

# CD PLAYER

1/96

EIN SONDERHEFT VON

**PCPLAYER**

DM 9,80

SFR 9,80 ÖS 75,-  
LFR 238,- HFL 12,-

In Zusammenarbeit mit **MANIAC**

## 60 SPIELE-TESTS

Ridge Racer · Daytona USA

Need for Speed · Wipe-Out

Virtua Fighter · 3D Lemmings

Panzer Dragoon · NBA Jam

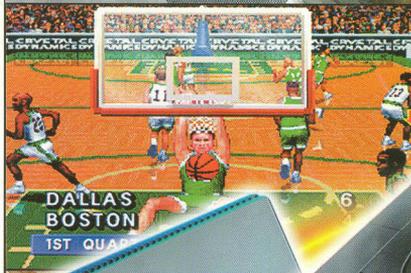
PGA Golf '96 · Tekken

Destruction Derby

Magic Carpet 2

Starblade

Bug



DIE BESTEN  
SPIELE-MASCHINEN

**Hardware-  
Vergleich:**

- Sega Saturn
- 3DO
- PC
- Sony Playstation



INFOGRAMMES  
ENTERTAINMENT

präsentiert:

Neu

Den ersten Teil der neuen Adventure-Saga

Paris 1995, unzählige Fragen stellen sich plötzlich dem amerikanischen Studenten William Tibbs nach der unheimli-



chen Begegnung mit Wolfram, dem teuflischen Mönch aus dem 14. Jahrhundert. Warum verfolgt

Wolfram ihn bis in die Gegenwart und entführt seine Verlobte in die Vergangenheit? Wie ist dies überhaupt möglich? Was verbindet ihn mit dem Schicksal der letzten Tempelherren...?



Um seine Freundin zu retten, muß er durch das TIMEGATE zurück in das Jahr 1329, doch hier beginnt das Abenteuer erst wirklich. In mehr als 300 düsteren Szenarien mit beeindruckenden 3D-Mappings und Gour-



andshading begegnet William in über 1000 3D-Echtzeit-Animationen 40 verschiedenen Charakteren mit Intelligent Movement in den Kampfsequenzen. Wird er sich gegen die Mächte der Dunkelheit durchsetzen können; das unglaubliche Geheimnis entschlüsseln und in seine Zeit zurückkehren...?!

Systemanforderungen:  
IBM PC oder 100% kompatibel,  
486 DX II 66 MHZ  
8 MB RAM  
Doublespeed CD-ROM  
Laufwerk

Betriebssystem:  
MS-DOS und Windows



# TIME GATE

Chapter One

# KNIGHT'S CHASE

Infogrammes Entertainment GmbH

Im Mediapark 5b · 50670 Köln



# NEXT GENERATION

**D**ie »Generation X« ist out; Spieler schwören auf die 32-Bit-Generation. Rechtzeitig zum Jahreswechsel-Kaufrausch wird der PC von neuen High-Tech-Videospielen herausgefordert. Können es 3DO, Sega Saturn und Sony Playstation mit den teuren MS-DOS-Computern aufnehmen?

Jahrelang regierte der PC die Spieleszene, doch jetzt werden die Karten neu gemischt. Dank modernster Spezialchips lehnen die preiswerten Konsolen so manchen 5000-Mark-PC das Fürchten. Lohnt sich der Kauf eines Videospieles? Oder doch lieber Geld in den PC-Upgrade stecken? Und welche der neuen Spiele bieten nicht nur schicke Effekte, sondern machen auch ernsthaft Spaß?

Um solch gewichtige Fragen gebührend zu beantworten, bedurfte es einer einmaligen Tester-Vereinigung. Aus der Redaktion von »PC Player« wurden die Spiele-Haudegen Jörg Langer, Heinrich Lenhardt und Florian Stangl rekrutiert. Dazu gesellte sich ein Quartett Redakteure vom Konsolenfachblatt »Maniac«: Robert Bannert, Martin Gaksch, Andreas Knauf und Winnie Forster schrieben, was die Tastaturen hielten.

Vervollständigt wurde das Line-Up durch Technik-Beiträge unseres liebsten Schraubenziehers vom Dienst, Michael Kim. Susan Sablowski hatte das Vergnügen, die Beiträge der über halb Süddeutschland verstreuten Chaos-Redakteure zu koordinieren. Und obwohl Oliver Kneidl in so manch schwieriger Layoutstunde über ein beschaualiches Leben als Hundezüchter sinnierte,

kehrte er zum Mac zwecks Optik-Vollendung zurück – sogar das Titelbild wurde rechtzeitig fertig! Wir hoffen, daß wir allen PC- und Videopspielern mit diesem Special ein wenig in dieser hektischen Phase beistehen können. Die Hardware-Talente der einzelnen Systeme sowie rund 60 aktuelle

Spiele wurden gadenlos bewertet, um Ihnen die Kaufentscheidung zu erleichtern. Schreiben Sie uns doch, wie Ihnen dieses »CD-Player«-Sonderheft gefallen hat und machen Sie bei der Leserumfrage in dieser Ausgabe (Seite 85) mit. Briefe bitte adressieren an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, Kennwort: Leserbrief CD Player, Gruberstr. 46 a, 85586 Poing.

Viel Spaß mit der neuen Spiele-Generation – und hoffentlich auf Wiedersehen in einer zukünftigen Ausgabe!



robert bannert



winnie forster



martin gaksch



jörg langer



heinrich lenhardt



andreas knauf



florian stangl

Ihr  
CD-Player-Team

# CD PLAYER

**Herausgeber**  
Michael Scharfenberger

**Chefredaktion**  
Heinrich Lenhardt (hl);  
verantwortlich für den redaktionellen Teil

**Mitarbeiter dieser Ausgabe**  
Robert Bannert (ba),  
Winnie Forster (wf),  
Martin Gaksch (mg), Michael Kim (mk), Andreas Knauf (ak), Jörg Langer (la),  
Florian Stangl (fs)

**Redaktionsassistent/  
Schulredaktion**  
Susan Sablowski

**Titelgestaltung**  
Journal Satz GmbH

**Layout**  
Journal Satz GmbH

**Geschäftsführer**  
Michael Scharfenberger

**Anschrift des Verlags**  
DMV Daten- und Medienverlag  
GmbH & Co. KG  
Gruber Straße 46a, 85586 Poing  
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121)  
769-177, BTX: DMV#

**Verlagsleitung**  
Helmut Grünfeldt

**Anzeigenverkauf**  
Anzeigenleitung: Alan Markovic  
(verantwortlich für Anzeigen)  
Mediabertung: Christoph Knittel,  
Tel. (08121) 769-376 und Jens Klüber,  
Tel. (08121) 769-380

**Anzeigen-Disposition**  
Edith Hüfnel, Tel. (08121) 769-364

**Produktionsleitung**  
Otto Albrecht

**Druckvorlagen**  
Journal Satz GmbH, Gruber Straße 46c,  
85586 Poing

**Vertriebsleitung**  
Gabi Rupp

**Vertrieb**  
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb  
GmbH & Co. KG  
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386  
Eching, Tel. 089/319000-0

**Druck**  
Druckerei E. Schwend GmbH & Co.  
KG, Postfach 10 03 40,  
74023 Schwäbisch-Hall

**So erreichen Sie uns:**  
**Abonnementverwaltung:**  
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach  
140220, 80452 München

**Bankverbindung:**  
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto:  
465 541 807

**Einzelheftbestellung:**  
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02  
20, 80452 München  
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15  
Bestellung nur per Bankzug oder gegen  
Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandene 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.

# MAN!AC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

## Kopfüber in die Zukunft



Die neuen RISC-Konsolen von Sony, Sega und Nintendo lernen jeden Pentium das Fürchten. MAN!AC berichtet brandaktuell über Hardware, Zubehör und kommende Entwicklungen – kritisch & kompetent.



## Hinter den Kulissen

MAN!AC besucht Spiel-Designer und 3D-Hexer in Europa, den USA und Japan. Jeden Monat lesen Sie exklusive Berichte und Interviews zu den heißesten Software-Projekten und ihren Machern.

## Marktübersicht



MAN!AC testet alle Spiele für 16- und 32-Bit-Spielsysteme, für Mega Drive und Super Nintendo, Atari Jaguar und 3DO, Sony Playstation und Sega Saturn. Jeden Monat. Immer aktuell.

## Außerdem jeden Monat in MAN!AC:

News & Nachrichten aus der Videospiele- und Computerbranche...  
Tips & Lösungshilfen zu den populärsten Videospiele... Online-Führer durch die Spiele-Sites und World Wide Web-Server des Internet... Rückblick auf Klassische Systeme und Spielkonsolen... Anime, Mangas und Realfilme aus Japan und Hongkong... sowie aktuelle Spielfilme auf Video CD und Laserdisc.

**„Mach den MAN!AC-Test: 3 druckfrische Ausgaben für nur 15 Mark“**

**JA,**

Ich will MAN!AC für 3 Ausgaben testen. Dafür lege ich 10 Mark in Briefmarken, bar oder als Scheck bei. Wenn ich mich nicht spätestens zwei Wochen nach Erhalt der dritten Ausgabe melde, verlängert sich mein Abo um weitere 12 Ausgaben. Der Abonnementspreis beträgt dann 59,90 Mark. Rücktritt behalte ich mir vor.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer, Wohnort

Datum/Unterschrift

**10 Mark  
für 3 Ausgaben**

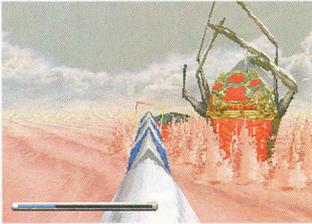


Unsere Adresse:  
Cybermedia Verlags GmbH  
Wallbergstraße 10  
86415 Mering

## HARDWARE-TEST

PC oder Videospiel? .....	6
MS-DOS-PCs .....	8
Sony Playstation .....	10
Sega Saturn .....	12
3DO .....	14
CD-i, Jaguar .....	16
Technik-Vergleich .....	18
Kaufberatungstabelle .....	19

## ACTION-SPIELE



Descent.....	31
Digital Pinball.....	21
Kileak the Blood .....	25
Magic Carpet 2 .....	29
Novastorm .....	28
Panzer Dragoon.....	27
Philosoma .....	25
Raiden.....	26
Rapid Reload .....	31
Robotica .....	26
Starblade Alpha .....	24
Total Eclipse .....	21
Wing Commander 3.....	30

## PRUGELSPIELE



Battlearena Toshinden.....	34
FX-Fighter.....	39
Samurai Shodown .....	38
Street Fighter – The Movie.....	36
Tekken .....	35
Virtua Fighter .....	37
WWF Wrestlemania .....	38

## JUMP-AND-RUNS



Bug .....	44
Gex .....	46
Clockwork Knight 1 .....	42
Clockwork Knight 2 .....	43
Jumping Flash.....	42
Pitfall – The Mayan Adventure.....	46
Rayman .....	47

## RENNSPIELE



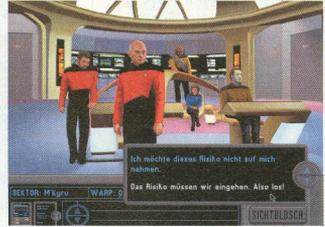
Cyber Speedway.....	53
Daytona USA.....	51
Destruction Derby .....	54
Need for Speed.....	52
Ridge Racer .....	50
Wipe-Out.....	55

## SPORTSPIELE



Action Soccer.....	60
ESPN Extreme Games .....	21
FIFA Soccer.....	59
Goalstorm .....	58
NBA Jam .....	61
NBA Live '95 .....	62
NHL Hockey '96.....	63
Pebble Beach Golf.....	65
PGA Tour Golf '96.....	64
Slam'n Jam .....	62
Victory Goal .....	60
World Cup Golf.....	21

## ABENTEUERSPIELE



Arc the Lad.....	71
Bioforce .....	72
Discworld .....	68
Full Throttle .....	70
Myst.....	73
Simon the Sorcerer 2.....	69
Star Trek: Final Unity.....	72

## STRATEGIE & SIMULATION



3D Lemmings .....	81
Command & Conquer .....	77
Flight Unlimited.....	82
Panzer General .....	76
Riglord.....	78
Theme Park .....	80
US Navy Fighters.....	83
Virtual Hydlide .....	21
Werewolf vs Comanche.....	84

## NEWS

M2: 3DO für Aufsteiger.....	87
Ultra 64: Nintendos Hoffnung.....	88
Neue 32-Bit-Spiele von Bullfrog.....	90
3D-Grafikkarten für PCs.....	92
Spiele-Vorschau: 1. Halbjahr '96.....	94

## RUBRIKEN

Editorial .....	3
Impressum .....	3
Inhalt .....	5
Das Testkonzept.....	20
Leserumfrage .....	85
Fachbegriffe-Glossar .....	96

## PCs FÜR EINSTEIGER

In Ausgabe 12/95 testet die Spiele-Fachzeitschrift »PC Player« PC-Komplettsysteme für Einsteiger. Multimedia-Computer wie der »Sat1-PC« von Vobis versprechen einfache Bedienung und komplette Ausstattung - aber wie gut sind die Kisten in der Praxis? Wenn Sie mit der Anschaffung eines PCs liebäugeln, dürften Sie die Ergebnisse des Vergleichstests von PC Player interessieren.

## PRO & CONTRA

### Anschaffungskosten

Ein komplettes PC-System macht Sie schnell um einige tausend Mark ärmer. 3DO, Saturn oder Playstation kosten je um die 600 Mark mit eingebautem CD-Laufwerk.

### Spiele-Importe

PC-Spieler mit Englisch-Kenntnissen machen oft ein Schnäppchen. Direktimporte aus den USA sind schnell und günstig zu haben. Doch bei Playstation und Saturn sollten Sie nur offiziell in Deutschland erscheinende Software kaufen. Import-CDs aus Japan und Amerika laufen nicht auf europäischer Videospiele-Hardware.

### Kompatibilität

PC, 3DO, Playstation und Saturn haben eines gemeinsam: Die Spiele werden auf CDs gepreßt. Allerdings sind alle Systeme nicht zueinander kompatibel. Sie können deshalb z.B. keine Playstation-CDs auf dem PC abspielen - und umgekehrt.

### Software-Zukunft

Die Software-Auswahl dürfte auch langfristig für den PC hervorragend sein. Bei Playstation und Saturn ist noch zu abzuwarten, wie sich die Verkaufszahlen entwickeln: Bleiben sie hinter den Erwartungen zurück, könnte die Software-Flut für die neuen Konsolen schon 1997 abflauen.

# SCHÖNER SPIELEN

**Zum Jahreswechsel 95/96 ist die Spielewelt ins Wanken geraten. Neue 500-Mark-Konsolen rücken 5000-Mark-PCs auf den Pelz.**

**N**och vor fünf Jahren hätte man sich über diese Behauptung königlich amüsiert: MS-DOS-PCs sind die besten Spielcomputer weit und breit; für kein anderes System gibt es so technisch aufwendige Software. Die Evolution der einstigen Arbeitskisten in universelle Spielzeuge gehört zu den erstaunlichsten Entwicklungen der Computergeschichte. Der PC, einst als Grafik- und Sound-loser häßlicher Rechenknecht ge-



**PC-PRACHT: DURCH ONLINE-DIENSTE STREIFEN, E-MAILS VERSCHICKEN ODER MIT ANWENDUNGSPROGRAMMEN ARBEITEN - BEI EINER VIDEOSPIELKONSOLE GEHT DAS NICHT.**

boren, mauser-te sich zum Multimedia-Star mit CD-ROM-Laufwerk und viel Rechenpower. Da konnten die guten alten 16-Bit-Videospiele kaum dagegenhalten. Mega Drive und Super Nintendo hatten so manches wackere Modul zu bieten, littten aber unter zwei Handicaps: Die Hardware jener Konsolen-Generation war denkbar schlecht für die allseits beliebte 3D-Grafik ausgelegt. Außerdem wurden die Spiele auf Steckmodule gepackt, bei denen man mit dem Platz knausern mußte. PC-Entwickler konnten sich auf den weiten Datenpfaden der CD-ROMs austoben und mit grafischen Gimmicks um sich werfen. Seit wenigen Wochen sieht die Sache freilich ganz anders aus. Sega und Sony veröffentlichten ihre neuen Spielkonsolen auf dem deutschen Markt. »Saturn« und »Playstation« bergen 32-Bit-RISC-Chips, die von ganz auf Spiele getrimmten Zusatzprozessoren unterstützt werden. Sinn der Übung: Jede Menge Power für 3D-Effekte, die der arme PC »ganz alleine« mit seinem Hauptprozessor auf die Beine stellen muß. Zudem bekamen die neuen Videospiele eingebaute CD-Laufwerke verpaßt. Letzteres gilt auch für die Konsolen des »3DO«-Standards, die Goldstar und Panasonic veröffentlichten. Zwar basiert 3DO auf etwas ange-



staubter Technik, bietet aber eine ge-  
diegenere CD-Auswahl mit Spielen,  
die voller Videoclips und Dolby-  
Surround-Klanggewalt stecken.  
Die wichtigsten Spieleent-  
wickler sind jedenfalls auf-  
geschreckt worden: Elec-  
tronic Arts, Interplay, Lu-  
casArts, Virgin & Co.,  
die bislang dem PC  
höchste Priorität einge-  
räumt hatten, starten  
Produktionen für die  
neuen Konsolen. Sony  
und Sega selber steu-  
ern für ihre Systeme  
exklusive Software bei.  
Für altgediente PC-Spie-  
ler gibt es noch einen  
Grund, mit einer Konsole  
zu liebäugeln: Der Umgang  
mit den Spielespezialisten  
ist erfrischend einfach.

Während PC-Titel nach immer  
besserer Hardware gieren und bei  
der Installation so manchen Technik-  
Trouble entfesseln können, lassen sich  
Videospiele mit verführerischer Leichtigkeit  
starten. CD einlegen, Gerät einschalten – wenige  
Sekunden später startet das Programm und behelligt  
Sie nicht mit Soundkarten-Tragödien, Interrupt-Irrungen  
oder Fehlermeldungen.

Auf den nächsten Seiten untersuchen wir das Spieleta-  
lent der neuen Konsolengeneration. Da technische Hard-  
ware-Daten nur eine begrenzte Aussagekraft haben, steht  
die Spiele-Praxistauglichkeit im Mittelpunkt. Können es  
Sega, Sony & Co. wirklich mit einem schnellen PC auf-  
nehmen? Für welche Spiele sind die einzelnen Systeme  
am besten geeignet? Auf unseren Hardware-Bericht folgt  
deshalb ein großer Software-Testteil, der die

aktuellen Hits für PC, 3DO, Playstation  
und Saturn analysiert. Systemüber-  
greifend zeigen wir Ihnen, für  
welche Hardware es die besten  
Versionen gibt.

Bei allen Sympathien für den  
frischen Wind der neuen Vi-  
deospiele-Generation darf  
man eines nicht vergessen:  
Wenn Sie Online-Dienste nut-  
zen, Studienarbeiten schrei-  
ben, Teleshopping betreiben, in  
CD-ROM-Lexika blättern oder  
Lernsoftware für den Nach-  
wuchs anschaffen wollen,  
fährt am PC kein Weg vorbei.

Der bestens ausgerüstete Entertainment-Park im Haus-  
halt weist deshalb sowohl einen Multimedia-PC als auch  
eine Spielkonsole der neuen Generation auf. (hl)



**PC-  
PEIN:  
DIE HARD-  
WARE IST TEUER -  
UND NICHT JEDES SPIEL  
LÄUFT AUF ANHIEB.**

# ... DIE BESSEREN MEGA- BYTE !

**Neu!** **Linux Referenz** Das komplette Betriebssystem auf 2 CDs. Startwert 210,-

**Neu!** **DOS INTERNATIONAL BOX** DOS International Edition 1. Jahresausgabe

**Neu!** **Grafik BOX** 3D- und 3D-Grafik am PC

**Neu!** **Grafik X3** 3D-Programmierer erfährt Tricks und Kniffe

**Neu!** **Visual Basic** Die einfachste Programmiersprache

**Neu!** **Access Lösungen** Die einfachste Datenbankanwendung

**Neu!** **Visual Basic Grundlagen** Die einfachste Programmiersprache

**AUF CD-ROM:**

**Franzis'**

Franzis-Fachbücher erhalten Sie in jeder Buch- und Fachhandlung.  
DMV-Franzis-Verlag GmbH · Gruber Straße 46a · 85586 Poing · Tel. 081 21/69-444 · Fax 081 21/69-103

# MS-DOS-PC: DER ALLROUNDER

**D**amals war der PC-XT von IBM zwar technologisch auf der Höhe, aber allenfalls Buchhaltern liefern angesichts pixeliger, grellgrüner Zahlenwüsten auf PC-Monitoren wohlige Schauer über den Rücken. Was PC-Spieler oftmals verdrängen, ist die Tatsache, daß sie im Prinzip noch dasselbe Urzeit-Fossil vor sich haben, bloß etwas schneller und ein wenig bunter. Das offene Bus-System brachte es mit sich, daß an die Zentralarchitektur nach und nach leistungsfähigere Grafikkarten oder ähnliche Erweiterungen von Fremdherstellern angedockt wurden. Hinzu kam, daß jeder Entwicklungsschritt auf Prozessorseite vom Chiphersteller Intel komplett kompatibel zum Vorgänger gehalten wurde, so daß man seinen PC schrittweise auf-, um- und nachrüstete. Diese (Un-)Sitte gibt es noch heute und jeder PC-Besitzer wird bei Nachfrage mit leuchtenden Augen von seinem letzten Grafikkarten- oder Soundkartentausch berichten.

Der einzigartige Umstand, daß selbst heute noch modernste Prozessortechnologie mit einer hoffnungslos veralteten Steinzeit-Architektur gepaart wird, ist der Grund, warum selbst ein hochgezüchteter PC bei bestimmten Spielgenres nicht mit einer 200 Mark teuren Konsole mithalten kann. Andererseits liegt bei allem, was intellektuell komplexer als ein Jump-and-Run ist, die Stärke des PCs: Nirgendwo sonst tummeln sich so viele Strategiespiele und realistische Flug- oder Wirtschaftssimulationen. Auch Multiplayer-Fanati-

**Vor zehn Jahren hätte niemand gedacht, daß ein dröger PC einmal Stätte für heiße Action- und Abenteuer-spiele sein würde.**

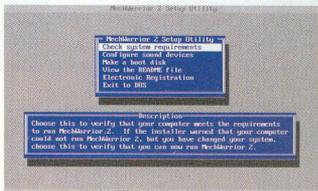


ker finden auf dem PC reichlich Futter für geselliges Gegeneinander.

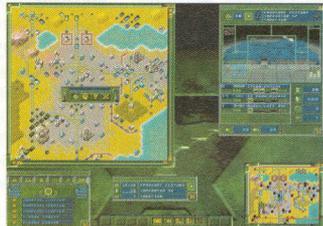
## Die Technik

Unser Beispielsystem, mit dem man die meisten erhältlichen PC-Spiele optimal ablaufen lassen kann, besteht aus Standardkomponenten und wird in ähnlichen Konfigurationen im einschlägigen Handel angeboten. Anders als bei Konsolen, die absolut identisch beim Endkunden ankommen, hat man beim PC die Qual der Wahl. Je nach Bedarf stellt man sich seinen persönlichen PC zusammen, denn ein CAD-Anwender hat andere Bedürfnisse als ein PC-Spieler. Letzterer muß vor allem darauf achten, daß seine Konfiguration nicht allzu sehr vom De-facto-Standard abweicht, da ansonsten nicht alle Spiele reibungslos ablaufen. Der konsolenverwöhnte »CD-rein-und-los«-Videospieleer schüttelt hier nur verwundert den Kopf; umso mehr, als selbst bei einem spieletauglichen PC kein Weg an der sogenannten Installationsprozedur vorbeiführt, die das Spiel an den PC anpaßt.

Der Hauptprozessor ist ein mit 90 MHz getakteter Pentium der Firma Intel, der für üppige Rechenleistung sorgt. Diese Aussage muß man aus Spielersicht aber relativieren, denn im Gegensatz zu Videospielekonsolen steht dieser ganz alleine da. Die CPU muß also alles berechnen, insbesondere die zeitraubenden 3D-Kalkulationen bei Polygon-Spielen. Dennoch ist ein Pentium 90 schon derartig leistungsfähig, daß er den langsamer getakteten Konsolen-CPU-s samt Geometrie-Engines min-

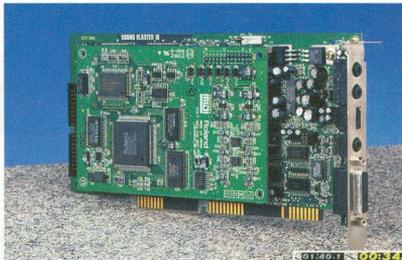


**JEDES SPIEL MUSS VOR DEM START ERST EINMAL INSTALLIERT WERDEN. DIES BEDEUTET, DASS SIE DEM SPIEL DIE PC-KONFIGURATION MITTEILEN MÜSSEN. MACHT MAN DABEI EINEN FEHLER, LÄUFT DAS SPIEL NICHT ODER NUR LANGSAM OHNE SOUND.**



**KOMPLEXE STRATEGIESPIELE, WIE HIER »BATTLE ISLE 3«, MACHEN NUR AUF DEM PC SINN. SEI ES WEGEN DER FÜLLE DER DATEN, DEM SPEICHERN VON SPIELSTÄNDEN ODER DER FEINEN GRAFIK, DIE AUF EINEM FERNSEHER KAUM ZU ENTSCHLÜSSELN WÄRE.**

destens ebenbürtig ist. Der eigentliche Grund, warum ruckelfreie 3D-Spiele und 2D-Titel mit vielen Sprites auf dem PC nur sehr schwer zu realisieren sind, ist das langsame Grafik-Interface. Werkeln hier bei Konsolen bis zu vier flinke Spezialchips, bietet der PC hier nur einen leistungslosen Minimal-Prozessor namens »VGA«, der zudem noch über das langsame Uralt-Bus-System angekoppelt ist. Moderne PC-Grafikkarten haben zwar Beschleunigerfunktionen eingebaut, diese lassen sich aber mangels Standard noch nicht nutzen. Eventuell bringt das neue Betriebssystem »Windows 95« mit seinen Spielfunktionen hier in absehbarer Zeit Abhilfe. Für die heute üblichen DOS-Spiele ist aber eine günstige Grafikkarte gerade gut genug, die etwa mit dem ET4000 W32p-Chip der Firma Tseng ausgestattet ist. Unser System sollte mindestens 8 MByte Hauptspeicher besitzen, besser jedoch 16 MByte (kostet 500,- Mark zusätzlich), was dann aber für alle



DAMIT MAN BEIM PC ÜBERHAUPT ETWAS HÖRT, BRAUCHT MAN EINE EXTRA-STECKKARTE FÜR DEN SOUND. AUCH HIER GIBT ES VIELE MÖGLICHKEITEN, SO DASS MAN SICH FÜR EINEN STANDARD ENTSCHEIDEN SOLLTE.



DIE GRAFIK-FÄHIGKEITEN EINER PC-SYSTEMS WERDEN EINZIG UND ALLEIN VON DIESER STECKKARTE BEREITGESTELLT. ES SIND ZWAR 3D-BESCHLEUNIGER ANGEKÜNDIGT, DOCH DIE GROSSE SCHWÄCHE VON PC-ERWEITERUNGEN IST DAS FEHLEN VON STANDARDS.



»NEED FOR SPEED« IST EIN AKTUELLES RENNPIEL, DAS Sogar IN DER HOHEN AUFLÖSUNG VON 640X480 ABBLÄUFT. AN DAS SPIELGEBÜH VON KONSOLRENNSPIELEN KOMMT ES JEDOCH BEI WEITEM NICHT HERAN.

Spiele ausreicht. Der PC ist auch ein Speicherplatzverschwender. Während Konsolen mit kargen 2 MByte RAM üppig zu recht kommen, stößt man selbst beim 16-MByte-PC an Grenzen.

Beispiel: »Wing Commander III« läßt selbst bei einem 16-MByte-High-End-PC ewig nach und ruckelt, während dasselbe Spiel auf einem 3DO mit 2 MByte RAM die Kilrathis nur so von der CD schnurren läßt.

Der Rest unseres Spiele-Boliden besteht aus einem Quadrospeed-CD-ROM-Laufwerk, einer Festplatte mit 1 Gigabyte, einem Diskettenlaufwerk, Soundblaster-Soundkarte, 15-Zoll-Monitor, Maus, Tastatur und einem Analog-Joystick. Empfehlenswert für Spieler ist außerdem ein Modem, um eventuelle Fehlerkorrekturen zu den Spielen direkt beim Hersteller abrufen zu können. Überflüssig zu erwähnen, daß unser Spiele-PC für alle anderen Standardanwendungen wie Textverarbeitung

oder Online-Zugriff fast schon überqualifiziert ist.

### Fazit

Ganz klar: Nur zum Spielen ist ein PC einfach zu schade und vor allem zu teuer. Niemand gibt klaren Geistes 3000 bis 6000 Mark aus, nur um ab und zu mal ein Shareware-Game anzuspielen. Der PC ist aber mittlerweile kaum mehr wegzudenken, so daß die Chancen groß sind, daß Gelegenheitsspieler bereits einen besitzen. Für diese Klientel reicht die technische Qualität der aktuellen PC-Titel bei weitem aus. Ebenso fahren Strategie- und Simulationsfans sehr gut mit dem PC. Spielhöllengestaltete Action-Veteranen und installationsunwillige Konsolenkinder schreiben aber nach einfacher Bedienung mit Wohnzimmer-Feeling und flüssiger, perfekter 3D-Action. Führt das Wort »Standardanwendung« zu heftigen Magenkrämpfen, so wird Spielejunkies vom Kauf eines PCs wärmstens abgeraten. (mk)



»DESCENT« VON INTERPLAY IST EIN GUTES BEISPIEL FÜR DIE 3D-FÄHIGKEITEN DES PCs. ZWAR STIMMT DAS RAUMGEBÜH, JEDOCH SIND DIE WÄNDE SEHR KARG TEXTURIERT UND DIE GEGNER ETWAS MICKRIG.

### FACTS

CPU	Pentium 90 MHz Peripherie Standard VGA-Karte, z.B. mit ET4000 W32p-Chip
Speicher	Hauptspeicher 8 MByte, Videoram 1 MByte
Grafik	320x200 oder 640x480, 256 Farben (typische Auflösung und Farbanzahl bei Spielen)
Video	Softwaredecoder, optional MPEG-Grafikkarte
Backup	Festplatte, Diskette
Sound	Soundblaster 16-Standard: 16 Bit Stereo mit 44,1 KHz, FM-Soundsynthese, optional General MIDI-Wavetable-Musik möglich
Ports	VGA-Monitoranschluß, serielle Schnittstelle, optionale Netzwerkkarte für Multiplayer, ansonsten fast beliebig erweiterbar
optionale Controller	Digitales Joypad, Lenkrad, Flightsticks, etc., sehr großes Angebot
Preis	ca. DM 4000,-
Lieferumfang	15-Zoll Monitor, Tastatur, Maus, Analog-Joystick, CD-ROM-, Festplatten-, Diskettenlaufwerk, Soundkarte, VGA-Karte

### RATING

CPU	●●●●●	optimal
3D-Grafik	●●●●○	durchschnittlich
2D-Sprites	●●●○●	mässig
Sound	●●●●○	durchschnittlich
Video	●●○●○	schlecht
Multimedia	●●●●○	durchschnittlich

# SONY PLAYSTATION SPIELSTÄTTE FÜR 3D-GURUS

**Rasante 3D-Grafik in Reinkultur verspricht Sonys Killer-Konsole. Spezielle Chips sorgen für flotte Optik und dröhnenden Sound.**



**M**it der äußerst konsequent desig-  
nnten Videospielekonsole »Play-  
station« stößt der japanische Mega-  
konzern mit Macht in die Domäne von  
Nintendo, Sega & Co. vor. Konzernchef  
Morita hatte den Einstieg in diesen ex-  
pandierenden Markt schon lange ge-  
plant. Er ließ eine bis zu 64-köpfige  
Entwicklungsmannschaft seit Mitte der  
achtziger Jahre entsprechende Geräte  
entwickeln. Als Nintendos »Game Boy«  
auf den Markt kam, soll er entsetzt  
ausgerufen haben: »Dieses Produkt  
hätte von Sony sein müssen!«

Doch erst die Playstation, die seit An-  
fang des Jahres in Japan und seit 21.  
September auch in Deutschland erhält-  
lich ist, fand seine endgültige Zustim-  
mung. Konsequenz auf moderne, tech-  
nisch hochwertige 3D-Spiele ausgelegt  
und mit guten Videofähigkeiten ausge-  
stattet, soll die graue Konsole nicht  
nur Spielefreaks ansprechen, sondern  
auch den interessierten Durchschnitts-  
Gelegenheitsspieler.

Eines der ersten Spiele, die für die  
Playstation erschienen sind, hieß »Ridge  
Racer«. Dieses ist die Umsetzung  
eines Automaten-Rennspiels, die von  
Namco in aller Eile für den Japanstart  
innerhalb der unglaublich kurzen Zeit  
von vier Monaten programmiert wurde.  
Dennoch zeigt »Ridge Racer« die Fähig-

keiten und auch  
die Zielrichtung von  
Sonys Konsolenhoffnung:  
Beeindruckende, texturierte 3D-  
Grafik paart sich hier mit röhrenden  
Auspuffsounds und einem rasanten  
Spielgefühl, das nicht nur draufgänger-  
ische Hobbyrennfahrer fasziniert an  
den Wohnzimmerbildschirm fesselt.

## Die Technik

Sonys Playstation enthält einen hoch-  
karätigen Hauptprozessor: den  
R3000A der amerikanischen  
Chipschmiede MIPS. Eine andere Ver-  
sion dieser CPU wurde noch in der vo-  
rigen Generation der Silicon-Graphics-  
Workstation verwendet. Die Core-Unit,  
also das Herzstück des Prozessors  
blieb gleich, es wurden lediglich einige  
Details Spiele-gerecht angepasst, wie  
etwa die Größe des internen Caches.  
Die Taktfrequenz beträgt 33 MHz, was  
in den Zeiten von 133 MHz-Pentiums  
nicht gerade üppig wirkt. Die RISC-

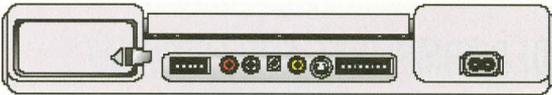
Technologie (Reduced Instruction Set,  
kleiner Befehlssatz) des R3000 verar-  
beitet Daten bei gleichem Takt jedoch  
wesentlich effektiver als die Intel-CISC-  
Prozessoren (Complex Instruction Set),  
so daß eine derartige CPU unter gewis-  
sen Umständen bei gleichem Takt bis  
zu viermal schneller rechnet. Außer-  
dem ist es gar nicht nötig, daß die  
Playstation-CPU als Rechenmonster  
ausgelegt ist, denn es stehen ihr hoch-  
spezialisierte Hilfsprozessoren zur Sei-  
te, die komplizierte 3D-Berechnungen  
auf Hardware-Ebene bewältigen. Dies  
bedeutet, daß der Hauptrechenauf-  
wand, der bei 3D-Spielen entsteht,  
nicht auf CPU-Ebene stattfindet, son-



»TOHSHINDEN« SORGT SELBST BEI ABSOLU-  
TEN SPIELEHASSERN FÜR OFFENE MÜNDER  
UND UNGLÄUBIGES STAUNEN. ERSTAUNLICH  
LEBENSECHTE KÄMPFER PRÜGELN SICH STIL-  
VOLL IN 3D UND MIT VIEL WITZ.

## FACTS

CPU	MIPS R3000A, 32-Bit RISC mit 33 MHz
Peripherie	GPU, GTE, MDEC
Speicher	Hauptspeicher 2 MByte, Videoram 1 MByte, Sound 0,5 MByte, ROM 0,5 MByte
Grafik	224x256 bis 640x448 Pixel (interlaced), 32768 bis 16,7 Mio. Farben
Video	Hardware Motion-JPEG mit 65536 oder 16,7 Mio. Farben
Backup	externe Memorycard
Sound	24 Kanäle ADPCM, 44,1 KHz
Ports	3x Cinch für Video und Audio-Stereo, AV (RGB out), Link, Expansion
optionale Controller	Maus, Analog-Joystick
Preis	ca. DM 600,-
Lieferumfang	1 Joypad, Videokabel mit Scartadapter, Demo-CD



IM GEGENSATZ ZUM SEGA SATURN BIETET DIE PLAYSTATION EINEN EIGENEN AUDIO-AUSGANG ( 2 CINCH-BUCHSEN FÜR DEN ANSCHLUSS AN DIE STEREOANLAGE).

den auf die GPU (Graphic Processing Unit) und die GTE (Geometry Transfer Engine) abgewälzt wird. Diese beiden Einheiten drehen und zoomen Polygone selbständig, versehen sie mit Gourad-schattierten Texturen aus verschiedenen Lichtquellen und zeigen sie schließlich auf dem Bildschirm an. Diese 3D-Spezialchips lassen sich vom Programmierer bequem über Softwarebibliotheken ansprechen, die von Sony zu den Entwicklungssystemen mitgeliefert werden. Dies hat natürlich



DAS UNGEWÖHNLICH GESTYLTE JOYPAD LIEGT SEHR GUT IN DER HAND. ES ERMÖGLICHT MIT INSGESAMT 8 GUT ERREICHBAREN SPIELKNÖPFEN AUCH KOMPLEXE SPIELE.

den Nachteil, daß abenteuerliche Hardware-Tricks nicht möglich sind, wie etwa bei Segas Saturn, garantiert aber die effiziente Spieleentwicklung und erleichtert die Portierung von Automaten-spielen mit ähnlicher Hardware. Spezialchips für 2D-Grafik, Playfields



»RIDGE RACER« ERÖFFNET DEM RUCKELGEPLAGTEN PC-SPIELER EIN GANZ NEUES SPIELGEFÜHL: SANFT SCHLITTEN PS-BOLLEN UM DIE KURVEN, FLÜSSIG SCROLLEN LIEBEVOLL GEZEICHNETE HOCHHÄUSER UND TROPISCHE PFLANZEN AM SPIELER VORBEI.

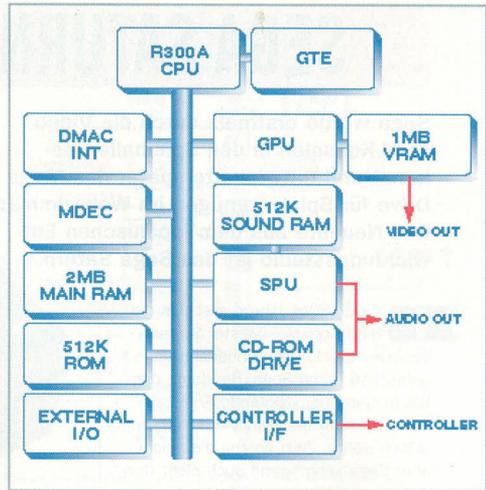
und Spritemanipulation fehlen. Allerdings steht die Playstation in dieser Hinsicht den anderen Konsolen nur kaum nach, da Entwickler die 3D-Hardware entsprechend zweckentfremden können. Segas Saturn ist in Sachen 2D aber wegen der direkten Chip-Unterstützung etwas überlegen.

Dafür punktet die Playstation bei ihren Videofähigkeiten. Im Gegensatz zu ihren Mitstreitern ist sie zwar nicht durch eine MPEG-Option aufrüstbar, besitzt aber serienmäßig Hardware-unterstützte Motion-JPEG-Technologie, die MPEG-Qualität nicht ganz erreicht, aber wesentlich effizienter arbeitet. Dies bedeutet, daß viele Playstation-Spiele technisch einwandfreie M-JPEG-Videsequenzen bieten, während Entwickler bei anderen Konsolen das teure MPEG-Modul nicht voraussetzen können.

Die Soundtechnologie ist verhältnismäßig stark ausgereizt, so wundert es nicht, daß die Playstation mit 24 digitalen 44,1-KHz-ADPCM (Advanced Pulse Code Modulation) aufwarten kann, die Sounds in CD-Qualität ermöglichen. Außerdem befinden sich fast immer vollwertige Audiotracks auf den Spiele-CDs, die natürlich bestmögliche Musikuntermalung bieten. Die restlichen Chips in der internen Architektur sind unter anderem DMA-, Interrupt- und I/O-Controller. Insgesamt ähnelt die Playstation mit ihrem klaren, kompakten Aufbau klassischen Heimcomputern wie dem Commodore Amiga oder dem Atari ST, ist aber natürlich weitaus leistungsfähiger.

### Fazit

Es gibt ca. 40 Spielefirmen, die für die Playstation entwickeln, wovon etwa 90% der angekündigten Spiele reine 3D-Titel sein werden. Es gibt zwar gute



DIE PLAYSTATION IST KLAR UND DURCHDACHT AUFGEBAUT. UM DIE HAUPT-CPU GRUPPIERT SICH WENIGE PERIPHERIECHIPS, DIE DEN HAUPTTEIL DER 3D-BERECHNUNGEN ÜBERNEHMEN.

2D-CDs wie »Raiden« oder »Parodius«, aber diese wirken auf Sonys Konsole etwas altbacken. Die Playstation ist somit ein Mekka für 3D-Fans, aber ein trostloser Ort für Multimedia-Anbieter, denn Photo-CD- und Video-CD-Support wird man hier vergeblich suchen. Andererseits werden sich PC-Freaks ein klein wenig heimisch fühlen, da Sonys Spieletochter Psygnosis jedes ihrer Spiele für PC und Playstation gleichzeitig veröffentlicht, darunter sogar Adventures wie »Discworld«. Die Konsole erfreut sich auch bei anderen Spieleherstellern großer Beliebtheit, so daß man sich um mangelnden Software-Nachschub keine Sorgen machen muß. Einziges Manko: Sony hat sich zwar mit alteingesessenen Coin-Up-Firmen wie Namco verbündet, hat aber noch keine Playstation-exklusive »killer application« im Angebot. Wird es Spiele in der Qualität von Mega-Klassikern wie Segas »Virtua Fighter« oder Nintendos »Super Mario« auch für die Playstation geben? (mk)

### RATING

CPU	●●●●○	gut
3D-Grafik	●●●●●	optimal
2D-Sprites	●●●●○	gut
Sound	●●●●○	gut
Video	●●●●●	optimal
Multimedia	●○○○○	schlecht

# SEGA SATURN DER KOMPLETTE SPIELEPLANET

**Sega wurde erstmals durch die Video-spiel-Konsolen in den Spielhallen bekannt und entwickelte später das Mega Drive für Spielvergnügen im Wohnzimmer. Das Neueste aus dem japanischen Entwicklungsstudio ist das Sega Saturn.**



Variante des Mega-Drive-Hauptprozessors im Saturn einzig und allein für die Soundkoordination zuständig ist. Anders als Newcomer Sony mit der Tochter Psygnosis setzt Sega in der Eigenproduktion von Spielen nicht auf schnelle Massenproduktion, sondern legt sein Augenmerk auf einzelne akkurate Umsetzungen von eigenen Coin-Op-Hits.

### Die Technik

Man höre und staune: Gleich zwei vollwertige Hauptprozessoren sorgen im Saturn für die nötige Rechenpower. Die beiden 32-Bit Hitachi-RISC-Prozessoren, die mit je 28,6 MHz getaktet werden, bieten in der Tat gewaltiges Potential, obwohl sie einzeln nicht die Leistung einer MIPS-CPU erreichen. Leider ist der Zugang zu diesem Duo

nicht eben leicht, denn Programmierer müssen sich nicht nur mit der komplexen Parallel-Arithmetik, sondern auch mit Einschränkungen wie der kleinen Cache-Größe und dem umständlichen Speicherzugriff herumplagen. Wie bei Konsolen typisch, ist also für Entwickler die Fummelei hart an der Maschine gefragt, anders als bei der Bibliotheken-gestützten Playstation. Es ist dadurch abzusehen, daß fähige Programmierer in der Zukunft noch einiges aus dem Saturn herausholen werden, was durch die leistungsfähigen Support-Chips noch gefördert wird. Die beiden Video-Display-Prozessoren

**I**n den 80er Jahren erschien die 8-Bit-Konsole »Master System« von der damals noch unbekanntem japanischen Firma Sega, die damit dem Kaufhausrenner »Nintendo Entertainment System« die Marktherrschaft entreißen wollte. Zwar gelang dies nicht, aber Sega verschwand auch nicht »binen Jahresfrist in der tiefsten Versenkung«, wie Nintendo-Manager noch gewitzelt hatten. Mittlerweile gehört Sega zu den führenden Videospielefirmen, die anders als Nintendo über ein solides Spielhallen-Fundament verfügt. Zu den Hits gehören die Automaten der »Virtua«-Serie, die erstmals mit flüssig animierten Polygonen glänzten und Autorennspiele wie »Daytona« oder »Sega Rally«. Aber auch die Heimkonsole »Mega Drive« erfreute sich insbesondere unter den älteren Kids einer großen Beliebtheit, wobei viele sofort den kleinen blauen Igel »Sonic« ins Herz schlossen.

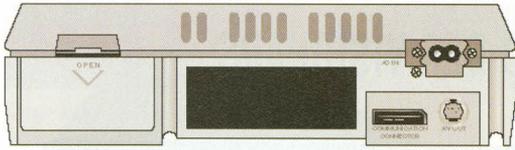
Der würdige Nachfolger, nach dem beringten sechsten Planeten des Sonnensystems und dem römischen Gott des Ackerbaus benannt, befindet sich absolut auf dem Stand der Technik. Den Fortschritt sehen informierte Nostalgieker auch daran, daß eine schnellere

### FACTS

<b>CPU</b>	2x Hitachi SH2, 32-Bit RISC mit 28,6 MHz
<b>Peripherie</b>	VDP1, VDP2, SH1, 68000
<b>Speicher</b>	Hauptspeicher 2 MByte, Videoram 1,5 MByte, Sound 0,5 MByte, CD-Rom-Buffer 0,5 MByte, ROM 0,5 MByte
<b>Grafik</b>	224x320 bis 704x480 Pixel (interlaced), 32768 bis 16,7 Mio. Farben
<b>Video</b>	Softwaredecoder, optional MPEG-Modul/Photo-CD
<b>Backup</b>	interner Batterie-Speicher mit 32 KByte
<b>Sound</b>	8 FM-Kanäle, 32 Kanäle PCM, 44,1 KHz
<b>Ports</b>	AV (RGB out), Communication, Expansion
<b>optionale Controller</b>	Maus, Analog-Joystick, Lenkrad, Lichtpistole
<b>Preis</b>	ca. DM 750,-
<b>Lieferumfang</b>	1 Joypad, Videokabel mit Scartadapter



»DAYTONA« IST DAS ZUR ZEIT ERHÄLTICHE RENN-SPIEL VON SEGA. GRAFISCH KOMMT ES ZWAR NICHT GANZ AN »RIDGE RACER« HERAN, BIETET ABER MEHR SPIELERISCHE TIEFE UND ABWECHSLUNG.



LINKS SEHEN SIE DEN ERWEITERUNGSPORT, WO U. A. DAS MPEG-MODUL EINGESETZT WIRD. RECHTS UNTEN IST DER AV-AUSGANG, SOWIE DIE LINKBUCHSE ZUR VERBINDUNG DES SATURN MIT DER AUSSENWELT.

VDP1 und VDP2, die als modifizierte Weiterentwicklungen aus Segas-Automaten-Knowhow entstanden, sorgen für die Grafik. Die reine Polygon-Leistung ist zwar nicht so hoch wie bei der Playstation, dies wird aber durch die Zusatzfähigkeiten im 2D-Bereich mehr als wett gemacht. Der VDP2 kann aus einem eigenen Speicher riesige »Playfields« selbständig auf den



MIT DEN SECHS BUTTONS ERINNERT DAS SATURN-JOYPAD AN DAS VOM MEGA-DRIVE. ES LIEGT GUT IN DER HAND UND IST SEHR ROBUST.

Bildschirm anzeigen, drehen und gegeneinander verschieben. Die detaillierten Hintergründe und Bodenflächen aus dem bald erscheinenden »Virtua Fighter II« sind ein augenfälliges Beispiel. Dadurch kann sich der VDP1 auf die texturierten Kämpfer-Polygone konzentrieren. Insgesamt besitzt der Saturn auch mehr Speicher als die Playstation und kann dadurch größere Grafikmengen unterbringen, was eher 2D-



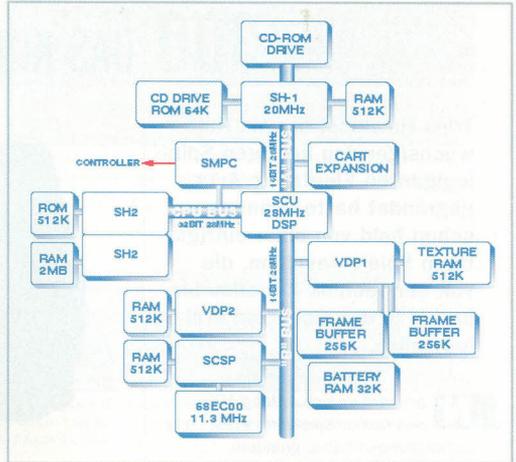
FÜR PROFIS IST »VIRTUA FIGHTER« DAS ANSPRUCHSVOLLSTE KAMPFSPIEL ALLER ZEITEN, DAS NUR NOCH VON NACHFOLGER ÜBERTROFFEN WIRD. VIELE FANS KAUFEN SICH DAS SATURN NUR, UM ES SPIELEN ZU KÖNNEN.

Spielen zugute kommt.

Fullscreen-Videos werden beim Saturn zwar nur durch Software in Szene gesetzt, was aber durch die leistungsfähigen Hauptprozessoren kaum auffällt. Spezielle RISC-Dekodieralgorithmen sorgen fast für TV-Qualität. Zusätzlich ist ein vollwertiges MPEG-Modul nachrüstbar, mit dem man handelsübliche Video-CDs abspielen kann. Wer will, kann sein Saturn mit einem speziellen Dekoderprogramm sogar zum passiven Angucken von Photo-CDs mißbrauchen. Die Soundfähigkeiten sind fast als »zu viel des Guten« zu charakterisieren. Wartet die Playstation schon mit 24 Digitalkanälen auf, kredenzt das Saturn dem verwöhnten Spielerohr derer 24, und setzt noch 8 FM-Kanäle und einen eigenen Musik-Steuerchip obendrauf. Der Soundtrack zu »Panzer Dragoon« ist tatsächlich nur noch als »orchestral« zu bezeichnen.

Um den Flaschenhals CD-ROM-Laufwerk möglichst aufzuweiten, spendieren Segas Entwickler an dieser Stelle ebenfalls einen eigenen RISC-Prozessor mit eigenem Pufferspeicher. Weitere Chips kümmern sich um das Interrupt-Handling und das interne Buscontrolling.

Zusammenfassend ist anzumerken, daß Segas Konsole deutlich aufwendiger und umständlicher als die Mitstreiter aufgebaut ist, was Programmierern das Leben nicht gerade einfacher macht. Aus eben diesem Grund wird die Chip-Wüste aber auch für technisch nicht leicht zu überbietende Videospiele auf Segas Next-Generation-Konsole sorgen.



DIE SATURN-HARDWARE IST RECHT KOMPLEX AUFGEBAUT. EINE FÜLLE VON SUPPORT-CHIPS UNTERSTÜTZT DIE BEIDEN CPUS, DIE MIT EINSCHRÄNKUNGEN VOLL PARALLEL ARBEITEN.

## Fazit

Der größte Vorteil vom Sega Saturn ist Sega selbst. Neben Nintendo gehört die japanische Top-Spieleschmiede zur Crème de la Crème der Szene.

Das bedeutet, daß in dessen Spielarchiv so manche Spielhallenklassiker schlummern, die natürlich ausschließlich für das Saturn umgesetzt werden. Zwar entwickeln zahlreiche andere Spieleentwickler für den Mega-Drive-Nachfolger.

Fortgeschrittene Spieler aber schwören auf Top-Titel wie »Virtua Fighter« oder dessen Nachfolger »Virtua Fighter II« und warten gebannt auf die 1:1-Umsetzung des furiosen Coin-Op-Offroad-Rennspiels »Sega Rally«. Von der Konzeption, der Vermarktung und den bisher erschienen Spielen her ist das Saturn zwar deutlich weniger »Mainstream« als Sonys Playstation, beglückt aber seine überaus dankbare Fangemeinde dermaßen, daß die sich zu jedem Sega-Spiel am liebsten gleich noch ein Extra-Saturn zulegen würden.

(mk)

## RATING

CPU	●●●●●	optimal
3D-Grafik	●●●●○	gut
2D-Sprites	●●●●●	optimal
Sound	●●●●●	optimal
Video	●●●●○	gut
Multimedia	●●●●○	durchschnittlich

# 3DO DAS KIND DES VISIONÄRS

**Trips Hawkins, der als Halbwüchsiger den heutigen Spiellegiganten Electronic Arts gegründet hatte, träumte schon bald von einer einzigartigen Spielmaschine, die von der Technik her alles bisherige in den Schatten stellen sollte.**

**N**achdem er sich Anfang 1993 aus seiner Spielefirma fast völlig zurückgezogen hatte, gründete Hawkins eine neue Firma namens »3DO-Company«, die ihm diesen Traum näherbringen sollte. Die meisten seiner Visionen von der »idealen« Konsole mußten dem damaligen Preis- und Machbarkeitsdiktat zwar weichen, aber dennoch erschien Ende 1993 die erste Version des »3DO«.

Die verwendete 32-Bit-Technik rief damals großes Aufsehen hervor, ebenso wie das fortschrittliche Doublespin-CD-Laufwerk. Von Anfang an wurden die Multimedia-Fähigkeiten des 3DO herausgestellt, die das 3DO von den anderen »Nur«-Spiele-Konsolen abheben sollte. Da die 3DO-Company nicht genug finanzielle Mittel für eine eigenständige Produktion aufreiben konnte, wurden Lizenzen an die asiatischen Elektronikgiganten Panasonic und Goldstar vergeben, die die deutsche Version des 3DO erst im Juni 1995, fast zwei Jahre später, in den Handel gaben.

Obwohl die Konsole von den großen

Spielerstellern nur mäßig unterstützt wurde – von Hawkins Hausfirma Electronic Arts mit EA Sports und Origin abgesehen – gibt es mittlerweile ein großes Angebot an Software. Die Palette reicht von Actionspielen bis hin zu Multimedia-Lexika und Lernsoftware, von denen das meiste nur in den USA erhältlich ist. Mehr als 500.000 installierte 3DOs in Japan und in den USA geben der nicht mehr ganz taufrischen Konsole zur Zeit noch einen Benutzervorsprung, der für ein weiter wachsendes Spieleangebot sorgen wird.

## Die Technik

Das 3DO enthält als Herzstück einen 32-Bit RISC-Prozessor namens ARM 600, von dem verwandte Versionen in den hier weitgehend unbekanntem Archimedes-Computern der britischen Firma Acorn verwendet werden. Er wird



mit mageren 12,5 Megahertz getaktet, was im Vergleich zu den Mitstreitern recht sparsam wirkt. Allerdings gelten die aufwendigen ARM-CPU's als ausgesprochen effizient, was diesen Nachteil etwas ausgleicht.

Um die Grafik kümmern sich zwei sogenannte »Graphic Animation Engines« oder »Cell-Engines«. Die »Cells« sind quasi Sprites mit erweiterten Möglichkeiten, also fest definierte Bildschirmbereiche, die selbstständig von den Grafik-Chips verwaltet werden. Das bedeutet aber auch, daß das 3DO keine dedizierte Polygon-Unterstützung von der



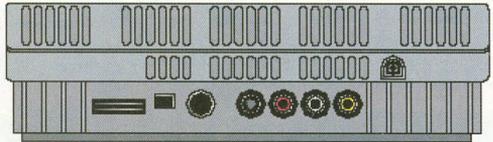
FIFA SOCCER FÜR DAS 3DO GILT ALS BESTE VERSION DES POPULÄREN FUSSBALLSPIELS. FLÜSSIGE, FREI EINSTELLBARE KAMERASCHWENKS UND PERSPEKTIVEN ERMÖGLICHEN MAXIMALEN ÜBERBLICK UND ENTSPRECHENDEN SPIELSPASS.

## FACTS

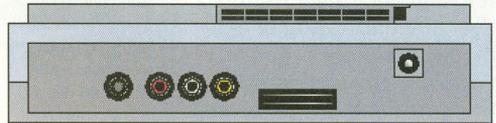
CPU	ARM 600, 32-Bit RISC mit 12,5 MHz
Peripherie	2 CEL-Engines, Z80
Speicher	Hauptspeicher 2 MByte, Videoram 1 MByte, Sound 64 KByte, ROM 0,25 MByte
Grafik	320x240 bis 640x480 Pixel, 65536 bis 16,7 Mio. Farben
Video	Softwaredecoder, optional MPEG-Modul, Photo-CD serienmäßig
Backup	interner Batterie-Speicher mit 32 KByte, externe Backup-Card möglich
Sound	PCM, 44,1 KHz
Ports	3x Cinch für Video und Audio-Stereo, S-VHS-out, TV-out, Expansion
optionale Controller	Analog-Joystick, Lichtpistole, Maus geplant
Preis	Panasonic ca. DM 700,-, Goldstar DM 750,- mit FIFA Soccer
Lieferumfang	1 Joypad, Videokabel



DAS 3DO WIRD IN LIZENZ VON DEN FIRMEN PANASONIC (OBEN) UND GOLDSTAR (LINKS) HERGESTELLT. VON CREATIVE LABS GIBT ES DAS 3DO SOGAR ALS UMSTÄNDLICHE EINSTECKKARTE FÜR DEN PC NAMENS »3DO-BLASTER«.



DAS GOLDSTAR 3DO BIETET SOWOHL EINEN S-VIDEO-AUSGANG (HOSIDEN-BUCHSE) ALS AUCH DREI CINCH-BUCHSEN FÜR STEREO-TON UND VIDEOSIGNAL.



DAS PANASONIC 3DO WEIST DIE GLEICHEN ANSCHLÜSSE AUF, WIE DAS GOLDSTAR 3DO. LEDIGLICH DIE ANORDNUNG DER BUCHSEN IST UNTERSCHIEDLICH.

Hardware her bietet, also kein beleuchtetes Texture-Mapping oder ähnliche Sperenzchen. Für Trip Hawkins waren diese universellen Cells damals die logische Weiterentwicklung der bisherigen Konsolenhardware, heute erscheint das Konzept aber angesichts der polygonfressenden Playstation et-



DAS MOTORRAD-RENNSPIEL »ROAD RASH« ÜBERZEUGT DURCH SCHÖNE 3D-SZENARIOS UND EINGÄNGIGES STEUERGEFÜHL DER PS-STARKEN ZWEIRÄDER.



DIE 3DO-VERSION VON WING COMMANDER III IST DIE BIS JETZT EINZIGE KONSOLENVERSION DES ORIGIN-PC-KNÜLLERS UND BESTICHT DURCH MESSERSCHARFE VIDEOSEQUENZEN, BRILLANTE 3D-ACTION UND KURZE NACHLADEZEITEN.

was veraltet. Dennoch sind passable 3D-Spiele auch auf dem 3DO machbar, was bereits erschienene Titel wie »FIFA Soccer« beweisen. Besser sieht es mit den 2D-Fähigkeiten aus, wo das 3DO punkten kann. Hier sind große, komplex animierte Bildschirmfiguren ohne weiteres möglich, was Spiele wie »Street Fighter II« beweisen. In Punkte 2D-Scrolling und Sprites ist aber insbesondere der 2D-Spezialist Saturn überlegen.

Die Videofähigkeiten des 3DO sind sehr gut, da sie durch die eingebaute Software hardwaremäßig von den Cell-Engines unterstützt werden. Zusätzlich läßt sich wie beim Saturn ein MPEG-Modul für etwa 350 Mark nachrüsten, mit dem man Video-CDs auf dem heimischen Fernseher abspielen kann. Photo-CD-Fähigkeiten bringt das 3DO standardmäßig mit.

Der Sound wird wie bei den meisten Konsolen durch 44,1 KHz-PCM erzeugt, was fast perfekte Klänge ermöglicht. Auffällig ist hier, daß in vielen Spielen ausgiebig Gebrauch von den digitalen Sound-Beeinflussungs- und Effektmöglichkeiten gemacht wird. Oft hört man Pseudo-Raumklang oder gar Dolby-Surround-codierte Tracks, was über eine entsprechend ausgestattete Stereoanlage zu entsprechend bombastischen Klangerlebnissen in Fußballstadien oder Weltraumschlachten führt.

Weiterhin kümmern sich Standard-Chips um die interne Verwaltung des

3DO, wie etwa eine mit 3,58 MHz getakteter Z80, eine früher sehr beliebte 8-Bit-CPU.

### Fazit

Das 3DO erscheint reichlich spät auf dem deutschen Markt. Technisch ist es dadurch zwar nicht mehr auf dem allerneuesten Stand, braucht sich aber vor den anderen Konsolen nicht zu verstecken.

Der größte Vorteil des 3DO sind nicht so sehr die gepriesenen Multimedia-Fähigkeiten, sondern das vorhandene, breite Softwareangebot an hochwertigen Spielen. Der 3DO-Käufer hat die Auswahl aus vielen Electronic-Arts-Hits, wobei sich Perlen wie »FIFA Soccer« darunter befinden, das als eines der besten Fußballspiele überhaupt gilt. Da für den deutschen Markt hauptsächlich die besten (und vor allem gewaltfreien) Titel veröffentlicht werden, kann man hier beruhigt zugreifen, sofern man am angebotenen Genre Geschmack findet.

Fans von ausgesprochenem Spielhallen-Gameplay greifen jedoch lieber zu einer der anderen Konsolen.

(mk)

### RATING

CPU	● ● ● ● ●	durchschnittlich
3D-Grafik	● ● ● ● ●	mäßig
2D-Sprites	● ● ● ● ●	gut
Sound	● ● ● ● ●	durchschnittlich
Video	● ● ● ● ●	durchschnittlich
Multimedia	● ● ● ● ●	gut

# AM RANDE BEMERKT

**Was wäre der Videospiele-Markt ohne seine Vielfalt? Neben den weiter vorne vorgestellten Hauptbewerbern um die Käufergunst behaupten sich noch zwei weitere Systeme hartnäckig in den Regalen, die aber von der Fachwelt nicht zu den »Big Playern« im Markt gerechnet werden.**

## Die Raubkatze: Atari Jaguar

Die amerikanische Firma Atari gehörte zu den Pionieren der jungen Videospielewelt. Der Firmengründer Nolan Bushnell brachte damals eine 8-Bit-Konsole namens »VCS 2600« in den Handel, die es zu einiger Beliebtheit brachte, bevor der Videospielemarkt in den frühen Achtzigern zusammenkrachte. Die Firmenleitung ging an Ex-Commodore-Chef Jack Tramiel, der mit den ST-Heimcomputern Furore machte, bevor er Ende 1993 die damals überaus fortschrittliche Konsole »Jaguar« veröffentlichte. Offiziell und werbestrategisch als »64-Bit-Konsole« bezeichnet, stimmt dieser Begriff nur halb und bringt nicht ganz so gravierende Vorteile, wie man vermuten würde. Zwar sind die CPU und die Haupt-Coprozessoren in 64-Bit ausgelegt, diese werden aber bloß zum Teil und nur bei der internen Kommunikation genutzt. Außerdem bedeutet »64-Bit« nicht automatisch »doppelt so gut« oder gar »doppelt so schnell« wie 32-Bit, was man auch daran sieht, daß die Jaguar-CPU die Leistung der modernen 32-Bit-RISC-Prozessoren der Playstation oder des Saturn nicht erreicht. Wie am 3DO nagte am Jaguar mittlerweile der Zahn der Zeit, so



DAS IM APRIL 1994 IN DEUTSCHLAND ERSCHEINENE JAGUAR GEHÖRT ZU DEN ÄLTEREN NEXT-GENERATION-KONSOLEN, KONNTE SICH TROTZ SEINER BEWORBENEN »64-BIT-LEISTUNG« ABER NICHT SO RICHTIG DURCHSETZEN.

daß auch die Grafik-Meßlatte der Newcomer doch ein ganzes Stück entfernt ist. Überdies war das Jaguar ursprünglich nur als reines Modul-System konzipiert, was bedeutet, daß man das CD-ROM-Laufwerk dazukaufen muß, um bestimmte Titel zu spielen.

Dennoch sind mit der Hardware ansehnliche 3D-Spiele möglich, was das jämmerliche Spieleangebot leider kaum zeigt. Ein Muß ist das Jaguar für alleingeschworene Atari-Fans, denn sie finden hier perfekte 1:1-Umsetzungen von ehemaligen Atari-Coin-Ops, wie etwa »Tempest 2000« oder demnächst gar eine Version des legendären »Defender«-Automaten.

Das Jaguar wird in Deutschland in Kürze von der Firma ABC angeboten, womit es auch für breitere Käuferschichten interessant sein wird, denn der Preis wird bei etwa 300 Mark liegen. Besser als preisgleiche 16-Bit-Konsolen ist die Jaguar-Technik allemal.

## Multimedia für alle: Philips CD-i

Der niederländische Elektronik-Riese Philips versucht bereits seit 1991, sich seinen Weg in den Videospiele- und

Multimediemarkt über den verantwortungsbewußten Familienvater zu bahnen. Die mit aller Konsequenz betonten Multimedia- und Education/Lernsoftware-Fähigkeiten des »Philips CD-i« sollten der verwirrten Elternschaft klarmachen, daß ein derartiges Gerät in jedes Wohnzimmer gehört wie



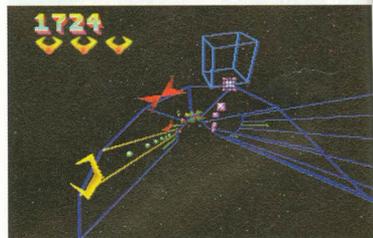
DAS PHILIPS CD-I IST VON DER TECHNIK HER DAS ÄLTESTE DER HIER VERTRETENEN GERÄTE. DENNOCH HÄLT ES SICH SEIT FAST VIER JAHREN HARTNÄCKIG AUF DEM MARKT.



DAS SPIEL »CHAOS CONTROL«, DAS ES IN EINER GRAFISCH WESENTLICH SCHLECHTEREN VERSION FÜR DEN PC GIBT, LÄSST DEN SPIELER DURCH EINE VORGEZEICHNETE, ABER ÄUSSERST BEEINDRUCKENDE SZENERIE FLIEGEN.

Opas Zimmerpalme. Mittlerweile gibt es das CD-i in ver-

schiedenen Bauformen, wobei eine Video-CD-fähige Version ab etwa 900 Mark erhältlich ist. Selbstverständlich lassen sich damit auch Photo-CDs ansehen. Intern werkelt zwar eine in Ehren ergraute 16-Bit-CPU, was einige Spielehersteller und Philips aber nicht davon abhalten konnten, mittlerweile insgesamt über 70 Spiele und Multimedia-Titel zu veröffentlichen. Darunter befinden sich passable Action-Spiele wie das optisch fulminante »Chaos-Control«



DIE 1:1-UMSETZUNG DES SPIELHÖLLEN-KLASSIKERS »TEMPEST« LÄSST DAS HERZ SO MANCHER VIDEOSPIEL-VETERANEN UND ATARI-FANS HÖHERSCHLAGEN.

oder das interaktive Film-Adventure »Burn-Cycle«. Das Hauptaugenmerk des Konzerns liegt auf Multimedia, was man daran sieht, daß für nächstes Jahr ein CD-i-Modem für problemlosen Online-Zugriff angekündigt ist. Reine Videospiele sollten deswegen die Finger vom CD-i lassen. Wer aber hauptsächlich an einfach bedienbaren Multimedia-Fähigkeiten und simplen Spielen mit cooler Optik interessiert ist, findet damit sein Ideal-Gerät. (mk)

# PC PLAYER

MACHT SPASS

# 3 FÜR 20,-

## JETZT PC PLAYER PLUS TESTEN

# 3 PC PLAYER plus CD ROM für 20 DM

**PC PLAYER macht Spaß, mit oder ohne CD ROM.**

Unsere Empfehlung: Ausprobieren. Holt Euch entweder 3 PC PLAYER für 10,- DM oder 3 PC PLAYER plus mit CD ROM – für schlappe 20,- DM. Dafür gibt's Härte-tests, Profi-Tips & Tricks, Demospiele, Kaufempfehlungen und mehr. **Coupon einsenden.**

# 3 PC PLAYER für 10 DM

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



- Ja, ich will PC PLAYER plus CD testen. Senden Sie mir drei Ausgaben für nur DM 20,- zu.
- Ja, ich will PC PLAYER testen. Senden Sie mir drei Ausgaben PC PLAYER für nur DM 10,- zu.

Wenn ich von PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus nicht voll überzeugt bin, teile ich Ihnen dies 10 Tage nach Erhalt meiner 2. Ausgabe mit. Ansonsten senden Sie mir PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus regelmäßig per Post frei Haus mit 15 % Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Heft statt DM 7,-/PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Heft statt DM 12,80). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Datum/1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Adresse dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum/2. Unterschrift \_\_\_\_\_

Coupon ausschneiden und einsenden an:  
**PC PLAYER**  
Aboservice CSJ,  
Postfach 14 02 20,  
80452 München.

# TIPS & TRICKS

# PC SPIELE TESTEN

# Auf einen Blick

Wie schlagen sich das PC-System und die Next-Generation-Konsolen im direkten Vergleich? Unsere Tabelle soll Ihnen helfen, im Dschungel von technischen Daten und den verschiedenen Spiele-Genres durchzublicken.

## DIE HARDWARE

	PC	PLAYSTATION	SATURN	3DO
<b>CPU</b>	Pentium 90 MHz	MIPS R3000A, 32-Bit RISC mit 33 MHz	2x Hitachi SH2, 32-Bit RISC mit 28,6 MHz	ARM 600, 32-Bit RISC mit 12,5 MHz
<b>Peripherie</b>	Standard VGA-Karte, z.B. mit ET4000 W32p-Chip	GPU, GTE, MDEC	VDP1, VDP2, SH1, 68000	2 Cell-Engines, Z80
<b>Speicher</b>	Hauptspeicher in der Regel 8 MByte, Video RAM 1 MByte	Hauptspeicher 2 MByte, Videoram 1 MByte, Sound 0,5 MByte, ROM 0,5 MByte	Hauptspeicher 2 MByte, Videoram 1,5 MByte, Sound 0,5 MByte, CD-Rom-Buffer 0,5 MByte, ROM 0,5 MByte	Hauptspeicher 2 MByte, Videoram 1 MByte, Sound 64 KB, ROM 0,25 MByte
<b>Grafik</b>	320x200 oder 640x480, 256 Farben (typische Auflösung und Farbanzahl bei Spielen)	224x256 bis 640x448 Pixel (interlaced), 32768 bis 16,7 Mio. Farben	224x320 bis 704x480 Pixel (interlaced), 32768 bis 16,7 Mio. Farben	320x240 bis 640x480 Pixel, 65536 bis 16,7 Mio. Farben
<b>Video</b>	Softwaredecoder, optional MPEG-Grafikkarte	Hardware Motion-JPEG mit 65536 oder 16,7 Mio. Farben	Softwaredecoder, optional MPEG-Modul/Photo-CD	Softwaredecoder, optional MPEG-Modul, Photo-CD serienmäßig
<b>Backup</b>	Festplatte, Diskette	externe Memorycard	interner Batterie-Speicher mit 32 KByte	interner Batterie-Speicher mit 32 KByte, externe Backup-Card möglich
<b>Sound</b>	Soundblaster 16-Standard: 16 Bit Stereo mit 44,1 KHz, FM-Soundsynthese, optional General MIDI-Wavetable-Musik möglich	24 Kanäle ADPCM, 44,1 KHz	8 FM-Kanäle, 32 Kanäle PCM, 44,1 KHz	PCM, 44,1 KHz
<b>Ports</b>	VGA-Monitoranschluß, serielle Schnittstelle, optional Netzwerkkarte für Multiplayer, ansonsten fast beliebig erweiterbar	3x Cinch für Video und Audio-Stereo, AV (RGB out), Link, Expansion	AV (RGB out), Communication, Expansion	3x Cinch für Video und Audio-Stereo, S-VHS-out, TV-out, Expansion
<b>optionale Controller</b>	Digitales Joypad, Lenkrad, Flightsticks, etc., sehr großes Angebot	Maus, Analog-Joystick	Maus, Analog-Joystick, Lenkrad, Lichtpistole	Analog-Joystick, Lichtpistole, Maus geplant
<b>Preis</b>	ca. DM 4000,-	ca. DM 600,-	ca. DM 750,-	Panasonic ca. DM 700,-, Goldstar DM 750,- mit FIFA Soccer
<b>Lieferumfang</b>	15-Zoll Monitor, Tastatur, Maus, Analog-Joystick, CD-ROM-, Festplatten-, Diskettenlaufwerk, Soundkarte, VGA-Karte	1 Joypad, Videokabel mit Scartadapter, Demo-CD	1 Joypad, Videokabel mit Scartadapter	1 Joypad, Videokabel

## DAS RATING

CPU	●●●●●	●●●●○	●●●●●	●●●●○
3D-Grafik	●●●●○	●●●●○	●●●●○	●●●●○
2D-Sprites	●●●●○	●●●●○	●●●●○	●●●●○
Sound	●●●●○	●●●●○	●●●●○	●●●●○
Video	●●●●○	●●●●○	●●●●○	●●●●○
Multimedia	●●●●●	●●●●○	●●●●○	●●●●○
Erklärung	●●●●● optimal	●●●● gut	●●● durchschnittlich	●● mäßig
				● überhaupt nicht geeignet

# Der 5 Minuten-Test

Sie stehen vor der Kaufentscheidung für ein Spiele-System und haben die Beschreibung der Konsolen aufmerksam gelesen. Welches soll man nun anschaffen? Oder sind Sie mit dem PC am besten bedient? Um die Qual der Wahl etwas zu lindern, finden Sie nachfolgend den 5-Minuten-Kaufberatungs-Test. Beantworten Sie die Fragen und kringeln Sie die dazugehörigen Zahlenwerte ein. Ist eine Frage total unwichtig für Sie, darf sie auch übersprungen werden. Dieses Kriterium zählt dann einfach nicht. Am Schluß addieren Sie die einzelnen Zahlen spaltenweise. Das System, zu dem die Spalte mit der höchsten Punktzahl gehört, ist dann Ihr Wunsch-System. Falls das Ergebnis nicht so eindeutig ausfallen sollte, können Sie einzelne Fragen, die für Sie von größerer Bedeutung sind, natürlich höher gewichten.

### Ich spiele am liebsten...

- Strategiespiele, Adventures.
- Action, Kampfsport, Rennspiele.
- Sportspiele.

### Multimedia...

- ist für mich ein Schimpfwort.
- bedeutet für mich hauptsächlich Video- und Photo-CD.
- ist mir sehr wichtig, vor allem Interaktion.

### Ein reichhaltiges, breit gefächertes Spieleangebot...

- ist unwichtig, mir reicht im Prinzip ein Mega-Hit.
- ist wichtiger als einzelne Spielhallenhits.

### Segas Spielhallenhits sind für mich...

- total egal.
- das wichtigste überhaupt.

### Unkomplizierte Bedienung...

- ist für mich das A und O. »Interrupt« kann ich noch nicht einmal aussprechen.
- ist nicht so wichtig, ich kenne mich ein wenig aus.
- unterfordert mich. Das Installieren ist der halbe Spaß am Spiel.

### Meine Augen und ich bevorzugen...

- Wohnzimmeratmosphäre mit großem Fernsehbild.
- ein blitzscharfes Monitorbild an meinem Schreibtisch.

### Guter Sound bedeutet für mich...

- bombastischer Raumklang. Ich habe eine Dolby-Surround-Anlage.
- in erster Linie perfekte Audiotracks.
- orchestrale Sounds und Synthi-Tracks.

### Erweiterungsmöglichkeiten und Zubehör...

- sind Firlefanzen.
- sind toll. Ohne Lenkrad, Pedale und Light-Gun bin ich nicht glücklich.

### Multiplayer-Fähigkeiten in Spielen...

- lassen mich kalt.
- sind wichtig, wenn möglich mit Link-Option.
- machen mir nur per Telefon mit Modem Spaß.

### Finanziell gesehen...

- möchte ich höchstens DM 700,- ausgeben.
- sind mir selbst DM 3000,- nicht zuviel.
- würde ich keine müde Mark für ein Gerät ausgeben, mit dem ich nur spielen kann.

PC	SONY	SEGA	3DO
8	1	1	2
4	6	6	4
6	5	5	5

PC	SONY	SEGA	3DO
-	1	-	-
-	-	1	2
3	-	-	1

PC	SONY	SEGA	3DO
1	6	7	2
5	3	2	4

PC	SONY	SEGA	3DO
-	-	-	-
-	-	8	-

PC	SONY	SEGA	3DO
-	6	6	6
2	-	-	-
4	-	-	-

PC	SONY	SEGA	3DO
-	3	3	3
3	-	-	-

PC	SONY	SEGA	3DO
-	-	-	3
1	2	1	1
1	1	2	1

PC	SONY	SEGA	3DO
-	-	-	-
3	2	2	1

PC	SONY	SEGA	3DO
-	-	-	-
2	2	1	1
4	-	-	-

PC	SONY	SEGA	3DO
-	6	6	6
2	1	1	1
4	-	-	-

SUMME:

22 13 17 13

15 24 21 21

Unser Test-Team besteht aus sieben routinierten Spielern, den Redaktoren der Fachzeitschriften »PC Player« (PC-Spiele) und »Maniac« (Videospiele) entliehen.

Robert »Hit Point« Bannert ist bei allen Genres heimisch; seine heimliche Vorliebe gilt Rollenspielen. Winnie »Hardcore« Forster taucht gerne in Strategiespielen und Online-Welten ab. Fröhlichkeit verbreitet Action-Fan Martin »Maga« Gaksch, wenn er die Redaktionsräume mit Perlen aus seinem Schatzkästlein an Country-CDs beschallt. Andreas »Benz« Knauf ist der harte Mann, der bevorzugt bei Prügel- und Rennspielen zum Joypad greift.

Jörg »Avatar« Langer begeistern vor allem Strategiespiele, während Florian »Stanginator« Stangl der unbestrittene PC-Experte bei Simulationen und 3D-Action ist.

Heinrich »Hauptsache, Frankfurt steigt dieses Jahr nicht ab« Lenhardt verdankt dem PC die besten Adventures, registriert aber dankbar das Potential seiner geliebten Sportspiele auf Playstation und Saturn.

tip

Wenn es der Platz in dieser Spalte zulässt, verraten wir Ihnen gleich ein paar Tips. Je nach Programm können das allgemeine Hinweise zu den Anfangsproblemen oder Cheats und Mogel-Codes sein.

FAZIT

**Spielspaß-Abrechnung:** Jede Version bekommt eine Gesamtwertung zwischen 1 (Buhl!) und 10 (Perfekt!) verpaßt.

10



# DAS SPIELETEST-KONZEPT

- CD Player
- DM 9,80
- bereits erschienen

Bitte umblättern: Hier beginnt der große Spieleteil mit Tests der besten Titel für PC, 3DO, Saturn und Playstation.

**D**ie Karten sind neu gemischt – der PC ist nicht mehr allein am Firmament der elektronischen Unterhaltungskünstler. Auch die neuen CD-Systeme 3DO, Saturn und Playstation haben hochwertige Software zu bieten. Aber welches Spielgenre wird von welcher Hardware am besten abgedeckt? Wie gut sind die einzelnen Programme wirklich; lohnt sich der Kauf?

Auf den folgenden Seiten finden Sie über 50 Tests aktueller Spiele. Darunter begutachten wir die wichtigsten PC-Titel der letzten Monate und alle interessanten Videospiele-Neuheiten, die bis Anfang '96 offiziell in Deutschland erscheinen werden. Jedes Programm wird ausführlich beschrieben, kommentiert und bewertet.

Diese Beispielseite soll Ihnen zeigen, wie diese Tests aufgebaut sind. Um die Frage »Welches System für welche Spiele?« zu klären, haben wir die Besprechungen nach Genres sortiert. So wird man schnell feststellen, daß z.B. der PC ganz klar bei Strategie und Simulationen dominiert, während Fans von Rennspielen oder Jump-and-Runs bei den Konsolen glücklicher werden. Da wir bei den ausführlichen Tests eine Qualitäts-Vorauswahl getroffen haben, liefern wir nebenan zusätzlich ein paar Kurztests von weniger brillanten Titeln ab.

Zu Beginn jeder Rezension geben wir neben der Überschrift an, welcher Hersteller das jeweilige Spiel wann zu welchem ca.-Preis in Deutschland veröffentlicht. Sind verschiedene Versionen lieferbar, bekommen sie individuelle Wertungen verpaßt. Falls Umsetzungen eines Spiels zur Zeit in Arbeit sind, verkünden wir dies am Ende dieses Textes. Bitte beachten Sie auch unsere delikaten Kästchen am Seitenrand!



**ROBERT BANNERT.** LIEBLINGSSPIEL: CHRONOTRIGGER AUF SUPER NINTENDO. HÜTET BEGEISTERT SEINE ANIME-TRICKFILME AUF LASER DISC.



**WINNIE FORSTER.** LIEBLINGSSPIEL: WORLD ADVANCED MILITARY COMMANDER AUF SATURN. UNENTBEHRlich ALS KNEIFENFÜHRER AM ENDE EINES MESSETAGES.



**MARTIN GAKSCH.** LIEBLINGSSPIEL: YOSHI'S ISLAND AUF SUPER NINTENDO. SAMMELT ALTE 8-BIT-VIDEOSPIEL-MODULE WIE ANDERE LEUTE BRIEFMARKEN.



**ANDREAS KNAUF.** LIEBLINGSSPIEL: WIPE-OUT AUF PLAYSTATION. HAT SEINE AUTOBAHN-FAHRTECHNIK DIESEM PROGRAMM ANGEPASST.



**HEINRICH LENHARDT.** LIEBLINGSSPIEL: NHL HOCKEY '96 AUF PC. HAT BEI TRIPS ZUM MANIAC-HAUFEN MOMENTAN DAS GLÜCK, DURCHS SCHÖNE KISSING UMGELEITET ZU WERDEN.



**JÖRG LANGER.** LIEBLINGSSPIEL: COMMAND & CONQUER AUF PC. TROTZ VORLIEBE FÜR EROBERUNGS-TAKTIKE SANFTMUT IN PERSON (STICHWORT »ZIVILDienst«).



**FLORIAN STANGL.** LIEBLINGSSPIEL: NHL HOCKEY '96 AUF PC. BESITZT REDAKTIONSSÜBERGEREND DIE LÄNGSTEN HAARE UND SCHWÄRZESTEN SONNENBRILLEN.

## WORLD CUP GOLF

■ U.S. Gold ■ DM 110.- ■ bereits erschienen



MANCHMAL WIRD IHRE SPIELFIGUR SO UNGESCHICKT PLAZIERT, DASS SIE NICHT MEHR VIEL ERKENNEN.

18 Löcher und die gewohnte Doppelklick-Steuerung bieten die Kurse des »Hyatt Dorado Beach«-Golfclubs. Leider wird die Spielfigur in der traditionellen 3D-Umgebung so ungeschickt plazierte, daß man kaum vernünftig weiterspielen kann. So bleibt die europäische Produktion trotz vieler Optionen hinter guten PC-Produkten zurück. Den deutlich besseren 3DO-Konkurrenten »Pebble Beach Golf« gibt's bislang nur im Importhandel.

### 3DO

Langweilige Golfsimulation mit verunglückter Steuerung und biederer Präsentation.

4



## VIRTUAL HYDLIDE

■ Sega ■ DM 110.- ■ bereits erschienen



IHR DIGI-RECKE STIEFELT DURCH EINE TEXTUREN-VERKLEIDETE ECHEZTZEI-KULISSE.

»Virtual Hydlide« ist das erste Konsolen-Rollenspiel, bei dem Sie mit Ihrem Ritter durch eine in Echtzeit berechnete, dreidimensionale Polygonkulisse stiefeln. Kruzet ein Monster Ihren Weg, vermöbeln Sie es, um Erfahrungspunkte zu sammeln. Erst mit dem geeigneten Erfahrungs-Background bestehen Sie auch die späteren Gefechte in düsteren Verliesen und anderen ungemütli-

chen Gemäuern. Aufgrund der einschläfernd langsamen 3D-Routinen sollten aber selbst fanatische Monsterschläger dieses technisch peinliche Echtzeit-Debakel meiden.

### SATURN

Katastrophale Metzlergie mit Rollenspiel-Einschlag. Ruckel-Optik und hirnloses Design schmälern den Spielspaß.

3



## TOTAL ECLIPSE

■ Crystal Dynamics ■ DM 110.- ■ bereits erschienen



NACH DEM FLUG DURCH EINEN CANYON ERWARTET SIE SCHON DAS NÄCHSTE TUNNELSYSTEM.

In dieser vier Missionen langen Raumschlacht steuern Sie einen wendigen Abfangjäger, der es auf verschiedenen Planetenoberflächen und in engen Tunnelsystemen mit aufdringlichen Aliens aufnehmen muß. Durchschlagkräftige Extras und ein Super-Laser erleichtern Ihr Unterfangen. Trotz solider Grafik kann's die Science-fiction-Knallerei (übrigens eines der ersten Spiele für das 3DO) aber nicht ganz mit dem thematisch vergleichbaren »Shockwave« aufnehmen.

### 3DO

Hektisches 3D-Ballerspiel mit rasanter Grafik. Etwas schlechter als »Shockwave«.

5



## ESPN EXTREME GAMES

■ Sony ■ DM 110.- ■ bereits erschienen

Wer auf Extremsportarten steht, findet hier seine Erfüllung: In »Extreme Games« sausen Sie mit 15 Mountainbikern, Skatern und In-Line-Profis um die Wette. Geschwindigkeit ist Trumpf, gelegentliche Ellbogen-



IM ZWEI-SPIELER-MODUS WIRD DER BILDSCHIRM IN DER MITTE GETEILT.

Checks können jedoch nicht schaden. Fünf ausgesprochen hübsche Rennstrecken führen Sie durch Wüsten und Canyons, durch Italien und den Amazonas. Die 3D-Grafik ist sehr schnell und erfreulich detailliert: Technisch gehört die CD zur Playstation-Elite.

### PLAYSTATION

Technisch aufwendiges Rennspektakel vor malerischer Kulisse. Mit viel Action und gutem Zwei-Spieler-Modus.

7



## DIGITAL PINBALL

■ Sega/Kaze ■ DM 110.- ■ bereits erschienen



DIE EINZELNEN FLIPPER PASSEN KOMPLETT AUF DEN BILDSCHIRM – GESROLLT WIRD NICHT.

Zeitgerechter Flipper, der fotorealistische Grafik mit ausgeklügeltem Layout und Wirklichkeitsnahem Kugelverhalten verbindet. Vier einfallsreiche Flipper stehen zur Wahl, die mit allem bestückt sind, was Pinball-Freunde suchen: Bumper, Targets, Lock-Öffnungen und sogar ein dritter Schläger. Dank pixelfeiner Grafik, vieler Gags und donnernder Soundkulisse kommt auch auf Dauer kein Funken Langeweile auf.

### SATURN

Authentische Flippersimulation mit vier einfallsreichen Flippern und realistischer Kugel-Physik.

7



# EXPLOSIV

Das Weltall lebt – aber nicht mehr lange: Auch im 32-Bit-Zeitalter sind abgelegene Sternennebel und alienüberlaufene Grenz-Galaxien der bevorzugte Spielplatz für Action-Söldner und laserbewehrte Raum-Piloten.

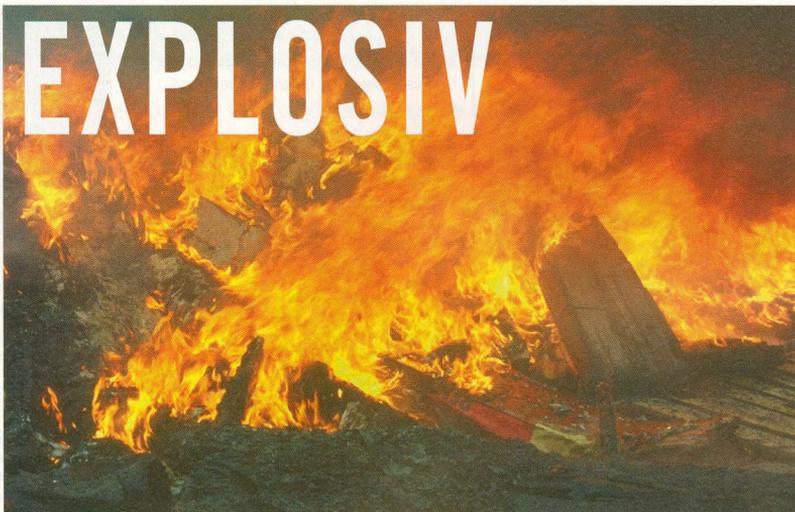


Bild: Corel Photo-CD

**K**riegsspiele sind schlecht, deshalb werden Actionfans seit Anbeginn des Videospielezeitalters in den Weltraum verbannt. Dort sind alle Planeten von hirnlosen Alien-Zombies überlaufen, brüllen galaktische Diktatoren Angriffsbefehle und träumen übergeschnappte Rechenzentren von der Herrschaft der Chips. Der Spieler findet sich als diensthabender Abfang-Pilot im Krisengebiet abgesetzt – von »Space Invaders« bis »Novastorm« sind Action-Spieler Einzelgänger, selten haben sie (via Zwei-Spieler-Modus) einen ballerfreudigen Partner. Natürlich gibt es auch Actionspiele in irdischer (oder gar unterirdischer) Umgebung. Wird der Waffengang

jedoch zu realistisch oder der Feind zu grauenhaft, schaltet sich die Bundesprüfstelle ein, die manchen erfolgreichen Titel dem Zugriff deutscher Spieler entzieht.

Eines haben 80 Prozent aller aktuellen Ballerspiele aber gemeinsam: Statt Sprites vor scrollendem Hintergrund zu animieren, setzen die Hersteller auf 3D-Grafik, um ihre Action spektakulär zu verpacken. Neben den vorberechneten 3D-Flügen, die durch den immensen CD-Speicherplatz möglich wurden (»Rebel Assault«, »Novastorm«, »Star Blade«), haben sich die in Echtzeit berechneten Ballerspiele durchgesetzt. Bullfrogs »Magic Carpet« ist ein märchenhafter Vertreter dieser Gattung, spielt erfrischenderweise weder im Weltall, noch in der 3D-Gruft, sondern

malerischem Archipel. Der Ritt auf dem fliegenden Teppich soll nach großem Erfolg als PC-Spiel in Kürze für PlayStation und Saturn erscheinen.

Ist im Pentium-Lager die Schlacht der Actionspiele zugunsten der 3D-Grafik entschieden, erleben Sie auf den Konsolen noch vereinzelt Rückzugsgefechte der klassischen Vertikal- oder Horizontal-roller. Für Spiele wie »Parodius« und »Raiden« sind Segas mit Spezialchips hochgerüsteter Saturn und Sonys Playstation die ideale Plattform. Doch selbst Sega zieht sich vom Sprite-Schlachtfeld zurück und will nur noch wenige Scroller entwickeln. Bald wird Action auch auf Konsolen ausschließlich in Polygone verpackt sein. Doch halt, eine Nostalgie-Welle rettet das altherwürdige 2D-Ballerspiel: Mit Activision, Atari, Namco und Williams

haben sich die Veteranen der Alien-Jagd zusammengetan, um für PC und Playstation ihre größten Hits neu aufzulegen. So finden Sie »Tempest«, »Centipede«, »Asteroids« und »Battlezone« auf einer Micro-



DEADLY SKYS WIRD VON JVC FÜR DEN SATURN ENTWICKELT UND EIFERT SPIELERISCH DEM VORBILD AFTER BURNER NACH.



SCHNELL ZOOMENDE 3D-ACTION AUS ENGLAND: CORES »THUNDERHAWK 2« ERSCHEINT ERST FÜR DEN SATURN, SPÄTER AUCH FÜR PLAYSTATION UND PC.

soft-Compilation (die Sie jedoch als USA-Import kaufen müssen), fast das gesamte VCS-Angebot von Activision auf den »Atari VCS 2600«-Sammlungen für PC, die besten Namco-Spiele sollen wiederum in einer »Museum«-Edition für die Playstation erscheinen. Die unvergesslichen Action-Spiele von Williams (u.a. »Defender« und »Robotron«) werden demnächst auf einer PC-CD-ROM ausgeliefert.

## PC

Auf dem PC hat sich im Laufe der letzten Monate eine eindrucksvolle Action-Flotte formiert: Bullfrogs Fortsetzung zu »Magic Carpet«, die 3D-Baller-Orgie »Quake«, die Stollen-Schlacht »Descent« und das in diesen Tagen fertiggestellte »Rebel Assault 2« machen Pentium-PCs für Actionspieler interessant. Geschwindigkeit ist Trumpf, deshalb sollten sich Actionspieler bald mit »Windows 95« und 3D-Beschleunigungskarten anfreunden.

## PLAYSTATION

Action-Spiele sind die stärkste Seite der Sony Playstation, für die zahlreiche Titel bereits erhältlich sind (die 3D-Panzerschichten »Assault Rigs« und »Cybersled«, der Horizontal-Scroller »Rapid Reload«, das Gewölbe-Gemetzel »Kileak the Blood«, die lineare FMV-3D-Ballerei »Novastorm«) und unzählige weitere Kampfspiele gerade vorbereitet werden. Die 3D-Spezialisten von Core versprechen »Thunderhawk 2«, »Shell Shock« und »Machine Head«, Psygnosis/Sony läßt den 3D-Roboter »Krazy Iwan« loslaufen. Sprite-Spiele sind auf der Playstation technisch möglich, aber der Action-Schwerpunkt liegt klar auf 3D – hier kann der Sony-Konsole keine andere Hardware das Wasser reichen.



VERSCHÖNERTES REMAKE EINES SPIELHALLENKLASSIKERS: FÜR SATURN UND PLAYSTATION BEREITET ELECTRONIC ARTS EIN NEUES »VIEWPOINT« VOR.



## SATURN

Die Action-Auswahl auf dem Saturn ist ebenso schmackhaft wie auf der Playstation: Statt »Raiden« und »Rapid Reload« wurde »Panzer Dragoon« zur Hardware-Einführung ausgeliefert, die Flugzeugschlacht »Wing Arms« kommt in diesen Tagen in den Handel, das englische »Thunderhawk 2« steht kurz vor dem Saturn-Take-Off, Acclaims »Alien Trilogy« und Electronic Arts' »Viewpoint« werden zeitgleich mit der Playstation-Version veröffentlicht. Segas Überlegenheit im Sprite- und Scroll-Bereich fällt bislang nur Programmier-Pedanten auf: Konamis »Parodius« ruckelt auf dem Saturn etwas weniger als auf der Playstation und spart sich ein paar Ladezeiten. PC- und 3DO-Besitzern haben die Saturn-Freunde auf jedenfall ein paar Sprites und Frames voraus.

## 3DO

Das 3DO erfreut sich einer gesunden Action-Mischung, hat aber PC, Saturn und Playstation mittelfristig nur wenig entgegenzusetzen. Schon jetzt gelten 3D-Actionspiele wie »Monster Manor« oder »Total Eclipse« als veraltet, kommende Spiele sind teils gar nicht mehr für eine Umsetzung auf 3DO geplant. Bei genauerem Hinsehen ist die Auswahl gar nicht so schlecht, vor allem wenn man Actionspiele mit Strategie-Einschlag in die Betrachtung mit einbezieht: Erhältlich sind ein fantastisches »Wing Commander 3« (mit Surround-Soundtrack und verbesserter FMV-Qualität), das spannende »Shockwave« und das taktische »Syndicate«. Davon abgesehen verlassen sich 3DO-Besitzer auf angekündigte Exklusiv-Entwicklungen für ihre Konsole: Unter anderem soll die Roboterschlacht »Provier« in den nächsten Monaten erscheinen.

**ACTION-INTERNO IN »GAUNTLET«-MANIER: GREMLIN ARBEITET AN »LOADED« FÜR DIE PLAYSTATION.**



IM 3D-UNIVERSUM TUMMELN SICH AUCH VIELE ROBOT-SÖLDNER: »KRAZY IVAN« MACHT DEMNÄCHST DIE PLAYSTATION UNSICHER.

## AUSBLICK 1996

Action-Spiele wird es immer geben, doch verglichen mit Beat-em-Ups und Rennspielen rutschen reinrassige Ballereien in die Nische. Weltbewegende Sensationen sind für 1996 nicht angekündigt: Sega setzt die »Virtua Cop«-Serie in der Spielhalle fort und wird bald auch eine Saturn-Umsetzung ausliefern. An schnell scrollenden Action-Organen versuchen sich deutsche Programmierer: Softgold wird wahrscheinlich das Super-Nintendo-»Targa« mit neu gerenderten Feinden auf die Playstation umsetzen, Software 2000 ein »Rapid Reload«-ähnliches Plattformballerspiel (»Record of Elfquest«) für die Sony-Konsole ausliefern. Bullfrog klopft wiederum den »Magic Carpet« aus, um auch Saturn- und Playstation-Spieler auf einen 3D-Flug einzuladen. (rb)

## SYSTEM-CHECK: ACTIONSPIELE

System	Hardware-Talent	Spiele-Angebot	Spiele-Perspektiven
MS-DOS-PC	5	6	6
Playstation	8	7	8
Saturn	9	7	8
3DO	4	5	3

Die Redaktion beurteilt subjektiv, wie gut die Hardware der einzelnen Systeme für Actionspiele ausgelegt ist. Die Wertungen gehen von 1 (ganz schlecht) bis 10 (übertrend). »Spiele-Angebot« berücksichtigt die Deutschland-Erscheinungen bis Januar 1996. »Spiele-Perspektiven« bezieht sich auf die Ankündigungen der Softwarefirmen bis Ende '96.

A  
N  
D  
R  
E  
A  
S  
K  
N  
A  
U  
F

Namco hat sich nicht damit begnügt, den eindrucksvollen Automaten von 1991 umzusetzen, sondern spendiert dem wackeren Weltraumhelden einen grafisch famosen Spielmodus mit Texturen: Die Explosionen wirken plastischer, die Raumschiffe sind wesentlich detaillierter. Da die komplette Grafik von CD geladen (und nicht wie beispielsweise bei »Ridge Racer« in Echtzeit berechnet) wird, läuft das Spiel in beiden Modi gleichermaßen zügig und ruckfrei ab. Spielerisch gibt »Starblade« freilich nicht sehr viel her: Durch die streng vorgeschriebene Route bleibt Ihnen nicht mehr zu tun, als die Aliens per stupidem Lasergewitter zu stoppen – das ist aber schwierig genug.

tip

Beim 3D0 läßt sich eine softwaremäßige Dauerfeuer-Option hinzuschalten, indem Sie im Titelbild oben, oben, unten, links, rechts, A, A, B, B, C, C eingeben. Ähnlich funktioniert der »Free Play«-Modus (keine beschränkten Continues). Hierfür geben Sie ebenfalls im Titelbild oben, rechts unten, links, A, B, C, oben, links, unten, rechts ein.

PLAYSTATION

Faszinierendes Weltraumabenteuer mit vorberechnetem Kurs und reichlich fliesen Aliens.

6



3D0

Grafisch etwas schwächer und mit dezent veränderter Route. Leider zu schnell gespielt.

6



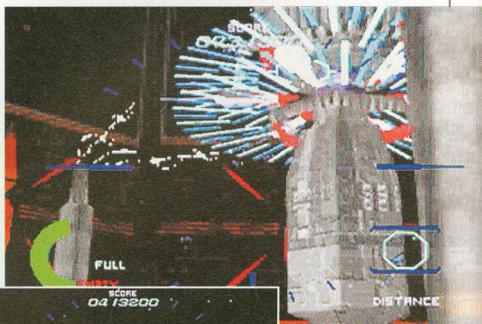
STARBLADE

- Namco
- DM 110,-
- bereits erschienen

Im Weltraum ist wieder Ärger angesagt: Aliens toben durch unser Sonnensystem und wollen die Erde zerstören. Genau die richtige Aufgabe für einen tapferen Elite-Piloten...

Nachdem es den Menschen endlich gelungen ist, die ökologisch gebeutelte Erde in den Griff zu bekommen, droht neue Gefahr aus dem Weltraum. Eine gigantische Flotte außerirdischer Invasoren ist mitsamt ihres schnuckligen Todessterns »Red Eye« auf dem Weg zum blauen Planeten. Nachdem die Aliens einen Großteil der terranischen Flotte aus dem Weg geräumt haben, bleibt nichts anderes übrig, als einen kleinen Ein-Mann-Jäger auszusenden, um im Alleingang mit Basisschiffen, Jägerverbänden und dem künstlichen Vernichtungstern Red Eye abzurechnen. Ihre Mission führt durch Asteroidenfelder, Minengürtel und außerirdische Stahlkonstrukte bis auf die Oberfläche von Red Eye. Hier stellen Sie wendige Jäger und Luftminen auf die Probe, ehe Ihr Raumschiff durch einen Canyon zum Reaktor des Planeten vordringt.

»Starblade« ist in drei Missionen unterteilt, deren Route fest vorgegeben ist. Ihre Aufgabe besteht darin, das Fadenkreuz zu bewegen und die Gegner abzuballern. Neben dem Automaten-Modus bieten die Umsetzungen für 3D0 und Playstation einen »Texture Mode«, in dem alle Polygone mit feinen Texturen verkleidet sind. Die Levels wurden für die optisch ansprechendere Variante leider nicht geändert.

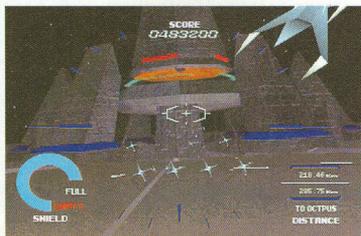


RAKETEN UND FEINDLICHE JÄGER VERSUCHEN, SIE AM FLUG DURCH DEN CANYON ZU HINDERN.

ERST WENN SIE DEN REAKTOR DES BASISCHIFFES AUSKNIPSEN, ERWARTET SIE DAS COMMANDER-SHIP ZUM FINALEN LASERGEFECHT. (3D0)



AUF DER PLAYSTATION SIEHT DIE GRAFIK DER TEXTURE-VERSION ETWAS DETAILLIERTER AUS



BEVOR SIE IN DEN REAKTOR VON »RED EYE« EINDRINGEN, MÜSSEN SIE EIN SCHADRON ABFANGJÄGER PASSIEREN. (PLAYSTATION)



IM WELTRAUM MACHEN SIE ZUM ERSTEN MAL BEKANNTSCHAFT MIT DEM COMMANDER DER ALIENS. (PLAYSTATION)

# KILEAK THE BLOOD

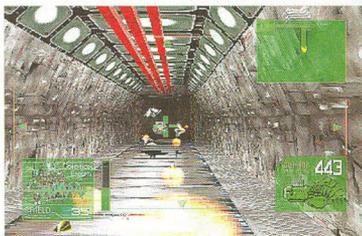
- Sony
- DM 100,-
- bereits erschienen

**S**onys Antwort auf Segas »Robotica«: Ein Battlemech verirrt sich in der Eiswüste und steuert eine verlassene Bodenstation an. Wie in Robotica stampft der Stahlkoloß durch dreidimensionale Korridore und zerbläst feindliche Roboter-Einheiten. Entgegen den zweidimensionalen Sega-Sprites protzt Sony mit Echtzeit-Kontrahenten. Diese zerspringen nach einem Treffer in Polygon-Fetzen, ein transparenter Feuerball simuliert die Explosion. Während der Robotica-Mech durch kahle Korridore marschiert, untersucht der



SÄMTLICHE FEINDE SIND AUS POLYGENEN ZUSAMMENGESCHWEISST UND MIT METALLISCHEN TEXTUREN BELEGT.

»Kileak«-Kämpfer Einrichtungen gegenstände und löst vereinzelte Puzzles: Schalter-Kombinationen öffnen Metallschotten am anderen Level-Ende, Funk-Nachrichten der Konvoy-Kollegen verraten nützliche Informationen. Über die Einrichtung schließt der findige Mech-Pilot auf Puzzle-Auflösungen: Tische und Sessel weisen auf Versammlungsräume und wichtige Funde hin, in Schlafkojen finden Sie nur schäbige Betten. Sie wechseln mit Aufzügen zwischen Levels und sammeln neben Code-Karten neue Waffen auf.



DIE DRONE BALLERT AUS ALLEN ROHREN, AUSWEICHMÖGLICHKEITEN BIETEN DIE ENGEN KORRIDORE NUR SELTEN.

ROBERT BANNER

Entgegen dem öden »Robotica« motiviert »Kileak« mit solidem Level-Design und knackigen Puzzles. Die Polygon-Gegner laufen nicht stur in Ihren Schußhagel, sondern beweisen mit geschickten Ausweichmanövern Intelligenz. Die Speicherfunktion erlaubt dem erschöpften Piloten Ruhepausen: Die kümmerliche Energieanzeige ist der Gegnerflut kaum gewachsen, Regenerierungspunkte sind rar. Die vielen Gegner zwingen den Mech zum Zeitlupenmarsch, für ein promptes Agieren reagiert die Maschine zu träge.

## PLAYSTATION

Solide 3D-Action ohne Höhepunkte oder optische Finessen. Nur für Fans.

5



# PHILOSOMA

- Sony
- DM 100,-
- bereits erschienen

**S**onys hauseigenes Ballerspektakel »Philosoma« beschert nicht nur Action-Traditionalisten neue Laser-Munition, dank ungewöhnlichem Levelaufbau kommen auch 3D-Freaks auf ihre Kosten. Anders als bei typischen Shoot'em-Ups haben die Entwickler nicht nur vertikal und horizontal scrollende 2D-Spielstufen inszeniert, immer wieder schmuggeln sich dreidimensionale Flüge durch unterirdische Dungeons und Weltraumtunnel ein. Fünf lange Levels, die jeweils in mehrere grundverschiedene Abschnitte unterteilt sind, müssen mit flinken Fingern und gezielten Schüssen überstanden werden. Dabei stehen Ihnen vier aufrüstbare Waffensysteme zur Verfügung, die unterwegs jederzeit durchschaltbar sind. Zwischen den einzelnen



DIE 3D-SZENEN SIND DAS SAHNESTÜCK: SCHNELL, FORDERND UND ÜBERAUS DETAILLIERT.

Szenarien sind übrigens technisch hochkarätige Full-Motion-Video-Animationen zu sehen, die selbst den Computer-Optiken in der TV-Serie »Babylon 5« in grafischer Pracht nicht nachstehen. Trotz fulminanter Non-Stop-Action ist Philosoma nicht unbedingt ein Fall für Hardcore-Freaks: Mehrere Schwierigkeitsgrade lassen selbst Action-Greenhorns eine Chance, unendliche Continues belohnen den unbegabten, aber ausdauernden Sternenkrieger.

MARTIN GAKSCH

Auch wenn die meisten 2D-Spielstufen wenig Gebrauch von der 32-Bit-Hardware machen und mit einigen besonders ungeschönen Optiken aufwarten, bleibt »Philosoma« insgesamt empfehlenswert. Erstens findet man heutzutage kaum noch ein Ballerspiel mit »altmodischen« Action-Szenen und zweitens entpuppen sich die 3D-Abschnitte als optisch und spielerisch hervorragend. Dank pulsierender Bildschirm-Action legen wir Philosoma nicht nur Genre-Fans ans Herz.

## PLAYSTATION

Abwechslungsreiches Ballerspiel mit 2D-Levels und fulminanten 3D-Szenen.

7



M  
A  
R  
T  
I  
N  
G  
A  
K  
S  
C  
H

Die technische und spielerische Extraklasse beider »Raiden«-Adaptionen ist für Otto-Normal-Spieler schwer nachzuvollziehen: Keine coolen 3D-Effekte, dafür brachiale Action mit fairem, aber wahnwitzig hohem Schwierigkeitsgrad. Wer altemodische Ballerspiele mag, für den geht mit der perfekten Arcade-Umsetzung ein Traum in Erfüllung. Genre-Neueinsteiger mögen sich von »Raiden Project« fernhalten, denn schon nach wenigen Spielminuten stirbt man viele Bildschirmode.

PLAYSTATION

Gnadelos schwere Vertikal-Scroller im Doppelpack für Freaks: Besser als in der Spielhalle!

7



R  
O  
B  
E  
R  
T  
B  
A  
N  
N  
E  
R  
T

Egal, ob glitschiges Schlachtfest oder sterile Science-fiction-Kulisse: Die 3D-Welle hat sich totgelaufen. Nur die Klassiker begeistern noch, die einfallslosen Mitläufer eignen sich höchstens als Pausenfüller. Zwar spielt sich »Robotica« mit solider Steuerung und übersichtlicher Pad-Belegung besser als viele Konkurrenten, Motivationschübe bleiben wegen der lieblosen Zufallsgenerierung aus. Wer Robotica durchzocken will, schließt sich wegen der fehlenden Speicherfunktion übers Wochenende ein.

SATURN

Dröge 3D-Ballerei mit zufälligem Levelaufbau, faden Feinden und solider Technik.

4



RAIDEN PROJECT

■ Seibu  
■ DM 120,-  
■ November 95

Anders als »Philosoma« will »Raiden Project« gar nicht den Eindruck eines »modernen« Shoot'em-Ups erwecken: Als Grundlage dienen zwei erfolgreiche Automatenspiele des wenig bekannten japanischen Entwicklers Seibu. Beide Raiden-Episoden offerbaren gradlinigen Action-Kost mit einem beinahe unmenschlichen Schwierigkeitsgrad. Jeweils acht vertikal scrollende Spielstufen sind zu bestehen, auf dem Bildschirm wuseln Hunderte von Feindschiffen, Explosiv-Geschossen und Lenkraketen. Wenn Sie den ersten Level angehen, steht Ihnen nur ein armselig bewaffneter Abfangjäger zur Verfügung. Im Laufe der Schlacht rüsten



OHNE DEN AKKURATEN EINSATZ VON SMART-BOMBEN IST MAN BEI »RAIDEN PROJECT« AUFGESCHNISSEN (IM BILD RAIDEN).

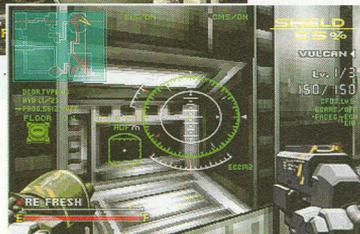
Sie Ihr Raumschiff mit verschiedenen Extrawaffen auf und verschaffen sich durch entsprechende Symbol-Aufnahme ein paar Dutzend Smart-Bomben, ohne deren umfassende Vernichtungskraft Sie manche Szenen nur schwer überleben werden. Abgesehen von diversen grafischen Verbesserungen sind die spielerischen Unterschiede zwischen »Raiden 1« und dem neuen zweiten Teil nur für Genre-

Fetischisten erkennbar. Die Hingabe der Entwickler zeigt sich u.a. in der Tatsache, daß die Spielfelddimensionen wählbar sind: Die Palette reicht vom Hochkant-Letterbox-Format des Originals bis zum »Wir drehen den Fernseher um 90 Grad«-Modus.

ROBOTICA

■ Sega  
■ DM 110,-  
■ bereits erschienen

Jeder Konsole ihren 3D-Shooter: »Robotica« wadet im berühmigten 3D-Sumpf und ignoriert die Indizierunggefahr mit unblütiger Roboter-Action. Sie manövrieren einen Mech-ähnlichen Kampfroborer durch ein dreidimensionales Ganggewirr und nehmen feindliche Drohnen unter Beschuß. Sämtliche Gänge und Räume werden zu Spielbeginn nach dem Zufallsprinzip zusammengewürfelt und auf einer Karte in der oberen rechten Bildschirmcke angezeigt. Sie stöbern nach neuen Extrawaffen und sammeln Zugangs-codes für Metallschotten oder den Level-Ausgang. Wer ungehemmt drauf los ballert, beklagt bald Munitionsmangel: Sie suchen eilig nach dem nächsten Munitionsvorrat und verweilen die Gegner mit bloßer Stahlfaust. Plasmaschirme schützen vor feindlichem Schußhagel, Hover-Jets beschleunigen den trägen Blechgesellen, Reparatur-Kits flicken



FANTASIELOS: INSTRUMENTE WIE DIESES TERMINAL HABEN KEINE SPIELTECHNISCHE BEDEUTUNG.

ENTGEGEN DEN DREIDIMENSIONALEN »KILEAK«-GEGNERN ENTPUPPEN SICH DIE »ROBOTICA«-FEINDE ALS FLACHE 2D-SPRITES.

Ihr eingedelltes Vehikel wieder zusammen. Wer sämtliche Schlüsselkarten gesammelt hat, stolpert ins nächste Stockwerk.

# PANZER DRAGON

■ Sega  
■ DM 120,-  
■ bereits erschienen

**Polygonritter auf Actionkurs: Sie steuern eine gepanzerte Flugechse durch luftige Fantasy-Kulissen und bekämpfen einen fiesen Oberdrachen.**

**3** 00 Jahre nach den apokalyptischen Gen-Kriegen buddeln imperiale

Truppen einen Turm aus und entdecken verheerende Bio-Waffen. Zunächst darauf bedacht, mit den alten Waffen die wenigen Überlebenden vor blutünstigen Mutanten zu befreien, erkennt das Herrscherhaus schnell seinen militärischen Vorteil: Die imperiale Luftflotte soll die Erzungenschaften des Turms auf einen monströsen Drachen übertragen und die Menschheit unterjochen.

Vom »Black Dragon« tödlich getroffen, torkelt der letzte Drachenreiter in einem gerenderten Vorspann auf ein Felsmassiv und überträgt einem verdatterten Jäger die Weltrettung. Nach skeptischem Beaugen seines blauen Reittiers schwingt sich Ihr Charakter auf den Bio-Drachen und hebt sich in den

Luftraum: Der wolkenverhangene Echtzeit-Himmel wird von morbiden Polygonkreaturen bevölkert, die wie antike Ruinen und schroffe Bergmassive mit gezeichneten oder digitalisierten Texturen verkleidet sind.

Trotz Echtzeitumgebung schreibt der geradlinige Shooter den Kurs vor: Ein plötzlicher Schlenker dient Zielanvisierung oder Ausweichmanövern, hat aber keinen Einfluß auf die Flugroute. Ein Scanner zeigt anrückende Feind-Formationen, nach dem Druck auf Links- oder Rechtstaste dreht sich Ihr Drachenreiter um seine Achse und hält mit Einzelschußfolge oder zielsuchenden Raketen dem Reptil Schweif und Flügel frei. Das vom französischen Comic-Zeichner Moebius erdachte Action-Gespinn fliegt über eine versunkene Stadt, nimmt in sengender Wüsten-



SÄMTLICHE CHARAKTERE UND DIE BIZARRE SPIELWELT ERDACHTE DAS FRANZÖSISCHE COMIC-IDOL MOEBIUS.



DEN OBERMOTZ MÜSSEN SIE MIT SUCHRAKETEN ANPEILEN. NUR WER UNTER »HARD« DURCHSPIELT, SIEHT DEN KOMPLETTEN ABSpanN.



MIT LINKS- ODER RECHTS-TASTEN SEHEN SIE DEN DRACHENSCHWEIF UND BEOBACHTEN FEINDLICHE HINTERHALTE.



◀ WASSEROBERFLÄCHE UND WOLKENHIMMEL WURDEN ALS UNABHÄNGIGE SPIELFLÄCHEN DEFINIERT UND SPAREN RECHENAUFWAND.



VOR DEM ENDKAMPF: DER FEINDLICHE OBERDRACHE KLINKT SICH IM SCHÄDEL EINES RIESIGEN UNGETÜMS EIN.

hitze Sandwürmer ins Visier, gleitet an Felsformationen vorbei und brettet durch die Korridore einer unterirdischen Festung. Vor dem Showdown ballern Sie eine fliegende Festung vom Himmel und irren durch die verschlungenen Wasserstraßen.

**R** Baller-Strategen und Simulationsfreaks beklagen den eingeschränkten Handlungsfreiraum, Action-Puristen sind von der revolutionären 3D-Optik und fetziger Nippon-Musik hin und hergerissen. Hervorragende Steuerung und großzügige Kollisionsabfrage sichern auch Joypad-Anfängern faire Chancen. Profis fühlen sich durch Polygon-Gigantomie und abwechslungsreiches Design gefordert: Riesige Endgegner werden ohne Geschwindigkeitseinbuße aus komplexen Echtzeit-Strukturen zusammengesetzt, jeder Abschnitt wartet mit neuen Ideen und Gegnerformationen auf.

**O**

**B** Das fehlende Extrawaffensystem läßt sich angesichts neuartiger Zielanvisierung und 360-Grad-Blickwinkel leicht verschmerzen, drei Schwierigkeitsgrade und intelligente Gegner-Taktiken fesseln selbst nach mehrmaligem Durchspielen.

**E** Für action-begeisterte Saturn-Besitzer ist »Panzer Dragon« ein Pflichtkauf.

**R**

**T**

**tip**

Unerfahrene Action-Spieler trainieren in einem Geheim-Level ihre Zielgenauigkeit. Drücken Sie im Titelbild Start und geben Sie vor Spielbeginn folgende Tastenkombination ein: Oben, oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rechts, Linkstaste, Rechtstaste. Sie hören einen Drachenschrei und spielen anstatt des ersten Levels die Zusatzepisode »Null«.

**SATURN**

Der Saturn läßt die 3D-Muskeln spielen: Futuristisches Ballerspektakel nach Comic-Idol Moebius.

**8**



**M** Obwohl sich das Spieledesign ziemlich simpel und langweilig anhört, spielt sich »Novastorm« erstaunlich gut. Auf allen drei Systemen erleben wir ein stimmungsgewaltiges Action-Epos mit wunderschönen Computer-Optiken und nervenzerfetzendem Laser-Feuer. In Sachen Präsentation schneidet die Playstation-Fassung mit Abstand am besten ab: Bildschirmfüllendes FMV in atemberaubender Motion-JPEG-Qualität haben weder die 3DO- noch die PC-Variante zu bieten. Da Novastorm gerade auf diesen optischen Reizen basiert, macht die Playstation-Version auch am meisten Spaß. Wer von solch »primiver« Weltraum-Ballei nicht grundsätzlich erschreckt wird, der sollte einen Probeflug im Novastorm-Universum wagen. Je größer Monitor oder Fernseher und je wichtiger der Boxen-Sound, desto besser.

**3DO**

**Furiöse 3D-Action mit linearem Spielverlauf, tollem Full-Motion-Video und wenig Extras.**

6



**MS-DOS-PC**

**Explosive 3D-Schlacht im Weltraum: weniger Optik, dafür eine Prise mehr Taktik.**

6



**PLAYSTATION**

**Technisch mit Abstand die beste Fassung: 3D-Action pur, frei von taktischen Zwängen.**

7



# NOVASTORM

- Psygnosis/Sony
- DM 100,-
- bereits erschienen

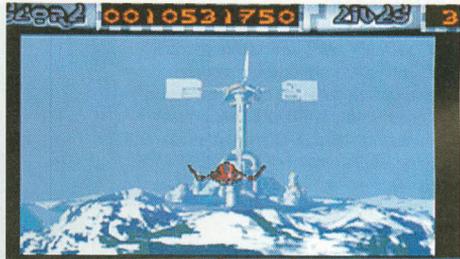
**Geradlinige 3D-Action ohne Kompromisse: Wer auf bombastische Grafik und peilschnelle Laser-Gefechte steht, kommt bei »Novastorm« auf seine Kosten.**

**D**er ungewöhnliche Werdegang eines Actionspiels: Ursprünglich wurde »Novastorm« vom englischen Entwickler Psygnosis für den Fujitsu FM Towns programmiert – ein Computer, der ausschließlich in Japan auf dem Markt ist. Der Titel erschien als »Scavenger 4« und landete in Fernost prompt in den Charts. Mit etwas Verspätung adaptierte man das lineare 3D-Spektakel für PC und 3DO, taufte es in Novastorm um und reichte schließlich vor wenigen Wochen die Playstation-Fassung nach.

Spielerisch gibt's zwischen den drei relevanten Versionen nur wenige Unterschiede. Grundsätzlich durchfliegen Sie eine Handvoll Levels an Bord eines wendigen Abfangjägers, der von hinten auf dem Bildschirm zu sehen ist. Die Landschaften werden als Full-Motion-Video von CD geladen, sprich: Die Flugrichtung ist vorgegeben und kann via Tastatur oder Joypad nicht beeinflusst werden. Lediglich das Raumschiff läßt sich von rechts nach links bzw. von oben nach unten steuern. Neben den stationären Hindernissen, die Bestandteil der vorberechneten Videos sind, gesellen sich klei-

ne Sprite-Aliens dazu, die unter anderem als Extra-Spender fungieren. Die rasante Achterbahnfahrt wird nur bei den Obermotzen gestoppt, die sich bildschirmfüllend präsentieren und an bestimmten Stellen zu treffen sind.

Während das Extrawaffensystem bei den Playstation- und 3DO-Versionen auf simple Power-Ups beschränkt ist, bietet hier die technisch klar schwächere PC-Umsetzung taktische Vorteile. Dafür sind die Endgegner bei der PC-Variante wesentlich fieser und nervender in Szene gesetzt. EIN OBERGEGNER BEI DER PC-VERSION.



AUF DEM 3DO IST DAS SICHTFENSTER DURCH DIE STATUSANZEIGEN BESCHNITTEN UND SOMIT NICHT GANZ BILDSCHIRMFÜLLEND.

◀ DANK EINEM SPEZIELLEN EXTRA VERWANDELT SICH DER STANDARD-SCHUSS IN EINE LASER-LAWINE MIT MEFHRFACHEM DAUERFEUER (PLAYSTATION).



AUF DEM PC HAT NOVASTORM MITTLERWEILE EIN JAHR AUF DEM BUCKEL. DIE GRAFIK IST IMMER NOCH SEHENSWERT.



DIE PLAYSTATION-FASSUNG BIETET FÜNF VERSCHIEDENE PLANETEN, DARUNTER AUCH DEN FEUERROTEN VULKAN-ASTEROIDEN.

# MAGIC CARPET 2

- Bullfrog
- DM 120,-
- bereits erschienen

**Auf dem Zauberteppich durchs Morgenland: Bullfrogs Actionreißer bietet unkompliziertes Flugvergnügen und viel Magie.**

**E**in turbanbewehrter Held befreit in »Magic Carpet 2 – Netherworlds« rund 30 Inseln von garstigen Magiern und finsternen Dämonen. Die Einsätze finden am Tag, in der Nacht sowie in unterirdischen Höhlensystemen statt. Je nach Umgebung trifft man z.B. auf Raubfische, netzwerfende Spinnen, unsichtbare Zombies oder vielköpfige Hydras. Zur Wehr setzen Sie sich mit zahlreichen Zaubersprüchen in drei Ausbaustufen – wer einen Spruch lange genug trainiert, kann ihn schließlich effektiver nutzen. So erschafft man Vulkane, wirft Blitze auf seine Gegner oder schlüpft in die Gestalt eines Drachens. Die beim Zaubern verbratene Energie heißt »Mana« und wird beim Besiegen von Monstern frei. Fesselballone sammeln die Manakugeln ein und transportieren sie zum eigenen Schloß. Für Übersicht sorgt eine zweidimensionale Karte, auf der alle Missionsziele und Gegner markiert werden. Ein Mentor verkündet per englischer Sprachausgabe (die Bildschirmtexte sind in Deutsch), was als nächstes zu tun ist: Den Nachbarzauberer



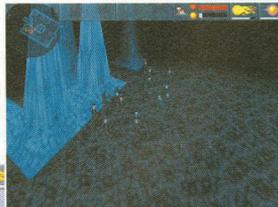
BEIM KAMPF ÜBER UNSERER BURG HABEN WIR EINEN KONKURRENTEN BIEGT.



TROTZ EINES METEOR-ZAUBERSPRUCHS GREIFEN DIE GEFLÜGELTEN MONSTER UNBEIRRT WEITER AN.

beseitigen, angreifende Kreaturen abwehren oder ein bestimmtes Objekt finden. Neben den Solomissionen und Secret Levels gibt es in der PC-Version auch zehn Mehrspielerszenarios, in denen bis zu

acht Magier per Netzwerk aufeinander losgehen. Laut Bullfrog sind Umsetzungen für Saturn und Playstation geplant, ein genauer Termin steht allerdings noch nicht fest.



AUS GROSSER HÖHE STOSSEN WIR IN EINEM NACHT-SZENARIO AUF DIESE ARGLOSE MENSCHENMENGE HERAB.



NATURIDYLLE MIT ZIEGEN, MÖRDERBIENEN UND HERUMLIEGENDEN MANAKUGELN.



WÄHREND DIE ÜBERSICHTSKARTE FÜR ORIENTIERUNG SORGT, BESCHIESSEN WIR EINIGE FEUERFLIEGEN.

**J** Für Flugsimulations-Hasser ist Magic Carpet 2 die perfekte Alternative. Es bietet schnelle 3D-Grafik, einfache Steuerung und viel Action, verzichtet jedoch auf typischen Schmutzfleck wie Bordcomputer und Dreifach-Tastenbelegung. Das Speichern mitten im Level, die komfortable Bedienung und eine Hilfefunktion machen das Spielen zum Vergnügen. Für langanhaltende Motivation sorgen zahlreiche Zaubersprüche und Monster, sowie die drei Terrainformen. Die Missionen sind erfrischend abwechslungsreich, reine Kampfsätze wechseln sich mit puzzlegespickten Höhlenerkundungen ab. Die Welt von Magic Carpet 2 wirkt fast real: Manakugeln rollen in Richtung Meerespiegel, Feuerbälle erhehlen die Nacht und Erdbeben verändern die Landschaft; sogar das Graben eigener Höhleneingänge ist möglich. Meiner Meinung nach das beste Actionspiel, das es für PCs gibt.

## tip

In Szenarios mit Konkurrenzmagiern immer sofort ein Schloß bauen und dann auf Manajagd gehen. Sehr beliebt ist das Abschließen feindlicher Fesselballone, die so ihre Manafracht verlieren. Noch besser: Schleifen Sie in Abwesenheit des feindlichen Burgherrn dessen Festung. So werden große Mengen Mana frei, die man schnell umfährt und so den eigenen Vorräten einverleiht.

## MS-DOS-PC

Süchtig machende Mischung aus Echtzeit-Taktik und schneller 3D-Ballerei.

9



# WING COMMANDER 3

■ Origin  
 ■ DM 130,-  
 ■ bereits erschienen

Mit dem Untertitel »Heart of the Tiger« veröffentlichte Origin eine nahezu perfekte Mischung aus Weltraumaction und Film-Zwischensequenzen mit prominenten Schauspielern.

**J** Eigentlich bin ich kein großer Fan von interaktiven Filmen, doch Wing Commander bildet die Ausnahme der Regel: Nie wirken die Zwischensequenzen aufgesetzt, stattdessen tragen sie zur Handlung bei und erzeugen eine dichte Atmosphäre.

**Ö** Das sporadische Auswählen zwischen zwei Antworten allein würde natürlich niemand befriedigen, doch auch der Weltraumkampf ist sehr gut gelungen.

**R** Die einzelnen Schiffsmodelle unterscheiden sich deutlich, die Wahl von Bewaffnung und Begleitpiloten fügt ein taktisches Element hinzu. Man hat diverse Instrumente und Kommandos zur Verfügung, wird aber nicht vom Funktions-Overkill einer Flugsimulation erschlagen.

**G** Im Vergleich zwischen 3DO- und PC-Version gebe ich letzterer den Vorzug: Schnellere Ladezeiten hin, schönere Videos her – am Ende zählen für mich die Gefechte im All, und die sind bei der PC-Variante grafisch detaillierter. Wohl gemerkt, um in den Genuß der vollen Super-VGA-Pracht zu kommen, benötigen Sie einen Pentium 90 mit 16 MByte RAM.

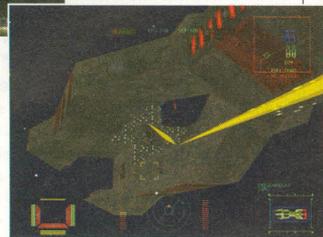
**D**ie texanische Software-Schmiede Origin ist dafür bekannt, jedes Spiel exzessiv mit Storyelementen und Zwischensequenzen anzureichern. Den bisherigen Höhepunkt dieser Firmenpolitik stellt »Wing Commander 3« dar, dessen Filmaufnahmen fast vier Millionen Mark kosteten. Bekannte Schauspieler wie Mark Hamill (Luke Skywalker in »Star Wars«) und Malcom McDowell (»Stark Trek: Generations«) agierten vor Bluecreens und wurden dann in gezeichnete Hintergrundgrafiken einkopiert.

Der Spieler übernimmt die Rolle von Captain Blair, dessen ehemaliges Mutterschiff beim Kampf gegen die aggressiven Katzenwesen vom Planeten Kilrah zerstört wurde. Von seinem Admiral wird der Kriegsheld auf einen abgetakelten Raumschiffträger versetzt. Was Blair nicht weiß: Die offensichtliche Strafversetzung ist in Wahrheit Teil eines verzweifelten Versuchs des Admirals, den Krieg gegen die Kilrathis doch noch zu gewinnen.



MEHR FARBEN, ABER GERINGERE AUFLÖSUNG – SCHÖN ZU SEHEN AN DER EXPLOSION. (3DO)

MIT DETAILLIERTER SUPER-VGA-GRAFIK ZERLEGT DER STERNENKÄMPFER EINEN KILRATHI-RAUMER. (PC)



IN DER MS-DOS-VERSION KÖNNEN SIE DURCH MANCHE SCHIFFE HINDURCHFLIEGEN.

Verschiedene Missionstypen wie Patroullien, Verteidigungsaufträge und Angriffe stehen auf dem Programm. Vereinzelt kämpft man sogar einsam und allein gegen Bodenziele auf der Oberfläche eines Planeten.

Bei der PC-Version steht neben grober VGA- auch sehr schöne Super-VGA-Grafik zur Verfügung; man sieht weit entfernte Gefechte, bekämpft einzelne Flak-Batterien oder fliegt gar ins Innere von Großraumschiffen hinein. Die 3DO-Version muß auf die Polygon-Darstellung verzichten und wartet mit weniger detaillierten Bitmap-Grafiken auf; dafür sind die Videos in einer deutlich besseren Qualität gehalten.

## 3DO

Mehr Farben und bessere Videoqualität als die PC-Version, doch weniger detaillierte Fluggrafik.



## MS-DOS-PC

Edles Weltraumballerspiel mit Kinofilm-Feeling. Auf schnellen Rechnern mit Super VGA grandios!



DIE PROFESSIONELLEN FILMSEQUENZEN SEHEN BEI DER 3DO-VERSION DEUTLICH SCHÖNER AUS.

# DESCENT

- Interplay
- DM 120,-
- bereits erschienen

**T**rouble im Tunnel: Außerirdische hetzen manipulierte Roboter auf Minenarbeiter.

Der Spieler schwingt sich behende in seinen Gleiter und sucht nach dem Kraftwerk jedes Bergwerks, das sich tief im jeweiligen Planeten versteckt. Die aggressiven Blechkameraden wissen, daß man ihnen damit das Licht ausknipst und gehen geschickt vor, um Sie daran zu hindern.

Die schnelle 3D-Grafik begeistert mit abwechslungsreichen Texturen und realistischen Lichteffekten bei Schüssen und Explosionen. Geheimtüren und zu findende Codekarten ergänzen die beinharte Action. Noch mehr Spaß macht der Netzwerk-Modus, in dem sich bis zu acht Spieler gemeinsam oder gegeneinander dem Tunnelrausch hingeben dürfen. Nicht nur attackierende Ro-

bot-Geschwader sorgen für Adrenalinstöße, der ultimative Kick ist die Flucht vor dem explodierenden Reaktorkern.



BONUSOBJEKTE UND SCHLÜSSEL HELFEN BEI DER SUCHE NACH DEM REAKTOR.



UNSICHTBARE GEGNER SORGEN FÜR GEFAHR.

FLORIAN STANGL

Als erstes läßt die schnelle Grafik das Herz höher schlagen. Wer kein Gefühl für die dritte Dimension besitzt, ist in den komplexen 3D-Levels schnell verloren. Stimmt die Orientierung, freut man sich über die geschickt agierenden Gegner, denen der Spieler immer wieder in clever aufgebaute Fallen läuft. Bis die 30 Level durchflogen sind, vergeht einige Zeit. Neue Gegner und verrückte Tunnel-Designs sorgen für die nötige Motivation. 1996 sind Umsetzungen für Saturn und Playstation geplant.

## MS-DOS-PC

Rasante und intelligente Tunnelaction mit cleveren Gegnern.

9



# RAPID RELOAD

- Sony
- DM 100,-
- bereits erschienen

**D**ie japanische Entwicklungsabteilung von Sony setzt auf Action: Neben der Weltraum-Ballerei »Philosoma« fordert auch »Rapid Reload« schnelle Reflexe und einen nimmermüden Feuerfinger. Diesmal müssen Sie jedoch keine Raumschiffe vom Himmel pusten, sondern einen zweibeinigen Anime-Helden durch sechs ausgedehnte Spielstufen führen. Um den Gegnerscharen Herr zu werden, sollten Sie nicht nur feindlichen Geschossen ausweichen, sondern Ihre eigenen Angriffswaffen gezielt einsetzen: Auf Knopfdruck wird zwischen vier Waffensystemen hin- und hergeschaltet, entsprechend gekennzeichnete Power-Kapseln am Wegrand



DER METALLIC-BLAUE »AREA BOSS« KANN UNS NICHT EINSCHÜCHTERN: ÜBER DIE WURFSICHEL WIRD EINFACH HINWEGGEHÜPFT.

erhöhen die Durchschlagskraft. Während Sie sich in den meisten Abschnitten langsam vorwärts tasten und die Bösewichte schon nach wenigen Pixeln erwischen, schaltet die Minen-Szene einen Gang höher: Der Held schnallt sich Rollschuhe an und rast in einem Affentempo durch ein paar Dutzend Schurken, Schüsse und Explosionswolken. Der Schwierigkeitsgrad ist gepfeffert, doch richtig unfair geht's beim latent hektischen Rapid Reload nur sehr selten zu.

MARTIN GAKSCH

Mir gefällt's: »Rapid Reload« wird zwar keinen Innovationspreis gewinnen, doch actionorientierte 32-Bit-Spieler haben wenig Alternativen. In den sechs Levels erfahren wir hausbackene Dauerfeuer-Action, mächtige Gegner-Ansammlungen trösten über die dudelnde Fahrstuhl-Musik hinweg. Warum jedoch der Zwei-Spieler-Modus des augenscheinlichen (und spielerisch weitaus besseren) Vorbildes »Gunstar Heroes« wegrationalisiert wurde, bleibt ebenso unverständlich wie das Fehlen von Überraschungen und versteckten Extras.

## PLAYSTATION

Gradliniges Action-Spektakel mit hoher Sprite-Dichte in sechs Schnellschuß-Levels.

6



IN DEM SCHWIERIGEN MINEN-LEVEL KURZT DER HELD AUF ROLLSCHUHEN DURCH DIE ANGREIFERSCHAREN.

# BLAUÄUGIG

Prügeln ist »in«: Wer noch vor zwei Jahren mit Putzigsprites in knallbunten Landschaften herumspwang, haut sich mittlerweile die Polygon-Pranken um die Ohren. Seitdem Sega mit »Virtua Fighter« in die dritte Dimension vorstieß, erleben Prügelspiele eine weitere Renaissance nach der »Street Fighter«-Welle.



Bild: The Image Bank

**N**och vor wenigen Jahren wollte niemand etwas von Prügelspielen wissen, erst seit 1991 dürfen sich Beat'em-Up-Fans wieder reinen Gewissens vor den Bildschirm wagen. Nachdem die Prügelspiele zuletzt Mitte der 80er Jahre boomten, verschwanden Titel wie »Kung Fu« oder »Karate Champ« fast völlig aus der Videospielen- und Automatenzene. Erst Capcoms »Street Fighter 2«-Automat bescherte dem Genre ein gewaltiges Comeback: Den Japanern gelang ein spielerisch facettenreiches Beat'em-Up mit Figuren, die die Spielergemeinde sofort ins

Herz schloß. Ob Karate-Idol Ryu, Schönling Guile oder die zierliche Chinesin Chun-Li – »Street Fighter 2« hielt für jede Spielernatur einen ganz speziellen Charakter bereit. Der Mega-Seller entwickelte sich daher schnell zum Selbstläufer, kaum jemand konnte die Abfolge der einzelnen Updates mit neuen Features und Spielfiguren nachvollziehen. Grundsätzlich unterscheidet man zwei Arten von Prügelspielen: Zum einen das gemeine Duell-Prügelspiel, bei dem sich zwei muskulöse Spielfiguren gegenüberstehen und versuchen, den Kontrahenten mit Fußfedern, linken Geraden oder Drehkicks auf die Matte zu bringen. Neben den klassischen Martial-Arts-Bewegungen, die schon Klassiker wie »Karate Champ« lehrten, haben die heutigen Stars übernatürliche Special-Moves in petto, die durch halsbrecherische Joystickbewegungen ausgelöst werden. So bedrängen Sie Ihren Gegenspieler mit Feuerbällen oder Super-schlägen, bei deren Anblick selbst Bruce Lee davonlaufen würde. Ziel jedes Duell-Prügelspiels ist – neben dem K.O. aller Gegner – der Durchmarsch bis zu einem (oder mehreren) geheimen Endgegnern, die Sie von

vornherein nicht als Spielfigur anwählen können.

Im Gegensatz zum Duell-Beat'em-Up, bei dem das Bild nur dezent nach links und rechts scrollt, ist bei Spielen wie »Final Fight« ein ausgedehnter Fußmarsch angesagt. Auf Ihrem Weg zum Ende einer Spielstufe vermöbeln Sie einen Haufen Gegner mit einem begrenzten Repertoire an Schlägen und einigen Extrawaffen. Da scrollende Prügelspiele aber nur eine untergeordnete Rolle spielen, sind bislang keine entsprechenden Titel für PC, Playstation, Saturn oder 3DO erschienen.

Während sich die alltägliche 2D-Prügelkost relativ leicht auf PC und vor allem das 3DO umsetzen ließe, bleibt der Trend zum Polygon-Gekloppe Playstation und Saturn vorbehalten. Erst die ausge-reifte Power-Hardware erlaubt es den Designern, einen aus Polygonen zusammengesetzten Prügel-Matador mit detaillierten Texturen (eine Art Tapete für die blanken Polygone) zu verkleiden und in einen ebenfalls in Echtzeit berechneten Ring zu schicken. Sega läutete diesen Trend 1993 in der Spielhalle ein (»Virtua Fighter«), seitdem bemühen sich alle großen japanischen Entwickler äh-



CAPCOMS FANTASY-BEAT'EM-UP-SERIE »DARKSTALKERS« ERSCHEINT FÜR PLAYSTATION UND SATURN.

DER GROSSE »TEKKEN«-KONKURRENT GEHT EBENFALLS IN DIE ZWEITE RUNDE: »TOSHINDEN 2« ERSCHEINT NÄCHSTES JAHR FÜR DIE PLAYSTATION.



BESSERE SPIELBARKEIT UND NOCH MEHR PRÜGEL-FIGUREN UNTERSCHIEDEN »TEKKEN 2« VOM VORGÄNGER (NUR PLAYSTATION).

liche Spiele zu programmieren. Damit das Spielgeschehen in Echtzeit berechnet werden kann, müssen jedoch Abstriche gemacht werden: Die Zahl der Polygone ist begrenzt und damit der Detailreichtum einer Figur eingeschränkt – erkennbar an den Ecken und Kanten jedes Polygon-Kämpfers.

### MS-DOS-PC

Was hochwertigste Prügelspiele betrifft, wird der MS-DOS-PC etwas vernachlässigt. Neben »FX Fighter« (Polygon-Grafik) mit einer beachtlichen Zahl an Specialmoves ragt vor allem die rasante Umsetzung von »Super Street Fighter 2 Turbo« aus dem Durchschnitt heraus. Einen Blick wert ist auch die intelligente Super-VGA-Prügelei »Warriors«, bei der es neben Waffen die Möglichkeit gibt, die Hintergrundgrafik zu nutzen, um sich beispielsweise an Vorsprüngen festzuhalten. Grafisch hervorragend präsentiert sich »Battle Beast«, ein 2D-Cartoon-Gekloppe mit dem einzigen 2-Spieler-Modus per Modem.

### PLAYSTATION

Wenn Sie sich zum Weihnachtsfest eine neue Konsole unter den Tannenbaum legen und in den besinnlichen Feiertagen ordentlich auf den Putz hauen wollen, ist die Playstation erste Wahl: Neben dem in Japan erstaunlich erfolgreichen Polygon-Gekloppe »Battlearena Toshinden«, bei dem Sie erstmals auch in die Tiefe ausweichen können, erscheint dieser Tage das spielerisch höchst anspruchsvolle, aber etwas hektische »Tekken«.

### SATURN

Neben dem auch für Playstation erhältlichen »Street Fighter Movie« existiert für den Saturn bislang nur ein Prügel-



EINER DER ERFOLGREICHSTEN AUTOMATEN '95: »STREET FIGHTER ALPHA«, DAS EBENFALLS FÜR PLAYSTATION UND SATURN GEPLANT IST.

spiel: »Virtua Fighter«, bzw. das grafisch aufgemöbelte aber spielerisch identische »Virtua Fighter Remix«. Genau wie bei »Battlearena Toshinden« und »Tekken« treten Sie mit Ihren Polygonfiguren in einer dreidimensionalen Welt an. Verschiedene Kameraperspektiven, -fahrten und Zoomings vermitteln eine packende Atmosphäre.

### 3DO

Auf dem 3DO herrscht eine ähnliche Flaute wie auf MS-DOS-PCs. Bislang sind lediglich zwei hochkarätige Prügelspiele in Deutschland erschienen: die Automatenumsetzungen »Super Street Fighter 2 Turbo« und »Samurai Shodown«. Das letzte Street-Fighter-2-Sequel unterscheidet sich nur dezent vom Vorgänger: Mit einer der 16 bekannten Spielfiguren treten Sie in drei verschiedenen Geschwindigkeitsstufen (»Turbo«) gegen Bösewicht M. Bison an. Auch Samurai Shodown folgt den klassischen Street-Fighter-Pfaden.

### AUSBLICK 1996

Rosige Zeiten für Playstation und Saturn: Für das kommende Jahr sind so viele hochkarätige Prügelspiele wie lange nicht mehr angekündigt. Auf der Playstation machen sich gleich zwei

Top-Serien Konkurrenz: Nach dem unerwartet erfolgreichen »Battlearena Toshinden« schickt das kleine japanische Softwarehaus Takara das grafisch verbesserte »Toshinden 2« in die Arena. Mit neuen Figuren und detaillierteren Texturen tritt der Nachfolger des ersten Playstation-Beat'em-Ups gegen Nancos »Tekken 2« an. Der heißersehnte Nachfolger spielt sich flüssiger als die erste Tekken-CD und enthält eine Vielfalt

an unterschiedlichen Charakteren. Auch langfristig ist für Motivation gesorgt, da die Designer diverse Endgegner versteckt haben.

Sega will mit einem annähernd 1:1 umgesetzten »Virtua Fighter 2« dagehalten: Der Polygon-Automat verblüffte vor gut einem Jahr nicht nur das Publikum, sondern auch die Fachpresse. Trotz umfangreicher Texturen verbindet Virtua Fighter 2 rasanten Spielablauf mit einem spielerischen Gehalt, bei dem zumindest »Tekken« zurückstecken muß. Neben Namco, Takara und Sega hat aber auch Prügelspiel-Spezi Capcom ein Wörtchen mitzureden: Nach »Street Fighter Movie« bereiten die Japaner Automaten-Adaptionen ihrer Blockbuster »Street Fighter Alpha« und »Darkstalkers« vor. Die beiden klassischen 2D-Prügelspiele sollen für Playstation und Saturn erscheinen.

Auf dem 3DO sieht's noch schlechter aus als auf dem MS-DOS-PC. Immerhin kündigen diverse Hersteller von 3D-Beschleuniger-Chips eigene Polygon-Prügelspiele für den PC an, die es mit der Konsolen-Konkurrenz locker aufnehmen sollen. Prominenteste Neuerscheinung wird »Virtua Fighter« sein, eine offizielle Sega-Lizenz für eine spezielle Grafikkarte von Diamond. Das 3DO wird lediglich rudimentär von Capcom unterstützt. (wi)

### SYSTEM-CHECK: PRÜGELSPIELE

System	Hardware-Talent	Spieler-Angebot	Spieler-Perspektiven
MS-DOS-PC	6	4	4
Playstation	9	6	9
Saturn	8	5	9
3DO	6	4	4

Die Redaktion beurteilt subjektiv, wie gut die Hardware der einzelnen Systeme für Prügelspiele ausgelegt ist. Die Wertungen gehen von 1 (ganz schlecht) bis 10 (übertrendend). »Spieler-Angebot« berücksichtigt die Deutschland-Erscheinungen bis Januar 1996. »Spieler-Perspektiven« bezieht sich auf die Ankündigungen der Softwarefirmen bis Ende '96.

A  
N  
D  
R  
E  
E  
A  
S  
K  
N  
A  
U  
F

Atemberaubend, was Takaras Grafikspezialisten aus der Playstation kitzeln. Jede »Tohshinden«-Arena ist ein Augenschmaus: Ob schimmernde Wolken, Lichtkegel oder glühende Höhlen – überall möchte man stundenlang den Hintergrund genießen. Doch dafür bleibt keine Zeit, denn die Gegner verlangen Ihr ganzes Können: Um Peitschenhieben, Lanzenstichen und schweren Betonklötzen zu entgehen, ziehen Sie alle Register dieses spielerisch durchdachten Beat'em-Ups. Statt wie bei »Tekken« viel Wert auf Kombos zu legen, zählen clevere Angriffe und der rechtzeitige Einsatz der vielfältigen Special-Moves. Die Tekken-Helden beherrschen mehr verschiedene Schläge, dafür ist Tohshinden nicht so hektisch, sieht eindrucksvoller aus und macht Prügel-Anfängern deutlich mehr Spaß, endlich in drei Dimensionen zu kämpfen

tip

Um die anderen Spielfiguren mit Endgegner Gaia auseinanderzunehmen, müssen Sie im Titelbild, während die Menüpunkte ins Bild scrollen, unten, rechts-unten, rechts und den Viereck-Knopf drücken. Sobald Sie einen Kampfschrei hören, können Sie den Teufelsanbeter anwählen: Gehen Sie im Charakter-Select auf Eijis Portrait und drücken den Viereck-Knopf zusammen mit »oben« auf dem Steuerkreuz.

PLAYSTATION

Grafisch aufwendiger Polygon-Prügler mit zoomender Kamera und spielerischen Finessen.

8



# BATTLEARENA TOHSHINDEN

- Takara
- DM 110.-
- bereits erschienen

Mit einer Handvoll martialischer Krieger wagen Sie sich in ein dreidimensionales Prügelspektakel mit traumhafter Grafik und einmaligen Spezialeffekten.

Die Entwickler von Takara waren bislang auf die Umsetzung von Neo-Geo-Spielen für 16-Bit-Konsolen abonniert, steuern aber überraschenderweise eines der erfolgreichsten Spiele zum japanischen Playstation-Start bei. »Battlearena Tohshinden« ist eine Mischung aus Segas Paradeprügelei »Virtua Fighter« und Capcoms Bestseller »Street Fighter 2«: Wie bei Segas Polygon-Pionier spielen in Echtzeit berechnete Vektor-Kämpfer die Hauptrolle, von ihren »Street Fighter 2«-Kollegen haben die Recken den Umgang mit allerlei übernatürlichen Specials wie Feuerbällen und Dragon Punches erlernt. Im Gegensatz zu Namcos »Tekken«, das in Deutschland etwas später erscheint, findet ein Tohshinden-Kampf nicht zweidimensional, sondern in einer 3D-Welt statt. Bei Tohshinden können Sie nicht nur vor- und zurücklaufen, per Knopfdruck rollt Ihre Spielfigur auch in Hinter- oder Vordergrund! Die Kamera ist nicht fest neben Ihnen postiert, sondern zoomt und dreht ihre Runden um den Kampfschauplatz. Acht Spielfiguren stehen zur Wahl, alle sind mit Waffen ausgerüstet: Duke Rambert zerteilt den Gegner mit seinem Langschwert, die kleine Ellis zerschlitzt Textilien bevorzugt mit zwei Küchenmessern.

IM OPTIONS-MENÜ KÖNNEN SIE DIE KAMERAPERSPEKTIVE NACH EIGENEN VORLIEBEN VERÄNDERN.



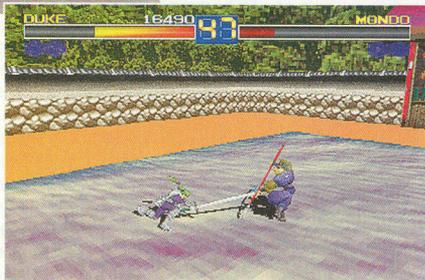
KEINE CHANCE: GEGEN TEUFELSANBETER GAIA HAT EIJI SCHON SO GUT WIE VERLOREN.

ACHTUNG, HINTERGRUND: AUF DEN BILDSCHIRM ÜBER EIJIS SCHULTER WIRD DER KAMPF PROJIZIERT.



DIE FIGUREN VON »TOHSHINDEN« SIND MIT AUFWENDIGEREN TEXTUREN VERSEHEN ALS IHRE »TEKKEN«-KOLLEGEN.

WENN RUN-GO SEINE MÄCHTIGE KEULE SCHWINGT, HABEN SEINE WIDERSACHER NICHTS ZU LACHEN.



# TEKKEN

■ Namco  
■ DM 110,-  
■ Dezember 95

**Wem »Tohshinden« zu einfach ist, wagt sich an Namcos Vorzeig-Prügler. Es erwartet Sie ein realistischer Schlagabtausch ohne übernatürlichen Schnickschnack.**

**S**ega war der erste Automatenhersteller, der sich schon vor Jahren an die Entwicklung von leistungsfähiger Hardware zur schnellen Berechnung von Polygon-Spielen machte (»Virtua Fighter«). Von ihrem Wissensvorsprung profitierten die Japaner bis vor kurzem, doch mit Erscheinen der Playstation bekommen auch andere Designer das optimale Polygon-Potential in die Hand. Neben Takara (»Battlearena Tohshinden«) ist Namco (»Ridge Racer«) eines der ersten japanischen Softwarehäuser, das die Playstation-Power in einem Prügelspiel ausnutzt. Mit einem von acht Kämpfern wagen Sie sich in ein Turnier auf Leben und Tod. Neben obligatorischen Kampfsport-Meistern wie Paul oder Kazuya und zwei schlagkräftigen Quoten-Mädels stehen auch abgefahrene Fantasy-Gestalten zur Wahl: Yoshimitsu ist ein wendiger Samurai mit Teufelsmaske und blankem Schwert, King ein Mutant mit Tigerkopf und scharfen Krallen. Das Spielgeschehen wird genau wie bei »Virtua Fighter« von der Seite dargestellt, jedoch können Sie



**BILD-SCHIRM-GROSSE FIGUREN: OB ES SUMO GANRYU MIT DEM BÄREN-STARKEN KUMA AUFNEHMEN KANN?**



**VOR- UND ABSPANN BEEINDRUCKEN ALS SGI-GERENDERTER 3D-ANIMATIONEN.**



**FRAUEN-POWER: NINA UND ANNA HABEN EINE MEINUNGSVERSCHIEDENHEIT. OB'S SICH UM EINEN DER MÄNNLICHEN HELDEN DREHT?**

die Kamerahöhe per Feuerknopf verändern. Ausweichen oder Attacken aus der Tiefe lassen sich nicht bewerkstelligen.

In den Spielhallen steht schon der Nachfolger »Tekken 2«. Die Fortsetzung knüpft an das Original an, stellt aber bessere Animationen und frischere Kämpfer in Aussicht. Da die Arcade-Hardware auf Playstation-Technologie basiert, wird die Heimversion für die Sony-Konsole absolut Automatengetreu sein.



**IN EINER WINTERLICHEN LANDSCHAFT ERWARTET NINJA KUNIMITSU DIE MUNTERE MICHELLE.**



**DIE »TEKKEN«-KÄMPFER ZWECKENTFREMDEN Sogar ein Fußball-Stadion, um ihre Kämpfe auszutragen.**

**A** Glaubenskrieg unter Handkanten-Artisten: Die eine Fraktion zählt »Tekken« dank unzähliger Schlagkombinationen, ideenreichen Figuren und technischer Perfektion zu den besten Prügelspielen, die anderen halten nur wenig von hektisch kloppenden Polygon-Puppen und unfairen Computergegnern. Wie auch immer: Tekken sieht zwar nicht ganz so gut aus wie »Battle Arena Tohshinden«, macht aber ähnlich viel Spaß. Es handelt sich im Gegensatz zu Takaras Konkurrenzprodukt aber nicht um ein richtig dreidimensionales Prügelspiel, da Bewegungen in die Tiefe nicht möglich sind. Schade ist auch, daß das Spielfeld endlos groß ist – so können die Figuren ewig voneinander fliehen, ohne daß eine aus dem Ring fällt. Trotz der kleinen Makel ein gutes Produkt, vor allem zu zweit sehr kurzweilig.

## tip

Wenn Sie »Tekken« mit verschiedenen Figuren durchspielen, stellt sich Ihnen je nach Charakter ein anderer Endgegner in den Weg. Um selbst in den Genuß zu kommen, einen Bären, Sumokämpfer oder chinesischen Kampfsport-Profi zu steuern, müssen Sie alle Duelle mit einer einzigen Spielfigur und ohne Continue-Einsatz überstehen. Drücken Sie danach im Charakter-Menü nach links oder rechts, bis das passende Konterfei im Auswahlbildschirm erscheint. So können Sie per Memory Card alle acht Endgegner als anwählbare Spielfiguren speichern.

## PLAYSTATION

**Heftisches Kampfspiel mit eindrucksvoller Grafik. Kombo-Attacken sind entscheidend.**

# 8



**A** Der »Street Fighter«-Spielfilm war an dümmlichen Dialogen und klischeehaftem Heldentum kaum zu überbieten – doch für die Umsetzung mußte glücklicherweise keine Rücksicht auf die Leinwand-Geschichte genommen werden. So holte sich das Programmiererteam einfach die Spielroutinen des »Street Fighter 2«-Automaten und tauschte die Zeichentrick-Sprites gegen digitalisierte Schauspieler aus. Was auf der Playstation vernünftig aussieht, ist auf dem Saturn etwas schlechter gelungen: Alle Figuren werden von einem hellen Pixelrand umgeben, als wären sie unsauber ausgeschnitten.

**tip**

Genau wie bei der gezeichneten »Street Fighter 2«-Vorlage gilt: Ausgeklügelte Angriffs-Kombos bringen mehr als stupides Hacken auf die Feuerknöpfe. Besonders wichtig ist der rechtzeitige Einsatz des »Super«-Specials, das in der kleinen Leiste unterhalb der Energieanzeige aufgeladen wird: Feuern Sie es im falschen Augenblick ab, kann der Gegner drüberspringen. Warten Sie bis er in nächster Nähe auf dem Boden landet oder bis er benommen heruntorkelt.

**SATURN**

Hektisches Gekloppe mit unerwartet schlechter Digi-Gravik. Spielerisch in Ordnung.



**PLAYSTATION**

Technisch etwas besser als die Saturn-Version. Spielerisch absolut identisch.



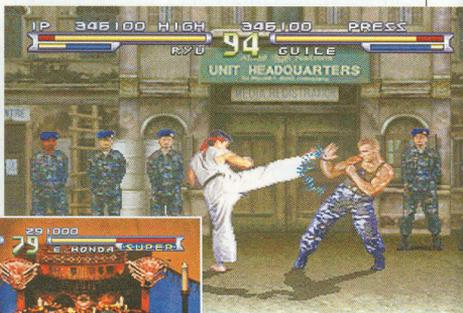
**STREET FIGHTER: REAL BATTLE**

Capcom  
DM 110,-  
bereits erschienen

Jean-Claude van Damme führte den »Street Fighter«-Film in die Kino-Charts - und schon bringt Capcoms Spiel zum Film den ersten Mageschwinger an.

**C**olonel William F. Guile macht eine schwere Zeit durch: Vor ein paar Tagen hat General Bison, der sadistische Herrscher von Shadowloo, seine besten Freunde gekidnappt. Jetzt soll der arme Guile den Angriff auf Bisons Festung doch tatsächlich abbrechen und die Verhandlungen mit dem größt-wahnsinnigen Despoten abwarten. »So nicht!«, denkt sich der Colonel, im Film gespielt von Muskelprotz Jean-Claude van Damme, und geht auf eigene Faust und mit Hilfe seiner Kumpels aus dem gleichnamigen Capcom-Titel gegen Bison und seine Gefolgsleute vor.

Im Spiel sieht das so aus: Vor einer digitalisierten Filmkulisse schlagen sich je zwei digitalisierte Schauspieler die Augen blau. Die Spielmechanik funktioniert genau wie bei der gezeichneten »Street Fighter«-Vorlage, die Digi-Helden können also auch Feuerbälle schleudern oder kreiselnd durch die Luft säbeln. Erst wenn Sie mit der Spielfigur Ihrer Wahl alle Gegner besiegt haben (bis auf wenige Ausnahmen sind alle Charaktere vertreten), steht das finale Duell mit M. Bison an. Neben den Playstation- und Saturn-Versionen ist auch eine Umsetzung für den PC angekündigt, die noch vor Weihnachten in den Handel kommen soll. Spielerisch dürfte es keine wesentlichen Unterschiede zu den Konsolen-Adaptionen geben.



VOR DEN UNIT HEAD-QUARTERS MESSEN RYU UND COLONEL GUILLE IHRE KRÄFTE. (SATURN)



FETTWANST E. HONDA FÜHRT AUCH IM DIGI-KLEID SEINEN BERÜHMTE HUNDRED-HAND-SLAP AUS. (SATURN)



NICHT BESONDERS REALISTISCH, ABER WIRKSAM: KEN SÄBELT MIT SEINEM HURRICANE KICK ÜBER DEN STEG. (PLAYSTATION)



◀ DIE NIEDLICHE CAMMY (IM FILM KYLIE MINOGUE) BEZIEHT PRÜGEL VON BISON'S HANDLANGER DEE JAY. (PLAYSTATION)



BÖSEWICHTE UNTER SICH: »DIE KRALLE« VEGA GEGEN »AUGENKLAPPE« SAGAT. (PLAYSTATION)

# VIRTUA FIGHTER REMIX

■ Sega  
■ DM 70,-  
■ November 95

Als erstes 3D-Beat'em-Up genießt »Virtua Fighter« in Japan Kultstatus. In der »Remix«-Version bewundern die Fans ihre Polygon-Idole in schicker Texturen-Tracht.

Um die Fangemeinde bis zur »Virtua Fighter 2«-Veröffentlichung zu vertrösten, verziert Sega die Klassiker-Helden mit Textur-Pelle. Bis auf die Verschönerung blieb das Vorbild erhalten: Sie wählen aus acht unterschiedlichen Polygon-Charakteren Ihren Wunsch-Helden und prügeln sich auf einer klaustrophobisch-engen Kampffläche mit Computergegnern oder einem Kumpel. Die Echtzeitnatur der Kämpfer erlaubt realistische Bewegungen: Sie drängen Ihren Kontrahenten mit Schlagserien aus dem Ring, legen den Polygonrecken mit einem fiesen



DER AUSWAHLBILDSCHIRM ENTHÄLT NAMEN, BERUF, HOBBY, ALTER UND VERRÄT Sogar die BLUTGRUPPE DES POLYGON-HELDEN.

Griff auf die Matte oder malträtierten seine Ecken-Visage mit brachialen Kicks. Wer mit den Grundschlägen vertraut ist, wagt sich an verzwickte Kombinationen und peinigt die Gegner mit flinken Kombos oder Würfen. Action-Mimin Pai setzt auf blitzschnelle Drehkicks und Beinfeger, Sarah Bryants Tritt-Kombos erinnern an Chun Lis Lightning Kick, während sich Bruder Jacky auf Faustschwinger konzentriert. Endgegner Akira verbreitet mit knallharten Ellenbogenstößen Dragon-Punch-typischen Frust, Perlen-taucher Jeffry entpuppt sich als Wurfmonster. Liegt der Gegner erstmal am Boden, setzen Sie zum Sprung an. Entgegen den »Street Fighter«-üblichen Drehungen führen die »Virtua Fighter«-Kämpfen ihre Specials mit Tastenkombinationen aus. Wer seinen Kontrahenten zweimal besiegt oder aus dem Ring drängt, bewundert die Sieges-Animationen: Pai bricht in kindliches Gelächter aus, Ringer Wolf verkündet den Sieg mit Kojoten-Geheul.

Einmal kurz nach hinten und Punch-Button: Pai legt attackierende Kontrahenten auf die Matte.



Nach einem Sieg stellt sich ihr Kämpfer in Positur.



Auch das traditionelle Mirror-Match ist dabei: Schauspielerin Pai kämpft gegen ihr Ebenbild.



Dreimal Punch-, einmal Kick-Taste: Pai führt einen blitzschnellen Roundhouse-Tritt aus.

»Street Fighter 2« gilt als bester 2D-Prügler und Urvater Special-geladener Beat'em-Ups. »Virtua Fighter« nimmt in Japan unter den 3D-Kloppereien denselben Stellenwert ein: Die simple Special-Ausführung und viel Handarbeit lassen auch Anfänger eine Chance. Wer sich nur auf Specials verläßt und direkte Konfrontationen scheut, stolpert schnell aus dem Ring. Stattdessen entpuppen sich die Gefechte als nahkampftensiv, verlangen geschickte Joypad-Artistik und ein geschultes Auge. Kombos und Manöver werden in konventionelle Angriffs-Serien integriert und sind von herkömmlichen Attacken kaum zu unterscheiden. Besitzen Sie jedoch schon das Original-»Virtua Fighter«, dann sollten Sie den Kauf gründlich überlegen. Außer der optischen Schönheitsoperation hat sich am Spiel rein gar nichts getan. Vielleicht warten Sie dann besser auf den zweiten Teil mit neuen Kämpfern und noch besserer Grafik, der in wenigen Monaten erscheinen soll.

tip

Wollen Sie ohne Turnier-Umweg gegen Bonus-Gegner Dural kämpfen, geben Sie in der Spielfigurenauswahl folgende Kombination ein: Unten, oben, rechts, A-Taste. Detail-Fanatiker steuern im Optionsmenü 12 mal nach oben, wählen Exit an und entdecken Zusatz-Einstellungen.

SATURN

Prächtiger Polygon-Prügler mit ein-drucksvoller 3D-Optik und Klassiker-Potential.

8



ANDRESKNAUF

»Samurai Shodown« für das 3DO ist eine fast identische Umsetzung des prächtigen Automaten. Die Spielfiguren messen den halben Bildschirm, das Zooming ist beeindruckend und die Backgrounds abwechslungsreich. Spielerisch ist es eines der besten Prügel-spiele, die zur Zeit auf dem Markt sind: Es reicht nicht, wie blöd auf den Gegner einzudreschen – genau wie bei »Street Fighter 2« führen nur fitnessreiche Schlagkombinationen und wohlüberlegte Attacken zum Sieg.

3DO

Referenz-Prügel-spiel im Fantasy-Metier: Action mit klassischer Zeichentrickgrafik.

8



# SAMURAI SHODOWN

- Crystal Dynamics
- DM 120,-
- bereits erschienen

In Japan gehört »Samurai Shodown« zu den meistverkauften Spielen für SNKs Spielautomaten-System »Neo Geo«, hierzulande sind bislang nur abgespeckte 16-Bit-Umsetzungen erschienen. Das 3DO war die erste Konsole, auf der sich das technisch aufwendige Prügelspiel vernünftig realisieren ließ: Mit zwölf unterschiedlichen Figuren und ebensovielen Spielszenen, die der Kampfsituation entsprechend stufenlos gezoomt werden, sieht Samurai Shodown sogar



DAS MÄDCHEN NAKORURU HAT IHREN ADLER DABEI, DEN SIE MIT EINER TASTENKOMBINATION AUF DEN GEGNER HETZT.



IN DIE HÖHLE VON KRALLENHAND GEN-AN SOLLTE MAN SICH NUR MIT GASMASKE WAGEN. SONST BEKOMMT WAN-FU EINE PORTION GIFTTATEM AB.

noch eindrucksvoller aus als das spielerische Vorbild »Street Fighter 2«. Genau wie bei Capcoms Blockbuster stehen sich je zwei Figuren gegenüber, die einander mit Kicks und Faustschlägen, ja sogar Waffen, über den Bildschirm treiben. So hat Kabuki Kyoshiro seine Sense aus dem Schuppen geholt, während Fettwanst Wan-Fu mit einem goldbeschlagenen Piratensäbel antritt. Zwei andere Charaktere haben ihre bissigen Haustiere mitgebracht.

FLORIANSTANGL

Ob man Wrestling mag oder nicht: Die Umsetzung des Spielautomaten ist hervorragend gelungen. Die grafischen Abstriche nimmt man gelassen hin, da die intelligenten Manöver der Fleischklopse und die erstklassige Soundkulisse locker dafür entschädigen. Wer bei Prügelspielen nicht nur dumpfe Schlagorgien mag, sondern gern geschickte Würfe anbringt, ist mit WWF Wrestlemania bestens bedient. Mit zwei menschlichen und zwei computergesteuerten Kämpfen wird sogar zu viert geprügelt.

MS-DOS-PC

Gelungene Spielautomaten-Umsetzung mit spritzigen Special-Moves.

7



# WWF WRESTLEMANIA

- Acclaim
- DM 120,-
- bereits erschienen

Den Undertaker, Bret Hart oder Razor Ramon kennt auch in Deutschland jedes Kind. Die aus den USA herübergewasppte Wrestling-Welle macht vor dem PC nicht halt und besichert uns mit »WWF Wrestlemania« eine gelungene Umsetzung des Macho-Show-Spektakels. Acht verschwitzte Superstars der WWF kämpfen um den Titel des »Intercontinental Champion« oder gar um den Weltmeistertitel. Mit der Tastatur oder einem Gamepad mit vier Feuerknöpfen bedienen Sie Ihren Gegner und bedienen sich all der schönen Manöver, die im Fernsehen bestaunt werden. Vom »Bodyslam« über »Flying Clotheslines« bis zu den einschlägigen Specialmoves der Ringer (beeindruckend: der »Tombstone Slam« des Undertakers) ist alles geboten.

Bis zu zwei Spieler profitieren von der exakten Steuerung, wenn Sie gemeinsam oder als Konkurrenten im Ring stehen. Auf Wunsch unterstützt je ein computergesteuer-



VIERER-ACTION IM RING.



»PIN HIM«: JETZT WIRD DER GEGNER ENDGÜLTIG AUSGESCHALTET.

ter Wrestler das Match, so daß bis zu vier Spielfiguren sich die Köpfe einschlagen. Kurz nach der PC-Version erscheint die Playstation-Umsetzung, die spielerisch identisch, aber grafisch besser ist.

# FX FIGHTER

- GTE Interactive/Argonaut
- DM 120,-
- bereits erschienen

»FX Fighter« ist das erste 3D-Prügelspiel für den PC. Trotz grober Grafik kommt das Spielhallen-Feeling rüber.

Das Vorbild für »FX Fighter« findet man un-schwer in der Spielhalle: Se-gas »Virtua Fighter« ist das deutlich bessere Original, ob-wohl das Gemeinschaftsprodukt von GTE Interactive und dem englischen Programmier-team Argonaut mit dem Ab-klatsch das beste Prügel-spiel für den PC entwickelte.

Die Story ist banal: Man muß alle Konkurrenten besiegen, um gegen einen kämpfstar-ken Außerirdischen anzutre-ten. Acht Spielfiguren vom Roboter bis zur Katzenfrau stehen zur Auswahl, die un-terschiedliche Fähigkeiten besitzen. Das Reper-toire ist beachtlich: Rund 40 Schläge, Tritte und Würfe gibt es pro Spielfigur, die außer-dem beeindruckende Specialmoves anbrin-gen können.

Die Bewegungen der Kämpfer wirken dank der »Motion Capturing«-Technik ähnlich reali-stisch wie bei der Konsolen-Konkurrenz, so daß schnell jenes intuitive Spielgefühl ent-steht, daß Prügel-spiele wie »Virtua Fighter«



GROBE POLYGONE, ABER GESCHMEIDIGE ANIMATIONEN BIETET »FX FIGHTER«.

oder »Tekken« auszeichnet. Ge-trübt wird der Ein-druck nur durch die manchmal et-was zähe Steue-rung und die arg groben Polygone, aus denen die Charaktere beste-hen.

Hier greift das Ar-gonaut-Team ein, denn mit Hilfe eines speziellen (noch nicht erhältlichen!) 3D-Chips sollen etwa 110.000 Polygone in der Sekunde dargestellt werden können. Das bedeutet: Wer eine Grafikkarte mit diesem Chip besitzt, darf ein Prügel-spiel auf dem PC genießen, das den Konsolen durchaus Konkurrenz macht. Die ersten der-artigen VGA-Karten werden gegen Weihnach-ten erwartet, doch auch mit den klobigen Poly-gonen macht FX Fighter Spaß. Die Steuerung übernimmt man entweder mit einem guten Gamepad oder der Tastatur, wo-bei Sie letztere bei einigen Specialmoves ge-trost vergessen dürfen. Immerhin: Bei den un-teren Schwierigkeitsgraden sind Erfolge kein Problem, doch später wird es immer här-ter, da die Gegner sehr geschickt vorge-hen, Fallen stellen und ihre spezifischen Qualitäten enorm schlaue einsetzen. So wird trotz der nur acht Kämpfer die Motivation ausgedehnt und es gibt noch den Zwei-Spieler-Modus, in dem man sich mit einem Freund blaue Augen kloppen darf.



PEINLICH: WER AUS DEM RING FÄLLT, VERLIERT.



SIE DÜRFEN AUCH GEGEN DIE GLEICHE SPIELFIGUR KÄMPFEN.



DER BAUCHPLATZCHER LÄSST DEM ARMEN KERL DIE LUFT WEGBLEIBEN.

**F** Obwohl FX Fighter auf dem PC einmalig ist und das Feeling der 3D-Prügel-spiele gut einfängt, bleibt ein neidischer Blick auf die Konsolen. Die Grafik ist dort einfach besser, die Spiele sind schneller und die Steuerung deut-lich effektiver. FX Fighter ist deshalb nicht schlecht, im Gegen-teil. Die Grafik ist trotz der klobigen Polygone gut ge-macht, da die realisti-schen Bewegungen der Spielfiguren für vieles ent-schädigen. Die Zeitlupen-Wiederholung des Fini-shing-Moves fehlt eben-so wenig wie die Option, Details wegzuschalten, um auf langsameren Rechnern für mehr Ge-schwindigkeit zu sorgen.

## tip

Trainieren Sie im Zwei-Spieler-Modus erst einmal die Special-moves, bevor Sie sich mit den starken Computergegnern anle-gen. Vermeiden Sie unbedeutend sich wiederholende Angriffsmuster, denn die lernen Ihre Gegner schnell kennen.

## MS-DOS-PC

Handfeste 3D-Prü-gelei mit kleinen Grafikschwächen, aber tollen Specialmoves.

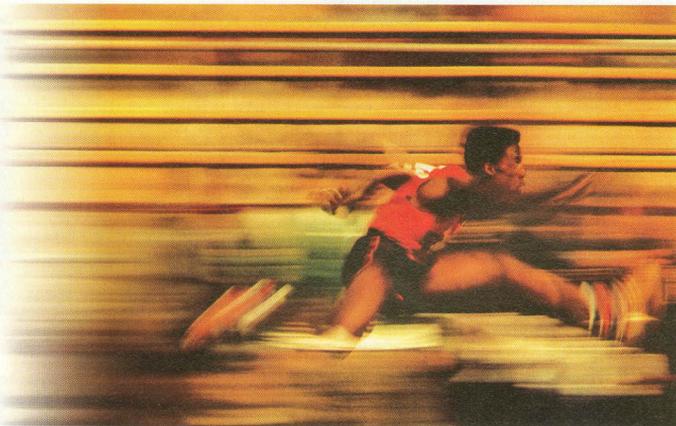
7



# GROSSE SPRÜNGE

**Plattform-Fans bangen im Zuge der 3D-Revolution um ihr Lieblings-Genre. Wie hüpf-lastig ist die Spiele-Zukunft? Sind Latzhosen-Klempner und rasende Igel vom Aussterben bedroht? Wir untersuchen die 32-Bit-Generation auf ihre Jump-and-Run-Tauglichkeit.**

**S**portspiele und furiose Action-Schlachten kennen wir schon als Tele-Spiele: Balken schlagen eckige Bälle über den Flimmerkasten, Strich-Raumer huschen über den Bildschirmrand und zerschießen punktierte Alien-Flotten. Mit den ersten Jump-and-Runs schlüpfte das Videospiele aus den Tele-Socken: Formlose Strich-Konstrukte mutierten zu Figuren mit Armen und Beinen, aus bildschirmgroßen Simplex-Szenarien wurden geheimnisvolle Pixel-Welten. Der Entdeckerinstinkt der Spielergemeinde war geweckt. Anstatt nur stupide auf den Feuerknopf zu hämmern, rätselten die Erforscher der neuen Fantasie-Welten über vertrackte Sprünge und Gegner-Taktiken. Diese Generation brachte zeitlose Hüpf-Idole hervor: Der Lianen-Klassiker »Pitfall« feierte erst kürzlich sein Comeback, Nintendos Klempner Mario hüpfte noch über Fässer und begeisterte in der Spielhalle sowie als LCD-Taschenspiel. Den populärsten Hüpf-Helden schuf



Nintendos Designer-Guru Shigeru Miyamoto: Der Japaner portierte den dickwanstigen Klempner seines »Donkey Kong«-Automaten in eine Jump-and-Run-Serie für das Nintendo Entertainment System (NES). Mit einem kindgerechten Grafikstil täuschte Miyamoto über die beschränkte Hardware hinweg. Noch heute tummelt sich der Mario-Clan in einer Bauklötzchen-Kulisse, über technischen Schnickschnack ist Nintendos Superstar erhaben. Drei NES-Marios und zwei Fortsetzungen für das 16Bit-Super-Nintendo verkauften sich millionenfach, PC-Spiele-Anbieter träumen von Bestsellern in Mario-Proportionen. Miyamotos Fantasie beeinflusste die Szene nachhaltig: Findige

Designer bemühen sich um versteckte Abschnitte, ausgewogene Steuerung und neue Extras.

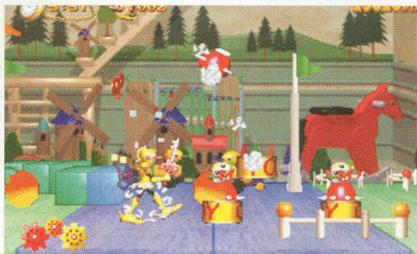
Hüpf-Protagonisten treten als Fantasy-Helden auf, lassen sich in Magier-Kostüme sehen oder mimen populäre Cartoon-Figuren: Walt Disney setzt die aktuellen Zeichentrick-Hits als Jump-and-Runs um, die Warner Brothers bescherten den 16-Bit-Konsolen erfolgreiche »Tiny Toons«-Module.

## PC

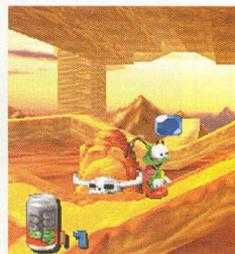
Den PC behandeln die Hüpf-Entwickler stiefmütterlich: Außer sporadischen Highlights wie »Pitfall« oder den Umsetzungen erfolgreicher Disney-Videospiele erscheinen kaum Jump-and-Runs.



FURIOSE ZEICHENTRICK-ÖPTIK UND ZUCKERSÜSSE HAUPTDARSTELLER: »ASTAL« FÜR DEN SATURN BEGEISTERT FERNRÖSTLICHE SPIELER, DEUTSCHE FANS WARTEN (NOCH) VERGEBENS AUF EINE UMSETZUNG.



»CLOCKWORK KNIGHT 2« FÜR SEGA SATURN IST TECHNISCH VOLL AUF DER HÖHE: EXPERTEN HABEN SEGAS KINDERZIMMER-GEHÜPFTE AN EINEM WOCHENENDE GELÖST.



MIT »BUG« ERSCHLIESST SEGA EINE NEUE DIMENSION. DAS GERENDERT KÄFERBILDSCHIRM-HINTERGRUND UND ERFO

PC-Besitzer freuen sich über die Windows-95-Versionen von »Earthworm Jim« und anderen Konsolenerfolgen, zu Exklusiv-Entwicklungen ringen sich nur wenige Hersteller durch. Auch der kleine blaue Igel »Sonic« soll voraussichtlich bis Frühjahr '96 für Windows 95 umgesetzt werden.

Manche Firmen setzen auf ein Multimedia-Angebot für sämtliche Altersgruppen und planen Jump-and-Runs für eine junge Zielgruppe ein. Softwareriesen wie Electronic Arts kehren dem Genre den Rücken zu: Die Absatzzahlen scheinen unbefriedigend, die mangelnden 2D-Fähigkeiten der Hardware verlangen nach aufwendigen Programmierkniffen.

### SATURN

Als 2D-Kraftpaket ist Segas Saturn die größte Hoffnung der Fangemeinde. Die »Clockwork Knight«-Serie beweist das 2D-Potential der Hardware, das neuartige »Bug« paart konventionelle Hüpf-elemente mit einer 3D-Welt und katalysiert das Genre in die nächste Generation. Monströse Rechenkapazität und eindrucksvolle 2D-Routinen machen den Saturn zur Idealhardware für Jump-and-Runs. Automatenumsetzungen sind kein Problem, Sega beschert als Videospiel-Veteran Exklusiv-Entwicklungen mit hohem Spielspaßfaktor. Außer drei erstklassigen Titeln sind jedoch zur Zeit keine Jump-and-Runs erhältlich, für das Jahr '96 hat Sega noch kein Hüpf-Abenteuer angekündigt. Lediglich Ubi-Soft hat noch ein As im Ärmel: Bis Weihnachten soll das märchenhafte »Rayman« erscheinen. Wir rechnen dennoch mit Nachschub von japanischen Fremdanbietern.

### PLAYSTATION

Die Hardware ist auf 3D-Spiele ausgelegt, die 2D-Routinen sind dem Saturn unterlegen. Trotzdem könnte man aufwendige Hüpf-Spektakel problemlos inszenieren, auch wenn sich die Entwickler bislang auf 3D-Titel konzentrieren. Für die Playstation gibt es mit dem

zauberhaften »Rayman« nur ein konventionelles Jump-and-Run. Alternativ versetzt Sie »Jumping Flash« ins Cockpit

eines Roboter-Hasen, ist mit Polygon-Optik und Ego-Perspektive aber eher eine Hüpf-Simulation als ein Jump-and-Run. Für 1996 erwarten wir Updates bekannter 16-Bit-Kassenschlager, wie etwa »Earthworm Jim« und Konamis »Castlevania«. Diese Titel sollen auch für den Saturn erscheinen, Sony-Exklusiv-Jump-and-Runs sind zur Zeit nicht in Arbeit.

### 3DO

Außer »Flashback« und dem umstrittenen »Gex« gibt's keine Jump-and-Runs für das 3DO. Der Interactive Multiplayer besitzt weder Scroll-Kompetenz noch Sprite-Hardware, 2D-Trickser werden durch den relativ langsamen Prozessor behindert. Es ist zu erwarten, daß für das 3DO in Zukunft noch weniger Hüpfspiele als für Playstation und PC erscheinen.

### AUSBLICK '96

Viele Hersteller verlassen ausgetretene Jump-and-Run-Pfade: Mit steigendem Zielgruppenalter schwindet das Interesse an konventioneller Hüpf-Kost, die Kunden wollen Hardware-gerechte 3D-Abenteuer hautnah erleben. Ältere Spieler verlangen anspruchsvolle Software wie Simulationen oder Abenteuer-spiele, Konsolen-Puristen hoffen auf authentisches Spielhallenflair: Ballereien und Renn-Hits stehen höher im Kurs als altgediente Plattform-Kraxler. Ideale Hardware-Tauglichkeit und ein qualitativ hochwertiges Angebot machen den Saturn zur ersten Wahl für Jump-and-Run-Fans, danach geht Sonys Playstation durchs Ziel: Die meisten Titel erscheinen parallel für Playstation und Saturn, leider kündigt Sony keine Eigenentwicklungen an. Wer nur gele-



DAS SEVEN-UP-MASKOTTCHEN ALS TITELHELD IM NEUEN VIRGIN-JUMP-AND-RUN: »COOLSPOT GOES HOLLYWOOD« IST DIE ISOMETRISCHE FORTSETZUNG EINES ERFOLGREICHEN 16-BIT-TITELS.



ABWECHSLUNG VOM TRISTEN HÜPF-ALLTAG: »JUMPING FLASH!« FÜR DIE PLAYSTATION ALS ERSTES JUMP-AND-RUN AUS DER EGO-PERSPEKTIVE.

gentlich dem Hüpf-Wahn verfällt, stellt sich keine neue Hardware neben seinen PC. Computerbesitzer mit ausgeprägter Hüpf-Neigung liebäugeln mit Sony- und Sega-Hardware, das 3DO scheidet wegen mangelhafter Technik und schwächlichem Angebot aus. Trotz technischer Revolution fährt die Fangemeinde mit den alten 16-Bit-Maschinen Mega Drive und Super Nintendo am besten: Die aktuelle Spielepalette ist riesengroß und qualitativ einzigartig. (rb)

### SYSTEM-CHECK: JUMP-AND-RUNS

System	Hardware-Talent	Spieler-Angebot	Spieler-Perspektiven
MS-DOS-PC	4	4	4
Playstation	8	2	6
Saturn	9	5	7
3DO	4	2	2

Die Redaktion beurteilt subjektiv, wie gut die Hardware der einzelnen Systeme für Jump-and-Run-Spiele ausgelegt ist. Die Wertungen gehen von 1 (ganz schlecht) bis 10 (überragend). »Spieler-Angebot« berücksichtigt die Deutschland-Erscheinungen bis Januar 1996. »Spieler-Perspektiven« bezieht sich auf die Ankündigungen der Softwarefirmen bis Ende '96.



NEUE JUMP-AND-RUN-SPRITE LATSCHT IN DEN RSCHT POLYGON-WELTEN.

ANDREAS KNAUFL

»Jumping Flash« ist eine willkommene Abwechslung zum alltäglichen Jump-and-Run-Einerlei. Die Grafik besteht komplett aus Polygonen, die mit aufwendigen Texturen verkleidet wurden. Extrawaffen und das Sprungtalent von Meister Lampe sorgen für zusätzliche Motivation: Um besonders hoch gelegene Plattformen oder Extras zu erreichen, müssen Sie Zweifach- oder Dreifachsprünge ausführen. Jumping Flash ist mit seinen 18 Level spielerisch fesselnd und technisch eindrucksvoll.

■ Sony  
■ DM 100,-  
■ September 95

# JUMPING FLASH

**D**aß im Weltraum viele ungemütliche Außerirdische hausen, haben die Videospieler mittlerweile begriffen, doch mit Baron Aloha und seinen gefährlichen Tintenfisch-Aliens hat kein Erdling gerechnet. Zu spät erkennt die Regierung die Brisanz des Angriffs: Aloha und sein Gefolge schälen ganze Landstriche von unserem Planeten und verschleppen sie ins Weltall. Nur das geheime Forschungsprojekt »Jumping Flash« – ein bis an die Ohren bewaffneter Roboterhase – kann die Tintenfische stoppen und die Ländereien zurückerobern. Dazu muß das niedliche Techno-Tier durch die entführ-

ten Gebiete hoppeln und eine bestimmte Zahl Jetpacks finden. Mit dem letzten aktiviert er ein Triebwerk, das den Landstrich

zurück zur Erde befördert. Jedes Gebiet birgt eigene Gefahren und Gegner: An Vulkanen verbennt sich das Häschen den Pelz, aufdringliche Polizeifrösche erwarten es im Schloßlevel.



IM INNEREN DER ÄGYPTISCHEN PYRAMIDE TREFFEN SIE AUF SKARABÄUS-KÄFER UND DIESEN GEFAHRLICHEN OBER-SKORPION.



NACH EINEM DREIFACH-SPRUNG KÖNNEN SIE EINEN GROSSEN TEIL DES LEVELS VON OBEN ÜBERBLICKEN.

## PLAYSTATION

Einfallreiches Polygon-Jump-and-Run mit niedlichen Feinden und gewaltigen 3D-Spielwelten.

7



HEINRICH LENHARDT

Die Spielideen der 16-Bit-Ära mit 32-Bit-Technik – nicht aufregend, aber ganz unterhaltsam. Die Grafikmuskeln des Saturn vermag Clockwork Knight nur dezent zu aktivieren. Dafür bietet der Ablauf viele klassische Jump-and-Run-Tugenden, wie gute Steuerung und faire Levels. Clockwork Knight ist nicht sonderlich umfangreich. Unter Einsatz der »Continue«-Funktion hat man die vier Welten recht schnell durch. Jump-and-Run-Fans greifen lieber zum schöneren Nachfolger, der bereits erschienen ist.

# CLOCKWORK KNIGHT

■ Sega  
■ DM 120,-  
■ bereits erschienen

**D**as erste Jump-and-Run in der Saturn-Geschichte gibt sich verspielt: Held Pepperouchau ist ein Aufziehmännchen, das hinter Prinzessin Chelsae her ist. Selbige wurde vom üblichen Oberschurken entführt, der ganz nebenbei in vier Räumen die gesammelten Spielzeuge verhext hat. Die Folge sind rüpelnde Püppchen, rabiate Schaukelpferchen und anderen unliebsame Zeitgenossen. Wacker marschiert unser Held von links nach rechts dem Etappenziel entgegen. Beim aufmerksamen Springen und Erkunden der Levels findet man oft mehr als einen Weg, um bestimmte Ab-

schnitte zu überwinden. Genregemäß wird munter gelaufen, gerannt und gesprungen. Pepperouchau kann außerdem bestimmte Objekte verschieben, um Deckung zu suchen oder Mechanismen auszulösen. Als Waffe benutzt er einen Schlüssel, der zum Vertrimmen von Spielzeugmonstern ebenso vortrefflich dient wie zum Öffnen von Schatzkisten.



GRAFISCH WERDEN DIE HARDWARE-MUCKIS DES SATURN KAUM GEFORDERT.

GEÜBTE SPIELER WERDEN FLUGS DURCH DIE WELTEN STAFFEN.

## SATURN

Für den kleinen Jump-and-Hunger: Unspektakuläres, aber amüsantes Niedlich-Hüpfspiel.

6



# CLOCKWORK KNIGHT 2

■ Sega  
■ DM 110,-  
■ November 95

**Unser Ritter der Tafelrunde erledigt seinen zweiten Auftrag: Erneut hat Pepperouchau in vier großräumigen Zimmern Plattformen zu erklimmen.**

**K**eine vier Monate nach seinem Hüpfspiel-Debüt in »Clockwork Knight« setzt unser tapferer Ritter zum Sprung in sein zweites Saturn-Abenteuer an: In »Clockwork Knight 2« wendet Pepperouchau zwar keine neuen Talente an, hat aber vier ausladende Räume vor sich, in denen er jeweils zwei bis drei Levels überstehen muß. Ob im Bad, in Büchern oder dem Kinderzimmer, Feinde werden traditionell mit einem spitzen Schlüssel erledigt oder mit herumliegenden Gegenständen beworfen. Nicht immer ist der Weg zum Ziel bzw. Obermottz vorgeschrieben, Abkürzungen, Bonuskammern und leckere Extras verlocken zum ausgiebigen Erkunden. Obwohl Pepperouchau meistens als Fußgänger durch die eigenwilligen Landschaften spaziert, läßt er sich beizeiten auch von einem lebhaften Pferdegespann transportieren. In diesen Spielstufen bestimmen ausnahmsweise nicht Sie das Scroll-, sprich Spieltempo, der Hintergrund bewegt sich au-



**NICHT NUR DER ABGELICHTETE OBERMOTTZ »KÄPT'N KRAKE«, SONDERN AUCH DIE RESTLICHEN BIGFOOT-ENDGEGNER SIND ABSOLUT SEHNSWERT.**

tomatisch von rechts nach links, und Sie müssen tunlichst Schritt halten. Spielzeugeisenbahnen, Badewannen mit Wellengang, interaktive Bücher oder drehende Türme mit Zahnrad-Anschluß: Der Held hat mit seiner Umgebung mindestens genauso viel zu kämpfen wie mit den gleichermaßen putzigen, ausgefuchsten Kuschel-Gegnern.



**IM LETZTEN LEVEL MUSS PEPPEROUCHAU UNTER SCHWINGENDEN HACKEBEILEN HINDURCHHUSCHEN.**

**ZUR ABWECHSLUNG BESTEIGT PEPPEROUCHAU EIN PFERDEGESPANN UND BUGSIERT GEGNER MIT EINER GEZIELTEN KOPFNUSS VON DER BAHN.**



**WENN DER HELD AN BESTIMMTEN BÜCHERN RÜTTelt, ENTFALTET SICH EINE TREPPe NACH ObEN.**



**»NEBUS« LÄSST GRÜSSEN: DER TURM DREHT SICH UM SEINE EIGENE AchSE UND FORDERT SIE ZU PIXELGENAUEN SPRUNGSTAFETTEN HERAUS.**

**M** Die Entwickler blieben dem Konzept des ersten Teiles treu: Erneut hat man sich auf magere vier Zimmer beschränkt, dafür wurden diese Levels noch aufwendiger in Szene gesetzt. Selten konnten wir ein so farbenfrohes, optisch spektakuläres Hüpfspiel erleben, das traditionelle Werte gekonnt mit modernster Technik verbindet. Dabei verdienen insbesondere die aufwendigen 3D-Endgegner ein dickes Schulterklappen, die nicht nur taktisch gut geschult sind, sondern auch grafisch zum Verweilen einladen. Angesichts der perfekten Präsentation mit gesungenem Titel Lied und witziger Musikuntermalung sieht man über die wenigen Extras, den dürftigen Spielumfang und einige Recycling-Feinde gnädig hinweg. Ein prima Titel, um die Power des Saturn zu demonstrieren und dank etlicher versteckter Räume und Geheimpassagen auch ein drittes oder viertes Spielchen wert.

## tip

In der vierten Welt entpuppen sich die beiden Drehtürme als die mit Abstand schwierigsten Hindernisse. Vor dem ersten Drehturm müssen Sie eine Kette von Zahnrädern überbrücken. Wenn Sie nun vom untersten Zahnrad nicht nach oben hüpfen, sondern duckenderweise weiter nach rechts laufen, erreichen Sie eine versteckte Plattform, mit der Sie den ersten Drehturm »unterlaufen« können – ein paar zusätzliche Extras winken außerdem.

## SATURN

Technisch außergewöhnlich gutes Special-FX-Jump-and-Run mit zu wenigen Levels.

7



R  
O  
B  
E  
R  
T  
T  
B  
A  
N  
N  
E  
R  
T

Der erste Eindruck meiner Test-Session: Knallhart! Für erfahrene Spieler sind die riesigen Levels eine Herausforderung, Jump-and-Run-Neulinge werfen nach wenigen Stunden frustriert das Handtuch. Profis freuen sich über anspruchsvolle Gegnertaktiken, verzwicktes Level-Design und eindrucksvolle Präsentation: Sämtliche 3D-Optiken sind sauber berechnet, die Gegner liebevoll ausgearbeitet und witzig animiert. Die 3D-Perspektive eröffnet dem Genre neue Dimensionen, fordert allerdings soliden Orientierungssinn: Wer nicht jeden Winkel auswendig kennt, verliert sich hoffnungslos.

Wer gern schnell das Spielende sieht, nimmt Abstand, Entdecker-Nummern schließen sich wochenlang ein und versinken in monumentalen Hüpf-Sphären. Jump-and-Run-Fanatiker kaufen sich den revolutionären Titel bedenkenlos, Anfänger halten sich an die leichteren »Clockwork Knight«-Spiele.

tip

Gewitzte Käfer tricksen die Spielstands-Begrenzung mit einer Memory-Karte aus: Kopieren Sie Ihren Spielstand auf die Memory-Card und ziehen Sie die Karte vor dem Spielen wieder aus dem Modul-Schacht. Nach dem letzten Ableben Ihres Helden stecken Sie die Karte zurück und laden das Spiel von Modul: Bug turnt durch den aktuellen Level, der Neubeginn bleibt Ihnen erspart.

SATURN

Intelligentes Jump-and-Run mit revolutionärer 3D-Optik und witzigem Hauptakteur.



## BUG

■ Sega  
■ DM 100,-  
■ bereits erhältlich

**Ein schauspielernder Käfer revolutioniert die Jump-and-Run-Welt: »Bug« marschiert durch ein dreidimensionales Film-Set und hüpf gerenderten Cartoon-Gegnern auf die Birne.**

**I**m Vorspann gibt »Bug« einen kurzen Einblick hinter die Kulissen: Ein Regisseur gibt mit Flüsterdüte lautstarke Kommandos, der Kameramann schwenkt aufs Set und filmt die Vorgeschichte ab. Als die fiese Spinnenkönigin Bugs Sippschaft entführt, schwingt sich der Käfer auf seine Libelle und braust in den ersten Level: Hier wackelt Ihr Hüpf-Sprite zwischen flachen Sperrholzkulissen über mit Texturen verzierten Polygonstegen und hüpf schrägen Insekten auf die Fühler. Gewöhnliche Jump-and-Run-Helden durchqueren die Levels nur von links nach rechts, doch Bug marschiert außerdem in Level-Hinter- und Vordergrund: Das Kamerateam folgt auf gleichmäßigem Abstand. Kraxelt Bug auf eine riesige Polygon-Konstruktion, verharret die Crew und nimmt das Monument mit Weitwinkelobjektiv auf: Ein verkleinertes Bug-Sprite turnt durch eine Miniatur-Kulisse. Die Aktivierung einer Blume versetzt plattgedrückte Insekten zum letzten Savepoint, ausgiebiges Extras-Sammeln erlaubt Ausflüge in die Bonusrunde. Eine Dose »Bug Juice« bringt das ledierte Insekt wieder auf Vordermann, ein Unverwundbarkeits-Extra verpflichtet den blauen Stuntman. Findet Ihr Käfer eine gemütliche Parkbank, zischt Bug in die Luft und fliegt zum nächsten Abschnitt. Drei Abschnitte später legt sich selbiger mit schmierigen Level-Bossen wie einer Cowboy-Schnecke an, anschließend spendiert der Produzent Spielstand-Continues.



ENDLICH GESCHAFFT: IM ZWEITEN LEVEL WIRD REPETILIA VON SKORPIONEN UND COWBOY-SCHLANGEN BEWACHT.



HEIKLES AUSWEICH-MANÖVER: AUS DEM HINTERGRUND SPRINGT EIN GRAS-HÜPFER-SCHWARM HERVOR.



DIE FIESE SPINNENKÖNIGIN ENTFÜHRT DIE KÄFERSIPPE UND VERSCHWINDET MIT SPINNENWEBEN IM HIMMEL.



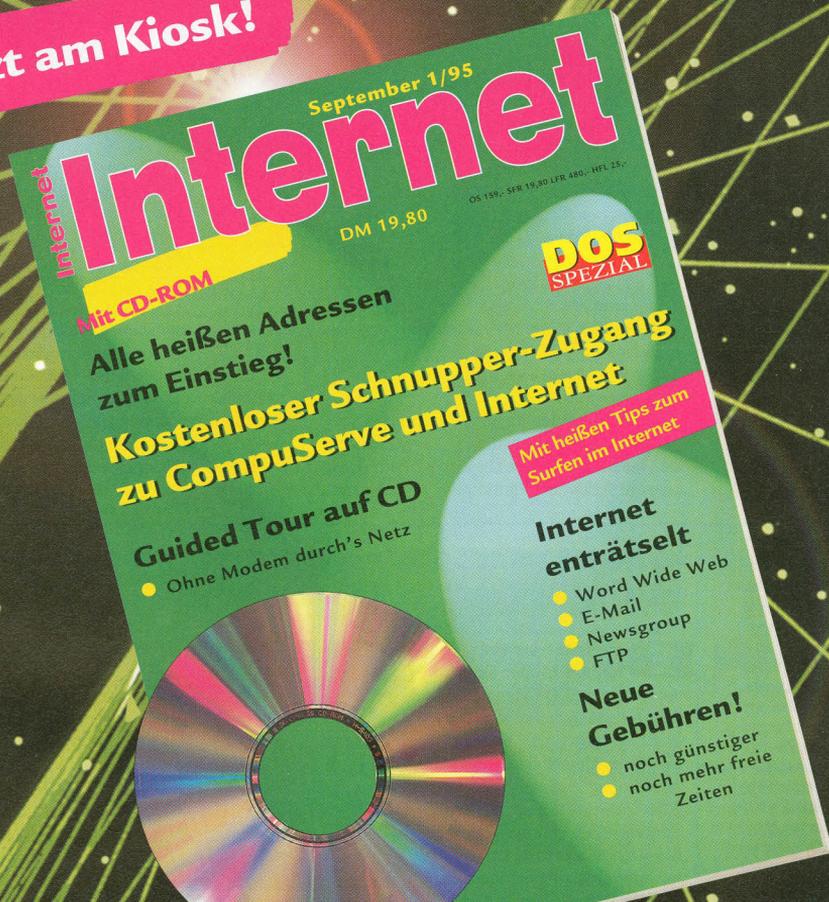
SIEHT NUR LANGSAM AUS: DIE KLEBRIGE OBERSCHNECKE BEGEGNET UNS AM ENDE DER INSECTIA-WELT.



BUG WARTET AUF DIE NÄCHSTE PLATTFORM. WER DANEBEN TRITT, PURZELT IN DEN SWAMPF UND STARTET NEU DURCH.

# Wie erfahren Sie, ob man in Alaska Baumwolle pflückt?

Jetzt am Kiosk!



Unvorstellbar aber wahr! Diese Informationen erhalten Sie ganz einfach via Internet! Mit dem DOS Sonderheft INTERNET kommen Sie in die beste aller PC-Welten. Dahin nämlich, wo der Datenaustausch noch keine Grenzen und Regeln kennt – das Internet!

DOS zeigt Ihnen die einfachsten Wege in das spannungsreichste Netz der Welt. Erklärt die wichtigsten Internet-Dienste, gibt Orientierungshilfen durch's WWW, bewertet beste

Software und geeignete Hardware, listet Gebühren auf und gibt Ihnen mit den Gelben Seiten einen Adressen-Katalog für die interessantesten Verbindungen: Alles, was das Internet so aufregend macht!

Und obendrein gibt's auf der beigelegten CD-ROM Shareware für Zugangsprogramme, Tools, Bookmarks für Netscape und einen Offline-Rundgang durch's Netz.

Für Daten-Surfer und alle die es werden wollen!

# PITFALL – THE MAYAN ADVENTURE

■ Activision  
■ DM 100,-  
■ bereits erschienen

HEINRICH LENHARDT

Jump-and-Runs sind ein ganz typisches Genre, bei dem Videospieler den PC-Besitzern gerne die lange Nase zeigen: Ätchs, für Eure Kisten gibt's nichts Gescheiteres. Spätestens seit der soliden Umsetzung von Pitfall darf man diese These ad acta legen. Warum das Ding nun ausgerechnet unter Windows 95 laufen muß, ist nicht ersichtlich. Das recht anspruchsvolle Jump-and-Run spielt sich ganz vortrefflich – einen mit schneller Grafikkarte bestückten Rechner vorausgesetzt.

## MS-DOS-PC

Sehr munter und bunter als die PC-Konkurrenz: Eines der besseren Jump-and-Runs.

7



**M**oment mal... kenne ich Sie nicht irgendwo her?». Bei Spielern mit Elefantengedächtnis vermag Harry Jr. durchaus Erinnerungen zu wecken. Ist er doch der Sohnemann des Urwald-Forschers, der in David Cranes legendären Atari-VCS-Modul »Pitfall« vor über zehn Jahren auf Urwaldentdeckung ging. In der Fortsetzung mit dem Untertitel »The Mayan Adventure« wurden Grafik und Spielprinzip von Grund auf neu gestaltet. Elegant hüpfert der Junior durch dschungelige Levels. Frechen Tieren versetzt man eins mit der Peitsche; außerdem lassen sich magische Zusatzwaffen auf sammeln. Dank einer finessenreichen Steuerung hangeln Sie sich über Abgründe hinweg, pendeln an Lianen lang und mißbrauchen die aberwitzigsten Stellen als Plattformen und Brücken.



DER WINDOWS 95-DESKTOP MIT DEM PITFALL-SPIELFENSTER, DESSEN GRÖSSE SIE BELIEBIG ÄNDERN KÖNNEN.

Die Umsetzung des 16-Bit-Videospiels hält zudem einen Rekord besonderer Art: Pitfall war das erste kommerzielle Spiel, das speziell für Windows 95 veröffentlicht wurde. Ohne das Microsoft-Betriebssystem läuft die PC-Version nicht.

MARTIN GACKSCH

»Gex« entpuppt sich als konventionelles Hüpfspiel, das bewährte Elemente aufgreift und nichts wesentlich Neues bietet. Dennoch verbucht Gex durchaus Bonuspunkte: Fünf Welten bieten eine Menge abwechslungsreiche Szenarien, die sich angenehm flott spielen. Wer unter Plattform-Entzückungserscheinungen leidet, darf sich Gex zulegen und wird auch die technischen Mängel verschmerzen: Das Scrolling ruckelt erschreckend, Grafik und Sound werden den Hardware-Fähigkeiten zu keiner Zeit gerecht.

# GEX

■ Crystal Dynamics  
■ DM 110,-  
■ bereits erschienen

**E**ine Echse als Plattformheld: Über ein Jahr hat die 3D0-Fangemeinde auf »ihr« Hüpfspiel gewartet. Während auf den 16-Bit-Konsolen ein Jump-and-Run das nächste jagt, hielten sich die 3D0-Entwickler bislang an 3D-Spektakel; erst vor wenigen Monaten ließ Crystal Dynamics ihr Maskottchen loslaufen. Die Echse besucht fünf thematisch unterschiedliche Oberwelten, die jeweils eine Handvoll Spielstufen bereithalten. Die Landschaften werden Genre-typisch aus der Seitenperspektive gezeigt und bergen die üblichen Sprungstufen und Feindformationen. Gegner peitschen wir mit dem Schwanz hinweg, ein gezielter Zungenschlazer beschert uns eines von etwa einem halben Dutzend Extras. »Gex« treibt sich nicht nur aufrecht in Friedhof-, Dschungel-, Cartoon- und Kung-Fu-Szenarien herum, er scheut sich auch nicht, auf allen Vieren Wände empor zu krabbeln.



JEDE DER FÜNF OBERWELTEN BIETET EINE HANDVOLL SPIELSTUFEN, DIE MEIST FREI ANWÄHLBAR SIND.

GEFAHR VON OBEN: GEX WIRD SOEBEN VON EINEM BIEDEREN SUPERMANN-IMITAT ANGEGRIFFEN.

Neben den bereits erwähnten Extras (die Gex u.a. Feuer speien lassen oder ihn kurzzeitig unverwundbar machen) findet man unterwegs Bonuskammern, Geheimgänge und Abkürzungen. Der Spielstand wird dabei im internen Speicher des 3D0 verewigt.

## 3D0

Einziges Jump-and-Run fürs 3D0: Umfangreich und gut spielbar, aber technisch enttäuschend.

6



# RAYMAN

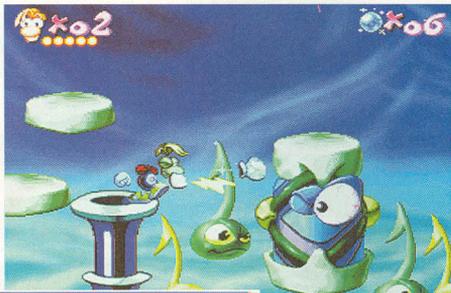
■ Ubi-Soft  
 ■ DM 110,-  
 ■ bereits erschienen

**Buntes Märchen-Jump-and-Run: Der bein- und armlose Hüpf-Held Rayman springt durch schrille Cartoon-Kulissen und befreit possierliche Freunde.**

**O**berfiesling Mr. Darkman will gediegenen Hüpfern eine Herausforderung bieten und mischt Ubi Softs Märchenidylle auf: Friedliebende Steingolems werfen plötzlich mit Felsbrocken um sich, Touristen werden von miesen Pilzgnomen belästigt. Zu allem Überflus entführt Darkman die Energiequelle Protoon, sperrt seine Elektroon-Anhängsel in Käfige und verteilt die niedlichen Pelzwesen über die Spielwelt.

Held Rayman meldet sich zur Rettungsaktion und spurtet in »Donkey Kong Country«-Manier über eine Weltkarte zu einzelnen Levels. Zunächst nur mit konventioneller Hüpf-Fertigkeit versehen, begegnet Ihr Cartoon-Sprite bald einer freundlichen Fee. Ihr guter Schutzgeist wartet alle Abschnitte lang und schenkt Rayman nützliche Talente: Bald kloppen Sie mit elastischem Handschuh-Monster aus dem Comic-Frack, hangeln sich über Steilschluchten und verharren mit famoser Helikopter-Frisur für wenige Sekunden in der Luft. Der hilfsbereite Dschungel-Bewohner Tarazan spendiert Samen für magische Plattform-Ranken, ein Rayman-Hippie macht Ihr Chopper-Toupe für einen Level flugtüchtig. Überreife Riesenfrüchte eignen sich als Notfloß: Sie prügeln die Frucht ins Wasser, hopen auf die Beere und starten eine Flußfahrt. Haben Sie einen Abschnitt durchgezockt, suchen Sie den nächsten Speicherpunkt: Sie sichern Ihren Spielstand und sehen wieviel Prozent des riesengroßen Areals Sie bereits erkundet haben.

In diesen Tagen erscheint übrigens eine Saturn-Umsetzung, die spielerisch vollkommen identisch sein dürfte. Auch technisch wird sie der einwandfreien Playstation-Fassung entsprechen.



RAYMAN IM MUSIKLAND: IHR HELD ÄRGERT SICH ÜBER EINE FRECHE TROMMEL.



RAYMAN UND DER BÖSE BLICK: IHR ZORNIGES HÜPF-SPRITE KÄMPFT GEGEN ROTIERENDE KEKSE.



Das beliebte Fotografen-Monster schießt ein Erinnerungsbild.

RING FREI: NACH DEM BOX-TRAINING WIRFT RAYMAN SEINE GRIFFEL AUS.



SIE SPRINGEN AUF DIE BEERE, DER FEIND SCHLEPPT RAYMAN DURCH DIE GEFAHRENZONE.

**R** Anstatt mit einem effektgeladenen 32-Bit-Hüpfen zu protzen, überzeugt Ubi-Soft mit 16-Bit-Tugenden. Level-Design und Spielprinzip entsprechen konventioneller Plattform-Kost, die Optiken bergen weder 3D-Spielereien noch aufwendiges Parallax-Scrolling. Vielmehr paarte Ubi-Soft bewährte Elemente mit fantasievoller Gestaltung und paßte die 16-Bit-Optiken einer zeitgemäßen Farbpalette an. Titelheld Rayman und naive Hintergrundoptiken verzaubern vom ersten bis zum letzten Level, witzige Einfälle und verrückte Akteure regen zum Schmunzeln an. Wer ein intelligentes Jump-and-Run mit liebevoller Präsentation sucht, greift zu. 3D-Fanatiker mit Technik-Faible reagieren auf die konventionelle Grafik enttäuscht, erinnern sich aber bald an geliebte Klassiker und spielen begeistert weiter.

## tip

Am Ende der Wald-Welt suchen Sie nach Riesenbeeren. Die dicken Früchtchen eignen sich unter anderem als Floß und zieren Pilzgnome als Kopfbedeckung: Sie werfen eine Frucht auf das Pilzhaupt und schon chauffiert Sie der Gnom willig zur nächsten Plattform. Diese Prozedur müssen Sie im Lauf des Spiels mehrmals wiederholen.

## PLAYSTATION

Optisch und spielerisch erstklassiges Zeichentrick-Gehopse, Jump-and-Run-Treue greifen zu.



# JENSEITS VOM TÜV

**Renaissance für einen klassischen Spieltyp: Mit 32-Bit-Rechenpower und Grafikleistung fahren die Rennspiele in ein goldenes Zeitalter.**



SEGAS TRUMPFKARTE: DIE AUTOMATENUMSETZUNG »SEGA RALLY« VERPFLANZT DIE DAYTONA-SPIELMECHANIK VOM ASPHALT INS GELÄNDE.

**S**eitdem der Mensch das erste Videospiel erblickte, träumt er vom hyperrealistischen PS-Erlebnis ohne Flensburg-Trauma. Gasgeben, bis die Tachonadel am Limit hängt und alle anderen Fahrer umrundet um eine Trostplatzierung kämpfen. Von zweidimensionalen Schnauferl-Rennen kamen die Spieleprogrammierer schnell zum 3D-Wettrennen. In »Night Driver« (1976) simuliert Atari die Straßenbegrenzung vom schwarzem Hintergrund, mit Namcos »Pole Position« erstrahlt das Rennspiel sechs Jahre später in voller Far-

benpracht. Anfangs war das Rennspiel ein Hybrid zwischen Sprite-Action und 3D-Simulationen. Im Gegensatz zu Flugzeugspielen wurden in Rally- und Formel-1-Titeln keine Vektoren oder Polygone zur authentischen 3D-Darstellung verwendet. Die Bitmap-Grafik sah schöner und detaillierter aus als die Optik einer Flugsimulation, hatte mit echter 3D-Berechnung aber kaum etwas gemein.

Ende der 80er-Jahre hatte Namco mit Hydraulik-Sitzen, Dreifach-Bildschirmen, Gaspedal und Lenkrad alle Rennspiel-Register gezogen und sah sich nach einer neuen Möglichkeit um, die Sache rasanter und realistischer zu gestalten. Mit »Winning Run« versuchte sich der Videospield pionier am ersten Polygon-Rennspiel. Die Innovation erzielte nur einen Achtungserfolg, inspierte aber die Konkurrenz: Segas »Virtua Racing«, die Automatenensensation die 1994 eine neue Rennspiel-Welle einleitete, ist ein Nachfolger von »Winning Run«. Seit diesem Titel befinden sich klassisch animierte Rennspiele auf dem Rückzug. Namco und Sega tüftelten weiter und liefern sich momentan mit der zweiten

Generation ihrer Texture-Map-Rasereien »Ridge Racer« und »Daytona« einen harten Kampf um die Pole Position. Die nackten Polygon-Karosserien von »Virtua Racing« sind in Spielen wie »Ridge Racer 2« und »Sega Rally« pixelfein bemalten Verkleidungen gewichen, aus den futuristisch aussehenden Geometrie-Gebäuden und kantigen Bäumen wurden glitzernde Hochhausfassaden und dichtes Gebüsch. Die Rennspiele der 32-Bit-Generation sind von der Hyperrealität nur noch um eine Wagenlänge getrennt. Als Präferenz-Spielegattung für berauschend schnelle und überwältigend detaillierte 3D-Grafik haben Rennspiele die Flugsimulation abgelöst. Spielerisch mußte seit Pole Position nicht viel getan werden: Der Rennspiel-Pilot blickt aus der Windschutzscheibe (dem Bildschirm) auf die Strecke,



HEISSE SCHLITTEN AUS ITALIEN: VIRGINS »SCREAMER« ORIENTIERT SICH AN »RIDGE RACER«, SOLL ABER NUR FÜR DEN PC ERSCHEINEN.

Bild: Corel Photo CD

**NACHZÜGLER: AUCH SEGAS POLYGON-KLASSIKER »VIRTUA RACING« WIRD FÜR DEN SATURN NEU AUFGELGT.**



beschleunigt per Knopfdruck und lenkt mit Steuerkreuz, Spezial-Controller oder waschechtem Lenkrad. In einige Rennspielen sind Aufwärm- und Trainingsrunden eingebaut, nach denen Sie ans Startfeld rollen. Jeder Streckenabschnitt muß innerhalb eines bestimmten Zeitlimits durchfahren werden, wer siegt, darf ins nächste Rennen. Während ein action-orientiertes »Ridge Racer« nur eine Strecke (im mehreren Modifikationen), keine Trainingsrunden, Warm-Ups oder Meisterschafts-Modi enthält, stehen am anderen Ende des Rennspektrums präzise Rennsport-Simulationen, die Ihnen alle erdenklichen Möglichkeiten lassen. Dazwischen tummeln sich Crash-Rasereien (»Destruction Derby«) und rasante Sonntagsausflüge à la Electronic Arts (»The Need for Speed«).

**PC**

Nach den super-realistischen 3D-Simulationen à la »Nascar Racing« brausen jetzt die actionbetonten Fun-Rasereien auf Ihren Bildschirm. Auf der Übelspur: EAs »Hi-Octane« (das eigentlich für die Playstation entwickelt wurde und selbst einen Pentium technisch in die Knie zwingt), Psygnosis' Crash-Marathon »Destruction Derby« und Virgins »Ridge Racer«-Clone »Screamer«. Zumindes um einen gepflegten Rest an Fahrkultur bemüht ist EAs »Need for Speed«, das vom 3DO konvertiert wurde und auf einem Pentium auch in Super VGA losflitzt. Die Realismus-Hardliner tummeln sich bei Papyrus wo mit Hochdruck an einem 32-Spieler-»Nascar Racing« und einem verbesserten »Indy Car Racing« gelötet, geschraubt und herumlackiert wird. Geschwindigkeit und Schönheit haben einen hohen Preis, aber einen geringen Wiederverkaufswert: »Aufrüsten!« raten Ihnen die Rennspielprogrammierer und lassen bei den Herstellern von Prozessoren, Grafik- und Beschleuniger-Karten die Kassen auch langfristig klingeln. Wer treu zu seinem zwei Jahre altem 486er steht, muß auf altmodischen Sprite-Schnaufferlernen wie z.B. »Micro Machines« und »Rally Championship« zurückgreifen. Die unkomplizierten Mini-Rennen aus der Von-Oben-Perspektive sind im Super-VGA-Zeitalter noch nicht ganz ausgestorben.

**PLAYSTATION**

Sony's Playstation wurde in Japan durch »Ridge Racer« verkauft, der Umsetzung eines atemberaubenden Spielautomaten. Dieser Titel gehört trotz des Umfang-Mankos (nur eine Rennstrecke) in jede Playstation-Spiellesammlung. Um die konkurrenzlosen 3D-Fähigkeiten der Playstation auszunutzen, werden in den nächsten Monaten noch weitere Rennspiele erscheinen: Die Zerstörungsgorgie »Destruction Derby«, das futuristische »Wipe Out«, Bullfrogs »Hi-Octane«, vielleicht auch eine Europa-Version der Cartoon-Raserei »Motor Toon GP«. Die Playstation-Spiele finden Sie größtenteils auch auf dem PC. Mit dem Saturn-Rennspielangebot gibt's kaum Überschneidungen.

**SATURN**

Um es mit Sony Playstation aufzunehmen, holt Sega Spielhallen-bewährte 3D-Boliden aus der Garage: Nach dem furiosen, aber etwas ruppigen »Daytona USA« wird demnächst »Sega Rally« umgesetzt, die Heimversion eines brandneuen Off-Road-Automaten. Der Klassiker »Virtua Racing« wird zeitgleich von Time Warner entstaubt, außerdem ist das Remake »Virtua Hang-On« angekündigt. Rennspieler setzen mit dem Saturn auf den richtigen Rennstall, sollten aber auch einmal die Konkurrenten von Sony probefahren.

**3DO**

Ruhige Verkehrslage auf dem 3DO. Seit dem umstrittenen »Need for Speed« hat sich kein Rennspiel-Bolide mehr auf den Interactive Multiplayer gewagt. Electronic Arts rabiaties »Road Rash« bleibt das beste 3D-Geflitzte für diese Konsole.

**AUSBLICK 1996**

Die Asphalttschlacht tobt auf allen Spielsystemen und wird sich ab 1996 noch verschärfen. Sowohl die Spielhal-

**REFERENZ IN DER SPIELHALLE: MIT »RAVE RACER« VERDELTE NAMCO DIE »RIDGE RACER«-SPIELMECHANIK.**



len-orientierten Hersteller (Namco, Sega), als auch traditionelle PC-Entwickler (Bullfrog, Papyrus) tüfteln an verbesserten 3D-Algorithmen, spezieller Hardware und rennspieltauglichen Controllern. Auch für Multi-Player-Software und Hardware-Vernetzung sind die Pixel-Strecken der Rennspiele ein ideales Testgelände. Die Titel des nächsten Jahres sind größtenteils Updates erfolgreicher Spiele, mit verbesserter Grafik, erhöhter Frame-Rate, mehr Polygonen, besserem Shading und – so weit technisch möglich – Multi-Player-Option. Wir freuen uns auf »Rave Racer«, »Ace Driver« (das vielleicht nur fürs Ultra 64 erscheint), ein Pentium-»Ridge Racer« und aufpolierten Versionen von »Nascar« und »Indy Car Racing«. (ak)

SYSTEM-CHECK: RENNSPIELE				
System	Hardware-Talant	Spieler-Angebot	Spieler-Perspektiven	
MS-DOS-PC	7	8	7	
Playstation	9	8	8	
Saturn	8	8	8	
3DO	5	3	2	

Die Redaktion beurteilt subjektiv, wie gut die Hardware der einzelnen Systeme für Rennspiele ausgelegt ist. Die Wertungen gehen von 1 (ganz schlecht) bis 10 (übertreffend). »Spieler-Angebot« berücksichtigt die Deutschland-Erscheinungen bis Januar 1996. »Spieler-Perspektiven« bezieht sich auf die Ankündigungen der Softwarefirmen bis Ende '96.

**M** Zugegeben, nur ein Kurs ist ein bißchen wenig, dafür übertrifft die grafische Extraklasse und spielerische Eleganz von »Ridge Racer« jedes Konkurrenz-Produkt. Die Computerfahrer erweisen sich als harte Gegner, faszinierende Kurven-Fahrten mit Slide-Technik und stampfende Techno-Musik erzeugen eine prickelnde Atmosphäre. Ridge Racer ist nicht nur dazu geeignet, Spiele-Greenhorns von der Leistungsfähigkeit moderner Konsolen zu überzeugen, sondern garantiert auch Langzeit-Motivation. Man kann immer ein paar Zehntel schneller fahren, den Kurs rückwärts meistern, dem schwarzen Lamborghini ein Schnippchen schlagen oder einfach nur zum Spaß durch den Tunnel flitzen. Das ruppigere »Daytona USA« für Segas Saturn ist grafisch nicht ganz so schick wie Ridge Racer, bietet aber mehr Strecken-Substanz. Beide Titel sind absolut lohnenswert und kommen gut miteinander aus.

**tip**

Ein erweiterter Fuhrpark: Während des Ladevorgangs können Sie ein Level aus der Oldie-Ballerei »Galaxian« spielen. Wenn Sie dabei alle Raumschiffe abschießen, stehen acht neue Fahrzeuge zur Wahl.

Eine neue Herausforderung: Wer bei den drei Kursen jeweils den ersten Platz belegt, darf das Strecken-Trio rückwärts befahren. Diese Fahrtrichtung entpuppt sich im Vergleich zu den Original-Kursen als etwas schwieriger.

**PLAYSTATION**

Atemberaubendes 3D-Rennspiel mit perfekter Steuerung und dröhnendem Techno-Sound.



# RIDGE RACER

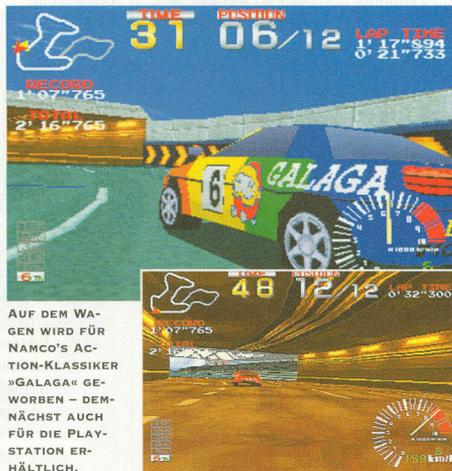
■ Namco  
■ DM 110,-  
■ bereits erschienen

**Das technisch und spielerisch beste 3D-Rennspiel gibt's exklusiv für die Playstation: Die ultimative Fahrsimulation lockt PS-Freaks und Grafik-Fetischisten.**

**W**enn eine neue Spielkonsole eingeführt wird, sollte der Anbieter tunlichst darauf achten, eine sogenannte »Killer Applikation« im Programm zu haben. Dies bezeichnet eine Software, die allein den Kauf des Grundgerätes rechtfertigt und exklusiv für das jeweilige System zu haben ist. Nintendo löst dieses Problem stets mit einem neuen »Mario«-Jump-and-Run, Sega konnte vor allem in Japan auf die Kult-Prügelei »Virtua Fighter« bauen und Sony parkte »Ridge Racer« auf der Pole Position.

Als Namco dieses Rennspiel Ende '93 als Arcade-Automat vorstellte, wurden neue Maßstäbe in Sachen 3D-Grafik definiert. Anstelle von einfarbigen Vielecken wie in Segas »Virtua Racing« traten mit aufwendigen Texturen verzierte Polygon-Gebilde auf, die in einer atemberaubenden Menge und Geschwindigkeit über den Bildschirm flitzen. Daß man diese technische Sensation keine zwei Jahre später in nahezu identischer Qualität zu Hause spielen würde, konnte zum damaligen Zeitpunkt keiner erwarten.

Ridge Racer startet in einer fiktiven Metropole ohne Trainings- oder Probefahrt, schon der erste Druck aufs Gaspedal gilt dem richtigen Rennen. Obwohl es nur eine Strecke gibt, darf man zwischen drei Ausbaustufen wählen, die jeweils einen Tick schwieriger zu fahren sind. Mehrere Autos mit unterschiedlichen Höchstgeschwindigkeiten und variablem Kurvenverhalten stehen parat. Wer sich im Rennen gegen elf Tourenwagen besonders gut schlägt, darf schließlich den geheimen Konkurrenten, ei-



AUF DEM WAGEN WIRD FÜR NAMCO'S ACTION-KLASSIKER »GALAGA« GEWORBEN – DEMNÄCHST AUCH FÜR DIE PLAYSTATION ERHÄLTLICH.

INSBESONDERE DIE TUNNELFAHRTEN LASSEN DEN PULS DES SPIELERS HÖHER SCHLAGEN.



DIE PERSPEKTIVE VON HINTEN IST ÜBERSICHTLICH, ABER NICHT SO FESSELND WIE DIE COCKPITSICHT.

WIR HABEN IHN BESIENGT: DER SCHWARZE LAMBORGHINI IST DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG.

nen schwarzen Lamborghini herausfordern und den Wagen als krönenden Höhepunkt selbst lenken. Unterwegs können Sie stets zwischen einer Außenansicht und der Cockpit-Perspektive wechseln. Im Lauf des Jahres 1996 erscheint eine PC-Umsetzung, die von Psygnosis entwickelt wird. Erste Demos sahen sehr gut aus, jedoch wird die Playstation-Qualität nicht erreicht.

# DAYTONA USA

■ Sega  
■ DM 100.-  
■ bereits erschienen

**Tage des Donners: Segas Rennspiel-Hit begeisterte Tausende von Spielhallen-Besuchern, jetzt heften sich Saturn-Fahrer an die Fersen von Tom Cruise.**

Die Arcade-Version von »Daytona USA« lockte Automaten-Fahrer weltweit in die Spielhallen, Segas Entwickler-Team AM2 (unter anderem für »Virtua Fighter« verantwortlich) inszeniert das Renn-Spektakel für den Saturn. Wer in Spielhallen-Tradition über drei Kurse brettern will, entscheidet sich für den Original-Modus: Zwei bereitgestellte Wagen unterscheiden sich durch manuelle oder automatische Gangschaltung, nach der Modell-Wahl brausen Sie durch zerklüftete Canyons oder eine verträumte Hafen-Kulisse. Bummel-Fahrer scheitern an einer knappen Zeitbegrenzung, Checkpoints addieren Bonus-Sekunden auf Ihre Stoppuhr. »Daytona«-Neulinge spielen im Saturn-Modus ohne Zeit-Beschränkung und freuen sich über eine größere Wagenauswahl bei guter Platzierung: Spitzenfahrer beenden alle drei Rennen als Erster und staunen über zwei Ackergäule als Bonus-Flitzer.

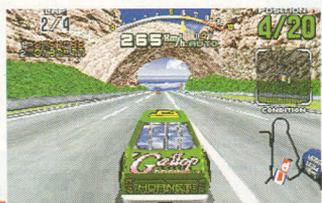
Außer scharfer Kurvenlage machen dem Fahrschüler bis zu 40 Konkurrenten das Leben schwer: Die zornigen Gegner drängeln, schubsen sich gegenseitig von der Straße und provozieren Unfälle: Ihr Wagen überschlägt sich, purzelt krachend auf den Asphalt und beschleunigt mit zerbeulter Karosserie. Pazifistische Rennfahrer beruhigen die aggressive Gegner-Meute mittels Options-Menü. Sie setzen



DAYTONA AHOI: SIE LEGEN IHRE ZERBEULTE KARRE SCHARF IN DIE KURVE UND BEWUNDERN EINEN ELEGANTEN SEGLER.

Schwierigkeitsgrad oder Gegner-Niveau herunter und konzentrieren sich auf die Kurs-Lage: Anfänger gehen mit einer Vollbremsung in die Kurve, Veteranen tricksen mit einem geschickten Schaltmanöver. Profi-Flitzer tragen sich in der High-Score-Liste ein und studieren unter »Rankings« aktuelle Runden- und Streckenrekorde.

Wer den normalen Spiel-Modus gemeistert hat, wagt sich an die längeren Championship- oder Endurance-Ausflüge und nutzt nach exzessivem Materialverschleiß den Boxen-Service: Eine Gruppe Polygon-Mechaniker bringt Ihr Vehikel wieder auf Vordermann.



SIEHT ERST AUS DER NÄHE EINDRUCKSVOLL AUS: DIE STEINBRÜCKE WIRD POLYGON ZUSAMMENGESETZT.



WIE IM SPIELHALLENVORBILD OFFERTIERT DER ARCADE-MODUS ZWEI UNTERSCHIEDLICHE WAGEN.



TUNNELFAHRT: DIE WOLKENSPIEGELUNG AUF DER HECK-SCHEIBE WURDE WEGRATIONALISIERT.

Als Fan der Automaten-Version fieberte ich sehnsüchtig der Umsetzung entgegen, das Scheckbuch war zwecks Saturn-Kauf bereits gezückt. Nach dem ersten Anspielen machte sich jedoch Ermüderung breit: Langsamer Grafikaufbau und nervige Pop-Musik enttäuschten den »Ridge Racer«-verwöhnten Tester. Doch im Lauf der Zeit offenbarte »Daytona USA« seine Stärken: Der einsame »Ridge Racer«-Kurs langweilt allmählich, »Daytona« lockt mit solidem Strecken-Angebot und furiosen Crashes. Die Steuerung läßt Freiraum für waghalsige Renn-Akrobatik, die intelligenten Gegner fordern auch den Pistenprofi. Der träge Streckenaufbau nervt nur anfangs, im Geschwindigkeitsrausch übersieht der Fahrer die technischen Mängel. Spielerisch wird »Daytona USA« dem Automatenvorbild gerecht: Ausgeklügeltes Streckendesign und makellose Steuerung machen den Titel zum Muß für Saturn-Besitzer.

tip

Wer alle drei Kurse im Schlaf fährt, braust über die Spiegelbilder der Original-Strecken: Wenn Sie während der Streckenauswahl die Start-Taste gedrückt halten, erscheinen die spiegelverkehrten Gegenstücke. Um neue Zeit-Rekorde aufzustellen, halten Sie während der Automobil-Wahl die Start-Taste gedrückt. Im »Time Attack«-Modus rasen Sie dann alleine über den Kurs.

SATURN

Spiele-richtig umgesetzte Arcade-Emulation. Trotz technischer Schönheitsfehler ein Hit.

8



FLORIAN STANGL

Dem Flair der Traumwagen kann man sich nur schwer entziehen. Die liebevolle Grafik, das echt wirkende Fahrverhalten und der coole 3D-Sound faszinieren von Anfang an. Am deutlichsten unterscheiden sich beide Versionen in punkto Langzeitmotivation. Die drei Kurse des 3D0 sind zwar komplex, doch der PC bietet vier gute Strecken mehr. Außerdem sind sowohl Wettkampfmodus als auch Modem-Option Garantien für länger anhaltenden Spielspaß, als es die weniger abwechslungsreiche 3D0-Version verspricht.

# THE NEED FOR SPEED

- Electronic Arts
- DM 120,-
- bereits erschienen

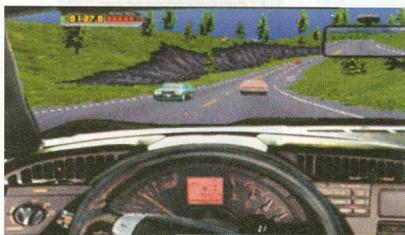
**Tempolimit – nein, danke! Hier darf hemmungslos mit Luxus-Sportwagen gerast werden.**

**M**ichael Schumacher und sein alter Freund Damon Hill hätten ihre wahre Freude an »The Need for Speed«: Hier darf jeder rempeln, drängeln und schubsen, ohne daß es negative Folgen hätte. Die drehzahlfreudigen Autos sind in den Versionen für das 3D0 und den PC identisch und faszinieren dank

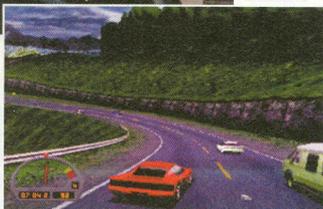
des realistischen Fahrverhaltens. Damit die Freude am Fahren nicht getrübt wird, hinterlassen die Rempelen und Crashes keine Spuren am Fahrzeug. Außerdem fährt man auch nach einem achtfachen Überschlag wieder munter drauflos, nur sind die Gegner schon in weite Ferne entrückt. Spielerisch präsentieren sich beide Fassungen nahezu identisch. Die 3D0-Version bietet nach jedem Ren-



FERRARI GEGEN LAMBORGHINI: WER BREMST, VERLIERT. (PC)



DER GEGENVERKEHR SORGT FÜR HEFTIGSTE VOLLBREMSENGEN. (3D0)



DIE 3D0 VERSION BIETET NUR DREI STRECKEN.

## 3 D 0

Flotte Raserei mit Traumaautos, untermalt von witzigen Video-clips.

7



## MS-DOS-PC

Rasanten Rennspiel, dank Super VGA und ausgeklügelten Spielmodi ein PS-starker Dauerbrenner.

8



nen mehr oder minder überflüssige Video-clips mit Kommentaren zu Ihren Leistungen, während auf dem PC der etwas bessere Soundtrack dröhnt. Die Steuerung über Joypad bzw. Joystick ist zwar grundsätzlich verschieden, funktioniert aber beide Male gleich gut. Deutliche Unterschiede weist die Anzahl der Strecken zwischen der PC- und der 3D0-Fassung auf. Die Programmierer nutzten die rund ein Jahr längere Entwicklungszeit für den PC, um drei neue Kurse einzubauen. Zum Stadt-, Berg- und Küstenparcours kamen noch ein Wüstenoval, eine winterliche Gebirgsstrecke und ein herbstlicher Rennkurs hinzu. Außerdem gibt es in der PC-Fassung einen geheimen Bonusparcours,

der erreicht wird, wenn Sie auf den anderen Strecken Sieger werden. Grafisch ist der Pentium-PC im Super-VGA-Modus klar überlegen, doch wenn die Rechenpower nur für VGA reicht, sieht's auf dem 3D0 cooler aus. Noch deutlicher sind die Unterschiede bei den Spielmodi. Auf dem 3D0 wird nur das Rennen auf einem Kurs gegen einen beliebigen Konkurrenten ermöglicht, wobei Gegenverkehr und die Polizei das Rasen eindämmen wollen. Oder Sie fahren gegen die Uhr, allerdings ohne viel Begleitung. Auf dem PC dürfen Sie zusätzlich auf einem beliebigen Kurs gegen sieben Gegner Ihrer Wahl oder im Duell-Modus gegen einen Freund antreten, auch per Modem. Die größte Herausforderung ist der Wettkampf, in dem Sie auf allen Strecken mit bestimmten Autos gegen sieben Konkurrenten antreten.

## HONDA NSX

### LEISTUNG



ZU JEDEM WAGEN GIBT ES AUSFÜHRICHE INFOS. (PC)

# CYBER SPEEDWAY

■ Sega  
■ DM 110,-  
■ Dezember 1995

Im 21. Jahrhundert düsen die Rennbol-  
den nicht mit qualmenden Reifen über  
die Strecke, sondern legen sich mit ver-  
schleißfreien Luftkissen in die Kurve. Als Pi-  
lot eines futuristischen Rennsport-Gleiters  
brettern Sie durch verwinkelte Eiskavernen,  
brausen über glühende Lavateppiche oder  
genießen terranische Landschaftspanora-  
men. Im »Story Modus« stellt ein japanisch  
angehauchter Standbild-Vorspann Ihren Fahr-  
er und seine monströsen Kontrahenten vor,



DAS INTRO IM »STORY MODE« STELLT EINEN ANIME-  
HELDEN MIT WUSCHEL-FRISUR VOR.

als Gleiter  
schreibt Ihr  
Manager das  
Standardmo-  
dell vor. Nach  
dem Intro  
schrauben  
Sie Ihr Fahr-  
zeug zusam-  
men: Hierbei  
stellen Sie  
Luftkissen-  
stärke, Steu-

erung und Geschwindigkeit des Fahrzeugs  
ein. Flotte Sleds sausen zwar schneller über  
die imposanten Kurse, bleiben aber öfter in  
der Kurve hängen. Unter »Free Run« wählen  
Sie zwischen fünf unterschiedlichen Gleiter-  
modellen und zehn Strecken, fahren aller-  
dings nur gegen einen Kontrahenten. Wer ein  
zweites Joypad anschließt, liefert sich auf  
geteilten Bildschirmhälften Rennen mit ein-  
em Kumpel.



KOPF AN KOPF AUF HEIMISCHER  
STRECKE: SIE BRETTEN DURCH  
EINEN TUNNEL DER TERRA-  
STRECKE.

**R  
O  
B  
E  
R  
T  
  
B  
A  
N  
N  
E  
R  
T**

Zünftige Anime-Hymnen  
und metallisch-kalte Optik  
vermitteln Science-fiction-  
Flair. Trotz solider  
Technik und einwandfreier  
Steuerung entpuppt sich  
»Cyber Speedway« bald  
als gemütliche Spazier-  
fahrt: Gediegene Renn-  
sportler plazieren sich  
nach kurzem Einfahren  
müelos auf dem ersten  
Platz und ärgern sich über  
einen lächerlich niedrigen  
Schwierigkeitsgrad.  
Rutschpartien oder rasan-  
te Kurvenlagen bleiben  
aus: Bremsen sind infolge  
der Luftkissen-Revolution  
überflüssig.

## SATURN

Zu leichtes Renn-  
spiel mit Science-  
fiction-Szenario und  
hübscher Land-  
schaftsoptik.

5



## Die TrickBOX-Reihe: Software noch cleverer einsetzen!

**Neu!**

**Trick BOX Nr. 1 COREL DRAW**

- 75+ Tricks und Kniffe zum sofortigen Anwenden
- Schnellere Arbeit
- Spezielle Druck- und Kopierfunktionen
- Keine Probleme mit hochauflösenden Videos
- Mit professionellen Spezialwissen
- 55 Min. spannender Multimedia

ISBN 3-7723-9141-9

Lehnen Sie sich zurück und lassen Sie sich vorführen, wie Profis arbeiten! In den neuen TrickBOX-Videos mit je fast einer Stunde Spielzeit verraten Ihnen erfahrene Experten Ihre besten Tricks! Und das Beste: Sie können Ihr Video jederzeit anhalten und alles sofort ausprobieren.

- Verblüffend leicht zu erzeugende Spezialeffekte
  - Komplexe Grafiken
  - Arbeitshilfen: einfach und effektiv
- CorelDraw**  
ISBN 3-7723-9141-9
- Keine Abstrühe mehr!
  - Die 7 besten Tuning-Geheimnisse
  - So machen Sie Ihren PC schneller & zuverlässiger
- Hardware**  
ISBN 3-7723-9181-8

**Neu!**

**Trick BOX Nr. 2 OS/2 Warp**

- 75+ Tricks und Kniffe zum sofortigen Anwenden
- Schnellere Arbeit
- Spezielle Druck- und Kopierfunktionen
- Keine Probleme mit hochauflösenden Videos
- Mit professionellen Spezialwissen
- 55 Min. spannender Multimedia

ISBN 3-7723-9291-1

- Geheime Funktionen und Programme
  - So arbeiten Sie effizienter
  - Blitzschnell mit den richtigen Tastenkürzeln
  - Die besten Multitasking-Tricks
  - Der Highspeed-Trick Nr. 1
- OS/2 Warp**  
ISBN 3-7723-9291-1
- Von Profis entdeckt
  - Wenn Plug & Play nicht funktioniert
  - So richten Sie Ihr Desktop optimal ein
- Windows 95**  
ISBN 3-7723-9911-8

**Neu!**

**Trick BOX Nr. 7 ACCESS**

- 75+ Tricks und Kniffe zum sofortigen Anwenden
- Schnellere Arbeit
- Spezielle Druck- und Kopierfunktionen
- Keine Probleme mit hochauflösenden Videos
- Mit professionellen Spezialwissen
- 55 Min. spannender Multimedia

ISBN 3-7723-9171-0

- Import und Export
  - Abfragen: Supertips für die gezielte Auswertung
  - Tabellen: die besten Verknüpfungsmethoden
  - Ergonomisch gestaltet: trickeiche Eingabeformulare
- Access**  
ISBN 3-7723-9171-0
- Symbolleisten: richtig eingerichtet
  - Makros: aufzeichnen, testen, fertig!
  - 17 Tips zu Serienbriefen & Etiketten
- Winword**  
ISBN 3-7723-9151-6
- Alle Programme exakt aufeinander abgestimmt
  - Datenaustausch voll optimiert
  - Neue Power für Ihr Büro
- MS-Office**  
ISBN 3-7723-8712-8

**Neu!**

**Trick BOX Nr. 5 EXCEL**

- 75+ Tricks und Kniffe zum sofortigen Anwenden
- Schnellere Arbeit
- Spezielle Druck- und Kopierfunktionen
- Keine Probleme mit hochauflösenden Videos
- Mit professionellen Spezialwissen
- 55 Min. spannender Multimedia

ISBN 3-7723-9191-5

- Experten-Tips für effizienteres Arbeiten
  - So verrechnet sich Excel nicht mehr
  - In 2 Minuten zum aussagekräftigen Diagramm
  - So setzen Sie den Solver richtig ein
- Excel**  
ISBN 3-7723-9191-5
- Super-einfach: DFÜ mit Works
  - Bis zu 50% schneller
  - Die besten Tricks für Tabellen und Datenbanken
- MS-Works**  
ISBN 3-7723-8722-5
- Hardwarevoraussetzungen: PC 386 oder höher, 4 MB RAM, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte.
- Juste TrickBOX-CD jetzt nur:**  
OS 386, -SFR 39,80/DM 39,80

W  
I  
N  
N  
I  
E  
F  
O  
R  
S  
T  
E  
R

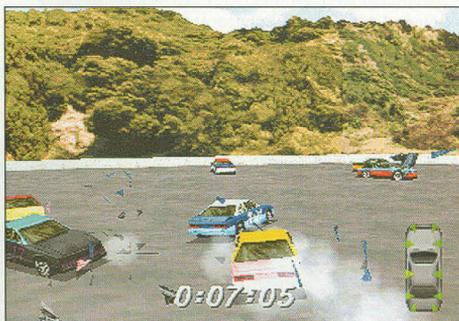
Dem Spiel merkt man die Handschrift der »Shadow of the Beast«-Erfinder an: Grafisch und technisch ist »Destruction Derby« rasant und innovativ, neben Top-Programmieren und Pixelkünstlern hat man jedoch zu wenige Spieldesigner hinzugezogen. So nerven mich die edel gezeichneten, aber hoffungslos verwurschtelten Menüs, die unnötige Ladezeiten produzieren. Einige Standard-Spielelemente wurden schlichtweg vergessen: Es fehlen Drehzahlmesser und Tachometer. Sie wissen nie, inwieweit die Wagenschäden bremsen. Ein Boxenstop bleibt Ihnen ebenso verwehrt wie eine ordentliche Siegesfeier. Auf der anderen Seite erwartet den Action-Puristen Rempel-Orgien ohne Reue: Im Partikel-Nebel und im Wirbel der Karosseriebruchstücke vergessen Sie kurzzeitig alle Design-Patzer und freuen sich über jeden gelungenen Crash.

# DESTRUCTION DERBY

■ Psygnosis/Sony  
■ DM 100,-  
■ bereits erschienen

**Keine Chance für Sonntagsfahrer: In Psygnosis' Stock-Car-Arena siegt der Pilot mit dem ruppigsten Fahrstil und den härtesten Nerven.**

**N**ur auf den ersten Blick macht »Destruction Derby« der Playstation-Flitzerei »Ridge Racer« Konkurrenz. Im Gegensatz zum eleganten Straßenrennen aus Japan bietet Ihnen der englische Titel jedoch mehr Rennstrecken, mehr Action und brutālere Crash-Szenen. Letzere stehen getreu dem Spielertitel (»Zerstörungs-Derby«) im Mittelpunkt. Psygnosis packt unterschiedliche Metallschlacht-Varianten auf eine CD: Neben einer konventionellen Stock-Car-Meisterschaft über fünf Strecken warten ein verzweifeltes Auto-Gefecht »Einer-gegen-Alle« und ein »Jeder-gegen-Jeden«-Modus auf den Spieler. In der ersten Variante werden Sie in einer Arena ausgesetzt. Nach dem Startschuß brechen 19 Fahrzeuge von allen Seiten herein und verwandeln Ihr Fahrzeug binnen Sekunden in einen qualmenden Blechhaufen.



ALLEIN GEGEN DIE PS-MEUTE: IN DER »DESTRUCTION DERBY«-ARENA WERDEN SIE VON 19 AMOK-FÄHRERN GEJAGT!

Durch geschickte Fluchtmanöver und gezielte Befreiungsattacken versuchen Sie möglichst lang zu überleben. In der »Wrecking Derby«-Variante erhalten Sie wiederum Punkte für besonders tollkühne Manöver und geschickt inszenierte Total-Crashes.

Wer sich im Kreis der rabiaten Konkurrenten nicht wohlfühlt, startet in den »Time Trials« zu ungestörten Rundenrennen gegen die Stoppuhr. Allen Spielmodi gleich ist die liebevolle Simulation aller Karoserieschäden und Motorproblemen: Bricht Ihnen nach wiederholter Kollision die Achse, taumelt der Wagen angeschlagen über die Strecke, dichte Rauchschwaden warnen vor dem baldigen Kühlereritus, die zermanschte Karosserie erinnert Sie an unangenehme Begegnungen mit Mitbewerbern oder Streckenabsperrungen. Eine Umsetzung für den PC ist zum Jahreswechsel geplant.

**tip**

Achten Sie im Rennen darauf, die Kurven möglichst weit außen anzufahren, eventuell kurz vom Gas zu gehen und mit Vollgas wieder auf die Gerade einzubiegen. Vermeiden Sie es, an der Bande entlangzuschrammen – das kostet Geschwindigkeit, auch wenn Sie es wegen des fehlenden Tachometers kaum bemerken.



DAS ENDE: WAS BLEIBT, IST DER RAUCHENDE BLECHHAUFEN UND EIN 300-PROZENT-ANSTIEG DER VERSICHERUNGSPRÄMIE.



AM START IST DAS FELD NOCH ENG ZUSAMMEN, DOCH NACH DER ERSTEN RUNDE VERWandelt SICH DER SPORTLICHE WETTKAMPF IN EINE KETTENREAKTION DER CRASHS UND KARAMBOLAGEN.

**PLAYSTATION**

Nervenerfetzende Karambolagen kollidieren mit nachlässigem Spieldesign und verwirrender Benutzerführung.



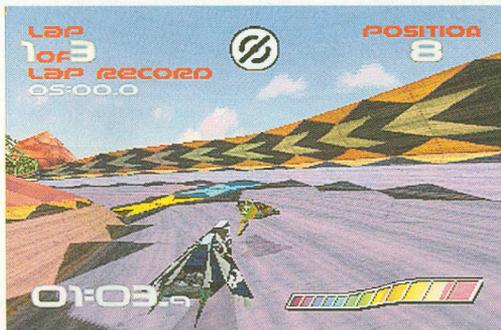
WIE IN RENNPIELEN DER 32-BIT-GENERATION ÜBLICH, WÄHLEN SIE SELBST DIE GEEIGNETE GRAFIKERSPEKTIVE: HIER DIE KLAUSTROPHISCHE COCKPIT-ANSICHT.

# WIPEOUT

■ Psygnosis/Sony  
 ■ DM 100.-  
 ■ bereits erschienen

Sie haben mit Ihrem schwarzen Lamborghini alle »Ridge Racer«-Strecken bezwungen? Wie wär's jetzt mit einem futuristischen Gleitrennen in der Anti-Gravity-Liga?

Von Sonys englischer Tochterfirma Psygnosis erschienen zum europäischen Playstation-Start gleich eine Handvoll Spiele. Eines davon war »Wipeout«, eine Art »Ridge Racer« in der Zukunft. Statt mit Sportwagen auf die Piste zu brettern, jagen schwebende Gleiter über sechs kurvenreiche Rennstrecken. Vier Teams mit je zwei Piloten stehen zur Wahl – mit den Feisar-Jägern sollten sich blutige Anfänger versuchen, die Profis schwören auf die Crew von AG-Systems. Um im Rennen nicht nur auf die Geschwin-



WILDE VERFOLGUNGSJAGD: AUF ÜBERHOLMANÖVER IN ENGEN KURVEN SOLLTEN SIE BESSER VERZICHTEN.

digkeit und Manövrierfähigkeiten des Gleiters angewiesen zu sein (ganz zu schweigen vom eigenen Können), sammeln Sie auf Ihrem Flug durch Tunnel, Eiskanäle oder Bergmassive Extras. Von der Lenkrakete über Luftminen bis hin zum Speed-Up ist alles dabei, was dem Gegner zu denken gibt. Behaupten Sie in der Meisterschaft den ersten Platz und absolvieren auch die Zusatzstrecke »Silverstream« als Erstplatzierter, geht's in der »Rapie«-Class auf grafisch leicht veränderten Kursen doppelt so schnell zur Sache! Eine Umsetzung von Wipeout für den PC ist derzeit in Arbeit. Spielerei soll es dem Playstation-Original sehr ähnlich sein, dafür dürfte es entweder an Geschwindigkeit oder an Details dezent verlieren.



ALLE »WIPEOUT«-STRECKEN WERDEN VON WERBEPLAKATEN ZU PSYGNOSIS-SPIELEN GEZIERT – HIER WIRD »KRAZY IVAN« GROSSFORMATIG BEWORBEN.



MIT DEN LUFTMINEN IM GEPÄCK HABEN SIE KEINE ANGST VOR HEIMTÜCKISCHEN ANGREIFERN



ABGRUND VORWAUS: AM ENDE DER BRÜCKE KLAFFT EIN METERGRÖßER ABGRUND. MIT SPEED-UP FLIEGEN SIE BESONDERS PUBLIKUMSWIRKSAM DARÜBER HINWEG.

A Im Lieferumfang: Erstklassiges Spiel, heiße Techno-Musik und ein bedingungsloser Geschwindigkeitsrausch.  
 N »Wipeout« braucht sich spielerisch nicht vor dem brillanten »Ridge Racer« zu verstecken und bietet zudem deutlich mehr Strecken. In der »langsam«-Modus selbst sich bei jeder Top-Speed-Kurve der Magen zu Wort. Beschleunigungsfelder, die Ihren Gleiter für kurze Zeit auf volles Tempo bringen, tun dann ihr übriges, die »gesundheitsgefährdende« Wirkung von Wipeout zu untermauern.  
 R Wer trotzdem in seinem Gleiter Platz nimmt, bekommt ein klasse Rennspiel mit vielen Einfällen, völlig unterschiedliche Strecken, gigantischer Grafik und einem Link-Modus, in dem Sie gegen einen Freund antreten können – zwei Playstations und zwei Monitore vorausgesetzt.

## tip

Es liegen zwar reichlich Extras auf der Strecke, aber nicht alle sind gleich gut zu gebrauchen. Luftminen beispielsweise legen nur einen Gegner lahm, der direkt an Ihrer Düse klebt. Versuchen Sie besser, an Lenkraketen oder Schutzschilder zu kommen – auch Speed-Ups haben schon das eine oder andere Rennen auf der Zielgeraden entschieden.

## PLAYSTATION

Atemberaubendes Gleitrennen mit vielen unterschiedlichen Kursen und Fahrzeugen.

8



# ES LEBE DER SPORT

Vorbei sind die Zeiten des abstrakten Klötzchen-Gewusels: Die 3D-Talente der neuen Spielmaschinen mischen auch das Sport-Genre tüchtig auf. Durch ausgefeilte Steuerung und Statistik-Details werden die Programme immer realistischer. Gehen Sie doch selber auf Torejagd, während die Kicker-Profis in der Winterpause dösen.

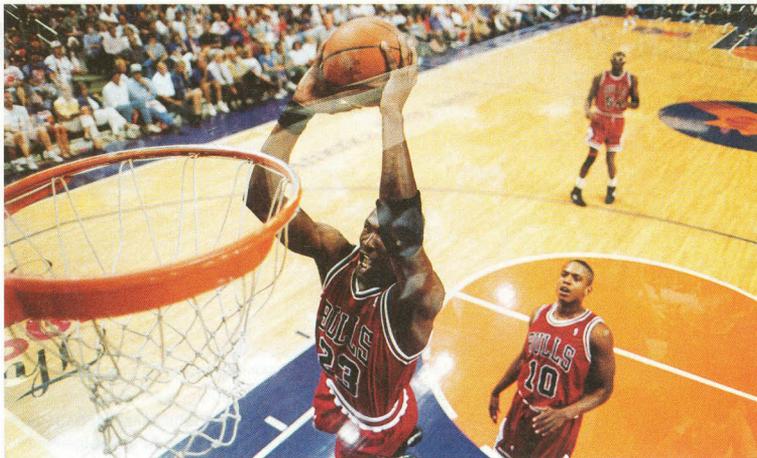


Bild: The Image Bank

**D**er Gedanke an schweißfördernde Leibesübungen treibt Ihnen selbstigen in kalter Form auf die Stirn. »No sports« ist der von Ihnen meistzitierte Spruch und im Supermarkt können Sie sämtlichen Iso-Drinks lächelnd widerstehen. Das bedeutet aber noch lange nicht, daß Sie gegen den Charme von Sportspielen resistent sind. Bekennende Couch Potatoes, die Sport bevorzugt passiv konsumieren, gehören zur Lieblingsklientel der Softwarefirmen. Zum einen muß man das Rad nicht neu erfinden: Die Grundregeln für populäre Sportarten wie Fußball, Golf & Co. stehen bereits fest. Nur die möglichst rea-

listische Umsetzung und Steuerung des Geschehens bereiten den Programmieren Kopfzerbrechen. Grafiker und Musiker sind schwer gefordert: Im Zeitalter der aufwendigen TV-Übertragungen verlangt der Spieler adäquates Styling. Sportreporter, Zeitlupen-Wiederholungen, Spieler-Portraits und Statistiken sind moderner, gern gesehener Zierrat. Und des realistischen Gefühls zuliebe sind »echte« Spielernamen und Teamlogos gefragt, was für den Entwickler meist mit Extrakosten verbunden ist. Profi-Sportverbände wie z.B. die Eishockey-Gilde NHL oder die Fußball-Verwalter von der FIFA verlangen einen nicht unbeträchtlichen Obolus, wenn man deren Logos auf die Spielepackung drucken will.

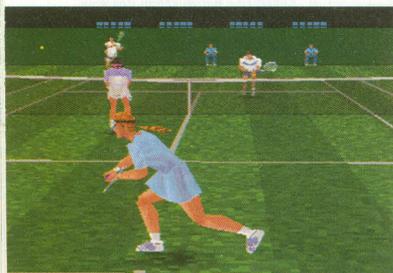
Dank Programmiergeschick und moderner Grafik-Gimmicks lassen sich Fußball-Weltmeisterschaften, NBA-Play-Offs oder PGA-Golfturniere verblüffend echt am heimischen Bildschirm nachspielen. Geschick und Strategie sind gefragt, um das eigene Superstar-Team zum Gewinn zu dirigieren. Der Computer bietet sich dabei als weder fluchender noch schummelnder Gegner an - und das zumeist in mehreren Schwierigkeitsgraden. Beson-

deren Spaß macht erfahrungsgemäß das Zusammenspiel mit menschlichen Partnern: gegeneinander oder im Team; bei vielen Titeln sogar mit 4 Personen gleichzeitig.

Ein weiteres Plus für Sportspiele ist ihre Langlebigkeit. Während es in anderen Genres wie Action kurzlebige Modetrends und Lizenzdeals gibt, erfreuen sich simulierte Schweißergüsse einer unerschütterlichen Popularität. Großereignisse wie Weltmeisterschaften oder Olympiaden heizen die Käuferlust zusätzlich an. Der rege Wettbewerb und die Design-Ideen der letzten Jahre haben dazu geführt, daß die meisten Sportspiele serienmäßig gut ausgestattet sind. Liga-Turniere, unterschiedlich starke Teams, speicherbare Zwischenstände und Multi-Player-Optionen gehören zum guten Ton - Langzeit-Motivation garantiert. Dank der Rechenkraft von modernen PC-Systemen und den neuen 32-Bit-Konsolen avanciert 3D-Grafik zum neuen Darling der Fangemeinde.

## MS-DOS-PC

In den letzten 18 Monaten erblühte das einstige Mauerblümchen-Genre im



DIE 3D-TENNISIMULATION »GROUND STRIKE« ERSCHEINT 1996 FÜR DIE PLAYSTATION

MEHR FUSSBALL FÜR DEN PC: IN KÜRZE SOLL GREMLIN RAN-SOCCER ERSCHEINEN.



IM LÄUFER DES JAHRES 1996 WILL PSYNOSIS SPORTSPIELE FÜR DIE PLAYSTATION ENTWICKELN. DER ERSTE TITEL DIESER REIHE DÜRFTE DIE FUSSBALLSIMULATION POWER SPORTS SOCCER SEIN.

Sonnenstrahl der Softwarefirmen-Zuwendung. Vor allem Electronic Arts sorgte dafür, daß fast jede Sportart würdig auf dem PC vertreten ist. Die Basketball-, Eishockey-, Golf- und Fußball-Simulationen von EA Sports gehören zu den Klassenbesten; mit jährlichen Neuaufgaben darf gerechnet werden.

Dank hochauflösender Super-VGA-Grafik und viel Festplattenplatz zum Speichern von Statistiken sind PCs bestens für Sportspiele geeignet. Das Zahlentalent wird sogar mit einem eigenen Genre belohnt: Sport-Strategiespiele wie »Bundesliga Manager«, bei denen Sie Finanzen und Personalpolitik eines Fußballvereins betreiben. Diese jeglicher Action beraubte Sportspielart finden Sie nur auf PCs.

Gegenüber den Konsolen gibt es zwei Handicaps in den Bereichen Steuerung und Multi-Player-Sessions. Joysticks mit lediglich zwei Feuerknöpfen sind auf PCs noch der Standard; nur wenige Spiele unterstützen Modelle mit vier Buttons. Die knopfrotzenden Videospiele-Joypads erlauben serienmäßig mehr Steuerungsfinessen. Um mit mehr als zwei Spielern anzutreten, ist an PCs oft größere Action angesagt: Nullmodem-Kabel oder Netzwerk-Hader sind nichts für Leute, die technische Verrenkungen scheuen. Videospiele stöpseln einfach eine Zusatzbuchse ans Grundgerät, um zu viert oder gar zu acht loszulegen.

## PLAYSTATION

Der erste Schwung an Spielen für die Playstation konzentriert sich auf 3D-Action. Daß Sport dabei etwas zu kurz kommt, soll nicht täuschen. Zum einen ist die Hardware nicht zuletzt wegen des vorzüglichen 3D-Potentials bestens für dieses Genre geeignet. Zum ande-



JVC STEIGT MIT CENTRE RING BOXING IN DEN SATURN-RING

ren haben die namhaftesten Anbieter von Sportspiel-Reihen die Playstation auf ihrer Liste: Electronic Arts, Interplay und Acclaim sind nur drei klanghafte Namen, die im Laufe des Jahres 1996 Umsetzungen der populärsten Sportarten versprechen.

## SATURN

Gleichstand im Duell der Fernost-Giganten. Lediglich für die Playstation wollen Firmen wie Konami die eine oder andere Polygon-intensive Sportneuheit entwickeln. Weil das Saturn 3D-mäßig etwas hinter dem Rivalen herhinkt, könnte es zu einzelnen Lücken im Release-Kalender kommen. Die werden aber sicher durch Sega-Eigenentwicklungen kompensiert, auf die Playstation-Spieler verzichten müssen. Sega hat sich in den Mega-Drive-Tagen ein beachtliches Knowhow in punkto Spieldesign aufgebaut, wovon auch künftige Saturn-Entwicklungen profitieren könnten.

## 3DO

Einst entwickelte Electronic Arts Vorzeigetitel wie die 3D-Version von FIFA Soccer für das 3DO. In Zukunft dürfte der Enthusiasmus der Entwickler aber gemindert sein: Zu verlockend sind Saturn und Playstation, zu ertragreich die Umsätze auf dem PC-Markt. Das Grundangebot an Fußball-, Golf-, Football- oder Basketball-Varianten stellt die 3DO-Gemeinde noch zufrieden. In den nächsten 12 Monaten dürfte es aber eine Reihe von leckeren Neuheiten geben, die nicht für dieses System

umgesetzt werden. Da rächen sich auch die relativ mäßigen 3D-Fähigkeiten der Hardware, die nicht soviel Potential bietet wie die Konkurrenz.

## AUSBLICK 1996

PC-Besitzer werden vor allem in punkto Fußball reichlich bedient. Neben der gründlich renovierten Neuaufgabe von Electronic Arts' FIFA Soccer lockt Konkurrent Gremlin mit »ran-Soccer«. In England erscheint das Programm unter dem Titel »Actua Soccer«; der deutsche Name deutet unmißverständlich auf eine Marketing-Zusammenarbeit mit dem Fernsehsender Sat1 hin. Detaillierte 3D-Grafik und deutsche Sportreporter-Kommentare sorgten beim ersten Probespiel für einen guten Eindruck. Für PC, Saturn und Playstation erscheinen fast alle neuen Sportentwicklungen von Electronic Arts, Interplay und Acclaim. Die Käufer werden den Luxus haben, zwischen mehreren Fußball-, Eishockey-, Basketball- und Baseball-Varianten wählen zu dürfen. Psynosis hat mit »Power Sports Soccer« eine Fußball-Simulation in Arbeit, die exklusiv für die Playstation entwickelt wird. Tennis-Fans dürfen sich hingegen auf »Ground Stroke« freuen.

(hl)

## SYSTEM-CHECK: SPORTSPIELE

System	Hardware-Talent	Spieler-Angebot	Spieler-Perspektiven
MS-DOS-PC	8	7	7
Playstation	9	3	8
Saturn	8	4	8
3DO	7	6	4

Die Redaktion beurteilt subjektiv, wie gut die Hardware der einzelnen Systeme für Sportspiele ausgelegt ist. Die Wertungen gehen von 1 (ganz schlecht) bis 10 (überragend). »Spieler-Angebot« berücksichtigt die Deutschland-Erscheinungen bis Januar 1996. »Spieler-Perspektiven« bezieht sich auf die Ankündigungen der Softwarefirmen bis Ende '96.

**M** Die Uraufführung ist glücklich: Noch nie bewegten sich Fußballer so geschmeidig über den Platz, wurde stufenlos auf Nahansicht und wieder zurück auf Totale gezoomt. Mit dieser optischen Pracht kann das Spieldesign zwar nicht ganz mithalten, doch »Goalstorm« stellt die Grafik geschickt in den Mittelpunkt. Bei Zweikämpfen hält die Kamera automatisch dicht drauf, Elfmeter werden aus der Sicht des Spielers gezeigt und bei der Kartenverteilung senkt der Sünder reumütig das Haupt. Das actionbetonte Fußballfest bietet die wichtigsten Features, genügend Spielmodi und eine solide Benutzerführung – EA Sports-Qualitäten werden in den einzelnen Kategorien jedoch nicht erreicht. Es fehlen Multi-Player-Varianten, Statistiken und nicht zuletzt feinsinnige Steuertricks. So prägen Standard-Spielzüge ohne viel taktische Zwänge das Geschehen, Strafraumszenen kommen dabei keinesfalls zu kurz.

*tip*

Das Kurzpaßspiel entpuppt sich bei »Goalstorm« als ziemlich schwierig, da die Spieler nicht ganz so flink auf Joypad-Kommandos reagieren wie manche Kollegen. Gelegentliche Dribblings und vor allem lange Pässe in den freien Raum sind oft wirkungsvoller. Vergessen Sie dabei nicht, ab und zu Fernschüsse anzubringen.

**PLAYSTATION**

Spielstarke Fußballsimulation mit außergewöhnlicher 3D-Optik und tollen Animationen.



# GOALSTORM

■ Konami  
■ DM 110,-  
■ Dezember '95

**Sportspiel-Premiere für Polygone: Konami präsentiert die erste Fußballsimulation mit gnadenlos fließenden Bewegungsabläufen.**

**D**er japanische Fußball in der J-League boomt und so widmen sich immer mehr fernöstliche Entwickler dem runden Leder: Als Beginn einer Sportspielsere für die 32-Bit-Konsolen stellte Konami kürzlich »Winning Eleven« vor, das in Deutschland als »Goalstorm« veröffentlicht wird. Erstmals erleben wir ein konsequentes 3D-Fußball, in dem nicht nur das Stadion, sondern auch sämtliche Kicker aus Polygonen bestehen. Dabei wurden die Spieler liebevoll mit Texturen verkleidet, ein Live-Kommentator läßt zu jeder Aktion seinen Spruch los. Ein gutes Dutzend Mannschaften treten entweder zu Freundschaftsspielen an, ermitteln den Liga-Meister oder tragen den Hyper-Cup aus. Dabei dürfen maximal zwei Spieler mitmachen, Multi-Player-Adapter werden nicht unterstützt. Vor dem Einmarsch in die Arena locken verschiedene Menüs mit taktischem Parameterschnickschnack, Vierer-Abwehrkette oder hemmungsloser Offensiv-Fußball lassen sich via Knopfdruck aktivieren. Elfmeter werden ebenso gepfiffen wie Freistöße, Einwürfe und Eckbälle. Grundsätzlich können Sie aus mehreren Perspektiven wählen (nah dran bis ganz weit weg). Zum Test lag uns nur die japanische Version vor. Die deutsche Variante wird zwar im wesentlichen identisch sein, sich jedoch einen Tick schneller spielen lassen. Außerdem unterstützt ein Radar die Suche nach einem freistehenden Mitspieler.



NOCH SIND DIE TEXTE IN JAPANISCHER SPRACHE, ZUM DEUTSCHLAND-START WERDEN DORT WAHRSCHEINLICH DEUTSCHE, ZUMINDEST ENGLISCHE BUCHSTABEN PRANGEN.



Die Angst des Tormanns vor dem Elfmeter: Nahezu übermächtig wird der Schütze ins Bild gerückt.



Dieser Sichtwinkel vermittelt einen guten Eindruck, wie sich dem ballführenden Spieler die Umgebung darstellt.



Bei Standard-Situationen wird in einem Fenster eine hilfreiche Steuer-Erklärung eingeblendet.



Wenn's auf dem Platz zur Sache geht, zoomt die Kamera automatisch näher an das Geschehen heran.

# FIFA SOCCER

■ Electronic Arts  
 ■ DM 120,-  
 ■ '96-Version: Dezember '95

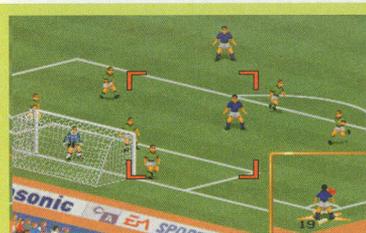
**Ein Fußball-Klassiker setzt zum Sprung ins 32-Bit-Zeitalter an: Das gute alte »FIFA Soccer« will mit neuer 3D-Grafik die Kicker-Konkurrenz auf Distanz halten.**

**M**eine Güte, wie peinlich: Da belächeln die Fußball-verrückten Europäer zumeist die nordamerikanischen Gehversuche in Sachen »Soccer«. Doch wenn es um die Programmierung gut spielbarer Kicker-Simulation geht, müssen Amis und Kanadier Entwicklungshilfe leisten. Während europäische Programmierer in den letzten Jahren so manchen Krampf à la »Kick Off« fabrizierten, setzte Electronic Arts neue Fußball-Standards. Ende 1993 erschien »FIFA Soccer« erstmals auf dem Sega Mega Drive; einige Monate später folgte die PC-Umsetzung. Neben der wohlthuend unkomplizierten Steuerung sorgte vor allem die Grafik für Aufsehen. Waren bis dato unansehnliche Krümel-Sprites der Standard, kamen die FIFA-Kicker optisch besser rüber. Das Spielfeld wurde von schräg-oben gezeigt, was auch Über-

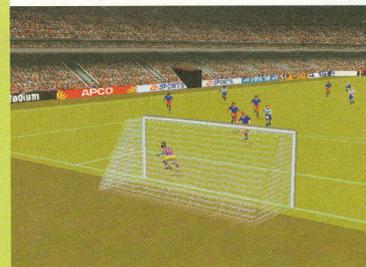


DIE EIN JAHR ALTE 3DO-VERSION GILT ALS RICHTUNGSWEISEND. HIER GAB ES ERSTMALS FLÜSSIGE 3D-ZOOMS DURCH EIN VIRTUELLES STADIUM. (3DO)

sichts-Freaks zufriedenstellte. Viele unterschiedlich starke Nationalteams und weitestgehende Regeleinhaltung trugen ihr übriges zur heilen Sportspieler-Welt bei. Das fröhliche Passen und Schießen wurde allerdings Weihnachten '94 von der 3DO-Version in den Schatten gestellt. Die hatte nicht nur ein paar Steuerungsnuancen mehr drauf, sondern vor allem ein revolutionäres Grafiksystem. Mit stufenlosen 3D-Zooms und einstellbaren Kameraperspektiven wirkte das Rasengerase gleich viel packender. Mancher Verzweifelte kaufte sich alleine wegen der tollen FIFA-Umsetzung ein 3DO. Die Geduldigen werden in Kürze belohnt: Vorerst nur für PC, Playstation und Saturn erscheint FIFA Soccer '96. Grafisch wird eine verbesserte 3D-Engine versprochen. Und spielerisch sorgt EA hoffentlich dafür, daß den Torhütern nicht mehr allzuvieler leichte Kullerballer durch die Handschuhe hoppeln...



PC-BESITZER MUSSTEN SICH BISLANG MIT DER ETWAS ÜBERHOLT WIRKENDEN VERSION VON 1994 BEGÜGEN. (PC)



DIE NEUE, DRASTISCH VERBESSERTE VERSION »FIFA '96« ERREICHTE UNS ERST NACH REDAKTIONSSCHLUSS – HIER SCHON MAL EIN BILD ZUM ANHIMMELN. (PC)



FIFA '96 WILL AUCH AUF SATURN UND PLAYSTATION MIT SOLCHEN 3D-PERSPEKTIVEN PROTZEN. DIESE UMSETZUNGEN SOLLEN SCHON IM 1. QUARTAL 1996 ERSCHEINEN. (IM BILD: PC)

H  
E  
I  
N  
R  
I  
C  
H  
L  
E  
N  
H  
A  
R  
D  
T

Gegenüber der meist mies spielbaren Konkurrenz-Software im Jahre 1994 war FIFA Soccer ein Labsal. Für Profis gab es auf Dauer allerdings nicht genug Herausforderung; zu leicht konnte man mit ideenlosen Weitschüssen gewinnen. Der Grafik-Schock folgt wenige Monate später mit der 3DO-Version. Gegen dieses technische 3D-Glanzstück wirkte die PC-Fassung so elegant wie ein alter Schienbeinschoner. Doch in Kürze soll FIFA '96 mit einer neuen aufgepolierten 3D-Engine verlorenes Terrain zurückerobern. Die vielversprechende Neuaufgabe der überaus erfolgreichen Fußballserie kommt in Kürze für PC, Playstation und Saturn heraus.



Hier eine Tor-Erschummelungstaktik für die alte PC-Version: Wenn der gegnerische Torwart den Ball gefangen hat, schalten Sie schnell auf Ihren vordersten Stürmer um und stellen ihn vor den Goalie. Wenn dieser zum Abschlag ansetzt, schnell den Feuerknopf drücken, damit Ihr Spieler nach oben springt. Hat das Timing geklappt, wird unser Kicker angeschossen und läßt den Ball ins Tor abprallen.

## 3 D O

Cooler 3D-Schwenks und Surround-Soundkulisse – die (bislang) beste Version.

8

●●●●●●●●○○

## M S - D O S - P C

Die alte »FIFA«-Fassung vom Sommer 1994 setzt Staub an. Lieber auf »FIFA '96« warten.

7

●●●●●●○○○○

HEINRICHLENHARDT

Videospielen sagt man oft nach, daß sie leichter zugänglich sind als PC-Programme. Action Soccer stellt dieses Cliché auf den Kopf: Fernab vom MS-DOS-üblichen Überladungs-Syndrom angesiedelt, spielt sich dieses Fun-Fußball wie geschnitten Brot. Päßchen hier, Volley-Abnahmen dort – mit etwas Übung gelingen tolle Kombinationen. Angesichts der neuen Generation von 3D-Fußballspielen wirken die Knuffel-Sprites etwas hausbacken. Dem Spielwitz schadet die unspektakuläre Optik aber keinesfalls.

MS-DOS-PC

Unkontrollierte Offensive: Kurzweiliges Hauruck-Fußball mit viel Instant-Spielwitz.

7



# ACTION SOCCER

- UBI-Soft
- DM 100,-
- bereits erschienen

**P**ack den Schienbeinschützer aus: Wenn die »tieffliegenden Hamster« gegen die »grimmigen Quarktatschen« antreten, bleibt kein Grashalm ungekrümmt. Während EA Sports und Konsorten auf erz-realistische Sportsimulationen mit »echten« Profis setzen, geht UBI-Soft einen ganz anderen Weg. Zwar hält sich »Action Soccer« an alle essentiellen Fußballregeln, doch ein Hang zur Ironie wird nicht nur bei den Mannschaftsnamen deutlich. Der Spielablauf macht dem Namen des Programms alle Ehre; die Steuerung hat man sofort kapiert. Je ein Joystick-Knopf dient zum Schießen und Passen. Da die Teamkameraden intelligent auf Ihre Aktionen reagieren, gelingen ansehnliche Ball-Stafetten wie aus dem Bilderbuch. Zwei verschiedene Grafiksichten stehen zur Wahl: die Nahaufnahme von der



MIESE WETTER – UND DANN LÄSST DER TOWART AUCH EINEN DISTANZSCHUSS DURCH!



IN DIESER GRAFIKSICHT IST MAN DICHTER DRAN AM GESCHEHEN; DIE SPIELFIGUREN WIRKEN GRÖßER.

Seite oder der übersichtlichere schräg-von-oben-Look. Der Computer bietet sich in drei Schwierigkeitsstufen als patenter Gegner an, aber am meisten Stimmung kommt natürlich beim Duell Mann gegen Mann auf.

MARTIN GAKSCH

Für die 32-Bit-Meisterschaft reicht's noch nicht, doch einen UEFA-Cup-Platz erobert das grundsätzliche »International Victory Goal« in jedem Fall. Das Spieltempo ist flott; die Steuerung einfach zu durchschauen, aber trickreich. Sollten Sie schon eine kompetente Fußballsimulation zuhause haben, dann lockt Segas Version nur wenig Kicker-Neulinge mit Saturn-Equipment dürfen jedoch bedenkenlos zugreifen – nicht zuletzt dank Party-Spaß im Vier-Spieler-Modus.

SATURN

Spielstarke Fußball-Simulation mit Vier-Spieler-Modus, aber schlichter Präsentation.

7



# INTERNATIONAL VICTORY GOAL

- Sega
- DM 110,-
- bereits erschienen

**A**uf dem Mega Drive hob sich Sega mit einer eindrucksvollen Sportspiel-Palette hervor, auf dem Saturn soll's nicht anders werden: Den »Sega Sports«-Startschuß gibt »International Victory Goal«, eine Fußballsimulation für ein bis vier Spieler. Trotz Polygon-Enthusiasmus werden die Ballkünstler noch als Sprites dargestellt, der Platz läßt sich jederzeit aus drei Perspektiven (von nah dran bis ganz weit weg) betrachten. Das actionbetonte Kicker-Epos bietet die Wahl aus Freundschaftsspielen, Liga-Modus, Elfmeterschießen und Turnier-Varianten, läßt gelbe und rote Karten zu und gestattet verschiedene Wetterverhältnisse. An den Wettbewerben nehmen zwölf Nationalmannschaften teil, die jedoch mit unbekanntem

Akteuren besetzt sind. Das Menüsystem ist angenehm übersichtlich, bietet dafür nicht soviele Optionen wie entsprechende EA-Sports-Produktionen. Auf Knopfdruck können Sie einen Radar einblenden, jede Szene in der Wiederholung genießen und die Joypad-Belegung individuellen Wünschen anpassen. Spielstände werden auf die im Saturn eingebaute Batterie gespeichert.



AUF KNOPFDRUCK ERSCHEINEN DIE OPTIONEN, DIE WÄHREND EINES MATCHES MÖGLICH SIND.



DER RADAR RECHTS OBEN KANN JEDERZEIT EIN- UND AUSGEBLENDET WERDEN.

# NBA JAM TOURNAMENT EDITION

- Acclaim
- DM 100,-
- bereits erschienen

**Gott sei Dunk: Mit nur zwei Spielern pro Team entfachen Sie ein Basketball-Feuerwerk mit flotten Spielzügen, spektakulären Slams und coolen Alley-Oops.**

**W**er bislang neiderfüllt auf die amerikanische NBA-Profiliga schielte, kann jetzt am heimischen Monitor mit den US-Cracks gleichziehen: »NBA Jam Tournament Edition« ist die Fortsetzung des überaus erfolgreichen Arcade-Hits »NBA Jam« aus dem Hause Midway.

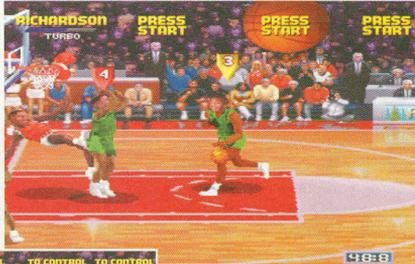
Alle 27 Profiteams der NBA sind mit einer Handvoll authentischen Spielern vertreten, von denen jeweils zwei Korbleger auf dem Platz stehen. Die einzelnen Basketballer wurden in verschiedenen Kategorien wie Geschwindigkeit, Treffsicherheit und Paßgenauigkeit bewertet und verhalten sich auf dem Platz entsprechend geschickt. Dennoch hängt es im Wesentlichen von Ihren Fähigkeiten ab, ob Ihr Team als Sieger das Stadion verläßt.

Anders als »NBA Live« aus der EA-Sports-Kollektion hat NBA Jam TE mit Simulationsaspekten wenig am Hut: Hier dominiert die Action, ein Special-FX-Dunking jagt das nächste – nicht umsonst beherrschen die Spieler über ein Dutzend verschiedene Slams, die optisch entsprechend imposant in Szene gesetzt werden. Auch bei den Spielmodi hat man sich zurückgehalten und läßt nur einzelne Matches zu, deren Ergebnisse jedoch gespeichert und zusammengefaßt werden. Darüberhinaus darf man verschiedene Parameter einstellen (u.a. Schwierigkeitsgrad, Spielzeit) und Power-Ups aktivieren. In diesem

speziellen Modus tauchen dann urplötzlich auf dem Spielfeld Extra-Kapseln auf, die kurzzeitig die Performance des Finders steigern. Ein bis vier Spieler dürfen an dem Dunking-Spektakel teilnehmen, auf der Playstation werden die Basketballer entsprechend ihrer Position auf dem Platz heran- und weggezoomt. Auf dem PC behalten die vergleichsweise kleingewachsenen Spieler konstant ihre Größe. Ansonsten gibt's keine Unterschiede: Sie können passen, den Ball stehen, blocken, auf Knopfdruck das Lauftempo Ihres Basketballers erhöhen und natürlich zum Dunking ansetzen. Die Saturn-Umsetzung lag zu Redaktions-schluß noch nicht vor. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird sie jedoch identisch zur Playstation-Fassung sein.



GELEGENLICH WIRD EIN TEXTKASTEN EINGEBLENDET, DER HINWEISE ZUM SPIELGESCHEHEN GIBT. (PLAYSTATION)



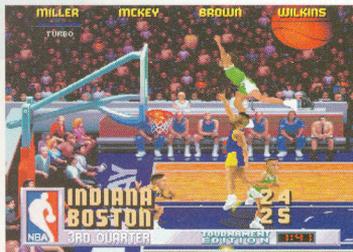
WER WIRD SICH DENN GLEICH HÄNGEN LASSEN: DER ROTE SPIELER WURDE UNSANFT UMGEMPELT. (PLAYSTATION)



◀ IM GEGENSATZ ZUR PC-FASSUNG SIND DIE SPIELER AUF DER PLAYSTATION GRÖßER GEZEICHNET UND VERÄNDERN JE NACH POSITION AUF DEM PLATZ IHRE GRÖßE.

speziellen Modus tauchen dann urplötzlich auf dem Spielfeld Extra-Kapseln auf, die kurzzeitig die Performance des Finders steigern. Ein bis vier Spieler dürfen an dem Dunking-Spektakel teilnehmen, auf der Playstation werden die Basketballer entsprechend ihrer Position auf dem Platz heran- und weggezoomt. Auf dem PC behalten die vergleichsweise kleingewachsenen Spieler konstant ihre Größe. Ansonsten gibt's keine Unterschiede: Sie können passen, den Ball stehen, blocken, auf Knopfdruck das Lauftempo Ihres Basketballers erhöhen und natürlich zum Dunking ansetzen.

Die Saturn-Umsetzung lag zu Redaktions-schluß noch nicht vor. Aller Wahrscheinlichkeit nach wird sie jedoch identisch zur Playstation-Fassung sein.



WOLLEN AUF DEM PC VIER SPIELER GLEICHZEITIG ANTRETEN, MÜßEN ZWEI PERSONEN MIT DER TASTATUR VORLIEBNEHMEN. (PC VERSION)

**M** »NBA Jam TE« ist ein Basketballspiel nach meinem Geschmack: Obwohl die Action im Vordergrund steht, kommen taktische Spielzüge nicht zu kurz. Man muß nur schnell handeln, sonst ist man den Ball gleich wieder los. Dabei wurde die Steuerung mit soviel Hingabe und Kompetenz ausgetüfelt, daß sie dem schnellen Spielverlauf vollkommen gerecht wird. Ich persönlich kann das Fehlen von verschiedenen Spielmodi verschmerzen, denn NBA Jam ist ein klarer Fall für Gruppendynamik: Alleine macht's zwar auch Spaß, doch vor allem im Drei- oder Vier-Spieler-Modus gewinnt es eminent. Deshalb gefällt mir die Playstation-Version dank einfacher Multi-Player-Handhabung am besten.

## tip

»NBA Jam« bietet eine Vielzahl geheimer Basketball-Teams mit Persönlichkeiten aus dem öffentlichen Leben. Wenn Sie bei der Eingabe von bestimmten Namenskürzeln zusätzliche Joypad-Kommandos ausführen, können Sie unter anderem mit Bill oder Hillary Clinton zum Korbleger ansetzen. Im Tips-teil der Monatszeitschriften PC-Player und MAN!AC erfahren Sie demnächst die jeweiligen Codes.

## PLAYSTATION

Besser als der Automat: Fulminantes Action-Basketball mit tollen Dunking-Szenen.

8



## MS-DOS-PC

Spielerisch identisch mit der Playstation-Fassung, aber grafisch minimal schlechter.

7



HEINRICH  
LENHARDT

Wer auf dem PC eine ernsthafte Basketball-Simulation sucht, hat keine Alternativen. NBA Live bringt Anspruch und Klasse der besten Liga der Welt hervorragend rüber. Während Acclains »NBA Jam« eher in Richtung Action geht, bietet Electronic Arts realistisches Spielgefühl mit 5-Mann-Teams, Auswechslungen und Trainer-Strategie. Das Programm ist leichter zu meistern, als man angesichts der Menü-Auswüchse zunächst befürchten mag. Auch Einsteiger haben eine Chance.

MS-DOS-PC

Schrempf laß nach: Ambitionierte Basketball-Simulation mit übersichtlichem Isometrie-Look.

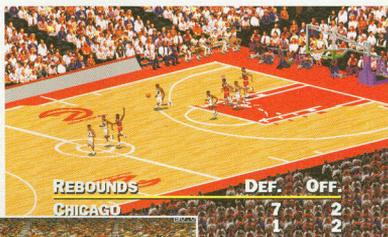
8



NBA LIVE '95

- Electronic Arts
- DM 120,-
- bereits erschienen

Electronic Arts setzt auf den Faszinationsfaktor der Basketball-Stars aus der NBA: Rund ums eigentliche Spiel gibt's reichlich Zuckerfuß in Form von Super-VGA-Grafik, Statistiken und Optionen, die jeden ambitionierter Korbflechter glücklich machen dürften. Das Spielgeschehen sehen Sie aus der »schräg von oben«-Perspektive. Per Tastendruck switcht man zur hochauflösenden Super-VGA-Darstellung, die um einiges feiner und übersichtlicher ist. Die Komplexität des Spielablaufs schwankt zwischen fröhlicher Action (»Arcade«) und penibler Einhaltung aller Basketball-Gebote (»Simulation«). Mit dem Menüpunkt »Custom« stellen Sie sich Ihr in-



VORSCHAU: EIN ERSTES BILD DER 96ER-VERSION VON NBA LIVE, DIE DEM NÄCHST ERSCHEINEN SOLL.

DIE HOCHAUFLÖSENDE SUPER-VGA-GRAFIK VERLANGT VIEL RECHENKRAFT - DA MUSS SCHON EIN PENTIUM-PC HER.

dividuelles Regel-Set zusammen. Feuerknopf 1 dient in der Offensive zum Passen und mit Button Nummer 2 werden Punkte gesammelt: Ihr Basketballer steigt in die Höhe; beim Loslassen des Knopfs wirft er Richtung Korb. Für 1996 kündigt Electronic Arts eine neue Version von NBA Live

für den PC an, die ein 3D-Grafiksystem verwendet. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird's dann auch Umsetzungen für Playstation und Saturn geben.

MARTIN  
GAKSCH

Nach anfänglicher Skepsis ob der Spielspaß-Tauglichkeit der 3D-Perspektive hat sich Slam'n'Jam als hochwertiges Fun-Basketball mit gutem Tempo, tollen Spielzügen und sehenswerten Dunking-Aktionen erwiesen. Die Grafik sieht auch bei Nah-Zooms erfreulich detailliert aus und wird zu keiner Zeit langsamer. Zwar haben die Entwickler nicht alle Feinheiten der perfekten »NBA Jam«-Steuerung übernommen, doch macht die beneidenswerte 3D-Perspektive diese kleinen Mängel wieder wett.

3DO

Spektakuläres Action-Basketball mit cooler 3D-Grafik und vielen Dunking-Varianten.

8



SLAM'N'JAM

- Crystal Dynamics
- DM 110,-
- bereits erschienen

Nachdem Electronic Arts noch keine Basketball-Simulation fürs 3DO veröffentlicht hat, kommt Crystal Dynamics' Sportspiel-Premiere gerade recht: »Slam'n'Jam« ist ein actionorientiertes Dunking-Festival, das sich einer ungewöhnlichen 3D-Perspektive bedient. Der Court wird nicht traditionell von der Seite oder von schräg oben gezeigt, sondern zoomt und rotiert samt Spiel-



WÄHREND DER AUFBAUPHASE SIEHT MAN DEN PLATZ VON WEITER WEG, DAMIT DIE ÜBERSICHT GEWAHRT BLEIBT.

lern je nach Spielsituation. Dabei bleibt die Übersicht dank geschickter Kamera-Positionen erhalten, auch pffiffige Paßkombinationen sind jederzeit möglich. 27 No-Name-

Mannschaften (für eine NBA-Lizenz hat das Budget wohl nicht gereicht) werfen just for fun, in den Playoffs oder in maximal 82 Liga-Spieltagen um die Wette. Ausführliche Statistiken sowie alle nötigen Einstell-Parameter sind ebenfalls mit von der Partie.

Der Spielverlauf entspricht dabei eher dem dynamisch-flotten »NBA Jam« als dem realitätsnah-behägigen »NBA Live«: Simulationsaspekte wurden zugunsten von spannenden Zweikämpfen und spektakulären Jams deutlich eingeschränkt. Trotz hohem Tempo hält sich jedoch die Hektik in Grenzen.

# NHL HOCKEY '96

■ Electronic Arts  
 ■ DM 120,-  
 ■ bereits erschienen

**Eiskalte Überraschung aus Kanada: Die neueste Fassung von »NHL Hockey« beschert uns das Sportspiel des Jahres.**

Die neueste Version von »NHL Hockey« hat mit den Vorgängern nur noch den Namen und das traumhafte Spielgefühl gemein. Alle Teams der NHL, rund 700 Spieler und drei Liga-Modi mit all ihren Statistiken runden die enorme Realitätsnähe sinnvoll ab. Vor und zwischen den Spielen wird die Mannschaft aufgestellt, Spieler gekauft oder entlassen, ein neuer Stürmer mit dem Editor gebastelt oder man vergleicht zwei Stars miteinander, um den besseren einzusetzen. Im Stadion schließlich segelt die Kamera von hoch oben schwindelerregend bis knapp über die Eisfläche, wo schon die NHL-Cracks am Bullykreis stehen. Die Animationsphasen aller Spieler wurden komplett überarbeitet und sehen besser als je zuvor aus. Die »Virtual Stadium«-Technologie sorgt für viel Atmosphäre, hat aber hin



DIE SUPER VGA-GRAPHIK ERREICHT BEINAHE FERNSEHQUALITÄT. (PC)

und wieder den Nachteil, daß der Puck bei gewagten Schwenks kurzzeitig aus dem Sichtfeld verschwindet.

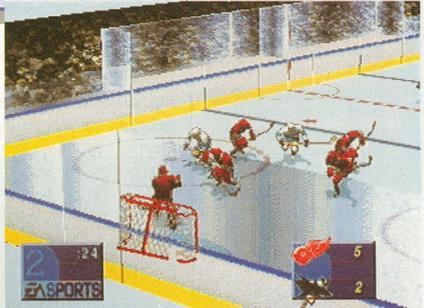
Nicht nur die Optik erfordert eine Umstellung der Spielweise, NHL Hockey '96

bietet außerdem neue Spielzüge. Neben dem Volleyschuß gibt es nun den Volleypaß, der zusammen mit der gleichfalls neuen Doppelpaß-Option für blitzschnelle Konter sorgt.

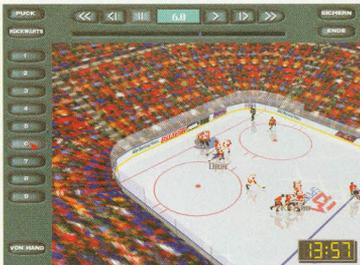
Außerdem dürfen Sie einen Schuß antäuschen, auch in Puckbesitz spurten und noch mehr harte Checks austeilen. Endlich verwirklicht wurde der Rauferei-Modus, bei dem jeder Spieler seinen Raufbold steuert.

Grafisch bietet das 3D0 den Vorteil, daß es trotz aller Detailfülle nicht ins Ruckeln gerät. Die PC-Fassung giert unter Super VGA nach einem extraflotten Pentium-Prozessor, sonst geht das Spielgefühl schnell den Bach runter. Unter VGA sieht NHL Hockey '96 fast so gut aus wie auf dem 3D0 und spielt sich ab einem Pentium 60 flüssig. In beiden Versionen dürfen bis zu vier Spieler ins Geschehen eingreifen, für den PC gibt es deshalb eine Modem-Option.

Die Soundkulisse wurde ebenfalls aufgefrisch.



DIE 3D0-UMSETZUNG HAT EINE NIEDRIGERE GRAFIKAUFLÖSUNG



IN DER WIEDERHOLUNG SIEHT MAN SICH DIE SCHÖNSTEN SZENEN ERNEUT AN. (PC)



DER RAUFEREI-MODUS MACHT SPASS, IST ABER SPIELERISCH UNSINNIG. (PC)

**F** Die grandiose Grafik und die geniale Steuerung sind komplett neu, aber noch besser als in den Vorgänger-Versionen. Einsteiger profitieren von den drei Schwierigkeitsgraden, eingefeilte Profis müssen sich auf die neuen Möglichkeiten und starke Torhüter umstellen. Die Grafik ist in beiden Fassungen hervorragend, erfordert aber eine gewisse Umgewöhnung, da sich dank der unterschiedlichen Perspektiven auch die Steuerung ändert. Allerdings darf man sich jederzeit auf die intelligenten Mitspieler verlassen, die in unübersichtlichen Situationen die Nerven bewahren.

## 3 D 0

Grafisch faszinierende und spielerisch ausgereifte Eishockey-Simulation mit hohem Tempo.



## M S - D O S - P C

Packendes Sportspiel mit bestechender Optik, traumhaftem Spielgefühl und vielen Details.



H  
E  
I  
N  
R  
I  
C  
H  
L  
E  
N  
N  
H  
A  
R  
R  
D  
T

Computergolfer können beides haben: Spielerische Substanz und ein ansprechendes Äußeres. PGA '96 verwendet viele Tugenden des PC-Vorgängers, lindert den Nachfrage-Frust und bietet Verbesserungen im Detail. Das Resultat ist eine ausgereifte, leicht zugängliche Golf-Simulation, die sich spielt wie geschmiert. Auf der anderen Seite haben die Programmierer den Realitätsgrad nicht vernachlässigt. Die 3D-Grafik wird sorgfältig berechnet; Handicaps wie Büsche oder Bunker erfordern viel schlagtechnisches Knowhow. Mit »Waggle« gibt es eine neue Steuerungsnuance, die Golfkenner erfreuen wird. Ohne Caddy-Beistand auf Pro-Level ein PGA-Turnier zu gewinnen, ist dann schon ein hartes Stück Arbeit. Eine höhere Wertung für die PC-Version wurde nur knapp vergeigt. Perfekt ist PGA '96 nicht: Ein bißchen mehr Mühe bei der Präsentation des Turniermodus oder ein weiterer Kurs hätten mich mehr erfreut, als solcher Schnickschnack wie die Videoclips zu 14 PGA-Profis.

tip

- Wer reichlich Festplatten-Platz hat, sollte sich die Golfplatz-Daten und zumindest eine Spieler-Animationen überinstallieren – die Nachladezeiten werden dadurch erheblich kürzer.
- Die meiste Schlagkraft kann man nur auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad erreichen.

MS-DOS-PC

Herausforderndes  
Glamour-Golf mit  
tadelloser Grafik,  
Steuerung und  
Bedienung.

8



# PGA TOUR GOLF '96

- Electronic Arts
- DM 130,-
- bereits erschienen

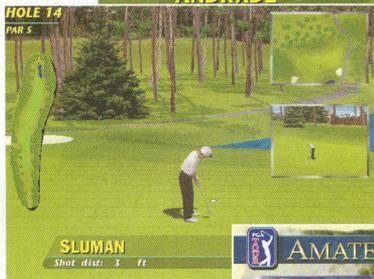
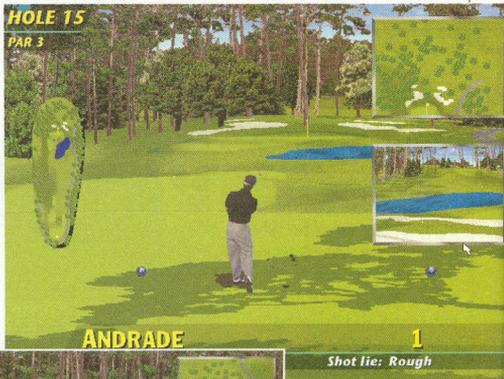
Es grünt so grün, wenn PGA-Profis schwingen: Grafisch verführerische Golf-Simulation, die Anspruch und Spielbarkeit gekonnt vereint.

Wenn erwachsene Männer großes Geschick im Herumschlagen eines wehrlosen Bällchens beweisen, dann gehen sie zur PGA und scheffeln Millionen. In jener Organisation sind die Golf-Profis zu Hause, die auf adäquaten Turnieren ein beneidenswertes Leben haben: Ein paar Stündchen an der frischen Luft sein, gemütlich den Platz abschlendern und am Ende des Tages einen dicken Scheck einstecken – so mögen wir's.

»PGA Tour Golf '96« bringt Ihnen 14 der hohen Herren als Computergegner auf den Bildschirm. Dank der digitalisierten Videosequenzen schwingen die Promis besonders realistisch vor sich hin. Natürlich gibt es auch einen Turniermodus, bei dem Sie selber um PGA-Preisgelder spielen können.

Das imposante 3D-Grafiksystem wurde gegenüber dem PC-Vorgängerspiel »PGA 486« nicht geändert. Es gibt lediglich zwei zusätzliche Fenster, welche die Flugbahn des Balls aus verschiedenen Perspektiven zeigen. Zwei Golfplätze – Avenel und Spyglass Hill – stehen mit je 18 Löchern zur Verfügung. Bei der Steuerung müssen Sie wie gewohnt geschickt eine Balkenanzeige zum Stillstand bringen, um Schlagstärke und Richtung zu bestimmen. Außerdem läßt sich jetzt der »Waggle«-Faktor zuschalten. Durch gekonntes Klicken vor dem eigentlichen Schwung läßt sich hier festlegen, ob der Ball genau in der Mitte am »sweet spot« getroffen wird. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Je einfacher der Level, desto geruhsamer können

Sie Ihre Mausklicks ansetzen. Lediglich die PC-Version war zu Redaktionsschluß in den Händlerregalen aufgetaucht. Electronic Arts bastelt aber fleißig an Umsetzungen für Playstation und Saturn, die im Laufe des ersten Quartal '96 erscheinen sollen.



BEIM PUTTEN SIND EIN GUTES HÄNDCHEN UND ETWAS GLÜCK GEFRAGT; AUCH MIT EINGEBLENDETEM RASTERGITTER IST DIE NEIGUNG DES GRÜNS NICHT LEICHT ABZULESEN.



Die neue 96er-PC-Version bietet zusätzliche Grafikfenster, in denen die Ballflugbahn mit verschiedenen Kameras eingefangen wird.



Beim Anlegen einer neuen Spielfigur können Sie den Schwierigkeitsgrad individuell dosieren.

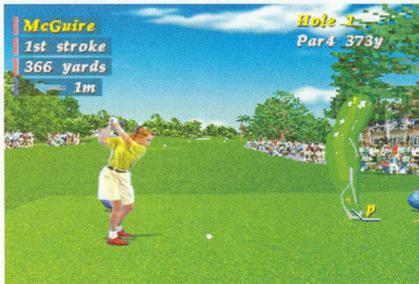
◀ Grafische Nuancen: Man beachte die Wasser-Spiegelung!

# PEBBLE BEACH GOLF

- T&E/Sega
- DM 120,-
- bereits erschienen

**W**enn Japaner mit Videokameras über einen Golfplatz flitzen, muß es sich dabei nicht immer um ein Tour-Rudel handeln. Auf den berühmten Grüns der ehrwürdigen Anlage »Pebble Beach« waren unlängst die Burschen von T&E Soft unterwegs. Für die erste Saturn-Golfsimulation gleichen Namens bannten sie digitalisierte Bilder auf die CD. Nachteil des Aufwands: Es gibt nur diesen einen Kurs – 18 Löcher für 120 Mark, das ist hart...

Beim Trainingsspiel oder Turnier treten Sie zusammen mit zwei anderen Golfern an. Die werden entweder von menschlichen Partnern oder vom Computer gesteuert. Die Bedienung ist recht einfach: Nach Wahl von Richtung, Fußstellung und Schläger müssen Sie nur noch im richtigen Moment die Anzeige in einem Schlagstärke-Kreis anhalten. Beeinflußt vom Wind zieht der Ball von dannen. Ist das Grün erreicht, verraten Spezialfenster alles Wissenswerte über die Wölbung des



VIDEOCLIPS BRINGEN DIE BEWEGUNGEN DER SPIELFIGUR REALISTISCH RÜBER.

Platzes auf den letzten Zentimetern. Die Batterie im Saturn merkt sich nicht nur einen Spielstand, sondern auch besonders schöne Schläge, Kursrekorde und zahlreiche Statistiken pro Golfer. Die Animationen aller Spielfiguren werden als Videos gezeigt. Für den Promi-Faktor sorgt der schwergewichtige PGA-Profi Craig Stadler, der gute Leistungen anerkennend kommentiert.

HEINRICH LENHARDT

Schnell ist man drin, hat spontan Spaß – »Pebble Beach Golf Links« gehört zu den Sympathieträgern im Saturn-Softwareangebot. Aber ein bißchen einfach haben es sich die Programmierer doch gemacht: Nur ein Platz, der außer ein paar Bunkern kaum raffinierte Hindernisse vorzuweisen hat, ist etwas karg. Die Steuerung wird im Handbuch schlecht erklärt und für Generve sorgt der Umstand, daß man bei Turnieren zwei Computergegner bei ihren Schlägen beobachten muß.

## SATURN

Routinierter Einsteiger-Golf mit adretter Grafik und guter Spielbarkeit.



## Die Online-Reihe: Ihr Ticket für die Datenreise!



In dieser neuen Spezial-Serie finden Sie alles, was Sie brauchen, um den „Information-Highway“ richtig zu nutzen, ob Sie nun Programme aus der Mailbox holen oder Ihr Unternehmernetz weltweit vernetzen wollen!

- Software-Vollausstattung für den Start ● alle wichtigen Infos zu Internet
- Inkl. vieler Profi-Tips & Tricks

**Internet User Kit**  
ISBN 3-7723-9041-2  
ÖS 388,-/SFR 49,-/DM 49,-

- Komplette Programmsammlung für den Aufbau Ihrer eigenen Internet-Server und -Domains

**Internet Professional**  
ISBN 3-7723-8742-X  
ÖS 388,-/SFR 49,-/DM 49,-



- Megastarke Terminalprogramme
- Mailer ● Offline Reader ● für DOS und Windows ● Inkl. Mailbox-Software

**PC online**  
ISBN 3-7723-9061-7  
ÖS 318,-/SFR 39,80/DM 39,80

- So bauen Sie eigenes WAN auf
- Konzeption ● Planung ● Praxisbeispiele ● Experten-Ratschläge

**ISDN-Business/Netzwerk**  
ISBN 3-7723-9022-6  
ÖS 610,-/SFR 78,-/DM 78,-

- Power-Tools für LAN und WAN
- für EMail, CompuServe, Novell, Windows for Workgroups ● Games

**Netzwerk-Tools**  
ISBN 3-7723-8661-X  
ÖS 318,-/SFR 39,80/DM 39,80



- Tools für Beginner und Profis: vom Information Manager bis zum Offline Reader ● Mit 15 US\$-Gutschein

**CompuServe Online**  
ISBN 3-7723-9031-5  
ÖS 238,-/SFR 29,80/DM 29,80

- So starten Sie richtig ● Superstarke Software-Dekoder für DOS und Windows ● Inkl. Börsensoftware!

**Datex J/BTX**  
ISBN 3-7723-8881-7  
ÖS 388,-/SFR 49,-/DM 49,-

- Daten, Fakten, Preise ● Geldwerte Tips ● Anschlüsse ● Technik
- Anwendungsbeispiele ● Anlagen

**ISDN-Einsteiger**  
ISBN 3-7723-9021-8  
ÖS 388,-/SFR 49,-/DM 49,-



- Die besten 640 MByte aus der Mailbox des Jahres ● Nur absolute Spitzen-Programme!

**CEUS online**  
ISBN 3-7723-9051-X  
ÖS 388,-/SFR 49,-/DM 49,-

- Komplettes Software- und Infopaket
- Was Ihnen das FIDO Net bietet
- Wie Sie jetzt weltweit aktiv werden

**FIDO Net**  
ISBN 3-7723-9851-0  
ÖS 318,-/SFR 39,80/DM 39,80

- So machen Sie Ihren Windows-PC zur Faxstation ● Extrem einfach zu bedienen ● Mit vielen Profi-Features

**PC-Fax**  
ISBN 3-7723-9941-X  
ÖS 388,-/SFR 49,-/DM 49,-

# DAZED AND CONFUSED

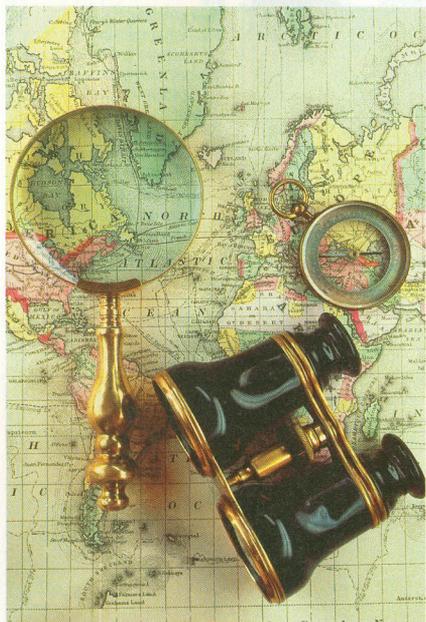


Bild: The Image Bank

**Ihr Leben ist nicht verwirrend genug? Dann lassen Sie sich ein paar knifflige Rätsel von den Adventure-Designern servieren. In Abenteuerspielen löst man allerlei Problemen mit Logik und Fantasie. Das klassische Grafik-Adventure ist eine PC-Domäne, doch die Konsolen wachen auf: Sony Playstation-Version von »Discworld« soll nur ein kleiner Vorgeschmack sein.**

deren Lösung man sich Schritt für Schritt nähern muß. Doch der Weg dahin ist weit. Durch das Bewältigen von verschiedenen kleinen Problemen können Sie der Lösung allmählich näher.

Es ist wichtig, jeden Gegenstand und jede Person, die man im Spielverlauf trifft, genau zu untersuchen. Die Beschreibungen, die das Programm ausspuckt, enthalten oft wichtige Hinweise. Außerdem sollten Sie alle Objekte, die mitgenommen werden können, einsacken. Mit Sicherheit können Sie es an einer anderen Stelle im Spiel gut gebrauchen, um ein Puzzle zu lösen. »Puzzle« ist der Abenteurer-Ausdruck für ein Problem, ein Rätsel. Ist ein solches originell konstruiert und vom Spieler nach viel Grübel zur allgemeinen Zufriedenheit gelöst, macht sich ein wohliges Gefühl der Befriedigung breit.

Eine Variante dieses Genres ist das Action-Adventure, welches Videospiele nicht gar so fremd sein dürfte. Der Einsatz von Gegenständen, um Puzzles zu knacken, wird hier mit Geschicklichkeits-Training und handfester Action gekreuzt. Neu und umstritten ist hingegen der »Interactive Movie«. Besondere Kennzeichen: digitalisierte Videosequenzen und wenig Einflußmöglichkeiten. Diese »Filme« sind oft weitaus weniger interaktiv, als die Bezeichnung suggerieren mag. Wenn die Grafik so sehr überbetont wird, daß man das Programm schon an zwei Abenden gelöst hat, ist das nicht unbedingt im Sinne des Spielers.

## MS-DOS-PC

Wer Abenteuerspiele liebt, braucht einen PC. Fast alle wichtigen Vertreter dieses Genres gibt es exklusiv für MS-DOS-Kisten; zumeist sogar in deutschen Versionen. Diese Entwicklung hat technische Gründe: Gute Abenteuerspiele benötigen jede Menge Platz für Grafiken und Sounddaten (zwecks Sprachausgabe). Zuletzt sind gar digita-

**D**ie Abenteuer des Alltags beschränken sich meist auf kleine Freuden wie das Entdecken eines günstigen Parkplatzes oder gerettete Daten nach einem Windows-Absturz. Das ist freilich nichts gegen das Aufspüren eines Mordkomplotts, Dialoge mit Indiana Jones und gerettete Prinzessinnen. Letztere Erlebnisse der nicht-alltäglichen Art garantiert ein Spielgenre, welches unter den PC-Besitzern traditionell höchste Beliebtheitswerte erreicht: das Abenteuerspiel oder »Adventure«. Keine andere Sparte bietet thematisch so viel Abwechslung. Es gibt düstere Biker-Action (»Full Throttle«), romantische Opern-Thriller (»Return of the Phantom«), Gags im Piraten-Milieu (»Monkey Island«), SF-Spannung (»Star Trek«), Fantasy-Verabungen (»Simon

the Sorcerer 2«) klassischen Horror (»Frankenstein«, »Phantasmagoria«) – und so weiter, und so fort. Zur inhaltlichen Vielfalt kommt die spielerische Reife. In den letzten Jahren gerieten Adventures grafisch immer aufwendiger, bieten jetzt Digi-Sounds samt Sprachausgabe. Die Bedienung wurde weiter perfektioniert; elegante Menütechniken erlauben pflegeleichte Steuerung per Maus. Außerdem gibt es kein anderes Spielgenre, bei dem die Hersteller, so fleißig Übersetzungen basteln. Von den meisten Grafik-Adventures erscheinen deutsche Versionen; der Qualitätsstandard ist dabei bis auf wenige Ausreißer erfreulich hoch. Aber was treibt man da eigentlich? Nun, bei Adventures bekommen Sie zu Spielbeginn eine Aufgabe gestellt,



Die treueste Fangemeinde hat LucasArts in Deutschland. Mit »The Dig« erscheint in Kürze ein neues SF-Adventure der kalifornischen Puzzle-Künstler.

lisierte Videoclips in Mode gekommen, die bekanntlich abartige Megabyte-Mengen verschlingen. Bis vor kurzem gab es nur Videospiele mit Steckmodulen, auf denen einfach nicht genug Platz war. Die CD-Laufwerke eröffnen da Saturn, Playstation und 3DO neue Perspektiven, aber traditionell wird die Entwicklung hochkarätiger Adventures eine PC-Domäne bleiben. Diese Computer sind serienmäßig mit Festplatte, Maus und Tastatur versehen; alles Hardware-Komponenten, die der Adventure-Spielbarkeit entgegenkommen.

### PLAYSTATION & SATURN

Das Adventure-Angebot für beide Systeme geht momentan gleich Null. Zu Redaktionsschluß war je eine Abenteuerspiel-CD für die Newcomer erhältlich. Sony erfreut Playstation-Besitzer mit



SICHTLICH INSPIRIERT VON DEN LUCASARTS-WERKEN DER LETZTEN JAHRE SIND DIESE BEIDEN PC-ADVENTURES. »FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN« (OBEN) VOM AUSTRALISCHEN PROGRAMMIERTEAM BINARY ILLUSIONS ERINNERT AN »INDIANA JONES«. »SIMON THE SORCERER 2« (UNTEN) VON ADVENTURE SOFT EIFERT HINGEGEN DEN »MONKEY ISLAND«-SPIELEN NACH.

einer komplett deutschen Version der kniffligen Fantasy-Parodie »Discworld«. Grafisch eleganter und spielerisch leichter zugänglich gibt sich hingegen

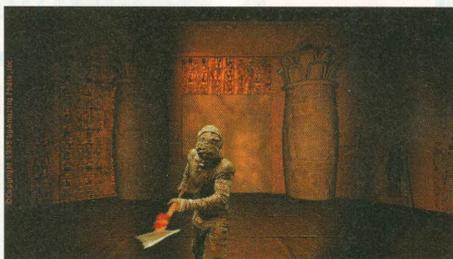
»Myst«, das in diesen Tagen für Saturn erscheint. Die Perspektiven sind nicht ganz so bescheiden. In Japan entstehen viele hochkarätige Action-Adventures, die zum Teil auch übersetzt in Europa auftauchen werden. Und so manche PC-Neuentwicklung in diesem Genre wird 1996 mit Sicherheit auch für Playstation und Saturn kommen: Dank der gemeinsamen CD-Basis fallen Konvertierungen vom PC nicht allzu schwer.

### 3DO

Eine einsame Umsetzung des etwas angestaubten Electronic-Arts-Adventures »Lost Files of Sherlock Holmes« – und das war's auch schon. Eine unbefriedigende Adventure-Auswahl sucht auch das 3DO heim; die Perspektiven sind nicht minder deprimierend. Da die Entwickler auf den 3DO-Standard momentan weniger euphorisch reagieren als im Playstation/Saturn-Lager, rollen auch kaum neue Titel auf uns zu. Wer Abenteuerspiele liebt, versauert auf diesem System – und kauft sich lieber einen PC.

### AUSBLICK 1996

Die vielversprechendsten Adventure-Neuentwicklungen sind für den PC in Arbeit. Playstation- und Saturn-Besitzer können sich höchstens Hoffnungen auf sporadische, verspätete Umsetzungen machen. Nach dem »Myst«-inspirierten Grusel-Abenteuer »Frankenstein



SCHICKEN GRUSEL VERSpricht der '96ER-RELEASE »THE MUMMY«. AMAZING MEDIA ENTWICKELT DAS ABENTEUER; FÜR DIE VERÖFFENTLICHUNG SORGT INTERPLAY.

through the Eyes of the Monster« werkt das kalifornische Programmiererteam Amazing Media jetzt an »The Mummy«. Einfache Anklick-Bedienung und hochauflösende Schauergrafik sollen die wandelnde Mullbinde in die Charts hieven.

Mit »Psychic Detective« hat Electronic Arts einen Videoclip-lastigen Titel in petto und Sierra arbeitet mit »Gabriel Knight 2« schon am nächsten Grusel-Abenteuer. Sequels sind ohnehin eine beliebte Angelegenheit: Broderbund will demnächst »Myst 2« rausrücken; Access reaktiviert 1996 seinen »Under a Killing Moon«-Helden Tex Murphy. Zwei potentielle Hits erreichten uns leider nicht mehr zum Redaktionsschluß dieser Ausgabe. Legend veröffentlicht dieser Tage die Fantasyroman-Umsetzung »Shanara«, während LucasArts das lange überfällige »The Dig« rausbringt, das auf einer Storyidee von Steven Spielberg basiert. (hl)

### SYSTEM-CHECK: ADVENTURES

System	Hardware-Talent	Spieler-Angebot	Spieler-Perspektiven
MS-DOS-PC	9	9	9
Playstation	6	2	5
Saturn	6	2	5
3DO	6	2	3

Die Redaktion beurteilt subjektiv, wie gut die Hardware der einzelnen Systeme für Adventures ausgelegt ist. Die Wertungen gehen von 1 (ganz schlecht) bis 10 (überlegend). »Spieler-Angebot« berücksichtigt die Deutschland-Erscheinungen bis Januar 1996. »Spieler-Perspektiven« bezieht sich auf die Ankündigungen der Softwarefirmen bis Ende '96.

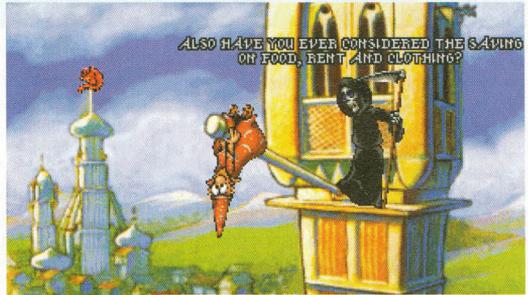
**J** Es ist nicht einfach, den ironischen Schreibstil von Terry Pratchett in ein Computer- oder Videospiel umzuwandeln: Wortspiele und Slangsprache bereiten selbst den Buch-Übersetzern Probleme. Trotzdem können sowohl Adventure-Profis und als auch Pratchett-Fans mit der Umsetzung leben. Eine ausgefeilte Story, gute Sprecher und verrückte Charaktere entschädigen für die eine oder andere Rincewind-kriegt-was-auf-die-Birne-Platitüde. Die Puzzles sind vereinzelt abstrus - wer kommt schon darauf, aufgrund der Chaos-Theorie mit einem Schmetterling ein Gewitter für den nachfolgenden Tag heraufzubeschwören? Insgesamt aber ein humoriges Adventure, daß man keinesfalls in anderthalb Tagen durchgespielt hat.

# DISCWORLD

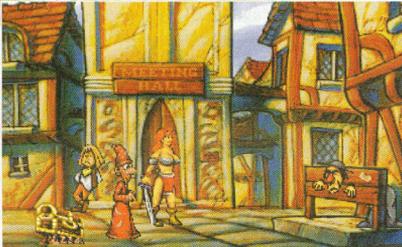
■ Psygnosis/Sony  
 ■ DM 120,-  
 ■ bereits erschienen

**Rätselfutter für Pratchett-Fans: Nur ein planloser Nachwuchszauberer kann Ankh-Morpork vorm bösen Drachen retten.**

**U**m es mit den Worten von Fantasy-Autor Terry Pratchett zu sagen: »Die Scheibenwelt befindet sich auf dem Rücken einer riesigen Schildkröte - wie soll man sowas ernst nehmen?« Psygnosis hat nichtsdestotrotz versucht, den kontrollierten Irrsinn der Scheibenwelt-Romane auf CD-ROM zu pressen. »Discworld« spielt in und um Ankh-Morpork, einer übelriechenden Doppelstadt, die gerade ein kleines Drachenproblem hat. Unser Protagonist Rincewind schlittert eher aus Versehen in die Rolle des Städteretters - eigentlich war er nur auf das Gold des geflügelten Feuerspuckers scharf...



DER IN GROSSBUCHSTABEN REDENDE »DEATH« WILL RINCEWIND VON DEN VORZÜGEN DES ABLEBENS ÜBERZEUGEN.



DIE TRUHE DIEN T ALS INVENTAR UND TRIPPELT UNSEREM HELDEN FOLGSAM HINTERHER.



RINCEWIND ANGELT SICH EINEN DÄMONEN.



AUF DER NÄCHSTEN KARTE VON ANKH-MORPORK BESUCHEN WIR DIVERSE SCHAUPLÄTZE.



DER ALCHEMIST HAT DEN KINOFILM GEFUNDEN - NUR NENNT ER IHN NICHT »MOVIE«, SONDERN »CLICK« - DEM GERÄUSCH DES PROJEKTORS WEGEN.

Sie steuern Rincewind per Maus bzw. Gamepad durch verschiedene, teils scrollende Hintergrundbilder und sammeln fleißig Gegenstände ein, die miteinander kombiniert werden können. Sämtliche Personen lassen sich anquatschen und antworten per (englischer) Sprachausgabe. Die Handlung teilt sich in vier Kapitel auf, in deren Verlauf man auf Hexen, Zauberer, Verschwörer, Diebe, Alchemisten und natürlich Gevatter Tod trifft. Auch die Tausendfüßler-Kiste ist mit von der Partie - sie trägt uns alle gefundenen Objekte hinterher. Discworld für die Playstation unterstützt auch eine spezielle Sony-Maus, die bald veröffentlicht werden soll - die Gamepad-Steuerung ist ein wenig gewöhnungsbedürftig. Für Dezember plant Psygnosis eine vollständig deutsche Version des Spiels.

## tip

Den Erzkämmerer aufsuchen und dann per Besen die Truhe vom eigenen Kleiderschrank jagen, sowie die Geldbörse einstecken (liegt im Kleiderschrank). Für eine Banane holt der Bibliothekar das gewünschte Buch, worauf uns der Kanzler den eigentlichen Auftrag verrät.

## MS-DOS-PC

Insgesamt gelungene Buchumsetzung mit abgedrehter Story und Slapstick-Gags.

**7**

●●●●●○○○

## PLAYSTATION

Spielerisch identisch; bietet zusätzlich deutsche Sprachausgabe.

**7**

●●●●●○○○

# SIMON THE SORCERER 2

■ Adventure Soft  
 ■ DM 100,-  
 ■ bereits erschienen

**Anarchistische Holzwürmer, verkaterte Flaschengeister und ein Held wider Willen: Das einzige, was dieses Fantasy-Abenteuer ernst nimmt, ist das solide Puzzle-Design.**

**W**enn Programmierer auf das Thema »Fantasy« losgelassen werden, kommt meist klebriges Zuckerwerk dabei heraus. Mit putzigen Wichten, gütigen Magiern und Protagonisten, deren Denken und Lenken vom Knigge bestimmt wird, pflegen »King's Quest« und Konsorten zu langweilen. Dabei drängen sich bezüglich des Alltags in Märchengeländen ganz andere Fragen auf: Wie löst eine Hexe ohne Gebiß ihre Kommunikationsprobleme? Welche Delikatessen bietet die örtliche Fast-Food-Kette? Und was soll man von einem bösen Zauberer halten, der alte Ikea-Schränke als Teleporter-Portale nutzt?

Solche Aspekte behandelt das Abenteuer-Spiel »Simon the Sorcerer 2« mit parodistischem Feinschliff. Der Titelheld wider Willen, ein Teenager aus unserer Welt, übt sich im respektvollen Umgang mit den Bewohnern des Zauberlandes, in dem ein gewisser Sordid Unfrieden stiftet. Um die Geschichte zu einem (überraschenden) Schluß zu bringen, müssen Sie in bester Adventure-Manier Rätsel lösen. Durch Bildsymbole am unteren Bildrand erteilen Sie Simon Kommandos; jedes Icon repräsentiert ein Verb. Außerdem muß man in den zahlreichen Schauplätzen Ausschau nach Gegenständen halten, die zur Lösung bestimmter Rätsel nötig sind. Die Puzzles sind gerade richtig austariert; weder zu durchsichtig noch unfair. Englisch- oder Vorgängerspiel-Kenntnisse sind nicht nötig: Die Texte wurden sorgfältig ins Deutsche übertragen und die Sprachausgabe synchronisiert.



1 Selbstverständlich, Majestät. Ich bin schon unterwegs.  
 2 Ich? Babysitten? Soll wohl 'n Scherz sein? +  
 3 Was ist mit der Arme passiert?  
 4 Ich will zuerst die Schatzkammer überprüfen.



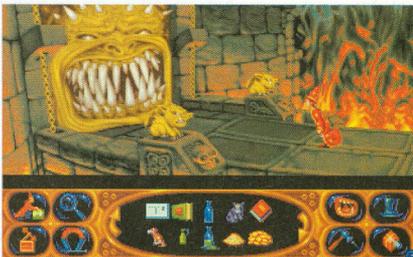
Ahh... wackel' einfach mit den Ästen.

▲ BEI GESPRÄCHEN MIT ANDEREN PERSONEN HABEN SIE DIE WAHL ZWISCHEN MEHREREN ANTWORTEN.

◀ AUSGEFLIPPT: DIE SCHRÄGE STORY VERARBEITET LOCKER EIN ZEIT-PARADOXON.



MIT AUSREICHENDER BALLON-MENGE VERLÄSST SIMON DIE STADT AUF DEM LUFTWEG.



NACHDEM UNSER HELD DEM GOBLIN-CAMP ENTKOMMEN IST, NÄHERT ER SICH DER TODESFESTUNG SEINES ERZFEINDES SORDID.

**H** Verkehrte Welt: LucasArts, einst Garant für knifflige Grafik-Abenteuer, verflüchtigt den Spielwitz zwischen Animations-Bombast und Story-Aus-schweifungen – siehe »Full Throttle«. Das englische Programmiereteam Adventure Soft macht indes Anstalten, die Anspruchslücke aufzufüllen. »Simon the Sorcerer 2« kupfert stellenweise recht gehörig bei LucasArts-Klassikern wie »Monkey Island« ab, doch der Zweck heiligt die Mittel. Das Resultat ist nämlich ein sehr umfangreiches, durch und durch vergnüg-liches Adventure, bei dem weder Humor noch Puzzles zu kurz kommen. Auch wenn manche Rätsel-lösung arg verzwickt ist, werden die Gesetze der Logik nicht allzuweit gebogen. Vor allem macht es Spaß, den flapsigen Antihelden Simon durch ein Szenario voller schräger Typen zu geleiten.

*tip*

– Um ins Schloß zu gelangen, müssen zunächst die Wachen bestochen werden. 100 D-Mark erhält man, wenn einem die Mitgliedschaft im Verein der Verrückten gelingt. Um den anschließenden Türsteher zu überwinden, braucht Simon zudem eine Karte, die ihn als Hofmagier ausweist.  
 – Simon hat beim Magie-Wettbewerb nur dann eine Chance, wenn er seine Mitbewerber mit einer Stinkbombe ausschaltet. Wichtige Zutat: Der Sumpfling muß seine berühmte Sumpf-Suppe kochen.

**M S - D O S - P C**

Musterknabe der Grafik-Adventure-Schule: Witzig, motivierend und mit grundsoliden Rätseln gespickt.

9



**J** Nicht wenige Adventure-Fans werfen LucasArts vor, mit Vollgas die eigenen Ideale verraten zu haben: Was Puzzles und Spieltiefe anbelangt, ist das Biker-Abenteuer ein Leichtgewicht. Ich sehe das aber anders: Die renommierten Grafikadventure-Profis dachten bei Full Throttle gezielt an Einsteiger sowie Leute, die einfach eine Geschichte genießen wollen, ohne sich wochenlang an Puzzles die Zähne auszu-beißen.

**L** Es bestechen die tolle Soundkulisse und stimmungsvollen Animationen; die gezeichneten Charaktere übertreffen die meisten Schauspieler interaktiver Filme um Längen. Dazu kommt der aller Nettigkeit beraubte und gerade dadurch erfrischend andere Protagonist: Ben ist eben kein langweiliger, holder Märchenprinz, sondern der fiese, grobschlächtige Chef einer wilden Motorradgang.

# VOLLGAS (FULL THROTTLE)

- LucasArts
- DM 120,-
- bereits erschienen

Vom Hersteller als »interaktives Roadmovie« angepriesen, richtet sich dieses stimmungsvolle Grafik-Adventure an Einsteiger und Cineasten.

**D**as paßt auf keine Lederjacke: Nachdem seine Motorrad-Gang als Eskorte für den alten Corley angeheuert wurde, wacht Ben im Inneren eines Müllcontainers auf. Zwischenzeitlich hat man Corley, Chef der letzten Motorradfabrik Amerikas, hinterücks ermordet. Der ruppige Biker schwört sich, den Täter zu überführen und außerdem den Konzern nicht in die Hände des schmierigen Ripburger fallen zu lassen.

LucasArts' Grafik-Adventure »Vollgas« (im englischen Original »Full Throttle« genannt) wartet mit einer gewohnt komfortablen Mausbedienung auf, die stilgerecht im Totenkopf-Look gehalten ist. Befindet sich der Mauszeiger über einem Gegenstand, wird er mit einem Klick untersucht, aufgenommen oder manipuliert. Der vierschrotige Ben löst etliche Probleme aber auch einfach mit der Faust oder einem kräftigen Tritt. In einer von zwei Actioneinlagen muß Ben an einen bestimmten Gegenstand gelangen, indem er



**BEN SCHAUT ERSTAUNT - SEIN VORDERRAD HAT SICH WÄHREND DER FAHRT VERABSCHIEDET.**



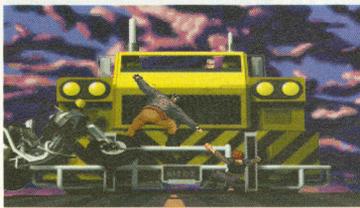
**SIE STEuern DEN BIKER MIT EINFACHEM MAUS-INTERFACE UMHER.**



**BEI DEN KÄMPFEN KOMMT ES AUF DIE RICHTIGE TAKTIK UND SCHNELLE REAKTIONEN AN.**

eine stillgelegte Straße von allerlei Konkurrenz-Bikern säubert. Diese sind jedoch mit einem breiten Arsenal an Hebewaffen ausgerüstet, was die Sache zu keiner Spazierfahrt macht. Ein anderes Mal müs-

sen Ben und seine Kumpanin Mo ein wildes Crash-Derby überstehen. Neben diesen Sequenzen unterbrechen auch zahlreiche selbstablaufende Animationen die Handlung: Die Designer haben viel Wert auf Atmosphäre und Story gelegt, das eigentliche Spiel tritt dabei teilweise in den Hintergrund. Doch gerade in dieser Mischung liegt die Faszination von Vollgas: Das düstere Ambiente mit einsamen Highways und martialischen Rockern verbindet sich mit fantastischen Grafiken und tollen Soundeffekten zu einem besonderen Spielerlebnis. Adventure-Profis seien aber gewarnt: Mit früheren LucasArts-Spielen kann der Schwierigkeitsgrad von Full Throttle nicht mithalten.



**AUF DEM WEG ZUM SPANNENDEN SHOWDOWN RETTET BEN SEINE GESINNUNGSGENOSSEN Mo.**

## tip

Für die Reparatur des Motorrads sind drei Objekte nötig: Schweißgerät (Tür des Campingwagens eintreten, hinten-rechts nach unten fahren), eine Vorderradgabel (das Schrottplatz-Tor mit dem Vorhängeschloß blockieren und drinnen den Hund mit etwas Fleisch in ein Wrack locken; selbige per Magnetkran anheben) sowie Benzin (die Polizisten anlocken und sich im Schatten verstecken, dann Schlauch und Kanister benutzen).

## MS-DOS-PC

Wenig komplexes  
Erwachsenen-Adventure mit finsternen  
Bikern und sehenswerten Animationen.

7



# ARC THE LAD

■ Craft/Sony  
 ■ DM 120,-  
 ■ Frühjahr '96

**Fans klassischer Nippon-Abenteuer frohlocken: Mit »Arc The Lad« präsentiert Craft ein strategisches Rollenspiel aus der Vogelperspektive.**

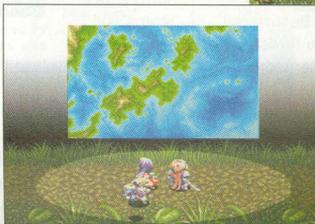
**W**er hinter »Arc the Lad« ein reinrassiges Fernost-Rollenspiel vermutet, entlarvt das lang ersehnte Spiel bald als Strategie-Titel. Die anfangs dreiköpfige Heldengruppe marschiert über Landkarten von einer Nation zur nächsten, hält automatischen Rollenspielplausch und tipelt zum benachbarten Schlachtfeld: Sämtliche Gefechte werden rundenweise ausgetragen, die maximale Bewegungsweite wird durch helle Bodenfelder markiert.

Haben Sie Ihre Figuren plaziert, wählen Sie zwischen Attacke, Magie oder kramen im Rucksack nach einem geeigneten Gegenstand. Ihre Figuren prügeln mit brachialen Kombos auf die Monster ein, überraschen mit flotten Kung-Fu-Einlagen oder rufen tote Kumpane mit einer Zauberfrucht ins Leben zurück. Sämtliche Kampfsituationen werden mit dynamischer Anime-Bewegung demonstriert, die Menü-Symbole rotieren in »Secret of Mana«-Manier über dem Heldenhaupt. Stellten

Geländeformationen für den »Shining Force«-Kämpfen Hindernisse dar, überwinden Arc und seine Gefährten Felsen oder Höhenunterschiede mit einem Sprung: Ihr Charakter landet mit wehender Mähne auf dem Zielfeld und prügelt auf seine Kontrahenten ein. Entgegen renommierten Strategietiteln filzen Sie das Terrain während der Schlacht, nach dem Kampf wird ohne Chance auf Geländerdurchsuchung zur Weltkarte zurückgeblendet.



HELLE BODENFLIESEN ZEIGEN DIE BEWEGUNGSWEITE AN. IHR PUMMELIGER MUSIKUS SINNT ÜBER SEINE MÖGLICHKEITEN.



VOR DER NÄCHSTEN SCHLACHT SPEICHERN SIE DEN SPIELSTAND: IHRE HELDEN SCHLAGEN EIN GEMÜTLICHES LAGER AUF.



IHRE BLAUHAARIGE HELDIN STÜRMT ZUM NÄCHSTEN ZIELFELD.



EIN MOTORISIERTER ZEPPELIN BRINGT DIE GRUPPE AUF DEN NÄCHSTEN KONTINENT.



EIN RIESIGER AZTEKENZUG IST DAS ZWEITE TRANSPORTMITTEL. DAS GERENDERTE UNGETÜM ZWÄNGT SICH AUS EINER TEMPELSTADT HERAUS.

Nach siegreichem Gefecht wird die Handlung weitergesponnen: Ihre Gruppe wird mit neuen Aufträgen betraut und besucht mit antiken Transportmitteln wie Luftschiff oder Azteken-Zug andere Kontinente.

Unserem Test lag die japanische Fassung von »Arc the Lad« zugrunde. Sony hat jedoch angekündigt, dieses und auch weitere Nippon-Rollenspiele und Action-Adventures 1996 nach Deutschland zu bringen.

**R** Hintergrundgeschichte und Konversation bleiben wegen japanischer Bildschirmtexte verborgen, hindern den Kenner aber nicht am Durchspielen: Man wird automatisch durch die verschiedenen Handlungselemente geschleucht, die Interaktion beschränkt sich auf dürftige Unterhaltungen und traditionelles Strategiescharmützel. Die schummrigen Fantasy-Optiken orientieren sich an den letzten Rollenspielen des japanischen Elite-Entwicklers Square, die klassischen Musik-Themen vermitteln zünftiges Anime-Flair. Trotz solider Technik und netten 3D-Effekten kann »Arc the Lad« weder mit den revolutionären »Chronotrieger«-Grafiken noch der mitreißenden »Final Fantasy 3«-Musik (beides Super Nintendo) konkurrieren. Strategie- und Rollenspieler freuen sich über den flüssigen Spielverlauf, haben den Titel allerdings binnen einer Woche gelöst. Rollenspiel-Einsteiger verleben das märchenhaft präsentierte Arc The Lad ihrer Sammlung ein, Veteranen hoffen auf einen anspruchsvolleren Nachfolger.

## tip

Erfahrene Heldentruppen haben es in späteren Gefechten leichter: Speichern Sie nach jedem Szenario und wählen Sie das Schlachtfeld erneut an. Manche Monster zeigen sich noch mal und versorgen die erprobten Recken mit wertvollen Erfahrungspunkten.

## PLAYSTATION

Farbenprächtiges Fantasy-Scharmützel mit leichten Kämpfen und eindrucksvollen Fantasy-Hymnen.



HEINRICH LENHARDT

Um die edle Lizenz ja nicht zu vergehen, recycelten die Programmierer allseits bekannte Adventure-Konzepte. In sich abgeschlossene Missionen, Gegenstand-Suche, gruppendynamisches Puzzelnacknen mit viel Geschwätz – sehr manierlich und unterhaltsam. Ohne das Star-Trek-Feeling und die gut durchdachten Plots wär's freilich nur gehobenes Mittelmaß. Drei Schwierigkeitsgrade und viele Hilfsfunktionen erfreuen Einsteiger, während Profis über durchwachsene Komplexität und hölzerne Grafiken murren. Trotz solcher kleinen Schwächen kann das Weltraum-Abenteuer unterm Strich überzeugen.

MS-DOS-PC

Braves Grafik-Abenteuer mit Trekkie-Bonus. Starke Story, solides Puzzle-Design.

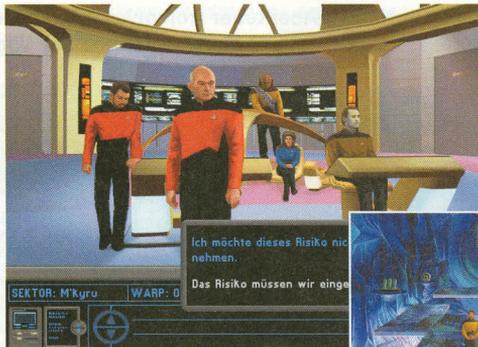
7



# STAR TREK: A FINAL UNITY

■ Spectrum Holobyte  
■ DM 120,-  
■ bereits erschienen

Zoff in der Neutralen Zone: Großer Schlachtkreuzer verfolgt wehrloses Winzschiff. Raumschiff Enterprise, rein zufälligerweise mit Warp-Geschwindigkeit vorbeirauscht, wird angefunkelt. Captain Picard schaltet schnell: Er läßt die Verfolgten an Bord beamen, alle finsternen Drohungen der Mamsell vom Kriegsschiff ignorierend. Die Geretteten haben indes nichts Besseres zu tun, als den Besuch bei einem vulkanischen Gelehrten zu fordern. Außerdem soll die Enterprise eine bedrohte Raumstation retten – was nun? Hier sagen Sie der Crew aus der »Next Generation«-Serie, wo die Enterprise als nächstes hinfliegt. Die einzelnen Adventure-Missionen können in verschiedenen Reihenfolgen gelöst werden. Ist man an seinem Ziel angelangt, werden vier Personen runtergebeamt; die



IN DER ROLLE VON CAPTAIN PICARD FÄLLEN SIE EINIGE STRATEGISCHE ENTSCHEIDUNGEN.

Zusammensetzung der Teams ist verschieden. An Bord der Enterprise übernehmen ambitionierte Mini-Picards freiwillig die Steuerung, um andere Planeten anzufliegen oder eine Raumschlacht zu bestehen. Im Maschinenraum wird festgelegt, wieviel Energie auf die einzelnen Schiffssysteme gelegt wird.



IN DEN ADVENTURE-ABSCHNITTEN REDEN SIE MIT DEN TEAMKOLLEGEN UND SETZEN BRAV GEGENSTÄNDE EIN.

HEINRICH LENHARDT

Schnittig: Für Story und stimmungsvolle Soundkulisse haben sich die Tüftler bei Origin einen Ehren-Oscar verdient. Prügelei und Mini-Puzzles gehen eine harmonische Fifty-Fifty-Allianz ein. Anfangs ist der Faszinations-Faktor gigantisch: Gegenstände nehmen, alles ausprobieren, Gegner verprügeln; dazwischen gibt's dann doch etwas Leerlauf. Ein, zwei frustige Ecken nerven, doch die Gesamtmotivation ist hoch.

MS-DOS-PC

Schwarzwaldklinik: Schaurige SF-Story in ausgewogenes Spielprinzip gebettet.

8

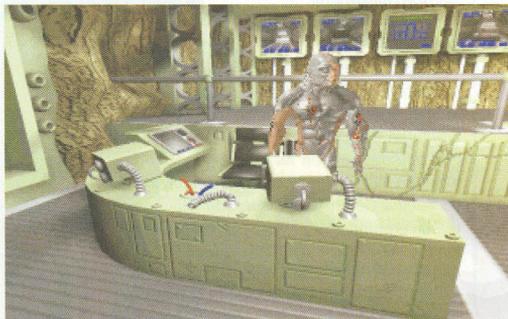


# BIOFORGE

■ Origin  
■ DM 120,-  
■ bereits erschienen

Origin, die berühmt-berüchtigten Erweiterer gängiger Hardware-Schmerzgrenzen, wagten sich an ein Action-Adventure. Der 3D-»Bioforge«-Spieler bekommt das Geschehen aus verschiedenen Kamerawinkeln gezeigt. Je nachdem, in welche Ecke eines Raumes Sie spazieren, wird automatisch auf einen neuen Blickpunkt umgeschaltet. Die komplexe Steuerung unseres Helden wird ausschließlich mit dem Keyboard abgewickelt. Gegenstände werden untersucht, mitgenommen und später eingesetzt. Außerdem verprügelt man nahende Gegner mit Fußtritten, Kinnhaken oder benutzt eine Laserpistole als Waffe. Unfreundliche Gestalten gibt es genug: Unsere Spielfigur entkam der Ein-

zelzelle in einer planetaren Station, deren Zweck schaurige Gen-Experimente sind. Halb Mensch, halb Maschine sucht der Held seine wahre Identität.



WER WIRD DENN NACH DEM ÄUSSEREN GEHEN? DER GRIMMIGE CYBORG IST UNSER HELD UND FUMMELT GERADE KOMPETENT AM TERMINAL DER STATIONSWACHE HERUM.

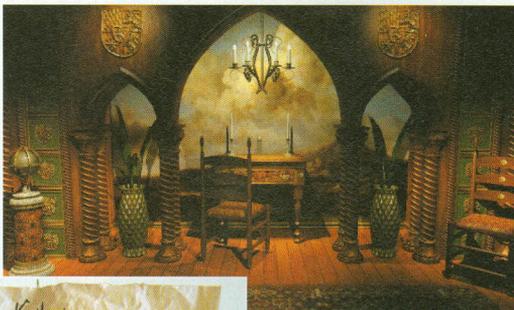
# MYST

■ Broderbund/Sunsoft  
 ■ DM 100.- bis 120.-  
 ■ bereits erschienen

**Das innovativste CD-Adventure der letzten Jahre: Mit wunderschönen Standbildern und sanftem Ambiente-Sound zieht uns »Myst« in eine Welt audiovisueller Rätsel und Logik-Knocheleien.**

**D**ie bezaubernde Küstenlandschaft mit Marmortempeln, sanft ansteigenden Dünen und kräftigem Waldwuchs birgt ein Geheimnis. Aus einem Buch der Insel-Bibliothek fleht ein Unbekannter um Hilfe. Suchen Sie die fehlenden Seiten der verwunschenen Schwarte und geben Sie der armen Kreatur ihre Freiheit zurück. Erst öffnen Sie durch geschicktes Manipulieren sonderbarer Apparaturen, durch Kombinationsgabe und ein gutes Auge das Tor zu vier weiteren Welten, in die es die Seiten verweht hat. Danach betreten Sie die mysteriöse Paralleldimensionen: Auch im Land der Mechanik, in einer Waldwelt, einem windzerklüfteten Gebirge und in der Dünenlandschaft erwarten Sie verschrobene Rätsel, aber kaum ein Lebewesen.

Im Gegensatz zu anderen Grafikadventures sind Sie allein und können keinen Passanten um Rat fragen. Dafür ist Myst aber auch ein pazifistisches Vergnügen, in dem kein Ork oder Schwarzmagier den Weg verstellt. Lediglich die überall herumstehenden Artefakte zeugen vom Besuch vernunftbegabter Lebewesen. In einem gestrandeten Raumschiff spielen Sie Orgel, um die Bedienungsele-



HOCHAUFLÖSENDE STANDBILD-PRACHT. (PC)



◀ NUR DIE PC-VERSION KAM BISLANG IN DEN GENUSS EINER VORBILDLICHEN ÜBERSETZUNG: URALTE PERGAMENTE UND GEHEIMNISVOLLE BOTSCHAFTEN WURDEN INS DEUTSCHE ÜBERTRAGEN.



EIN GRAFIKADVENTURE FÜR KREATIVE UND ESPANNTE ENTDECKER. DIE MYST-RÄTSEL STELLEN SOWOHL IHRE LOGIK, ALS AUCH IHR MUSISCHES TALENT AUF DIE PROBE.

mente zu verstehen, Sie blicken durch einsame Fernrohre zu entfernten Landstrichen und arrangieren ein Kanalsystem, um sich langsam an das Geheimnis der Fantasy-Welt heranzutasten. Eine Umsetzung für die Playstation ist in Arbeit und wird im Frühjahr über Psygnosis/Sony in Deutschland erscheinen.

W  
I  
N  
N  
I  
E  
F  
O  
R  
S  
T  
E  
R

Myst erschien vor zwei Jahren exklusiv für den Macintosh und avancierte in Windeseile zum Klassiker. Trotz des weltweiten Erfolges ist das Adventure umstritten: Im Gegensatz zu den meisten Konkurrenzprodukten besteht es zu 95 Prozent aus Grafik- und Sound-Daten, das eigentliche Programm ist verschwindend klein. Ihre Interaktion ist somit eingeschränkt: Sie klicken auf die Gegenstände Ihrer Wahl, verschieben mit dem Cursor Hebel und Schalter und bewegen sich via Richtungspfeil. Die Traumlandschaft besteht aus Standbildern, die einer beneidenswerten Phantasie entspringen, aber nur selten animiert sind. Lediglich die unzähligen Soundeffekte (rauschen, knattern und poltern) beleben die etwas sterile Fantasy-Welt. Die Rätsel sind vielfältig und sprechen sowohl den logisch, als auch musisch begabten Menschen an.

## MS-DOS-PC

Myst spricht  
 Deutsch: Durch die sorgfältige Übersetzung die beste Version.

8



## SATURN

Botschaften und Beschriftungen nur teilweise deutsch, fast so schön wie die PC-Variante.

7



## 3DO

Keine komplett deutsche Überarbeitung, aber farbenfrohe Vollbild-Grafiken.

7



IN MYST GIBT'S KEINE ECHTZEIT-ANIMATIONEN: MACHEN SIE EINEN SCHRITT NACH VORNE...



...WIRD BLITZSCHNELL EINE NEUE ANSICHT EINGEBLENDET - EIN DIGITALES BILDERBUCH!

# HEXFELDHERREN & JOYSTICK-FLIEGER



Bild: Corell Photo-CD

**Strategiespiele waren lange eine Domäne der MS-DOS-PCs, doch nun holen die neuen 32-Bit-Konsolen auf. Die ersten vielversprechenden Neuerscheinungen werden zuerst für die Playstation entwickelt. Was aber ist mit den Flugsimulationen?**

**T**raditionell gelten Strategiespiele und Simulationen als Paradeisziplinen der MS-DOS-PCs. Die Gründe dafür sind vielfältig: Zum einen war bislang das europäische Videokonsole-Publikum im Schnitt wesentlich jünger als die PC-Gemeinde. Die prinzipiell eher geruhsameren Strategiespiele, die ausgiebiges Tüfteln anstelle schneller Reflexe betonen, hatten es da verständlicherweise schwer. Aber auch technische Ursachen führten zu der Entwicklung - Maussteuerung ist für das Bewegen verschiedener Truppen-Icons nahezu ideal, das Speichern von umfangreichen Spielständen ein Muß und kontrastreiche Monitore mit hoher Auflösung für detaillierte Landkarten wünschenswert. All das aber sind Dinge, die mit herkömmlichen Videokonsole nicht oder nur teilweise verwirklicht werden konnten, wenngleich vereinzelte Spiele (z.B. »Advanced Military Commander«) auch aus dem Gamepad eine intuitive Bedienung herauskitzelten.

Nicht unwesentlich zur momentanen Situation beigetragen hat auch die Poli-

tik der deutschen Distributoren, japanische Strategie-Videospiele weitgehend unbeachtet zu lassen. Denn in Japan erfreuen sich Strategiespiele durchaus großer Beliebtheit, Programme wie »Atlas« oder »A-Train« sorgen dort für Verkaufsrekorde. Doch ein Großteil der japanischen Taktikkost blieb hierzuland lange Zeit Hardcore-Fans vorbehalten, die sich an Direktimporten und japanischen Bildschirmtexten nicht weiter störten. Man darf auch nicht vergessen, daß es ein Videospiel war, welches vor Jahren die PC-Spiele aus der tristen Strichgrafik-Eintönigkeit auf den »rechten Weg« brachte: Das PC-Engine-Programm »Nectaris« inspirierte mit »Battle Isle« und dessen Nachziehern eine ganze Generation von PC-Taktikspielen.

Im Sektor Simulation sucht man eine solche Beeinflussung vergeblich. Aber auch hier hat

sich seit den Tagen eines »Flight Simulator 2« sehr viel getan. Richtungsweisende Programme wie »Strike Commander« führten Bombastgrafik und Story-Elemente ein; heute gehören Flugsimulationen zu den rechenzeitintensivsten Computerspielen überhaupt.

## IM WESTEN GIBT'S NEUES

Mittlerweile beginnt sich in Europa der Strategiesektor zu verändern. Einerseits sind die neuen, technisch versierten High-End-Konsolen bewußt auf ein erwachsenes Publikum ausgerichtet, zum anderen werden die Strategiespiele grafisch immer aufwendiger. Taktikprogramme für PC, Playstation und Saturn zielen in Zukunft immer mehr auf ähnliche Käuferschichten, einige Hoffnungsträger werden bereits gleichzeitig für alle drei Systeme entwickelt. Im Spezialgebiet der Echtzeit-Strategie (z.B. »Dungeon Keeper«) dürften Sony und Saturn schon bald zum ernstzunehmenden Konkurrenten für MS-DOS-PCs werden.

## MS-DOS-PC

Auf PCs hat das Strategie-Genre viele Jahre Zeit gehabt, um zu reifen und den Mantel des häßlichen Entleins abzustreifen. Mittlerweile gehören Super-VGA-Grafik, durchdachte Benutzeroberflächen und grafische Schmancken praktisch zum Standard. Echtzeit-Spektakel à la »Command&Conquer« begeistern mit toller Präsentation, Missionsvielfalt und Mehrspieleroptionen. Hochwertige Taktikkost gehört zu den beliebtesten Spieltypen bei PC-Fans. Ebenso hat das Genre einige der besten PC-Spiele überhaupt hervorgebracht, man denke nur an »Populous«



DER VIDEOSPIEL-KLASSIKER »NECTARIS« WURDE VOR EINIGER ZEIT FÜR DEN PC WIEDERVERÖFFENTLICHT.



ORIGINS »STRIKE COMMANDER« BOT TOLLE FLUGGRAFIK, BEEINDRUCKENDE LANDSCHAFTEN UND VIEL STORY.



DER LETZTE TEIL DER ERFOLGREICHEN BATTLE-ISLE-SERIE HEISST »SCHATTEN DES IMPERATORS« UND LÄUFT UNTER WINDOWS 95.

oder »Civilization«. Wie schon erwähnt, führt für Simulationsfreunde sowieso kein Weg am PC vorbei - von Klasseprogrammen wie »Flight Unlimited«, »Apache Longbow« oder »U.S. Navy Fighters« sind keine Konsolen-Umsetzungen geplant; sie wären technisch wohl auch gar nicht möglich.

Ein Ende des Simulations- und Strategiebooms für MS-DOS-PCs ist nicht abzusehen; es darf auch in Zukunft mit zahlreichen Neuerscheinungen und faszinierenden Ausnahmeprodukten gerechnet werden.

## PLAYSTATION, SATURN & 3DO

Der erste Schwung von Spielen für die neuen 32-Bit-Konsolen war nicht gerade eine Fundgruppe für Computer-Strategen: Zu groß war die Verlockung, mit den Grafikfähigkeiten der Spezialchips zu experimentieren und rasante Autorennen oder Actionspiele zu programmieren. Doch die neuen Software-Ankündigungen geben zu Hoffnungen Anlaß: SSIs »Panzer General« erscheint in Kürze für die Playstation, ebenso Bullfrogs »Syndicate Wars«. Vor allem für Echtzeit-Taktikspiele scheinen Saturn und Sony PSX sehr gut geeignet, können sie hier doch die Spezialchip-gestärkten Muskeln spielen lassen

und ganz nebenbei realistische Lichteffekte oder frisch berechnete Rendergrafiken einflechten. Dank hoher Bildschirmauflösung sind aber auch herkömmliche, hexfeldbasierte Strategiespiele besser zu verwirklichen, als auf den bisherigen Videokonsolen. Momentan scheinen die Entwickler die Playstation zu bevorzugen, was Vorankündigungen und Veröffentlichungstermine betrifft.

Das 3DO ist schon wesentlich länger auf dem Markt, als die jüngste 32-Bit-Konkurrenz, konnte sich im Strategiebereich aber trotzdem kaum Lorbeeren sichern. Das liegt nur zum Teil an der Marktpolitik der Hersteller, vor allem aber an den technischen Beschränkungen dieser Konsole. So läßt die niedrige Auflösung kaum dazu ein, detaillierte Hexfeld-Schlachtfelder zu programmieren. Für Flugimulationen gänzlich ungeeignet ist der vergleichsweise langsame Prozessor, dem für aufwendige physikalische Berechnungen schlicht und ergreifend die Puste fehlt. Sind Simulationen somit fast völlige Fehlanzeigen, werden 3DO Strategen zumindest vereinzelt fündig; z.B. beim Weltraumspiel »Star Control« oder dem Taktikknüller »Panzer General«.

## AUSBLICK '96

Viele Konsolen-Strategiespiele, die in Japan bereits auf dem Markt sind, werden erst mit einiger Zeitverzögerung den Sprung nach Deutschland schaffen. So darf man sich auf die Saturn- und Playstation-Titel »A-Train«, »Sim City 2000« und »Sim Tower« freuen. Das fast fertige »Warhammer Fantasy

Battles« wird zeitgleich für PC und Playstation, etwas später ebenfalls für Saturn, erscheinen. Saturn-Generäle warten sehnsüchtig auf »World Military Commander«, einem komplexen Strategietitel, das den gesamten Zweiten Weltkrieg abdecken will.

Die neuen Spiele von KOEI (bekannt für »Ghengis Khan«, »Bandit Kings« oder »Balor of the Evil Eye«) sollen für Saturn und Playstation veröffentlicht werden, auch Bullfrog setzt neben PC auf 32-Bit, scheint aber zur Zeit die Sony-Konsole zu bevorzugen. Dafür soll die japanische »Riglord-Saga« zunächst für Saturn erscheinen. Für 3DO sieht der Taktikhimmel eher duster aus - wenn überhaupt, kann mit verspäteten Umsetzungen gerechnet werden. PC-



MICROSOFTS FLIGHT SIMULATOR GILT ALS INBEGRIFF REALISTISCHER, KOMPLIZIERTER SIMULATION AUF DEN PC.

Feldherren haben nichts zu befürchten: Von vielen japanischen Programmen gibt es Konvertierungen, vor allem aber eine große Menge von PC-Eigenentwicklungen. Als Beispiele sei »Command & Conquer« und dessen noch für diesen Winter geplanten Nachfolger genannt. Ebenfalls nur für PCs kündigt sich unter dem Arbeitstitel »Flight Combat« der langersehnte Nachfolger von Looking Glass' »Flight Unlimited« an. (la)

## SYSTEM-CHECK: STRATEGIESPIELE

System	Hardware-Talent	Spieler-Angebot	Spieler-Ausblick
MS-DOS-PC	9	9	9
Playstation	7	3	7
Saturn	7	3	6
3DO	5	2	2

## SYSTEM-CHECK: SIMULATIONEN

System	Hardware-Talent	Spieler-Angebot	Spieler-Ausblick
MS-DOS-PC	8	9	9
Playstation	6	1	2
Saturn	4	1	1
3DO	2	1	1

Die Redaktion beurteilt subjektiv, wie gut die Hardware der einzelnen Systeme für Strategiespiele und Simulationen ausgelegt ist. Die Wertungen gehen von 1 (ganz schlecht) bis 10 (überragend). »Spieler-Angebot« berücksichtigt die Deutschland-Erscheinungen bis Januar 1996. »Spieler-Perspektiven« bezieht sich auf die Ankündigungen der Softwarefirmen bis Ende '96.

**J** Mein persönlicher Taktik-Liebling heißt Panzer General, da es große Komplexität mit einfacher Bedienung kombiniert. Vor allem der Kampagnenmodus mit Einheiten-Benennung und Heranbilden einer schlagkräftigen Veteranentruppe hält lange bei der Stange. Leider geht bei der 3DO-Version durch die supergroßen Hexfelder der Überblick flöten; so bewegt man seine Flugzeuge oft über fünf Bildschirme hinweg. In der Praxis stört das gewaltig, da kombinierte Angriffe erschwert werden. Statt zügigem Icon-Anklicken per Maus fährt man mit dem Gamepad etwas umständlich durch Auswahlmönis. Und wer möchte schon die Option nutzen, Dutzende von Truppennamen per quälender Buchstaben-Auswahl einzugeben?

**tip**

Schwächen Sie mit Ihren »weißen« Hilfstruppen die gegnerische Einheiten und vernichten diese dann mit »schwarzen« Kerntruppen; ebenso werden nur Kerntruppen mit Elite-Replacements versehen.

**3DO**

Komplexes Hexfeld-Strategiespiel mit 38 Szenarios und 350 Truppentypen.

**7**



**MS-DOS-PC**

Komfortable Maussteuerung und gute Übersicht dank hoher Bildschirmauflösung.

**8**



# PANZER GENERAL

- SSI
- DM 120,-
- bereits erschienen

Ohne Glorifizierungen präsentiert dieses komplexe Hexfeld-Taktikspiel fünf Feldzüge sowie Einzelschlachten des Zweiten Weltkriegs.

**D**ie renommierte Strategie-Spiel-Schmiede SSI nimmt sich mit »Panzer General« die Landschlachten des Zweiten Weltkriegs in Europa vor. Außer einigen geschmacklosen Kampfanimationen und undokumentierten Original-Filmaufnahmen, die man beide abwürgen kann, hält sich das Programm mit dem Ausschmücken der Kampfhandlungen zurück – die Betonung liegt klar auf dem Befehligen abstrakter

militärischer Einheiten, deren personelle Stärke in Punkten von 1 bis 15 angegeben wird. Die Truppen sind in Gattungen wie »Panzerabwehr« und »taktische Bomber« eingeteilt und gewinnen durch Kämpfe an Erfahrung. Verluste müssen ebenso ausgeglichen werden wie Defizite an Treibstoff und Munition. Die Spielwährung heißt »Prestige« und wird für Verstärkungen, Ausrüstungs-Upgrades und neue Einheiten verpulvert. Alle 38 Missionen können Sie auf beiden Seiten spielen, die fünf Kampagnen konzentrieren sich jedoch auf die deutsche Seite. Durch vorzeitiges Erfüllen einer Mission verändert man den Kerngruppenverlauf zum Positiven, zudem lassen sich sogenannte »Kerntuppen« von Einsatz zu Einsatz



WAHLWEISE WERDEN BEI KÄMPFEN KLEINE ANIMATIONEN GEZEIGT. (PC)



PLÖTZLICHE SCHNEEFÄLLE KÖNNEN DIE TAKTISCHE LAGE VÖLLIG AUF DEN KOPF STELLEN. (PC)

mitschleifen, wodurch die Armee immer schlagkräftiger wird. Im Gegensatz zur PC-Version sind die Hexfelder beim 3DO-Panzer-General aufgrund der geringeren Auflösung etwa doppelt so groß geraten, wodurch ein kleinerer Ausschnitt des Schlachtfelds auf den Bildschirm paßt. Dies ist umso störender, als es bei Panzer General auf die exakte Kombination oftmals weit verstreuter Truppentypen ankommt. Auf die in Kürze erscheinende Playstation-Version darf man gespannt sein – hier stimmt die Auflösung wieder.



WEGEN DER GERINGEN AUFLÖSUNG PASSEN WENIGER HEXFELDER AUF DEN BILDSCHIRM. (3DO)



DIE ÜBERSICHTSKARTE ZEIGT DAS GESAMTE SCHLACHTFELD AUF EINEN BLICK. (3DO)

# COMMAND & CONQUER

■ Westwood Studios  
 ■ DM 120,-  
 ■ bereits erschienen

**Echtzeit-Strategie par excellence: Im elektronischen Sandkasten bekämpfen sich wuselige Miniaturarmeen.**

Nach dem Verfall der traditionellen politischen Strukturen dominieren zwei Machtgruppen auf der Erde: Die GDI wurde von der UNO ins Leben gerufen, die Bruderschaft von NOD führt sich auf einen uralten Geheimbund zurück. Als mit dem »Tiberium« ein ungeheuer wertvolles Mineral entdeckt wird, gehen die hochgerüsteten Streitkräfte beider Organisationen aufeinander los; Europa und Afrika werden zum Schauplatz von erbitterten taktischen Schlachten. Westwoods Neuling »Command & Conquer« besticht sofort durch seine Aufmachung. Trotz niedriger Bildschirmauflösung wirken die herumeilenden Infanteristen und Fahrzeuge »echt«, selbst das kleinste Gebäude würde gerendert. Dazu kommen hochwertige Zwischensequenzen, von Schauspielern vorgetragene Missionsbeschreibungen sowie eine Vielzahl von Animationen und Soundeffekten. Die Bedienung ist vollständig auf Maussteuerung ausgelegt; mit ein oder zwei Klicks werden Gebäude errichtet, Truppen ausgehoben und Fahrzeuge repariert. Bei gedrückter Maustaste lassen sich in Sekundenschnelle Dutzende von Soldaten auswählen und zum selben Ziel schicken. Gesprochene Meldungen und eine zoomende Radarkarte erleichtern das Bewältigen der abwechslungsreichen Missionen. Neben 30 Solo-Leveln stehen mehrere Karten für bis zu vier Spieler im Netzwerkmodus bereit.



▲ NACH HARTEM KAMPF DRINGEN DIE GDI-PANZER INS INNERE DER NOD-FESTUNG EIN.

◀ VOR JEDER MISSION GIBT'S EINE BESCHREIBUNG DER AUFGABEN.



▲ DIE PIXEL-SCHLACHTEN FINDEN IN VIER VERSCHIEDENEN TERRAINS STATT.



PRACHTVOLLE ZWISCHENSEQUENZEN ERZÄHLEN DIE HANDLUNG WEITER.



DIESER AUFKLÄRUNGSTrupp DER GDI TASTET SICH ZAGHAFT ÜBER EINE BRÜCKE VOR.

J Command & Conquer versprüht schon ab der ersten Sekunde der Installationsroutine einen besonderen Flair: Von der Grafik über den Sound und die Musik («I'm a mechanical man!») bis zur extraleichten Bedienung stimmt einfach alles. Fasziniert sieht man seinen Sandkasten-Truppen zu, wie sie Kippen wegwerfend, Liegestütze machend oder auf allen Vieren kriechend über das Schlachtfeld irren. Durch immer neue Kampfeinheiten wird die Spannung über die 2x 15 Missionen hinweg hoch gehalten. Die beiden Kampagnen variieren dabei erfreulicherweise nicht nur in der Farbe der Kampfeinheiten – GDI und NOD haben unterschiedliche Truppentypen, Missionsarten und Szenariobeschreibungen; selbst die Endabrechnung nach jedem Level ist anders. Ein klarer Fall von »anspielen und süchtig werden« – nur Profis werden vielleicht etwas unterfordert. Aber auch die freuen sich über Modem- und Netzwerkmodus.

## tip

Arbeiten Sie sich nach Möglichkeit langsam voran – der Gegner soll ruhig in Ihre auf Abwehr getrimmten Linien hineinlaufen. Im Kampf gegen Infanteristen mit Raketenwerfern sollten auch Panzer ständig in Bewegung bleiben. Vor dem »Öffnen« einer Bonuskiste grundsätzlich speichern, falls man auf eine Bombe trifft.

## MS-DOS-PC

Außergewöhnlich atmosphärisches Strategiespiel mit viel Echtzeit-Hektik.

9



**R** Die revolutionäre 3D-Optik verspricht neues Strategie-Feeling: Geländeformationen und unterschiedliche Bodenhöhen sind einfach erkennbar, lästige Rechnereien oder Vermutungen gehören der Vergangenheit an. »Riglord Saga« pflegt Table-Top-Tradition und zeigt die Spielwelt in einheitlichem Maßstab. Geländeformationen werden aus der Sichtlinie geblendet, Hindernisse erkennen Sie auf den ersten Blick. Die eindrucksvolle 3D-Welt eröffnet neue Dimensionen, ein brachialer Fantasy-Soundtrack bannt Sie ins Geschehen.

**B** Technisch und spielerisch macht der Titel einen guten Eindruck, Story und Feinheiten bleiben wegen japanischer Texte verborgen. In Japan erntete das Strategie-Epos viele Lorbeeren, Sega will im Frühjahr '96 die eingedeutschte Version liefern. Wer sich den Nippon-Import nicht verknäuen kann, ist nach langer »Try and Error«-Phase mit den Grundfunktionen vertraut, eine Komplettlösung scheint aber unmöglich. Wir warten gespannt auf die deutsche Fassung und vermuten einen innovativen Fernost-Hammer

# RIGLORD SAGA

■ Sega  
■ DM 110,-  
■ Frühjahr '96

**Sega portiert pummelige Nippon-Strategen in die dritte Dimension: »Riglord Saga« für den Saturn erstaunt mit famoser Echtzeit-Optik und komplexen Strategie-Schlachten.**

**E** in gerendertes Edel-Intro zeigt den plastischen Helden-trupp und finstere Gestalten: Im folgenden Einführungs-Gemetzel teleportiert ein fieser Magier die Polygonhelden und den gegnerische Hauptmann in feindliches Terrain. Helden und Fiesling schließen sich notgedrungen zusammen und schlagen Strategiegefechte gegen böse Über-machten.



**SCHUSS INS GRÜNE: WENN IHRE SCHÜTZEN FEERN, WERDEN DIE KOLLEGEN AUSGEBLENDET.**

Unterschiedliche Kameraeinstellungen zeigen Ihren Trupp von allen Seiten oder blenden ein über-sichtliches Boden-raster ein: Ist Ihr Held am Zug, zeigen hell markierte Felder sein Bewegungs-Areal. Sie selektieren über kreisende Text-Menüs konventionelle Attacks oder magische Spezialmanöver. Nach der Wahl bewundern Sie das in Echtzeit berechnete Resultat: Polygon-Recken in Textur-Kluft prügeln aufeinander ein, braten ihren Kontrahente Zaubersprüche über oder schießen mit Pfeil und Bogen über hunderliches Gelände. Liegen Ihre Charaktere am Boden, opfert die Priesterin Magie-Punkte für einen Heilzauber, ein ande-



**EIN SCHICKES RENDER-INTRO VERWÖHNT MIT IMPOSANTER HELDEN-OPTIK UND THEATRALSCHER MUSIK.**

rer Kollege kramt nach Zauberkräutern oder magischer Tinktur. Erhält ein Charakter nach siegreichem Zweikampf Erfahrungspunkte, ordnen Sie den Kampf-Menüs Ihre neuen Spezialmanöver zu. Wer tüchtig Punkte sammeln will, erschöpft den vollen Monsternachschub, ledierte Gruppen marschieren zum Zielfeld und stürzen sich nach einer Zwischensequenz ins nächste Szenario. Unserem Test lag die Japan-Fassung von »Riglord Saga« zugrunde, die man wegen Verständnisproblemen nicht final bewerten kann. Eine englische Version ist für Anfang 1996 angekündigt.



**EIN CHARAKTERPORTÄT GIBT AUFSCHLUSS ÜBER ZUSTAND UND HELDENSTATISTIK.**



**SCHATZTRÜHEN WERDEN SCHON IM KAMPF GEFILTZT, NACH DER SCHLACHT SIND ALLE STÖBER-CHANCEN VERTAN.**



**NACH DEM KAMPF IN FREIER WILDBAHN VERSCHLÄGT ES DIE PARTY IN EIN MUFFIGES VERLIES.**

## SATURN

Vielversprechende Nippon-Strategie; Bewertung der japanischen Version nicht möglich.





**J** Es müssen nicht immer Panzer sein – Theme Park bereichert das Strategie-Genre um ein hochgradig friedliches Spiel, dem es trotzdem nicht an Echtzeit-Hektik oder taktischen Kniffen fehlt. Vor allem das Herumprobieren mit neuen Attraktionen macht den Charme des Bullfrog-Titels aus. Durch viele Optionen paßt sich das Spiel Einsteigern wie Profis an. Hardcore-Strategen vermissen allerdings direkte Gegenspieler. Freunde gut verpackter Aufbauspiele hingegen werden lange Spaß mit dem Programm haben, das sich als erstaunlich komplex erweist.

**3 D O**

Ein steigerungsfreundliches Wirtschafts-spiel mit Tiefgang und vielen Einstelloptionen.



**M S - D O S - P C**

In der CD-Version animierte Attraktionen wie beim 3DO; Super-VGA-Darstellung möglich.



**S A T U R N**

Zu jeder Attraktion lassen sich vorgeordnete Fahrten anzeigen, z.B. durch eine Geisterbahn.



**P L A Y S T A T I O N**

Der Playstation-Spieler darf als einziger einen 3D-Spazierring durch seinen Park machen.

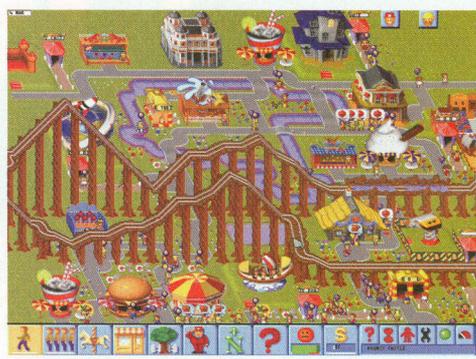


**THEME PARK**

- Bullfrog
- DM 120,-
- bereits erschienen

**Wirtschafts-Strategie einmal anders: Der eigene Freizeitpark wird mit Attraktionen im Knuddel-Look ausgestattet.**

**V**om Münchner Oktoberfest heimkehrende Familien teilen sich in zwei Gruppen auf. Zum einen sind da die begeisterten Kinderchen, die am liebsten noch drei weitere Male mit der Geisterbahn gefahren wären; zum anderen das leicht gestreßte Elternpaar, dem der Festbesuch tiefe Löcher in die Freizeitkasse gehauen hat. Wer gerne einmal auf der anderen Seite der Volksfest- und Erlebnispark-Industrie stehen würde, erhält mit Bullfrogs »Theme Park« Gelegenheit dazu. Der erste Park wird noch keine Besucherrekorde erzielen, die angebotenen Attraktionen befinden sich auf dem wenig spannenden Niveau von Schiffs-



GROSSFLÄCHIGER ÜBERBLICK BEI DER PC-VERSION DANK SUPER-VGA-AUFLÖSUNG.

schaukel und Currywurst. Wer aber durch geschicktes Plazieren seiner Buden und Attraktionen genügend Geld macht, darf sich bald bessere »Rides« wie z.B. Achterbahnen leisten. So mausert sich der Park mit der Zeit und zieht immer mehr Publikum an. Die Bedienung über Icons ist vorbildlich einfach, nach dem Plazieren einer Attraktion bindet man sie schnell ans vorhandene Wegenetz an, schon können die ersten Besucher kommen. Bei stark frequentierten Rides sollte man genug Platz für die Warteschlangen lassen und für Zerstreuung sorgen, sonst werden die Leute unzufrieden. Ihre Stimmung verraten die Parkbesucher durch kleine Sprechblasen; glückliche Seelen bleiben auch länger im Erlebnispark. Größere Menschenmassen verursachen natürlich Abfälle, also sollten Sie neben Mechanikern und Ordnungshütern



DIE PLAYSTATION BIETET EINEN IN ECHTZEIT BERECHNETEN SPAZIERGANG DURCH DEN PARK AN, DIE ATTRAKTIONEN LASSEN SICH ALLERDINGS NICHT BETRETEN.



AUCH HIER KOMMT DER KNUDELCH-ARME DER PARKBESUCHER GUT RÜBER. (3DO)



ZU DEN MEISTEN RIDES WERDEN AUF WUNSCH RENDER-FILME GEZEIGT. (3DO)

# LEMMINGS 3D

■ Psygnosis/Sony  
 ■ DM 100,-  
 ■ bereits erschienen

Nach dem umstrittenen zweiten Teil wagen die Lemmings den Weg in die dritte Dimension. Clockwork Games packt die alten Rätselemente in eine virtuelle Kulisse.

Die 3D-Revolution macht auch vor Psygnosis' Nagern nicht halt: Die englischen Entwickler von Clockwork Games bauten die klassischen »Lemmings«-Elemente in einen dreidimensionalen Spielplatz ein und offerieren eine Wahl unterschiedlicher Blickwinkel. Ist die flachshaarige Schar aus einer Kiste gepurzelt, behalten Sie Ihre Schützlinge mit vier Kameraeinstellungen im Auge oder wählen mit frei schwenkbarer Perspektive eigene Ansichten.

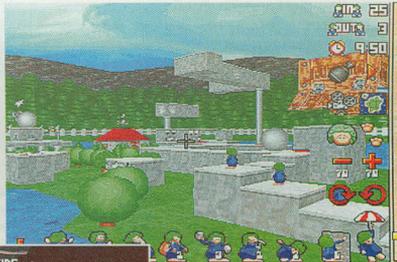
Wer sich mit der Steuerung vertraut machen oder seinen Nagern Talente zuteilen will, schaltet auf Pause und nimmt Lemmingse und Puzzles gemütlich unter die Lupe. Verirrte Sprites dirigieren Sie mit der »Virtual Lemming«-Funktion: Sie entscheiden sich für den Nager-Blickwinkel und folgen brav dem Vordermann. Um die Völkerwanderung zum Ausgang zu lotsen, vermitteln Sie einzelnen Wunschteilnehmern Fertigkeiten wie Klettern oder Buddeln, spendieren einen Fallschirmspringer-Kurs oder postieren wegweisende Lemmingse. Verschenden Sie begrenzte Talente an der falschen Stelle,

bleibt nur noch die Notsprengung: Jeder Lemming stopft sich einen Stummelfinger in den Mund, schwillt zum Ballon an und zerplatzt in winzige Ebenbilder. Haben Sie hingegen die Mindestanzahl Lemmingse gerettet, gönnt Ihnen die jubelnde Meute ein Paßwort.



DIE »VIRTUAL LEMMING«-FUNKTION MACHT SIE SICH MIT DER NAGER-PERSPEKTIVE VERTRAUT.

AUF BURG LEMMELOT: EIN FREUNDLICHER LEMMING WEIST DEN ARTGENOSSEN DEN WEG ZUM AUSGANG.



BESONDERS VERZICKT IST DER LETZTE LEVEL. ER SCHOCKT DAS GEMARTERTE KNOBEL-HIRN MIT VERZICKTEN LAUFSTEGEN UND ETLICHEN TREPPEN.

◀ DIE LEMMINGS Etablieren ihren eigenen PC-Standard. EIN NAGER LUGT AUS DEM CLOCKWORK PENTIUM.

TODES-MUTIGER SPRUNG: WER NICHT RECHTZEITIG DEN FALLSCHIRM AUFSpannt, ZERSPRINGT BEIM AUFPRALLEN.



ROBERT

Meine erste Reaktion auf den drohenden »3D Lemmings«-Test: »Nicht schon wieder!« Ich irrite unbeholfen durch dreidimensionale Rätsel-Welten und opferte einen Lemming nach dem anderen. Doch kaum war ich mit der ungewöhnlichen Steuerung vertraut, brach die Innovationsflut der Designer über mir zusammen: Durch geschicktes Plazieren in der dreidimensionalen Kulisse eröffnet Clockwork Games mit altmodischen Lemmings-Elementen wie Blockern, Mauern und Trampolinen ungeahntes Puzzle-Potential. Die zweckmäßige Optik ist angesichts geballter Rätsel-Dichte leicht zu verschmerzen.

tip

Neugierige Lemmingse riskieren nach erfolglosem Kopferbrechen mit folgender Paßwort-Auswahl einen Blick in spätere Levels: Schwierigkeitsgrad »Fun«: Bundodont, Nainsook, Cingulum, Beslavur, Tarlatan. Schwierigkeitsgrad »Trippy«: Metavurt, Pellucid, Maki-mono, Displode, Duncedom. Schwierigkeitsgrad »Taxing«: Wobegone, Fraxinus, Hanepoor, Blandish. Schwierigkeitsgrad »Mayheim«: Jackoroo, Mirliton, Bimbashi, Penstock. Endlevel: Babirusa

MS-DOS-PC

Lemmings in Hochform: Neuartiges 3D-Design für das beste »Lemmings«-Remake.

8



PLAYSTATION

Eindrucksvolles Comeback mit solider 3D-Optik und ausgeklügeltem Design.

8



# FLIGHT UNLIMITED

- Looking Glass
- DM 120,-
- bereits erschienen

**Nur fliegen ist schöner: fotorealistische Grafik und detaillierte Aerodynamik für Kunstflug-Fans.**

**F** Mit »Flight Unlimited« beweist der PC eindrucksvoll, wo seine Stärken liegen. Eine ähnliche aufwendige Grafik wäre wohl auch auf der Playstation denkbar, doch die umfangreichen Echtzeitberechnungen der Aerodynamik bleiben leistungsstarken Computern vorbehalten. Flight Unlimited unterscheidet sich hier auch von anderen PC-Simulationen, die das Flugverhalten vereinfachen, um wertvolle Prozessorleistung zu sparen. Das Spiel spricht trotz der umwerfenden Grafik nicht jeden Simulationsfan an. Geschossen wird nicht, sondern nur geflogen. Action gibt es trotzdem satt: Die trickreichen Kunstflugmanöver sorgen für mehr Schweiß auf der Stirn als ein Bombenflug bei Militär-Simulationen.

**A** Wer ohne Raketen und Explosionen leben kann, wird bei Flight Unlimited schnell glücklich – auch ohne 3D-Objekte am Boden. Flugzeuge bewegen sich eben in der Luft, und da ist Flight Unlimited im Bereich Realitätsnähe ungeschlagen.

**L** Looking Glass, Schöpfer von Spielen wie »Ultima Underworld« oder »System Shock«, wagten sich mit »Flight Unlimited« in luftige Gefilde und meisterten den gewaltigen Genre-Sprung mit Bravour. Viel Zeit wurde in die Entwicklung einer dreidimensionalen Grafik-Engine gesteckt, um die fotorealistische Bodengrafik zu verwirklichen. Dabei hat man sorgsam digitalisierte Luftaufnahmen auf ein dreidimensionales Gitternetz »geklebt«, das die Landschaft bildet.



DIE FOTOREALISTISCHE GRAFIK VERSCHLINGT VIEL RECHENPOWER.

Ähnlich viel Liebe zum Detail spürt man, wenn sich die sechs Flugzeuge in die Lüfte erheben. Die grundlegend verschiedenen Kunstflugmaschinen klingen nicht nur anders, sie steuern sich sehr differenziert und erfordern viel Einarbeitungszeit. Dennoch ist Flight Unlimited kein Spiel, bei dem Einsteiger vor dreifach belegten Tasten kapitulieren. Im Prinzip reicht ein Joystick mit Schubkontrolle aus, um alle Figuren zu fliegen.



2:12.96

DIE KUNSTFLUGKURSE SIND AUCH FÜR BEINHARTE PROFIS KNIFFLIG.

Drei Fluggebiete in den USA stehen zur Auswahl, die passionierte Flieger kennen, Otto Normalverbraucher hierzulande jedoch wenig sagen. Dagegen gibt es einen hervorragenden Fluglehrer, der Sie in über 30 Schritten mit allen gängigen Kunstflugfiguren vertraut macht.

Mit deutsch gesprochenen Anweisungen und kleinen grafischen Hilfen wird es einige hundert Meter über dem Boden ernst. Erst einmal fliegt der Trainer das Manöver vor und weist Sie dann mit ruhiger Stimme an, selbst zu steuern. Der erste perfekte Looping ist schnell gelernt, doch Aktionen mit ausgeschaltetem Motor erfordern viel Übung. Eine aufgeschlüsselte Punkterwertung informiert über die Leistungen und spornt Sie an.

War das Training erfolgreich, darf man im Wettkampf-Modus etliche Kurse abfliegen, die immer tückischer werden. Nur mit viel Übung und einer ruhigen Hand am Steuerknüppel ist man hier erfolgreich; wer alle 5 Maschinen gleich gut beherrscht, darf sich stolz als Meister im Himmel feiern lassen.

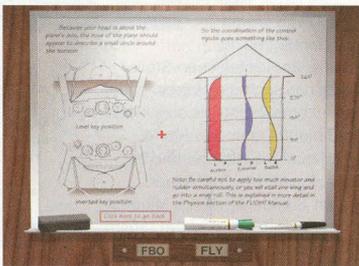


DIE INFOS ZU DEN FLUGZEUGEN SIND LIEBESVOLL AUFGEWACHT.

## MS-DOS-PC

Hochrealistische, aber leicht zugängliche Kunstflug-Simulation mit toller Grafik.

8



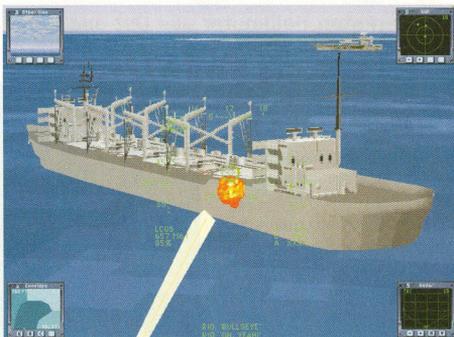
ETWAS FLUGTHEORIE KANN NICHT SCHADEN.

# US NAVY FIGHTERS

- Electronic Arts
- DM 120,-
- bereits erschienen

**R**ussische Nationalisten machen sich an ihre Nachbarn heran; da darf der Westen nicht tatenlos zusehen und entsendet einen Flugzeugträger, um den bedrohten Völkern beizustehen. An Bord befinden sich auch Sie, um gleich in der ersten Mission den russischen Präsidenten zu retten, bevor er abgeschossen wird. Ist Ihnen das zu hektisch, empfehlen sich ein paar Trainingseinheiten oder Einzelaufträge, denn die spannende Kampagne hat es in sich.

Bevorzugt startet man in diesem Spiel vom Flugzeugträger und muß dort auch wieder landen. Wer sich nicht auf den Autopiloten verläßt, erlebt so Nervenkitzel pur. Doch in der Luft wird es nicht besser, denn trotz Fähigkeit und brav gehorchender Flügelmänner sausen einem schnell feindliche Raketen um die Ohren. Wenigstens darf man sich mit



IM TIEFFLUG GREIFEN WIR DAS FEINDLICHE SCHIFF AN.

dem Hi-Tech-Arsenal westlicher Streitkräfte wehren, ohne allzu komplizierte Tastaturbelegungen auswendig zu lernen.

Für Atmosphäre sorgen neben der Handlung die detaillierte Grafik in Super VGA (bis zu 1024x768 Pixel), die packende Musik und die gut gemachten Videoclips der Einsatzbesprechungen.

FLORIAN STANGL

Schöne Grafik, toller Sound und spannende Missionen – was will man mehr? Für Langzeitmotivation ist gesorgt, notfalls bastelt man mit dem Missions-Editor neue Einsätze oder greift zur Zusatz-CD »Marine Fighters«. Starts und Landungen auf dem Flugzeugträger sind eine Herausforderung für Profis, während Einsteiger mit diversen Schummel-Optionen das Spiel vereinfachen können. Die 3D-Grafik verlangt allerdings nach einem schnellen Rechner.

## MS-DOS-PC

Spannende Luftkampf-Simulation mit viel Handlung und toller Grafik.

8

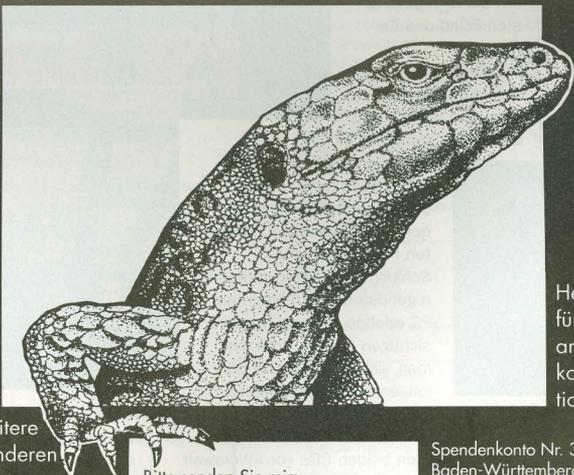


# Crau

Unter Steinhäufen in der südfranzösischen Steinsteppe "Crau" verbringt die bis zu 65 cm große, farbenprächige Perleidechse den größten Teil der heißen Tageszeit.

Wiedehopf, Zwergtrappe, Blauracke und Spießflughuhn sind weitere Bewohner dieser besonderen Landschaft.

Für unsere Zugvögel ist die "Crau" als Rast- und Nahrungsplatz unverzichtbar, denn Natur kennt keine Grenzen.



Helfen Sie mit, diese für Europa einzigartige Landschaft für kommende Generationen zu erhalten!

Bitte senden Sie mir:

- Projektinformationsmappe (DM 7,- liegen bei.)
- Naturführer "Crau" (DM 20,- und DM 4,50 für Versand anbei.)

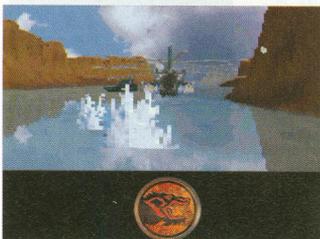
Stiftung Europäisches Naturerbe (EURONATUR), Güttinger Str. 19, 78315 Radolfzell

Spendenkonto Nr. 333  
Baden-Württembergische Bank  
Ludwigsburg (BLZ 604 300 60)



STIFTUNG  
EUROPÄISCHES NATURERBE

**F** Weniger Simulation, aber 100 Prozent Action: »Werewolf vs. Comanche 2.0« bietet ein gutes Stück mehr Spannung als der Vorgänger. Wer seinen Helikopter nicht im Traum beherrscht, hat mit der zahlenmäßigen Überlegenheit der Gegner riesige Probleme. Die neuen Missionen sind nicht grundlegend anders, aber deutlich ausgetüftelter. So macht es Spaß, immer wieder andere Taktiken auszuprobieren. Außerdem fliegen sich beide Hubschrauber unterschiedlich, was selbst für Profis einen großen Anreiz bietet. Den meisten Spaß machen die speziellen Missionen mit mehreren menschlichen Spielern über ein Netzwerk. Hier lassen sich hervorragend Absprachen treffen, und Hinterhalte stellen, um den Gegnern aufzulauern. Wer zwei oder mehr Comanche- bzw. Werewolf-CDs sein Eigen nennt, darf zusammen mit einem oder mehr Freunden gegen computergesteuerte Maschinen antreten und alle möglichen Taktiken versuchen.



IN DER AUSSENANSICHT STEUERT ES SICH SCHWERER...

**MS-DOS-PC**

Spannende 3D Heli-Action mit flotter Grafik und gelungenen Mehrspieler-Modi.

**8**



# WEREWOLF VS COMANCHE 2.0

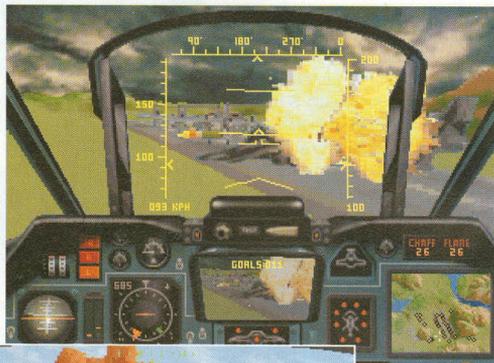
- Novalogic
- DM 100,-
- bereits erschienen

**Die stärksten Helikopter aus Ost und West prallen aufeinander: Zwei Kampfmaschinen schießen sich durch über 100 Missionen.**

**N**ovalogic sorgte vor rund zwei Jahren für Aufsehen in der Spielewelt, als sie mit »Comanche« ein neuartiges Grafiksystem präsentierte. Die sogenannten »Voxel«, das sind mit Volumen gefüllte, also »aufgeblasene« Pixel, schufen tiefe Schluchten, sanfte Hügel und steile Berge, zwischen denen der Spieler seinen Kampfhubschrauber steuerte. Mittlerweile gibt es die Version 2.0 von Comanche, die aber grafisch keine Neuerungen bietet. Doch liegt der Packung eine zweite CD bei, mit der Sie den russischen Werewolf steuern dürfen, den ärgsten Feind des Comanche.

Die Steuerung beider Helikopter ist identisch und leicht zu bedienen. Elementar wichtig ist das schnelle Ändern der Flughöhe, denn nur so lassen sich die vielen lästigen Gegner abschütteln. Die rasanten Flüge durch enge Schluchten gehören zum aufregendsten, was Piloten am PC erleben können. Im vorsichtigen Tiefflug schleicht man sich an feindliche Stellungen an und attackiert sie aus sicherer Deckung mit Raketenalven.

Der Clou an den beiden CDs von »Werewolf vs. Comanche 2.0« ist, daß Sie damit zwei Rechner per Modem, Nullmodem oder Netzwerk koppeln und gegeneinander antreten können. Dazu gibt es Missionen, die viel Spannung versprechen, da ein menschlicher Spieler deutlich raffinierter ist. Mit insgesamt acht CDs dürfen Sie im Netzwerk auch als Teams gegen- bzw. miteinander fliegen.



WIR DECKEN DIE FEINDLICHE BASIS MIT RAKETEN EIN.



◀ VERFOLGUNGSGANG JAGD IN DER WÜSTE.

RAUCHFAHNEN STEIGEN VON DEN WRACKS AUF.



Die Einzelspieler-Missionen steigen im Schwierigkeitsgrad sanft an und geben Einsteigern so eine faire Chance, sich an die beinharten Gegner zu gewöhnen. Es ist in den meisten Fällen eine bestimmte Taktik nötig, denn in plumper »Rambo«-Manier sind die Einsätze kaum zu lösen. Das richtige Anpirschen, sorgsames Haushalten mit den Waffen und geschickte Flugmanöver, um feindliche Helikopter abzuschütteln, sind Bedingung für einen Sieg.

# GLÜCKLICH UND ZUFRIEDEN

**Wir wollen nur glückliche Leser: Wenn Sie uns verraten, für welche Themen Sie sich interessieren, können zukünftige Ausgaben besser nach Ihrem Geschmack gestaltet werden. Also her mit dem Kugelschreiber und tapfer durch diesen Fragebogen gekreuzelt.**

**E**rstaussagen von neuen, kühnen Zeitschriften-Projekten sind mit schlaflosen Nächten für Verleger und Redaktion verbunden. Gibt es genug nette Leute, die das liebevoll zubereitete Druckwerk kaufen? Wie zufrieden ist dann die Kundschaft? Würden die Leser gar weitere Ausgaben ersehnen – und wenn ja, mit welchen Inhalten? Ein seit Chefredakteurs-Generationen bewährtes Mittel zur Klärung solch schwerwiegender Fragen ist die »Leserumfrage«. Das funktioniert so: Der selbstlose Leser kreuzelt sich durch einen Fragebogen. Selbiger wird fotokopiert oder aus dem Heft gerupft, in einen frankierten Umschlag gesteckt und an den Verlag geschickt. Damit die Mitgestaltungsmöglichkeit nicht als einzige Motivation erhalten muß, werden unter allen Einsendungen ein paar Preise verlost. Unser Gabentisch bietet folgende schönen Dinge feil:

## 1.-3. Preis:

**Je ein Spielepaket für PC, Playstation und Saturn.**

Jeweils fünf aktuelle Spiele für das System Ihrer Wahl sollten jegliche Software-Mangelercheinungen nachhaltig kurieren. Kreuzen Sie am Ende des Fragebogens an, ob Sie im Falle eines Gewinns lieber den Saturn-Fünferpack von Sega, fünf Playstation-Spiele von Sony oder fünf PC-CD-ROMs von Electronic Arts hätten.

Bitte schicken Sie den ausgefüllten Fragebogen in einem frankierten Umschlag an folgende Adresse:

**DMV Verlag  
Umfrage CD Player  
Gruberstr. 46 a  
85586 Poing**

Einsendeschluß ist am 15. Januar 1996; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

► **Welches der folgenden Systeme besitzen Sie bzw. wollen Sie kaufen?**

System	Besitze ich	Will ich kaufen
386-PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
486-PC	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pentium-PC	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari Jaguar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Goldstar 3DO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Panasonic 3DO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Philips CD-i	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Saturn	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony Playstation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

► **Falls Sie einen PC besitzen: Mit welchen Komponenten ist er ausgestattet?**

	Besitze ich	Will ich kaufen
CD-ROM-Laufwerk	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super VGA-Grafikkarte	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Modem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maus	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joystick	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Soundkarte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4 MByte RAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8 MByte RAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
mehr als 8 MByte RAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Betriebssystem Windows 3.1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Betriebssystem Windows 95	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Betriebssystem OS/2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CompuServe-Account	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet-Account	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Farbmonitor 14 oder 15 Zoll	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Farbmonitor 17 Zoll oder mehr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Laserdrucker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tintenstrahldrucker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Netzwerk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nullmodem-Kabel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

► **Bitte kreuzen Sie an, ob Sie Ihren PC privat und/oder beruflich nutzen.**

Nutzung	Ausschließlich	Ab und zu	Niemals
Privat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beruflich (zu Hause)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Beruflich (im Büro)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

► **Bitte kreuzen Sie an, wie stark Sie sich für die folgenden Themen interessieren.**

Thema	Sehr	Etwas	Gar nicht
MS-DOS-PCs allgemein	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Playstation allgemein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Saturn allgemein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3DO allgemein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Andere Spielsysteme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Abenteuerspiele	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Actionspiele	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Denk- + Tüftelspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulationen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategiespiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Lernspiele/Edutainment	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Textverarbeitung	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Desktop Publishing	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Grafik/Malprogramme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Musik-Software	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Online/Internet	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Multimedia allgemein	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interviews	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Marktübersichten	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Messeberichte	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
News & Previews	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tips & Tricks (Spiele)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tips & Tricks (Technik)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Wie gut hat Ihnen diese Ausgabe von »CD Player« gefallen?**

<input checked="" type="checkbox"/> Sehr gut	<input type="checkbox"/> Gut
<input type="checkbox"/> Befriedigend	<input type="checkbox"/> Ausreichend
<input type="checkbox"/> Mangelhaft	<input type="checkbox"/> Ungenügend

**Wie oft würden Sie in Zukunft »CD Player« kaufen?**

Monatlich     Alle 2 Monate  
 4 x im Jahr     1 x im Jahr  
 Überhaupt nicht    *kommt auf Inhalt an*

**Bitte bewerten Sie einige Beiträge aus dieser »CD Player«-Ausgabe mit einer Schulnote (von 1 = »sehr gut, toller Artikel« bis 6 = »ungenügend, interessiert mich nicht die Bohne«).**

Artikel	1	2	3	4	5	6
3D-Grafikkarten für PC	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bullfrog-Preview	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware-Berichte über die einzelnen Systeme	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ultra 64-Vorbericht	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preview-Kalender	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
(»Das Jahr wird wunderbar«)						
Glossar am Heftende	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest »Command&Conquer«	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest »Daytona USA«	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest »NHL Hockey '96«	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest »Arc the Lad«	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest »Simon the Sorcerer 2«	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest »Tekken«	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spieletest »Wipe-Out«	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spiele-Kurztests (Seite 19)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich pro Monat für den Kauf von PC-Spielen, PC-Hardware und PC-Software (also alle Programme, die nicht unter »Spiele« fallen) aus?**

Betrag	PC-Spiele	Hardware	Software
Bis 50 Mark	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
51 bis 100 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
101 bis 150 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
151 bis 200 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
201 bis 250 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Über 250 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Wieviel Mark geben Sie durchschnittlich pro Monat für den Kauf von Videospiel-Hardware, Zubehör und Spielen aus?**

Betrag	Videospiele-CDs	Videospiele-Hardware	Zubehör
Bis 50 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
51 bis 100 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
101 bis 150 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
151 bis 200 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
201 bis 250 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Über 250 Mark	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Mit welchen der folgenden Eigenschaften würden Sie die vorliegende Ausgabe von »CD Player« umschreiben (Mehrfachnennungen möglich)?**

<input checked="" type="checkbox"/> Aktuell	<input checked="" type="checkbox"/> Hilfreich; gute Kaufberatung
<input type="checkbox"/> Kompetent	<input type="checkbox"/> Oberflächlich
<input type="checkbox"/> Preiswert	<input checked="" type="checkbox"/> Sympathisch
<input type="checkbox"/> Teuer	<input type="checkbox"/> Unterhaltsam; humorvoll
<input type="checkbox"/> Unverzichtbar	<input checked="" type="checkbox"/> Verständlich

**Wieviele Personen, Sie eingeschlossen, lesen dieses Exemplar von »CD Player«?**

1     2     3  
 4     5 oder mehr

**Wodurch sind Sie auf »CD Player« aufmerksam geworden?**

Auslage bei meinem Zeitschriftenhändler  
 Empfehlung von Freunden  
 Werbung in PC Player  
 Werbung in Maniac  
 Werbung in anderer Zeitschrift  
 Sonstiges: \_\_\_\_\_

**Welche der folgenden Zeitschriften lesen bzw. kaufen Sie?**

Zeitschrift	Lesen ich nur	Kaufe ich auch selber
Fun Online	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Highscreen Highlights	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Hyper	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inside Multimedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Maniac	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Anwender	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Entertainment	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Player	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Power	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Spiel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Time	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Power Play	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Magazin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Total	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Persönliche Daten**

Alter: 17  
 männlich     weiblich

**Welche Schule besuch(t)en Sie?**

Volksschule/Hauptschule  
 Weiterführende Schule/Mittlere Reife  
 Abitur/Hochschulreife  
 Universität/Studium

**Was machen Sie beruflich?**

Angestellter  
 Selbstständig  
 Schüler  
 Student  
 Auszubildender  
 Ich bin nicht berufstätig

**Die folgenden Angaben brauchen Sie nur zu machen, wenn Sie an der Verlosung teilnehmen möchten:**

Name: \_\_\_\_\_

Anschrift: \_\_\_\_\_

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen).

**Falls ich ein Spielepaket gewinnen sollte, hätte ich gerne fünf Programme für...:**

PC     Sega Saturn     Sony Playstation

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: \_\_\_\_\_

# 3DO Mark 2: Die nächste Generation

**Zweite Chance für das 3DO: Der Nachfolger »M2« soll demnächst als Update-Aufsatz und als Stand-Alone-Geräte die 32-Bit-Konkurrenten erschüttern.**

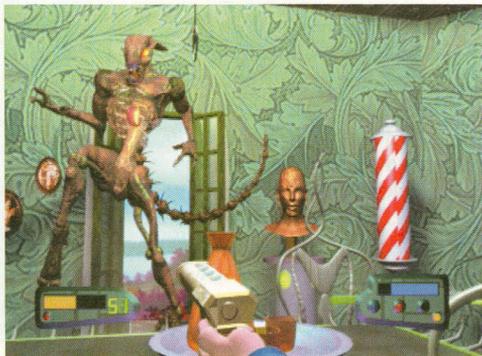
**T**rip Hawkins hat bewegte Jahre hinter sich: Nach einem frühen Einstieg beim PC-Pionier Apple gründete er Anfang der 80er Jahre die Spiel-firma Electronic Arts. »We see farther« deklarierten damals Spitzenprogrammierer wie Dan Buntin (»M.U.L.E.«), Jon Freeman und Anne Westfall (»Archon«) und der Pinball-Spezialist Bill Budge – Spielepioniere, die Hawkins zur Entwicklung bahnbrechender Unterhaltungssoftware um sich scharte.

Electronic Arts entwickelte sich prächtig, expandierte bald nach Europa und Japan und schluckte den Rollenspieler-Entwickler Origin. Auf dem Höhepunkt seines Erfolges verließ Hawkins seinen Platz, um nach der Softwarebranche die Hardwarebranche zu revolutionieren. Der Mann, der Spiele für knapp 20 verschiedene Systeme (vom Atari 800 bis zum NES) produziert und verkauft hatte, ersann den Interactive Multiplayer, ein Videospiel- und Multimedia-Abspielgerät, das zu einem Weltstandard heranwachsen sollte. Zu einem überhöhten Preis von anfangs umgerechnet knapp 1000 Mark und im Schatten der leistungsfähigeren 32-Bit-Konsolen von Sega und Sony konnte das 3DO das Plan-soll nicht erfüllen. Zwei Jahre nach seiner US- und Japanveröffentlichung ist das 3DO selbst im Vergleich zu veralteten 8- und 16-Bit-Spielkonsolen ein Nischengerät. Doch die 3DO-Company hält trotz roter Zahlen am Multiplayer-Konzept fest und möchte in wenigen Monaten

einen Nachfolger vorstellen, der technisch jedem Konkurrenten überlegen ist. Das 3DO Mark 2 basiert auf Power-PC-Technologie und enthält im Gegensatz zum Vorgänger keine RISC-CPU von ARM, sondern einen Hauptprozessor der Apple/Motorola/IBM-Allianz.

Mehrere Spezialchips nehmen der CPU bei aufwendigen Grafikberechnungen die Arbeit ab, durch Verwendung neuartiger Speicher- und Bustechnologie soll eine interne Übertragungsgeschwindigkeit von über 500 MByte pro Sekunde erreicht werden.

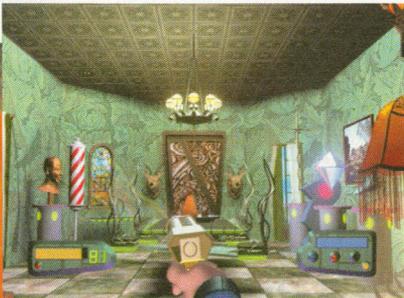
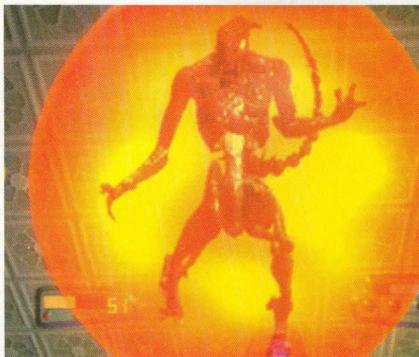
Die ersten Demos zeigten sauber gerenderte Polygonlandschaften und 3D-Wesen, die durch Gouraud-Shading, Depth Cueing und Transparenz-Effekte erstaunlich realistisch aussahen. Leider kamen die Animationen nicht von einem M2-Prototypen, sondern wurden von Videoband oder Workstation eingespielt. Namenhafte Hersteller bestätigen jedoch die herausragenden Fähigkeiten der Hardware und haben sich zu einem Engagement für diese Konsole bereits entschlossen. Unter anderem wollen Interplay, Electronic Arts und Core Design Trip Hawkins zweites Hardware-Projekt unterstützen. Welche Firma die Gerä-



te letztendlich fertig und vermarktet, steht hingegen noch nicht fest: Goldstar und Panasonic, Lizenznehmer des Vorgängers, haben zwar Gehäuse-Prototypen vorgestellt, aber noch keine Zusage für eine Massenfertigung gegeben.

Recht hartnäckig halten sich auch die Gerüchte von starkem Interesse von Sega oder Philips an der 64-Bit-Technik von 3DO.

Unter welchem Markenzeichen auch immer, das M2 soll in zwei Varianten erhältlich sein: zum einen als Update-Adapter für das Standard-3DO, zum anderen als alleinstehende 64-Bit-Konsole. Der Adapter soll dann umgerechnet unter 500 Mark kosten, die Konsole aber teurer sein. (wi)



MIT DIESEN BILDERN WILL DIE 3DO-COMPANY DIE LEISTUNGSFÄHIGKEIT DES 3DO-NACHFOLGERS BEWEISEN. DIE 3D-RÄUME WERDEN IN ECHTZEIT BERECHNET, SCHATTIERT UND BEWEGT.

# Nintendo Ultra 64

**Das Ultra 64 ist die große Unbekannte im Konsolen-Poker. Doch Insider glauben, daß Marktführer Nintendo mit dem 64-Bit-Gerät den Markt weltweit umkrempeln wird. Wir wagen einen Blick hinter die Kulissen und verraten, was der 64-Biter wirklich leistet.**

**D**aß Nintendo plant, den Bestseller Super Nintendo Mitte der 90er Jahre durch ein gemeinsames Projekt mit der amerikanischen Workstation-Schmiede Silicon Graphics (SGI) abzulösen, wurde vor zwei Jahren bekannt. Seitdem sickern die Informationen spärlich aus der japanischen Zentrale oder der US-Niederlassung, die unter der Geschäftsführung von Howard Lincoln Einfluß auf die Entwicklung der Ultra-64-Hard- und Software nimmt. Von den wenigen offiziellen Nintendo-Aussagen sind einige schon wieder überholt: Lincolns Versprechen, das Ultra 64 noch 1995 in die US-Haushalte zu bringen, wird beispielsweise nicht eingelöst. Dennoch befindet sich das »Dream Team« (so bezeichnet Lincoln die erste Liga der Nintendo-Lizenznehmer bzw. Software-Produzenten) momentan im Endspurt. Bis zur Shoshinkai-Messe, auf der im November erstmals das Ultra 64 präsentiert wird, sollen ein Dut-

zend Spiele fertiggestellt sein. Wenige Tage danach, also noch vor dem Weihnachtsfest, sollen japanische Spieler die begehrte Hardware erstehen können.

## Die Technik

Nachdem die ersten Entwicklungsgeräte an internationale Spieler ausgeliefert wurden, bestehen über die Hardware-Fähigkeiten kaum noch Unklarheiten. Im Gegensatz zur Chip-Batterie des Sega Saturn ist das Ultra 64 klar und einfach aufgebaut: Als CPU dient ein R4300i der SGI-Tochter MIPS, ein enger Verwandter des Bausteins, der sich in tausenden von Grafik-Workstations befindet. In Echtzeit berechnete 3D-Grafik, fließend schattiert und mit Texturen belegt, ist die Spezialität des Ultra 64. Ein 64-Bit-Coprozessor vereinigt die Grafik- und Sound-Bausteine. Daneben findet man auf der Platine zwei Speicher-Chips, die dank des Nintendo-Partners Rambus 500 MByte pro Sekunde übertragen können. Von außen macht das Ultra 64 einen nüchtern-durchdachten Eindruck. Am Gehäuse-Design, das Anfang des Jahres in Los Angeles präsentiert wurde, fallen auf den ersten Blick die vier Joypad-Ports auf – Multi-Player-Adapter inklusive! Die Joypad-Buchsen sind natürlich genormt und somit mit keinem PC- oder Sega-Joypad kompatibel. Dafür möchte Sie Nintendo mit einem besonders praktischen Allround-Controller überraschen, der die Elemente

eines digitalen Joypads mit denen eines analogen Flight Sticks kombiniert. Mindestens acht Feuer- und Funktionstasten werden in das Ultra-64-Pad integriert.

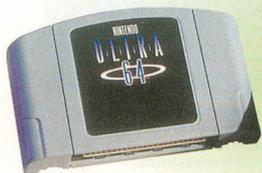
Die Anschlüsse und etwaige Erweiterungssports an Geräterück- und -unterseite sind noch nicht bekannt. Lediglich ein Modul-Prototyp wurde von Nintendo bislang gezeigt: Im Gegensatz zu den CD-ROM-Konsolen der Konkurrenten Sega, Sony, Panasonic und Goldstar, setzt Nintendo auch weiterhin auf bewährte ROM-Module, die anfangs eine Größe von 8 MByte (64 MBit) nicht überschreiten.

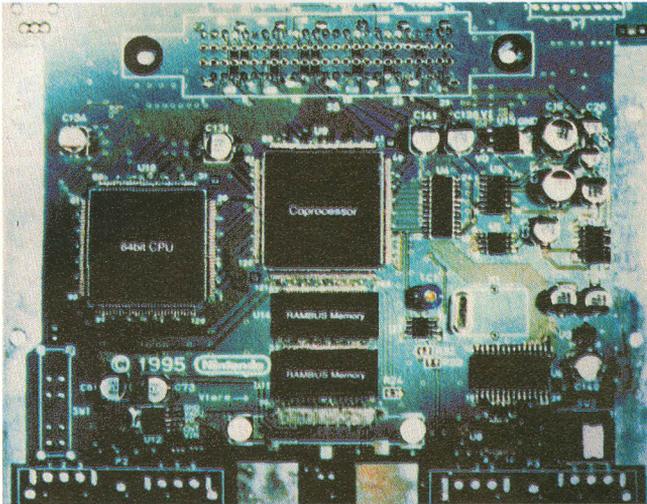
## CD oder Modul?

Das Speichermedium Modul ist schnell, im Vergleich zur CD aber wahnwitzig teuer. Auch auf lange Sicht werden sich die rund 600 MByte einer CD nicht auf ROM-Bausteinen realisieren lassen. Nintendo spricht von einer maximalen Größe der Spiele von 64 MByte. Ein zusätzliches CD-Laufwerk für das Ultra 64 ist offiziell nicht im Gespräch und wird von Insidern als »unwahrscheinlich« eingestuft. Nintendos Ignoranz gegenüber der CD-ROM wurde schon früh bekannt und sorgt seitdem für eine heftige Diskussion. Der Vorteil der CD-ROM ist klar: Viel Speicherplatz für 32-Bit-Grafik und Digital-Sound zu einem guten Preis. Die CD kostet in der Massenherstellung unter einer Mark, ROM-Speicher kostet mindestens das Hundertfache. Selbst bei einem Herstellungsvolumen von über einer Millionen Stück sind für ein 16-MBit-Modul noch rund 20 Mark zu bezahlen.

Dafür ist das Modul das in der Datenübertragung schnellere Medium, erspart Ihnen Ladezeiten und CD-Gewechsele – ungestörtes Spielvergnügen vom Start bis zum letzten Continue. Der eng bemessene Speicherrahmen stellt die Spieleentwickler, die sich daran gewöhnt haben, über Hunderte von Me-

WIE DAS SUPER NINTENDO EHER VON SCHLICHTER SCHÖNHIT: SEIT ANFANG DES JAHRES STEHT DAS ULTRA-64-GEHÄUSE. AUFFALLEND SIND DIE VIER JOYPAD-PORTS.





AUFGERÄUMTE HARDWARE MIT MÄCHTIGEM DOPPELHERZ: NEBEN DER 64-BIT-RISC-CPU BESTIMMEN DER CO-PROZESSOR UND DIE BEIDEN RAMBUS-SPEICHERBAUSTEINE DAS PLATINEN-LAYOUT. GANZ OBEN ERKENNEN SIE DIE PINS DES MODULSCHACHTES.

gabytes zu verfügen, vor ein hartes Problem, kommt letztendlich aber dem Spieler zu gute. Das Modul ist keine Datenmüllhalde, die mit Samples und Standbildern, digitalisierten Videoclips und Werbe-Logos beladen wird (wie manche CD), sondern ein Medium, bei dem jedes Kilobit ernsthaft ausgenützt wird. Die umstrittenen Spiele der »Interactive Movie«-Kategorie werden dem Ultra 64 verschlossen bleiben, aber auch Großprojekte wie »Wing Commander 4« bekommen Ultra-64-Besitzer auf Modul nicht zu sehen.

### Die Spiele

Zurück zu den harten Facts. Dem oben erwähnten Dream Team gehören europäische und amerikanische Entwickler, Publisher und Distributoren an, die

japanische Industrie hält sich aus dem illustren Kreis heraus.

Spielekenner stoßen auf Rare und DMA, zwei englische Entwicklungsstudios mit einem geringen Spieleausstoß, aber hohem Produktniveau. Während Rare inzwischen durch eine Minderheitenbeteiligung der Nintendo-Familie einverleibt wurde und (ähnlich wie der japanische Rollenspiele-Spezialist Square) als eine Art externe Inhouse-Abteilung fungiert, stagniert die Beziehung zwischen Nintendo und dem »Lemmings«-Erfinder DMA. Die Firma programmierte für Nintendo das Geschicklichkeitsspiel »Uniracers«, das als Super-Nintendo-Modul vor einem Jahr ziemlich unterging. Andere Dream-Team-Mitglieder sind Major-Player im internationalen Medienzirkus: Mindscape/Software Tool-

works besitzt das traditionsreiche Softwarehaus SSI und das innovative Entwicklungsstudio Atreid in Frankreich, ist selbst eine hundertprozentige Tochter des Verlagsriesen Pearson (»Grundy TV«, »Future Publishing«, »Europe Online England«). Mindscape plant unter anderem das Fantasy-

### TECHNISCHE DATEN

<b>CPU</b>	
Typ	MIPS 4300i
Architektur	64-Bit RISC, 100 MIPS
Taktfrequenz	über 100 MHz
<b>Coprozessor</b>	GPU (64-Bit RISC, vereint verschiedene Prozessoren in einem Baustein)
<b>RAM-Speicher</b>	4 MByte
<b>Grafik</b>	
Auflösung	maximal 1024x768 Pixel
Farben	maximal 16,7 Millionen
<b>Sound</b>	64 Kanäle

Sportspiel »Monster Dunk«.

Das amerikanische Softwarehaus Acclaim ist durch die geschickte Vermarktung eingekaufter Lizenzen (»Terminator« und »Batman«, »WWF« und »NBA«) zum Software-Riesen angewachsen. Acclaim besitzt mittlerweile den Comic-Verlag Valiant und hält zahlreiche Distributions- und Vermarktungsrechte an Comics von Marvel und DC. Durch die Verbindung zum amerikanischen Kabel-Giganten TCI sitzt Acclaim mit den Mächtigen der Medienbranche an einem Tisch. Neben Acclaim und Mindscape gesellen sich Virgin, Sierra und Spectrum Holobyte, der Automaten-Konzern WMS (Midway, Williams), der Simulations-Entwickler Paradigm und der amerikanische Telefonnetz-Betreiber GTE zum Dream Team. Einer der engsten Partner von Nintendo sind die kalifornischen Angel Studios, Hollywood-geprüfte Trickexperten und 3D-Künstler, die zugunsten der Spieleentwicklung ihre Kontakte zum Film-business abbauen.

Als wichtigste Ultra-64-Spiele zum Verkaufstart werden das Prügelspiel »Killer Instinct« bzw. dessen Fortsetzung, ein Rollenspiel von Square sowie die Flugsimulationen »Red Baron« (Sierra) und »Top Gun« (Spectrum Holobyte) erwartet. Die beiden letztgenannten Titel basieren nur lose auf den gleichnamigen PC-Spielen und sollen diesen in jeder Beziehung überlegen sein. Daß – vom Dream Team abgesehen – auch die japanischen Spiele-Großmeister Konami, Capcom und Namco für das Ultra 64 entwickeln und außerdem neue Abenteuer um Donkey Kong und Mario erscheinen, gilt als gesichert. Nach den letzten Informationen soll das Ultra 64 im Herbst 1996 für unter 500 Mark in Deutschland verkauft werden. (wi)

### GEPLANTE SPIELE FÜR DAS ULTRA 64

Titel	Hersteller	Bemerkung
Ace Driver	Namco	Rennspiel
Final Fantasy	Square	Rollenspiel
Golden Eye	Rare/Nintendo	Filmumsetzung (James Bond)
Ken Griffith Baseball	Rare/Nintendo	Sportsimulation
Killer Instinct 2	Rare/Williams	
Monster Dunk	Mindscape	Action-Sport
Red Baron	Sierra	3D-Simulation
Robotech	Gametek	Action
Star Wars: Shadow of the Empire	LucasArts	Action
Stacker	Virgin	Action
Top Gun: New Adventure	Spectrum Holobyte	3D-Simulation
Turok	Acclaim	Comic-Umsetzung
Vampire XDV-7	Paradigm/Nintendo	Flugsimulation

**Preview:**  
**»Syndicate Wars«,**  
**»Dungeon Keeper«**  
**& »Hi-Octane«**

# Verzauberte Frösche

Die im PC-Spielebereich überaus renommierte Firma Bullfrog (»Populous«) wendet sich mit ihren neuen Produkten verstärkt den 32-Bit-Konsolen zu.

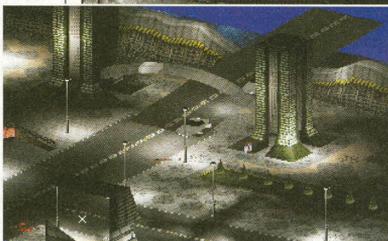
**M**it den Spielen der englischen Firma Bullfrog verhält es sich ungefähr so, wie mit dem verzauberten Märchenprinzen in Froschgestalt: Die Cover der Packungen sind in aller Regel erschreckend häßlich, der spielerische Inhalt hingegen gehört regelmäßig zur Software-Oberklasse. Nach zahlreichen PC-Erfolgen wie »Populous«, »Syndicate« und »Magic Carpet« wenden sich die Briten nun verstärkt den 32-Bit-Konsolen zu. Wir stellen drei vielversprechende Ankündigungen für MS-DOS, Playstation und Saturn vor.

## Syndicate Wars

Den Hintergrund von »Syndicate Wars« bildet eine zerstrittene, unter Großkonzernen aufgeteilte Welt, in der hochgerüstete Cyborgs chirurgische Schläge gegen Konkurrenten durchführen. Bis zu vier bio-mechanisch aufgepeppte Spezialagenten werden mit allerhand Waffen ausgestattet, bevor man sie diffizile Aufträge erledigen läßt. Mußte man im ersten Teil die Welt erobern, geht es jetzt um die Verteidigung der Alleinherrschaft: Überall flammen Aufstände auf, drei Machtgruppen (religiöse Fanatiker,



SYNDICATE WARS BIETET SEHENSWERTE LICHTEFFEKTE IN DÜSTEREN STÄDTEN (PLAYSTATION)



DIE AUFLÖSUNG AUF DEM PC IST ETWAS GROBER, DOCH ALLE FEATURES SIND ENTHALTEN.

Anarchisten und Technikfreaks) hauen munter aufeinander ein. Entsprechend der gewählten Gruppierung durchspielt man einen von drei Handlungs-Plots. Die Perspektive läßt sich fast beliebig einstellen, Zoomen und Drehen der Karte gehören zum Cyborg-Alltag. Es gibt Transport-Röhren, gewundene Hügelstraßen und herumstehende Videoleinwände, die z.B. Auszüge aus dem Intro von »Magic Carpet 2« abspielen. Besondere Beachtung schenkt Bullfrog den Beleuchtungseffekten: Straßenlaternen, Autolich-

ter, Laserstrahlen und Explosionen stellen jeweils Lichtquellen dar, die sich gegenseitig munter überlappen und die nächtlichen Straßen in stimmungsvolle Farbtöne hüllen. Auch die Gebäude wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt – nur um bei ausreichendem Beschuß Stück für Stück auseinanderzufallen. Wer allerdings nur brandschatzend herumzieht, wird bald mit geleerter Kriegskasse dastehen. Keine gute Idee, kosten doch Forschungsinvestitionen eine Menge Geld. Syndicate Wars erscheint zunächst für die Playstation, danach für MS-DOS-PCs.

## Dungeon Keeper

Bullfrog-Chef Peter Molyneux hatte Mitleid mit den Prügelknaben des Fantasy-Genres: In »Dungeon Keeper« steuern Sie zur Abwechslung allerlei Monster durch finstere Dungeon-Levels, um geldgierige Heldengruppen von Ihrer Schatzkammer fernzuhalten. Das Spiel findet unter Tage statt, von Level zu Level werden Ihre Mittel größer, die Dungeons weitläufiger und die darin installierten Fallen und Spezialräume aufwendiger. Natürlich reicht es Ihnen nicht, die garstigen Erfahrungspunkte-

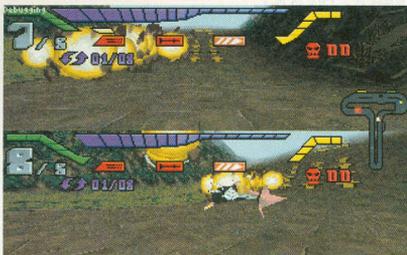


DUNGEON KEEPER MACHT SIE ZUM HERREN ÜBER MODRIGE GÄNGE UND BÖSE MONSTER (PC-VERSION)

Jäger nur aufzuhalten – jeder Ritter, Barbar oder Magier trägt ein prallgefülltes Goldsäckel mit sich, das man zur eigenen Barschaft addieren sollte. Dungeon Keeper zeigt die Umgebung in dreh- und zoombarer Isometriedarstellung. Die Monster werden mit wenigen Klicks umhergeschickt oder in einen Automatikmodus («Geh' auf Heldenjagd!») versetzt. Zusätzlich darf man jedes der Monsterchen direkt kontrollieren, und läßt dann als mächtiger Drache weitreichende Flammenlanzen los, oder schlecht als Riesenkakerlake um finstere Ecken. Auch Dungeon Keeper gewinnt durch Lichteffekte und Schattenwürfe stark an Atmosphäre, zusätzlich verwendet Bullfrog zum ersten Mal ein eigenes 3D-Soundsystem, das Ihnen hallende Fußschritte direkt hinter Ihrem Rücken vorgaukelt.

### Hi-Octane

Auf der Grundlage der Grafikroutinen von Magic Carpet wurde das erste Bullfrog-Autorennspiel programmiert. Schnittige Gleiter düsen über halbpre-



DER SPLITSCREEN IST IN DER ÜBERARBEITETEN PC-VERSION NEU.

cherische Rennstrecken, auf denen es diverse Abkürzungen und geheime Bonusverstecke gibt. Damit nicht genug, ballert der »Hi-Octane«-Pilot fröhlich mit Maschinengewehr und Raketen auf seine Gegner. Zu den neuen Features im Vergleich zur schon vor geraumer Zeit erschienenen PC-Version gehören bei der Playstation Mehrspielerrennen an einem Computer, sowie neue Rennkategorien. Beim »Deathmatch« z.B. ist am Ende nicht der schnellste Fahrer der Sieger, sondern derjenige, der am Ende als einziger übrigbleibt. Außerdem kann man gegen sich selbst fahren, indem der Computer die bisherige Streckenbestzeit direkt in die Fahrkünste eines Kontrahenten ummünzt.

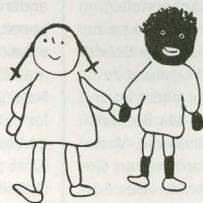
Die Geschwindigkeit soll kräftig angehen werden, was auch bitter nötig ist. Auf dem PC ist das futuristische Autorennen eher ein Traktor-Derby, selbst auf 90-MHz-Pentiums ruckelt die Super-VGA-Darstellung noch. Als wichtigste Neuerung hat die Playstation endlich die

»Morphing tracks« auf Lager (die bei der PC-Version vor Veröffentlichung aus Zeitgründen herausfielen): Das Programm merkt, wenn Sie eine Strecke regelmäßig in Glanzzeiten durchfahren, und ändert klammheimlich die Streckenführung – Kurven werden enger, Steigungen tauchen auf oder die Straße wird plötzlich enger. (1a)

### BULLFROG-TERMINE

Spiel	System	Erscheinungstermin
High Octane	Playstation	November '95
High Octane	Saturn	November '95
Syndicate Wars	Playstation	Januar '96
Syndicate Wars	PC	März '96
Dungeon Keeper	PC	Dezember '95
Dungeon Keeper	Playstation	März '96
Magic Carpet 2	Playstation	Februar '96

1ne gute Tat  
ist besser als  
100 gute  
Vorsätze.



Es sind die Taten, die zählen und nicht die Worte. Besonders wenn es um Kinder geht. Es liegt an uns, aus Lippenbekenntnissen wirkliche Hilfe werden zu lassen:

Eine Spende für UNICEF. Spendenkonto 300 000 bei allen Banken und Sparkassen. Oder: Beim UNICEF Talkline Spendentelefon.

Jetzt anrufen – sofort helfen! 0190-25-0190  
12 Sek. = 1 Gebühreneinheit

**unicef**   
Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen



### DIE OSTSEEKÜSTE BRAUCHT JETZT DEN HÖCHSTEN SCHUTZFAKTOR, DEN ES GIBT.

Mit den neuen Bundesländern hat ganz Deutschland dazugewonnen: 5 Nationalparke, 30 Groß-Schutzgebiete und unvergleichliche Naturlandschaften im Osten bereichern unsere Heimat mit einzigartigen Naturschätzen. Doch vieles davon ist einer

großen Bedrohung ausgesetzt: dem Massentourismus. Auch an der Ostseeküste wird bereits zunehmend auf Kosten der Natur gerechnet. Kurzfristig kann so vielleicht eine schnelle Mark gemacht werden. Langfristig schaffen nur sanfter Tourismus und sinnvolle Landschaftsplanung sichere Arbeitsplätze und die Erhaltung der Naturregion. Der WWF arbeitet seit Jahren erfolgreich an solchen Konzepten. Helfen Sie uns dabei. Bevor es Rügen wie Rimini erght.

- Ich möchte gerne mehr über die Arbeit des WWF wissen.
- Bitte schicken Sie mir die Ostsee-Broschüre.

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

WWF, 60591 Frankfurt am Main,  
Telefon 0 69/6 05 00 30

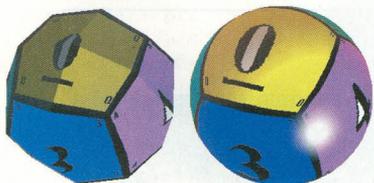


**Mensch, die Zeit drängt.**

# Pack 3D in den PC

Von der reinen Rechenleistung her gesehen, sind PCs mittlerweile in schwindelerregende Höhen aufgestiegen. Der Grund dafür, daß Konsolen technisch immer noch voraus sind, ist die für Spiele denkbar ungeeignete VGA-Grafikschnittstelle. Die neue Generation der 3D-Grafikkarten soll angeblich Abhilfe schaffen.

Ist es ratsam, sich als stolzer PC-Besitzer noch eine Konsole zuzulegen? Wilde Spekulationen über demnächst erscheinende Grafikkarten für wenig Geld, die die Polygon-Leistung



GEKRÜMMTE TEXTUREN SIND DIE SPEZIALITÄT DES NVIDIA-CHIPS. LEIDER WERDEN DERARTIGE SPEZIALFUNKTIONEN VON STANDARD-TREIBERN NORMALERWEISE NICHT UNTERSTÜTZT.



ERSTE MESSEDEMOS DES NV1-CHIPS VON NVIDIA ZEIGTEN REALISTISCHE, FLÜSSIGE FLUGSZENEN MIT 1024x768 PIXEL AUFLÖSUNG UND IN HI-COLOR AUF EINEM STANDARD-PC.

eines PCs weit über Konsolenniveau heben sollen, lassen viele PC-User erst einmal abwarten.

Betrachtet man heute übliche PCs einmal grob von der technischen Seite, so findet man üppig mit Speicher und Peripherie ausgestatte 32-Bit-Rechenmonster, die mit Standardanwendungen wie Textverarbeitung schon lange weit unterfordert sind. Schaut man aber beispielsweise als Spieleprogrammierer etwas genauer hin, so sieht man vor allem eins:

den Flaschenhals VGA-Grafikkarte. Dies und andere mitgeschleppte Geburtskrankheiten (siehe Artikel »PC-Beispielsystem«) führt dazu, daß heutige 3D-Spiele selbst auf schnellen 486ern ruckeln und auch auf Top-Pentium-Systemen nicht die Bildwiederholrate (Frame-Rate), Farbanzahl und Detailgenauigkeit von modernen Konsolenspielen erreichen.

## Der 1.Schritt: 2D

Als die Diskrepanz CPU-Rechenleistung/VGA-Leistung immer größer wurde, begannen Grafikkartenhersteller, sich über neue Konzepte Gedanken zu machen. Der erste Schritt war, die 2D-Leistung zu erhöhen, vor allem im Hinblick auf das Betriebssystem »Windows«. Mangels Standards waren diese sogenannten »Beschleunigerfunktionen« für Spiele aber nicht nutzbar, denn jeder Grafikkartenhersteller implementierte andere Zugangsmethoden für die neuen, speziellen Features. Windows bekam dies über Softwaretreiber mitgeteilt, was bei Spielen aber

nicht möglich war, denn in diesem Fall hätte zu jedem Spiel zu jeder Grafikkarte ein eigener Treiber beiliegen müssen. Das neue »Windows 95« übrigens stellt diese 2D-Funktionen über eine spezielle Schnittstelle auch Spielen zur Verfügung, was in absehbarer Zeit qualitativ hochwertigere 2D-PC-Titel möglich macht.

ZITAT VON ANDREW »ECSTASICA«  
SPENCER: »EIN PC MIT 8 MB SPEICHER UND EINER 3D-GRAFIK-KARTE IST VON DEN MÖGLICHKEITEN HER JEDER KONSOLE WEIT ÜBERLEGEN.«



Mit den steigenden Bedürfnissen nach 3D-Leistung bei Spielen war aber abzusehen, daß 2D-Beschleunigung in Zukunft nicht ausreichen würde. Insofern

begann die fiebrhafte Entwicklung an Grafikkarten-Chips, die selbständig mit beleuchteten Texturen ausgestattete Polygone auf den Bildschirm zeichnen sollten. Insbesondere wird damit das zeitraubende Kopieren in den VGA-Bildschirmspeicher vermieden, da 3D-Grafikkarten ihren eigenen Speicher besitzen und ihn auch selbständig verwalten. Dies würde auch höhere Auflösungen als die unter S-VGA mit Ach-und-Krach erreichbaren 640x480 Pixel ermöglichen, beziehungsweise diese Auflösung besser beherrschbar machen. Ein anderes gravierendes VGA-Manko, das beseitigt werden sollte, war die bescheidene Farbanzahl von gerade einmal 256 gleichzeitig möglichen Farben. Naturgetreues, konsolenübliches Hi-Color mit 32768 oder gar 65536 Farben ist zwar unter S-VGA notfalls möglich, führt aber zu inakzeptablen Geschwindigkeitseinbußen und zum doppelten Speicherverbrauch für abgelegte Grafiken. Gerade bei beleuchteten Polygon-Texturen fallen grobe Farbübergänge unschön auf, was man an etwas pixelig wirkenden PC-Spielen wie »Descent« gut beobachten kann.

## Auch 3D ohne Standard

Mittlerweile gibt es mindestens acht verschiedene 3D-Chipvarianten, wobei



ZWEI KAMPFSPORTSPIELE IM VERGLEICH: DAS AKTUELLE FX-FIGHTER FÜR DEN PC, DAS Sogar EINGESCHRÄNKTE 3D-CHIP-FÄHIGKEITEN AUSNUTZT UND »TOSHINDEN« FÜR DIE PLAYSTATION. BIS PC-SPIELE DEN KONSOLEN-VORSPRUNG EINGEHOLT HABEN, WIRD NOCH EINIGE ZEIT VERGEHEN.

sich die Hersteller PC-üblich nicht auf einen Standard einigen konnten. Zu den fertigen Grafikkarten werden meistens spezielle DOS-Treiber mitgeliefert, um die Demo-Spiele aufrufen zu können. Die Meinung vieler Branchen-Angewandten ist, daß die Spielefirmen wohl auf die etwas umständlichen 3D-Schnittstellen von Microsoft unter Windows 95 setzen werden und es 3D-Spiele unter DOS kaum noch geben wird. Das bedeutet aber auch, daß Spezialfunktionen der einzelnen Chips nicht mehr ohne weiteres genutzt werden können. Die Leistungsdaten sind zwar ungefähr vergleichbar und liegen in Größenordnungen über der heute möglichen Polygonleistung eines

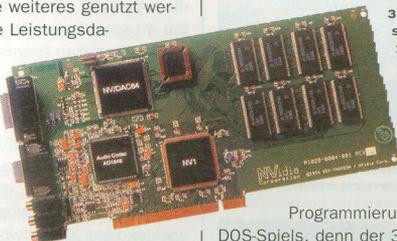
»nackten« Pentiums, aber manche der 3D-Engines besitzen zusätzlich sinnvolle Extra-Features. Diese fallen bei Konzentration auf den kleinsten gemeinsamen Nenner natürlich unter den Tisch. So besitzt der NV1 der Firma NVidia die Fähigkeit, mittels der »Shape«-Technik Texturen auf gekrümmte Flächen zu projizieren, womit sich beispielsweise Kugeln mit deutlich weniger Rechen- und Datenaufwand darstellen lassen.

### Besser als Konsole?

Nichtsdestotrotz besitzen die 3D-Grafikkarten Fähigkeiten, die im Zusammenspiel mit rechenstarken Pentium-Prozessoren Konsolen-Grafikengines durchaus Paroli bieten können. Andrew Spencer, der Programmierer von »Ecstatica«, meinte gar: »Ein PC mit 8 MByte Speicher und einer 3D-Grafikkar-

te ist von den Möglichkeiten her jeder Konsole weit überlegen.« Andererseits ist Spencer ja als PC-Fanatiker und Konsolen-Skeptiker bekannt, aber er untermauert diese Behauptung auf der diesjährigen ECTS mit einer überzeugenden Demo einer 3D-Szene aus seinem »Urban Decay«, die auf einem 3D-Blaster-Board von Creative Labs lief.

Die Programmierung eines Spiels, das 3D-Grafikkarten unterstützt, erfolgt aber von Grund auf anders, als die



3D-GRAFIKKARTEN SIND KAUM KOMPLIZIERTER ALS NORMALE BOARDS AUFGEBAUT. AUCH PREISLICH WERDEN SIE ABSOLUT KONKURRENZFÄHIG SEIN.

Programmierung eines reinen DOS-Spiels, denn der 3D-Chip fungiert als eigenständiger Prozessor, der ständig mit Daten gefüttert werden will. Wie bei Konsolen schon lange üblich, muß sich nun auch der PC-Programmierer mit mehreren Prozessoren herumschlagen. Das bedeutet, daß die ersten kommerziellen Spiele, die die 3D-Unterstützung wirklich voll ausnützen, frühestens im Frühjahr '96 auf den Markt kommen, da die Testmuster erst seit kurzem verfügbar sind. Einer der größten Hemmschuhe bleibt weiterhin der fehlende Standard, denn niemand weiß, wie sich die einzelnen Hardware-Treiber genau verhalten, wenn man ein und dasselbe Spiel auf verschiedenen Chips ablaufen läßt. Ansonsten ist abzusehen, daß die 3D-Grafikkarten preislich in sehr interessanten Regionen liegen wer-

den. Sie besitzen einen eigenen VGA-Teil und können somit die alte Grafikkarte vollständig ersetzen. Der »3D-Blaster« soll unter 400 Mark kosten, die »Diamond Edge« nur wenig mehr.

### Fazit

3D-Grafikkarten sind im Moment das heiße Thema im PC-Spielemarkt der Zukunft. Am Anfang herrscht wie schon so oft ein riesiges Standardisierungs-Wirrwarr, das nur in Maßen durch Windows 95 gelindert wird. Es ist durchaus denkbar, daß einzelne leistungs-hungrige Spiele nach besonderen Spezialfunktionen der Chips verlangen oder nach dem letzten Quentchen Datendurchsatz, was nur durch Extra-Treiber oder gar durch DOS-Treiber zu ermöglichen wäre. Die Hersteller wiederum sind natürlich daran interessiert, möglichst proprietäre Standards im Markt zu etablieren, um ihre eigenen Verkäufe zu fördern, was der Firma Creative Labs mit dem Soundblaster-Standard schon einmal gelungen ist. Erfahrungsgemäß werden sich die Marktwogen im nächsten Jahr einigermaßen glätten, so daß man verwirrten Käufern nur raten kann, abzuwarten, wie das Ergebnis dieses »Mini-Format-Wars« aussehen wird. Wer unbedingt jetzt schon nach der vollen Spielhallen-Leistung lechzt, greift im Moment am besten zu einer 32-Bit-Konsole mit einem großen Spieleangebot. (mk)

### 3D-GRAFIKKARTEN-TERMINE

3D-Grafikkarten	Hersteller	Erscheinungsdatum
GLINT	3DLabs/Creative Labs	Ende '95
SGA3000 SHARC	Spea/Siemens	Spea-Reihe ab '96
VIRGE	S3	S3-Reihe ab '96
MGA-2064W	Matrox	Matrox MGA Millennium/verfügbar
NV1	Nvidia/SGS Thomson	Diamond Edge/verfügbar
YGV612	Yamaha	noch offen
R3D/100	Lockheed Martin	noch offen

# Das Jahr wird wunderbar

**Welche Spiele erscheinen im ersten Halbjahr '96?  
Unser Preview-Kalender gibt detailliert Aufschluß, auf  
welche Titel Sie sich demnächst freuen dürfen.**

**A**uch wenn wir uns in erster Linie auf das Weihnachtsfest mit den dazugehörigen Spielen konzentrieren, kann ein Blick ins nächste Jahr nicht schaden. Gerade bei den neuen Spielkonsolen muß man beobachten, ob nach der Einführungs-Software auch später noch vernünftige Spiele in Aussicht sind. Während man sich über Nachschub für den PC keine Sorgen machen muß, ist bei Playstation, Saturn und 3DO noch keine Entscheidung über Erfolg und Mißerfolg gefallen – und nur bei weltweit guten Verkaufszahlen bleiben die Entwickler bei der Stange.

Wir haben uns also bei den wichtigen Spiele-Anbietern umgehört und skizzieren den Release-Schedule des ersten Halbjahres '96. Dabei muß man jedoch bedenken, daß die aktuellen Veröffentlichungslisten auf Schätzungen beruhen. Da Programmierer noch nie zu den zuverlässigsten Terminarbeitern zählten, kann es durchaus Verschiebungen geben. Bitte haben Sie auch Verständnis, daß wir aus Platzgründen nur einen Teil der angekündigten Spiele auflisten können.

## Januar

Insbesondere Saturn-Besitzer dürfen sich auf zwei Sega-Spiele freuen, die in ihrem jeweiligen Genre wahrscheinlich die Pole Position übernehmen. Erste Demos der Automatenumsetzungen »Sega Rally« und »Virtua Fighter 2« sahen derart imposant aus, daß weder »Ridge Racer« noch »Tekken« oder »Toshinden« (alles Playstation) mithalten konnten. Rennfahrer und Prügelspieler frohlocken schon jetzt und halten Ihr Geld beisammen. Etwas mehr Witz statt Special-FX präsentieren die »Street Racer«-Entwickler von Ubi-Soft: Die Fortsetzung eines erfolgreichen Super-Nintendo-Rennspiels verspricht unterhaltsame Multi-Player-Action auf einem Dutzend verschiedener Rundkur-



SIEH OPTISCH WIE DAS PC-ORIGINAL AUS: INTERPLAYS »DESCENT« FÜR 3DO, PLAYSTATION UND SATURN.



DIE HEIMVERSION VON »SEGA RALLY« WIRD DIE GRAFIK AUS »DAYTONA USA« ÜBERTREFFEN UND INSBESONDERE DEN HINTERGRUND WESENTLICH WEICHER AUFBAUEN.



EINES DER WENIGEN 32-BIT-JUMP-AND-RUNS ZEIGT DAS LIMONADEN-MASKOTTCHEN SPOT IN ISOMETRISCHER PLATTFORM-UMGEBUNG.

se. Dabei geht's nicht immer fair zur Sache, denn manche Fahrer setzen auf unkonventionelle Extras. Ebenfalls mit leichter Verspätung dürfen die lange ersehnten Konsolenversionen von »Descent« eintrudeln. Ob die Programmierer die Zeit genutzt haben, um die überlegene 3D-Power von Playstation & Co. dem Spiel einzuverleiben, steht noch nicht fest. Doch selbst bei einer 1:1-Umsetzung freuen

sich Konsolisten auf ein spielerisch überragendes und überraschend intelligentes 3D-Actionspiel.

Eines der wenigen Highlights für Jump-and-Run-Freunde könnte »Spot goes to Hollywood« aus den Virgin-Labors werden. Das isometrische Hüpfspiel debütierte dieses Jahr auf dem Mega Drive und soll in grafisch aufgepepppter Fassung zum Jahreswechsel für die 32-Biter erscheinen.

- Descent (3DO, Playstation, Saturn)
- Sega Rally (Saturn)
- Spot goes to Hollywood (Playstation, Saturn, PC)
- Street Racer (Playstation, Saturn)
- Virtua Fighter 2 (Saturn)

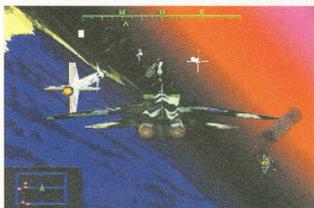
## Februar

Fortsetzungen ohne Ende: Sollten sich die Entwickler nicht verspäten, erwarten wir erneut zwei Rennspiele. Neben dem potentiellen Playstation-Überflieger »Ridge Racer 2« (noch bessere 3D-Technik, mehr Strecken) stehen u.a. die Rock'n'Roll-Racer am Start. Der erste Teil erfuhr sich auf Mega Drive und Super Nintendo trotz technischer Mängel viele Sympathien, die Fortsetzung soll statt lahmer 2D-Vogelperspektive spektakuläre 3D-Verfolgungsjagden bieten. Interplay unterlegt das PS-Gedröhne mit flotter Rockmusik und packt eine Mehr-Spieler-Option in den Tank. Tief in den Weltraum führt uns dagegen Acclaims »Alien Trilogy«, in dem Sigourney Weaver in düsteren 3D-Dungeons nach Aliens sucht. Pulsierende Action und eine Prise Taktik versprechen spannungsgeladene Stunden in den Tiefen des Alls. Nicht minder brisant, aber mit Schauplatz Mutter Erde: »Shell Shock« von Core Design schickt hartgesottene Söldner und gerenderte Panzer in eine 3D-Schlacht. Genauso viel Kampf, aber weniger Blut: »Power Sports Soccer« läutet die Sportspielserie von Psygnosis/Sony ein. Harte Zweikämpfe, Mehr-Spieler-Duelle und jede Menge Kameraperpektiven sollen Konamis »Goalstorm« auf der Playstation Konkurrenz machen.

- **Alien Trilogy (Playstation, Saturn)**
- **Power Sports Soccer (Playstation)**
- **Ridge Racer 2 (Playstation)**
- **Rock'n'Roll Racing 2 (Playstation, Saturn)**
- **Shell Shock (PC, Playstation, Saturn)**

## ■ März

Nachdem Saturn-Besitzer schon im Januar »Virtua Fighter 2« genießen konnten, sollte im März die deutsche Fassung von »Tekken 2« erscheinen. Nam-



**HOCH ÜBER DEN WOLKEN: »AGILE WARRIOR« SETZT SIE INS COCKPIT EINES FUTURISTISCHEN ABFANGJÄGERS.**

co hat sich erneut für die traditionelle 2D-Sicht entschieden und schickt vorzüglich animierte Kämpfer in die Schlacht.

Mit einem großen Fragezeichen sind die beiden »Castlevania«-Episoden für Playstation und Saturn versehen. Das kultige Grusel-Jump-and-Run wird definitiv im ersten Halbjahr erscheinen, doch über Story und Spielverlauf läßt sich noch nichts sagen. Tendenziell wird es eher eine Prise mehr Action als die letzten Versionen fürs Super Nintendo enthalten. Ebenfalls auf Blech & Blei setzt das futuristische »Agile Warrior«, Virgins 3D-Schlacht hoch über den Wolken. Mehr für Abenteuerer hält Konami ihr erstes und einziges 3DO-Spiel parat: »Policenauts«, der Nachfolger von »Snatcher« (Mega-CD), enthält eine Science-fiction-Story mit vielen Cyber- und Mech-Anleihen.

- **Agile Warrior (Playstation)**
- **Castlevania (Playstation, Saturn)**
- **Policenauts (3DO)**
- **Tekken 2 (Playstation)**

## ■ April

Rechtzeitig zu Ostern könnte einer der erfolgreichsten Plattform-Artisten der alten Konsolengeneration erste 32-Bit-Lorbeerer erheben. Regenwurm Jim

übersteht aberwitzige Szenarien voller Gags und Einfallsreichtum, angereichert mit grafischen Leckerbissen, die die ganze Power von Playstation und Saturn aufzeigen. Konami wiederum führt ihre klassische Shoot'em-Up-Serie in den 3D-Kosmos: »3D-Gradius« bettet den traditionellen Horizontal-Scroller in ein prächtiges Polygon-Gewand, ohne auf die bewährten Feindformationen und Extrawaffen zu verzichten.

- **3D-Gradius (Playstation)**
- **Earthworm Jim (Playstation, Saturn)**

## ■ Mai

Hudson Soft hat mit der Playstation wenig am Hut, dafür wird der Saturn mit einigen Spielen unterstützt. Eine Neuauflage des explosiven Mehr-Spieler-Spektakels »Bomberman« scheint dabei unausweichlich. Auch Capcom



**JUNGE KÄMPFER, ALTE TUGENDEN: »STREET FIGHTER ALPHA« SETZT AUF DAS BEWÄHRTE ERFOLGSREZEPT UND SAGT 3D-PRÜGLERN DEN KAMPF AN.**

setzt auf Tradition und portiert den aktuellen Arcade-Straßenfeger »Street Fighter Alpha« für Playstation und Saturn. Die Helden prügeln sich in traditioneller 2D-Sicht.

- **Bomberman (Saturn)**
- **Street Fighter alpha (Playstation, Saturn)**

## ■ Juni

Freunde von Action-Adventures sehen »Beyond the Beyond« für den Saturn herbei. In herrlichem Fantasy-Ambiente kämpft Gut gegen Böse, magische Tinkturen helfen den wackeren Streitern bei ihren Kämpfen gegen die Schergen eines Tyrannen.

Nach ihrem Frühjahrsumzug in die USA legen die Ex-Kölnler von Factor 5 letzte Hand an das Klassiker-Remake »Ballblazer X«. Das futuristische Sportspek-



**FACTOR 5 ENTWICKELT DAS REMAKE DES 8-BIT-KLASSIKERS »BALLBLAZER«: ZWEI ROTOFOILS KÄMPFEN UM DIE SPIELKUGEL.**

tel basiert auf einem Kultspiel aus den frühen achtziger Jahren, das Lucasfilm zunächst exklusiv für Ataris 8-Bit-Computer entwickelte. Die Neuauflage bietet nicht nur moderne Grafik mit eindrucksvoller 3D-Arena, sondern auch einen Mehr-Spieler-Modus.

- **Ballblazer X (Playstation, PC)**
- **Beyond the Beyond (Saturn)**

## ■ Juli

Spätestens zur Jahresmitte sollte Namco die Umsetzung ihres aktuellen 3D-Rennspielautomaten »Rave Racer« auch als PAL-Version fertig haben. Der inoffizielle »Ridge Racer«-Nachfolger lockt mit mehreren Strecken und sollte die Playstation zu neuen Hardware-Bestleistungen treiben. Mehr auf Spieldesign als auf Technik legen Ubisofts Hüpfspiel-Protagonisten wert: »Rayman 2« greift die Tugenden des putzigen Vorgängers auf, lehrt dem Helden neue Bewegungstalente und



**POLE POSITION: NAMCOS »RIDGE RACER«-NACHFOLGER »RAVE RACER« FÜHRT IN DER SPIELHALLE DIE GARDE DER HOCHGEZÜCHTEN 3D-RENNSPIELE AN.**

bietet ein halbes Dutzend unverbrauchte Plattform-Szenarien.

Buchstäblich in letzter Sekunde haben wir von dem Geheimprojekt »Alpha-storm« erfahren: Psygnosis/Sony bastelt an einem »Elite«-inspirierten Action-Strategie-Epos, angesiedelt in den Weiten des Universums. (mg)

- **Alphastorm (Playstation)**
- **Rave Racer (Playstation)**
- **Rayman 2 (Playstation, Saturn, PC)**

# Glossar

Von »Anti-Aliasing« bis »Z-Buffering«:  
Wichtige Fachbegriffe aus der Videospiele-Welt.

## ■ Anti-Aliasing

Grafische Technik: In der 3D-Grafik erscheinen gerade Linien nicht gleichmäßig, sondern treppenförmig gezackt. Dieser »Alias-Effekt« kann durch einen (rechenaufwendigen) Anti-Aliasing-Algorithmus beseitigt werden – zwischen den einzelnen Pixeln wird interpoliert, der Treppeneffekt »verschmiert« und wird für das menschliche Auge unsichtbar. Nintendos Ultra 64 verspricht »Anti-Aliasing« als Standard-Technik bei 3D-Animationen.

## ■ Benchmarks

Wie schnell ist Ihre Hardware wirklich? Da die Taktfrequenz keine verlässliche Auskunft über die Leistung Ihrer Konsole gibt, versuchen Fachleute der Frage mit Benchmarks auf den Grund zu gehen. Es gibt Dutzende von Benchmark-Programmen vom englischen Urvater »Whetstone« (1976) bis zum seit 1984 gebräuchlichen »Dhrystone«, das Ihnen die Zahl der Instruktionen pro Sekunde in **MIPS** angibt. Häufig verwendet werden auch die Benchmarks der »Standard Performance Evaluation Corp.« (SPEC). Benchmarks geben Ihnen Auskunft über die Leistungsfähigkeit einzelner Prozessoren, aber nur vage Information über die Performance eines ganzen Systems.

## ■ Betriebssystem

Auch »Operating System« (OS): Neben den Betriebssystemen für PCs (DOS, OS 2, Windows 95...) wird auch jeder Videospielekonsole ein (vergleichsweise einfaches) Programm mitgegeben, das alle Standardfunktionen ausführt und kontrolliert. Bei Saturn, Playstation und 3DO ist das Betriebssystem fest ins ROM integriert. Über eine grafische Oberfläche können Sie z.B. den batteriegepufferten Speicher verwalten, die interne Uhr einstellen oder eine Audio-CD abspielen.

## ■ Bildwiederholungsfrequenz

Um eine Bewegung zu erzeugen werden in der 3D-Computergrafik bis zu 60 Bilder in der Sekunde abgespielt. Diese Frequenz wird von keinem 16-

Bit-3D-Spiel erreicht, aber mit den 32-Konsolen Wirklichkeit: »Tekken« auf der Playstation ist eines der ersten Spiele, die mit 60 Bildern pro Sekunden (frames per second bzw. fps), also »im ersten Frame« laufen. »Im zweiten Frame« wären es dann 30 Bilder pro Sekunde („Toshinden« auf der Playstation), während »im dritten Frame« mit 20 Bildern schon die Ruckelgrenze erreicht wird.

## ■ Cinepak

Software-basiertes Kompressionsverfahren das beispielsweise von Sega verwendet wird. Cinepak-Full-Motion-Video kommt dem Spieler billiger, ist optisch aber schwächer als Videos in MPEG oder Motion JPEG.

## ■ CISC

»Complex instruction set computer«. CISC-Chips arbeiten mit einem größeren Befehlssatz als die modernen RISC-Prozessoren und sind für Programmierer deshalb angenehm. Leider verpassen die umfangreichen Befehlsätze mehr Rechen-Power als die RISC-Instruktionen. Während Mega Drive und Super Nintendo noch mit CISC-CPU's arbeiten, basieren alle in diesem Heft vorgestellten 32-Bit-Konsolen auf einer RISC-CPU.

## ■ CPU

»Central Processing Unit«, die zentrale Recheneinheit jedes Computers und jeder Videospielekonsole, wird in 32-Bit-Konsolen von Co-Prozessoren und Spezial-Chips unterstützt.

## ■ Decoder

Hard- oder Software, um verschlüsselte bzw. codierte Information in ein verarbeitbare Form zurückzuwandeln. Die Playstation enthält z.B. einen Decoder für Motion-JPEG-Animationen.

## ■ Depth-Cueing

Grafische Technik: Entfernung wird mittels verschiedener Helligkeitsabstufungen simuliert. Nahe Objekte werden heller, weit entfernte Objekte dunkler gezeichnet.

## ■ Digitalisierung

Die Umwandlung analoger Daten in digitale Töne, Bilder, Filme, etc. mittels Scanner, Frame-Grabbern oder anderer Hard- und Software.

## ■ DSP

»Digital Signal Processor«: Spezial-Chip mit eingeschränktem Befehlssatz, der in den 80er Jahren durch die Verbreitung von Audio-CD-Spielern populär wurde und bei Videospiele-Systemen für rechenintensive Spezialaufgaben eingesetzt wird. Als Musik-Baustein oder als Rechen-Chip sind DSPs in jeder 32-Bit-Konsole zu finden. In den DSP werden Daten eingelesen, um am anderen Ende modifiziert (z.B. multipliziert) wieder herauszukommen. Der DSP erledigt nur bestimmte Aufgaben, diese aber superschnell. Auf den Speicher kann ein DSP im Gegensatz zu anderen Prozessoren nicht zugreifen.

## ■ Farbtiefe

Größe des Farbraums aus dem die Farbwerte der Pixel eines Computerbildes entstammen. Bei einer Farbtiefe von 8 Bit (Mega Drive, Super Nintendo) umfaßt der Farbraum 256 Farben, bei einer Tiefe von 24 Bit sind es 16.777.216 Farben (»True Color«).

## ■ FMV

»Full Motion Video«, Sammelbegriff für digitalisierte Video- und Filmsequenzen im Computer- oder Videospiele.

## ■ Kompression

Mittels bestimmter Kompressions-Algorithmen werden Daten auf eine kleinere Menge zusammengestaucht, wobei unwichtige (z.B. sich wiederholende) Informationen weggelassen werden. Alle FMV-Sequenzen in CD-Spielen sind komprimiert, oft auch ganze Spiele: So enthält »Donkey Kong Country« laut Nintendo über 60 MBit Daten, die durch ein von Rare entwickeltes Kompressions-Verfahren auf 32 MBit heruntergerechnet wurden. Da Filme in Kino-Qualität selbst den immensen Speicherplatz einer CD sprengen, bleiben Kompressions-Techniken (z.B.

MPEG1 und MPEG2) auch mittelfristig von Bedeutung. Wichtig ist natürlich auch die Datendekompression, um Grafik und Programm-Code wieder in ein brauchbares Format zurückzuverwandeln.

#### ■ Link

Was dem PC-Besitzer sein Nullmodem-Kabel, ist dem Game-Boy-, Playstation- oder Saturn-Freund seine Link-Verbindung. Jeweils zwei Geräte können miteinander vernetzt werden, wobei jeder Spieler auf einen eigenen Monitor blickt.

#### ■ MBIT

Megabit: Während die PC-Anwender ihren Speicherplatz mit Vorliebe in MBytes beschrieben, sprechen die Videospieler meist von Bits. 1 MByte = 8 MBit.

#### ■ MFLOP

„Mega Floating Point Operations“: Benchmark-Wert für die Rechengeschwindigkeit in Bezug auf Gleitkomma-Operationen. In einer Videospielekonsole sind Floating-Point-Operationen jedoch nicht so wichtig wie Integer- bzw. Ganzzahl-Berechnungen.

#### ■ MIPS

Million Instructions per second: MIPS geben bis zu einem gewissen Grad Aufschluß über die Leistungsfähigkeit einer Spielkonsole, berücksichtigen aber nur die Leistung der CPU. Vernachlässigt werden andere Bausteine der Spielhardware, z.B. der Daten-Bus oder eine Geometrie-Engine, wie man sie in der Playstation findet.

Nicht zu verwechseln mit dem Namen der Silicon-Graphics-Tochter MIPS (Microprozessor without interlocked pipeline stages); die Firma, die sowohl die CPU der Playstation als auch des Ultra 64 entwickelt hat.

#### ■ MPEG

„Moving Pictures Expert Group“, der Name einer Arbeitsgruppe, die sich mit der Kompression von Video- und Audio-Daten beschäftigt. Das Team entwickelte den momentan gebräuchlichen MPEG1-Standard sowie MPEG2, das mit der High-Density-CD ab 1996 zum Einsatz kommen wird. MPEG1-Kompression löst die Aufgabe, Videofilme mit bis zu 400 MByte pro Sekunde (!) auf ein handliches Format zusammenzupressen, indem es Details eines Bildes unter den Tisch fallen läßt – in der Bewegung des Bildes ergänzt das Gehirn, was MPEG dem Auge unterschlägt. Durchschnittlich wird nur jedes fünfte bis zehnte Bild einer Animation von MPEG gespeichert, die eingesparten Bilder werden durch einen speziellen Chip (in jeder Digital-Video-Cardtridge zu finden) errechnet. MPEG unterteilt ein Einzelbild in mehrere Bildquadrate und speichert die wichtigsten Merkmale einer solchen Einheit (Farbton, Differenzen innerhalb des Quadrates). Jedes Quadrat wird mit dem der folgenden Bilder verglichen: Ändert sich das Quadrat nicht (beispielsweise bei einer ruhigen Kameraeinstellung), hält MPEG lediglich fest, daß das Bildstück wiederholt wird. Auch wenn sich ein Bild bewegt, bleiben viele Quadrate gleich und verändern lediglich ihre Position. MPEG sucht nach solchen Situationen und er-

# Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Ganz besonders auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen“ protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams“ mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Zugleich setzen sie ein deutliches Zeichen für kritisches Engagement in der jungen Generation. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace für Aufsehen, weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

## GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name \_\_\_\_\_

Straße/Hausnummer \_\_\_\_\_

Postleitzahl/Ort \_\_\_\_\_

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

02063

rechnet die Bilder dazwischen.

### ■ Morphing

Grafische Technik: Ein Objekt wird phasenweise (durch Interpolation) in ein anderes Objekt verwandelt.

### ■ Parallax Scrolling

Verschiedene Spielebenen scrollen in unterschiedlichen Geschwindigkeiten an Ihnen vorbei und geben dem Hintergrund damit Tiefe. Parallax Scrolling wird von so gut wie jeder Videospielekonsole, insbesondere vom Sega Saturn unterstützt. Auf dem PC wagen sich hingegen nur zähe Programmierer an die mühselige Entwicklung parallax scrollender Spielfelder.

### ■ Photo CD

Spezielles CD-ROM-Format zur Archivierung von Bildern in 24-Bit-Farbtiefe. Wird vom 3DO ab Werk, von Segas Saturn durch eine System-CD unterstützt. Auch wenn in Japan soeben ein Grafik-Adventure in diesem Format erschienen ist, hat der Photo-CD-Standard für Spieler kaum eine Bedeutung.

### ■ Polygon

Vieleck. Mindestens drei Vektoren bilden dieses Grundelement jedes 3D-Spiels.

### ■ Pre-rendert

...nennt man 3D-Objekte und -Animationen, die nicht in Echtzeit berechnet werden, sondern auf einer Workstation gerendert und (in ihre einzelnen Animationsphasen zerlegt) auf Modul oder CD abgelegt wurden. Im Gegensatz zu den Echtzeit-Kämpfern von »Virtua Fighter« und »Toshinden« sind die Figuren in »Rise of the Robots« oder »Killer Instinct« vorab berechnet – sie sehen besser aus, sind aber nicht so beweglich und flexibel wie ihre Echtzeit-Konkurrenten und schlucken mehr Speicherplatz. »Vorab berechnetes 3D« wird meist für Vorspanne und Zwischensequenzen verwendet.

### ■ RAM

Random Access Memory. Speicher, der sowohl beschrieben als auch gelesen werden kann, unverzichtbar für jede Spielekonsole. RAM-Bausteine sind teuer: Die Preise, die Sega, Nintendo und andere Hardware-Hersteller für

RAM-Chips zahlen, hängen vom Fassungsvermögen, der Wortbreite und der Zugriffszeit des Bausteins ab. Man unterscheidet zwischen relativ günstigem Dynamic RAM (dessen Kondensatoren unter ständiger Stromzufuhr gehalten werden müssen, um ihre Information nicht zu verlieren), schnellem Static RAM (SRAM), das aus Kostengründen nur in kleineren Mengen (z.B. als Cache-Zwischenspeicher) verwendet wird, sowie VRAM, Cached DRAM (CDRAM), synchronous DRAM und dem patentiertem Rambus DRAM des Ultra 64.

### ■ Ray Tracing

Grafische Technik: Strahlenverfolgungsverfahren zur realistischen Ausleuchtung eines 3D-Raumes mit Schatten und Spiegelungen. Sehr rechenaufwendig, daher im Videospiel (oder in anderen Echtzeit-Animationen) bislang noch nicht zu finden.

### ■ RISC

Reduced Instruction Set Computer; unterscheidet sich von einem CISC-Prozessor durch die Verwendung vereinfachter Befehle, die meist in einem Taktzyklus abgearbeitet werden können. In der 3D-Animation werden z.B. kaum »Complexe Instructions« (siehe CISC) benötigt, so daß mittels RISC-Technik eine wesentlich höhere Rechenleistung erzielt wird. Ein mit beispielsweise 33 MHz getakteter RISC-Prozessor ist in diesem Fall flinker als ein CISC mit der gleichen oder gar höheren Taktfrequenz.

### ■ Scaling

Grafischer Effekt: Ein Objekt wird gedehnt oder gestaucht. Während bei einer Dehnung die einzelnen Pixel vergrößert werden, führt ein Stauchen des Objekts oft zum Verlust von Bildinformationen. Letzteres wird auf leistungsfähigen Systemen durch MIP Mapping vermieden.

### ■ Shading

Grafische Technik: Ein 3D-Objekt bzw. die Flächen eines 3D-Objekts werden schattiert:

**Flat Shading:** auch »constant shading«. Die Fläche wird in einem Farbton gleichmäßig schattiert, wobei die Helligkeit vom Winkel der Fläche zur Licht-

quelle bestimmt wird.

**Gouraud Shading:** Fließende Schattierung, benannt nach dem französischen Computerwissenschaftler Henri Gouraud. Durch Interpolation erhält der Schatten Verläufe. Damit können z.B. runde Objekte simuliert werden.

**Phong Shading:** Aufwendigere Methode der fließenden Schattierung, benannt nach Gourauds Kollegen Phong Bui-Tuong. Bislang kein Echtzeit-Einsatz im Videospiel.

### ■ Sprite

Unter diesem Begriff werden gemeinhin alle Spielfiguren zusammengefaßt. Für den Vergleich zwischen Konsole und PC sind die sogenannten Hardware-Sprites von Bedeutung, die von Segas Saturn z.B. hundertfach herumgewirbelt und mit jeder beliebigen Form versehen werden können. Der PC (und streng genommen auch die Playstation) besitzt keine Hardware-Sprites – die flinke und flackerfreie Manipulation von Spielfiguren bleibt dem Geschick des Programmierers überlassen.

### ■ Texture Mapping

Grafische Technik: Ein Polygon wird mit einer grafischen Oberflächen-Struktur (z.B. Holz, Marmor oder ein einfaches Muster) belegt.



### ■ Transparency

Grafischer Effekt: Transparency wirkt wie ein Farbfilter. Die Grafik unter einer transparenten Fläche bleibt ganz oder teilweise sichtbar, verändert aber ihre Farbe oder Helligkeit.

### ■ Z-Buffering

Grafische Technik zur Entfernung verdeckter Linien in einem 3D-Raum: Für jeden Pixel wird die Entfernung zum Betrachter (also die Z-Koordinate) gespeichert. Nur die Kanten, Flächen und Objekte im Vordergrund werden dargestellt. (wi)

# DESTRUCTION

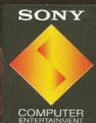


LIEBE DEINEN NACHSTEN.  
ZERSTÖRE SEINE KARRE

derby



“...eines der abgefahrendsten Spiele”  
Playtime



“...treibt jedem...vor Begeisterung die Tränen in die Augen...”  
Megafun



“..absolut geniale Crashorgien...”  
Video Games



“...hat beste Chancen, das heißeste Rennspiel aller Zeiten zu werden”  
Gamepro

Playstation-Version erhältlich bei: Sony Computer Entertainment, Lyoner Str. 26, 60528 Frankfurt/Main, Tel. 069-86543-125, Fax. 069-666-5004  
PC CD-ROM Version erhältlich bei: Avalon Vertriebs GmbH, Magnolienweg 12, 63741 Aschaffenburg, Tel. 06021-840681, Fax. 06021-840692



and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psychosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psychosis Ltd.  
© 1995 Psychosis. © 1995 Sony Electronic Publishing Company.



WIR HABEN DAS  
WORT POWER  
NICHT ERFUNDEN.  
WIR HABEN  
ENTDECKT, WAS ES  
BEDEUTET:  
SONY PLAYSTATION.

