

# Combat Chess

Die letzte Bastion der Menschheit ist dieses Jahr gefallen. Kasparow verlor knapp gegen den Supercomputer Deep Blue.



Das 3D-Spielbrett ist unübersichtlich. Eine 2D-Darstellung kann eingeblendet werden.

Es ist also wirklich kein Problem mehr, einen Schachcomputer zu programmieren, der selbst Großmeister an die Wand spielt. Umso eher stellt sich die Frage, was von einem Schachcomputer für Normalsterbliche erwartet wird. Empire Interactive versucht, hauptsächlich mit unterhaltsamen Animationen den Spieler vor den Computer zu fesseln. Jede der zweimal sechs verschiedenen Figuren bewegt sich und schlägt eine bestimmte gegnerische Figur auf eine spezielle Art. Insgesamt stellen also zweimal 36 selbständig ablaufende Kampfsequenzen das Geschehen dar. Allerdings reicht es, jede einmal gesehen zu haben. Die unübersichtliche 3D-Ansicht wird schließlich gegen das konventionelle 2D-Brett einge-

tauscht. Übrig bleibt ein regulärer Schachcomputer mit den üblichen Features. Die einzige Besonderheit ist das Lernprogramm für Neulinge und daß der Computer, optional mehr oder weniger häufig, ähnlich wie ein Mensch Leichtsinnsfehler begeht.

Alexander Geltenpott

Mindestens:	Pentium 90, 8 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, 8xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayers:	2 Sp. Modem, Netzw. Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	600/7 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Empire Interactive	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	80%	Sound:	75%
Genre:	Strategie		
Spielanteile:	Action <span style="color:red">■</span> Rätsel <span style="color:yellow">■</span> Strategie <span style="color:green">■</span> Wirtschaft <span style="color:blue">■</span>		
Einzelspiel:	80%	Multiplayer:	85%
>> <b>Aufgepepptes Schachprogramm</b> <<			

# Flying Corps Gold

Anfang 1997 eroberte Empire mit Flying Corps die Lufthoheit. Die Gold-Edition erweitert die Flugsimulation technologisch und spielerisch.



Neben der noch schnelleren Grafik sind vor allem die Mehrspieler-Optionen interessant.

An der Flieger-Karriere im Ersten Weltkrieg dürfen Sie nun nicht mehr nur anhand der historischen Begebenheiten basteln. Ein Missions-Editor erlaubt die Erstellung eigener Missionen, die auch zu Kampagnen verbunden werden können. Mit der Fokker D-VII und der Spad wird der Spieler-Hangar zudem auf acht Flugzeuge erweitert. Eine verbesserte KI läßt die Gegner in bodennahen Gefechten nicht mehr so leicht abschmieren, und die eigenen Flügelmänner reformieren sich schneller. Die ohnehin bemerkenswerte Software-Engine des Entwicklers Rowan ist um eine Direct 3D- und Glide-Variante erweitert worden. Transparenz-Effekte, 65.000 Farben und 30 Bilder pro Sekunde geben Flying Corps einen noch besseren Look.

Dafür sorgt auch eine Überarbeitung der Texturen. Gerade Städte und Dörfer wirken einen Tick realistischer. Freuen dürfen sich Multiplayer-Spieler. Dank Direct Play können spezielle Mehrspieler-Missionen gegen- oder miteinander geflogen werden. Schade, daß nur Besitzer von CH Force FX die Windeinflüsse und Vibrationen zu spüren bekommen. Christian Müller

Mindestens:	P 133, 16 MB, 4xCD-ROM		
Empfohlen:	P 166, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, Win95, 3Dfx		
Technik:	SVGA, Direct 3D, 3DFX/SB, GM/CH Force FX		
Multiplayers:	8 Sp. LAN, 8 Sp. TCP/IP, Modem, seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	633 MB/20-150 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Empire/Koch Media	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	90%	Sound:	70%
Genre:	Flugsimulation		
Spielanteile:	Action <span style="color:red">■</span> Rätsel <span style="color:yellow">■</span> Strategie <span style="color:green">■</span> Wirtschaft <span style="color:blue">■</span>		
Einzelspiel:	87%	Multiplayer:	87%
>> <b>Gelungenes Technologie-Update</b> <<			

# The Reap

Fast wie in der Spielhalle darf man sich beim 2D-Shooter The Reap fühlen. Der PC-Besitzer ballert sich eifrigst durch vier Szenarien.



Ka-wumm!!! The Reap zeigt beeindruckende Licht- und Explosionseffekte.

Wieder einmal wird die Welt von Außerirdischen bedroht. Ausnahmsweise übernimmt der Spieler bei The Reap die Rolle eben dieser Fieslinge. Die fremde Intelligenz hat die Erde bislang unbemerkt zur Forschung mißbraucht und den Menschen nur als Laborratte betrachtet. Als der Homo sapiens es wagt, aufzumucken, entschließen sich die grünen Männchen zu einer Radikalkur in Form eines Vernichtungskrieges. Der Spieler steuert seinen Flieger durch vier Szenarien (Antarktis, Unterwasser, Wüste, Stadt), die jeweils aus mindestens zwei Levels bestehen. Es darf auf alles geballert werden, was sich bewegt – Gamepadjüngern beschert dies ein hervorragendes Training für den Muskel zwischen Daumen und Zeigefinger. Herumliegende Power-Ups liefern bessere Waffen, Schildenergie, mehr Tempo oder Extraleben. Die farbenfrohe Grafik glänzt

durch tolle Lichteffekte, obwohl keine 3D-Hardware unterstützt wird – alle Achtung! Allerdings leidet bei all dem Gewusel die Übersicht. Weil Angriffe nicht nur von vorne, sondern auch vom linken Bildschirmrand erfolgen, wird's ab und zu unfair.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB, 4xCD-ROM, Win95 o. Win NT 4.0		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayers:	2 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	590 MB/42 MB	Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Take 2	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	78%	Sound:	71%
Genre:	Action		
Spielanteile:	Action <span style="color:red">■</span> Rätsel <span style="color:yellow">■</span> Strategie <span style="color:green">■</span> Wirtschaft <span style="color:blue">■</span>		
Einzelspiel:	72%	Multiplayer:	72%
>> <b>Für Arcadefreaks einen Blick wert</b> <<			