzteres wird besonders interessant durch die beiden fremden Rassen der Protoss und Zerg, die ihr eigenes Kauderwelsch sprechen. Die Sprachausgabe dient jedoch nicht nur zur Verzierung, sondern weist den Spieler auf verschiedenste Vorkommnisse hin. Parallel zur Sprache, die man ja in zwei Fällen kaum verstehen dürfte, wird alles auch als Text eingeblendet. Ähnlich wie „Z" reicht ein Mausklick, um den Ort des Geschehens auf den Bildschirm zu holen.

Zugabe

Wie auch schon Warcraft 2 und Dark Reign liegt Starcraft ein Editor bei, mit dem sich eigene Karten, Szenarien und sogar ganze Kampagnen, die bis zu 64 einzelne Szenarien enthalten, entwerfen lassen. Neben grundsätzlichen Vorgaben an die KI dürfen kreative Spieler auch diverse Zusammenhänge festlegen. Beispielsweise könnte nach einer festgelegten Zeit, nachdem eine bestimmte Einheit vernichtet ist oder ein gewisser Punkt auf der Karte erreicht wurde, plötzlich Nachschub eintreffen. Der Editor läuft als separates Programm und unterstützt selbstverständlich auch Auflösungen über 640x480. Ähnlich wie für das Spiel legt Blizzard auch hier größten Wert auf eine leichte, intuitive Steuerung. Trotz der relativ geringen Auflösung im Spiel kann man nur sagen, daß Starcraft hervorragend aussieht. Dafür verantwortlich sind nicht nur realistisch wirkende Animationen, sondern auch die effiziente Nutzung der 16 Bit-Farbpalette. Kurzum, Starcraft scheint trotz Verspätung weiterhin ein sehr heißes Eisen im Genre zu bleiben.

Alexander Geltenpoth

MULTIPLAYER

Der Beta-Test für das BattleNet läuft seit über zwei Wochen. Neben den herkömmlichen Multiplayer-Modi hat sich Blizzard einige Besonderheiten einfallen lassen.

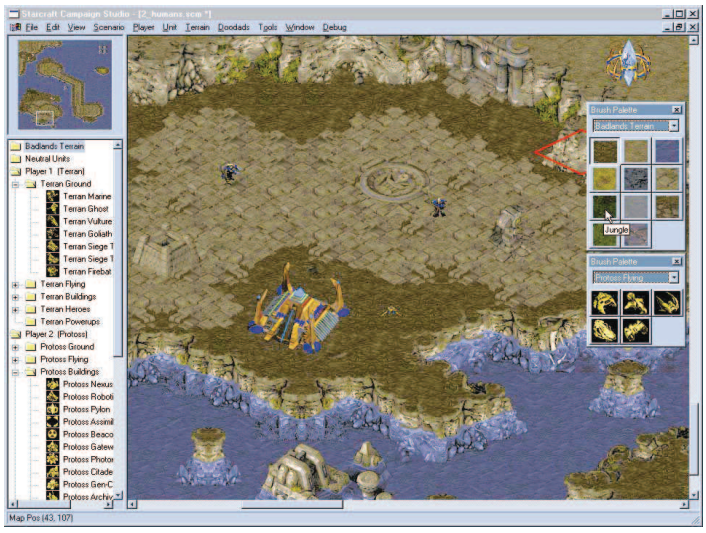
BattleNet: *Bis zu 8 Spieler können an einer Partie teilnehmen. Starcraft soll sehr effizient über das Internet arbeiten, d. h. es werden nur kleine Datenpakete verschickt und Übertragungsgeschwindigkeiten von unter 500 ms sind nicht spürbar. Jedes Spiel wird protokolliert, so daß sich in kürzester Zeit eine Rangliste der besten Starcraft-Spieler etabliert.*

Allianzen: *Es lassen sich beliebig Allianzen schließen und auflösen. Je nach Einstellung nutzen die verbündeten Spieler sogar Rohstoffe und die erkundete Karte gemeinsam. Auch Menschen und Computerspieler können Allianzen eingehen. Wahlweise gilt das Spiel auch ohne Finale als gewonnen, wenn die Bündnispartner den Gegner vernichtet haben.*

Teamplay: *Zwei oder mehr Spieler schließen nicht nur eine Allianz, sondern steuern Einheiten und Gebäude simultan. Bei einer harmonischen Zusammenarbeit dürfte dieses neue Feature sehr interessant werden. Um widersprüchliche Anordnungen zu vermeiden, sehen die Mitspieler jeweils, welche Befehle die anderen gerade tätigen.*



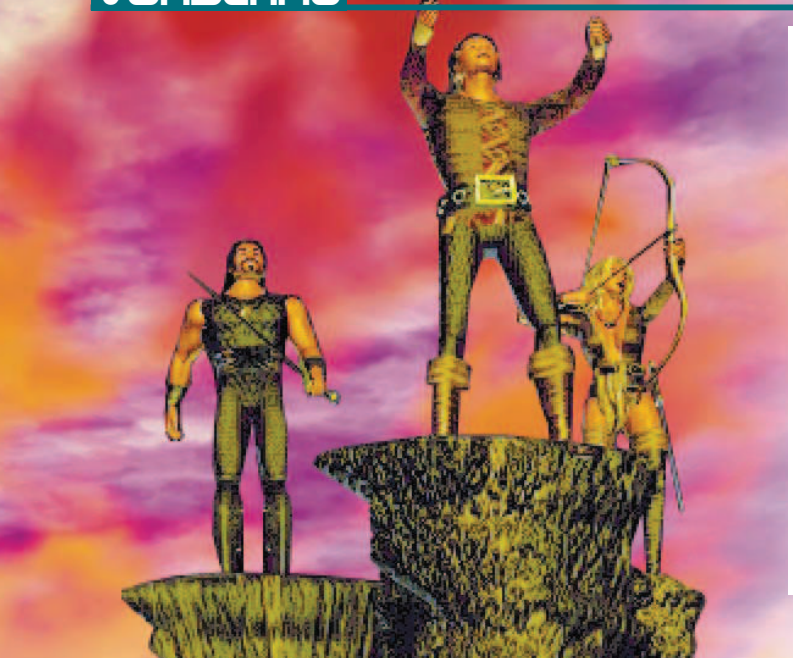
Die Terraner wehren sich gegen die angreifenden Monsterhorden der Zergs. Das Basisgebäude der Menschen oben links ist mobil und kann im Ernstfall flüchten. Momentan besteht jedoch noch keine Gefahr.



Der Editor benutzt die einfache Windows 95-Oberfläche. Mit ein paar Mausklicks erstellt man so Karten und Befehlsketten der KI. Jedes abgespeicherte Szenario dürfte zwischen 200 KB und 800 KB groß sein.

Voraussichtlich:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 8 Sp. BattleNet	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Blizzard, CUC	Erscheint:	Anfang Februar

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



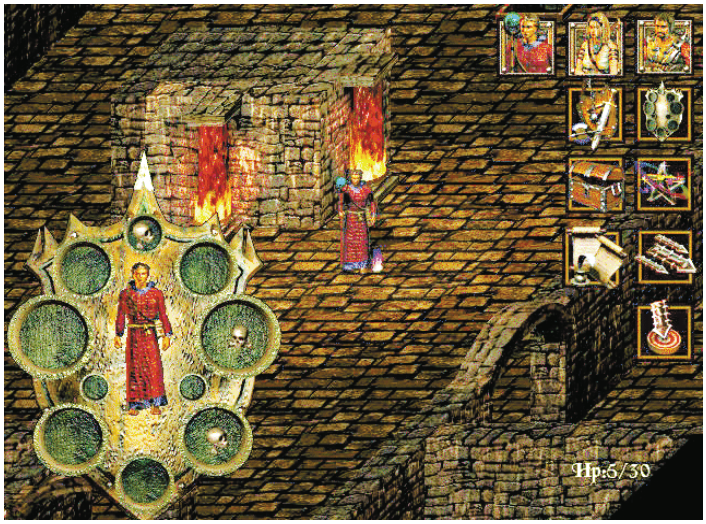


Durch gerenderte Zwischensequenzen werden Sie zwischenzeitlich über den Fortgang der Handlung informiert.

The Lady, the Mage and the Knight • Rollenspiel/Action

TEUFLISCH AVENTURISCH

Nach dem Abschluß der Nordland-Trilogie fragten nicht wenige PC-Aventurier, wie und ob es mit Deutschlands beliebtestem Rollenspielsystem „Das schwarze Auge" weitergeht. Lange hielt Attic sich bedeckt, doch jetzt ist es heraus. Noch vor DSA 4 (ebenfalls geplant) erwartet Sie das Action-Rollenspiel The Lady, the Mage and the Knight, kurz LMK.

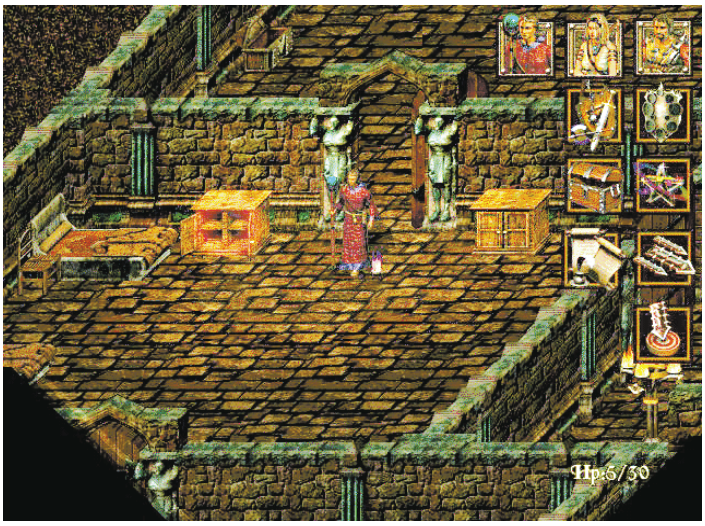


Das Inventory erinnert nicht ganz unbeabsichtigt an Diablo, über die Icons rechts steuern Sie sämtliche weiteren Spielfunktionen.

Der Ort des Geschehens wurde diesmal aus dem kalten Nordland in wesentlich wärmere Gefilde des Fantasy-Kontinents verlagert. Attic versetzt Sie kurzerhand auf die Insel Rulat, immerhin sechstgrößtes Eiland Aventuriens und inmitten der südlichen tobrischen See gelegen. Hier werden Sie als relativ unbedarfter Elf, Krieger oder Zauberer Zeuge einer der gewaltigsten Auseinandersetzungen, die jemals den aventurischen Kontinent heimsuchten. Die Rede ist von den großen Magierkriegen, die rund 400 Jahre vor den bekannten Ereignissen im Nordland nicht nur Rulat erschütterten. Gleich mehrere mächtige Zauberer kämpfen zu dieser Zeit um die Vorherrschaft im Lande und erschaffen immer finsterere Kreaturen, die ohne Rücksicht auf etwaige Verluste oder Zerstörungen aufeinander gehetzt werden. Auf Rulat kommt es schließlich zum großen Showdown, und ausgerechnet genau dort geraten Sie hinein.

Symbiose aus Rollenspiel und Action

Zunächst einmal müssen Sie sich natürlich Ihrer Haut wehren können, und dazu hat Attic ein völlig neues Kampfsystem zusammengebastelt, das auf den ersten Blick an Diablo erinnert. Genau wie dort werden sämtliche Konflikte in Echtzeit ausgetragen. Ihr Erfolg im Kampf hängt also nicht nur von Ihrer Erfahrungsstufe ab, die darüber entscheidet, wie effektiv Sie Waffen und Zaubersprüche einsetzen können, sondern auch Ihre momentane Ausrüstung spielt eine entscheidende Rolle. Diese können Sie entweder für viel Geld kaufen oder sich durch die Erledigung kleinerer Quests und Rätsel selbst verdienen, was gerade zu Beginn des Spiels unabdingbar ist. Anders als bei Diablo handelt es sich bei LMK aber nicht nur um ein reines Action-



Betreten Sie ein Gebäude, wird das Dach weggeblendet. Alle vorhandenen Gegenstände können auch bewegt und benutzt werden.



Natürliche Hindernisse lassen sich im Kampf mit Fernwaffen nutzen. Die gesamte Spielumgebung soll etwa viermal so groß sein wie bei DSA 3.

spiel mit Fantasyhintergrund. Der Aus- und Aufbau Ihres Charakters ist wesentlich differenzierter, alle gefundenen Gegenstände können zudem im Inventory beliebig miteinander kombiniert werden. So werden in Gift getauchte Pfeile z. B. wesentlich mehr Schaden verursachen als unbehandelte Geschosse.



Sämtliche Charaktere wurden zunächst in zahlreichen Animationsphasen gezeichnet und dann für das Spiel gerendert.

Sie bestimmen, was läuft

Die im Spiel vorhandenen etwa 80 Nicht-Spieler-Charaktere, die übrigens auch in Echtzeit ihrem normalem Tagesablauf nachgehen, verhalten sich weitestgehend intelligent. Haben Sie etwa einen Händler bereits beraubt, wird er Ihnen bei der nächsten Begegnung nicht mehr wohlgesonnen gegenübertreten. Im Spielverlauf werden Sie durch Zwischensequenzen immer besser mit dem politischen Geschehen vertraut gemacht. Je weiter Sie aufsteigen, desto entscheidender wird die Rolle, die Ihnen im Verlauf des Magierkrieges zukommt. Irgendwann werden Sie sich schließlich für eine Seite entscheiden müssen, was den Ausgang des Spiels maßgeblich beeinflussen kann. Durch die verschiedenen Kampfsituationen und die unterschiedlichen Gegnerhorden – Attic verspricht hier mindestens 40 völlig verschiedene und komplett animierte Monster – werden Ihnen immer wieder neue strategische Anforderungen abverlangt. Daher ist es nicht nur möglich, sondern sogar wünschenswert, mit allen drei Chrakteren gleichzeitig zu starten, anders wird so manches Puzzle zum unüberwindlichen Hindernis. Während des Echtzeitkampfes können Sie alle Helden durch ein simples Point-and-Klick-Interface gleichzeitig steuern. Im Spiel finden sich alle relevanten Kommandos hinter Icons versteckt auf der rechten Seite des Spielscreens, die gewünschte Auflösung des letzteren können Sie jederzeit Ihren Bedürfnissen anpassen.



Für jeden der etwa 40 Zaubersprüche steht im Kampf ein eigener Grafikeffekt zur Verfügung. Die verbliebenen Hitpoints werden rechts unten angezeigt.

Technisch weit besser als DSA 3

Bei Gesprächen setzt Attic ein neues 3D-Sound-Tool ein. Steht ein Gesprächspartner rechts von Ihnen, wird seine Stimme auch nur aus dem rechten Lautsprecher ertönen, während z. B. weiter entferntes Kampfgeheul leise aus beiden Boxen blubbert. Durch die Kombination mit der neu entwickelten, detaillierten SVGA-Engine, die auf 16 Bit Farbtiefe setzt, wird so eine dichte Atmosphäre erzeugt, die einem Rollenspiel natürlich besonders gut zu Gesicht steht. Unterstützt wird dieser Eindruck noch durch eine orchestrale Instrumentierung der Hintergrundmusik, deren Lautstärke und Dynamik sich dem jeweiligen Spielgeschehen anpaßt. Noch nicht klar war zum Redaktionsschluß, ob die Grafikengine noch für 3D-Beschleuniger optimiert werden soll. Dafür wird es aber auf jeden Fall Multiplayer-Features geben. Neben einer Netzwerkvariante, die auch kombiniertes Vorgehen möglich machen soll, will Attic einen Internet-Service – ähnlich dem BattleNet – etablieren, wie er sich für Spiele mit Echtzeitkämpfen ja auch nahezu aufdrängt. Bis zum Erscheinen von LMK werden wir Sie weiter auf dem laufenden halten. Wenn alles klappt, soll mit einer ersten spielbaren Version und der Kostprobe des neuen Kampfsystems schon in Kürze zu rechnen sein. Den Veröffentlichungstermin haben die Rollenspiel-Profis derzeit für April 1998 geplant.

Christian Bigge

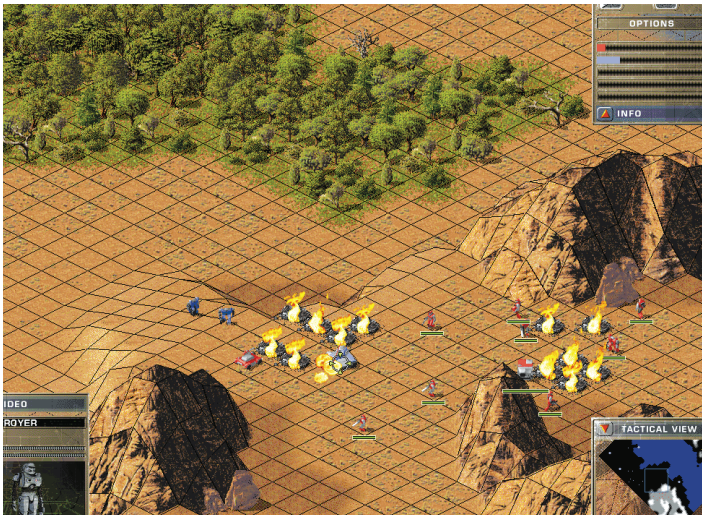
Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, Direct3D/SB
Multiplayer:	wahrsch. 8 Sp LAN, TCP/IP
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Attic
Erscheint:	wahrsch. April 1998

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

Mayday • Echtzeitstrategie

ALLES NUR GEKLAUT?

Das Echtzeit-Genre kann sicher nicht mehr neu erfunden werden. Die Antwort auf unsere provokative Überschrift kann von uns für das deutsche Projekt Mayday aber bedenkenlos verneint werden, denn einige der neuen Features stünden sicherlich auch Spielen etablierter Hersteller gut zu Gesicht.



Auf einer Anhöhe positionierte Einheiten haben beim Angriff auf niedrigere Plateaus deutliche Vorteile. Hier sehen Sie die Grids der taktischen Übersichtskarte.



Diese gut gesicherte Basis ist alsbald Geschichte. Meist markiert die Zerstörung des feindlichen Hauptquartiers das Ende einer Mission.



Auch bei Mayday haben Sie am ehesten Erfolg, wenn Sie mit verbundenen Einheiten vorrücken.



Über die Icons am linken Bildrand steuern Sie Ihre Einheiten-Produktion.

Auf der Erde liegen im Jahr 2051 drei Staatenbünde miteinander im Clinch. Die Vereinigten Kontinente von Amerika streiten sich mit dem Asiatischen Bund und der Nah-Ost-Liga um die politische Vorherrschaft auf dem blauen Planeten. Es kommt zur Eskalation der Gewalt. Als Oberbefehlshaber der Armee übernehmen Sie eine der drei Seiten in jeweils 13 nicht-linearen Missionen unterschiedlichster Couleur. Mal gilt es die Zivilbevölkerung zu evakuieren, dann müssen Seeschlachten gewonnen und Gebäude zerstört oder Sabotageaktionen zu einem erfolgreichen Abschluß geführt werden.

Auf sie mit Gebrüll

Insgesamt finden sich rund 80 verschiedene Einheiten, wobei jede Seite über diverse Spezialwaffen verfügt. So können mit Hilfe des asiatischen Renovators zerstörte Einheiten wieder recycelt werden, während der Master-Droide der Amerikaner ganz Syndicate-like gegnerische Verbände einfach vom eigenen Lager überzeugt. Jeder einzelnen Einheit dürfen insgesamt vier verschiedene Befehle gegeben werden, die Bewachung von eigenen Gebäuden oder das vorsichtige Vorantasten durch feindliches Gebiet wird auch durch Wegpunkte vereinfacht. Ein Erfahrungssystem läßt die eigenen Truppen im Laufe des Einsatzes immer geschickter und effektiver vorgehen, zudem können sie durch eigens hergestellte Sonderausstattungen wie Bewegungsbeschleuniger oder Laserwaffen-Verstärker effizienter zuschlagen. Die sieben Gebäudetypen von Mayday sind, wie von „Z" bekannt, bereits auf jeder Karte vorinstalliert und müssen zunächst erobert werden. Einem Upgrade steht dann nichts mehr im Wege, völlig zerstörte Gebäude sind allerdings für immer verloren.

Hoch hinaus

Besonderen Wert legte man auf ein leicht zugängliches Spielkonzept in Verbindung mit einer ebenso spektakulären wie übersichtlichen 3D-Engine. Die isometrische Darstellung, bei der Auflösungen bis zu 1.024x768 Bildpunkten mit 256 Farben realisiert werden können, besticht durch detaillierte Höhenunterschiede, die sich auch auf die Fortbewegung der Vehikel auswirken. Mehr als bei Konkurrenztiteln entsteht bei Mayday der Eindruck, daß alle Objekte in eine realistische Umgebungsphysik eingebettet sind. Wind und Wetter werden berücksichtigt, ebenso Bodenuntergründe und Sichthöhen, die Übersicht wird durch den Fog of War eingeschränkt. Die Bedienung erfolgt voll C&C-kompatibel per Maus, Sonderfunktionen sind über Icons anwählbar. Für Multiplayer-Fans stehen ab Februar zehn Netzwerklevels parat, dann will sich Mayday zum ernstzunehmenden Rivalen von C&C und Co. aufschwingen.

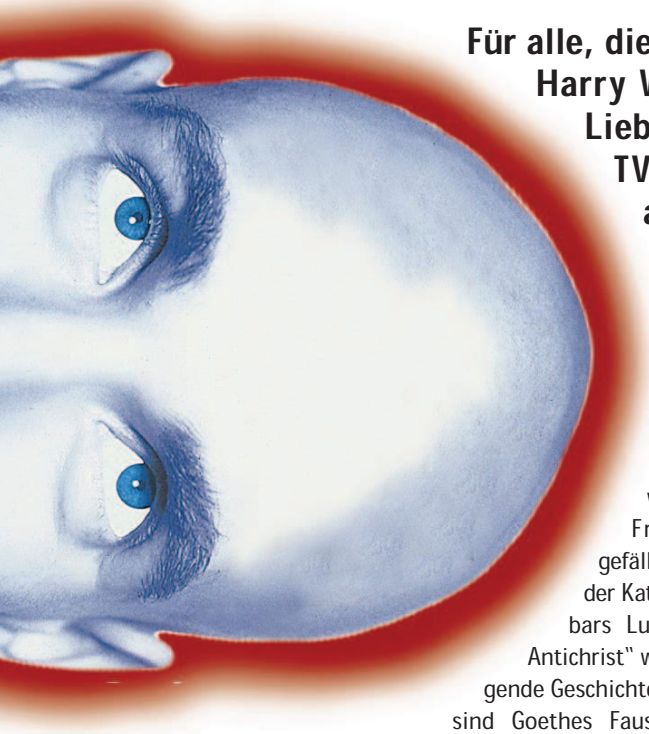
Christian Bigge

Voraussichtlich:	P 133, 16 MB RAM, 6xCD-Rom, Win95		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, Modem,ser.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Media Publishung	Erscheint:	Februar 1998

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

You Don't Know Jack • Denkspiel

DALLI KLICK



Für alle, die noch immer traurig darbend in der Ecke kauern, weil Harry Wynvoort und Walter Freiwald zusammen mit ihrer Lieblings-Gameshow „Der Preis ist heiß" brutal aus dem TV-Programm gekickt wurden, leuchtet ein heller Stern am Firmament. BMGs You Don't Know Jack ist besser, witziger und schneller als alles, was Sie bisher von Ratespielen gesehen oder gehört haben.

Mit bis zu drei Gleichgesinnten treten Sie an einem PC zu einer irrwitzigen Fragerunde an, die sich über 7 oder 21 Runden erstreckt. Das Spielprinzip ist denkbar simpel: Jeder Mitspieler erhält eine Keyboard-Taste, die Frage wird vorgelesen, und wer zuerst seine Taste drückt, darf zwischen vier Antworten wählen. Je nach Schwierigkeitsgrad der Frage erhalten Sie einen Geldbetrag Ihrem virtuellen Konto zugeschrieben oder – bei falscher Beantwortung – abgezogen.

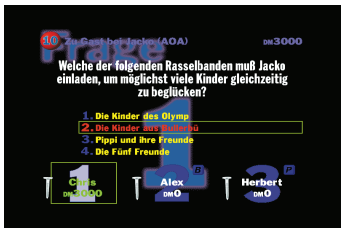
Einfach gut!

Das soll also alles sein? Ja, und trotzdem dürfte You Don't Know Jack zum Partybrüller der Saison avancieren. Der Grund: Die einer Fernsehshow nachempfundene Präsentation reizt in jeder Phase die Lachmuskeln, macht auch vor den derbsten Späßen nicht halt und nimmt sich ohne Pardon selbst auf die Schippe. Allein die Kategorien für die Fragen sprechen für sich. Oder könnten Sie erraten, welche geistige Herausforderungen bei Themen wie „True Jeanne d'Arc und Unterwäsche" oder „Voyeurismus & das antike StGB" von Ihnen abverlangt werden? Ein Fragebeispiel gefällig? Gut! Unter der Kategorie „Nachbars Lumpi und der Antichrist" wird Ihnen folgende Geschichte erzählt: „Sie sind Goethes Faust und eines Abends läuft Ihnen ein vierbeiniger Freund zu. Die Töle scheint zutraulich, doch Vorsicht! Bei welchen Kötern müssen Sie mit einer teuflischen Überraschung rechnen?" Als mögliche Antworten stehen Dackel, Pudel, Schäferhund und Dobermann zur Wahl. Na, wüßten Sie die Lösung? Richtig, in des Pudels Kern entdeckt Faust den Mephisto. Kommentar vom deutschen Sprecher, einer irgendwie perfekten Mischung aus Dieter Thomas Heck und Mirko Nontschev: „Irgendwie hätte man vom Teufel doch mehr erwartet, also wenn ich mich verwandeln könnte, mir fielen da ganz andere Sachen ein!" Hähä, genau – gerade durch die dummdreisten Sprüche des Moderators hebt sich You Don't Know Jack wohltuend vom tristen, pseudo-intellektuellen Geschwafel realexistierender TV-Shows ab.

Witz komm raus....

Damit der Spielablauf nicht beizeiten langweilt, hat man einige Sonderspielchen eingebaut. Bei der Solorunde „Sekt oder Selters" müssen Begriffspaare einer Kategorie zugeordnet werden. Unter dem Oberbegriff „Wenn Hamlet seine Tage hat" müssen Sie sich z. B. entscheiden, ob es sich bei „Candida" um ein Theaterstück oder eine Damenbinde handelt. Bei der Reim-Time bekommen Sie einen Satz und die Kategorie vorgegeben und müssen den richtigen Titel selbst eintippen. Auf „Die drückt schwer, herrje, die Gitta" kann die Antwort nur lauten „Die Rückkehr der Jedi-Ritter". Mit rund 3.000 Fragen will BMG dafür sorgen, daß der Famielienspaß auch nach mehrmaligem Durchspielen nicht öde wird. Wir glauben fest an das Gelingen, und Ende Januar heißt es dann auch für Sie: „Vielleicht wirst Du reich, vielleicht wirst Du schön – durch Frage viehieeerzeeehn."

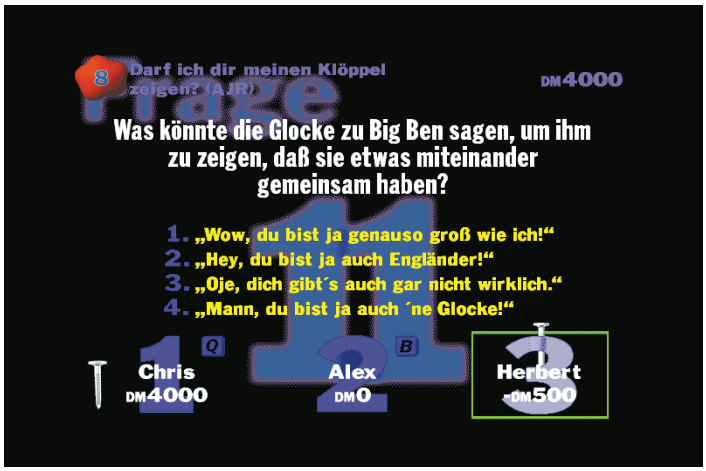
Christian Bigge



No respect! Promis werden gnadenlos durch den Kakao gezogen. Hier trifft's Michael Jackson.



Die Kategorien reizen die Lachmuskeln, drei gibt's jeweils zur Auswahl. Die Präsentation ist einfach, aber effektvoll.



Besonders fies! Mit Hilfe des Nagels können Sie einen Ihrer Mitstreiter zwingen, eine Frage zu beantworten.

Voraussichtlich:	P 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	BMG Interactive
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Ende Januar
Erscheint:	Ende Januar

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

Falcon 4.0 • Flugsimulation

PHOENIX

Nach Red Baron ist MicroProse' Falcon der zweite große Flugsimulationsklassiker, der in diesem Winter seine Fortsetzung erfährt. Nachdem Falcon 3.0 lange Zeit als die realistischste Umsetzung des modernen Luftkampfes galt, sind die Erwartungen an die Version 4.0 natürlich entsprechend hoch.

MicroProse siedelt das Geschehen auf der koreanischen Halbinsel an, auf der zwei Parteien in einen Luft-, Land- und Seekrieg verwickelt sind. Nordkoreanische Truppen rücken in die entmilitarisierte Zone an der Grenze zu Südkorea vor, der militärische Konflikt ist unausweichlich. Diese Auseinandersetzung bildet als Echtzeit-Szenario das Herzstück von Falcon 4.0, um das der eigentliche Simulator herumgebaut ist. Der Kriegsverlauf ist während der Lufteinsätze des Spielers in allen Waffengattungen ständig in Bewegung. AWACS-Flugzeuge koordinieren die F-16-Staffeln mit den jeweils aktuellen Situationsdaten. Simuliert wird das neueste Modell des amerikanischen Kampfjets, die F-16C Block 52, die über Infrarot-Raketen und ein sehr detailliertes Radarsystem verfügt, das in zehn verschiedenen Modi betrieben werden kann.

Missionsvielfalt

Falcon 4.0 bietet aber neben dem Kampagnenspiel noch weitere Flugoptionen. Unter dem Menüpunkt Dogfight können Sie ein eigenes Szenario entwerfen, in dem Sie gegen 15 andere Piloten antreten oder Mitglied eines von bis zu vier vierköpfigen Teams sind. Hinter dem Option Tactical Engagement verbirgt sich der Mission-Builder, mit dem Sie eigene Luft- und Land-Szenarien erstellen. Auch die Missionen der F4-Kampagne können damit verändert werden. Die selbstgestalteten Lufteinsätze können frei vertrieben werden, so daß schon kurz nach der Veröffentlichung mit reichlich neuen Missionen beispielsweise im Internet oder auf unserer Cover-CD zu rechnen ist. In einer Art Logbuch protokolliert das Programm alle Daten wie beispielsweise Flugstunden, Abschüsse oder Auszeichnungen, die unter einem Spielernamen erzielt werden, in Statistiken zusammen.
So können Sie den Weg Ihrer Pilotenkarriere genau analysieren und Ihre Fortschritte beobachten.

Grafiklast

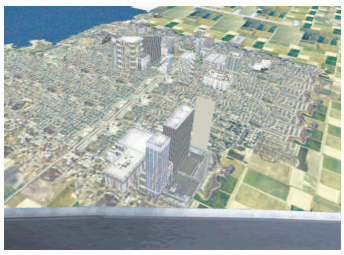
Das augenscheinlich herausragende am neuen Falcon ist aber



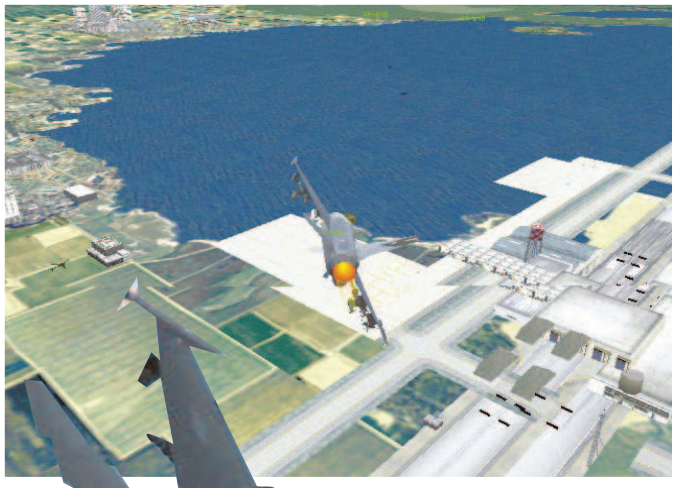
Die F-16C B52 ist das neueste Modell der erfolgreichen Jet-Serie.



Die Echtzeit-Korea-Kampagne ist das Herzstück der Simulation.



Ein überzeugender Seitenblick aus dem virtuellen Cockpit.



Bildschön, aber extrem hardwareintensiv präsentiert sich die Grafik-Engine. Im Cockpit sind per Mausklick auf Schalter und Bildschirme alle Funktionen anwählbar.



INTERVIEW ÜBER SPIELDESIGN UND TECHNIK

Über den von PC-Fliegern weltweit sehnlichst erwarteten Nachfolger zu Falcon 3.0 sprachen wir mit Leon Rosenheim, dem Producer und technischen Leiter der F4-Entwicklung bei MicroProse.

PC ACTION *Flugsimulations-Fans lassen sich in zwei Gruppen unterteilen. Während die eine eher leichte Kost sucht, kann es der anderen gar nicht komplex genug sein. Wie wollt Ihr F4 einer breiten Interessentenschaft präsentieren und Neulinge wie Veteranen ansprechen?*

Leon Rosenheim: *Wir haben die besten Radarsysteme, Flugeigenschaften und Modelle. Davon gibt es jeweils vereinfachte Versionen: Damit sich die Leute nicht unbedingt ständig mit dem Radar herumschlagen oder Ziele festlegen müssen, können sie z. B. einfach den Knopf Nächstes Ziel" drücken."*

PC ACTION *Kannst Du bitte unseren Lesern kurz erklären, wie dynamisch die Kampagne aufgebaut sein wird und inwiefern sie sich von der Konkurrenz (insbesondere F-22 ADF, Anm. d. Red.) abhebt?*

Leon Rosenheim: *Die Kampagne in F4 ist ein vollständiges Strategiespiel, das während der Menüs und des Simulators im Hintergrund abläuft. So weit wir wissen, ist bisher niemand auf eine solche Weise mit dem Kampagnensystem eines Flugsimulators umgegangen."*

PC ACTION *Gibt es auch bei der individuellen Einsatzplanung neue Elemente?*

Leon Rosenheim: *Es wird automatisch generierte Wegpunkte für den jeweils nächsten Flug geben, die vom User gemäß der Einsatzziele verändert werden können. Außerdem führen wir das tactical engagement" ein, in dem man die Bedingungen für den Sieg einer einzelnen Mission oder der ganzen Auseinandersetzung festlegen kann."*

PC ACTION *Welche 3D-Hardware wird das fertige Spiel unterstützen? Sind Chip-optimierte Versionen geplant?*

Leon Rosenheim: *Wir unterstützen jede Hardware, die von D3D unterstützt wird. Wir arbeiten auch eng mit einer Reihe Hardwarefirmen zusammen, um native Treiber für F4 anzubieten, das so schneller und in besserer Qualität laufen wird als durch Direct3D. Diese Chip-Versionen beinhalten 3Dfx und Permedia II.*

PC ACTION *Wie habt Ihr die große optische Vielfalt in der Landschaftsdarstellung erreicht und wie wichtig waren dabei 3D-Objekte?*

Leon Rosenheim: *Wir haben auf exakte, digitale Höhenmodelle der koreanischen Halbinsel zurückgegriffen und diese mit realen Luftbildern kombiniert. Außerdem haben wir eine wesentlich höhere Auflösung für die Landschaftstexturen verwendet. Die 3D-Modelle sind immer von besonderer Bedeutung. Wir bieten eine Menge sehr detaillierter 3D-Objekte, und jedes verfügt über unterschiedliche Detailstufen und viele Texturen."*

PC ACTION *Wie sehr hängt der Ausgang einer Mission vom Umgang mit dem Flügelmann ab?*

Leon Rosenheim: *In Sachen Flügelmänner war F3 die Referenz seiner Zeit, die alle anderen Simulationen zwang, nachzuziehen. Wir behalten das in F4 bei und geben nicht nur die Möglichkeit der Flügelmann-Kontrolle, sondern auch die anderer Flugzeuge. Um bei einigen Missionen erfolgreich zu sein, ist es unabdingbar, die Flügermänner zu Hilfe zu holen."*

PC ACTION *Schenkt Ihr der Flug-Kommunikation besondere Aufmerksamkeit? Wie sieht es beispielsweise mit der Einbindung des AWACS-Systems aus?*

Leon Rosenheim: *Kommunikation und Funksprüche haben in F4 einen hohen Stellenwert. Dies unterstreichen die 18.000 Zeilen Sprachausgabe, die nur für den Funkverkehr aufgenommen wurden – das umfangreichste, was je für einen MicroProse-Titel eingespielt wurde. Das AWACS ist ein zentraler Bestandteil dieser reichhaltigen Ausstattung, das den Piloten stets über die Situation aufklärt, wenn er es am meisten benötigt."*

PC ACTION *Laß uns über die Multiplayer-Optionen sprechen. Was bietet F4 bezüglich der Spieleranzahl, der Verbindungen und der kooperativen Spielmöglichkeiten?*

Leon Rosenheim: *Bei jeder Verbindungsart ist die Bandbreite der dickste Flaschenhals. Wir benutzen eine spezielle Technologie, um so manchen Latency-Effekt zu umgehen, aber wir können natürlich nicht die Geschwindigkeit von Telefonleitungen erhöhen. Trotzdem glauben wir, daß viele Spieler in der Lage sind, mit einer 28.8k Modem-Verbindung zu spielen. Eine Multiplayeroption ist der Dogfight, in dem man in einem von vier Teams spielt. Du spielst also kooperativ und kämpfst zugleich gegen die anderen."*

PC ACTION *Welche Planungen gibt es bezüglich eines virtuellen Schlachtfelds"? Gibt es eine Verbindung zu kommenden MicroProse-Spielen wie z. B. M1 Tank Platoon 2?*

Leon Rosenheim: *Es gibt Überlegungen für zukünftige Erweiterungen der Electronic Battlefield-Serie", in der man gegen andere Spieler in einer Kampagne antreten kann. M1 ist derzeit kein Teil davon, da wir uns mehr auf Jagdflugzeuge und Bomber konzentrieren wollen."*

PC ACTION *Was ist denn an den Gerüchten um ein bevorstehendes MIG 29-Add On für F4?*

Leon Rosenheim: *Das MIG 29-Add On ist Teil des EBS-Plans und sollte noch vor Ende des Jahres fertig sein."*

PC ACTION *Leon, zum Abschluß die Frage: Was ist für Dich das Aufregendste an F4? Was können Spieler in F4 finden, was sie in keiner anderen Flugsimulation finden?*

Leon Rosenheim: *Das beste an F4 sind sein großer Spielumfang und die Echtzeit-Kampagne, in der Du förmlich spürst, daß Du Teil eines größeren Ganzen bist. Bis heute war niemand in der Lage, diese Art von Spielerfahrung zu bieten, besonders nicht mit der großen Anzahl an Fahr- und Flugzeugen, die wir bieten."*



Eine A-10 auf Panzersuche: Alle Luft-, See- und Landfahrzeuge werden von der Grafik-Engine als echtzeitberechnete 3D-Modelle gerendert.

die grafische Darstellung. Sie fliegen über derart detaillierte Landschaften, wie sie selbst bei den neuesten Mitbewerbern im Genre nicht geboten werden. Besonders die Verwendung von texturierten 3D-Objekten am Boden läßt die koreanische Halbinsel sehr lebendig wirken. Aber die optische Brillanz hat auch ihren Preis. Minimal sollten Sie über einen P 166 verfügen, mit 3Dfx tut's auch noch ein P133. Damit aber können Sie die Grafik-Engine bei weitem nicht ausreizen. Erst ab einem Pentium II jenseits der 200er-Marke UND einer 3D-Beschleuniger-Karte entfaltet Falcon 4.0 seine ganze Pracht. Na, dann sparen Sie mal schön, denn es lohnt sich wirklich.

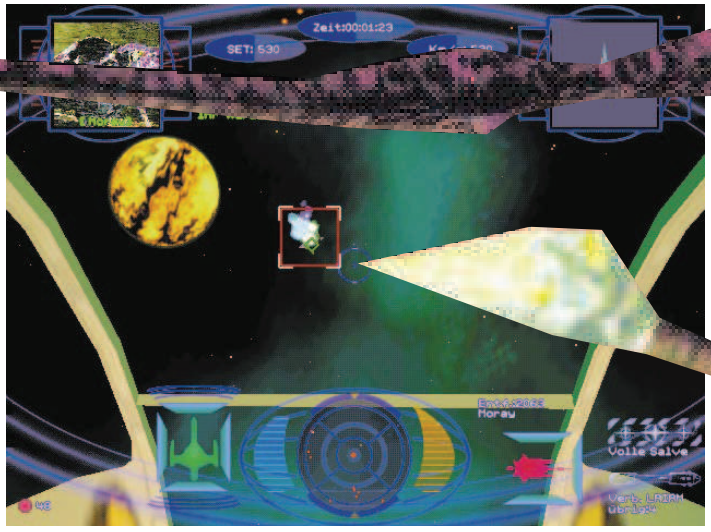
Christian Müller

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, Direct3D, 3Dfx/SB
Multiplayer:	16. Sp. LAN, Modem, seriell
Sprache:	englisch, deutsch
Hersteller:	MicroProse
Erscheint:	März 1998

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

Wing Commander Prophecy • Action

INSEKTENPLA





Frauen! Cheftechnikerin Rachel Coriolis mosert, wenn man ihre knuddeligen Schiffe zerbeult vom Einsatz zurückbringt.

In den Wing-Commander-Teilen I bis III haben die Menschen bekanntlich die Kilrah-Kriege überstanden und den Katzenwesen kräftig was vor die Schnurrhaare gegeben. Auch der Bürgerkrieg aus Teil IV ist vorüber. Kaum aber sind die Wogen geglättet und die wegen chronischer Katzenhaarallergie nötigen Taschentücher und Nasensprays weggepackt, gibt's schon wieder Stunk im All. In Wing Commander Prophecy machen plötzlich insektenartige, zutiefst geheimnisvolle und scheinbar unbesiegbare Aliens mächtig Rabatz.

AGE



Keine Rendersepuenz, sondern ein Screenshot aus dem Spiel, aufgenommen von einer externen Kamera: Die Grafik von Wing Commander Prophecy sucht im Genre ihresgleichen.

Zu Beginn von Wing Commander Prophecy wird der neue Spielercharakter eingeführt: Second Lieutenant Lance Casey hat erst den Abschluß auf der Akademie hinter sich gebracht und tappt nach dem Eintreffen auf dem frisch gebackenen Mega-Trägerschiff der Konförderation zunächst dezent deppenhaft in das eine oder andere Fettnäpfchen. Die Tatsache, daß Casey der Sohn des berühmten Major Michael „Iceman" Casey ist, macht seinen Arbeitsantritt nicht gerade leichter. Wie sein ebenfalls erst von der Flugschule abgegangener Kumpel Maxwell Garrett kann er aber immerhin beste Noten und damit ordentliche Referenzen vorweisen. Allerdings hat sich Casey sicher nicht träumen lassen, daß er nur kurz nach seiner Ankunft bereits in den Krieg gegen einen bislang unbekannten Gegner ziehen muß. Bei Kilrah 1 war es zunächst zu einem militärischen Schlag gegen ein Forschungsschiff der Konförderation gekommen, später werden ganze Stationen und Kolonien plattgemacht. Betroffen sind aber nicht nur die Menschen, sondern auch die katzenartigen Kilrathi. Casey nimmt an einem ersten Aufklärungsflug teil, ist – herzlichen Glückwunsch - ruckzuck in einen neuen Krieg verwickelt und einer alten Kilrathi-Prophezeiung auf der Spur. Mit von der Partie sind erneut bekannte Persönlichkeiten wie Commodore Christopher Blair (Mark Hamill) und Major Todd „Maniac" Marshall (Tom Wilson), die mittlerweile noch etwas mopsiger geworden sind. Eine Nebenrolle hat übrigens auch Smudo von der deutschen Hip-Hop-Combo „Die Fantastischen Vier".

Viel Bumm-Bumm

Wie bei den Vorgängern darf der Spieler auf dem Trägerschiff die Abschußliste einsehen, Speicher- und Spieloptionen aufrufen und mit anderen Piloten sprechen, indem er sie anklickt. Es folgen Videosequenzen, die die Story fortführen. Vom Inhalt her und schauspielerisch, haben die Digi-Filmchen eine Menge zu bieten. Die technische Umsetzung ist wegen der manchmal pixeligunscharfen Darstellung allerdings nur Durchschnitt. Ach ja: Vielleicht hätte Origin seine Helden nicht ständig so viel „zur Flasche" greifen lassen sollen. Es ist zumindest fragwürdig, wie ein Pilot bei dem in den Videos demonstrierten Dauerkonsum des Gesöffs „Bumm-Bumm" und den überall lauernden weiblichen Schönheiten überhaupt noch anständig fliegen soll. Was den Sound in den Zwischensequenzen betrifft: Ein bißchen mehr Elan hätte der Dame, die die Missionsziele im ICIS erläutert,

DIE NEUERUNGEN



Die Leistungen des Piloten werden in Prozent ausgedrückt. Rot markierte Einträge entsprechen gescheiterten Missionen.

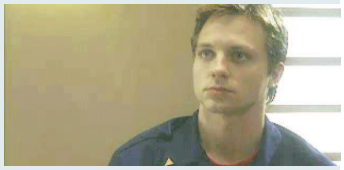
Eines vorweg: Wing Commander Prophecy ist nach wie vor ein Wing Commander. Läßt man die erheblich verbesserte Technik und den neuen Hauptdarsteller außer acht, sind die Unterschiede zu den Vorgängern nur fein. In manchen Fällen hat dies trotzdem spürbare Auswirkungen. Zunächst holt sich der Spieler beim Herumlaufen auf dem neuen Mega-Träger TCS Midway keine Blasen mehr am Mausklickfinger, weil die Locations begrenzt sind. Zwischen den Missionen gibt es weniger Videos. Das trübt das Kinoerlebnis nur wenig, strafft aber den Spielverlauf erheblich. Riesenschiffe platzen nicht bereits nach einem lausigen Torpedotreffer, sondern werden häppchenweise zerlegt. Der Beschuß von Geschütztürmen, Schildgenerator, Brücke oder Antrieb kann sich über mehrere Missionen hinziehen, was sehr realistisch wirkt. Gespart hat Origin bei der Bedienung der schweren Bomber: Der Spieler muß nun nicht mehr zwischen Normalcockpit, „Kofferraum" und seitlichen Geschützkanzeln hin- und her hopsen. Für Simulationsfans mag das ein Rückschritt sein, das ohnehin einfache Gameplay ist dadurch aber noch mehr zum Gameplay für die Massen geworden. Sonst hat sich die Steuerung übrigens kaum geändert. Die Justierung der Schilde und der Energieverteilung ist schnell verinnerlicht. Die Leistungen während der Einsätze werden bei Prophecy nicht nur nach Erfolg und Mißerfolg, sondern zusätzlich nach Prozent bewertet. Neben der wichtigen Frage, ob die Primärziele erreicht wurden, fließen die Sekundärziele, die Trefferquote und der Schaden am eigenen Schiff ein. Im Gegensatz zum vierten Teil erscheint auf dem PC-Monitor wieder ein Cockpit. Dessen Rahmen schwingt mit, wie man es von Hubschraubersimulationen kennt. Weil die neue Hauptfigur Casey ein blutiger Anfänger ist, darf er sich natürlich seine Wingmen nicht aussuchen. Sie werden ihm zugeteilt wie dies auch bei den Schiffen fast immer der Fall ist. Außerdem eröffnen sich dem Spieler Perspektiven beim beruflichen Aufstieg. Der drückt sich durch Versetzungen in höherklassige Geschwader aus. Weggefallen sind die interaktiven Eingriffsmöglichkeiten während der Videosequenzen.





Vereinfacht: Zwischen den Einsätzen treibt sich der Spieler meistens in nur zwei Locations herum, und zwar im Aufenthalts- und im Bereitschaftsraum der TCS Midway.





Der alte und der neue Held: Christopher Blair (Mark Hamill) ist wieder mit von der Partie, allerdings schlüpft der Spieler diesmal in die Rolle von Frischling Lance Casey.

AUS DEM NÄHKÄSTCHEN

Das Leben nach Chris Roberts geht weiter, was mit dem Erscheinen von Wing Commander Prophecy bewiesen sein dürfte. Wir führten ein Gespräch mit David Downing von Origin, der bei der Produktion die Federführung hatte und ein wenig aus dem Nähkästchen plauderte.

PC ACTION *Du magst es nicht, wenn jemand von Wing Commander „5" spricht, weil euer Projekt als Neubeginn gilt. Könntest Du unseren Lesern die größten Unterschiede gegenüber den ersten vier Teilen erläutern und besonders auf das Missiondesign und die 3D-Engine eingehen?*

David Downing: *Wing Commander Prophecy ist im Vergleich zu den ersten vier Teilen in folgenden Punkten anders: Wir haben einen neuen Spielercharakter, der einen neuen Feind bekämpft. Das Spiel basiert auf einer ganz neuen Technologie, die es uns erlaubt, die Vorteile der neuen Hardwarebeschleunigung voll auszunutzen.*

PC ACTION *Wieviele Missionen bietet Prophecy und wie viele wird der PC-Besitzer zu sehen bekommen, wenn er es einmal durchspielt?*

David Downing: *Es sind 54 Missionen enthalten. Einmal durchgespielt, erlebt der Spieler rund 35 Missionen.*

PC ACTION *Es gibt weniger Filmsequenzen als in den Vorgängern, aber der Aufwand ist sicher wieder sehr hoch gewesen. Kannst Du etwas über die Kosten und die Entwicklungsdauer sagen?*

David Downing: *Nun, die meisten Kosten sind durch die Entwicklung des Spiels entstanden. Wir arbeiteten seit März 1996 an Prophecy.*



Auch nach dem Weggang von Chris Roberts, dem geistigen Vater der Wing-Commander-Serie, hat es das Origin-Team wieder geschafft, eine erstklassige Weltraum-Opera zu programmieren.

PC ACTION *Könntest Du etwas über Eure zukünftigen Produkte erzählen, besonders über Wing Commander VI...?*

David Downing: *Zur Zeit arbeiten wir an einem Multiplayer-Projekt. Privateer III wird im nächsten Herbst oder Winter erscheinen. Außerdem haben wir gerade damit begonnen, die Story zu Wing Commander VI zu kreieren.*

PC ACTION *Was ist mit dem Wing-Commander-Film? Gibt es diesbezüglich Neuigkeiten?*

David Downing: *Chris Roberts wird beim Wing-Commander-Film Regie führen. Der Streifen soll in Europa gedreht werden und Weihnachten 1998 in den Kinos sein.*

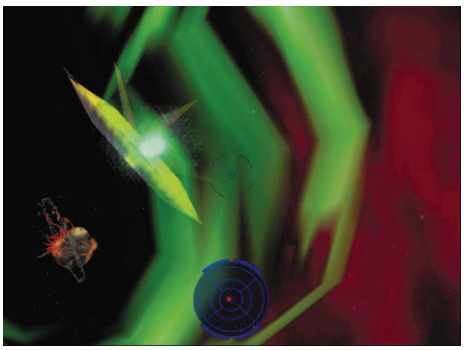
nicht geschadet. Entschuldigens' gnä' Frau, Sie klingen wie eine näselnde und unmotivierte Supermarktsprecherin, die per Durchsage ein Sonderangebot anpreist. Um aber Mißverständnissen vorzubeugen: Derartige kleine Mängel fallen wenig ins Gewicht, weil Origin ansonsten vorzügliche Arbeit geleistet hat, besonders im eigentlichen Spiel.

Force Feedback fürs Auge

Wer mit 3Dfx-Unterstützung und allen Details spielen kann, erlebt ein grafisches Feuerwerk mit monströsen Feuerball-Explosionen, Lichtspiegelungen auf der Cockpitscheibe und Himmelskörpern in den Weiten des Alls. Angeschlagene Gegner trudeln manchmal erst hilflos und brennend durch die Gegend, bevor sie in einer Druckwelle vergehen, die sich sichtbar in der Schwärze des Raums abzeichnet. Der dazu erbebende Cockpitrahmen ist so eine Art Force-Feedback-Technologie für die Augen (ein echter Support von „Rütteljoysticks" besteht nicht). Besonders unter 3Dfx überzeugt Prophecy mit hohen Bildwiederholraten. Zur bedrohlichen Atmosphäre tragen die riesigen Obermotz-Alienschiffe bei, die wie Mischungen aus Korallen und Spinnen wirken und an stark an Babylon 5 erinnern. Den Designern stand bei der Kreation immerhin ein Syd Mead zur Seite, der unter anderem schon für die Filme Tron, Bladerunner und Alien verantwortlich war. Selbst aus nächster Nähe sind noch ganz feine Strukturen auf der organisch anmutenden Oberfläche der Raumer zu erkennen. Dogfights in der Nähe des Trägerschiffs Midway mutieren unterdessen zum Fest für die Sinne. Wer einmal ganz dicht an den feuerspeienden Geschütztürmen des Stahlmonsters vorbeigerast ist, den superflinken Feindjäger im Visier, wird dieses monumentale Gefühl kaum mehr missen wollen.

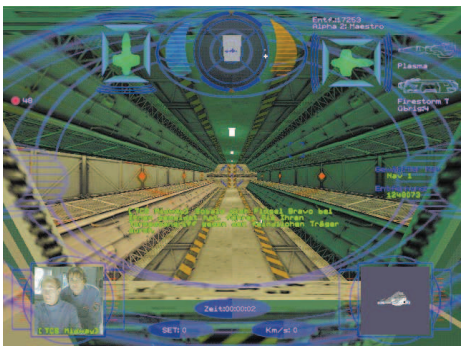
Schauderhafte Aliens

Der Funkverkehr mit den eingeblendeten Minifilmchen des sprechenden Wingman beschert ein zusätzliches Atmosphäreplus. Wer nicht auf Geschwafel steht, kann das Geplapper im Optionsmenü einschränken. Ganz auf die Sprachausgabe zu verzichten, ist freilich nicht empfehlenswert, weil dem Spieler wichtige Hinweise und viel Spielspaß verloren gehen. Beispielsweise erzeugen die anfangs ungewohnten Laute der Alienpiloten fast schon ein Schaudern, weil ihre synchronisierten Stimmen so verfremdet wurden, daß sie zwar verständlich bleiben, aber herrlich metallisch klingen. Wenn einer der Außerirdischen kurz vor seinem Sprung in die ewigen



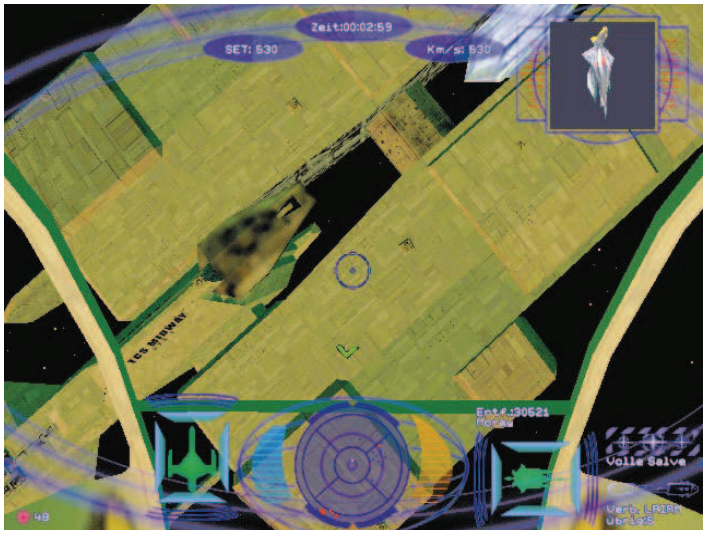


Bei den in Wing Commander Prophecy gebotenen Lichteffekten entstehen manchmal richtig kleine Kunstwerke, die dem Surrealismus entsprungen sein könnten.



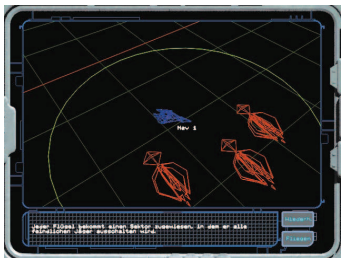
Bomber beim Start: Ein Katapult sorgt für den nötigen Schub.

Jagdgründe zum Abschied die Worte „Mein Tod hat nichts zu bedeuten. Ihr werdet nicht überleben" in den Funkäther schmettert, wird schnell klar: Diese Wesen mögen so ähnlich aussehen wie Flip, der Grashüpfer. Sie sind aber bestimmt nicht so nett. Nein, sie fallen vielmehr wie in der Bibel über die Menschheit her. Nun gut, vielleicht wirken sie auch deshalb wesentlich ernstzunehmender als die Kilrathis, weil den Spieler nie das Gefühl beschleicht, in die Muppets Show geraten zu sein. Bis zum Schluß werden übrigens bei weitem nicht alle Geheimnisse der ekligen Monster gelüftet. Und



Die detaillierten Texturen sind besonders bei Großschiffen ein Fest für die Augen. Im Bild der Mega-Träger TCS Midway.





Bei den Briefings sind nur simple Vektorgrafiken zu sehen.

PC ACTION PRÜFSTAND

Für perfekten Spielspaß sollte im heimischen Rechner auf jeden Fall eine 3Dfx-Karte werkeln, weil nur dadurch alle Spezialeffekte (u.a. Transparenz, Farblicht und Nebel) möglich werden und gleichzeitig Raumtexturen (beispielsweise kosmische Wolken) sichtbar sind. Die Raumtexturen verleihen dem All erst richtig die vielzitierten „unendlichen Weiten". Wer zudem einen P 200 besitzt, erlebt selbst bei vielen gleichzeitig dargestellten Objekten ein butterweiches Scrolling. Auch ohne Hardwarebeschleunigung ist die Grafikengine mit ihren mehr als 65.000 Farben sehr schnell und leistungsfähig und bietet Raumschiffe mit detailreichen Texturen – bei einem P166 kann es allerdings z.B. bei Explosionen bereits zum kurzen Einfrieren des Bildes kommen. Aus der Entfernung auftauchende Objekte „beamen" etwas zu plötzlich in den sichtbaren Bereich, manche Effekte verpixeln und das All wirkt deutlich „flacher". Wer alle Details abschalten muß, dem entgehen zusätzlich Rauchspuren, womit weiteres Flair dahinschwindet. Bei unserem Test zeigte sich außerdem, daß die normale SVGA-Darstellung manchmal sogar empfehlenswerter ist als Direct3D: Zum Beispiel, wenn man einen schnellen Rechner mit Matrox-Mystique-Karte besitzt. Denn unter Direct 3D sehen die Grafiken erheblich schlechter aus. Wichtig: In jedem Fall sind mindestens 32 MB RAM Pflicht!



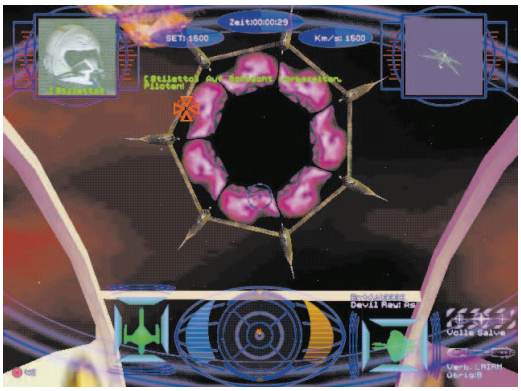


Rechner	SVGA, ohne Details	SVGA, alle Details	Direct 3D, alle Details	3Dfx, alle Details
P133, 40 MB RAM, 4 MB Miro Crystal VRX u. 6 MB Miro Hiscore 3D	nicht lauffähig	nicht lauffähig	gerade noch spielbar	gut spielbar
P166, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage	gut spielbar	gerade noch spielbar	kein Direct 3D-Support	gut spielbar
P200, 32 MB RAM, 4 MB Matrox Mystique	optimal	gut spielbar	gut spielbar	optimal

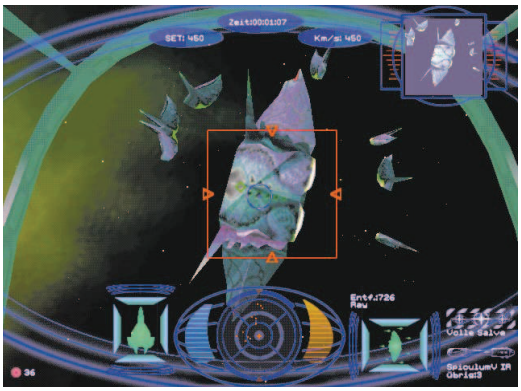
VERGLEICH

Für Einzelspieler, die ein schnörkelloses Action-Weltraumabenteuer suchen, ist Wing Commander Prophecy sicher DIE Prophezeiung. Technisch und atmosphärisch zeigt sich das Spiel den direkten Konkurrenten Starfleet Academy und I-War überlegen. Das heißt aber nicht zwangsläufig, daß letztere Titel nicht empfehlenswert sind: Wer Wert auf komplexere und abwechslungsreichere Missionen legt, sollte in diese Richtung des Genres schielen. X-Wing vs. Tie Fighter kann im Einzelspielermodus erheblich weniger überzeugen. Dafür kommen Netzwerk- und Internetfreaks voll auf ihre Kosten.

Wing Commander Prophecy	90 %
Starfleet Academy	89 %
I-War	88 %
X-Wing vs. Tie Fighter	70 %



Aus diesem Wurmloch schlüpfen die Aliens in das Wing-Commander-Universum, um dort ihre Zerstörungswut auszutoben.



Einige der flinken Alien-Jäger bestehen aus mehreren Teilen. Rays werden beispielsweise von Satelliten umschwirrt.

der Abspann macht fast wie eine TV-Soap Lust auf den zweiten Teil der neuen Trilogie.

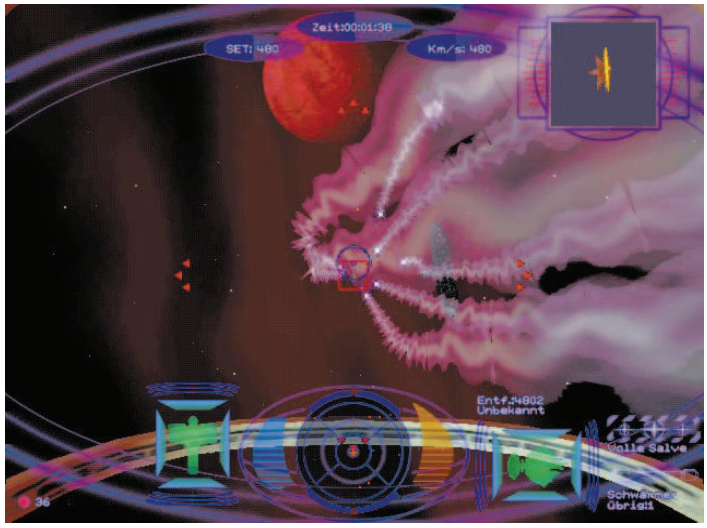
Schottisch sparsam

Was die Missionen betrifft, bietet der neue Wing Commander nichts neues, aber allemal tolle Ballerkost. Marines bei der Landung zu unterstützen oder einen Zünder an einen Transporter zu pappen, das gehört bereits zum außergewöhnlichen Repertoire. Aufklärungs-, Begleit- und Schutzaufträge enden meist in wilden Raumschlachten, die manchmal unter Zeitdruck zu absolvieren sind. Nur in seltenen Fällen ist das Spiel vorzeitig beendet, wenn der PC-Besitzer einmal an einer Mission scheitert. Meistens beeinflußt ein solcher Schnitzer aber den weiteren Spielverlauf und sorgt für schwierigere Folgeaufträge. Abgesehen davon ist der einfachste von fünf Levelstufen selbst ohne den zuschaltbaren Unverwundbarkeitsmodus zu leicht zu meistern, weil der Gegner wie ein Muster-Schotte arg mit Raketenschüssen spart und keine besonders hohe Künstliche Intelligenz beweist. In einem Fall gelang es uns sogar, eine Mission ohne Zutun zu schaffen. Während wir wehrlos im Raum standen, um Screenshots zu produzieren, betätigten sich die eigenen Wingmen als überfleißige Heinzelmännchen und putzten die feindliche Armada alleine weg. In höheren Schwierigkeitsgraden sieht die Lage freilich anders aus. Besonders fies ist es, wenn sich ein Alien hinter das Heck des eigenen Jägers hängt, während ein Kollege von vorne angreift. Geschludert haben die Verantwortlichen bei der Übersetzung. Im Handbuch wurden die Namen für die Raketengattungen ins Deutsche übertragen, im Spiel jedoch nicht, so daß kräftig geraten und ausprobiert werden muß, was welche Waffe bewirkt.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Der neue Wing Commander baut mit der erstklassigen technischen Umsetzung, die uns ein PCA-Gold wert ist, und einer spannenden Story um eine geheimnisvolle und bedrohliche Alienrasse ganz langsam eine eminent bedrückende Atmosphäre auf. Während der ersten Minuten hatte ich diese Intensität nicht für möglich gehalten, weil der neue Spielercharakter Lance „Tolpatsch" Casey anfangs alles andere als heldenhaft wirkt - eher wie ein Typ, der sogar verhungern würde, wenn man ihn eine Nacht lang in eine gut sortierte Bäckerei einsperrt. Nachdem ich mich an das leicht treudoofe Honigkuchengesicht gewöhnt hatte, fühlte ich mich echt verantwortlich für den Frischlings-Bubi und das Schicksal der TCS Midway. Leider hat man nach 15 bis 20 Stunden bereits den Abspann gesehen. Die Bewertung der Missionsziele in Prozent und die Tatsache, daß man beim einmaligen Durchzocken nicht alle Aufträge gespielt hat, bergen jedoch einen nicht zu unterschätzenden Wiederspielwert. Käufer müssen sich allerdings klar darüber sein, daß sie kein übermäßiger Tiefgang erwartet, weil es fast immer darum geht, alles abzuknallen, was so durch die Gegend schwirrt. Schade finde ich, daß keine Bodenmissionen geboten werden und es während der Videosequenzen keine, beziehungsweise während der Flüge nur vereinzelt interaktive Entscheidungsmöglichkeiten gibt. Diese wirken sich außerdem nur gering auf die Handlung aus. Internet- und Netzwerkfreaks wird es ärgern, daß kein Multiplayermodus integriert ist. «



Wirkungsvoll und hübsch anzusehen sind die Schwärmer-Raketen, die den Gegner mit mehrteiligen Sprengköpfen zerblasen .

Mindestens:	P 166 (P 133 mit 3D-Karte), 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 12xCD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, Direct 3D, 3Dfx/SB, GM		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1723 MB/200 - 450 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Origin/Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	93%	Sound:	90%
Genre:	Action		

90% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

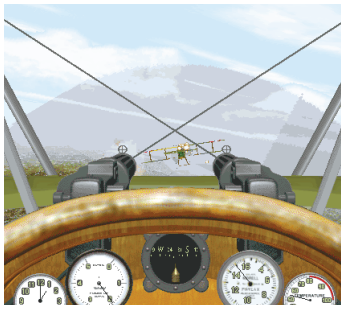
» Packende Fortsetzung der Weltraum-Seifenoper «

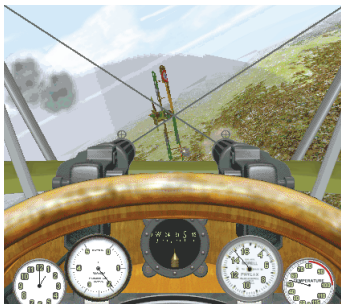
Red Baron 2 • Flugsimulation

BETAGTE MANÖVER



"Richt'ge Männer wie wiiir und deeer richtige Wind...." schmetterte Gerd Fröbe als pickelbehaubter Pracht-Preuße in einem Fliegerstreifen. Mit Sierras Neuauflage des Flugsimulations-Klassikers Red Baron will eine weltweite Fangemeinde endlich selbst wieder zu tollkühnen Männern in fliegenden Kisten werden.





Optimale Schußposition: Mit Geschwindigkeitsvorteilen aus dem Sinkflug an das Heck hängen.

Zusammen mit Cuck Yeagers Air Comabt läutete Red Baron 1991 die eigentliche Geburtsstunde des Flugsimulations-Genres ein und setzte einen Standard, bei dem noch heute viele ins Schwärmen geraten. Die deutlichen Adventure-Elemente, die damals in der Entwicklung der Pilotenkarrieren noch zu finden waren, verschwanden jedoch im Laufe der Zeit zu Gunsten der technischen Weiterentwicklung. Eine größtmögliche realistische Darstellung der Umwelt und des Fluggefühls stehen seitdem im Vordergrund, worunter Spielspaß und Motivation zuweilen litten. Vorläufiger Höhepunkt war Looking Glas' Flight Unlimited, das zwar phänomenal aussah, aber in etwa soviel Spaß und Abwechslung bot wie ein Spaziergang durch die Taiga. Jetzt, da fotorealistische Landschaften und flüssiger Bildaufbau technisch machbar sind, scheint das „Staunen" vom „Spielen" wieder verdrängt zu werden. Auch wenn Red Baron 2 technisch nicht auf dem letzten Stand sein mag, besinnt es sich gerade hier auf seine alten Spielspaß-Tugenden zurück.

Breites Spielangebot

Der Eingangs-Bildschirm bietet einen übersichtlichen Zugang zu allen Spielmenüs, deren Optik mit zeitgetreuen Fotografien und eingebauten Videofilmchen gut gelungen ist. Neben einer Fly Now-Option für Schnelleinsteiger (fungiert durch Parametereinstellung als eine Art Mission-Builder), erwarten Sie fast 30 vorgefertigte Einzelflüge. Diese reichen von reinen Flieger Ass-Dogfights bis hin zu Tutorial-Missionen (leider nicht interaktiv moderiert) über ein gutes Dutzend verschiedener Auftragsarten, die Ihnen auch in der Kampagne begegnen. Einstellmöglichkeiten gibt es zur Anpassung der Grafik- und Soundkulisse sowie dem Schwierigkeitsgrad. Ein gelungenes System bildet hierbei der sog. „Score-Modifier". Die Piloten-Karriereleiter erklimmen Sie mehr oder minder schnell durch eine je nach Auftrag erreichte Punktzahl. Der Schwierigkeitsgrad steuert sich über einen Multiplika-

tor, der sich je nach zugeschalteten Hilfen wie unbegrenzte Munition, vereinfachtes Flugmodell oder sogar Unsterblichkeit verringert. Das eigentliche Herz von Red Baron 2 ist in jedem Falle das Kampagnen-Spiel und die Heranbildung des eigenen Pilotencharakters. Sie entscheiden sich zu Beginn für eine der militärischen Parteien (England, Frankreich, Deutschland oder USA), den Zeitpunkt des Dienstantritts (Sept. 1916 - Nov. 1918), den Dienstrang und sogar in welchem Geschwader Sie in welchem Frontabschnitt eingesetzt werden. Der Verlauf der 13 verschiedenen Missionarten ist nur zum Teil in einem Script festgelegt, der eigene Erfolg beeinflußt das weitere Geschehen nicht unbeträchtlich. Haben Sie beispielsweise bei der Bombardierung eines gegnerischen Flughafens ganze Arbeit geleistet, so kann es passieren, daß die nächsten Tage ziemlich ruhig verlaufen. Sogar Missionen ohne jeglichen Luftkampf sind uns im Test begegnet. So erleben Sie die langen Tage des Ersten Weltkriegs in einer realistischen Abfolge, eine pure Aneinanderreihung von Action-Szenen findet nicht statt. Zwischen den Einsätzen liegen meist ein bis vier Tage. Spielen Sie den gesamten Gefechtsverlauf von über zwei Jahren stehen also einige Wochen Beschäftigung ins Haus. Gut gelungen und richtig herausfordernd ist die einstellbare KI der digitalen Gegner. Die tanzen am Himmel hin und her und versuchen mit geschickten Manövern jede gute Schußposition zunichte zu machen und sich selbst an das Heck des Spielers zu hängen. In wilden Abfolgen von Kurven, Steig- und Sinkflügen passiert man sich einige Male, bis die besseren Flugkünste oder überlegenes Material über den Sieger entscheiden. Daß hier auch Neueinsteiger schnell die Oberhand behalten, mag an den sehr gutmütigen Flugmodellen liegen, die nicht überaus realistisch wirken (abgeschmierte Maschinen lassen sich jederzeit wieder abfangen). Etwas mehr Herausforderung für erfahrene Piloten wäre wünschenswert gewesen. Ebenfalls wenig überzeugend ist die Art wie die Sichtwinkel aus dem Cockpit heraus umgesetzt wurden. Die vier 90°-Perspektiven und die automatische Verfolgung eines Ziels via virtuellem Cockpit bieten nur wenig Durchblick. Bewährt hat sich, in der Außenperspektive die Übersicht zu behalten und bei guter Schußposition in die starre Geradeaus-Sicht zu wechseln. Thema virtuelles Cockpit: hier schaltet Red Baron 2 in eine niedrigere, pixelige Auflösung, die das Ablesen der Instrumente kaum mehr zuläßt. Das haben andere Simulationen schon vor längerer Zeit wesentlich besser gelöst.



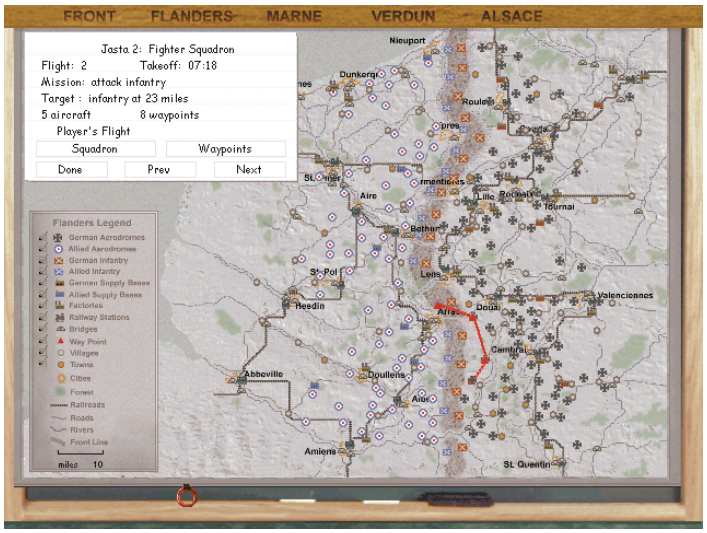
Zuweilen sind gegnerische Flugzeuge nur schwer in der vielfarbigen Umgebung auszumachen.



Trotz der schönen Landschaft, werden Polygone am Horizont sichtbar und die Wolken sind nur an den Himmel geklebt.



Bei der Ordenspracht schwillt die Pilotenbrust. Nicht zuletzt aus Beförderungen, Auszeichnungen und mehr Verantwortung bezieht Red Baron 2 seine Motivation.



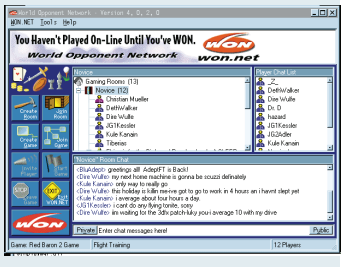
Die französisch-deutsche Frontlinie im Überblick. Sind Sie zum Staffelführer oder Captain aufgestiegen, dürfen Wegpunkte eingestellt, Flügelmänner ausgewählt und Flugzeuge selbst bemalt werden.

Technische Licht- und Schattenspiele

Die programmtechnischen Grundlagen legte Sierras Designteam bereits vor fast drei Jahren und vielleicht ist es damit zu erklären, weshalb die Grafik-Engine einen nicht mehr ganz taufrischen Eindruck macht. In Bodennähe treten die klaren Pixelstrukturen zu Tage und in großer Höhe wird der Horizont aus einfarbigen Riesen-Polygonen aufgebaut, bis die Landschaft stückweise mit Texturen überzogen ist. Ein fest zugesagter 3D-Patch soll dankenswerter Weise „sobald als möglich" Abhilfe schaffen, denn auch mit ausreichend Rechenpower geht es bei voller Detaillast und hoher Auflösung zuweilen recht ruckelig zu. Gerade bei einem Dogfight zwischen größeren Staffeln über der Flak-geschwängerten Frontlinie wird Red Baron 2 etwas flügellahm. Ein Treffer wird so leider zum Glücksspiel. Einen exzellenten Eindruck erhalten die tollkühnen Männer jedoch davon, wo und in welcher Fluglage sowie Höhe sie sich befinden. Dies gelingt dank detaillierter Bodendarstellung und ausgeprägter topografischer Strukturen, wie Hügel, Ebenen, Berge und Täler. Die großen Stahlkonstruktions-Brücken über den Flüßen laden da schon mal zum spektakulären Durchflug ein. Die

FLIEGEN UM DIE WELT

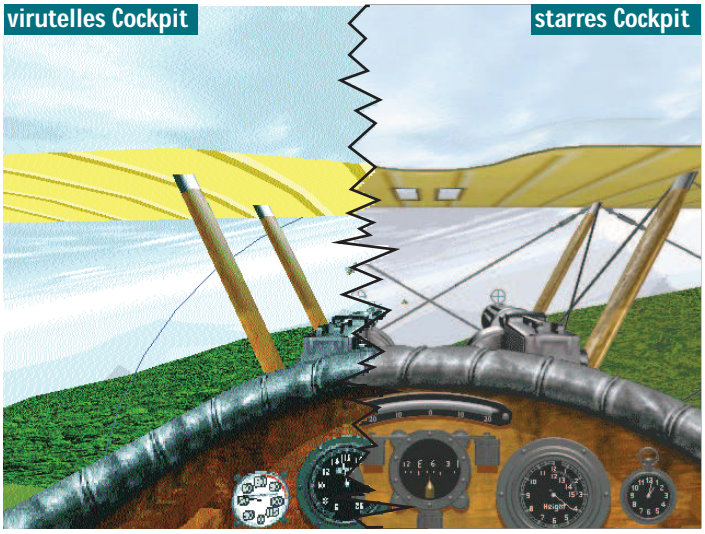
Die uns vorliegende Test-Version unterstützte noch keine Multiplayer-Optionen. Die Verkaufs-Fassung soll laut Sierra neben Modem- und serieller Verbindung 16 Spieler im lokalen Netzwerk und 8 Spieler via TCP/IP-Protokoll im Internet bieten. Als Matchmaking-Service befindet sich dazu die Client-Software des WON.Net auf der CD, das die kostenfreie Möglichkeit bietet, mit Fliegern aus aller Welt zu chatten und Multiplayer-Partien zu eröffnen.



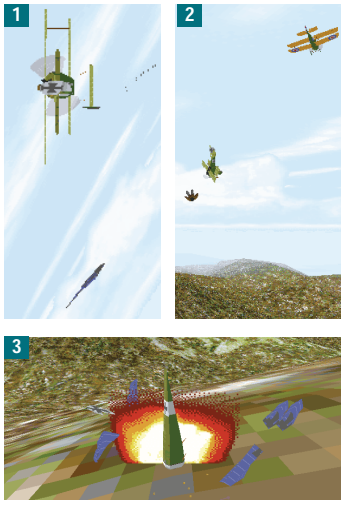
VERGLEICH

Noch vor Jahresfrist hätte der Red Baron 2 einsam an der Spitze des Genres stehen können. Die Qualität des Gold-Upgrades zu Empires Flying Corps jedoch verweist die Neuauflage des adligen Klassikers aus technischen Gründen in die zweite Reihe. Trotz der beispielhaften Nachbildung einer Pilotenkarriere und der historischen Glaubwürdigkeit bleibt die möglichst naturgetreue Nachbildung der Umwelt und der Bewegungsmodelle immer noch ein wesentliches Merkmal des Genres und sollte sich bei Neuprodukten immer mindestens am derzeitigen Standard orientieren.

Flying Corps Gold.....87%
Red Baron 2 .....80%
Flying Corps (abgewertet) 79%



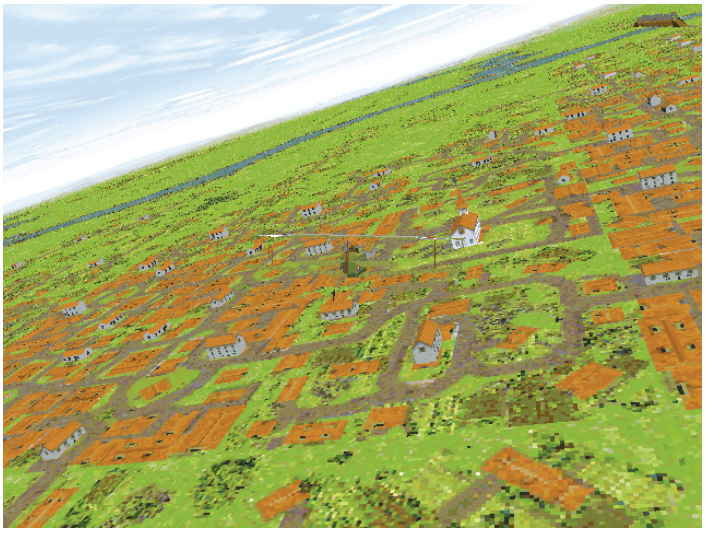
Starres und virtuelles Cockpit in einer Fotomontage. Deutlich sind die unterschiedlichen Auflösungen zu erkennen. Während rechts die Instrumente gut lesbar sind, verschwimmen sie links zum Pixelbrei.



Detailaufnahmen: 1 Da geht sie hin die Tragfläche. 2 Springender Pilot ohne Fallschirm. 3 Trümmerreicher Absturz.

gelungenen Außenansichten der 35 Flugzeuge und die bemerkenswerte Vielfalt an 3D-Objekten wie Gebäude in Dörfern und Städten, militärischer sowie industrieller Anlagen oder die abwechslungsreichen Landschaftstexturen (vier Jahreszeiten) zeigen, daß es Sierra durchaus versteht seine Hausaufgaben zu machen. Manchmal jedoch werden Sie bei den aeronautischen Hochleistungs-Manövern Schwierigkeiten haben, den Gegner ausfindig zu machen. Besonders wenn sich dieser unter dem eigenen Vogel befindet verschwimmen seine Umrisse zu sehr mit der Umgebung. Trotzdem zeigt sich Red Baron 2 in vielen Details von seiner ganzen Stärke. Getroffene Piloten springen mit einem Aufschrei zuweilen aus ihren brennenden Flugzeugen (ohne Fallschirm), nähern Sie sich einer zivilen Ansiedlung läuten die Kirchenglocken oder es heulen Sirenen den Fliegeralarm in den Himmel hinauf. Kommt es gar zu einer Crash-Landung eilen Sanitätswagen herbei, um vielleicht noch etwas zu retten. Versehentliche Treffer an befreundeten Flugzeugen ziehen eine miltärische Untersuchung nach sich, sogar eingebuchtet können Sie werden. Abgestürzte Flugzeuge vergehen nicht einfach nur in einer Rauchwolken, sondern zerschellen spektakulär in kleine Bauteile. Erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang auch das Schadenssystem, das jeden Treffer genau registriert. Tragflächen- oder Motorteile werden sichtbar beschädigt und haben einen sofortigen Einfluß auf das Flugmodell, sogar die Piloten können mehr oder weniger gefährlich verletzt werden. Hätte man sich mit der Grafik-Engine ähnlich große Mühe gegeben, hätte der Rote Baron sich sofort seinen Thron als Top Ace wieder erobert.

Christian Müller



Beeindruckend ist die Vielfalt der Red Baron 2-Grafik. Keine andere Simulation bietet derart viele 3D-Objekte und abwechslungsreiches Terrain: Eine Kleinstadt im Überflug, im Hintergrund Fluß und Brücke.

KOMMENTAR



» Auch unter Jetsimulationen gibt es kaum ein Spiel, daß mit einer derart dichten Atmosphäre und steilen Motivationskurve (ich habe noch nie so um mein Piloten-Alter Ego gebangt und mich mit ihm gefreut) aufwarten kann. Andererseits kann Sierra einem den Spaß fast noch vermiesen. Hand auf's Herz: Trotz mehrmonatiger Terminverschiebungen wirkt Red Baron 2 nicht gerade ausgereift und der Menüpunkt AUTO-UPDATE (via Internet-Verbindung) verstärkt diesen Eindruck auch nicht unbedingt. Insbesondere die, trotz hoher Hardwareanforderungen, mäßige Leistung der Grafik-Engine "3Space" verhindert eine höhere Spielspaß-Wertung. Propeller-Piloten, die großen Wert auf eine schnelle, flüssige Darstellung legen, greifen lieber noch zu Empires Flying Corps Gold. Wer bis zum ein oder anderen geplanten Patch (u.a. Direct 3D) warten kann, über gute Hardware verfügt (P 200 und höher) und sich für ein aufreibendes Pilotenleben und spannende und abwechslungsreiche Missionen begeistert, erhält von Sierra jedoch ein langanhaltendes Spielspaßpaket mit Zukunft. Schade, daß wieder einmal erst beim Kunden nachgebessert wird, aber das scheint bei Entwicklern und Publishern aufgrund enger Terminpläne, immens hoher Entwicklungskosten und wichtiger Quartalsbilanzen in Mode gekommen zu sein. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA, Direct3D geplant/SB, GM/Force Feedback		
Multiplayer:	Geplant sind 16 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, Seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	300 MB / 125 - 295 MB	Preis:	ca. DM 120,-
Hersteller:	Dynamix, Sierra/CUC	Veröffentlichung:	Januar
Grafik:	70%	Sound: 85%	Genre: Flugsimulation

80% Einzelspiel — **– %** Multiplayer



» Spielspaß dank Karriere-Modus und Atmosphäre «

Croc: Legend of the Gobbos • 3D-Jump & Run

ECHSZELLER

Falls Sie bisher der Meinung waren, Krokodile seien zu Lande eher schwerfällig und würden erst im Wasser ihre ungeheure Wendigkeit zur Geltung kommen lassen, dann ist es nun an der Zeit für Sie umzudenken: Argonaut Software schicken einen besonders sympathischen Vertreter dieser Gattung ins Rennen, um ein ganzes Volk kleiner einfältiger Pelztierchen vor dem Terror-Regime des schurkischen Baron Dante zu retten.



Nach wie vor haben Jump & Runs bei vielen PC-Spielern keinen guten Ruf und gelten als anspruchsloses „Konsolenfutter". Seit dem Erfolg von Pandemonium! lassen sich jedoch erste Anzeichen für einen Sinneswandel verzeichnen: dieses Programm führte vor Augen, welches Potential im Plattform-Genre noch steckt, wenn man es aus dem alten parallaxscrollenden 2D-Korsett befreit und in den dreidimensionalen Raum überträgt. Auch Argonauts Croc: Legend of the Gobbos fällt in diese Kategorie und präsentiert sich sozusagen als die „niedliche Variante" des Pandemonium!-Spielprinzips.



Mit den Endgegnern hat der kleine Croc kein leichtes Spiel.

Müssen Jump & Run-Stories blöd sein?

Anscheinend schon – auch Croc bietet die übliche Mixtur aus einem netten Helden und niedlichen kleinen Knuddelviechern, die von einem fiesen Mieswurz malträtiert werden: Im Lande der Gobbos wird eines Tages ein kleines Körbchen mit einem Baby-Krokodil ans Ufer des Flusses geschwemmt, an dem König Rufus gerade den Sonnenaufgang genießt. König Rufus ordnet an, daß der Neuankömmling wie ein richtiger Gobbo aufgezogen werden soll. Unterdessen droht von anderer Seite Unheil: Baron Dante, der König aller Schurken, beschließt, den verhaßten Gobbos ein grausames Ende zu bereiten. Zusammen mit seinen Schergen, macht er sich an die Unterwerfung des kompletten Gobbo-Tales. Dabei setzt er seine magischen Kräfte ein, um vormals unschuldige Kreaturen in bösartige Bestien zu verwandeln, und die Gobbos werden überall einzeln in Käfige gesperrt. König Rufus kann nur noch hoffen, daß das Findelkrokodil Croc dem Schrecken schließlich ein Ende bereiten kann.

Bei Croc sehen Sie Ihr Helden-Krokodil vornehmlich von hinten aus der 3rd Person-Perspektive – der kleine Rucksack auf seinem Rücken läßt das Kerlchen dabei fast wie eine Parodie auf Lara Croft erscheinen. Immerhin verfügt Croc über ein reiches Bewegungsrepertoire: er kann springen, Kisten zerstampfen, sich über Abgründe hinweghangeln, schwimmen, Felswände hochklettern, Gegenstände verschieben, Feinde mit seinem Schwanz attackieren und vieles mehr. Das Gamedesign vermengt typische Jump & Run-Elemente wie einzusammelnde Goodies mit abwechslungsreichen Rätseln und toughen Actionsequenzen. Dem Spieler



Mit einem kräftigen Sprung gelingt es Croc, die herumstehenden Kisten aufzusprengen, in denen sich meist Edelsteine verbergen.



Dank 3D-Beschleuniger-Unterstützung glänzt Croc durch plastische, weiche Texturen und ansprechende Lichteffekte.

wird in Croc erstaunlich viel Entscheidungsfreiheit gelassen, d. h. Sie können die zahlreichen Levels bis in die letzte Ecke erforschen oder zielstrebig aufs nächste Levelende zusteuern. Manche Croc-Abschnitte verlangen ultrapräzises Timing, schnelle Reaktionen und exakt gezielte Sprünge, und die neun Endgegner, mit denen Croc sich im Lauf seiner Rettungsaktion konfrontiert sieht, sind ebenfalls nicht von Pappe. Insgesamt vier verschiedene Inseln mit einer enormen Bandbreite an verschiedenen Puzzles und Kontrahenten gilt es zu erforschen – haben Sie alle Levels bewältigt und sämtliche Gobbos in Sicherheit gebracht, erhalten Sie Zutritt zu einem fünften, ansonsten geheimen Eiland mit weiteren Herausforderungen.



Vorsicht Glatteis: Croc sollte sich jeden Schritt genau überlegen.

40 Audio-Tracks können nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei der Mehrzahl der Tunes um typisches Jump & Run-Gedüdel handelt, wie es einen schon bei Sonic & Co zur Genüge genervt hat. Insgesamt gesehen ist Croc jedoch ein hervorragendes Spiel, das sich mit der momentanen Genre-Referenz Pandemonium! durchaus messen kann.

Herbert Aichinger

Technisch top

An der technischen Umsetzung von Croc gibt es kaum etwas zu mäkeln. Die Steuerung über Tastatur oder über Gamepad reagiert höchst genau und läßt sich ganz nach den eigenen Wünschen konfigurieren. Grafisch ist Croc mit seiner Farbenpracht, den Lichteffekten und den witzigen Animationen der gerenderten Charaktere ein fröhliches Fest fürs Auge. Einziger kleiner Schwachpunkt des Spiels ist der Sound; auch Dolby Surround und die beeindruckende Zahl von ca.

VERGLEICH

Bei den 3D-Plattformern auf dem PC mischt Croc in Sachen Gameplay und Technik ganz an der Spitze mit, bietet aber im Leveldesign etwas hausbackenere Kost als die Referenz Pandemonium!. Die lieblosen Konsolenumsetzungen Sonic 3D und Bug Too! sind im Vergleich zu diesen Programmen nicht mehr konkurrenzfähig.

Pandemonium!	87%
Croc	84%
Sonic 3D	55%
Bug Too!	37%



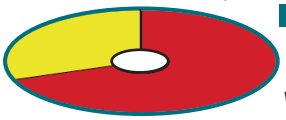
KOMMENTAR

» Argonauts Krokodil-Spektakel hat mich auf der ganzen Linie überzeugt. Technische Perfektion, enorme Spieltiefe, motivierendes Gameplay, liebenswürdige Charaktere und immer neue Überraschungen im Spielablauf machen Croc zum perfekten Freizeitspaß. Wer Pandemonium! schon mochte, wird höchstwahrscheinlich auch Croc lieben. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, Direkt3D		
Technik:	SVGA, CD-Audio, Direct3D/SB, Dolby Surround		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	190 MB/100 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Argonaut/EA	Veröffentlichung:	Januar 1998
Grafik:	80%	Sound:	78%
Genre:	3D-Jump & Run		

84% Einzelspiel

- % Multiplayer



» ***Eine niedliche Alternative zu Pandemonium!*** «

War Wind 2 • Echtzeitstrategie

CLONE-KRIEGE

Das große Angebot im Genre läßt die freie Wahl zwischen den mit Features überladenen Echtzeitstrategiespielen der 2. Generationen und eher klassischen Vertretern. Zu letzteren darf man auch War Wind 2 von Mindscape/SSI zählen, obwohl es mit einigen innovativen Neuerungen aufwarten kann.



Mit ein paar Klicks lassen sich mit dem Editor Szenarien entwerfen.



Explosionen, Karte und Einheiten sehen etwas zu „exotisch" aus.



Einheiten dürfen in die nächste Mission übernommen werden.

Der Krieg zwischen den drei heimischen Rassen auf dem Planeten Yavaun ist beendet. Zwei Völker dominieren seitdem die Welt, zumindest bis Kolonisten und Militärs von der Erde eintreffen, um auch diesen rohstoffreichen Planeten auszubeuten. Weitere Konflikte sind vorprogrammiert. Vier unterschiedliche Clans und Kampagnen stehen zur Auswahl, die jeweils über 10 Szenarien enthalten. Panzer, Schiffe, Infanterie und Lufteinheiten nutzen wieder Waffen und Magie, um die Vorherrschaft zu erringen.

Konventionell

War Wind 2 verzichtet auf 3D-Terrain, komplexe KI, WiSim-Komponenten oder eine technisch aufwendige Darstellung. Vielmehr werden die altbekannten Werte des Genres in den Mittelpunkt gerückt. Abwechslungsreiches Missionsdesign, Zwischensequenzen nach jedem Szenario und die simple WarCraft-Steuerung zeichnen auch den Nachfolger aus. Die Grafik wurde zwar komplett überarbeitet, erinnert aber immer noch an Blizzards Fantasy-Spektakel und läßt sich qualitativ mit Dark Reign vergleichen. Besonders Explosionen und Feuergefechte hätten realistischer animiert werden können. War Wind 2 beinhaltet deutsche Texte und Anleitung, die gelungene Sprachausgabe wurde aber leider nicht übersetzt. Hintergrundgeräusche fehlen größtenteils, was durch die stimmungsvolle Musik aber zumindest teilweise wettgemacht wird.

Vorsatz Fortsetzung

Natürlich weist auch War Wind 2 wieder Besonderheiten auf, die es sonst im Genre nur angedeutet gibt. Gebäude und Fahrzeuge lassen sich betreten und Einheiten sind so für den Feind unsichtbar und erhalten eventuell Boni auf Angriffe und Verteidigung. Anführer und Soldaten verfügen über Erfahrungslevel und spezielle Fähigkeiten wie Tarnung, Minenlegen, Tiere zähmen und vieles mehr. In den eher hektischen Multiplayer-Gefechten mit bis zu vier Spielern finden diese Besonderheiten zwar kaum Anwendung, aber in so manchem Einzelspielerszenario sind sie der Schlüssel zum Erfolg. Zusätzlich sind in den Missionen spezielle Gegenstände wie Verbandskästen versteckt, die weitere Einsatzmöglichkeiten bieten. Vor jeder neuen Mission dürfen einige der Überlebenden in die nächste Schlacht übernommen werden, was die Motivation im Lauf der Kampagne deutlich steigert. Außerdem ist ein Szenarioeditor enthalten, mit dem sich Karten und neue Missionen erstellen lassen.

Alexander Geltenpoth



In vielen der größeren Fahrzeuge lassen sich mehrere Infanteristen transportieren und gut geschützt am Zielort wieder ausladen.



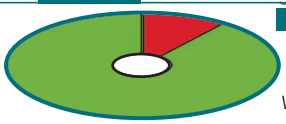
KOMMENTAR

» Auf 3D-Terrain und abgehobene KI-Optionen verzichte ich noch gerne, aber die Grafik hätte doch etwas realistischer ausfallen können. Dafür sorgen zahlreiche Zwischensequenzen und die Sprachausgabe für eine tiefe Atmosphäre, die so manches andere neue Echtzeitstrategiespiel vermissen läßt. Vorbildlich ist die Möglichkeit, Einheiten und Anführer mit der gewonnen Erfahrung in der Kampagne wieder einzusetzen. Schließlich sorgt der Editor nach den etwa viermal elf Szenarien für Nachschub. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, 4x CD- ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4-Sp.LAN, TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch/deutsch
CD/HD:	650 MB/80 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Mindscape/SSI	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	74%	Sound:	79%
Genre:	Echtzeitstrategie		

80% Einzelspiel

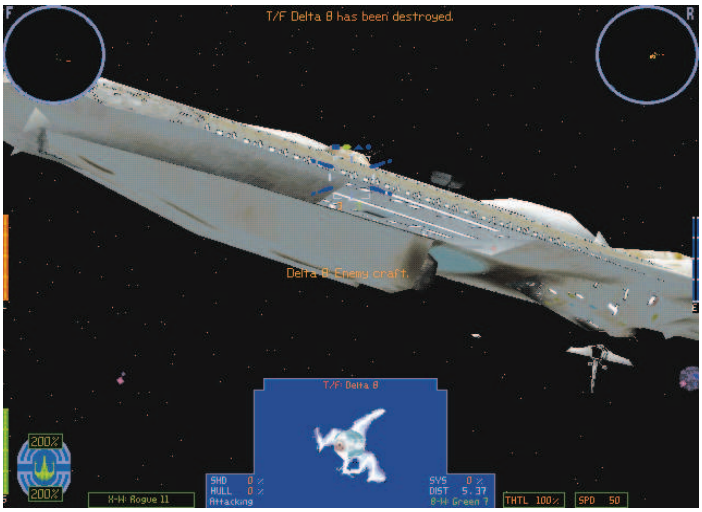
82% Multiplayer



» Handfester Genrevertreter mit Rollenspielkomponente «



Die anspruchsvolle Rebellen-Endmission aus der Sicht des B-Wing: Im Vordergrund der Raumhafen, dahinter ein Sternenzerstörer.



Die Staffeln des modifizierten Calamari Kreuzer nehmen den Super Sternenzerstörer unter Beschuß und verteidigen das Mutterschiff.

XvT: Balance of Power • Action

AUSGEGLICHEN

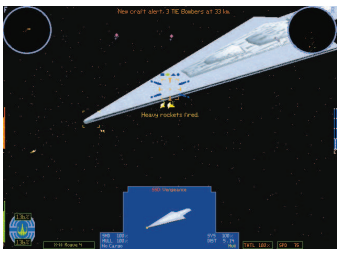


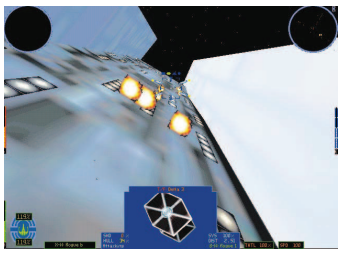
Die Rebellen sind in die äußeren Rim Territorien zurückgedrängt worden und versuchen dort eine neue Basis aufzubauen. Tief im Airam Sektor und weit außerhalb der Reichweite des Imperiums hoffen sie neue Verbündete zu finden und wieder zu alter Stärke zu gelangen. Doch unter dem Kommando des Admirals Senn und seiner gigantischen Flotte, die vom Super Sternenzerstörer Vengeance angeführt wird, hat sich bereits eine imperiale Streitmacht auf den Weg gemacht, um die Bemühungen der Rebellen im Keim zu ersticken.

Durch Balance of Power wird Ihre XvT-Bedienoberfläche nur wenig verändert. Nach einem optionalen Introfilm findet sich im Fly Now-Menü ein einziger neuer Button für das Kampagnenspiel. Als Rebellen-Pilot begleiten Sie den Rückzug der geschwächten Streitmacht in den Airam-Sektor und versuchen, die Spuren zu verwischen und durch gezielte Schläge gegen das Imperium neue Verbündete zu finden. Auf der Seite des Imperiums nehmen Sie die Spur der Rebellen auf und verfolgen diese durch die halbe Galaxis, bis es am neugebauten Raumhafen zum großen Showdown kommt. LucasArts hat damit das Bitten und Flehen der weltweiten Fangemeinde erhört und liefert Motivationsnachschub in Form der Balance of Power-Kampagne. Der Verlauf der zusammenhängenden Missionen ist alles andere als einfach geraten. Obwohl 15 Missionen pro Partei nicht gerade üppig erscheinen, ist der Schwierigkeitsgrad nicht von schlechten Eltern. Insbesondere an den Abschlußeinsätzen gegen den Super Sternenzerstörer und den modifizierten Calamari-Kreuzer könnten Sie sich ein ums andere Mal die Zähne ausbeißen. Das andernorts überstrapazierte Motto, den Gegner in wilden Raumschlachten so schnell wie möglich zu dezimieren, funktioniert hier nicht. Nur der überlegte sowie richtig getimte Einsatz von Flügelmännern und ein überraschender Wechsel im taktischen Vorgehen werden Erfolg bringen. Dabei müssen Sie genau auf die Aktionen der Gegenseite achten und Entscheidungen treffen, ob Sie nun beispielsweise Ihr Primärziel weiterhin mit Torpedos traktieren oder doch lieber das eigene Mutterschiff verteidigen sollen.

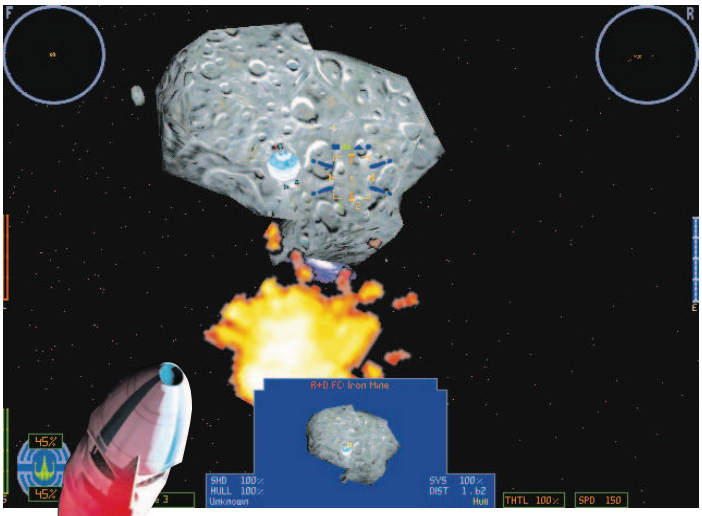
Hervorragendes Mission-Design

Augenfällig ist, wie sehr sich LucasArts bemüht hat, das Potential der Star Wars-Vorlage auszuschöpfen. In den Aufträgen steckt derart viel Abwechslung, daß das ganze Repertoire der Raumschiff-Hangars zum Einsatz kommt (ganz neu ist der schwere B-Wing-Bomber der Rebellen). In den Aufklärungs-, Abfang-, Angriffs- und Verteidigungs-Missionen müssen Sie neben dem Laser- und Ionengeschütz auch die Beamstrahlen des Imperiums beherrschen, Rake-

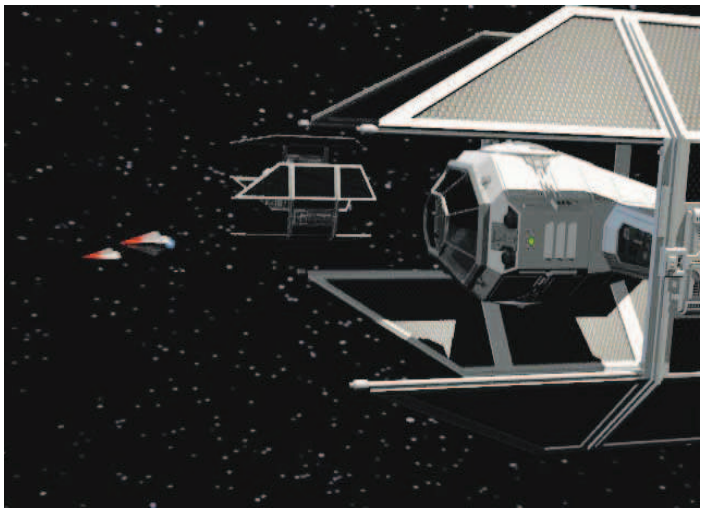




Der gewaltige Super Sternenzerstörer ist ein harter Brocken, der nur mit Raketen und durch Angriffe auf den Seitengraben verwundbar ist.



Trotz Direct 3D sind die Effekte wenig spektakulär, die Explosionen sehen einfach „flach"aus.



TIE Advanced im Anflug: Je drei toll gerenderte Zwischensequenzen untermalen eindrucksvoll die Ereignisse in den Kampagnen.

ten und Torpedo-Salven ins richtige Ziel bringen und die Stärken und Schwächen des Gefährts kennen. In einer Mission z. B. gilt es, die Ladung von fast zwanzig Schiffen und Frachtern so schnell wie möglich zu identifizieren und bei Waffenfunden zu zerstören, bevor diese den Hyperjump-Punkt erreichen können. Sie sitzen dafür in einem schnellen A-Wing, mit dem es zwar ein leichtes ist, die Inspektion vorzunehmen, aber die fünf oder sechs Ladungen im Zeitlimit zu zerstören wird zum Problem. Bei aller Schwierigkeit ist BoP nie unfair, und Sie ertappen sich oft bei dem Versuch, noch eine Taktik auszuprobieren. Das hängt auch damit zusammen, daß die Hintergrundgeschichte spannend und glaubwürdig aufgebaut ist. Ein übriges tun die ausführlichen Briefings. Wenn Ihnen ein Auftrag nicht sofort gelingt, gibt es eine kompetente Nachbesprechung, die reichlich Tips bereithält. Für Design und Ausgewogenheit gebührt LucasArts ein Extralob. Es geht also doch!



Ausführliche Briefings vertiefen in BoP jetzt die Spielatmosphäre.

3D-Grafik ohne Glanzpunkt

Steuerung und Gameplay haben sich dagegen nicht verändert. Immer noch vorbildlich ist die Joystickknopf-Belegung, die jedes Tastaturkürzel (über 35) beliebig zuordnen läßt. Für Star Wars-erprobte Augen gibt es einiges zu sehen. In manchen Missionen bekommen Sie es mit zwei oder drei Sternenzerstörern gleichzeitig zu tun oder treffen auf eine Armada von Rebellenschiffen. Neben den B-Wings sind ein mittlerer Rebellen-Transporter, eine modifizierte Correllianische Corvette und ein leichter Calamari-Kreuzer und nicht zu vergessen der bombastische Super Sternenzerstörer zu finden. Optisch verbessert zeigt sich XvT mit dem D3D-Patch, der auch auf kleineren CPUs hohe Frameraten erzielt und gefilterte Texturen bietet. Wer entsprechende 3D-Hardware sein eigen nennt, wird es zu danken wissen. Dennoch bleibt XvT: BoP auch damit hinter dem Standard zurück, den z. B. I-War oder der neueste Wing Commander gesetzt haben. Voluminöse Explosionen, Lens Flare- und Transparenz-Effekte sucht man jedenfalls vergebens. Die sechs neuen Zwischensequenzen (drei je Kampagne) sind aber von sehr guter Qualität und vermitteln perfektes Star Wars-Gefühl. Neue Musikstücke gibt es nicht zu hören, aber die monumentale Soundtrack von John Williams ist ohnehin kaum zu übertreffen.

Christian Müller

VERGLEICH

Obwohl XvT mit Balance of Power endlich einen echten Einspieler-Modus erhalten hat, kann es sich mit dem Upgrade nicht gegen Genre-König aus dem Hause Origin durchsetzen. Die Einbindung in ein Spielgeschehen bleibt für Einzelspieler trotz der unvergleichlichen Spielatmosphäre unter dem Strich nur ein kurzes Vergnügen.

Wing Commander Prophecy	90%
I-War	88%
XvT: Balance of Power	75%
Darklight Conflict	73%
X-Wing vs. TIE Fighter	70%

KOMMENTAR



» Ohne Frage sollte sich jeder, der XvT bereits besitzt, Balance of Power zulegen. Neben sinnvollen Multiplayer-Neuerungen (frei definierbare Chat-Hotkeys, Kampagnenspiel mit Save-Funktion) gibt's nach dem bislang wenig berauschenden Solospiel jetzt endlich echte Star Wars-Abenteuer zu bestehen. Die je 15 Missionen im Dienst des Imperiums oder der Rebellen sind zwar nicht gerade viel, aber dafür toll designt und eine echte Herausforderung auch für altgediente X-Wing- und TIE Fighter-Piloten. Das mitgelieferte neueste D3D-Update (V1.14) sorgt für eine flottere Grafikdarstellung, diese aber ist weit unspektakulärer als bei anderen 3D-beschleunigten Spielen. Im Vergleich zu WC Prophecy und I-War finde ich insbesondere die Lichteffekte, die Explosionen und die Ausgestaltung des Weltraum-Hintergrunds weniger gelungen. Soundkulisse und Atmosphäre sind nach wie vor "outstanding". «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95, Joystick		
Empfohlen:	P 166 (P100+D3D), 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA, D3D/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	300 MB/125-295 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	LucasArts/Totally Games	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	79%	Sound: 95%	Genre: Action

75% Einzelspiel

90% Multiplayer



» *Kurze Einspieler-Kampagnen in gutem Design* «

Sign of the Sun • Adventure

ZINNSOLDAT

„Sieht aus wie ein B-Movie der 50er", sagt der Held des Adventures Sign of the Sun trocken, als er eine neue Location in der Welt der Fironen entdeckt. „Stimmt, die Grafik sieht aus wie aus den 50er Jahren", könnte ein PC-Besitzer noch trockener erwidern, wenn er eben dieses Spiel zum ersten Mal erblickt.

Wir schreiben den 10. März 2012 (na, noch genauer brauchen wir's nicht...), als Astronaut James Mariner nah an die Sonne heranfliegen soll, um ein hitzeresistentes Metall zu testen. Sein Schiff wird von einem Traktorstrahl erwischt, und Aliens beamen den Insassen in den Stern. James entdeckt, daß die dort lebenden Fironen gar Schröckliches vorhaben. Sie wollen, wie es sich für gut erzogene Außerirdische gehört, die Menschheit auslöschen. Da der Held offenbar so blöd ist, wie er aussieht, muß ihm der PC-Besitzer bei der Rettung der Galaxis helfen.

Astronaut mit Hufen?

Der Spieler steuert James durch 150 Locations, sammelt Gegenstände und setzt diese oft bereits in der nächsten Location wieder ein. Kommt es zu Kämpfen, kann der Held mit Fäusten und Füßen um sich schlagen und treten oder bestenfalls eine Waffe verwenden. Ein Computer mit weiblicher und schlafmütziger Stimme versorgt James mit Tips. Steif wie ein Zinnsoldat stampft der verpixelte Kerl durch grafisch wenig beeindruckende Szenarien. Seine Schritte klingen nach Hufschlägen, als handele es sich bei dem wackeren Krieger um einen Brauereigaul. Auch weitere Soundeffekte sind voll daneben und sorgen für ungewollte Heiterkeit. Sign of the Sun verläuft sehr linear und bietet logische Rätsel. Das Repertoire reicht vom Anwenden bestimmter Items bis zum Zusammensetzen von Puzzles. Aktionen werden nicht per direktem Mausklick ausgelöst: Wer z. B. eine Schublade öffnen möchte, muß davorstehen und das Handsymbol im Inventar statt des eigentlichen Objekts antippen.

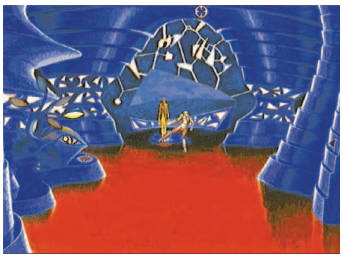
Harald Fränkel



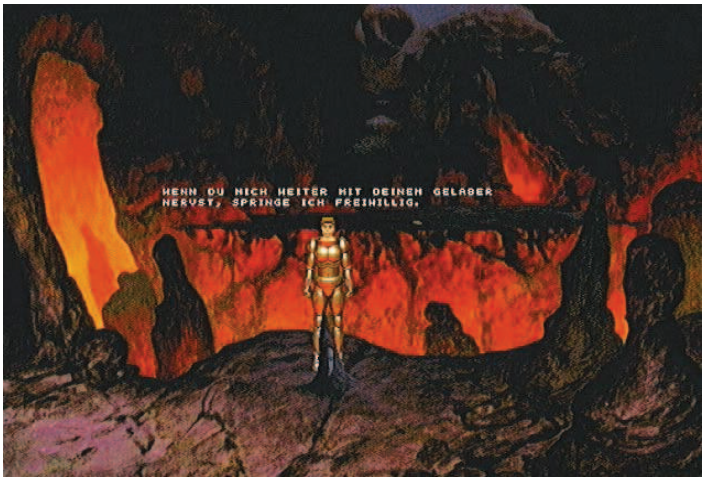
Stechschritt: Es fehlt eigentlich nur noch flotte Marschmusik.



Mitleiderregend: Pixel-James ist der Verzweiflung nahe. Häufiger als erwünscht zuckt der Held ratlos mit den Schultern.



Karatetritt für Anfänger: Im Kampfmodus hebt Astronaut James sein Beinchen wie Nachbars Lumpi an der Gartenhecke.



Große Erkenntnis an einer Schlucht: Der Held fühlt sich vom ständigen Gelaber seiner virtuellen Begleiterin angeödet.

KOMMENTAR

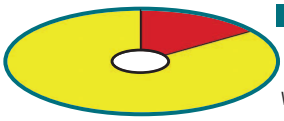


» Sign of the Sun wirkt mit seiner unfreiwilligen Komik und der altbackenen Technik fast wie eine Parodie auf das Adventure-Genre. Mich hat die Hintergrundstory mit ihrem 0815-Gerüst vom einsamen Rächer alles andere als gefesselt. Außerdem empfand ich das langsame Von-hinten-durch-die-Brust-ins-Auge-Interface als nervig. Einzig wirklicher Pluspunkt sind die logischen Rätsel, die aber nicht mehr als Hausmannskost bieten. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch/dt. Untertitel
CD/HD:	418 MB/50-90 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Project Two	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	44%	Sound:	40%
Genre:	Action-Adventure<		

46% Einzelspiel

- % Multiplayer



» *Gurkige Technik macht den Spielspaß kaputt* «

Carmageddon Splat Pack

Technisch pfui, spielerisch hui. So präsentierte sich im August SCIs Carmageddon. Mit der Mission-CD will man jetzt Versäumtes nachholen.



Dank 3Dfx ist auch der Splat Pack nun wesentlich hübscher anzusehen.

Für Besitzer einer 3Dfx-Karte befindet sich dazu der seit geraumer Zeit auch im Internet erhältliche Grafik-Patch auf dem Silberling, der die stark kritisierte Optik des Metzel-Rennspiels heutigen Standards angleicht. Außerdem schnürte SCI ein Servicepaket, welches sich hauptsächlich aus Internet-Tools zusammensetzt. 18 neue Strecken, 4 zusätzliche Grafiksets, weitere 15 Gegner und ergänzende Netzwerklevels sollen für aufgebohrten Spielspaß sorgen. Das motivierende Spielprinzip blieb indes unangetastet. In einer Art Ranking Mode treten Sie gegen 8 Gegner an. Ihre Rennen können Sie auf 3 Wegen für sich entscheiden: Klassisch, indem Sie als erster die Ziellinie erreichen, auf die brutale Art, indem Sie alle Gegnerautos demolieren, oder elegant, indem Sie möglichst viele Roboterdroiden durch kunstvolle Stunts zertrümmern. 7 neue Audio-Tracks der Marke „Hart aber herzlich" sorgen für Atmosphäre, die Spielerkisten „Red Eagle" und „Hawk" wurden modifiziert. Der Splat Pack empfiehlt sich allen Besitzern der Vollversion, die nicht über einen Online-Zugang verfügen.

Christian Bigge

Mindestens:	P 75, 8 MB RAM, 2xCD-ROM		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	VGA, SVGA, 3Dfx-Support/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	6 Sp. LAN		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	297 MB/ca. 40 MB	Preis:	ca. DM 34,95
Hersteller:	SCI/Funsoft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	76%	Sound: 78%	Genre: Rennsp./Act.

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

78% Einzelspiel **82%** Multiplayer

» *Sinnvoll für Fans ohne Internet-Anschluß* «

My Friend Koo

Ein Jump&Run im Manga-Stil hat CDV mit My Friend Koo im Programm. Dank koreanischer Sprachausgabe ist es ein echtes Kuriosum.



In My Friend Koo gilt es, die Märchenwelt von einem bösen Fluch zu befreien.

Das Märchenland der Kinder ist Opfer einer geheimnisvollen finsteren Macht geworden, und das Böse hat von all seinen Bewohnern Besitz ergriffen. Lediglich Koo, ein sympathisches Feenwesen, konnte sich dem Unheil entziehen und bittet den vorwitzigen kleinen Jungen Sok-yon um Hilfe. Sechs Länder der Märchenwelt gilt es zu erforschen, um das Symbol der Kindheit zu finden und die finstere Macht in die Knie zu zwingen. Dabei stehen einem neben den üblichen Boxhieben und Tritten per Tastatur auch diverse Formen der Magie und einige Items zur Verfügung, die in den Levels erst gefunden werden müssen. Mit den nur teilweise intuitiven Tastaturbefehlen jagt man die Spielfigur recht präzise unter anderem durch ein Indianerdorf und taucht in die Tiefen des Meeres ab. Grafisch zeigt sich Koo sehr hausbacken mit einfachem Parallaxscrolling und wenigen Animationsphasen. Die musikalische Untermalung bietet das übliche belanglose Tralala, das man von Jump&Runs seit langem gewohnt ist.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX4/100, 8 MB RAM, 4xCD-ROM, DOS 6.0		
Empfohlen:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	koreanisch/englisch
CD/HD:	123 MB/60 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	CDV	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	35%	Sound: 57%	Genre: Jump&Run

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

29% Einzelspiel **-** Multiplayer

» *Manga-Hüpferei für Kuriositätensammler* «

NetSkat

Mit NetSkat offeriert CDV nicht nur den Nachfolger zu WinSkat (Test 7/96), sondern auch die erste Multiplayer-Klopperei für den PC.



Zweckmäßig, aber langweilig: So öde muß auch die Grafik eines Skatspiels nicht sein!

Wahlweise über Internet oder über ein lokales Netzwerk können Sie sich gegenseitig die Trümpfe um die Ohren hauen. Gerade die Internet-Option ist durchaus sinnvoll, nicht immer warten schließlich gleich zwei menschliche Zocker Gewehr bei Fuß, wenn einem der Sinn nach einer gepflegten Ramschrunde steht. Wie bereits der Vorgänger enthält auch NetSkat alle gängigen Turnierregeln, die zudem nach Herzenslust modifiziert werden können. Die Spielstärke der eingebauten Computergegner ist zwar nicht einstellbar, für Anfänger gibt es aber die Möglichkeit zu offenen Partien. Das ist auch gut so, denn ansonsten ziehen Sie die womöglich allwissenden PC-Reizer gnadenlos über den Kartentisch. Bei der Präsentation liegt der Schwachpunkt von NetSkat. Die grafische Darstellung ist zwar zweckmäßig, aber auch eintönig und ohne jeden optischen Pep. Die bayrisch brabbelnden PC-Gegner strapazieren allenfalls die geneigten Gehörgänge – keinesfalls reizend! Für ein wohl oder übel nüchternes Kartenstündchen empfiehlt sich NetSkat dennoch, wer auf die Multiplayer-Option verzichten kann, darf aber beim betagteren Skat 2095 probespicken.

Christian Bigge

Mindestens:	486 Dx2/66, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 100, 16 MB RAM, 2xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	3 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	42 MB/0-25 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	CDV	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	45%	Sound: 40%	Genre: Kartenspiel

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

69% Einzelspiel **70%** Multiplayer

» *Multiplayer-Skat, aber dröge präsentiert* «



Ultim@te Race Pro • Rennspiel

BURN OUT

Jetzt also doch! Nachdem Kalisto eine abgespeckte Version von Ultim@te Race bereits als Bundle mit dem 3D-Beschleuniger Apocalypse 3D anbot, folgt nun die aufgebohrte Pro-Variante für jedermann. Interessanter Zeitpunkt, erschienen doch in den letzten Monaten so viele Konkurrenten wie schon lange nicht mehr.



Bei einsetzender Dämmerung werden die Scheinwerfer eingeschaltet. Dieser Renner hat schon einiges abbekommen, wie Sie an den Karosserie-Verformungen erkennen können.

VERGLEICH

Gegenüber TOCA fehlt es Ultim@te Race Pro ein wenig an Rennatmosphäre. POD bietet mehr Strecken und eine etwas leichter erlernbare Steuerung, am futuristischen Ambiente scheiden sich allerdings die Geschmäcker. Bei Bleifuss Rally verhalten sich die Gegner noch unfairer als bei Kalistos Raserei, und bei Need for Speed 2, das immerhin dank 3Dfx optisch fast überlegen ist, wurde das Fahrmodell vernachlässigt.

TOCA Touring Car Champ.	84%
POD	80%
Ultim@te Race Pro	78%
Bleifuss Rally	74%
The Need For Speed 2 SE	69%

Kein Wunder also, daß Kalisto, die mit Dark Earth bereits einen Überraschungserfolg landeten, nicht kleckern, sondern klotzen. Auf gleich 16 verschiedenen Strecken werden ebensoviele Autos losgelassen, die sich in den Kategorien Höchstgeschwindigkeit, Beschleunigung und Straßenlage unterscheiden. Aber Vorsicht, was auf den ersten Blick zu demütiger Freude Anlaß gibt, entpuppt sich beim zweiten Hingucker als geschickt getarnte Mogelpackung. Letzlich kamen bei den 16 Kursen nur vier Design-Grundtypen zum Einsatz, die übrigen Strecken ergeben sich aus Spiegelungen oder Drehungen des selben Grafiksets. Auch bei den Auto-Setups können Sie eigentlich nur sieben unterschiedliche einsetzen, die sich leider auch nicht mehr verändern lassen.

Frust und Lust

Doch auch ohne Fahrzeugtuning müssen Sie sehr genau planen, welches Fahrzeug Sie für welche Piste an den Start rollen lassen. Dafür sorgen die abwechslungsreichen und opulent präsentierten Kursprofile. Berg- und Talfahrten voller Haarnadel-Kurven wechseln sich mit langen Tunneldurchfahrten, Off-Road-Passagen oder diffizilen Sprüngen ab. Egal ob Sie allein gegen die Uhr antreten, sich im Meisterschaftsmodus mit acht Computergegnern messen oder ein Multiplayer-Rennen gegen bis zu 16 Gleichgesinnte in Angriff nehmen – ohne entsprechende Übungsrunden werden Sie mit dem Sieg nichts zu tun haben. Ein solcher ist besonders gegen die PC-Fahrer nur schwer zu erringen, weil die computergelenkten Boliden meist keinen Deut von ihrer Ideallinie abweichen, gleichzeitig aber Ihren Wagen unbarmherzig in die Leitplanke rammen, wenn er gerade im Weg ist. Erfolge feiern Sie bei Ultim@te Race nur, wenn Sie Ihr Blechbündel stets im Grenzbereich bewegen und dabei auch noch sehr sauber fahren. Unfreiwillige Schleudermanöver kosten zuviel Zeit und sind nur bei 180°-Kehren sinnvoll, dann ist der Einsatz der Handbremse gefragt. Unterlaufen Ihnen saftigere Leitplankenkontakte oder gar Dreher, müssen Sie das Rennen eigentlich



Vorsicht, Stau! Wenn Sie die Durchfahrt bei der Mautstelle gut erwischen, lassen sich hier meist ein paar Plätze gutmachen.



Oh Mann! Stockdunkel, und jetzt setzt auch noch Regen ein. Bei nasser Fahrbahn geraten die Fahrzeuge leichter ins Schleudern.



Das war's! Nach einem Überschlag können Sie zwar prinzipiell weiterfahren, eine gute Plazierung ist aber nicht mehr in Reichweite.

gleich neu starten, den Siegeslorbeer können Sie sich jedenfalls abschminken. Die etwas träge Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, funktioniert dann aber recht genau, besonders wenn Sie ein Lenkrad einsetzen.

Schön schnell hier

Verrichtet in Ihrem Rechner ein 3D-Beschleuniger seine Arbeit, kommen Sie in den Genuß des wahren Temporausches. Auflösungen von bis zu 1.024x768 Bildpunkten unter 16 Bit Farbtiefe erfordern allerdings zumindest einen Pentium 2-Chip im Gehäuse, doch auch mit einem P133 und 3Dfx werden Bildwiederholungsraten bis zu 25 Frames locker erreicht. Je nach eingeschalteter Detaillast werden Ihre Augen mit animierten Streckenrandobjekten verwöhnt, Transparenzeffekte und sich ändernde Witterungsbedingungen wie Nebel, Regen und Nachtfahrten sorgen für den zusätzlichen Kick. Geschlampt wurde ausgerechnet bei der Darstellung der eigenen Fahrzeuge, deren Reifen ziemlich eckig wirken und die leider über der Fahrbahn zu schweben scheinen. Dafür klingt der Motorensound schön satt, besonders das dumpfe Knallen beim Herunterschalten streichelt den Gehörgang von Motorenkennern. Alles in allem liefert Kalisto mit Ultim@te Race saubere Programmierarbeit ab, die sich dank des deftigen Schwierigkeitsgrades vor allem Genrefans empfiehlt. Allen anderen sei vor dem Kauf ein Probespiel angeraten.

Christian Bigge



KOMMENTAR

» Im hart umkämpften Rennspiel-Busineß plaziert sich Ultim@te Race im gehobenen Mittelfeld. Den Aha-Effekt der Vorzeige-Grafik schmälern ausgerechnet die „schwebenden" Fahrzeuge. Alles Luftkissen, oder was? Die stur auf ihrer Linie fahrenden Computergegner lassen nicht selten die Adern der Testerschläfen anschwellen und zwingen bei Kollisionen meist zum sofortigen Neustart der Strecke. Arrrrgh! Highspeed-Fans mit Schumis Kämpferherzen dürfen dennoch zuschlagen, die Steuerung erlaubt schließlich ein paar miese Tricks, und das abwechslungsreiche Streckendesign hält so manche Möglichkeit offen, an diffizilen Stellen auch nach mehrmaligem Spielen noch ein paar Zehntel herauszuholen. «

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P2 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	VGA, SVGA, Apocalypse 3D, 3Dfx, Direct3D/SB/Force Feedback		
Multiplayer:	16 Sp. LAN, TCP/IP, 2 Sp. Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	450 MB/130 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Kalisto/MicroProse	Veröffentlichung:	Januar
Grafik:	84%	Sound:	82%
Genre:	Rennspiel		

78% Einzelspiel

83% Multiplayer



» Je nach Vorliebe: großer Frust- oder Motivationsfaktor «

Balls of Steel • Flipper

RUMKUGELN

Chromkügelchen über aufwendig lackierte Tische zu prügeln entlockt Ihnen nur ein Gähnen? Balls of Steel, versprechen die Entwickler, sei der Flipper der etwas anderen Art: kein Geschicklichkeitsspiel für Weicheier, sondern richtig mit Blut und so. Beispielsweise gehört es zum Geschäft, Käfer zu zermatschen.



Beim Tisch „Firestorm" findet sich im oberen Teil ein kleiner Flipper im Flipper, der sogar eine eigene Minirampe hat.



Der Drache speit Feuer, wenn er einen Ball schlucken mußte.



Eine etwas mickrige Lösung: In der Vollansicht nehmen die Flipper lediglich die linke Bildschirmhälfte ein.

Keine Sorge: Balls of Steel ist trotz der vollmundigen Ankündigung grundsätzlich eine Flippersimulation wie jede andere auch. Allerdings werden nicht nur die üblichen Quests in einer LED-Anzeige geboten, sondern auch nette kleine Extraspielchen auf den Tischen selbst. So tummeln sich dort von Zeit zu Zeit Wasserungeheuer, Ameisen oder andere Krabbeltiere, die mit gezielten Schüssen plattgemacht werden müssen. Logisch, daß die eine oder andere rote Lache zurückbleibt – mit Splattereffekten wie in einschlägigen 3D-Shootern hat das natürlich trotzdem nichts zu tun. Groschengrabjünger dürfen pro Credit drei bis fünf Bälle auf fünf unterschiedlichen, jeweils grellbunten Tischen rumkugeln lassen.

Fünf thematische Tische

„Barbarian" hat ein ritterliches Fantasyspektakel zum Thema, sogar ein animierter und feuerspeiender Drache ist mit von der Partie. „Darkside" spricht Science-Fiction-Fans an, wobei Zielwasser gefragt ist, wenn mit bestimmten Targets Meteorenstürme gestoppt oder Wissenschaftler gerettet werden müssen. „Duke Nukem" versetzt den Spieler in ein Endzeitszenario und wartet mit etlichen Explosionseffekten auf. In „Firestorm" hat es der wackere Feuerwehrmann mit einem Irren zu tun, der mit Bomben das Leben in einer Stadt bedroht. „Mutation" handelt von einem außer Kontrolle geratenen Genlabor, wobei zeitweise toxische Sporen die Bälle ersetzen und eine Rampe fröhlich vor sich hinmorpht und damit ihren Verlauf ändert. Gezockt werden darf einerseits in einer Teilansicht, bei der die Grafik vertikal scrollt, und außerdem in einer Vollansicht, bei der die Flipper aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Eine Schrägperspektive fehlt. Einige Quests laufen in der LED-Anzeige ab: Der PC-Besitzer muß unter anderem Aliens abballern oder beim bekannten Hütchenspiel flinke Äuglein beweisen. Jeder Tisch hat auch das Grundrepertoire eines typischen Flippers zum Inhalt: Rampen, Bumper, Multiballfunktion, Skillshots und Tischrütteloption. Die Ballphysik, also Kugelbewegung und Kollisionsverhalten, gehört zweifelsohne in höherklassige Ligen. Ein interessanter Modus ist „Tournament", bei dem der Spieler seine Punkte in die internationale Highscore-Liste der Entwicklerfirma Pinball Wizard eintragen lassen kann.

Harald Fränkel



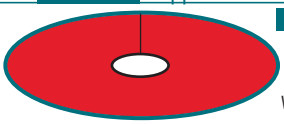
KOMMENTAR

» Balls of Steel bietet mit den fünf grafisch grellbunten Flippertischen eine Menge Abwechslung. Schade ist nur, daß durch das Scrolling etwas der Überblick und ein Tick Realitätsnähe verlorengehen. Wer die Vollansicht wählt, dem seien wegen der mickrigen Darstellung eine Lupe oder ein 24 Zoll-Monitor (kleiner Scherz am Rande) empfohlen. «

Mindestens:	P 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	4 Sp./PC
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	480 MB/70 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Pinball Wizard/GT Int.
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	79%
Sound:	77%
Genre:	Flippersimulation

76% Einzelspiel

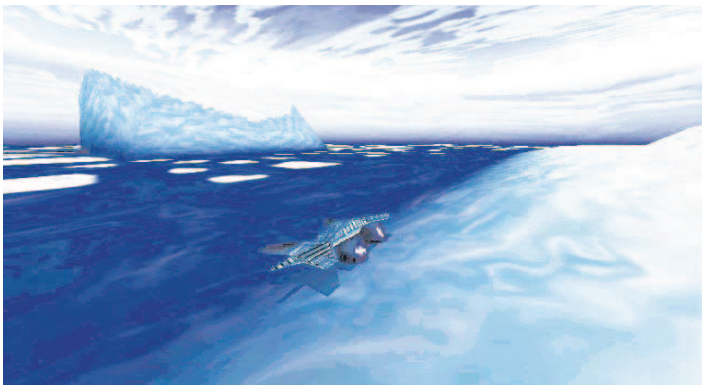
76% Multiplayer



» Fünffach-Flipper mit einigen Qualitäten «

POD – Back To Hell • Rennspiel

HÖLLENRITT



Eine der neuen Pisten führt Sie durch eine polare Eislandschaft.

Mit POD betrat Ubi Soft im April vergangenen Jahres Neuland. Aufgrund der damaligen Hardware-Konfusion entwickelte man das futuristische Rennspiel gleich für drei verschiedene Rechner-Konfigurationen, die Versionen unterschieden sich z.T. erheblich voneinander.

Während die unbeschleunigte SVGA-Version auf kleineren Systemen mit erheblichen Performance-Problemen zu kämpfen hatte und auch die MMX-Version zumindest grafisch kaum besser war, konnte die 3Dfx-optimierte Variante durchweg begeistern. Gut steuerbare Fahrzeuge wurden mit fantastischer Pixelpracht über gleich 16 ultralange Kurse gejagt, womit die Franzosen einen Großteil der Konkurrenz ziemlich alt aussehen ließen. Heute, über ein halbes Jahr später, haben sich 3D-Beschleuniger im Rennspiel-Genre klar durchgesetzt. Zeit für Ubi Soft, mit Hilfe einer Mission-CD die vorhandenen POD-Versionen auf den aktuellen Stand der Version 2.0 zu bringen, mittlerweile optimiert für die meisten Direct 3D-Karten, Voodoo, Voodoo Rush, S3-Virge und den Power VR-Chip.

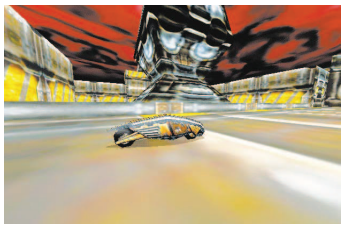
Gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

Besitzer der Vollversion ohne Online-Anschluß können sich zudem über 16 neue Strecken freuen, die wie gewohnt nicht mit Sprüngen, Steilkurven oder Tunneldurchfahrten geizen. Sogar ein Strandkurs wurde spendiert, der als Gaudi auch mit einem der vier mitgelieferten Amphibien-Mobile in Angriff genommen werden kann. Wem das nicht reicht, der findet auf der CD auch acht neue Rennwagen und erstmals ebensoviele Motorräder für den nächsten Höllentrip. Desktop-Utilities für Windows 95 runden die kunterbunte Sammlung schließlich ab. Verfeinert haben die Franzosen auch ihren Internet-Rennservice, wo Sie sich jederzeit mit zahlreichen Spielern aus aller Welt dem Tempovergnügen hingeben können. Dank des kompletten Angebots und des mittlerweile etablierten Grafikstandards wertet die Mission-CD POD noch einmal etwas auf. Das futuristische Design bleibt Geschmacksache, für Fans wird aber auf jeden Fall stundenlange Spielmotivation geboten.

Christian Bigge



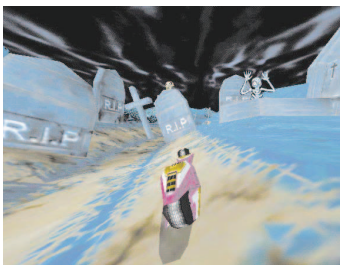
Captain Kaizer säuft mit seinem Dampfschiff auch unter Wasser nicht ab, verliert allerdings gegenüber der normalen Piste Zeit.



Die Motorräder eignen sich für Highspeed-Kurse, aufgrund des weiten Wendekreises aber weniger für verwinkelte Strecken.



Nach wie vor faszinierend: Beim Streckendesign setzen die Franzosen die gesamte 16 Bit-Farbpalette ein. Nicht immer übersichtlich, aber sehr spektakulär.



Wie hier im Friedhof-Level ist die Streckenführung bei POD nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen, so daß Sie etwas Übungszeit einplanen sollten.

KOMMENTAR



» Nette Sammlung, Ubi Soft! Die eine oder andere Strecke ist ja auch echt neu, und der Preis der Mission-CD ist mit DM 25,- durchaus fair. Dennoch stellt sich natürlich die Frage, wer den Zusatz zum coolen Rennspektakel denn wirklich braucht. Die Antwort ist gar nicht schwer: POD-Fans ohne Internet-Zugang müssen zuschlagen, genau wie jene, die ihre POD-Version 1.0 damals über ein Hardware-Bundle bezogen haben, denn alle Patches und Updates wandeln diese dann in die multifunktionelle Version 2.0 um. Alle anderen können sich die Dateiensammlung im Prinzip auch aus dem Internet saugen (http://www.ubisoft.de), praktischer ist die CD aber allemal. «

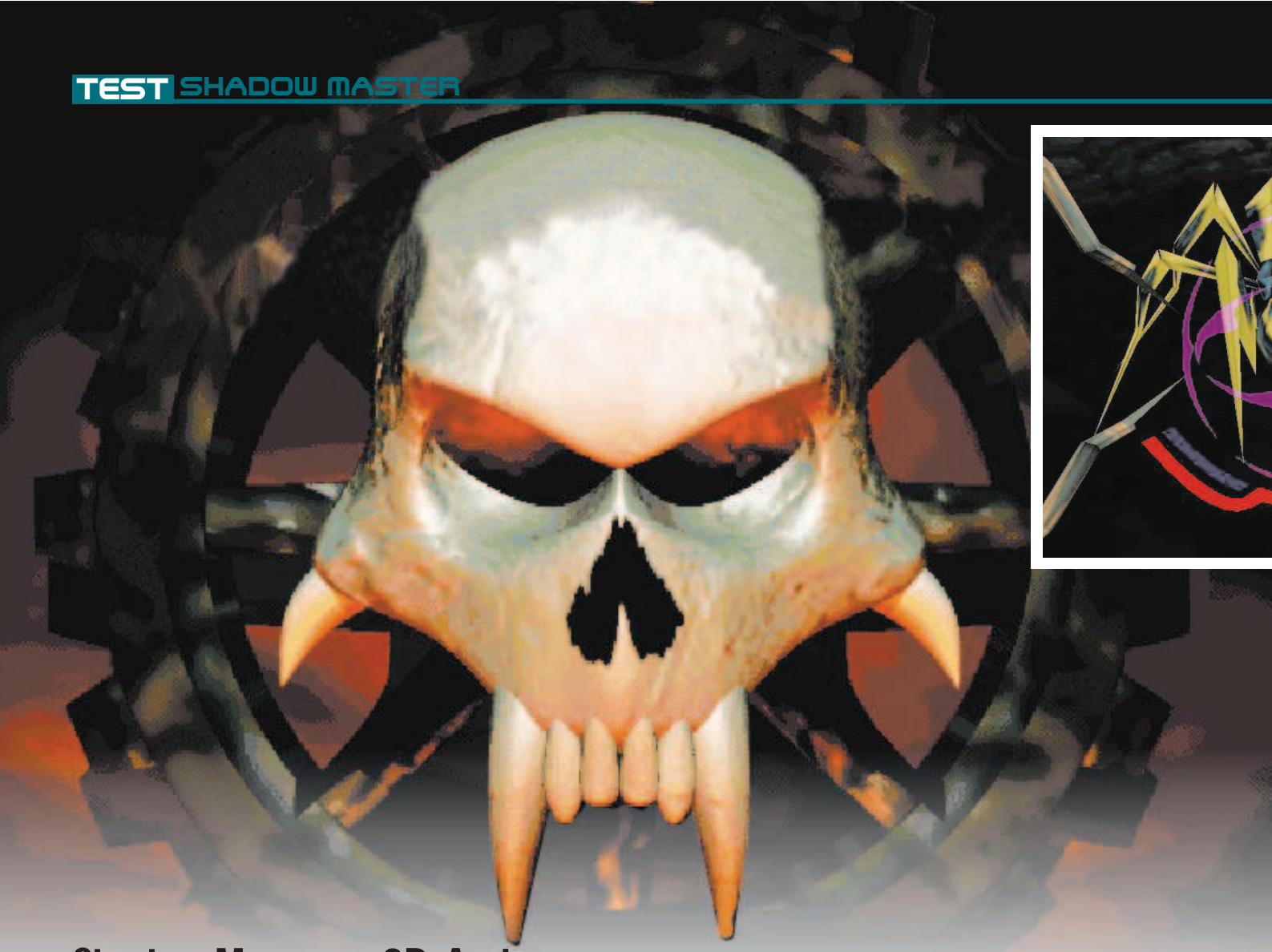
Mindestens:	P120, P 90+3Dfx, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P 200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM, 3Dfx		
Technik:	SVGA, D3D, 3Dfx/SB, Dolby Surround		
Multiplayer:	8 Sp. LAN, 4 Sp. TCP/IP, Modem, SerielI		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	MB/1-20 MB	Preis:	ca. DM 25,-
Hersteller:	Ubi Soft	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	85%	Sound: 73%	Genre: Rennspiel

82% Einzelspiel

86% Multiplayer



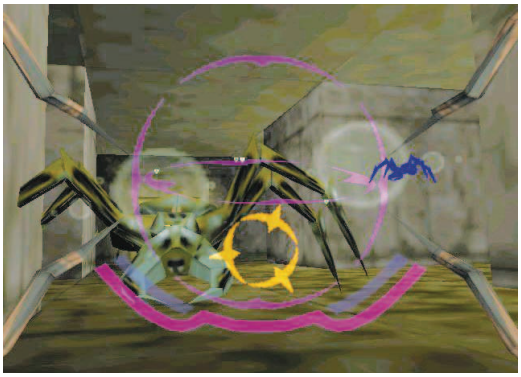
» Dank der Grafik-Patches kompletter als je zuvor «



Shadow Master • 3D-Action

PYROMANE

Ein Diktator in Nöten: Seit Jahrtausenden führt er Krieg gegen das gesamte Universum, und nun scheinen ihm die Ressourcen auszugehen. Sie haben das, wonach ihm der Sinn steht, und sind deshalb sein nächstes Opfer. Wehren Sie sich Ihrer Haut und befreien Sie die Galaxien von dieser Nervensäge!

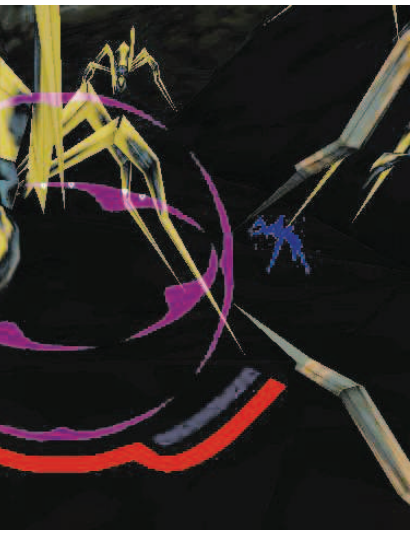


Tötet man einen der furchterregenden „Hirschkäfer", kommt aus seinem Inneren eine weitere spinnenartige Kreatur zum Vorschein.

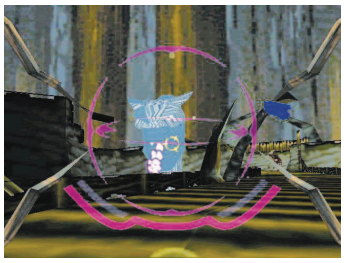


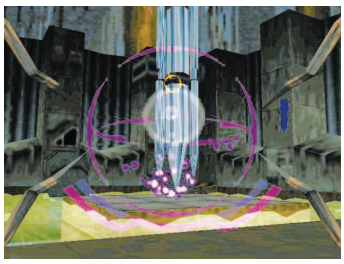
Diese geflügelten Gegner setzen einem nicht nur mit ihren Blitzen zu, sondern verfügen auch selbst über wirkungsvolle Schutzschilde.

Für Ihre Mission steht Ihnen ein kleiner, bis an den Kühlergrill bewaffneter Buggy zur Verfügung, mit dem Sie im Lauf des Spiels durch sieben verschiedene Welten aus insgesamt 16 Levels patrouillieren. Die Gegner, die Ihnen an allen Ecken und Enden auflauern, um Ihnen einen unliebsamen Empfang zu bereiten, sind nicht aus Fleisch und Blut – der Diktator hat sämtliche Lebewesen in mechanische, willenlose Tötungsmaschinen verwandelt, die sich ohne Rücksicht auf Verluste auf Sie stürzen, Sie mit Feuerbällen traktieren oder gar genüßlich anknabbern. Riesige Spinnen kriechen rudelweise auf Sie zu, und schon von fern läßt Sie das Rascheln der dürren Beine bis



Spinnen attackieren stets in Massen, lassen sich aber recht schnell ins Jenseits befördern.





Nach Zerstörung des mächtigen Bohrkopfs wird ein weiterer Bereich des Levels zugänglich.



Gigantische Explosionen und aufwendige Lichteffekte bekommt man als Spieler bei der Vernichtung von Gegnern am laufenden Band zu sehen.

VERGLEICH

Tunnel B1 hat Shadow Master die flüssigere Grafik, die bessere Steuerung und die vielseitigen Multiplayer-Features voraus, während Assault Rigs mittlerweile nicht nur in grafischer, sondern auch in spielerischer Hinsicht den beiden anderen Programmen unterlegen ist.

Shadow Master	70%
Tunnel B1	(abgewertet) 68%
Assault Rigs	(abgewertet) 67%

ins Mark erschaudern. Zerschießen Sie die größeren, hirschkäferartigen Kreaturen, kommen aus ihrem Innern weitere Robot-Spinnen zum Vorschein, die Ihnen ebenfalls hartnäckig auf den Fersen bleiben. Gigantische Zweibeiner attackieren Sie mit ihren Geschossen, Libellen und anderes geflügeltes Gesocks fällt aus luftigen Höhen über Sie her, und tückische, wie aus dem Nichts auftauchende Selbstschußanlagen tun ein übriges, Ihnen das Überleben so schwer wie möglich zu machen.

Neue Mobilität

Von anderen 3D-Shootern ähnlicher Machart unterscheidet sich Shadow Master schon durch die Art der Fortbewegung: Sie haben ein wenig das Gefühl, in einem kleinen Panzer zu sitzen, und inspizieren Ihr vor Gefahren strotzendes Einsatzgebiet aus der Ich-Perspektive durch eine Art Windschutzscheibe. Ihr Gefährt erweist sich als sehr wendig und erlaubt Ihnen sogar Schüsse nach oben und nach unten, aber bei allen Manövern müssen Sie stets einen beachtlichen Bremsweg mit einkalkulieren. Sie steuern wahlweise per Tastatur, Lenkrad oder den Eingabegeräten der Microsoft SideWinder-Familie (Gamepad, 3D Pro-Joystick, Force Feedback Pro-Joystick) und stellen schnell fest, daß der Buggy auf Ihre Vorgaben sehr zuverlässig reagiert. Mit insgesamt acht verschiedenen Waffen können Sie ihn ausstatten, und erledigte Gegner geben oft nützliche Upgrades preis, die u. a. die Feuerkraft Ihres Arsenals steigern oder die Abwehrschilde verstärken.

High-Tech-Landschaft

Wer dem Shadow Master den Garaus machen will und über die erforderliche 3D-Beschleunigerkarte verfügt, bekommt auf dem Bildschirm eine Menge geboten: Die nach Entwürfen des bekannten britischen Fantasy-Zeichners Rodney Matthews gestalteten, gut animierten Polygon-Gegner erscheinen eingebettet in ein Feuerwerk aus Lens Flares, umwerfenden Explosionen (mit Force Feedback dürfen Sie sogar die Druckwelle spüren), raffinierten Spiegel- und Transparenzeffekten sowie dynamischem Light Sourcing – je nach Rechner in unterschiedlichen Auflösungen und Detailstufen. Untermalt wird das adrenalinhaltige Spektakel von knalligen Sound-FX und 10 harten, düsteren Rock-CD-Audio-Tracks. Besonderes Schmuckstück des Programms sind jedoch die fünf verschiedenen, sehr flexiblen Multiplayer-Modi, in denen sich bis zu acht Spieler im Netz gegenseitig die Hölle heiß machen oder auch miteinander kooperieren können. Neben dem normalen Deathmatch zwischen einzelnen Spielern oder Teams bietet Shadow Master u. a. das sogenannte Team Flag Game. Für besondere Hektik sorgt der Circular Hunt-Modus, in dem jedem Spieler genau ein Gegner zugewiesen wird, den er vernichten muß. Von wem man allerdings selbst gejagt wird, bleibt einem bis zum großen Showdown ungewiß. Von der Stärke des Computergegner-Aufkommens über die Gestaltung eigener Logos bis hin zum Einbinden eigener WAV-Files zur Demoralisierung der Mitspieler läßt sich bei Netzwerk-Matches fast alles beeinflussen.

Herbert Aichinger



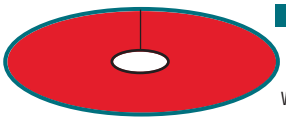
KOMMENTAR

» Es kracht und scheppert wieder mal aus den Lautsprecherboxen: Spielerisch könnte man Shadow Master fast als Erdbeben mit fahrbarem Untersatz charakterisieren – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Die hektische Dauerballerei führt Ihnen eindrucksvoll vor Augen, was in Ihrer 3D-Hardware steckt, läßt sich hervorragend steuern und präsentiert sich mit Force Feedback-Unterstützung technisch auf dem neuesten Stand. Im Gegensatz zu den über kurz oder lang doch etwas eintönigen Einzelspieler-Missionen ist bei Netz-Gemetzeln mit Freunden auch nach Wochen noch für Motivation gesorgt. «

Mindestens:	P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, Direct3D, Win95		
Empfohlen:	P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, 3Dfx, Rendition, Virge, PowerVR, Riva/SB, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp. seriell, 2-8 Sp. IPX, DirectPlay		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	100 MB/66 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	Februar 1998
Grafik:	85%	Sound:	83%
Genre:	3D-Action		

70% Einzelspiel

82% Multiplayer



» 3D-Ballerei vornehmlich für Netzwerk-Freaks «

Virtual Springfield

Das ist ja soooo genial schlecht! Man mache ein miserables „Spiel", lasse die Simpsons darin auftreten, und fertig ist ein neues Kultobjekt...



Nur ausgesprochene Simpsons-Freaks werden Virtual Springfield etwas abgewinnen können.

Auf Virtual Springfield hat die Welt gerade noch gewartet. Endlich ist es möglich, auf dem PC-Monitor selbst einen Streifzug durch die Heimatstadt der Chaotenfamilie Simpson zu unternehmen: Mit dem Cursorpfeil geben Sie die Richtung vor und lassen sich dann per Kamerafahrt von einer Straßenkreuzung zur nächsten transportieren. Die Szenerie ist dabei ganz im Stil der Cartoon-Reihe gehalten: klatschbunt, lieblos hingerotzt und grafisch auf dem Stand von anno dazumal. Eine Handlung gibt's in Virtual Springfield nicht, die hätte bei der Entwicklung wohl zuviel Arbeit gemacht; stattdessen können Sie diverse Gebäude betreten und werden z. B. in Apu's Kwik-e-Mart oder in der Noiseland Arcade mit billigen Mini-Games à la Slugfest abgespeist – unterstes Shareware-Niveau! Fans der Serie werden sich darüber vielleicht kranklachen und die erwartungsgemäß derbe Sprachausgabe mit den Originalstimmen zu schätzen wissen. Wer Bart & Co. jedoch nicht unbedingt zum Leben braucht, sollte Virtual Springfield weiträumig umfahren.

Herbert Aichinger

Mindestens:	P 75, 8 MB RAM, 4xCD-Rom, Win95		
Empfohlen:	P 120, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	Deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	644 MB/6 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Fox Int./EA	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 35%	Sound: 50%	Genre:	Multimedia

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

38% Einzelspiel — **- %** Multiplayer

» Niveaulosigkeit als Stilmittel «

Hitman

Als Chef div. New Yorker Underground-Bands hat Al Baxter keine allzu gute Figur gemacht. Wollen Sie ihm eine zweite Chance geben?



Al Baxter bespricht mit Banana Fish, wie sich die Musiker ihren ersten Video-Clip vorstellen.

Banana Fish, Scrub und Urban Voodoo nennen sich die vielversprechenden Musiker-Talente, denen Al den Weg in die Charts ebnen soll. Plattenverträge, Video-Clips, spektakuläre Gigs und die Aufmerksamkeit der einflußreichen Radiostationen sind gefragt. Also macht sich Baxter mit vielen flapsigen Sprüchen und dummen Grimassen an die Arbeit, blättert im Rolodex, telefoniert und putzt für seine Schützlinge eifrig Klinken. Leider kann dabei schon eine falsch gewählte Multiple -Choice-Antwort das Ende der Karriere bedeuten, und so darf man sich als Spieler mit etwas Pech alle paar Minuten an der selben Rauswurf-Videosequenz erfreuen. Hitman bietet alle „Tugenden" eines interaktiven Films: viertklassige Schauspieler, unflexibles Gameplay, kaum vorhandene Rätselstruktur und viel zu wenige Eingriffsmöglichkeiten. Im Zweifelsfall schafft man den großen Durchbruch nicht durch Nachdenken, sondern durch simples Ausprobieren – nicht besonders motivierend! Immerhin kann die technische Qualität der Videos überzeugen. Einziger echter Pluspunkt: die beigefügte Audio-CD, auf der sich die obengenannten Bands „richtig" vorstellen dürfen.

Herbert Aichinger

Mindestens:	P 60, 16 MB RAM, 2xCD-Rom, Win 95		
Empfohlen:	P 90, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, CD- Audio		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.200 MB/ 5 MB	Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Marlboro Music/CDV	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 65%	Sound: 80%	Genre:	Interakt. Film

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

34% Einzelspiel — **-%** Multiplayer

» Klägliches Spiel mit guter Musik «

Heroes 2 - The Price Of Loyality

Vor Might & Magic 6 jetzt also doch die Mission-CD zum Strategie-Pendant Heroes 2. Immerhin warten vier neue Kampagnen auf Sie.



Noch immer faszinierend: der strategische Rundenkampf von Heroes 2.

Die sind zwar nicht sehr lang (7-10 Szenarien), das Fantasy-Ambiente fesselt aber noch immer an den Bildschirm. Am Spielprinzip und Erscheinungsbild hat New World Computing nichts geändert. Nach wie vor sammeln Sie Runde für Runde magische Gegenstände und Ressourcen und müssen sich gegen bis zu 5 Gegner zur Wehr setzen, was besonders im Multiplayer-Modus motiviert. Leider blieben auch die Mankos unangetastet. Hochgepäppelte Helden können nicht übernommen werden, der knackige Schwierigkeitsgrad wird vielfach nur durch Ausprobieren und Neustarts überwunden. Technisch präsentiert sich der Missions-Silberling veraltet, empfiehlt sich aber Fans der Serie durch sein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. Neueinsteiger sollten sofort zum zeitgleich angeboteten „Full Fantasy Pack" (Heroes 1 u. 2 + Mission-CD) greifen oder gleich das modernere Lords Of Magic bevorzugen.

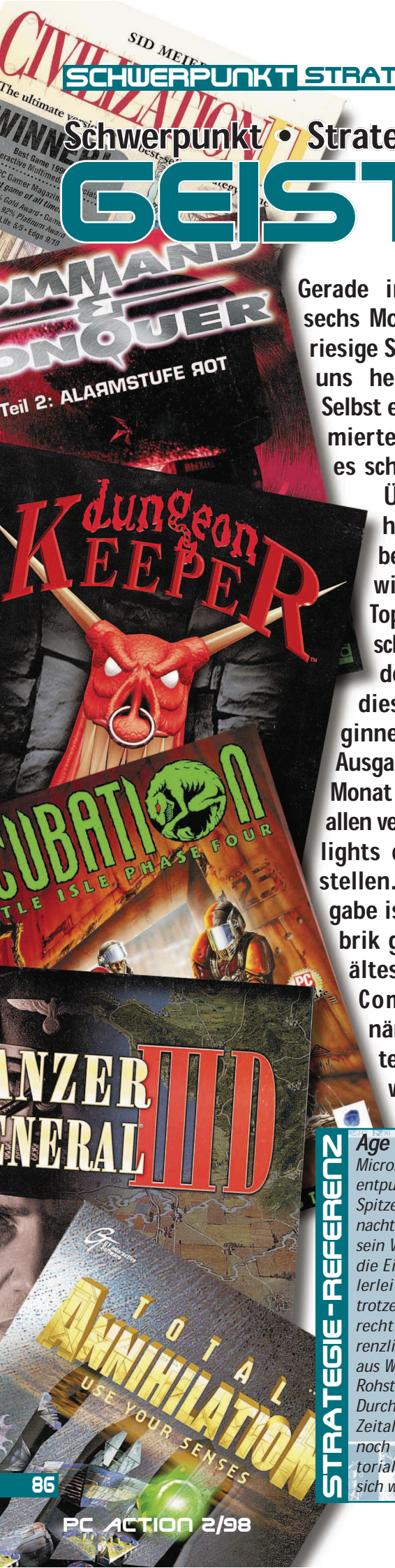
Christian Bigge

Mindestens:	486 DX2/66, 8MB RAM, 2xCD-Rom, Win 95		
Empfohlen:	P 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA/SB		
Multiplayer:	6 Sp. LAN, Modem, Hotseat		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	198 MB/ ca. 75 MB	Preis:	ca. DM 40,-
Hersteller:	New World C./Ubi Soft	Veröffentlichung:	Januar
Grafik: 60%	Sound: 65%	Genre:	Strategie

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

68% Einzelspiel — **70%** Multiplayer

» Veraltet, empfehlenswert für Fantasy- Fans «



Schwerpunkt • Strategiespiele

GEISTESKRAFT

Gerade in den letzten sechs Monaten ist eine riesige Spielewelle über uns hereingebrochen. Selbst einem gut informierten Leser düfte es schwerfallen, den Überblick zu behalten und sich beim Spielekauf wirklich für die Toptitel zu entscheiden. Wir werden Ihnen aus diesem Grund beginnend mit dieser Ausgabe Monat für Monat ein Genre mit allen verfügbaren Highlights detailliert vorstellen. In dieser Ausgabe ist die neue Rubrik ganz einem der ältesten Genres der Computerspiele, nämlich den Strategiespielen, gewidmet.



Civilization genießt absoluten Klassikerstatus und gilt auch heute noch als Vorbild für alle rundenbasierenden Strategiespiele.

Seit es Computer gibt, versuchte der Mensch, diese mit Künstlicher Intelligenz auszustatten. Dieses Bestreben ließ auch die Spieleszene nicht unberührt und betraf natürlich vor allem Strategiespiele. 1957, also schon vor über 40 Jahren, erschien das erste Schachprogramm auf dem Großrechner IBM 704. Allerdings dauerte es noch 20 Jahre, bis der erste Heimschachcomputer angeboten wurde. In der langen Historie ist man längst von bloßen Brettspielumsetzungen abgekommen. Technische Neuerungen und Innovationen beherrschen auch dieses Genre, so daß bestenfalls den absoluten Strategie-Klassikern der letzten Jahre heute noch eine kleine Bedeutung zufällt.

Evergreens

Nach zahlreichen Konvertierungen bekannter Brettspiele begannen die Softwareschmieden langsam, das enorme Potential der PCs zu nutzen. Die Strategiespiele wurden in der Folge vielschichtiger. In Civilization gelang es erstmals, die gesamte Geschichte der Menschheit zu simulieren und nachzuspielen. Von einer Trennung des Genres in rundenbasierende und Echtzeitstrategie kann man eigentlich erst seit Warcraft und Command & Conquer sprechen, obwohl sich die ersten Echtzeitstrategen bereits vor über acht Jahren an Populous und etwas später an Dune 2 versuchten. Keineswegs ist Echtzeit eine reine Weiterentwicklung des Genres. Beide Subgenres, rundenbasierende und Echtzeitstrategie, haben ihre Vor- und Nachteile.

Zug um Zug

Rundenbasierende Strategiespiele setzen den Spieler nicht unter Zeitdruck. Wohlüberlegte Taktiken und eine langfristige Planung werden so erst möglich. Gleich-

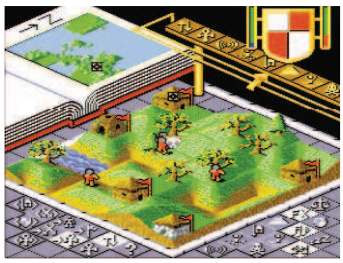
STRATEGIE-REFERENZ

Age of Empires



Microsofts Echtzeitstrategiespiel entpuppte sich überraschend als Spitzenkandidat im letzten Weihnachtsgeschäft. Der Spieler führt sein Volk aus der Steinzeit bis in die Eisenzeit und muß dabei allerlei Gegnern und Gefahren trotzen. Die hervorragende Grafik mit 3D-Terrain hilft dem sonst recht klassischen Genrevertreter zu seinem Platz in der Referenzliste. Inhaltlich läßt sich Age of Empires als eine Mischung aus Warcraft und Civilization beschreiben. Vier unterschiedliche Rohstoffe ermöglichen den Bau jeder Einheit und aller Gebäude. Durch bestimmte Bauten darf der Spieler sein Volk in ein neues Zeitalter führen, das die technologischen Voraussetzungen für noch stärkere Truppen bietet. Age of Empires enthält neben Tutorial und mehreren Kampagnen auch einen Editor, mit dem sich weitere Missionen und Karten erstellen lassen.





Dune 2 (oben) und Populous (rechts) sind die Urväter der Echtzeitstrategie.

TREND: ACTION-STRATEGIE

Seit Ende letzten Jahres gibt es eine weitere Variante im Strategiegenre. 3D-Action-Strategiespiele enthalten neben den typischen Baller-Komponenten auch etliche strategische Elemente. Die ersten beiden Vertreter dieser neuen Art waren das wenig ruhmreiche Virus und Uprising 3DO. In letzterem steuerte man primär einen Panzer aus der Ich-Perspektive und mußte gegen eine riesige Übermacht bestehen. Nur indem man eine Basis im Stil von Command & Conquer errichtet und weitere Einheiten zur Unterstützung produziert, besteht Aussicht auf Erfolg. 3D-Action-Strategiespiele sind damit noch hektischer als Echtzeitstrategie, denn der Spieler muß sich um den 3D-Action- und Strategieteil gleichzeitig kümmern. Bereits jetzt sind weitere Spiele für dieses neue Subgenre angekündigt. Dazu gehört unter anderem Battlezone von Activision. Ob sich diese neue Unterart fest im Genre etablieren kann, hängt natürlich maßgeblich von der Qualität der kommenden Spiele ab.





Virus (links) und Uprising (rechts) sind die beiden ersten prominenten Action-Strategiespiele.

zeitig werden natürlich die Anforderungen an die KI höher, da Spieler ohne Zeitdruck weniger Fehler machen. Computer denken in gewissen Schemen. Vermutlich unterteilen sich nur aus diesem Grund die Spielflächen der meisten Genrevertreter in Quadrate oder Waben. Letztere bieten zwar eine realistischere Darstellung von Entfernungen, erfüllen aber schon lange nicht mehr die gehobenen Anforderungen an die Optik. Aus quadratischen Spielflächen hingegen lassen sich ganz passable Grafiken zaubern, allerdings treten technische Probleme bei der diagonalen Fortbewegung auf. Beide Lösungen sind in strategischer Sicht unrealistisch und damit eigentlich inakzeptabel. Jedoch setzten extrem wenige Softwareschmieden Strategiespiele ganz ohne Grid um oder berechneten, wie beispielsweise in M.A.X., zumindest die Spielzüge so, als wäre kein Muster vorhanden. Doch selbst diese wirklichkeitsnahe Variante ohne Grid hat einen Nachteil, wie Lords of Magic kürzlich demonstrierte: Der Spieler kann nur noch vage die nächsten Züge vorausberechnen. Das Problem der Spielfläche betrifft übrigens auch Echtzeitstrategiespiele, wenn auch bei weitem nicht so stark.

Zeitmangel

Reine Action reduziert normalerweise die Ansprüche an den Spieler auf gute Reflexe. Rundenbasierte Strategie hingegen wird gerade von Fans dieses Genres als lähmend und langweilig angesehen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis mit der Echtzeitstrategie eine geeignete Mischform entstand. Betrachtet man gesondert dieses Subgenre, darf man nicht vergessen, daß Command & Conquer und Warcraft eigentlich



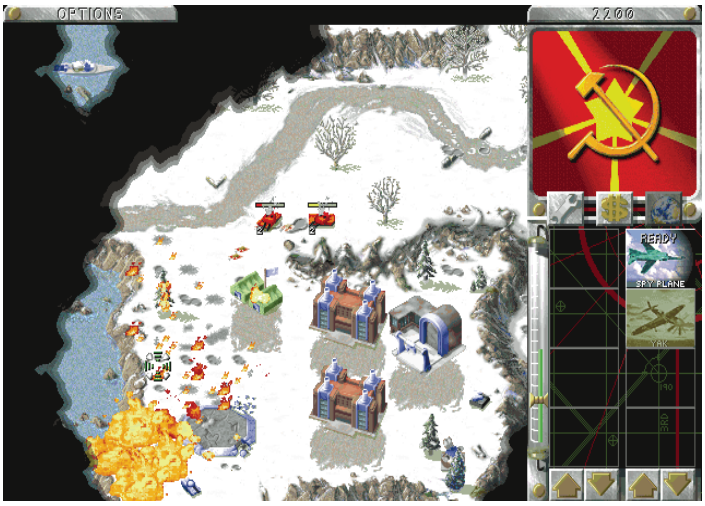
Obwohl die Karte von M.A.X. aus einzelnen Quadraten besteht, wird jedes Feld stufenlos berechnet, wie der Radarkreis links unten zeigt.

STRATEGIE-REFERENZ

Lords of Magic

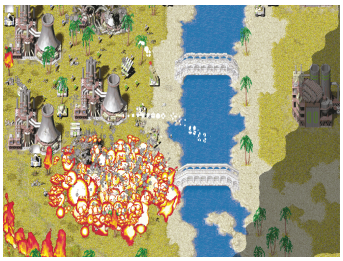


Sieben Völker versuchen, den Angriffen des finsteren Balkoth und seiner dämonischen Horden zu widerstehen. Der Nachfolger von Lord of the Realm kann neben dem tadellos umgesetzten Fantasy-Hintergrund durch sehr gute Grafik, einfache Spielbarkeit und hohe Wiederspielbarkeit begeistern. Jede einzelne Einheit sowie die Hauptfigur und weitere Helden sammeln Erfahrung und Schätze. Neben den taktischen Kampfsequenzen in Echtzeit muß sich der Spieler um die effiziente Verwaltung seiner Städte kümmern. Allianzen, Handel und diplomatisches Geschick werden genauso wie strategisches Können gefordert. Die Hintergrundkarte bietet echtes 3D-Terrain mit fließenden Übergängen, das in akribischer Arbeit verziert wurde. Lords of Magic liegt ein komfortabler Editor bei, der es dem Spieler erlaubt, eigene Karten zu entwerfen.



Command & Conquer 2 konnte seinen enormen Erfolg hauptsächlich durch die hervorragende Atmosphäre erringen.

nur ein, wenn auch sehr populäres, Spezialgebiet abdecken. Der Basisaufbau als strategisches und motivationsförderndes Element ist keineswegs nötig. Z und jüngst Myth – Kreuzzug ins Ungewisse haben gezeigt, daß auch die rein taktische Seite eine Herausforderung darstellt und Spielspaß bringen kann. Konträr dazu konnte Dungeon Keeper, bei dem das eigentliche Spiel schon fast nur aus dem Basisaufbau besteht, seinerseits große Erfolge erzielen. Mittlerweile versuchen die Softwareschmieden, ihren Spielen einen eigenen Charakter zu geben, also verstärkt auf Unterscheidungsmerkmale zu setzen. So wird man auch in Zukunft noch häufig auf Besonderheiten wie die WiSim-Komponente in Akte Europa oder die technologische Entwicklung von Age of Empires treffen. Im neuen Jahr dürfte der große Boom im Subgenre trotzdem etwas abflauen. Abgesehen von den Nachzüglern Starcraft und Dominion wurden bisher erstaunlich wenige Echtzeitstrategiespiele angekündigt.



Keine Kraftwerke, keine Energie: Akte Europa geizt auch nicht mit pyrotechnischen Spezialeffekten.

Ausblick

Die Ära der Echtzeit-Clones im Stil von Command & Conquer neigt sich dem Ende zu. Gleichzeitig setzen wieder mehr Softwarehersteller auf rundenbasierende Strategie, wie mit Incubation, Demonworld oder Panzer General 3D geschehen. Einige der angekündigten Titel lassen sich nicht mehr in das eine oder andere Subgenre pressen. Pax Imperia 2, X-COM 3 und Lords of Magic zeigen bereits, daß Mischformen jeder Art möglich sind. Natürlich richten sich die Hersteller damit an die möglichst breite Masse der Spieler und nehmen billigend in Kauf, daß ihre Spiele für Puristen eventuell uninteressant werden. Die – zugegeben komplizierte – Lösung könnte sein, Echtzeit- und Rundenkomponenten wahlweise anzubieten. Für M.A.X. 2 ist diese Variante geplant, bei X-COM 3 glückte der gewagte Versuch schon vor einem halben Jahr nur zum Teil. Eine Annäherung der Subgenres kann, wie Lords of Magic beweist, durchaus reizvoll sein. Steht uns also demnächst eine Flut von Zwittern bevor? Sicher nicht mehr in diesem Jahr, denn die nächsten verheißungsvollen Spiele entscheiden sich dann doch ziemlich deutlich zwischen Echtzeit oder Runden. Am prominentesten natürlich die Nachfolger der erfolgverwöhnten Highlights: Populous 3, Total Annihilation 2, Incubation 2...

Alexander Geltenpoth



Dark Reign war das heißersehnteste Echtzeitstrategiespiel 1997, konnte die hohen Erwartungen dann aber nicht ganz erfüllen.



In Z wird auf den Basisbau komplett verzichtet. Stattdessen steht actionreiche Taktik mit einem Quentchen Glück im Vordergrund.

STRATEGIE-REFERENZ

Total Annihilation



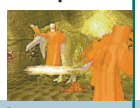
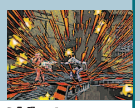
Bisher einmalig unter den Echtzeitstrategiespielen sind die Hintergrundgrafiken von Total Annihilation. Stufenlos gerendertes 3D-Terrain und hervorragend animierte Einheiten verleihen dem Spiel von Cave Dog eine exzellente Optik. Strategen kommen mit weit über hundert Einheiten, die sich in Roboter, Panzer, Flugzeuge und Schiffe unterteilen, auf ihre Kosten. Total Annihilation unterstützt auch sämtliche gängigen Features der 2. Generation der Echtzeitstrategie. Eine realistisch berechnete Sichtlinie, der Nebel des Kriegs, direktes und indirektes Feuer, eine ausgeklügelte KI sowie die Auswirkungen von Steigungen auf die Mobilität werden berücksichtigt. Dafür verzichtet Total Annihilation nahezu komplett auf eine richtige Story oder Kampagne. Es fehlen aufwendige Zwischensequenzen und eine lebensnahe Sprachausgabe.

STRATEGIE-REFERENZ

Incubation



Blue Byte ist es gelungen, ein rundenbasierendes Strategiespiel der Extraklasse mit hervorragender Grafik zu erstellen. Spielelemente aus Jagged Alliance und die technisch überzeugende 3D-Engine machen Incubation zu einem kurzweiligen Erlebnis. Durch die einfache Steuerung ist das Spiel besonders einsteigerfreundlich, obwohl es vom Spieler teilweise strategische Höchstleistungen fordert. Der generell harte Schwierigkeitsgrad läßt sich einstellen, zudem erhält der Spieler nützliche Tips zur Lösung eines Levels. Zwischen den einzelnen Missionen dürfen die Soldaten neu ausgerüstet und ihre Fähigkeiten erweitert werden. Zahlreiche Zwischensequenzen, detailliert charakterisierte Soldaten und die vorbildlich gelungene Sprachausgabe generieren eine atmosphärisch sehr dichte Story. Nach über 30 Missionen steht die Multiplayer-Option für weiteren Spielspaß zur Verfügung.

Titel	Subgenre	Kurzbeschreibung	Pro & Contra	Wertung	Hersteller	Preis
Age of Empires 	Echtzeit	Klassische Echtzeitstrategie im Stil von Warcraft mit erweiterter technologischer Entwicklung	Editor, langer Spielspaß, gute Spielbarkeit, einsteigerfreundlich, relativ hohe Spieltiefe	89% (11/97)	Microsoft	DM 90,-
C&C Alarmstufe Rot 	Echtzeit	Der Klassiker unter den Echtzeitstrategiespielen schreibt die Geschichte des 20. Jahrhunderts neu.	Tolle Atmosphäre, gute Spielbarkeit, gut getroffene Mischung aus Action und Strategie	85% (12/96)	WestWood	DM 80,-
Civilization 2 	Runde	Eine umfassende Simulation der Geschichte eines Volks aus der Sicht des Staatsoberhauptes	Enorme Spieltiefe, sehr abwechslungsreich, hohe Langzeitmotivation, nur noch zweitklassige Grafik	87% (4/96)	MicroProse	DM 60,-
Dark Reign 	Echtzeit	Gehört mit 3D-Terrain und erweiterten KI-Optionen zur 2. Generation der Echtzeitstrategie	Gute Spielbarkeit, hohe Optionsvielfalt, Editor, gerade noch gute Grafik, schlechte Atmosphäre	84% (11/97)	Activision	DM 90,-
Demonworld 	Runde	Zeitgemäße Umsetzung eines Hex-Strategiespiels mit einfacher Steuerung und dichter Atmosphäre	Hervorragende Atmosphäre, gelungene Grafik, gute Spielbarkeit, für Hex-Strategie sehr abwechslungsreich	87% (11/97)	Acsaron	DM 80,-
Dungeon Keeper 	Echtzeit	Eigenwilliges und innovatives Echtzeitstrategiespiel mit dem Basisbau als Schwerpunkt	Hervorragende Animationen, hervorragende Atmosphäre, gute Grafik, gute Spielbarkeit, etwas eintönig	90% (7/97)	Bullfrog	DM 80,-
Incubation 	Runde	Technisch revolutionäre Rundenstrategie mit dichter Atmosphäre und einigen Rollenspielelementen	Hervorragende Grafik, hervorragende Atmosphäre, sehr gute Spielbarkeit, enormer Tiefgang	92% (10/97)	Blue Byte	DM 75,-
Lords of Magic 	Runde	Fantasy-Strategie mit einigen Rollenspiel- und WiSim-Elementen und Echtzeitkampfsequenzen	Sehr gute Grafik, gelungene Atmosphäre, hohe Langzeitmotivation, gute Spielbarkeit, Editor	87% (1/98)	Impressions	DM 80,-
M.A.X. 	Runde	Extrem anspruchsvolle Rundenstrategie mit ausgefeiltem und durchdachtem Spielprinzip	Hohe Langzeitmotivation, gute Spielbarkeit, strategisch herausfordernd, etwas langwierig	94% (12/96)	Interplay	DM 50,-
Myth – Kreuzzug ins Ungewisse 	Echtzeit	Technisch aufwendige 3D-Fantasy-Echtzeitschlacht mit Splattereffekten für reine Taktiker	Hervorragende Grafik, gelungene Atmosphäre, gewöhnungsbedürftige Spielbarkeit, sehr actionlastig	85% (12/97)	Eidos	DM 80,-
Panzer General 3D 	Runde	Klassische Hex-Strategie über den 2. Weltkrieg mit mehreren Kampagnen für Hardcore-Strategen	Hohe Langzeitmotivation, gute Spielbarkeit, hoher Schwierigkeitsgrad, gelungene KI, Editor	84% (12/97)	SSI	DM 75,-
Total Annihilation 	Echtzeit	Technisch aufwendige 3D-Grafik zeichnet dieses Echtzeitstrategiespiel der 2. Generation aus.	Hervorragende Grafik, hervorragende Spielbarkeit, enorme Einheitenvielfalt, schlechte Atmosphäre	86% (10/97)	Cave Dog	DM 80,-

STRATEGIE IM SONDERANGEBOT

Titel	Preis	Hersteller	Ausgabe	Subgenre	%
Die Siedler	30,-	Blue Byte	NV	Echtzeit	NV
Earth 2140	40,-	Topware	6/97	Echtzeit	74%
Gene Wars	40,-	Bullfrog	10/96	Echtzeit	78%
KKND	60,-	EA	2/97	Echtzeit	84%
Lemmings 3	30,-	Psygnosis	NV	Echtzeit	NV
Pax Imperia 2	65,-	THQ	1/98	Echtzeit	84%
Syndicate Wars	40,-	Bullfrog	10/96	Echtzeit	88%
Warcraft 2	35,-	Blizzard	2/96	Echtzeit	84%
Warhammer	30,-	SSI	2/96	Echtzeit	4%
Warwind	20,-	SSI	12/96	Echtzeit	75%
Z	35,-	Bitmap Broth.	4/96	Echtzeit	84%

Titel	Preis	Hersteller	Ausgabe	Subgenre	%
Colonization	30,-	MicroProse	NV	Runde	NV
Conquest of the New World	40,-	Interplay	6/96	Runde	82%
Fantasy General	35,-	SSI	5/96	Runde	75%
Lords of the Realms 1+2	80,-	Impressions	1/97	Runde	74%
Master of Orion 2	65,-	MicroProse	10/96	Runde	86%
X-COM 1	30,-	MicroProse	NV	Runde	NV
X-COM 2	30,-	MicroProse	NV	Runde	NV

NV: Nicht vorhanden, da diese Spiele vor über 2 Jahren erschienen und damit kein Test in PC ACTION vorliegt.

LESER BRIEFE

DÄMONENBE-SCHWÖRUNG

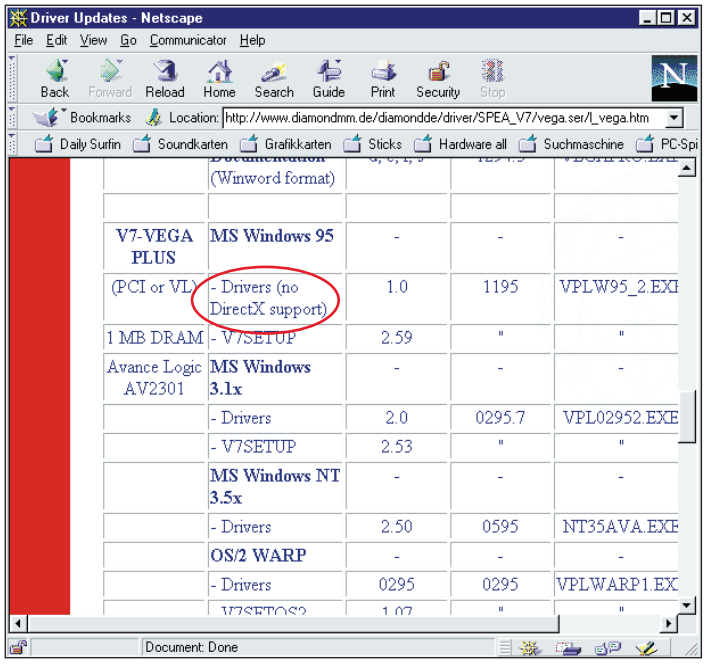
Hm... Das hier scheint der richtige Ort zu sein. Ja, schaut gut aus. Also: Ein Heptagramm zeichnen... gut! Jetzt geeignete Praraphernalia. Hmmm. Ahja! Die letzten sieben Ausgaben der PC Action. So, an jede Zacke des Heptagramms eine. Fertig. Jetzt brauche ich noch ein Opfer, um die Dämonen gnädig zu stimmen. Ah! Meine CPU (schnüff!). So, bleib schön dort sitzen! Uff. Gut, die wahren Namen kenne ich: Christian Müller – neungehörnter Dämon der Actionspiele. Christian Bigge – fünfgehörnter Dämon der Sportspiele. Alexander Geltenpoth – ebenfalls fünfgehörnter Dämon, aber der Rollenspiele. Harald Fränkel - viergehörnter Dämon der Action- und Sportspiele. Und Herbert Aichinger – siebengehörnter Dämon der Actionspiele und Adventures. Also gut (zitter, bibber), dann los: Öhäm (Räusper)! Oh, Ihr fünf Diener Amazeroths, Herr des Irrsinns und des Wahns (weil mal wieder die Briefe nicht beantwortet wurden)! Oh, Ihr fünf Diener Amazeroths, endgültiger Meister der Illusionen! Oh, Ihr fünf Diener Amazeroths, Bewahrer von verbotenem Wissen! Nehmt diesen Pentium 75 ohne MMX als Opfer an! Gewährt mir eine Antwort, oh mächtige Gehörnte: Wenn ich ins DirectX 5.0-Setup gehe, steht unter Primärer Bildschirmtreiber „keine Hardwareunterstützung". Was bedeutet das für mich? (P75, 850MB, 16MB RAM, 1 MB Spea V7 Vega Plus PCI-Grafikkarte, 4 MB Diamond Monster 3D, No Name 15"-Monitor)

Micha „Borbarad"

PC ACTION: Unglaublich, was sich unsere lieben Leser für absonderliche Praktiken einfallen lassen, nur um eine Antwort von uns zu bekommen. Dabei sind wir doch keine Dämonen, sondern kleine, bösartige grüne Kobolde mit roten Riesenfilzhüten. Und den Pentium–75-Prozessor nehmen wir übrigens auch nicht an, weil wir gnadenlos unbestechlich sind. Trotzdem hier die Antwort aus unserem Hardwarelabor: Die Vega-Karte ist schon etwas angestaubt und hat deshalb keine hardwareseitige DirectX-Unterstützung. Der Hersteller Spea/Diamond bietet auf seiner Homepage leider keinen geeigneten Treiber an. Dies ist insofern aber weniger tragisch, da alle Spiele mit Direct3D-Unterstützung von der Monster bedient werden.

TEST-PROZEDUREN

Was haltet Ihr davon, wenn Ihr mal beschreiben würdet, wie Ihr beim Testen vorgeht? Lest ihr erst die Anleitung durch, oder



Für die Grafikkarte V7 Vega Plus gibt es keine hardwareseitige DirectX-Unterstützung, Hersteller Spea/Diamond bietet auf seiner Homepage keinen geeigneten Treiber an.

BRIEFKASTEN

Ein Tusch! Hier sind sie nun, die ersten Leserbriefseiten. Mit dem neuen Angebot wollen wir Ihnen in erster Linie die Möglichkeit geben, mit der Redaktion in Kontakt zu treten. Also: Her mit Anregungen, mit Kritik und mit Ausführungen zu Themen, die Sie bewegen! Daß es dafür ab der Ausgabe 3/98 keinen Mailbetrieb und keine Nachrichtenforen mehr auf der Cover-CD geben wird, hat mehrere Gründe. Entscheidend war, daß eine zu geringe Zahl von Lesern dieses Feature regelmäßig genutzt hat. Außerdem erwies sich der Arbeitsaufwand für unseren Sysop (der übrigens „nebenbei" noch viele andere Aufgaben hat) im Vergleich zum „Ertrag" als nicht mehr gerechtfertigt. Immerhin mußte sich unser lieber Kollege monatlich durch rund 5.000 Mails und 1.000 Bilder wühlen, weil rund ein Dutzend Vielschreiber jeweils 100 oder mehr Nachrichten schickten. Wir glauben, daß man mit der jetzt startenden Rubrik im Heft eine wesentlich größere Zahl von Lesern ansprechen kann. Auf geht's! Schicken Sie Ihre Werke an den Computec Verlag, Redaktion PC Action/Leserbriefe, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg oder per e-Mail an redaktion@pcaction.de.

Ihre PC-Action-Redaktion

zockt Ihr einfach drauflos? Benutzt Ihr Joysticks, Tastaturen, Gamepads, Lenkräder...? Prüft Ihr das Setup des Games auf Herz und Nieren? Guckt Ihr Euch den Quellcode an? Spielt Ihr im Liegen oder im Stehen? Trinkt Ihr beim Testen von Autorennen Bier? Gehen Euch die Fragen langsam auf die Nerven? Soll ich jetzt aufhören? Na gut...

Herr Radioven

PC ACTION: Natürlich hat jeder Redakteur seine Vorlieben. Christian Müller verschränkt beim Spielen meistens die Beine hinter dem Nacken. Christian Bigge hängt wie eine Fledermaus kopfüber vor dem Monitor. Alexander Geltenpoth prüft jedes Setup auf seine Leberfunktion. Herbert Aichinger schnitzt lebensgroße Hummelfiguren, und Harald Fränkel häkelt einhändig neongrüne Wollsocken während der Tests. Gehen Dir die Antworten langsam auf die Nerven? Sollen wir jetzt endlich aufhören? Sicher? Na gut...

ONLINE-SPIELE

Erstmal muß ich sagen: Die Onlinebeilage war SUPER! Mehr davon! Doch nun eine Frage: In einer Zeitschrift las ich, daß Meridian59 30,- DM Monatsgebühr kostet, stimmt das?
Ich hoffe nicht, denn ich habe vor, einzusteigen. Den Preis von 9,99 DM für zehn Stunden find' ich okay! Doch 9,99 DM und 30,- DM Monatsgebühr kann ich mir beim besten Willen nicht leisten.

The General



Online-Spaß zum Taschengeldtarif: Wer möchte, kann bereits für 9,99 DM monatlich bei Meridian59 einsteigen.

PC ACTION: Erst die schlechte Nachricht: Eine Onlinebeilage wird es nicht mehr geben. Jetzt die gute: Du findest künftig in jeder Ausgabe die Rubrik Netzwelt, in der die Onlineszene genau beleuchtet wird. Meridian kostet Dich pro Monat übrigens 9,99 DM, wenn Du maximal zehn Stunden spielst (plus Telefongebühren, versteht sich). Nur wenn Du länger als wackerer Abenteurer durch die Gegend ziehst, steigt der Beitrag gestaffelt, und zwar bis maximal 29,99 DM bei über 40 Stunden. Nähere Infos gibt's auf unserer Homepage unter `http://www.pcaction.de/`.

DIE 100%-MARKE

Habt Ihr eigentlich schon einmal ein Spiel mit einer 100-Prozent-Wertung belegt? Oder ist das überhaupt nicht möglich, da die Technik der PC-Spiele noch nicht so ausgereift ist? Die höchste Wertung, die ich in der PCA gesehen habe, war in der Ausgabe 12/97 das Spiel F1 Racing Simulation mit 95% im Einzelspiel. Aber kann ein Spiel überhaupt die Wertung von 100% erreichen? Es gibt doch in jedem Spiel irgendwo einen Schwachpunkt, und die Programmierer können sich noch so anstrengen – in ihrem Eifer werden sie immer etwas vernachlässigen.

Der Romancier

PC ACTION: Natürlich kann kein Spiel den Maximalwert erreichen. Die Marke „100 %" ist als Richtwert zu verstehen und würde das „perfekte" Spiel beschreiben. Und weil bekanntlich nichts und niemand perfekt ist...

BILDERRÄTSEL

Wie habt ihr die Screenshots zu Die Siedler 2 gemacht und wie macht ihr es überhaupt, wenn es mit der Drucken-Taste nicht funktioniert? Gibt es Bildschirme oder Monitore, die nicht zwingend für einen PC sind und die auf Knopfdruck ein Foto des augenblicklichen Bildes ausspucken?

Daniel Monzert

PC ACTION: Normalerweise arbeiten wir mit sogenannten Grabber-Programmen, um unsere Screenshots zu machen. Und wenn's damit nicht klappt (Fehlfarben etc.), haben wir ein Gerät mit viel Knoff-hoff, das Screenshots per Videokarte produziert.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Warum macht Ihr kein avi-Video von Euch?
Erneut haben wir wieder viele Zuschriften bekommen, daß wir ein Digi-Filmchen von uns auf die CD brennen sollen. Wir wollen dies nach wie vor nicht tun. Niemals würden wir es riskieren, daß einer unserer Leser vor Schreck tot umfällt. Nein, noch mal im Ernst: Erstens machen wir ein Heft über PC-Spiele und nicht über uns. Und zweitens würde ein avi-File derart Speicherplatz auf der CD-ROM fressen, daß andere Dinge wegfallen müßten.

Ich habe einen Pentium A mit einer 4MB-Grafikkarte der Firma B, und das Spiel C will damit nicht laufen. Was soll ich tun?
Ja, ja, Probleme mit der Hardware. Leider können wir solche Fragen nur in Ausnahmenfällen beantworten. Wenn die Fragen von allgemeinem Interesse sind oder per Ferndiagnose beantwortet werden können (selten der Fall), dann ja. Weil aber jeder Rechner anders konfiguriert ist und wir keine Hellseher sind, werden wir es vermeiden, irgendwo im Nebel herumzustochern.

KAUFHOF + Horten
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE



Verkaufs-preis

Mit UBI Softs hyperrealistischer F1-Simulation läßt sich die Zeit bis zum Saisonstart des Formel 1-Zirkus im März vortrefflich überbrücken.



Verkaufs-preis

Der dritte Teil der Piraten-Saga bietet moderne Grafik-Technologien, bleibt in Sachen Rätselkost und humorvollem Spielspaß seinen Wurzeln treu.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Gold Games 2	TopWare
2	Neu	FIFA 98	EA Sports
3	(2)	Tomb Raider 2	Eidos Interactive
4	(3)	Riven - The Sequel to Myst	Cyan/Red Orb
5	(7)	Monkey Island 3	LucasArts
6	(4)	C&C 2: Vergeltungsschlag	Westwood/Virgin
7	(10)	Flight Simulator 98	Microsoft
8	(14)	Hugo 5	Kabel 1
9	(18)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
10	(6)	Age of Empires	Microsoft
11	(8)	Lands of Lore 2 - Götterdämmerung	Westwood Studios
12	(11)	Die Siedler II - Gold	Blue Byte
13	(13)	NHL 98	EA Sports
14	Neu	Blade Runner	Westwood Studios
15	(17)	Abenteuer auf der Legoinsel	Mindscape
16	Neu	Diablo Hellfire	Sierra
17	Neu	Hercules	Disney Interactive
18	Neu	Worms 2	Team 17
19	Neu	NBA 98	EA Sports
20	(15)	C&C 2 - Alarmstufe Rot	Westwood Studios

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
Industriegig.+Mission.....JoWood

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

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
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
NBA Live '98 .....Electronic Arts
NHL 98 .....Electronic Arts
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
Int. Rally Champ. .....Europress
POD .....Ubi Soft

The Realms

ROLLENSPIEL **Zum dritten!**



Am Stadttor zu East Leinster ist immer etwas los. Hier treffen sich die Charaktere vor dem Abenteuer.

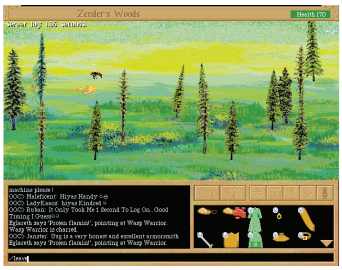


Solange ein Kampf durch eine Wolke symbolisch angezeigt wird, kann niemand eingreifen.

The Realm ist ein Fantasy-Rollenspiel, in dem Zauberer, Krieger, Diebe und Abenteurer durch die Online-Welt ziehen. Ähnlich wie bei einem klassischen Adventure teilt sich das mittelalterliche Reich in viele kleine Locations, die aus der Seitenansicht dargestellt werden. Mit einfachen Mausklicks wechselt man die Location, benutzt Gegenstände, zaubert oder greift einen Gegner an. Spieler können sich in einer Location normal unterhalten, aber auch über große Entfernungen hinweg telepathisch verständigen. Zusätzlich stehen mehrere „Channels" zur Verfügung, die als Forum zum Erfahrungsaustausch genutzt werden.

Rundenbasiert?!

Online-Spiele können prinzipiell nur in Echtzeit richtig funktionieren. So läuft auch The Realm in Echtzeit ab, allerdings mit einer Ausnahme: Sämtliche Kämpfe sind rundenbasiert. Dadurch gewinnt das Spiel eine strategische Komponente und verzichtet gleichzeitig auf hektische Echtzeitschlachten. Allerdings gibt es ein Zeitlimit, um die Wartezeiten für die Mitspieler in einem verträglichen Maß zu halten. Spieler und computergesteuerte Gegner legen daraufhin gleichzeitig ihren nächsten Zug fest. Im Anschluß werden die Aktionen ausgewertet und die neue Runde beginnt. Der Kampf ist erst beendet, wenn eine Partei besiegt ist oder flüchtet.



Feuerzauber sind gegen fast alle geflügelten Gegner sehr effektiv.

Klassisches RPG

In The Realm stehen dem Spieler drei Rassen, vier Berufe, zahlreiche Fertigkeiten und Zaubersprüche zur Auswahl. Jeder Held läßt sich theoretisch bis zur Stufe 500 trainieren und kann sich währenddessen erst auf bestimmte Gebiete spezialisieren und später sämtliche Fähigkeiten aneignen. In kurzer Zeit unterscheiden sich alle Charaktere deutlich voneinander. Gut gelungen sind Kleidungsstücke und Rüstungen, die in jeder Farbe, Ausführung und Form dargestellt sind und selbst gefärbt und verzaubert werden können. Während sich die Stufe einer computergesteuerten Kreatur einsehen läßt, zeigen Spieler nur wenn sie wollen vage ihre Stärke an. Manche Charaktere tragen nämlich eine Schärpe, deren Farbe über die Stufe des Trägers ungefähr Auskunft gibt.

Update

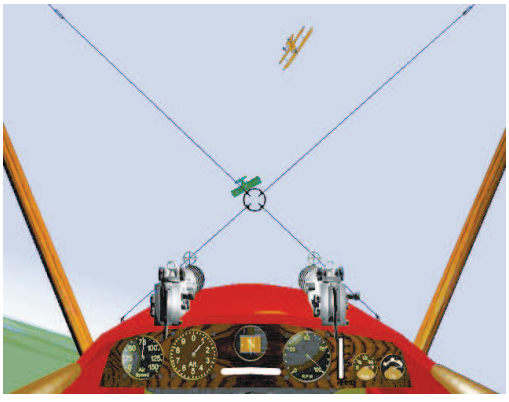
Momentan wird die Version 3 von The Realm gespielt. Durch das Update mußten leider alle Charakterdaten gelöscht werden. Diese Version macht jedoch schon einen relativ ausgefeilten Eindruck. Wer einen näheren Blick riskieren möchte, kann das Spiel 30 Tage kostenfrei testen. Die Software und Anmeldung bekommt man online von der zugehörigen Internetseite.

Flying Circus

FLUGSIMULATION **Roter Baron Online**

Mit einer fliegenden Kiste können Sie sich nun auch Online über das Internet Dogfights liefern. SimGuild hat passend zum 1. Weltkrieg eine FlugSim programmiert. In einem von vier Flugzeugen, dazu gehört natürlich auch der berühmte Dreidecker des Roten Barons, dürfen Sie feindliche Jäger abschießen. Momentan läuft noch der Beta-Test zu Flying Circus, an dem Sie eventuell noch teilnehmen können.

Info: http://www.simguild.com



The Grid

ROLLENSPIEL **Testphase Beta**



Echte 3D-Umgebung in Auflösungen von bis zu 1600x1200.

Dot Entertainment entwickelt momentan ein Dark Future Online-Rollenspiel. Aus einer isometrischen Perspektive in Auflösungen von bis zu 1600x1200 soll man seinen Charakter auf jede denkbare Art bewegen können. Natürlich gilt es wieder eine riesige Welt zu erforschen und Aufträge zu lösen. Den besonderen Kick bekommt The Grid durch spezielle Ausrüstungsgegenstände, wie beispielsweise den Jetpack. Auf der Homepage kann man sich noch für den bevorstehenden Beta-Test eintragen.

Info: http://www.gridgames.com

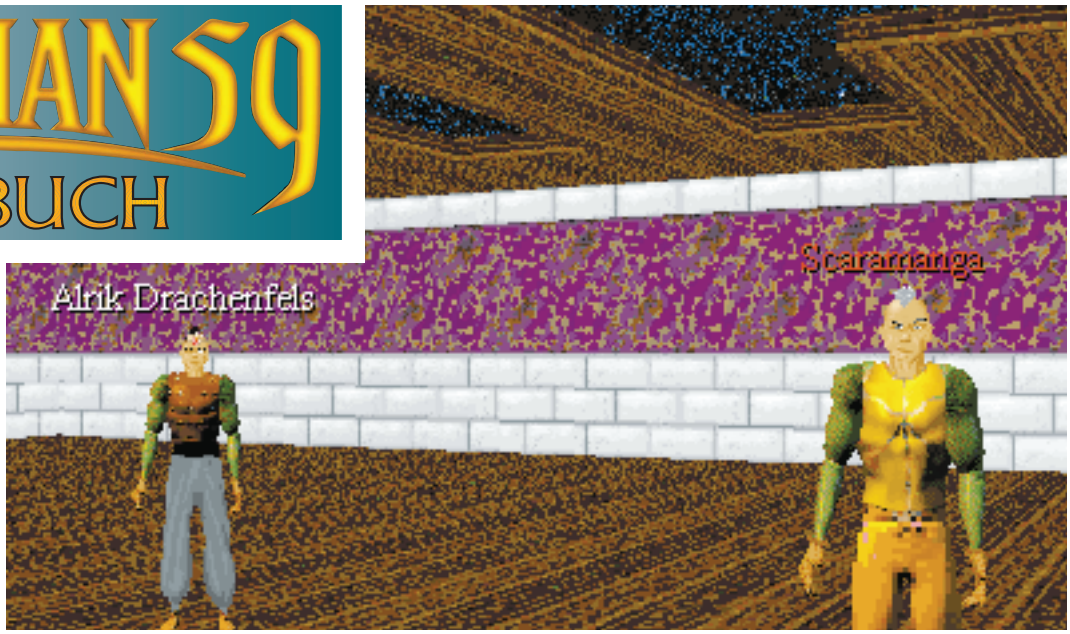
Hellfire

ROLLENSPIEL **Inoffiziell nachgebessert**

Wie letzte Ausgabe im Test beschrieben, enthält die Mission-CD zu Diablo keine Multiplayer-Option. Mittlerweile gibt es jedoch einen inoffiziellen Patch, mit dem man auch mit Hellfire im Battlenet spielen kann. Die neuen Level, das Festering Nest und die Demon Crypt, lassen sich zwar trotzdem nicht anwählen, aber der Mönch existiert. Aus rechtlichen Gründen dürfen wir Ihnen den inoffiziellen Patch leider nicht auf der Cover CD bieten, aber Sie können ihn selbst aus dem Internet (nur 7 KB groß) downloaden.

Info: http://www.ugr.net/sharedem/sharedem.htm

MERIDIAN 59 TAGEBUCH



ONLINE FASZINATION

Zu fast jedem Genre gibt es seit längerem Internetvarianten, in denen zwischen vier und mehreren tausend Spielern gleichzeitig in ein und der selben Welt spielen können. Nahezu ohne Ausnahme sind diese Spiele in den Punkten Grafik und Sound den Offline-Spielen unterlegen, und trotzdem werden sie von etlichen Spielern vorgezogen. Worin liegt eigentlich die Faszination von Online-Spielen? Wir haben zwei aktive Online-Spieler befragt – natürlich online im Spiel! Alrik Drachenfels, ein rechtschaffener Held und Scaramanga, ein verhaßter Player Killer spielen seit Anfang Oktober Meridian 59.

PCA: Warum spielt ihr Online-Spiele? Warum ausgerechnet ein Online-Rollenspiel?
Alrik Drachenfels: Weil man bei Online Games viele Leute kennenlernt, außerdem spiele ich auch normale Rollenspiele
Scaramanga: Netzwerkspiele sind mir zu langweilig geworden, zu wenig los und nur kurze Action. Die Interaktion mit den Leuten ist einfach schön.
PCA: Was ist mit Offline-Spielen?
Alrik Drachenfels: Offline spiele ich eigentlich so ziemlich alles.

PCA: Ohne Netz? Ganz alleine gegen den Computer?
Alrik Drachenfels: Ja.
PCA: Wie lange spielt Ihr in der Woche online, wie lange offline?
Alrik Drachenfels: Ganz ehrlich, seitdem ich Meridian59 habe, spiele ich eigentlich ziemlich selten offline...
Scaramanga: Momentan spiele ich nur noch Meridian59, offline ist generell langweilig.
PCA: Online-Games verdrängen also Offline-Spiele. Warum glaubt ihr ist das so?
Scaramanga: Früher oder später hat man ein Offline-Spiel durchgespielt und schmeißt es in die Ecke. Einfach zu wenig Abwechslung.
Alrik Drachenfels: Ich meine es gibt auch gute Offline-Spiele, aber Scaramanga hat recht: Irgendwann hat man sie durchgespielt und dann?
PCA: Nur die Abwechslung? Keine Angst etwas zu verpassen? Die Freunde im Stich zu lassen?
Scaramanga: Freunde !? >Gelächter< Ich glaube mich lieben alle hier, aber auf eine andere Art...
Alrik Drachenfels: Wie gesagt, bei Online-Spielen lernt man viele neue Leute kennen.

PCA: Warum kauft ihr euch keine neuen Offline-Spiele?
Scaramanga: Man hat in den Spielen keine Vielfalt, hier passieren immer wieder neue Situationen.
Alrik Drachenfels: Die kauft man einmal und wenn man sie durch hat ist das Geld weg, bei Online-Spielen findet man doch ziemlich oft etwas neues.
Scaramanga: In einem Offline-Spiel ist alles vorhersehbar. Online gibt es immer wieder neue Herausforderungen.
Alrik Drachenfels: Stimmt, zum Beispiel euch Player Killer.
PCA: Wie realistisch muß ein Online-Spiel sein?
Alrik Drachenfels: So realistisch wie nötig, um den nötigen Spielspaß aufkommen zu lassen.
Scaramanga: Nicht zu realistisch; es macht keinen Spaß, wenn ich genau das mache, was ich im echten Leben auch machen könnte.
PCA: Warum spielt ihr Online-Rollenspiele und keinen 3D-Action-Shooter oder eine FlugSim online?
Scaramanga: Man hat nichts bleibendes bei diesen Spielen. Bei Rollenspielen kann man sich aufbauen und entwickeln. Man hat immer etwas zu tun.
Alrik Drachenfels: Weil Rollenspiele einfach cool sind! Es sei denn, es kommt ein Player Killer und schlägt dich tot.
PCA: Vielen Dank.

MERIDIAN 59

Meridian59 ist das erste deutsche Online-Rollenspiel. Aus Deutschland, Österreich und der Schweiz finden sich seit über drei Monaten mehrere tausend Spieler regelmäßig in dieser Fantasy-Welt ein, um Abenteuer zu erleben, Freundschaften zu schließen und ihre Charaktere auszubauen. Jeder Interessierte kann das Spiel sofort zwei Wochen testen. Die benötigte Software finden Sie auf der beiliegenden Cover-CD. Registrieren Sie sich zuerst kostenfrei auf der Homepage von Games Online als Computec Kunde. Anschließend können Sie ebenfalls online und kostenlos Ihren Meridian59-Account erstellen. Sie erhalten umgehend Ihr Paßwort, können das Spiel beginnen und zwei Wochen kostenlos ausprobieren.
Info: http://www.gamesonline.de

Hardware XTRA

Inhalt

Seite 158 News

Seite 160 News: Voodoo²

Seite 162 Test: Soundkarten

Seite 164 Test: Spiele-Controller

Seite 166 Schwerpunktthema: Vergleichstest 3D-Grafikkarten

Seite 176 Referenzen

Vorwort



Ein neues Jahr und seine Hardware-Prognosen. Setzt sich AGP auf breiter Front durch? Welcher Chip-Entwickler macht das Prozessor-Rennen? Kommen USB-Geräte endlich auf den Markt? Fragen über Fragen. Und Antworten sind zum jetzigen Zeitpunkt eher als spekulative Prognosen anzusehen. Spielernaturen dürfen sich jedenfalls auf massenhaft Force Feedback-Geräte freuen, die sich hoffentlich nicht nur im Lenkrad-Bereich bewegen. Außerdem entwickeln einige Hersteller im privaten Kämmerlein spezielle Eingabegeräte, die sich an Genre-Spezialisten wenden. So werden Echtzeit-Strategen endlich in der Lage sein, ihre Aktionen noch schneller und präziser zu planen und auszuführen. Auch der Grafikkarten-Markt wird 1998 mit Quantensprüngen aufwarten können. Alle größeren Entwicklerschmieden haben eine neue Platinen-Generation in der Mache, die man voraussichtlich schon zur CeBit begutachten kann. Schöne Aussichten für eine Hardware-Redaktion – und selbstverständlich für alle Leser mit Technik-Ambitionen.

Viel Spaß beim Lesen,
Ihr Thilo Bayer

Auf dem Prüfstand:

Brandneue Grafik-Allrounder



Matrox Rainbow Runner Studio
Video-Spezialist



Multimedia-Freaks mit Video-Ambitionen können mit dem Rainbow Runner Kit ihre Matrox Mystique zum Heim-Studio aufrüsten. Das Aufsteck-Modul und die beiliegende Software versorgen den Anwender dabei mit wichtigen Video-Features. Durch den Anschluß analoger Videoquellen lassen sich Filme problemlos digitalisieren und nachbearbeiten, wobei das Runner Studio hardwareseitig mit MotionJPEG umzugehen weiß. Ein TV-Ausgang mit PAL-/NTSC-Standard, Internet-Videokonferenzen sowie die hardwarebeschleunigte Wiedergabe von MPEG 1-Videos sind weitere Punkte auf der Fähigkeitenliste des Multimedia Add-ons. 499.- Mark müssen Sie für die Eintrittskarte in die digitale Videowelt investieren. Eine zusätzliche Upgrade-Möglichkeit besteht durch das Rainbow Runner TV, mit dessen Hilfe Fernsehen am PC im Vollbild- oder Fenstermodus zum Kinderspiel wird.

Mit dem Rainbow Runner Kit verwandelt sich Ihre Matrox Mystique zum Video-Studio.

Info: Matrox, 089-61447-40

Logic 3 PC Top Gear
Lenkrad-Nachschub



Hobby-Schumis aufgepaßt: Mit dem Top Gear von Logic 3 gibt es wieder eine interessante Neuerscheinung auf dem Lenkrad-Markt. Das selbstzentrierende Steuerrad ist mit sechs Funktionsknöpfen, einem digitalen Richtungskreuz sowie einer sequentiellen Gangschaltung ausgestattet. Damit Beschleunigungs- und Bremsmanöver so realistisch wie möglich ablaufen, wird das System komplett mit Pedalen ausgeliefert. Herausragend ist die lederähnliche Ummantelung des Lenkrades sowie der einstellbare Widerstand bei der Spielsteuerung. Wie sich das Top Gear im praktischen Vergleich zur Konkurrenz halten kann, werden wir im nächsten HardwareXtra verkünden. Ungeduldige Naturen müssen ca. 220.- DM im Sparstrumpf haben, um sich mit dem Logic 3-Produkt auf die Rennpiste zu wagen.

Das PC Top Gear von Z&Z: Neue Lenkrad-Hardware für Liebhaber realistischer Formel 1-Simulationen.

Info: Z&Z Top Soft GmbH, 0041-417402116

Thrustmaster Formula1
Gewinnspiel

Die Rennsaison befindet sich zwar im Winterschlaf, doch der Formel 1-Freak kann sich kaum über Langeweile beklagen. Mit F1 Racing Simulation von Ubi Soft steht eine exzellente Simulation bereit, um der Liebe zum heißen Asphalt ausgiebig zu frönen. Jetzt fehlt eigentlich nur noch die Spiele-Hardware dazu... Kein Problem: Postkarte gesucht, brav frankiert und zum Briefkasten gespurtet. Die Hardware-Redaktion beginnt das neue Jahr mit der Verlosung von drei Formula 1-Lenkradsystemen. Dank der Thrustmaster-Referenz werden auch Sie schon bald das Steuerparadies Monaco besuchen, um der versammelten Konkurrenz das Hinterrad zu zeigen.





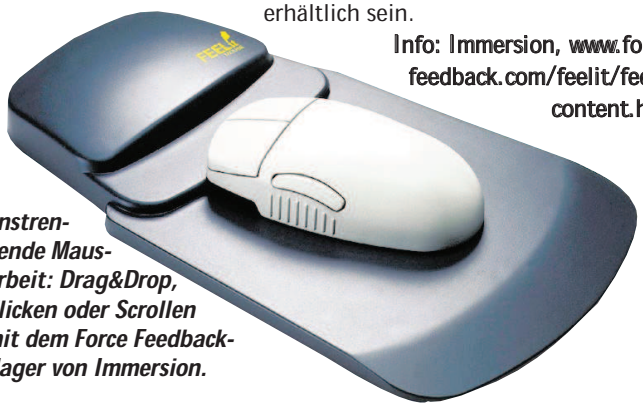
Computec Verlag
Stichwort: „Thrustmaster"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Die hoffentlich überglücklichen Verlosungs-Sieger werden schnellstmöglich von uns benachrichtigt. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Immersion FEELit Mouse
Kräftiges Nagetier

Nachdem es erste Joysticks mit Krafteinlagen gibt und entsprechende Lenkräder nicht mehr lange auf sich warten lassen, war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis auch mit der allseits geliebten Maus geschüttelt und gerüttelt werden darf. Die FEELit Mouse von Immersion will den kraftlosen Zeiten ein Ende machen und durch die Rücksendung von Gegenimpulsen eine realistischere Win95-Welt schaffen. Ob Disziplinen wie Ordner-Gewichtheben, Scrolling-Kraftanstrengungen oder Widerstände beim Zeichnen mit der Maus das Prädikat „sinnvoll" erhalten, darf angezweifelt werden. Virtual Reality-Programme oder Spiele könnten jedoch von der Rüttel-Maus profitieren, sofern die FEELit-API bei entsprechenden Programmier-Projekten zum Einsatz kommt. Ab Mitte / Ende 1998 wird die FF-Maus für ca. 140 Dollar erhältlich sein.

Info: Immersion, www.force-feedback.com/feelit/feelit-content.html



Anstrengende Mausarbeit: Drag&Drop, Klicken oder Scrollen mit dem Force Feedback-Nager von Immersion.

Voodoo²

HEXENMEISTER

3Dfx läßt die Voodoo-Pupppen tanzen. Nach dem großen Erfolg des Voodoo Graphics Chipsatzes werden im ersten Quartal 1998 schon die ersten Add-on-Karten mit dem kultigen Nachfolger erwartet. Für die Hardware-Redaktion Grund genug, einmal hinter die Kulissen der Add-on-Beschleunigerwelt zu blicken.



Per Scan Line Interleave teilen sich zwei Voodoo²-Boards die aufwendige Zeichenarbeit.

Geschwindigkeit ist doch keine Hexerei. Diese These will die Chipschmiede 3Dfx Interactive mit ihrer neuesten Entwicklung Voodoo² untermauern. Der Nachfolger des überaus erfolgreichen Voodoo Graphics, der auf Add-on-Karten wie der Diamond Monster 3D, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx oder miroHISCORE 3D zum Einsatz kommt, soll im 3D-Bereich für einen erneuten Quantensprung sorgen.

Technik im Detail

In die Kategorie „gesicherte Informationen" fallen die technischen Angaben zum Voodoo². Drei Arbeitstiere übernehmen die gewaltige Rechenaufgabe heutiger und zukünftiger 3D-Spiele: eine Pixeleinheit und zwei Texturchips. Jeder Prozessor kann separat 2-4 MB Speicher ansprechen, weshalb es den Herstellern der Grafikkarten ermöglicht wird, unterschiedliche Konfigurationen anzubieten. Von einer 6 MB-Version als Einstiegsmodell bis hin zum 12 MB-Monster sind verschiedene Variationsmöglichkeiten gegeben. Die Beschäftigung zweier getrennter Textureinheiten bringt erhebliche Geschwindigkeitsvorteile, da Polygone in einem Rutsch mit zwei Texturen beklebt werden können - trilineare Filterung stellt damit kein Problem mehr dar. Im Bereich "3D-Auflösung" folgt Voodoo² den Vorgaben einiger Konkurrenten und erlaubt, abhängig von der Speicherbestückung bis zu 1024x768 Bildpunkte. Ein besonderes Schmankerl für Hardcore-Spieler ist das Scan Line Interleave (SLI)-Feature. Dazu nimmt man zwei gleichartige Voodoo²-Karten, verbindet sie durch ein Kabel und erreicht dadurch eine geschwindigkeitsfördernde Arbeitsteilung zwischen dem Zeichnen gerader und ungerader Linien.

Die Mitspieler

Direkt nach Veröffentlichung der ersten Voodoo²-Infos wurden auch schon Bekennerschreiben wichtiger Grafikkartenhersteller vom Stapel gelassen. Alte und neue Hasen im Voodoo-Geschäft sind Diamond, Guillemot, Jazz und miro. Den wohl prominentesten Neuzugang stellt Creative Labs dar, die nach der Graphics Blaster Exxtreme nun gleich das nächste Spieleboard in ihr Platinenprogramm aufnehmen. Bei einer derartig breiten Herstellerbasis braucht sich der Käufer keine Sorgen um die Spieleunterstützung machen. Von der Kompatibilitätsfront kann glücklicherweise Entwarnung gegeben werden: nach Aussagen von 3Dfx werden alle aktuellen Glide-Spiele sowie D3D-/OpenGL-Games problemlos mit der Neuentwicklung harmonieren.

Voodoo-Visionen

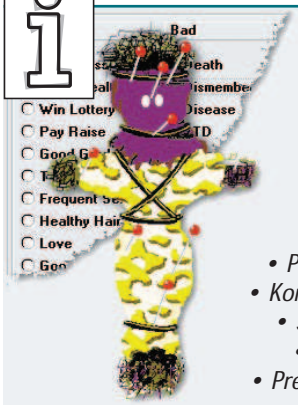
Lohnt sich das Warten auf Voodoo² oder sollten sich voodoolose Zeitgenossen mit gesteigertem Drang zum Kartenkauf noch den alten Graphics zulegen? Freaks mit dickem Geldbeutel betrifft diese Frage nicht, da sie sowieso bei den ersten erhältlichen Karten zuschlagen werden. Da die Boards mit Voodoo Graphics aber weiterhin verkauft werden und erste echte Voodoo²-Spiele wohl kaum vor Weihnachten 1998 erscheinen, sollte sich der normalsterbliche Spieler noch mit der alten (aber ausgereiften) Technik zufriedengeben. Auf längere Sicht werden Spielehersteller die Performance-Möglichkeiten des neuen 3Dfx-Chips in ihre Projekte integrieren, um noch aufwendigere Spielewelten zu schaffen.





Die neue Voodoo-Generation im Add-on-Kartenbereich verspricht Performance-Quantensprünge.

VOODOO² - FEATURES



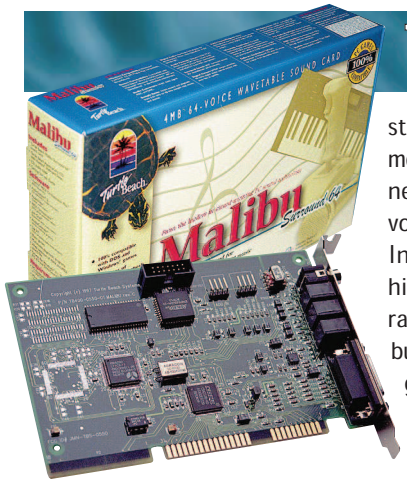
Im folgenden finden Sie eine Auflistung der wichtigsten Fähigkeiten des Voodoo²-Chipsatzes.

- *3D-Auflösungen bis 1024x768*
- *192 Bit Speicherbandbreite*
- *90 MHz Taktfrequenz*
- *100 MHz EDO DRAM*
- *zwei Textureinheiten*
- *PCI und (eingeschränkte) AGP-Version*
- *Kompatibilität zu Glide, Direct3D, OpenGL*
- *SLI-Option mit zwei Voodoo²-Karten*
- *Verfügbarkeit ab 1. Quartal 1998*
- *Preis: unter 300 Dollar (Einstiegsversion)*

LÄRMQUELLEN

Turtle Beach lädt zum Wunschkonzert ein. Nachdem in den letzten Monaten die Konkurrenz mit prominenten Neuerscheinungen für Furore sorgte, schlägt der amerikanische Soundspezialist nun gleich mit zwei heißen Audiokandidaten zurück.

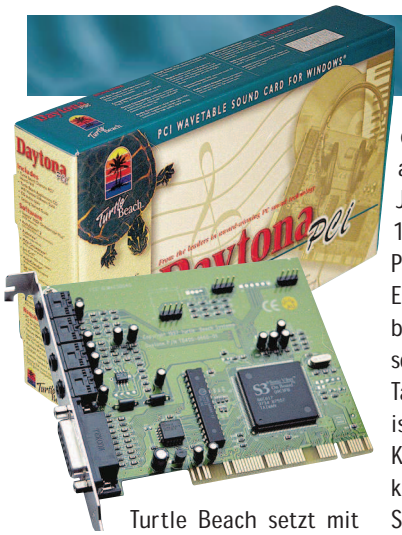
Turtle Beach Malibu Surround 64



Die im konservativen ISA-Look gestaltete Malibu macht den Anfang bei den klangvollen Schildkröten-Karten. Mit 250,- Mark Investitionskosten und einer stattlichen Featuresliste dokumentiert Turtle Beach sein Ansinnen, mehr auf die Bedürfnisse von Spielernaturen einzugehen. In der Verpackung finden sich hierzu eine größenmäßig moderate Platine, ein schmales Handbuch, Audiokabel sowie ein üppiges Programmangebot. Das PnP funktioniert auf Anhieb, sofern sich in Ihrem Rechner noch keine Soundkarte mit dem weit verbreiteten Crystal-Audiochip verirrt hat. Die MIDI-Arbeit steht ganz im Zeichen des Kurzweil-Synthis, der per Wavestream-Technik unter Win95 zusätzliche 32 Stimmen in Software für seine Klangaufgaben nutzen kann – ein flotter Pentium wird dafür jedoch vorausgesetzt. Außerdem bietet die Malibu ein effektvolles SRS-Surround-System sowie einen Digital-Ausgang an. Im Vergleich zur Guillemot Dynamic 3D fehlt dem Audioprodukt aber beispielsweise ein erweiterbares Sample-RAM oder Echtzeit-Effekte wie Hall- oder Echo. Außerdem ist die Qualität des Wavetable-Synthesizers trotz 2 MB komprimierter Samples nicht unbedingt berauschend. Leider hatte der MIDI-Port darüber hinaus einige Probleme mit den digitalen SideWindern von Microsoft. Trotz allem stellt die Malibu eine gute Allround-Spielekarte dar, die parallel zu einer PCI-Karte betrieben werden kann und durch den Digitalausgang und die beiliegende Software auch für musikalische Aufsteiger eine Herausforderung darstellt.

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

Turtle Beach Daytona PCI



Turtle Beach setzt mit der Daytona eindeutig auf die Musikzukunft unter Windows95&98. Die neue PCI-Karte ist dabei mit dem Sonic Vibes-Audiochip von S3 ausgestattet, der auch auf der im Januar erscheinenden Aztech PCI-128 Wave beheimatet ist. Das dicke Platinenpaket fördert ein dünnes Einleitungshandbuch, ein Audiokabel sowie einen insgesamt recht schmackhaften Softwarehappen zu Tage. Der eigentliche Krachmacher ist eine eher putzige Leiterbahn-Konstruktion, die im PC-Inneren kaum Platz für sich beansprucht. Schließlich benötigt die Daytona zur Lärmentwicklung auch keinen eigenen ROM/RAM, sondern kann sich dank PCI-Busmastering bis zu 10 MB des Hauptspeichers für Instrumentensets oder Samples unter den Nagel reißen. Als zukunftweisende Soundkarte ist es fast schon selbstverständlich, daß sich das neue Turtle Beach-Produkt die DirectSound-Kompatibilität auf die Audio-Fahne geschrieben hat und auch die Downloadable Samples-Technik beherrscht. In der Klang-Abteilung erreicht die PCI-Platine durchgehend lauschfreudige Ergebnisse. Vor allem die MIDI-Musik ist gut gelungen und kann durch Effekte wie Reverb, Chorus oder durch den SRS-Raumklang aufgemöbelt werden. Während selbst die Zusammenarbeit mit den neuesten Microsoft-Sticks auf Anhieb funktionierte, hat die Daytona als Stand-Alone-Karte mit Ausrichtung auf eine Win-Umgebung (incl. DOS-Box) einen entscheidenden Nachteil: unter echtem DOS verharrt sie leider ohne klangliche Regungen.

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

Modell	Malibu Surround 64	Daytona PCI
Hersteller	Turtle Beach	Turtle Beach
Info-Telefon	0531-125000	0531-125000
Preis (laut Hersteller)	DM 249,-	DM 299,-
Kartentyp	ISA	PCI
Stimmen	32 (64 unter Win95)	32
Instrumente	128	128
Kompatibilität	SB Pro, MPU-401, GM, DirectSound	SB Pro, MPU-401, GM, DirectSound, DLS
Eingänge	Line In, Mikro	Line In, Mikro, Aux
Ausgänge	Line Out, MIDI/Game, SP/DIF	Line Out, MIDI/Game

KNÜPPELKONTROLLE

Das neue Jahr fängt gut an für Fans obskurer Spiele-Werkzeuge: vier interessante Neulinge buhlen um die Gunst des Knüppel-Käufers. Die folgenden Tests dokumentieren, daß Allround-Ambitionen out sind – Spezial-Controller für Genre-Freaks sind angesagt.

InterAct UltraRacer PC

InterAct bringt Konsolenfreuden auf den heimischen PC. Das UltraRacer-Gefährt ist dabei besonders für Motorrad-Trips und Fun-Rennspiele wie Bleifuß oder Need for Speed prädestiniert. Sowohl Links- als auch Rechtshänder werden mit dem 80,- Mark teuren Spezial-Knüppel ihre Freude haben. Eine Hand bedient den an der Unterseite angebrachten analogen Gashebel sowie die Feuerknöpfe, die andere dreht geschmeidig am analogen Drehpuck. Ein Modus-Schalter, Trimm-Dich-Tasten sowie zwei Dauerfeuer-Buttons komplettieren das Aktions-Ensemble des UltraRacers. In der Spielpraxis zeigt sich, daß Bremsmanöver etwas umständlich von der Hand gehen. Außerdem schnalzt der Steuerbolzen zu heftig in den Mittelpunkt zurück, um seinen Autozentrierungs-Aufgaben nachzukommen.



Ausstattung:	befriedigend
Software:	gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	gut

InterAct Vortex 3D PC



Den Vortex 3D PC (Preis: 129,- Mark) zeichnet ein mysteriöses Design sowie eine umfangreiche Funktionalität aus. Eine abnehmbare Lenkeinheit mit Standfuß, sechs Feuerknöpfe, Auto-Ballerei, Digital-Analog-Modi, Steuerkreuz und ein Throttle sind nur die wichtigsten Features des neuen Allround-Controllers. Dabei ist man bei InterAct jedoch etwas über das Ziel hinausgeschossen. Nichts gegen das Ansinnen, möglichst viele Spielegenres mit dem Vortex abzudecken. Durch einige Konstruktions- und Software-Mängel wird einem der Spielspaß aber gründlich verdorben. Eine klobige Konstruktion, eine wenig vertrauenserweckende Verbindung Standfuß-Steuereinheit, ein schwammiges Digitalkreuz sowie ein allzu flutschiges Throttle lassen bei keinem Spiel richtig Laune aufkommen.

Ausstattung:	sehr gut
Software:	befriedigend
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Universal Electronics Gyro Pro IV



Eine ungewöhnliche Konstruktion kommt von Univeral Electronics / One for All, die für 199,- Mark in Karstadt -Filialen angeboten wird. Der Infrarot-Joystick Gyro Pro IV besteht aus einem Enterprise-kompatiblem Phaser und einer Gegenstelle, die gleichzeitig auch als Halterung in Ruhezeiten dient. Im Digital-Modus werden Richtungsveränderungen durch die vier Tasten auf der Oberseite des Sticks ausgelöst, während die Analog-Steuerung die freie Bewegung des Silberknüppels im Raum ermöglicht. Wer viel Zeit und Geduld in die Infrarot-Entwicklung steckt, kommt zu erstaunlichen Spielergebnissen. Der normalsterbliche Joystick-Artist wird aufgrund der fehlenden Autozentrierung und der eher schwammigen Bewegungen jedoch frühzeitig die Controller-Flinte ins Korn werfen.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Endor Fanatec Le Mans

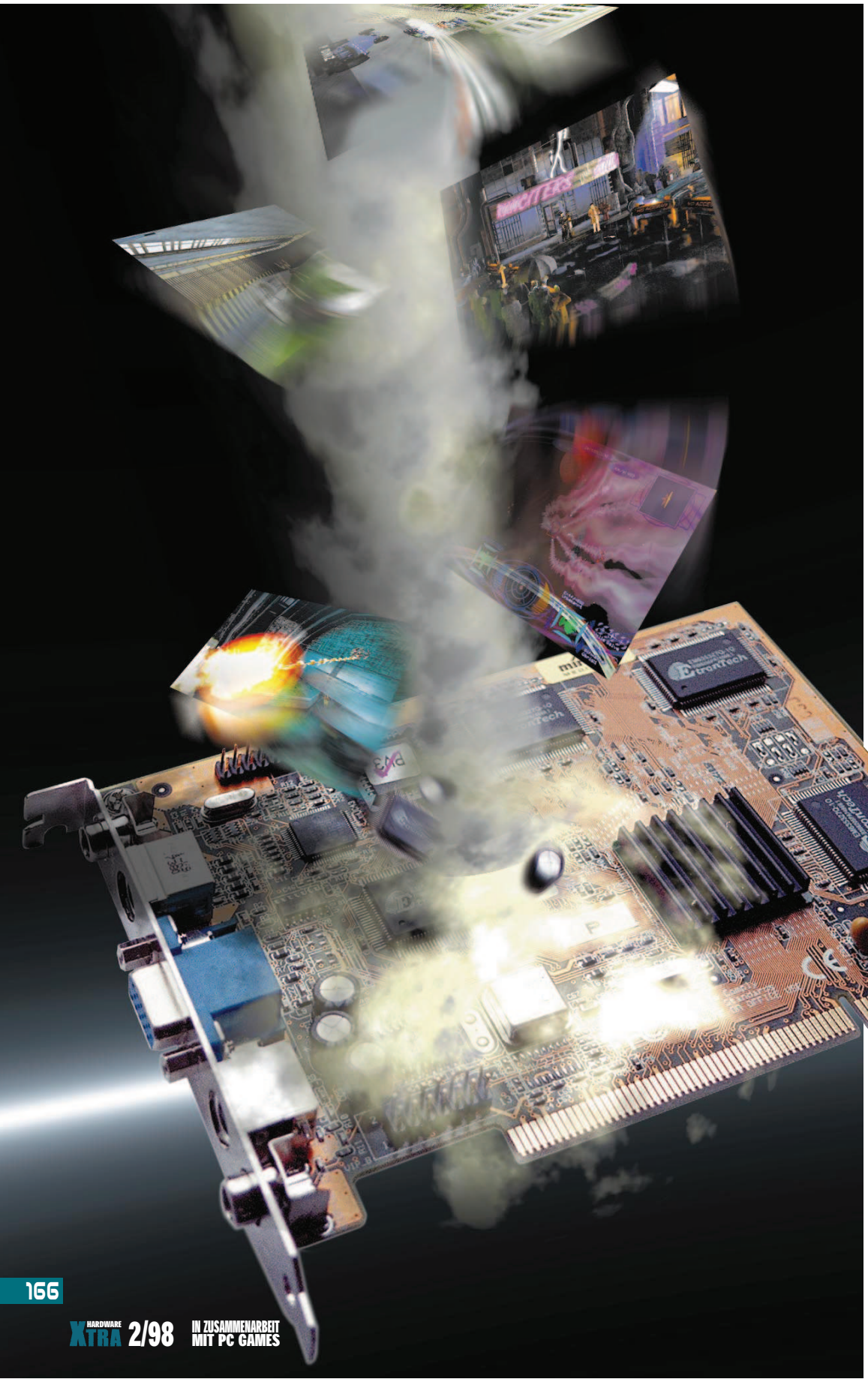


Endor bringt mit dem Le Mans endlich frischen Wind in den festgefahrenen Markt der Formel 1-Hardware. Das mit 199,- DM angesetzte Produkt besteht aus einer Thrustmaster-kompatiblen Steuereinheit sowie Universal-Pedalen. Auch äußerlich unterscheidet sich zumindest die Lenkradsäule nur unwesentlich von den TM-Geräten. Während die Lenker-Gummierung und die aluminiumveredelte Tipp-Gangschaltung begeistern können, fallen die magere Auto-Zentrierung sowie die Pedal-Konstruktion etwas negativ auf – durch die kurzen Trittwege werden stufenlose Beschleunigungs- und Bremsaktionen verhindert. Trotz allem ein hervorragendes Startmanöver von Endor, mit dem die Firma einige Konkurrenz-Controller hinter sich läßt.

Ausstattung:	gut
Software:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	gut

3D-Grafikkarten

BILDERRAUSCH



Gerade einmal drei Monate sind seit dem letzten Grafikkarten-Test vergangen. Mittlerweile steht schon die nächste Platinen-Generation in den Startlöchern, um den Kunden mit noch mehr Performance und Funktionalität zu verwöhnen. Was die neuen PCI-Boards wirklich können, erfahren Sie im folgenden Vergleichstest.

Der Grafikkarten-Markt will einfach nicht zur Ruhe kommen. Während sich viele Leser immer noch mühsam durch das Dickicht von 3D-Begriffen kämpfen, klopfen schon wieder neue Karten an das Testlabor. Sieben Kombi-Kollegen haben den Weg in die Redaktion gefunden, unter anderem ein Board aus der lange erwarteten V2000-Chipserie von Rendition. Da einige Beschleuniger im letzten Vergleichstest nur mit einer vorläufigen Gesamtwertung gekrönt wurden, schraubten wir die neuesten Versionen ebenfalls in den Testrechner und protokollierten deren Performance-Ergebnisse. Schließlich berücksichtigte die Hardware-Redaktion auch noch die jeweils besten Texturen-Platinen aus der Kombi- und Add-on-Abteilung. Insgesamt mußten sich also 13 Produkte im Test-Parcours bewähren.



Der Final Reality-Benchmark zeigt mehrere spieltypische Szenen und mißt dabei die grafikkartenspezifische Render-Performance.

Qual der Kartenwahl

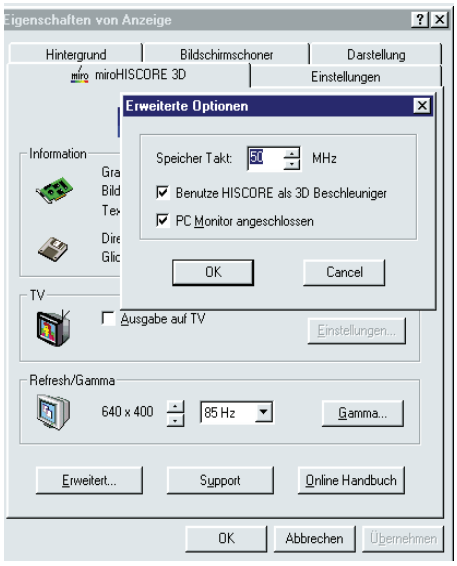
Eines ist klar: langsam aber sicher sind Kombikarten erhältlich, die sowohl im 2D- als auch im 3D-Bereich mit guten bis sehr guten Leistungswerten glänzen. Die 2D-Leistungsfähigkeit der neuesten Kombi-Generation ist bei den 4 MB-Versionen auf einem sehr hohen Niveau angelangt. Wer nicht gerade einen 20-Zoll-Monitor besitzt und ohne True-Color keinen Spaß an der PC-Arbeit findet, wird mit den Testkandidaten fast durchgehend in allen sinnvollen Auflösungen mit ergonomiefreundlichen Erlebnissen konfrontiert. Im 3D-Bereich ergibt sich ein wesentlich breiteres Spektrum, da neben Auflösungen und Bildwiederholfrequenzen noch 3D-Features, Performance, Spieleunterstützung sowie die Inanspruchnahme der Rechner-CPU wesentliche Differenzierungskriterien darstellen. Eine in allen 3D-Bereichen völlig überzeugende Karte gibt es leider (noch) nicht.

Frische Chips

Die Zuschriften mit Technikfragen haben gezeigt, daß nicht alle Leser den Karten- und Chip-Durchblick haben. Im Kombikarten-Bereich, der Grafik-Platinen mit 2D- und 3D-Chip beheimatet, ist momentan der Riva 128-Prozessor von nVidia sehr stark am Markt vertreten. Neben den bekannten Größen Diamond Viper und Elsa Victory Erazor gibt es nun auch von miro und STB ein entsprechendes Produkt. Die Stärken im Direct3D-Bereich sind unter anderem dadurch begründet, daß der Chip die D3D-Befehle direkt abarbeitet. Die Konkurrenzplatinen müssen zuerst zeitaufwendige Umwandlungsprozesse durchführen, um die Befehle in ihre eigene 3D-Schnittstelle zu transformieren. Weitere Chips mit starker Verbreitung sind der Rage, der auf einigen ATI-Karten zum Einsatz kommt, sowie der Voodoo Rush, der auf Kombiboards wie der Hercules Stingray 128 und der Jazz Adrenaline Rush verwendet wird. Von den neuen Rendition Vérités ist noch einiges zu erwarten, außerdem ist die Chipschmiede 3Dlabs mit den Permedia-Entwicklungen sowie Number Nine mit dem Eigengewächs Ticket to Ride am Markt vertreten. Auf dem Add-on-Markt bestimmen zwei Chips das Geschehen: der Voodoo Graphics von 3Dfx und der PowerVR PCX2 von NEC.

3D-Eigenheiten

Während Karten mit dem Riva 128- (Kombi) oder PowerVR-Chip (Add-on) in manchen Spielen eine Auflösung bis 1024x768 erreichen können, ist bei anderen Karten schon bei 640x480 bzw. 800x600 in 16 Bit Farbtiefe Schluß. Die bekanntesten 3D-Schnittstellen im Spielebereich sind Direct3D von Microsoft, OpenGL von Silicon Graphics sowie Glide von 3Dfx. Obwohl alle Karten im Test D3D-fähig sind, fällt die Darstellung in Spielen recht unterschiedlich aus. Der Grund dafür liegt in der Art und Weise, wie die 3D-Karten mit den D3D-Befehlen umgehen. Bei der Umwandlung in die eigene 3D-API können beispielsweise bestimmte Effekte falsch dargestellt werden – ein Problem, mit dem der PowerVR bei einigen D3D-Spielen zu kämpfen hat. Bei der CPU-Inanspruchnahme sind die 3Dfx-Karten vorbildlich, da sie den größten Teil der Grafik-Arbeit selbst übernehmen – und damit auch älteren Systemen bei Glide-Spielen ordentlich Dampf machen. Eine PowerVR-Karte hat wesentlich größeren Bedarf an CPU-Leistung, weshalb diese Karte erst bei schnellen Rechnern so richtig zur Geltung kommt. Auf der anderen Seite sind die Leistungssteigerungen einer 3Dfx-Karte bei hochgetakteten CPUs eher marginal, während der PowerVR hier noch Leistungsreserven hat.



Die miroHISCORE 3D-Software erlaubt recht freizügige Einstellungen am Grafikboard.

Fazit

Die Auswertung der vielfältigen Testergebnisse dokumentiert den Triumph der Riva 128-Karten im Direct3D-Bereich – hier können eigentlich nur die außer Konkurrenz laufenden Add-on-Karten mit Voodoo-Chip mithalten. Während sich die Testkandidaten im 2D-Bereich kaum eine Blöße geben, machen die Rivas in der 3D-Abteilung das Rennen unter sich aus. Wenn der Verbreitungsgrad gut programmierter D3D-Spiele wie Jedi Knight oder Forsaken weiter zunimmt, entwickeln sich diese Karten zu ernsthaften Voodoo Graphics-Alternativen. Mit knappem Vorsprung setzt sich dabei die Diamond Viper an die Spitze des Kombikartenfeldes, da sie in den entscheidenen Performance-Momenten noch einen Zahn zulegen konnte. Die Messung der Nachzügler aus dem Test vor drei Monaten (ATI Xpert@play, Elsa Erazor, Matrox m3D, miroHISCORE 3D) ergab nur für die 3Dfx-Karte von miro eine bessere Gesamtwertung. Die brandneue Treiberversion katapultiert den Beschleuniger in wohlverdiente „sehr gut"-Regionen.

TEST-PHILOSOPHIE

In drei Kategorien wurden die Anwärter auf den Grafikkarten-Thron geprüft. Das Merkmal Ausstattung betrifft die Speicherbestückung, den Takt des RAMDAC, Softwarebeigaben (Spiele und Anwendersoftware), Garantiezeiten, Handbuchqualität sowie sonstige Features wie MPEG-2-Beschleunigung oder TV-/Videofunktionen. Bei den Hardware-Features spielen Ergonomie-Fragen, 3D-Funktionen, der Installationsvorgang sowie die Spiele-Unterstützung eine wichtige Rolle. Die letztlich wichtigste Kategorie sind jedoch die Performance-Ergebnisse. Add-on-Karten haben sich hier nur mit 3D-Tests auseinanderzusetzen, während Kombikarten auch in der 2D-Abteilung Farbtiefe bekennen müssen. Die hardwareseitige Grundlage bildete ein Intel Pentium 233 MHz-Rechner mit TX-Motherboard, 32 MB SDRAM sowie einer 4,3 GB IBM-Festplatte.



ATI All-in-Wonder Pro

Die Wundertüte von ATI hat es in sich. Der schon von der Xpert@Play bekannte Rage Pro-Chipsatz sorgt hierbei für gute 2D- und 3D-Leistungen, obwohl die 3D-Messungen der All-in-Wonder fast durchgängig leicht unterhalb des Spiele-Kollegen liegen. Die Features des Multimedia-Allrounders sind dennoch beeindruckend: ob es nun die TV- oder Videofähigkeiten sind, die All-in-Wonder muß sich mit Sicherheit vor keiner anderen Multifunktionskarte verstecken. Für den Preis von 670 DM können sie am PC Fernseh-, Spiele- oder Videoabende veranstalten und sind durch die MPEG 2/DVD-Darstellungsfähigkeit auch für die (ferne) Zukunft gerüstet. Einziger Wermutstropfen für Splatter-Spieler: einen OpenGL-Treiber kann ATI momentan leider noch nicht anbieten – man arbeitet aber fieberhaft daran. Multimedial veranlagte Spielefreaks sollten dennoch den Sparstrumpf prüfen und sich dieser Allzweck-Karte zuwenden.

Ausstattung:	sehr gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut



Creative Labs Graphics Blaster Exxtreme

Nachdem man lange Zeit nichts von neuen Grafikkarten-Bemühungen seitens Creative Labs gehört hat, sind nun gleich zwei Grafikflitzer greifbar nahe. Etwas verwunderlich ist die Tatsache, daß Creative Labs den Permedia 2-Chip von 3Dlabs auf ein Spieleboard schraubt – Konkurrenzprodukte mit dem gleichen Prozessor haben eher High-End-Bestrebungen im Windows NT- und OpenGL-Bereich. Mit der Direct3D-Kompatibilität sieht es prompt eher dürftig aus: Forsaken ließ sich erst gar nicht starten, und in Spielen wie MDK (D3D) fällt die mangelnde Alpha Transparenz auf. Ansonsten liegen die Performance-Werte der Exxtreme eher im Mittelfeld, was durchaus auf die aktuell verfügbaren Treiberversionen zurückzuführen ist. Die Weigerung, mit dem Business Winstone 98 zusammenzuarbeiten, sowie die dürftige Ausstattung bzw. Garantiezeit stehen einem zugegebenermaßen angenehm günstigen Preis gegenüber.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



Diamond Stealth II S220

Kaum hat die Viper V330 den Weg in die Konsumtempel gefunden, steht auch schon der nächste Beschleuniger von Diamond in den Performance-Startlöchern. Die Stealth II ist dabei der erste Adapter mit dem neuen Vérité V2100 der Chipschmiede Rendition. Der 170 MHz RAMDAC sowie die nicht erweiterbare 4 MB SGRAM-Speicherbestückung sorgen für eine ordentliche Auflösungs- und Refresh-Abteilung. Im Echtfarben-Modus erreicht die Platine jedoch nicht mehr als 1024x768 Bildpunkte bei 75 Hz Wiederholfrequenz. Bei der Installation gelingt das Plug&Play erst, wenn man den richtigen Pfad auf der CD angibt. Ausstattungstechnisch ist die Stealth II eher auf Software-Diät gesetzt, während es bei den 3D-Features schon freundlicher aussieht. Für einen Preis von knapp 240 DM bietet die Karte vor allem für 2D/3D-Einsteiger ein gutes Preis-Leistungsverhältnis. High-End-Spieler wenden sich jedoch anderen Produkten zu.

Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Diamond Viper V330

Was lange währt, wird endlich gut. Schon beim letzten Grafikkarten-Test kratzte die Viper von Diamond am Thron der Kombikarten. Nachdem es inzwischen einige Spiele-Highlights gibt, die auch einen vernünftigen Direct3D-Support anbieten, wird es nun höchste Zeit für einen Kombi-Award. Wie alle Riva 128-Karten ist auch die Viper voll auf Direct3D ausgelegt, kann über einen entsprechenden Beta-Treiber von nVidia selbst aber auch mit den bekannten OpenGL-Titeln von id software lauffähig gemacht werden. Die Performance-Werte sind hier nicht unbedingt überragend, reichen für zügiges Spielen aber völlig aus. Im Direct3D-Bereich gibt es mit den aktuellen Viper-Treibern jedoch keine Kompromisse bei der Kür zum Kombinations-Champ. Jetzt liegt es eigentlich nur noch am geeigneten Spiele-Material, um den D3D-Siegeszug der Riva-Karten bis zum Erscheinen der neuen Grafikkarten-Generation richtig in Gang zu bringen.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Intergraph / Electronic Arts Intense 3D

Electronic Arts / Kingsoft begeben sich mit dem Deutschlandvertrieb der Intense 3D in neue Gefilde. Das Board vom amerikanischen Hersteller Intergraph beherbergt dabei die bekannte Kombination aus ProMotion AT3D (2D-Abteilung) und Voodoo Rush (3D-Spezialist). Die 6 MB RAM bestehen aus 2 MB Texturspeicher für den Rush und 4 MB Framebuffer, den sich die Chips brüderlich teilen. Im 2D-Bereich erreicht man bei 1280x1024 Bildpunkten immerhin noch eine Echtfarbendarstellung – wenn auch nur mit augenpeinigenden 60 Herz und vergleichweise magerer Performance. Die 3D-Leistungswerte des Boards liegen durchgängig auf mittleren Niveau und damit teilweise deutlich unter den Ergebnissen des Voodoo Graphics-Pendants. Obwohl die Karte bei den D3D-Features gemäß 3D Winbench mustergültig abschneidet, stürzte Final Reality gnadenlos ab – außerdem hatte Forsaken heftige D3D-Qualitätsprobleme.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



miroMEDIA Magic Premium

Der Riva 128-Chip erreicht im Kombikarten-Markt eine immer größere Verbreitung. Auch miro läßt es sich nicht nehmen, den leistungsstarken Allrounder auf ihre neueste Grafikkarte Magic Premium zu verbannen. Im 2D-Bereich sind damit VESA-kompatible 75 Herz Bildwiederholfrequenz bei 1280x1024 in Echtfarben möglich – Besitzer größerer Monitore schauen also glücklicherweise nicht in die Röhre. Auch im 3D-Ergonomiebereich hat die Magic Premium einige Reserven, da sie den Hauptspeicher als Texturen-Zwischenlager verwenden kann. Die Performance-Messungen zeigen ein durchgehend erfreuliches Geschwindigkeitsbild: im Direct3D-Bereich macht der miro-Platine so schnell keine andere Karte etwas vor. Etwas mager ist die Software-Ausstattung ausgefallen – dafür hat der Grafik-Turbo separate Composite-/S-Video Aus- und Eingänge für TV und Video. Insgesamt ein brandgefährliches Board, das leider am etwas hohen Preis leidet.

Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Number Nine Revolution SGRAM

Nach der Revolution 3D bringt Number Nine nun mit der SGRAM-Version die abgespeckte Platinenvariante auf den Grafikkarten-Markt. Die wenig originelle Namensgebung gibt einen dezenten Hinweis darauf, daß SGRAMs auf den Leiterbahnen plaziert wurden – die Revolution 3D wurde noch mit teuren WRAMs ins Performance-Rennen geschickt. Nach den ersten Benchmark-Durchgängen wurde schnell deutlich, warum Number Nine das neue Beschleunigerboard nur in Komplettsysteme verbauen läßt. In der 2D-Welt fühlt sich der verwendete Ticket-to-Ride-Chip offensichtlich wohl, denn in dieser Domäne läßt er alle Konkurrenten hinter sich. Ein guter Allrounder sollte aber auch im 3D-Bereich mithalten können, was durch die uns vorliegende Hard- und Software-Revision leider nicht bestätigt werden kann. Reine Spielernaturen sind beim Kauf der SGRAM gut damit beraten, sich noch eine leistungsstarke Add-on-Karte zu gönnen.

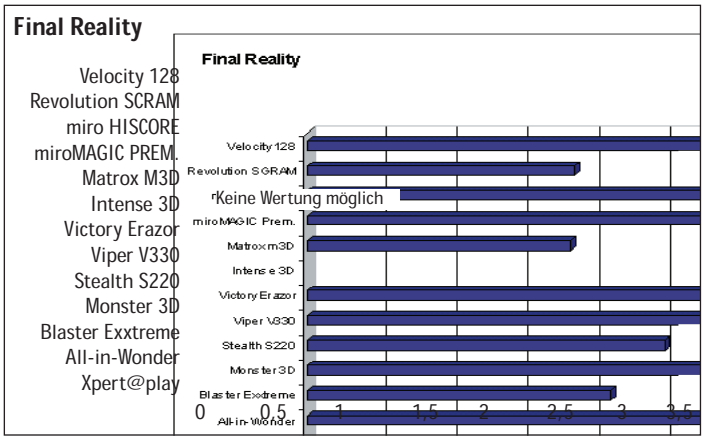
Ausstattung:	befriedigend
3D-Features:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



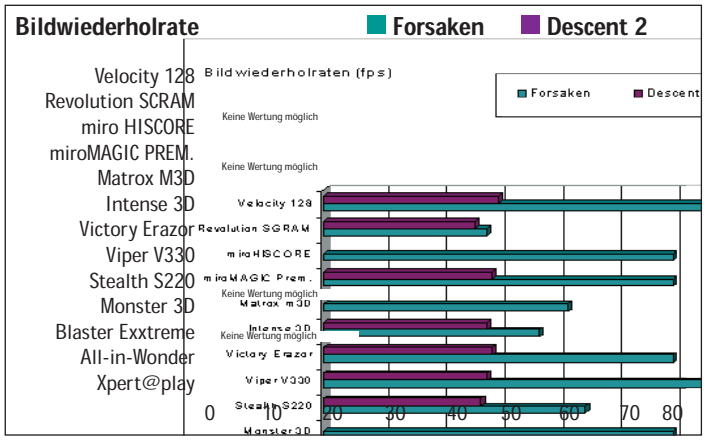
STB Velocity 128

Endlich meldet sich auch STB wieder mit einem leistungsstarken Karte auf dem Grafikkarten-Markt zurück. Nach den Virge-Versuchen widmet sich der texanische Platinen-Produzent nun den Segnungen des Riva 128-Chips von nVidia. Die Velocity 128 gibt dabei ein insgesamt höchst angenehmes Qualitätsbild ab. Die 2D-Leistung sowie ergonomische Kriterien sind durch die Speicherbank sehr erfreulich, und die Direct3D-Abteilung überzeugt in fast allen Benchmarks mit Spitzenwerten. Für den empfohlenen Verkaufspreis von 425.- Mark nimmt der Käufer ein prall gefüllte Schachtel in Empfang. Neben drei Vollversionen, die zugegebenermaßen nicht unbedingt die neuesten sind, wurden auch einige Anwendungsprogramme in die Packung geschleust. Ein kleines Manko sind die mitgelieferten Treiber, die im 3D Winbench für einige Fehldarstellungen sorgten. Bei Spielen trat dieses Problem jedoch nicht auf.

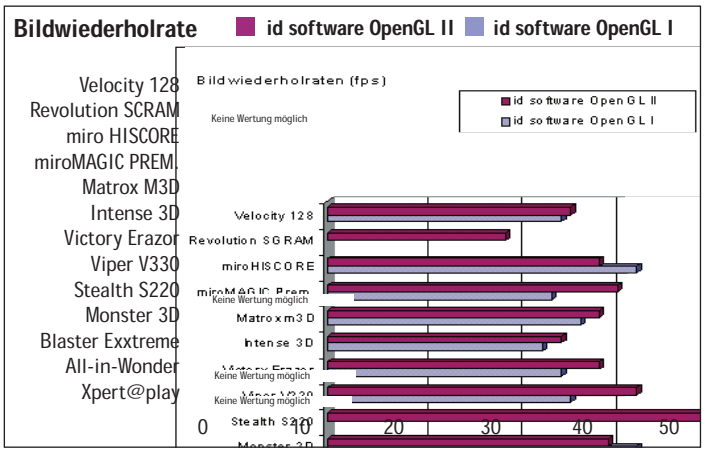
Ausstattung:	gut
3D-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



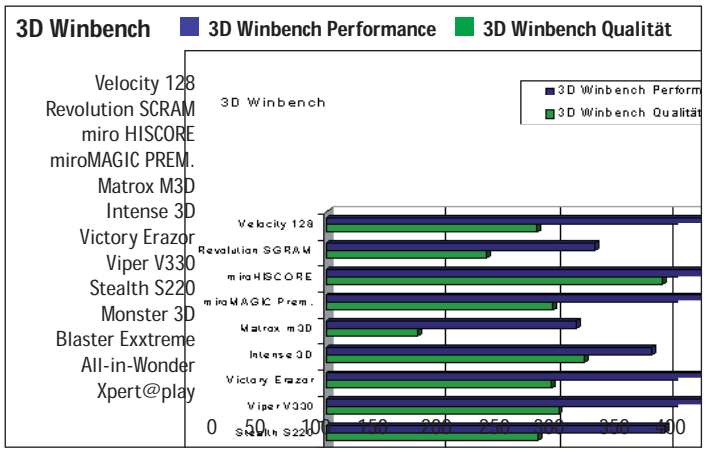
Der Zieleinlauf im Final Reality wird von Riva128-, Voodoo Graphics und ATI-Karten bestritten. Die Intense 3D konnte in dieser Benchmark-Abteilung leider nicht bewertet werden.



Das Descent 2-Performancebild ist sehr ausgeglichen, während die Forsaken-Bemühungen sehr unterschiedlich ausfallen. Nur die Exxtreme von Creative Labs verweigerte hier die Zusammenarbeit.



Beim OpenGL-Praxistest ist das letzte Wort noch nicht gesprochen, da die Treiberoptimierung ständig voranschreitet. Auffällig ist das Stealth GL II-Ergebnis bei jedoch leicht reduzierter Qualität.



Die D3D-Spezialisten mit nVidia Riva128-Chipsatz sowie die Voodoo-Platinen aus dem Hause 3Dfx machen das Performance-Rennen um die 3D Winbench 98-Krone ganz unter sich aus.

QUESTION & ANSWER

Q: Ich habe eine 3Dfx-Karte mit 4 MB Gesamtspeicher (z.B. Diamond Monster, Guillemot Maxi Gamer 3Dfx oder miroHISCORE 3D) und kann Jedi Knight oder Shadows of the Empire nur mit einer Auflösung von 640x480 bei 16 Bit Farbtiefe spielen. Woran liegt das?

A: Theoretisch können die 4 MB-Versionen zwar 800x600 darstellen, dies gelingt jedoch nur mit ausgeschaltetem Z-Buffer – die meisten Spiele verweigern hier jedoch die Zusammenarbeit. Berechnet wird der Texturaufwand folgendermaßen: 800 Pixel mal 600 Linien mal 2 Byte (16 Bit Farbtiefe Frontbuffer) mal 2 Byte (16 Bit Farbtiefe Backbuffer) mal 2 Byte (16 Bit Z-Buffer). Die sich dabei ergebenden 4 MB Texturen kann beispielsweise die miroHISCORE darstellen, da sie über entsprechenden Texturspeicher verfügt. Eine normale 3Dfx-Karte mit 2 MB Texturspeicher kann demgegenüber nur 640x480 in 16 Bit Farbtiefe mit Z-Buffer präsentieren.

Q: Ich habe das Gefühl, daß das Pass-Through-Kabel meiner 3Dfx-Add-on-Karte die Bildqualität im 2D-Modus beeinträchtigt. Gibt es irgendeine Abhilfe dafür?

A: Wenn Sie einen Monitor mit BNC-Anschluß (Bayonet Nut Coupling) haben (fünf getrennte Stecker für Rot, Grün, Blau sowie horizontale und vertikale Synchronisation), sollten Sie die Add-on-Karte über den normalen VGA-Anschluß mit dem Spiele-Bildschirm verbinden. Die 2D-Karte wird dann mit dem BNC-Kabel an den Monitor angeschlossen, wodurch bei Auflösungen jenseits 1024x768 Bildpunkten eine verbesserte Bildqualität möglich wird.

Q: Ich habe zwei Direct3D-fähige Karten in meinem Rechner (z.B. Matrox Mystique und m3D). Wie kann ich sicherstellen, daß mein Spiel 100%-ig auf die D3D-Fähigkeiten der Add-on-Karte zugreift?

A: Um absolute Gewißheit zu haben, sollten Sie das Programm 3dcc installieren. Mit Hilfe dieses winzigen Utilities sind Sie in der Lage, manuell die D3D-fähigen Karten auszuwählen.



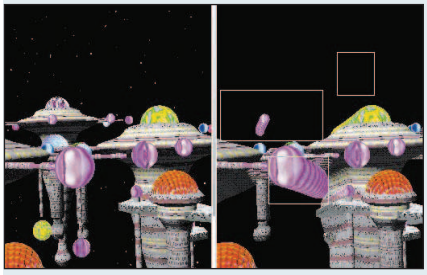
Der kleine Helfer 3dcc (auch auf der CD-ROM) verschafft Ihnen eine bequeme Umschalt-Möglichkeit zwischen den Grafikkarten.

Q: Wenn ich Tomb Raider 2 mit meiner Riva 128-Karte spiele, sieht es fast so aus, als ob die einzelnen Texturen nicht 100%-ig zusammenpassen. Ist das ein Treiberproblem der Karte oder liegt die Ursache beim Spiel selbst?

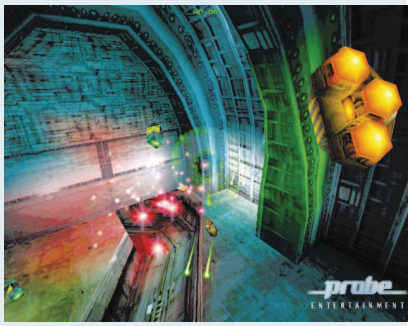
A: Die Programmierer des neuen Action-Hits von Eidos sind unschuldig. Die Riva-Karten mit nVidia-Chip haben die an sich lobenswerte Ambition, alle Spiele mit MIP-Mapping zu verschönern – vorzugsweise solche, die dieses qualitätsfördernde Feature nicht anbieten. Dabei kommt es aber momentan noch zu leichten Darstellungsfehlern, die sich in feinen weißen Linien zwischen einzelnen texturierten Flächen äußern. Zukünftige Treiber werden das Problem aber lösen.

BENCHMARK-BESCHERUNG

Ein dick geschnürtes Benchmark-Paket wartete auf die Test-Kandidaten. Im Direct3D-Bereich setzten wir den 3D Winbench von Ziff-Davis in der 98er-Version ein, der insgesamt 41 3D-Qualitätskriterien abfragt und anschließend einen auf 19 Szenen ausgelegten Benchmark durchführt. Um eine optimale Vergleichbarkeit zu gewährleisten, nahmen wir zwei Messungen vor. Der erste Wert berücksichtigt die 3D-Fähigkeiten der Karte, während das zweite Ergebnis ohne Qualitätsanspruch das reine Rendern der Szenen in Betracht zieht. Ein weiterer D3D-Benchmark stellt Final Reality von VNU Labs / Remedy dar. Aus fünf gewichteten Einzelszenen wird ein Gesamtwert für die 3D-Leistung berechnet, der mit einem Grundsystem verglichen werden kann. Ein FR-Ergebnis von 2,5 besagt beispielsweise, daß das System im 3D-Bereich 2,5 Mal schneller ist als ein P150 mit S3 Virge VX-Chipsatz. Daneben kam der D3D-Test von Microsoft zum Einsatz, der Ergebnisse für die Pixelfüllrate (in Millionen Pixel pro Sekunde) sowie den Polygondurchsatz (in Tausend Polygone pro Sekunde) liefert. Im Spielebereich mußten Forsaken (640x480 in Direct3D), Descent 2 (640x480 unter DOS), id Software OpenGL I (640x480 unter OpenGL), id Software OpenGL II (640x480 im jeweiligen Spezialmodus) sowie MDK (Shiny Benchmark in D3D) als Framecounter bzw. Performance-Ermittler herhalten. Bei den OpenGL-Messungen wurde teilweise auf Beta-Treiber zurückgegriffen, um einen objektiven Vergleichswert ermitteln zu können. Bei id Software OpenGL II wurde je nach Karte der Software-, Default-, 3Dfx- oder PowerVR-Modus gestartet. Die maximale 3D-Auflösung der jeweiligen Grafikkarte testeten wir mit Jedi Knight, das als eines der ersten Spiele stufenlose Bildeinstellungen ermöglicht. Die in der Tabelle angegebene Maximal-Auflösung wurde mit eingeschalteter 3D-Beschleunigung in Direct3D bei einer Farbtiefe von 16 Bit erreicht.



Neues Jahr, neue Benchmark-Version: der taufrische 3D Winbench 98 im Kampf gegen mangelnde 3D-Darstellungsqualität der Grafikbeschleuniger.



Das brandneue DirectX5-Spiel Forsaken läßt sich vorzüglich als Framecounter mißbrauchen.

Hersteller	ATI	Creative Labs	Diamond	Diamond	Intergraph / EA	miroMEDIA	Number Nine	STB
Modell	All-in-Wonder Pro	Gr. Bl. Exxtreme	Stealth II S220	Viper V330	Intense 3D	MAGIC Premium	Rev. 3D SGRAM	Velocity 128
Info-Telefon	089-4609070	01805-323488	08151-266-0	08151-266-0	02408-940555	01805-228144	089-614491-0	089-42080
Preis	DM 670,-	DM 279,-	DM 239,-	DM 439,-	DM 399,-	DM 499,-	DM 299,-	DM 425,-
Ausstattung								
2D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	Permedia 2	R. Vérité V2100	Riva 128	ProMotion AT3D	Riva 128	Ticket to Ride	Riva 128
3D-Grafik-Chip	3D Rage Pro	Permedia 2	R. Vérité V2100	Riva 128	Voodoo Rush	Riva 128	Ticket to Ride	Riva 128
RAM (erw.bar auf)	4 MB SGRAM (8)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	6 MB EDO (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)	4 MB SGRAM (-)
RAMDAC-Takt	230 MHz	230 MHz	170 MHz	230 MHz	220 MHz	230 MHz	220 Mhz	230 MHz
3D-APIs	Direct 3D, OpenGL*	Direct3D, OpenGL	Direct 3D, OpenGL	Direct3D, OpenGL	D3D, Glide, OpGL	Direct3D, OpenGL	D3D, OpenGL*	Direct3D, OpenGL
Treiber-Version	V. 4.10.2278	V. 1.02	V. 1.0	V. 4.10.01.0014	V. 4.10.00.2063	V. 1.1	V. 01.061.142W	V. 4.00.00.1111
Besonderheiten	TV-Out, Video-In, TV-Tuner, MPEG 2/DVD	MPEG 2	-	TV-Out	TV-Out	TV-Out, Video-In	MPEG 2	TV-Out
Spiele (Vollvers.)	F1 (Sygnosis)	-	nur Demos	iF-22, MRacer	NFS II SE + X	-	-	FIFA,MRacer,IS '76
Software	TV-Tuner, MPEG, Vid-Grabber, BTX, MPEG 2	MPEG-Player, Inspire	MPEG-Player	MGI Photo Suite, MPEG-Player	MPEG-Player	Video-Grabber, MPEG-Player	-	Simply 3D, WIRL, MPEG-Player
Garantiezeit	5 Jahre	1 Jahr	5 Jahre	5 Jahre	5 Jahre	2 Jahre	5 Jahre	10 Jahre
3D-Features (nach 3D-Winbench® 98)								
Fog Vertex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Fog Table	nein	nein	nein	nein	ja	nein	nein	nein
Glanzlichter	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Color Key Transp.	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Alpha Transp.	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bilineares Filtering	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
MIP-Mapping	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	ja	mangelhaft	ja	mangelhaft
Dithering	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Persp.korrektur	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Benchmark-Ergebnisse								
Buss. Winstone 98	17,4	keine Messung	17,2	17,1	16,6	17,4	17,6	17,5
Shiny D3D	153	129	104	300	239	240	keine Messung	300
Pixelfüllrate	26	30	17	39	19	41	13	37
Polygondurchsatz	334	453	383	572	308	556	264	566
Auflösungen								
max. 2D (24-Bit)	1280x1024, 85 Hz	1152x864, 70 Hz	1024x768, 75 Hz	1280x1024, 75 Hz	1280x1024, 60 Hz	1280x1024, 75 Hz	1152x864, 117 Hz	1280x1024, 75 Hz
max. 3D Jedi Knt.	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit	800x600, 16 Bit

* Treiber sind momentan noch nicht verfügbar.



Die Referenzliste bieten Ihnen den ultimativen Marktüberblick im Spiele-Hardwarebereich. Hier finden Sie jeden Monat nach Produktgruppen sortiert aktuelles Spielewerkzeug, das in den entsprechenden Schwerpunktthemen oder Einzeltests vorgestellt wurde. Die Einordnung der Kandidaten in die jeweilige Kategorien erfolgt dabei nach der Gesamtbewertung – Testobjekte mit gleicher Endnote werden noch nach den einzelnen Wertungskriterien sortiert. Wenn in einer Hardware-Kategorie zwei Awards vergeben wurden, ist ein Nachtest zu einem Schwerpunktthema dafür verantwortlich.

15- Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	PCA 12/1997	089-1497360	sehr gut
Philips	Brilliance 105	PCA 12/1997	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	PCA 12/1997	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	PCA 12/1997	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	PCA 12/1997	02153-733400	gut
miroDISPLAYS	V1570 F	PCA 12/1997	01805-228144	gut
NEC	MultiSync E500	PCA 12/1997	0180-5242521	gut
Samsung	Syncmaster 500p	PCA 12/1997	0180-5121213	gut
Iiyama	Vision Master 350	PCA 12/1997	089-900050-33	gut
Sony	Multiscan 100sf	PCA 12/1997	0180-5252586	gut
Step	15F03T	PCA 12/1997	02361-376683	gut

17- Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	PCA 1/1998	02153-733400	sehr gut
ViewSonic	P775	PCA 1/1998	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	PCA 1/1998	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	PCA 1/1998	02131-349912	gut
Highscreen	MS 17S	PCA 1/1998	02405-444-4500	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	PCA 1/1998	089-900050-33	gut
Samsung	Syncmaster 700p	PCA 1/1998	0180-5121213	gut
Sony	Multiscan 220AS	PCA 1/1998	0180-5252586	gut
Hitachi	CM630ET	PCA 1/1998	0211-5291552	gut
NEC	MultiSync E700	PCA 1/1998	0180-5242521	gut
Mitsubishi	Diamond Pro 67TXV	PCA 1/1998	02102-486-770	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	PCA 12/1997	0211-338000	sehr gut
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	PCA 1/1998	0211-338000	sehr gut
Terratec	AudioSystem EWS64 XL	PCA 12/1997	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	PCA 12/1997	01805-323488	sehr gut
Terratec	SoundSystem Maestro 32/96	PCA 12/1997	02157-81790	gut
Turtle Beach	MultiSound Pinnacle	PCA 12/1997	0531-125000	gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Value	PCA 12/1997	01805-323488	gut
Yamaha	SW-60XG	PCA 12/1997	04101-303-0	gut
Turtle Beach	Malibu Surround 64	PCA 2/1998	0531-125000	gut
Terratec	SoundSystem Base 64	PCA 12/1997	02157-81790	gut
VideoLogic	SonicStorm	PCA 12/1997	06103-93-4714	gut
Shuttle	Spacew. Snd. Syst. HOT-255	PCA 1/1998	04121-476860	gut
Turtle Beach	Daytona PCI	PCA 2/1998	0531-125000	gut
Diamond	Monster Sound	PCA 12/1997	08151-266-0	gut

2D/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Viper V330	PCA 11/1997	08151-266-0	sehr gut
Elsa	Victory Erazor	PCA 11/1997	0241-60654-12	sehr gut
miroMEDIA	Magic Premium	PCA 2/1998	0531-2213110	sehr gut
STB	Velocity 128	PCA 2/1998	089-42080	sehr gut
ATI	All-in-Wonder	PCA 2/1998	089-4609070	sehr gut
Hercules	Stingray 128/3D	PCA 11/1997	089-898905-73	gut
Jazz Multimedia	Adrenaline Rush	PCA 11/1997	02405-4444-500	gut
ATI	Xpert@Play	PCA 11/1997	089-4609070	gut
Intergraph / EA	Intense 3D	PCA 2/1998	02408-940555	gut
Diamond	Stealth II S220	PCA 2/1998	08151-266-0	gut
Number Nine	Revolution SGRAM	PCA 2/1998	089-614491-13	befriedigend
Creative Labs	Graphics Blaster Exxtreme	PCA 2/1998	01805-323488	befriedigend
Number Nine	Revolution 3D	PCA 11/1997	089-614491-13	befriedigend

3D-Grafikkasten (Add-On)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Diamond	Monster 3D	PCA 11/1997	08151-266-0	sehr gut
Guillemot	Maxi Gamer 3Dfx	PCA 11/1997	0211-338000	sehr gut
miroMEDIA	HISCORE 3D	PCA 11/1997	0531-2213110	sehr gut
VideoLogic	Apocalypse 3Dx	PCA 11/1997	06103-93-4714	gut
Matrox	m3D	PCA 11/1997	089-61447-40	gut

Komplettsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
pc.Spezialist	PC 233 MMX	PCA 11/1997	0521-9696-200	sehr gut
Seitz	Explosion 3Dx plus	PCA 11/1997	0711-990-5314	gut
Gateway 2000	G6-233	PCA 11/1997	0130-820854	gut
Actebis	TARGA Power Line	PCA 11/1997	02921-99-4444	gut
Wortmann Terra	Principia	PCA 11/1997	05744-944-125	gut
Peacock	TAKE Multimedia	PCA 11/1997	02957-79-0	gut
Vobis	Sky Tower 233 MHz97-Line	PCA 11/1997	02405-444-4500	befriedigend
Comtech	Pacomp HyperSpeed	PCA 11/1997	07151-98001-0	befriedigend

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	PCA 1/1998	0541-122065	sehr gut
Microsoft	SW Gamepad	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
ACT Labs	Powerramp	PCA 1/1998	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	PCA 1/1998	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	PCA 1/1998	02173-9743-21	gut
Logitech	ThunderPad Digital	PCA 1/1998	069-92032165	gut
InterAct	PC PowerPad Pro	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Endor Fanatec	Eezee Pad	PCA 1/1998	06021-840681	gut
Saitek	X6 - 31 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut
Saitek	X6 - 32 M	PCA 1/1998	089-54612710	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC MasterPad	PCA 1/1998	0041-417402116	befriedigend
Air Labs	Striker	PCA 1/1998	0541-122065	befriedigend
Genius	Game Hunter	PCA 1/1998	02173-9743-21	befriedigend
Genius	PowerStation	PCA 1/1998	02173-9743-21	befriedigend
InterAct	PC Propad 4	PCA 1/1998	04287-125113	befriedigend
Z+Z Soft (Logic 3)	PC ExplorerPad	PCA 1/1998	0041-417402116	befriedigend

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	PCA 1/1998	08161-871093	sehr gut
Zye	Racing Simulator	PCA 1/1998	0541-122065	gut
Thrustmaster	Formula T2	PCA 1/1998	08161-871093	gut
Endor Fanatec	Le Mans	PCA 2/1998	06021-840681	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	PCA 1/1998	08161-871093	gut
InterAct	V3 Racing Wheel	PCA 1/1998	04287-1251-13	gut
Vidis Destiny	Steering Wheel	PCA 1/1998	040-514840-0	gut
CH Products	Racing Wheel	PCA 1/1998	0541-122065	befriedigend

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	sehr gut
Logitech	CyberMan 2	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	PCA 1/1998	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	PCA 1/1998	069-92032165	gut
Thrustmaster	Millennium 3D	PCA 1/1998	08161-871093	gut
InterAct	Cyclone 3D	PCA 1/1998	04287-1251-13	befriedigend

SPIELEINDEX

3rd Millennium - DEMO . . . . . .CD-ROM
Actua Soccer 2 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Addiction Pinball - DEMO . . . . . .CD-ROM
Age of Empires - TIPS 145
Akte Europa - DEMO . . . . . .CD-ROM
Andretti Racing - DEMO . . . . . .CD-ROM
Anstoss 2 V1.5 (deu) - PATCH . . . .CD-ROM
Armored Fist 2 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Aronal - Elmex - DEMO . . . . . .CD-ROM
Balls of Steel - DEMO . . . . . .CD-ROM
Balls of Steel - TEST 76
Blade Runner - TIPS 119
Breakaway 98 - TIPS 146
Carmageddon Splat Pack - TEST 72
Chasm The Rift V1.04 (eng) - PATCH .CD-ROM
Civil War General 2 V1.10 - PATCH .CD-ROM
Constructor - TIPS 146
Croc - TEST 64
Dark Reign - TIPS 146
Demonworld V1.21 - PATCH . . . . . .CD-ROM
Die by the Sword - DEMO . . . . . .CD-ROM
Excalibur 2555 AD - DEMO . . . . . .CD-ROM
F1 Manager Professional V1.01 . . . . . .
(deu, DOS) - PATCH . . . . . .CD-ROM
F1 Manager Professional V1.01 . . . . . .
(deu, Win95) - PATCH . . . . . .CD-ROM
F1 Racing Simulation - DEMO . . . . .CD-ROM
F1 Racing Simulation - TIPS 105
F1 Racing Simulation . . . . . .
V1.05 - 3Dfx - PATCH . . . . . .CD-ROM
F1 Racing Simulation V1.05 - PATCH CD-ROM
F22 Raptor - DEMO . . . . . .CD-ROM
Falcon 4.0 - VORSCHAU 48
Fallout V1.1 (eng, Win95) - PATCH .CD-ROM
FIFA 98 - TIPS 101
Final Fantasy VII - VORSCHAU 28
Forsaken - VORSCHAU 22
Frogger - DEMO . . . . . .CD-ROM
Frogger Patch 1 - PATCH . . . . . .CD-ROM
Grand Theft Auto - TIPS 145
Heavy Gear V1.10 - PATCH . . . . . .CD-ROM
Hitman - TEST 82
Incubation - TIPS 145
International Rally Championship . . . . . .
Cyrix (deu) - PATCH . . . . . .CD-ROM
Jack Nicklaus 5 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Jedi Knight: Mysteries . . . . . .
of the Sith - VORSCHAU 30
Koo - TEST 72
Lands of Lore 2 - TIPS 146
Lords of Magic - DEMO . . . . . .CD-ROM
Men in Black - TIPS 146
Meridian 59 - NETZWELT 152
NBA 98 - TIPS 125
NBA Live 98 V1.1 (eng) - PATCH . . .CD-ROM
NetSkat - TEST 72
NHL 98 - TIPS 146
Panzer General 3D (deu) - PATCH . .CD-ROM
POD Back to Hell - TEST 78
POD Sound Patcher (deu) - PATCH .CD-ROM
Red Baron 2 - TEST 60
Risk Patch 1 - PATCH . . . . . .CD-ROM
Riven V1.02 (eng) - PATCH . . . . . .CD-ROM
Sega Touring Car - VORSCHAU 44
Shadowmaster - TEST 80
Sid Meier's Gettysburg (deu) . . . . . .
- PATCH . . . . . .CD-ROM
Sid Meier's Gettysburg - DEMO . . . .CD-ROM
Sign of the Sun - TEST 70
Star Fleet Academy - DEMO . . . . .CD-ROM
Starcraft - VORSCHAU 36
Sub Culture 3Dfx (eng) - PATCH . . .CD-ROM
Sub Culture V1.16 (eng) - PATCH . .CD-ROM
The Lady, the Mage and . . . . . .
the Knight - VORSCHAU 40
The Realm - NETZWELT 152
Tomb Raider 2 - DEMO . . . . . .CD-ROM
Tomb Raider 2 - TIPS 131
Total Annihilation - TIPS 113
Ubik - DEMO . . . . . .CD-ROM
Ultimate Race Pro - TEST 74
Uprising V1.04 (eng) - PATCH . . . .CD-ROM
Virtual Springfield - TEST 82
Heroes 2 - The Price Of Loyality - TEST . .82
War Wind 2 - TEST 66
WarGods - TIPS 146
Wing Commander . . . . . .
Prophecy - DEMO . . . . . .CD-ROM
Wing Commander Prophecy - TEST 52
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance . . . . . .
of Power - TEST 68
You don't know Jack - VORSCHAU 46



Da fliegt er schon wieder. Kaum erholt von dem halben Dutzend kürzlich erschienener Flugis, nimmt PCA-Pilot Christian Müller bereits wieder Platz im Cockpit. Mit der Richthofen-Fokker aus Red Baron 2 geht es derzeit auf die Jagd nach Orden, Beförderungen und dem Ruf eines Top Ace.



Weiterbildung der angenehmen Art. Wer ständig Rennspielen seinen (Test-)Stempel aufdrückt, sollte wissen, wovon er redet. Nach der Rally-Lektion durfte Christian Bigge kürzlich auch in einem Formel 3-Renner Gas geben. Profi-Verträge von Rennställen werden dankend abgelehnt!



Christian Müller

Schon mit dieser Ausgabe bricht die etwas ruhigere Spiele-Zeit an. Trotzdem warte ich mit Spannung auf noch ein paar ausstehende Geheimfavoriten, wie Forsaken, Starcraft, JK: Mysteries of the Sith oder Falcon 4.0.

Christian Bigge



Hey, alle in den Ferien, oder was? Selten ging es am Jahreswechsel derart ruhig zu. Hatte aber auch 'was Gutes, schließlich bleibt selten soviel Zeit, die Toptitel vergangener Monate aufzuarbeiten. Jetzt reicht's aber, also Industrie, Ring frei zur nächsten Runde!



Herbert Aichinger

So „geruhsam" hatte ich mir die Weihnachtszeit dann doch nicht vorgestellt - nachdem im letzten Monat eine wahre Softwareflut über uns hereingebrochen ist, hatte man nun endlich mal wieder Zeit, sich seinen wahren Alltime-Favourites zuzuwenden!

Alexander Geltenpoth



Ein Sommerloch im Januar? Von wegen, einige vielversprechende Spiele sind auch dieses Jahr nicht mehr rechtzeitig vor Weihnachten fertig geworden: Star Craft, Fallout, LMK, Descent to Undermountain, Deathtrap Dungeon... nur um einige zu nennen!



Harald Fränkel

Nachdem das Spieleaufkommen sich im Vergleich zum Konsum von Lebkuchen, Sekt und Kopfschmerztabletten direkt proportial verringert hat, hoffe ich, mein proportial gestiegenes Gewicht bald mit Netzwerkduellen des demnächst erscheinenden Forsaken senken zu können.

IN LETZTER MINUTE

Descent to Undermountain

Neues Futter für Rollenspieler: Mit AD&D-Lizenz (Forgotten Realms) schickt uns Interplay auf einer phantastischen 3D-Reise in den Untergrund.



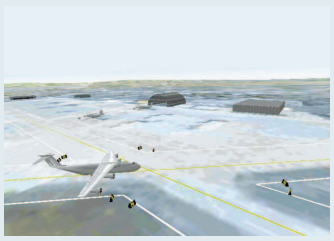
Populous 3

Acht Jahre nach Populous haben die Gameplay-Zauberer bei Bullfrog das Götterspiel von Grund auf renoviert und mit allerlei technischen Finessen versehen.



Flight Unlimited 2

Looking Glass' zweiter Flugsimulator soll diesmal auch Spielspaß bieten. In sog. „Adventures" gilt es, knifflige Flugsituationen zu bestehen.



AUSSERDEM... Spieletips zu Wing Commander Prophecy, Tomb Raider 2, F1 Racing Simulation u.v.m.

Die nächste PC Action erscheint am 18. Februar