www.pcplayer.de

PCPlayer Special

1/99

Genre-Highlights PCPlayer Special 1/99

PC-HIGHLIGHTS

Die beliebtesten Spiele-Genres



DEMOS

- Tomb Raider 3
- Commandos
- Anno 1602
- Caesar 3
- Forsaken
- M.A.X. 2
- Populous 3
- Siedler 3
- Battlezone
- Tonic Trouble
- Final Fantasy 7
- People's General
- Need for Speed 3
- Frankreich '98
- F22 Total Air War
- Grand Prix Legends
- Oddworld: Abe's Exoddus
- Mysteries of the Sith
- Wing Commander Prophecy

DM 14,80
S 118,- SFR 14,80,-
LFR 360,-

4 194183 114804 01

Hat die Fliehkraft Deines Wagens
Dich je an die Seitenscheibe gepreßt?

Ist je das Adrenalin durch Deine Adern geschossen,
nur weil Dein Wagen die Bodenhaftung verlor?

Und hat sich je Dein Wagen überschlagen,
nur weil Du die Gravitation an der Tunnel-Decke
falsch kalkuliert hast?...

...dann blätter
einfach weiter,
Schwächling!

staubige Pisten !
harter Asphalt
mörderisch glatter Fels

- Aufwendige 3-D Strecken!
- High-End Grafik-Engine!
- 60 Frames pro Sekunde durch 3D FX-Unterstützung!
- Völlige Bewegungsfreiheit auf den Strecken!
- Unterstützt die neuen Force-Feedback Lenkräder!
- Multiplayer-Spiel über Internet und LAN!

PC CD RATBAG

POWERSLIDE™

Halte Deinen Atem an -
aber nie Dein Auto!



Powerslide™! ©1998 Ratbag formerly Emergent Software Pty. Ltd. All Rights Reserved. Created by Ratbag Software. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT, the GT Games Logo and Powerslide are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective companies.

PCPlayer SPECIAL 1/99

DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

WEKA Consumer Medien

HERAUSGEBER
Martin Aschoff

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller

STELLV. CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh), Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash), Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch (hf), Thomas Köglmayr (tk), Philipp Schneider (ps), Volker Schütz (vs)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Collage und Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58; Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic, (0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH, Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus, 1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung und Einzelhefbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.

Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

GESTERN, HEUTE UND MORGEN

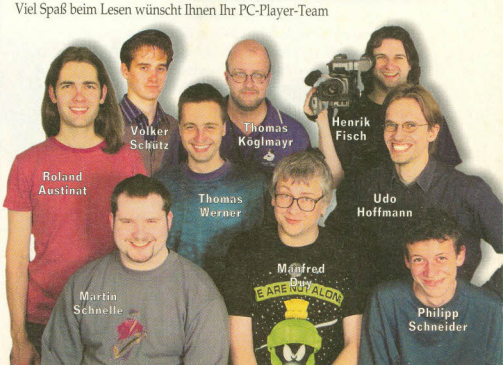
So manches Mal fragt man sich, welche spannenden Titel eigentlich im Echtzeit-Strategie-Bereich erschienen sind, wann welcher Klassiker veröffentlicht wurde, oder was das Genre überhaupt umfaßt. Daher finden Sie Monat für Monat in der PC Player eine Rubrik, die in der Branche einzigartig ist: das **Spiele-Special**. Hier beleuchten wir eine Spezies wie zum Beispiel die 3D-Shooter oder Action-Adventures und informieren Sie über alles Wissenswerte.

Im Zeitstrahl steckt die Historie mit bemerkenswerten Fakten und Geschichten, und der Testteil macht Sie mit den besten aktuellen Vertretern des jeweiligen Genres vertraut. Hier tummeln sich auch spezielle Zusatzinformationen, die den jeweiligen Eigenheiten gerecht werden. So klären Sie beispielsweise Kuchendiagramme über Action- und Simulationsanteil bei Weltraumballereien auf. Damit lassen sich alle Titel sehr gut vergleichen.

All diese Schwerpunkte wurden nun als **zeitloses Nachschlagewerk** im vorliegenden Sonderheft zusammengefaßt. Selbstverständlich aktualisiert und um die einschlägigen Neuerscheinungen ergänzt, damit Sie den bestmöglichen Überblick erhalten. Auf die Beilag-CD haben wir zudem **repräsentative spielbare Demos** der hochwertigsten Programme gebrannt, so können Sie sich selbst ein Bild der momentanen Referenzen machen. Darunter sind gerade erst erschienene Anspiel-Versionen von **»Tomb Raider 3«** oder **»Abe's Exoddus«** sowie exklusiv in Deutschland die Zwei-Level-Demo von Ubi Softs **»Tonic Trouble«**.

Und was die Zukunft bringt, verraten wir Ihnen ebenfalls: Auf den letzten Seiten nehmen wir die kommenden Highlights des nächsten Jahres wie **»Ultima: Ascension«** und **»Quake 3 Arena«** ins Visier. Jeden Monat kommt übrigens in der Stammausgabe der PC Player ein neues Special hinzu, zusammen mit Tests aller brandneuen PC-Spiele und vielem mehr. Werfen Sie doch am Kiosk einfach mal einen Blick hinein!

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen Ihr PC-Player-Team



INHALT



ECHTZEIT-STRATEGIE
Einleitung 9
Historie 10
Vergleichstest 12



3D-SHOOTER
Einleitung 18
Historie 19
Vergleichstest 21



ROLLENSPIEL
Einleitung 26
Historie 27
Vergleichstest 30



RENNSPIELE
Einleitung 42
Historie 43
Vergleichstest 45



RUNDEN-STRATEGIE
Einleitung 34
Vergleichstest 36



ACTION-ADVENTURES
Einleitung 59
Historie 60
Vergleichstest 62



WELTRAUM-ACTION
Einleitung 52
Historie 53
Vergleichstest 55



DÜSENFLIEGER
Einleitung 67
Vergleichstest 69



FUßBALL
Einleitung 76
Historie 77
Vergleichstest 79



PANZERSIMULATIONEN
Einleitung 82
Historie 83
Vergleichstest 85



WIRTSCHAFT & AUFBAU
Einleitung 89
Historie 90
Vergleichstest 92

RUBRIKEN
Editorial 3
Impressum 3
Vorschau auf kommende Spiele 96

CD-INHALT

HÖHEPUNKTE DES SPIELEJAHRES 1998

Auf der begleitenden CD-ROM haben wir 19 Kostproben von den Highlights des zurückliegenden Spielejahres versammelt. Als kleine Ergänzung lesen Sie an dieser Stelle noch einige Bedienungstips, gefolgt von einer ausführlichen Beschreibung der einzelnen Demos.

Hardware-Voraussetzungen

- Windows-PC mit mindestens 16 MByte RAM, besser noch 32 MByte RAM.
- 4x-CD-ROM-Laufwerk oder schneller.
- Einige der Demos setzen eine 3D-Beschleunigerkarte voraus.

Schnellstart

Alle Demos starten Sie am einfachsten über das Menüsystem, das beim Einlegen der CD unter Windows 95/98 automatisch erscheinen sollte.

Ist das nicht der Fall, aktivieren Sie das Menü bitte wie folgt:

- Windows 95/98-Benutzer: Starten Sie die Datei GO32.EXE im Hauptverzeichnis der CD-ROM.
- Windows 3.x-Benutzer: Starten Sie die Datei GO16.EXE im Hauptverzeichnis.
- Klicken Sie im Hauptmenü einen der Menüpunkte am linken Bildrand an.
- Wählen Sie die gewünschte Demo aus.
- Klicken Sie auf »Installieren« beziehungsweise »Kopieren«.
- Um die CD-Menüoberfläche zu verlassen, klicken Sie im Hauptmenü auf »EXIT«.

Troubleshooting

Sollte Ihre CD defekt sein, tauschen wir sie natürlich gern um. Schicken Sie in diesem Fall die CD samt Absenderangabe an folgende Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Kennwort »Special 1/99 CD«
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Tomb Raider 3



Feiern Sie mit Zuckerschnecke Lara ihr Comeback im Demo zum dritten Teil des bestens bekannten Action-Adventures. Dort begleiten Sie die wieselflinke Amazone durch einen Dschungel-Level in Indien. Bei der Steuerung ist alles beim alten geblieben: Die Cursortasten dienen zur Bewegung, mit »ALT« wird gesprungen, mit »Strg« werden Gegenstände benutzt, und mit »Escape« ruft man den Inventarbildschirm auf. Gerade anfangs, wenn Lara den Abhang hinunterrutscht, stellt sich ein Gebrauch der Sprungfähigkeit als lebensrettend heraus. Halten Sie immer die Augen offen, und benutzen Sie die »0«-Taste des Ziffernblocks, um Laras Perspektive zu ändern. Ein pingeliges Erforschen der Umgebung hilft in scheinbaren Sackgassen oft weiter. Ab und zu finden Sie gesundheitsfördernde Medizinköfferchen – machen Sie regen Gebrauch davon, und achten Sie dabei auf den Gesundheitsbalken in der linken oberen Ecke.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Core Design/Eidos
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 12 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\TOMB3

Die Siedler 3



In unserer spielbaren »Die Siedler 3«-Demoversion wuseln tüchtige Einwohner bereits in der dritten Generation um die Wette. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, dem gegnerischen Ausbreitungsdrang Einhalt zu gebieten. Dafür ist ein funktionierender Wirtschaftskreislauf unabdingbar, der die Produktion von Waffen ermöglicht. Mit letzteren werden eigene Soldaten ausgerüstet und in den Kampf gegen konkurrierende Siedlungen geschickt. Bevor es soweit ist, befehligen Sie Ihre Untertanen zum Ressourcen-Abbau, der die nötigen Rohstoffe für Häuser und Werkstätten hervorbringt und überhaupt die ganze Volkswirtschaft am Laufen hält. Standardmäßig wird die Szenerie per Maussteuerung in Schach gehalten, ergänzt durch ein paar Tastaturkürzel, die eine flottere Bedienung ermöglichen. Über die installierte Konfigurationsdatei läßt sich der Spielablauf der Rechnerleistung anpassen.

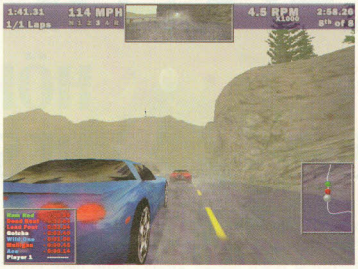
technik

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Blue Byte
Erfordert: Pentium/100, 32 MByte RAM, 75 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD: \DEMOS\SIEDLER3

CD-INHALT

Need for Speed 3

In der »Need for Speed 3«-Demo dürfen Sie sämtliche Tempolimits brechen: Wir laden Sie ein zur Probefahrt. Setzen Sie sich hinter das Steuer einer Corvette und bretten Sie über eine einsame Straße im amerikanischen Hügelland. Die Wetterbedingungen sind zufallsgesteuert, bei Nieselregen läßt die Bodenhaftung zum Beispiel sehr zu wünschen übrig. Der Rennmodus wird ebenfalls per Zufall ausgewählt, Sie fahren entweder reguläre Rennen oder nehmen am Hot-Pursuit teil. Dabei dürfen Sie sich nicht von der Polizei erwischen lassen, die Ihnen für Ihr ungewöhnliches Fahrverhalten nur allzugern einen Strafzettel verpaßt. Wenn Sie ein Streifenwagen abdrängt, ist Ihnen das Knöllchen schon so gut wie sicher. Seien Sie gewarnt: In der Demo werden Sie beim zweiten Verstoß eingebuchtet – Ende der Probefahrt!



technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Erfordert: Pentium/166, 16 MByte RAM, 20 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\NFS3

Anno 1602



Die Demo zum Überraschungshit des Jahres führt Sie in eine fremde, unbesiedelte Welt, die es zu entdecken und erobern gilt. Es erwartet Sie eine liebevolle Grafik und ein faszinierendes Spielprinzip. Erschaffen Sie ein kleines Paradies für Ihre Untertanen, indem Sie sich zunächst mit den Grundelementen des Spiels bekannt machen. Anschließend können Sie eine erste eigene Siedlung aufbauen. Freuen Sie sich darauf, Ihre Stadt wachsen und gedeihen zu sehen.

technik

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Sunflowers/Infogrames
Erfordert: Pentium/100, 16 MByte RAM, 34 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\ANNO1602

Frankreich '98



Der Weltmeistertitel ist zwar für die nächsten vier Jahre in den Händen der Franzosen, was Sie jedoch nicht daran hindern soll, das Finale nachzuspielen: »Frankreich '98« ist das ebenso offizielle wie hervorragende Fußballspiel zur WM. In dieser Demo können Sie eine spannende Zwei-Minuten-Halbzeit mit England oder Italien bestreiten. Vom Hauptmenü aus starten Sie das Freundschaftsspiel, indem Sie »Friendly« anklicken. Geben Sie Ihr Bestes!

technik

Genre: Sportspiel
Hersteller: EA Sports
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 24 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FIFA98

Caesar 3



Auch bei der dritten Wiederkehr des Caesaren ist es Ihre Aufgabe, eine florierende Stadt aus dem historischen Boden zu stampfen. Die Demo dient gleichzeitig als Mini-Tutorial und vermittelt Ihnen einen Einblick in das Leben eines römischen Statthalters. Roden Sie zu Beginn Bäume und Sträucher, um Platz für die Wohnhäuser zu erhalten. Setzen Sie nun die ersten Gebäude in die Wildnis, und schon bald wird Ihre Stadt von Bürgern bevölkert.

technik

Genre: Aufbau-Strategie
Hersteller: Impressions
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 40 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\CAESAR3

Commandos



Das äußerst spannende und anspruchsvolle Echtzeit-Knobelspiel hat inzwischen viele Freunde gefunden.
Diese Demo läßt Sie zwei Level lang am aufregenden Leben eines Agententrupps teilhaben. Im ersten müssen Sie einen Funkempfänger zerstören, herumstehende Benzinfässer leisten dabei gute Dienste. Der zweite Abschnitt ist ungleich schwerer. Hier benötigen Sie die Spezialfähigkeiten aller Agenten, die Sie steuern, um einen Staudamm in die Luft zu jagen.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Pyro Studios
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 65 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\COMANDOS

CD-INHALT

Populous 3



Hier lernen Sie, was man als Vorgesetzter vor allen anderen Dingen benötigt: sklavisch ergebene Arbeiter, die einem jeden Wunsch von den Augen ablesen. Machen Sie sich schnellstmöglich mit den Steuerleisten vertraut. Die Magieleiste steuert alle Zaubersprüche Ihrer Schamanin, über die Bauspalte geben Sie Anweisungen zum Errichten der Siedlungen, und mit der praktischen Bevölkerungsleiste kontrollieren Sie ohne großen Aufwand Ihr gesamtes Volk.

technik

Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 37 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\POP3

Forsaken



Sie fliegen auf Ihrem Hoverbike durch dunkle Gänge, um sich wertvolle Überreste einer einst blühenden Zivilisation anzueignen. Dabei bekommen Sie es mit aggressiven Verteidigungsrobotern zu tun. Mit den eingesammelten Bonuswaffen können Sie die Gegner fachgerecht zerlegen. Im ersten Level fliegen Sie durch ein Höhlensystem, während Sie der zweite mit der anheimelnden Atmosphäre einer verlassenen U-Bahn-Station empfängt. Schöne 3D-Optik und knallig-bunte Effekte erwarten Sie.

technik

Genre: Action
Hersteller: Probe
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 50 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\FORSAKEN

Grand Prix Legends



Die neue Rennsimulation von Papyrus zeigt anderen Herstellern, wie realistische Fahrphysik auszusehen hat. Die Besonderheit bei GPL ist, daß Sie in Boliden der 60er Jahre die (damals überlangen) Strecken unsicher machen. Über plötzliches Abdriften von der Piste sollten Sie sich nicht wundern, das gehört zum Anfänger-Alltag. Lernen Sie, langsam zu beschleunigen und vor den Kurven rechtzeitig vom Pedal zu gehen. Ein PC-Lenkrad ist dafür die optimale Voraussetzung.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Papyrus/Sierra
Erfordert: 32 MByte RAM, 3D-Karte, 60 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\GPL

Oddworld: Abe's Exoddus



Abe ist wieder da! Mit ein paar Freunden will er der Schändung der heiligen Stätte Necrum Einhalt gebieten. Sie dürfen ihn in unserer Demo dabei tatkräftig unterstützen. Machen Sie sich mit Abes Sprache und Steuerung vertraut. Schleichen Sie sich an schlafenden Sligs vorbei. Manche Schalter lassen sich nur mit mehreren Mudokanern gleichzeitig öffnen. Abes einzige Waffen sind sein Grips und seine Fähigkeit, Sligs zu übernehmen und zu lenken.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Oddworld Inhabitants/GT Interactive
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 26 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\ABEEXX

Final Fantasy 7



Alle Zweifler dürfen sich hier selbst von den Vorzügen dieses Nippon-Rollenspiels überzeugen. Während Sie den Hauptdarsteller Cloud durch die Demo scheuchen, können Sie sich langsam mit dem Kampfsystem anfreunden. Sie befinden sich in einer Kampfarena und müssen mehrere Gefechte siegreich beenden. Sollten dabei die Lebenspunkte knapp werden, hilft die Einnahme eines Heiltrankes aus Ihrem Inventar. Sie wählen Ihre Attacken mit dem Ziffernblock aus.

technik

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square Soft
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, 21 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD:\DEMOS\FF7

Wing Commander Prophecy



In der Demo zu »Wing Commander Prophecy« können Sie nicht nur drei volle Missionen absolvieren, sondern auch noch einige Zwischenfilme betrachten. Um auf Ihr Schiff zu kommen, verlassen Sie die Offiziersmesse mit einem Klick auf die Ausgangstür im Hintergrund. Betreten Sie den Briefing-Raum. Danach geht es auch schon zur Sache: Beschleunigen Sie Ihr Schiff mit der »+«-Taste, gefeuert wird mit »Space«, den Nachbrenner aktivieren Sie per »Tab«-Taste.

technik

Genre: Weltraum-Action
Hersteller: Origin / Electonic Arts
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, 75 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\WCP

CD-INHALT

F22 Total Air War



In einer Mini-Kampagne im Mittleren Osten dürfen Sie Proberunden mit der derzeit besten Jet-Flugsimulation drehen. Nach Auswahl des Missionstyps starten Sie mit Hilfe des Autopiloten und fliegen die Wegpunkte ab. Ihre Gegner tauchen im Radar als rote Dreiecke auf. Warten Sie mit dem Beschuß trotz auftauchendem »SHOOT!«-Symbol besser noch ein wenig; je kürzer der Weg Ihrer Raketen, desto weniger Zeit hat der Feind zur Gegenwehr.

technik

Genre: Flugsimulation
Hersteller: DID/Infogrames Deutschland
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, bis zu 75 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TAW

Battlezone



In der »Battlezone«-Demo besitzen Sie den Allround-Führerschein für sämtliche Kampffahrzeuge Ihrer Mondbasis. Es empfiehlt sich eine vorherige Absolvierung der Übungsmissionen, da Sie dort die grundlegenden Kontrollmöglichkeiten Ihrer Fahrzeuge vermittelt bekommen. Folgen Sie den Anweisungen Ihres Offiziers; durch Druck auf die Taste »0« bekommen Sie zusätzlich die momentane Aufgabe angezeigt. Anschließend sind Sie erfahren genug für die ersten ernsthaften Kämpfe.

technik

Genre: Panzersimulation
Hersteller: Activision
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 3D-Karte, 34 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\BATTLEZ

Jedi Knight: Mysteries of the Sith



»Mysteries of the Sith« ist die Erweiterung zu dem im Star-Wars-Universum spielenden »Jedi Knight«. Es geht darum, die neue Republik vor Angriffen des aggressiven Imperiums zu schützen. Sie hetzen Ihren Computerhelden durch sehenswerte 3D-Level; die Demo beinhaltet einen kompletten Abschnitt. Sie finden in Mysteries of the Sith eine große Auswahl an Gegnern. Die Steuerung ist frei wählbar, die Standardeinstellung finden Sie unter dem Menüpunkt »Controls«.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: LucasArts
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM, 46 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MOTS

Tonic Trouble



In dem dreidimensionalen Jump-and-run begleiten Sie zwei Level lang den reiselustigen Ed auf seinen Abenteuern. Im entsprechenden Verzeichnis auf der CD befindet sich eine ausführliche Tastaturbelegung. Im ersten Level gilt es, möglichst unbeschadet eine Art Rodelbahn hinunterzugleiten. Sie starten die Rutschpartie durch Druck auf die »Strg«-Taste. Gesteuert wird mit den Cursortasten. Ein kleiner Tip zu Level zwei: Nur fliegen ist schöner!

technik

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte, 50 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TONICT

People's General



Lassen Sie sich nicht vom dem Titel irritieren; dies ist die englische Version des inhaltlich identischen Strategiehammers »Dynasty General«. In der vorliegenden Demo vertreiben Sie als Kommandeur einer multinationalen Truppe chinesische Invasoren von der Transsibirischen Eisenbahn – innerhalb zweier Runden.
Tip am Rande: Wie auch in der Vollversion fällt der Artillerie die entscheidende Schlüsselrolle zu.

technik

Genre: Strategie
Hersteller: SSI/Mindscape
Erfordert: Pentium/133, 32 MByte RAM, 70 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\PEOPG

M.A.X. 2



Dieses Strategiespiel läßt sich entweder rundenbasiert oder in Echtzeit spielen. Im allgemeinen ist jedoch dem Runden-Modus der Vorzug zu geben. In den ersten Missionen lernen Sie, mit den Grundelementen des Kampfes und des Bauens umzugehen. Einige Features sind in dieser Demo eingeschränkt, aber Sie erhalten trotzdem einen recht guten Eindruck davon, wie sich »M.A.X. 2« spielt. Für einen Überblick über die Tastaturkommandos lesen Sie bitte die der Demo beigefügte Readme-Datei.

technik

Genre: Rundenstrategie
Hersteller: Interplay
Erfordert: Pentium/133, 16 MByte RAM, 41 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MAX_2



Special: Echtzeit-Strategie

ALLES FLIESST

Irgendwo zwischen dem Hektik-Fluß und dem Taktik-Gebirge liegt das Land, in dem die Echtzeit-Strategie entsteht. Mit unserem Special wollen wir Ihnen einen kleinen Reiseführer in dieses blühende Genre anbieten.

Was auch immer wir tun, ob wir nun arbeiten, schlafen, spielen, lieben oder uns über schlechte Programme ärgern: Stets vergeht Zeit. Dies merkt man erst Recht bei Computerspielen. Nicht nur, daß mit ihnen so manches lange Wochenende erschreckend schnell zu wenigen Stunden zusammenzuschnurren scheint; Computerspiele arbeiten mit der Zeit und werden gerade dadurch erst spannend. Zeit sorgt für Dynamik, das Fehlen von Zeit bedeutet Erstarrung.

Ein Refugium, in dem diese Regel nicht zu gelten schien, waren hingegen über viele Jahre die Strategiespiele. Zwischen jedem einzelnen Spielzug konnte man sich praktisch unbegrenzt viel Zeit lassen und intensiv die Folgen abwägen. Dennoch verzichteten auch Sie schon damals nicht auf das Element der Zeit. Jede Runde symbolisierte quasi eine bestimmte Menge an Zeit, die in Bewegungs- und Aktionspunkte für die einzelnen Einheiten umgerechnet werden. Dennoch fehlte der für den Spieler unmittelbar spürbare Zeitdruck, mit dem in der Realität Entscheidungen getroffen werden müssen.

Genau hier setzen die Echtzeit-Strategiespiele an. Diese junge Unterabteilung breitet sich erst seit wenigen Jahren aus. Dies hängt nicht zuletzt mit der inzwischen kräftig gewachsenen Rechnerleistung zusammen, durch die sich strategische Berechnungen und flotte Grafik nicht länger ausschließen. Bei ihnen vergeht auch dann Spielzeit, während man überlegt. Ständig passieren Veränderungen, und zu langes Zögern kann ebenso fatale Konsequenzen haben wie eine falsche Entscheidung. Der Spieler muß daher die Balance finden zwischen einem durchdachten Vorgehen und raschen Reaktionen.

Die einzelnen Spiele sind wiederum deutlich unterschiedlich akzentuiert. Mal steht eher strategisches Denken im Vordergrund, mal schnelles Vorgehen. Die Grenzen dieses boomenden Genres sind fließend. Eine exakte Definition fällt schwer, zumal es immer mehr Zwitter gibt, die entweder kräftige Anleihen bei den Action-Kollegen machen oder sich stärker an rundenbasierter Strategie orientieren.

Bei einigen Titeln darf man sogar wählen, ob in Echtzeit oder etwa rundenbasiert gespielt werden soll. Oft wird nicht nur gekämpft, sondern auch produziert, oder es muß gar richtige Aufbauarbeit geleistet werden.

Dieses Genre entwickelt sich sprichwörtlich in Echtzeit fort. Inzwischen wiederholt sich nämlich nicht bloß das lange Zeit beherrschende Command&Conquer-Schema in allen Variationen, sondern neue Ideen erscheinen am Horizont. Prominentestes Beispiel dafür ist Commandos, bei dem ein kleiner Trupp von Kämpfern wohlüberlegte Aktionen ausführt. Daher kann es sein, daß wir in zukünftigen Specials zu dieser Spielegattung ganz andere Akzente setzen werden. Lassen wir uns überraschen!

(tw)

Combat Leader (SSI, 1985)

Bei »Combat Leader« wurde der Spieler erstmals aus dem Korsett von Hexfeldern und Runden befreit und konnte die Einheiten per Joystick herumkommandieren. In sieben Szenarien kämpfte man mit Panzern und Infanterie gegen einen ähnlich ausgerüsteten Gegner. Außerdem ließen sich Schlachtfelder zufallsgesteuert generieren. Die bescheidene Präsentation mit kaum erkennbaren Einheiten auf dem C 64 ließ noch nicht erahnen, was später aus dem Genre werden sollte. Immerhin war mit der Missionsstruktur ein Element eingeführt, daß heute in jedem gängigen Echtzeit-Strategiespiel zu finden ist.



Command HQ (Microplay, 1990)

Grafisch war »Command H.Q.« eher ein Rückschritt, während es spielerisch die Strategen zu verzückten Schreien animierte. Auch wenn die Feldzüge im globalen Maßstab durchgeführt wurden, geschahen alle Aktionen in Echtzeit, wodurch das Spiel eine großartige Dynamik erhielt. Davon einmal abgesehen, ist die Verwandtschaft zu heutigen Titeln mit ihren bombastischen Explosionen und Dutzenden verschiedener Einheitentypen ziemlich gering.



Siege (Mindcraft, 1992)

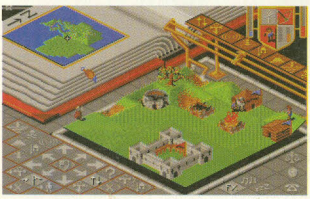
Auch »Siege« gehört zu den Titeln, die schon zur Zeit ihrer Veröffentlichung keinen Schönheitspreis gewinnen konnten. Im Mittelpunkt stand die Erstürmung oder Verteidigung von Burgen im Lande Gurtex. Bei bis zu 300 Einheiten pro Seite herrschte mitunter ein erschreckendes Gewusel, wobei das Spiel anhielt, sobald man einer Einheit einen neuen Befehl geben wollte. Später schob der Hersteller noch weitere Titel im gleichen Stil nach.



1985 | 1986 | 1987 | 1988 | 1989 | 1990 | 1991

Populous (Bullfrog, 1989)

Es war nicht leicht, ein Gott zu sein: Bevor es dem eigenen Volk gut gehen konnte, mußte das Gelände durch gezieltes Einebnen oder Anheben bearbeitet werden, um so Platz für neue Siedlungen zu schaffen. Schließlich stand man in Rivalität mit den Ungläubigen eines anderen Stammes, auf den man die eigenen Anhänger hetzte. Die göttliche Macht wurde gestärkt durch die Größe des anvertrauten Volkes. Die hübsch animierten Kämpfe (einschließlich brennender Hütten) waren sicherlich einzigartig für die damalige Zeit. »Populous« startete seinen Siegeszug auf dem Amiga und wurde nach und nach auch für diverse Konsolen und den PC umgesetzt.



Dune 2 (Westwood/Virgin, 1992)

Dieser Geniestreich ist gleichermaßen Vorbild und Ahnherr der modernen Echtzeit-Strategiespiele. Mit dem Gebäudebau, dem Rohstoffsammeln und den via Maus gesteuerten Einheitentypen gab es bereits in »Dune 2« Elemente, die nach wie vor gerne verwendet werden. Die einzelnen Einheiten bestätigten Befehle per Sprachausgabe, und dem unerfahrenen Spieler standen Ratgeber bei. Trotz dieser vielen guten Ideen sollte es mehrere Jahre dauern, bis das Spielprinzip erneut aufgegriffen wurde und schließlich eine Flut ähnlicher Produkte hervorbrachte.



Fields of Glory (Microprose, 1993)

Viel Feind, wenig Ehr': Trotz Hektik-Faktor entpuppte sich »Fields of Glory« als mittlere strategische Pleite. Brücken wurden zu unüberwindlichen Hindernissen, eigentlich unpassierbare Flüsse benutzte der Computergegner gerne als Schnellstraße. Dennoch bot die Simulation der Napoleonischen Feldzüge interessante Ansätze und hob sich zudem deutlich von »Dune 2« ab. Doch leider hatte man mehr Arbeit in die umfangreiche historische Datenbank investiert als in das eigentliche Spiel.



Warcraft (Blizzard/Interplay, 1994)

Rund zwei Jahre mußten die Spieler warten, bis ein Entwicklerteam namens Blizzard das innovative Spielprinzip von »Dune 2« wiederbelebte. Dabei orientierte man sich so eng am Vorbild, daß nur sein Fantasy-Szenario das Spiel vor dem Plagiatsvorwurf rettete. Inhaltlich rankte sich bei »Warcraft« alles um einen Konflikt zwischen Orks und Menschen, bei dem neben Kampfesmut auch die Versorgung mit Holz und Gold kriegsentscheidend war.



»Z« (Renegade, 1996)

Mit hohen Erwartungen wurde 1996 »Z« entgegengefiebert, das die Bitmap Brothers als echte Innovation ankündigten; besonders hervorgehoben wurde die Intelligenz der eigenen Truppen. Tatsächlich waren die Roboter dann allerdings sehr starrsinnig, verweigerten Befehle und machten dem Spieler überhaupt gern das Leben schwer. Zudem gab es seinerzeit ernsthafte Diskussionen, ob man ein derart actionlastiges Spiel noch mit dem Stempel »Strategie« versehen darf. Immerhin war die Angelegenheit stellenweise recht humorvoll.



Warcraft 2 (Blizzard, 1995)

Ein Vierteljahr nach dem »Command & Conquer«-Aufmarsch konterte Blizzard mit dem zweiten Teil seines Fantasy-Spektakels. Die Orks setzten darin den geflohenen Menschen über das Meer nach, da ihnen offensichtlich sonst jeglicher Zeitvertreib abging. Wem die mitgelieferten Missionen nicht mehr reichten, der durfte zum Editor greifen und eigene Schlachtfelder gestalten. Als neues Element tauchten Seeschlachten auf, bei denen selbst Orks zu passablen Matrosen wurden. Außerdem gab es den zusätzlichen Rohstoff Öl sowie Drachen und Greife als fliegende Einheitentypen.



1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997



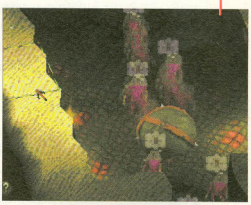
Command & Conquer (Westwood, 1995)

Etliche Monate nach »Warcraft« erschien endlich das nächste Echtzeit-Drama der Dune-2-Entwickler. Diesmal veröffentlichte Westwood das meisterhafte Resultat unter eigenem Namen und kletterte damit schnell an die Spitze der Verkaufscharts. Inspiriert durch diesen Erfolg, brach ein Echtzeit-Boom los, der bis heute anhält. Dazu trugen natürlich auch die professionell gefilmten Zwischensequenzen bei, die dem in einer düsteren Zukunftswelt angesiedelten Spiel zusätzlich Atmosphäre verliehen.

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot (Westwood, 1996)

Was ursprünglich als bessere Missions-CD gedacht war, geriet im Laufe des Jahres 1996 zu einem eigenständigen C&C-Teil. Dieser spielte in einer Welt, in der die Nazis in Deutschland nie an die Macht gelangten, stattdessen griff hier ein größenwahnsinniger Stalin nach der Weltherrschaft. Auch wenn die Computerintelligenz immer noch spürbare Schwachstellen aufwies, war »Command & Conquer 2« so gelungen, daß es nicht nur die Kritiker zu Lobeshymnen hinriß. Viele Spieler begeistert noch heute der ausgereifte Multiplayer-Modus.





Dungeon Keeper (Bullfrog, 1997)

Mit »Dungeon Keeper« verabreichte die Bullfrog-Crew dem Genre eine zwar eigenwillige, aber höchst belebende Frischzellenkur. Es ist der eindrucksvolle Beweis, daß im scheinbar ausgereizten Echtzeit-Ansatz noch etliche Möglichkeiten schlummern: Man agiert als der erzböse Hüter eines Dungeons, der mit Fallen, Monstern und dem gezielten Ausbau seines Höhlensystems allen Eindringlingen das Leben versauert. Einige Abschnitte sind gar nur bei Vollmond zugänglich. Als Tüpfelchen auf dem i wird der gute Avatar aus der »Ultima«-Reihe zur Zielscheibe von Bösartigkeiten. Last but not least besteht die Möglichkeit, die Level in der 3D-Perspektive zu durchwandern.

Starcraft



Gleich drei Rassen treffen auf fremden Planeten aufeinander und werden in kriegerische Auseinandersetzungen verwickelt. Der Spieler wechselt im Verlauf der verzwickten Handlung mehrfach die Perspektive und kontrolliert zunächst die Menschen, dann die insektenähnlichen Zerg und schließlich die hochentwickelten Protoss. Alle Völker sind mit unterschiedlichen Eigenheiten ausgestattet und erfordern jeweils andere Strategien. Ansonsten findet man die übliche Echtzeit-Mischung aus Basisbau, Upgrade-Forschung und Kämpfen, wobei in höheren Missionen bestehende Basen übernommen werden. Bemerkenswert ist der umfangreiche Editor. Starcraft stammt übrigens aus der gleichen Programmierstube, die schon mit den beiden »Warcraft«-Titeln für Aufsehen sorgte.

Fazit: Unsere derzeitige Referenz vereinigt hervorragende Zugänglichkeit mit einer vorbildlichen Missionsstruktur. Auch Genre-Neulinge werden von Starcraft schnell mitgerissen.

Dark Reign

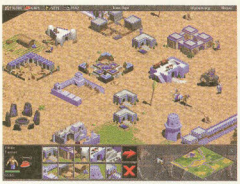
Um die letzten Wasser- und Energievorräte streiten bei Dark Reign Regierungseinheiten und aufständische Freiheitskämpfer. Die Rebellen verfügen in erster Linie über Fußtruppen, während das Imperium mit gepanzerten Vehikeln den Sieg erringen will. Auch Saboteure oder Spione können eingesetzt werden. Nach jeder Mission entscheidet man sich erneut, für welche Seite man weiterkämpfen will. Möglich sind komplexe Befehle wie »Angreifen und dabei Abstand halten«. Die Produktion neuer Einheiten funktioniert nur, wenn genug Wasser und Energie verfügbar ist. Mit zunehmender Kampferfahrung werden Ihre Truppen schließlich immer stärker. Außerdem gibt es einen vorzüglichen Editor, mit dem eigene Szenarien komfortabel generiert werden können.

Fazit: Wer Wert auf strategische Details und eine gute Künstliche Intelligenz legt, der liegt hier richtig. Die Komplexität ist größer als bei den meisten Konkurrenzprodukten, die Präsentation setzt hingegen keine neuen Maßstäbe.



Age of Empires

Echtzeit mal wahrlich klassisch: Kümmern Sie sich um eine von zwölf antiken Zivilisationen und begleiten Sie diese von der Steinzeit bis zur Eisenzeit. Die Missionen sind überaus abwechslungsreich und beschränken sich keineswegs auf pures Gegner-Verhauen. Unter anderem soll ein bestimmtes Bauwerk errichtet werden, Troja wird belagert und das Goldene Vlies gesucht.



Je nach Kulturkreis, Epoche und Technologiestufe verändern sich Aussehen und Eigenschaften der Truppen und Gebäude. Die Sumerer haben die fleißigsten Bauern, die Ägypter die besten Zauberer und die Asiaten die kürzesten Bauzeiten. Über historische Fakten informiert eine eingebaute Online-Enzyklopädie. Ein Diplomatie-System ist ebenfalls vorhanden.

Fazit: Das hochinteressante Szenario, die sehenswerten Bauwerke und zahlreiche, liebevoll animierte Details machen diese Mischung aus Warcraft, Civilization und Die Siedler zu einem Muß für Echtzeit-Strategen.

Starcraft

Hersteller:	Blizzard
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1–8
Editor:	Ja
Anzahl Missionen:	30

Strategie — Hektik

Präsentation:	90
Steuerung:	90
Einstieg:	90

Spielspaß: 88

Dark Reign

Hersteller:	Activision
Test in Ausgabe:	11/97
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1–8
Editor:	Ja
Anzahl Missionen:	25

Strategie — Hektik

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Einstieg:	70

Spielspaß: 87

Age of Empires

Hersteller:	Microsoft
Test in Ausgabe:	12/97
Anspruch:	Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1–8
Editor:	Ja
Anzahl Missionen:	32

Strategie — Hektik

Präsentation:	80
Steuerung:	80
Einstieg:	80

Spielspaß: 86



Total Annihilation



Die Roboterarmeen der einst verfeindeten, heute aber längst verschwundenen »Arm« und »Core« zerlegen sich auch ohne ihre Schöpfer fleißig weiter. Rund 100 Einheitentypen sorgen beinahe für einen Overkill an Vielfalt. Dabei dürfen Sie sowohl die Gewässer mit Schachtschiffen durchpflügen als auch mit Flugzeugen um die Lufthoheit streiten.

Wichtigste Figur ist der Commander, der an beliebigen Stellen neue Gebäude schaffen kann. Eine Spezialität sind die unterschiedlichen Höhenstufen, durch die Hügel und Gebirgszüge eine echte strategische Funktion erhalten. Dies macht auch leichte Einheitentypen wichtiger, die in anderen Spielen nur als Kanonenfutter verwendet werden. Den bombastischen Soundtrack haben die Hollywood-erprobten »Seattle Symphonics« eingespielt.

Fazit: Durch die dreidimensionalen Karten mit »richtigen« Höhenstufen und die intelligent agierenden Computergegner ist Total Annihilation ein Programm mit bemerkenswerten Qualitäten.

Total Annihilation	
Hersteller:	GT Interactive
Test in Ausgabe:	11/97
Anspruch:	Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-10
Editor:	nur auf Zusatz-CD
Anzahl Missionen:	50

Strategie — Hektik

Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	70

Spielspaß: **86**

Commandos

Mitten im Zweiten Weltkrieg führen Sie mit einer multinationalen Eingreiftruppe Sabotageakte gegen die deutsche Kriegsmaschine durch. Hierbei stehen Ihnen maximal sechs individuelle Profis zur Seite, welche in den 20 Missionen durch enormes taktisches Einfühlvermögen Ihrerseits überleben müssen. Dies wird durch den hohen Grad an Realismus der Feindesaktionen erschwert. So entdeckt der Gegner Fußspuren im Schnee, hört einen Schuß oder sieht gerade noch den rechten Fuß eines Saboteurs - und handelt. Ergebnis: Großalarm, und Sie müssen (meist) die Mission nochmal starten. Die prachtvolle und mit zahlreichen Animationen (Schiffe, Züge, Trucks) geschmückte Karte besteht in aller Regel aus einem mehr oder weniger großen Gebäudekomplex und etlichen Hindernissen wie Hügel, Fluß oder Wald. Letztere bieten streckenweise ausgezeichnete Deckung

Fazit: Sowohl die Grundidee als auch das brillante Missionsdesign verdienen einen Orden.



Commandos	
Hersteller:	Pyro/Eidos
Test in Ausgabe:	07/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-6
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	20

Strategie — Hektik

Präsentation:	90
Steuerung:	80
Einstieg:	70

Spielspaß: **85**

Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot

In dem pseudo-historischen Szenario gab es keine Nazi-Bedrohung in Europa, stattdessen will hier Stalin den Kontinent unterjochen. Sie wählen eine der beiden Seiten und werden in eine Parallelwelt geschickt, in der es neben real existierenden Waffensystemen auch neue Erfin-



dungen gibt. Zudem müssen Gold und Edelsteine eingesammelt werden, um den Krieg bezahlen zu können. In den abwechslungsreichen Missionen ist mal Albert Einstein zu befreien, mal ein bestimmtes Objekt zu zerstören; der Schwierigkeitsgrad ist dabei einstellbar. Als neues Element wurden Ölfässer eingeführt. Bei einem Treffer explodieren diese und lösen mitunter eine ansehnliche Kettenreaktion aus.

Fazit: Alarmstufe Rot gehört nicht ohne Grund zu den erfolgreichsten Spielen in Deutschland. Obwohl es bereits Ende 1996 erschien, kann es heute noch begeistern und reizt auch zu einigen Multiplayer-Partien.

C&C 2: Alarmstufe Rot	
Hersteller:	Westwood
Test in Ausgabe:	12/96
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-8
Editor:	Ja
Anzahl Missionen:	41

Strategie — Hektik

Präsentation:	60
Steuerung:	80
Einstieg:	80

Spielspaß: **85**

Dungeon Keeper

Das mit Abstand ungewöhnlichste Spiel in dieser Zusammenstellung ist sicherlich Dungeon Keeper. Als astreiner Bösewicht errichten Sie in 25 Leveln gefährliche Dungeons. Anfangs existiert bloß ein Höhleneingang, hinter dem mit ein paar wenigen Gehilfen Unterkünfte und eine Schatzkammer angelegt werden. Der Abbau von Goldadern füllt die Schatzkammer und erlaubt den Erwerb von hübschen Extras. Bald können Sie sich Folterkammern, Bibliotheken oder ein Gefängnis leisten. Mit einem Friedhof können verblichene Monster eine Widerkehr als Vampir oder Skelett erleben. Schließlich werden mehr und mehr Monster angelockt, die man auf eindringende Helden hetzt. Auch mit Fallen machen Sie den Guten das Leben schwer. Wer mag, kann selbst die Steuerung eines Monsters übernehmen und seine Gegner in der 3D-Perspektive meucheln.

Fazit: Dungeon Keeper ist originell und bietet nicht nur den Echtzeit-Strategen lang anhaltenden Spielspaß. Hier stimmt fast jedes Detail bis hin zum überall durchscheinenden schwarzen Humor.



Dungeon Keeper	
Hersteller:	Bullfrog
Test in Ausgabe:	7/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1–8
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	25
Strategie – Hektik	
Präsentation:	70
Steuerung:	70
Einstieg:	80
Spielspaß:	85

Mech-Commander



Nach den Vorstellungen der BattleTech-Schöpfer stapfen in tausend Jahren riesige Kampfkolosse (die BattleMechs) durch Vorgärten und Industriegebiete. Sie schlüpfen in die Rolle des Mechcommanders, welcher für die Koordination verantwortlich ist. Zu Beginn einer der 30 Missionen statten Sie Ihre Mechs nach Belieben und zuslässigem Gesamtgewicht aus. Nun heißt es auf in den Kampf. Das Problem: Bei allen Missionen ist ein anderes Vorgehen von Nöten. Zum Glück lernen Ihre 18 individuellen BattleMech-Grundtypen mit jedem Einsatz. Das ist sehr wichtig, da jeder Fehltritt in einem Auftrag fatale Auswirkungen auf spätere Missionen haben kann.

Sie wählen sogar aus, welches Körperteil des anvisierten Feindes beschädigt werden soll.

Fazit: MechCommander schlägt, ähnlich wie vorher schon »Commandos«, einen erfrischend anderen Weg jenseits der Materialschlachten ein.«

MechCommander	
Hersteller:	Microprose
Test in Ausgabe:	08/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-6
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	30
Strategie – Hektik	
Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	70
Spielspaß:	83

Populous - The Beginning

Als Peter Molyneux vor rund neun Jahren das Strategiespiel »Populous« auf den Markt brachte, wußte er nicht, welchen durchschlagenden Erfolg er damit haben würde. Heute, der Jahrtausendwende nahe, ist es Ihnen abermals vergönnt, ein Gott zu sein. »Populous - The Beginning« knüpft fast nahtlos an den Klassiker an. In insgesamt 20 Missionen müssen Sie mit Hilfe Ihrer Schamanin dem feindlichen Stamm ein kleines Armageddon bescheren. Hierfür stehen Ihnen bis zu 20 Zaubersprüche zur Verfügung. Harmonische



Felder und glasklare Gebirgsflüsse bereichern die hübsche Landschaft, die ein paar nette Kleinigkeiten verbirgt. So finden Sie Totempfähle, welche die Umgebung beeinflussen, versteinerte Köpfe hingegen verleihen Ihnen hochrangige magische Fähigkeiten.

Fazit: Viele herzige Spielelemente und ein schickes Katastrophen-Potpourri lassen die kleinen Mankos schlicht vergessen. Leider werden Profis die 20 Missionen schnell durchgespielt haben.

Populous – The Beginning	
Hersteller:	Bullfrog
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-4
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	20
Strategie – Hektik	
Präsentation:	80
Steuerung:	80
Einstieg:	80
Spielspaß:	83

Dark Omen

Im fantasymäßigen Warhammer-Universium ist dieses schicke, untypische Programm angesiedelt. Anders als bei den meisten Echtzeit-Strategiespielen wird die dreidimensionale Landschaft in stufenlos zoom- und drehbarer, schräger Draufsicht dargestellt. In der Rolle eines Söldnerhauptmanns kämpfen Sie nicht nur gegen Orks, sondern müssen auch ganze Truppen von Zombies, Skeletten und Vampiren schleunigst zurück auf den Friedhof befördern. Magie gehört ebenfalls zu den Kämpfen, was angesichts der Untoten-Massen oft dringend notwendig erscheint. Zudem finden sich mitunter stärkende Gegenstände auf den Schlachtfeldern. Mit dem Lohn für erfolgreich absolvierte Aufträge rekrutiert man Ersatz für gefallene Soldaten.

Fazit: Wer sich auch nur irgendwie für das Warhammer-Szenario erwärmen kann, dem sei das ausgesprochen gelungene Dark Omen ans Herz gelegt. Erfrischende Ideen, taktische Feinheiten und eine faszinierende Story werden Sie lange fesseln.



Dark Omen	
Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	4/98
Anspruch:	Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-2
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	30

Strategie — Hektik

Präsentation:	80
Steuerung:	80
Einstieg:	90

Spielspaß: **76**

KKND 2 - Krossfire



Wie der ausgeschriebene Titel es schon andeutet: Bei »Krush, Kill'n Destroy« geht es um die Auslöschung des Gegners. Diesmal treten gleich drei, durch herzliche gegenseitige Abneigung verbundene Seiten gegeneinander an, darunter auch der Menschen überdrüssige Arbeitsroboter. Auf der von einem Atomkrieg verwüsteten Erde errichtet man in bewährter Manier Stützpunkte, sucht nach Öl und produziert neue Einheiten. KKND 2 ist gnadenlos schwer und keinesfalls für unerfahrene Echtzeit-Strategen geeignet. Die nicht ganz ausgereifte Computer-Intelligenz wird durch eine bedrückende zahlenmäßige Übermacht der digitalen Kontrahenten ausgeglichen.

Fazit: KKND 2 ist ein ideales Geschenk für alle strategische Aufschneider in Ihrem Freundeskreis. Wem bislang die meisten Programme zu leicht sind, der wird hier seinen Meister finden. Dennoch motiviert das atmosphärische Echtzeit-Szenario zu immer neuen Versuchen.

KKND 2 - Krossfire	
Hersteller:	Melbourne House
Test in Ausgabe:	7/98
Anspruch:	Profis
Anzahl Spieler:	1-8
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	50

Strategie — Hektik

Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	50

Spielspaß: **76**

Dominion: Storm over Gift 3

In der mit Hilfe von gerenderten Zwischensequenzen optisch umgesetzten Hintergrundgeschichte blickt die Menschheit in ferner Zukunft auf den Planeten Gift 3. Dort soll ein Artefakt von ungeheurer Macht verborgen sein. In vier mit insgesamt 48 Missionen bestückten Kampagnen führen Sie Ihr Volk zum Sieg über den Gegner.

Der Spielverlauf folgt dem üblichen Genre-Standard. Ihre Aufgabe ist es, auf der anfangs völlig dunklen Karte in Echtzeit eine Basis zu errichten und dann den Gegner wegzuputzen.



Neben solidem Missionsdesign und einem feinen Mehrspielerbetrieb offenbart »Dominion« auch kleine Schwächen: Die Steuerung hakelt gelegentlich, das Wegfindesystem ist verbesserungswürdig, und echte Innovationen sucht man vergebens.

Fazit: Wie bei etlichen anderen Vertretern des Genres hatten die Designer hübsche Einfälle, doch echte Sternstunden waren keine dabei.

Dominion	
Hersteller:	Ion Storm/Eidos
Test in Ausgabe:	08/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-8
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	48

Strategie — Hektik

Präsentation:	70
Steuerung:	60
Einstieg:	80

Spielspaß: **75**

Dune 2000

Auf der Romanvorlage »Der Wüstenplanet« basierend programmierte Westwood vor sechs Jahren »Dune 2« und setzte damit Standards im Genre. 1998 brachte man fast das gleiche Spiel nochmals heraus. »Dune 2000« allerdings orientiert sich auch an den Bedienungsstandards der »Command & Conquer«-Reihe.

Ganze drei Völker kämpfen um die Vorherrschaft auf Arrakis. Für jedes Völkchen gibt es eine eigene, neun Missionen lange Kampagne sowie ein paar speziel-



le Einheiten. Die Missionsziele stechen negativ hervor: Stöbern Sie den Feind auf und machen Sie sein Lager platt. Trotz des modernisierten perspektivischen Aussehens besitzt Dune 2000 im Prinzip 2D-Landkarten. Die Landschaften beschränken sich auf karge Wüstenregionen und bieten Höhenstufen, welche aber kaum Auswirkungen haben.

Fazit: Durch die überschaubare Bedienung ist Dune 2000 leicht zugänglich. Es gibt nur wenige Verbesserungen zum sechs Jahre alten Vorgänger.

Robo Rumble



Da böse Aliens eine gigantische Kanone auf dem Mars positioniert haben, fordert der Präsident der Weltregierung die Herstellung von Kampfrobotern. Da aber zwei Firmen für diesen Auftrag prädestiniert sind, müssen diese nun in 15 Missionen ihre Stärken ausspielen, um den Besten zu ermitteln, welcher dann die Außerirdischen empfangen darf. Zu Beginn steuern Sie nur eine Handvoll »Mechs«; im späteren Spielverlauf basteln Sie bis zu 512 Kombinationen aus den Komponenten Aufbau, Fahrwerk und Extras zusammen. Doch keine Angst, die simultane Anzahl Ihrer Roboter wird durch begrenztes Vermögen eingeschränkt.

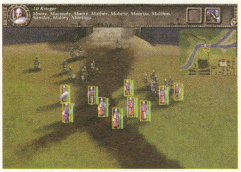
Elemente wie tolle Lichteffekte der einzelnen Waffen deuten auf ein Entwicklerteam, das sein Produkt mit viel Liebe zum Detail programmiert hat. Einige Schnitzer trüben dieses Bild bedauerlicherweise: Viele Level lassen sich anfangs nur mir der Try-and-Error-Methode lösen und die eigenen Blechkameraden möchten äußerst punktgenau gesteuert werden.

Fazit: Robo Rumble ist trotz allem für intensive Unterhaltung gut.

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Wie bei Dark Omen können Sie auch bei dem Kreuzzug ins Ungewisse die dreidimensionale Karte frei drehen und zoomen. Auf Bau-Möglichkeiten wurde verzichtet, dafür gewinnen die eigenen Recken mit jedem bestandenen Kampf neue Erfahrungen. Wichtig für den Sieg sind besonders die richtige Formation und eine optimale Aufstellung der Truppen. So sind Zwerge langsam, können dafür jedoch Minen verlegen. Gegner sind ewig ruhelose Zombies, Vampire und böse Zauberer. Die Umgebung ist mittelalterlich gestaltet, wobei sich das Wetter ändert und Regenschauer durchaus brennende Pfeile löschen können, bevor diese ihr Ziel erreichen. Empfehlenswert ist vor allem der gelungene Mehrspieler-Modus.

Fazit: Die hektischen Gefechte mit einem intelligent alle Schwächen ausnutzenden Computergegner lassen wenig Raum für taktisches Vorgehen. Anders sieht dies aus, wenn man gegen menschliche Spieler antritt.



Dune 2000

Hersteller:	Westwood
Test in Ausgabe:	09/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-8
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	27

Strategie – Hektik

Präsentation:	70
Steuerung:	80
Einstieg:	90

Spielspaß: 74

Robo Rumble

Hersteller:	Topware Interactive
Test in Ausgabe:	08/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-4
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	30

Strategie – Hektik

Präsentation:	70
Steuerung:	60
Einstieg:	40

Spielspaß: 74

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse

Hersteller:	Eidos
Test in Ausgabe:	12/97
Anspruch:	Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-16
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	25

Strategie – Hektik

Präsentation:	80
Steuerung:	60
Einstieg:	60

Spielspaß: 73

Global Domination

Sehr ungewöhnlich präsentiert sich dieser Mix aus Action- und Strategiespiel. Schauplatz ist hauptsächlich die per



Maus um alle Achsen drehbare Erdkugel, auf der Ländergrenzen und militärisch wichtige Ziele eingezeichnet sind. Als Mitglied einer globalen taktischen Organisation versuchen Sie, internationale Krisen zu lösen. Dazu steht Ihnen ein ganzes Arsenal an Waffen zur Verfügung. Auf dem Bildschirm werden die Flugbahnen eigener und gegnerischer Raketen angezeigt, wobei Sie letztere mit Defensivwaffen neutralisieren können. Parallel starten Sie eigene Angriffe auf Aggressoren und schalten Stützpunkte, Häfen und Fabriken aus.

Fazit: Global Domination ist sicherlich eines von den Programmen, die nicht jeden auf Anhieb ansprechen. Wer sich jedoch die Mühe macht, sich auf dieses reaktionsbetonte Taktikspiel einzulassen, der wird nach einer gewissen Einarbeitungszeit völlig gefesselt sein.

Mayday

Drei Machtblöcke balgen sich in der düsteren Zukunftswelt von »Mayday« um einen möglichst großen Einfluß: Der »Südliche Block«, der »Vereinigte Kontinent von Amerika« und die »Asiatische Förderung« stehen am Anfang zur Auswahl bereit. Egal, für welche der drei Kampagnen Sie sich entscheiden, Sie müssen innerhalb von 14 Missionen dem Feind zeigen, was eine ordentliche Harke ist: Tagungen von Staatschefs werden mit ein paar Soldaten sabotiert, wichtige Anlagen zerstört und Wissenschaftler evakuiert – Abwechslung wird groß geschrieben.

Die Besonderheit bei Mayday liegt im Verzicht auf das Bauen von neuen Gebäuden, wodurch die Anzahl der Einheiten begrenzt und das strategische Element gestärkt wird. Sie erfreuen sich an den cleveren Verhaltensbefehlen. Bemängeln muß man aber die schwammige Steuerung und die äußerst miesen Wegfindungs-Routinen.

Fazit: Bei Mayday hätte man ruhig zusätzliche Arbeit investieren können, um dieses Strategiespiel noch bekömmlicher zu machen.



Sid Meier's Gettysburg

Eine der wichtigsten Schlachten des amerikanischen Bürgerkriegs wurde bei Gettysburg geschlagen und ist in dieser Umsetzung von Sid Meier in zahlreichen Details nachspielbar. Meist geht es darum, strategisch wichtige Hügel zu erobern, von denen aus man das Schlachtfeld besser kontrollieren kann. Die historisch akkuraten Regimenter



und Bataillone folgen Ihren Befehlen so lange, bis ihre Moral zu stark sinkt und sie einfach den Rückzug antreten; manchmal ergeben sie sich sogar der Gegenseite. Absolvierte Kämpfe können in einer Wiederholung betrachtet werden. Die 40 Szenarien stehen entweder einzeln zur Verfügung oder können zu einer Schlacht zusammengestellt werden. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade.

Fazit: Der amerikanische Bürgerkrieg wird nicht jeden begeistern, zumal Sid Meiers Umsetzung es weder den Hardcore-Strategen noch den Echtzeit-Enthusiasten recht macht.

Global Domination

Hersteller:	Psygnosis
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-8
Editor:	Ja
Anzahl Missionen:	20

Strategie — Hektik

Präsentation:	50
Steuerung:	70
Einstieg:	60

Spielspaß: 70

Mayday

Hersteller:	JoWooD
Test in Ausgabe:	10/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-4
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	42

Strategie — Hektik

Präsentation:	60
Steuerung:	50
Einstieg:	70

Spielspaß: 68

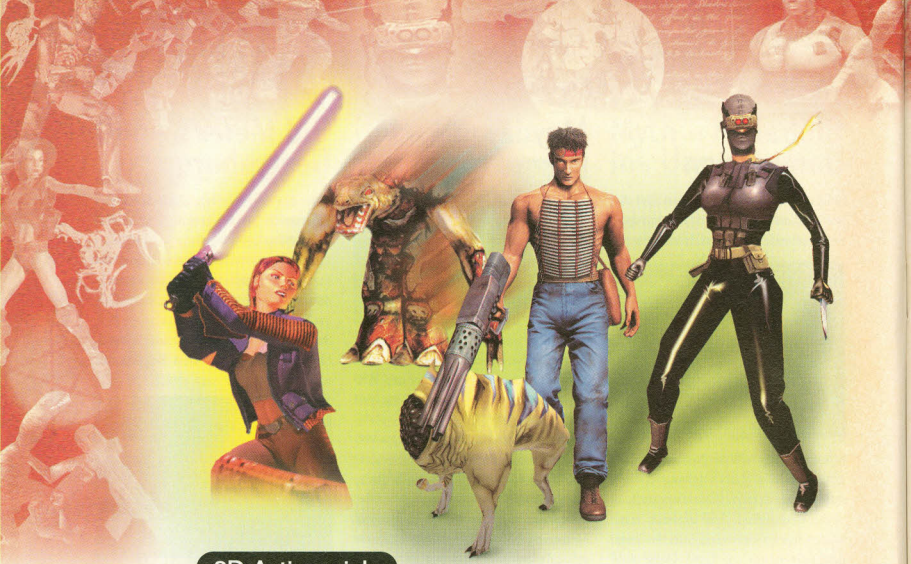
Sid Meier's Gettysburg

Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	12/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-8
Editor:	Nein
Anzahl Missionen:	40

Strategie — Hektik

Präsentation:	60
Steuerung:	60
Einstieg:	60

Spielspaß: 62



3D-Actionspiele

Split Personality

Widerstand ist zwecklos: Das Jahr 1998 steht ganz im Zeichen der 3D-Spiele. Angesichts der grafischen Klasse manches modernen Action-Shooters juckt selbst erklärten Pazifisten der Abzugfinger.

Wackere Einzelkämpfer, die Wind, Wetter, Außerirdischen und Performance-Problemen trotzen, haben das Genre zu dem gemacht, was es heute ist: eine schier unerschöpfliche Goldgrube für Spiele-Entwickler. Immer mehr Menschen zieht es in die schaurigen Kulissen von »Hexen 2«, »Jedi Knight« oder »Unreal«. Der Reiz, nicht einen Spielcharakter durch fremdartige Welten zu steuern, sondern scheinbar selbst ins Geschehen einzusteigen, fasziniert die meisten. Zuerst nur in Amerika boomt auch bei uns die Branche zusehends. Und das, obwohl restriktive Jugendschutzgesetzte der Spiele-Industrie das Leben erschweren. In unserem Special versuchen wir, den Ursachen auf den Grund zu gehen, aber auch die Gefahren der potentiellen Gewaltverherrlichung darzustellen.

Ab Seite 19: Die technische Revolution

Daß Geschichte nicht immer langweilig und eindimensional sein muß, beweist die ereignisreiche Zeitlinie der 3D-Shooter. Von den sieben Jahre alten Vorvätern bis zu realitätsnahen Kampfsimulationen der Neuzeit bieten wir Ihnen eine Übersicht der wichtigsten Action-Spiele, mit den wichtigsten technischen Entwicklungen, die dem Genre zu seinem Aufschwung verhalfen.

Ab Seite 21: Vergleich aktueller Programme

Das volle Spektrum zwischen technischer Brillanz und pixeliger Grafikhölle eröffnen wir Ihnen auf vier Seiten mit Testberichten zu den zwölf neuesten Genrevertretern. Von »Unreal« bis »Quiver« finden Sie alles, was echte Helden interessiert.



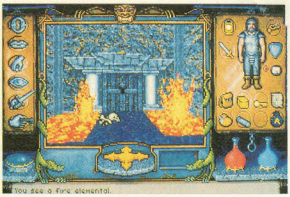
Ab Seite 96: Die Zukunft ist da

Keine Herausforderung scheuend, warten Millionen sehnsüchtig auf die neuen Riesen der 3D-Shooter-Branche. Einblicke in »Quake 3: Arena«, »Duke Nukem Forever« und »Daikatana« ermöglichen Ihnen schon heute, in die Spielwelt von morgen einzutauchen. **(vs)**

Sollten Sie auf dieser Doppelseite den einen oder anderen Titel vermissen, so liegt dies einfach an der schwammigen Rechtslage. Denn bei ganz strenger Auslegung des Gesetzes ist uns jegliche Erwähnung eines indizierten Spiels verboten – bereits die bloße Namensnennung wird von manchem Staatsanwalt als unerlaubte Werbung angesehen.

Die Initialzündung (1991)

Auch wenn viele Shooter-Fans entsetzt die Augen verdrehen werden, die 3D-Lawine ins Rollen brachte eigentlich »Ultima Underworld«, das damit seinen Platz in dieser Aufstellung redlich verdient hat. Rollenspieltypisch ist das Schießen, Treten, Schlagen hier zwar mehr Mittel zum Zweck als Selbstzweck, dennoch handelt es sich um das erste dreidimensionale First-Person-Spiel schlechthin. Alle anderen Titel, welche fälschlicherweise ebenfalls immer wieder als Urväter des Genres bezeichnet werden, kamen frühestens 1992 auf den Markt.



Vor allem aber war der durch Kerker stromernde Held von Ultima Underworld als erster Genrevertreter in der Lage zu springen und verschiedene Höhenstufen zu überwinden. Auch die ersten Ambitionen in Richtung korrekter physikalischer Darstellung waren erkennbar: Ungeschickt plazierte Gegenstände kullerten den Abhang hinab. Ultima Underworld stieß damit in Regionen des Realismus vor, welche der Konkurrenz aus dem Action-Bereich noch einige Jahre vorenthalten bleiben sollten.

Der Durchbruch (1993)

Trotz des Erfolgs von Ultima Underworld passierte 1992 im gerade zu sich selbst findenden Genre nicht allzu viel, der eigentliche Popularitäts-Durchbruch gelang ihm im darauffolgenden Jahr. Der stetig anwachsende Strom von 3D-Shootern ging einher mit einer ebenso stetig wachsenden Fangemeinde. Vor allem zwei Gründe führten zu diesem Phänomen: Zum einen wurden die rollenspielartigen Elemente verringert zugunsten einer stärker actionbetonten und einsteigerfreundlicheren Darbietung, die thematisch vornehmlich im SF-Bereich angesiedelt war. Am meisten profitierte das Genre jedoch davon, daß sich hier die jeweils neuesten Technologien besonders eindrucksvoll einsetzen ließen. So wurden erstmals Texturen auf Level-Wände projiziert, die nun auch noch unterschiedlich hoch sein konnten. Weiterhin beschränkte sich der Levelaufbau nicht mehr auf das vormals eingesetzte, sehr limitierte 90-Grad-System. Um Mißverständnisse zu vermeiden: Frei beweglich war der Spieler auch vorher, allerdings fügten sich die Level bislang aus einzelnen Gängen zusammen, welche immer in 90-Grad-Winkeln gruppiert waren. Hinzu kam die variable Beleuchtung, durch die Räume plötzlich in tiefstes Schwarz getaucht sein konnten und erst ein Hebel wieder augenfreundliche Lichtverhältnisse herstellte. Ebenfalls ab sofort mit von der Partie waren Mehrspieler-Modi, die in der weiteren Entwicklung der Gattung eine tragende Rolle übernehmen sollten.



Feinschliff (1994)

Warum das Rad immer wieder neu erfinden, dachten sich die Entwickler und verwendeten kurzerhand die Entwicklungsmaschinen bereits existierender Konkurrenzprodukte für das Design ihrer eigenen Werke. Die Fortschrittlichen unter ihnen begnügten sich aber nicht damit, einfach die Level, Monster, Waffen und Texturen gegen frische auszutauschen: Sie eröffneten dem Spieler jetzt auch die Möglichkeit, nach oben und unten zu blicken. Damals eigentlich ein verzichtbares Feature, weil die Monster in diesen Tagen noch gar nicht auf die Idee kamen, von oben oder unten ins Geschehen einzugreifen. Trotzdem war es eine wichtige Investition in die Zukunft. Dasselbe gilt für einen weiteren Neuzugang, das Inventar: Dort konnte der Recke ab jetzt Gegenstände für die spätere Verwendung einlagern. Ursprünglich führte sich das Bildschirm-Ego Goodies jeglicher Art durch einfaches Darüberhinweglaufen zu Gemüte.

Wendehälse (1995)

Aus dem Hause Raven Software stammte der Meilenstein »Hexen«. Der verfügte zwar immer noch über die üblichen Bitmap-Gegner, dafür kannte er schon fast alle heutzutage gewohnten Bewegungsfreiheiten. So durften die Helden nicht nur nach oben und nach unten sehen, sondern auch fröhlich durch monsterverseuchte Gänge hopsen. Allein Ducken war nicht möglich. Leider fehlten die entsprechenden Mausbefehle, so daß man das Hinauf- und Hinunterschauen mit der Tastatur erledigen mußte. Dafür konnte der Hexen-Spieler einen von drei Charakteren wählen: Krieger, Magier, Kleriker. Diese sahen nicht nur unterschiedlich aus, sondern hatten auch jeweils eigene Waffen. In Sachen Interaktion gab es insofern Fortschritte, als daß Glasscheiben oder Holztonnen mit gezielten Tritten beziehungsweise Schüssen zerbrösselt werden konnten. Dahinter verbargen sich meist Extras, welche unser Held zur späteren Verwendung ins Inventar schaufelte.



Zwischenspiel (1995)

In diesem Jahr bemühte sich die Zunft auch gezielt um eine Steigerung des Realismus. Zu den schon aus »Hexen« bekannten Erweiterungen der Bewegungsfreiheit trat das Ducken hinzu. Erstmals durfte der Spieler unter den Geschossen der Gegner hinwegtauchen. Außerdem wurde das bis dahin übliche Waffenarsenal (einmal den Zahlenblock hoch und runter) kräftig erweitert. Viele Wummen hatten einen zweiten Feuermodus spendiert bekommen, was natürlich ein Mehr an Abwechslung mit sich brachte. Sogar eine vernünftige Hintergrundgeschichte ließ sich nun gelegentlich vermerken. Dadurch wurde das arg stupide »Kill'em all« etwas aufgelockert, da gezeichnete oder gerenderte Zwischensequenzen und die mehr oder minder spannende Story Abwechslung in den Laden brachten.

Rückbesinnung (1996)

Dieses Jahr brachte aber auch eine Rückbesinnung auf das Wesentliche. Überflüssige Befehle (wie der Wust von Spezialtasten für spezielle Aktionen) wurden als solche erkannt: Wer 3D-Action liebt, der will in aller Regel gleich loslegen und sich nicht erst eine komplizierte Tastaturbelegung reinpauken. Auch auf der technologischen Seite gab es wieder einen Quantensprung. Die vormals begrenzt ansehnlichen Bitmap-Gegner verwandelten sich langsam aber sicher in dreidimensionale Drahtgittermodelle, welche mit Texturen überzogen waren. **Vorteil:** Die Feinde ließen sich aus jeder Position betrachten, ohne daß die Grafik-Engine zwischen vorgefertigten Bildern umschalten mußte. Außerdem gab es von jetzt an Level, die tatsächlich dreidimensional waren: Weit gespannte Brücken oder Gebäude innerhalb anderer Gebäude gehörten mit einem Mal zu den Standardelementen des Spieldesigns. Der entscheidende Punkt dürfte jedoch die zunehmend einfacher werdende Handhabung der Mehrspieler-Optionen sein. Während eines laufenden Matches konnten ab sofort Spieler über IPX- oder TCP/IP-Protokolle in eine Partie ein- und aussteigen. Der schnellen Verbreitung im Internet waren also keine Grenzen mehr gesetzt.

Das Voodoo-Zeitalter (1997)

Das Level-Design von »Hexen 2« war vermutlich das am wenigsten innovative Element dieses Fantasy-Spektakels. Dagegen sorgte der vermehrte Einsatz von Texturen für eine eindrucksvolle Präsentation – dies jedoch zu Lasten der Performance. In spielerischer Hinsicht kamen zerstörbare Objekte (Scheiben, Fässer, Steinstatuen) und die Möglichkeit zum beliebigen Hin- und Herspringen zwischen den Leveln hinzu. Außerdem durfte der Spieler seine Identifikationsfigur aus drei verschiedenen Charakter-Klassen wählen, welche neben eigenen Waffen auch individuelle Fähigkeiten besaßen; letztere verbesserten sich im Laufe des Spiels kontinuierlich. Entscheidend für die Popularität von »Hexen 2« war aber sicherlich der erstmalige Einsatz von 3D-Karten: Selbst ganz aus der Nähe betrachtet lösten sich die Wände nun nicht mehr in unansehnliche Pixelhaufen auf. Der Eindruck war derart überwältigend, daß sich heutzutage ein 3D-Shooter ohne Beschleunigerkarten-unterstützung gar nicht mehr in den Kerker wagen würde.





Lockerungsübungen (1996)

Während sich die meisten Genrevertreter selbst doch ziemlich ernst nahmen, setzten andere ein längst überfälliges Zeichen gegen übermäßige Seriosität in 3D. Einige Shooter belebten das martialische Geschehen mit flapsigen Sprüchen und nahmen sich sowie ihre Kollegen auf die Schippe, ohne dadurch die Gunst der Fans zu verlieren. Die Areale, durch welche man sich nun durchzukämpfen hatte, zeichneten sich (neben hochauflösender Grafik bis 800 mal 600 Pixel) durch bis dato unbekannte Authentizität aus. Beispielsweise bestanden die Kerker nicht mehr aus einer stereotypen Ansammlung von Bürotrakten, es traten vermehrt originelle Bauten wie Wohnungen, Kneipen oder Filmpaläste auf. Die wurden teils sogar von Erdbeben und einstürzenden Wänden traktiert – schon wieder war eine Sprosse auf der Realismus-Leiter erklommen. Der verstärkte Einsatz von Editoren sorgte zudem dafür, daß jeder Hobby-Metzger auf einfache Weise ein eigenes Betätigungsfeld ersinnen und via Internet weitergeben konnte.

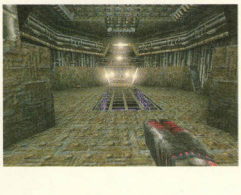


Cineastisch (1997)

LucasArts' actionreicher Ausflug in das Star-Wars-Universum namens »Jedi Knight« überzeugte bezeichnenderweise weniger durch technische Raffinessen als mit seiner soliden Hintergrundgeschichte. Die machte es Fans der legendären SF-Trilogie schlicht unmöglich, Jedi Knight nicht zu mögen. Mit digitalisierten Zwischensequenzen und einer Spielgrafik, die sich eng an die Filmvorlage hielt, erschufen die Amerikaner den ersten Shooter, der auch außerhalb der eigentlichen Ballerorgien Spannung erzeugte. Außerdem wurde es dem Spieler erlaubt, die Aspekte der Macht zu lernen, während er auf seinem Pfad voranschritt. Zudem bot das höchst atmosphärische Jedi Knight auch dem Solisten einiges, während sich die Konkurrenz vorwiegend auf den Mehrspieler-betrieb konzentrierte.

Intelligenzbolzen (1998)

»Unreal« von Epic Megagames setzte den jüngsten Meilenstein des Genres. Nicht genug damit, daß es dank 3D-Kartenunterstützung einfach überirdisch gut aussieht, die vormals tumben Monster haben sich mittlerweile zu echten Herausforderungen entwickelt. Mit geschickten Sprüngen und Rollen bringen sie sich aus der Schußlinie des Spielers. Wenn sie zum Angriff übergehen, verhelfen ihnen verschiedene Angriffsanimationen zu einem sehr realistischen Auftreten.
Es gäbe noch etliche positive Details mehr zu erwähnen, etwa das Scharfschützengewehr mit Zielfernrohr, die Möglichkeit, sich tot zu stellen oder mit behenden Rollen den gegnerischen Attacken zu entfliehen.



Half-Life

Outfit: Polygonreiche Objekte mit gigantischen Ausmaßen spielen bei »Half-Life« eine wesentliche Rolle. Neben Hubschraubern und spinnenfüßigen Laderobotern existieren riesige Endgegner, die durch weiche Animationen unglaublich überzeugend wirken. Besonderes Augenmerk gilt einem kleinen Feature, welches ermöglicht, daß Charaktere dem Spieler den Kopf zuwenden. Was zuerst nach einem belanglosen Detail klingt, beschert in der Spielwelt allen Unterhaltungen eine noch nie dagewesene Wirklichkeitsnähe. Ermöglicht wird dies durch ein Animationssystem, welches jeder Wesenheit ein Skelettsystem und bis zu 6000 Polygone zugrundelegt.

Frag-Faktor: Alle Half-Life-Ausgeburten verfügen über eine unübertroffene Intelligenz. Angefangen mit der positiven Eigenschaft der freundlich gesinnten Charaktere, Ihnen nicht vor den



Bei Half-Life können Sie wie bei nur wenigen Konkurrenten auch außen herumlaufen. Dieser Helikopter läßt sich sogar abschießen.

Füßen herumzustehen, sondern bei Bedarf den Weg freizugeben. Spektakulärer sind natürlich noch die Eigenheiten der feindlichen Levelbewohner. Sie besitzen verschiedene »Spieler-Ortungssysteme«, neben den üblichen visuellen gehören dazu auch Geruchs- und Gehörsinn. Einmal aufgespürt, stürmen die kleinen und großen Tierchen aber nicht wild auf ihr gefundenes Fressen zu, vielmehr wägen sie ab, wie gut ihre Chancen stehen, den Spieler tödlich zu verletzen. Kommen sie dabei zu einem unbefriedigendem Ergebnis, suchen sie ihr Heil in einer panikartigen Flucht. Humanoide Gegner hingegen kämpfen immer nur in Gruppen und koordinieren ihr Verhalten mit erschreckender Effizienz.

Ein Spiel wie ...: ein sagenhaft guter James Bond Film. Langsames schleichen und strategisches Vorgehen stehen im Vordergrund.

HALF-LIFE

- ▶ Hersteller: Sierra/Impressions
- ▶ Test in Ausgabe: 12/98
- ▶ Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Action — Puzzle

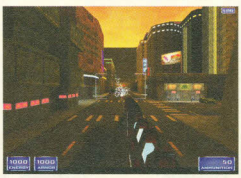
Grafik:	100
Realismus:	100
Multiplayer:	geplant

Spielspaß: **92**

Shogo

Outfit: Für die Grafik benutzt Monolith eine eigene Engine namens Lithtech (kommt auch bei »Blood 2« zum Einsatz), welche neben den verbreiteten Lichteffekten mit Motion-capturing, Echtzeit-Schattierung und einem Partikelsystem für besonders wilde Explosionen aufwartet. Leider erfüllt die Spiel-Realität all diese Schlagworte nur stellenweise mit Leben, »Unreal« wirkt da bei weitem eindrucksvoller.

Die Authentizität leidet zudem, wenn man sich mit einem gigantischen



Hier kann unser Kampfroboter mal aufatmen: Zuweilen geht es durch die bleihaltigen Straßen oberirdischer Städte.

Kampfroboter in 08/15-Shooter-Manier durch klaustrophobisch enge Kanalisationen quetschen muß. Letztere sind zudem mit winzigen Lastern und Gabelstaplern vollgestopft, die beim Besucher das Gefühl erzeugen, in Liliput gelandet zu sein. Der Eindruck von völlig mißratenen Größenverhältnissen wird durch das äußerst agile Verhalten der Mechs noch verstärkt. Ein Kampfkoloß sollte seine Bruttoregistertonnen schwerfällig über die Landschaft wuchten und nicht wie eine gedopte Ballerina durch die Straßen steppen.

Frag-Faktor: Erfreulicherweise gebieten Sie über ein stattliches Waffenarsenal aus insgesamt 20 unheilbringenden Schmuckstücken. Während die erste Hälfte, unter anderem Schrotflinten und Sturmgewehre, vergleichsweise harmlos aussieht, steckt die wahre Vernichtungskraft in einem der Mechs, welche Sie im Laufe des Spiels nutzen. Gigantische Laser und Mehrfach-Raketenwerfer treiben den 20 unterschiedlichen Gegnern den Schweiß auf die Stirn. Gerade die winzigen Infanteristen sind hierfür ein gutes Beispiel.

Ein Spiel wie ...: ein Jacki-Chan-Film. Das Geschehen rauscht in flottem »Fast Forward«-Tempo am perplexen Betrachter vorbei.

Der erste Feind löst sich in einem Schwall aus Rauch auf, bevor die verdutzten Synapsen eines nicht weniger verdutzten Piloten die Bilder vom virtuellen Cockpit an das Großhirn weiterreichen können.

SHOGO

- ▶ Hersteller: CDV/Monolith
- ▶ Test in Ausgabe: 12/98
- ▶ Anspruch: Fortgeschrittene

Action — Puzzle

Grafik:	80
Realismus:	30
Multiplayer:	70

Spielspaß: **74**

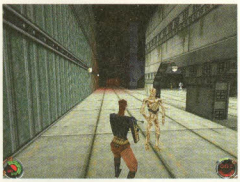
Unreal



Outfit: Mit »Unreal« setzt Epic Megagames neue Maßstäbe. Dessen Lichterorgien suchen bis dato ihresgleichen, die physikalischen Gegebenheiten sind realistisch wie nie. Neben brillanten Spiegeleffekten und sich zufällig verändernden Texturen (Fire-Engine), findet der entzückte Spieler zur Wasseroberfläche trudelnde Holzstücke oder zerteilbare Drahtgittermodelle (der Kopf-trifft-auf-Razorblade-Effekt). Während die ersten beiden Level vor Atmosphäre nur so strotzen, läßt das Design der folgenden Abschnitte merklich zu wünschen übrig.
Frag-Faktor: Zwar werden bei Unreal, wie im restlichen Genre die dem Rückenmark näher gelegenen Hirnregionen weitaus öfter angesprochen als das Großhirn, jedoch gibt es auch einige nette Rätselansätze. Im übrigen sieht man sich mit intelligentem Viehzeug konfrontiert, welches geschickter agiert als manch menschlicher Gegner.
Ein Spiel wie ...: »Event Horizon« unter Koffein-Einfluß. Schwache Herzen hören auf zu schlagen, was wegen purzelbaumschlagender Nervenknoten aber nicht mehr gefühlt wird.

Jedi Knight

Outfit: Das Aussehen von »Jedi Knight« haut keinen Wookie vom Hocker. LucasArts' Jedi-Ritter fällt durch grau-in-graue Texturen und mäßig liebevoll animierte Gegner auf. Auch die Waffen stellen keine Wunderwerke an Aussehen und Originalität dar. Diese Mankos sind jedoch stellenweise durch die Filmvorlage bedingt.
Frag-Faktor: Die spannende Geschichte, in Form sehenswerter Filmsequenzen, und die detailgetreue Übernahme der Star-Wars-Elemente machen das begrenzt gute Erscheinungsbild wieder wett. Der Spieler darf nicht nur nach Lust und Laune mit dem Laserschwert metzeln, auch die Macht-Aspekte sorgen für Tiefgang in Sachen Charakterentwicklung. Auch gleichen sie den Multiplayer-Nachteil von weniger talentierten Mitspielern aus. Solch ein »Handicap«-Modus wurde von der Konkurrenz schon oft angekündigt, aber nie realisiert.
Ein Spiel wie ...: eine Nacht mit einer Wookie-Frau. Wer nicht allzuviel Wert aufs Äußere legt, kann die spannendsten Erfahrungen seines Lebens machen.



Turok

Outfit: Das vom Nintendo 64 kommende »Fang-den-Saurier«-Spiel »Turok« zeigt, daß nicht alle Konsolenumsetzungen zwangsläufig miserabel sein müssen. Schöne Grafik mit feschen Nebel- und Lichteffekten, große Wummen, deren



Effekte ein freudiges Lächeln auf jedes Kinder ..., pardon »Person-über-achtzehn«-Gesicht zaubern, und butterweich animiertes Kroppzeug lassen Turok auch als attraktive Grafikdemonstration durchgehen. Leider wirkt das Leveldesign oft uninspiriert.
Frag-Faktor: Das Aussehen der Monster läßt keine Wünsche übrig, sie stellen das Beeindruckendste dar, was das Genre bis heute zu bieten hat. Allerdings bleibt ihre Intelligenz auf kärglichem (wenn auch logischem) T-Rex-Niveau. Die peinliche Speicherfunktion und der fehlende Multiplayer-Modus sind weitere Schnitzer, die einem 3D-Shooter-Produzenten einfach nicht unterlaufen dürfen.
Ein Spiel wie ...: »Starship Troopers«. Es ist schade, wenn ein faszinierendes technisches Potential durch stupides Drumherum geschmälert wird.

UNREAL

- **Hersteller:** Epic Megagames
- **Test in Ausgabe:** 8/98
- **Anspruch:** Fortgeschrittene und Profis

Action — Puzzle

Grafik:	100
Realismus:	90
Multiplayer:	90

Spielspaß: 87

JEDI KNIGHT

- **Hersteller:** LucasArts
- **Test in Ausgabe:** 12/97
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Action — Puzzle

Grafik:	70
Realismus:	70
Multiplayer:	80

Spielspaß: 85

TUROK

- **Hersteller:** Acclaim
- **Test in Ausgabe:** 11/97
- **Anspruch:** Fortgeschrittene

Action — Puzzle

Grafik:	80
Realismus:	80
Multiplayer:	—

Spielspaß: 77

Hexen 2

Outfit: Activisions »Hexen 2« nutzt noch die Engine eines Konkurrenzproduktes. An dieser wurde jedoch dermaßen gefeilt, daß sie auch heute noch durchaus an neue Spiele heranreichen kann. Neben eingebauter 3D-Karten-Unterstützung protzt der Fantasy-3D-Shooter mit benutzbaren Objekten (Glas kann zerschossen werden) und einer Vielzahl an Texturen, welche den Leveln einen bis dato unbekannten Abwechslungsreichtum verleihen.



Frag-Faktor: Unter den Hexen-2-Gegnern gibt es schon die eine oder andere harte Nuß. Gerade die Tatsache, daß mit Nahkampfwaffen Mann gegen Monster gekämpft wird, erschwert das Vorankommen erheblich. Weiterhin liegt ein wichtiger Aspekt auf den Rätseln, die mitunter haarsträubend sind. Drei Charakterklassen und das Aufsteigen in einem Stufensystem heben Hexen 2 noch stärker von der Shooter-Konkurrenz ab.

Ein Spiel wie ...: eine Ork-Statistenrolle in einem Live-Rollenspiel. Wenn man nicht gerade planlos durch die Landschaft stolpert, jagt einen der wilde Mob durchs Unterholz.

Klingon Honor Guard



Outfit: Obwohl »Klingon Honor Guard« die Grafik-Engine von Epic Megagames' Spitzenreiter »Unreal« hat, läßt das Aussehen zu wünschen übrig. Gerade die Texturen der Wände und Gegner sind weit davon entfernt, als perfekt bezeichnet zu werden. Ansonsten findet sich die vollständige Liste der State-of-the-art-Features auch im 3D-Shooter von Microprose wieder: Nebel, bunte Lichteffekte, bewegte Texturen und so weiter.

Frag-Faktor: Die Gegner halten sich eng an die Star-Trek-Vorlage und bestehen somit überwiegend aus Klingonen und ähnlichem zweibeinigen Gesindel. Sie sind verhältnismäßig clever, betätigen sogar hin und wieder einen Alarmschalter, um benachbarte Kumpane zu alarmieren. Das Spiel erinnert eher an ein endloses Bot-Match als an die üblichen Baller-Orgien.

Ein Spiel wie ...: ein Kegelabend mit Worf. Zuerst ein wenig langweilig, und wenn man gerade meint, die Partie zu gewinnen, bekommt man einen D'k Thag mitten ins Herz.

Outlaws

Outfit: Mit einer etwas altbackenen Engine entspricht der Wildwest-Verschnitt »Outlaws« nicht mehr heutigen Standards. Die Gegner sind schlichte Bitmaps, die Level relativ eben, 3D-Karten-Unterstützung oder gar bunte Lichteffekte sucht man im Grundprogramm natürlich vergebens. Trotz dieses spartanischen Äußeren kann Outlaws eine unglaubliche Authentizität hervorbringen, dabei spielt auch die sehr gute Musik eine Rolle. Weiterhin überzeugen die schicken Zeichentrick-Zwischensequenzen.

Frag-Faktor: Zwar sind die Gegner ähnlich intelligent wie der gängige Western-Bösewicht (nämlich gar nicht), dafür gibt es sie in rauhen Mengen, so daß die Colts auf ewig rauchen. Nachladen und Munitionsknappheit setzen neben den bekannten drei Shooter-Tugenden (Schnelligkeit, Schnelligkeit und Schnelligkeit) noch eine gewisse taktische Finesse voraus.

Ein Spiel wie ...: »Spiel mir das Lied vom Tod«. Schöne Musik und viele Leichen. Was will ein Westernheld mehr?



HEXEN 2

- Hersteller: Activision
- Test in Ausgabe: 12/97
- Anspruch: Profis

Action – Puzzle

Grafik:	80
Realismus:	70
Multiplayer:	60

Spielspaß: 75

KLINGON HONOR GUARD

- Hersteller: Microprose
- Test in Ausgabe: 10/98
- Anspruch: Fortgeschrittene und Profis

Action – Puzzle

Grafik:	70
Realismus:	70
Multiplayer:	70

Spielspaß: 70

OUTLAWS

- Hersteller: LucasArts
- Test in Ausgabe: 6/97
- Anspruch: Fortgeschrittene und Profis

Action – Puzzle

Grafik:	30
Realismus:	40
Multiplayer:	70

Spielspaß: 60

Montezuma



Outfit: In »Montezuma« gibt es eine eigenartige Mischung aus dröger Grafik und physikalisch realistischen Effekten. Etwa spiegelnde Oberflächen oder Plattformen, über welche wellenförmige Bewegungen laufen, die den Hauptcharakter Max tatsächlich in die Luft wirbeln. Hierbei blickt er sich um und sieht die eigenen Arme und Beine. Es mutet verwunderlich an, daß keine andere Grafik-Engine bis heute solche Kunststücke zustande gebracht hat.

Frag-Faktor: Montezuma ist kein üblicher 3D-Shooter, zumal es keinerlei Fernwaffen gibt. Normalerweise rennt unser Held nur Knöpfe drückend und Hebel ziehend durch die aztekischen Labyrinthe. Die Beschränkung auf das Herumrätseln setzt allerdings eine höhere Qualität der Puzzles voraus als es bei Montezuma tatsächlich der Fall ist. Die wenigen Gegner, die sich einem in den Weg stellen, bekommen mit einem Tritt oder Schlag den dezenten Hinweis, daß sie stören.

Ein Spiel wie ...: ein Wald ohne Bäume, ein Motherboard ohne CPU-Sockel, eine PC Player Plus ohne Multimedia Leserbriefe. Nun ja, Sie wissen schon.

MONTEZUMA

- **Hersteller:** Software 2000
- **Test in Ausgabe:** 2/98
- **Anspruch:** Einsteiger und Fortgeschrittene

Action — Puzzle

Grafik:	40	
Realismus:	50	
Multiplayer:	—	

Spielspaß: 55

Outwars

Outfit: Microsofts »Outwars« setzt im Gegensatz zur Konkurrenz eher auf Bitmap-Charme. Daß solche unschönen Ansichten auch noch durch Grafikfehler verschlimmert werden, ist zwar unnötig, aber Realität. Wenigstens die stimmungsvolle Hintergrundmusik versucht verzweifelt, gegen die aufkommende Langeweile anzukämpfen, was ihr überraschenderweise sogar hin und wieder gelingt.

Frag-Faktor: Die Gegner überzeugen weniger durch Klasse als durch Masse. Wie im Film Starship Troopers dürfen Sie sich regelmäßig von Monsterwellen überrollen lassen, die ganz dem Insekten-Klischee entsprechen: blöde und abstoßend. Weite Distanzschüsse machen unserem Pixelkrieger und seinen Teamgefährten das Leben zur Hölle. Die Multiplayer-Level können ebensowenig überzeugen, zumal sie wahnsinnig groß, leer und so nur für Spielerzahlen ab 16 interessant sind.

Ein Spiel wie ...: »Die Schwarzwaldklinik« mit »Alien«-Geräuschkulisse. Visuelle Langeweile trifft Schauderrhythmen.



OUTWARS

- **Hersteller:** Microsoft
- **Test in Ausgabe:** 6/98
- **Anspruch:** Fortgeschrittene und Profis

Action — Puzzle

Grafik:	30	
Realismus:	50	
Multiplayer:	40	

Spielspaß: 54

Shadow Master

Outfit: Mit schrill bunten Texturen versucht »Shadow Master« seine mittelmäßige Grafik zu vertuschen. Brücken, Zäune und ähnliche Elemente bestehen noch aus häßlichen Bitmaps, was nicht gerade für eine Steigerung der Realitätsnähe sorgt. Von letzterer kann allerdings in Hinblick auf die seltsamen Monstergeschöpfe ohnehin keine Rede sein.

Frag-Faktor: Weder Intelligenz noch Schönheit zeichnet die feindselige Popu-



lation von Shadow Master aus. Wilde Giger-Plagiate erschweren dem Spieler das Leben, ohne daß dieser auf nötiges Equipment, etwa ein gut durchdachtes Waffenarsenal oder wenigstens eine sinnige Speicherfunktion, zurückgreifen dürfte. Die nicht konfigurierbare Steuerung hat in dieser Beziehung einen Effekt, der an einen bekannten Werbeslogan erinnert: Früher oder später kriegen wir sie. Meist jedoch früher.

Ein Spiel wie ...: Plan 9 from Outer Space. Zuerst kann man über soviel Dilettantismus noch lachen, bis der unweigerliche Ermüdungseffekt den Kopf auf die Tischplatte zwingt.

SHADOW MASTER

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Test in Ausgabe:** 2/98
- **Anspruch:** Fortgeschrittene

Action — Puzzle

Grafik:	70	
Realismus:	30	
Multiplayer:	60	

Spielspaß: 37

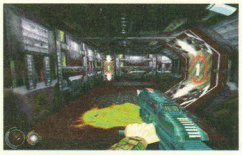
Tenka

Outfit: Es gibt einfach zuviel schlechte Spiele, die auf der Erfolgswelle 3D-Action-Shooter zu reiten versuchen. »Tenka« ist ein Kandidat, der dabei eine böse Bauchlandung hinlegt. Übelste Clipping- und Texturemapping-Fehler machen das komplette Spielgeschehen zu einem Graus.

Da helfen noch nicht einmal die gut gemeinten Zwischensequenzen, welche bekanntlich in anderen 3D-Shootern mit der Lupe zu suchen sind.

Frag-Faktor: Sämtliches Feindmaterial ist von derart begrenzter Intelligenz, daß von einer Herausforderung nur die Rede sein könnte, wenn man mit verbundenen Augen und ohne Hände spielen würde. Die Sicherheitsdrohnen lassen sich zum Beispiel ohne jegliche Gegenwehr durch die Level schieben, wenn der Spieler von hinten angeschlichen kommt. Wurde eigentlich schon erwähnt, daß sich das Tenka-Personal auch optisch in einem absolut erbarmungswürdigen Zustand befindet?

Ein Spiel wie ...: die Shareware-Flop-Ten. Dem Gruselkabinett der Programmierfehler ließe sich ohne Windows-95-Quellcode kaum etwas hinzufügen.



Rebel Moon Rising



Outfit: Zu Zeiten, in denen ein deutlicher Aufbruch in Richtung realistischer Dreidimensionalität gesetzt wird, sticht »Rebel Moon Rising« hervor wie eine Flunder in einem Schwarm Kugelfische. Die schnöde Beschränktheit alter 3D-Shooter kommt unweigerlich in den Sinn. Die Verwendung von MMX-Befehlen sorgt mit bunten Lichteffekten für bescheidene Linderung, spielbar wird das Ganze dadurch noch lange nicht.

Frag-Faktor: Die Gegner sind schreiend häßlich, ebenso dumm und wahrlich nicht die verwendete Munition wert. Außerdem ist die Waffenstärke der Gegner katastrophal unausgewogen. Ein guter Treffer befördert Sie schon aus der Umlaufbahn. Auch auf der Rätselseite sieht es finster aus. Zwar werden Sie mit Missionbriefings auf Ihre Einsätze vorbereitet, diese verdecken allerdings kaum das übliche »Zerstöre alles«-Einerlei.

Ein Spiel wie ...: eine Wurzelkanalbehandlung beim Zahnarzt. Erst kommt der Schmerz und dann die bunten Lichter. Und wer es einmal gemacht hat, wiederholt es nicht freiwillig.

Quiver

Outfit: Ein so bemerkenswertes Produkt wie »Quiver« gab es lange nicht mehr auf dem 3D-Shooter-Markt: Endlich hat ein beherztes Designerteam den Mut, die untere Grenze des schlechten Geschmacks zu definieren. Das Niveau der Grafik erinnert an die Genre-Steinzeit. SVGA konnte der Chef-Programmierer wohl nicht aussprechen und verbannte daher alle hohen Auflösungen von seiner Aufgabenliste. Verschiedene Höhenstufen sind nur rudimentär vorhanden. Wenigstens kann unser Held schon nach unten und oben blicken. Dort gibt es jedoch meist nichts zu sehen.



Frag-Faktor: Bitmapgegner, welche in Sachen Intelligenzquotient selbst von glibberigem Urschleim geschlagen werden; Waffen, die nicht nur lächerlich aussehen, sondern ebenso wirken und ein Leveldesign, das auch den härtesten Space Marine zu verzweifelten Fenstersprüngen treibt: Sie merken schon, selbst »Flying Windows« ist (ent-)spannender.

Ein Spiel wie ...: 99 Jahre Windows-95-Zwangs-Installation von taiwanesischen Soundkarten mit kenianischen Treibern und koreanischem Handbuch.

TENKA

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Test in Ausgabe:** 3/98
- **Anspruch:** Einsteiger und Fortgeschrittene

Action — Puzzle

Grafik:	20
Realismus:	10
Multiplayer:	—

Spielspaß: 29

REBEL MOON RISING

- **Hersteller:** GT Interactive
- **Test in Ausgabe:** 2/98
- **Anspruch:** Fortgeschrittene

Action — Puzzle

Grafik:	30
Realismus:	30
Multiplayer:	30

Spielspaß: 27

QUIVER

- **Hersteller:** ESD Games
- **Test in Ausgabe:** 9/97
- **Anspruch:** Einsteiger

Action — Puzzle

Grafik:	10
Realismus:	10
Multiplayer:	—

Spielspaß: 9



Special: Rollenspiele

Helden von gestern

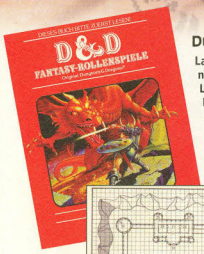
RAM frei zur Renaissance der Rollenspiele. Die Wurzeln des traditionsreichen Comeback-Genres reichen bis in die 70er Jahre zurück.

Rollenspiele gehören neben Adventures und Strategiespielen zu den ältesten Genres überhaupt. Bereits in den Frühtagen der Computerei vergnügten sich Studenten an Großrechenanlagen mit den ersten Versionen moderner Rollenspiele. Die Faszination »Rollenspiel« läßt sich auf ein paar schlichte Fakten reduzieren: Kein anderes Genre erlaubt es dem Spieler, sich so intensiv mit der virtuellen Umwelt zu beschäftigen. In keiner anderen Spielegattung ist die Konzentration unterschiedlicher Interaktionsoptionen und die persönliche Bindung zum Geschehen so hoch wie hier. Denn in einem Rollenspiel erschaffen Sie mindestens einen, meistens jedoch mehrere Helden oder Heldinnen und bestehen mit diesen Charakteren (so der Fachjargon) diverse Abenteuer.

In mühseliger Kleinarbeit wachen Sie über das Wohlergehen der anfangs schwächlichen Truppe und päppeln die Charaktere im Spielverlauf zu wahren Superhelden auf. Welcher Rollenspieler hat nicht mit Entsetzen und einem heftigen Wutausbruch reagiert, wenn der Lieblingsmagier einem Drachen zum Opfer fiel? Kurzum, die gefühlsmäßige Bindung ist bei Rollenspielen erheblich stärker als bei den meisten anderen Programmen, wo es »nur« darum geht, vorgefertigte Pixel oder Polygone zu steuern. Weitere Gründe für die Beliebtheit von Rollenspielen sind die Vielfalt der Szenarien und die geschickte Vermischung mit anderen Genres. Eine umfangreiche Story und viele Rätsel kennen wir aus Adventure-Titeln, taktisches Vorgehen – zum Beispiel beim Kampf – aus Strategiespielen und den sorgsamen Umgang mit Ressourcen wie Nahrung, Gold oder Waffen aus Wirtschaftssimulationen.

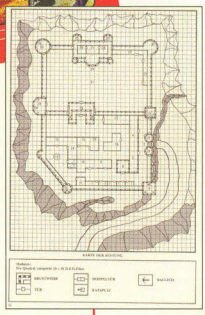
Vor der Komplexität kann nur gewarnt werden: Egal, ob Klassiker oder modernes Rollenspiel, Sie sollten viel Zeit mitbringen – im besten Fall haben Sie ein Rollenspiel an einem langen Wochenende durch, im »schlimmsten« Fall verbraten Sie ein paar Monate. Der schiere Umfang und die komplizierten Berechnungen, die im Hintergrund vom Computer angestellt werden, sind auch Gründe dafür, warum es heute nur noch wenige Firmen gibt, die sich diesem Genre überhaupt widmen. Entwicklungszeiten dauern schon mal bis zu drei Jahre – für die Hersteller ein nicht unerhebliches finanzielles Risiko.

Nichtsdestotrotz erlebt das Rollenspielgenre derzeit eine echte Renaissance. Ob »Fallout 2«, »Baldur's Gate«, »Ultima 9«, Might & Magic 6«, »Wizardry 8« oder »Final Fantasy 7« – die Rollenspielzukunft erstrahlt in rosigem Licht. Eine prächtige Gelegenheit, um die Highlights und Klassiker der letzten Jahrzehnte zu würdigen, welche dieses Genre entscheidend mitgeprägt haben. Die Titelliste auf den folgenden Seiten erhebt keineswegs Anspruch auf Vollständigkeit. Locker hätten wir 50 weitere wichtige Namen nennen können, aber dies hätte den Seitenrahmen des Specials deutlich gesprengt. **(ra)**



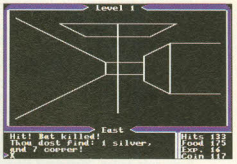
Dungeons & Dragons (TSR, 1974)

Lange bevor der Computer komplizierte Berechnungen erledigte, Pixelmonster durch virtuelle Labyrinthe schlurften und die Hilfeschreie armer Prinzessinen aus den Lautsprechern krächzten, vergnügten sich fantasybeseelte Spieler schon in Märchenreichen, meuchelten Drachen und plünderten Schätze. Einen der solidesten Grundsteine für die Spielewelt legte der Rollenspielguru Gary Gygax zusammen mit ein paar Kumpels Anfang der 70er Jahre. So erdachte die verschworene Gemeinschaft Abenteuer und Regeln, die als »Dungeons & Dragons« in die Annalen der Spielehistorie eingehen sollten und gründeten gemeinsam die Rollenspielschmiede TSR. Hier wurde noch »per Hand« gespielt, also gewürfelt und gezeichnet. Mehr als ein Vierteljahrhundert später haben die elektronischen Rollenspiele den Oldies nicht den Rang abgelaufen: In friedlichem Einklang leben die Generationen fröhlich unter einem Dach. Pen & Paper-Spezialisten gönnen sich gelegentlich eine Kellerexkursion am Monitor, Digital-Heroen versuchen sich gerne am Brettvorbild.



Ultima: The First Age of Darkness (Origin, 1980)

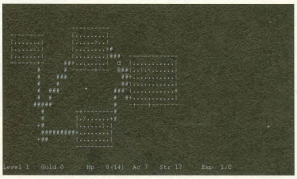
Neben Wizardry beeinflußte kein anderes Rollenspiel die Computerszene derart stark wie die Ultima-Reihe von Richard »Lord British« Garriott. Ultima gilt bei vielen Fans als der Rolls Royce unter den Rollenspielen und dies aus einem besonderen Grund: Im Lauf der Jahre entwickelte sich Ultima immer mehr zur detailverliebten Simulation einer Märchenwelt. Statt schlichter Monsterschlachtereien legte Garriott mehr Wert auf ausgewogene Geschichten mit hintergründiger Botschaft. Er garnierte die Programme im Laufe der Jahre mit einer Unmenge von winzigen Kleinigkeiten, die bis heute in keinem anderen Computerrollenspiel zu finden sind. Der Protagonist darf beispielsweise sein eigenes Brot backen, Beeren pflücken, Wein anbauen oder Pferde beschlagen. Ultima 1 hingegen war noch recht schlicht: Es galt, den bösen Zauberer und Vatermörder Mondain dingfest zu machen. Wer möchte, kann das Ur-Ultima heute noch spielen – Origin veröffentlicht gerade die »Ultima Collection« mit den Teilen 1 bis 8 und dem Bonusspiel »Akalabeth«, Garriotts allererstem Programm.

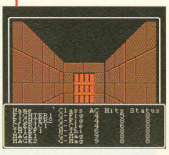


70er Jahre 1980 1981 1982 1983 1984 1985

Hack/Net-Hack (diverse, ab 70er Jahre)

Das soll ein Rollenspiel sein? Beim ersten Blick auf das typische Hack-Outfit winken 3Dfx-Spieler nur müde ab. Statt Grafikorgien schlichte Zeichenoptik: Aus einem »$« wird ein Schatz, hinter einem »d« verbirgt sich ein kleiner Hund, ein »#« markiert einen Gang, ein »+« steht für eine Tür. Dungeonwände werden mittels »-« zusammengesetzt. Und trotzdem: Diesem Ur-Vater der Computerrollenspiele gelingt es auch heute noch, Spieler in seinen Bann zu ziehen. Wer einmal anfängt durch die spartanischen Labyrinthe zu marschieren, auf der Suche nach Gold, Erfahrungspunkten und tollen Gegenständen die Dungeons durchstreift, vergißt schnell die karge Optik. Phantasie und ein zeitloses Spielprinzip gehören zu den Hack-Tugenden. Als Net-Hack gibt's eine Onlinevariante, das Original wurde gar von SSI (»Dungeon Hack«) und Blizzard (»Diablo«) in moderner Verpackung neu aufgelegt.





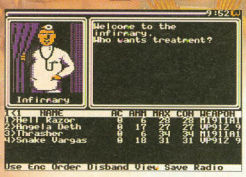
Wizardy: Proving Grounds of the Mad Overlord (Sir-Tech, 1981)

Wizardry ist der Großvater der 3D-Rollenspiele. Ob Sie heute alleine oder mit einer Party durch ein dreidimensionales Labyrinth stapfen, ob die Dungeons aus echtzeitberechneten Polygonen bestehen oder fest gepixelte Mauern Ihre Helden umschließen, spielt dabei keine Rolle. Die 3D-Kerker gab's schon 1981. Die jüngeren Wizardry-Spiele genießen in Kennerkreisen den Ruf, die Fackel des klassischen Rollenspiels besonders hoch zu halten, ohne dabei altbacken zu wirken. Ein grundsolides Charaktersystem, fesche Zauberformeln, eine gelungene Storyline und jede Menge Monster machen aus den Wizardry-Spielen stete Suchtgefahr-Quellen.

The Bard's Tale: Tales of the Unknown (Interplay, 1985)

Eigentlich gebührt Spieldesigner Michael Cranford eine Medaille für den gelungensten Spiele-Klon aller Zeiten. Er verfeinerte 1985 das beliebte Wizardry-Spielprinzip um einige wichtige Details, ließ für 8-Bit-Verhältnisse oppulent animierte Grafik auffahren und landete mit dem Resultat dieser Edel-Abkupferei einen Riesenerfolg. The Bard's Tale gehört ohne Frage zu den wichtigsten Klassikern des Genres. Bei Kennern gilt übrigens die Atari ST-Version des Oldies als die beste Fassung. Zwei weitere Bard's Tale-Teile folgten. Wer brav seine Helden aufbewahrte, konnte die liebgewonnene Truppe durch alle drei Programme schleppen. Electronic Arts hatte übrigens einen 4. Teil der Reihe in Arbeit, der jedoch nach über zwei Jahren Entwicklungszeit eingestampft wurde.





Wasteland (Interplay, 1986)

Wasteland ist ein echtes Ausnahme(rollen)spiel: Statt vor dem »üblichen« Fantasy-Background spielt der Oldie im postnuklearen US-Bundesstaat Nevada. Vier mutige Ranger durchstreifen die atomare Wüste, lösen knifflige Aufgaben und liefern sich Gefechte mit mutierten Killerkaninchen, Robotern und finsteren Rockerbanden. Statt Schwert und Magie gibt's hier MGs, kugelsichere Westen und ein wegweisendes Talentsystem. Ein besonderes Highlight ist das Charaktersystem, das es erstmals erlaubte, die eigene Party aufzuteilen. Wasteland ist zudem ein harter Brocken: Nur erfahrene Rollenspieler sollten sich an dieses Mammutwerk wagen. Der inoffizielle Nachfolger von Wasteland ist Fallout, das dieser Tage endlich in Deutsch erscheinen soll. Glücklicherweise gibt es Wasteland wieder zu kaufen: Interplay veröffentlichte es zusammen mit weiteren Edel-Oldies auf der Compilation »The Ultimate RPG Archives«.

Dragon Warrior (Enix, 1986)

Was hat denn, bitte schön, ein Videospiel in einer PC-Spielezeitschrift verloren? Bevor Sie erbost weiterblättern: Dieses Programm gehört mit zu den innovativsten und besten Rollenspielen, die es gibt – ergo findet es auch hier seinen Platz. Mit dem Aufstieg des Nintendo Entertainment Systems, kurz NES genannt, begann auch der eigentliche Siegeszug der Rollenspiele auf Videospielekonsolen. Eines der ältesten und bekanntesten Rollenspiele für das NES war Dragon Warrior. Im Mutterland Japan hieß der Modul-Leckerbissen von Enix noch »Dragon Quest«. In den USA erschienen nur die ersten drei Teile, europäische Spieler kamen erst gar nicht in den Genuß dieser Kultserie. Mittlerweile gibt es sechs Teile der Reihe, zwei davon für das Super Nintendo. In der letzten Zeit wurde es jedoch ruhig um Dragon Warrior. Ein neues Spiel ist zwar in Arbeit, wann es jedoch erscheinen soll, steht in den Sternen.





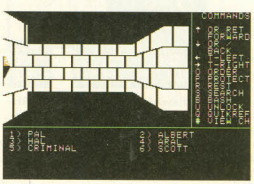
Dungeon Master (FTL, 1987)

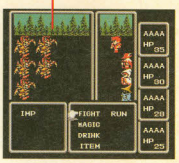
Für viele Fans des Genres war Dungeon Master seinerzeit ein legitimer Grund, sich einen Atari ST zu kaufen. Noch nie zuvor ging es in einem Keller so lebhaft zu, wie in diesem Spiel. Der größte Unterschied zu klassischen Programmen des Genres war nämlich nicht die – für damalige Verhältnisse – grandiose 3D-Grafik, sondern das Echtzeit-Prinzip. Statt wie gewohnt rundenweise auf Monster einzudreschen und gemütlich an der Lösung eines Puzzles zu knacken, setzte Dungeon Master den Spieler ordentlich unter Druck. Monster liefen selbstständig durch die verwinkelten Gänge, griffen die vierköpfige Heldencrew von alleine an und rannten auch schon mal weg, wenn's brenzlig wurde. Einige Rätsel basierten auf Geschwindigkeit und Geschick; wer stundenlang überlegte, überlebte nicht lange. Mit einem Schlag stellte Hersteller FTL die Rollenspielwelt auf den Kopf, und schickte die Konkurrenz in die Wüste. Leider blieb es dabei: Die Erweiterung »Chaos strikes back« und der viel zu spät erschienene zweite Teil (»Legend of Skullkeep«, Interplay) konnten an den Erfolg des Originals nicht mehr anknüpfen. Dungeon Master gilt als eines der einflußreichsten Rollenspiele; das von Westwood für SSI programmierte Eye of the Beholder ist der prominenteste Inspirationsenkel.



Might & Magic: Book One (New World Computing, 1986)

Damals, in den Frühtagen der Computerrollenspiele, konkurrierte ein aufstrebender Softwarestern mit den Bard's Tale- und Wizardry-Kollegen. Might & Magic erblickte 1986 das Licht der Welt und ist bis heute eine der langlebigsten Rollenspielserien, die es gibt. Der erste Teil orientierte sich noch deutlich an der Konkurrenz: Eine sechsköpfige Heldengruppe, eine 3D-Umgebung, jede Menge Monster, Schatzkisten und furiose Aufgaben waren die Zutaten. Allerdings knackten an dem heftigen Schwierigkeitsgrad auch Experten ganz ordentlich. Hersteller New World Computing erlangte durch die Might & Magic-Serie internationale Beachtung.





Final Fantasy (Square, 1987)

Lange Zeit stand die Final-Fantasy-Reihe von Square im Schatten des Enixschen Dragon Warriors. Mit der Zurückhaltung ist es nun endgültig vorbei: Nicht nur in Japan hat Final Fantasy den Erzrivalen an Beliebtheit deutlich überrundet. Zudem hat Hersteller Square den Schoß Nintendos verlassen und den jüngsten Part (»Final Fantasy 7«) auf PlayStation veröffentlicht. Erstmals ist außerdem eine PC-Version erschienen. Final Fantasy gebührt unverhohlener Respekt für technische und spielerische Qualität: Kaum ein anderes Designteam sprengt so konsequent die Fesseln regulärer Rollenspieltraditionen wie Square; kein anderes Softwarehaus experimentiert in seinen Programmen so hemmungslos mit verwinkelten Geschichten, Bonus-Spielchen und Sub-Plots.

Pool of Radiance (SSI, 1988)

Neidisch schielten Computerbesitzer auf die Rollenspielkollegen, die sich mit Papier und Bleistift bewaffnet an den sogenannten Tabletop- bzw. Pen & Paper-Spielen vergnügten. Highlight der Papier-Fraktion war vor rund zehn Jahren die konsequente Weiterentwicklung des »Dungeon & Dragon«-Themas. »Advanced Dungeons & Dragons« brillierte durch verbesserte Regeln und ein umfangreicheres Universum. Ganz oben auf der Beliebtheitsskala standen Szenarien aus der »Forgotten Realms«-Welt. SSI sicherte sich damals die Computer-Umsetzungsrechte für das hochgeschätzte Regel- und Storywerk. Debütspiel war Pool of Radiance, welches heute noch als das anspruchsvollste AD&D-Rollenspiel gilt. Die größte Besonderheit des Programms war das umfangreiche und taktisch angehauchte Kampfsystem. Kein Nachfolger konnte den Erfolg von Pools of Radiance übertreffen; die AD&D-Lizenz wanderte indes von SSI zu Interplay.





Ultima Underworld: The Stygian Abyss (Origin, 1991)

Man nehme das erprobte Ultima-Universum und das technische Grundprinzip eines Dungeon Master, addiere die neuste 3D-Technik und fertig ist der Klassiker. Die Mischung aus furiosem Echtzeit-Kerker und technischer High-End-Präsentation war so gelungen, daß Underworld Gefahr lief, der Ultima-Mutter den Rang abzulaufen. Erstmalig in der Geschichte bestand ein Labyrinth nicht aus quadratischen Blöcken, sondern aus unregelmäßigen Kavernen. So natürliches Ambiente gab es bis dato nicht; sogar physikalische Gesetzmäßigkeiten wurden beachtet. So kollerten Gegenstände, irrtümlicherweise auf eine Schräge gelegt, einen Hang hinunter. Entsprechend der Umgebung veränderte sich das Verhalten des Helden: Neben dem Lösen herkömmlicher Rätsel und dem Erlegen herumwuselnder Monster mußte der Protatonist auch Abgründe überspringen.

Das Schwarze Auge: Sternenschweif (Attic, 1992)

Gegen die Übermacht der US-Rollenspiele war und ist kaum ein Kraut gewachsen. Nur wenige europäische Hersteller und noch weniger deutsche Entwicklungsfirmen haben sich überhaupt an das Thema Rollenspiel herangetraut. Eine der wenigen erfreulichen Ausnahmen ist die schwäbische Firma Attic, die mit der Computerumsetzung des beliebten Brett-Rollenspieles Das Schwarze Auge für Furore sorgte und sogar internationale Erfolge feierte. Sternenschweif, so der Titel des ersten Teils der bislang auf drei Spiele angewachsenen Reihe, zollte dem Pen-and-paper-Vorbild Tribut. Jede Menge Charaktereigenschaften und Fähigkeiten galt es zu überwachen und zu pflegen. Was echten Fans der Brett-Version ein Quell der Freude war, verschreckte den Normalspieler ein wenig. Trotzdem: Schon beim zweiten Teil (»Schicksalsklinge«) wurden diese Mankos beseitigt.





Dark Sun: Shattered Lands (SSI, 1993)

Zu den fleißigsten Herstellern von Rollenspielkost gehört die kalifornische Firma »Strategic Simulations Inc.«, kurz SSI genannt. Nicht zuletzt durch den lukrativen AD&D-Lizenzdeal mit TSR verließen hier mehr Rollenspiele als bei jeder anderen Firma das Montageband.

Die Fließband-Mentalität schlug sich allerdings deutlich in der nachlassenden Qualität nieder, was SSI veranlaßte, neue AD&D-Welten zu erobern und das angestaubte Spielprinzip mit frischer Technik zu verbessern. Mit Erfolg: Nachdem die alte Pool-of-Radiance-Engine endlich beerdigt war, gab »Dark Sun« den Spielern das Vertrauen in die AD&D-Welt zurück. Aufgemotzte Grafik und moderne Mausbedienung bei gleichbleibend komplexem taktischen Rundengekloppe erfreuten die Fans. Eine sehr ähnliche Fortsetzung trug den Titel »Wake of the Ravager«.

1991 1992 1993 1994 1995 1996



Ultima 7: The Black Gate (Origin, 1991)

Die siebte Episode gilt bei den Fans als das beste Ultima aller Zeiten. Hochkomplex und detailreich wie nie, präsentierte sich die Saga um den Avatar und Lord British in einem grafisch äußerst ansprechenden Gewand. Außerdem hatten sich die Entwickler einen besonderen Gag ausgedacht, der bei vielen Freunden der Serie – trotz der Begeisterung über die sagenhafte Qualität – für leichten Unmut sorgte: The Black Gate war nicht vollständig. Der Avatar konnte sein Abenteuer im Prinzip nicht beenden, sondern mußte auf den zweiten Teil Serpent's Isle warten. Als Krönung spendierte Origin dem Ganzen noch eine Szenario-CD, auf der der Avatar besonders nette Waffen finden konnte. Vielen Spielern blieb angesichts der dreisten »Nimm drei«-Mentalität der Geldbeutel stecken.

Lands of Lore (Westwood, 1993)

So ungewöhnlich ist das Rollenspiel-Genre für die in Las Vegas ansässige Softwareschmiede Westwood nicht. Zwar sind die Programmierer vor allem für ihre Echtzeit-Strategiespiele bekannt (Dune 2, Command & Conquer), aber Rollenspiele haben eine noch längere Tradition. So verdienten sich die Amerikaner die ersten Lorbeeren durch technisch gelungene Umsetzungen berühmter SSI-Spiele. Das bekannteste Beispiel hierfür ist die Atari ST-Version des Oldies »Phantasie 3« und die Eigenproduktion »Hillsfar«, die mit dem AD&D-Label versehen ebenfalls bei SSI erschien. »Lands of Lore« begeisterte vor allem durch famose Zwischensequenzen. Tolle Zaubersprucheffekte, ein einsteigerfreundliches Benutzerinterface und die spritzige Story katapultierten das Programm in der Beliebtheitsskala ganz nach oben.



Diablo (Blizzard, 1996)

Experten mäkeln gerne an dem seichten Spielprinzip von Diablo herum – geht es doch nur um das gekonnte Abmurksen von Monstern. Statt einer gigantischen Oberwelt mit verzwickten Plots und millionenfachen Rätseln, konzentriert sich der spielerische Inhalt auf drei wesentliche Grundfaktoren: Feinde killen, Erfahrungsstufen nach oben klettern und möglichst viel Gold einsacken. Dazu stehen nur drei vorgefertigte Charaktere zur Wahl – von komplexem Party-System oder gar monströsen Rätseln keine Spur. Trotz (oder gerade wegen) des simplizistischen Ambientes gehört Diablo zu den erfolgreichsten Rollenspielen der letzten Jahre. Hinzu kommt der aufreibende Multiplayer-Modus, mit dem sich Dungeon-Könige aus der ganzen Welt an der Monsterjagd beteiligen können. Diablo ist aber beileibe keine neue Design-Innovation, sondern basiert in großen Zügen auf dem uralten Hack-Prinzip. Mittlerweile gibt es eine Zusatz-CD mit frischen Feinden und neuen Charakteren (Hellfire), ein 2. Teil kommt Ende des Jahres.



DIABLO

Diablo und die zugehörige Erweiterung Hellfire standen des öfteren im Kreuzfeuer der Kritik. War man sich doch nicht einig darüber, ob Blizzards moderner Hack-Verschnitt überhaupt als Rollenspiel zu bezeichnen sei. In mausschändenden Klickorgien wieselt einer von drei Heldentypen (Kämpfer, Magier, Bogenschützin) durch zufallsgenerierte Isometrie-Dungeons, um den Oberschurken Diablo zu vernichten. Hierbei meuchelt und mordet er in den einzelnen Levels gigantische Monsterhorden. Mit den so gewonnenen Ausrüstungsgegenständen und wertvollen Goldvorräten darf der stolze Recke in die sogenannte Oberwelt - ein winziges Dorf - spazieren, um dort nach Lust und Laune Heldenzubehör zu erwerben. Weiterhin finden sich in dem kleinen Städtchen einige wenige Charaktere, die mit diversen Missionen aufwarten.

Letztendlich sind es das stetige Anwachsen der Charakterwerte und das Sammeln magischer Ausrüstung, die Diablo so interessant machen. Gerade im Mehrspielermodus schlug sich manch tapferer Held an der Seite seiner Freunde (im heimischen Netzwerk oder online im battle.net) immer und immer wieder durch die Reihen der dämonischen Heerscharen.

Fazit: Manche Komplexitäts-Veteranen mögen über Diablo die Nase rümpfen, wie sie wollen – mit seinem simplen Aufbau beschert das Action-Rollenspiel enormen Spielwitz.



DIABLO	
Hersteller:	Blizzard
Test in Ausgabe:	2/97
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	15 Std. (Solo) - unendlich (battle.net)
Grafik:	80
Story:	40
Rätsel:	40
Spielspaß:	89

FINAL FANTASY 7

Der Megakonzern Shinra saugt in »Final Fantasy 7« die gesamte Makro-Energie aus Mutter Erde heraus. Schnell hat sich eine Untergrundorganisation gebildet, um diesem gemeingefährlichen Treiben ein Ende zu setzen. Ihr gehört auch der Revoluzzer Cloud Strife an, in dessen Rolle Sie schlüpfen. Mit Ihrer Party stiefeln Sie durch meist unbewegte VGA-Hintergrundgrafiken und erfreuen sich an den effektreichen, rundenbasierten Kämpfen.



Abwechslung wird bei Eidos' Rollenspiel großgeschrieben: Minirätsel, zahlreiche Actioneinlagen wie Snowboardrennen oder Motorradfahrten sowie kleine Logikspielchen lassen kaum Langeweile aufkommen. Die auch durch die schöne Musik erzeugte, stimmungsvolle Atmosphäre unterstreicht die tolle Story, die überraschende Wendungen en masse parat hat.

Der einzigartige Grafikstil mit seinen zahlreichen Perspektive-Wechseln und das epische Szenario erweitern das Genre um viele erfrischende Elemente. Mit dem einfach zu beherrschenden, aber dennoch komplexen Kampf- und Magiesystem werden die Übersetzungsschludereien kaschiert.

Fazit: Trotz Linearität zählt Final Fantasy 7 zu den derzeit besten Rollenspielen, die sich auf dem derzeit etwas unterernährten Markt tummeln.

FINAL FANTASY 7	
Hersteller:	Eidos
Test in Ausgabe:	8/98
Kampfsystem:	Runden
Ca.-Spieldauer:	80 Stunden
Grafik:	70
Story:	90
Rätsel:	60
Spielspaß:	88

FALLOUT 2

Fallout 2 spielt 70 Jahre nach den Geschehnissen des gleichnamigen Vorgängers und inoffiziellen »Wasteland«-Nachfolgers. Als Nachfahre des einstigen Heroen zählt die postnukleare Gemeinschaft auf Sie: Gesucht wird nämlich das »Garden of Eden Kit«, mit dem sich trostlose Einöden in blühende Landschaften verwandeln. Also ab zum munteren Charakter-Generieren: Neben Geschlecht, Name und Alter wollen Attribute wie Redegewandtheit, Fingerfertigkeit und Stärke richtig austariert sein. Die Perks, Spezialfähigkeiten wie Heilen oder Redegewandtheit, die Sie in schöner Regelmäßigkeit erhalten, kommen im zweiten Fallout verstärkt zum Einsatz.



Gespräche mit anderen Personen und den Mitgliedern Ihrer Party sind weitgehendst von Logik-Bugs befreit. Dazu lassen Ihre Jungs öfter den einen oder anderen Spruch vom Stapel. Mit einem Auto überbrücken Sie auf Ihrer Suche große Distanzen, und es kann sogar passieren, daß Ihr Bildschirm-Alter-Ego sich verliebt und heiratet. Wilde Welt: Bei akutem Geldmangel kann der Partner dann sogar auf den Strich geschickt werden.

Fazit: Fallout 2 ist ein echter Top-Titel und ein Muß für alle Freunde klassischer, anspruchsvoller Rollenspiele oder derjenigen, die langsam keine Drachen und Helden mehr sehen können.

FALLOUT 2	
Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	1/99
Kampfsystem:	Runden
Ca.-Spieldauer:	60 Stunden
Grafik:	80
Story:	80
Rätsel:	90
Spielspaß:	85

LANDS OF LORE - GÖTTERDÄMMERUNG

Mit »Lands of Lore – Götterdämmerung« sollte ein neues Zeitalter des Rollenspiels beginnen. Der Möchtegern-Meilenstein der Softwarebranche entpuppte sich jedoch schnell als Kiesel auf dem langen Pfad guter Vorsätze. Völlig veraltete 3D-Grafik, unübersichtliche Level, schlecht einkopierte Schauspieler, unreife Dialoge und ein nur halbwegs komfortables Inventar wiesen den Emporkömmling in seine Schranken.

Eine Tragödie an sich, zumal eine wirklich originelle Hintergrundgeschichte das Spiel ziert. Lastet doch auf dem Protagonisten Luther ein schrecklicher Fluch, der ihn zu unwillkürlicher Gestaltwandlung veranlaßt. Sie wählen also in Götterdämmerung keinen individuellen Charakter, sondern spielen einen, der gleich mehrere Gestalten in sich vereint. So flitzt Luther etwa als kleines Reptil durch schmale Felsnischen oder verschreckt als gewaltige Bestie furchtsame Angestellte der Fantasy-Wach-und-Schließ-Gesellschaft. Einen weiteren Kritikpunkt stellen die Kämpfe dar: Diese finden im typischen »Klick-so-schnell-du-kannst«-Echtzeitmodus statt und verbessern die Langzeitmotivation nur begrenzt.

Fazit: Die Story und das Rätselpotential machen Lands of Lore durchaus spielenswert. Wer allerdings auf schicke und übersichtliche Grafik Wert legt, läßt besser die Finger weg. (vs)



LANDS OF LORE	
Hersteller:	Westwood
Test in Ausgabe:	11/97
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	50 Stunden
Grafik:	40
Story:	80
Rätsel:	70
Spielspaß:	72

BATTLESPIRE

Warum die Softwarefirma Bethesda noch keine Namensänderung in »Bughesda« vorgenommen hat, bleibt der Welt wohl für immer ein Rätsel. Stürmten doch bei einem Rennen um die höchste Fehlerdichte in Dungeons die beiden Produkte Daggerfall und Battlespire Kopf an Kopf auf die ersten Plätze. Wände durchschreitende Monster, schaurige Gegner ohne Unterleib oder perspektivisch leicht verzerrte Dungeons stellen die Spezialitäten der heillos veralteten 3D-Grafik-Engine von Battlespire dar.

Doch wo die technische Seite schwerste Mängel aufweist, schafft der restliche Aufbau des Spiels ein wenig Linderung. Die Charaktererstellung etwa schlägt mit ihrem Detailreichtum alles bisher dagewesene. Und auch die Ausrüstungsgegenstände sind derart abwechslungsreich, daß sich Diablo verbergen darf. Die Hintergrundgeschichte ist halbwegs interessant, von einem Feuerwerk der Originalität kann jedoch keine Rede sein. Anders die Rätsel, bei diesen stimmen sowohl Qualität wie Quantität. Was letztendlich jedoch nichts an der Tatsache ändert, daß extrem gute Nerven erforderlich sind, um die grausige Optik langfristig zu ertragen.

Fazit: Die schlimmsten Mängel Battlespires sind in der schlampigen Ausführung begründet. Kaufen sollten es also nur Menschen mit einer hohen Toleranzschwelle gegenüber Programmierfehlern und Grafikmacken. (vs)



BATTLESPIRE	
Hersteller:	Bethesda
Test in Ausgabe:	2/98
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	60 Stunden
Grafik:	40
Story:	50
Rätsel:	70
Spielspaß:	62

DSA 3 – SCHATTEN ÜBER RIVA

Der dritte Teil der Umsetzung des Pen-and-Paper Rollenspiels »Das schwarze Auge« hält sich streng an die Regeln der Vorlage. Die somit vorprogrammierten, unübersichtlich wirkenden Zahlenkolonnen schrecken viele Computerspie-



ler durch ihre vermeintliche Komplexität ab. Befremdend auch der Stil-Wirrwarr: Die Erzählungen finden willkürlich wechselnd in Form kurzer Videosequenzen, verschiedener Textkästen und untertitelter Standbilder statt. Die 3D-Umgebung, durch welche Ihre sechsköpfige Heldengruppe schleicht, ist einfach nicht zeitgemäß: Feinde tauchen aus dem Nichts auf, NPCs warten in ihren Häusern auf Besuch, trauen sich aber nicht auf die Straße und unsichtbare Hindernisse versperren oftmals den Durchgang. Auch die isometrisch dargestellten Kämpfe zeichnen sich lediglich durch krasse Unübersichtlichkeit aus. Schade eigentlich, denn die Geschichte, welche sich ausschließlich auf die Stadt Riva und deren direkte Umgebung beschränkt, ist äußerst dicht und mitreißend.

Fazit: Trotz aufwendig erscheinendem Regelwerk, veralteter Grafik und unkomfortabler Bedienung ist DSA 3 einen Blick wert. Gerade Spieler, die Wert auf eine packende Hintergrundgeschichte legen, kommen auf ihre Kosten. (vs)

DSA3 – SCHATTEN ÜBER RIVA	
Hersteller:	Attic/Topware
Test in Ausgabe:	2/97
Kampfsystem:	Runden
Ca.-Spieldauer:	20 Stunden
Grafik:	30
Story:	80
Rätsel:	70
Spielspaß:	59

DAGGERFALL

Den ältesten Kandidaten unseres Vergleichsfeldes zeichnet eine Besonderheit aus: Kein anderes Spiel beinhaltet eine derartig große Menge Monster, NPCs, Missionen und finsterer Kerker. Allein die Provinz Daggerfall verfügt über hunderte von Bauernhöfen, Städten und Dungeons und sie ist nur eine von 40 Regionen der Spielwelt.

Wer nun aber diesen Umfang mit gut durchdachter Komplexität gleichsetzt, begeht einen gewaltigen Fehler. Der Programmiertrick liegt darin, daß die dreidimsionale Umgebung, durch die Sie mit Ihrem Bildschirmego wandern, aus einzelnen Versatzstücken besteht, die nach dem Zufallsprinzip wiederholt werden. So finden Sie in einem Dorf zwar den Metzger an der Stelle, an der sonst der Bäcker haust, trotzdem sehen die einzelnen Orte alle in etwa gleich aus. Ebenso die Aufträge, welche Ihnen zahlreiche NPCs im Laufe des Spiels antragen. Wenn Sie der 483. Bauer zu den Orten A, B und C schickt, um die Gegenstände X, Y und Z zu holen, beginnt langsam der Putz von der Rollenspielfassade zu bröckeln. Einzig und allein die individuellen Dungeons, die zum Haupterzählstrang gehören, sind per Hand zusammengebastelt.



Fazit: In Sachen Spielzeit dürfte Daggerfall kaum zu schlagen sein. Wer kann schon gegen 15.000 Schauplätze konkurrieren? Allerdings nützt das breiteste Experimentierfeld wenig, wenn die Langzeitmotivation von eintönigem Spieldesign gefoltert wird. (vs)

DAGGERFALL	
Hersteller:	Bethesda
Test in Ausgabe:	12/96
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	schier endlos
Grafik:	40
Story:	50
Rätsel:	30
Spielspaß:	52

DESCENT TO UNDER-MOUNTAIN



Als einsamer Held absolvieren Sie von Ihrem Stützpunkt aus zahlreiche Aufträge, die Sie durch insgesamt 25 Dungeon-Abschnitte führen. Die in der üblichen 3D-Shooter-Perspektive dargestellten, Gemäuer werden von der langsam ergrauenden »Descent«-Grafik-Engine erzeugt. Da es überdies der Objekte (Kisten, Vasen, Schalter) viele gibt, leidet die System-Performance erheblich.

In den hektischen Echtzeitkämpfen tauschen Sie zwischenzeitlich stählerne Argumente mit der aufdringlichen Monsterpopulation aus. Aber nicht nur zu geistlosen Schlägereien eignen sich die Kerkerbewohner. Hin und wieder kommt es vor, daß Sie mit einem der finsteren Gesellen einen gepflegten Plausch halten dürfen und er wichtige Informationen mitzuteilen hat. Insgesamt steht wie so oft ein vernünftiges Grundkonzept (AD&D-Regelwerk) einem unattraktiven Äußeren und zahlreichen Bedienungsmängeln gegenüber. Womit sich Interplay dabei auch bekleckert haben mag, Ruhm ist es gewiß nicht.

Fazit: Krude Steuerung, dicke Grafik-Bugs und Schnarchtempo killen den Spielspaß größtenteils ab. Schade, denn hinter der häßlichen Fassade stecken nette Missionen mit AD&D-Kern. (vs)

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	
Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	3/98
Kampfsystem:	Echtzeit
Ca.-Spieldauer:	40 Stunden
Grafik:	40
Story:	60
Rätsel:	60
Spielspaß:	46

BETRAYAL IN ANTARA

Beim inoffiziellen Nachfolger zu Betrayal at Krondor steuern Sie den jungen Helden Aren, dessen Abenteuern sich im weiteren Spielverlauf zusätzliche Charaktere anschließen. Ähnlich DSA 3 herrscht bei Betrayal in Antara ein mildes Durcheinander in Bezug auf die Darstellungsformen. Präsentiert sich doch so manche Stadt in 3D, während größere Metropolen durch zweidimensionale Übersichtskarten repräsentiert werden. Lassen Sie sich auf eines der langwierigen Gespräche mit der heimischen Bevölkerung ein, erleben Sie das Geschehen in Form handgemalter Standbilder.

Die rundenbasierten Kämpfe wiederum betrachten Sie aus einer schrägen Iso-Perspektive, die alle Teilnehmer des Scharmützels gleichzeitig abbildet. Ihre Feinde streunen übrigens nicht etwa opfersuchend durch die Botanik. Sie stehen vielmehr als erstarrte Salzsäulen in der Gegend herum und warten darauf, eine Abreibung zu bekommen. Die Hintergrundgeschichte überschlägt sich zwar nicht vor Originalität, erweist sich aber durch dezente Shannara-Anleihen als recht brauchbar. Über die stilistischen Holprigkeiten trösten zahlreiche Missionen und ein komplexes Magiesystem etwas hinweg.



Fazit: Insgesamt wirkt Betrayal in Antara auf lieblose Art und Weise zusammengestückelt. Einsteigern, die das Genre noch liebgewinnen müssen, sei aber in jedem Fall abgeraten. (vs)

BETRAYAL IN ANTARA	
Hersteller:	Sierra
Test in Ausgabe:	9/97
Kampfsystem:	Runden
Ca.-Spieldauer:	40 Stunden
Grafik:	30
Story:	70
Rätsel:	50
Spielspaß:	39

Jetzt richtig wählen:

PC PLAYER ohne CD-ROM, mit CD-ROM oder mit CD-ROM und Vollversion!



PC PLAYER gibt's jetzt für jeden Geschmack. Von der Heft-only-Edition für Papierpuristen über PC PLAYER plus mit der CD voller Demos, Videos und Patches bis hin zu Gourmet-Ausgabe PC PLAYER Super plus, jeden Monat mit einer neuen Vollversion auf der zweiten CD. Trotz aller Unterschiede – in einem stimmen die drei vollkommen überein: unbestechliche Spieletests, knackige Hardwaretips und natürlich die ultimativen Lösungshilfen. Klingt gut? Dann testen Sie PC PLAYER doch einfach drei Monate lang und sparen dabei fette 50%. Wie? Einfach Coupon ausfüllen und ab die Post.



Mit PLAYER'S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!

PC PLAYER – DIE INSTANZ IN DER SPIELEWELT

JA, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben wie angekreuzt. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 15% Preisvorteil (PC PLAYER: 6,- DM pro Heft statt 7,- DM; Jahresabopreis 72,- DM, Studentenabo 62,- DM; PC PLAYER plus: 10,80 DM pro Heft statt 12,80 DM; Jahresabopreis 129,60 DM, Studentenabo 110,40 DM; PC PLAYER Super plus: 16,90 DM pro Heft statt 19,90 DM, Jahresabopreis 202,80 DM, Studentenabo 174,- DM). Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

☐ 3x PC PLAYER für 10,- DM ☐ 3x PC PLAYER plus mit CD-ROM für 20,- DM!
☐ 3x PC PLAYER Super plus mit 2 CDs für nur 30,- DM!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

CPB8B

Datum, 2. Unterschrift

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

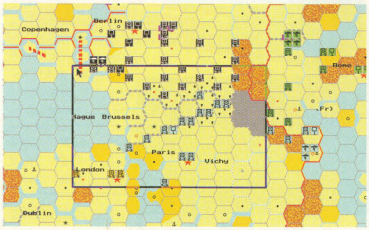
Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

EROBERUNGS-GESCHICHTE



Rundenbasierte Strategiespiele zählen nicht nur auf dem Computer zu den traditionsreichsten Genres überhaupt: Schon seit Jahrtausenden geht von dem Verschieben kleiner Einheiten über große Tische ein geradezu zeitloser Reiz aus.

Im Laufe ihrer mehr als 2000jährigen Geschichte waren Strategiespiele so manchem Wandel unterworfen, das Basisprinzip blieb aber stets unangetastet. Ein Strategiespiel bezeichnet heute wie damals die Simulation einer militärischen Operation zwischen mehreren Gegnern, unter Berücksichtigung zuvor festgelegter Regeln. Bereits die alten Ägypter pflegten ihre Seeschlachten nachzustellen, indem sie kleine Figuren über eine Landkarte zogen. Und genau das gleiche geschieht im Grunde genommen, wenn Sie bei einem modernen Strategiespiel wie



Advanced T.R. ist eines der unzähligen Brettspiele von Avalon Hill, die hierzulande zumeist nur als Import erhältlich sind.

»Panzer General 3D« Ihre Streitkräfte Zug um Zug über ein Hexfeldgelände bewegen. Es gab und gibt eine Vielzahl von Gründen, die für strategische Planspiele sprechen: Das Ergebnis eines militärischen Schlagabtausches hängt stets von einer Vielzahl unwägbarer Zufälle ab. Ein Manöver spiegelt Faktoren wie unterschiedliche Wetterbedingungen, Moralprobleme oder terrainspezifische Gegebenheiten nur unzureichend wider – und kostet obendrein noch eine hübsche Stange Geld.

Die historischen Wurzeln

Das erste offizielle militärische Strategiespiel wurde 1664 von dem Deutschen Christopher Weihkmann erdacht und hieß »Das Kriegsspiel«. In dem schachähnlichen Spiel wurden Miniatur-Soldaten Zug um Zug durch einen Sandkasten bewegt. Bereits 1811 ersetzte Baron von Reisswitz den Sand durch farbige Felder, um so unterschiedliche Landschaftsformen zu symbolisieren. In den nachfolgenden Jahrzehnten bastelten sich die Generalstäbe praktisch sämtlicher großer Nationen eine eigene Version des immer weiter verfeinerten »Kriegsspiels« zusammen. Am Tollsten trieben es dabei die Deutschen: Noch vor dem Ersten Weltkrieg verdonnerten sie ihre Regimentsoffiziere dazu, einmal wöchentlich einen »Kriegsspiel«-Abend einzulegen. Dem deutschen Militärstrategen Clausewitz blieb es dabei vorbehalten, eine Urform des heutzutage als »Fog of War« bekannten Schlachtennebels einzuführen. Nach dem Ersten Weltkrieg gewannen strategische Simulationen sogar noch an Bedeutung: So pflegten etwa die Amerikaner während des Zweiten Weltkrieges viele ihrer pazifischen Landungsoperationen theoretisch auszutesten. Das Ignorieren der Ergebnisse eines Planspiels kostete die Japaner während der Schlacht um die Midway-Inseln gar vier Flugzeugträger.

Der Gang an die Öffentlichkeit

Für den ersten kommerziellen Durchbruch der Strategiespiele sorgten unter anderem Romanautoren wie H.G. Wells. Mit seinem Regelwerk »Little Wars« stellte er erstmals feste Regeln für rundenbasierte strategische Spiele auf. Aber erst im Jahre 1958 veröffentlichte der Amerikaner Charles Swan Roberts unter den Fittichen der neuen Firma Avalon Hill mit »Tactics 2« das erste militärische Strategiespiel für Privatpersonen. In

den darauffolgenden Jahren entwarf er für Avalon Hill eine wahre Heerschar strategischer Boardgames und setzte dabei 1961 so ganz nebenbei die Hexfeldkarten als Standard durch. 1970 kontrollierte Avalon Hill mit jährlich über 120.000 Abverkäufen etwa 95 Prozent des Strategiespielmarktes.



Battle Isle besitzt einen Splitscreen. Während ein Spieler seine Einheiten verschiebt, darf der andere angreifen.

Der Siegeszug der Computer

Das Aufkommen der Microcomputer gegen Ende der 70er Jahre befreite Strategiespiele endgültig aus ihrem Nischendasein. So waren Features wie versteckte Feindbewegungen, speicherbare Kampagnen oder gar ein digitaler Gegner erst auf Computern möglich. Das erste Computer-Strategiespiel überhaupt geht auf das Konto von Chris Crawford (»Patton vs. Rommel«, »Balance of Power«). Im Januar 1979 erschien sein »Tanktics« auf dem Commodore PET. Grafiken gab es noch keine und die Befehlseingabe erfolgte über Textzeilen, welche auf die Koordinaten einer beiliegenden Papierkarte Bezug nahmen. Dafür verfügte »Tanktics« über noch heute übliche Features wie etwa eine »Line of Sight«. Kaum zwei Monate später zog SSI mit »Computer Bismarck« auf dem Apple 2 nach. Der Apple erlaubte sogar das Einarbeiten grafischer Elemente wie einer Karte oder einiger Einheiten.

In den nachfolgenden Jahren avancierte SSI mit Werken wie dem 1986 erschienenen »Wargame Construction Set« zum führenden Hersteller von Computer-Strategiespielen. Avalon Hill dagegen konnte mit seinen digitalen Ergüssen nicht an die Qualität und die Umsätze ihrer Brettspiele anknüpfen, zumal inzwischen mächtige Konkurrenz herangewachsen war. So bastelte ein gewisser Sid Meier bereits Anfang der 80er Jahre in seiner kleinen Firma namens Microprose an Strategiespielen wie »Crusade in Europe« und »Decision in the Desert«. Sein Kumpel Jim Rose machte sich 1994 selbständig und gründete erst die Firma Talonsoft und dann die legendäre »Battleground«-Reihe. Nach etlichen Flops wie etwa »The Blue and the Grey« gewannen sogar die Strategiespiele von Impressions (»Lords of the Realm«-Serie) erheblich an Niveau.

Die innovativen Jahre

Im Jahr 1992 waren Strategiespiele so populär, daß sie etwa 36 Prozent des gesamten Home-Softwaremarktes ausmachten. Verantwortlich dafür waren eine Vielzahl kleiner Firmen, die eifrig an neuen Ideen bastelten. So erschien bereits 1984 nach achtjähriger Entwicklungsarbeit mit »Empire« ein Strategiespiel, das erstmals die wirtschaftlichen Aspekte einer Konfliktsimulation in den Vordergrund rückte.

Die bislang wohl populärste Verflechtung von wirtschaftlichen, strategischen, wissenschaftlichen und diplomatischen Erfordernissen gelang Sid Meier 1993 mit seinem Meisterwerk »Civilization«. Bereits vier Jahre zuvor entwickelte SSG mit »Warlords« die erste brauchbare Mehrspieleroption. Auch SSI deutete die Zeichen der Zeit richtig, die da lauteten: einfache Bedienung, dünnes Handbuch und eine ansprechende Präsentation. Ihr weltweit mehr als 250.000 Mal verkaufter »Panzer General« zählt als Genre-Meilenstein und sorgte hierzulande für mächtig Ärger: Eine frühe Version wurde aufgrund eines mißverständlichen Handbuches indiziert (an dieser Stelle ist natürlich stets von der nicht indizierten, späteren Version die Rede).

Qualität aus deutschen Landen

Der Begriff »deutsche Strategiespiele« ist fast schon ein Synonym für Blue Byte. Der in Mühlheim ansässigen Firma gelang 1991 mit dem vom PC-Engine-Klassiker »Nectaris« abgekupferten »Battle Isle« ein Überraschungserfolg. Zu verdanken war dies nicht nur der revolutionär einfachen Handhabung, sondern vor allem einem neuen Feature: Hier galt es Rohstoffe einzusammeln und Fabriken zu erobern, um frische Einheiten zu produzieren. Der Erfolg von »Battle Isle« zog drei Sequels sowie eine Heerschar von Zusatz-CDs nach sich, die sich insgesamt fast 400.000 mal verkauften.

Derzeit scheint den rundenbasierten Strategiespielen ein wenig die Puste auszugehen, denn innovative Neuerungen waren schon lange nicht mehr zu verzeichnen. Die neue 3D-Optik von »Incubation« ist bislang jedenfalls eher die Ausnahme, welche die Regel bestätigt. Da diesem ausbaufähigen Konzept zudem der große Erfolg versagt blieb, hat Blue Byte sämtliche weiteren »Incubation«-Pläne erst mal auf die lange Bank geschoben. Wer aber wie die rundenbasierten Strategiespiele über eine so lange Tradition verfügt, läßt sich weder von Mißerfolgen, noch von zeitweiliger Ideenlosigkeit und schon gar nicht von kurzlebigen Modetrends (Echtzeit-Strategie, 3D-Shooter) unterkriegen. **(md)**



Optisch ansprechenden Werken wie Incubation könnte die Zukunft des Genres gehören.

CIVILIZATION 2



Mit wachsender Größe verändern die Städte ihr Design.

Das von Sid Meier erschaffene Wirtschafts-Strategiespiel ist ein Suchterzeuger von zeitloser Genialität. Viele Firmen scheiterten bereits bei dem Versuch, das brillante Spielprinzip zu kopieren. Neben dem Aufbau einer technologisch hochstehenden Armee kommt hier vor allem dem wirtschaftlichen Aufbau eine große Bedeutung zu. Auf einer bei jedem Start neu generierten Weltkarte siedeln Sie einen zuvor gewählten Volksstamm an. Städte werden gegründet, wissenschaftliche Durchbrüche gefeiert und Regierungen gestürzt. Sie erkunden mit Ihren Einheiten das zunächst abgedunkelte und stufenlos zoombare Terrain und bepflastern es mit Straßen, Eisenbahnschienen, Feldern und Minen. Finales Ziel ist es zwar ein Raumschiff zu konstruieren, davor bezähmen Sie aber die computergesteuerten Konkurrenzstämme durch diplomatisches Geschick und erobern ihre Städte.



Die Präsentation ist zwar mittlerweile in die Jahre gekommen, in puncto Spieltiefe sucht das bahnbrechende Meisterwerk aber immer noch seinesgleichen.

MASTER OF ORION 2

Hier besiedeln Sie ein bei jedem Neustart frisch erzeugtes Universum, das mehrere hundert Planeten bereithält. Zuvor entscheiden Sie sich noch für eine der 13 mit unterschiedlichen Fähigkeiten ausgestattete Rassen. Von höchster Wichtigkeit ist



Das Vorantreiben der Forschung ist entscheidend für das Wohlergehen der Kolonien.

das Forschungsmenü. Dort entwerfen Sie Schutzschilde, Waffen und Antriebe für Ihre in sechs Größen vorrätigen Raumschiffe. Die werden dann mit Kolonisten bemannt und zu Planeten geschickt, deren Lebensbedingungen für eine Kolonisierung geeignet erscheinen.

Mit zunehmender Ausbreitung begegnen Sie zwangsläufig der computergesteuerten Konkurrenz. Sofern sich diese nicht mit diplomatischen Mitteln betören läßt, macht sie in einem speziellen Taktikmenü Bekanntschaft mit der Kampfkraft Ihrer Raumflotte und der Planetenverteidigung. Kluge Kolonialherren tauschen Technologien bei Verbündeten oder stibitzen diese durch Spionagetätigkeiten.

Master of Orion 2 hat dank seiner immensen Komplexität Potential für jahrelangen Spielspaß – und das ist mehr, als sich von den meisten anderen Spielen behaupten läßt.

DYNASTY GENERAL



Auf handgemalten Karten befehligen Sie 280 orginalgetreue Einheiten.

Auf den ersten Blick kann »Dynasty General« seine Ähnlichkeit mit »Panzer General 3D« nicht verbergen: In sämtlichen Kampagnen, die mit drei Dutzend auch einzeln anwählbaren Szenarien aufwarten, ziehen Sie Ihre Truppen mittels Mausklicks über die Wabenkarte. Ein Informationsfenster gibt stets Auskunft über die voraussichtlichen Verluste.

Sie steuern hier insgesamt 280 orginalgetreue, gerenderte Truppengattungen, welche aus 19 verschiedenen Nationen entstammen, über rund 30 handgemalte Karten. Die in naher Zukunft angesiedelte Geschichte spielt im asiatischen Raum. Dort stemmt sich eine multinationale Truppe den expansiven chinesischen Gelüsten entgegen. Dank der exorbitanten Reichweite vieler Einheiten agieren Sie hier so raumergreifend wie selten zuvor in diesem Genre – auch wenn sich Ihre Luftaktivitäten nur auf Hubschrauber und indirekte Luftschläge beschränken und die Marine gleich komplett ausgemustert wurde.

Fazit: Der Dynasty General ist eines der ausgefuchstesten Programme seiner Art und weist sogar den vorzüglichen Panzer General 3D knapp in die Schranken.

CIVILIZATION 2

Hersteller: Microprose **Anzahl Spieler:** 1
Test in Ausgabe: 5/96 **Editor:** Ja

Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 91

MASTER OF ORION 2

Hersteller: Microprose **Anzahl Spieler:** 8
Test in Ausgabe: 11/96 **Editor:** Nein

Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 85

DYNASTY GENERAL

Hersteller: SSI/Mindscape **Anzahl Spieler:** 1-4
Test in Ausgabe: 11/98 **Editor:** Ja

Strategie – Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 83

JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES

Eigentlich als Add-on zu »Jagged Alliance« geplant, kam Deadly Games im Herbst 1996 mit einigen Verbesserungen auf den Markt. Der recht komplexe Wirtschaftsteil wurde auf wenige elementare Dinge eingedampft, dafür können bis zu vier Söldnerchefs im Netzwerk gegeneinander antreten.

Hier geht es um Krieger, die den Kampf als bezahlte Arbeit ansehen. So suchen Sie sich vor den einzelnen Gefechten acht Recken aus, wobei nicht nur deren Preis beachtet werden muß. Spezielle Fertigkeiten wie medizinische Kenntnisse machen sich in der Schlacht bezahlt, manche der Kollegen mögen sich nicht und sorgen für schlechte Stimmung. Die 70 Söldner geben mit 6000 Zeilen Text ihre Meinung kund und tragen so gehörig zur Atmosphäre des Spiels bei. 20 Waffen, ein Missionseditor und zwei Kampagnen sorgen für Vielfalt.

Der Suchtfaktor des Spiels läßt sich gut daran abschätzen, wie lange das Programm noch nach Artikelabgabe »getestet« wird – und die Redaktionsgeneräle verbrachten so manchen Abend im Firmennetz.



Optik pfui, Spieltiefe hui.

PANZER GENERAL 3D

Sie nehmen hier als deutscher oder alliierter General am Zweiten Weltkrieg teil. Dies geschieht in einer großen und vier kleineren Kampagnen. Die insgesamt über 30 Szenarien lassen sich einzeln anwählen, gegen einen menschlichen Gegner betreiben und mit einem Editor verändern.

Auf ihrer Website »http://www.panzergeneral.com« stellt SSI m weitere Szenarien zur Verfügung. Echtes 3D wird freilich nicht geboten, statt dessen wurden die handgemalten Schlachtfelder mit einem Hexfeldnetz überzogen. Die Rundenbegrenzung ist stets arg knapp bemessen und der mit einer Übermacht gesegnete Gegner läßt sich nur durch das strategische Zusammenspiel von Heer, Marine und Fliegerei bezwingen. In den



Nach jedem Gefecht erhalten die beteiligten Einheiten ein paar Erfahrungspunkte.

Kampagnen kaufen Sie sich eine Kernarmee, die in nachfolgende Szenarien übernommen wird. Für die Aufstockung, Reparatur und Aufrüstung der rund 300 gerenderten Truppengattungen benötigen Sie Prestigepunkte, welche durch Stadteroberungen hereinströmen.

Panzer General 3D ist bei aller Komplexität leicht erlern- sowie perfekt bedienbar und damit das Referenzprodukt des Genres.

FANTASY GENERAL



Sämtliche 180 Truppengattungen verfügen über steigerungsfähige Charaktereigenschaften.

Das mittlerweile zum Budget-Tarif (rund 40 Mark) erhältliche Fantasy General gehört nach dem »Panzer General« zu den besten Folgen der 5-Star-Serie von SSI. Im Fantasyreich Aer rekrutieren Sie Elfen, Zwerge und Himmelsreiter, um diese gegen einen bösen Dämonen und seine Schergen in die Schlacht zu führen. Die einzige Kampagne besteht aus rund zwei Dutzend Einzelmissionen, gekämpft wird auf klassischem Hexfeld-Terrain.

Für die Rekrutierung der mit steigerungsfähigen Kampfwerten ausgestatteten Elfen, Drachenreiter und Ritter benötigen Sie Gold, welches durch die Eroberung von Tempeln und Städten sowie erfüllte Aufträge hereinströmt. In einem Forschungsmenü verteilen Sie einen beliebig großen Teil Ihres Einkommens, um sich auf diese Weise kampfstärkere Infantristen, Reiter, Magier und Luftkämpfer heranzuzüchten.

Mit seiner leichten Handhabung und dem einfachen Spielverlauf bietet der mit düsterer Choralmusik aufwartende Fantasy General den idealen Einstieg für Genre-Neulinge.

JAGGED ALLIANCE

Hersteller: Sir-Tech **Test in Ausgabe:** 11/96
Anzahl Spieler: 4

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 82

PANZER GENERAL 3D

Hersteller: SSI **Test in Ausgabe:** 12/97
Anzahl Spieler: 2 **Editor:** Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 81

FANTASY GENERAL

Hersteller: SSI **Test in Ausgabe:** 5/96
Anzahl Spieler: 2 **Editor:** Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 80

M.A.X. 2

Mit Ihrer Armee fegen Sie den Gegner von der Landkarte, wahlweise als Kommandant einer von acht humanoiden oder der einzigen außerirdischen Rasse. All das geschieht auf gerenderten 3D-Landkarten, welche Sie stufenlos zoomen und sogar in einem Winkel von bis zu 60 Grad kippen. Daß sich M.A.X. 2 trotz aller Ähnlichkeiten in der spielerischen Praxis vollkommen anders verhält als die Genre-Konkurrenz, liegt an dem erstaunlich klug agierenden Computergegner. Außerdem dürfen Sie dem Feind ganz nach Wunsch rundenbasiert oder in Echtzeit auf die Pelle rücken – wobei die erste Vorgehensweise zu bevorzugen ist.

Verglichen mit seinem Vorgänger spielt es sich bei aller Komplexität doch etwas lockerer. Dies liegt teils an den weitaus besser austarierten Szenarien, aber auch an den vielen dem Spielfluß förderlichen Vereinfachungen. Dies gilt ebenso für die gut durchdachte Bedienung, die sich allerdings zwei Kritikpunkte gefallen lassen muß: Ein Schalter, durch welchen Aktionspunkte für einen Schuß reserviert werden, existiert nicht. Und das Herumdirigieren größerer gruppierter Verbände klappt nicht ganz so gut.

Fazit: M.A.X. 2 vereint auf gekonnte Weise die besten Elemente der Echtzeit- und Rundenstrategie.



Die Karte läßt sich beliebig drehen, zoomen und sogar um bis zu 60 Grad kippen.

INCUBATION

Mit Incubation gelang Blue Byte die logische Weiterentwicklung ihrer legendären »Battle Isle«-Serie. Im Unterschied zu den mit riesigen Armeen aufwartenden Kampfinseln kommandieren Sie hier eine maximal neunköpfige Spezialtruppe. Die Mannen verfügen über steigerungsfähige Eigenschaften in sechs Bereichen. Zudem lassen



Die prächtige Grafikengine kam bereits bei Extreme Assault zum Einsatz.

sie sich zwischen den einzelnen Missionen mit Nettigkeiten wie Minenwerfern, Heilkoffern oder Aufputschmitteln ausrüsten.

In der aus 30 Missionen bestehenden Kampagne beschützen Sie eine menschliche Kolonie vor den Übergriffen einer Monsterhorde. Überzeugen kann hier vor allem die prächtige 3D-Präsentation, die sich in alle Richtungen zoomen und drehen läßt und sogar 3Dfx-Karten unterstützt. Mit der taktischen Intelligenz der Gegner ist es dagegen nicht allzu weit her, so daß Profi-Strategen die Kampagne trotz der enormen feindlichen Übermacht in wenigen Nächten abhaken.

Von den manchmal etwas ungünstigen Blickwinkeln während der Kämpfe mal abgesehen, entwickelt Incubation einen geradezu beängstigenden Suchteffekt.

LORDS OF MAGIC

Acht Barone, die manchmal auch miteinander im Clinch liegen, bekämpfen in dem Fantasyreich Urak den bösen Dämonen Balkoth und seine Armee des Todes. Zu Beginn wählen Sie einen der acht Helden (oder den teuflischen Balkoth höchstselbst), die jeweils über ein eigenes Magiesystem verfügen und zu einer der drei Charakterklassen Dieb, Magier oder Kämpfer gehören. Mit ihm und beliebig vielen rekrutierbaren Söldnern klappern Sie die zunächst abgedunkelte Landkarte ab. Dort gilt es Tempel, Minen und Städte zu erstürmen um an neuen Zaubersprüchen zu forschen sowie Ressourcen einzuheimsen. Letztere benötigen Sie für die Rekrutierung, den Unterhalt und das Training Ihrer Söldnerarmee.

All diese Aktionen gehen Zug für Zug vonstatten, die Kämpfe dagegen laufen in Echtzeit ab. Das Gemetzel ist jedoch jederzeit pausierbar, um Zaubersprüche abzufeuern, die Truppen neu zu gruppieren oder das Hasenpanier zu ergreifen.

Lords of Magic glänzt mit einen klug ausbalancierten Spielverlauf. Der verfügt über ebenso viele wirtschaftliche als auch strategische Komponenten, erfordert aber aufgrund seiner Komplexität und seinem hohen Schwierigkeitsgrad einen erfahrenen Strategen.



In den Städten werkeln Ihre Arbeiter an der Erzeugung von Rohstoffen.

M.A.X. 2

Hersteller:	Interplay	**Anzahl Spieler:**	1-6
Test in Ausgabe:	09/98	**Editor:**	Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 80

INCUBATION

Hersteller:	Blue Byte	**Anzahl Spieler:**	4
Test in Ausgabe:	11/97	**Editor:**	Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 79

LORDS OF MAGIC

Hersteller:	Sierra	**Anzahl Spieler:**	4
Test in Ausgabe:	2/98	**Editor:**	Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 79

EASTERN FRONT



Einige Waffensysteme feuern automatisch auf Feinde, die in Reichweite kommen.

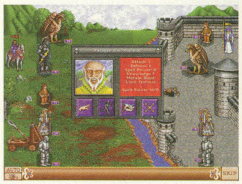
Mit »Eastern Front« legte Talonsoft ein ultrakomplexes Gegenstück zu »Panzer General 3D« vor, das sich allerdings ausschließlich auf den für bis zu zwei Spieler geeigneten Bodenkrieg konzentriert. Nur in einigen Szenarien dürfen Sie ein paar Luftangriffe ordern, auf die Marine wurde völlig verzichtet. Abgehandelt wird hier zwar nur der Überfall der Wehrmacht auf die Sowjetunion, der wurde aber dafür mit historischer Akribie und viel Liebe zum animierten Detail in Szene gesetzt. Auch die in 16-Bit-Farbtiefe gehaltenen rund 280 Truppengattungen können sich sehen lassen.

In den mit über 50 editierbaren Szenarien bestückten acht Feldzügen kommandieren Sie wahlweise die Sowjets oder die Deutschen. Zu schaffen machen ihnen dabei nicht nur der klug agierende Gegner sondern auch die Wetterbedingungen, Nachschubprobleme sowie die durch brennende Wracks eingeschränkte Schußlinie. Um die Wartezeiten auf den gegnerischen Zug in erträglichen Grenzen zu halten, sollten Sie zumindest einen Pentium/166 besitzen.

Wer bereit ist, sich stundenlang in ein Szenario zu verbeißen, den erwartet ein an taktischer Tiefgründigkeit kaum zu überbietendes Spektakel.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

Ein wichtiger Faktor in New Worlds Fantasy-Strategie ist die pekuniäre Situation: Heroen und Truppen wollen Cash sehen, bevor sie für Sie tätig werden. Sechs Heldentypen gibt es, die in acht verschiedenen Eigenschaften brillieren. Genauso viele Stadtvarianten stehen zur Verfügung, in denen Sie Soldaten rekrutieren können. Durch den Bau



Garstiges Getier bewacht so manchen schönen Schatz.

bestimmter Gebäude heben Sie die Moral der Einwohner oder ermöglichen neue Zaubersprüche.

In der Umgebung finden sich Ressourcen in Form von Minen, manche Schätze werden von Monstern bewacht. Durch magische Beschwörungen unterstützen Sie Ihre Einheiten im Kampf, insgesamt bevölkern 66 Sorten Wesen das Fantasyreich. In 18 Szenarien treten bis zu sechs Feldherren an, die Solokampagne weist Verzweigungen auf und läßt Sie sogar die Seiten wechseln. Und mit dem Szenariogenerator erstellen Sie eigene Missionen.

HOMM 2 beweist, daß ein schönes Strategiespiel nicht nur von der Hardcore-Fraktion gemeistert werden kann. Hier zeigt sich ein erfreulicher Tiefgang bei simpler Bedienung.

OPERATIONAL ART OF WAR

Fast alle der 17, zwischen 1939 und 1955 angesiedelten Einzelszenarien wurden der Militärgeschichte entnommen.

Einen Großteil der Zeit sind Sie damit beschäftigt, Ihre weit über 100 Einheiten per Mausklick über eine gigantische Landkarte zu scheuchen. Die wird wahlweise direkt von oben oder aus einer



Die blaurote Linie markiert den aktuellen Frontverlauf; sichtbar sind stets nur die in der näheren Umgebung befindlichen feindlichen Einheiten.

isometrischen 3D-Ansicht gezeigt. Der Computergegner reagiert für die Verhältnisse des Genres sehr aggressiv und durchdacht. Er gruppiert zum Beispiel ständig seine Leute um, um Ihre Linien auf Schwachstellen abzuklopfen. Soviel Komplexität hat auch ihren Preis, welcher in Form von ellenlangen Wartezeiten gezollt wird. Aufgrund des hohen Schwierigkeits- und Komplexitätsgrades sollten nur ausgefuchste Profis Hand an Talonsofts Dicke Berta legen.

Fazit: Während bei den Konkurrenzprodukten mit schöner Regelmäßigkeit entweder raumgreifendes Vorgehen oder Taktieren angesagt ist, konzentriert sich OAW auf den Zwischenbereich der operativen Ebene – eine klaffende Marktnische, die nun optimal besetzt ist.

EASTERN FRONT

Hersteller: Talonsoft **Anzahl Spieler:** 2
Test in Ausgabe: 12/97 **Editor:** Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 75

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Hersteller: N.W.Computing **Anzahl Spieler:** 6
Test in Ausgabe: 1/97 **Editor:** Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 75

OPERATIONAL ART OF WAR

Hersteller: Talonsoft **Anzahl Spieler:** 1-2
Test in Ausgabe: 09/98 **Editor:** Ja

Strategie — Wirtschaft

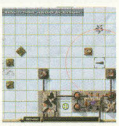
Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 75

M.A.X.

M.A.X. (»Mechanized Assault & Exploration«) verrichtet seinen Dienst sowohl unter Windows 95 als auch unter MS-DOS und wurde von der Programmierlegende Ali Atabek (»Siege«) entwickelt. Auf Maxchens Marshallplan steht die Eroberung von Planeten, die von bis zu acht Computerclans beherrscht werden. Zwar dürfen Sie die 24 teilediertierbaren Solomissionen sowie die bockschwere Kampagne wahlweise auch in Echtzeit absolvieren. In den Genuß der vielen taktischen Feinheiten, die das komplexe Geschehen bietet, kommen Sie jedoch nur im Rundenmodus. Ähnlich wie bei den Echtzeit-Strategiespielen sammeln Ihre mit reichlich Spezialfähigkeiten ausgerüsteten Einheiten dreierlei Rohstoffe ein. Damit errichten Sie eine Basis mit Bauten wie Fabriken, Minen, Forschungseinrichtungen oder Flughäfen.

M.A.X. ist eine anspruchsvolle Mixtur aus Elementen rundenbasierter und in Echtzeit ablaufender Strategiespiele. Für die Langzeitmotivation sorgt der Umstand, daß hier stets mehrere Vorgehensweisen zum Sieg führen können.



Die Karte wurde in quadratische Felder unterteilt.



Über die stufenlos zoombare Karte läßt sich ein quadratisches Gitternetz legen.

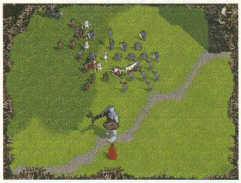
M.A.X.			
Hersteller:	Interplay	Anzahl Spieler:	4
Test in Ausgabe:	2/97	Editor:	Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 72

DEMON-WORLD



Die titanischen Eisriesen sind furchterregende Gegner.

Demonworld basiert auf dem gleichnamigen Brettspiel und entführt Sie in ein von Dämonen beherrschtes Fantasyreich. Als ritterlicher Heerführer weisen Sie in einer mit 48 Szenarien bestückten Kampagne das Böse in seine Schranken. Auf der genreüblichen Hexfeldkarte dirigieren Sie Ihre in Regimenter unterteilten 40 Truppentypen im Rundentakt umher. Überlebende Recken wandern in einen Truppenpool. Aus diesem stellen Sie Ihre Armee für die nächste Aufgabe selber zusammen.

Ab und an winken auch Spezialmissionen, die in einer 3D-Welt stattfinden. Hier steigt eine bis zu sechköpfige Heldenschar in unterirdische Grüfte, um dort die Untoten, Skelette und bösen Magier in Echtzeit einzusargen und kostbare Superwaffen aufzufinden. Die Steuerung dieses komplexen Werkes ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig und zahlreiche kleine Bugs trüben das ansonsten ansprechende Gesamtbild.

Tröstlich: Dämonenwelt verfügt über eine Heerschar hochinteressanter strategischer Aufgaben und eine epische Hintergrundgeschichte gibt's obendrein.

DEMONWORLD			
Hersteller:	Ikarion	Anzahl Spieler:	2
Test in Ausgabe:	11/97	Editor:	Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 66

FINAL LIBERATION

Der Untertitel »Warhammer epic 40.000« weist bereits darauf hin, daß hier Einheiten des legendären Warhammer-Universums zum Einsatz kommen. Die in rund 80 Sorten vorrätigen, quietschbunten und sehr unterschiedlich großen Roboterkrieger bekämpfen sich in 30 Einzelszenarien auf einem fernen Planeten. Interessanter ist jedoch die Kampagne.



Dort suchen Sie sich über eine Landkarte Ihr nächstes Einsatzgebiet selbst aus. Je mehr dieser Länder Sie kontrollieren, desto mehr Kohle wandert auf Ihr Konto. Diese wird sowohl in neue fliegende oder fahrende Robotnics, als auch in deren multiple Bewaffnung investiert, die dann in nachfolgende Szenarien übernommen werden.

Dank der sehr hübschen Präsentation und der einfachen Bedienung sollten sich vor allem Einsteiger angesprochen fühlen. Erfahrene Strategen werden dagegen von dem oberflächlich gestrickten Spielverlauf enttäuscht sein, denn der bietet unter dem Strich leider mehr Schein als Sein.



Jede Einheit läßt sich mit mehreren, unterschiedlichen Waffensystemen ausrüsten.

FINAL LIBERATION			
Hersteller:	SSI	Anzahl Spieler:	4
Test in Ausgabe:	2/98	Editor:	Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 61

WARLORDS 3



Große Städte produzieren in jeder Runde ein Einheit.

Der allererste Warlord tummelte sich bereits 1989 auf einem Amiga. In mittelalterlich angehauchten Gefilden rangeln Sie mit acht Computergegnern um die Vorherrschaft im Reich Etheria. Hierfür stehen zwei Kampagnen sowie ein Dutzend Einzelaufgaben zur Verfügung. Obendrein spuckt ein Szenario-Generator auf Wunsch beliebig viele Zufallswelten aus. Mit Ihren bis zu 84 Einheitstypen erobern Sie maximal 60 Städte. Letztere wiederum produzieren Geld sowie bis zu vier verschiedene Truppengattungen.



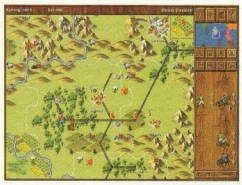
Stets lohnt sich ein Blick auf Ihre Geldkatze, denn die Söldnerseelen erwarten jede Runde eine pekuniäre Entlohnung, anderenfalls begehen sie Fahnenflucht. Zahlreiche Quests, fahrende Händler sowie Helden, die über steigerungsfähige Charakterwerte verfügen, sorgen für reichlich Abwechslung, was von der mäßigen K.I. allerdings kaum behauptet werden kann.

Für ein durchwachsenes Fazit sorgt vor allem der Umstand, daß die Anzahl der Armeen mit fortschreitendem Spielverlauf explosionsartig zu- und parallel dazu die Übersicht im gleichen Maße abnimmt.

IMPERIALISMUS

Zu Beginn der industriellen Revolution ringen hier sieben Nationen sowie 17 Kleinstaaten um die Macht auf einer zu jedem Spielbeginn neu generierten Karte. Dies geschieht auch mit militärischen, hauptsächlich aber mit wirtschaftlichen und diplomatischen Mitteln. In den Städten Ihres Heimatstaates errichten Sie Fabriken, stellen Arbeiter ein und verwandeln Holz, Erze und Wolle in kostbare Handelsgüter. Die werden dann an die Nachbarn verhökert, um dadurch an Einfluß zu gewinnen und den Aufbau einer Armee zu finanzieren. Mit letzterer überfallen Sie mißliebige Konkurrenten und übernehmen deren Ländereien. Die Kämpfe bieten optische und strategische Magerkost und werden auf Wunsch vom Computer übernommen. Umso besser wußte das vielschichtige Diplomatiemenü zu gefallen: So kann sich dank der komplizierten Bündnissysteme ein unbedachter Angriff verheerend auf die Beziehungen zu anderen Nationen auswirken.

Unter dem Strich kann Imperialismus Konkurrent Civilization zwar nicht das Wasser reichen. Wem aber Sid Meiers Meisterwerk etwas zu komplex war und sich auf Diplomatie versteht, macht mit Imperialismus einen guten Griff.



Eisenbahnschienen verkürzen die Transportwege zwischen den einzelnen Städten.

X-COM: APOCALYPSE

Zum dritten Mal muß die X-COM-Truppe die Welt vor mord – und eroberungslüsternen Aliens beschützen. Da auf der Erde im Jahre 2084 alle Menschen in der Stadt Mega-Primus leben, konzentriert sich das Geschehen logischerweise dort. Wieder muß geforscht werden, um schlagkräftige Technologien zu entwickeln, wieder brauchen Sie Geld, um Ihre Mannen auszurüsten. Letzteres spenden die tonangebenden Rüstungskonzerne, weswegen schlaue Kommandeure sich mit ihnen gut stellen. In Gebäuden sollten Sie darauf achten, möglichst wenige überflüssige Schäden zu verursachen – die Besitzer halten sich sonst an Ihnen schadlos. So jagen Sie die Außerirdischen run-



Die X-COM-Truppe in Aktion. Die isometrische Ansicht präsentiert sich nun in SVGA-Auflösung.

denweise oder auf Wunsch nun auch in Echtzeit, wobei ersteres in jedem Fall vorzuziehen ist. Lassen Sie im Runden-Modus Aktionspunkte übrig, dürfen sich die Söldner gegen Angriffe direkt wehren. Dazu müssen Sie sich um ihre Basis kümmern, etwa die Lagerverwaltung oder die Einteilung der Wissenschaftler. Diese lernen auch aus geborgenen UFOs und sonstigem Alien-Equipment.

Leider fiel das Strategical aus dem Hause Microprose wenig innovativ aus, weswegen das Produkt hauptsächlich für Fans interessant ist.

WARLORDS 3

Hersteller: SSG/Red Orb **Anzahl Spieler:** 8
Test in Ausgabe: 10/97 **Editor:** Ja

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 60

IMPERIALISMUS

Hersteller: SSI **Anzahl Spieler:** 7
Test in Ausgabe: 10/97 **Editor:** Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 59

X-COM APOCALYPSE

Hersteller: Microprose **Anzahl Spieler:** 1
Test in Ausgabe: 8/97 **Editor:** Nein

Strategie — Wirtschaft

Präsentation:
Steuerung:
Taktische Tiefe:
Einstieg:

Spielspaß: 59



Special: Rennsimulationen

TESTFAHRT

Freie Fahrt für freie Spiele: Tempolimits sind simulierten Rennfahrern fremd; der Ausstoß an PS-Software nimmt stetig zu. Wir haben die wichtigsten Simulationen verglichen und küren die Referenzrenner in Sachen Formel 1, Rallye, Indy Car & Co.

Das motorisierte Leben besteht aus vielen kleinen Tragödien. Ob man sich nun mühevoll durch die autofeindlichen Pfade einer verkehrsberuhigten Spielstraße quält oder auf der Autobahn einen Drängler im Nacken hat, der sich fröhlich blinkend bis auf wenige Zentimeter nähert – das reale Verkehrsgeschehen bereitet selten Freude. Doch nun ist Schluß mit den Erniedrigungen: Unser PC hat seine Betriebstemperatur erreicht, die Boxencrew (Eheweib, kleiner Bruder) gibt ihr o.k., unser Joystick (besser noch: unser Lenkrad) hat alle Funktionschecks problemlos überstanden. Freie Wildbahn, wir kommen. Hinweg mit euch, Gegnergeschmeiß.

So gliedert der Spiele-TÜV

Die Zahl der Rennspiele hat sich in den letzten Jahren explosionsartig vermehrt. Aus Gründen der Übersicht sahen wir uns deshalb gezwungen, die meisten Actionspiele außen vor zu lassen und uns auf Simulationen zu konzentrieren, die sich an reale Rennsportereignisse anlehnen. Aus diesen Gründen werden Sie aktuelle Neuerscheinungen wie »Need for Speed 3« und »Dethkarz« vergeblich suchen. Dafür ist ein eigener Schwerpunkt reserviert, der im Jahr '99 geplant ist.

Beachten Sie folgende sinnige Unterteilung:

Zunächst beschäftigen wir uns mit dem **Formel-1-Zirkus**. Auch wenn Schumi wieder nur zweiter Sieger war, Spiele mit ihm als Hauptdarsteller können nicht fehlgehen. (Seite 45)

Danach folgt eine Seite über den amerikanischen Gegenpart: die **Indy-Car-Serie**, die sogar noch etwas mehr PS hat. Die massiven NASCARS passen wunderbar dazu. (Seite 46)

Motorrad-Rennspiele haben sich vom schüchternen Mauerblümchen zum normalen Genre weiterentwickelt. Kontrollieren können Sie das auf Seite 48.

Auf Walter Röhrls Spuren: Wie sich **Rallyprogramme** spielen, erfahren Sie auf Seite 49. Wir wünschen keinen Motorschaden und Hals- und Beinbruch!

Und damit auch wirklich alle Bereiche abgedeckt werden, nehmen wir die deutsche, englische und futuristische **Tourenwagenmeisterschaften** genauer unter die Lupe. (Seite 50)

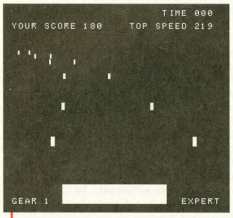
So wertet der Spiele-TÜV

Unter »Präsentation« müssen Sie sich den Gesamteindruck des Spiels auf den Betrachter vorstellen. Sowohl optische Elemente als auch Sound- und Geräuschkulisse fließen in ihn ein. »Steuerung« beschreibt das Fahrgefühl. Reagiert das Computerfahrzeug auch tatsächlich prompt auf alle Fahrbefehle, oder bequemt sich das Fahrzeug erst nach verzweifeltem Joystickrühren zu einer Richtungsänderung? »Realismus« definiert den Simulationsgrad des Programms. Nicht alle Spiele versuchen tatsächlich, ein realistisches Abbild der Wirklichkeit darzustellen.

»F1 Racing« ist zum Beispiel wesentlich dichter an der Wirklichkeit als »Formel 1 '97«. Und unter »Umfang« verstehen wir die Komplexität des Spiels. Viele Rennstrecken und ein ausgefeiltes Fahrzeugtuning führen zu einer hohen Wertung. Als abschließendes Test-Fazit ist aber nach wie vor die Spielspaßwertung der aussagekräftigste Indikator. **(uh)**

Night Driver (Atari, 1976)

Der Spielautomat **Night Driver** ist der Großvater aller modernen Rennspiele. Vor gut zwei Jahrzehnten steuerte man erstmals aus der Ich-Perspektive über eine höchst rudimentäre 3D-Piste. Links und rechts wuchsen weiße Balken aus dem Bildschirm, welche die Rennstrecke begrenzten. Der Fahrer fuhr um Punkte und gegen ein Zeitlimit, während der Kurs sich in immer wilderen Verrenkungen nach links oder rechts schlängelte.



Pitstop (Epyx, 1983)

Epyx sicherte sich mit »Summer Games« einen Eintrag in die Annalen der Spielehistorie, konnte aber schon vorher mit **Pitstop** einiges an PS-Lorbeer sammeln. Selbst weniger Phantasiebegabte sahen auf den ersten Blick, daß man einen Rennwagen steuerte. Es gab Gegner, die man überholen mußte, sowie eine kleine Übersichtskarte. Spezialität des Spiels waren aber die namensgebenden Boxenstops: Neben der abnehmenden Spritmenge veranlaßte einen vor allem der zunehmende Reifenverschleiß zum Anhalten. Ignorierte der Spieler die Verfärbung der Pneus, die von einem dezenten Blau bis hin zu aggressivem Rot reichen konnte, platzten die Reifen unweigerlich. In der Boxengasse war Handarbeit gefragt. Sie steuerten einen einsamen Mechaniker, der die anfallenden Aufgaben nach und nach erledigte und mit Vorliebe an irgendwelchen Kanten des Rennwagens hängenblieb. Der Nachfolger Pitstop 2 war mit seinem Split-Screen eine technische Sensation: Zwei Spieler konnten gleichzeitig antreten.



Revs (Acornsoft/Firebird, 1986)

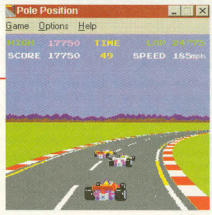
Altmeister Geoff Crammond war noch kein Altmeister und ernsthafte Fahrsimulationen gab es für Heimcomputer überhaupt nicht, als **Revs** 1986 auf den Plan trat. Es enthielt zwar bloß zwei Strecken, Silverstone und Brands Hatch, diese waren aber bis in die letzte Kurve genau imitiert. Wer heute über die Komplexität der modernen Formel-1-Simulationen jammert, hat Revs noch nicht erlebt. Bis man hier auch nur einigermaßen mit den Computerfahrern mithalten konnte, verging im Idealfall eine Woche. Mit ein Grund war die schwierig zu beherrschende Tastatur-Steuerung, die zwei verschiedene Lenkeinschlag-Geschwindigkeiten kannte: Die normale und die schnelle unter Verwendung der Space-Taste.



1976 | 1982 | 1983 | 1986 | 1988 | 1989

Pole Position (Atari, 1982)

In der Spielhalle wurde **Pole Position** das dominierende Rennspiel der frühen 80er Jahre. Die Grafik war für damalige Verhältnisse einfach phänomenal: Der Spieler fuhr auf eine Bergkette zu, Wolken schmückten den strahlend blauen Himmel, und ein digitales Tachometer machte den Geschwindigkeitsrausch so richtig deutlich. Bei Pole Position überholte man zwar dauernd irgendwelche extrem langsamen Gegner, Sieger konnte der Spieler aber niemals werden. Befriedigung zog der Fahrer aus einem möglichst hohen High-Score.



Eine hervorragende nachprogrammierte Windows-Umsetzung des Spielautomaten haben wir Microsoft zu verdanken: Auf der Oldie-Sammlung »Return of Arcade« ist Pole Position vertreten.

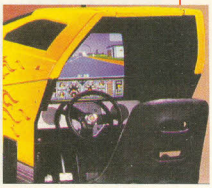
Test Drive (Accolade, 1988)

Die **Test-Drive**-Serie war nie eine besonders ernstgemeinte Simulation, dennoch erregte sie großes Aufsehen. Die Computertechnologie war weit genug fortgeschritten, um glaubwürdig einen Ferrari Testarossa oder Porsche 911 darstellen zu können. Die Probefahrt führte ins Grüne: Eine endlose Küstenstraße wand sich dahin, auf der einen Seite ein Abgrund zum Meer, auf der anderen Seite eine steile Felswand. Ab und an überholte man einen schüchternen Kleinwagen oder wich dem Gegenverkehr aus. Der Erfolg der Test-Drive-Serie hält bis heute an, mittlerweile wird schon am fünften Teil gearbeitet. Programme wie »Need for Speed« wurden zudem durch den Urvater des Automobiltests stark beeinflußt.



Hard Drivin' (Atari, 1989)

Für Führerschein-Aspiranten war der Atari-Automat **Hard Drivin'** eine gute Übung, entsprach er doch eher einer Pkw-Simulation als einem Rennspiel. Damit die Geschichte nicht in pure Langeweile ausartete, gab es neben einem Übungskurs auch eine Stunt-Strecke mit interessanten Accessoires wie Looping, Steilkurve und Fahrbahnverengungen. Ein realistisches Cockpit mit Lenkrad und Gangschaltung unterstütze das Simulations-Feeling.





Formula One Grand Prix (Microprose, 1992)

Nach Revs und dem Action-Rennspiel Stunt Cart Racer legte Geoff Crammond einen weiteren PS-Meilenstein vor. Mit offizieller Formel-1-Lizenz kamen die 16 Originalstrecken richtig schön zur Geltung. **Formula One Grand Prix** war als beinharte Simulation gedacht. Vor dem Fahren kam auch hier das Üben; ohne gründliche Streckenkenntnis konnte kein einziger Kurs gewonnen werden. Viele Ideen wie die vorbildlichen Fahrhilfen (automatisches Bremsen, Gangschaltung, etc.) wurden später von vielen anderen Rennsimulationen übernommen.



Formel 1 (Psygnosis, 1997)

Es tat sich etwas Neues im Bereich der Computerspieltechnologie: 3D-Beschleunigerkarten nahmen dem Prozessor viel Rechenarbeit ab und sorgten für ungeahnte Geschwindigkeitswerte. Psygnosis war der erste Hersteller, der es wagte, ein Spiel ausschließlich für 3D-Karten zu veröffentlichen. Grafik hui, aber das eigentliche Spiel war weniger bemerkenswert: eine Simulation »light« mit spartanischen Mechaniker-Menüs und fragwürdigem Fahrverhalten. Mit dem Nachfolger »Formel 1 '97« konnten einige Mankos ausgemerzt werden.



NASCAR Racing (Papyrus, 1994)



Rund ein Jahr nach Indy Car Racing schlugen die Simulationsfreaks von Papyrus erneut zu. Diesmal ging es aber nicht mit fragilen Rennautos auf den Asphalt, sondern mit panzerähnlichen Stock-Cars. Drängeln und den Gegner rammen gehörte hier einfach zum guten Ton, und auch das Fahrverhalten galt es zu ändern. Plötzliche Lenkmanöver konnte man den schwerfälligen Fahrzeugen nicht zumuten, da sie kraft ihrer Masse ein großes Beharrungsvermögen aufwiesen. Da scheint es nur logisch, daß bis auf eine einzige Ausnahme immer auf Rundkursen gefahren wurde.





Indy Car Racing (Papyrus, 1993)

Lange Zeit war die Akribie von Formula One Grand Prix unerreicht, mit **Indy Car Racing** trat aber ernsthafte Konkurrenz auf den Plan. Die amerikanische CART-Serie war schon in »Indy 500« gut umgesetzt worden; mit dem zweiten Versuch etablierte sich Papyrus endgültig in der Oberliga. Neben den typischen Rundkursen (leider fehlten die berühmten 500 Meilen von Indianapolis) hatte man nun auch ein paar anspruchsvolle Rennstrecken zu bieten.

Bei spektakulären Auffahrunfällen oder anderen Desastern rückte ein Druck auf die Replay-Taste die Feinheiten der gekonnten Blechverbeulung ins rechte Licht.

Grand Prix 2 (Microprose, 1996)

Der vorerst letzte Streich des Briten Crammond war **Grand Prix 2.** Nach vierjährigem Brüten nutzte der introvertierte Tüftler die damalige Top-Technologie (Pentium/133) bis ins Letzte aus. Die Rennstrecken wurden an die aktuelle Saison angepaßt, die Grafiken aufgebohrt, die Mechaniker-Optionen um einiges erweitert. Der dritte Streich der ruhmreichen Formel-1-Serie soll übrigens 1999 folgen.



F1 Racing Simulation (Ubi Soft, 1997)

Ende letzten Jahres erschien bei Ubi Soft das bis dato regierende Referenzprodukt in Sachen Rennspiele. Unter tatkräftiger Mithilfe einiger Ingenieure von Williams-Renault gelang es, die Akkuratesse von Formula One Grand Prix 2 zu erreichen und mit 3D-Karten-Optik zu schmücken. Das Ergebnis war ein rundherum gelungenes Produkt, bei dem auch viele Kleinigkeiten positiv ins Auge fielen: variables Wetter während eines Rennens, eine sehr übersichtliche Darstellung der zahlreichen Mechaniker-Menüs, unterschiedliche Cockpits aller Fahrzeuge sowie sämtliche Originalstrecken und -fahrer.



Racing Simulation 2



Qualifikation: Der Nachfolger des legendären »F1 Racing Simulation« weist auf den ersten Blick keine sonderlich großen Neuerungen auf. Feine Grafik, altbekanntes Cockpit-Outfit und realistische Geräuschkulisse finden Sie auch in »Racing Simulation 2« wieder. Neben zwei neuen Strecken (A1-Ring Zeltweg, Jerez) entdecken Sie hauptsächlich Verbesserungen im Detail.

Leistungsmerkmale: Die Idee mit der geschichtsträchtigen Rennstrecke der 50er Jahre wäre einfach grandios, würde nicht zeitgleich das nostalgische »Grand Prix Legends« erscheinen. Dafür sind die Hardwareanforderungen mäßig, die Grafik immer noch spektakulär, die Computerintelligenz gut.

Drehzahldefizite: Aufgrund der fehlenden FIA-Lizenz müssen Sie sich an verkorkste Namen und verändertes Wagendesign gewöhnen. Wirkliche Innovationen sind nicht vorhanden.

Siegerehrung: Die Sensationswallungen, die F1 Racing Simulation seinerzeit auslöste, sind diesmal ausgeblieben. Dennoch verteidigt Racing Simulation 2 die Spitzenposition unter den Formel-1-Simulationen. Ein runderneuertes Fahrverhalten und einige kleine Verbesserungen verschaffen Ubi Softs Nesthäkchen den Aufkleber »Kauf mich«.

Racing Simulation 2

Hersteller:	Ubi Soft
Test in Ausgabe:	11/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	90
Steuerung:	80
Realismus:	90
Umfang:	90

Spielspaß: 89

F 1 Racing

Qualifikation: Im eine wirklich anspruchsvolle Simulation abzuliefern, vertrauten die französischen Programmierer der fachkundigen Hilfe ihrer Landsleute bei Renault sowie einigen echten Formel-1-Piloten, die Tips gaben. Das Ergebnis ist eine Interpretation der Saison '96, die sowohl Gelegenheitsfahrer als auch Rennsportprofis mit der Zunge schnalzen läßt. Alle 16 Rennstrecken sind schön detailliert und werden vom Computer komplett vorberechnet. Die ansonsten fast überall auftretenden Pop-ups oder Nebelwände im Hintergrund des Bildschirms fehlen komplett. Für Freunde harter Tuning-Arbeit haben die Programmierer eine Unzahl an Parametern vorgegeben.

Leistungsmerkmale: Neben der angesprochenen einzigartigen Weitsicht-Grafik und dem feinen Fahrgefühl fallen vor allem die übersichtlichen Mechanikerfunktionen ins Auge. Individuelle Cockpits der einzelnen Boliden erhöhen die schnieke Wie-in-echt-Atmosphäre.

Drehzahldefizite: Wie sich herausstellte, war F 1 Racing nicht ausreichend lange in der Beta-Box. Abstürze während einer Meisterschaft oder ein plötzliches Versagen der Speicherfunktion ließen selbst harte Rennfahrer in Tränen ausbrechen. Eine Patch-Flut vertrieb erst nach und nach die meisten Kompatibilitätsprobleme.

Siegerehrung: F 1 Racing gelingt es, extremen Realismus auf angenehmste Art und Weise mit moderner 3D-Grafik zu verknüpfen.



F 1 Racing

Hersteller:	Ubi Soft
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	90
Steuerung:	80
Realismus:	90
Umfang:	90

Spielspaß: 87

Grand Prix 2

Qualifikation: Das Programm, das aus der Vergangenheit kam: Inzwischen hat Grand Prix 2 schon über zwei Jahre auf dem Buckel. Seine treuen Anhänger übersehen ganz bewußt zwangsläufige Defizite bei der Grafik und stellen die Vorzüge der tadellosen Fahrzeugkontrolle in den Vordergrund. Der Intelligenz der Computergegner konnte der Zahn der Zeit sowieso nichts anhaben. Die etwas höhere Sitzposition im Vergleich zu F 1 Racing sowie die Mechaniker-Modi sind ein weiterer Grund für manche Fans, nicht auf moderne Emporkömmlinge umzusteigen. Aber wer will diesen Traditionalisten einen Vorwurf machen: Sind wir im Grunde unserer Seele nicht alle ein bißchen konservativ und nur ungern bereit, Liebgewonnenes aufzugeben?



Leistungsmerkmale: Auch heute noch tadellose Spielbarkeit, genaue Streckenrekonstruktion sowie klares Vorbild für F 1 Racing. Grand Prix 2 braucht mit seinen Pfunden nicht zu wuchern.

Drehzahldefizite: Das Programm ist trotz seiner Fahrhilfen nicht ganz so einsteigerfreundlich wie F 1 Racing und besitzt eine strenge, kalte Aufmachung. Zudem wird im direkten Vergleich deutlich, wie stark sich mangelnde 3D-Karten-Unterstützung auswirkt.

Siegerehrung: Von der inzwischen hausbackenen Grafik mal abgesehen ist Grand Prix 2 immer noch ein Vorzeigeprodukt in Sachen Spielspaß.

Grand Prix 2

Hersteller:	Microprose
Test in Ausgabe:	9/96
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	60
Steuerung:	90
Realismus:	90
Umfang:	90

Spielspaß: 84

Grand Prix Legends

Qualifikation: Die Nostalgie, sie lebt! In »Grand Prix Legends« steigen Sie nicht in einen hochgezüchteten Boliden, welcher dank ABS und Servolenkung wie ein Panzer auf der Strecke liegt. Statt dessen nehmen Sie in einem Wagen aus dem Jahre 1967 Platz. Wegen der fehlenden Spoiler, den relativ schmalen Reifen und der nicht im Windkanal getesteten Karosserie fährt er sich extrem giftig.

Leistungsmerkmale: Mit Papyrus' neuem Hit kehrt Frische ins Spiel zurück, wo Abgeklärtheit und Routine eingezogen waren. Der Reiz des Neuen, die beste uns bekannte Fahrphysik und die nahezu perfekte Geräuschkulisse machen es zu einem Referenzspiel des Genres.

Drehzahldefizite: Das überaus realistische Fahrverhalten des museumsreifen Rennautos schreit geradezu nach einem Lenkrad. Ob mit oder ohne: Grand Prix Legends ist nur gewieften Profis zu empfehlen, die sich an der etwas einfachen Grafik nicht stören.

Siegerehrung: Wer einfache und actionlastige Rennspiele bevorzugt, wird dieses hier vermutlich bald hassen und in den nächsten Mülleimer befördern. Doch mit allen Wassern gewaschene Piloten dürfen lauthals jubeln: Die Eiger Nordwand der Rennsimulationen erwartet sie.



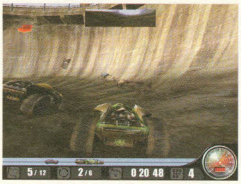
Grand Prix Legends

Hersteller:	Ubi Soft
Test in Ausgabe:	11/98
Anspruch:	Profis

Präsentation:	70
Steuerung:	90
Realismus:	100
Umfang:	80

Spielspaß: 84

Powerslide



Qualifikation: Die futuristische Endzeitstory gehört für Rennsportverhältnisse zu den Originellsten seiner Art: Auf der von Umweltkatastrophen gebeutelten Erde vegetieren zwei Bevölkerungsgruppen vor sich hin. Die einen leben unter Tage, die anderen dagegen wandern über die strahlenverseuchte Oberfläche. Beide Parteien sind sich zwar nicht wohlgesonnen, teilen aber eine Leidenschaft: Woche für Woche treffen sich insgesamt 32 Fahrer, denn sie wollen mit ihren archaischen Boliden auf der verwüsteten Erde um die Wette brettern.

Leistungsmerkmale: Für dieses löbliche Ansinnen stehen insgesamt zehn durch die Bank eher ungewöhnliche Rennstrecken zur Verfügung. So zum Beispiel ein Bergwerk, ein Staudamm oder eine abgewrackte Bobbahn.

Drehzahldefizite: Genauso ungewöhnlich geben sich auch die Boliden: Je nach Gusto wählen Sie entweder ein flitzeschnelles Leichtgerät oder einen eher trägeren, aber dafür um so robusteren Flitzer. Allen gemein ist allerdings die vorzügliche Federung, dank der sie auch die sperrigsten Bodenunebenheiten relativ problemlos bewältigen.

Siegerehrung: Dank der Story und der hübschen Gesamtpräsentation überholt Powerslide die meisten der eher stereotypen digitalen Raserein. Die Fahrphysik geht zudem ebenso in Ordnung wie die nahezu perfekte Bedienbarkeit, einen kleinen Punktabzug gab es nur für die allzu leblosen Landschaften.

Powerslide

Hersteller:	Ratbag/GT Interactive
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	70
Steuerung:	90
Realismus:	70
Umfang:	80

Spielspaß: 83

Colin McRae Rally

Qualifikation: Es hat schon viele Versuche gegeben, Rallye-Simulationen auf den heimischen Monitor zu bannen, aber letztendlich hielten sich die Programmierer nicht allzu lange mit den speziellen Eigenarten auf. »Colin McRae Rally« geht den wahren Weg: Von vier Super-Spezialprüfungen abgesehen, fahren Sie nur gegen die Uhr und bekommen keinen Gegner zu Gesicht.

Leistungsmerkmale: Die Steuerung ist schlicht und ergreifend famos. Das Fahrzeug gehorcht dem Fahrer wie der brave Redakteur der Knute seines bösen Chefs. Zudem hat das Programm die typischen Elemente eines echten Rennens perfekt eingefangen. So gibt der Beifahrer wie in der Realität Infos über Kurven und Streckenbesonderheiten an den Spieler weiter.



Drehzahldefizite: Die Grafik steht deutlich hinter Titeln wie »F1 Racing Simulation« oder »Ultimate Race Pro« zurück, sie ist weder besonders schön anzusehen noch von übertriebener Rasanz. Einige zusätzliche Soundeffekte (johlendes Publikum, mehr unterschiedliche Motorengeräusche) hätten ebenfalls nicht geschadet.

Siegerehrung: Wen stören schon ein paar Grafikschwächen, wenn man sich mitten in einem heißen Drift befindet und einem noch dazu so nett vom Beifahrer sekundiert wird? Colin McRae Rally ist die derzeit beste und realistischste Rallye-Simulation.

Colin McRae Rally

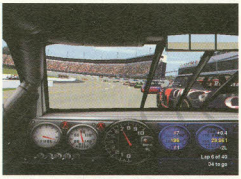
Hersteller:	Codemasters
Test in Ausgabe:	10/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

Präsentation:	60
Steuerung:	90
Realismus:	90
Umfang:	70

Spielspaß: 82

NASCAR Racing 2

Qualifikation: Die Schwergewichte des NASCAR-Rennsports, die dicken amerikanischen Stockcars, fahren auf 28 Rennstrecken, die fast nur aus Rundkursen bestehen. 55 Fahrer der Saison 1996 und ihre Teams machen einander den Sieg streitig. Ganz wichtig ist das Tuning-Menü, ohne



dessen zielgerichtete Bedienung große Erfolge unerreichbar bleiben – sofern Sie nicht gerade auf der allerleichtesten Schwierigkeitsstufe fahren. Durch die Masse der Gegner, die langen Rennen, die drangvolle Enge im schwergepanzerten Cockpit und die PS-starken, ausdauernden Boliden erhält NASCAR Racing 2 einen ganz eigenen Reiz, der aber erst nach längerem Fahren klar zum Ausdruck kommt.

Leistungsmerkmale: Genau das richtige Spiel für Männer ohne Nerven, die sich von ein paar Schubsern der anderen Fahrern nicht gleich in ihrer Ehre gekränkt fühlen. Durch die vielen verschiedenen Kurse spricht das Spiel auch Menschen an, die viel Zeit und Liebe zum Detail mitbringen.

Drehzahldefizite: Rasereien mit Banden- und Gegnerkontakt entsprechen nicht gerade der reinen Rennspiellehre. Ästheten mögen sich außerdem an den vielen Rundkursen stören.

Siegerehrung: Die lautesten Motoren und das brachialste Gerempel aller Rennspiele bietet von jeher die amerikanische Stockcar-Simulation.

NASCAR Racing 2	
Hersteller:	Papyrus
Test in Ausgabe:	2/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Präsentation:	70
Steuerung:	80
Realismus:	80
Umfang:	90
Spielspaß:	80

Grand Prix 500 ccm

Qualifikation: Gleich zu Beginn erwarten Sie verschiedene Motorrad-Klassen: 500ccm, 250ccm, 125ccm. Herz, was willst du mehr? Die Entscheidung fällt schwer, will aber wohl überlegt sein, im Gegensatz zu herkömmlichen Formel-1-Rennern verhält sich nämlich hier jedes Motorrad ganz anders. Übersteuern, Gegenlenken und ähnliche Maßnahmen entfallen sowieso völlig.

Leistungsmerkmale: Grand Prix 500 ccm umschmeichelt das Spielerherz mit allerhand Feinheiten wie einem tollen Intro und durchgestylten Telemetrie-Optionen. Oder die wirklich feine Multiplayer-Option: Netzwerkler dürfen in einer Stärke von bis zu 26 Maschinen gleichzeitig antreten, und das noch auf drei zusätzlichen Bonusstrecken.

Drehzahldefizite: Es ist bedauerlich, daß Ascaron den Wesenskern einer jeden anspruchsvollen Simulation vernachlässigt: das Fahrverhalten. Das



Motorrad klebt selbst im Profi-Modus ehern am Boden, Schwierigkeiten macht allein das rechtzeitige Abbremsen vor der Kurve. Wenn es dann aber doch mal zu einem Sturz kommt, kündigt der sich durch keinerlei Warnsignale an.

Siegerehrung: Eine wirklich überzeugende Motorrad-Simulation hat es bisher auf dem PC nicht gegeben. Bislang darbende Fans von Ralf Waldmann und Co. werden jedoch trotz der kleinen Mängel bestimmt zufrieden sein.

Grand Prix 500 ccm	
Hersteller:	Ascaron
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Präsentation:	70
Steuerung:	70
Realismus:	70
Umfang:	80
Spielspaß:	78

Cart Precision Racing



Qualifikation: Den vorerst aktuellsten Streich bei den Simulationen amerikanischer Rennvergnügen führten die seit einiger Zeit ziemlich verspielten Microsoftler aus. Die Programmierer haben sich die Werke von Papyrus sorgfältig angeschaut und viele ihrer Stärken übernommen: prima Fahrverhalten und eine genaue Nachbildung der wirklichen Rennen inklusive solcher Feinheiten wie den »Pace Cars« oder den amerikanischen Flaggenfarben. Selbstentwickelte Vorzüge kamen noch hinzu. Hier sind zuvorderst viele bunte Lehrfilme fürs richtige Schnellfahren oder ein hilfreicher Renningenieur zu nennen. Insgesamt fehlte es jedoch an dem letzten Schuß Inspiration, um tatsächlich überzeugend an den viel älteren Programmen von Papyrus vorbeiziehen zu können.

Leistungsmerkmale: Stilistisch ansprechendes Rennspiel von Microsoft. Die Einblendung von Übersichtskarten oder einer zweiten Kameraperspektive am Rande des Bildschirms zeigt, was technisch heutzutage alles möglich ist.

Drehzahldefizite: Der Aufguß altbekannter Renntugenden ist insgesamt etwas ideenlos. Die Grafik ist zudem trotz Direct-3D-Unterstützung langweilig und farbarm.

Siegerehrung: Cart Precision hat eigene Persönlichkeit, die vor allem den punktgenauen Realisten anspricht.

Cart Precision Racing	
Hersteller:	Microsoft
Test in Ausgabe:	3/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Präsentation:	60
Steuerung:	80
Realismus:	80
Umfang:	90
Spielspaß:	77

Indy Car Racing 2

Qualifikation: Nach wie vor hat die amerikanische Indy-Car-Serie in Deutschland nur obskuren Insider-Status. Daran haben auch so gute Programme wie Indy Car Racing 2 nichts ändern können. Der älteste Titel diesesTestteils besitzt eine gesunde Mischung aus Ovalkursen und anspruchsvollen Stadtstrecken. Da er sehr nahe an der Wirklichkeit operiert, sind die Unterschiede zur Formel 1 klar erkennbar: Das Benzingemisch zu verdichten, um größere Motorleistung zu erhalten, ist dort beispielsweise nicht möglich. Von jeher legte Programmierteam Papyrus großen Wert auf die spektakuläre Darstellung von Unfällen: Schneiden Sie sich Ihre brutalsten Crashs zusammen und führen Sie diese statt Ihrer unsäglichen Urlaubsvideos vor.

Leistungsmerkmale: Eine realistische Darbietung der amerikanischen Rennserie, wenn auch mittlerweile etwas steif im Kreuz. Wer aber nicht bereit ist, sich einen neuen Computer zu leisten und außerdem die Formel 1 haßt, wird bestens bedient. Gut ist auch der Rundumblick aus dem Cockpit.

Drehzahldefizite: Anfänger werden etwas im Regen stehen gelassen. Das nähmaschinenähnliche Singen der Motoren vermag bei nervenschwachen Naturen nervöses Zucken auszulösen.

Siegerehrung: Selbst zweieinhalb Jahre nach seiner Veröffentlichung hat dieser Rennspielveteran mit seiner tadellosen Fahrzeugkontrolle noch viel zu bieten.



Indy Car Racing 2	
Hersteller:	Papyrus
Test in Ausgabe:	1/96
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Präsentation:	70
Steuerung:	80
Realismus:	80
Umfang:	80
Spielspaß:	76

Redline Racer



Qualifikation: Die Raser der roten Linie (was auch immer das bedeuten mag) scheinen geradewegs von einem Spielautomaten in die heimischen PCs gedüst zu sein. Blitzschnelle Arcade-Action, verlangt vom Spieler ein fixes Händchen und noch bessere Reflexe, da die Computergegner bereits auf der leichtesten von drei Schwierigkeitsstufen sehr schnittig dahinflitzen. Dafür werden Sie aber auch mit wirklich schöner Grafik belohnt, die sich in romantischen Sonnenuntergängen und detaillierten Motorrädern auswirkt. Nur durch gute Fahrleistungen erschließen sich Ihnen neue Rennstrecken sowie Bonusfahrzeuge.

Leistungsmerkmale: Der Kampf um neue Strecken und ausgefallene fahrbare Untersätze (Dinosaurier, fliegende Bomben) macht Könnern am Lenkrad viel Spaß. Die einzelnen Pisten sind sehr abwechslungsreich, Fahrten durch Schnee und Eis kommen ebenso vor wie ein Ausflug über einen Sandstrand.

Drehzahldefizite: Die Tastatursteuerung ist miserabel. Außerdem tritt nach einiger Zeit ein gewisser Gewöhnungseffekt ein, die Grafikpracht stumpft ab. Da es keine Meisterschafts-Modi gibt, ist Redline Racer eher Action-Fast-Food auf zwei Rädern.

Siegerehrung: Atemberaubende Farbenpracht und hohes Tempo zeichnen dieses Action-Geschoß aus, wenn auch die Langzeitmotivation etwas fehlt.

Redline Racer	
Hersteller:	Ubi Soft
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Fortgeschrittene
Präsentation:	80
Steuerung:	70
Realismus:	40
Umfang:	60
Spielspaß:	74

Bleifuss Rally

Qualifikation: Nach Bleifuss und Bleifuss 2 begab man sich auf Rallye-Kurse, zumindest dem Namen nach. Wer aber jetzt ein grundlegend neues Spiel erwartet, hat die Rechnung ohne die Programmierer gemacht. Nach wie vor rödeln Sie auf umkomplizierte Art und Weise in vier verschiedenen Autos über sieben Rennstrecken, die ziemlich viel Schotter oder Eis als Streckenbelag enthalten. Fahren läßt sich Ihr Gefährt aber genauso wie im Vorgänger. Vier verschiedene Ligen locken, auf Wunsch sogar in hochauflösender 3Dfx-Grafik. Die bis zu drei Gegner gleichen sich nach wie vor Ihrem Leistungspotential an; wer nur langsam vorankommt, hat dennoch eine Chance auf den Sieg, solange er nur die letzte Runde in akzeptabler Zeit fährt.



Leistungsmerkmale: Die Rallye mit dem Blei im Schuh zeichnet sich durch schnelle Erfolgserlebnisse aus. Auch ohne großes Üben kommt man sich auf den bunten Rennstrecken schnell wie ein Experte vor. Motivierend: neue Rennstrecken für gute Fahrleistungen.

Drehzahldefizite: Die Grafik ist selbst im beschleunigten Modus nicht ganz fehlerfrei, Texturen verschwimmen oder werden für einen kurzen Moment sogar durchsichtig. Ernsthafte Rallye-Aspiranten dürfen nicht auf anspruchsvolle Unterhaltung hoffen.

Siegerehrung: Keine Gehirnverrenkungen: Tollen Sie unbeschwert und locker driftend durch's Gelände.

Bleifuss Rally	
Hersteller:	Virgin
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene
Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	60
Umfang:	70
Spielspaß:	73

Formel 1 '97



Qualifikation: Der Vorläufer von Formel 1 '97 hatte noch Schwächen: Im Action-Modus fuhren alle Gegner dümmlich, der Grand-Prix-Modus war unrealistisch. Im Nachfolger wurden viele Schwächen ausgemerzt. Das ridikülе Bastelmenü wurde leicht erweitert und ist nun genau richtig für Freunde des schnellen Fahren. Die Grafik ist schnittig, und das Geschwindigkeitsgefühl kommt ganz wunderbar rüber. Eine 3D-Karte ist wie auch bei F1 Racing wiederum Pflicht.

Leistungsmerkmale: Mit der Saison '97 wird hier das derzeit relativ aktuellste Rennspiel rund um Schumacher & Co präsentiert. Stärken hat das Programm außerdem durch seine leichte Zugänglichkeit und die flotte Aufmachung. Wirklich schön ist die digitale Zuschauerkulisse, die insbesondere bei Verwendung einer Dolby-Surround-Anlage jeden Spieler ins Zentrum von ekstatischen Menschenmassen versetzt.

Drehzahldefizite: Simulationsfanatiker sind nicht zufrieden: Das Fahrverhalten ist nach wie vor ausgesprochen Go-Kart-mäßig. Daß ein so selbstverständliches Accessoire wie der Rückspiegel immer noch fehlt, kränkt das Rennsportherz gewaltig.

Siegerehrung: Schnittige Aktion, von leichter Hand zubereitet, macht dieses Produkt besonders für Gelegenheitsfahrer attraktiv.

Formel 1 '97	
Hersteller:	Psygnosis
Test in Ausgabe:	4/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Präsentation:	70
Steuerung:	60
Realismus:	50
Umfang:	80
Spielspaß:	72

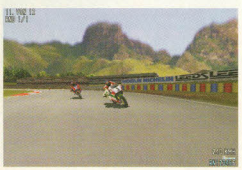
Honda Superbike

Qualifikation: Mit einer leistungsstarken Maschine fahren Sie bei »Castrol Honda Superbike World Champions« über vorwiegend fernöstliche Kurse. Geben Sie zu viel Gas, ist ein schöner Wheelie auf langen Geraden das Ergebnis, in Kurven hingegen verliert der Hinterreifen den Grip, und Sie operieren mehr in der Waagerechten. So ein Sturz führt dann auf höheren Schwierigkeitsstufen meist zu einem Motorschaden. Da Sie die sechs Gänge Ihrer Maschine außerdem überdrehen können, ist das Superbike eine nicht ganz einfach zu handhabende Angelegenheit. Durch die vielen Schwierigkeitsgrade, dürfte aber jeder eine ihn ansprechende Mischung finden. Für ein recht realistisches Programm ist der Tuning-Teil sehr knapp ausgefallen.

Leistungsmerkmale: Anders als bei Redline Racer, das ganz auf Farbenpracht und Geschwindigkeitsrausch setzt, hat man hier wirklich das Gefühl, auf einem Motorrad zu sitzen. Die Schwerfälligkeit der Maschine beim Kurvenwechsel, die spürbare Verringerung der Bodenhaftung bei zu starkem Beschleunigen: Das hat schon Klasse.

Drehzahldefizite: Die einzelnen Kurse sind relativ trist und reizlos, der Splitscreen-Modus ist kaum zu verwenden, das Fehlen eines Rückspiegels extrem ärgerlich.

Siegerehrung: Das Superbike bietet hohen Realismus auf zwei Rädern, leidet aber etwas unter seiner hausbackenen Präsentation.



Castrol Honda Suberbike	
Hersteller:	Interactive Entertainment
Test in Ausgabe:	8/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Präsentation:	60
Steuerung:	80
Realismus:	70
Umfang:	60
Spielspaß:	69

Moto Racer 2

Qualifikation: Die Motorradraserei gibt sich als Mixtur aus Enduro und Asphaltrennen. Insgesamt 32 Kurse klingen zunächst mal nach viel, de facto beschränkt sich die Auswahl allerdings auf Dschungel, Wüsten, bergige Landschaften sowie die eine oder andere Stadtsilhouette. Das sahen wohl auch die Designer so, denn sie spendierten noch einen Streckeneditor.

Leistungsmerkmale: Im schnörkellosen Arcade-Modus kleben alle Fahrer geradezu auf ihren Sitzen, selbst das waghalsigste Fahrmanöver hievt sie nicht aus dem Sattel. Ganz anders der Simulationsmodus. Hier verlieren die Räder deutlich schneller an Bodenhaftung. In beiden Modi wählen Sie zwischen verschiedenen Maschinen: Je nach der gewählten Strecke sollten Sie auf die unterschiedlichen Werte für die Beschleunigung, die Höchstgeschwindigkeit, den Grip und die Bremskraft achten.



Drehzahldefizite: Die Geschwindigkeiten sind im normalen Betrieb zwar enorm, ein allzu großes Reaktionsvermögen wird dem Spieler allerdings nicht abverlangt. Insbesondere in der Ich-Perspektive ist die Kiste dafür in fast allen Spielarten praktisch unfahrbar - und das trotzdem der Schwierigkeitsgrad verglichen mit dem gleichnamigen Vorgänger erheblich gedrosselt wurde.

Siegerehrung: Seine volle Motorleistung fährt die Raserei höchstens im Mehrspielerbetrieb aus. Der anspruchsvolle Solist wird dagegen angesichts des allzu arcadelastigen Geschehens schnell ernüchtert.

Moto Racer 2	
Hersteller:	Delphine Software
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Präsentation:	70
Steuerung:	60
Realismus:	60
Umfang:	50
Spielspaß:	66

Sega Touring Car Championship



Qualifikation: Deutsche Tourenwagenmeisterschaft: Leider dürfen Sie nicht auf den Originalstrecken fahren, sondern müssen sich wohl oder übel mit ein paar Phantasiekursen begnügen. Immerhin gibt es die echten Fahrzeuge zu bestaunen: Unter anderem lassen Mercedes AMG oder Opel Calibra grüßen. Sie reagieren prompt auf jeden Lenkbefehl und dürfen auch ordentlich rangenommen werden. Sollten Sie vor irgendwelche Wände scheppern, macht das den Gefährten wenig. Da Segas Tourenwagen auf 3D-Karten-Unterstützung komplett verzichten, kann die Grafik keine Bäume ausreißen. Trotz dieses fehlenden Supports ist sie aber noch angemessen schnell.

Leistungsmerkmale: Leichter Zugang im einfachen Modus, relativ große Herausforderung auf den höheren Schwierigkeitsstufen. Wer einfach nur entspannt ein paar Runden drehen will, findet hier den Ausgleich zu Bürostreß und Schulsport.

Drehzahldefizite: Wenig Rennstrecken, wenig Fahrzeuge, auf Dauer zu wenig Abwechslung. Die leicht veraltete Sega Rally wurde von Schotterstrecken auf den Asphalt verlegt und mit einigen neuen Elementen angereichert.

Siegerehrung: Der größte Pluspunkt dieser »Sega Rally im neuen Gewand der Tourenwagen« ist seine leichte Zugänglichkeit.

Sega Touring Car Championship

Hersteller: Sega
Test in Ausgabe: 3/98
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	50
Umfang:	60

Spielspaß: 66

Sega Rally (MMX)

Qualifikation: Vor nicht allzu ferner Zeit sorgte an den Münzautomaten die Sega Rally für glücklich strahlende Gesichter. Einerseits grinsten die Spielhallenbesitzer über die hohen Einnahmen, andererseits freuten sich die Kunden über die hohe Spielbarkeit und den fairen Kampf gegen nur einen einzigen, aber raffinierten Computergegner. Sega war schlau und übertrug das Konzept auf den PC, vor einem halben Jahr dann sogar mit MMX-Support. Von der viel wichtigeren 3D-Unterstützung, die bei zahlreichen Mitbewerbern selbstverständlich wurde, war nichts zu erspähen.

Leistungsmerkmale: Sie fahren entweder mit einem Toyota GT oder einem Lancia Delta durch staubige Steppen, tiefe Wälder und Gebirgszüge. Der Computergegner fährt gut, die Kurse sind recht lang und abwechslungsreich, das Driften der Fahrzeuge wirkt recht realistisch. In einem Meisterschafts-Modus fahren Sie alle drei Strecken hintereinander.

Drehzahldefizite: Die angesprochenen Grafikschwächen wiegen am schwersten. Hinzu kommen noch andere Mankos: Die Wahl zwischen gerade mal zwei Fahrzeugen und drei Rennstrecken ist nicht mehr zeitgemäß. Langfristige Motivation kann man nur durch das Anvisieren neuer Rundenrekorde gewinnen, da es keinen Liga-Modus gibt.

Siegerehrung: Die alte Sega Rally wurde nur halbherzig gelifted, ist aber immer noch ein Vergnügen.



Sega Rally (MMX)

Hersteller: Sega
Test in Ausgabe: 3/98
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	70
Umfang:	40

Spielspaß: 65

TOCA

Qualifikation: Volvos, Peugeots und viele andere Fahrzeuge kurven auf den Rennstrecken der englischen Meisterschaft herum. Eine 3D-Karte muß aber im Rechner stecken, sonst geht gar nichts. Sie tut den bulligen Rennern auch sehr gut, da sie im Vergleich zu Segas Tourenwagen deutlich schöner wirken. Leider ist für die Landschaft nur das Gegenteil zu vermelden. Die Kurse wurden anscheinend während einer lang anhaltenden Regenzeit vermessen und sehen alle gleichermaßen trist und trübselig aus, vom brutal späten Einblenden des Geländes erst gar nicht zu reden. Immerhin: Schlagen Sie sich gut, können Sie einen Panzer als Bonuswagen erhalten.

Leistungsmerkmale: Auch hier kommen wieder destruktivere Gemüter zu ihrem Recht: Ohne den



Gegnern einige Beulen an der Karosserie zu verpassen, wird es nicht abgehen. Das Fahrverhalten der Fahrzeuge ist auch nicht ohne, da sie gut am Joystick liegen.

Drehzahldefizite: Die Intelligenz der Computerfahrer ist unterdurchschnittlich. Ganze Fahrzeugketten ziehen rundenlang hintereinander her, ohne auch nur einmal zu einem Überholmanöver anzusetzen. Versäumnisse wie die fehlenden Rückspiegel oder die quasi identischen Fahreigenschaften aller Fahrzeuge sind weitere Minuspunkte.

Siegerehrung: Die tristen Fahrten durchs englische Moor sind nichts für melancholische Gemüter.

TOCA Touring Car Championship

Hersteller: Codemasters
Test in Ausgabe: 1/98
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Realismus:	60
Umfang:	50

Spielspaß: 58



PC PLAYER Super plus:

Jeden Monat PC PLAYER mit 2 CD-ROMs und Vollversion!

Kann man eigentlich PC PLAYER plus, die Instanz in der Spielewelt, noch wertvoller machen? Ja, man kann! Denn jetzt gibt es eine weitere PC PLAYER Variante mit einer kompletten Vollversion auf jeder Ausgabe. Also jeden Monat ein Heft, die legendäre CD-ROM und ein Spiele-Klassiker für nur 19,80 DM.

Name dieses Leckerbissens? Ganz einfach: PC PLAYER Super plus.

Die aktuelle Ausgabe gibt´s jetzt an Ihrem Kiosk – falls Ihnen nicht schon andere Spielefreaks zuvorgekommen sind.

Mit PLAYER´S GUIDE – dem Tips & Tricks-Extra zum Herausnehmen!





Special: Weltraum-Action

Krieg der Sterne

Hätten Sie's gewußt? Nolan Bushnells erstes Computerspiel hieß weder »Pong« noch »Adventure«, sondern war ein waschechtes Weltraum-Spektakel namens »Space War«.

Vor 40 Jahren zauberte der amerikanische Ingenieur Willy Higinbotham einen Ball und zwei Schläger auf die Bildröhre seines für heutige Verhältnisse vorsintflutlichen Oszilloskops. 1962, vier Jahre später, entwickelte der Informatik-Professor Steve Russel auf dem 8 Millionen Dollar teuren Großrechner der Universität von Utah das Spiel »Space War«. Im Urvater von »Elite« und »Wing Commander« beschossen sich zwei Dreiecke, pardon, Raumschiffe, mit pixelgroßen Raketen, die munter an einem Bildschirmrand hinaus- und auf der anderen Seite wieder hineinschwirrten. Einer der Studenten, denen Russel das gute Stück vorführte, hieß Nolan Bushnell. Er wurde Anfang der 70er Jahre mit »Pong«, einer Heimversion von Higinbothams Digital-Tennis, weltberühmt und gründete wenig später die legendäre Computerfirma Atari. Nur wenige wissen jedoch, daß Bushnell schon zuvor, im Jahr 1971, auch ein Space War für das Wohnzimmer entwickelte – und damit dramatisch baden ging.

Schritte ins All

Sei es, daß sich die nächtliche Schwärze des Alls gut auf ebenso schwarzen Monitoren darstellen läßt, sei es, daß »Star Wars« und »Kampfstern Galaktika« den Kids in Amerika schon mit der Muttermilch verabreicht wurden – die Abenteuer im Weltraum kehrten bald wieder in die Spielhallen zurück. »Space Invaders«, »Missile Command«, »Defender« hießen in den späten 70ern und Anfang der 80er die Kisten aus Holz, Glas und Metall, in denen ungezählte Quarter und Markstücke verschwanden. Nimmerendenwollende Wellen von Außerirdischen, die dem Spieler mit Invasionsflotten, Raketenangriffen oder gar Entführung seiner Mitmenschen an den Kragen gingen.

Ataris »Star Raiders« wurde schnell zum Heimcomputer-Hit: Als wackerer Pilot flogen Sie in »Wing Commander«-Manier gegen zahlreiche Feinde. Pure Action-Ballereien wie »Asteroids«, »Tempest« oder »Vanguard« erkämpften sich einen Teil des Marktes, der heute von »Descent« und »Forsaken« dominiert wird. Damals wie heute durften Filmumsetzungen wie die der »Star Wars«- oder »Star Trek«-Serie nicht fehlen. Zahlreiche dieser Titel erschienen auch für Ataris VCS 2600, der PlayStation der frühen 80er. Nach dem großen Videospielcrash Mitte der 80er mauserte sich jedoch der C 64 zur beliebtesten Spielemaschine. 1984 war es dann soweit: David Braben und Ian Bell präsentierten ihr »Elite«, sechs Jahre später zog Chris Roberts mit Wing Commander nach – die Moderne der Weltraum-Action war angebrochen.

Raumschiffgalerie

Unsere Übersicht über zwölf aktuelle beziehungsweise noch erhältliche Titel enthält neben Angaben zu Grafik, Sound, Atmosphäre und dem Schwierigkeitsgrad auch einen Verweis auf den Test-Monat. Ein Tortendiagramm verdeutlicht die Action-, Simulations- und Strategieanteile eines Spiels.

(ra)



Space War (Steve Russel, 1962)

Auf einem Uni-Großrechner entwickelte der Informatikprofessor Steve Russel **Space War**, das erste Weltraum-Spiel überhaupt. Zwei Raumschiffe in Dreieckform bewegten sich über den Bildschirm und beschossen sich gegenseitig mit Pixel-Raketen, die auf der anderen Seite des Bildschirms wieder hervorkamen. Ein Punkt (ein »Schwarzes Loch«) zog die beiden Schiffe unbarmherzig an und zermalmte sie bei einem Kontakt. Atari-Gründer Nolan Bushnell brachte die simple Ballerei in den 70er Jahren in die Spielhalle und auf das Atari VCS 2600. Von letzterer Version stammt auch unser Bild.



X-Wing (LucasArts, 1993)

Nach den ersten Gehversuchen mit »Koronis Rift« und »Rescue on Fractalus« und natürlich der Lizenz zum Gelddrucken (auch als die Star-Wars-Trilogie bekannt), wollte LucasArts das Feld nicht einfach Origin überlassen. So erschuf man mit **X-Wing** eine deutlich simulationslastigere Weltraum-Oper als »Wing Commander«. Handlungstechnisch ging alles streng linear vonstatten: Schafften Sie eine Mission nicht, ging das Spiel eben nicht weiter – milde Frustwellen waren garantiert, denn die einzelnen Aufträge besaßen einen happigen Schwierigkeitsgrad. Dafür gab es Polygone statt Bitmaps – die Grafik-Engine stellte auch große Objekte wie Sternenzerstörer problemlos dar. Gespräche mit anderen Piloten waren aber Fehlanzeige, die Zwischensequenzen zeigten nur Raumschiffe. Doch X-Wing wurde ein Erfolg und zog mehrere Missions-Disketten und den Nachfolger »TIE Fighter« (1994) nach sich.

Elite (Firebird, 1984)



Nicht in den USA, sondern in England findet die Revolution des Weltraum-Genres statt: David Braben und Ian Bell schreiben mit **Elite** Spielegeschichte. Das zunächst nur für den englischen BBC-Computer entwickelte Spiel wurde bald auf so ziemlich jeden anderen Heimrechner portiert. Die Story: Sie erben ein kleines Raumschiff und eine Handvoll Credits. Also heißt es handeln und wandeln, um sich eines Tages ein paar schicke Ausrüstungsgegenstände wie bessere Laser, einen neuen Frachtraum oder den heißersehnten Andock-Computer leisten zu können. Alternativ machen Sie als Pirat Jagd auf fremde Schiffe und sammelten deren Ladung ein. Zahlreiche Ideen wie die feindlichen Thargoiden-Aliens und vereinzelt eingestreute Missionen sorgten für die Motivation, den Elite-Status zu erreichen. Eine EGA-Version für den PC erschien 1987, 1991 kam das hier abgebildete, grafisch aufgepäppelte »Elite Plus« heraus.

1962 **1983** **1984** **1990** **1993**

Star Wars (Atari, 1983)

Der Automat zum Kinoknüller **Star Wars** besaß eine für damalige Verhältnisse phänomenale 3D-Vektorgrafik und schicke Originalstimmen aus dem Film: Nach einigen Gefechten mit TIE-Fightern ging es in Richtung Todesstern, wo der Flug in den berühmten Graben anstand. An dessen Ende, wir erinnern uns, wartete eine Öffnung für die alleszerstörende Rakete. Witzigerweise erschien die offizielle Umsetzung für PCs und andere Heimcomputer erst 1987 – die Idee eines einsamen Streiters im All griffen schon fünf Jahre vorher Titel wie »Star Raiders« (Atari 400/800) oder »Star Master« (Atari VCS 2600) gewinnbringend auf.



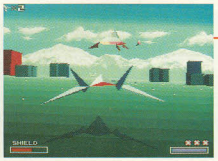


Wing Commander (Origin, 1990)

»Der Kauf einer VGA-Karte lohnt sich allein schon für dieses Spiel« – das schrieb Boris Schneider 1991 in einem PC-Sonderheft der Power Play. **Wing Commander**, produziert von Chris Roberts und Warren Spector (»System Shock«), brachte mit schneller 3D-Grafik und einer durchgehenden Story Leben ins ausgelutschte Genre. Zwischen Ihren Einsätzen gegen die katzenartigen Kilrathi plauderten Sie an Bord der Tiger's Claw mit Piloten und dem Barmann, die Briefings wurden fast wie im Kino mit Schnitten und Gegenschnitten präsentiert. Den Tod Ihres Piloten quittierten Kameraden und Vorgesetzte mit einer filmreifen Beerdigungsszene – Roland-MIDI-Karten spielten dazu bewegende Klänge. Die Wing-Commander-Serie sollte wie keine andere zuvor an der PC-Aufrüstungsspirale drehen. Zwei Missions-Disketten und eine grafisch ähnliche Fortsetzung sorgten in den folgenden zwei Jahren für klingelnde Kassen bei Origin.

Starfox (Nintendo, 1993)

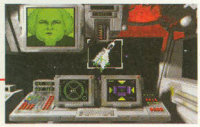
Nanu, ein SNES-Modul in unserer Computer-Historie? Das hat seinen Grund: Im **Starfox**-Gehäuse steckte ein Super-FX-Chip, der für die schnelle 3D-Grafik verantwortlich war. Der Kampf von Held Fox McLoud und seinen drei Freunden gegen den bösen Andross flog nur so an den erstaunten Augen des Spielers vorbei. Mit Fug und Recht kann man diesen Chip den Prototyp einer modernen 3D-Karte nennen. Für das N64 erschien übrigens im letzten Jahr »Starfox 64« beziehungsweise »Lylat Wars« – aus Lizenzgründen mußte der Name für den europäischen Markt geändert werden.





Privateer (Origin, 1993)

Origins Raum-Epos entzückte alle Nachwuchspiloten, die frei und ohne starre Missionsbäume durchs All düsen wollten. **Privateer** enthielt zwar eine Geschichte um ein geheimnisvolles, außerirdisches Artefakt, die jedoch nicht unbedingt sofort angegangen werden mußte. Die Handels- und Schiffaufrüst-Elemente borgten sich die Programmierer dreist bei »Elite« aus, von »Wing Commander« stammen die Kneipengespräche. Außerdem mit dabei: zwei Gilden, die geldbringende Aufträge verteilten, und neue Sektoren, die erst dann angeflogen werden durften, wenn Sie entsprechende Karten und einen Antrieb Ihr eigen nannten. Langzeitmotivation: hoch, Erweiterungs-Disk: vorhanden.





Rebel Assault (LucasArts, 1994)

Der nächste Quantensprung kommt bestimmt: Das heraufdämmernde CD-ROM-Zeitalter begrüßte LucasArts mit **Rebel Assault**, einem der meistverkauften Spiele überhaupt. Im Prinzip ging es dabei einfach um das Nachspielen von »Krieg der Sterne«, garniert mit Sprach- und Musiksamples aus dem Film. Egal, ob durch enge Canyons, Asteroidenfelder, gegen Sturmtruppen oder Sternenzerstörer – stets wurde ein vorberechnetes Video von der CD abgespielt, darüber legten die gewitzten Programmierer die Objekte wie Schüsse, Explosionen und Raumschiffe. Simple Technik, gewiß. Doch vor knapp fünf Jahren war das eine kleine Sensation.

Wing Commander 3 (Origin, 1995)

Luke Skywalker fliegt gegen die Kilrathi? **Wing Commander 3** prahlte nicht nur mit Pentiumhungriger SVGA-Grafik, sondern auch mit waschechten Kinostars. Für die aufwendig gefilmten Zwischensequenzen und die Szenen auf dem Trägerraumschiff gewann Chris Roberts so klingende Namen wie Mark Hamil, Malcolm McDowell oder John Rhys-Davies. Die machten das an sich unveränderte Spielprinzip (Nav-Punkte anfliegen und alle Kilrathi abschießen oder Schiffe eskortieren) zu einem multimedialen Kracher. Ohne einen P/90, vor drei Jahren noch die High-End-CPU, verkam die Raumschlacht allerdings zur Ruckelei. Die ersten drei Wing-Commander-Teile packte Origin übrigens auf eine Sammlung namens »Kilrathi Saga«, optimiert für Windows 95. Allerdings ist sie nur über gut sortierte Software-Importhändler zu bekommen.



1993 **1994** **1995** **1996** **1997**

Descent (Interplay, 1994)

Nach »Cyberia«, einem etwas puzzlelastigeren »Rebel Assault«-Klon, legte Interplay mit **Descent** eine neue und seitdem oft kopierte Spielidee vor. Statt im All fand das Geschehen in subplanetaren Minen statt, in denen durchgeknallte Roboter das menschliche Personal gefangengenommen hatten. Nur eine gezielte Rakete in den Energiereaktor mit anschließender Flucht half gegen die verrückten Blechkameraden, nachdem alle Bergmänner geborgen worden waren. Enge Gänge sorgten für klaustrophobische Gefühle, die »Wing Commander« und Konsorten so nicht bieten können, auch die Robbis flogen trickreicher als so mancher Kilrathi. Coole Lichteffekte, wirklich dreidimensionale Level und ein witziger Netzwerkmodus machten das Spiel zum Hit, dessen Fortsetzung »Descent 2« zwei Jahre später ein Fall für Profis war.



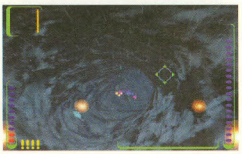


First Encounters (Gametek, 1995)

Milliarden von Welten, 40 verschiedene Raumschifftypen und jede Menge Aufträge, die auf Erledigung warten – doch auf die helfenden Hände seines Kollegen Ian Bell mußten David Braben und sein Team für **First Encounters** sowie dessen Vorgänger »Elite 2: Frontier« nach wie vor verzichten. Ob es deshalb zu einer solchen Bug-Wüste wurde, die lediglich 59 Spielspaßpunkte einsacken konnte? Das realistische Flugmodell mit langwierigem Beschleunigen und Abbremsen verhinderte rasante Raumkämpfe – das Warten auf angreifende Gegner war die beste Methode, diese auch zu treffen. Die Jünger der wahren Lehre konnte dies und häufige Abstürze nicht schrecken, doch von der Güte eines »Privateer« blieb First Encounters lichtjahreweit entfernt. Gerüchten zufolge ist zur Zeit ein vierter Elite-Teil in Planung – mit völlig neuem Szenario und wieder ohne Ian Bell.

Deadly Tide (Microsoft, 1996)

Was Interplay und New World Computing im Jahr davor mit »Cyberia« und »Wetlands« vorgemacht hatten, probierte nun auch Microsoft: einen schicken »Rebel Assault«-Klon, der zur Abwechslung nicht im All, sondern unter Wasser spielte – auch wenn das Spielprinzip 1:1 übernommen wurde. **Deadly Tide** machte durchaus Spaß, hatte tolle Orchestermusik, doch es war viel zu kurz und sackte so ins spielerische Mittelmaß ab. Die großen Titel drehten derweil Kreativitäts-Warteschleifen. »Wing Commander 4«, »Descent 2«, »Privateer 2« und »Rebel Assault 2« hießen 1996 die auf Nummer sicher produzierten Fortsetzungen alter Hits. Unkreativ, sicherlich, aber in jedem Fall gewinnbringend. (ra)



Forsaken

Computerlogbuch: Mit »Descent« und »Descent 2« wagte sich Interplay in riesige Raumstationen, deren Reaktoren Sie schrottreif schießen sollten, um dann schnell zu entwischen. Angespornt vom Erfolg der beiden Titel bastelte Probe aus England sein Pendant Forsaken: Auf der durch ein Experiment unbewohnbar gemachten Erde wetteifern skrupellose Beutemacher um Schätze in Minen, Tempeln und anderen illustren Umgebungen.

Maschinenraum: Forsaken ist deutlich actionlastiger als seine großen Vorbilder. Trotzdem ist das kein Nachteil – nicht wenige Spieler verirrten sich gerne in den wahrhaft dreidimensionalen Minen der Descent-Serie – trotz eingebauter Karte. In den Leveln von Forsaken gibt es hingegegen immer ein Oben und Unten. Die 3D-Grafik, in der sich die Hatz auf Gold und Gegner präsentiert, übertrifft die der Descent-Brüder bei weitem. Gelegentlich verläuft sich auch ein Mini-Puzzle in einen der Level, das weitere Abschnitte aufdeckt. Schicke Nebel- und Transparenzeffekte werden auf so gut wie allen aktuellen 3D-Karten dargestellt – manchmal sieht man allerdings vor lauter Explosionspracht die durchweg harten Opponenten nicht mehr. Der spaßige Mehrspielermodus rundet ein ohnehin schon rundes Produkt ab.

Empfohlen von ... Quark: Alle Schätze der Erde plünderbereit, bewacht nur von ein paar Robotern – das ist fast so schön wie ein Abstecher in die himmlische Schatzkammer.



FORSAKEN

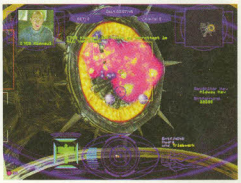
- **Hersteller:** Probe/Acclaim
- **Test in Ausgabe:** 5/98
- **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	90
Sound:	80
Atmosphäre:	70



Spielspaß: 85

Wing Commander Prophecy



Computerlogbuch: Zwar entstand der fünfte Teil der Weltraumserie ohne den Gründervater Chris Roberts, doch dafür gaben neue Gegner ihren Einstand: Insektenwesen feuern in **Wing Commander Prophecy** aus allen Rohren auf den armen Spieler, der in altbewährter Manier erst Videos guckt, dann Missionsbriefings anschaut und schließlich im Weltall gemeinsam mit ein paar Wingmen den Kammerjäger spielen muß.

Maschinenraum: Origin schraubte den Video-Overkill der beiden Vorgänger auf ein erträglicheres Maß herunter und gestaltete die Missionen deutlich linearer als noch bei den ersten Teilen der Serie. Erstmals werden 3D-Karten unterstützt – die phantastische Grafik von Prophecy ist Grund genug, sich eine solche zuzulegen. Statt klassischer Musik krachen wuchtige Rock-Rhythmen aus den Boxen. Zwar wurde der lange angekündigte Mehrspielermodus aus dem Spiel genommen, doch auch so bleibt es unsere Genre-Referenz. Vor einigen Wochen erschienen die »Secret Ops«, quasi der wöchentliche Missions-Nachschlag im Internet (www.secretops.com), die ohne das Hauptprogramm spielbar sind.

Empfohlen von ... Jean-Luc Picard: Wer die Borg mehrfach in ihre Schranken gewiesen hat, macht auch mit ein paar dahergelaufenen Insektoiden kurzen Prozeß.

WING COMMANDER PROPHECY

- **Hersteller:** Origin/Electronic Arts
- **Test in Ausgabe:** 2/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	90
Sound:	80
Atmosphäre:	90



Spielspaß: 85

Conflict FreeSpace

Computerlogbuch: Abtrünnige aus dem »Descent«-Entwicklerteam schrieben die Space Opera, die sich verdächtig eng an Freund »Wing Commander« anlehnt. Terraner und Vasudaner schließen sich in **Conflict FreeSpace** zum Kampf gegen die bösen Shivans zusammen, die – oh Wunder – mal eben zum Sturm auf die Menschheit blasen.

Maschinenraum: Anders als bei »Prophecy« dürfen Sie vor jedem Einsatz wählen, mit welchem Schiff und welchen Waffen Sie ins All düsen. Dort tröstet das gute Fluggefühl darüber hinweg, daß es nicht sonderlich viele und stimmungsvolle Zwischensequenzen gibt – hier behält Origin die Atmosphären-Nase knapp vorn.



Ihren Wingmen dürfen Sie auch in diesem Spiel Kommandos erteilen, doch gelegentlich taumeln die in ihren Kisten gefährlich nah an Ihr eigenes Raumschiff heran. Das Abschneiden bei einer Mission wirkt sich überdies auf die Ausgangsbasis des nächsten Auftrags aus. Alles keine weltbewegenden Innovationen, doch nicht zuletzt dank der tollen Grafik macht Conflict FreeSpace auf alle Fälle Spaß – in der deutschen Version jedoch nur mit einem Patch (auf unserer Heft CD B), der diverse Macken wie fehlende Sprachausgaben behebt.

Empfohlen von ... Worf: Egal, ob gegen Vasudaner oder Shivans – ein echter Klingone ist immer bereit, für seine Ehre zu sterben.

CONFLICT FREESPACE

- **Hersteller:** Parallax/Interplay
- **Test in Ausgabe:** 8/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	90
Sound:	80
Atmosphäre:	80



Spielspaß: 84

Privateer 2: The Darkening

Computerlogbuch: »Privateer« war 1993 Origins erfolgreiche Antwort auf »Elite«. **Privateer 2: The Darkening** greift das alte Prinzip wieder auf – Handel treiben, Raumschiff aufrüsten, Missionen absolvieren und der Selbstfindungs-Story nachspüren.

Maschinenraum: Ob Pirat oder braver Händler – Piloten, denen die »Wing Commander«-Serie zu linear war und die noch immer Elite nachtrauerten, freuten sich vor zwei Jahren über neue schicke



Raumschiffe mit viel Zubehör, die auch auf kleinen Pentiums nur so umhersausten. Als Budget-Neuveröffentlichung ist der zweite Privateer noch heute erhältlich. In seinen sehr gut gemachten Videos, mit denen die Hintergrundgeschichte und einige Aufträge illustriert werden, tummeln sich Akteure wie Jürgen Prochnow, John Hurt, David McCallum oder Amanda Pays. Nur die sehr beschränkten Kommentare der Copiloten (»Du kannst schon mal deinen Hintern küssen!«) und die flapsig geschriebenen Computereinträge trüben die düstere Grundstimmung, der einige Anspielungen auf das Universum des ersten Teils mit Retros und Kilrathi nicht geschadet hätten.

Empfohlen von ... Han Solo: Klare Sache – als Schmuggler macht man die dicksten Profite, daher sollte man immer ein paar illegale Güter in seinem Frachtraum versteckt haben.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

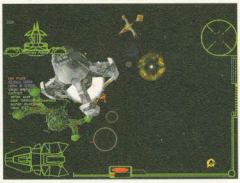
- **Hersteller:** Origin/Electronic Arts
- **Test in Ausgabe:** 12/96
- **Anspruch:** Fortgeschrittene

Grafik:	80
Sound:	70
Atmosphäre:	70



Spielspaß: 82

Starfleet Academy



Computerlogbuch: Interplay nahm sich mit der **Starfleet Academy** einer Institution des Enterprise-Universums an. Mit dreijähriger Verspätung dürfen Sie sich als Captain-Anwärter an der Akademie einschreiben und in rund 30 Missionen gegen Klingonen und andere Gegner der ach so braven Föderation antreten.

Maschinenraum: Schon Interplays Star-Trek-Adventures »25th Anniversary« und »Judgment Rites« enthielten kurze Action-Sequenzen, in denen Sie die Enterprise befehligen durften. Dieses Konzept wurde ausgebaut: Im Simulator der Sternenflotte fliegen Sie drei Schiffsklassen mit ähnlichen bis gleichen Flugeigenschaften, die mehr an ein wendiges Shuttle als an ein wuchtiges Forschungsschiff erinnern. Zahlreiche Stationen wie Navigation oder Maschinenraum locken mit nicht minder vielen Knöpfen. Thema Missionen: Der berühmte Kobayashi-Maru-Test fehlt genausowenig wie ein Blindflug durch einen Sternennebel à la »Der Zorn des Khan«. Zwischen den Einsätzen greifen Sie in edel gemachten Filmsequenzen in die Rahmenhandlung ein: Schlichten Sie Streitereien Ihrer Crew, oder gehen Sie Commander Chekov im Labor zur Hand.

Empfohlen von ... James T. Kirk: Trotz wachsender Leibes- und schrumpfender Haarfülle überlistet der ehemalige Akademie-Chef die Simulatormissionen noch heute.

STARFLEET ACADEMY

- **Hersteller:** Interplay
- **Test in Ausgabe:** 11/97
- **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	70
Sound:	80
Atmosphäre:	80



Spielspaß: 82

Shadows of the Empire

Computerlogbuch: Wo LucasArts draufsteht, steckt meist »Star Wars« drin – die Umsetzung des N64-Moduls **Shadow of the Empire** läuft nur mit einer 3D-Grafikkarte. Dann geht es in zahlreichen Action-Etappen hardwarebeschleunigt gegen den bösen Prinzen Xizor, der obendrein Luke Skywalker einen Kopf kürzer machen will.

Maschinenraum: Zu Lande, im Vakuum und in der Luft – das Betätigungsfeld des Helden Dash Rendar ist weit gefächert. Bei seinem Kampf gegen Xizor muß er außerdem auf den jungen Luke achtgeben, der schließlich einmal groß und stark werden soll. Das Spielprinzip von Shadows erinnert vom Abwechslungsreichtum der Umgebungen her an »Rebel Assault«: In unterschiedlichen Abschnitten müssen Sie mal auf der Eiswelt Hoth die Angriffe der Imperialen abwehren, dann auf einem Speeder Bike durch Mos Eisley brettern. Letzteres gemahnt an einen 3D-Shooter, doch Sie können auch in einer Lara-Perspektive umhertigern. Allerdings läuft das alles nicht mehr wie auf Schienen wie im vorberechneten Rebel-Assault-Duo – Sie dürfen teilweise beliebig lange an einem Ort verharren und müssen nicht nur alles abschießen, was sich bewegt.

Empfohlen von ... Luke Skywalker: Früh übt sich, was ein waschechter Jedi-Ritter werden will – sofern Sie sein vorzeitiges Ableben verhindern.



SHADOWS OF THE EMPIRE

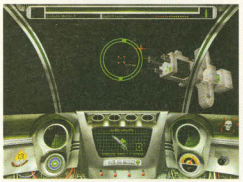
- **Hersteller:** LucasArts
- **Test in Ausgabe:** 11/97
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	60
Sound:	80
Atmosphäre:	70



Spielspaß: 78

X-COM: Interceptor



Computerlogbuch: Die beliebte Strategieserie betritt Neuland: Statt rundenbasierter Taktik mischt Microprose Weltraum-Action, Aufbau-Strategie und Ressourcen-Management im 50er-Jahre-Flair. In **X-COM: Interceptor** gilt es, fünf Alienrassen zu bändigen und zugleich die eigenen Stationen auszubauen und zu verteidigen.

Maschinenraum: Als Befehlshabers eines terranischen Stützpunkts ist es Ihre Aufgabe, Außenposten, Frachtraumer und Erzgewinnungs-Plattformen vor den feindlichen Übergriffen zu schützen. Dazu nehmen Sie in einem Abfangjäger Platz, der im Laufe des Spiels mit feinen Extras aufgerüstet werden darf. Obendrein sorgen Sie für den Ausbau Ihres Stützpunktes mit Hangars, Lagern oder Waffensystemen oder errichten bis zu sieben neue Basen. Diese fungieren als Startpunkte zukünftiger Missionen. So intelligent die Wingmen agieren, so schnell wiederholen sich die Einsatzarten. Das wird zum Teil durch die spärlich durchsickernde Hintergrundgeschichte ausgeglichen, die mit Hilfe von abgefangenen Funksprüchen der Außerirdischen erzählt wird. Trotzdem ist der Genremix eine hochwillkommene Innovation in einem eher statischen Genre.

Empfohlen von ... Cliff McLane: Der Orion-Kommandant vermißt beim Interceptor-Retro-Ambiente die Bügeleisen-Brücke seines Raumschiffes keine einzige Sekunde.

X-COM: INTERCEPTOR

- **Hersteller:** Microprose
- **Test in Ausgabe:** 7/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	70
Sound:	60
Atmosphäre:	70



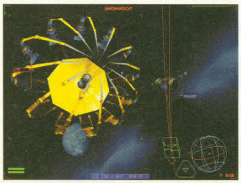
Spielspaß: 75

I-War

Computerlogbuch: Und ewig feuern die Laser – abtrünnige Kolonisten, die Indies, rücken in **I-War** den im Commonwealth zusammengeschlossenen Erdbewohnern auf den Pelz. Hinter einem Wust von Menüs und überfrachteten Kontrollen versteckt sich ein gradliniger »Wing Commander«-Klon.

Maschinenraum: Anders als beim großen Vorbild wird Ihnen Ihre Mission nicht fest vorgegeben – statt dessen suchen Sie sich aus einer Liste von Aufträgen einen genehmen aus. Das kann das Reparieren eines Satelliten, eine Eskorte oder ein direkter Einsatz gegen die Indies sein. Ihr Schiff verfügt über mannigfaltige Datenbanken und Autopilot-Modi, die auf den ersten Blick eine durchaus abschreckende Wirkung entfalten. Doch nach einer Weile ist diese Hürde überwunden und der Blick frei für I-Wars Besonderheiten: Ihre Kommandobrücke kann, ähnlich wie bei der Enterprise, vom Rumpf abgekoppelt werden und frei agieren. Eine Fernsteuerung hilft beim Manipulieren anderer Gleiter, die eine Art Kondensstreifen hinterlassen; das erleichtert das Anpeilen ungemein im doch perspektivisch beziehungsweise orientierungstechnisch eher unüberschaubaren Weltraum. Videosequenzen tauchen übrigens stets während der Missionen auf – das schürt die Atmosphäre und bringt Dynamik ins Geschehen.

Empfohlen von ... C3PO: Roboter, die mehrere tausend Sprachen sprechen, haben auch mit I-Wars wüster Komplexitäts-Last keinerlei Probleme.



I-WAR

- **Hersteller:** Infogrames
- **Test in Ausgabe:** 1/98
- **Anspruch:** Profis

Grafik:	80
Sound:	60
Atmosphäre:	60



Spielspaß: 72

X-Wing vs. TIE Fighter

Computerlogbuch: »X-Wing« war ein Kassenschlager, »TIE Fighter« kein minderer Erfolg – was liegt da näher als eine Mehrspielervariante namens **X-Wing vs. TIE Fighter**, in der Sie entweder als Rebell oder imperialer Pilot den Widersacher ins Fadenkreuz nehmen?

Maschinenraum: Altmeister Lawrence Holland, für zahlreiche Lucas-Flugsimulationen wie »Battle over Britain« und das X-Wing-/TIE-Fighter-



Duo verantwortlich, wollte mit seinem Team etwas ganz Besonderes realisieren: eine filmreife Raumschlacht im Star-Wars-Universum auf dem heimischen PC. Und, ganz wichtig: Nicht nur einer, sondern bis zu acht Mitspieler sollten sich in verschiedenen Geschwadern beharken. Ehrenhafter Gedanke, doch X-Wing vs. TIE Fighter krankt an einer entscheidenden Stelle: Trotz der überarbeiteten X-Wing-Grafik-Engine und rund 60 neuen Missionen langweilt sich ein Einzelspieler schnell. Weder Rahmenhandlung noch Kampagnen sorgen für Zusammenhalt. Die Missions-CD »Balance of Power« (78 Punkte in Ausgabe 2/98) bügelt diese Schwächen etwas aus, wenngleich die Zahl der Zwischensequenzen noch immer recht gering ist.

Empfohlen von ... Darth Vader: Es gibt doch nichts Schöneres als einen im Feuerball verglühenden Rebellen-X-Wing.

X-WING VS. TIE FIGHTER

- **Hersteller:** LucasArts
- **Test in Ausgabe:** 7/97
- **Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis

Grafik:	50
Sound:	60
Atmosphäre:	50



Spielspaß: 70

Xenocracy

Computerlogbuch: Grolier Interactives Beitrag zur Flugwelt beschränkte sich bislang auf die irrwitzige Insektensimulation »Banzai Bug«. Mit **Xenocracy** geht es erstmals in ein relativ unfriedliches Sonnensystem, in welchem Sie vier Parteien im Auge behalten müssen.

Maschinenraum: Die Planeten Merkur, Venus, Erde und Mars sind in einigen Jahrtausenden von Menschen besiedelt. Möglich wurde das durch das Mineral Lycosite, das die Überlicht-Triebwerke funktionsfähig macht. Um dieses Material kämpfen die Fraktionen verbissen, denn es gibt eher zuwenig als zuviel davon. In recht durchschnittlichen Videoübertragungen werden Sie stets von jeweils zwei Parteien gleichzeitig um Hilfe angerufen, denn Ihre Organisation muß für ein Gleichgewicht der Kräfte sorgen. Also heißt es gut abwägen, wer die Wahrheit spricht, bevor Sie vorschnell die Falschen unterstützen. Neben dem Einäschern einer Piratenbasis warten Geleitschutz-, Verteidigungs- und gelegentliche Bodenmissionen auf Ihr Mitwirken. 3D-Karten werden fast schon selbstverständlich unterstützt. Doch weder frei konfigurierbare Raumschiffe und Cockpit-Displays noch plötzlich auftauchende Aliens können Sie vor dem unspannenden Alltag im All retten.

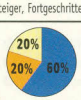
Empfohlen von ... Kathryn Janeway: Genau das Richtige für Kommandanten, die vor dem Abgeben des ersten Schusses stundenlang voller Hingabe diskutieren wollen.



XENOCRACY

- **Hersteller:** Grolier/Ubi Soft
- **Test in Ausgabe:** 7/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	70
Sound:	60
Atmosphäre:	50



Spielspaß: 67

Darklight Conflict



Computerlogbuch: Mit PlayStation-Umsetzungen für den PC ist das so eine Sache – doch **Darklight Conflict** von Electronic Arts sorgt erfreulicherweise für unkomplizierte Action.

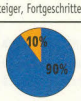
Maschinenraum: Abteilung abstruse Namen: Im Dienste der Reptonier kämpfen Sie gegen die finsteren Ovonier. Dieser völlig neuartige Plot, besser, das daraus resultierende Spielgeschehen, wird durch ein Feuerwerk an Effekten versüßt. Jeder getroffene Gegner, und sei er noch so klein, vergeht beispielsweise in einem wahren Lichtermeer. Aus einem Pool von fünf verschiedenen Fliegern bekommen Sie zu Beginn einer Mission ein Gefährt zugeteilt, mit dem Sie dann die üblichen Eskorten, Patrouillen oder Angriffe absolvieren. Im Hyperraum tanken Sie und Ihre Flügelmänner neue Energie – Befehle nehmen die Kampfgenossen jedoch nicht entgegen. Allerdings gibt es weder verzweigende Missionsräume, noch aufwendige Zwischensequenzen. Auf die Rahmenhandlung haben Sie bei aller Abwechslung praktisch keinen Einfluß. Sie feuern sich nach und nach durch alle 50 Missionen, dann ist das Spiel vorbei. Lediglich ein Arcade-Modus mit stetig wachsender Gegnermenge stünde noch offen. Hier merkt man Darklight Conflict dann doch die Konsolen-Herkunft an. Programmiert wurde der ganze Spaß von Rage, die Anfang dieses Jahres die High-Tech-Schießbude »Incoming« veröffentlichten.

Empfohlen von ... Buck Rogers: Bei dieser Ballerorgie wird jede TV-Serie der 70er Jahre neidisch.

DARKLIGHT CONFLICT

- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Test in Ausgabe:** 6/97
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	70
Sound:	60
Atmosphäre:	50



Spielspaß: 60

Adrenix

Computerlogbuch: Es muß auch mittelmäßig bis schlechte Spiele geben. **Adrenix** kupfert gnadenlos bei »Descent« und »Forsaken« ab; die Garantie für einen guten Titel ist das noch lange nicht.

Maschinenraum: Mit Adrenalin hat Adrenix leider nix zu tun – eher mit einer Klinikpackung Valium. Der böse General Pillermann (fragen Sie nicht) benutzt harmlose Bürger als Versuchskaninchen für die Wunderdroge Adrenix. Diese macht aus einem ehrbaren Pazifisten eine blutrünstige Kampfmaschine, was die obligatorische Rebellenorganisation auf den Plan bringt. Selbstverständlich gehören auch Sie zu den Widerständlern und besteigen in deren Auftrag einen schnittigen Kampfgleiter. In einer Art Forsaken für Arme geht



es nun durch 24 Level, in denen allerhand robotisches Kroppzeug auf seine Auslöschung wartet. Diese sind uninspiriert bis langweilig aufbereitet. Die Gegner, die sich darin tummeln, müssen Sie mit der Lupe suchen – Sie sind futzelig klein und wenig schön dargestellt. Doch was nützen stellenweise passables Leveldesign, zehn verschiedene Waffen, ein Allzeit-bereit-Speichermodus und eine Netzwerkoption, wenn man genausogut Forsaken oder den Descent-Doppelpack spielen könnte? Eben, rein gar nichts.

Empfohlen von ... niemandem: Bis zum Redaktionsschluß wollte keine Berühmtheit aus Film, Funk und Fernsehen ihren Namen für solch spielerisches Mittelmaß hergeben.

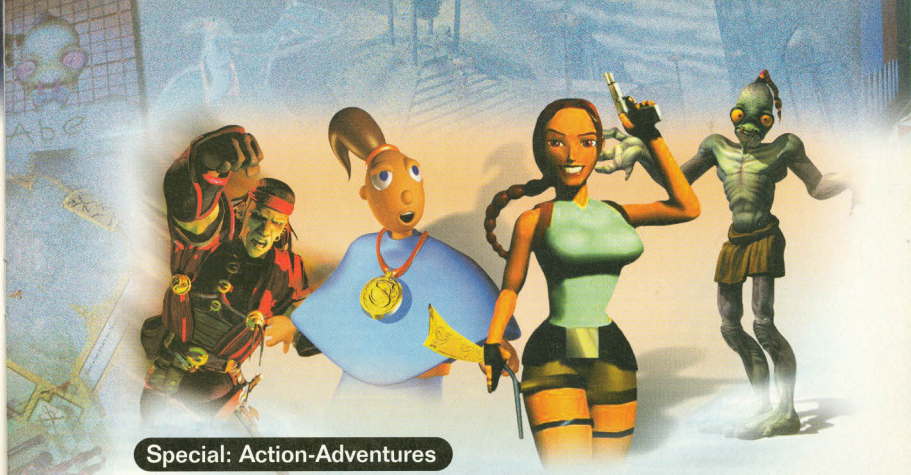
ADRENIX

- **Hersteller:** Playmates Interactive
- **Test in Ausgabe:** 9/98
- **Anspruch:** Einsteiger, Fortgeschrittene

Grafik:	50
Sound:	60
Atmosphäre:	40



Spielspaß: 54



Special: Action-Adventures

TRAUMHOCHZEIT

Ein »Action-Adventure« ist nicht einfach ein Abenteuerspiel, in dem kräftig geballert wird. Das gutgemischte Genre hat seit dem »Tomb Raider«-Erfolg viel Rückenwind: 3D-gepowert setzen auch die nächsten Episoden der ehrwürdigen Serien »Ultima« und »King's Quest« auf eine spielerische Ehe aus Geschicklichkeit und geistiger Herausforderung.

Anders als Rollenspiele oder Adventures sind Action-Adventures keine Gründungsmitglieder der Computerspiele-Ära. Erst in den 80er Jahren kamen Designer und Programmierer auf die Idee, simple Hüpf-und-Spring-Orgien durch kleine Rätsel aufzuwerten. Dieser Einfall kam gut an, und so erlebte das Genre in den 8-Bit-Achtzigern seine erste Blütezeit. Mal zweidimensional wie in »Impossible Mission« auf dem C 64, mal in isometrischer Pseudo-3D-Perspektive im bildschirmweise umschaltenden »Knight Lore« für den Sinclair Spectrum. Wirklich dreidimensional ging es nur in Ansätzen zu, so in »Mercenary«, einer Art »Elite light« auf einer Planetenoberfläche.

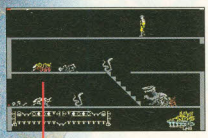
Ende der 80er gingen C 64 & Co. in Pension und mit ihnen auch vorübergehend die Action-Adventures, die in der ST/Amiga-Epoche etwas untergingen. Dann kamen allmählich die PCs, die spieltechnisch mit höchst unfreundlichen Grafik- und Sound-Voraussetzungen aufwarteten. Die Genre-Wiedergeburt leitete 1993 Infogrames mit »Alone in the Dark« ein – noch heute nehmen sich viele Titel den Altmeister des gepflegten Grusels zum Vorbild. Chefentwickler Frédérick Raynal machte sich mit der Adeline-Crew auch mit »Little Big Adventure« oder »Time Commando« ums Genre verdient. Drei Jahre später ging eine weibliche Heldin spektakulär und in echter 3D-Grafik auf Tour: Lara Croft in »Tomb Raider«. Und das so erfolgreich, daß ganze Heerscharen von Programmierern dem Vorbild nacheiferten: Das Action-Adventure ist wieder da. Selbst die klassische »King's Quest«-Abenteuerreihe setzt in ihrer achten Episode auf die Mischung »Rätsel + Echtzeitkämpfe + 3D-Grafik« setzen; Rollenspiel-Schlachtschiff »Ultima 9« segelt in ähnliche Gefilde.

Der Steckbrief

Auf diese Dinge kommt es uns bei einem Action-Adventure an: Sie steuern einen oder mehrere Charaktere durch eine Spielwelt. Dabei haben die Helden immer ein großes Ziel vor Augen. Das kann die Rettung der holden Geliebten, die Suche nach einem geheimnisvollen Schatz oder die Erforschung geheimnisvoller Welten sein. Wie in einem Actionspiel greifen die Guten schon mal zur Waffe, wenn ein garstiger Gegner den Weg versperrt oder hüpfen und springen über Hindernisse wie Schluchten und Felsbrocken. Unterwegs liegen reichlich Gegenstände wie Schlüssel, Zaubertränke und ähnliche Kostbarkeiten herum. Manchmal, aber nicht immer, können diese aufgesammelt und eingesteckt werden, um sie später gewinnbringend einzusetzen. Das können Sie auch in vielen Jump-and-run-Titeln machen, doch denen fehlen die typischen Abenteuerelemente: Gespräche mit anderen Figuren, das Ausführen kleiner Aufträge, das Lösen von Rätseln und Denksportaufgaben binden Sie in die Rahmenhandlung mit zahlreichen Subplots ein. (ra)

Aztec (Data East, 1983)

Der Urahn aller 2D-Action-Adventures wie »Prince of Persia« oder »Oddworld: Abe's Oddysee« ist Aztec. In den frühen 80ern wurde das Spiel für 8-Bit-Veteranen wie Apple II und C 64 entwickelt. Auf der Suche nach einem sagenumwobenen Idol stieg ein unerschrockener Abenteurer in Südamerika in die Kellergewölbe einer Tempelanlage hinab. Gegner wie Riesenspinnen, Aztekenkrieger, Dinosaurier oder eine Art Hamburger mit Glibbertentakeln sorgten für Nervenkitzel beim Durchsuchen der zahlreichen Schatztruhen, in denen sogar die Gebeine Ihres eher erfolglosen Vorgängers Professor von Foerster lagerten.



Die 15 Jahre alte Tastatursteuerung ist noch heute erstaunlich komplex: Der Held kann rennen, gehen, kriechen, springen, fechten, schießen und mit ein paar Granaten verschlossene Räume aufsprengen. Das haben Sie auch dringend nötig – Fallen wie herabsinkende Decken oder einströmendes Wasser sorgen sonst für ein vorzeitiges Ende.

The Last Ninja (System 3, 1987)

Ab in die dritte Dimension: Schon »Knight Lore« und Konsorten führten die isometrische 3D-Ansicht in Action-Adventures ein, doch erst bei The Last Ninja sah dieser Look richtig lecker aus. Sie lenkten den Ninja auf dem C 64 in einen Rachefeldzug durch Parks und Tempelanlagen, in denen es nicht nur auf genaues Springen ankam: Mit einer Reihe von Schlägen und unterwegs aufgelesenen Waffen erwehrten Sie sich zahlreicher Bösewichte. Die Joystick-Steuerung war etwas gewöhnungsbedürftig, schließlich gab es nur acht Richtungen und einen Knopf. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe war deshalb enorm hoch – vielleicht sollten so die doch eher schlichten Puzzle-Elemente wie »Woher bekommt man den Schlüssel zum Tempel?« verschleiert werden? Der letzte Ninja hatte sogar zwei Nachfolger, die sich in frühen 90ern aber nicht mehr so recht behaupten konnten. Nostalgiker haben bald wieder Grund zum Klingenputzen: System 3 plant derzeit einen Ninja-Nachfolger für den PC.



Prince of Persia (Brøderbund, 1990)

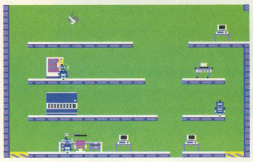


Auf PCs sah es für Spiele Anfang der 90er düster aus: Miese Grafik, langsame Prozessoren und keine Soundkarten – nicht gerade die besten Voraussetzungen für ein zünftiges Abenteuer. Doch dann kamen EGA-Grafik mit satten 16 Farben und der Adlib-Soundstandard. Genau richtig für Jordan »Karateka« Mechner mit seiner Geschichte aus 1001 Nacht: Böser Großwesir entführt liebreizende Prinzessin. Unser Held setzt den beiden nach und rennt, rangelt und rätselt sich durch zwölf 2D-Level. Prince of Persia ist kein leichtes Spiel, trotzdem war es so erfolgreich, daß 1992 eine etwas knobellastigere Fortsetzung erschien.



Impossible Mission (Epyx, 1984)

»Another visitor – stay a while, stay forever!« Was war das? Kam da wirklich gerade eine Stimme aus dem Monitor? Mit Impossible Mission, veröffentlicht vom seinerzeit sehr erfolgreichen Softwarehaus Epyx (»Summer Games«, »Pit Stop«), schrieb Programmierer Dennis Caswell Geschichte. Das Action-Adventure protzte nicht nur mit einem für damalige Verhältnisse enorm fließend animierten Helden (links oben im Bild: Rolle vorwärts), sondern brachte dem C 64 sogar das Sprechen bei. So raunte Chefbösewicht Elvin Atombender den Blechkumpanen ein fieses »Kill him, my robots!« zu, während der tapfere Agent beim Ableben einen markerschütternden Schrei losließ. Außerdem durfte auch kräftig geknobelt werden: Die Wachroboter in Elvins Stützpunkt paßten auf dessen Habseligkeiten auf, in denen sich etliche Puzzleteile versteckten. Richtig zusammengesetzt verschafften diese Ihnen Zugang zu weiteren Räumen und schließlich dem Versteck des wahnsinnigen Wissenschaftlers. Vier Jahre später erschien als vorletzter Titel der Epyx-Firmengeschichte der Nachfolger »Impossible Mission 2«. Das Spiel war nicht schlechter als Teil eins, bot jedoch zu wenig Neues, um ein ähnlich großer Hit zu werden.



Alone in the Dark (Infogrames, 1992)

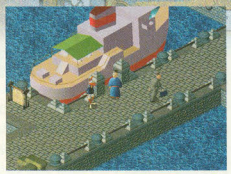
Eines der innovativsten und richtungsweisenden Action-Adventures kam aus Frankreich. Infogrames landete mit Alone in the Dark einen Hit, der noch heute vielen Spielen wie »Resident Evil« als heimliches Vorbild gilt. Beim Herumstöbern im Haus des verblichenen Jeremy Hartwood sorgen ständig wechselnde Kameraperspektiven und die unheimliche Geräuschkulisse für eine gepflegte Gänsehaut. Springen unverhofft ein paar Untote durch ein Fenster, zuckt garantiert jeder Spieler zusammen. Erstmals bot eine Grafik-Engine geschmeidig animierte Polygonhelden und wurde prompt für zwei Nachfolger gemolken. Doch der Reiz des Neuen war dahin, Puzzles und Story wurden Folge für Folge schwächer. Nicht umsonst setzte sich Chefdesigner Frédérick Raynal mittendrin ab und gründete die Firma Adeline (»Little Big Adventure«). Mit »Time Gate: Knight's Chase« wollte Infogrames 1996 eine weitere Trilogie ins Leben rufen, doch der Plan ging in die Binsen: Technisch wurde zu wenig am Altbekannten geändert, die Handlung (Held muß Freundin retten) gewann auch keinen Blumentopf für Originalität.





The lost Vikings (Interplay, 1993)

Hägar und die Folgen: In Interplays The lost Vikings mußten Sie drei Wikinger gleichzeitig nach Hause bugsieren. Ein böser Außerirdischer hatte das nordische Trio in seinen Privatzoo entführt, was diesem natürlich nicht gefällt. Jeder Kamerad besitzt eine besondere Eigenschaft, die beim Lösen der Puzzles hilfreich ist: Baleog verschießt Pfeile und haut mit dem Schwert zu, Olaf kann mit seinem Schild Gefahren abwehren und schweben, Erik springt weit und zerkloppt mit seinem Kopf harte Steinmauern.
Anders als in Coktel Visions artverwandter »Goblins«-Serie stand der Abenteuer-Aspekt etwas im Hintergrund. Die spärlichen Dialoge liefen automatisch ab. Dafür gab es kleine Geschicklichkeits-Einlagen und knackige Rätsel über mehrere Bildschirme hinweg, zu deren Lösung man munter zwischen den drei Helden wechseln mußte.



Little Big Adventure (Adeline, 1994)

Made in France, Teil 2: Little Big Adventure verrät auf den ersten Blick, daß der »Alone in the Dark«-Designer Frédérick Raynal seine polygonen Finger wieder im Spiel hatte – doch diesmal sind Sie, beziehungsweise Held Twinsen, in isometrischer SVGA-Ansicht unterwegs. Twinsen muß den großen Diktator Funfrock stürzen und reist dazu rund um den Planeten Twinsun. Obskure Typen stehen ihm dabei zur Seite oder im Weg. Dagegen kann sich Twinsen mit drei Schlagarten nur begrenzt wehren, doch mit den vier Bewegungsarten normal, sportlich, aggressiv und vorsichtig schleicht der kleine Wicht sich um manche Gefahren herum. Für Gram sorgte die Speicherfunktion: Bei jedem Bildwechsel wurde gesichert – auch, wenn man in diesem Moment den Gegnern in die Falle ging. Beim zweiten Teil, der drei Jahre später erschien, wurde dieses Manko gottlob ausgemerzt.



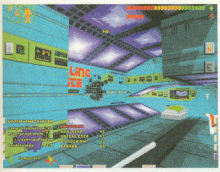
Bioforge (Origin, 1995)

Im Jahr eins nach »System Shock« schlägt Origin wieder zu. Bioforge spielt nicht mehr in der Ich-Perspektive, sondern schmückt sich mit umschaltenden Außenansichten, frei nach »Alone in the Dark«. Jedoch wirken die polygonbasierten Figuren nicht unbehauen und nackt, sondern wurden mit plastischen Texturen überzogen. Das erzeugte zusammen mit der unheimlichen SF-Story eine beklemmende Spannung. Schließlich werden Ihnen nicht jeden Tag ein paar Körperteile entnommen und dafür einige Cyborg-Elemente eingepflanzt. Die Flucht aus diesem Alptraum steuerte sich über den vierfach belegten Zahlenblock – gewöhnungsbedürftig. Dabei erfuhren Sie Stück für Stück etwas über Ihre Identität und zeigen Kreativität: Lassen Sie ein Monster doch mal in einer Falltür verschwinden oder öffnen Sie ein Schott per ferngesteuertem Medo-Roboter. Frage an Origin: Wo bleibt Teil 2?

1991 1992 1993 1994 1995 1996 1997 1998

System Shock (Origin, 1994)

Noch heute gilt das futuristische System Shock als eins der besten Action-Adventures aller Zeiten. Die »Ultima Underworld«-Programmierer von Looking Glass zog es ins All: Auf der Raumstation Citadel müssen Sie den durchgeknallten Großrechner Shodan abschalten – und das in einer im Genre bislang noch nicht gesehenen Grafk-Fulminanz. Die 3D-Ego-Ansicht mit animierten Texturen und Lichteffekten macht selbst heute in der SVGA-Auflösung eine gute Figur. Feindliche Mutanten, realistische Schwerkrafteffekte und Rätsel im Cyberspace ließen kaum Wünsche offen. Dazu durfte zu Beginn festgelegt werden, wie komplex Kampf, Rätsel, Handlung und Aktionen im Cyberspace sein sollten. So paßt sich System Shock perfekt an jeden Spieler an. Übrigens: Schon ein Jahr zuvor hatte Origin »Shadow Caster« mit einer 3D-Ego-Ansicht veröffentlicht, das aber eher ein 3D-Shooter mit Rollenspiel-Zuckerguß war.





Tomb Raider (Eidos, 1996)

Wer von Tomb Raider trotz der Medien-Dauerpräsenz von Heldin Lara Craft nichts mitbekommen hat, heißt entweder Robinson Crusoe oder lebt seit Jahren in Dunkelhaft. »Wenn wir schon monatelang ein Spiel entwickeln, soll die Hauptperson wenigstens gut aussehen«, argumentierte einst ein Designer des britischen Programmierteams Core. Der Rest ist Geschichte: Wohlgebaute Archäologin reist rund um den Globus, um in damals revolutionärer 3D-Grafik nach dem verschollenen Scion zu suchen. Hebel und Maschinen, böse Menschen und Tiere gibt es zuhauf – nur die Story wird etwas schmalbrüstig in Zwischensequenzen weitererzählt. Der schönste Nebeneffekt: Das zuletzt etwas lahmende Genre der Action-Adventures bekam eine kräftige Aufbauspritze verpaßt, und der Grafikstil, bei dem man von außen auf die eigene Spielfigur blickt, inspirierte gar die nächsten Teile der »Ultima«- und »King's Quest«-Serien. (ra)

Ecstatica (Psygnosis, 1995)

Alles so schön rund hier – so könnte das Motto von Ecstatica lauten. Altmeister Andrew Spencer, auf dessen Kappe unter anderem »International Soccer« für den C 64 geht, hatte wohl bei den Franzosen gespickt: Wenig Adventure, viel Action, dazu die bekannten Kamerawechsel, fertig ist das Programm. Ein ganzes Dorf gilt es zu erkunden, dessen Einwohner im Vergleich zu »Alone in the Dark« aus Ellipsoiden zusammengesetzt sind. Eine üble Inventarverwaltung und knüppelharte Zweikämpfe machten Ecstatica nur für Profis genießbar.



ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Abe is back: Der Held aus »Oddworld: Abe's Oddysee« turnt in **Oddworld: Abe's Exoddus** wieder munter herum, um seinen Artgenossen zu helfen. Denn selbst nach der Zerstörung der Rupture Farms sind die Glukkonen nicht minder aktiv: Sie brauchen für ihre SoulStorm-Brauerei zwei ganz besondere Zutaten. Zum einen sind das Knochen aus der alten Mudokaner-Grabstätte Necrum, zum anderen die Tränen von Abes noch ganz lebendigen Volksgenossen. Keine Frage, daß Abe sich mit fünf Freunden aufmacht, um den Kollegen zu helfen und die Entweihung der heiligen Stätte zu stoppen.

Abe gibt seinen Freunden Kommandos wie »Mitkommen!« oder »An die Arbeit!«, öffnet zusammen mit ihnen Türen und Tore und verhilft satten 300 Gefangenen zur ersehnten Freiheit. Natürlich darf er auch andere Kreaturen durch das Chanten, einen mystischen Singsang, übernehmen: Sligs, Scrabs, Paramiten und Glukkonen gehorchen dann ganz seinen Befehlen. Sie legen andere Gegner um, öffnen verschlossene Durchgänge oder beseitigen eine neue, fiese Gattung: die Fleeche.

Fazit: Abe's Exoddus überbietet den Vorgänger in Sachen Komplexität und Umfang bei weitem. Dazu kommen edle Grafik, perfekt passende Zwischensequenzen und atmosphärische Musik.



Feuer frei auf die Slogs – doch ob der Slig weiß, was mit Ballermann 6 gemeint ist?

LITTLE BIG ADVENTURE 2



Wir kommen in Frieden: Twinsen steht den Außerirdischen eher skeptisch gegenüber.

Erfolgreiche Spiele sind dazu bestimmt, fortgesetzt zu werden. Diese Bauernregel ereilte auch »Little Big Adventure«, dessen Nachfolger den enorm kreativen Namen **Little Big Adventure 2** trägt. Der kleine Twinsen wollte eigentlich mit seiner Freundin eine Familie gründen. Nicht gerade eine Geschichte, die Stoff für ein Computerspiel bieten würde. Zum Glück gibt es die Außerirdischen, immer böse und schlecht gelaunt, die in einem solchen Fall gern aushelfen. Was sie mit Twinsun und den Magiern von Twinsens Heimatwelt vorhaben, müssen Sie herausfinden.

Die Isometrie-Ansichten des Vorgängers gibt es nur in Gebäuden, die riesig große Außenwelt präsentiert sich in umschaltenden Kameraansichten. Gekämpft wird wenig, gerätselt viel: Die Aufgaben des hohen Adventure-Anteils lassen teilweise verschiedene Lösungen zu. Das ganze Drumherum ist liebevoll gemacht. So gibt es eine Go-Cart-Rennstrecke, auf der Twinsen mit seinem Auto just for fun ein paar Runden gegen einen anderen Twinsunesen fahren kann.

Fazit: Die sich erst während des Spiels entwickelnde Story sorgt für heftige Motivationsschübe. Die Grafik ist schick, das Inventar durch die Adventure-Elemente wohlgefüllt.

TOMB RAIDER 3



Sei nie unbewaffnet, denn die kleinen Piranhas werden nicht warten.

Das Busenwunder Lara Croft bereist diesmal gleich fünf Örtlichkeiten. Der Ausflug beginnt stets in Indien. Danach haben Sie die Wahl, ob Sie zuerst ein geheimes Militärlager besuchen, in die Südsee reisen oder London einen Besuch abstatten, bevor es zum großen Finale in die Antarktis geht.

Der hier eingesetzten Grafik-Engine von »Tomb Raider 2« ist zu verdanken, daß die Landschaften zwar sehr farbenprächtig, aber nicht allzu spektakulär ausschauen. Die Gegneranzahl hat etwas nachgelassen. Mit ihren acht Schießprügeln (Uzis, MP 5, Raketenwerfer) legen Sie sich mit allerlei Ungetier (Geier, Piranhas, Wölfe, Tiger, Saurier ...) an. Gleiches gilt auch für die knüppel- oder gewehrbewaffneten humanoiden Unmenschen. Weitere Gefahren drohen zudem von Sümpfen, Abgründen und Fallgruben. Zugelegt hat dagegen die Zahl der Geschicklichkeits- und Knobeleinlagen. So suchen Sie die meiste Zeit nach gut versteckten Geheimräumen oder aber nach Sprungplattformen in scheinbar unzugänglichen Bergregionen.

Fazit: Lara macht auch in ihrer dritten Reise eine ausnehmend gute Figur, man merkt allerdings der Grafik-Engine langsam doch ihr Alter an. Fans der kultigen Action-Heroine dürfte dies allerdings ebenso wenig stören wie der Umstand, daß die meisten Rätsel nur mit der »Versuch und stirb«-Methode zu meistern sind.

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

Hersteller: GT Interactive
Test in Ausgabe: 1/99
Anspruch: Profis

Bewertung:
Grafik: 80
Sound: 80
Atmosphäre: 90

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 85

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Hersteller: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 9/97
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene

Bewertung:
Grafik: 80
Sound: 70
Atmosphäre: 80

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 83

TOMB RAIDER 3

Hersteller: Core Design/Eidos
Test in Ausgabe: 1/99
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:
Grafik: 80
Sound: 70
Atmosphäre: 80

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 81

*) Action-Anteil Knobel-Anteil Adventure-Anteil

DIE BY THE SWORD



Auf diesen gigantischen Pendeln muß Enric ein schwer zugängliches Plateau erreichen.

Nur mit scharfem Schwert und harten Hieben kann Enric, typischer Söldner einer mittelalterlichen Welt, die Entführer seiner Freundin Maya bekämpfen.

Die by the Sword überrascht den Action-Freund durch seine ungewohnte und realistische Steuerung. Hier folgt der Protagonist mit seiner Waffe direkt allen Bewegungen, die der Spieler mit seiner Maus vollführt. Dies ist nicht einfach zu beherrschen und wurde deshalb mit einer leichter zugänglichen Actionsteuerung sinnvoll ergänzt.

Die einzelnen Level, in denen sich der Schwertkämpfer bewegt, sind recht groß, werden aber niemals unübersichtlich. Hinsichtlich der Grafik hat sich Interplay leider weniger mit Ruhm bekleckert. Viele Gegenstände innerhalb der dreidimensionalen Umgebung sind lediglich zweidimensional eingesetzt. Daß das meterlange Schwert des Helden ab und zu in der Wand verschwindet und die Kollisionsabfrage mitunter unbefriedigend ist, mindert ebenfalls das Spielvergnügen.

Fazit: Erfrischende Mischung aus Schwertkampf-Simulation und Rätselkost, die an einigen technischen Schwächen krankt und nicht allzu umfangreich ist. Wer aber den Ruf des Barbaren in sich spürt, wird Enric trotz derartiger Schwächen lieben.

TIME COMMANDO

Time Commando: Wenig Rätsel, viel Prügel – so lautet die Devise. Bug-Buster Stanley (der Gute) muß einen virenverseuchten Simulator (den Bösen) entwanzen. Dumm nur, daß der Großrechner vom Militär zur Ausbildung von Rekruten benutzt wird, bei denen das Gänseblümchenpflücken nicht auf dem Lehrplan steht. Folglich darf Stanley in acht virtuellen Welten um sein Leben hauen, stechen oder schießen. Ob im alten Rom, im exotischen Japan oder in einer fernen Zukunft, stets ist irgendwo eine Spezialwaffe versteckt, ohne die der Held spätestens im Kampf gegen die Endgegner ganz schnell ganz alt aussieht.

Während die Recken grafisch an LBA erinnern und in Echtzeit berechnet werden, kommt der Hintergrund aus der Konserve. Er läuft wie ein Film mit den Akteuern weiter – aber nie zurück. Das kann frustig sein, besonders, weil man gerade an einer wichtigen Waffe vorbeigelaufen ist, doch nicht mehr zurück kann. Der Adventure-Part begnügt sich mit dem Aufspüren von Geheimnissen; Interaktion mit anderen Charakteren gibt es bis auf die Prügeleien nicht.

Fazit: In seiner Prügellastigkeit erinnert Time Commando an »The last Ninja«. Die Mischung der Akteure und des vorberechneten Hintergrunds ist gut gelungen



Stanley und seine Gegner fügen sich prima in den vorberechneten Hintergrundfilm ein.

DARK EARTH

Arkhan, ein sogenannter Hüter des Feuers, schlägt sich in einer äußerst finsteren, dreidimensionalen Spielwelt mit verschiedenen Gefahren herum: Er wurde von einem Attentäter vergiftet und verwandelt sich deshalb allmählich in eine Kreatur der Dunkelheit. Außerdem scheint es da eine Verschwörung gegen die Spitze des Staates zu geben.

Dark Earth besticht vor allem durch seine gute Hintergrundgeschichte und die detailverliebte Grafik. In typischer Adventuremanier besitzt Arkhan ein Inventar und kann mit fast allen Personen reden. Je nach Situation schlägt er dabei eher friedfertige oder aggressive Töne an.

Die beständig wiederkehrenden Kämpfe gegen allerlei Raufbolde sind für den Action-Aspekt des Programmes zuständig, kranken allerdings manchmal an den recht willkürlich erfolgenden



Lage mau, Grafik wau: ein brillant ausgeleuchteter Springbrunnen.

Kameraschwenks. Ein weiteres Ärgernis ist die komplizierte Speicherfunktion; nur an bestimmten Orten, die durch gut getarnte Symbole markiert sind, kann der Spielstand auf Festplatte verewigt werden. Wer sich aber in die Rolle des bemitleidenswerten Arkhan hineinzuversetzen versteht, den wird das nicht weiter stören.

Fazit: Verwickelte Story und ein originelles Szenario, in Verbund mit apokalyptischen Nachkriegsgrafiken, schaffen eine unverwechselbare Atmosphäre. Leider halten sich Rätselqualität und Actioneinlagen nicht auf dem gleichen hohen Niveau.

DIE BY THE SWORD

Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	**60**
Sound:	**80**
Atmosphäre:	**80**

Spielprinzip-Analyse:



Spielspaß: **78**

TIME COMMANDO

Hersteller:	Electronic Arts
Test in Ausgabe:	9/96
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	**70**
Sound:	**60**
Atmosphäre:	**70**

Spielprinzip-Analyse:



Spielspaß: **74**

DARK EARTH

Hersteller:	Micropose
Test in Ausgabe:	11/97
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	**80**
Sound:	**70**
Atmosphäre:	**80**

Spielprinzip-Analyse:



Spielspaß: **73**

DEATHTRAP DUNGEON

Ein außer Kontrolle geratener Drache tobt in seinem »Deathtrap Dungeon« vor sich hin. Der Fürst des Landes setzt eine hohe Belohnung aus, damit endlich jemand der Echse einen Strich durch die Rechnung macht. Natürlich finden sich bald zwei willige Gesellen: Chaindog, ein psychopatischer Killer, sowie die Piratenbraut Red Lotus. Mit einem der beiden stapfen Sie durch die düsteren Höhlen, sammeln Schlüssel, betätigen Schalter und enthaupten Feinde. Von letzteren gibt es rund 95 verschiedene: Killerclowns, Suizidschweine, Gnome, Dinos et cetera. Selbstverständlich treten Sie diesen nicht mit leeren Händen gegenüber. Ihr vollgestopfter Waffengürtel enthält neben Silber-,



Wer den Tod fürchtet, wird bei Deathtrap Dungeon wenig Freude haben.

Gift-, Flammen- und Geisterschwertern auch Granaten oder hitzesuchende Schweine.

Neben vielen guten Ideen wie den Kreidepfeilen auf dem Boden statt einer Automap heimst Deathtrap Dungeon auch ein paar Minuspunkte ein. Die manchmal unübersichtliche Kameraperspektive, teilweise ermüdende Kämpfe und die übermäßige Brutalität trüben den sonst guten Gesamteindruck leicht.

Fazit: Bei Deathtrap Dungeon geht es heftig zur Sache. Viele Gegner, viele Waffen, viel Blut. Trotz einiger Schnitzer ist Ian Livingstones Werk einen ausgiebigen Blick wert.

NORSE BY NORSE WEST

Erik, Baleog und Olaf sind waschechte Wikinger. In **Norse by Norse West,** dem offiziellen Nachfolger von »The lost Vikings«, werden sie erneut vom bösen Tomator entführt, der in der ganzen Galaxis Ausstellungsstücke für seinen intergalaktischen Zoo sammelt. Das finden die drei Helden nicht sehr lustig, und so müssen Sie wieder allerlei Knobeleien erfolgreich überstehen, um die Jungs durch gut 30 Level zu bugsieren.

Jeder Nordmann hat dabei ganz besondere Fähigkeiten: Erik kann weit springen, schwimmen und



Nur durch geschickte Zusammenarbeit bringen Sie alle Charaktere nach Hause.

tauchen. In Baleogs Fundus befindet sich ein Teleskoparm zum zielgenauen Zugreifen und Festhalten, und Olafs Zauberschild läßt ihn auf Zwergengröße schrumpfen. Der wändehochkrabbelnde Werwolf Fang und Minidrache Scorch mit feurigem Atem sind zum ersten Mal dabei.

Um zu entkommen, müssen die fünf Freunde zusammenarbeiten: Baleog klettert beispielsweise auf Olafs Rücken und zieht mit dem Teleskoparm an einem Hebel. Der Adventure-Part begrenzt sich auf einige automatisch ablaufende Textdialoge.

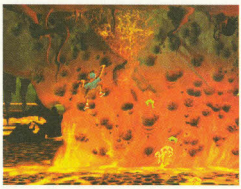
Fazit: Die Kombinationsknobelei macht noch heute Laune. Die Fähigkeiten der Wikinger wurden angenehm erweitert, Fang und Scorch sorgen für zusätzliches Kopfzerbrechen in den kniffligen Leveln.

HEART OF DARKNESS

Andys geliebter Knuddelköter Whisky wird während einer Sonnenfinsternis von einem gierigen Dimensionsstrudel aufgesogen. Das läßt kein artiger Hundebesitzer mit sich machen – Andy schwingt sich also in sein selbstgebasteltes Raumschiff und dringt damit zum »Heart of Darkness« vor. Um gegen die dunklen Horden bestehen zu können, verwendet Andy zu Beginn seinen Laser, welcher im Lauf der acht Level gegen einen blitzeschleudernden Zauberstein eingetauscht wird. Die Welten gerieten in puncto Design gut und abwechslungsreich. Lavawelten, finstere Höhlen oder Sumpflandschaft – in allen Welten darf sich Andy neben den Feinden auch mit kleinen Rätseln prügeln. Diese sind jedoch relativ mau und schnell gelöst.

Die bildweise umschaltende Grafik im Spiel wirkt leicht angestaubt und verkraftet nur eine Auflösung von 512 mal 384 Punkten bei 256 Farben. Ebenfalls negativ sticht die automatische Speicherung ins Auge, welche gelegentlich für Frust sorgt, wenn man eine geschaffte Stelle nochmals meistern muß.

Fazit: Heart of Darkness macht einigermaßen Spaß, doch es ist zu schnell durchgespielt und sieht nicht mehr zeitgemäß aus.



Freeclimbing in der Lavawelt: Andy muß obendrein noch den Säureattacken der schwarzen Spinnen ausweichen.

DEATHTRAP DUNGEON

Hersteller:	Eidos Interactive
Test in Ausgabe:	07/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:

Grafik:	70
Sound:	70
Atmosphäre:	70

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 72

NORSE BY NORSE WEST

Hersteller:	Interplay
Test in Ausgabe:	6/97
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Bewertung:

Grafik:	60
Sound:	60
Atmosphäre:	70

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 72

HEART OF DARKNESS

Hersteller:	Amazing Studios/Infogrames
Test in Ausgabe:	08/98
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene

Bewertung:

Grafik:	60
Sound:	80
Atmosphäre:	60

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 70

*) Action-Anteil Knobel-Anteil Adventure-Anteil

RESIDENT EVIL

Das fröhlich bei »Alone in the Dark« abgekupferte Spielprinzip schickt wahlweise den harten Jungen Chris Redfield oder die mutige Jill Valentine in ein düsteres Haus voller haariger Riesenspinnen, scharfer Bluthunde und schleimiger Tentakel. Durch einen Unfall wurde ein Virus freigesetzt, der alle Bewohner in seelenlose Zombies verwandelt hat. Dreimal dürfen Sie raten, was Sie mit diesem Kabinett des Schreckens anstellen sollen. Kleiner Tip: Man braucht dazu Patronen ...

So wandern Sie durch die zahlreichen Zimmer, zucken zusammen, wenn die Untoten sich auf Sie stürzen und freuen sich wie ein Schneekönig, wenn Sie eine Kiste entdeckt haben: Dort lassen



Im Hintergrund sammeln sich frei nach Hitchcock ein paar Krähen ...

sich Objekte aus dem viel zu kleinen Inventar verstauen oder das Spiel speichern.

Noch vor »Shadows of the Empire« setzte Resident Evil voll auf 3D-Karten: Nur mit einer Matrox Mystique, 3Dfx-Karte, Canopus Total 3D, Creative Total 3D, Creative 3D Blaster und der Intergraph Intense geht es ins geheimnisvolle Haus.

Fazit: Auch wenn die PC-Version angeblich noch mehr Blut und Elend als die PlayStation-Variante zeigt: Der echte Grusel kommt erst beim fiesen Speichermodus auf, der ein Sichern nur an wenigen Punkten erlaubt. Dafür ändert sich der Lösungsweg für jeden der beiden Helden – deswegen lohnt sich auch ein zweites Durchspielen.

ECSTATICA 2

Andrew Spencer, Methusalem der Spieleprogrammierer, schuf mit seinen Ecstatica-Titeln extrem kampfbetonte Action-Adventures. Ein Held mit langen Haaren rafft sich auf zum Kampf gegen ungezählte Monsterscharen. Durch die Ellipsen-Technik wirken alle Gegner reichlich kugelig, sind fein animiert und in den unterschiedlichsten Konfektionsgrößen vorhanden.

Als größter Kritikpunkt muß das komplette Fehlen eines Inventars angesprochen werden. Nur eine Waffe und ein weiterer Gegenstand können auf einmal getragen werden. **Ecstatica-2**-Spieler sollten sich deshalb an lange Wege gewöhnen und über ein ausgesprochen durchdachtes Objekt-Management verfügen.

Die Hintergrundgeschichte ist äußerst traditionell gehalten, langweilt aber keineswegs. Natürlich steht wieder einmal die gesamte Welt auf dem Spiel, aber gerade das ist es ja, was der schwertbewehrte Spieler will: viele verzückte Dankschreiben von virtuellen Jungfrauen bekommen. Leicht wird es ihm aber nicht fallen; auch auf der leichtesten Stufe sind die Kugelwesen noch ziemlich unangenehm.

Fazit: Ziemlich haarige Metzelei gegen übermächtig erscheinende Gegnerhorden. Leichte Rollenspielelemente wirken sich in verbesserten Waffen und dem Erlernen von Magie aus. Die Ellipsengrafik ist beachtenswert.



Jammern nützt da nichts. Ordentliche Handwerksarbeit ist gefragt.

QUEEN: THE EYE



Optik hui, Spielbarkeit pfui. Queen: The Eye klingt gut, sieht toll aus, ist aber frustig schwer.

Das Spiel zum Film ist ein alter Hut, das Spiel zur Musikgruppe eine Rarität – von Peter Gabriels Multimedia-Eskapaden einmal abgesehen. Electronic Arts wagte sich an ein Action-Adventure zur inzwischen bedeutungs- weil Mercury-los vor sich hindümpelnden Rockband Queen. Der Plot von **Queen: The Eye** ist eher bodenständig: böse Zukunft, böse Regierung, mittendrin der gute Dubroc. Der wandert durch fünf riesige Abschnitte, die sich thematisch um unterschiedliche Stücke der Brit-Rocker drehen und mit prächtiger Grafik zu gefallen suchen.

Aus den Lautsprecherboxen ertönen E-Gitarren aus dem Queen-Fundus, auf dem Monitor müht sich Held Dubroc redlich: Er muß Gegenstände einsammeln, sich an Fallen vorbeischleichen und mit zahlreichen Waffen den Häschern des Auges eins überbraten. Die Kamera schwenkt aber so seekrank umher, daß man sich den Genre-Opa »Alone in the Dark« ins CD-Laufwerk wünscht. Das Einstecken der gefundenen Kostbarkeiten wird ebenfalls von Gegnern vergällt.

Fazit: Jammerschade! Das Spiel zur Band hätte so schön sein können – doch weder tolle Grafik oder der dichte Sound, noch die düstere Atmosphäre schaffen es hundertprozentig, von der lausigen Steuerung und den oft unintelligent umschaltenden Kamerawinkeln abzulenken.

RESIDENT EVIL

Hersteller: Virgin Interactive
Test in Ausgabe: 6/97
Anspruch: Fortgeschrittene

Bewertung:
Grafik: **60**
Sound: **80**
Atmosphäre: **90**

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: **69**

ECSTATICA 2

Hersteller: Psygnosis
Test in Ausgabe: 4/97
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:
Grafik: **70**
Sound: **50**
Atmosphäre: **60**

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: **68**

QUEEN: THE EYE

Hersteller: Electronic Arts
Test in Ausgabe: 1/98
Anspruch: Fortgeschrittene

Bewertung:
Grafik: **70**
Sound: **80**
Atmosphäre: **60**

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: **60**

DAS FÜNFTE ELEMENT



Alleine gegen zwei Gegner: Leeloo legt ihre Widersacher am liebsten im Nahkampf flach.

Wer Luc Bessons SF-Action-Effekteauflauf »Das fünfte Element« vor längerer Zeit im Kino gesehen hat, erinnert sich heute eher an die wagemutige Garderobe der Hauptdarstellerin als an Nuancen der diffusen Handlung. Auf der Filmvorlage basierend programmierte Kalisto das Action-Adventure und steckt Sie abwechselnd in die Rolle der außerirdischen Leeloo oder des harten »Last Boy Scouts« Korben. Die Hatz nach den Elementarsteinen, welche nötig sind, um die Welt vor dem Untergang zu bewahren, ist nicht ganz einfach und nur Fortgeschrittenen und Profis zu empfehlen.

Die Steuerung erlaubt rund ein Dutzend Kniffe wie Seitwärtssprung, krabbeln oder ducken. Je nach Charakter ändern sich die spielerischen Schwerpunkte: Korben verläßt nie ohne Wumme das Haus, während Leeloo stets den Nahkampf bevorzugt.

Die insgesamt 16 Level mühen sich um Abwechslung, verursachen aber auf Dauer gewisse Monotonie-Anfälle.

Fazit: Abgöttische Liebe zur Filmvorlage ist eine wichtige Voraussetzung, um dieses »Wir machen's jedem recht«-Gewurstel kaufenswert erscheinen zu lassen.

MEN IN BLACK

Der zweitgrößte Kinoerfolg des letzten Jahres, der penetranteste Soundtrack-Hit der jüngeren Tonträger-Geschichte und der Traum der Sonnenbrillen-Industrie: alles Attribute, die auf **Men in Black** zutreffen. Das Spiel zum Film muß erscheinen, bevor es wieder aus dem Gedächtnis der jubelnden Masse verschwunden ist, die Programmierer haben also kaum Zeit für Bug-Testing oder inhaltlichen Feinschliff.

Ein besonders schönes Beispiel liegt mit dem Men-in-Black-Spiel vor. Sehr genau hat man sich hier an die Vorlage gehalten, die Gesichter der Schauspieler einkopiert und sogar die gleichen Waffen verwendet. Aber ungelenke Bewegungen und die miese Steuerung erschweren die Monsterhatz mehr als es tragbar wäre. Zahlreiche Rätsel und Minimissionen machen das Spiel zwar abwechslungsreich, all diesen Elementen fehlt aber die angesprochene Überarbeitung. Unfaire Stellen sorgen außerdem für schlechtgelaunte, weil frustrierte Computerbesitzer. Da mag der digitale Will Smith noch so cool die Augenbrauen hochziehen und uns mit seinen flapsigen Sprüchen erheitern: Für eine hohe Wertung reicht das nicht.

Fazit: Ein Spiel zum Film, das versucht, jedem etwas zu bieten. Aus guten Zutaten muß aber noch lange kein schmackhafter Eintopf entstehen, wenn die Garzeit nicht eingehalten wird.



Selbst tiefgefrorene außerirdische Agenten bevorzugen schwarze Anzüge.

MONTEZUMA – DER FLUCH DER AZTEKEN

Max Montezuma, direkter Nachkomme des steinreichen Aztekenkönigs, hat Großes vor. Die Schätze seines Vorfahren liegen immer noch, so geht die Sage, in dessen einstiger Prunk- und Prachtpyramide. Von einer Unzahl an raffinierten Fallen und komischen Kreaturen geschützt, haben sie die Jahrhunderte überdauert. In 3D-Shooter-Manier, nur ohne Shooter, läuft Max in **Montezuma** deshalb durch ihre Gänge oder klettert Seile empor, wobei er immer danach trachtet, herumliegende Perlen oder anderes Geschmeide einzusacken.



Mit aufrecht gehenden Tigern hat Max kein Erbarmen.

Auffällig sind dabei die Arme und Beine, die in das Bild hineinragen, wenn er sich mit allerlei mutierten Ratten, Tigerwesen oder Robotern zu prügeln hat. Ganz allgemein ist die Grafik sehr unschön, und die Geräuschkulisse klingt wie das Gedudel der seligen AdLib-Soundkarten. Dennoch mögen die Abenteuer des Grabräubers den einen oder anderen interessieren, denn die Rätseldichte ist akzeptabel. Wenn die demnächst erscheinende 3Dfx-Version die offensichtlichen Grafikschwächen zu beheben weiß, kann noch ein akzeptables Spiel dabei herauskommen.

Fazit: Das Erforschen von uralten Pyramiden kann stimmungsvoller dargeboten werden. Die Blutarmut, die sich in den Handgemengen mit den Bewohnern der Pyramide abzeichnet, hat auf das gesamte Programm abgefärbt.

DAS FÜNFTE ELEMENT

Hersteller: Kalisto/Ubi Soft
Test in Ausgabe: 11/98
Anspruch: Fortgeschrittene und Profis

Bewertung:
Grafik: 60
Sound: 70
Atmosphäre: 60

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 58

MEN IN BLACK

Hersteller: Gremlin
Test in Ausgabe: 1/98
Anspruch: Fortgeschrittene

Bewertung:
Grafik: 70
Sound: 60
Atmosphäre: 50

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 55

MONTEZUMA

Hersteller: Software 2000
Test in Ausgabe: 2/98
Anspruch: Einsteiger und Fortgeschrittene

Bewertung:
Grafik: 40
Sound: 40
Atmosphäre: 60

Spielprinzip-Analyse: *)



Spielspaß: 55



DÜSENTRIEB

Überschallschnelle Stahlvögel, harte Männer, gefährliche Einsätze – das ist der Stoff, aus dem die Träume sind. Auch wenn die Realität davon etwas abweicht, erfreuen sich Spiele zu modernen Kampfflugzeugen bleibender Beliebtheit. Wir lichten den Dschungel der Jetsimulationen für Sie.

Eine F-16 zerschneidet in der Morgendämmerung die Luft, dicht gefolgt von einer MiG-29, die gerade auf ihr Ziel aufgeschaltet hat und eine Rakete abfeuert. Die »Falcon« fliegt irrwitzige Manöver und wirft Täuschkörper ab, um dem Geschoß zu entkommen. Endlich entledigt sich der Pilot der tödlichen Waffe und schafft es, sich selbst in Schußposition zu bringen. So oder ähnlich stellen sich Luftkämpfe in Kinofilmen wie »Top Gun« und »Der stählerne Adler« oder im TV bei »Supercarrier« und »J.A.G.« dar. Zumindest einen großen Teil der Faszination, die vom Fliegen ausgeht, können Besitzer von Computern erfahren. Viele andere Genres – etwa Fußballprogramme, Rundenstrategie oder Autorennen – haben auch für jedermann leicht zugängliche Pendants in der Realität: Da wären der Sportverein, Brettspiele oder die 5-Uhr-Rallye durch die Innenstadt nach Hause. Das Jet-Fliegen hingegen ist einer winzigen Elite von ein paar tausend Menschen auf dieser Welt vorbehalten. Und so bleibt für Otto Normalverbraucher nur der Griff zu seinem Joystick, um zumindest in virtuelle Lüfte aufsteigen zu können.

Eine kleine Historie der Zeit

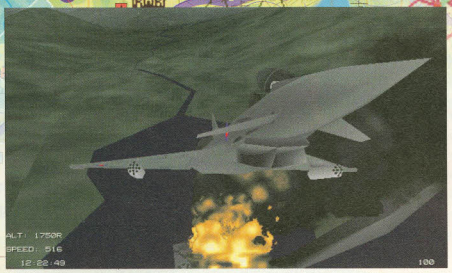
Noch zur ersten Generation der Computerspiele gehört der **Flight Simulator**, welcher 1979 bei Sublogic das Licht der Welt erblickte. Von den gleichen Entwicklern kam **Jet**, das sich schon mit Strahlflugzeugen beschäftigte. Doch erst Microprose brachte gute, ernsthaftere Simulationen für den Commodore 64 wie **Mig Alley Ace** (1984), später für 16-Bit-Rechner wie Atari ST und Commodore Amiga und schließlich auch für den PC heraus. Dazu gesellt sich Spectrum Holobyte, deren **Falcon** im Jahre 1988 vor allem Experten begeisterte. Unvergessen ist die niedliche Stimme, die in den 68000er-Versionen (ST und Amiga) mit ihrem »Caution!« vor allzu niedrigen Flughöhen warnte.



Die ersten Düsenflugzeug-Protoypen wurden in Lucas-Arts' Secret Weapons of the Luftwaffe simuliert.



So sahen 1990 Flugsimulationen aus: F-29 Retaliator.



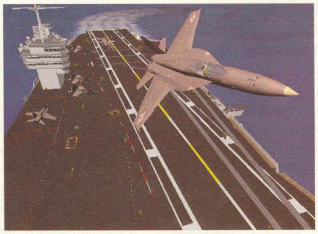
Mittlerweile ein Klassiker: EF2000, zu dem ein 3Dfx-Patch aus dem Internet herunterladbar ist.

Im darauffolgenden Jahr hoben die **F-19** von Microprose auf dem C 64 und Digital Image Designs erstes Simulationsprogramm namens **F-29 Retaliator** ab. War ersteres ein angenehmer Titel des aus **Gunship** bekannten Gespanns Sid Meier/Andy Hollis, mußte Martin Kenwrights Titel aufgrund des actionmäßigen Missionsdesigns und hammerharten Schwierigkeitsgrades Federn lassen. Auch im Jahre 1990 nahm sich Microprose des Stealthfighters an und veröffentlichte **F-117A** sowie den ersten Teil der **F-15 Strike Eagle**-Serie, der 1991 ein Nachfolger beschert wurde. Spectrum Holobyte wurde ebenfalls wieder aktiv und brachte **Falcon 3.0** heraus.

Vor den **Star-Wars**-Simulationen (**X-Wing, TIE-Fighter**) arbeitete bei LucasArts das Team um Lawrence Holland an historischen Flugspielen wie **Battlehawks 1942**. Die ersten Jets, die es überhaupt gab, durften Sie dann in seinem **Secret Weapons of the Luftwaffe** fliegen, das 1992 veröffentlicht wurde.

Microprose lieferte indes **F-15 Strike Eagle 3**. Ein Jahr später bewiesen die britischen Inseln, daß auch dort hochkarätige Software programmiert wird. **Tornado** aus dem Hause Digital Integration hatte schon damals den Missionsplaner, der sich in den neueren Titeln wiederfindet. DID zeigten mit ihrem **T.F.X.**, daß sie grafisch wie spielerisch gute Programme abliefern können.

1993 startete ebenfalls Origins **Strike Commander**. Chris Roberts verließ sich dabei auf das aus der **Wing Commander**-Serie bekannte leckere Rezept, eine Action-Simulation mit einer spannenden Hintergrundstory zu kombinieren. Mit **F-14 Fleet Defender** meldete sich 1994 Microprose zurück, und erstmals war Brent Iverson (**LHX Attack Chopper**) für Electronic Arts als Flugsimulant verantwortlich. Sein **US Navy Fighters** kam Ende des Jahres in die Geschäfte und demonstrierte, wie eine moderne Flugsimulation aussehen sollte. Ein Weihnachtsfest danach etablierte sich DID dank des **Eurofighter 2000** endgültig in der Flieger-Oberklasse.



Der neueste Streich von Digital Integrations: F/A-18 Superhornet.

Neben grafisch ansprechenden Mainstream-Produkten gibt es auch eine Nische für die zwar wenigen, dafür aber um so motivierteren Hardcore-Spieler. Darunter fallen Titel wie **Back to Baghdad** von MSI, SSIs **SU-27 Flanker** (beide 1996) und **F/A-18 Korea**, das Graphic Simulations 1997 vorstellte. Allen Programmen gemein ist anspruchslose, übelste Optik und ein gnadenloser Realismus, weswegen sie dem Normalspieler für gewöhnlich kaum Spaß machen.

Die Bewertung

In unserem nachfolgenden Vergleichstest stellen wir Ihnen elf aktuelle Titel vor, wobei **F/A-18 Hornet 3.0** und **F/A-18 Korea** der Firma Graphic Simulations aufgrund der winzigen Unterschiede in einem Artikel abgehandelt werden. Die Bewertung wurde bei älteren Spielen dem momentanen Stand angepaßt.



Grafisch stark verbessert: SU-27 Flanker 2.0.

Der Wertungskasten ist ebenfalls modifiziert, um dem Genre gerecht zu werden. Bei einem Flugsimulator ist die grafische und akustische **Präsentation** von großer Bedeutung, wobei die Note hauptsächlich von der Grafik beeinflußt wird. Essentiell ist ebenfalls die **Steuerung**, denn was habe ich von einem Spiel, das sich kaum kontrollieren läßt? Die **Zugänglichkeit** gibt an, wie leicht Anfänger mit dem Programm umgehen können und ob vor lauter Realismus nicht das Bedienen vergessen wurde. Der **Umfang** spiegelt wider, wie viele Missionen und Szenarien im Spiel stecken und wie lange man damit beschäftigt ist. Den gleichen Auftrag zigmal zu spielen, wird selbst bei der schönsten Grafik und dem tollsten Spielprinzip schnell langweilig. Mit dem Balken **Action/Realismus** geben wir das Verhältnis dieser beiden Komponenten an. Ein Produkt kann durchaus großen Spaß machen und trotzdem vom Boden der Realität meilenweit entfernt sein. Der **Spielspaß** schließlich zeigt Ihnen den wichtigsten Punkt eines Produkts an.

(mash)

F22 TOTAL AIR WAR



Die eigentliche Grafik-Engine hat sich nur geringfügig verbessert.



Auch die AWACS-Missionen haben an Tiefe gewonnen. Es fliegen weitaus mehr Flugzeuge herum als in ADF.

Ein knappes Jahr nach dem Vorgänger »F22 ADF« erhalten Sie nun gewissermaßen jetzt erst das »komplette« Spiel. Nicht weniger als zehn dynamische Feldzüge und zahllose Eingriffsmöglichkeiten vor dem Start sorgen für jede Menge Spannung und Abwechslung im Fliegeralltag.

Konflikt komplett

Sobald Sie ein Szenario starten, wird ein vollständiger Krieg mit sehr vielen Flugzeugen, Panzern und sonstigen Truppen simuliert. Sie müssen innerhalb eines bestimmten Zeitraums einen gewissen Schaden an den gegnerischen Installationen anrichten, um zu gewinnen. Währenddessen läuft die Uhr, und der Computer bietet Ihnen für gewöhnlich mehrere verschiedene Missionen an. Sie wählen also selbst, sollten jedoch darauf achten, daß Sie dabei auch Ihrem Ziel näher kommen. Vor dem Flug legen Sie Wegpunkte, Flughöhe und sogar das Verhalten beim Angriff fest, je nach Lage fordern Sie zusätzliche Staffeln an, die Begleitschutz liefern. In einigen Einsätzen kommandieren Sie eine AWACS-Aufklärungsmaschine und dirigieren von hier aus sämtliche eigenen Flieger auf einer Karte. Außerdem springen Sie nach Belieben in irgendeine F-22 und nehmen direkt am Luftkampf teil. Im Unterschied zu ADF bevölkern jedoch viel mehr Maschinen den Luftraum.

Fazit: Total Air War ist die momentan beste erhältliche Flugsimulation, wenn Sie Wert auf dynamische Kampagnen legen und zusätzliche taktische Elemente zum reinen Fliegen mögen. Trotzdem ist der Einstieg immer noch ziemlich haarig und für Einsteiger nicht zu empfehlen.

F22 TOTAL AIR WAR

- **Hersteller:** DID/Infogrames
- **Test in Ausgabe:** 11/98

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 87

WORLD AIR POWER
ISRAELI AIR FORCE

Während Sie in fast allen moderneren Flugsimulationen kaum mehr als eine Maschine fliegen dürfen, umfaßt der neueste »Jane's«-Titel gleich deren sieben für Einzelspieler - und damit die komplette israelische Luftwaffe.

Masse und Klasse

Außer der F-15, F-16 und Mirage stehen zwei Versionen der F-4 im Hangar sowie die israelischen Produkte Kfir und Lavi. Wer im Multiplayer-Modus auf der gegnerischen Seite fliegt, darf dazu in die MiG-23 und -29 einsteigen. Sechs lineare Missionsfolgen mit jeweils sieben Einsätzen versetzen Sie in die Schlüsselereignisse der drei großen Kriege in der Vergangenheit Israels sowie in ebensoviele zukünftige Krisenherde. Gut ausgearbeitete Trainingsaufträge bereiten Sie darauf vor.

All dies gestalteten die Designer nicht furchtbar realistisch, sondern vor allem im Hinblick auf den Spielspaß. Zum Beispiel brauchen Sie nicht selbst zu landen und das Anvisieren der Ziele fällt auch Anfängern leicht. Während des Einsatzes schalten Sie auf die taktische Karte, um noch einmal zu sehen, was Sie überhaupt tun müssen; hier wechseln Sie zudem auf Wunsch das Flugzeug.

Mittels Direct3D erhalten Sie schicke Lichteffekte, das Terrain selbst macht jedoch keinen überragenden optischen Eindruck.



Auch die ziemlich große und schwere F-15 fliegt in der israelischen Luftwaffe. Das nicht sonderlich hübsche Terrain lädt zu herrlichen Dogfights in tiefen Schluchten ein.



Die Cockpits der insgesamt neun Flugzeuge weisen starke Ähnlichkeit zum Original auf.

Fazit: Einsteiger wie Fortgeschrittene werden sich hier wohl fühlen. Jane's-typisch liegen dem Programm viele Hintergrundinformationen bei, bloß die Grafik könnte hübscher sein.

WAP ISRAELI AIR FORCE

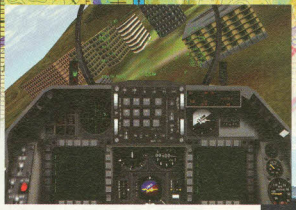
- **Hersteller:** Jane's Combat Simulations
- **Test in Ausgabe:** 11/98

Action — Realismus

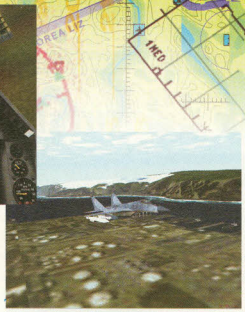
Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 82

F-16 MLR & MIG-29 FULCRUM



Einige Bodenobjekte werden detailliert dargestellt, insgesamt sind es jedoch nur wenige.



Obwohl die MiG-29 ein Abfangjäger ist, fliegen Sie mit ihr auch Bodenziele an.

Diese beiden Spiele bietet Novalogic im Bundle an, obwohl sie ursprünglich getrennt verkauft werden sollten. Die Marketingstrategen besannen sich jedoch eines besseren.

Duo infernale

Als Objekt der simulierten Begierde wählten die Programmierer die altbekannte F-16 sowie die MiG-29, die bis zum Zusammenbruch des Ostblocks für das beste Jagdflugzeug gehalten wurde. Mit jeder Maschine absolvieren Sie fünf lineare Kampagnen, was zusammen fast 90 Einsätze ergibt - um Missionsmangel muß man sich also keine Gedanken machen. Einmal in der Luft gelten eher rudimentäre aerodynamische Gesetzmäßigkeiten, beide Flugzeuge steuern sich simpel und unterscheiden sich wenig voneinander. Für gewöhnlich fährt der Gegner ganze Heerscharen von Fliegern und SAM-Panzern auf, was Ihnen jedoch kein Kopfzerbrechen bereitet: Ihre Raketen gehen nur selten daneben, ganz im Gegensatz zu denen, die auf Sie abgefeuert werden. Sie fliegen zwar nur mit einem Flügelmann, befreundete Maschinen sind aber meistens in der Nähe. Trotzdem kommt es selten zu Massengefechten. Bemerkenswert ist noch die Internet-Spieloption, bei der Sie über http://www.novaworld.net mit weit über 100 Mitfliegern einen Luftraum unsicher machen können.

Fazit: Im Grunde genommen sind die beiden Spiele ein 3Dfx-Update zum sehr actionlastigen »F-22 Raptor« mit rund doppelt so vielen neuen Missionen. Trotzdem bieten beide noch eine Menge Spaß für Piloten, die leichte und actionreiche Kost zu schätzen wissen.

F-16 MLR & MIG-29 FULCRUM

- Hersteller: Novalogic
- Test in Ausgabe: 11/98

Action — Realismus

Präsentation:	
Steuerung:	
Zugänglichkeit:	
Umfang:	

Spielspaß: **80**

F22 AIR DOMINANCE FIGHTER



Bestimmte Flugmanöver zaubern die passenden Kondensstreifen.



Auch mit 3Dfx-Karte werden Texturen von Flächen, auf denen Bodendetails zu sehen sind, nicht gefiltert.

Spätestens mit »EF 2000« zeigte Digital Image Design, daß eine komplexe Flugsimulation nicht unbedingt so aussehen muß, als hätten die Grafiker Urlaub gehabt.

Mittendrin statt nur dabei

In drei Kampagnen mit insgesamt 33 Missionen macht sich stets das Gefühl breit, an einem »echten« Konflikt teilzunehmen. Überall tut sich etwas, fliegen andere Maschinen durch die Gegend und fahren Lkws auf dem Boden herum. In diesem Ambiente zeigen Sie nun Ihren Gegnern, daß Sie mit den fest vorgegebenen Raketen und Bomben sowie den Radarmodi umzugehen wissen. Das sollten Sie auch, denn die Gegnerintelligenz ist nicht von schlechten Eltern.

Ein kleines Echtzeitstrategiespiel haben die Programmierer dazu noch eingebaut, in dem Sie in einem AWACS-Aufklärer sitzen und den Maschinen Befehle erteilen. Auf Wunsch fliegen Sie jede x-beliebige F-22, die sich auf dem Schlachtfeld tummelt, selbst. Bis zu 16 Piloten nehmen an den Mehrspieleraufträgen teil, in denen Sie sich jeder gegen jeden oder im Team beharken. Zur Referenz fehlen dem ADF ein paar wichtige Zutaten: Einmal sind nur in begrenztem Umfang Optionen vorhanden, die Bewaffnung läßt sich überhaupt nicht ändern. Wie schon beim Eurofighter verschrecken die komplizierten Bedienmöglichkeiten Anfänger. Alle anderen werden mit sehr schöner Beschleunigeroptik belohnt – vorausgesetzt, Sie verfügen über die passende Hardware in Ihrem Hangar wie 3Dfx-Karte und einen Pentium2.

Fazit: Von kleinen Mängeln abgesehen ist ADF eine ausgezeichnete Simulation. Leider geriet der Frustfaktor ziemlich hoch, Einsteiger sollten also die Finger von DIDs Flieger lassen.

F22 ADF

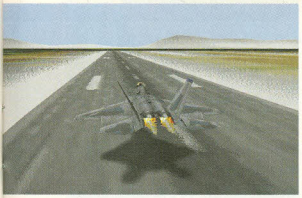
- Hersteller: Ocean
- Test in Ausgabe: 1/98

Action — Realismus

Präsentation:	
Steuerung:	
Zugänglichkeit:	
Umfang:	

Spielspaß: **80**

F-22 RAPTOR



Beim Starten erkennen Sie die softwaremäßig gefilterten Bodentexturen und das Hitzeflimmern der Abgasstrahlen.



Küstenverläufe sehen aus entsprechend großer Höhe besonders schön aus.

Nachdem NovaLogics erster Versuch am Jet-Himmel namens »Lightning 2« recht mäßig ausfiel, machten sich die Designer »Comanche 3«-gestählt an den zweiten Versuch – mit Erfolg.

Wo ist der nächste Gegner?

Übertriebenen Realismus kann man den Kaliforniern wirklich nicht vorwerfen – egal, ob es sich um Hubschrauber- (»Comanche«) oder Panzersimulationen (»Armored Fist«) handelt, immer steht die Action im Vordergrund. Und wie es sich für einen zünftigen Vertreter dieses Genres gehört, macht die Grafik einen sehr hübschen Eindruck – auf 3Dfx-gefilterte Texturen müssen Sie hingegen verzichten, denn 3D-Karten werden generell nicht unterstützt. In den 46 Aufträgen jagen Sie andere Flieger, eskortieren eigene Transporter und bomben die Basen des Kontrahenten in Grund und Boden. Das geht selbst Einsteigern schon bald leicht von der Hand am Knüppel, denn die Bedienung gestaltet sich erfreulich unkompliziert. Wer sich also nicht zum »harten Kern« der PC-Piloten zählt, findet hier ein schönes Programm.

Besonders interessant sind Duelle über das Internet. Falls Sie über einen 32-Bit-Zugang verfügen, können Sie sich dank der mitgelieferten Software »NovaWorld« einloggen und (von den Telefongebüren abgesehen) kostenlos gegen bis zu 100 Mitspieler pro Gebiet antreten. Die Geschwindigkeit dabei ist überraschend, selbst in vollen Arenen bleibt die Grafik flüssig.

Fazit: Der akribische Simulant in mir fühlt sich unterfordert, doch ansonsten fliege ich gern eine Runde mit NovaLogics F-22.

F-22 RAPTOR

▶ **Hersteller:** NovaLogic
▶ **Test in Ausgabe:** 1/98

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 79

F-16 FIGHTING FALCON

Mit einem ganz anderen Flugzeug beschäftigt sich Digital Integration. Dabei lieferte das britische Team die beste F-16-Simulation des Jahres 1997 ab.

Falkner nach vorn!

Neben Einzel- und Trainingsaufträgen warten hier drei Kampagnen auf Piloten des einsitzigen Jets, die maximal aus 20 Einzeleinsätzen bestehen. Vor dem Start legen Sie mit dem sehr umfassenden Missionsplaner Wegpunkte und vieles mehr fest, die Bewaffnung läßt sich aus einer Unzahl an Waffensystemen bestimmen. Einmal in der Luft warten mannigfaltige Aufgaben auf Sie. Neben den obligatorischen Eskort- und Jagdaufgaben müssen Sie von Bodentruppen angelaserte Ziele ausschalten oder selbst die unglücklichen Basen und Gebäude aussuchen, die ihrer Vernichtung harren. Mit Hilfe von Kameras klären Sie dazu die Lage auf. Je nach Erfolg wird vom gerade geflogenen Auftrag der folgende beeinflußt. Die Grafik paßt sich dank umfangreicher Optionen auch an schwächere Pentiums an. Und selbst dann sind nur wenige Feinheiten in der Landschaft zu sehen. Generell finden sich kaum andere Einheiten im Operationsgebiet. Bis zu 16 Flieger steigen im Netzwerk gegeneinander oder zu einer rudimentären »Capture the Flag«-Mission auf.



Treffer! Dieser Gegner macht uns so schnell keine Sorgen mehr.

Die Compilation »Front Line Fighters« ist ebenfalls erhältlich, in der neben den sehr guten Hubschrauberspielen »Hind« und »Apache Longbow« F-16 Fighting Falcon (das in den USA iF-16 Viper heißt) samt einer Missions-CD beiliegen.

Fazit: Am Kampffalken begeistern mich die abwechslungsreichen Missionen und das gute Flugmodell. Allerdings ist auch hier etwas Einarbeitungszeit notwendig.



3Dfx-Piloten dürfen mit der F-16 Fighting Falcon in beschleunigte Lüfte abheben.

F-16 FIGHTING FALCON

▶ **Hersteller:** Digital Integration
▶ **Test in Ausgabe:** 8/97

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 78

F-15

Neben den beiden »Longbow«-Titeln entwickelte Flieger-Urgestein Andy Hollis für Origins »Jane's «-Reihe auch diese Starrflügler-Simulation. Leider war ihm damit kein so großer Erfolg beschieden wie den AH-64 »Apaches«.

Der Adler ist gelandet

Außer einigen Übungsmissionen und Einzelaufträgen nehmen Sie an zwei halbdynamischen Kampagnen im Mittleren Osten teil. Das Design der Aufgaben läßt leider einiges zu wünschen übrig, auf Dauer gestaltet sich die Suche nach SCUD-Abschußrampen oder das Abfangen gegnerischer Flieger fad. Dafür wird der Realismus groß geschrieben, denn im Expertenmodus machen sich etwa Ungleichgewichte bemerkbar, die durch das Abfeuern der Raketen entstehen. Auch die aerodynamischen Verhältnisse haben die Designer hübsch modelliert. Weniger Mühe gaben sie sich beim Terrain: Städte bieten nur wenige Gebäude, Berge zeigen an ihnen herunterfließende Texturen. Auch die Explosionen entsprechen mit ihren großen Pixeln nicht mehr dem heutigen Standard.



Das Betanken in der Luft stellt sich für alle Beteiligten als nicht einfach zu lösende Aufgabe dar.

Im Cockpit finden Sie alle wichtigen Instrumente; die sind so umfassend, daß sie sich auf zwei Bildschirme verteilen. Mit der Maus bedienen Sie alle Schalter und müssen daher selten die Tastaturbelegung zu Rate ziehen. Im hohen Schwierigkeitsgrad ist die Bedienung jedoch immer noch eine Herausforderung.

Fazit: Mehrere Schönheitsfehler wie die Grafik oder das etwas einfallslose Missionsdesign addieren sich. Dennoch simulieren die Programmierer die F-15E kompetent, was vor allem Hardcore-Piloten ansprechen dürfte. Einsteiger fühlen sich bald überfordert.



Bodeninstallationen wie diese Fabrik für chemische Waffen sind die bevorzugten Ziele für die Strike Eagle.

F-15

- **Hersteller:** Jane's Combat Simulations
- **Test in Ausgabe:** 6/98

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 77

iF/A-18 E

CARRIER STRIKE FIGHTER

Nach dem nicht hundertprozentig geglückten Abheben der »iF-22« erprobt Interactive Magic nun den zusätzlichen Schub eines Katapults auf einem Flugzeugträger. Ausschließlich von diesen schwimmenden Flughäfen aus starten Sie hier.

Stille Wasser sind tief

Nachdem sich die Programmierer um »Wild« Bill Stealey 1997 mit dem amerikanischen Stealth-Jäger beschäftigt hatten, ist jetzt die F/A-18 an der Reihe. Zusammen mit der F-14 Tomcat bildet sie die Standardausrüstung moderner US-Flugzeugträger.



Treffer, versenkt! Ihrer Rolle entsprechend greifen Sie mit der F/A-18 oft und gern Schiffe an.

Neben der Quickstart-Option nehmen Sie an zwei fiktiven dynamischen Kampagnen im Golf oder im Mittelmeer teil. Der Missionsgenerator gestaltet die einzelnen Einsätze fast genauso gut wie das Gegenstück aus »Total Air War«. Dessen strategische Komponente bleibt Ihnen hier jedoch verwehrt. Trotzdem fallen die Aufträge abwechslungsreich aus und fordern alle Fähigkeiten der »Hornet« voll. Im hohen Realitätsgrad starten Sie vom Katapult aus, müssen den richtigen Radarmodus selbst wählen und ärgern sich mit dem Flugverhalten der Maschine herum. All dies läßt sich einzeln herunterregeln bis hin zum automatischen Landen. Die Grafik allerdings überzeugt trotz Beschleunigerunterstützung niemanden wirklich. Wenn die Programmierer diesen Punkt neben einigen kleineren Mankos aus der Welt schaffen könnten, wäre ein »Gold Player« in erreichbarer Nähe.



Ihre Heimat im Meer: Sie landen ausschließlich auf Ihrem Flugzeugträger.

Fazit: Für Anfänger wie Fortgeschrittene eignet sich iF/A-18 gleichermaßen, da Sie den Realismus häppchenweise regeln können. Ansonsten erhalten Sie überdurchschnittliches Missionsdesign bei unterdurchschnittlicher Grafik. Auch hier gilt: Das Programm gehört nicht unbedingt in jeden Spieleschrank, man kann aber trotzdem einigen Spaß damit haben.

iF/A-18E CSF

- **Hersteller:** Interactive Magic
- **Test in Ausgabe:** 10/98

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 72

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

Ein knappes halbes Jahr nach der Missions-CD zu »U.S. Navy Fighters« erschien dessen Nachfolger, in dem sich alles um die Wachablösung der bewährten F-15 dreht: den Advanced Tactical Fighter. Ein Wettbewerb, den in der US Air Force übrigens die F-22 für sich entschieden hat.



Die F-22 ist nur eines der vielen Flugzeuge, die Sie hier durch die Gegend bugsieren dürfen.

Die Masse macht's

Schon im eigentlichen Hauptprogramm standen sieben verschiedene Flugzeuge auf der Startbahn. In der momentan erhältlichen Version »ATF Gold« bekommen Sie noch zusätzlich die Missions-CD NATO Fighters geboten. Somit haben Sie insgesamt elf Maschinen wie die F-22, F-16, F-117A oder den Bomber B-2A, außerdem die Prototypen und Experimentalflieger XF-29 FSW oder X-31 EM. Darüberhinaus lassen sich über den Missionseditor weitere 60 Fluggeräte steuern. 120 Einsätze finden sich auf dem Flugplan, drei komplette Szenarien entführen Sie ins Land der Pyramiden, nach Sibirien und in die westlichen Teile der Ex-UdSSR.

Vom Vorgänger unterscheidet sich das Programm nur wenig. Wie bei Top Gun lassen sich die MFDs ins Cockpit einblenden. Die Mehrwerte betreffen neben der leicht verbesserten Grafik einen Netzwerkmodus und das Jane's-typische informative Multimedia-Nachschlagewerk. Nichtsdestotrotz stellt das Programm einen gelungenen Kompromiß aus Realismus und Bedienungsfreundlichkeit dar.

Fazit: Der ATF erreicht zwar nicht mehr die Gipfelhöhe moderner Flugsimulationen, in der Gold-Version ist er aber ein guter Einstieg ins Genre.



Zack! Getroffene Flieger zerbrechen in niedliche Einzelteile.

ATF

- **Hersteller:** Jane's Combat Simulations
- **Test in Ausgabe:** 6/96

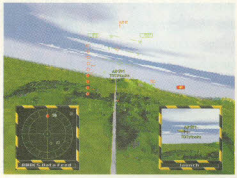
Action — Realismus

Präsentation: 5
Steuerung: 6
Zugänglichkeit: 6
Umfang: 8

Spielspaß: 72

TOP GUN
FIRE AT WILL!

Vom Oldie »Strike Commander« abgesehen, ist Top Gun die einzige Flugsimulation, die tatsächlich eine atmosphärische Handlung besitzt. Dazu benutzte Spectrum Holobyte schlicht und ergreifend den bislang erfolgreichsten Fliegerfilm gleichen Namens.



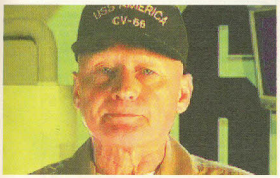
Bei Top Gun werden Sie über zwei Pop-up-Fenster über wichtige Dinge informiert.

Auf Tom Cruises Spuren

Hier übernehmen Sie in den über 40 Missionen (Training und drei Szenarien) die Rolle des Maverick, der im Original von Schönling Tom Cruise gemimt wird. In professionell gemachten Videosequenzen wird die Story fortgeführt, kleine Nachrichtenschnipsel eingeblendet und die Briefings abgehalten. Als einziges Flugzeug steigen Sie in die F-14, die Sie in den Kampagnen auch selbst bewaffnen dürfen. Das Flugverhalten allerdings ist recht schlicht gehalten, selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad haben Gelegenheitsspieler mit der Tomcat kaum Probleme. Das Verhalten Ihrer Flügelleute ist übrigens vom nicht beeinflußbaren Handlungsverlauf abhängig.

Die Spielgrafik kann sich mit im gleichen Zeitraum erschienenen Spielen wie ATF oder dem EF 2000 nicht messen, denn die Texturen sind auch im SVGA-Modus noch recht grob. Weitaus effektvoller klingen da Soundeffekte und vor allem die orchestrale Musik, die passende Stimmung verbreitet. Diese können bis zu 16 Netzwerkpiloten genießen. Falls Sie das Spiel unter Windows 95 laufen lassen, ruckt die Darstellung noch auf einem P233/MMX; unter DOS reicht hingegen ein Prozessor mit nur 133 MHz.

Fazit: Falls Sie auf eine atmosphärische Story Wert legen, kommen Sie um Top Gun mangels Konkurrenz nicht herum. Sie sollten sich jedoch darauf einstellen, eher ein Actionspiel denn eine ernsthafte Simulation zu bekommen. Und dafür wiederum ist die Grafik unterdurchschnittlich.



Ein alter Bekannter: Hondo, der Ihnen per Video-Briefing Befehle gibt

TOP GUN: FIRE AT WILL!

- **Hersteller:** Spectrum Holobyte/MicroProse
- **Test in Ausgabe:** 4/96

Action — Realismus

Präsentation: 3
Steuerung: 7
Zugänglichkeit: 8
Umfang: 7

Spielspaß: 71

iF-22
THE F 22 RAPTOR SIMULATOR

Die erste im Hause Interactive Magic entwickelte Flugsimulation beschäftigt sich – wer hätte es gedacht – mit der F-22. Und würden nicht viele kleine unnötige Design-Macken stören, hätten die Programmierer ein Oberklasse-Produkt abgeliefert.

Luftlöcher bei Design und Technik

In der Mitte des letzten Jahres, kurz nach der E3, hob auch »Wild« Bill Stealey ab, um mit seiner Truppe den Wettflug um die beste F-22-Simulation zu gewinnen. Dabei standen die Chancen gar nicht schlecht: Als erstes Programm hatte iF-22 die Unterstützung von 3D-Karten serienmäßig an Bord; zwei dynamische Kampagnen sorgen für Spannung. An einen »Capture the Flag«-Mehrspielermodus wurde ebenfalls gedacht.

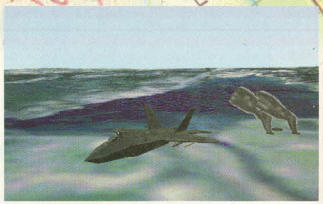
Leider läßt die technische Umsetzung zu wünschen übrig. Ohne Beschleuniger sind die Bodentexturen pixelig, zudem wirken alle Objekte wie hineingeklebt. Während des Einsatzes ist es unmöglich herauszufinden, welche Missionsziele bereits erfüllt wurden.

Nichtsdestotrotz ist iF-22 ein gefälliges Programm, mit dem Anfänger wie Fortgeschrittene ihre Freude haben können. Mittlerweile ist die »Version 5.0« erhältlich, die auch die Missions-CD »The Persian Golf Campagn« umfaßt.

Fazit: Keine unbedingte Kaufempfehlung, doch Spaß macht iF-22 mit den interessanten Optionen und Feldzügen allemal.



Bis zu einer gewissen Höhe macht das Terrain samt der Satellitentexturen einen hübschen Eindruck.



Bodendetails wie die Rauchfahnen wirken durch die Ränder förmlich hineingeklebt.

iF-22: RAPTOR SIMULATOR

- **Hersteller:** Interactive Magic
- **Test in Ausgabe:** 10/97

Action – Realismus

Präsentation:	▶▶▶
Steuerung:	▶▶▶▶▶▶▶
Zugänglichkeit:	▶▶▶▶▶▶▶
Umfang:	▶▶▶▶▶▶▶▶

Spielspaß: 70

JOINT STRIKE FIGHTER

Mit JSF legt das norwegische Entwicklerteam Innerloop sein Simulations-Debut vor. Die hervorstechendste Eigenschaft des Programms ist die wunderschöne Optik.

Flexible Flugplanung

Ein weiteres einzigartiges Merkmal ist die Notwendigkeit, alle Einsätze selbst festzulegen. In den vier Operationsgebieten befinden sich Primär- und Sekundärziele, von denen Sie erstere in einem bestimmten Zeitrahmen vernichten müssen. Das tun Sie mit zwei noch nicht real existierenden Wundervögeln, nämlich der X-32 von Boeing und der X-35 des Herstellers Lockheed/Martin. So legen Sie selbst Wegpunkte fest, bestimmen die Bewaffnung und teilen Ihre Flügelleute ein.

Dadurch fehlt dem Spiel allerdings ein wesentliches Element, denn eine Handlung ist so gut wie nicht vorhanden. Zudem kann so der PC nicht in dem Maße korrigierend eingreifen, wie bei einer zünftigen dynamischen Kampagne. Dafür verhalten sich die Gegner recht gewitzt, das Flugverhalten macht ebenfalls einen guten Eindruck. Multiplayermäßig sieht es dagegen trist aus, denn Sie können nur mit maximal acht Leuten im Luftkampf gegeneinander antreten.

Egal, ob Sie über eine 3Dfx-Karte verfügen oder nicht, JSF gehört zu den schönsten Flugsimmulationen. Im Tiefflug mutieren die Bodentexturen beispielsweise nicht zu Fußballfeldern.

Fazit: Ein paar Optionen mehr, eine spannende Kampagne, und ich wäre glücklich und zufrieden. Immerhin läßt die schöne Grafik die meisten Konkurrenten blaß aussehen.



Mit einer 3Dfx-Karte erhalten Sie hübsche Lichteffekte beim Abfeuern von Raketen.



Einer der neuen Wundervögel ist die X-32 von Boeing. Auch ohne 3D-Karte pixeln die Bodentexturen nicht auf.

JOINT STRIKE FIGHTER

- **Hersteller:** Eidos Interactive
- **Test in Ausgabe:** 12/97

Action – Realismus

Präsentation:	▶▶▶▶▶▶▶
Steuerung:	▶▶▶▶▶▶▶
Zugänglichkeit:	▶▶▶▶▶▶▶
Umfang:	▶▶▶▶▶▶

Spielspaß: 64

JET FIGHTER 3



Auch für heutige Verhältnisse ist Jetfighter 3 immer noch nett anzusehen.

Ebenfalls in die Gattung der actionorientierten PC-Fliegereien gehört dieses Produkt von Mission Studios. Ein knappes Jahr nach dem Release wurde das Programm aufgewertet und steht als »Jetfighter 3 plus« in den Geschäften.

Quantität statt Qualität

In der deutschen Wiederveröffentlichung (im Ausland als »Platinum Edition« in den Regalen) bekommen die beiden Kampagnen, von denen eine nicht-linear ist, Zusatzfutter in Form von 70 zusätzlichen Aufträgen. Dadurch erhöht sich die Anzahl der insgesamt vorhandenen Missionen auf rund 160. Als weitere Neuerung finden Sie die F-14, die sich zur F-22 und F/A-18 des Ursprungsprogramms gesellt. Das Fluggebiet wurde außerdem nahezu verdoppelt.



Ihre Heimat: Der fiktive Flugzeugträger UNS Peacekeeper.

An den Schwächen des Originals ändert sich indes nichts: Im Flug sind die Unterschiede zwischen den drei Fliegern kaum wahrnehmbar, Waffen gibt es immer nur päckchenweise.

In der Software-Variante sehen die Jetfighter recht hübsch aus, brauchen jedoch für die Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten schon einen dicken Pentium. Die 3Dfx-Version läuft etwas schneller, gefilterte Texturen und Transparenzeffekte werten dann die Darstellung auf. Wem das Geschehen zu schwierig ist, benutzt die eingebauten Cheats wie automatische Landungen. Einen Multiplayer-Modus bietet das Spiel indes nicht.

Fazit: Vor allem für Anfänger ist dieses Komplettpaket geeignet, denn der Einstieg fällt leicht. Mir persönlich hat das Spiel aber zuwenig Optionen und Tiefgang.

JETFIGHTER 3

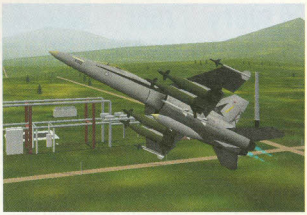
- **Hersteller:** Mission Studios
- **Test in Ausgabe:** 2/97

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 63

F/A-18 HORNET 3.0/KOREA



Mittels 3Dfx-Karte gibt es auch Texturen, hier ist schön die schwere Bewaffnung der F/A-18 zu sehen. (F/A-18 Korea)

Gleich zwei Spiele rund um die F/A-18 Hornet brachte Graphic Simulations letztes Jahr heraus. Da das später erschienene Korea sich nur durch die 3Dfx-Unterstützung und neue Missionen vom Vorgänger unterscheidet, handeln wir beide Programme zusammen ab; die Bewertung bezieht sich auf F/A-18 Korea.

Anstrengender Pseudo-Realismus

Jeweils 28 Einsätze wollen absolviert werden, in denen Sie den obligatorischen Geleitschutz fliegen dürfen oder Bodenziele angreifen sollen. Das fachgerechte Abliefern Ihrer Fracht gestaltet sich recht kompliziert: Das Spiel unterscheidet nicht nur zwischen Luft- und Bodenradar, sondern bietet darüber hinaus die (realen) Untermodi der Erfassungssensoren. Dadurch erfordert es viel Training, bis Sie schnell genug sind, um die vielfältigen Bedrohungen durch andere Flugzeuge und Bodenstellungen abzuwehren.

Grafisch benutzen beide Simulationen ausschließlich Polygone, wodurch die Darstellung zwar flüssig, aber ziemlich eintönig ist. Nur Korea bietet Unterstützung für 3Dfx-Karten und somit Texturen, die aber ebenfalls recht detailarm gehalten sind. Per Netzwerk können lediglich vier Flieger gegeneinander antreten.

Fazit: Ganz ehrlich: Soviel Arbeit muß es nicht sein. Das Programm bietet Realismus pur und erfordert viel Übung vor dem Erfolg.



Polygone, nichts als nackte Polygone. (F/A-18 Hornet 3.0)

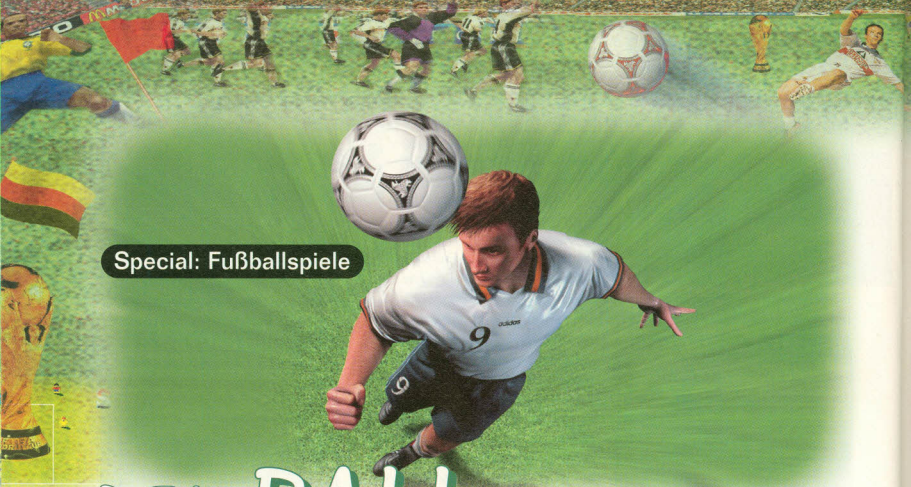
F/A-18 HORNET 3.0/KOREA

- **Hersteller:** Graphic Simulations
- **Test in Ausgabe:** 2/98

Action — Realismus

Präsentation:
Steuerung:
Zugänglichkeit:
Umfang:

Spielspaß: 62



Special: Fußballspiele

DER BALL IST RUND!

Angesichts der grafischen Klasse manches modernen PC-Kickers juckt selbst bei erklärten Sportmuffeln der Joystickdaumen. Doch wie überstehen wir den Meisterschafts-Entzug?

Als »schwach wie Flasche leer« befand einst Bayern Münchens geschiedener Trainer Giovanni Trapattoni die Leistung seiner Untergebenen nach einem vermurksten Spiel. Schwach in den Knien wurde es Fußballbanausen angesichts der WM-geprägten Sommerwochen. Im Hinblick auf deren Ergebnis und den Weggang Berti Vogts als Nationaltrainer mag sich hierzulande wohl niemand mehr gern daran erinnern, aber am PC haben Sie ja die Möglichkeit, den Verlauf individuell zu ändern. Damit Sie auf der Suche nach der geeigneten Software dafür keinen schwächelnden Kandidaten erwischen, hat PC Player das Genre der Fußballsimulationen aufgerollt.

Wir würdigen das sommerliche Ereignis, indem wir Ihnen vor allem die Spiele vorstellen, welche das blamable Abschneiden der deutschen WM-Truppe im Nachhinein noch erträglich machen. Was Sie alles in unserem Special erfahren, zeigt Ihnen diese Unterteilung:



Ab Seite 77: Geschichte der effektiven Spielzeit

Wie hieß das erste wirklich gute digitale Fußballspiel? Welches war das schauerlichste »offizielle« Programm zu einer WM? Unsere Genrehistorie blickt auf die letzten 16 Jahre Computerfußball zurück.

Ab Seite 79: Vergleich der aktuellen Programme

Neun Fußballspiele, die in den letzten 18 Monaten durch unser Testlabor trabten, treten zum großen Vergleich an. Neben der Spielspaß-Gegenüberstellung analysieren wir Stärken und Schwächen im Detail: Wo gibt's mehr Simulationsaspekte, wer bietet die knackigste Action, an welche Titel sollten sich nur Profis trauen?

Ab Seite 96: Vorschau auf neue Fußballspiele

Welche Spiele sonst noch auf der Auswechselbank warten, erfahren Sie hier. Unsere Kicker-Previews informieren Sie über diese Fußballsimulationen von morgen.

(hl/md/mash)

1982 – WM in Spanien

Endspiel: Italien – Deutschland 3:1

International Soccer

Armselig sahen bis zu diesem historischen Zeitpunkt sämtliche Fußballspiel-Versuche aus. Doch 1983 kam das erste Programm auf den Markt, das ernstzunehmende Stadionatmosphäre verbreitete: Vom realistischen Trillerpfeifen-Anstoß bis zum plazierten Gekicke der als Menschen erkennbaren Spielfiguren konnte »International Soccer« faszinieren. Commodore veröffentlichte das Programm des Briten Andrew Spencer als Steckmodul für seinen neuen Heimcomputer, einen gewissen C 64. Mit innovativen Features wie verschiedenen Computergegnern, realistisch hechtenden Torhütern und einem dauerhaft motivierenden Spielablauf setzte der Titel auf Jahre hinaus Maßstäbe.



Microprose Soccer

Noch immer regierte der C 64 die Spieleszene. Rund fünf Jahre nach International Soccer gelang endlich die Wachablösung im Fußballgenre: »Microprose Soccer« überzeugte mit detaillierter Grafik aus der Vogelperspektive und WM-Turniermodus – damals eine exotische Sensation. Publisher Microprose drückte dem Spiel des Programmierteams Sensible Software unübersehbar seinen Namensstempel auf. Der Titel wurde später auch für ST, Amiga und PC umgesetzt, doch keine Version erreichte Spielbarkeit und Tempo des C64-Originals.

Kick Off

Das dominierende Fußballspiel der 16-Bit-Ära von Amiga und Atari ST hieß »Kick Off«. Dieses Hochgeschwindigkeits-Fußball eines gewissen Dino Dini wartete mit einer ungewöhnlichen Steuerung auf: Das Leder »klebt« nicht am Bein des ballführenden Spielers, sondern droht bei unsachgemäßem Laufen zu verspringen. Trotz Frustpotentials ein Hit, was am mitreißenden Tempo und der schlechten Konkurrenz lag.



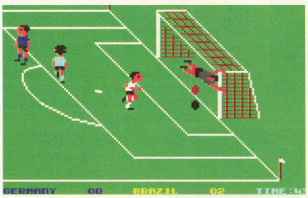
1982 1983 1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992

1986 – WM in Mexico

Endspiel: Argentinien – Deutschland 3:2

World Cup Carnival

Jahrelang konnte keine Fußballsimulation der Spielbarkeit von International Soccer das Wasser reichen. U.S. Gold scheiterte 1986 besonders prominent: Das offizielle Spiel zur WM in Mexico war eine notdürftig aufpolierte Version eines C64-Gruselkicks namens »World Cup«. Mit Marketing-Blitzgewitter und einer Spielplanposter-beschwerten Packung wollte man von dem lieblosen Inhalt ablenken. »World Cup Carnival« ist heute noch ein unrühmliches Symbol für irrige Lizenzdeals, bei denen jede Mark in die Verpackung gesteckt und das eigentliche Spiel sträflich vernachlässigt wird.



1990 – WM in Italien

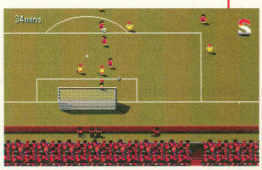
Endspiel: Deutschland – Argentinien 1:0

World Cup Soccer '90

Das offizielle Spiel zur Fußball-WM in Italien sieht um einiges besser aus als die 86er-Katastrophe World Cup Carnival. Doch Virgins »World Cup Soccer '90« versteckt hinter seiner vorzeigbaren Fassade einen gruseligen, unrealistischen Spielablauf. Eine weitere WM-Lizenz mit Mülltonnen-Qualität.

Sensible Soccer

Das dominierende Fußballspiel der frühen 90er. Zunächst sorgte das schnelle, spritzige Bolzvergnügen auf dem Amiga für Furore. 1993 kamen PC-Besitzer in den Genuß einer ordentlichen Umsetzung. Wurde auch höchste Zeit: PCs waren bis dato ein Fußball-Notstandsgebiet, auf dessen virtuellen Rasenflächen sich nur mies spielbarer Blödsinn versammeln wollte. Bis zum Eintreffen von »FIFA« war »Sensible Soccer« der unumstrittene Fußballmeister. Drolligerweise ist die gerade veröffentlichte WM-Edition in grafischer und spielerischer Hinsicht dem 92er-Opa enorm ähnlich.





1994 – WM in USA

Endspiel: Brasilien – Italien 0:0 (Brasilien siegte im Elfmeterschießen. Deutschland scheiterte bereits im Viertelfinale an Bulgarien).

World Cup USA '94

In der Horrorserie »Das offizielle Spiel zur WM« ist diesmal wieder U.S. Gold an der Reihe. Im Vergleich zu früheren Lizenzversuchen ist das Programm zur 94er-WM eine relative Wohltat. Brave Sprite-Kicker mühten sich um halbwegs realistische Ballbehandlung; es gab auch eine akzeptable PC-Version. Sperriger Spielablauf und bemerkenswert diffuse Untermenü-Konstruktionen hielten die Motivation aber in Grenzen.





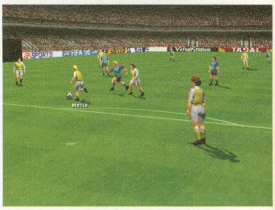
World Wide Soccer

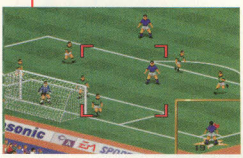
Wer jahrelang Fußballspiele für Arcade-Automaten und Videospielsysteme entwickelt, der weiß, was Gamepad-Kickern Freude macht. Segas erster Angriff in der PC-Liga war ein würdiger Vertreter solider japanischer Spielbarkeit.

Technisch nicht ganz so sexy wie mancher neue Konkurrent, erntete World Wide Soccer vor allem wegen seines bei aller Action- und Tempo-Lastigkeit knuffig zu steuernden Angriffsfußballs Lob. Wann gibt uns Konsolen-Konkurrent Konami endlich eine PC-Umsetzung seines Videospiel-Fußballmeisterwerks »International Superstar Soccer«?

FIFA Soccer 96

Unter dem Weihnachtsbaum des Jahres 1995 legte EA Sports ein in zweierlei Hinsicht richtungsweisendes Spiel. Zum einen etablierte man die (Un)Sitte des jährlichen Sportspiel-Updates: Genug Fans sind Willens, alle zwölf Monate frisches Geld für eine verbesserte Version des Sportspiels ihres Vertrauens auszugeben. Dieser Trend wurde ebenso eifrig von anderen Herstellern aufgegriffen wie die 3D-Grafik. Zwar wurden bei FIFA 96 noch Sprites pixelig gezoomt, doch der Anfang vom Ende für 2D-Fußballspiele war gemacht.



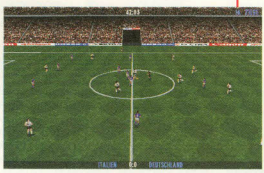


FIFA Soccer

Jüngere Spieler kennen nichts anderes als motion-gecapturete Polygon-Fußballer, die elegant durch 3D-beschleunigte Stadien stolzieren. Doch selbst die FIFA-Serie von EA Sports buk mal kleinere Brötchen: Isometrische Grafik, einfache Steuerung und mäßig intelligente Computerspieler des 94er-Debuts wirken aus heutiger Sicht rührend. Doch vor vier Jahren waren Spielbarkeit und Optik im Vergleich zum damaligen Konkurrenzniveau die reinste Wohltat. Während künftige FIFA-Folgen primär für den PC entwickelt wurden, war diese Erstausgabe noch die Konvertierung eines Spielmoduls für die 16-Bit-Konsole Sega Mega Drive.

Euro 96

Computerspiele werden immer mehr zur Massenmarkt-Angelegenheit. Da schillern nicht nur WMs in verlockendem Glanz; auch eine Fußball-Europameisterschaft ist gutes Lizenzgeld wert. Doch Oliver Bierhoffs Golden Goal im Finale »Deutschland – Tschechien« war weitaus bejubelnswerter als dieses offizielle »Euro 96«-Spiel. Die Software zum Turnier in England entpuppte sich als modifizierte Version des nicht sonderlich berühmten »Actua Soccer 1«.





Frankreich 98

Das bislang mit Abstand beste »offizielle« Fußballspiel zu einem WM-Turnier. Kein Wunder: Die Cleverles von EA Sports recycelten als Grundlage einfach ihr erfolgreiches Sportspiel FIFA 98. Mit akkuratem WM-Modus und kleinen spielerischen Verbesserungen gelang so ein ausgereiftes, absolut Weltmeister-würdiges Programm.

Auch das Drumherum hat Format. Der beste Torschütze gewinnt den »goldenen Schuh«, das am wenigsten rumfoulende Team bekommt die FIFA-Fairplay-Trophäe als Trostpreis. Vom Einmarsch der Spieler über das Täterätröt der Nationalhymnen, bis zum erzürnten Gestikulieren eines geschlagenen Torwarts paßt hier so ziemlich alles zusammen.

1998 – WM in Frankreich

Endspiel: Frankreich – Brasilien 3:0

FIFA 99

Vorspiel: Mit FIFA 99 legt EA Sports die bislang perfekteste Fußballsimulation überhaupt vor. Die optischen und akustischen Unterschiede zum Vorgänger »Frankreich 98« sind nur oberflächlich betrachtet gering. Dank einer gesteigerten Frame-Rate bewegen sich die Kicker etwas flüssiger. Dazu gibt es einige neue Animationen sowie Spezialbewegungen von der Ballannahme und -weiterleitung per Brust bis hin zu einem im Fallen gespielten Paß.

Offensive: Dank der offiziellen FIFA-Lizenz traben über 400 europäische Vereinsmannschaften mit editierbaren Ledertretern auf den Platz, ergänzt werden sie durch 42 Nationalmannschaften. Der Spielplan sieht sowohl Trainingseinheiten und Freundschaftsspiele als auch separat anwählbare Pokalwettbewerbe sowie eine komplette Saison vor.



Defensive: Aufgrund der vielen Spezialbewegungen und -schüsse entwickelt sich ein taktisch anspruchsvolles Spiel, statt Dribblings ist kluges Paßspiel angesagt. Freunde schnörkelloser Fußballaction werden sich vermutlich anfangs etwas schwer mit dem variantenreichen Geschehen und der komplexen Steuerung tun – ein Sechs-Button-Gamepad ist fast ein Muß.

Ein Spiel wie ... : Gott in Fußball-Frankreich – sehr verspielt, dabei aber stets effektiv und technisch auf weltmeisterlichem Niveau.

FIFA 99	
Hersteller:	EA Sports
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Grafik:	90
Realismus:	90
Präsentation:	90
Steuerung:	90
Spielspaß:	92

Frankreich 98



Vorspiel: Dem einen genügt die namenlose Discount-Unterhose, doch der andere braucht unbedingt ein bestimmtes Herstelleretikett zum Glück. Wer großes Vertrauen in klanghafte Marken steckt, dem will EA Sports das einzige »offizielle« Spiel zur Fußball-Weltmeisterschaft schmackhaft machen. »Frankreich 98 – die Fußball-WM« ist im Prinzip eine verbesserte Version von »FIFA 98«. Zu den Feinheiten des Programms gehören im Spielablauf verkündbare taktische Anweisungen. Verbesserte Computerintelligenz sorgt für eine größere Herausforderung; nur auf dem Amateur-Schwierigkeitsgrad wird der FC Pentium zum überforderten Sparringspartner degradiert.

Offensive: FIFA-Tugenden wie unverschämt gute Grafik und ausgefeilte Steuerung liefern die Grundlage für ein Fußballspiel, das in keiner Disziplin schwächelt. Dank einstellbarer Geschwindigkeit kickt sich Frankreich 98 etwas dynamischer als FIFA 98.

Defensive: Einmal im Jahr ein neues FIFA – schön und gut. Aber jetzt auch noch eine weltmeisterliche Zusatzversion des alten Stiefels? Trotz objektiver Klasse und Detailverbesserungen wird manchem Stammkäufer nach Pfeifkonzert zumute sein.

Ein Spiel wie ... : Brasilien – die hochbegabte Truppe fasziniert auch dann, wenn vertraut wirkende Spielzüge neu aufgetischt werden.

Frankreich 98	
Hersteller:	EA Sports
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Grafik:	90
Realismus:	80
Präsentation:	80
Steuerung:	90
Spielspaß:	80

Worldwide Soccer

Vorspiel: Sega versuchte erst gar nicht, eine möglichst realistische Fußballsimulation zu kreieren. Action und Geradlinigkeit sind vielmehr die bevorzugten Tugenden. Dieses Rezept wurde gekonnt umgesetzt: Im Gegensatz zu manchem spaßarmen Chaotengekicke stimmt hier die Spielbarkeit. Zwar wird in monotonem Ausmaße gegrätscht und gedroschen, aber bei aller Zweikampffreudigkeit sprießt das begehrte Fußball-Feeling so munter wie ein frisch gedüngter Grashalm im Olympiastadion.

Offensive: Nach kurzer Einspielzeit gelingen Paßwirbel, Sprintsoli und plazierte Schüsse wie am Schnürchen. Gemütliches Ballgeschiebe im Mittelfeld bleibt »World Wide Soccer« fremd.

Defensive: Der hektischen Betriebsamkeit kann man einen Hang zur Berechenbarkeit unterstellen. Möglichst von vorne grätschen, um an den Ball zu kommen; dann je nach Aufstellung Kurz- oder Lang-Paß, um das Leder nach vorn zu bolzen. Da diese Abgaben semi-automatisch in Richtung Mitspieler gelenkt werden, rümpfen Simulations-Fans die Nase über soviel Automatismus. Die umständliche Menübedienung entlarvt dabei die Konsolenursprünge des Programms.

Ein Spiel wie ... : Argentinien – hat nicht jeder auf der Rechnung, aber die Post geht weitaus mehr ab als bei vielen drögen Konkurrenten.



Worldwide Soccer	
Hersteller:	Sega
Test in Ausgabe:	9/97
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Grafik:	70
Realismus:	60
Präsentation:	50
Steuerung:	80
Spielspaß:	79

Actua Soccer 2



Vorspiel: Ein Mittelding zwischen Action-lastigem Spielablauf und nach Simulation schmeckender 3D-Grafik gefällig? Gremlin liefert einen solchen Kompromiß für den grafikhungrigen Spieler mit mittelkomplexen Steuerungsansprüchen. Die Bedienung kommt bei »Actua Soccer 2« mit vier Feuerknöpfen aus. Nervöse Torhüter, die jeden zweiten Hoppelball gefährlich ins Feld zurückprallen lassen, garantieren einen hohen Anteil an Torszenen. Neben vierklassiger Nationenliga und Pokal-KO gibt es den nicht unwitzigen Szenario-Modus. Hier springen Sie mitten in ein laufendes Match und müssen in den Schlußminuten Vorsprünge verteidigen oder Rückstände aufholen.

Offensive: Gegenüber Teil 1 und dessen unsäglichem Ableger »Actua Soccer Club Edition« hat sich Gremlin deutlich gesteigert. Die Steuerung wurde im Programmierer-Trainingslager entwirrt, das Tempo blieb hoch, die geistige Frische der Computerkicker ist nicht mehr so erbärmlich.

Defensive: Realistischer Spielaufbau à la EA Sports ist weniger gefragt, das Überbrücken des Mittelfelds ist ein Klacks. Die meisten Kameraansichten lassen den großen Überblick vermissen.

Ein Spiel wie ... : Dänemark – stürmt forsch und fröhlich nach vorne. Es fehlen aber Abgeklärtheit und Durchhaltevermögen für höhere Titelweihen.

Actua Soccer 2	
Hersteller:	Gremlin
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Grafik:	70
Realismus:	70
Präsentation:	60
Steuerung:	70
Spielspaß:	72

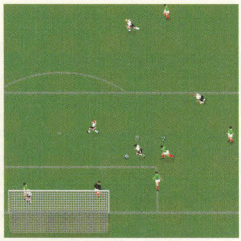
Sensible Soccer WM-Edition

Vorspiel: »Sensible Soccer – Die Weltmeisterschafts-Edition« unterscheidet sich nur unwesentlich von der alten Amiga-Version. In bewährter Manier hetzen kleine Sprites über flachen Rasen; die Steuerung ist mit einem Feuerknopf zu meistern. Je länger der Button gedrückt wird, desto doller schießt man den Ball in Blickrichtung. Kurzes Antippen des Knopfs sorgt für einen Paß zum nächstgelegenen Mitspieler. Sie können entweder das Weltmeisterschafts-Tunier komplett durchspielen oder sich eine Liga oder Pokal nach Maß zusammenstellen.

Offensive: Mit gnadenloser Hektik spurten die Krümelspieler über den übersichtlich-schlichten Rasenbelag. Eifrig schneidet man Bälle an und grätscht durchs ganze Mittelfeld. Der emsige Spielablauf wird weder durch Animationen noch durch komplexe Gedankengänge (»Welche drei Knöpfe muß ich gleich wieder drücken, um die Abseitsfalle auszulösen?«) unterbrochen.

Defensive: Wenn bei Präsentation, Steuerung und Grafik die Zeit stillsteht, hat das durchaus seine Nachteile. Unkomplizierte Action schön und gut, aber hier fehlt es einfach am Tiefgang.

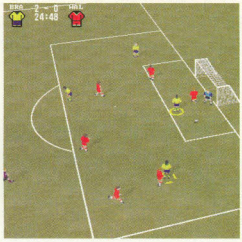
Ein Spiel wie ... : England – mit viel gutem Willen, aber die glorreichen Tage liegen lange zurück.



Sensible Soccer WM-Edition	
Hersteller:	GT Interactive
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Grafik:	40
Realismus:	50
Präsentation:	40
Steuerung:	50
Spielspaß:	67

Super Match Soccer

Vorspiel: »Super Match Soccer« unterscheidet sich in Sachen Steuerung von der etablierten EA-Sports-Welt. Statt die Feuerknöpfe mit getrennten Schuß- und Paß-Funktionen zu belegen, gibt es drei Varianten, um den Ball zu befördern: sanft, mittel, hoch. Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto heftiger der Kick. Am effektivsten sind Schlenzer in den freien Raum vor einen Mitspieler, der sich eifrig trollt, um das Leder zu erlaufen.



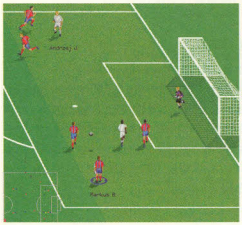
Offensive: Halbautomatische Paßhilfen und Kopfball-Assistenzen gehören zu den Segnungen der Steuerungsneuzeit. Mit solchen Verzärtelungen möchte Super Match Soccer nichts zu tun haben. Kluges, umsichtiges Passen in den freien Raum ist im Spielaufbau gefragt. Zudem gibt es einen Modus, bei dem Sie nicht immer den ballführenden Spieler, sondern permanent einen bestimmten Kicker steuern.

Defensive: Vor allem in Tornähe sind die Schattenseiten unübersehbar. Da wird geholpert und gestolpert, daß einem der Ball leid tut. Tore rufen kaum sonderliche Gefühlsausbrüche hervor, sondern sind mühsame Folgen von Umsicht und Zufall.

Ein Spiel wie ... : Rumänien – ambitioniert, talentiert, aber nicht sonderlich schön anzusehen. Macht keinen so richtig an.

Super Match Soccer	
Hersteller:	Acclaim
Test in Ausgabe:	6/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Grafik:	50
Realismus:	80
Präsentation:	20
Steuerung:	60
Spielspaß:	59

Sean Dundee's World Cup Football



Vorspiel: So schnell kann's gehen im Profifußball: Letzten Sommer warst Du noch der umjubelte Shooting Star, heute bist Du schon dankbar, wenn Dich der Trainer die Ersatzbank anwärmen läßt. Am verblichenen Charme des Namenspaten Sean »Ach hätt' ich doch die Staatsbürgerschaft nicht gewechselt« Dundee erkennt man, daß UBI Softs Fußballbeitrag noch aus der 97er-Spielzeit stammt. Ehrbare Sprites rackern in drei Zoomstufen übers zweidimensionale Spielfeld.

Der Matchverlauf ist klar von Action bestimmt: flacher Paß, hoher Paß, Schuß – und bloß nicht den Ball verlieren, denn in der Defensive hat man schlechte Chancen.

Offensive: Dieses häßliche Entlein macht im Rahmen seiner Unzulänglichkeiten gar nicht so wenig Spaß. Die üppigen Turniermodi verwehren Ihnen zwar eine WM, aber dafür gibt es Ligen en masse.

Defensive: Grafik-Gourmets zücken sofort die rote Karte; der farbarme Flachrasen-Look ist seit ein paar Jahren out. Die Steuerung hat einige schwer nachvollziehbare Ecken und Kanten. Von feinen Dribbelkünsten können Sie nur träumen; statt dessen läuft man mit ermüdenden Soli den dusseligen Verteidigern davon.

Ein Spiel wie ... : Kamerun – war mal fünf Minuten lang in, baut aber rasch wieder ab.

Sean Dundee's World Cup Football	
Hersteller:	UBI-Soft
Test in Ausgabe:	9/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Grafik:	40
Realismus:	40
Präsentation:	70
Steuerung:	50
Spielspaß:	56

UEFA Champions League 96/97

Vorspiel: Allen unattraktiven Osteuropa-Gruppengegnern zum trotz ist die »Champions League« ein Riesenerfolg (... zumindest minimal populärer als der Euro). Europas beste Clubs kicken hier um die Vereins-Europameisterschaft. In der Saison 96/97 gelang Borussia Dortmund der überraschende Finalsieg gegen Juventus Turin. Vor einem Jahr erschien das offizielle Fußballspiel zu jener Spielzeit, die ob leichter Alterungserscheinungen mittlerweile in flachen Preisgefilden unterhalb der 50 Mark gelandet ist.

Offensive: Hätten Sie's noch gewußt? Diese armselige Tröte war die erste Fußballsimulation, die 3Dfx-Beschleunigerkarten unterstützte. Das sorgte nicht automatisch für Schönheitspreise, aber für einen ruckelfreien Fußballabend.

Defensive: Fußball verliert rapide an Unterhaltungswert, wenn die Akteure so desorientiert über den Rasen rotieren wie ein Haufen Hühner im Starkbier-Rausch. Erschreckend häufig waren Szenen, bei denen der Ball wenige Pixel von einem Gegner entfernt landete, selbiger aber stehen blieb. Erstarrte er zur Salzsäule? Oder hat dieser programmierte Ballschieber gerade mal so viel Intelligenz, daß er beim Laufen nicht über die eigenen Beine fällt?

Ein Spiel wie ... : Jamaika – kann vielleicht Japan erschrecken, macht aber sonst keinem etwas vor.

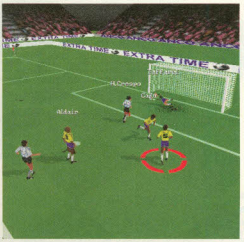


UEFA Champions League 96/97	
Hersteller:	Philips
Test in Ausgabe:	7/97
Anspruch:	Einsteiger
Grafik:	40
Realismus:	30
Präsentation:	40
Steuerung:	40
Spielspaß:	41

Kick Off 98

Vorspiel: Ganz nach dem Vorbild EA Sports wirft Anco mittlerweile stetig neue Jahresversionen von Kick Off ins Feld. Von einstiger Steuerungsphilosophie und Draufsicht-Grafik hat man sich distanziert. »Kick Off 98« vertraut auf modernes 3D-Ambiente und läßt den Ball nicht so rasch verspringen, wie das noch seine Großväter taten.

Das Programm protzt mit über 120 Nationalteams; da darf ein Modus zum Nachspielen eines WM-Turniers nicht fehlen. Bis zu sechs Feuerknöpfe am Gamepad werden ausgenutzt; die Steuerung bietet aktuelle Standards wie Doppelpaß, Hackentrick, Sprint und genaue Schußplazierung.



Offensive: In Abteilungen wie Teamtaktiken hat Kick Off in den Jahren dazugelernt. Auch die 3D-Grafik bemüht sich um den Anschluß an moderne Standards, wenngleich die Polygon-Eleganz von EA Sports bei weitem nicht erreicht wird.

Defensive: Die Steuerung wirkt auf dem Papier gediegen, doch in der Praxis erweist sie sich als ziemlich verhunzt. In der Defensive blicken Sie angesichts des wilden Wechselns Ihrer Spielfigur kaum mehr durch. Angriffsbemühungen werden durch überhastete Tackling- und Foul-Manöver in einem ärgerlichen Ausmaß erschwert.

Ein Spiel wie ... : Uruguay – früher ein glanzvoller Name, doch heute reicht es nicht mal mehr für die Endrunden-Qualifikation.

Kick Off 98	
Hersteller:	Anco
Test in Ausgabe:	1/98
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis
Grafik:	40
Realismus:	60
Präsentation:	60
Steuerung:	20
Spielspaß:	38



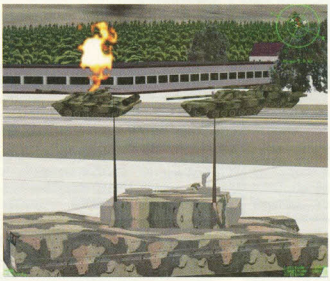
Special: Panzersimulationen

Neuerscheinungs-Listen lügen nicht: Panzerspiele sind wieder schwer im Kommen. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Genrevertreter mit all ihren Stärken und Schwächen vor und werfen einen Blick auf die Historie der simulierten Tanks.

WIR MACHEN DEN WEG FREI

Sie stehen in der Innenstadt um halb sechs im Stau, es gibt kein Vor und kein Zurück, es ist heiß, und anstelle lieblichen Vogelgezwitschers erfüllen Abgase und ein Hupkonzert die Luft. Da käme eine großkalibrige Kanone gerade recht, am besten montiert auf einem soliden Kettenfahrzeug ...

In der Realität würde ein solches Ansinnen auf wenig Verständnis stoßen, doch in der virtuellen Welt des PC tut es glücklicherweise keinem weh, wenn Sie ein solches Ungetüm steuern oder womöglich gar einen kompletten Panzerverband kommandieren. Galten an den Spielautomaten der 70er Jahre bereits einige wenige Pixel in der Draufsicht als vollwertiges Panzerspiel, revolutionierte 1980 Ataris »Battlezone« mit einer aus der Ich-Perspektive gezeigten dreimensionalen Vektorgrafik die grafische Präsentation. Aber erst 1989 gelang Arnold Hendrick bei Microprose mit »M1 Tank Platoon« ein Titel, der taktische Tiefe mit actionreichen Panzergefechten und einer für damalige Verhältnisse hervorragenden Optik verband.



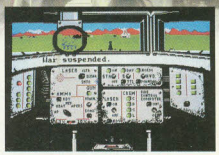
Damit spielt die Armee: professioneller Panzersimulator der Firma MultiGen.

Mittlerweile stehen mit modern ausgerüsteten PCs Systeme zur Verfügung, die es zumindest in der grafischen Darstellung mit professionellen Simulatoren der Armee aufnehmen können. Und gerade in diesem Jahr sind mit »M1 Tank Platoon 2«, »iPanzer '44« und »Panzer Commander« reichlich vorzeigefähige Simulationen erhältlich.

Manöverkritik: So werten wir

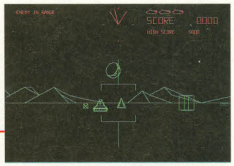
Vor dem Testteil noch ein kleines Wort zur Bewertung. Bei diesem Schwerpunkt achteten wir auf folgende Punkte: Die **Präsentation** ist das Salz in der Suppe einer jeden Simulation, denn es macht einfach mehr Spaß, 3D-beschleunigt über hochauflösendes Terrain zu brettern und dabei dem röhrenden Sound des Motors und donnernder Musik zu lauschen, als ein pixeliges, aus wenigen Polygonen bestehendes Etwas mit Tröt-Akustik zu kommandieren. Noch wichtiger ist die **Steuerung:** Schicke Grafik und hohe Spieltiefe nützen herzlich wenig, wenn sich der eigene Wille nicht auf die digitalen Vertreter umsetzen läßt. Auch nicht unwesentlich ist der **Umfang** eines Programms, schließlich sind selbst die fetzigsten und schwierigsten Missionen irgendwann einmal erledigt. Weniger wertungsentscheidend, aber trotzdem von großem Interesse ist die **Zugänglichkeit:** Superrealistische Simulationen haben meist auch die Eigenschaft, ziemlich kompliziert zu sein.

Da viele Panzersimulationen zudem halbe Strategiespiele sind, zeigen wir Ihnen mit einem Kuchendiagramm, welchen Anteil **Strategie, Simulation** und **Action** am Spielablauf haben. Der Punkt **Spielspaß** erklärt sich schließlich von selbst. **(mash)**



Battlezone (Atari, 1980)

Zu Recht wird dieser Automat als erstes 3D-Spiel der Welt gefeiert, welches eine in Echtzeit berechnete Vektorgrafik aufbot. Die Polygone in Battlezone waren freilich durchscheinend und einfarbig, erzeugten aber einen relativ realistischen Eindruck von Landschaft und Vehikeln. So realistisch, daß die US Army sich von Atari eine spezielle Version zum Training ihrer Panzerbesatzungen programmieren ließ. Mit Hilfe zweier Hebel steuerten Sie Ihr Gefährt und schossen andere Tanks ab; zuweilen tauchten Ufos auf. Diese waren wegen ihrer ständigen Hin- und Herzuckeleien besonders schwer mit der Kanone zu treffen.

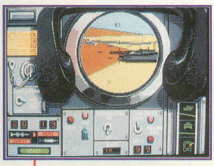


Steel Thunder (Accolade, 1989)

Accolade veröffentlichte 1989 Steel Thunder für den PC und den Commodore 64. Vier verschiedene Panzersorten standen zur Wahl, allerdings konnten Sie im Gegensatz zu M1 Tank Platoon nur den Fahrer und Kanonier selber übernehmen. Trotzdem gab es auch hier ein strategisches Element; vor allem mußten Sie Ihre Mannen kontrollieren, die alle individuelle Eigenschaften besaßen und dementsprechend ausgesucht werden durften. Je nach Beförderung machten sie sich dann mehr oder weniger gut auf dem Schlachtfeld. Die Simulationsseite kam ebenfalls nicht zu kurz, man hatte sogar Geländeunebenheiten implementiert.

Tank (Spectrum Holobyte, 1990)

Angespornt vom eigenen Erfolg im Simulationsbereich mit »F-16 Falcon« brachte Publisher Spectrum Holobyte Tank heraus, das sich in vielen Punkten an »M1 Tank Platoon« orientierte, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Bis zu 16 M1A1, später auch die damals noch nicht existente Version M1A2, scheuchten Sie dabei durch drei Kriegsgebiete mit insgesamt 15 Missionen. Luft- und Artillerieunterstützung konnte angefordert werden. Leider entsprach die Präsentation schon damals nicht mehr dem Stand der Technik, außerdem hielten sich die Panzer oftmals nicht an vorgegebene Wegrouten.



1980 | 1989 | 1990 | 1991 | 1992

M1 Tank Platoon (Microprose, 1989)

Mit diesem Programm machte Arnold Hendrick die ernsthafte Panzersimulation salonfähig: M1 Tank Platoon kombinierte ein für seinerzeitige Verhältnisse sehr lebensnahes Verhalten der Tanks mit taktischen Anforderungen an den Spieler. Wie im realen Vorbild mußten Sie Ihre Ziele erst anlasern und die Entfernung bestimmen, bevor Sie sie unter Feuer nehmen konnten. Dazu war es essentiell, die richtige Munitionssorte zu wählen. Unterschiedliche Wetterverhältnisse und Geländebedingungen stellten weitere Herausforderungen dar. Leider war dem Programm kein allzu großer Erfolg beschieden, ganz im Gegensatz zum neun Jahre später erschienenen zweiten Teil.



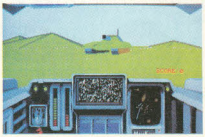
Team Yankee (Empire, 1990)

Ex-Armeeoffizier Harold Coyle lieferte die Romanvorlage zu der Simulation Team Yankee. Empire machte daraus einen Mix aus Simulation und Strategie, bei dem Sie auf Kompanieebene mehrere Züge mit unterschiedlichen Panzern unter Ihrer Fuchtel hatten. Die Übersicht wurde einmal durch eine taktische Karte gewährleistet, andererseits ließ sich der Blick aus bis zu vier Fahrzeugen gleichzeitig auf einem Splitscreen darstellen. Artillerie konnte man auf Wunsch anfordern; hierzulande sorgte allerdings das Szenario für gemischte Gefühlte: Es handelte sich um den Dritten Weltkrieg, der in Deutschland stattfinden sollte.



Battle Command (Ocean/Realtime Software, 1991)

Bei seiner Veröffentlichung wurde Battle Command als Nachfolger des Klassikers »Carrier Command« gehandelt, der eine Mischung aus Echtzeit-Strategie und Action darstellte – die ja in der Neuzeit mit »Battlezone« wiederentdeckt wurde. Der planerische Aspekt mußte jedoch zurückstecken, der Titel geriet weitaus ballerlastiger. Mit einem fiktiven Kettenfahrzeug durchpflügten Sie 16 Missionen im 21. Jahrhundert und mußten mal ein bestimmtes Ziel zerstören, mal eine Person abholen. Die meiste Zeit beobachteten Sie den Radarschirm, auf dem sowohl Gelände wie auch Gegner zu erkennen waren.



Armored Fist (Novalogic, 1994)

Ermutigt durch den Erfolg seiner »Comanche«-Serie brachte das kalifornische Softwarehaus Novalogic die Tanksimulation **Armored Fist** heraus. Vier verschiedene Panzertypen ließen sich steuern, bis zu 16 Kettenfahrzeuge und Hubschrauber kommandieren. Sieben Kampagnen und ein Szenarioeditor sorgten für einen ausreichenden Missionsnachschub. Die Voxel-space-Grafik sah allerdings ziemlich klotzig aus und behinderte die Übersicht. Das Action-element überwog eindeutig, rettete das Spiel aber nicht vor der Mittelmäßigkeit.



iM1A2 (Interactive Magic, 1997)



Der mittlerweile zu Interactive Magic gewechselte Chefdesigner von »M1 Tank Platoon«, Arnold Hendrick, besann sich dort alter Tugenden und erstellte **iM1A2 Abrams**. Auch hier kommandierten Sie eine Kompanie Panzerfahrzeuge inklusive Artillerie, Hubschrauber und Flugzeuge. In puncto Simulation und Strategie ist ihm und seinem Team ein ansprechendes Produkt gelungen, die grafische Präsentation ließ aber stark zu wünschen übrig. Trotzdem ein bemerkenswertes Spiel, dem leider kein großer kommerzieller Erfolg beschieden war.



Battlezone (Activision, 1998)

Kaum noch etwas gemeinsam hat **Battlezone** mit seinem fast 20 Jahre alten Vorgänger. Mit der letzten Inkarnation der »Mechwarrior 2«-Grafik-Engine und Intelligenz-Routinen aus »Dark Reign« gelang es Activision, eines der besten Spiele des Jahres 1998 zu entwickeln. Die Designer kombinierten gekonnt Echtzeitstrategie mit 3D-Action und läuteten so ein neues Genre ein, das in dieser Form vorher am PC unbekannt war. Die Verkaufszahlen blieben aber trotz hervorragender Kritiken in sämtlichen Spielemagazinen hinter den Erwartungen zurück.

1994 1995 1996 1997 1998



Shellshock (Core Design, 1996)

Falls Sie schon immer Mitglied einer coolen HipHop-Truppe sein wollten, die mit ihrem Panzer das Unrecht der Welt bekämpft, dann werden Sie sich an die Playstation-Umsetzung **Shellshock** erinnern. Hier mußten Sie sich durch 25 Missionen kämpfen, bekamen dafür Geld und rüsteten damit Ihren Panzer auf. Die Programmierer boten leidliche Action, die jedoch durch die niedrig auflösende Grafik und das völlig flache Gelände erhebliche Einbußen erfuhr. Die Sprachausgabe war ebenfalls Geschmackssache. Nichtsdestotrotz war dem Programm ein gewisser Unterhaltungswert beschieden, der es über die breite Masse erhob.

Armored Fist 2 (Novalogic, 1997)

Beim zweiten Versuch gelang es dann auch Novalogic, ein gutes Panzerspiel zu machen. Dank der hochauflösenden Voxel-2-Engine waren bei **Armored Fist 2** auch in Bodennähe genügend Details zu bestaunen. Auf Bodentruppen verzichteten die Designer jedoch. Bis zu 32 M1A2 hörten auf Ihre Befehle, die ziemlich grob ausfallen mußten – ausführliche, komplexe Kommandos existierten nicht. Dem hauseigenen Vorbild getreu kümmerte sich das Programm weniger um Strategie und Taktik, sondern konzentrierte sich auf krachende Action.



M1 Tank Platoon 2 (Microprose, 1998)

Momentan trägt Microprose mit **M1 Tank Platoon 2** die Krone im Reich der »klassischen« Panzersimulationen. Unter Chefdesigner Scott Spanburg, der bereits am Vorgänger beteiligt war, schuf das Entwicklerteam eine keineswegs makellose, aber dafür realistische und auch optisch vorzeigefähige Umsetzung eines modernen Schlachtfeldes. Die Grafik und das Taktikmenü hätten zwar noch besser ausfallen können, doch der Titel bietet genau die richtige Mischung aus Simulation, Strategie und Action, um einerseits taktisch herausfordernd zu sein, auf der anderen Seite aber immer noch genügend Adrenalinstöße zu verursachen.



BATTLEZONE

Activision lüftet mit diesem exquisiten Cocktail aus 3D-Action und Strategie eines der bestgehüteten Geheimnisse des kalten Krieges: Lange bevor Neil Armstrong seinen Fuß auf die Mondoberfläche setzt, balgen sich hier Sowjets und Amerikaner im gesamten Sonnensystem um die Vorherrschaft des Kommunismus respektive Kapitalismus. Ein durch Meteoritenschauer auf die Erde gelangtes Biometall schuf die technischen Voraussetzungen für Laserkanonen und Raumschiffe, die zu allen Planeten und Monden fliegen können. Auf beiden Seiten sind insgesamt 25 Missionen zu absolvieren, in denen neben dem Drücken der Feuerknöpfe auch Ressourcenmanagement und Basisbau auf Ihrer Aufgabenliste stehen.



Sowjets und Amerikaner sind nicht die einzigen beteiligten Parteien: Wer mag das wohl sein?

Neben der aus Echtzeit-Strategiespielen wie »Command & Conquer« bekannten taktischen Seite besteigen Sie auch selber verschiedenste Fahrzeuge wie ein ganzes Arsenal Panzer oder Gleiter. Natürlich können Sie das Gefährt wechseln, müssen dafür aber aussteigen und über die Mond-, Venus- oder Marsoberfläche wetzen und dann in den nächsten fahrbaren Untersatz klettern. Damit dies nicht zu einem Suizidunternehmen wird, sind Sie mit einem Scharfschützengewehr ausgerüstet, womit sich gegnerische Piloten aus ihrem Sitz befördern und deren Fahrzeuge requirien lassen.

Fazit: Mehr Strategie-Action als Panzersimulation, doch in der Abteilung »Spieleklassiker in modernem Gewand« sticht dieser Genremix deutlich hervor. Battlezone ist zu Recht eines der bisher am höchsten bewerteten Spiele des Jahres 1998 und spricht gleichermaßen Strategie- und Actionfreunde an. Übrigens: Mittlerweile können Sie diese Softwareperle zum Sparpreis von 30 Mark erstehen.



Trotz der 3D-Perspektive hat Battlezone starke Strategieelemente.

BATTLEZONE

- ▶ **Hersteller:** Activision
- ▶ **Test in Ausgabe:** 4/98

Präsentation:	80
Steuerung:	90
Umfang:	60
Zugänglichkeit:	80



Spielspaß: 90

M1 TANK PLATOON 2

Neun Jahre mußten Fans auf den Nachfolger des ersten ernstzunehmenden Panzerprogramms warten, in dem es nicht nur um Herumballern ging, sondern auch taktische Tiefe und an die Realität angelehnte Kommandostrukturen simuliert wurden. Die 98er Version präsentiert sich in modernem 3D-Beschleunigergewand und mit erweiterten Befehlsoptionen. Sie erhalten dabei das Oberkommando über einen Zug, der aus vier M1-Schlachtpanzern sowie 16 Mann Besatzung besteht. Fünf dynamische Kampagnen sorgen für die Langzeitmotivation, außerdem müssen Sie Ihre Schäfchen im Auge behalten und können Orden sowie Beförderungen vergeben. Dadurch steigert sich die Leistungsfähigkeit der Truppe beträchtlich.



Einer der gefährlichsten Gegner ist die SU-25 Frogfoot, die mit jeder Menge Panzerabwehrwaffen bestückt ist.

Neben Ihrer Stammeinheit stehen für die Einsätze weitere Verbände mit zusätzlichen M1 oder Schützenpanzern, Jeeps und sogar Bodentruppen zur Verfügung, die – mit Panzerfäusten und SAMs ausgestattet – allen anderen Teilnehmern auf dem Schlachtfeld gefährlich werden können. Weitere Unterstützung erhalten Sie durch leichte und schwere Artillerie, die sich genauso anfordern läßt wie Luftangriffe, die von A-10-Fliegern oder Hubschraubern wie AH-64 Apache oder RAH-66 Comanche vorgetragen werden.

Fazit: Unter den derzeit erhältlichen Panzersimulationen, die sich mit realen Tanks beschäftigen, ist M1 Tank Platoon 2 ganz klar die beste. Sowohl das eigentliche Fahren der Kettenfahrzeuge als auch das Taktieren auf der Karte spiegeln moderne Kriegsführung akkurat wieder. Anfänger seien jedoch vor dem etwas komplizierten und nicht leicht zu bewältigenden Einstieg gewarnt.



Unsere eigene Luftunterstützung räumt hier gerade mit dieser Ortschaft auf.

M1 TANK PLATOON 2

- ▶ **Hersteller:** Microprose
- ▶ **Test in Ausgabe:** 5/98

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Umfang:	80
Zugänglichkeit:	50



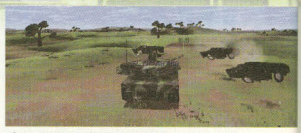
Spielspaß: 83

ARMORED FIST 2

Action-Simulationsspezialist Novalogic brachte Ende letzten Jahres den zweiten Teil zu dem1994 bei Kritik und Publikum nicht ganz so gut angekommenen »Armored Fist« heraus. Dabei wird die verbesserte Voxelspace-2-Grafik-Engine eingesetzt, um die SVGA-Optik des Programms flüssig darzustellen. Obwohl Sie Ihren Kameraden rudimentäre Befehle erteilen können, spielen sich die Gefechte hauptsächlich auf Einheitenebene ab. Bis zu 32 Ungetüme vom Typ M1A2 kontrollieren Sie gleichzeitig, andere Vehikel nehmen zwar Befehle an, lassen Sie jedoch nicht selbst ans Steuer. Geboten wird das im Genre übliche Missionsspektrum, vom Schlag gegen bestimmte Ziele über das Eskortieren von Konvoys bis hin zur Verteidigung der Basis gegen einen Großangriff. Wie bei der Konkurrenz können Sie Artillerie und Luftunterstützung anfordern, die so manches heranstürmende Panzerfeld dem Erdboden gleichmachen. Fußtruppen finden sich leider keine, weswegen Schützenpanzer klar benachteiligt sind. Aber Taktik spielt hier eh keine allzugroße Rolle, der Actionanteil steht trotz der halbwegs genauen Nachbildung des Kettenfahrzeugs eindeutig im Vordergrund.



Die Stützpunkte sind gut als solche zu erkennen, außerdem bevölkern jede Menge Fahrzeuge und Hubschrauber das Schlachtfeld.



Diese BRDM-Radfahrzeuge haben einem M1 nichts entgegenzusetzen.

Fazit: Keine tiefschürfende Simulation, aber ein echter Heidenspaß: In den 40 Missionen finden sich alle möglichen Ziele für die Kanone Ihres M1-Tanks. Daß Sie dabei trotzdem Ihr Hirn benötigen und intelligent vorgehen sollten, merken Sie spätestens nach dem ersten fehlgeschlagenen Einsatz.

ARMORED FIST 2

- **Hersteller:** Novalogic
- **Test in Ausgabe:** 12/97

Präsentation:	70
Steuerung:	80
Umfang:	70
Zugänglichkeit:	90



*)

Spielspaß: 81

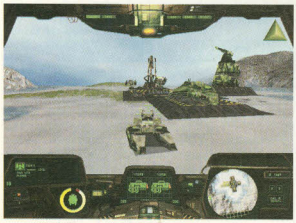
UPRISING

Noch vor »Battlezone« machte sich das Entwicklerteam Cyclone Studios daran, 3D-Action mit Echtzeit-Strategie zu verbinden – die beiden Genres, die momentan den meisten Zuspruch finden. Heraus kam das beachtenswerte Uprising, in dem Sie mit Hilfe eines Kommandopanzers Ihre Truppen dirigieren, Basen bauen und höchstselbst ins Geschehen eingreifen. Errichten Sie anfangs nur ein produktionstüchtiges und gut geschütztes Camp, wird es ernst, sobald mehrere Stützpunkte entstanden sind: Der Gegner schläft nämlich nicht und versucht dasselbe. So dauert es gar nicht lange, bis man sich gegenüber steht und weniger durch Diskussionen als vielmehr mit Waffengewalt Probleme löst. Dazu rüsten Sie Ihr Lager mit Geschütztürmen aus, erzeugen Panzer und Bodentruppen oder geben Bomber in Auftrag. Besonders fies ist ein satellitengestütztes Lasersystem, das mit einem einzigen Schuß ganze Gebäude zerbröselt. Ihr eigenes Fahrzeug läßt sich mit leistungsfähigeren Strahlenwaffen und Raketenwerfern aufrüsten. Steuerungstechnisch ist es kein Problem, gleichzeitig den Gegner unter Feuer zu nehmen und in der Zwischenzeit ein paar neue Tanks zu bestellen. Das alles zeigt sich Ihnen in gefälliger grafischer Darstellung, die durch 3Dfx-Karten erheblich aufgewertet wird, die Soundkulisse hat ebenfalls Einfluß auf die Stimmung.

Fazit: Actionlastiger und weniger abwechslungsreich in den Einsätzen als Battlezone präsentiert sich dieser Mix aus 3D-Ballerei und Taktik-Elementen. Dafür gibt es eine nicht-lineare Missionsstruktur und eine passende Atmosphäre; alles in allem ein solides Produkt.



Mit den Geschütztürmen der Zitadelle lassen sich angreifende Bomber abwehren.



Hier haben wir eine respektable Basis aufgebaut. Im Vordergrund parkt der Befehlspanzer.

UPRISING

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Test in Ausgabe:** 1/98

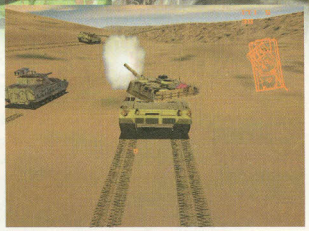
Präsentation:	50
Steuerung:	70
Umfang:	60
Zugänglichkeit:	70



*)

Spielspaß: 79

SPEARHEAD



Rechts oben wird Ihnen immer die Fahrtrichtung und die Drehung des Kanonenturms angezeigt. Die Rauchwolken wirken wie ans Rohr geklebt.

Ein großes Problem in Panzersimulationen umgeht Hersteller Zombie geschickt: Anstatt sich mit mäßiger Darstellung von Wald- und Wiesen-Terrain herumzuärgern, verlegen die Designer das Schlachtfeld in die tunesische Wüste. Dort absolvieren Sie mit Ihrem M1-Schlachtpanzer zehn Trainingsaufträge und ebenso viele Einzeleinsätze. Die einzige Kampagne umfaßt 23 Missionen, in denen Sie Ihre Wegpunkte abklappern und alles abschießen, was nicht dort hingehört. Zuweilen eskortieren Sie auch einen Konvoy oder müssen Ihre Basis gegen Angriffe der libyschen Gegner verteidigen.

Im Tank übernehmen Sie die Rolle des Kommandanten, Bordschützen oder Fahrers. Mittels des eingebauten Lasers visieren Sie feindliche Kettenfahrzeuge an und zerstören Sie dann mit der 120mm-Kanone, die sich mit mehreren Arten Munition laden läßt. Die MGs nützen eigentlich eher wenig, im Gegensatz zu den Artillerieschlägen und Fliegern, die Sie anfordern können.

Fazit: Die Genre-Highlights »M1 Tank Platoon 2« und »Armored Fist 2« booten dieses in allen wichtigen Punkten wie Grafik und Spielbarkeit mittelmäßige Spiel klar aus. Trotzdem bieten die Entwickler hier ordentliche Hausmannskost, die jedem etwas anspruchsloseren PC-Panzerfahrer mundet.



Dieser Treffer saß. Zielen Sie bei den T-72-Kampfpanzern auf den hinteren, außen liegenden Zusatztank, reißt die Explosion den Geschützturm ab.

SPEARHEAD

- **Hersteller:** Zombie/Interactive Magic
- **Test in Ausgabe:** 11/98

Präsentation:	40
Steuerung:	70
Umfang:	50
Zugänglichkeit:	70

*)



Spielspaß: 69

PANZER COMMANDER



Im Gelände finden sich auch ausgedehnte Fabrikanlagen.

Eine ganz andere Richtung als »M1 Tank Platoon 2« oder »iPanzer'44« schlägt SSI ein: Statt sich mit Taktikmenüs oder sonstigen strategischen Dingen herumzuschlagen, führen Sie einfach mit zwei treuen Kameraden Ihre Aufträge aus. Jeweils drei Kampagnen im Zweiten Weltkrieg auf deutscher und sowjetischer Seite stehen zur Wahl, in Einzelmissionen dürfen Sie auch für Amerikaner und Engländer in den Krieg ziehen. Über 20 Kettenrassler aller Klassen können gefahren werden, vom leichten Renault bis hin zum Königstiger. Diese werden alle akkurat simuliert, weder das Herumschlittern auf nassen Wiesen noch Motorschäden durch Überhitzen sind ihnen fremd.

Die künstliche Intelligenz kann da leider nicht mithalten. Der Gegner stürzt sich sofort auf Sie – bar jeder Taktik und ohne Rücksicht auf kleine Kräfteungleichgewichte. Aber er bekommt Unterstützung durch Ihre eigenen Mannen, denen man spätestens alle zwei Minuten abermals sagen muß, daß sie doch bitte die Formation einhalten mögen – sonst fahren Sie allzubald ziemlich allein durch die Gegend. Die beiden kümmern sich auch wenig darum, ob Ihr Tank ihnen im Weg ist oder nicht, sondern donnern einfach weiter, falls sie nicht gerade von einer Hauswand aufgehalten werden.

Fazit: Wenn die künstliche Intelligenz nicht auf einem derartig niedrigen Niveau wäre und es dynamische Kampagnen gäbe, hätte SSI ein respektabler Genre-Vertreter gelingen können. So bleibt nur die wirklich herausragende Fahrphysik, die alleine nicht reicht, das Programm aus der Mittelmäßigkeit hervorzuheben.



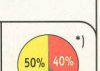
Die Größenverhältnisse stimmen teils nicht so ganz, wie man an dem Panzer und der recht großen Tür sieht.

PANZER COMMANDER

- **Hersteller:** SSI/Mindscape
- **Test in Ausgabe:** 7/98

Präsentation:	60
Steuerung:	70
Umfang:	70
Zugänglichkeit:	70

*)



Spielspaß: 66

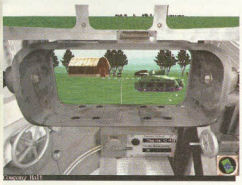
*) Action-Anteil Strategie-Anteil Simulations-Anteil

iPANZER '44



Unser Zug steht unter schwerem Beschuß. Man beachte die häßlichen Explosionen.

Gut ein Jahr nach »iM1A2 Abrams« veröffentlichte Interactive Magic Arnold Hendricks Beitrag zum Zweiten Weltkrieg: iPanzer'44 versetzt Sie an die Ost- und Westfront des Jahres 1944. Drei verschiedene, mittelschwere Panzer auf sowjetischer, amerikanischer und deutscher Seite lassen sich hier pilotieren, aber auch über eine taktische Karte hetzen. Außerdem dürfen Sie Artillerie und Luftangriffe ordern. Als großen Unterschied zu iM1A2 haben die Designer Fußtruppen implementiert, die mit ihren Panzerfäusten den Kettenfahrzeugen das Leben schwer machen. Leider fehlt ein Multiplayer-Modus. Im Tank bedienen Sie auf Wunsch die Kanone und das Bord-MG.



Diesen Sherman-Panzer haben wir gleich im Visier unserer Kanone.

Trotz Direct3D-Unterstützung und somit gefilterter Texturen scheint die grafische Darstellung immer noch aus der Steinzeit zu stammen. Die Explosionen wirken wie gemalt, die Rauchwolken erinnern an Programme aus den frühen Neunzigern. Dafür macht der Strategiepart um so mehr Spaß, da etwa Höhenzüge und die damit verbundenen Sichtverhältnisse interessante Partien ermöglichen.

Fazit: 3D-Kartenunterstützung hin oder her, die Präsentation ist immer noch grausam, doch die im Vergleich zum Vorgänger enthaltenen Fußtruppen und andere Verbesserungen machen die Fortsetzung interessant. Ansonsten gilt hier das gleiche wie für iM1A2 Abrams: Außen pfui, innen hui.

PANZER COMMANDER

▶ **Hersteller:** Interactive Magic
▶ **Test in Ausgabe:** 6/98

Präsentation:	30
Steuerung:	70
Umfang:	60
Zugänglichkeit:	70



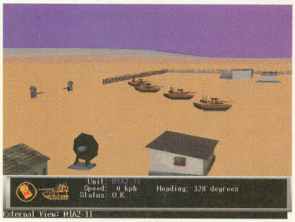
Spielspaß: 63

iM1A2 ABRAMS



Die taktische Karte ist übersichtlich und durchdacht.

Acht Jahre nach »M1 Tank Platoon« zauberte dessen Chefdesigner Arnold Hendrick die Grundidee wieder hervor und bastelte für Interactive Magic eine zeitgemäße Version mit Namen iM1A2 Abrams. Die aktuelle Variante des M1-Kampfpanzers spielt denn auch die Hauptrolle, alle anderen Fahrzeuge sind bloß aus der Außenperspektive zu sehen.



So sieht die traurige Wirklichkeit aus: ein paar einfarbige Polygone in ebenso »bunter« Umgebung.

In sieben Feldzügen kommandieren Sie auf Wunsch entweder nur Ihren Zug aus vier M1 oder die gesamte Kompanie, inklusive Artillerie- und Luftunterstützung. Die meiste Zeit verbringen Sie auf der Taktikkarte, die wie bei einem Echtzeit-Strategiespiel die Bewegungen aller sichtbaren Einheiten anzeigt; hier können Sie Wegpunkte festlegen und Unterstützung anfordern. Die Präsentation gestaltet sich dermaßen unspektakulär, daß man unwillkürlich an alte Atari-ST- und Amiga-Zeiten erinnert wird. Häßlich texturierte Polygone bewegen sich über häßlich texturierte Landschaften, die wenigen Zwischensequenzen sind kaum der Rede wert. Seine Stärken entfaltet das Programm weniger in der Darstellung als vielmehr auf der Kommandoebene, die sich nicht allzuweit von der Wirklichkeit entfernt.

Fazit: Selbst wenn das Spiel von iPanzer'44 und natürlich M1 Tank Platoon 2 ausgebootet wird, erhalten Sie immer noch eine taktisch anspruchsvolle Simulation – deren Optik sich jedoch auf dem Stand der späten 80er Jahre befindet.

IM1A2 ABRAMS

▶ **Hersteller:** Interactive Magic
▶ **Test in Ausgabe:** 5/97

Präsentation:	20
Steuerung:	70
Umfang:	70
Zugänglichkeit:	70



Spielspaß: 61



WIRTSCHAFTSWUNDER

Wirtschaftssimulationen sind der Deutschen zweitliebstes Kind: Schon schlichte Programme wie »Kaiser« und »Hanse« zogen einst die Massen an, doch seit die »Siedler« über den Monitor wuseln, sind sogar Anzeichen beginnender Hysterie zu vermelden. Wir betreiben Ursachenforschung.

Warum kommen Zahlenschiebereien hierzulande so gut an, während sie im Rest der Welt eher ein Schattendasein führen? Ein denkbarer Grund dafür wäre die wichtige Stellung der Wirtschaft in unserer Gesellschaft, was wiederum viel mit der bundesrepublikanischen Geschichte zu tun hat. Schließlich galt bei uns über lange Jahre hinweg alles auch nur entfernt nach nationaler Symbolik Aussehende, und sei es die Nationalhymne, als äußerst suspekt. Während Amerikanern, Engländern oder Italienern beim Anblick ihrer Fahne seit jeher Tränen der Rührung in die Augen steigen, schaute man als Deutscher verschämt weg. Die Bundeswehr wurde als notwendiges Übel betrachtet, ihre öffentlichen Gelöbnisse verursachten starke Proteste. Nur auf das Wirtschaftswunder konnte man problemlos stolz sein, ohne nationalistischer Umtriebe verdächtigt zu werden. Vielleicht sind wir aber auch nur alle verhinderte Unternehmer, die sich angesichts komplizierter Gesetze und Vorschriften lieber am Computer austoben. Wie dem auch sei: Die Wirtschaft durchdringt sämtliche Bereiche unseres Lebens, und ähnlich vielfältig sind inzwischen auch die virtuellen Ableger geworden. Man versucht sich als Krankenhausleiter oder bewährt sich als Geschäftsführer einer Fluglinie. Selbst vor der organisierten Kriminalität macht die Simulationswut keinen Halt, und so darf man sich als Gangsterboß darum kümmern, daß sich Verbrechen doch lohnt.

Zu diesem Genre gehören aber auch zahlreiche Programme sportlicher Natur, die zunächst im fußballbegeisterten England debütierten; doch die hiesigen Firmen haben sich inzwischen bemerkenswert gut auf die noch relativ junge Software-Gattung eingeschossen.

Freie deutsche Jugend, bau' auf!

Große Erfolge feiern seit einigen Jahren die Aufbauspiele. Der große Durchbruch gelang ihnen durch das bahnbrechende »Die Siedler«, einem sehr putzig animierten Produkt einer Mülheimer Firma. Das historisch angehauchte »Anno 1602« schaffte es 1998 sogar, zum meistverkauften PC-Spiel aufzusteigen.

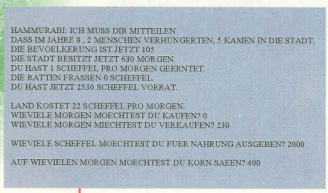
Der Charme der »Siedler« und ihrer Kollegen besteht darin, komplexe Zusammenhänge durch fleißig herumwerkelnde Männchen und hübsche Gebäude anschaulich wiederzugeben.

Kämpfe sind ebenfalls ein Bestandteil vieler Aufbauspiele, zumal das Wirtschaftssystem meist auf die Waffenproduktion ausgerichtet ist. Hier kommt es auch zu Überschneidungen mit den Echtzeit-Strategiespielen, denn während die Gefechte bei den Aufbautiteln immer bedeutsamer werden, verfügen die meisten Echtzeit-Spiele mittlerweile über Aufbauelemente. Schließlich muß man auch bei »Starcraft« und Co. Produktionsanlagen errichten und Rohstoffe sichern.

Der Trend bei den Wirtschaftssimulationen geht weg von nüchternen Geldscheffel-Programmen und hin zu grafisch aufwendigen, durchaus humorvollen und intuitiv bedienbaren Spielen, bei denen schon das Zusehen Spaß macht. Vorreiter wie »Theme Hospital« haben bewiesen, daß man scheinbar staubtrockene Themen äußerst unterhaltsam gestalten kann. Auch in Zukunft dürften die Deutschen daher nicht die Freude an diesem Genre verlieren. **(tw)**

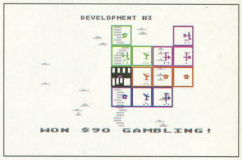
Hammurabi (70er)

Computergrafik war noch ein Fremdwort, als der Urvater der Wirtschaftssimulationen von unbekannten Autoren erschaffen wurde. Als sumerischer Landesherr mußte man bei Hammurabi festlegen, wieviel Korn angebaut werden sollte, um die hungrige Bevölkerung zu versorgen. Ratten und Ernteausfälle brachten ein wenig Abwechslung in die Angelegenheit. Später wurde das Spielprinzip weiterentwickelt und sogar für ernsthafte Zwecke eingesetzt: Mit einer deutlich komplexeren Ausführung namens »Tanaland« testete man zukünftige Entwicklungshelfer auf ihr Verhalten.



M.U.L.E. (Electronic Arts, 1983)

Ein absoluter Meilenstein war M.U.L.E., entwickelt vom legendären Spieledesigner Dan Bunten. Bis zu vier Spieler kolonisierten einen Planeten und trieben dabei auch untereinander Handel. Die Umsetzung war für eine Wirtschaftssimulation nicht nur optisch bemerkenswert. Revolutionär für dieses Genre war die Joysticksteuerung und die selten erreichte Qualität des Mehrspieler-Modus. Mit den üblichen Zahlenschiebereien hatte die Sache also nichts zu tun. Vorher hatte Bunten übrigens mit der Börsensimulation »Wheeler Dealers« und dem Wirtschaftsspiel »Cartels & Cutthroats« debütiert.



Football Manager (Addictive Games, 1984)

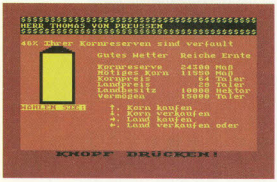
Fußballfans bekommen heute noch glänzende Augen, wenn sie von ihrer ersten Begegnung mit diesem englischen Spiel erzählen. Als Manager und Trainer mußte man einen Verein durch die Saison führen und versuchen, den Meistertitel zu erringen. Kleine Zwischensequenzen gaben den Verlauf der Begegnungen wieder und lockerten das text- und zahlenlastige Spiel grafisch auf.

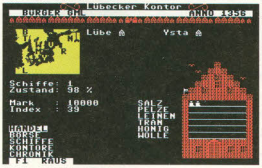


1970 1983 1984 1986

Kaiser (Ariolasoft, 1984)

Im Prinzip war das deutsche Gewächs Kaiser einfach eine stark aufgeblähte und verbesserte »Hammurabi«-Variante. Sie bereitete im deutschsprachigen Raum jedoch den Boden für den späteren Boom zahlreicher ähnlicher Titel. Außerdem gebot der Kaiser über eine Mehrspieler-Option sowie eine Joysticksteuerung. Die Rivalen durften sich mit ihren Armeen auf einem kleinen Schlachtfeld auseinandersetzten, wobei dem erfolgreichsten Fürsten der Aufstieg zum Kaiser sicher war.





Hanse (United Software, 1986)

Im schlichten Gewand trat Hanse ins Rampenlicht. Dieses Erstlingswerk des Kasselers Ralf Glau begeisterte trotz der puritanischen Aufmachung viele deutsche Spieler und zementierte ihren Ruf als Liebhaber farbloser Handelssimulationen. Tatsächlich ist es aus heutiger Sicht kaum verständlich, wie ein so schwerblütiges Programm derart gut ankommen konnte. Ziel war es, als tüchtiger Kaufmann zum Bürgermeister von Lübeck aufzusteigen. Die Waren konnten in acht Ostseestädten gehandelt werden. Mit Nachfolgern wie »Vermeer« und »Elisabeth I.« versuchte der gleiche Autor später, an seinen frühen Erfolg anzuknüpfen.

Bundesliga Manager (Software 2000, 1989)

Lange mußten die Fußballfans warten, bis eine Eutiner Firma die Bundesliga auf dem Computer nachbildete. Das vorbildliche Managerspiel wurde hierzulande rasch zur Referenz. Gelungen war insbesondere die einfache Bedienung mit Maus und Icons, die in der Folge auch beim ähnlich gestalteten »Eishockey Manager« zum Einsatz kam. Der Fußball-Klassiker ist in stark aktualisierter Neuauflage noch immer erhältlich. Erst kürzlich erschien der jüngste Nachfolger Bundesliga Manager 98, der sich mittlerweile jedoch gegen eine ganze Reihe von Produkten mit gleicher Thematik behaupten muß.



Populous (Bullfrog/ Electronic Arts, 1989)

Peter Molyneux erster, aber keineswegs letzter Geniestreich erwies sich als kleine Sensation. Dank Populous war das kleine Bullfrog-Team über Nacht zu einem der bekanntesten Computerspiele-Entwickler geworden. Populous kann sowohl als Echtzeit-Strategie wie auch als Aufbauspiel gesehen werden, da es wichtige Elemente beider, damals noch in den Kinderschuhen steckenden Genres vorwegnahm. Als Gott ließ man sein Volk Siedlungen anlegen und kämpfte gegen die Stämme anderer Götter. Hervorzuheben ist die Möglichkeit, Gelände zu heben oder einzuebnen und den Gegnern mit Naturkatastrophen das Leben zu erschweren.



Die Siedler (Blue Byte, 1993)

Dem Wuselcharme, den Die Siedler ausstrahlten, konnten sich nur wenige entziehen. Die kleinen Einwohner taperten äußerst niedlich durch die Botanik und werkelten hochmotiviert am Aufbau des Landes. Das klar gegliederte Wirtschaftssystem erforderte es, ganze Produktionsketten einzurichten, um wichtige Güter herzustellen. Zudem gab es noch ähnlich agierende Nachbarn, die der Ausdehnung des eigenen Territoriums früher oder später im Wege standen.



Railroad Tycoon (Microprose, 1990)

Als Besitzer einer Eisenbahngesellschaft versuchte man bei Railroad Tycoon, die unliebsamen Konkurrenten auszustechen. Zunächst waren Gleisverbindungen anzulegen und Bahnhöfe zu bauen. Abhängig vom Einzugsbereich der Stationen hatte man unterschiedliche Waren sowie Passagiere zu transportieren und mußte die Züge entsprechend zusammenstellen. Wer eine Stadt schlechter als ein Mitbewerber versorgte, verlor seinen dortigen Bahnhof.
Konkurrenten konnten durch den Kauf von Aktien geschluckt werden. Nicht nur für Eisenbahnfans war dieser Klassiker von Sid Meier ein absolutes Muß.



1989 1990 1991 1993 1994

SimCity (Maxis, 1989)

Diese erste Städtebau-Simulation zog Spieler wie Kritiker in ihren Bann und begründete den guten Ruf von Maxis. Den Entwicklern war es gelungen, komplexe Sachverhalte kurzweilig zu verpacken. Obwohl SimCity eher eine Simulation als ein echtes Spiel darstellte, reizte es zu langen Nachtsitzungen. Schließlich ist es nicht gerade einfach, eine funktionierende Metropole aus dem Nichts zu erschaffen und zu regieren. Der Erfolg war durch die Veränderung der Bebauung deutlich sichtbar. Faktoren wie die Wirtschaftsentwicklung und die Kriminalitätsrate mußten stets im Auge behalten werden, um den Bürgermeistersessel nicht zu verlieren.



Mad TV (Rainbow Arts, 1991)

Sehr humorvoll gab sich Mad TV und konnte dadurch bei vielen Liebhabern des Wirtschaftsgenres punkten. Trotz der cartoonmäßigen Grafik war es keineswegs einfach, den namensgebenden Fernsehsender erfolgreich zu führen. Nicht nur Einschaltquoten waren zu berücksichtigen, auch das Privatleben sollte durch die Hochzeit mit der Auserwählten gekrönt werden. Später versuchten sich noch weitere Softwarefirmen an humorvollen Wirtschaftssimulationen, doch gelang es ihnen meist nicht, die Spritzigkeit des Originals zu erreichen.



Theme Park (Bullfrog/Electronic Arts, 1994)

Erneut bewiesen die Jungs von Bullfrog unter ihrem Chefentwickler Peter Molyneux, wie spaßig eine Wirtschaftssimulation sein kann, wenn man Profis machen läßt. Unkomplizierte Bedienung paarte sich mit gelungener Grafik und vielen liebevollen Details. Als Manager eines Vergnügungsparks hatte man alle Hände voll zu tun, die Kunden zufriedenzustellen. Attraktionen wie eine Achterbahn wollten gut geplant sein, um kein Defizit zu verursachen. Die Wünsche der Besucher waren mit einem Blick zu erkennen und tunlichst zu berücksichtigen. Sicherlich gehörte Theme Park zu den zugänglichsten Produkten seiner Art.



Die Siedler 3



Erneut befallen die kleinen Knuddelwesen die heimischen Rechner und wuseln fleißig auf dem Bildschirm herum. Wichtigstes Element ist der Aufbau eines reibungslos funktionierenden Wirtschaftssystems. Dazu errichtet man zunächst einen Steinbruch, Holzfällerhütten, Bauernhöfe und Minen, die wichtige Grundstoffe liefern. In Eisenschmelzen und Werkstätten werden diese letztlich zu Waffen verarbeitet, mit denen man die Bürger in Soldaten verwandelt. Per Mausklick schickt man diese in Echtzeit-Gefechte, um die Konkurrenten von der Karte zu vertreiben. Es gibt drei Völker: Römer, Asiaten und Ägypter, die einige Spezialgebäude besitzen. Waren, Soldaten und zauberkundige Priester lassen sich in eigens zusammengezimmerten Schiffen transportieren, um Inseln zu besetzen und dort weitere Siedlungen aufzubauen.

Fazit: Der militärische Aspekt hat durch die direkte Steuerung dazugewonnen, während im Aufbau-Part vieles trotz neuer Grafik gleich blieb. Die Einrichtung der Produktionsketten macht de facto den Hauptreiz des Spiels aus, das ansonsten durch seine Drolligkeit besticht.

DIE SIEDLER 3

Hersteller:	Blue Byte
Test in Ausgabe:	1/99
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-20

Präsentation:	**80**
Steuerung:	**70**
Einstieg:	**70**

Spielspaß: 85

Caesar 3

Die Römer waren nicht nur stramme Krieger, sondern verstanden auch eine Menge vom Städtebau. Bei »Caesar 3« haben Sie die Möglichkeit, selbst antike Siedlungen aufzubauen. Man beginnt seine Laufbahn als kleiner Beamter irgendwo in der Provinz und steht erst einmal vor einer leeren Fläche. Kaum ist der erste Baugrund markiert, treffen auch schon Siedler ein und lassen sich auf den Grundstücken nieder. Mit zunehmender Einwohnerzahl steigen die Anforderungen und Wünsche der Bewohner. Bald muß man Hospitäler und Bäder errichten, für Unterhaltung sorgen, die Bildung verbessern und die öffentliche Sicherheit wahren. Selbst die Götter wollen mit Tempeln beschwichtigt werden. Auf den Straßen wimmelt es von Menschen, die ihren Tätigkeiten nachgehen. Um den Erwartungen des Imperators gerecht zu werden, sollte man unbedingt Fernhandelsrouten einrichten. Je nach gewähltem Szenario sind außerdem eindringende Feinde abzuwehren.

Fazit: Caesar 3 spielt sich wie eine Kombination aus »SimCity« und »Die Siedler«. Als Städtebau-Simulation ist es derzeit sogar konkurrenzlos.



CAESAR 3

Hersteller:	Sierra/Impressions
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1

Präsentation:	**70**
Steuerung:	**80**
Einstieg:	**70**

Spielspaß: 83

Anno 1602

Aufbau und Handel stehen eindeutig im Vordergrund dieses Bestsellers aus Österreich. Mit Ihren Schiffen schippern Sie über den Ozean und errichten auf Inseln neue Siedlungen. Meistens finden sich auf den Eilanden Rohstoffe wie Gold oder Erze – eine wunderbare Grundlage für die Warenproduktion und den Handel. Doch auch die Versorgung mit Nahrungsmitteln und Baumaterialien darf nicht vernachlässigt werden. Um bestimmte Güter herzustellen, sind oft umfangreiche Produktionsketten einzu-



richten. Jeder Teil davon benötigt ein bestimmtes Gebäude.

Mit den Konkurrenten lassen sich Handelsverträge abschließen, um im Austausch an besonders begehrte Grundstoffe zu kommen. Vulkanausbrüche, Feuersbrünste, Piratenüberfälle und Seuchen erschweren den Aufstieg. Kriegerische Naturen können andere Spieler sogar angreifen.

Fazit: Die Inselsiedlerei besitzt durchaus einen gewissen Suchteffekt, zumal das Wirtschaftssystem sehr ausgetüftelt ist. Hinzu kommt der Reiz, die Inseln nach und nach zu erforschen. Einen Schwachpunkt bildet aber auch hier das blasse Kampfsystem.

ANNO 1602

Hersteller:	Sunflowers/Max Design
Test in Ausgabe:	5/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-4

Präsentation:	**70**
Steuerung:	**80**
Einstieg:	**80**

Spielspaß: 82

Railroad Tycoon 2



Eigentlich ist »Railroad Tycoon 2« nichts weiter als eine deutlich aufgemotzte Neuauflage des Klassikers, doch einige Veränderungen gab es dennoch. Nicht nur der Grafik, auch der Steuerung hat die Renovierung gut getan. Das komplizierte Signalsystem des Vorgängers wurde entfernt. Ansonsten schlüpft man immer noch in die Haut eines Eisenbahnbarons, der sich gegen harte Konkurrenz zu behaupten hat. Zunächst gilt es, das Schienennetz auszubauen, und zwar möglichst so, daß profitable Verbindungen entstehen. Sie stellen Züge zusammen und optimieren die Fahrpläne. Über 30 Warensorten sind zu transportieren, und die Fahrgäste erwarten ebenfalls attraktive Zugverbindungen. Daneben dürfen Sie die anderen Unternehmen auch an der Börse ausstechen und durch Spekulationen erfolgreich werden.

Fazit: Auch ohne Mitwirkung des Railroad-Tycoon-Vaters Sid Meier ist den Programmierern ein sehenswertes Produkt gelungen. Es ist noch immer die mit Abstand beste Eisenbahnsimulation.

RAILROAD TYCOON 2

Hersteller:	Take 2
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-32
Präsentation:	70
Steuerung:	90
Einstieg:	70
Spielspaß:	81

Anstoss 2

Natürlich dreht sich auch bei der derzeitigen Sportmanager-Referenz alles um die bundesdeutsche Referenz-Sportart. Allerdings feilen Sie hier am eigenen Fortkommen als Trainer und wechseln dafür auch von Zeit zu Zeit den Verein. Man kann entweder eine feste Spieldauer von bis zu 100 Saisons einstellen oder eine echte Karriere starten, bei der Sie je nach gesundheitlicher Entwicklung etwa 30 Jahre Zeit haben, um vom Regionalligisten zum Betreuer eines Top-Teams aufzusteigen. Das Spiel bietet zahlreiche Funktionen, die zum Teil jedoch vom Computer gesteuert werden können. Neben der Mannschaftsaufstellung kümmert man sich nämlich auch um das Training, den Ankauf von Spielern, die Bandenwerbung, den Fanartikelverkauf, die Gehälter und die medizinische Versorgung. Die vorberechneten Torszenen dürfen übersprungen werden.

Fazit: Die durchdachte Menüstruktur und der ausgefeilte Editor trösten über die mäßigen Torszenen bald hinweg. Allerdings sollten Sie sich außer für Fußball auch für wirtschaftliche Fragen interessieren, dazu gehört auch die Kalkulation für die nächste Saison.



ANSTOSS 2

Hersteller:	Ascaron
Test in Ausgabe:	10/97
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Anzahl Spieler:	1-4
Präsentation:	60
Steuerung:	70
Einstieg:	70
Spielspaß:	80

Knights and Merchants

Nur eine einzige Kampagne bieten die Ritter und Händler, dafür gliedert diese sich in 20 Missionen. Das Spielziel besteht darin, als entmachteter König den frechen Sohnemann wieder in die Schranken zu weisen. Dafür müssen Sie nach und nach ein schlagkräftiges Heer aufstellen und etliche Schlachten schlagen. Voraussetzung ist ein funktionierender Wirtschaftskreislauf, der es zunächst



meist notwendig macht, die Landwirtschaft und den Bergbau in Schwung zu bringen. Funktioniert alles nach Plan, so stellen die Bürgersleut jede Menge Waffen und Rüstungen her, mit denen Sie Ihre Kämpfer ausstatten. Bei einigen Karten beschränkt sich die Aufgabe sogar gänzlich auf eine Schlacht; die Soldaten sind dann schon von Anfang an vorhanden. Die Steuerungsmöglichkeiten der Truppen beschränken sich weitgehend auf die unterschiedlichen Formationen.

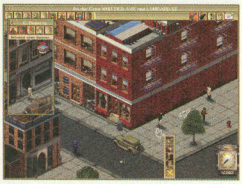
Fazit: Trotz umständlicher Militär-Steuerung und gewisser Leerlaufphasen beim Aufbau macht es viel Spaß, den putzigen Bewohnern bei ihrem Tagwerk zuzusehen.

KNIGHTS AND MERCHANTS

Hersteller:	Topware Interactive
Test in Ausgabe:	10/98
Anspruch:	Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-6
Präsentation:	70
Steuerung:	70
Einstieg:	80
Spielspaß:	77

Gangsters

Als Oberhaupt eines Verbrechersyndikates setzen Sie alles daran, eine ganze Stadt im Amerika der Prohibition unter Ihre Kontrolle zu bringen. Die vom Computer generierte Stadt ist mit Wohnhäusern, Geschäften und öffentlichen Gebäuden gespickt. Über 5000 Einwohner bevölkern die Straßen, darunter tummeln sich auch 400 freie oder organisierte Gangster. In der Planungsphase legen Sie die für die nächste Woche vorgesehenen Aktivitäten fest und formen Ihre Bande. In der Durchführungsphase führen Ihre Schergen die Aufträge in Echtzeit gewissenhaft aus und bieten beispielsweise eingeschüchterten Kaufleuten ungefragt Schutz



gegen Bargeld an. Früher oder später kommt man mit seinen Geschäften rivalisierenden Gruppen in die Quere, mit denen man sich dann einen nicht besonders fair geführten Kleinkrieg liefert.

Fazit: Dieses äußerst komplexe Programm erfordert zunächst eine recht intensive Einarbeitung, bevor man die Feinheiten des organisierten Verbrechens wirklich beherrscht. Aber dann macht es wegen der liebevollen Details um so mehr Spaß, einmal ein Gangsterboß zu sein.

GANGSTERS	
Hersteller:	Hot House/Eidos
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-4
Präsentation:	70
Steuerung:	70
Einstieg:	50
Spielspaß:	77

Theme Hospital



Die Schöpfer der Vergnügungspark-Simulation »Theme Park« strickten nach ähnlichem Muster ein thematisch völlig anders gelagertes Spiel. Als Krankenhauschef tingelt man durch zwölf Kliniken, in denen unterschiedliche Aufgaben zu lösen sind. Rund 40 verschiedene Krankheiten wie das Spitzzungensyndrom oder Aufgeblasenheit können die Ärzte an den eingewiesenen Patienten diagnostizieren. Damit die Kasse stimmt, sollten Sie die Räumlichkeiten der anfangs noch leeren Gebäude geschickt nutzen. Zudem sind Sie für das Personal zuständig und beschaffen auch die notwendige Ausrüstung. Erdbeben, Rattenplagen und defekte Heizungen müssen bewältigt werden, um nicht kläglich mit tiefroten Zahlen zu scheitern.

Fazit: Was in den ersten Kliniken gemächlich beginnt, erfordert rasch volle Konzentration und leider geht in dem zunehmend hektischeren Gewühle dann auch mal der Überblick verloren. Theme Hospital erreicht zwar nicht ganz die Klasse des Vorgängers Theme Park, es gehört aber trotzdem zum Unterhaltsamsten, was das Genre derzeit zu bieten hat.

THEME HOSPITAL	
Hersteller:	Electronic Arts/Bullfrog
Test in Ausgabe:	4/97
Anspruch:	Einsteiger und Fortgeschrittene
Anzahl Spieler:	1-4
Präsentation:	60
Steuerung:	70
Einstieg:	70
Spielspaß:	76

Bundesliga Manager 98

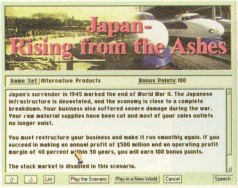
Nachdem der »Bundesliga Manager 97« für viel Wirbel angesichts seiner zahlreichen Bugs sorgte, läuft die Neuauflage weitgehend stabil. Man beschäftigt sich mit den unterschiedlichsten Aspekten des Vereinslebens und macht einen Spagat zwischen Traineraufgaben und präsidialen Entscheidungen. Während der Partien können Sie festlegen, welcher Spieler bei Ecken, Freistößen oder Elfmetern die Aktion ausführen soll. Dabei darf man zwischen der sehr schlichten grafischen Darstellung wichtiger Spielszenen und der übersichtlichen Textform wählen. Ziel ist es, Ihren Lieblingsverein erfolgreich durch die Punkte- und Titelkämpfe auf Amateurebene, in der Ersten oder Zweiten Bundesliga zu führen.

Fazit: Nur wenig hat man beim Bundesliga Manager im Vergleich zum Vorgänger verbessert. Die Grafik ist inzwischen deutlich renovierungsbedürftig und die Bedienung nach wie vor etwas umständlich. Davon mal abgesehen bereitet das Spiel aber durchaus Vergnügen, zumal es mit den richtigen Vereinsnamen ausgeliefert wird.



BUNDESLIGA MANAGER 98	
Hersteller:	Software 2000/Eidos
Test in Ausgabe:	10/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-4
Präsentation:	50
Steuerung:	50
Einstieg:	60
Spielspaß:	70

Capitalism Plus



Egal, ob Angebot und Nachfrage, Werbung, Bilanzen, Aktienmärkte oder Personalführung – alle wichtigen Aspekte der Betriebswirtschaft wurden in dieser tiefschürfenden Simulation berücksichtigt. Man kann sich sowohl mit der Produktion befassen als auch mit dem Verkauf, wobei das Warenspektrum von Erz bis hin zu Fernsehern reicht. In Forschungszentren entwickeln Wissenschaftler neue Technologien, um die Mitbewerber in puncto Produktqualität zu überflügeln. Das Image der Artikel und die Güte der verwendeten Rohstoffe wirken sich ebenfalls auf den Absatz aus. Am Aktienmarkt erhalten Sie auf Wunsch neben frischem Kapital auch Anteile der anderen Unternehmen. Wahlweise darf man sich an 20 Szenarien versuchen oder ein neues Spielfeld vom Computer generieren lassen.

Fazit: Wer sich ernsthaft für Wirtschaftssimulationen interessiert, kommt an diesem hochkomplexen Produkt nicht vorbei. Gelegenheitsspieler wird die große Spieltiefe mitsamt staubtrockener Präsentation irritieren. Den Suchteffekt muß man sich hier hart erarbeiten, aber er ist da.

CAPITALISM PLUS	
Hersteller:	Interactive Magic
Test in Ausgabe:	7/97
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1-11
Präsentation:	50
Steuerung:	60
Einstieg:	60
Spielspaß:	64

Bundesliga 99

Neben dem aktualisierten Klassiker aus dem Hause Software 2000 tritt mit diesem EA-Sports-Titel ein weiterer Fußballmanager mit offizieller Bundesliga-Lizenz auf. Sie sollen einen der über 600 deutschen Vereine sowohl wirtschaftlich als auch sportlich auf Vordermann bringen und mit ihm die verschiedensten Trophäen bis hin zu europäischen Pokalen einsacken. Für die simulierten Spielszenen haben die Entwickler die bewährte FIFA-Engine verwendet und ließen das Geschehen vom ZDF-Reporter Wolf-Dieter Poschmann kommentieren. Die zehn bis fünfzehnminütigen Begegnungen lassen sich zwar nicht abbrechen, aber dafür auch komplett überspringen. Zudem dürfen Sie jederzeit taktische Anweisungen geben oder die Aufstellung ändern. Schließlich wickeln Sie noch die umfangreichen Managementaufgaben per simulierter E-Mail ab.

Fazit: Ein optischer Glanzpunkt sind sicherlich die schicken Spielszenen, während das reine Team-Management etwas mager ausfällt. Die Betonung liegt eindeutig auf dem sehr komplexen finanziellen Bereich von Immobilien bis hin zum Merchandising.



BUNDESLIGA 99	
Hersteller:	EA Sports
Test in Ausgabe:	12/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1
Präsentation:	70
Steuerung:	60
Einstieg:	60
Spielspaß:	63

Airline Tycoon

Der einzige menschliche Manager einer Fluglinie muß versuchen, gegen drei Computergegner zu bestehen. Sie stellen Personal ein, beschaffen zusätzliche Flugzeuge und besorgen Flugaufträge. Im Büro koordiniert man die Flugpläne oder ruft Konkurrenten an, um mit ihnen vorübergehend zu kooperieren. Jeden Morgen bewertet der Flughafenchef die Leistungen sämtlicher Gesellschaften. Die Grafiken und Animationen verleihen dem Geschehen einen peppigen, mitunter ironischen Charme. Auch die gesprochenen Dialoge sind recht gelungen. Dank neuer Patches sind inzwischen die wichtigsten Fehler beseitigt, die vorher



leicht auf den Spielspaß drückten; im Frühjahr soll zudem eine Zusatz-CD mit neuen Missionen und Spielmöglichkeiten auf den Markt kommen.

Fazit: Die witzige Aufbereitung läßt rasch vergessen, daß sich hinter den Kulissen nur eine typische deutsche Wirtschaftssimulation verbirgt. Auch wenn die Lauferei nervig ist und die Flugplangestaltung im Vergleich zum Rest des Programms etwas zu umständlich geriet: ein klarer Geheimtip für alle Fans von »Mad TV« und Co.

AIRLINE TYCOON	
Hersteller:	Spellbound
Test in Ausgabe:	10/98
Anspruch:	Fortgeschrittene und Profis
Anzahl Spieler:	1
Präsentation:	60
Steuerung:	70
Einstieg:	60
Spielspaß:	60

WAS WIR KAUM ERWARTEN KÖNNEN

Actua Soccer 3



Gremlin Interactive bringt mit »Actua Soccer 3« eine Fußballsimulation auf den Markt, die durch variabel einstellbare Spielgeschwindigkeit sowohl Actionsfans als auch Simulationsfreunde ansprechen will. Das Spiel wird bereits ab einem Pentium 166 lauffähig sein, eine 3D-Karte ist aber zu empfehlen. Mehr als 450 Mannschaften, 30 originalgetreu wiedergegebene Stadien sollen die Fußballbegeisterung neu entfachen.

- **Hersteller: Gremlin**
- **Termin: 4.Quartal 98**

Age of Empires 2

Das allgemeine Spielgeschehen konzentriert sich nun weniger auf Kämpfe als auf Handel und Diplomatie. Fahrende oder schwimmende Händler müssen vor Wölfen und Dieben geschützt werden. Wesentlich größere Gebäude sorgen einerseits für Übersicht, andererseits bieten Sie Schutz für verteidigende Einheiten. Zum Glück wird die Wegfinde-Routine deutlich verbessert.

- **Hersteller: Microsoft**
- **Termin: 1. Quartal 99**



Alpha Centauri



In Sid Meiers Aufbausimulation »Alpha Centauri« agieren Sie in einer komplett in 3D gehaltenen Landschaft und ergötzen sich an der reichhaltigen Science-Fiction-Story. In dem rundenbasierten und an »Civilization« angelehnten Strategiespiel dürfen Sie sogar den Boden mit speziellen Einheiten heben oder senken und das Wetter verändern. Der Computergegner soll besonders intelligent agieren.

- **Hersteller: Fireaxis**
- **Termin: 1. Quartal 99**

Baldur's Gate

Das Spielfeld des potentiellen Rollenspiel-Hits ist gigantisch: Die 20 000 Bildschirme große Landschaft ist mit bis zu 16 Millionen Farben gespickt und verfügt über einen Tag-Nacht-Wechsel. Noch nicht erkundete Gebiete werden vom »Fog of



War« verdeckt. Ihre fünf Mann starke Party kämpft in Echtzeit und kann 100 Zaubersprüche erlernen.

- **Hersteller: Interplay**
- **Termin: 4. Quartal 98**

Black & White



Peter Molyneux publiziert mit »Black & White« eine ungewöhnliche Spielidee: Auf einem wunderschönen 3D-Eiland vertreiben sich bis zu sieben Völker die Zeit mit Spielen, Fressen und Herumlungern. Als göttlicher Vater ist es Ihre Aufgabe, einen dieser Stämme zu erziehen. Durch Peitschenhiebe und Tätscheln erreichen Sie verschiedene Entwicklungsformen. Das Ziel besteht natürlich darin, allen anderen Völkern den Garaus zu machen.

- **Hersteller: Lionhead**
- **Termin: 3. Quartal 99**

Command & Conquer 3

Grafisch trumpft der dritte Teil so richtig auf: 16-Bit-Grafik, farbige Lichteffekte, Nachtmissionen und Voxel-Einheiten – um nur ein paar Merkmale zu nennen. Die Landschaft wird nun in einer leicht überschaubaren Iso-Perspektive dargestellt. Etliche neue Einheiten, welche im Laufe des Spiels an Erfahrung gewinnen, machen »Command & Conquer 3« schon jetzt zu einem potentiellen Hit.

- **Hersteller: Westwood/EA**
- **Termin: 4. Quartal 98**



Daikatana

Die Besonderheit an »Daikatana« ist, daß Sie hier vier verschiedene Zeitalter (Antike bis 24. Jahrhundert) durchwan-



dern. Dort machen Sie von maximal 32 Waffen Gebrauch und sargen dabei rund 64 unterschiedlichen Monstertypen ein. Gegen Ende kämpfen Sie gegen den Oberfiesling Mishima. Grafisch bietet John Romeros neues Spiel einiges, da dort die Grafik-Engine des jüngsten, indizierten 3D-Shooters von id zum Einsatz kommt.

- **Hersteller: Eidos**
- **Termin: 4. Quartal 98**

Dark Reign 2

Der Nachfolger des bekannten Echtzeit-Strategiespiels wird sich radikal vom Vorgänger unterscheiden. So soll das Gelände 3Dfx-Karten unterstützen sowie sich stufenlos zoomen und drehen lassen. Weiter wird der Spieler vornehmlich kleine Spezialtrupps hinter die feindlichen Linien schleusen, statt den üblichen Massenattacken zu frönen. Insgesamt konzentrieren sich die Kämpfe auf Bodentruppen und dabei vor allem auf die Infanterie.

- **Hersteller: Activision**
- **Termin: 2. Quartal 99**



Deus Ex



»Deus Ex« nennt sich das neueste Baby von Warren Spector (»System Shock«). Im Gegensatz zu vielen futuristischen Spielen kommt der mit der Unreal-Engine entwickelte 3D-Shooter völlig ohne Außerirdische aus. Statt dessen schießen Sie sich durch Hongkong, Tokio, New York oder Washington und haben mit üblen Verschwörungen und Spionage zu kämpfen. Dieser Titel soll der erste einer Trilogie werden.

- **Hersteller: Eidos**
- **Termin: 4. Quartal 98**

Diablo 2

Im zweiten Teil des Blizzard-Hits stehen Ihnen fünf Charakterklassen (Amazone, Barbar, Necromancer, Paladin und Magierin) zur freien Auswahl. Diese zeichnen individuelle Zaubersprüche und spezielle Fertigkeiten aus. In vier Welten stapfen Sie nun durch die grafisch äußerst ansprechende Umgebung, begeistern sich an der tiefgründigen Hintergrundstory und erfreuen sich an den im Vergleich mit dem Vorgänger sehr ausführlichen Charakter-Attributen.

- **Hersteller: Blizzard**
- **Termin: 1. Quartal 99**



Duke Nukem Forever

Der blonde Macho Duke muß in seinem neuesten Abenteuer abermals verkommene Bars und heruntergewirtschaftete Kasinos von Außerirdischen säubern. Wilde Fahrten auf einem Lkw, felsige, unbeleuchtete Schluchten und verlassene Goldminen sind nur drei der sehr abwechslungsreichen Situationen. Natürlich bekommt Duke noch ein paar frische Sprüche in den Mund gelegt.



- **Hersteller: GT Interactive**
- **Termin: 4. Quartal 98**

F/A-18 Superhornet

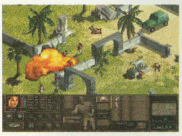


Bei dieser Jetfighter-Simulation steigen Sie in Ihre F/A-18 und starten von Bord eines Flugzeugträgers oder einer Landbasis aus. In drei dynamischen Missionsgebieten wie dem Persischen Golf verstecken sich bis zu 400 Bodenfahrzeuge pro Mission. Im Kommando-Modus verfügen Sie über maximal 32 Maschinen, und wenn einer der Stahlvögel abgeschossen werden sollte, springen Sie einfach ins nächste Cockpit.

- **Hersteller: Digital Integrations**
- **Termin: 4. Quartal 98**

Jagged Alliance 2

In stark verbesserter 16-Bit-Grafik scheuchen Sie Ihre bis zu 20 Mann starke Truppe über 200 riesige isometrische Areale. Die Söldner verfügen nun über noch detailliertere Charakterzüge und dürfen sich sogar mit Eingeborenen unterhalten. Nur



sechs Ihrer Mannen sind jedoch – wie beim Vorgänger – einsetzbar; der Rest wartet im Hauptlager. Aufgrund finanzieller Schwierigkeiten des Herstellers Sir Tech verzögerte sich der Erscheinungstermin.

- **Hersteller: Sir Tech/Topware**
- **Termin: 1. Quartal 99**

Lands of Lore 3



»Lands of Lore 3« ist ein klassisches Rollenspiel im modernen Gewand: Zaubersprüche, Gilden, Charakterklassen und ein Ratgeber sollen die Fans über den enttäuschenden zweiten Teil hinwegtrösten. Die auf dem Vorgänger basierende Grafik zeigt sich natürlich mit einer 3D-Karte von ihrer prachtvollsten Seite. Die Charaktere dagegen werden in Voxel-Optik dargestellt und sind somit weder unscharf noch pixelig, verglichen mit dem Vorgänger wäre dies ein erheblicher Fortschritt.

- **Hersteller: Westwood**
- **Termin: 4. Quartal 98**

NASCAR Racing 3

Der dritte Teil der Sierra-Serie bekommt eine komplett runderneuerte Grafik sowie klügere Computergegner. Die realen Motorgeräusche und die Lizenz der Fahrer und Teams von 1998 sorgen für echtes NASCAR-Flair. In alter Tradition dürfte auch der jüngste Sproß der Serie wieder eine der realistischsten Rennsimulationen auf dem Markt werden, zumal auch wieder die orginalen Asphaltstrecken mit von der rasanten Partie sind.

- **Hersteller: Sierra**
- **Termin: 4. Quartal 98**



Outcast

»Outcast« unterstützt keinerlei 3D-Karten und muß sich dennoch optisch nicht hinter Titeln wie »Tomb Raider 3« verstecken. Sie schlüpfen in den Kampfanzug des auf der Parallelwelt Adelpha gestrandeten Ex-Söld-



ners Cutter Slade. Besonders interessant sind seine waffentechnischen Talente: Neben der Standard-Laserwumme erzeugt Cutter ein Ebenbild seiner selbst, welches zu Ablenkungsmanövern mißbraucht wird. Für die passende Akkustik sorgt ein Symphonieorchester.

- **Hersteller: Infogrames**
- **Termin: 1. Quartal 99**

Panzer Elite



Sie lassen im Zweiten Weltkrieg die Ketten rasseln und wählen entweder die Amerikaner oder die Deutschen. Insgesamt 18 Panzer warten auf den Einsatz. Die 84 Einheiten tummeln sich in 80 Missionen, welche enorm abwechslungsreich sein sollen. Vom Beschützen eines Konvois bis hin zu einer Erkundung des Terrains ist alles vorhanden. Detailreichtum wird groß geschrieben: Beim Feuern der Kanone beginnt der Koloß deutlich zu schaukeln.

- **Hersteller: Psygnosis**
- **Termin: 1. Quartal 99**

Quake 3 Arena

Der dritte Teil der erfolgreichen Serie soll vor allem Mehrspielergelüste befriedigen (eine zweckmäßige Einspieler-Option ist zwar auch vorhanden, allerdings dürfte es sich dabei eher um eine Ergänzung handeln). Spielerisch wird einiges geboten: bewegliche Spiegel, Charakter-Attribute, schneller Waffenwechsel und die Möglichkeit, ohne Wumme 20 Prozent schneller zu laufen. »Quake 3: Arena« wird voraussichtlich nur mit einer 3D-Karte spielbar sein.

- **Hersteller: id software**
- **Termin: 2. Quartal 99**



Roller Coaster Tycoon

Das Konzept dieser Wirtschaftssimulation stammt von Chris Sawyer. Daß der zuvor »Transport Tycoon« entwickelt hat, ist dem »Roller Coaster Tycoon« unschwer anzumerken: Auf einer Iso-Landkarte



stellen Sie in Echtzeit einen Rummelplatz auf die Beine. Ähnlich wie bei »Theme Park« locken Sie durch Achterbahnen Besucher an und investieren deren Eintrittsgelder in Ihren Rummelplatz.

- **Hersteller: Microprose**
- **Termin: 1. Quartal 99**

SpeedBusters

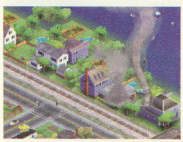


Entgegen dem Gesetz ist es Ihr erklärtes Ziel, in »SpeedBusters« mit möglichst hoher Geschwindigkeit durch Radarfallen zu fetzen. Je nach Geschwindigkeit »verdienen« Sie sich etwas Geld, welches Sie in Extras wie Straßenkarten investieren. Durch letztere finden Sie sich auf Kursen wie Hollywood, Aspen oder auf der Rennstrecke von Las Vegas zurecht. Zur Wahl stehen Fahrzeuge sowohl aus den 50ern wie auch aus den 90ern, so etwa der Mercedes 300SC.

- **Hersteller: Ubi Soft**
- **Termin: 4. Quartal 98**

SimCity 3000

Statt den 80 Gebäudetypen in »SimCity 2000« wird der Nachfolger gleich über 250 verfügen. Berühmte Bauten wie die Freiheitsstatue oder der Eiffelturm wurden fein säuberlich gerendert und dann in vier Ansichten als Sprites konserviert. Erstmals reagieren die Bewohner bei unüberlegten Aktionen sehr unge-



halten. Ist Ihnen eine besonders tolle Stadt gelungen, können Sie diese unter »http://www.SimCity.com« anderen Spielern zugänglich machen.

- **Hersteller: Maxis**
- **Termin: 4. Quartal 98**

Test Drive 5



Mit 28 Fahrzeugen und 17 Strecken setzt der neueste Sproß der »Test Drive«-Serie aus dem Hause Accolade zumindest von der Quantität her ganz neue Maßstäbe. Wie beim Vorgänger werden zahlreiche, sehr aparte »Muscle Cars« der 70er Jahre dabei sein, den Rest des Feldes komplettieren exotische Sportwagen. Sie dürfen jetzt originellerweise im Cop-Chase-Modus auf die Seite der Gesetzeshüter wechseln und versuchen, die PS-Wunder aus dem Verkehr zu ziehen.

- **Hersteller: Accolade**
- **Termin: 4.Quartal 98**

TOCA 2

Beim zweiten Teil brettern Sie mit sieben knackig-frischen Wagen über acht neue Kurse. Gegenüber dem Vorgänger wurden die 3Dfx-Grafik sowie die Fahrphysik deutlich verbessert. Destruction-Derby-Anhänger erfreuen sich an den weitaus eindrucksvolleren Zusammenstößen. Dies gilt insbesondere dann, wenn Sie nach einem Auffahrunfall plötzlich eine demolierte Windschutzscheiben und verbeulte Stoßstangen erblicken.

- **Hersteller: Codemasters**
- **Termin: 1. Quartal 99**



Ultima 9

»Ultima: Ascension« soll nicht wie ursprünglich angenommen ein Action-Adventure im Stil des etwas enttäuschenden Vorgängers »Ultima 8«, sondern ein waschechtes Rollenspiel werden. Der Avatar bekommt



wie üblich im Spielverlauf Erfahrungspunkte und kann so seine Eigenschaften deutlich verbessern. Grafisch dürfte der neunte Teil wohl die schönsten 3D-Landschaften bieten, auf die je ein Avatar seinen Fuß gesetzt hat.

- **Hersteller: Origin**
- **Termin: noch nicht bekannt**

Maxisingle
Music Instructor feat. Abe

jetzt überall zu haben...

HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?
WERDEN WIR JA SCHNECK... SEHEN - IN ODDWORLD!

DU DENKST, DU BIST HART?

KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN!!!

ODDWORLD ABE'S EXODDUS

CHANT FOR 2

• Du bist allein? Du willst nette und interessante Kreaturen kennenlernen? Dann ruf uns doch an: 01805-25 43 91

ABE'S FANCLUB

• Der Held der Mudokons braucht seine Freunde! Werde Mitbürger von Oddworld und hilf Abe bei seiner gefährlichen Mission. Für exquisite Informationen rund um Oddworld und Abe, besucht ihn im Internet unter:
http://www.oddworld.de



Günstige Verkehrsanbindung | Eigener Firmenwagen | Gemütliche Kantine | Abwechslungsreiche Firmenausflüge | Dynamische Vergesetzte | Haustierhaltung erlaubt

Du schafft es nicht! Auch Dein 2. Versuch die Mudokons zu befreien wird scheitern...
Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 900 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde kinoreifer Animationsflimse. Unser neues Produkt 'SoulStorm-Brew™' wird alle Verkaufsrekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinharte Rätsel und knochentrockener Rumor. Na denn, Hals- und Beinbruch...

Necrum Burial Grounds / New Management

'PlayStation' and the 'PlayStation logo' are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Oddworld: Abe's Exoddus ™ & ©1998 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published and Distributed by GT Interactive Software Corp. GT and the GT Interactive Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

PlayStation | ODDWORLD INHABITANTS

Software © 1997 Looking Glass Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an Eidos Interactive.

Die Meisterklasse kommt erst noch



DARK PROJECT™

DER MEISTERDIEB

Ab Mitte Dezember



Während Sie dieses PC Player Special lesen, spielen die Redakteure aller großen Spielezeitschriften schon DARK PROJECT – Der Meisterdieb! Ab Mitte Dezember können auch Sie durch finstere Gassen und Gewölbe schleichen. Für einen mysteriösen Auftraggeber auf Beutezug gehen. Mit List und Tücke. Nur wenn alle Stricke reißen, greifen Sie in Ihr schlagkräftiges Waffenarsenal! Das 3D Action-Adventure der Meisterklasse wünscht ein frohes Fest!

Halleluja.



LOOKING GLASS STUDIOS

PC CD

EIDOS INTERACTIVE