COMPUTEC media 01/2000
ISSN 0946-6290
Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

NEU! DM 9,99 · MIT DREI CD-ROMs

3 CDs

VOLLVERSION:
Die by the Sword

Nox, der Diablo-Killer

Thema des Monats: Kann Westwoods neues Action-Rollenspiel dem Blizzard-Epos gefährlich werden?

Ultima IX Ascension

450-MB-Demo + Megatest auf 10 Seiten: Erfahren Sie alles über das Rollenspiel-Ereignis dieses Jahrtausends.

Mit InciteTV: Die Spieleshow auf CD-ROM
5 Minuten Videoreportagen zu aktuellen Spielen: Tests, Spieltipps und Hardware

Exklusiv-Demo
Thandor
Das Echtzeitstrategiespiel auf den Spuren von Earth 2150

Demo-Premiere
Ultima IX Ascension
Die 450-MB-Demo mit Videos und Lord British

Demo-Premiere
Wheel of Time
Testen Sie die Referenz im 3D-Action-Genre

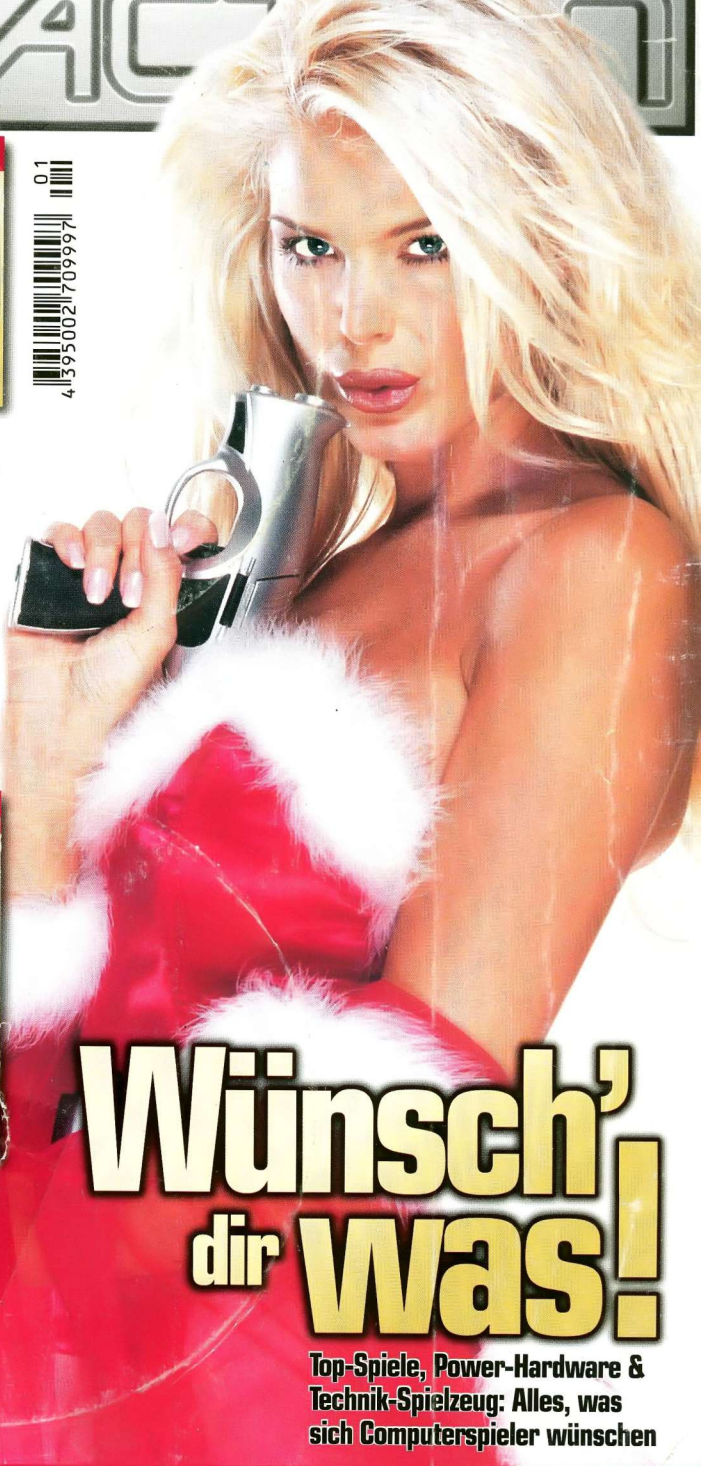
VOLLVERSION, 6 DEMOS & 25 Min. VIDEOS!
AUSSERDEM ÜBER 75 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...

PC Computer CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER



DER GROSSE 3D-ACTION-REPORT

Test + Video-Vergleich: Quake 3 Arena gegen Unreal Tournament
Profi-Ratgeber: So werden Sie ein perfekter 3D-Action-Spieler



Wünsch' dir was!

Top-Spiele, Power-Hardware & Technik-Spielzeug: Alles, was sich Computerspieler wünschen

12 Seiten Tipps: Indiana Jones 5 komplett gelöst • Earth 2150 • Theme Park World u.v.m.

Die Front rückt näher...

BATTLE



Und das ist erst der Anfang:

91%
Power Play

89%
Game Star

88%
Gold Player

86%
PC Games

" ... diese außer- oder überirdische Duellarena mit gelegentlichen Strategieeinlagen ist von einer erstaunlichen Perfektion. "
Power Play 12/99

" Ein Monat voller Spitzentitel, und dieses Meisterwerk steht da ganz oben! "
PC Player 12/99

PANDEMIC

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 1998, 1999 Activision, Inc. Battlezone ist ein Warenzeichen von Atari Interactive, Inc., einem Hasbro-Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION.

BATTLEZONE II™

COMBAT COMMANDER





Verschärfte Action
In spektakulären Spezialeinsätzen auch bei Nacht kommandieren Sie eine Vielzahl an Einheiten, darunter Heckenschützen, Infiltrierer und Fallschirmspringer. Auch außerhalb der Fahrzeuge geht es richtig zur Sache!



Verschärfte Strategie
Gegen die intelligente und lernfähige KI können Sie nur bestehen, wenn Sie Ihre Angriffstaktik von Zeit zu Zeit ändern. Riskieren Sie alles in den dramatischen Action- und Strategie-Einsätzen.



Verschärfte Grafik
Die völlig neuartige 3D-Engine und die morphenden Einheiten, das zerstörbare Terrain und die markerschütternden Explosions- und Waffeneffekte machen Ihre Angriffe noch bombastischer.

http://www.activision.de/games/action/battlezone2

INTERSTATE™

'82



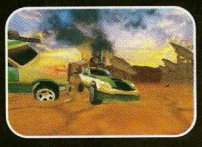
IN DEN 80ERN ZAHLT MAN MIT BLEI

Raus aus den Schlaghosen und rein in die 80er!
Als Asphaltlegende Taurus halten Sie jeden Gegner in Schach.
Erstmalig können Sie Ihren Feinden nicht nur aus Ihrem schwerbewaffneten Muscle Car eins draufgeben, sondern auch zu Fuß! Der funkige Soundtrack macht Ihre Rache doppelt so süß - sehen Sie nur zu, dass Sie vor lauter New-Wave-Feeling nicht Ihre Deckung vergessen ...





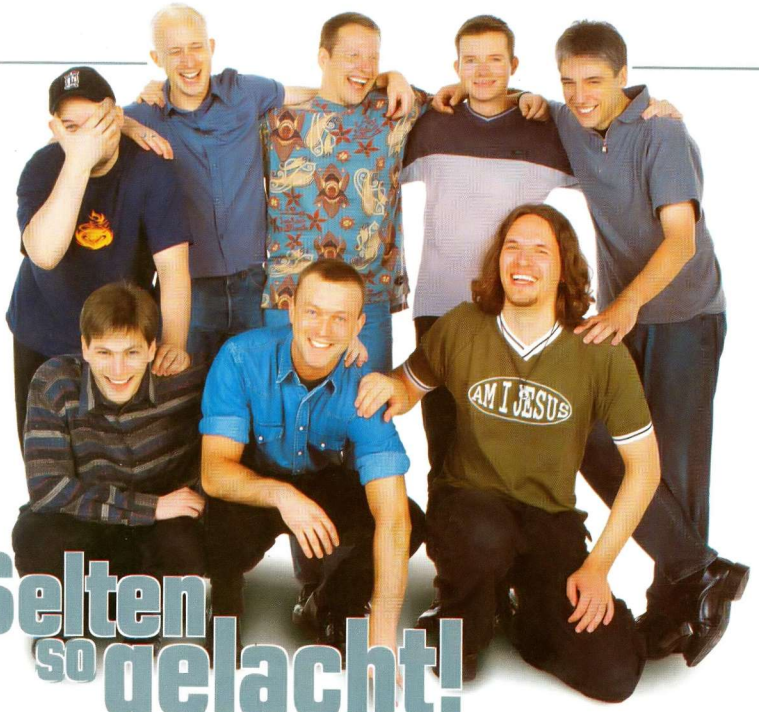




WWW.ACTIVISION.DE WWW.INTERSTATE82.DE

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Interstate '76 und Interstate '82 sind Warenzeichen von Activision, Inc.
© 1998 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION.



Selten so gelacht!

Eigentlich haben die letzten Jahre gezeigt, dass die Hardware-Generationen neue Software-Standards längst überholt haben. Jedenfalls gab es schon lange kein Spiel mehr, das das beste am Markt befindliche PC-System überfordert hätte. Bis zu diesem Monat ...

Christian M.: Yeah! Jungs, sie sind da. Hier. Einmal *Ultima IX* und da einmal *Quake 3 Arena*.

Der Redaktions-Chor: Ich, ich, ich, ich, ich, ich, ich ...

Alex: Uuuuultimaaa, du bist mir naaaahhh. Das ist meins.

Dirk (räuspert sich): Und *Quake 3 Arena*, also mal ehrlich. Ihr könnt doch eine Railgun nicht von einem Raketenwerfer unterscheiden. Das Teil geht an mich, sonst wird es peinlich

Christian B.: Überlegt, mit was für Kalibern ihr es hier zu tun habt. Da geht doch euren PII-333-Krücken die Puste aus. Solche Spiele brauchen Edel-Hardware. Also ab damit ins Chefredakteurs-Büro.

Harald: Moooooment. Finger weg! Das probier' ich aus. Immerhin hab' ich hier 500 Pferdestärken der dritten Pentium-Generation mit Voodoo 3-Turbo stehen. Her mit dem Quake-3-Dingsda.

Herbert (schnappt sich Ultima IX): Jajajaja, ich will auch.

Alle versammeln sich an den Monitoren, großes Gelächter bricht aus.

Harald (seufzt): Ich hab' unter Grafik-Volllast gerade mal zehn Bilder in der Sekunde!

Herbert (wimmert): Das ruckelt. Mein Avatar teleportiert sich da immer fünf Meter nach vorne!

Christian M. (frohlockt): Höhöhö, schaut her zu mir. *Quake 3* lässt sich ja wohl vernünftig spielen, einfach Details raus und fertig. Hier, schauen Sie mal, Herr Gooding.

Dirk: Tztztz ... Herr Müller, Sie sollten mal wieder Rocketjumps üben! Und wenn Sie nicht besser mit der Railgun umgehen, kommen Sie auch nicht mit auf das 3D-Actionvideo für den Blickpunktartikel. Da gab's schon genug Peinlichkeiten in letzter Zeit.

Der Redaktions-Chor: Muhahahahhahahhahahhahaha ...

Christian B.: Nun ja, jetzt brechen sie wieder an, die Zeiten, in denen die Spiele die Hardware richtig fordern. Das wird teuer! Erinnert euch an die früheren Highend-Spiele wie den *Strike* und *Wing Commander*? Da haben auch alle gelacht ...

Die Redaktion



Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
findet es jedes Jahr wieder klasse, mit wie viel Einsatz und Teamgeist alle Kollegen die dicken Dezemberausgaben verwirklichen.



Christian Bigge, 32
WiSims, Sport- und Rennspiele
muss wohl doch auf einen 10.000 Mark teuren Gigahertz-Rechner von *Kyrotech* sparen, damit *Ultima IX* endlich ruckelfrei läuft.



Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
graut es schon vor den Weihnachtseinkäufen, die bei den Menschenmengen in der Stadt harten Körpereinsatz erfordern.



Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
freut sich riesig auf Weihnachten, weil er die leise Ahnung hat, dass ihm diesmal was ganz Besonderes widerfahren wird.



Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
...geht aus Protest gegen den Millennium-Hype am 31.12. um 21 Uhr ins Bett.



Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
werkelt an der CD seiner Band Abgehörte Telefonate und spielt zur Abwechslung *Medal of Honor* auf der PlayStation.



Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Strategie, Simulationen
... holt seinen Schlafentzug nach und spielt ausgiebig *Q3A* und *UT* mit seinen MTW- und RDA-Clankumpels



Christian Sauerteig, 19
WiSims, Rennspiele
grüßt vom Krankenbett aus seine tapferen Kollegen, die sich ohne ihn durch einen Großteil der Heft-Produktion schlagen mussten.

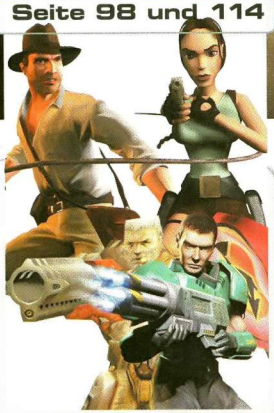
Seite 84

Test des Monats

Ultima IX Ascension

Über fünf Jahre haben Richard Garriott und Origin an Ultima IX gearbeitet. Lesen Sie, ob der letzte Teil des Rollenspiel-Klassikers auch wirklich einen würdigen Abschluss dieser epischen Computerspiel-Saga bildet.

Seite 98 und 114



Kampf der Giganten

Quake 3 Arena gegen Unreal Tournament. Lara Croft gegen Indiana Jones: In diesem Monat krachen die großen Namen der Spielewelt aufeinander. Unsere Testberichte kennen die Sieger.

Seite 244



Weihnachtsträume

Wünsch' dir was!

Playmate des Jahres Victoria Silvstedt zeigt, was Computerspieler alles auf dem Wunschzettel haben sollten.

Rubriken

Auftakt ... 5
Bestseller ... 270
Cover-CD-ROM ... 241
Die letzte Seite ... 290
Die Redaktion ... 5
Fehlstart ... 269
Hardware-Referenzen ... 288
Hit-Countdown ... 271
Hotlines ... 271
Impressum ... 275
Inhalt Spieletipps ... 197
Inhaltsverzeichnis ... 6
Inserentenverzeichnis ... 275
Leserbriefe ... 272
Neustart ... 268
Referenz-Spiele ... 82
So werten wir ... 82

Aktuelles

Actionspiele ... 14
Adventures ... 16
Blockbuster ... 12
Budgetspiele ... 24
Online-Spiele ... 26
Simulationen ... 18
Sportspiele ... 20
Spiele-Industrie ... 30
Strategiespiele ... 22
Vermischtes ... 28

Blickpunkt

So werden Sie ein perfekter Actionspieler ... 254
Creatures 3 ... 267
Weihnachtsträume – Der Wunschzettel-Führer ... 244
Gothic – Von der Idee zum Computerspiel ... 262

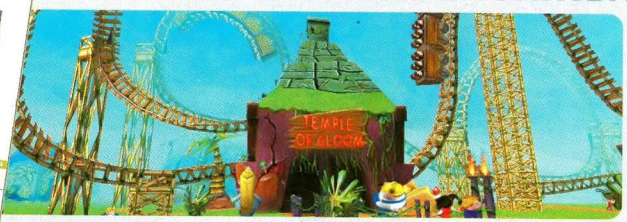
Vorschau

THEMA DES MONATS
Nox ... 30
Westwoods Hexen-Spektakel will am *Diablo*-Thron kratzen
Arcatera ... 76
Alles über die Grafiktechnologie der deutschen Rollenspiel-Produktion
Vampire: The Masquerade – Redemption 74
Vierter Teil unserer Serie über das Nihilistic-Rollenspiel



ab Seite 197

SPIELETIPPS zum Herausnehmen



Indiana Jones 5, Theme Park World, Earth 2150, Wheel of Time

Dark Project 2: Der Meisterdieb 48
Der Überraschungs-Hit des letzten Jahres bekommt endlich seine Fortsetzung

KISS Psycho Circus 52
Die amerikanische Rocklegende feiert ihre Spiele-Premiere

Metal Fatigue 58
Kann Psygnosis' Echtzeitstrategiespiel dem Genre Innovationen bringen?

The Sims 64
Die Gesellschafts-Simulation: So managen Sie eine ganze Familie.

Sudden Strike 68
Historische Echtzeitstrategie-Scharmützel im 2. Weltkrieg.

Simon 3D 78
Das humorige Kult-Adventure wagt den Schritt in die dritte Dimension

Tests

TEST DES MONATS:
Ultima IX Ascension 84
Age of Wonders 140
Battlezone 2 130
B-Hunter 131
Chessmaster 7000 163
Days of Oblivion 2 131
Delta Force 2 136
Half-Life Opposing Force 110
Hype – The Time Quest 131
Indiana Jones – Der Turm von Babel .. 114
Interstate 82 126
Links LS 2000 131
Phoenix 162
Pit Droids 163
Pro Pinball – Fantastic Journey 156
Quake 3 Arena 98
Scrabble 163
Septerra Core 144
Spirit of Speed 154
Star Trek – Der Aufstand 138
Start Up! 163
Supreme Snowboarding 152
SWAT 3 132
Team Alligator 160
Thandor 142
Tomb Raider 4 – The Last Revelation .. 114
Tonic Trouble 148
Unreal Tournament 98

Spielerforum

Age of Empires 2 190
Anno 1602 196
Anstoss 2/3 194
Baldur's Gate 172
C&C 3 Tiberian Sun 186
Diablo 2 170
Die Siedler 3 192
Driver 178
Everquest 173
FIFA 2000 184
Flugsimulationen 176
Half-Life 164
Meridian 59 175
Need for Speed 4 180
NHL 2000 182
Quake 3 Arena 166
StarCraft 188
Ultima Online 174
Unreal Tournament 168

Spieletipps

Earth 2150 217
Indiana Jones – Der Turm von Babel . 199
Kurztipps 237
NBA Live 2000 231
Thema Technik 239
Theme Park World 233
Wheel of Time 214

Hardware

Hardware-News 276
Neue Produkte auf dem Hardware-Markt

Hardware-Referenzen 288
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner

Vorschau: Voodoo4 und Voodoo5 278
3dfx durchbricht mit der nächsten Chip-Generation die Gigapixel-Schallmauer

Test: Spielecontroller 284
Vier neue Eingabegeräte buhlen um die Spielergunst

Test: Grafikkarten 286
Vier Grafikbeschleuniger eifern im Testlabor um die Bestmarke

Blickpunkt: Das Beste zum Feste 280
Die wichtigsten Kaufkriterien für die Weihnachtsbesorgungen in Sachen Hardware

Seite 278 + 280

Voodoo4 und 5



Grafikturbos der nächsten Generation



Das beste vom Feste

Darauf müssen Sie beim Einkauf achten

Heft-CDs

Vollversion-CD



Vollversion: Die by the Sword

Lassen Sie die Klingen klirren, schnallen Sie den Brustpanzer um den Leib und treten Sie in Interplays mittelalterlicher Fantasy-Welt mit Zweihänder und Morgenstern gegen allerlei böse Kreaturen an.

Cover-CD



Demo des Monats: Thandor

Das 450-Megabyte-Monster-Demo von *Ultima IX Ascension*, *The Wheel of Time*, *Nerf Arena Blast*, *Nocturne*, *Legacy of Kain*, *Soul Reaver*, plus Updates, Treiber und Tools.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden: KRANZ GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg
nur Laden - kein Versand
Versand: KRANZ VERSAND, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg
Brückstrasse 42-44 im Brückcenter 44135 Dortmund

Der Versandspezialist.
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

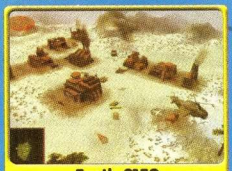
Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 6 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung noch Artikel lieferbar, zahlen Sie Nachlieferung erfolgt für die erste Lieferung portofrei! Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C6) anfordern.

An Weihnachten sind für Sie da:
am 24. Dezember bis 12 Uhr,
ab Montag, dem 27. Dezember wieder von 8:30-20 Uhr!
Das heißt, selbst wenn Sie erst am 23. Dezember bestellen, besteht die Möglichkeit, daß Sie noch am 24. Dezember Ihre Ware erhalten!

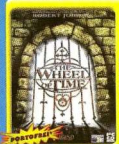
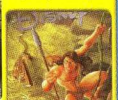
PC CD ROM

- Grand Prix World (Jan) 69,95
- Grand Theft Auto 39,95
- Grand Theft Auto - London (M) 34,95
- Grand Theft Auto PACK (K) .. 64,95
- Grand Theft Auto 2 84,95
- Grim Fandango - Classic 49,95
- Gute Zeiten - Schl. Zeiten 2 .. 44,95
- Half-Life Opposing Force 49,95
- Hattrick Wins 79,95

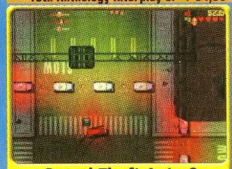

Homeworld (PC) 74,95


Earth 2150 (PC) 79,95

- Hazard 69,95
- Heart of Darkness SP 34,95
- Heavy Gear 2 84,95
- Heroes of Might and Magic III 74,95
- Hidden & Dangerous 79,95
- Hidden & Dangerous - Mission-CD (Dez) 39,95



Tarzan (PC) 74,95
Wheel of Time (PC) 79,95

- Homeworld 74,95
- Hugo - Gold 44,95
- Hugo 6 - Wild River 64,95
- Hugo 7 - Jungle Games 59,95
- Hugo XL 49,95
- Imperialismus II 49,95
- Imperium Galactica 2 79,95
- Ind. Jones 5: Turm v.Bab. ... 84,95
- Industriegigant Gold - SP ... 24,95
- 15th Anthology Interplay C. .. 54,95


Grand Theft Auto 2 (PC) 84,95

PC CD ROM

- Game Pad Gravis Pro 39,95
- Gamepad Gravis Pro - USB .. 39,95
- Game Pad MS Sidewinder ... 69,95
- Gamepad Sidew. Freestyle Pro 139,95
- Joystick Saitek Cyborg 3D USB 109,95
- MS Joystick Sidewinder 1.0 . 49,95
- MS JS. Sidew. Precision Pro 129,95
- Ferrari Force Feedback 249,95
- Ferrari Rac.Wheel Digital/USB 109,95



Gabriel Knight 3 (PC) 79,95
Rayman 2 (PC) 79,95

- Spieleber. C&C 3 Tiberian Sun 19,95
- Spieleber. Dungeon Keeper 2 19,95
- Spieleber. Might & Magic VII 19,95
- Spieleber. Play the Games V.2 19,95
- Spieleber. Rainbow Six 19,95
- Spieleber. Rückkehr n. Kondor 19,95
- Spieleber. Sim City 3000 19,95
- Spieleber. SW. EP1 Dunkle Bed. 24,95
- Spieleber. Die Völker 24,95
- Spieleber. X-Wing Alliance .. 19,95
- Abomination 79,95
- ADDY Deutsch Klasse 1+2 .. 74,95
- ADDY Deutsch Klasse 3+4 .. 74,95
- ADDY Deutsch Klasse 5+6 .. 74,95
- ADDY Deutsch Klasse 7+8 .. 74,95
- ADDY Englisch 5.Klasse 74,95
- ADDY Englisch 6.Klasse 74,95
- ADDY Englisch 7.Klasse 74,95
- ADDY Englisch 8.Klasse 74,95
- ADDY Erdkunde 10-14 Jahre . 74,95
- ADDY Junior 2 4-5 Jahre .. 49,95
- ADDY Junior 2 6-7 Jahre .. 49,95
- ADDY Mathe Klasse 1+2 74,95
- ADDY Mathe Klasse 3+4 74,95
- ADDY Mathe Klasse 5+6 74,95
- ADDY Mathe Klasse 7+8 74,95
- Age of Empire GOLD 89,95



Battle-zone 2 (PC) 84,95
Imperium Galactica 2 (PC) 79,95

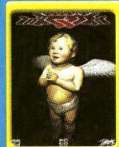
PC CD ROM

- Age Of Empires 2 89,95
- Ages Of Empire: Aufstieg Roms 39,95
- Age of Wonders (US) (Dez) .. 74,95
- Age of Wonders (Jan) 74,95
- Ages of Myst 39,95
- Alien vs. Predator 74,95
- All Star Baseball 2 59,95
- Amerzone - Dunkles Vermächt. 79,95



Police Quest Swat 3 (PC) 79,95
Indiana Jones 5 (PC) 84,95

- Anno 1602-Namen d. Königs . 34,95
- Anno 1602 - Königsedition .. 69,95
- Anstoß 3 (Feb.) 84,95
- Armored Fist 3.0 74,95
- Autobahn Raser 2 59,95
- Autobahn Total! 29,95
- Baldur's Gate - Pack 59,95
- Battelzone II-Red Odyss. 84,95
- Big Race USA - Hammerpreis 29,95
- Biing! 2 79,95
- Braveheart (Tartan Army) ... 84,95
- Bugs Bunny - Zeitreise 64,95
- Bundesliga 2000 69,95
- Bundesliga Stars 2000 79,95



Ultima Ascension (PC) 74,95
Messiah (PC) 79,95

- C&C 3:Operation Tiberian Sun 99,95
- C&C Alarmst.Rot Megabox (K) 64,95
- Caesar - Gold Edition 39,95
- Caesar 3 - Classic 44,95
- Caesar Platium 54,95
- Castrol Honda Superbike 2000 79,95
- Catan - Die erste Insel 89,95
- Chess 2000 79,95
- Complete Chess System TAL . 49,00
- Civilization II: Test of Time .. 69,95
- Civilization: Call To Power ... 84,95
- Close Combat IV 89,95
- Colin Mc Ray Rally - Classic . 29,95
- Commandos: Auftrag d.Ehre . 64,95
- Commandos-Hinter feindl. Lin. 79,95



FIFA 2000 (PC) 89,95
Diablo 2 (PC) 84,95

- FIFA 2000 89,95
- Fighter Duel 2 79,95
- Flanker 2.0 89,95
- Flight Unlimited 2 - Low Price 34,95
- Flight Unlimited 3 79,95
- Force 21 74,95
- Ford Racing (Dez) 79,95
- Formel 1 '99 (Dez) 74,95
- Gabriel Knight 3 79,95
- Game Gallery Vol. 1 (K) 64,95
- PC Games Collection Vol.1 (K) 49,95
- Gangsters - Premier Collection 34,95
- Giants (Dez.) 69,95
- Gold Games 4 59,95
- GP 500 79,95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
FAX: 0931-571602

AUSTRIA EXPRESS Schnellservice für Österreich
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung inkl. Bankgebühren: 1 DM = 7,8 ÖS; Porto 6,90 zzgl. NN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

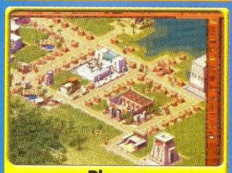
10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme 40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung (nur oder) 4,- DM. Porto Ausland 18.- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *endgültig für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

PC CDROM



Pharao (PC) 89,95

- Interstate 82 84,95
- Intervention 79,95
- Invictus - I.Schatten d. Olymp 74,95
- I-War Spezial Ed.: Defiance .. 49,95
- Jagged Alliance 2 69,95
- Jedi Nnight + Myst.of Sith-Cl. 49,95
- Kicker - Fussball Manager .. 79,95
- Killer Loop (Y.A.R.G) 69,95
- King's Quest 8 - Maske der E. 84,95
- Der Korsar 24,95
- Kurt - Fussball Manager '99 . 39,95



Catan - die erste Insel (PC) 89,95

- Lands of Lore 3 74,95
- Larry - Collection (K) 39,95
- 24 Stunden von Le Mans 79,95
- Legacy of Kain: Soul Reaver . 84,95
- Lego - Loco 74,95
- Lego - Schach 84,95
- Lego Creator 94,95
- Legoland (Jan) 89,95
- LEGO Friends 74,95
- LEGO Racers 84,95



Quake 3 Arena (PC) 84,95



F1 World Grand Prix '99 (PC) 89,95

- LEGO Rock Raiders 84,95
- Little Kings 29,95
- Live Wire 44,95
- LKW - Raser 64,95
- Lords Of Magic Special Edition 69,95
- Löwenzahn 3 49,95
- M1 Tank Platoon II 29,95
- M.I.A 19,95
- Madden NFL 2000 79,95
- Mana: Weg d. schw. Macht . 24,95
- Mechwarrior 3 74,95



Age of Empires 2 (PC) 89,95

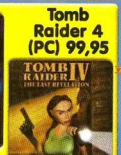


Theme Park World (PC) 89,95

- Messiah 79,95
- Microsoft Fußball International 64,95
- Midtown Madness 79,95
- Midway Arcade's Gr. Hits 2 . 59,95



Unreal Tournament (PC) 74,95



Tomb Raider 4 (PC) 99,95

- Might & Magic VII 74,95
- Mortyr (dt.) 94,95
- Moto Racer 2 74,95
- Music 2000 79,95
- Nascar 99 44,95
- Nascar Revolution 74,95
- NBA Live 2000 89,95
- Need For Speed: Brenn.Asphalt 79,95
- NHL 2000 79,95
- The Nomad Soul - Omikron .. 84,95
- Official Formula One Racing . 84,95



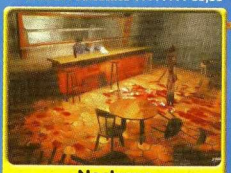
Panzer Elite (PC) 74,95



Rogue Spear (PC) 79,95

- Outcast 84,95
- Panzer Elite 74,95
- Panzer General IV Western A. 79,95
- PC Action Komplett Archiv 98 29,95
- PC Games Cheat 3.0 29,95
- PC Games Komplett Archiv 98 29,95
- Pharao 89,95
- Phoenix 69,95
- Pizza Syndicate 79,95
- Planescape Torment (Jan.) .. 79,95
- Play the Games - Volume 1 . 64,95
- Play the Games - Volume 2 . 69,95
- Player Manager 99 - Anco .. 74,95
- Police Quest Swat 3 79,95
- Pro Pinball - Fantastic Journey 59,95
- Puma Street Soccer 74,95
- Puzzle Bobble 2 59,95
- Quake 3: Arena 84,95
- Quest f.Glory 5: Drachenfeuer 84,95
- Rac.Sim.2-Renntrain. C.Danner 34,95
- Racing Simulation 2 54,95

- Rage of Mages 89,95
- Railroad Tycoon II 79,95
- Railroad Tycoon-The Second C. 34,95
- Rainbow Six - Eagle Watch (M) 34,95
- Rainbow Six - Gold Pack (K) . 64,95
- Rainbow Six - Rogue Spear .. 79,95
- Rally Championship 99 74,95
- Rallymasters (Canal+) 79,95
- Rayman 2 79,95
- Rayman Lesen+Rechnen ... 39,95
- Rayman Spielen+Lernen ... 39,95
- Renegade Racing 69,95
- Republic 74,95
- Resident Evil - White Label .. 29,95
- Revenant 84,95
- ReVolt 79,95
- Roller Coaster Add On 39,95



Nocturne (PC) 79,95

- Roller Coaster Tycoon 69,95
- RTL Medicopter 117 49,95
- Rückkehr nach Krondor 74,95
- Rugrats Abenteuer Spiele ... 44,94
- SAGA - Age of the Vikings .. 79,95
- Sanitarium 74,95
- Sega Rally 2 74,95
- Seven Kingdoms - Soft Price 29,95
- Seven Kingd. 2 - Fryhtan Wars 79,95
- Shadow Company: Left f.Dead 74,95
- Shadowman 79,95
- Siedler 3 54,95
- Siedler 3-Geheim d.Amazonen 49,95
- Siedler 3 Mission-CD (M) ... 29,95
- Siedler 3 Pack 89,95
- Siedler II Gold Edition-Classic 34,95
- Silver SP 34,95
- Sim City 2000 Classic 29,95
- Sim City 3000 (Win 95) 84,95
- Sim City 3000 - Mission CD (M) 29,95
- Sinistar: Unleashed 39,95

- Slave Zero 79,95
- Soldier Of Fortune (Jan.) ... 84,95
- South Park 74,95
- South Park Luv Shack 69,95
- South Park Rally (Jan.) 69,95
- Space Invaders 44,95
- Spec Ops 2 (Dez) 69,95
- Spiel des Lebens 74,95
- Spirit of Speed 1937 69,95
- Star Trek: Aufstand 79,95
- Star Trek Insurrection 89,95



Vampire (PC) 89,95

- Star Trek: Klingon Honor G. .. 44,95
- Star Trek: New Worlds 74,95
- Star Trek: Star Fleet Command 74,95
- Star Wars - Rogue Squadron 79,95
- Star Wars Droids 69,95
- Star W. Ep.1: Magie e.Mythos 44,95
- Star Wars Ep. 1:Dunkle Bedr. 84,95
- Star Wars Episode 1: Racer . 79,95
- Star Wars Gungan: Neue Welt 69,95
- Star Wars: Behind the Magic 49,95
- Star Wars: X-Wing Alliance . 74,95
- Starcraft SP 44,95
- Starsiege 74,95
- Start up! 84,95
- Street Wars 84,95
- Supreme Snowboarding 79,95
- System Shock 2 84,95
- Tarzan Action Spiel 74,95
- Test Drive 5 74,95
- Thandor - Die Invasion (Jan) . 74,95
- The Next Tetris 54,95
- Theme Park World 89,95
- Tiger Woods 99 PGA Tour'99 79,95
- Toca Touring Car - Classic 29,95
- Tomb Raider Dir.Cut 49,95
- Tomb Raider 2 Dir. Cut 49,95
- Tomb Raider 3 84,95
- Tomb Raider 4 - Last R. 89,95
- Tonic Trouble 79,95
- Total Annihilation: Kingdoms . 49,95
- Der Trainer 2 64,95



Conflict Freespace 2 (PC) 69,95



Half-Life Op. Force (PC) 49,95

- Trick Style 79,95
- Turok 2 44,95
- UEFA Champions League 98/99 84,95
- Ultima Ascension (Dez.) 74,95
- Ultima Online Second Age 74,95
- Unreal Tournament (Dez.) 74,95
- Unter schwarzer Flagge 84,95
- Urban Chaos (Dez.) 79,95
- USAF Jets 79,95
- Vampire (Dez.) 89,95
- Der Verkehrsgigant (Feb) ... 89,95
- Die Völker 74,95
- Die Völker - Zusatz CD 29,95
- 1813 - Völkerschlacht bei L. . 74,95
- V-Rally SP 24,95
- Der Wächter der Schatten .. 64,95
- Wall Street Traider-Pr.Coll. .. 34,95
- War Pack (K) 34,95
- Warcraft II - Exclusivedition . 34,95
- Warcraft II - Battlenet-Ed. .. 39,95
- Warhammer 40K: Rites of War 79,95
- Warzone 2100 79,95
- Wheel of Time 79,95
- Wild Metal Country 74,95
- Worms - Full Wormage (K) .. 84,95
- Worms 2 29,95
- Worms: Armageddon 64,95
- X-Beyond the Frontier 79,95
- X-Wing/TieFighter+Mission-Cl. 49,95
- You Don't Know Jack 2 Sp.Ed. 69,95

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit portofrei gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen, hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie 3% Skonto! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255

10 Jahre Theo Kranz Versand

0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

PlayStation

PlayStation Dual Shock	249,-
Controller Dual Shock orig.	59,95
Memory Card 15 Block orig.	29,95
Lenkrad Jordan GP	119,95
Gamebuster COX	99,95



James Bond (PSX) 89,95

XPloder FX	84,95
Armorines in Project S.(Jan.)	94,95
Asterix & Obelix gg.Cäsar	94,95
Autobahn Raser 2 (Dez.)	79,95
Box Champions 2000	89,95
Chokobo Racing	89,95

PlayStation

Crash Team Racing	99,95
Demolition Racer	89,95
Dino Crisis	89,95
Driver	89,95
Fifa 2000	89,95
Fighting Force 2	89,95
Final Fantasy VIII	119,95
Formel 1 '99	99,95
Fussball Live	99,95
Gran Turismo 2 (Feb)	99,95
Gute Zeiten-Schl.Zeiten 2	79,95
Jade Cocoon: Tamamayu L.(Dez)	89,95
J. Bond: Der Morgen stirbt nie	89,95
Killer Loop (Y.A.R.G) (Dez)	89,95
24 Stunden von Le Mans	89,95
Medal of Honor(Dez)	99,95
Metal Gear Solid VR Miss.	44,95
Mission Impossible	89,95
Music 2000 (Dez)	89,95

PlayStation



Dino Crisis (PSX) 89,95

Railroad Tycoon II (Feb)	89,95
Ready to Rumble Box.	89,95
Ruff & Tumble	89,95
die Schlümpfe	99,95
Silent Hill	89,95
Spyro 2 - Gateway to Gli.	99,95

PlayStation

Tarzan	99,95
Tomb Raider 4 - Last R.	99,95
Tony Hawk's Pro Skater	89,95
WCW Mayhem	89,95
Wu Tang Clan	89,95
Xena: Warrior Princess	89,95



Ruff & Tumble (PSX) 89,95



Box Champ. 2000 (PSX) 89,95



Crash Team Racing (PSX) 99,95



Xena (PSX) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SONY" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 245

Dreamcast

Dreamcast	494,-
Controller orig.	59,95
Dreamcast-Stick orig.	94,95
Keyboard orig.	59,95
Vibration Pack orig.	49,95
VMU-Card orig.	59,95
Racing CP (Lenkrad) orig.	124,95
Scart-Kabel orig.	49,95
Blue Stinger	94,95
Buggy Heat	94,95
Evolution (Jan)	84,95
Fighting Force 2 (Dez)	94,95



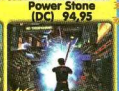
UEFA Striker (DC) 99,95



Power Stone (DC) 94,95



Soul Fighter (DC) 104,95



Blue Stinger (DC) 94,95

Dreamcast



Soul Calibur (DC) 114,95

F1 World Grand Prix	114,95
Get Bass Fishing (+Contr.)	189,95
House of Dead 2 (ohn.Gun)	94,95
Hydro Thunder	109,95
Incoming	114,95
Marvel vs. Capcom	99,95

Dreamcast

Millenium Soldier-Expandable	99,95
NFL Blitz 2000	109,95
NFL Quarterb.Cl.2000	94,95
Power Stone	94,95
Racing Simulation 2	99,95
Ready 2 Rumble Boxing	109,95
ReVolt (Dez)	94,95
Sega Rally 2	114,95
Shadowman (Dez)	94,95
SnowSurfer - Cool Board.	94,95
Sonic Adventures	94,95
Soul Calibur	114,95
Soul Fighter	104,95
South Park Luv Shack	94,95
Speed Devils	94,95
Streetfighter Alpha 3	99,95
Suzuki Alstare Racer	94,95
Tee Off (Jan)	94,95
Tokyo Highway Challenge	94,95

Dreamcast

Toy Commander	94,95
Trick Style	94,95
UEFA Striker	99,95
Vigilante 8 2nd Offense	94,95
Virtua Fighter 3 tb	94,95
Worldwide Soccer 2000	94,95
WWF Attitude	89,95



Snow Surfers (DC) 94,95



Sega Rally 2 (DC) 114,95



Sonic Adventure (DC) 94,95



WWF Attitude (DC) 89,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "SEGA" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 223

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition	194,-
N64 Donkey Kong Pak	299,-
Control Pad orig. clear purple	54,95
Mem. Card orig. 0,25 M	34,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
Expansion Pak - Blaze	49,95
Equalizer - Mogelmodul	59,95
XPloder	99,95
Rumble Pak original	34,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Rumble Pak LX4 Tr. + 1M	49,95
Transfer Pak orig. (Dez)	29,95
Armorines in Pr.Sw.(Dez)	89,95
Box Champions 2000	89,95
A Bug's Life (Dez)	89,95
Castlevania 3D	109,95
Command & Conquer	109,95
Diddy Kong Racing	89,95
Donkey Kong 64 (Dez)	129,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Gauntlet Legends	109,95
Grand Theft Auto	99,95



Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

NINTENDO 64



Armorines (N64) 89,95



Jet Force Gemini (N64) 109,95



Starcraft 64 (N64) 109,95



Turok Leg.d.verl.L (N64) 89,95

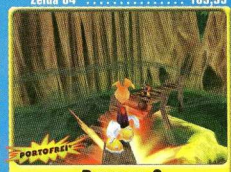
Hybrid Heaven	99,95
Jet Force Gemini	109,95
Lego Racers	109,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
The New Tetris	89,95
Racing Simulation 2	104,95
Rainbow Six (Dez)	99,95
Rayman 2	119,95

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

NINTENDO 64

Ready 2 Rumble Boxing	109,95
ReVolt	99,95
RTL World League Soccer	109,95
Ruff & Tumble (Dez)	109,95
Shadowman	109,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Starcraft	109,95
Super Smash Bros. (Dez)	89,95
Tonic Trouble (Ed)	109,95
Top Gear Rally 2 (Dez)	109,95
Turok Legenden d.v.L. (Dez)	89,95
Turok Rage Wars (engl.)(Dez)	99,95
WCW Mayhem (Dez.)	99,95
WWF Attitude	99,95
Zelda 64	109,95



Rayman 2 (N64) 119,95

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel original	19,95
Biene Maja Case GBC	19,95
Armorines in Pr. Swarm	59,95
Barbie: Meeresabenteuer	54,95
Conker's Pocket Tales	59,95
FIFA 2000	64,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Superstar Soccer '99	64,95
Int. Track & Field	64,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible	64,95
NHL 2000	64,95
Pumuckl (Nov)	59,95
Quest for Camelot	59,95
Star Wars Racer	64,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Top Gear Rally (Rumble)	59,95
Turok Rage Wars	59,95
Zelda: Links Awakening	64,95

POKÉMON

Pokèmon - blaue Edition	64,95
Pokèmon - rote Edition	64,95
Pokèmon Pikachu (Nov)	44,95
Spieleberater Pokèmon	24,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand
Brückstrasse 42-44
Im Bruckcenter
44135 Dortmund

Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN



0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung nur 4,- DM. Porto Ausland. 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit ★ gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur [VISA] und [MC]) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie 3% Skonto! Außerdem halten wir tausende von Überraschungen für Sie bereit!

10 Jahre

An Weihnachten sind für Sie da:
am 24. Dezember bis 12 Uhr,
ab Montag, dem 27. Dezember wieder von 8[00]-20 Uhr!
Das heißt, selbst wenn Sie erst am 23. Dezember bestellen, besteht die Möglichkeit, daß Sie noch am 24. Dezember Ihre Ware erhalten!

PORTOFREI!*
Indiana Jones
DM 84,95

PORTOFREI!*
Tomb Raider 4
DM 99,95

PORTOFREI!*
SWAT 3
DM 79,95

PORTOFREI!*
Wheel of Time
DM 79,95

PORTOFREI!*
Gabriel Knight 3
DM 79,95

PORTOFREI!*
Imperium Galactica 2
DM 79,95

PORTOFREI!*
Conflict Freespace 2
DM 69,95

Ultima Ascension
DM 74,95

PORTOFREI!*
Battlezone 2
DM 84,95

PORTOFREI!*
24 Stunden von LeMans
DM 79,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice. Ihre bis 16:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig nicht sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:30-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser kostenloses Magazin, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255



Die Steuerung erfolgt bei Freelancer per Maus. In dieser Szene haben wir im Menü „Trail" gewählt, so dass unser Gleiter dem Schiff folgt, das vor ihm fliegt.



Einige Planeten haben Ringe, ähnlich wie der Saturn unseres Sonnensystems.



Ähnlich wie in Freespace 2 müssen Sie hin und wieder durch kosmische Nebel.

Freelancer

Weltraumsimulation **Spielewelt mit acht Sonnensystemen**

Etliche Monate, nachdem *Freelancer* erstmals der Spielepresse gezeigt wurde, sind jetzt die ersten Screenshots verfügbar. Das Mammutprojekt von *Wing Commander*-Schöpfer Chris Roberts simuliert acht Sternensysteme und die politischen Verwicklungen von vier Großmächten. Dem Spieler soll möglichst große Handlungsfreiheit gegeben werden. Er kann der Hintergrundgeschichte folgen oder sein Glück als freischaffender Pilot (Freelancer: Freiberufler) versuchen – unweigerlich werden Erinnerungen an *Privateer* wach. Die Raumschiffe lenken Sie nur indirekt selbst: Per Maus geben Sie der Steuerungssoftware ein gewünschtes Flugverhalten vor. Das Spiel erscheint voraussichtlich erst im Jahr 2001. **hfr**

Info: http://www.digitalanvil.com/projects/freelancer/digitalanvil.html

Grand Prix 3

Rennsimulation **Neue Bilder**

Zur Rennsimulation von Designer-Legende Geoff Crammond gibt es neue Screenshots, die wir Ihnen an dieser Stelle präsentieren wollen. *Grand Prix 3* erscheint voraussichtlich im 2. Quartal 2000 und orientiert sich an den äußerst erfolgreichen Vorgängern. Einzige bekannte Neuerung ist, dass im Spiel nun auch Wetteränderungen möglich sind – die Entwickler gehen mit Informationen nach wie vor sehr sparsam um. **hfr**

Info: http://www.grandprix3.com





Mehr als diese Aufnahmen, die mit der TV-Kameraperspektive gemacht wurden, sind derzeit nicht zu bekommen.

Black & White

Echtzeitstrategie **Verspätung**

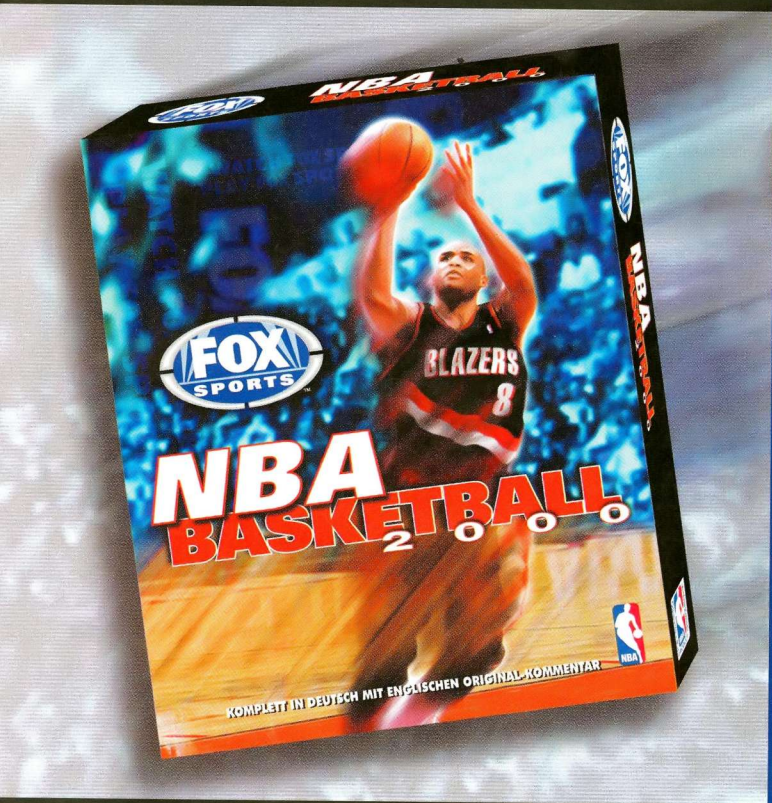
Verschoben: *Black & White*, das aktuelle Projekt von Kult-Designer Peter Molyneux, erscheint nun frühestens im 2. Quartal 2000. Bei dem Echtzeitstrategiespiel muss der Spieler als gottgleicher Zauberer mehrere Völker überzeugen, an ihn zu glauben. Herangezüchtete Titanen dienen dabei als „Missionare". **hfr**

Info: http://www.lionhead.co.uk



Einer der Titanen ähnelt dem Bären aus der Cola-Werbung.

BASKETBALL SO LIVE WIE NOCH NIE!





Professionelle Sofortwiederholungen



Unglaublich viele verschiedene Dunks

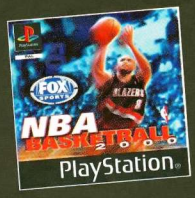


Stehen Sie als NBA-Profi im Rampenlicht der FOX-Übertragungen

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com
Hier erhalten Sie weitere Infos, Screenshots und Downloads.

nba.com



Auch für die PlayStation®

PlayStation

FOX SPORTS INTERACTIVE™

© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Go-To-Guy", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. NBA und einzelne NBA-Team-Attribute, die in diesem Produkt verwendet werden, sind eingetragene Warenzeichen und urheberrechtlich geschützte Entwürfe bzw. geistiges Eigentum anderer Art. Sie sind ausschließlich Eigentum von NBA Properties, Inc. und der jeweiligen Mitgliedsteams und dürfen nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung durch NBA Properties, Inc. ganz oder teilweise verwendet werden. © 1999 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Ich mein' ja nur



Sind Sie ein Dorfdepp?

Kennen Sie das? Sie haben ein neues Spiel, schätzen sich als Anfänger ein, starten es deshalb in der entsprechenden Schwierigkeitsstufe und beißen trotzdem ständig ins Gras? Wenn die CD-ROM erst mal in der Ecke und Ihr Selbstvertrauen am Boden gelandet sind, behalten Sie das natürlich für sich. „Loser und Lamer" haben schließlich den Status eines Dorfdeppen. Aber glauben Sie mir: Sie sind nicht allein. Woher kommen sonst all die Hilferufe à la „Suche Cheats" in diversen Internetforen? Denn manchmal liegt das Problem beim Hersteller. Der bietet zwar den Menüpunkt „Einfach" an, scheint aber Spaß daran zu haben, die dafür nötigen Programmroutinen nicht einzubauen. Lösungsbücher? Ein Schelm, wer Böses dabei denkt …

Harald Fränkel

Rock

Action-Strategie

Wie es euch gefällt

Die Entwickler von *Outwars* wollen im Winter 2000 den Mix aus Weltraum-Actionspiel, Ego-Shooter und Mech-Simulation veröffentlichen. Noch mehr als bei *Starsiege: Tribes* oder *Battlezone 2* soll dem Spieler die Möglichkeit gegeben werden, frei zu entscheiden, ob er sich lieber zu Fuß, in einem Flieger oder bodenständigen Kampfmaschine durch zehn Missionen boxen möchte.

Info: http://www.singletrac.com



Wie groß die Mechs sind, zeigt sich bei diesem Bild.

Titanium Angels

Action Carmen – die Science-Fiction-Oper



Carmen Blade nutzt einen Roboter (links) als Fahrzeug.

Mit der Spieleschmiede SCI, bekannt für die *Carmageddon*-Reihe, schickt eine weitere Firma eine Frau ins Rennen um die Gunst der PC-Zocker: In *Titanium Angels* übernehmen Sie die Rolle der Kopfgeldjägerin Carmen Blake, die nicht nur zu Fuß unterwegs ist, sondern auch auf einem spinnenähnlichen Roboter namens Titan reitet. Das Spiel soll im 2. Quartal 2000 erscheinen.

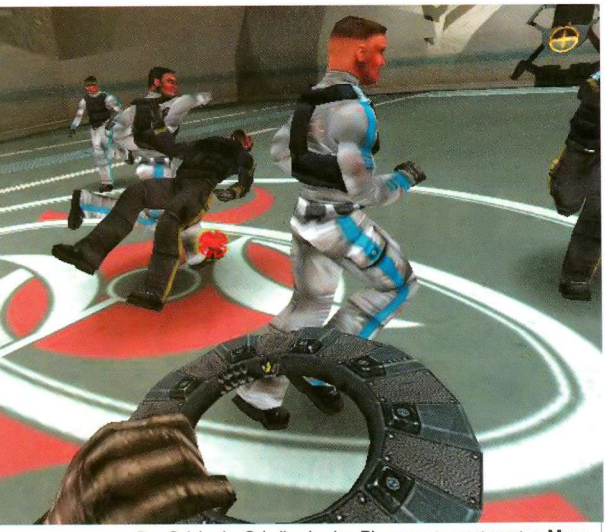
Info: http://www.sci.co.uk

Außerdem

/// Laut der Tageszeitung Los Angeles Times arbeitet die Firma **Xatrix** (bekannt für ein indiziertes Spiel) am Ego-Shooter **Wolfenstein 2000**. /// Die Firma Red Storm Entertainment entwickelt eine **Zusatz-CD** für **Rogue Spear**, die im ersten Halbjahr 2000 erscheinen und Urban Operations heißen soll. /// Zum Kinofilm **Die Matrix** wird es ein **Computerspiel** geben. /// Erst, nachdem der Test zu **Battlezone 2** bereits in Druck gegangen war, erfuhren wir, dass das Spiel nun doch erst im **Januar** erscheint. ///

Blitz – Disc Arena

Action Kampfsport aus der Ich-Perspektive



Der Spieler im Scheibenbesitz: Die computergesteuerten Mannschaftskollegen versuchen unterdessen, den Weg freizublocken.



Weg da! Unsere Faust will unbedingt in des Gegners Gesicht.

Ende des Jahres 2000 will die schwedische Firma Southend Interactive das futuristische Kampfsportspiel *Blitz* veröffentlichen. Das Prinzip erinnert an *Speedball*: Die angetretenen Mannschaften müssen eine Metall-Frisbeescheibe in Toren versenken, um zu punkten. „Es gibt wenige Regeln, deshalb sind die Partien extrem brutal", so die Entwickler. Besonderheit: Das Ganze soll in der Ich-Perspektive funktionieren.

Info: http://www.southend-interactive.com

Evolva

Action-Strategie

Gentechnik für zu Hause

Sie steuern eine Gruppe von Bio-Kriegern. Diese sollen Planeten von Parasiten säubern. Der Spieler kann Genmaterial getöteter Gegner verwenden, um das Erbgut der eigenen Charaktere zu verändern. Da es laut Hersteller Millionen von Kombinationsmöglichkeiten gebe, werde jeder Spieler somit einzigartige Kreaturen erschaffen. Erscheinen soll Evolva im März oder April 2000.

Info: http://www.artworks.co.uk

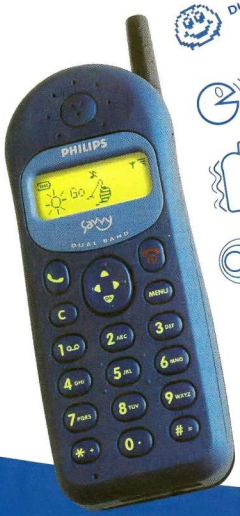


Gemetzel: Unsere Bio-Krieger töten Parasiten.



Mein Savvy sagt ... Go for it!

- DUAL-BAND-TECHNOLOGIE ... OB D- ODER E-NETZ – ICH KRIEG SIE BEIDE.
- VOICE DIAL ... ICH SAG DEN NAMEN, SAVVY WÄHLT.
- VIBRATIONSALARM ... MIR ENTGEHT KEIN ANRUF.
- 25 EMOTION-SYMBOLE (SMS) ... ICH ZEIGE, WAS ICH FÜHLE.



Savvy
DUAL BAND

UEFA EURO 2000
Official Sponsor

Mein Savvy lässt keine Wünsche offen: Stoppuhr, Organizer, 20 verschiedene Rufmelodien und Biorhythmus-Kalender. Der sagt mir, ob es mein Glückstag wird. So wie der Tag, an dem ich mein Savvy bekommen habe.
„I've got to admit it's getting better ..."
Mehr über Savvy unter Info-Line 01805-1029 oder
www.philipsconsumer.com

PHILIPS

Let's make things better.

Ich mein' ja nur



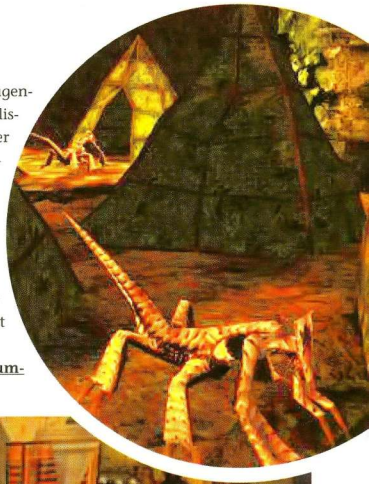
Bin ich gewaltbereit?

Ich sitze die meiste Zeit des Tages vor dem Computer und treibe mich gerne im Internet herum. Ich beschäftige mich sehr viel mit Computerspielen und habe bestimmt schon Tausende von digitalen Wesen auf dem Gewissen. Ich trage mit Vorliebe schwarze Klamotten. Ich arbeite lieber nachts als tagsüber. Ich höre gerne Musik von Marilyn Manson. Eigentlich erfülle ich fast alle Klischees, mit denen mich die Boulevardpresse als „gewaltbereiten Jugendlichen" abstempeln könnte – na ja, das mit dem Jugendlichen haut vielleicht nicht mehr so ganz hin ... ;-). Wer mich kennt, weiß, dass ich keiner Fliege was zu Leide tun kann. Wenn jedoch in Zusammenhang mit pubertierenden Amokläufern immer wieder nur die selben bequemen Vorurteile kultiviert werden, statt ernsthafte Ursachenforschung zu betreiben, verspüre selbst ich manchmal eine gewisse Wut ...

Herbert Aichinger

Summoner

Rollenspiel **Aus dem Weltraum ins Fantasy-Land**



Volition, das Team hinter dem *Wing Commander*-Killer *Freespace*, ist gegenwärtig auf ganz anderem Terrain unterwegs: Das Rollenspiel *Summoner* zeigt deutliche Einflüsse von *Baldur's Gate* und wird japanische Stilelemente mit mittelalterlich angehauchter europäischer Fantasy vermischen. Held des Spiels ist Joseph der „Summoner", der andere Kreaturen herbeirufen und für sich wirken lassen kann. Besonderes Augenmerk wird auf die realistische Animation der Charaktermodelle gelegt, die gerade in den Zweikämpfen spektakuläre Ergebnisse ermöglichen soll. Volition plant, *Summoner* im August 2000 auf den Markt zu bringen.

Info: http://www.summoner.com



Volitions Rollenspiel Summoner basiert auf einer leistungsfähigen 3D-Engine, mit der sich unter anderem auch sehr stimmungsvolle Lichteffekte realisieren lassen.

Pool of Radiance 2

Rollenspiel **Myth Dranor in neuem Glanz**

SSI will mit *Pool of Radiance 2*, einem *Dungeons & Dragons*-Rollenspiel, mehr als nur ein Remake des legendären ersten Teils produzieren. *Pools 2* arbeitet mit hochauflösenden zweidimensionalen Render-Hintergründen, in denen auf Gittermodellen basierende 3D-Charaktere agieren. Anvisierter Veröffentlichungstermin für *Pool of Radiance 2* ist der November 2000.

Info:
http://www.ssionline.com



Pool of Radiance 2 soll an den Erfolg von Teil 1 anknüpfen.

Stormbringer: Elric of Melnibone

Rollenspiel **Schneebälle aus Russland**

Das russische Softwarehaus Snowball Interactive entwickelt in Zusammenarbeit mit Octagon Entertainment und dem Fantasy-Autor Michael Moorcock ein Rollenspiel, das auf dem ersten Roman von dessen *Elric*-Serie basiert. *Stormbringer* wird kein reinrassiges Rollenspiel sein, sondern auch Adventure- und Strategie-Elemente enthalten. In die Läden kommt *Stormbringer* voraussichtlich nicht vor 2001; das Entwicklerteam ist zudem noch auf der Suche nach einem Publisher.

Info: http://www.snowball.ru/stormbringer/



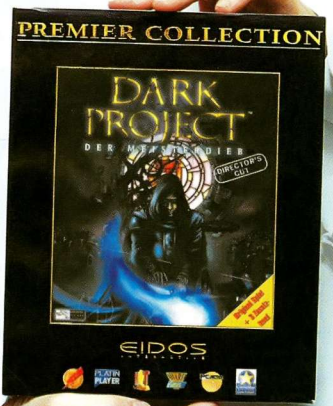
Die Entwicklung von Stormbringer befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium.

Außerdem

/// Seit etwa einem Monat arbeitet das belgische Appeal-Team an **Outcast 2**. Viele Charaktere aus dem ersten Teil werden Eingang ins Spiel finden. **Outcast 2** wird keinen Gebrauch mehr von der Voxel-Technologie machen und DVD-basiert sein. /// blinkinadot.com entwickelt **Legends of the Seers**, ein 3D-Rollenspiel in der Tradition von **Daggerfall**. Die Spielewelt, die bis zu 8000 Quadratmeilen umfassen soll, wird beim Start nach dem Zufallsprinzip für jede Partie neu generiert. ///

Dark Project © Looking Glass Studios. Looking Glass logos are the property of Looking Glass Studios. © & published EIDOS Interactive 1999. All other logos are the property of their respective owners. All rights reserved.

DARK PROJECT: GETESTET ...



... BESTANDEN!

PC SPIEL DES JAHRES 1999*

INKL. 3 BONUS-LEVEL

NUR DM 49.95**

* gewählt von Computec Media AG. ** unverbindliche Preisempfehlung.

LOOKING GLASS STUDIOS

PC CD

LÖSUNGS BUCH ERHÄLTLICH

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

Ich mein' ja nur



Das Warten hat begonnen

Der Himmel lichtet sich. Was positiv klingt, treibt dem Sim-Fan einen Schauer über den Rücken. Denn nach den großen Veröffentlichungen in diesem Jahr liegt vor uns ein dickes Luftloch. Gerade eine Hand voll Projekte sind für die nächsten Monate bekannt. Es lässt sich schon länger beobachten, dass die Zahl der Flugsimulationen abnimmt. Das mag an den gestiegenen Entwicklungs-Zeiten und -Kosten liegen. Das aber trifft für andere Spielkonzepte genauso zu. Schwerwiegender ist es, dass die Zahl der Interessenten nicht in gleichem Maße wie bei Action-Adventures oder Strategiespielen ansteigt. Meiner Meinung nach liegt das daran, dass die Attraktivität heutiger Flugsimulationen für eine breite Zielgruppe immer noch zu gering ist. Spiele-Neueinsteigern möchte ich jedenfalls keine der 99er-Sims empfehlen.

Christian Müller

SU-39

Flugsimulation Modern

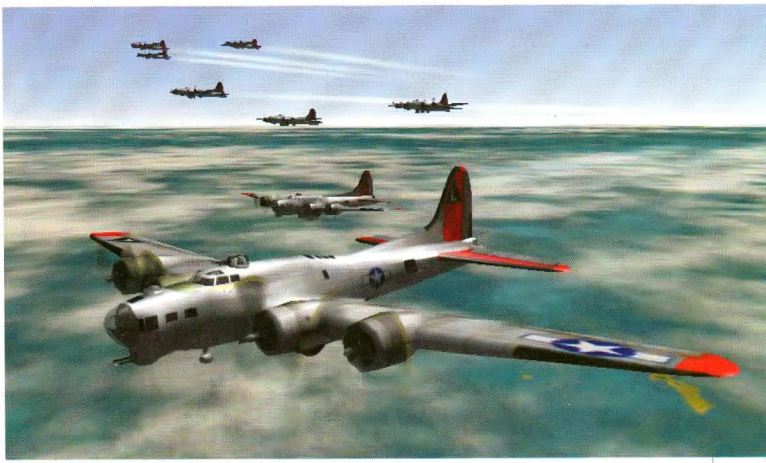
Neue SSI-Simulation

Kaum sind die Arbeiten an *Flanker 2.0* abgeschlossen (Test in der Ausgabe 2/2000), arbeitet SSI bereits an dem nächsten Projekt. Im Rahmen der Electronic-Battlefield-Serie soll Ende 2000 die eigenständige Simulation des russischen Bodenkampf-Jets Sukhoi 39 fertig gestellt werden. Es ist geplant, *SU-39* direkt mit *Flanker 2.0* zu verknüpfen, so dass sich beide Jets in einem Multiplayer-Szenario ergänzen können.

Info: http://www.ssi-online.com



Wie die amerikanische A-10 ist die SU-39 ein Bodenkampfjet.



Eine B-17-Staffel auf dem Weg zum Ziel. Zwei Zeitkompressions-Varianten verkürzen die Flugdauer.

B-17 Flying Fortress 2

Historische Flugsimulation **Rollenspiel-Elemente in einer Simulation?**

Eines der interessantesten Simulationskonzepte der letzten Jahre nimmt zunehmend Gestalt an. Über das neue MicroProse-Spiel, in dessen Mittelpunkt die zehnköpfige Besatzung der „Fliegenden Festungen" steht, werden immer mehr Einzelheiten bekannt. Das Wayward-Design-Team hat eine außergewöhnliche Technologie für die Landschaftsdarstellung entwickelt. Ganz Europa wird durch sich nicht wiederholende Details mit 20 cm pro Pixel modelliert. Obendrein wird das ganze Terrain durch Bump-Mapping mit einer dreidimensionalen Struktur versehen, die insbesondere durch die sich ändernden Lichtverhältnisse sichtbar wird. Jede Stadt soll sich an ihren geographisch korrekten Koordinaten finden. Mit dieser Qualität halten es die Entwickler für möglich, sogar im Sichtflug zu navigieren. Das Teammanagement wird zum spielentscheidenden Faktor ausgebaut. Fünf Richtschützen bedienen die umseitigen Flugabwehrkanonen im Bauch der B-17. Der Co-Pilot überwacht die Fluginstrumente, der Pilot bedient die Maschine, der Funker erhält Missionsziele oder kann die Befehle an die Formation weitergeben, der Waffenoffizier koordiniert die Bombenabwürfe. Alle Crew-Mitglieder besitzen Eigenschaftswerte im Fliegen, Navigieren, Bomben, Schießen sowie erster Hilfe. Sie verhalten sich aber auch in Gefechtssituationen unterschiedlich, je nachdem, wie erfahren, ängstlich oder verwundet sie sind. *B-17 Flying Fortress 2* soll noch im ersten Quartal nächsten Jahres erscheinen.

Info:
http://www.microprose.com



Sobald ein Ereignis, wie der Angriff feindlicher Abfangjäger eintritt, wird der Spieler an die gefährdete Position gesetzt ...



... er kann aber auch jederzeit die Aufgabe der Künstlichen Intelligenz überlassen und wie hier beispielsweise in die Rolle des Funkers (links) schlüpfen.

Außerdem

/// Das ambitionierte Simulationsprojekt **World War II Online** tritt in die entscheidende Alpha-Phase. Erstmals sollen Marine-, Flug-, Panzer- und Infanterie-Einheiten in einem ausschließlichen Onlinespiel zusammenwirken. Infos unter www.wwiionline.com /// Elektronik-Riese **Sony** darf vier Boeing-Passagiermaschinen mit einem Unterhaltungssystem ausstatten, das Videos, Internet und Spiele bietet. /// **Janes** hat unter www.janes.ea.com eine kostenloses Add-On zu **USAF** veröffentlicht. F-16C-Jets fliegen damit in neuer Lackierung. ///


Die U.S. Army Rangers sind Elitesoldaten. Sie sind schnell, entschlossen und kämpfen härter als jeder andere Soldat. Für ihr Land, für die Welt, für die Ehre.
PC CD
SPEC OPS II
JOIN THE ARMY!
Features:
› Spektakuläre Fortsetzung von SPEC OPS
› realistische 3D-Grafik
› verbesserte KI und Steuerung
› Multiplayer-Spiele über Internet und LAN
WWW.TAKE2.DE
Führen Sie Ihre Rangers-Truppe durch feindliches Gebiet auf der ganzen Welt. Verhindern Sie einen Atomkrieg zischen Indien und Pakistan. Bergen Sie einen niedergegangenen Satelliten in der Antarktis. Halten Sie Terroristen auf, die in einer Bremerhavener Schiffswerft eine Ladung gefährlicher Stinger-Raketen in ihre Gewalt bringen wollen. Handeln Sie. Jetzt!
SPEC OPS II
U.S. ARMY GREEN BERETS

Ich mein' ja nur



Man spricht Deutsch!

Wenn am Jahresende die Sportspiele von EA Sports erschienen sind, beschweren sich regelmäßig viele Fans, dass die deutschen Verkaufsversionen nur mit heimischer Sprachausgabe ausgeliefert werden. Hmm, einerseits muss man sich freuen, dass EA Deutschland keine Kosten und Mühen scheut und eine in der Regel akzeptable deutsche Sprachausgabe abliefert. Bei der FIFA-Serie stört das auch niemanden, diese behandelt schließlich den teutonischen Lieblingssport. Die NBA und die NHL sind aber uramerikanisch, die Kommentare in den US-Versoftungen daher tatsächlich oft facettenreicher und emotionaler. Also EA, gibt es nicht eine Möglichkeit, im nächsten Jahr wie früher beide Sprachversionen auf die CDs zu pressen? Das würde auch viele Grauimporte verhindern.

Christian Bigge

Demolition Racer

Sportspiel **Viele Kratzer im Lack**



Wahlweise können Sie auch ohne folgenreiche Karambolagen über Rundkurse brettern.

Pitbull Syndicate, das Entwicklerteam von *Test Drive 4 und 5*, werkelt derzeit für Infogrames an *Demolition Racer*. Wie dereinst bei *Destruction Derby* gilt es hier, 16 verschiedene Wagen in sechs Spielmodi einigermaßen unbeschadet ins Ziel zu retten, was jeweils 15 Gegner verhindern wollen. Natürlich werden alle Fahrzeugschäden grafisch sehr detailliert dargestellt, so dass Sie auch jederzeit wissen, wie es um Ihren Schrotthaufen gerade steht. Besonders interessant scheint der Karrieremodus zu werden, wo Sie zehn Ligen durchlaufen können und mit Hilfe von Preisgeldern Ihren Wagen kräftig aufrüsten dürfen. Für die Sony PlayStation ist das Spiel schon erhältlich, für den PC wird es voraussichtlich im Januar erscheinen.

Info:
http://www.infogrames.de



Aus und vorbei! Im Deathmatch-Modus kämpft Ihr Vehikel so lange ums Überleben, bis der Motor abraucht.

Total Soccer 2000

Sportspiel **Kick and Rush**

Einen flotten Kick haben die Newcomer von Iridion Interactive entwickelt. Bei *Total Soccer 2000* führen Sie eines von 200 internationalen Topteams in mehreren Spielmodi ins Feld. Das sehr actionorientierte Feld erinnert stark an den Amiga-Klassiker Sensible Soccer. Genau wie damals beobachten Sie Ihre wuseligen Minispieler aus der Vogelperspektive, zwei Joypadtasten reichen für alle Steuerungsmanöver aus. Im Ausland ist das Spiel bereits erschienen, noch ist unklar, ob und wann es auch in Deutschland in die Läden kommt.

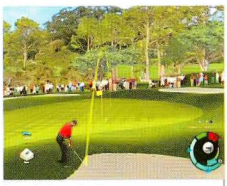
Info: http://totalsoccer.com



Diese Replayszene stammt aus der spielbaren Demoversion. Sind die winzigen Kicker nicht niedlich?

Tiger Woods PGA Tour 2000

Sportspiel **EA lässt erneut den Tiger los**



Der EA-typische gebogene Pfeil zeigt auch diesmal wieder den Landepunkt des Balles an.

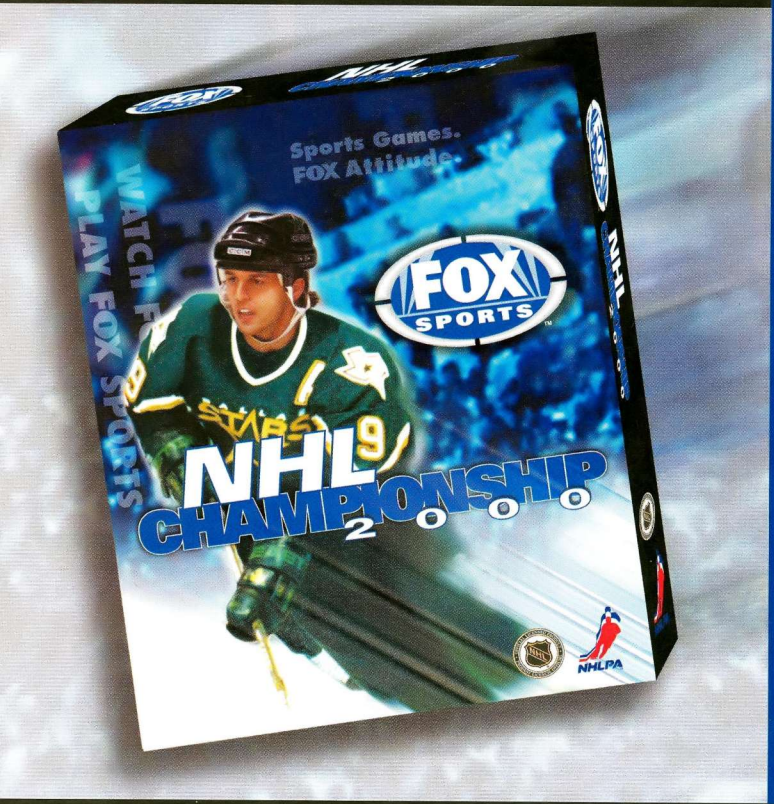
Im Februar wird der Weltranglistenerste des Golfsports für EA Sports wieder abschlagen. Mit *Tiger Woods PGA Tour 2000* dürfen Sie eigene Plätze gestalten, wenn Ihnen die acht mitgelieferten (darunter Klassiker wie Pebble Beach, Scottsdale oder Sawgrass) nicht ausreichen. Einsteiger schickt EA auf die Golfschule oder die Driving Range, dann geht's als Tiger oder als einer von zehn anderen Profis in eine komplette PGA-Saison. Bildauflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten sind möglich, über den EA-Matchmaking-Service können Internetduelle und auch Turniere ausgetragen werden.

Info:
http://www.easports.com

Außerdem

/// **Midas Interactive** will noch in diesem Monat das Gokart-Rennspiel **Super 1 Karting** veröffentlichen. /// Im nächsten Sommer will **Electronic Arts** mit **Need for Speed 5** die Motoren starten. Angeblich wird das Spiel in enger Zusammenarbeit mit **Porsche** entwickelt. /// Bei **Ford Racing** von **Empire** dürfen Sie im Februar die Rallyeversionen des Autoherstellers über virtuelle Pisten jagen. /// Vielleicht erscheint im März das ultimative Spiel für VW-Fans: In **Buggin'** von **Infogrames** zuckeln vom Ur-Käfer bis zum New Beetle sämtliche „Buckelporsches" über 20 Pisten. ///

SO RASANT WAR EISHOCKEY NOCH NIE!





Authentische Grafiken von FOX Sports Net, inklusive FOX TRAX™



Kamerawinkel, die Sie direkt ins Geschehen bringen



Adrenalintreibendes, blitzschnelles Gameplay

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS™

foxsports.com
Hier erhalten Sie weitere Infos, Screenshots und Downloads.



Auch für die PlayStation®

FOX SPORTS INTERACTIVE™

© 1999 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. "Fox", "Fox Sports", "Fox Sports Net", "Fox Trax", "Fox Sports Interactive", "Fox Interactive", "Twentieth Century Fox" und die zugehörigen Logos sind Warenzeichen und Eigentum der Twentieth Century Fox Film Corporation. Offiziell lizenziertes Produkt der NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA und das NHLPA-Logo sind Warenzeichen der NHLPA und werden von FOX Interactive, Inc. unter Lizenz verwendet. © NHLPA. NHL Championship™ ist ein Warenzeichen der National Hockey League. NHL und das NHL-Wappen sind eingetragene Warenzeichen der National Hockey League. Alle NHL-Logos und -Markenzeichen sowie alle Team-Logos und -Markenzeichen sind Eigentum der NHL und der jeweiligen Teams und dürfen nicht ohne vorherige schriftliche Genehmigung durch NHL Enterprises, L.P. reproduziert werden. © 1999 NHL. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Produkt ist offiziell von der National Hockey League lizenziert. Windows und die Windows-Logos sind eingetragene Warenzeichen bzw. Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America zur Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

Ich mein' ja nur



Einsatz vor Ort

Die PC-Spielebranche wächst, aber wird sie auch erwachsen? Zweifel kommen auf, wenn man Termine mit Softwareschmieden vereinbart, um Infos über ein neues Spiel zu erhalten, und dafür zwei Tage durch die Weltgeschichte fliegt. Wenn man dort nur eine CD mit neun Screenshots und eine Videokassette in die Hand gedrückt bekommt, das Spiel nicht filmen darf und keine Designer, sondern lediglich Pressesprecher anwesend sind, fragt man sich, was das soll. Statt einer vernünftigen Präsentation scheint manchem PR-Manager mehr an einem Kneipenbesuch gelegen zu sein. Original-Zitat: „Ich könnte euch jetzt das Spiel zeigen, aber gehen wir lieber in die Spielhalle." Wenn die Softwareschmieden ihre Spiele genauso entwickeln wie einige Pressetermine abgehalten werden, wundere ich mich nicht, wie es zu den ganzen Bugs und Terminverschiebungen kommt.

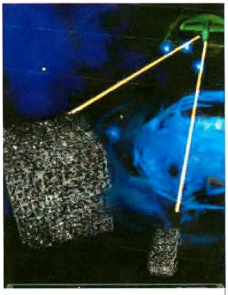
Alexander Geltenpoth

Star Trek: Armada

Echtzeitstrategie **Angriff der Borg: Assimiliert die Föderation**



Schiffe der Föderation wehren sich verzweifelt gegen einen Angriff einiger der typisch kubischen Borg-Raumschiffe.



Die Borg können die Crew feindlicher Schiffe assimilieren und das Schiff behalten.

In einem der ersten Activision-Spiele im Universum von *Star Trek* kämpfen Sie an der Seite der Föderation, Klingonen, Romulaner oder Borg. In den vier Kampagnen mit jeweils ca. 20 Missionen können Sie über 30 verschiedene Schiffstypen bauen, bewaffnen und in den 3D-Weltraumschlachten steuern. Jede Rasse verfügt hierbei über eigene Spezialwaffen. Als „Ressourcen" dienen Kristalle zur Energiegewinnung, Offiziere und einfache Crewmitglieder. Ein Veröffentlichungstermin ist noch nicht bekannt.

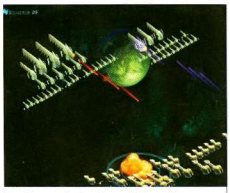
Info: http://www.activision.com

Außerdem

/// **Firaxis** enthüllt am 17.12.1999 das nächste Großprojekt Sid Meiers. Vermutlich handelt es sich dabei um **Civilization 3**, das Firaxis im Auftrag von **MicroProse** entwickeln soll. Vergewissern Sie sich auf http://www.firaxis.com. /// Für **Eidos** arbeiten die Newcomer von **Elixier** an **Republic**. Im vierten Quartal nächsten Jahres streben Sie als Kopf einer Untergrundorganisation die Herrschaft über eine russische Provinz an. ///

Reach for the Stars

Strategie **Urvater von Master of Orion kehrt zurück**



In den taktischen Kämpfen können Sie zwar nicht die einzelnen Schiffe steuern, aber Manöver für Gruppen anordnen.



Schiffskonstruktion und Flottenmanagement gehören zu den wichtigen Spielelementen.

SSI entwickelt eine moderne Fassung des Weltraumstrategieklassikers von 1983. Im Stil von *Master of Orion* lenken Sie die Geschicke eines von 16 verschiedenen Rassen, die zur gleichen Zeit den Weltraum erobern. Sie können Technologien erforschen, ein eigenes Schiffsdesign kreieren und Befehle in den Boden- und Raumschlachten geben. Nehmen Sie mit den Konkurrenten diplomatische Beziehungen auf und verbessern Sie durch Handel Ihre Wirtschaftskraft. Im Netzwerk können sechs, über das Internet immerhin noch vier Spieler gegeneinander antreten. *Reach for the Stars* soll bereits im 1. Quartal 2000 erscheinen.

Info: http://www.ssionline.com

Jagged Alliance 2

Strategie **Rückkehr des Söldnerteams nach Arulco**

SirTech kündigte die Mission-CD *Unfinished Business* zu *Jagged Alliance 2* an. Die Söldner sollen eine Raketenstellung auf einer Nachbarinsel zerstören, die das ganze Land bedroht. Zusätzliche Waffen und Söldner stehen zur Auswahl. Sie können alte Spielstände von *Jagged Alliance 2* verwenden. Jedoch fehlt erneut ein Mehrspielermodus. Die Mission-CD soll laut SirTech im 1. Quartal 2000 erscheinen.

Info: http://www.jaggedalliance.com



Der Spieler kann sich jetzt Zonen anzeigen lassen, die besonders gute Deckung bieten gegen bestimmte Angreifer bieten.



DELTA FORCE 2™

LAUF' UM DEIN LEBEN, ABER ERWARTE KEINE WUNDER.

Erhältlich November 1999







Mit NovaLogics **VOICE-OVER-NET™**:
Schreiben ist nicht schnell genug!

Das einzige Spiel mit der Voxel Space®-32-Engine, in dem Du wirklich mit Deiner Umgebung interagieren kannst: Suche Deckung in hohem Gras, verbirg Dich in Felsspalten und visiere den Feind über eine Distanz von über einem Kilometer an. Plus ...

NEUE Waffen, neue Ausrüstung, Missionen und Wettereffekte wie Regen, Wind und Nebel.

Mit dem neuen "Commander's Screen" hast Du die volle Kontrolle.

Gigantische Mehrspieler-Schlachten mit bis zu 50 Spielern.

www.novalogic.com

Large & Loud Internet Gaming.

NOVALOGIC - THE ART OF WAR™

NOVAWORLD™

©1999 NovaLogic, Inc. Voxel Space, NovaLogic und das NovaLogic-Logo sind eingetragene Marken und Delta Force, das Delta Force-Logo, Voice-Over-Net, NovaWorld, das NovaWorld-Logo und NovaLogic: The Art of War sind Marken von NovaLogic, Inc. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

Budget-Spiele

2 in 1 Pack (Swing!)	
Bundesliga Manager/ Eishockey Manager	DM 19,95
Capitalism/Der Reeder	DM 19,95
Der Druidenzirkel/ Dragon's Lair 2	DM 19,95
Elisabeth/St. Thomas	DM 19,95
F1 Manager Pro/ Rally Racing 97	DM 19,95
Jack Nicklaus 4/ Tennis Manager	DM 19,95
Jetfighter 3 + Add-On/ Air Warrior 2	DM 19,95
Fable/Talisman	DM 19,95
Flying Corps Gold/ Das Hexagon-Kartell	DM 19,95
Metalizer/Echelon	DM 19,95
Mystery Island/ Street Racer	DM 19,95
POD + Add-On/ Speedboat Attack	DM 19,95
Pro Pinball Timeshock/ Pro Pinball The Web	DM 19,95
Stars!/Terra Inc.	DM 19,95
Sub Culture/ Starfighter 3000	DM 19,95
Space Marines/ Total Control	DM 19,95
Super Bubsy/Lollypop	DM 19,95
World Club Football/ Action Soccer	DM 19,95
Activision Good Buy	
Asteroids	DM 29,95
Heretic 2	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Die Siedler 3 Mission-CD	DM 19,95
Classique (Ubi Soft)	
Gex 3D	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Rayman Gold	DM 49,95
Might & Magic Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Lands of Lore 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Green Pepper (Novitas)	
Alone In The Dark 3	DM 12,95
Tunnel B1	DM 12,95
Road Rash	DM 12,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Dark Project Gold	DM 49,95
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Gangsters	DM 39,95
Tomb Raider 2 – DC	DM 49,95
replay (GT Interactive)	
Abe's Exoddus	DM 29,95
Total Annihilation	DM 29,95
Unreal	DM 29,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 – Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon First Class	DM 29,95
Der Industriegigant Gold Ed.	DM 29,95
Der Korsar	DM 29,95
Disneys Hercules	DM 29,95
Heart of Darkness	DM 29,95
Holiday Island + Szenarien	DM 29,95
KKND 2	DM 19,95
Mayday	DM 29,95
Silver	DM 39,95
StarCraft	DM 49,95
Star War Monopoly	DM 39,95
V-Rally	DM 29,95
Wargasm	DM 29,95
Superpreiswert (TLC)	
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
MDK	DM 9,95
THQ Classics	
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Indiana Jones 3+4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 49,95
Micromachines V3	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow of The Empire	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs. TIE F./BoP	DM 49,95
White Label (Virgin)	
Agent Armstrong	DM 19,95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95

Alles muss raus

Budgetspiele **GT Interactive verstärkt Engagement mit zwei Produktreihen**

GT Interactive veröffentlicht mit GT Collect eine weitere Budget-Reihe. GT Collect versorgt Sie mit Spielesammlungen verschiedenster Genres. Den Anfang macht eine Rennspiel-Compilation mit *Grand Theft Auto, WipEout 2097, Destruction Derby 2* und *Formula 1'97*. Weitere Spielesammlungen werden folgen. Erfolgstitel wie *Unreal, Total Annihilation* oder *Abe's Exoddus* werden als GT-Replay-Titel für DM 29,95 und weniger unter das Volk gebracht.

Info: www.gtinteractive.de



Bunt gemischt: Beim ersten Teil der GT-Collect-Serie dreht sich alles ums Auto.



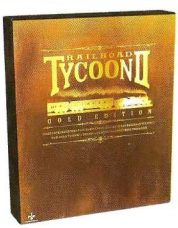
Unreal: Der Preis für den Ego-Shooter wurde weiter gesenkt.

Weichen gestellt

Budgetspiele **Railroad Tycoon 2**

Zweiter Frühling für *Railroad TycoonII* bei Take 2. Für 49 Mark bekommen Sie neben dem Originalprogramm das Add-On *Second Century* plus zwölf neue Missionen. Das überarbeitete offizielle Lösungsbuch liegt ebenfalls auf einer CD bei.

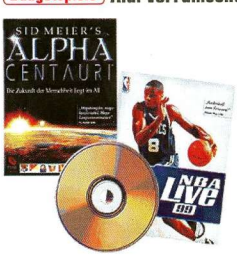
Info: www.take2.de



Railroad Tycoon 2: Da bleibt die Modelleisenbahn im Keller.

Aldi macht es möglich

Budgetspiele **Aldi verramscht nun auch PC-Spiele**



Ab dem 8. Dezember bei Aldi: Alpha Centauri und NBA Live 99

Nach dem Erfolg der günstigen Aldi-PC-Angebote öffnet die Handelskette Aldi rechtzeitig zur Weihnachtszeit die Pforten für Computerspiele. Für knapp 15 Mark pro Spiel können Sie ab dem 8. Dezember unter anderem das Rundenstrategiespiel *Sid Meier's Alpha Centauri*, das Basketballspiel *NBA Live 99*, die Fußballsimulation *FIFA 99* und das Rennspiel *Need for Speed 3* aus dem Wühltisch grabbeln. Das Angebot gilt nur, so lange der Vorrat reicht. Weitere Aktionen sind allerdings geplant.

Info: www.aldi.de

Außerdem

/// **Road Rash** von **Novitas** bekommen Sie jetzt für DM 12,95 /// Von **Koch Media** können Sie zum Budgetpreis die Flugsimulatorensammlung **Ultra Flight Pack** mit gleich acht Titeln erwerben: **WarBirds**, **Dawn of Aces**, **iF22v.5**, **Flying Corps Gold**, **Flight Unlimited II**, **F/A18-Korea**, **F/A18 Hornet 3.0** und **Ultra Fighters**. ///

DIE NEUE GOLD GAMES

Viel MASSE ...und einfach wieder KLASSE!

Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

GOLD 4 GAMES

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

Diablo	90%	PC Player	02/97
Fallout 2	86%	PC Action	01/99
Might and Magic VI	88%	PC Games	06/98
UPRISING 2	82%	GameStar	02/99
Conflict Freespace: The Great War	90%	PC Action	07/98
Rayman	87%	PC Games	01/96
Knights & Merchants	86%	PC Joker	10/98
Leisure Suit Larry 7	84%	Power Play	01/97
M.A.X. 2	85%	PC Action	08/98
Redline Racer	83%	Power Play	05/98
Die by the Sword	86%	PC Games	05/98
Caesar II	91%	PC Action	01/96
Pandemonium 2	87%	PC Games	06/98
Pro Pilot	80%	Power Play	08/98
RoboRumble	83%	Power Play	07/98
V2000	83%	PC Player	11/98
DSF Fußballmanager 98	Gut	Computer Bild	07/98
S.C.A.R.S.	77%	PC Joker	02/99
Police Quest SWAT 2	79%	PC Joker	08/98
Fallout	85%	GameStar	05/98
3D Ultra Pinball 3 - Der Vergessene Kontinent	70%	PC Player	01/98

www.goldgames4.de

BLIZZARD ENTERTAINMENT · SIERRA · TopWare INTERACTIVE · 3DO · Interplay · Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ich mein' ja nur



Flatrate abgeflacht?

Seit Jahren versucht jeder so schnell wie möglich den ach so monopolistischen Fängen der Deutschen Telekom zu entrinnen und hofft dabei auf einen dauerhaft bezahlbaren Zugang zum Netz der Netze. Während aber nun ganz Online-Deutschland wie gebannt auf die Wunderwaffe Flatrate gewartet hat und dabei neidische Blicke über den großen Teich wirft, purzeln die Preise bei den Telefonanbietern beinahe monatlich und unbemerkt. Nahezu unbeachtet von der breiten Öffentlichkeit hat sich neben den herkömmlichen Telefongebühren nämlich der Kampf um die ständig wachsende Internet-Community als lukrativer Kriegsschauplatz etabliert und lässt den gebeutelten Surfer und Onlinespieler wieder zuversichtlich ins neue Jahrtausend sehen.

Christian Sauerteig

Außerdem

/// Kunden einer Volks- und Raiffeisenbank können für **4 Pfennig pro Minute** ohne Grundgebühr im Internet surfen. /// LucasArts und Verant Interactive planen die Entwicklung eines **Online-Spiels im Star-Wars-Universum.** /// Microsoft hat den **Internet Explorer 5.01** nun in der **deutschen Version** veröffentlicht. /// Sunflowers (www.sunflowers.de) hat in seinem Adventskalender auf der Webpage wieder **Zusatzszenarien für Anno 1602** versteckt. ///

THQ-Weihnachts- und Millennium-Gewinnspiel

Online-Gewinnspiel **Preise im Wert von mehr als 10.000 Mark**

Jedes Jahr veranstaltet der deutsche Spiele-Publisher THQ ein großes Weihnachtsgewinnspiel auf seiner Homepage. Diesmal größer denn je. Zu gewinnen gibt es unter anderem Spiele, T-Shirts, Poster, Mousepads und vieles mehr. Jeden Tag, vom 1. bis zum 24. Dezember, werden mindestens zehn Preise verlost, insgesamt also 250 Preise bis zu den Festtagen. Doch damit noch nicht genug! Sobald am 25.12. alle Gewinner des Weihnachtsgewinnspieles feststehen, wird sofort die Web-Site des THQ-Millenniumgewinnspiels freigeschaltet, das bis zum 1.1.2000 veranstaltet wird. Dort warten weitere 150 verlockende Preise auf den Gewinner. Der Hauptpreis ist ein ganzjähriges Spieleabo, das heißt, ein Exemplar von jedem im Jahr 2000 von THQ Deutschland veröffentlichten Spiel.

Info: http://www.thq.de



Beim Gewinnspiel-Marathon auf der THQ-Homepage haben Sie täglich die Möglichkeit, einen von über 400 Preisen zu gewinnen.

Übersicht Flatrates(private Tarife)

Anbieter	Flatrate-Zeiten	Preis pro Monat	Anmeldegebühr	Starttermin	Besonderheiten/Beschränkungen
Digital Transfers	0-24 Uhr	299 DM	249 DM	15.10.99	Keine
Ecore Internet Unlimited	0-24 Uhr	249 DM	199 DM	01.11.99	Nur für ISDN, vorerst nicht bundesweit
Ecore Internet Unlimited Alpha	0-24 Uhr	299 DM	249 DM	15.10.99	Nur für ISDN, bundesweite Version der Internet Unlimited Flatrate
Internet-Professionell	05-09 Uhr 08-18 Uhr 16-21 Uhr 21-05 Uhr	129 DM 279 DM 159 DM 159 DM			Zur Zeit läuft ein Betatest, für den 120 Kunden freigeschaltet werden
inWestnet	0-24 Uhr	188 DM	0 DM	27.10.99	Es muss für ein Jahr (DM 2256,-) im Voraus bezahlt werden, Datentransfervolumen auf 5 GByte je Monat beschränkt
ORGADATA	0-24 Uhr	249 DM	199 DM	01.11.99	Nur für ISDN, vorerst nicht bundesweit, Wiederverkäufer von Ecore
Surf1	0-24 Uhr	189-209 DM	199-399 DM	01.10.99	Neue Preise ab 1.12.99
VIPnet	0-24 Uhr	279-299 DM	99 DM	04.10.99	Rückkanal über Satellit möglich

Info: http://www.onlinekosten.de

Tribes 2 & Extreme

Online-Actionspiel **Kräftebündelung: Die beiden Tribes-Nachfolger blicken einer unsicheren Zukunft entgegen.**

Die Nachricht schlug in der Fangemeinde ein wie eine Bombe. In einem offiziellen Statement erklärt Dynamix auf der *Tribes*-Homepage die Einstellung der Arbeiten an *Tribes Extreme*, das als eine Art Add-On-Fortsetzung zu *Tribes* geplant war. Parallel entwickelte ein anderes Dynamix-Team bereits lange Zeit *Tribes 2*, das über eine Grafikengine der nächsten Generation und einen ausführlichen Einzelspielermodus verfügen soll. Jetzt wollen die Designer ihre Kräfte bündeln und sich ausschließlich auf eine Spiele-Entwicklung im *Tribes*-Universum konzentrieren.

Info: http://www.tribesplayers.com



Mit der Einstellung von Tribes Extreme kommen dem Einzel- und Mehrspieler-Titel Tribes 2 alle Entwicklungs-Ressourcen zugute.

For Sale

Stell Dir vor:
3,9 Pfennig/Min.!

Sonst nix.
Das macht denen
keiner nach.

www..de

Null Zusatzkosten!
keine Tricks!

Das soll uns erst mal einer nachmachen: für nur 3,9 Pf/Min. geht's mit AddCom von 21 - 9 Uhr ins Internet. Inkl. Telefongebühren und ohne Grund- oder Anmeldegebühr, ohne Verbindungsentgelt, ohne Mindestumsatz. Und wenn Sie nicht surfen, zahlen Sie gar nichts. So einfach und so günstig ist das nur bei uns.

+AddCom
einfach online

Jetzt anmelden bei **www.addcom.de**. Oder unter **0180/5 23 59 90***

*(24 Pf/Min.)

Ich mein' ja nur



Viel Rauch um nichts

Als ich nach dem Unreal-Tournament-Test in Ausgabe 09/99 die Nachricht bekommen habe, dass sich der Veröffentlichungstermin aufgrund diverser Probleme noch ein wenig verzögert, habe ich mir nichts weiter dabei gedacht. Kann ja mal passieren, schade drum. Nach fast fünf Monaten Wartezeit frage ich mich jetzt natürlich, was da so lange gedauert hat? Nur ein neuer Level? Nur drei neue Skins? Eine zweite CD, voll gepfropft mit neuen detaillierten Texturen, die aber nur mit dem veralteten Savage4-Chipsatz funktionieren? Da hat sich Epic aber ein dickes Ei ins Nest gelegt. Ich hatte mir vom endgültigen Produkt wesentlich mehr versprochen, zumal man die Unterschiede zur fünf Monate alten Beta mit der Lupe suchen muss. Ich sage: Epic an den Pranger!

Dirk Gooding

Jahresrückblick

PC Action-Archiv

Alles auf einer CD

Der komplette Jahresrückblick der PC Action ist jetzt auf CD erhältlich. Für DM 19,99 bekommen Sie die über 2.000 Seiten im Original-Layout, sortiert nach verschiedenen Kriterien und inklusive aller Tipps und Tricks

Info: www.pcaction.de



Alles auf einen Blick: die PC-Action-Archiv-CD.

In Extremo

Konzerttermine

Wegen zu hoher Nachfrage verlegt

In-Extremo-Fans aufgepasst: Aufgrund der hohen Nachfrage wurden einige Konzerte der Band, die wir im Rahmen des Gothic-Blickpunktes vorstellten, in größere Hallen verlegt. Erkundigen Sie sich bitte in Ihrer Stadt bei den jeweiligen Kartenvorverkaufsstellen.

Xperience

Promotiontour **Testen Sie die neuesten Spiele**

Electronic Arts zieht von Ende November bis Ende Januar mit einer Promotiontour durch die Lande. In ProMarkt, MediaMarkt- oder Saturnfilialen können Sie sich über die neuesten EA-Titel informieren, sie vor Ort anspielen und Preise gewinnen.

Info: www.xperiencetour.de

Die andere Hitparade



SIEGEREHRUNG! Quake 3 Arena ist endlich draußen und verweist alle anderen 3D-Shooter auf die Ränge. Die Onlinegemeinde steht in den Startlöchern, die Clans wetzen schon die virtuellen Messer. Auf in die Schlacht, Krieger!



WIEDER DA! Endlich wieder daheim. Besuchen Sie in Half-Life Opposing Force einmal mehr die Forschungsstation Black Mesa, treten dabei in schleimige Alienhintern und freuen sich auf ein Wiedersehen mit Gordon Freeman. Schönen Gruß!



ROTORSCHADEN! Wie gerne hätten wir in Team Alligator mal den Kampagnenmodus ausprobiert oder unseren Gegner mit feinsten HighTech-Waffen made in Russia eingeheizt. Das war wohl nix. Schade, Team Alligator sah nach mehr aus!



WEGGEBEAMT Irgendwie bringen Star Trek-Adventures trotz der riesigen Hintergrundgeschichte nicht die geniale Atmosphäre rüber, die man von ihnen erwarten dürfte. Auch Star Trek - Der Aufstand macht da keine Ausnahme. Schade!



GLOCKENLÄUTEN! Autsch ... schon wieder ein herber Frontalangriff auf das sexuelle Geschmacksempfinden. Days of Oblivion 2 hat eine ähnliche Wirkung wie ein Tritt in die Familienjuwelen. Sie krümmen sich ... aber vor Lachen.

Gewinnspiel

Panzer Elite & Nation

Zusammen mit GT Interactive verlosen wir Spiele und Revell-Bausätze

Gewinnen Sie je fünfmal die Simulationen *Panzer Elite* und *Nations Fighter Command* sowie diverse *Revell*-Bausätze. Rufen Sie einfach unter der Nummer 0190/595858* an und sagen Sie uns, welcher bekannte Publisher beide Spiele vertreibt. Bei mehreren richtigen Lösungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Info: www.gtinteractive.de



Gewinnen Sie diese Revell-Bausätze!

*Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80 pro Anruf.

Jetzt brandneu!

PC Action mit DVD testen

Jeden Monat

- PC Action mit allen Demos, allen Videos, allen Patches und zusätzlich
- incite TV, der ersten und einzigen virtuellen Spieleshow auf DVD.

- Exklusiv auf PC Action. Nur im Abo erhältlich.
- Genial: Das neue DVD-Superabo zum gleichen Preis wie die CD-Version.
- Jetzt testen und als kostenlose Prämie eines der ultracoolen incite-T-Shirts abgreifen!



Vorderseite

Rückseite



incite TV



PC Action. Lust auf Computerspiele.

Ja, ich möchte PC Action mit incite TV auf DVD eine Ausgabe lang kostenlos testen! (Abocode: P3 AD 10)

Als Dankeschön erhalte ich das geniale incite-T-Shirt (Art.-Nr. 1191). Diese kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse:
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat zum Sonderpreis von DM 9,60 frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

Ich mein' ja nur



Happy Birthday

Was ist gerade drei Jahre alt geworden und quäkt trotzdem noch unaufhörlich? Genau: ICQ, das beliebte Programm für Online-Kommunikation. In diesem Jahr kaufte AOL das israelische Unternehmen, dessen Software angeblich inzwischen von weit über drei Millionen Internetnutzern angewendet wird. Ein paar Datenleichen müssen Sie allerdings noch abziehen, da es genug registrierte Benutzer gibt, die das Programm längst wieder von der Festplatte verbannt haben. Zu denen muss ich mich seit einiger Zeit auch zählen, da das Programm nach einer Windows-Neuinstallation nicht mehr laufen wollte. Komplett alles neu einzurichten ist mir zu aufwendig, deshalb verabschiede ich mich an dieser Stelle von meinen ICQ-Online-Quälgeistern. Schreibt mir gefälligst wieder Mails!

Joachim Hesse

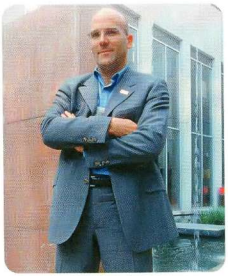
Außerdem

Auch im November schlägt die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)** wieder zu und indiziert Blood 2 – The Chosen und Martyr. /// Das **Blue Byte**-Spiel Siedler 3 bekam bei der Inter@ktiv 99 auf der Münchner Bücherschau den Pädagogischen Interaktiv-Preis Pädi 99 verliehen. /// **Heart-lines** Kicker Fußball Manager hat bereits nach einem Monat über 60.000 Einheiten verkauft.

GT Interactive wird aufgelöst?

Infogrames übernimmt den Mehrheitsanteil an GTI

Infogrames hat GT Interactive durch den Erwerb von 70 Prozent der Stammaktien übernommen. Die Gesamtinvestition betrug 135 Millionen US-Dollar. Wie Infogrames' Geschäftsführer Bruno Bonnell bestätigte, soll das Label GT Interactive in Zukunft keine Rolle mehr spielen, sondern in Infogrames aufgehen.



Expansionskurs: Infogrames-Chef Bonnell im „Kaufrausch"

D-Info

TopWare verliert vor Gericht Rechtsstreit

Ende November erkannte das Landgericht Mannheim den Schadensersatzanspruch der Telekom-Tochter DeTeMedien gegenüber TopWare an. Das Unternehmen hatte Telefonbuch-Daten für ihre Auskunft-CD *D-Info* verwendet. Die Höhe und der Umfang der Ansprüche sind allerdings noch offen.

Importstopp für PC-Spiele?

Eidos und Activision warnen Händler vor Rechtsverletzungen und drohen mit Abmahnungen

Hersteller wie Konami, Sony und Nintendo haben es im Konsolenbereich vorgemacht, jetzt ziehen zwei Firmen auch bei PC-Spielen nach: In Pressemitteilungen gaben die deutschen Niederlassungen von Eidos und Activision bekannt, dass sie künftig keinen Verkauf von Importtiteln mehr dulden würden, die sie selbst in Deutschland vertreiben. Ein fuhr und Vertrieb dieser Software aus den Vereinigten Staaten oder Japan nach beziehungsweise in Deutschland seien marken- und urheberrechtlich unzulässig. Das gelte auch für die Einfuhr aus anderen Auslandsstaaten, sofern die Software nicht erstmals in der EU oder den Vertragsstaaten des EWR (Abkommen über den europäischen Wirtschaftsraum) in den Verkehr gebracht worden sei. Laut beiden Firmen können Import und Vertrieb dieser Produkte aus dem Ausland durch einstweilige Verfügungen gegenüber Importeuren oder Händlern kurzfristig gestoppt werden; zudem entstünden nennenswerte Schadensersatzansprüche gegenüber Importhändlern. Dazu der Geschäftsführer von Activision Deutschland, Wolfram von Eichborn: „Ab sofort wird genauestens geprüft, inwieweit Händler in Deutschland gegen Importverbote verstoßen, und dann werden wir die notwendigen rechtlichen Schritte einleiten." Privatkunden handeln aber wohl rechtlich unbedenklich, wenn sie etwa amerikanische Originalversionen beim US-Hersteller direkt ordern.



Das Aus für US-Spiele? Importeure stehen bei Tomb Raider 4 und Quake 3 Arena auf wackligeren Füßen als diese Quake-3-Arena-Gegner.

[Raser aufgepaßt!]



79,90 DM











Die Preisklatsche. Bei allen MMI-Fachhändlern.

• **10178 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Dircksenstraße 35 030-39603676 • **12163 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Schloßstraße 113 030-79702700 • **13051 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Prerower Platz 1 030-96201721 • **20357 Hamburg** Spiele-Netzwerk Internetcafe Kleiner Schäferkamp 24 040-45038210 • **21335 Lüneburg** Gamestore Untere Schrangenstr. 16 04131-732833 • **26122 Oldenburg** Game-Shop-LKP GmbH Staulinie 16/17 0441-12622 • **26789 Leer** Game-Shop-LKP GmbH Ostersteg 9 0491-9279945 • **27749 Delmenhorst** LAP Computer- & Videospiele Cramerstr. 5 04221-120845 • **28195 Bremen** LAP Computer- & Videospiele Faulenstr. 67 0421-167393 • **33034 Brakel** Xanadu (Laden) Nieheimer Str. 9 05272-355174 • **33098 Paderborn** Multimedia Soft Marienstr. 19 05251-296505 • **33102 Paderborn** Xanadu (Laden+Versand) Neuhäuser Str. 17 05251-280616 • **34117 Kassel** Funtronixx Freiheit 14 0561-7393801 • **34497 Korbach** Althoff Computerspiele Lengefelder Str. 15 05631-913191 • **37115 Duderstadt** Otto Computer Hinterstraße 1 05527-98950 • **41460 Neuss** ConnAction Klarissenstr. 15 02131-275751 • **41539 Dormagen** Multimedia Soft Kölner Str. 122 02133-214712 • **45468 Mülheim a.d.R.** Flying Arts Hans-Böckler-Platz 10 0208-384362 • **47051 Duisburg** Tripel S Sonnenwall 30 0203-24051 • **49808 Lingen** Virus Game Shop Poststraße 16 0591-9152961 • **52066 Aachen** Software Corner Goerdeler Straße 38 0241-533131 • **52349 Düren** MultiMedia Soft Josef Schregel Str. 50 02421-28100 • **53111 Bonn** JOYSTIX Oxfordstr. 20-22 0228-650095 • **53879 Euskirchen** JOYSTIX Berliner Str. 6 02251-770500 • **58332 Schwelm** MultiMedia Soft Schwelm Hauptstraße 151 02336-819600 • **60388 Frankfurt** Ultimate Games Hessen-Center 06109-369300 • **63263 Neu Isenburg** Ultimate Games Isenburg Zentrum-Shop West 06102-770197 • **65929 Frankfurt** Gamestore Königsteiner Str. 29 069-30851067 • **67547 Worms** mediactive Siegfriedstr. 44 (Busbhf.) 06241-417130 • **70771 Leinf.-Echterdingen** RG-Software & Computer Stangenstr. 8 0711-9905372 • **71229 Leonberg** TopCom Karlstraße 27 07152-73547 • **84307 Eggenfelden** MultiMedia Seizew Öttingerstr. 19 08721-912801 • **84347 Pfarrkirchen** MultiMedia Seizew Untergaiching 24 08561-910461 • **88212 Ravensburg** CSE Schauties GmbH Marktstraße 9 0751-26138 • **94032 Passau** Spieleparadies CD-Sound Grünaustr. 8 www.spieleparadies.de • **94469 Deggendorf** Spieleparadies Schlachthausgasse 7 0991-3790379 • **A-5020 Salzburg** Spieleparadies Stargames Sterneckstrasse 57 0043-662-879200 • Weitere MMI-Läden finden Sie in den Städten: **Gifhorn, Frankfurt/Oder, Osnabrück, Braunschweig, Mönchengladbach, Kerpen, Lauda-Oberbalbach, Eisenhüttenstadt, Bremen, Ludwigsburg, Siegen, Wolfsburg, Bayreuth, Bamberg**

MMI
MultiMedia Independent

MMI FACHGESCHÄFTE GIBT ES BEREITS ÜBER 50 X IN DEUTSCHLAND. MMI IST EIN BUNDESWEITER ZUSAMMENSCHLUSS SELBSTÄNDIGER FACHHÄNDLER. INTERESSIERTE HÄNDLER BEKOMMEN INFORMATIONEN UNTER TEL.: 07152/606210.

WWW.MMIEG.DE

[Jeder Schuss

QUAKE ARENA
Limitierte Edition





QUAKE ARENA

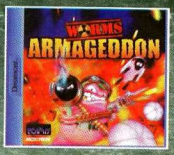


MMI FACHGESCHÄFTE GIBT ES BEREITS ÜBER 50 X IN DEUTSCHLAND. MMI IST EIN BUNDESWEITER ZUSAMMENSCHLUSS SELBSTÄNDIGER FACHHÄNDLER. INTERESSIERTE HÄNDLER BEKOMMEN INFORMATIONEN UNTER TEL.: 07152/606210.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

kmf.de

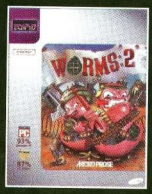
ein Treffer!



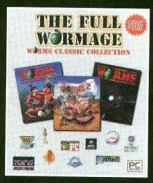
99,90DM



89,90DM



29,90DM



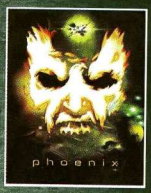
79,90DM



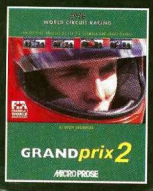
29,90DM



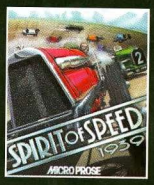
29,90DM



69,90DM



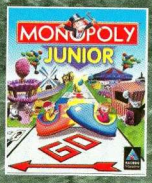
29,90DM



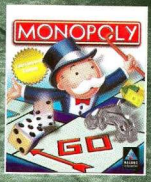
69,90DM



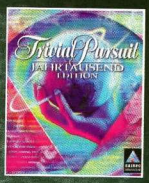
38,90DM



69,90DM



69,90DM



69,90DM



59,99DM

Die Preisklatsche. Bei allen MMI-Fachhändlern.

• **10178 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Dircksenstraße 35 030-39603676 • **12163 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Schloßstraße 113 030-79702700 • **13051 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Prerower Platz 1 030-96201721 • **20357 Hamburg** Spiele-Netzwerk Internetcafe Kleiner Schäferkamp 24 040-45038210 • **21335 Lüneburg** Gamestore Untere Schrangenstr. 16 04131-732833 • **26122 Oldenburg** Game-Shop-LKP GmbH Staulinie 16/17 0441-12622 • **26789 Leer** Game-Shop-LKP GmbH Osterstieg 9 0491-9279945 • **27749 Delmenhorst** LAP Computer- & Videospiele Cramerstr. 5 04221-120845 • **28195 Bremen** LAP Computer- & Videospiele Faulenstr. 67 0421-167393 • **33034 Brakel** Xanadu (Laden) Nieheimer Str. 9 05272-355174 • **33098 Paderborn** Multimedia Soft Marienstr. 19 05251-296505 • **33102 Paderborn** Xanadu (Laden+Versand) Neuhäuser Str. 17 05251-280616 • **34117 Kassel** Funtronixx Freiheit 14 0561-7393801 • **34497 Korbach** Althoff Computerspiele Lengefelder Str. 15 05631-913191 • **37115 Duderstadt** Otto Computer Hinterstraße 1 05527-98950 • **41460 Neuss** ConnAction Klarissenstr. 15 02131-275751 • **41539 Dormagen** Multimedia Soft Kölner Str. 122 02133-214712 • **45468 Mülheim a.d.R.** Flying Arts Hans-Böckler-Platz 10 0208-384362 • **47051 Duisburg** Tripel S Sonnenwall 30 0203-24051 • **49808 Lingen** Virus Game Shop Poststraße 16 0591-9152961 • **52066 Aachen** Software Str. 6 02251-770500 • **58332 Schwelm** MultiMedia Soft Schwelm Hauptstraße 151 02336-819600 • **60388 Frankfurt** Ultimate Games Hessen-Center 06109-369300 • **63263 Neu Isenburg** Ultimate Games Isenburg Zentrum-Shop West 06102-770197 • **65929 Frankfurt** Gamestore Königsteiner Str. 29 069-30851067 • **67547 Worms** mediactive Siegfriedstr. 44 (Busbhf.) 06241-417130 • **70771 Leinf.-Echterdingen** RG-Software & Computer Stangenstr. 8 0711-9905372 • **71229 Leonberg** TopCom Karlstraße 27 07152-73547 • **84307 Eggenfelden** MultiMedia Seizew Öttingerstr. 19 08721-912801 • **84347 Pfarrkirchen** MultiMedia Seizew Untergaiching 24 08561-910461 • **88212 Ravensburg** CSE Schauties GmbH Marktstraße 9 0751-26138 • **94032 Passau** Spieleparadies CD-Sound Grünaustr. 8 www.spieleparadies.de • **94469 Deggendorf** Spieleparadies Schlachthausgasse 7 0991-3790379 • **A-5020 Salzburg** Spieleparadies Stargames Sternecksstrasse 57 0043-662-879200 • Weitere MMI-Läden finden Sie in den Städten: **Gifhorn, Frankfurt/Oder, Osnabrück, Braunschweig, Mönchengladbach, Kerpen, Lauda-Oberbalbach, Eisenhüttenstadt, Bremen, Ludwigsburg, Siegen, Wolfsburg, Bayreuth, Bamberg**

MMI
MultiMedia Independent

WWW.MMIEG.DE



Diabolisches Quartett

Vor drei Jahren schuf Diablo mit seinem gigantischen Erfolg ein neues Subgenre, das Action-Rollenspiel. Mittlerweile sind die ersten hochwertigen Nachahmer erschienen. Nun sieht es so aus, als wollte auch Westwood ein Stück vom Kuchen. Nox ist jedoch kein Klon, schließlich wurde über ein Jahr daran gearbeitet, bevor Diablo seinen großen Auftritt hatte.



Vor vier Jahren begann Michael Booth mit der Entwicklung von *Nox*. Nur mit Hilfe eines Freundes erstellte er die ersten Programmroutinen, zeichnete und animierte Monster und kreierte Soundeffekte. Auf einer Messe entdeckte John Hight, der jetzige Produzent von *Nox*, das riesige Potenzial des Projekts. Kurzerhand nahm er Juni 1997 Michael Booth unter Vertrag und gründete die Softwareschmiede Hyperion, um aus *Nox* ein richtiges Spiel zu machen. Grafiker, Musiker, zusätzliche Programmierer und ein Leveldesigner verstärkten das Team. 14 Monate später zeichnete sich ab, dass *Nox* vermutlich ein ausgezeichnetes Spiel wird. Daraufhin kaufte Brett Sperry als Präsident von Westwood kurzerhand die Rechte an dem Projekt. Seitdem besteht das Entwicklerteam aus 20 Programmierern, Designern, Grafikern und Musikern. Ursprünglich sollte *Nox* noch rechtzeitig für das Weihnachtsgeschäft fertig werden, ähnlich wie damals bei *Diablo* benötigt das Balancing aber mehr Zeit als geplant. Als neuen Termin nennt Westwood jetzt offiziell den Februar 2000.

Parallelwelt Nox

Zur Story: Einst bevölkerten zwei Kulturen die Welt *Nox*: Menschen den Süden und Nekromanten den Norden. Hunderte von Jahren lebten die beiden Machtblöcke in friedlicher Koexistenz, bis eines Tages die Nekromanten das Land mit Krieg überzogen. Die Körper junger Südländer sollten den Nekromanten ewiges Leben ermöglichen, indem sie einfach ihre Seele transferierten. Doch die Menschen des Südens gaben nicht auf und trieben die Nekromanten unter schrecklichen Verlusten zurück. Es war jedoch nur eine Frage der Zeit, bis die Nekromanten eine größere Armee aufstellen und den nächsten Angriff durchführen würden. Schließlich konnten die Nekromanten Tote in lebende Zombies und in Knochenkrieger verwandeln und für sich kämpfen lassen. Um dieser Gefahr zu begegnen, schufen die erfahrensten Magier des Südens den „Stab der Vergessenheit", der die Seelen der Verstorbenen für immer band. Der große Krieger Jandor besiegte damit die Nekromanten. Daraufhin entfernte Jandor den Kristall des Stabs, der die Seelen der Nekromanten enthält, und gab ihn dem mächtigen Zauberer Horvath. Mit seiner Magie verbannte er die Seelen der Nekromanten in eine andere Dimension. Schließlich verfluchte der Beschwörer Aldwyn das nördliche Reich, so dass dort nichts für längere Zeit überleben konnte. Jandor, Horvath und Aldwyn kehrten als Helden in den Süden zurück.



Dieser Blitzzauber springt von Monster zu Monster weiter und richtet großen Schaden an.

Der Stab der Vergessenheit

Die Narben des Kriegs spalteten die Südländer in drei eigenständige Volksgruppen: Krieger, Zauberer und Beschwörer. Alle Krieger verabscheuen Magie und bilden damit das direkte Gegenteil zu den Magiern, die Zauberei und Technologie in jeder Form begrüßen. Die Beschwörer praktizieren hingegen nur Naturmagie. Währenddessen entstanden zahlreiche Gerüchte über das Nordland, das jeder zu diesem Zeitpunkt nur noch das Land der Toten nennt. Die wahre Geschichte geriet dabei langsam in Vergessenheit. Der

Interview

Nox-Erfinder Michael Booth und Produzent John Hight gehören vielleicht schon nächstes Jahr zu den bekanntesten Persönlichkeiten der Branche.

PC ACTION: Was habt ihr vor *Nox* gemacht? Welche Spiele von euch existieren bereits?

John: Meine Karriere startete ich als 3D-Programmierer für Intergraph. Ich habe schon immer Spiele gezockt, aber meine ersten habe ich für das CD-i programmiert. Dazu gehörten *Pinball* und *Battleship*. Bei 3DO entwickelte ich *Killing Time*, danach unter Virgin *Sports Car GT*, *Sabre Ace* und *Golden Nugget* für PSX.

Michael: 1990 habe ich für CDSi eine 3D-Engine programmiert, mit der Ingenieure in Echtzeit mechanische Vorgänge simulieren konnten. Danach landete ich in einem Forschungslabor, entwickelte Echtzeitsimulationen und künstliche Intelligenzen. Sehr faszinierend, aber mein Herz hing schon immer am Spielen. Nebenbei begann ich ein mittelalterliches Fantasy-Spiel zu entwerfen, aus dem heute letztendlich Nox wurde. Zwei Freunde aus dem Labor und ich gründeten Hyperion und wurden schließlich von Westwood aufgekauft und in Westwood Pacific umbenannt.

PC ACTION: Wann begann die Entwicklung von *Nox*?

Michael: Im Januar 1995. Ich habe immer *Gauntlet* geliebt und spielte damals außerdem noch *Mortal Kombat* (Anm. der Red.: Der Titel ist in Deutschland indiziert und beschlagnahmt) und *Magic: The Gathering*. Ich wollte meine Lieblingsspiele in ein neues Mehrspieler-erlebnis einbauen. Es sollte actionlastig sein, aber trotzdem strategisch anspruchsvoll.

PC ACTION: Hatte *Diablo* Einfluss auf die Entwicklung von *Nox*? Habt ihr nach der Veröffentlichung von Blizzards Action-Rollenspiel etwas am Konzept geändert?

John: Nichts. Diablo hatte keinen Einfluss. Nox blieb nahezu unverändert, seitdem wir es erworben haben. Wir haben niemals über Nox im Zusammenhang mit anderen Spielen nachgedacht.

PC ACTION: In *Nox* gibt es Charaktere, Fertigkeiten und Eigenschaften wie in einem Rollenspiel. Ist eurer Meinung nach eher ein Rollen- oder ein Actionspiel?

John: Ein Actionspiel. Die RPG-Elemente sorgen für etwas mehr Tiefe und strate-



Vier kleine Dämonen bewachen ihren Meister. So geschützt, kann der Beschwörer sein Mana an den Obelisken aufladen.



Dieser Beschwörer hat einen Oger seinem Willen unterworfen, der nun automatisch die Gegner seines Meisters angreift.

Krieger Jandor erkannte, dass der Stab der Vergessenheit eine zu mächtige Waffe darstellte, um sie irgendjemandem anzuvertrauen. Also zerlegte er das Artefakt in drei Teile, von denen jedes Volk jeweils ein Bruchstück zur sicheren Verwahrung bekam. Erst wenn eine große äußere Gefahr den inneren Frieden gefährden sollte und Krieger, Zauberer und Beschwörer wieder an einem Strang ziehen müssten, nur dann sollte der Stab wieder zusammengesetzt werden.

Hecubah, die letzte Nekromantin

Jandor hütete ein weiteres Geheimnis: Er hat alle Nekromanten verbannt, bis auf einen: Er verschonte ein junges und noch unschuldiges Mädchen namens Hecubah. Also brachte er sie in die Stadt der Oger, die sie aufzogen. Erst als Hecubah erwachsen wurde, enthüllten die Geister ihrer Ahnen die Vergangenheit und verleiteten sie dazu, die dunklen Künste zu studieren. Bald verließ sie die Oger und entschloss sich, ins Land der Toten zurückzukehren. Mit ihren magischen Fähigkeiten kann sie die Seelen der Nekromanten befreien und zurück ins Leben rufen. An dieser Stelle kommt Jack, der zukünftige Held der Geschichte, ins Spiel. Ein magisches Portal riss Jack von der Erde nach Nox, der Dimensionsreisende hat also von den drei Kulturen und der mittelalterlichen Fantasy-Welt keine Ahnung. Seitdem sucht er nach einem Weg zurück zur Erde. Bevor ihm das jedoch gelingt, muss er Hecubah besiegen, die ganz Nox vernichten will.

Drei Wege, ein Ziel

Der Kapitän eines Luftschiffs findet Jack und setzt ihn wahlweise bei den Kriegern, Zauberern oder Beschwörern ab. Danach ist der Weg vorgezeichnet: Jack muss Jeans und T-Shirt gegen Ritterrüstung, Lederwams oder Magierroben eintauschen und ganz Nox retten, bevor er wieder zur Erde zurückkehren kann. Zufall oder Schicksal? Wie dem auch sei, just zu dieser Zeit benötigen die Helden Jandor, Horvath und Aldwyn einen neuen Lehrling. Jack entscheidet sich an dieser Stelle nicht nur für einen Meister, sondern gleichzeitig für eine Storyline über elf Kapitel, aus denen jede der drei Kampagnen besteht. Ansonsten hat der Einstieg Tutorialcharakter. Bevor Jack seine ersten Spezialfähigkeiten erwirbt, bleibt ausreichend Zeit, um sich mit den Grundzügen der Steuerung vertraut zu machen.

Einfacher ist besser

Ähnlich wie *Diablo* steuert sich *Nox* mit einer Kombination aus Maus und Tastatur. Dabei bedient man sich der Maus, um sich zu bewegen, Gegenstände aufzuheben und Zauber zu wirken. Die Tastatur dient dazu, Gegenstände zu benutzen, Zauber auszuwählen und Tränke zu trinken. Wer sich nicht mit Hotkeys herumschlagen will, kann auch alle Aktionen mit der Maus ausführen. Das ist zwar etwas umständlicher, aber durchaus praktikabel.

Die Steuerung ist sehr einfach gehalten, was sich auch auf die Charakterentwicklung auswirkt. Es gibt keine Attributspunkte, die man verteilen muss, sondern nur Fähigkeiten, die man erlernen kann. Dabei ist es egal, ob man Schwerter, Bögen oder Zauber benutzt, alle Fähigkeiten können gleichzeitig gesteigert werden. Wer also mit einem Bogen anfängt, kann später auch Schwerter benutzen, ohne dass er dafür Punkte ausgeben muss.

Die Kämpfe sind sehr actionreich und spielen sich ähnlich wie in *Diablo*. Man kann Gegner mit Schwertern, Bögen, Zaubern oder Fäusten bekämpfen. Dabei ist es möglich, Kombos auszuführen, indem man mehrere Angriffe hintereinander ausführt. Wer sich nicht mit Nahkampf abgeben will, kann auch Fernkampfwaffen benutzen oder Zauber wirken. Dabei ist es möglich, Gegner mit Feuerbällen, Blitzen oder Eisstrahlen zu bekämpfen. Wer sich nicht mit Zaubern abgeben will, kann auch Fallen legen oder Gegner mit Pfeilen bekämpfen.

Die Grafik ist sehr gut gelungen und sieht sehr detailliert aus. Die Umgebungen sind abwechslungsreich gestaltet und bieten viele Möglichkeiten zur Erkundung. Es gibt viele versteckte Räume und Geheimgänge, die man finden kann. Die Charaktere sind ebenfalls sehr gut gestaltet und animiert. Es gibt viele verschiedene Gegnertypen, die alle unterschiedliche Fähigkeiten haben.

Die Musik ist sehr atmosphärisch und passt gut zum Spiel. Es gibt viele verschiedene Musikstücke, die sich je nach Situation ändern. Die Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut gelungen und sorgen für eine dichte Atmosphäre.

Insgesamt ist *Nox* ein sehr gutes Spiel, das viel Spaß macht. Es ist einfach zu bedienen, aber trotzdem anspruchsvoll genug, um auch erfahrene Spieler zu fordern. Die Grafik ist sehr gut gelungen und sieht sehr detailliert aus. Die Musik ist sehr atmosphärisch und passt gut zum Spiel. Die Soundeffekte sind ebenfalls sehr gut gelungen und sorgen für eine dichte Atmosphäre.

Wer ein gutes Action-Rollenspiel sucht, sollte sich *Nox* unbedingt ansehen. Es ist ein sehr gutes Spiel, das viel Spaß macht und lange motiviert. Es ist einfach zu bedienen, aber trotzdem anspruchsvoll genug, um auch erfahrene Spieler zu fordern. Die Grafik ist sehr gut gelungen und sieht sehr detailliert aus. Die Musik ist sehr atmosphärisch und passt gut zum Spiel

tion aus Maus- und Tastaturkommandos. Die rechte Maustaste lässt Jack auf den Cursor je nach Entfernung zugehen oder laufen. Mit der linken Maustaste werden Aktionen ausgeführt: Waffe schwingen, Schalter umlegen oder Gegenstände aufheben. Sämtliche Spezialfähigkeiten hingegen funktionieren nur über Tastaturkommandos. Am Anfang schielt man noch alle paar Sekunden vom Bildschirm auf die Tastatur, um sicherzustellen, auch die richtige Fähigkeit auszulösen. Nach ungefähr einer Stunde fliegen die Finger zielsicher auf die nötigen Tasten. Das ist auch gut so, denn *Nox* entpuppt sich als schnelles Actionspiel, in dem sich etliche strategische Möglichkeiten abhängig von der gewählten Charakterklasse ergeben. Langsam wird der Spieler an seine Fähigkeiten herangeführt. Gelöste Rätsel und erschlagene Monster lassen die Erfahrungspunkte anwachsen. Mit jedem Stufenaufstieg verbessern sich automatisch Stärke, Intelligenz, Schnelligkeit und Lebenspunkte. Eine Charakterausbildung nach dem rollenspieltypischen Vorbild *Diablo* oder noch besser *Diablo 2* existiert nicht. Neue Fertigkeiten und Zaubersprüche erlernt Jack nur durch gefundene Bücher. Somit ist es für Westwood einfacher, die Stärke und Fähigkeiten eines Charakters jederzeit einzuschätzen und dementsprechend den Schwierigkeitsgrad anzupassen.

Der Krieger



Sie halten Zaubersprüche für Quatsch und mischen Monster am liebsten Auge in Auge auf? Dann ist der Krieger die richtige Wahl! Diese imposanten Kämpfer können nicht nur fast alle Waffen und Rüstungen benutzen, sondern zeichnen sich besonders durch ihre eindrucksvollen körperlichen Fähigkeiten aus. Krieger sind schneller und stärker als die Zauberkundigen und können deutlich mehr Schaden einstecken, ohne gleich röchelnd zusammenzubrechen.

FÄHIGKEITEN:

Krieger erlernen zwar keine Zaubersprüche, aber Fertigkeiten, die eine vergleichbare Wirkung haben, ohne Mana zu verbrauchen. Selbst unerfahrene Krieger können einen Sturmangriff ausführen, indem sie den Gegner rammen, zurückwerfen und dabei schwer verwunden. Verfehlt der Krieger jedoch sein Ziel und rennt gegen eine Mauer, ist er kurzzeitig betäubt. Etwas später erlernen Krieger einen Kriegsschrei, der alle Kreaturen im Umkreis verwirrt oder gar kurz betäubt. Nachdem Kämpfer von ihrer Ausrüstung extrem abhängig sind, können Veteranen beschädigte Teile selbst reparieren und müssen dafür nicht extra einen Schmied aufsuchen. Sehr erfahrene Krieger gewöhnen es sich an, besonders vorsichtig und lautlos zu gehen, um keine versteckten Fallen auszulösen. Erst alte Haudegen haben ihre Wahrnehmung so geschärft, dass sie selbst magisch verborgene Dinge entdecken.

FALLEN:

Natürlich stellen Krieger keine magischen Fallen auf, wozu auch, die ganz normalen Fallen sind auch ziemlich gehässig. Allerdings müssen sie die Fallen erst kaufen und können sie dann auch nur einmal einsetzen. Drei Arten von Fallen stehen zur Auswahl: Die Bärenfalle löst einen Alarm aus und hält das Opfer kurz fest, so dass es selbst durch Teleport-Zauber nicht entwischen kann. Sprengfallen schädigen unvorsichtige Monster oder Spieler, wenn sie darauf treten. Besonders effektiv gegen größere Gegneransammlungen ist die Giftgasfalle – speziell, wenn sie in einem kleinen Raum oder schmalen Gang hochgeht.



Auf der Karte können Sie Ihren Fortschritt in den elf Kapiteln der jeweiligen Kampagne mitverfolgen. Im Land der Toten oben links im Bild regiert die letzte Nekromantin Hecubah.



VHS Jetzt auf Video! DVD VIDEO

Das Leben eines Abenteurers

Story und Aufträge prägen die einzelnen Kapitel und unterteilen sie klar in Abschnitte. Wie und wann der Spieler beginnt, die gestellten Aufgaben zu lösen, bleibt ihm überlassen. Zuvor kann er die Welt erkunden und erbeutetes Gold in den Städten für bessere Waffen, Rüstungen oder zusätzliche magische Tränke ausgeben. Man kommt jedoch immer wieder automatisch auf die eigentliche Aufgabe zurück, da die Welt relativ klein ist und Jack nur eingeschränkte Teile davon erforschen darf. Die Aufträge laufen nach altbekannten Schemas ab: Suche dies, bring mir das, töte jenes. Spannend wird das Ganze erst durch das Leveldesign. Hinterhältige Fallen und zahlreiche unterschiedliche Monster erfordern schnelle Reaktionen, taktisches Geschick und Grips. Ähnlich wie in *Diablo* besitzt jede Monstergattung ein eigenes Verhalten. Feige koboldartige Wesen flüchten erst, rotten sich dann zusammen und bewerfen den Helden mit Steinen. Oger hingegen gehen weniger subtil vor: Geradlinig be-



Die Story etwaführt Sie an viele eindrucksvolle Orte, wie diesen Rittersaal der Krieger.



Ein mieser Trick: Der erste Zauber betäubt das Opfer, so dass die Steinfaust voll trifft.



Dieser Zauberstab verschießt drei Feuerbälle gleichzeitig und eignet sich gegen Monsterhorden.



Der Zauberer

Mit derben Handgreiflichkeiten machen Sie sich nur ungern die Hände schmutzig, sondern besiegen Ihre Feinde lieber mit Ihrem überlegenen Intellekt? Dann sollten Sie den Weg des Zauberers einschlagen. Physisch sind Magier zwar schwächlich, ihre Stärke und Schnelligkeit sind lachhaft und selbst bei kleineren Treffern gehen sie über den Jordan, aber dafür besitzen sie alle magischen Mittel, um es gar nicht so weit kommen zu lassen: mächtige Kampf- und Schutzzauber.

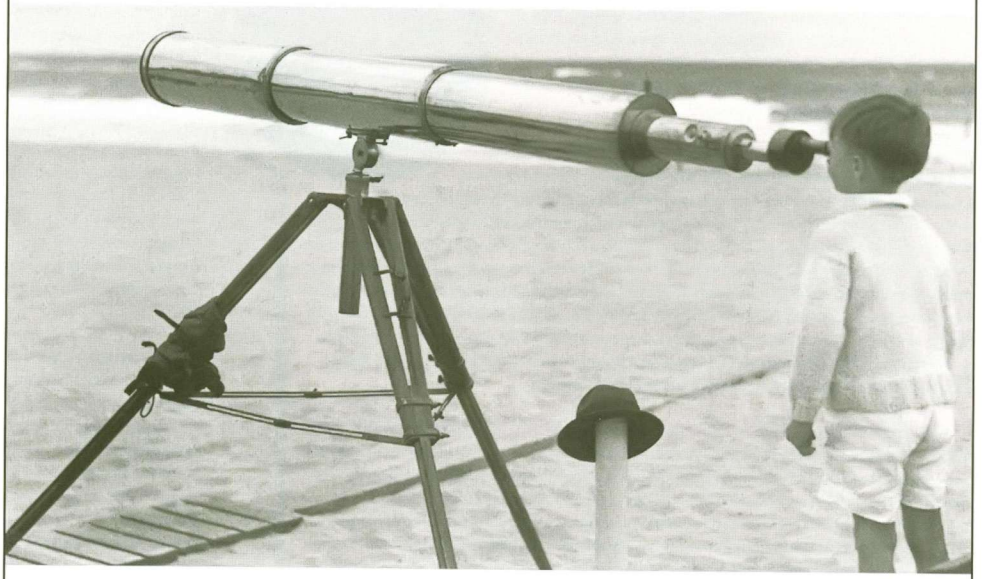
FÄHIGKEITEN:

Zauberer tragen nur Kleidung und bestenfalls einen Stab im Kampf, mit dem sie lästige schwache Monster zermalmen können. Ihre wirklichen Waffen bestehen jedoch ausschließlich aus ihrem Repertoire an Zaubersprüchen. Blitze, Feuerbälle und Giftwolken töten die Gegner so schnell, dass sie erst gar nicht an den Zauberer herankommen. Falls es einem Monster doch gelingt, in den Nahkampf vorzudringen, helfen dem Magier Schutzzauber, um zu überleben. Eigene Verletzungen kuriert er mit einem Heilzauber. Erfahrene Magier können sich sogar teleportieren und damit aus brenzligen Situation verschwinden. Wenn sie dann unsichtbar zurückkehren, die Lage ausspionieren und im passenden Moment loslegen, sind sie fast unschlagbar. Solange ein Zauberer über ausreichend Mana verfügt, wird er mit fast jeder Situation fertig. Ohne Mana ist er allerdings so gut wie tot.

FALLEN:

Magier sind wahre Meister im Fallenstellen. Je erfahrener der Zauberer, desto mehr Fallen dürfen gleichzeitig ausgelegt sein. Das Ganze kostet ihn nur Mana, das er jederzeit wieder an einer magischen Quelle aufladen kann. Was die Falle jeweils bewirkt, legt der Zauberer fest. Er wählt dazu einfach drei Zaubersprüche aus seinem Buch aus. Sobald jemand die Falle auslöst, wird er von den drei Zaubern in kurzer Folge getroffen. Witzige Kombinationen betäuben, verwirren und vergiften das Opfer oder töten es ganz einfach mit einer Reihe mächtiger Kampfzauber. Ausgelegte Fallen kann der Magier wieder einsammeln.

Machen Sie sich auch Gedanken über Ihre berufliche Zukunft?



Ausbildung und Studium in einem und dann auch noch in verkürzter Zeit – die Perspektive für Ihre berufliche Zukunft?

Audi bietet Ihnen jetzt eine neue Alternative – mit dem StEP-Programm (Studium + Erfahrung in der Praxis) in Ingolstadt:

- Ausbildung zum/zur Industrieelektroniker/in und gleichzeitig Studium der Elektro- und Informationstechnik an der FH Ingolstadt

Mit dieser Kombination von Ausbildung und Studium als idealer Verbindung von Theorie und Praxis bereiten wir Sie optimal auf Ihre berufliche Zukunft vor.

Schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen für das StEP-Programm an AUDI AG, Personalmarketing, I/SP-2, 85045 Ingolstadt.
Bewerbungsschluß ist der 31.01.2000.

Für Ihre Fragen sind wir persönlich über die Audi Hotline erreichbar – montags bis donnerstags von 14.00 bis 16.00 Uhr. Telefon: 0841/89-31364.

Audi im Internet unter http://www.audi.de.karriere

Wo geht's lang nach dem Abitur?

Zu Audi – bei uns können Sie

Ingenieurstudium und praktische Ausbildung kombinieren!

Audi
Vorsprung durch Technik

Der Beschwörer



Zauberer sind Ihnen zu schwächlich, Krieger aber zu dämlich? In diesem Fall entscheiden Sie sich am besten für den Beschwörer. Er verfügt über durchschnittliche Stärke, Geschwindigkeit und Intelligenz. Neben ihrer eher schlechten Waffenfähigkeiten greifen Beschwörer ähnlich wie der Magier auf Zaubersprüche zurück. Allerdings sind viele ihrer Zauber nicht einfach destruktiv und verletzen das Ziel, sondern beeinflussen es auf unterschiedlichste Weise.

FÄHIGKEITEN:

Beschwörer dürfen immerhin Lederrüstungen tragen. Im Kampf benutzen sie als einziger Pfeil und Bogen, wodurch sie Gegner auf sichere Entfernung halten können. Seine Zaubersprüche sind zudem fast so mächtig wie die des Magiers. Beschwörer können Monster bezaubern und als Verbündeten einsetzen. Amüsant sind auch Blendzauber, die das Opfer orientierungslos herumlaufen lassen. Eine nette Überraschung bietet speziell im Mehrspielermodus der „Fumble"-Zauber, durch den das Opfer alle Gegenstände fallenlässt. Beschwörer verfügen zudem über noch stärkere Heilzauber als der Magier. Ihre wirkungsvollste Waffe und Verteidigung sind jedoch beschworene Kreaturen, die sie auf Befehl verteidigen, Gegner angreifen oder einfach nur einen bestimmten Ort bewachen. Je erfahrener der Beschwörer ist, desto mehr und größere Kreaturen kann er gleichzeitig kontrollieren.

FALLEN:

Beschwörer legen gar keine Fallen aus. Viel besser: Sie zaubern kleine Kamikaze-Kreaturen herbei, die genauso wie die Fallen der Magier funktionieren, nur dass sie sich automatisch ein Ziel suchen! Sobald sie ein Opfer gefunden haben, lösen sie die drei Zaubersprüche aus und verschwinden. Natürlich darf der Beschwörer hierzu nur Zaubersprüche verwenden, die er auch normalerweise benutzen kann. Das Ganze hat nur einen Nachteil: Herbeigezauberte Kamikaze-Kreaturen zählen zu den beschworenen Kreaturen hinzu, so dass man sich schon gut überlegen muss, für was man sich entscheidet.

wegen sie ihre massigen Körper auf Jack zu, der sich besser nicht auf einen Nahkampf einlassen sollte. Denn selbst wenn er das Monster erschlägt, entströmen der Ogerleiche giftige Dämpfe. Es ist übrigens nicht ganz klar, ob diese Spezies vor dem Ableben kräftig furzt oder einfach nur schnell verwest. Während Sie also Auftrag um Auftrag lösen und die Kapitel nacheinander durchspielen, bereitet Sie das Spiel äußerst kurzweilig auf ein weiteres Schmankerl vor: den Mehrspielermodus.

2D-Deathmatch

Die drei Kampagnen sind völlig unabhängig voneinander und können nur von einem Helden allein bewältigt werden. Ferner ist es nicht möglich mit einem Krieger die Kampagne des Magiers zu spielen oder umgekehrt. Trotzdem enthält *Nox* einen Mehrspielermodus, der mindestens genauso wichtig ist und vielen



Die magische Axt dieses Kriegers löst bei jedem Treffer einen magischen Flammenkreis aus, der andere Monster zurückhält.

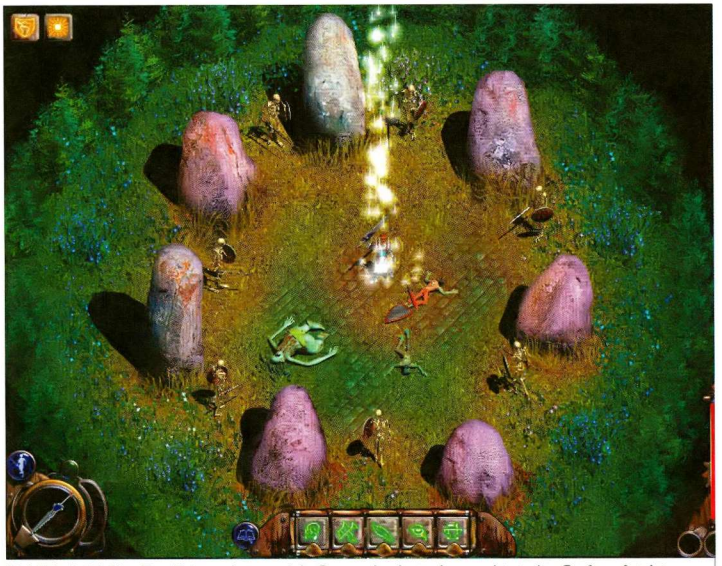


Dann gehe hin und tue Gutes. Das Böse muss sterben. Schlüpf in die Rolle von Bob, dem gefallenen Engel, und befreie die Welt. Deine Waffen: Intelligenz und die Fähigkeit, andere Körper mit deren Waffen zu übernehmen. Begleitet vom härtesten Soundtrack, den es je gab. Aber pass auf: Messiah ist höllisch schnell und mit nie da gewesener Grafiktechnik so real wie die Wirklichkeit. Und stirbt ein Engel im Hier, ist er verloren im Nichts. Also: Bist du bereit, das Werkzeug Gottes zu sein?



www.vid.de

MESSIAH: 1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Messiah Technology©1998-1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. 1998 3Dfx Interactive, Inc. All rights reserved. Messiah (and the Messiah logo), Interplay, the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. Shiny and the Shiny logo, (Team Ego and the Team Ego logo) are trademarks of Shiny Entertainment, Inc. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.



Viel Feind viel Ehr: Der Krieger hat so viele Gegner besiegt, dass er jetzt eine Stufe aufsteigt.

sogar mehr Spaß machen dürfte als die Kampagnen. In Teams oder allein kämpfen die Helden gegeneinander. Unterschiedliche Regeln (siehe auch Interview) sorgen für Abwechslung. Im Vergleich zum Deathmatch ist der Einzelspielermodus laaaangsam. Die richtige Taktik und schnelle Reflexe entscheiden über den Sieg. Sämtliche Charaktere besitzen von Anfang an die maximale Erfahrungsstufe 10 und beherrschen alle erlernbaren Fertigkeiten und Zaubersprüche. Bis zu acht Spieler können im Internet gegeneinander antreten. Als Server wird wie erwartet Westwood-Online zur Verfügung stehen. Auf noch gewaltigere Schlachten dürfen Sie sich im Netzwerk einstellen, wo bis zu 16 Spieler gleichzeitig ihr Unwesen treiben dürfen. Ein schneller Rechner ist hier das A und O, da jedes Ruckeln fatale Folgen für den Spieler haben kann. Glücklicherweise bietet *Nox* zahlreiche Möglichkeiten, Grafikdetails an die Geschwindigkeit des Computers anzupassen, indem man beispielsweise die Auflösung verringert.

Lichtspiele

In *Nox* können Sie die Auflösung ohne Probleme von 640x480 auf 1.024x768 Pixel schrauben. Die Grafik gewinnt dadurch an Details, ohne den sichtbaren Ausschnitt zu vergrößern. Besonders imposant wirken sämtliche Zauberspruchefekte sowie das Zusammenspiel mehrerer, teils verschiedenfarbiger Lichtquellen. *Nox* berechnet in Echtzeit Sichtlinien und stellt demnach den Nebel des Kriegs als schwarze Flächen dar. Einzelne Säulen hinterlassen Kegel, die man nicht einsehen kann. Immer wenn ein Gang eine scharfe Biegung macht, wissen Sie vorher nicht, was Sie um die Ecke erwartet. Für gewöhnlich ist es eine böse Überraschung. Ähnlich kritisch sind Türen. Falls es kein Fenster gibt, durch das Sie vorher linsen könnten, bleibt der Raum schwarz verdeckt, bis Sie die Tür öffnen. Im Mehrspielermodus werden auf der Türschwelle zudem gerne Fallen ausgelegt. Kurz gesagt: Für ausreichend Nervenkitzel ist gesorgt.

Alexander Geltenpoth



Mit einem Todesstrahl versucht der Magier den anstürmenden Golem aufzuhalten. Zum Glück sind Golems relativ langsam.

Kommentar



Alexandefr Geltenpoth

Erst habe ich es nicht für möglich gehalten, aber Nox spielt sich wirklich ganz anders als Revenant, Darkstone, Diablo oder Diablo 2. Ein pures Actionspiel eben, das nur in der Kampagne noch einige Adventure- und Rollenspielelemente enthält. Es hat großen Spaß gemacht, zumindest drei Kapitel der Kampagne zu spielen. Dabei sind keinerlei Bugs aufgefallen und Nox lief auch ohne Absturz. Westwood sollte also den angekündigten Veröffentlichungstermin leicht einhalten können. Noch ein Wort zur Grafik: Nox sieht wirklich gut aus und entwickelt durch seine Lichteffekte und Sichtlinien erstaunlich viel Atmosphäre. Die Grafik ist etwas besser als in Revenant, aber trotz der viel höheren Auflösung bestenfalls gleichauf mit Diablo 2.

Nox

Voraussichtlich:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	8 Sp. Internet, 16 Sp. Netzwerk
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Westwood/Electronic Arts
Veröffentlichung:	Februar 2000
Vergleichbar mit:	Revenant, Diablo 2
Internet:	www.westwood.com

Spieleanteile

- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- ■ Zufall
- ■ Wirtschaft

» Mehr Action als Rollenspiel: Im Vordergrund stehen Taktik, knifflige Rätsel und rasante Action, die wenigen RPG-Elemente sind nur eine Dreingabe. «

Hit the Road!

SEGA RALLY 2 - DER AUTOMATEN-HIT AUF IHREM PC!



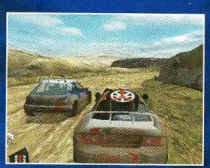
empire INTERACTIVE



Dank atemberaubender Grafik und unglaublicher Spielgeschwindigkeit, gepaart mit vollem Force-Feedback-Support und 3D-Audio werden Sie den Nervenkitzel nicht nur spüren. Sie werden hören, sehen und schmecken was es heißt, am Steuer der weltbesten Rallywägen bis ans Limit zu gehen.

Die 10-Jahres-WM, der Zweispieler-Splitscreen, die spannenden Multiplayer-Modi für bis zu vier Fahrer und die Sega Rally Weltrangliste im Internet werden Sie so lange auf dem Fahrersitz festnageln, wie Ihr Körper Nachschub an Adrenalin liefern kann!







"Mit Volldamf ins Vergnügen. Spaßiger und einsteigerfreundlicher Arcade-Racer." PC Action 11/99

85%, und „Extrem motivierende Automaten Umsetzung." Gamestar 11/99

im Vertrieb von

KOCH MEDIA

Deutschland
KOCH Media GmbH
Lochhamer Strasse 9
D-82152 Planegg/München
Tel. 0049-89-857 95-128
Fax 0049-89-857 95-160
www.kochmedia.com

Österreich
KOCH Media
Vertriebsges. m.b.H.
Tivoligasse 25
A-1120 Wien
Tel. 0043-1-815 06 26
Fax 0043-1-815 06 26-16

Schweiz
KOCH Media AG
Poststrasse 10
CH-9201 Gossau
Tel. 0041-71-388 68 40
Fax 0041-71-388 68 50

www.empire.co.uk

empire INTERACTIVE

GEWINN EIN ECHT

0190 59

Dieser Service der InterAct of Europe



2. - 5. Preis:
VIP Weekend bei einem heimischen Grand-Prix

6. - 20. Preis:
Flat-Screen Monitor

21. - 50. Preis:
V4 Force Feedback Racing Wheel

Teilnahmekarten für dieses Gewinnspiel befinden sich ab sofort in allen Racing Wheel Verpackungen (PC, PSX und N64) des Herstellers von PC- und Videospiele-Zubehör INTERACT®


EN
TEN
FERRARI
9 58 53
GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute
I. Preis:
Ferrari MODENA
Außerdem: monatliche Verlosung
von vier Super PC's!
INTERACT
Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000
www.interact-europe.de
Mitarbeiter der InterAct of Europe GmbH und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Fakten

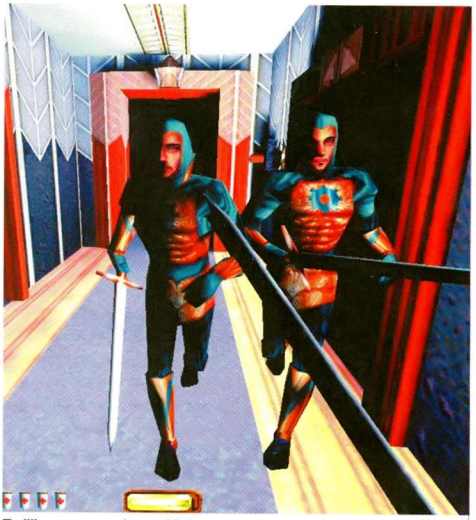
- Drei Kapitel
- Rund 15 Missionen
- Fahrzeuge benutzbar
- Neue Ausrüstungsgegenstände
- Verbesserte Grafik
- Gegner handeln intelligenter

Wiederholungstäter

Beim Anblick von Garretts Vorstrafenregister würde wohl selbst einem abgebrühten Richter vor Schreck das zuvor verzehrte Frühstück wieder aus dem Gesicht fallen. Doch der Meisterdieb hat noch nicht genug: Voraussichtlich Mitte März wird er erneut zum Wiederholungstäter.

Die Dunkelheit ist seine Verbündete: Meisterdieb Garrett kann im zweiten Teil auf neues Handwerkszeug zurückgreifen. Auf diesem Bild hat er beispielsweise einen Leuchtpfeil auf der Sehne seines Bogens.

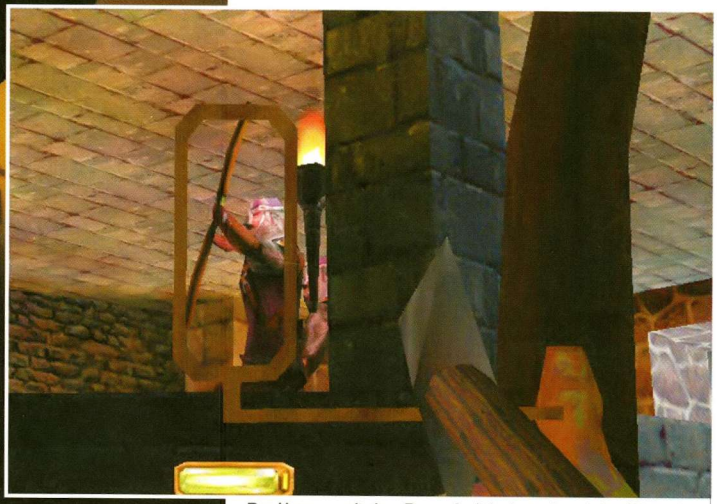
Als der erste Teil von *Dark Project* in Deutschland unter dem Titel *Der Meisterdieb* erschien, überraschte er viele mit dem genialen Spielprinzip. Zum ersten Mal hatten es Entwickler geschafft, die Rolle eines Diebes derart spannend zu simulieren. Nie entstand der Eindruck, der Langfinger sei nur der Mannschaftskasper einer Abenteurergruppe, der gerade mal dazu taugt, Schlösser zu knacken und den Goldbestand aufzufrischen. Nein, Garrett war ein mächtiger Einzelgänger. Im direkten Zweikampf entpuppte er sich zwar als Weichei, mit List und der Dunkelheit als Freund war er dennoch ein tödlicher Gegner. Und so huschte er von Schatten zu Schatten, schickte seine Widersacher hinterrücks per Knüppel ins Reich der Träume, löschte mit Bogen und Wasserpfeilen lästige Fackeln, lenkte Wachen mit Lärmgeschossen ab und wagte nur im Notfall einen tödlichen Schuss aus dem Hinterhalt. Das kam so gut an, dass *Der Meisterdieb* zum bislang größten Erfolg der amerikanischen Spieleschmiede Looking Glass avancierte und unter anderem von der PC Action mit dem begehrten Titel „Spiel des Jahres" ausgezeichnet wurde.



Zwillinge unternehmen Vieles gemeinsam. Im vorliegenden Fall geht ein grimmiges Duo auf den Meisterdieb los.

Lauschangriff

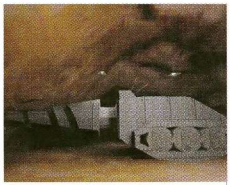
Natürlich hat Garrett in der Fortsetzung neue Tricks drauf. Unter anderem kann er an Türen lauschen. Außerdem ist er wie die mehr oder weniger beliebte Lara in der Lage, sich an Mauervorsprüngen hochzuziehen. Neue Utensilien gibt es ebenso – lesen Sie dazu den Kasten „Neues Handwerkszeug". Die Missionen will Looking Glass abwechslungsreicher gestalten. Bei einem Auftrag schleicht Garrett im Hafen der Stadt umher und muss ein Boot entern, um weiterzukommen. In einer anderen Mission dringt er in eine Festung ein,



Der Umgang mit dem Bogen funktioniert wie gehabt. Wenn der Spieler die Maustaste gedrückt hält, zoomt das Ziel heran.

Neuauflage

Wem das Warten auf *Dark Project 2* zu lange dauert, findet möglicherweise mit dem *Director's Cut* eine willkommene Überbrückungshilfe. Die aufgepeppte Version von *Der Meisterdieb* (Test in PC Action 1/99, Wertung: 90 %) ist bereits erhältlich. Sie bietet neben den zwölf bekannten Missionen drei in die Hintergrundgeschichte integrierte neue Aufträge samt Videoszenen, einen neuen Gegnertypen (Magier), einen Leveleditor und ein „Making of" über den zweiten Teil. Der Preis für die Neuauflage des Action-Adventures liegt bei rund 50 Mark.



Garrett kann dieses dampfgetriebene Bohrfahrzeug mittels der Hebel steuern.



Garrett hat noch Constantins Schwert, ist aber nach wie vor kein Nahkampfmeister.

um einen Mann zu entführen, der von zwei Leibwächtern geschützt wird. An den Typen ranzukommen und ihn bewusstlos zu schlagen, ohne sich eine Beule oder Schlimmeres zu holen, ist knifflig genug. Sie müssen Ihr Opfer aber auch noch schultern und mit der Last entkommen. Die Schöpfer wollen ihre Pixelkreaturen mit mehr Hirn segnen: Ein achtlos liegen gelassener Pfeil oder eine offene Tür machen Wächter nun so misstrauisch, dass sie intensiv zu suchen beginnen. Übrigens ist *Dark Project 2* fast ausschließlich in städtischem Areal angesiedelt. Die unterirdischen Labyrinthe des Vorgängers stießen auf weniger Gegenliebe.

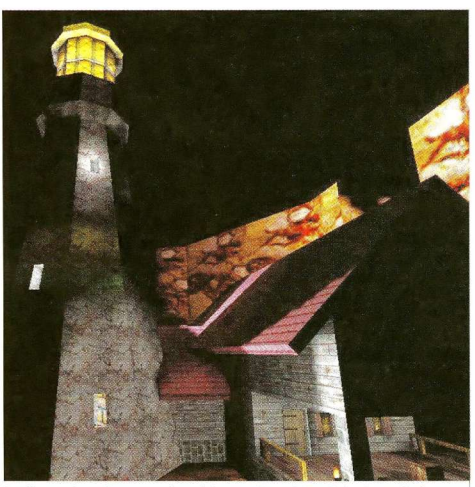
Robocop lässt grüßen

Der Nachfolger spielt ein Jahr nach den Ereignissen des ersten Teils. Wie es scheint, wird alles noch abgedrehter. Garrett geht während der ersten Missionen normal seinem Beruf nach. Irgendwann kommt aber der Orden der Hammeriten, bekannt aus *Der Meisterdieb*, wieder ins Spiel. Ehemalige Mitglieder dieser Sekte haben eine Splittergruppe gegründet, die sich Mechanisten nennen. Sie haben eine längst vergessene Technologie entdeckt, mit der sie die Macht in der Stadt an sich reißen wollen. Die Mechanisten können dampfgetriebene Maschinen bauen, so dass roboterartige Polizisten durch die Gassen poltern und Selbstschussanlagen und Überwachungskameras das Diebesleben erschweren. Auch der korrupte Sheriff der Stadt, Gorman Truart, hat offensichtlich eine Garrett-Allergie und will den Meisterdieb ausschalten. Der muss dahinter kommen, wer oder was hinter der Verschwörung steckt.

Düstere Welten

Die Optik von *Dark Project 2* orientiert sich an Filmen wie Fritz Langs *Metropolis* und *Der dritte Mann*. An den bereits für *System Shock 2* verbesserten Grafikroutinen der *Dark*-Engine haben die Entwickler nochmals gefeilt. Statt 256 sind nun 64.000 Farben und Farblichteffekte möglich und die Charaktere bestehen aus doppelt so vielen grafischen Bauteilen. Es wird Wettereinflüsse wie Schnee, Regen und Nebel geben, wobei der Dunst nicht nur zur Atmosphäre beitragen, sondern auch als Versteck für Garrett dienen kann. Transparente Oberflächenstrukturen sind nach Aussagen der Entwickler ebenso möglich. Für mehr Realismus sorgt dies beispielsweise bei Fenstern. Die schlechte Nachricht zum Schluss: Auch der zweite Teil von *Dark Project* hat keinen Mehrspielermodus.

Harald Fränke



In diesen Leuchtturm einzudringen, ist nicht einfach, weil der Dieb wegen des rotierenden Lichts entdeckt werden könnte.

Neues Handwerkszeug

Nachdem Garrett im ersten Teil ein Auge gewaltsam entfernt wurde, besitzt er jetzt ein mechanisches. Damit ist er in der Lage, zu zoomen und bei Nacht besser zu sehen. Außerdem dient es als Zielfernrohr für den Bogen. Schließlich kann er sogar den Glotzer herausnehmen, in einen Raum werfen und sozusagen als Kamera einsetzen, um Zimmer aus sicherer Entfernung zu erkunden. Neue magische Tränke wird es ebenfalls geben. Kippt Garrett sich eine Katzen-Potion hinter die Binde, wachsen ihm zwar keine Schnurrhaare, er übersteht aber Sprünge aus großen Höhen ohne Verletzung. Was ein Unsichtbarkeitstrank bewirkt, dürfte klar sein. Der Spieler kann Tretminen entschärfen, einpacken und selbst verwenden. Blitzgranaten und Leuchtpfeile dienen in dunklen Räumen für kurze Zeit als Lampen. Weil das Spiel nun auch reflektierende Oberflächen darstellt, kann der Spieler Spiegel nutzen, um zu erkennen, wer hinter der nächsten Ecke auf ihn lauert.



Neu: Mit dem Weinpfeil, der ein Rebengeflecht entstehen lässt, sind abenteuerlichste Klettertouren möglich.

Dark Project 2

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DDraw, D3D, DSound (3D), EAX
Spielerzahl:	1 Spieler
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Looking Glass/Eidos Interactive
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Dark Project: Der Meisterdieb
Internet:	http://www.eidos.de

Spieleanteile

- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Erwarten Sie trotz Verbesserungen kein grafisches Feuerwerk – aber das war ja bereits beim genialen ersten Teil völlige Nebensache. «

DEINE FREUNDE UND HELFER...

UNCOMPROMISED DUTY • OR

Officer Clyde Stevens
Dienstnummer: 164759
Jahre bei SWAT: 3
EX US Army

Officer Arron Bronsky
Dienstnummer: 129942
Jahre bei SWAT: 15
EX Marine

Officer Byron Towne
Dienstnummer: 148823
Jahre bei SWAT: 15
EX US Navy

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

www.sierra.de



SIERRA™

© 1999 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Sierra, Sierra Studios, SWAT und Close Quarters Battle sind eingetragene Warenzeichen der Sierra On-Line, Inc.

Der Kuss des Todes

Wer sich mit Gitarrenmusik auskennt, wird schon von KISS gehört haben. Immerhin ist die Band seit über 20 Jahren im Geschäft. Warum also nicht ein PC-Spiel rund um die musikalischen Schminktöpfe stricken?

Fakten

- Sechs Welten
- 25 Monster
- Zwölf Waffen
- Vier spielbare Charaktere
- Basiert auf einer Comic-Serie
- Alle KISS-Bandmitglieder kommen im Spiel vor
- Echte KISS-Songs
- Lizenzierte Lith-Tech-Grafikengine



Karneval das ganze Jahr: die vier Recken der Musikgruppe KISS in voller Kriegsbemalung.

Ein bisschen Leid konnten sie einem ja schon tun, die Entwickler des neuen Ego-Shooters *KISS Psycho Circus*. Da saßen sie in einem kleinen, abgedunkelten Raum auf der Londoner Spiele-Messe ECTS im September und präsentierten stolz den aktuellen Stand ihres geistigen Babys. Allerdings lief gleichzeitig zwei Meter weiter am Nachbartisch eine Demonstration von Rituals Heldin Julie aus *Heavy Metal: F.A.K.K.²* (siehe Ausgabe 12/99), die unweigerlich die Blicke der im Raum anwesenden Besucher auf sich zog. Wie dem auch sei: Die ECTS ist längst vorbei und die Arbeiten am KISS-Spiel schreiten voran. Falls Sie sich schon länger gefragt haben, wo einige der von John Romeros *Daikatana*-Team Abtrünnigen gelandet sind: Der Hersteller Third Law Interactive setzt sich zum Großteil aus ehemaligen Mitgliedern der Mannschaft zusammen. Vorher tätig war der Trupp beispielsweise bei *Hexen 2* und einer ganzen Latte anderer indizierter 3D-Spiele (und Add-Ons dazu).



Die Axt im Walde: Der Ballbuster hetzt die kopflosen Monster mit den Klingenhänden auf Sie.

Kreaturen der Nacht

Das Spiel *KISS Psycho Circus* basiert auf der gleichnamigen Comic-Serie (siehe „Sprechblasenwelt"). In jeder der Comic-Storys tauchen die vier KISS-Mitglieder zwar auf, jedoch steht immer ein fremder Charakter im Mittelpunkt. Gene Simmons, Paul Stanley, Ace Freyley und Peter Criss spielen außerdem keine Musiker, wie Sie vielleicht vermutet haben, sondern Halbgötter namens „Die Älteren" (The Elder). Hieran hält sich auch das Programm: „Wir wollten kein KISS-Spiel machen, in dem du bloß herumläufst und Raketen aus Gitarren ballerst oder Leute mit Genes Zunge ableckst", gesteht uns Ronn Harbin, 3D-Künstler von Third Law. Und das scheint den Jungs auch zu gelingen, denn bereits die Story zum Spiel zeugt von absolut verrücktem Gedankengut in bester McFarlane-Manier. Die Welt steht Kopf. Normalerweise wachen die Älteren über die Erde, doch durch einen uralten Fluch wurden die vier Gestalten ins Nichts verbannt. Zudem löst die Intrige eines alten Erzfeindes, der selbst schon längst den Löffel abgegeben hat, die Empfängnis des Albtraum-Kindes (Nightmare Child) aus. Keine Angst, das Gör heißt nicht etwa Aaron Carter oder Kevin und ist auch nicht allein zu Haus. Trotzdem sollten Sie dieses Wesen nicht unterschätzen. Falls es vor den vier Älteren Demon, Starbearer, Celestial und Beastmaster auf die Erde zurückkehrt, nimmt es ihren Platz ein und verändert das Universum auf grauenhafte Weise. Wie diese Veränderung genau aussieht, ist nicht bekannt. Es kann jedoch ausgeschlossen werden, dass wir verdammt wären, den ganzen Tag alte KISS-Songs zu hören. Wie so oft liegt es jetzt an Ihnen: Wählen Sie in der Halle der Spiegel einen von vier Typen namens Pablo, Patrick, Andy oder Gabe und sammeln Sie im Reich der Elemente alle Stücke der KISS-Kostüme ein! Ingesamt benötigen Sie mit Handschuhen, Stiefeln, Gürtel, Bauchschutz,



Den Vogel abgeschossen: Der fette ArachniClown beschießt Sie mit Strahlen aus seinen Händen. Bleiben Sie in Bewegung!



Kunstbanause: Während Sie den BallBuster und zwei Ballongegner Marke „Gastasche" beschießen, zerbricht das Mosaikfenster.



Willkommen bei Hellraiser: Mit den Fässern können Sie den lästigen Typen im Stacheloutfit vom Bildschirm blasen.

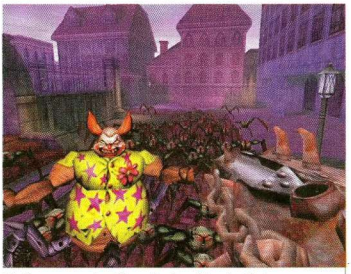


Kein Zuckerbrot, viel Peitsche: Aus dem Hintergrund rollt der UniPsycho auf seinem Einrad und feuert Flammenbälle auf Sie.

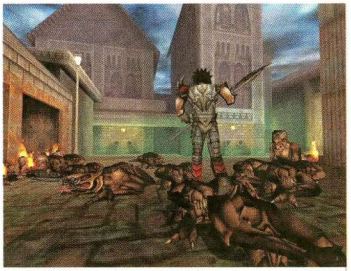
Oberteil und Maske sechs Teile, um die Rüstung der Älteren zusammenzusetzen. Damit Sie sich ausmalen können, was Sie erwartet, verraten wir Ihnen schon einmal, wie Levels der *KISS*-Halbgötter ungefähr aussehen werden: Demon herrscht über eine rote Feuerwelt, Starbearer wohnt in der violetten Wasser-Welt, Celestial in der blauen Luftwelt und Beastmaster in der grünen Erd-Welt (Dschungel). Sofern Ihnen Ihr Job als Lumpensammler gelingt, steigen Sie in das Reich der Albträume hinab, wo der Gott des Bösen auf Sie lauert. Na? Reicht Ihnen das zum Thema „Spieledesigner nehmen Drogen"? Zu allem Überfluss gibt es neben einigen geheimen Karten in den meisten Welten auch einen Zirkus-Unterlevel.

Die Kunst zu töten

Waffen sacken Sie im Laufe des Spiels natürlich auch eine ganze Menge ein. Mit jedem Kostümstück, das Sie finden, steigern Sie Ihre Fähigkeiten und erlangen Zugriff auf ein frisches Arsenal. Da Third Law momentan hieran arbeiten, halten sich die Verantwortlichen in diesem Punkt noch bedeckt. Wir konnten für Sie jedoch schon herausfinden, dass Starbearer eine so genannte Zero-Kanone haben wird, die Angreifer mit Eisklingen spickt. Demon wird über eine Streitaxt verfügen und eine Magma-Kanone abfeuern können, die ähnlich wie eine Schrotflinte funktioniert und einen Schwall Flüssigmetall auf den Feind schleudert. Zusätzlich hilft ihm auf Zuruf ein Drache, der Angreifer mit seinem Feueratem röstet. Wenn das Rynn und Arokh hören ... Beastmaster soll mit einer Peitsche sogar Köpfe aus ihrer Verankerung reißen können. Außerdem dürfen Sie sich auf die Dienste einer Hellebarde verlassen. Im Laufe des Spiels verwandeln Sie



Rollkommando: Eine riesige Horde Spinnenwesen droht Sie zu überrollen. Handeln Sie schnell!



Es kann nur einen geben: Die Hellebarde hat die Angriffswelle niedergemäht.

Sprechblasenwelt



Auf Deutsch: eine Szene aus der Comic-Serie.

Wenn Sie wissen wollen, wo sich die Spieldesigner einen Teil ihrer wilden Ideen hergeholt haben, kommen Sie um einen Ausflug in die Sprechblasenwelt nicht herum. Ihren ersten Comic-Auftritt hatten die Musiker von KISS bereits 1977 in einer Folge der Serie *Howard The Duck* (eine kleine und eher schwache Nebenrolle). Mehr Aufmerksamkeit erregte die Gruppe allerdings, als ebenfalls 1977 ein Heft erschien, in dem sie einen gemeinsamen Auftritt mit dem Schurken Dr. Doom hatten. Das Besondere daran war, dass die Originalseiten mit einem Gemisch aus Tusche und Blut der Musiker gezeichnet wurden. Es folgten noch zwei weitere Hefte im Marvel-Verlag, bevor im Oktober 1997 Todd McFarlanes Image-Verlag das *KISS*-Thema wieder aufgriff. Der Name: *KISS Psycho Circus*. Da der *Spawn*-Erfinder McFarlane mit den düsteren Geschichten wieder einmal ein glückliches Händchen bewiesen hatte, ließ die deutsche Übersetzung nicht lange auf sich warten. Seit April erscheinen die Hefte monatlich im Infinity-Verlag. Alle Hefte können außerdem auch mit einer edleren Klebebindung im Buch- und Comicfachhandel nachbestellt werden.

Edgar Torronteras' eXTREME BIKER

WWW.EXTREMEBIKER.DE

Position # 22: Called "El Cordobes" in the Kāma Xūtra by E. Torronteras

powered by:

arnette
progressive sports
Fon: (+ 49) 711 – 7 45 90 29

motoX
motocross offroad magazine

obg MOTO X

EXTREME STUNTS
EXTREME FASZINATION

- MOTOCROSS - SUPERCROSS - FREESTYLE
- 3 KLASSEN 125/250/500 CCM
- ÜBER 20 VERSCHIEDENE RACING- UND FREESTYLE-UMGEBUNGEN (OUTDOOR, INDOOR UND STADTKURSE)
- DYNAMIC STUNT SYSTEM - ECHTZEITDARSTELLUNG
- SUPER REALISTISCHE PHYSIK-ENGINE
- FLÜSSIGE ANIMATIONEN DANK DUAL-TETRA VOLUMETRIC MORPHING TECHNIK
- VERSCHIEDENE SCHWIERIGKEITSLEVEL
- MULTIPLAYERMODUS IM NETZWERK ODER IM INTERNET



„Sehr abwechslungsreiche, detaillierte Strecken, verschiedene Motorradklassen, spektakuläre Stunts und echte Motocross Atmosphäre." GAMESMANIA 8 von 10 Punkten

PC Games Mag 83% „Alles vorher war Ihnen zu bieder? Jetzt haben Sie Ihr Spiel gefunden!" PC Games 12/99

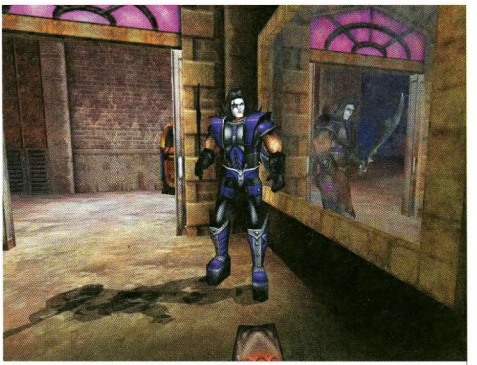
SIERRA™

WWW.SIERRA.DE

* 1998 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von oder Lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten.
Windows ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.



Eintritt frei: Die Attraktionen wollen nicht Ihr Geld, sondern Ihr Leben. Der Ballbuster schießt bereits mit seinem Kanonenarm.



Mann im Spiegel: Starbearer Paul Stanley wirkt auch im Spiel sehr überzeugend. Beachten Sie auch den Schattenwurf.

sich also von einem gewöhnlichen Sterblichen selbst zu einer Art Gottheit. Das haben Sie auch bitter nötig, denn attackiert werden Sie an einzelnen Stellen von bis zu 80 Monstern gleichzeitig. Dazu Level-Designer Matt Hooper: „Die Horden-Viecher im Spiel sind nicht allzu schwer zu töten. Die echte Herausforderung ist, mit den Massen fertig zu werden, wenn sie aus allen Richtungen auf dich einstürmen." Und Sie werden es kaum glauben: Wir haben mit eigenen Augen gesehen, dass die lizenzierte Lith-Tech-Grafikengine (*Shogo*) bei solchen Aktionen nicht in die Knie geht. Neben unzähligen Würmern und Spinnen gibt es noch die „Gastasche", einen Ballongegner, der Sie mit Säure bespuckt, ein Maul auf Klauen oder einen Jongleur-Dämon, der statt Beinen ein Einrad hat. Natürlich erschweren auch richtig dicke Endgegner Ihre Bildschirmexistenz. Als Beispiel sei der „ArachniClown" genannt, der aussieht wie ein Clown, der zusammen mit einer Spinne in den Mixer gefallen ist. Wem das Einzelspielerleben zu einsam wird, der soll neben klassischen Deathmatches auch neue Optionen vorfinden.

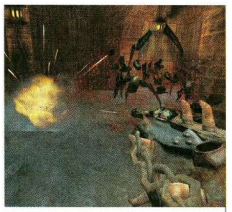
KISS lebt

Dass *KISS Psycho Circus* nicht nur etwas für KISS-Freaks ist, sollten Sie inzwischen festgestellt haben. Doch auch die Fans der Band kommen keinesfalls zu kurz. Die Musik des Spiels stammt zwar von Will Loconto, doch die Designer haben sich etwas Besonderes einfallen lassen: „Wenn ein KISS-Fan in einen bestimmten Level wie das Rasthaus geht, sieht er eine Jukebox, die KISS-Lieder ausspuckt, nachdem er eine Münze eingeworfen hat. Außerdem könnte es versteckte Ebenen mit Bandmitgliedern geben, die mittlerweile die Gruppe verlassen haben", so Hooper. Sie dürfen also gespannt sein, was Sie letztlich alles erwartet. Sinn für unartigen Humor sollten Sie allerdings reichlich haben.

Joachim Hesse



Angst hat einen Namen: Mit ekligen Geräuschen fallen von überallher Spinnen auf Sie.



Explosion: Ein weiteres Problem hat sich in Luft aufgelöst.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

Voraussichtlich:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98
Technik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Spielerzahl:	Genaue Anzahl noch unbekannt
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Third Law Interactive/Take 2
Veröffentlichung:	April 2000
Vergleichbar mit:	Half-Life (deutsch), Duke Nukem 4ever, Shogo
Internet:	www.thirdlaw.com/psycho

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Technisch wird Psycho Circus zwar keine neuen Maßstäbe setzen können, aber die Ausgeburt an wahnwitzigen Ideen lässt auf Gutes hoffen. «

Nichts für Mädchen

ohne Rüstung!





Es begann an einem Mittwochabend*1 -...
Ein neues Kriegervolk wurde gegründet, listig, verschlagen und mit machtvollen magischen Kräften!
Und der Ruf des Volkes ließ die alten Völker erblassen, denn es war das Volk der Göttin Q'nqüra und der Penthesilea, DAS VOLK DER AMAZONEN!

Die SIEDLER III-Erweiterung DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN ist da! Siedeln Sie mit einem komplett neuen Volk mit neuen Figuren, Fähigkeiten, Gebäuden und Landschaften!

Mit den listenreichen, intelligenten AMAZONEN wird DIE SIEDLER III noch vielseitiger und anspruchsvoller und erhält zudem die bislang fehlende Frauen-Power!

Der neue Dieb sowie der neue Wirtschafts-Wettkampfmodus stellen auch den erfahrenen Siedler-Spieler vor neue, spannende Aufgaben!

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN bietet als echtes Erweiterungs-Paket weit mehr als eine Mission-CD.

DIE SIEDLER III

DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN

Features:
Einzelspieler-Modus:

- Neues Volk!
- 50 neue Figuren!
- 39 neue Gebäude!
- Neue Wunder!
- Jetzt mit Dieb!
- Erweiterte Steuerungsmöglichkeiten!
- Erweitertes Gameplay!
- Bessere Kontrolle!
- 2 neue Kampagnen!
- 10 neue Einzelspieler-Karten!
- AMAZONEN-Clans im Internet!
- Neuer Soundtrack!
- Neue Zeichentrick-Sequenzen!

Mehrspieler-Modus, Online & Internet:

- 10 neue Mehrspieler-Karten!
- Erweiterter Level Editor!
- AMAZONEN-Weltranglisten-Spiele!
- Neuer Modus: Wirtschafts-Wettkampf!

*2 für DIE SIEDLER III
*3 für DIE SIEDLER III MISSION CD

*1 400 Jahre bevor das Universum in neuem Glanz erstrahlte. Siehe „DIE SIEDLER III".

Vollversion von DIE SIEDLER III wird benötigt!

GameStar Die Siedler 3 *2 | GOLD PLAYER *2 | *2 | AWARD Games *2 | *2 | *2 | *2 | AWARD *2 | PC Action *2 | Super Games Top-Hit *2 | *2 | *3

Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Telefon: 02 08.4 50 88-0 • www.bluebyte.de

www.siedler3.de

DIE SIEDLER III + AMAZONEN = DIE SIEDLER III ½

Drei Spiele in einem



Riesige Roboterarmeen streiten unter Tage, zu Lande und im Orbit um einen ganzen Planten.

Die Hintergrundgeschichte ist eigentlich recht typisch für das Genre der Echtzeitstrategiespiele: Drei verfeindete Parteien, die Rimtech, MilAgro und Neuropa, bekämpfen sich gegenseitig. Psygnosis inszeniert diese Auseinandersetzung mit Hilfe der drei Brüder, Diego, Jonus und Stefan Angelus.

Alle drei standen einst in den Diensten von Rimtech. Als Sie jedoch während einer gemeinsamen Aufklärungsmission unbekannte Alien-Technologie entdeckten, fing die ganze Streiterei an. Sie entzweiten sich über ihrem außergewöhnlichen Fund und schlossen drei unterschiedlichen Fraktionen an. In den drei Kampagnen des Spiels übernehmen Sie jeweils die Rolle eines der Brüder.

Fakten

- Drei Parteien
- Drei Kampagnen
- Drei verknüpfte Spielwelten
- Ausgiebige Planungs-Phase
- Kombinationsmöglichkeit von 500 Bauteilen.

Metal Fatigue setzt viele kleine Tricks ein, um Sie immer tiefer in diese Welt gleiten zu lassen, der man





Der Spieler steuert hier den rechten Combot, der mit einem Power-Schild in der linken und einem Laserschwert in der rechten Hand den Gegner unter dem roten Mausfadenkreuz angreift.



Neben den großen Kampfrobotern kommen auch unzählige Artillerie-Einheiten zum Einsatz. Hier treffen zwei mittelgroße Verbände aufeinander. Die dunklen Bereiche sind noch nicht erkundet.

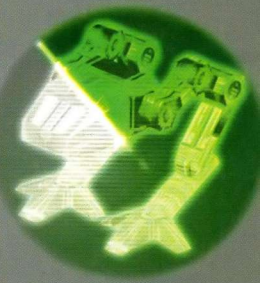


Der blaue Spieler will seinem Gegenüber die Stromversorgung kappen und greift mit einer Staffel Jäger eine Solaranlagen-Plattform im Orbit an. Doch Vorsicht, abstürzende Einheiten können auf der Planetenoberfläche viel Schaden anrichten.

sich nur schwer entziehen kann. Eigentlich müsste man von „Welten" sprechen. Womit wir schon beim ersten Kniff wären, denn eigentlich bietet *Metal Fatigue* drei Spiele in einem. Natürlich steuern Sie Ihre Truppen wie in jedem Echtzeitstrategie-Spiel mit der Maus und achten auf die Kämpfe, die sich ergeben. Die eigentliche Herausforderung liegt aber darin, dass Sie

THANDOR
DIE INVASION
DAS 3D-ECHTZEIT-STRATEGIE SPIEL

SPANNUNG PUR

ACTIONREICHE MISSIONEN

WWW.THANDOR.DE
INNONICS
www.innonics.de

Ihre Einheiten sowohl auf als auch unter der Planetenoberfläche und zusätzlich noch in der Umlaufbahn im Auge behalten müssen. All das ist in unterschiedlichen Umweltbedingungen inszeniert, geschieht zeitparallel und beeinflusst sich gegenseitig.

Tragen Sie beispielsweise gerade einen schweren Kampf im Orbit aus und eine Roboter-Einheit verliert dabei ein Bauteil, wird dieses schnurstracks nach unten fallen und sich dort mit großem Karacho in die Planetenoberfläche bohren. Dort unten sollten Sie also schnell Ihre Truppen in Sicherheit bringen oder gar versuchen, einen Gegner an den wahrscheinlichen Einschlagpunkt zu locken.

Metal Fatigues Truppengattungen sind ein Mix aus bekannten Echtzeitstrategie-Einheiten wie ressourcenfördernden Schwebegleitern oder Panzer und *MechWarrior*-artigen Riesen-Robotern, die „Combots" genannt und sowohl am Boden als auch im Orbit bewegt werden können.

Jede der drei Parteien beginnt das Spiel damit, bestimmte Combot-Bauteile zu erforschen, wie Rümpfe, Arme oder Beine mit jeweils speziellen Eigenschaften. Sollte einer Ihrer Combots auf dem Schlachtfeld auf die Überreste feindlicher Einheiten stoßen, können Sie ihn diese sofort anbauen und verwenden lassen.

In der eigenen Basis kann die fremde Technologie sogar noch weiterentwickelt werden. Wenn man bedenkt, dass Psygnosis über 500 eigenständige Bauteile vordesignt, die alle neu zusammengesetzt werden können, mag man sich vorstellen, dass die Kombinationsmöglichkeiten schier endlos sind.

Richtiges Management ist entscheidend

Der Schlüssel zum Erfolg aber ist die simultane und effektive Beherrschung der drei Spielebenen: Untergrund, Oberfläche und Orbit. Man kann sich



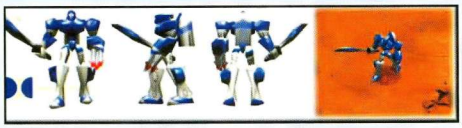
Im Untergrund: Mit dem Lastenfahrstuhl befördern Sammler-Einheiten unterirdische Ressourcen an die Oberfläche. Die gegnerische Partei (blau) will die gewinnbringende Lavaquelle erobern.



In einer Konzeptionsphase können Sie vor Spielbeginn beliebig viele Bauvorhaben, hier grün eingezeichnet, festlegen.

Die Streitparteien

Die Rimtech



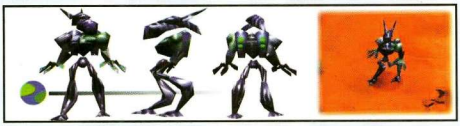
Sie bilden einen homogenen, militaristisch geprägten Staat. Dort glaubt man an das Recht des Stärkeren und stärkt diese Philosophie noch durch einen Ehrenkodex. Damit sind die Rimtech Idealisten in einer wenig idealistischen Welt. Sie sind sich bewusst, dass Geld großen Einfluss hat. Ihr großes Interesse an außerirdischer Technologie erklärt sich aus dem Prinzip der Abschreckung und ihrem Streben nach immer mehr Macht. Wenn selbst Rechtschaffenheit und Ehrenhaftigkeit einem das Leben kosten kann, wer kann den Rimtech ihre Vision einer Gesellschaft übel nehmen?

Die MilAgro



„Nur die Stärksten überleben und die Schwachen betanken unsere Fahrzeuge." Diese Phrase beschreibt treffend die Grundeinstellung der MilAgro. Sie sind die Kriegstreiber in dieser Welt und nichts kann sie davon abhalten, ihre Macht immer weiter auszubauen. Die rüden und ungehobelten Wesen lieben den Kampf, er ist ihr Gesetz. Für ihre Gegner hat es immer etwas furchteinflößendes, wenn Sie mit einem Lächeln auf den Lippen und großem Hurra in die tödlichen Kämpfe ziehen.

Die Neuropa



In jeder Auseinandersetzung zwischen jenen, die nach Wettstreit dürsten, und denen, die ihn lieber meiden, kann es einen lachenden Dritten geben. Die Neuropa bleiben so mysteriös, wie sie sich geben. Sie sind geduldig, zurückhaltend und verschlagene Feinde. Während Rimtech und MilAgro die Propaganda-Trommel rühren und ihre Sicht der Dinge in die Welt hinausschreien, bauen die Neuropa ihre Herrschaft im Verborgenen aus. Von allen drei Parteien setzen sie die Alien-Technologie am deutlichsten für ihre Zwecke ein.

Echtzeit-Strategie einmal anders:

AUSGEZEICHNET!

EARTH 2150

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

AWARD PC Games

PC Games 12/99

GameStar 99 für tollen Kampagnenmodus! Earth 2150

GamesStar 12/99

PC Action GOLD

PC Action 11/99

Power Play 11/99

GOLD PLAYER PCPLAYER

PC Player 12/99

GAMES ZONE award www.gzone.de

GamesZone 10/99

GAMES AND MORE HIT

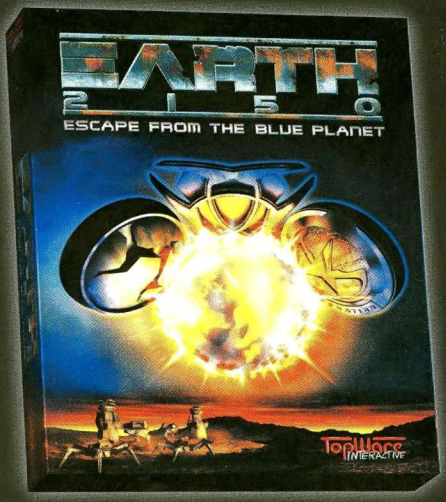
Games and More 23/99

PC Joker Spiele!

PC Joker 12/99

GAMESMANIA 1999 award of EXCELLENCE

Gamesmania 10/99

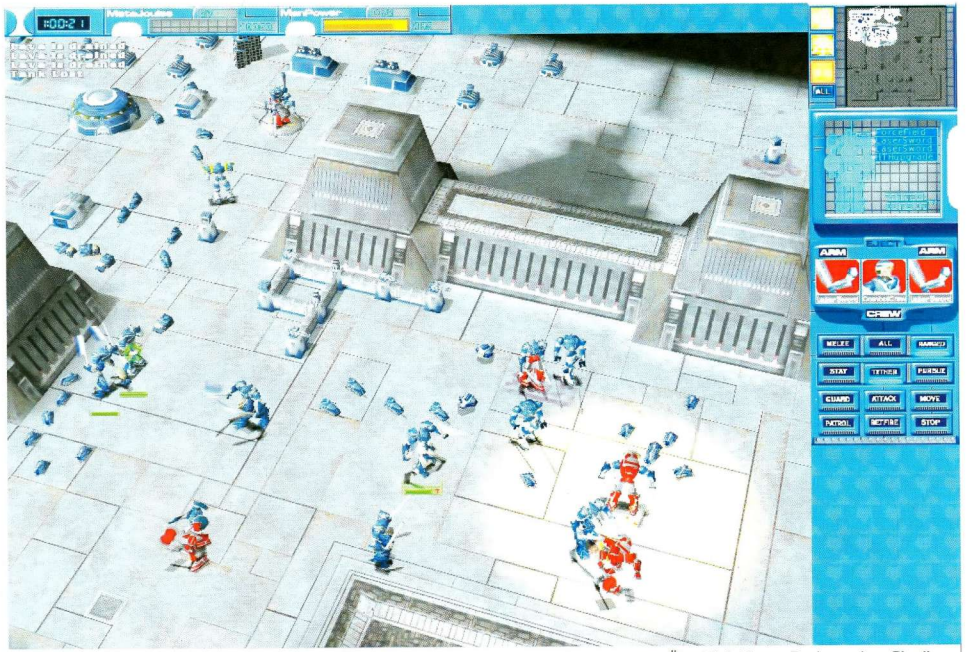


"Wenn es Gerechtigkeit auf Erde 1999 gäbe, dann wäre EARTH 2150 das Doppelplatin sicher." *

* PC Games 12/99

www.earth2150.de

TopWare INTERACTIVE®



Metal Fatigue hat eine frei dreh- und zoombare 3D-Grafik-Darstellung, die stets einen guten Überblick bietet. Rechts sehen Sie die Steuerkonsole mit Übersichtskarte (oben), Status- und Ausstattungsanzeige der aktiven Einheit (Mitte) und das Befehlsmenü. Am oberen Bildschirmrand befinden sich die Anzeigen für Ressourcen, Produktionskette und Mannstärke.

schwer vorstellen, wie man hierbei noch den Überblick behalten soll. Schon in normalen Echtzeitstrategiespielen ist es mitunter schwierig, alle Einheiten, Gebäude und Forschung unter Kontrolle zu haben. Psygnosis aber hat sich dafür etwas besonderes einfallen lassen:

Sobald das multiple Management eine gewisse Komplexität erreicht, setzt eine Sprachausgabe ein, die den Spieler mit Hinweisen versorgt. Außerdem ist die Grafikdarstellung in der Lage, blitzschnell zwischen den einzelnen Ebenen hin- und herzuschalten. Game Designer Jason Hough sagte uns dazu: „Wir haben uns ein System ausgedacht, mit dem die Spieler nicht auf die Fertigstellung eines Gebäude warten müssen und bereits vorher eine Produktionskette in Auftrag geben können. Außerdem implementieren wir eine Art Konzeptions-Phase." Diese Konzeptions-Phase ermöglicht es Ihnen, innerhalb des vordefinierten Gebietes Ihrer Heimatbasis, so viele Gebäude und Einheiten zu disponieren, wie Sie wollen, noch bevor das eigentliche Spiel begonnen hat. Jason Hough: „Uns hat das einfach gelangweilt, wie das in allen Echtzeitstrategiespielen gehandhabt wird. Nach dem Spielstart versucht jeder, so schnell es geht, möglichst viele Gebäude und Einheiten zu bauen. Dadurch, dass wir die Spieler in einer Planungs-Phase wenigstens eine Grundausstattung bauen lassen, schaffen wir ein viel realistischeres Kampf-Szenario und vermeiden zugleich die oft beklagten Blitzkrieg-Strategien."

Nach unseren ersten Eindrücken steht mit *Metal Fatigue* wieder ein Echtzeitstrategie-Spiel vor der Tür, das sich nicht nur der Erfolgsrezepte anderer bedient, sondern versucht, eigenständig zu sein. Wir warten gespannt, ob sich die interessanten Ansätze bis zur Veröffentlichung in der Mitte des Jahres zu einem packenden Spielerlebnis zusammenfinden.

Christian Müller



Drei flugtaugliche Combots mit Jet-Füßen greifen eine feindliche Orbit-Plattform an, die nur schwach gesichert ist.

Metal Fatigue

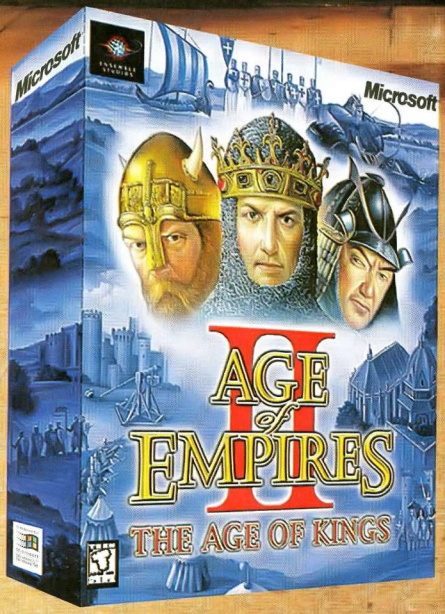
Voraussichtlich:	Mind. P200, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Glide, DSound
Spielerzahl:	Multiplayeroptionen noch nicht bekannt
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Psygnosis
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Echtzeitstrategie
Internet:	Earth 2150, Thandor

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Das Baukasten-System und die drei sich beeinflussenden Spielwelten machen Metal Fatigue zu einer der interessantesten Echtzeitstrategie-Entwicklungen. «

Microsoft

Where do you want to go today?®



Age of Empires II

Endlich. Mit dem Strategiespiel Age of Empires II ist das Zeitalter der Könige angebrochen. Vom Untergang Roms bis ins späte Mittelalter kommt man aus dem Spielen nicht heraus. Kaiser Barbarossa angreifen, Dschingis Khan abwehren oder die Jungfrau von Orleans auf den Scheiterhaufen begleiten! Ganze 13 Völker tummeln sich in feinster Grafik auf dem Bildschirm.

Age of Empires II. Das Mittelalter lebt.

www.helden-gesucht.de

Erhältlich bei WARTER, TOPTEC, H.O.T. und Brinkmann

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte, Namen und Logos sind eingetragene Marken oder Marken der Microsoft Corporation.



Jedem seine Lindenstraße

„Spielen ohne Ende", scheint die Devise von SimCity-Schöpfer Will Wright zu sein. Im Gegensatz zu anderen Spielen zeichnen sich seine Werke nämlich dadurch aus, dass man sich beliebig lange mit ihnen beschäftigen kann, ohne sie jemals „durchgespielt" zu haben ...



Sims nutzen den Computer, um sich bei einem Spiel zu entspannen oder sich in der Job-Börse eine neue Arbeitsstelle zu suchen.

So gibt es denn auch Leute, die sich bis zum heutigen Tag mit dem „Ur"-*SimCity* vergnügen, andere spielen nach wie vor mit nicht nachlassender Begeisterung die 2000er- und 3000er-Versionen. Nun hat Will Wright ein neues Eisen im Feuer, das über einen ähnlichen Suchtfaktor verfügen könnte: In *The Sims*, einer Simulation virtuellen Lebens mit all seinen sozialen Wechselbeziehungen, können Sie auf Ihrem PC sozusagen Ihre eigene „Lindenstraße" zu virtuellem Leben erwecken, wenn Ihnen der Sinn danach steht!

Fakten

- Strategisches Management einer Wohnsiedlung
- Hausdesign per Drag & Drop
- Charakterdesign mit versch. Eigenschaften
- Komplexe Interaktionen zwischen den Charakteren
- Internetanbindung

Eine nette Wohngegend

Zunächst einmal suchen Sie sich einen Bauplatz in einer freundlich wirkenden Stadtrand-Siedlung und errichten Ihr erstes Eigenheim. Zu einer weitläufigen Villa wird Ihnen das Geld noch nicht reichen, aber vorneweg ein Tipp: Starten Sie Ihre Sim-Karriere als Single! Dann nämlich müssen Sie nichts von Ihrem Startkapital für die Familie auf-



Ihre virtuelle Sim-Familie beobachten Sie aus der isometrischen Sicht.

wenden und können das ganze Geld erst einmal in Ihr Anwesen stecken. Später haben Sie immer noch Zeit, sich einen Partner zu suchen – am besten heiraten Sie eine(n) Sim, der/die bereits etwas Kapital angehäuft hat, und werfen Ihre Ersparnisse zusammen. Mit einer solchen Art „Gütergemeinschaft" kommen Sie schneller voran und können sich eher Ihr Traumhaus leisten.

Fertighäuser in allen Preislagen

Für den Hausbau steht Ihnen eine breite Palette an Fertigbauteilen zur Wahl: Wände, Fenster, Türen, Kücheneinrichtungen, Armaturen fürs Badezimmer, Wohnzimmerschränke, Bücherwände, Sessel, maßgeschneiderte Küchen und vieles mehr steht in komfortablen Menüs bereit, um mit der Maus auf dem Bauplatz zu einem Häuschen nach Ihrem Geschmack zusammengezimmert zu werden. Sicher werden Sie nicht von Anfang an sämtliche Bedürfnisse Ihres Sims berücksichtigen können, sei es aus Unwissenheit oder aus Geldmangel. Damit sie sich dennoch in ihrem neuen Heim wohl fühlen, sollten Sie Ihre Schützlinge genau beobachten; eine Reihe von Balken in der Menüleiste geben Auskunft über Faktoren wie Hunger, Hygiene, Harndrang, Energie, Spaß, soziales Leben und Wohnqualität. Verspürt Ihr Sim in einem dieser Bereiche ein Defizit, wandert der entsprechende Balken vom grünen in den roten Bereich – wird es ganz schlimm, winkt Ihnen Ihr Sim vom Bildschirm aus zu und weist Sie in einer Denkblase auf seine Wünsche hin.

Starke Charaktere

Nicht jeder Sim lässt sich auf die gleiche Weise zufrieden stellen. Die Ansprüche werden von seinen Charakter-Eigenschaften bestimmt. Ist Ihr Sim mehr extrovertiert, wird er ein starkes Bedürfnis nach sozialen Kontakten verspüren, ein ordnungsliebender Sim wird sich weigern, auf eine verschmutzte Toilette zu gehen. Ein verspielter Sim kann stundenlang vor dem Computer sitzen oder sich hochkonzentriert mit der Modelleisenbahn beschäftigen. Ein fauler Sim wird sich nur widerwillig dazu bewegen lassen, die Wohnung aufzuräumen oder



Mit Hilfe eines komfortablen Drag & Drop-Systems können Sie sich in Minutenschnelle Ihr Eigenheim auf den Bildschirm zaubern.

sich einen Job zu suchen. Letzteres ist aber dringend erforderlich, allein schon, um die laufenden Kosten des Haushalts begleichen zu können – mit der Zeit flattern nämlich immer mehr Rechnungen in den Briefkasten. Werden die nicht bezahlt, kommen irgendwann die Möbelpacker vorbei und tragen Ihnen Ihre Einrichtung davon.

Was ist das Ziel der Sims?

Es soll Spieler geben, die immer ein Ziel vor Augen haben





Das Benutzer-Interface von The Sims erlaubt den schnellen Zugriff auf alle Funktionen. Rundes Bild: Wie im richtigen Leben: Haushaltsarbeiten nehmen im Alltag der Sims viel Raum ein.

Eine tolle Party

Sims sind soziale Wesen wie wir. So wird es nicht ausbleiben, dass sich irgendwann bei Ihnen Besuch aus der Nachbarschaft einfindet und möglicherweise sogar Kuchen mitbringt. Ihre Sims werden sich mit den Gästen unterhalten und mit verschiedenen Gesprächsthemen mögliche Gemeinsamkeiten abklopfen. Findet ein männlicher Sim beispielsweise sein weibliches Gegenüber sympathisch, kann er versuchen, durch Komplimente dessen Wohlwollen zu erwecken oder durch Erzählen von Witzen die Gesprächsatmosphäre aufzulockern. Mit der Zeit kommen sich die beiden dann vielleicht auch körperlich näher und tanzen miteinander oder umarmen sich. Ab einem bestimmten Punkt in dieser Entwicklung schließen die Sims dann Freundschaft. Aber Vorsicht! Ist Ihr Sim verheiratet und bekommt die Angetraute Wind vom Techtelmechtel ihres Ehemanns, kann es zu einer handfesten Auseinandersetzung mit der Nebenbuhlerin kommen!



Sims feiern gerne Feste! Anhand der Symbole in den Sprechblasen erkennen Sie, über was sie sich unterhalten, während die blauen Icons mit einem grünen Pluszeichen darauf hinweisen, dass sich die Gesprächspartner nett finden.



Sims können sich auch ineinander verlieben. Nach einem förmlichen Heiratsantrag schließen sie dann den Bund fürs Leben.

müssen. Diese Spezies wird sich bei *The Sims* umgewöhnen müssen. Das Programm gibt Ihnen keine „Missionen" vor; Ihr Streben nach einer funktionierenden Infrastruktur in Ihrer Siedlung ist Herausforderung genug. Ihre Aufgaben und die Ereignisse auf dem Bildschirm sind dabei derart vielfältig, dass sich Langeweile wohl so schnell nicht einschleichen wird. Ein weiterer Faktor des Spiels, der die Langzeitmotivation sicherstellen dürfte, ist die clevere Internet-Anbindung: Jedes Haus in Ihrer Siedlung entspricht einem Savegame, mit dem stets automatisch eine eigene Sims-Homepage generiert wird. Sie können diese Seiten auf einer von Maxis bereitgestellten Sims-Site präsentieren und sozusagen Ihre eigene Sims-Familie zum Download anbieten. Im Gegenzug dürfen Sie sich dort die Kreationen anderer Sims-Spieler herunterladen und in Ihr eigenes Spiel integrieren.



Theoretisch können Sie durchaus Ihr eigenes Ebenbild als Sims-Charakter erschaffen. Die angebotenen Eigenschaften geben viel Raum für unterschiedliche Wesensarten.

Wer spielt The Sims?

The Sims lässt sich kaum in eine der üblichen Genre-Schubladen zwängen und geht mit seiner offenen Struktur weit über das hinaus, was man für gewöhnlich von einem Spiel erwartet. Auf die Frage, für wen er *The Sims* eigentlich entwickelt, hat Will Wright eine frappierende Antwort: Er kann sich gut vorstellen, dass sich neben der „normalen" *SimCity*-Klientel auch Hardcore-Echtzeitstrategen für sein Programm begeistern werden, und vergleicht das Grundprinzip von *The Sims* gar mit *WarCraft 2*. Wir glauben, dass *The Sims* eine viel breitere Anhängerschaft gewinnen könnte; auch die Masse der Gelegenheitsspieler wird sich von der Thematik angesprochen fühlen und dank der Benutzerfreundlichkeit des Interfaces trotz der Komplexität des Programms schnell Zugang zu *The Sims* finden. Die Probe aufs Exempel, ob *The Sims* wirklich ein Erfolg wird, lässt nicht mehr lange auf sich warten: Bereits im Februar soll die deutsch lokalisierte Version in den Läden stehen.

Herbert Aichinger

The Sims

Voraussichtlich:	Pentium, 32 MB RAM, Win95
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	1 Spieler, Internetanbindung
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Maxis/EA
Veröffentlichung:	Februar 2000
Vergleichbar mit:	Creatures 3
Internet:	www.thesims.com/us

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Die Sims könnten sich unter PC-Besitzern mit Spieltrieb zu einem echten Straßenfeger entwickeln. Zweifellos ein Programm mit Suchtpotenzial! «

die Völker Mission Pack





Drei Völker auf dem Weg zu neuen Ufern!

Erleben Sie drei neue und spannende Kampagnen mit durchgehender Story. Entdecken Sie Küsten und Inseln. Bauen Sie nun Häfen und Werften, auf dass Ihre Schiffe die Weltmeere beherrschen. Nutzen Sie die strategischen Vorteile von Hafenstädten, aber seien Sie gewappnet gegen überraschende Angriffe von feindlichen Flotten. Und erliegen Sie nicht dem süßen Nichtstun unter Palmen!

www.dievoelker.com

Benötigt Originalversion von "Die Völker"

Published & Developed by
JoWooD Productions
http://www.jowood.at

Exklusivvertrieb Schweiz
GAMECITY
http://www.gamescity-online.ch

Exklusivvertrieb Deutschland
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at

Developed by
neo
http://www.neo.at









Die Masse macht's

Wird Sudden Strike von einem Programmierteam entwickelt, dessen einzige Verbindung zur Außenwelt das flache Essen ist, welches den armen Kerlen alle acht Stunden unter der Tür durchgeschoben wird? Wir haben die Spürnase geputzt und uns mal beim Publisher CDV umgesehen.

Seltsam, aber wahr: Damit aus dem Echtzeitstrategiespiel *Sudden Strike* auch was Ordentliches wird, hält CDV die Namen der Programmierer geheim, um diese durch den anstehenden Presserummel nicht von der Arbeit abzuhalten. John Romero lässt grüßen. In *Sudden Strike* können Sie entweder auf alliierter oder auf deutscher Seite den Zweiten Weltkrieg nochmal Revue passieren lassen. Dabei spielen Sie sowohl historische Ereignisse wie die Landung in der Normandie als auch fiktive Schlachten nach. Ungefähr 30 Missionen auf beiden Seiten gilt es zu überstehen. Brisant wird *Sudden Strike* vor allem im Hinblick auf die hiesige Indizierungsmoral. CDV plant eine lokalisierte Version mit deutscher Sprachausgabe, will aber nichts an der realistischen Grafik verändern.

Schauen und Staunen

Was Ihnen als Erstes an *Sudden Strike* auffallen wird, ist der außerordentliche hohe Detailreichtum der Grafik. Man könnte meinen, die Entwickler hätten *Command & Conquer*, *Panzer General* und *Anno 1602* in einen Topf geworfen und kräftig umgerührt. Einziges Manko: Höhenunterschiede wird es in *Sudden Strike* nicht geben. Trotzdem rangiert der Titel optisch in der Oberklasse. Städte, Dörfer, Wälder, Brücke und Befestigungsanlagen sorgen für erlesene Abwechslung auf Ihrem Monitor. Zwei Terrainarten sind bislang eingebaut: eine schneebedeckte Winter- und eine grasgrüne Sommerlandschaft. Je nach Mission kommandieren Sie russische, deutsche, amerikanische, britische oder französische Einheiten, die als Sprites wesentlich weniger Rechenzeit verbraten, als es bei 3D-Kollegen wie *Earth 2150* der Fall ist. In dem vorliegenden Vorschau-Muster wuselten bereits Heckenschützen, Sprengstoffexperten, Fallschirmspringer, Panzer- und Luftabwehrgeschütze, verschiedene russische und deutsche Panzermodelle



Schnee und Eis machen den anrückenden Panzern recht wenig aus. Die russischen Panzer im Hinterland sind da schon gefährlicher.

Fakten

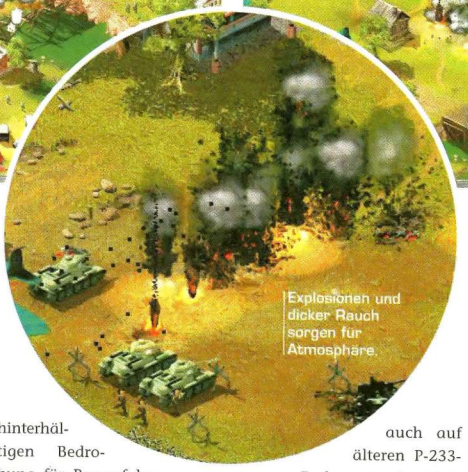
- Ca. 30 Missionen
- Ca. 80 Einheiten
- 1.000 Einheiten gleichzeitig
- Alle Häuser etc. zerstörbar
- Realistische Nachbildung der Einheiten
- Detaillierte Grafik
- Historische Missionen



Die Brücke ist zerstört. Die Streitmacht ist durch den Luftschlag getrennt worden.



Fallschirmspringer landen nahe der Brücke, um sie gegen die Panzer zu sichern.



sowie Transport- und Krankenfahrzeuge über die isometrische Landschaftsdarstellung. Bis zu 80 Einheiten sollen in der Verkaufsversion für abwechslungsreiche Schlachten sorgen. Bei näherem Hinsehen zeigt sich einmal mehr die Liebe zum Detail: Soldaten schmauchen ein Zigarettchen und Panzerabwehrraketen fauchen über die Köpfe der Soldaten hinweg. Fallschirmspringer werden von Transportflugzeugen zum Einsatzort geflogen und trudeln dem Boden entgegen. Bomber werfen ihre explosive Fracht über Brücken ab und sorgen für Krater und Wasserfontänen in der angrenzenden Umgebung. Alle Gebäude, ob Fachwerkhaus oder Fabrikgebäude , können sie dem Erdboden gleichmachen. Gleichwohl können Infanteristen Gebäude besetzen und so zu einer hinterhältigen Bedrohung für Panzerfahrzeuge werden. Überraschung garantiert! Wenn es dann mal zünftig kracht, sorgen Explosionen und Qualmwolken für die passende Schlachtfeldatmosphäre. An den rauchenden Panzerwracks können Sie freilich nicht nur Ihre Augen weiden, die Schrotthaufen bleiben sogar als Hindernisse für nachrückende Fahrzeuge liegen. Da in manchen Missionen bis zu 1.000 Einheiten auf den Schlachtfeldern ihr Unwesen treiben, sollte die Aussage von CDV, dass *Sudden Strike* auch auf älteren P-233-Rechnern noch ausreichend schnell läuft, mit Vorsicht genossen werden.

Aus zwei mach eins

Sudden Strike sieht nicht nur aus wie eine Mischung aus *C&C* und *Panzer General*, auch spielerisch gibt es eine Menge Parallelen. Wie in *Panzer General* haben Sie keine Rohstoffsammler oder Fabrikanlagen zur Verfügung, mit denen Sie je nach Bedarf Einheiten produzieren können. Zu Beginn jeder Mission verfügen Sie über eine feste Anzahl an Bodentruppen, dazu kommen ab und an seltene Nachschublieferungen. Sind Ihre Verluste zu hoch, können Sie nicht mal eben eine Hand voll Panzer nachproduzieren. Jeder verlorene Soldat und jedes zerstörte Panzerfahrzeug verringert die Aussicht auf Erfolg. Ebenso gibt es keine Basis, hinter deren Festungsmauern Sie sich einigeln können. Lediglich leichte Befestigungen wie Stacheldrahtzäune, Panzersperren und Minenfelder lassen sich errichten. Dadurch gewinnt *Sudden Strike* gehörig an Tempo, Defensivschlachten und Grabenkriege sind seltene Ausnahmen. Verfügen Sie in einer Mission über Luftunterstützung, können Sie auch zwischen Fallschirmspringern und Bombardierungen auswählen. Die Bomber unterstehen nicht Ihrem Oberbefehl und können nur herbeordert und einem Ziel zugewiesen werden; woher diese dann fliegen und wie sie ihre Fracht abliefern, können Sie nicht beeinflussen. Ähnlich verhält es sich mit Kriegsschiffen, die Ihnen mit ihren Geschützen eine ordentliche Feuerunterstützung bieten können.

Dirk Gooding



Diese Panzer sammeln sich hier für einen Gegenangriff.

Sudden Strike

Voraussichtlich:	Pentium 233, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	Bis zu 12 Spieler Netzwerk/Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	CDV
Veröffentlichung:	Januar 2000
Vergleichbar mit:	C&C, Panzer General
Internet:	www.suddenstrike.de

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Sudden Strike sieht nicht nur optisch gut aus, die Symbiose aus C&C und Panzer General scheint sogar spielerisch zu gelingen! «

Linientreu

In Österreich schwelgt man in Gigantomanie. Nach dem Industriegiganten lässt JoWood im März den Verkehrsgiganten vom Stapel. Schwören Sie dort die Einwohner Ihrer Städte auf öffentliche Verkehrsmittel ein und vermeiden Sie die täglichen Staus des Berufsverkehrs.



Bis zu 7.000 Fahrzeuge fahren mitunter durch die Städte.

Fakten

- Zwei Spielvarianten
- Drei Kampagnen, 20 Einzelmissionen, Endlosmodus
- Über 1.000 vorgerenderte Gebäude
- Städte mit bis zu 80.000 simulierten Einwohnern
- Über 25 verschiedene Fahrzeuge

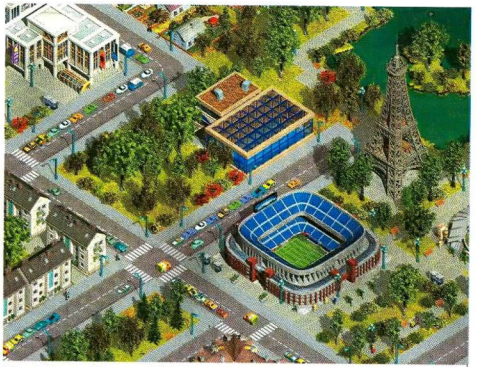
Haben Sie sich bei *Sim City 3000* auch darüber geärgert? Dort bevölkern zwar einige Autos die Straßen, diese fahren aber ziemlich planlos durch die Gegend und verschwinden sogar mitunter nach einer Kurve völlig vom Bildschirm. So etwas wird es beim *Verkehrsgiganten* nicht geben, schließlich kümmern Sie sich dort um einen reibungslosen Verkehrsfluss. JoWood beauftragt Sie, die Verkehrsnetze von zahlreichen Städten zu managen. In drei Kampagnen und 20 Einzelszenarien sollen Sie für eine höhere Lebensqualität der Bewohner sorgen und die Smogbelastung reduzieren. Als leitender städtischer Angestellter werden Sie nur dann wiedergewählt, wenn Sie sich dieser Aufgabe gewachsen zeigen. Etwas leichter ist der Job, wenn Sie als Firmenboss ins Spiel einsteigen. Gutes Management bringt Ihnen zwar auch hier die Achtung des gemeinen Volkes ein, in erster Linie wollen Sie aber möglichst viel Kohle scheffeln.

Ja, wo laufen Sie denn?

Doch auch das ist beim *Verkehrgiganten* nicht einfach, denn Ihre potenziellen Fahrgäste sind ganz schön anspruchsvoll. Jeder einzelne Einwohner, die größten Städte beherbergen satte 80.000 Menschen, bekam



Die Haltestellen lassen sich auf Wunsch farbig markieren. Außerdem sorgen drei Zoomstufen für Übersicht.



Hier können Sie vom Eiffelturm Fußball schauen. Spezialereignisse wie etwa eine WM bringen reichlich Fahrgäste in die Stadt.



Wie im Leben: Rund um das Brandenburger Tor staut sich der Berufsverkehr. Hier müsste eine U-Bahn her.

eine eigene Biografie verpasst. Die Wohn- und Arbeitsstätte jedes Sims ist genau festgelegt, auch das Freizeitverhalten lässt sich durch einen Klick auf den Wuselbewohner abfragen. Auf Wunsch werden Ihnen in kleinen Fenstern die Tagesabläufe einzelner Bewohner angezeigt. Das ist wichtig, denn je mehr Informationen Sie haben, desto leichter fällt es, die erste Bus- oder Bahnlinie sinnvoll zu planen. Mit einem Mausklick bestimmen Sie einfach den Start- und den Endpunkt einer Linie, dann richten Sie die Haltestellen ein und legen fest, wie viele Fahrzeuge auf der Strecke verkehren sollen. Schon düsen die ersten Vehikel durch die Straßen, im Idealfall mit vielen Kunden gefüllt. Die fühlen sich besonders von günstigen Fahrpreisen angezogen, doch auch Werbemaßnahmen locken einstige Autofahrer in Busse und Bahnen. Nur wenn Sie nach einiger Zeit Gewinne „einfahren" können Sie sich die teuren Reparaturen und Upgrades der Transportmittel leisten und langfristig Ihre Kunden zufrieden stellen. Klar, schließlich will unsereins im Zeitalter des ICEs auch nicht mehr in kunstledernen 50er-Jahre-Wagons herumgekarrt werden.

Feinschliff bis März

Um den typischen Wuselook erfolgreicher Aufbaustrategiespiele zu realisieren, wird bei JoWood derzeit noch fleißig gearbeitet. Über 1.000 verschiedene Gebäude wurden schon gerendert, Spezialbauten wie etwa der Eiffelturm oder der Kölner Dom charakterisieren einige Städte. Eine Bauoption für eigene Metropolen wird es indes nicht geben. Die Fahrbahnen und Gleise sind in den Kommunen allerdings immer rechtwinklig angeordnet. Dazu Spieldesigner Hans Schilcher: „Andere Layouts hätten die internen Berechnungen so kompliziert, dass nichts mehr gelaufen wäre. Außerdem müssten so viele Gebäude ausreichen, um abwechslungsreiche Metropolen zu schaffen." Den Eindruck einer lebendigen Welt verstärken auch diverse Unfälle, Baustellen oder Gebäudeabrisse. Das optische Feedback aller Ereignisse ist JoWood sehr wichtig. So werden Sie sofort nach der Einrichtung einer neuen Verkehrslinie sehen können, ob dadurch die ärgerlichen Staus reduziert werden konnten. Nicht jeder Sim wird allerdings im fertigen Spiel zu sehen sein, auch das hätte viel zu viel Arbeitsspeicher gekostet. Die sichtbaren Bewohner repräsentieren vielmehr eine größere Gruppe von Sims, was die Übersichtlichkeit der Grafik erhöhen dürfte. Das Spiel unterstützt überdies Auflösungen bis zu 1.280x768 Bildpunkte und benötigt keinen 3D-Beschleuniger. Erstmals in einem isometrischen Aufbaustrategiespiel werden Sie Wettereinflüsse zu sehen bekommen. Zwar regnet und schneit es im Spiel nicht, dafür sorgen Wolkenschatten für unterschiedliche Lichtverhältnisse in einzelnen Stadtteilen.

Christian Bigge

Die Bahn kommt



Wenn Sie Ihre Fahrgäste zufrieden stellen möchten, sollten Sie möglichst etwas Kleingeld für neue Technologien in der Hinterhand haben. Auf den Bildern erkennen Sie fünf Straßenbahnmodelle, die Ihnen zu verschiedenen Zeiten zur Verfügung stehen. Ähnliche Upgrades gibt's auch bei Bussen, U- und S-Bahnen sowie Eisenbahnen. Außerdem dürfen Sie zusätzlich Schiffe, Flugzeuge und Magnetschwebebahnen einsetzen.

Der Verkehrsgigant

Voraussichtlich:	P233 MMX, 32 MB
Technik:	DirectDraw, HiColor, DirectSound
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC/Netzwerk
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	JoWooD/Infogrames
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Industriegigant, Sim City, Transport Tycoon
Internet:	www.verkehrsgigant.com

Spieleanteile

- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Das sieht sehr gut aus! JoWood simuliert einen Mikrokosmos von Sim City bis ins kleinste Detail und setzt dabei auf bewährte Wusel-Optik. «

Zappen ist out –

NEU Das Advantage-Abo von TV direkt

13 Ausgaben halbjährlich für nur DM 20.80 + Top-Gewinnchancen



Vorteile abonnieren

ZAPPING kostet Zeit, das Direkt-Register in *TV direkt* spart Zeit. Und ist informativer!

ZAPPING ist mühsam, das Abo von *TV direkt* ultra bequem. Lieferung direkt nach Haus!

ZAPPING ist nervig, *TV direkt* perfekt: Komplettes TV-Programm für 14 Tage + modernes Entertainment: Von Top-Kino-Tipps bis zu Software-News!

Gewinne kassieren

Gewinne gibt's in jeder Ausgabe. Vom Surfboard bis zum Videorecorder.

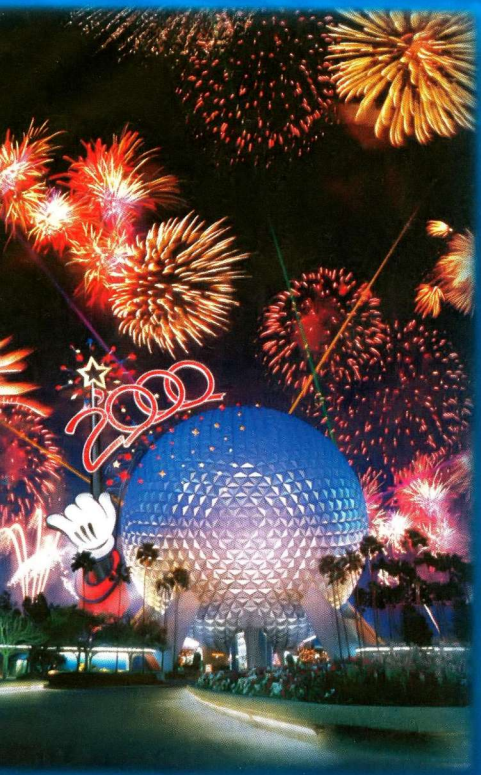
Und wer jetzt nicht abonniert, riskiert folgende Top-Gewinne: Eine Woche volles Programm in Walt Disney World Resort in Florida, USA. Oder einen von 100 original Walt Disney Millennium-Bodybags, die es in »good old Germany« noch nicht zu kaufen gibt!

Die Einzige mit dem echten Direkt-Register:

TV direkt

Schneller beim Tag, schneller beim Sender, schneller im Programm.

gewinnen ist drin





1. Preis

1 Woche Walt Disney World Resort in Florida, USA, für 2 Personen!

»Walt Disney World Resort« feiert das neue Millennium in seinen 4 Themenparks mit einer spektakulären 15-monatigen Party. Den Mittelpunkt bildet der Themenpark »Epcot«. Hier findet täglich eine beeindruckende Parade statt und der Höhepunkt ist das große Finale aus Feuer, Wasser, Lasern und Musik. Als Gewinner sind Sie eine Woche dabei. Entdecken Sie die Welt der Wissenschaft und Technologie im Themenpark »Epcot«. Freuen Sie sich auf die Fantasie- und Traumwelt in »Magic Kingdom«. Werfen Sie in den »Disney MGM Studios« einen Blick hinter die Kulissen der bekanntesten Film- und Fernsehproduktionen. Entdecken Sie Afrika mitten in Florida bei einer faszinierenden Safari im Themenpark »Disney's Animal Kingdom«. Und tauchen Sie ein in die virtuelle Welt von »Disney Quest«. Sie fliegen mit LTU, direkt nach Orlando, wohnen in einem der erstklassigen »Disney Resort Hotels« und besuchen einen der atemberaubenden Wasserparks. Der Gewinner wird schriftlich verständigt, der Reisetermin wird mit ihm abgestimmt.

2.–101. Preis

100 Walt Disney Millennium-Bodybags



LTU INTERNATIONAL AIRWAYS – SO FLIEG ICH GERN

MEIER'S WELTREISEN

2000 Walt Disney World Millennium Celebration

October 1999 - January 2001

SUPERTIPP Bis März 2000 sind die Disney-Themenparktickets ermäßigt im Reisebüro erhältlich.

SO ERREICHEN SIE UNS:

Senden Sie den Bestellcoupon an:
***TV direkt*, Abo-Service, Postfach, 90327 Nürnberg.**

Wählen Sie unsere Hotline:
(0180) 5 00 14 60

Faxen Sie an:
(0180) 5 95 95 11

Mailen Sie an:
tvdirekt@dsb.net

Garantie: Sie können diese Vereinbarung innerhalb einer Woche ab Bestellung schriftlich widerrufen bei *TV direkt*, Abo-Service, Postfach, 90327 Nürnberg. Die rechtzeitige Absendung genügt. Auch während der Laufzeit Ihres Abonnements können Sie jederzeit kündigen. Einen eventuellen Gewinn behalten Sie auch dann.

Das Advantage-Abo von TV direkt

Sie bezahlen nur DM 20,80 inkl. Zustellgebühr im Halbjahr. Sie können jederzeit kündigen.

Bestellcoupon

Ja, ich bestelle *TV direkt* im bequemen Abonnement zum Vorteilspreis von nur DM 20,80 im Halbjahr.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (für eventuelle Rückfragen) Geburtsdatum

Datum, 1. Unterschrift

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen) ☐ **bequem per Bankeinzug***
DM 20,80 halbjährlich ☐ gegen Rechnung

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Garantie: Sie können diese Vereinbarung innerhalb einer Woche ab Bestellung schriftlich widerrufen bei *TV direkt*, Abo-Service, Postfach, 90327 Nürnberg. Die rechtzeitige Absendung genügt. Auch während der Laufzeit Ihres Abonnements können Sie jederzeit kündigen. Einen eventuellen Gewinn behalten Sie auch dann.

Datum, 2. Unterschrift

Ja, ich will gewinnen

Nachstehendes Adressfeld nur ausfüllen, wenn Sie auf die Abovorteile von *TV direkt* verzichten und nur am Gewinnspiel teilnehmen. Einsendeschluß: **31.05.2000**.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (für eventuelle Rückfragen)

T30018

Interview mit den Vampiren

Ganz ohne Knoblauch und Kruzifix wagten wir es, den Entwicklern von Vampire gegenüberzutreten, um ihnen alles andere als blutleere Kommentare zu ihrem aktuellen Projekt zu entlocken. Ray Gresko und Steve Thoms von Nihilistic Software standen uns Rede und Antwort.



PC ACTION Warum habt ihr euch entschieden, als erstes großes Nihilistic-Projekt ein PC-Spiel auf der Basis des komplexen *Vampire*-Pen-&-Paper-Rollenspiels zu entwickeln?

Ray Gresko: Wir haben unsere „Traum-Firma" gegründet, um unser „Traum-Spiel" zu entwickeln. Wir wollten immer ein Rollenspiel machen und das Genre um neue Elemente bereichern. *Vampire* ist Vieles in einem – tief, packend, innovativ, aber nicht unbedingt „komplex". Es unterscheidet sich stark von anderen Rollenspielsystemen, weil es so reich an Details, aber trotzdem einsteigerfreundlich ist.

PC ACTION *Vampire* ist sicher bislang eines der ehrgeizigsten Rollenspiel-Projekte überhaupt; wo liegen eurer Meinung nach seine innovativsten Seiten?

Ray Gresko: Ganz wichtig ist die Unterstützung gemäßigten Rollenspiels, in dem ein „Spielleiter" mit den Befugnissen eines „Dungeon Masters" die anderen Teilnehmer durch das Spiel leiten kann. Weitere Innovationen liegen in der tiefgründigen Geschichte, die das Spiel vorantreibt, und der für ein Rollenspiel bisher einzigartigen Qualität der 3D-Grafik.

PC ACTION Gibt es Spiele, die euch bei der Ausarbeitung des *Vampire*-Konzepts beeinflusst haben?

Ray Gresko: Wenn ich ein paar positive Einflüsse nennen soll, dann wäre da *Diablo* wegen seiner Benutzerfreundlichkeit, *Final Fantasy* mit seiner Mischung aus Action und einer tiefgründigen Hintergrundgeschichte sowie die aktuelle Reihe von Ego-Shootern mit ihrer atemberaubenden Grafik.

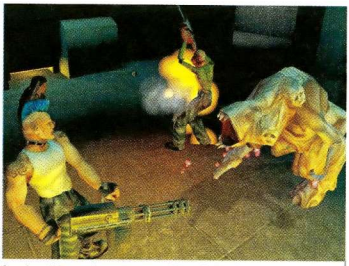
PC ACTION Nimmt White Wolf eine sehr aktive Rolle bei der Entwicklung des Computerspiels *Vampire* ein?

Ray Gresko: White Wolf waren oft in der Design-Phase sehr hilfreich und gaben uns Hilfestellung, wenn wir sie brauchten, besonders wenn es um die Feinheiten der Lizenz ging. Man kann großartig mit ihnen zusammenarbeiten und wenn man bedenkt, dass sie von Tisch-Rollenspielen herkommen, haben sie ein erstaunliches Verständnis für Computerspieler.

PC ACTION *Vampire* spielt an tatsächlich existierenden Schauplätzen. Wie weit gingt ihr, um Prag, Wien, London und New York für das Spiel zu adaptieren?

Steve Thoms: Beim Leveldesign richteten wir in der Frühphase unser Hauptaugenmerk darauf, aus jeder erdenklichen Quelle Abbildungen von den Orten zu bekommen, die wir ins Spiel integrieren könnten. Das Wichtigste war für uns, jedem Ort sein ganz spezifisches Flair zu verpassen. Wir wollten, dass der Spieler einen guten Eindruck davon bekommt, wie die jeweilige Gegend in Wirklichkeit aussah; trotzdem nahmen wir uns so viele Freiheiten, wie es das Gameplay erforderte. Es gibt also im Spiel bestimmte Wahrzeichen, die die

Leute sofort erkennen, aber ihre Beziehungen zueinander mögen in der Welt der Dunkelheit anders sein.



In der Neuzeit müssen Sie sich nicht mehr mit dem Schwert gegen bizarre Monster wehren.



Dass die Vampir-Clans nicht immer gut aufeinander zu sprechen sind, wird hier deutlich.

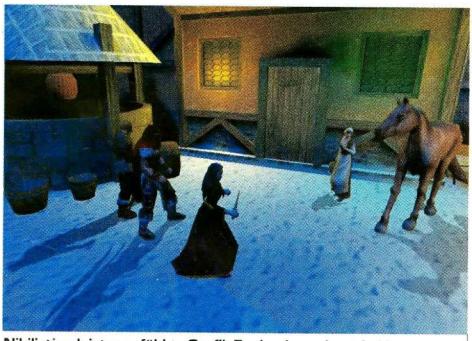
PC ACTION Ihr habt für *Vampire* eure eigene Grafik-Engine programmiert. Verlangt das Spiel nach bestimmten Features, die keine der bereits vorhandenen Engines leisten kann?

Ray Gresko: In grafischer Hinsicht unterstützt unsere Engine fast alle der spektakulärsten Features, die man in den modernsten Shootern und Simulationen zu sehen bekommt. Was bei uns wahrscheinlich anders ist, ist die Art, wie wir diese Features einsetzen, denn wir haben die Technologie speziell auf die visuellen Erfordernisse des Spiels zugeschnitten. Ich denke, es ist die erfolgreiche Verbindung von Design, Kunst und Technologie, die unserem Spiel seine ganz eigene Atmosphäre verleiht.

PC ACTION Wie funktioniert die KI in dem Spiel? Könnt ihr uns ein paar Beispiele geben, wie Interaktionen zwischen den Spielern und computergenerierten Charakteren ablaufen?

Ray Gresko: Mit der KI haben wir besonders viel Zeit verbracht. Es gibt verschiedene Arten von Charakteren im Spiel – die Ihrer Party, die Gegner und die Nichtspieler-Charaktere [NPCs], mit denen man entweder reden oder kämpfen kann. Die Party-Charaktere sind autonom und folgen dem gegenwärtig gesteuerten Helden. Sie laufen ihm jedoch nicht nur hinterher, sondern benutzen ihre Vampir-Kräfte, um sich und andere Party-Mitglieder zu heilen und gemeinsam als Gruppe aufzutreten. Gegner und NPCs machen viele unterschiedliche Geisteszustände durch: Sie sind beispielsweise ängstlich, wie gelähmt, besessen oder wütend. Hier ein Beispiel, warum man bei der Nahrungsaufnahme in der Stadt vorsichtig sein sollte: Stell' dir vor, du schnappst dir einen Passanten und saugst ihn aus. Ein anderer sieht das und läuft schreiend davon. Dadurch wird ein Wächter auf dich aufmerksam, der sofort den Bereich ansteuert, aus dem die Person gerannt kam. Gleichzeitig schickt er eine Warnung an andere Wächter in der Gegend. Du hättest diese unerquickliche Situation vermeiden können, indem du von deinem Opfer abgelassen hättest, als du ertappt wurdest, und den Zeugen deiner Tat hypnotisiert hättest. Dadurch wäre Letzterer nicht mehr in der Lage gewesen, sich an das Gesehene zu erinnern. Noch besser ist es, wenn du deine Opfer in irgendwelche Seitenstraßen zerrst oder deine Kräfte dazu einsetzen würdest, dir beim nächsten Mal die Dunkelheit der Schatten zunutze zu machen ...

Herbert Aichinger



Nihilistics leistungsfähige Grafik-Engine berechnet in Vampire: The Masquerade die eindrucksvollen Schatten in Echtzeit.

Vampire: The Masquerade

Voraussichtlich:	PII 266, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Nihilistic/Activision
Veröffentlichung:	1. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Gothic
Internet:	www.activision.de

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Vampire wird mit seiner leistungsfähigen 3D-Engine die düstere Atmosphäre einer Blutsauger-Mär gut umsetzen können. «

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Westfalenhallen Dortmund

Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Mit bis zu 90 000 Besuchern die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum. Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic Computerschau

täglich 9-18 Uhr

16.–20.2.2000

23. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik

- Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

Sonderschauen:

- 25 Jahre Personalcomputer
- @ir Brush auf Computer-Hardware
- Network-Sessions bzw. LAN-Parties live!

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: (02 31) 12 04-521 u. 525 · Telefax: (02 31) 12 04-678 u. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de

Vorhang auf!

Wir begleiten die deutsche Rollenspiel-Produktion Arcatera auf ihrem Weg durch den Entwicklungsprozess. In der letzten Ausgabe haben wir über Story und Konzept berichtet. Diesmal widmen wir uns der grafischen Ausgestaltung.

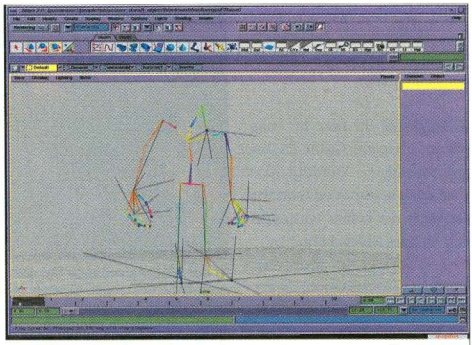
Das Erste, was Sie von einem Spiel wahrnehmen, ist seine Optik. Und egal, wie gut das Design-Konzept sein mag, wenn Sie vor lauter Klötzchen auf dem Bildschirm nicht mehr wissen, was Vorder- und Hintergrund ist, dann nervt das.

Vom Wort über die Skizze ...

Bevor aber irgendein Zeichner seinen Stift zur Hand nehmen kann, müssen die Spielewelt und ihre Charaktere ausführlich beschrieben sein. Die Definition eines Charakters umfasst ein bis zwei DIN-A4-Seiten, die einer Location sogar vier bis fünf. Einen Großteil der Inspiration holt sich Designer Sascha Hussock aus der historischen Realität. Für *Arcatera* wurden London, Rom, Havanna und Köln besucht oder unzählige Bildbände antiker Burgen und Städte gewälzt. Seine schriftlichen Ausführungen formt Tilmann Wendt, der Lead Graphic Artist, anschließend in Skizzen aus. Mit den Skizzen als Vorlage wagen die Figuren nun den Sprung auf den Bildschirm. Dazu begeben sie sich vertrauensvoll in die Hände von Tobias Richter und seinem 3D-Grafik-Team.

... zum bewegten Modell und ...

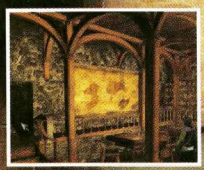
Westka musste sich früh entscheiden, ob *Arcatera* ein Echtzeit-3D-Spiel mit beweglichen Kameras, aber wenig Details werden oder ob man die Möglichkeiten der grafischen Gestaltung ausnützen sollte, um mehr Atmosphäre zu erzeugen. Man entschied sich für Letzteres, denn während die Charaktere in aktuellen 3D-Spielen aus ca. 1.000 Polygonen zusammengesetzt sind, besitzt hier jeder mehrere Hunderttausend, die aufwendigeren sogar eine halbe Million Polygone. Eine solche Detailtiefe kann in absehbarer Zeit nicht in Echtzeit gerendert werden. Noch extremer ist es bei den Locations: Jede von ihnen wurde aus bis zu zehn Millionen Polygonen zusammengezimmert. *Arcateras* Hintergründe sind also zweidimensional vorgerendert, trotzdem können sich die Charaktere in allen drei Dimensionen durch die Szenerie



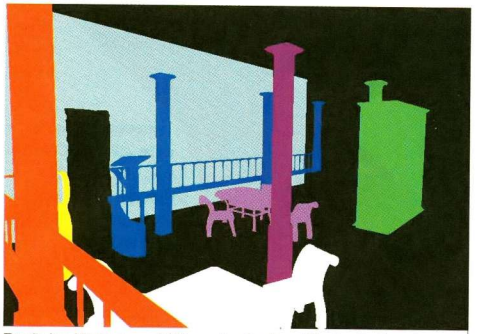
Für die Animation der Bewegungsabläufe nehmen die Grafiker ein Knochengerüst zur Hilfe, das mit so genannten IK-Handles (Inverse Kinematik) versehen wird. Wird z. B. eine Hand bewegt, gleiten Ober- und Unterarm automatisch mit.



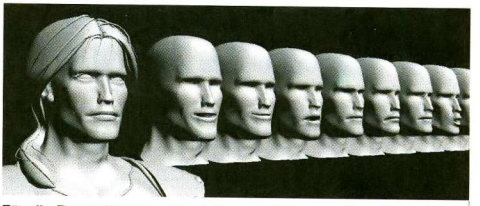




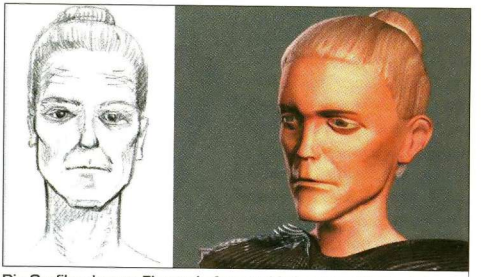
Obwohl vorgerendert, sind die Hintergründe keineswegs unbewegt. Jede Location ist animiert: Staubpartikel, die in einem Lichtstrahl tanzen, Gras und Bäume, die sich im Wind bewegen, und Kamine oder Feuerbecken, in denen das Feuer munter flackert. Dazu kommt, dass sich die Beleuchtung je nach Uhrzeit (Tageszeit) ändert.



Für jedes Hintergrundbild werden in einer Maske Entfernungen sowie Vorder- und Hintergrund definiert.



Für die Darstellung von Gesichtsausdrücken greifen die Designer auf „Blend Shapes" zurück. Sie stehen jeweils für eine bestimmte Mimik, wie Verärgerung oder Angst, und können fließend überblendet werden.



Die Grafiker lassen Eigenschaften und Lebensgeschichte jeder Figur in ihr Aussehen einfließen. Diese Frau beispielsweise wollte laut Konzept zeitlebens Kämpferin werden, landete aber schließlich doch nur als Verkäuferin in einem Waffenladen.

bewegen. Bevor die Grafiker etwas animieren können, werden die Skizzen einfach eingescannt, beim Erstellen der Spielfiguren-Modelle mit dem Programm Maya in den Hintergrund gelegt und Drahtgittermodelle erstellt. Noch sehen diese grauen Raster aber wenig spannend aus. Jetzt werden die Texturen angebracht: Farben und Muster, die praktisch wie eine Haut auf die Polygone der Figuren und Gegenstände gezogen werden. Diese Texturen wurden in einer Auflösung von 3.000x2.000 Pixeln gescannt und bearbeitet, so dass man auch sehr nah an die Dinge herangehen kann, ohne dass sie zu grobkörnig wirken. Bis zu diesem Zeitpunkt hat der Grafiker bereits fünf bis 14 Tage an einer Figur gearbeitet. Bei den Hintergründen kommen dann noch verschiedene Ebenen dazu, wie z. B. Kopfsteinpflaster, Wagenspuren, Dreck, Gras, Sand etc. Sind die Charaktere angezogen, beginnt die eigentliche Arbeit der Grafiker: Sie hauchen den Figuren Leben ein. Jede Animation wird in sorgfältiger Handarbeit hergestellt und aus acht Perspektiven gerendert, um nachher im Spiel auch wirklich freie Bewegungen möglich zu machen. So kommt eine einzelne Animation auf ca. 120 Einzelbilder, die wichtigen Charaktere haben sogar bis zu 400 Animationen. Insgesamt gibt es in *Arcatera* über 180.000 Animations-Einzelbilder. Besonders detailliert werden die Gesichter der Charaktere modelliert. Um sie in den Zwischensequenzen Gefühle zeigen und lippensynchron sprechen zu lassen, werden so genannte „Blendshapes" entwickelt, die das Gesicht in verschiedenen Zuständen zeigen und die auch gemischt werden können. Man kann dem Abenteurer also recht leicht einen neuen Gesichtsausdruck zusammenbauen: etwas Ärger oder ein bisschen Verwunderung.

... der fertigen Bildschirmbühne

Die Hintergründe sind fertig, die bewegten Figuren stehen bereit. Wie kriegt man beides zusammen? Eigentlich ganz einfach: Man kopiert die Figur in das Hintergrundbild. ABER: Die Charaktere laufen in den Himmel, schweben über dem Boden oder bewegen sich scheinbar immer am vorderen Bildschirmrand, sind völlig falsch beleuchtet, werfen keinen Schatten usw. Jetzt muss die sogenannte „Location-Einrichtung" zum Zuge kommen. Dabei wird festgelegt, wohin der Charakter in diesem Bild gehen kann, damit er z. B. nicht durch Wände hindurchläuft, wie weit er sich vom Betrachter wegbewegt und deshalb kleiner werden muss, wo er das Hintergrundbild verlassen kann, wie das Licht beschaffen ist, wohin deshalb sein Schatten fällt und welche Objekte er benutzen kann. Um dafür zu sorgen, dass die Figur auch wirklich von bestimmten Gegenständen verdeckt wird oder sie selber verdeckt, wird eine so genannte Maske erstellt. So eine Maske definiert praktisch die Entfernungen der Gegenstände in einem Bild zueinander. Außerdem werden die Figuren per Software an die herrschenden Lichtverhältnisse angepasst, erhalten einen daraus berechneten Schatten und werden an den Kanten geglättet, damit sie sich nahtlos und harmonisch einfügen. Die grafischen Komponenten umfassen eine enorme Datenmenge. Unkomprimiert sind es über 500 Gigabyte, was ca. 800 CD-ROMs entspricht. Westka entwickelte einen effektiven Komprimierungsstandard, der besonders schnell arbeitet. *Arcatera* wird nun voraussichtlich mit „nur" vier oder fünf CD-ROMs auskommen ...

In der nächsten Ausgabe werden wir uns mit der eigentlichen Programmierung beschäftigen. Dann werden Sie die Leute kennen lernen, von deren Arbeit man im Idealfall beim Spielen gar nichts merkt.

Christian Müller

Arcatera

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	Keine Mehrspieleroption
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Westka Entertainment/Ubi Soft
Veröffentlichung:	1.Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Lands of Lore 3, Das schwarze Auge 3
Internet:	-

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Sie sind ambitioniert, die deutschen Rollenspiel-Produzenten. Es wird interessant sein zu sehen, wie sich Arcatera und Gothic schlagen. «

Frechheit siegt!

Noch recht grün hinter den Ohren, doch nie um eine schlagfertige Antwort verlegen: Das ist Simon der Zauberer, der seit nunmehr fast sechs Jahren auf unseren PCs respektlose Sprüche ablässt ...

Im Jahre 1994 hatte *Simon the Sorcerer*, der sympathische jugendliche Antiheld mit Hang zur Magie und dem weiblichen Geschlecht, seinen ersten Auftritt in einem zweidimensionalen VGA-Point-&-Click-Adventure. Bereits ein Jahr später erlebte er in *Simon the Sorcerer 2* neue Abenteuer, in deren Mittelpunkt der Kampf gegen die Machenschaften des bösen Zauberers Sordid stand. Dann legte Simon erst einmal eine kreative Pause ein und ließ seinem außerirdischen Kollegen *Floyd* den Vortritt. Voraussichtlich im ersten Quartal des neuen Jahres wird Simon sein Comeback feiern – diesmal im modischen 3D-Look, aber mit vielen alten Bekannten. Neben Simons Erzfeind Sordid soll es unter anderem ein Wiedersehen mit Calypso und dem kultigen Sumpfling geben.

Fakten

- Erstes Simon-Abenteuer in 3D-Technologie
- Über 60 Charaktere
- Puzzles mit mehreren Lösungswegen
- Dynamische Kameraführung
- Tastatursteuerung
- Ca. 40 Stunden Spielzeit
- Bescheidene Hardware-Anforderungen

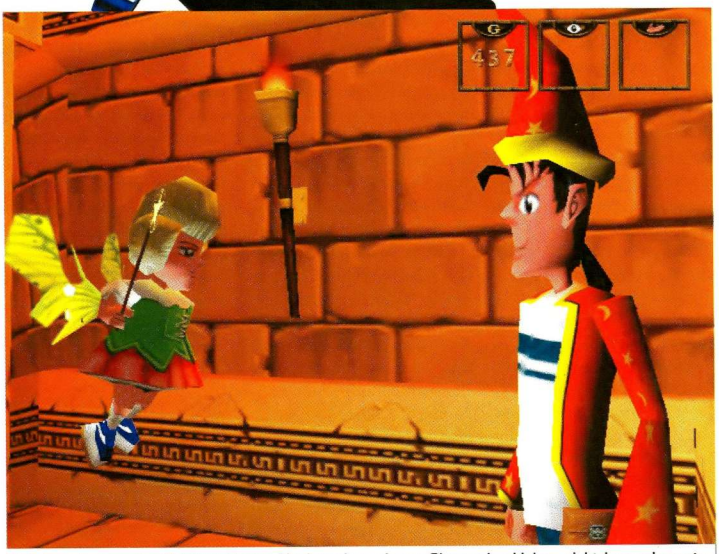
Kalauer im Stil der Zeit

Manche mögen bedauern, dass nun auch *Simon the Sorcerer* den Schritt in die dritte Dimension wagt, aber es ist die feste Überzeugung des Headfirst-Entwicklungsteams um Simon Woodruffe, dass mit einem klassischen mausgesteuerten 2D-Adventure heutzutage kein Blumentopf mehr zu gewinnen ist. Und so kommt es, dass Simon nun auch seine eigene 3D-Engine verpasst bekam, mit speziellem Augenmerk auf bescheidenere Hardware-Konfigurationen.

Die dritte Dimension soll in *Simon the Sorcerer 3D* jedoch kein modischer Selbstzweck sein, sondern durchaus auch die Machart der Rätsel beeinflussen. Im alten Stil erhalten bleiben soll hingegen der *Simon*-typische,



Zauberlehrling Simon ist nicht auf den Mund gefallen und lässt sich von seinen Gegnern kein X für ein U vormachen!



Gleich zu Anfang des Spiels trifft der Nachwuchszauberer Simon eine kleine, nicht besonders attraktive Fee, die ihm die ersten Schritte in seinem dritten Abenteuer weist.



Der weise Calypso bremst des Öfteren den jugendlichen Übermut Simons.



Sämtliche Charaktere haben in Simon the Sorcerer 3D etwas Klobiges und erinnern ein wenig an Marionetten.



Typischer Simon-Humor: Der junge Zauberer deckt sich im Laden des „Tomb Traders" mit nützlichen Utensilien ein.

mitunter recht schwarze Humor: Spöttische Anspielungen auf Gott und die Welt, pointierte Dialoge voller sprühendem Witz und eine aberwitzige, tiefgründige Story sollen auch Merkmale des dritten *Simon*-Adventures bleiben.



Für einen Zauberer nichts Ungewöhnliches: Simon läuft halbtransparent durch die Gegend.



Ob es in dieser feuchten Gegend wohl ein Wiedersehen mit dem Sumpfling gibt?

Klatschbunte Bauklötze

Sie steuern Simon diesmal nicht wie bisher üblich mit der Maus, sondern per Tastatur vornehmlich aus der Verfolger-Perspektive durch äußerst farbenfrohe Örtlichkeiten. Damit Sie trotz des ungewohnten neuen Interfaces sofort mühelos ins Abenteuer einsteigen können, begleitet eine gute Fee Simons erste Schritte und gibt ihm hilfreiche Ratschläge zur Bedienung des Programms. Doch nicht alles ist neu; ein paar bewährte Elemente aus den Vorgängern wurden auch in *Simon the Sorcerer 3D* herübergerettet. Wie bereits in Teil 2 wendet Simon seinen Kopf auf dem Bildschirm stets den Objekten zu, die sich mit der Aktionstaste manipulieren oder im Inventar nach dem Einsammeln miteinander kombinieren lassen. Für gewöhnlich wählt die Kamera selbst den Blickwinkel auf das Geschehen. Sollte es dennoch einmal unübersichtlich werden, können Sie mit der Tabulatortaste vorübergehend in die Ich-Perspektive wechseln und die Umgebung mit Simons Augen untersuchen.

Ins Deutsche gezaubert

Viel Mühe wird für *Simon the Sorcerer 3D* auf eine möglichst hochwertige Lokalisierung verwendet: Durchweg professionelle Sprecher wie Erik Borner, der bewährte Simon aus den früheren Spielen, sollen für eine hochwertige Umsetzung der geistreichen Dialoge sorgen. Musik und Soundeffekte sollen laut Publisher Hasbro filmreifes Niveau erreichen. Kaum zu erwarten war, dass *Simon 3D* zum anvisierten Erscheinungstermin im November dieses Jahres in den Läden stehen würde. Für die Veröffentlichung wird jetzt das erste Quartal 2000 angepeilt.

Herbert Aichinger



Die Schauplätze von Simon the Sorcerer 3D sind ebenso fantastisch wie in den ersten beiden Simon-Adventures.

Simon the Sorcerer 3D

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound, 3DNOW
Spielerzahl:	1 Sp.
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Headfirst/Hasbro
Veröffentlichung:	1. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Simon the Sorcerer 1 u. 2, Floyd
Internet:	www.simon3d.com

Spieleanteile

- Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Ob Simon the Sorcerer 3D den Erfolg der beiden Vorgänger wiederholen können wird, lässt sich anhand der Pre-Preview-Version noch nicht abschätzen. «



Das ultimative Multiplayer-Online-Vergnügen ist da. „Starsiege Tribes" von Sierra, Amerikas Spiel des Jahres als deutsche Version – exklusiv bei CMGA. Du setzt alles auf eine Karte, um die Welt zu erobern. Du wirst Verbündete haben, aber auch jede Menge Feinde – und sie werden alle wie du aus Fleisch und Blut sein. Du wirst Freude, Schmerz und Leid erfahren – aber du bist eine Kämpfernatur und lässt dich nicht besiegen. Lerne die Gefahr bei „Starsiege Tribes" kennen, geh auf Tauchstation beim „Projekt SARAC" oder erobere den Weltraum bei „Rumble in the Void". Das CMGA-Einsatzpaket 001 wird dich in viele neue Welten entführen. In Welten, die dir zeigen werden, wie wichtig es ist, Freunde zu haben. Denn wer hier alleine spielt, wird auch mit großer Wahrscheinlichkeit alleine sterben.

JETZT BESTELLEN UNTER: WWW_CMGA_NET

NUR MENSCHEN_



PRESENTED BY: CMGA

POWERED BY: T···Online···

Wertungssystem

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold". Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Action

Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Freespace 2	Volition
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Games

Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Outcast	Infogrames
Shadow Man	Acclaim
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

FIFA 2000	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 2000	Access Software
NBA Live 2000	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Earth 2150	TopWare
Homeworld	Havas Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

Driver	GT Interactive
F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed 4	Electronic Arts
Superbike World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
Darkstone	Delphine Software
Everquest	Sony
Ultima 9	Origin
Revenant	Eidos
System Shock 2	Looking Glass

WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kicker Fußball Manager	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	**41-50%**	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	**31-40%**	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	**21-30%**	**Mangelhaft:** Spiele in den '20ern" sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.	**11-20%**	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	**0-10%**	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller Actionspiele, Simulationen	Christian Bigge WiSims, Sportspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Herbert Aichinger Actionspiele, Adventures	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Dirk Gooding Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele
Age of Wonders	2	3	4	3	4	3	4	3
Battlezone 2	3	2	4	3	4	3	3	2
Delta Force 2	3	2	4	3	4	3	3	2
Earthworm Jim	2	2	4	3	4	3	2	3
Half-Life Opposing Force	4	4	4	4	4	4	4	4
Indiana Jones 5	4	5	4	4	4	4	4	5
Interstate 82	3	3	4	3	4	3	3	3
Phoenix	2	1	4	3	4	3	2	1
Pro Pin. Fantastic Journey	2	4	4	3	4	3	2	4
Quake 3 Arena	5	4	4	4	4	4	5	4
Septerra Core	2	2	4	3	4	3	2	3
Spirit of Speed 1937	1	2	4	3	4	3	2	3
Star Trek - Der Aufstand	3	2	4	3	4	3	3	3
SWAT 3	3	2	4	3	4	3	3	2
Thandor	2	2	4	3	4	3	2	3
Tomb Raider 4	4	4	4	4	4	4	4	4
Tonic Trouble	3	2	4	3	4	3	2	3
Ultima IX Ascension	5	5	4	4	5	4	4	4
Unreal Tournament	4	4	5	4	4	4	4	4
Urban Chaos	3	2	4	4	4	3	3	3

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = 

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte, die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

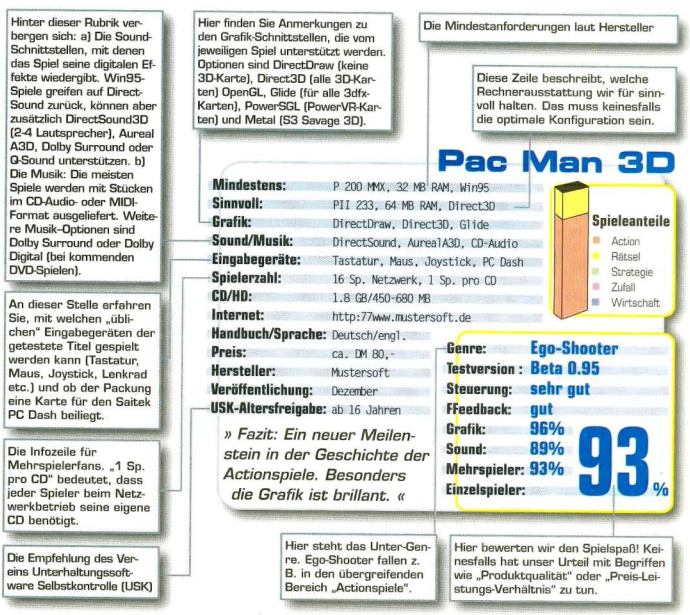
Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.



Es kann nur Einen geben



Fakten

- Epische Welt
- Lange Spielzeit
- Dichte Atmosphäre
- Lineare Geschichte mit zahllosen optionalen Quests
- Auch für Genreneulinge geeignet
- Zahllose Bugs, u.a. Speicherlecks
- Extreme Hardwareanforderungen

Fünf Jahre. So lange arbeitete Origin an dem neuesten und vermutlich letzten Teil der Ultima-Serie. Niemals zuvor verschlang die Entwicklung eines Spiels mehr Zeit. Wahrlich ein Spiel der Superlative. Auf Ascension trifft das sogar in zweierlei Hinsicht zu: Es bietet dem Spieler mehr, als er zu hoffen wagte, verlangt aber gleichzeitig mehr, als die meisten zu bieten haben.

Britannia ist am Ende. Die Bevölkerung achtet die acht Tugenden nicht mehr, die Schreine sind zerfallen, und der Codex of Ultimate Wisdom ist verschwunden. Lord British, der Herrscher des Landes, weiß keinen anderen Ausweg und ruft den Avatar zur Hilfe. Diese Personifikation des Guten soll mal wieder das ganze Reich selbstlos aus dem Dreck ziehen. Also sucht der Avatar heldenhaft die nächste Zigeunerin auf, lässt sich – wie schon so oft – die Karten legen und schreitet erhobenen Hauptes durch das Moongate nach Britannia. Dort angekommen wartet die große Überraschung: Von wegen „das Land braucht Hilfe" – es sah nie besser aus! Plastisch wirkende Objekte und Personen werden von den Lichtquellen realistisch bestrahlt. Feine Texturen gaukeln überzeugend eine ansehnliche Oberfläche vor, zumindest bis man sie aus der Nähe betrach-

tet, wobei hässliche große Pixel sichtbar werden. Sonne, Mond und Sterne wandern über den Himmel und sorgen für einen geregelten Tag-Nacht-Wechsel. Da wirft sich der Avatar gerne in Rüstung, schultert den Rucksack und hängt sich die nächstbesten Waffen an den Gürtel. Die ersten Schritte und Bewegungen sind zwar noch recht unbeholfen, aber das gibt sich mit etwas Übung. Eine Viertelstunde später steht der Held wieder vor sei-

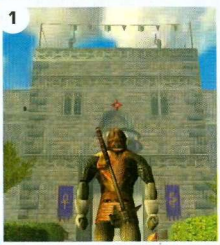


Der Riesen-Gazer verschießt Feuerbälle. Der Avatar weicht aus und schwingt einem Warhammer.

So spielt sich Ultima IX Ascension

Komplexität und Dauer des Spiels machen es fast unmöglich, einen exemplarischen Spielverlauf vorzustellen. Deswegen können wir Ihnen nur den linearen Verlauf der ersten großen Quest präsentieren. Spielen Sie diese Sequenz an einem Stück und ohne vom Lösungsweg abzuweichen, benötigt ein durchschnittlicher Spieler dafür mindestens zwei Stunden.

1



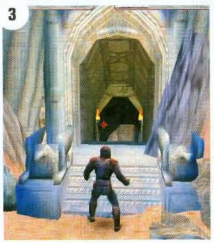
1 Nach dem Tutorial, der Charaktergenerierung und dem Durchschreiten des Moongates finden Sie sich im prächtigen Britannien wieder. Die Sonne scheint, Vögel zwitschern und der Held steht vor der mächtigen Burg des Lord British. Es scheint alles ruhig und friedlich, doch der Avatar begibt sich nicht ohne Grund auf so eine lange Reise. Der schöne Schein trügt.

2



2 Im Thronsaal erfahren Sie, dass die acht Runen der Tugenden vom Guardian geraubt wurden und im Fundament riesiger Säulen versteckt sind. Seitdem führen die Bewohner alles andere als ein tugendhaftes Dasein. Lord British bittet den Avatar um Hilfe und erklärt ihm den Weg zum ersten Dungeon, um dort die Glyphe des Mitgefühls aus der Säule zu befreien.

3



3 Mit Ausrüstungsgegenständen und Informationen aus dem Schloss machen Sie sich auf den Weg. Innerhalb der Stadtmauern sind die Bewohner mürrisch und wenig zuvorkommend. Alle Schwachen und Kranken hat der Bürgermeister in die Verbannung geschickt. Nach einigen Scharmützeln mit Riesenratten und Räubern findet sich schnell der Eingang zum ersten Dungeon.

4



4 Zahlreiche Hinweise führen Sie auf dem Weg zum ersten Säulen-Fundament zu vier Edelsteinen, die ein Geheimnis bewahren. Gelöste Schalter- und Schlüsselrätsel und einige getötet Ratten und Spinnen ebnen Ihnen den weiteren Weg. In einer großen Kammer schließlich geben die vier Edelsteine ihr Geheimnis preis: Ein mächtiger Schild mit magischen Eigenschaften.

5



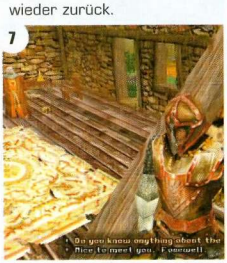
5 Hinter der Schatzkammer befindet sich von Lava umgeben der unterirdische Eingang zur ersten Säule. Dort werden Sie von einem der Wächter des Guardians bereits erwartet, der den Zugang mit einem Kraftschild versperrt (links). Nach einem kurzen Kampf öffnet sich die Barriere und Sie nehmen die Glyphe des Mitgefühls an sich. Sie untersuchen noch den Leichnam und finden ein besseres Schwert. Jetzt schnell zurück.

6



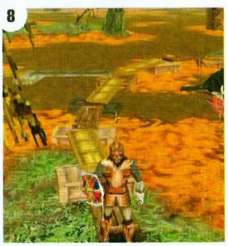
6 Auf dem Weg zu Lord British treffen Sie Sarah, die Ihnen die ganze Geschichte des „Schreins des Mitgefühls" erzählt. Mit dem Raub der Rune wurde er zerstört. Damit diese eine Tugend wieder Einzug in Britannien hält muss er wiederhergestellt werden. Die Glyphe ist aber erst die Hälfte dessen, was Sie dazu benötigen. Nur zusammen mit dem Edelstein „Herz des Mitgefühls" kehren Rune, Schrein und Tugend wieder zurück.

7



7 Sarah erzählt Ihnen noch, dass sich das „Herz" im Besitz des Bürgermeisters befindet, der auf der Suche nach seiner Tochter ist, die verstoßenen Menschen in den Sümpfen Paws hilft. In der unwirtlichen Gegend südlich der Stadt treffen Sie auch den Bürgermeister, der Sie anfleht, ihn bei der Suche nach seiner Tochter zu unterstützen. Sie sei von einer Gruppe Goblins entführt worden.

8



8 Die Sümpfe sind gefährlich. Das Wasser ist vergiftet, außerdem treiben sich Räuber, Ratten und Aasgeier herum. Falls Sie im ersten Dungeon eine rostige Kurbel eingepackt haben, können Sie hier einen der zahlreichen Nebenquests lösen. Setzen Sie das Bauteil in eine defekte Wasserpumpe ein, damit die Ausgestoßenen wieder frisches Wasser erhalten.

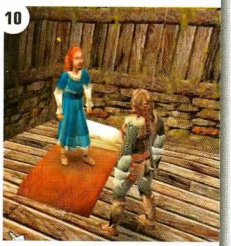
9



9 In einer der modrigen Hütten finden Sie sogar eine Übersichtskarte der unwirtlichen Gegend. Damit können Sie sich viel leichter zurechtfinden. Auf der weiteren Suche erledigen Sie einige Ratten und Geier, füllen ihre Taschen mit Gold und sammeln Heiltränke. Schließlich finden Sie das Versteck der Goblins

und kämpfen sich gegen vier der kräftigen Faustkämpfer den Weg frei.

10



10 Im oberen Stockwerk ihres Hauptquartiers befreien Sie die verängstigte Tochter des Bürgermeisters. In der dortigen Schlafstätte legen Sie sich hin und frischen dadurch Ihre Kräfte wieder auf. Zurück beim Bürgermeister händigt dieser Ihnen zum Dank für die Rettung seiner Tochter das „Herz des Mitgefühls" aus. Weil er ihr Leid am eigenen Leib erfahren hat, plant er, die Verbannung der Kranken und Schwachen wieder aufzuheben.

11



11 Mit der Glyphe und dem Edelstein im Rucksack suchen Sie wieder Sarah auf. Sie weist dem Avatar den Weg zum zerstörten „Schrein des Mitgefühls", nicht ohne ihm die Mantra-Worte mitzugeben, mit deren Hilfe er vor der Ruine meditieren soll. Weit oben auf einem Felsplateau legen Sie Glyphe und Herz auf den zerbrochenen Altar und sprechen die magischen Worte: Die Tugend des Mitgefühls hält wieder Einzug nach Britain.



Einer der Nebenquests: Ritter Duncan bittet Sie, seinen Familiendolch wieder zu finden. Zum Dank gibt er Ihnen Fechtunterricht.

20 Jahre Ultima

1980 erschien der erste Teil der größten Rollenspiel-Serie überhaupt. Die neun Teile lassen sich in drei Trilogien zusammenfassen, die jeweils ein übergeordnetes Thema gemeinsam haben. Laut Richard Garriott ist *Ultima IX* Ascension als dritter Teil der dritten Trilogie das letzte *Ultima*, das in Britannia spielt.

Die Zeitalter der Dunkelheit (Ultima I-III)

Nacheinander stürzen die mächtigen Magier Mondain, seine Schülerin und Geliebte Minax und ihr Kind Exodus die Fantasy-Welt Sosaria ins Chaos. Ein Reisender von der Erde besiegt sie nacheinander und beendet damit die drei Zeitalter der Dunkelheit. Parallel eint Lord British die acht Stadtstaaten Sosarias, die zusammen das Reich Britannia mit ihm als Herrscher bilden.



Die acht Tugenden und der Codex of Ultimate Wisdom (Ultima IV-VI)

Der Reisende etabliert durch sein Vorbild die acht Tugenden in Britannia und wird seitdem Avatar genannt. Drei Shadowlords entführen Lord British, doch der Avatar kann sie vernichten und den König befreien. Schließlich stiftet der Avatar Frieden zwischen den Gargoyles aus der Unterwelt und den Menschen, indem er den Codex of Ultimate Wisdom in den Äther befördert.



Abwehr des Guardians (Ultima VII-IX)

Der Guardian versucht, nach Britannia zu kommen und die Welt zu unterwerfen. Der Avatar kann ihn aufhalten, wird dabei aber vom Guardian gefangen genommen und auf der Welt Pagan ausgesetzt. Dort gelingt es dem Avatar, zum Titanen des Äther zu werden und nach Britannien zurückzukehren. Das Land versinkt im Chaos, da sich die Bewohner nicht mehr an die acht Tugenden halten.



Die Ultima Dragons

Um die *Ultima*-Serie bildete sich eine riesige Fangemeinde, in deren Mitte die Ultima Dragons stehen. Wenn Sie irgendetwas über die *Ultima*-Serie erfahren wollen, Sie finden es garantiert auf einer der über hundert Fanpages der Ultima Dragons.

Info: http://www.udic.org/



Das Städtchen Mooglow ist eine der fantastischsten Kulissen, die PC-Spielern je begegnet sind.

ist. In Britain, der Stadt des Mitgefühls, verstoßen Eltern ihre kranken Kinder in die Sümpfe, während in Moonglow, der Stadt der Wahrheit, alle lügen, bis sich die Balken biegen. Um die Tugenden wieder einzusetzen, muss der Avatar die dazu nötigen Glyphen aus den Tiefen der acht Dungeons von Britannia rauben, wo sie von einem Krieger unter dem Befehl des Guardians bewacht werden. Das Ganze nimmt die epische Breite von *Ultima IV Quest of the Avatar* an, ist aber abwechslungsreicher gestaltet. Neben den acht linearen Hauptaufgaben kann sich der Held auf Bitten der Bevölkerung mit einer Reihe von Nebenaufträgen herumschlagen. So dürfen Sie verschleppte Verwandte aus den Klauen hinterhältiger Räuber befreien, Brände löschen oder spukenden Geistern die letzte Ruhe gewähren. Zahllose Schalter- und Hüpfrätsel, sowie gefährliche Monster muss der Avatar überwinden. Worträtsel sind selten, vorherrschend sind Schalter- und Geschicklichkeitsrätsel, die dafür gleich zu Hunderten auftauchen. Fast alle Quests sind extrem linear. Wenn Sie einen bestimmten Hinweis noch nicht bekommen haben, aber schon die Lösung wissen (weil vielleicht der Rechner abgestürzt ist, passiert ja of genug), müssen Sie trotzdem erst sämtliche Hinweise der Reihe nach ablaufen. Vorher steht in den Multiple-Choice-Unterhaltungen der nötige Satz einfach nicht zur Auswahl. Als Belohnung für erfüllte Aufträge winken meist Gold, Zauberspruchrollen, Waffen oder Rüstungen, kurz gesagt alles, was das Leben eines Abenteurers erleichtert. Je besser Ihre Ausrüstung, desto einfacher gewinnen Sie die unausweich-

Spieler aus aller Welt haben mit der von uns getesteten amerikanischen Verkaufsversion massive Probleme. Auch uns fielen während des Tests einige gravierende Programmfehler auf, teilweise kam es zu Abstürzen. Dies ist auch der Grund, warum *Ultima IX* nicht die hohe 90er-Wertung bekam, die es eigentlich verdient hätte und warum wir dem Programm das PC-Action-Gold noch vorenthalten. Besonders schlimm: Nicht alle auftretenden Fehler sind reproduzierbar. Je häufiger Sie speichern, desto eher können Sie einige Programmfehler umschiffen.

Grafikbugs:

Die Fehler der grafischen Darstellung können mitunter behoben werden, wenn Sie einen Spielstand einfach speichern und danach wieder laden. Bei Pentium-II-Systemen geraten die Grafikroutinen häufiger durcheinander als bei schnelleren Rechnern mit viel Arbeitsspeicher. Diese Grafikbugs konnten wir feststellen: Größere Objekte im Bildhintergrund flackern häufig, die Polygone „springen" dann hin und her.
Mitunter „vergisst" der Rechner die Texturierung der Polygonlandschaften. Das passiert häufig, nachdem eine Zwischensequenz abgespielt wurde.



Nicht schön anzusehen: Die Gegend um Britannia erscheint als schwarzer Flickenteppich. Wenn Sie Objekte ablegen, kann es passieren, dass diese scheinbar schwerelos im Raum herumhängen. Teilweise werden Raumbegrenzungen unter Direct3D falsch berechnet. So kann es vorkommen, dass Sie etwa durch Wände gehen können oder in einem geschlossenen Gebäude Dinge sehen, die außerhalb der Mauern platziert sind. Besonders ärgerlich: Der Avatar verfängt sich manchmal in Polygonen und kann sich nicht mehr selbst befreien. Ein Neustart eines alten Spielstandes wird dann unumgänglich.In Stein gemeißelt: Der Avatar steckt in der Wand fest, nur der Kopf ist noch zu sehen.



Abstürze:

Für die Abstürze sind vielfach Ladefehler verantwortlich, weil die gewaltigen Textur-

Alles Zauberei

Gelegenheitsspieler werden es hassen, Rollenspieler werden es lieben: die Komplexität des Magiesystems. Haben Sie erst einmal die wichtigsten der 36 Sprüche in Ihrem Zauberbuch beisammen, ist deren Anwendung kinderleicht. Diese aber in Ihre Magiefibel einzubinden, erfordert viel Geduld. Das Ganze funktioniert ähnlich wie in *Ultima VIII Pagan* die Zauber des Feuertitans. Bevor Sie überhaupt daran denken können, einen Spruch zu erlernen, benötigen Sie eine entsprechende Zauberrolle. Einige davon können Sie bei Händlern erwerben, die wichtigeren finden Sie lediglich in finsteren Verliesen. Ist eine Rolle gefunden, können Sie deren Magie sofort einmalig anwenden, oder – besser – den Zauberspruch in Ihr Zauberbuch einbinden. Jeder Spruch benötigt dazu neben der Rolle diverse Reagenzien, wie etwa Ginseng, Schwefelasche oder Spinnenseide (1). Insgesamt gibt es acht verschiedene Reagenzien, die Sie im Vorbeigehen in den Wäldern Britannias finden können. Haben Sie alle Zutaten beisammen, müssen Sie noch ein Pentagramm finden. Solche „Initialisierungssterne" finden sich in jeder größeren Stadt und sogar in jedem größeren Dungeon. Nun endlich kann die Zeremonie beginnen: Legen Sie alle Zutaten und die Magierolle in die Mitte des Pentagramms . Zünden Sie danach sämtliche Kerzen an, werden Sie sofort aufgefordert, eine Zauberformel einzutippen (2). Nicht schwierig, denn diese finden Sie auf der entsprechenden Seite Ihres Magiebuches (3). Haben Sie alles richtig gemacht, wird ein neuer Spruch mit viel Getöse und einigen Lichteffekten (4) in das Buch gebannt . Aber Vorsicht: Fehlt auch nur eine Zutat oder vertippen Sie sich bei einem Buchstaben, sind plötzlich alle Reagenzien und die Magierolle verschwunden.


1


2


3


4

lichen Schlachten gegen schier endlose Monsterhorden, die dem Avatar auf all seinen Wegen auflauern. Per Knopfdruck versetzen Sie den Helden in den Kampfmodus, das heißt, er zieht seine Waffe. Mit jedem Mausklick schlägt er auf den Gegner ein, während ein Tastendruck reicht, um Angriffe mit dem Schild zu blocken. Die Möglichkeiten sind so limitiert, dass nur Bewaffnung, Hitpoints und Fertigkeiten des Avatars über Sieg oder Niederlage entscheiden. Erschlagene Monster hinterlassen Geld. Untypisch fürs Genre gewinnt der Avatar durch Kämpfe aber nicht an Erfahrung. Nur wenn Sie einen der Hauptaufträge vollenden, steigen auch ihre Fähigkeiten. Dafür können Sie sich darauf verlassen, dass *Ascension* in jedem

Das hätte nicht sein müssen: Der Bug Report

mengen vom Rechner nicht schnell genug in den Speicher geschaufelt werden. Dies tritt natürlich vermehrt bei leistungsschwächeren Computersystemen auf. Betrifft mich nicht, sagen Sie? Vorsicht, bei *Ultima IX* muss auch schon ein Pentium II mit fixer Grafikkarte als „leistungsschwach" bewertet werden. Hier die häufigsten Abstürze:

Auch wenn Sie ohne aktiven Bildschirmschoner spielen, neigt das Spiel auf manchen Rechnern zu Abstürzen, wenn längere Zeit keine Tastatur- oder Mauseingabe registriert wird. Tipp: Speichern Sie besser vorher ab, wenn Sie etwa während des laufenden Spiels telefonieren wollen oder das stille Örtchen aufsuchen müssen.

Beim Einbinden von Sprüchen in das Zauberbuch kann es zu Abstürzen kommen, ebenso beim Ausführen von Zaubersprüchen.

Einige Abstürze verzeichneten wir nach Gesprächen mit Nichtspieler-Charakteren.

Logikfehler:

Besonders ärgerlich sind die Logikfehler im Programm, weil Sie diese mitunter nicht sofort bemerken und stundenlang herumirren. Deshalb beherzigen Sie unseren Rat: Wenn Sie schon alles ausprobiert haben und die Geschichte dennoch scheinbar nicht weitergeht, speichern Sie ab und laden Sie neu. Nicht selten funktioniert dann plötzlich ein Zauber, ein NPC ist gesprächsbereit oder ein Schalter lässt sich aktivieren. Wie bei einem Action-Adventure ist es teilweise auch notwendig, die einzelnen Abschnitte eines Quests in der richtigen Reihenfolge durchzuführen. Ganz so frei in Ihren Entscheidungen sind Sie also bei *Ultima IX* nicht. Tipp: Sprechen Sie gerade bei den Schrein-Quests viel mit den NPCs. Sie erhalten so Hinweise auf die richtige Reihenfolge.

Speicherleck:

Je länger Sie *Ascension* spielen, desto langsamer wird es. Das liegt nicht etwa an der steigenden Zahl der Objekte, sondern einzig und allein an den Speicherlecks. Immer mehr kostbarer RAM-Speicher wird im Laufe des Spiels nicht mehr freigegeben, aber auch nicht genutzt. Da hilft nur ein Neustart des Computers, bis Origin die Speicherlecks findet und per Patch behebt.

Kollisionsabfrage:

Selbst kleine Objekte können zu einem nervigen Hindernis werden, wenn der Avatar sich verhakt und kaum noch bewegen kann. Gefährlich sind hier auch Türen, die sich allesamt automatisch schließen. Wenn Sie dabei auf der Schwelle stehen, ist es gar nicht so einfach, wieder rauszukommen. Manchmal können Sie durch Springen oder das Wechseln in den Kampfmodus der Kollisionsabfrage entgehen und sich von den festen Objekten losreißen. Es wäre besser gewesen, die Abfrage weniger exakt durchzuführen und dafür ein paar Clippingfehler in Kauf zu nehmen.

Richtiges Tuning oder ein Super-PC

Lesen Sie, wie Sie Ihr System *Ultima IX*-tauglich machen können oder kaufen Sie sich einen PC der absoluten HighEnd-Klasse.

Großer Speicher-Hunger

Ultima IX Ascension legt einen enormen Speicherhunger an den Tag. Unter 128 MB RAM sollten Sie das Spiel erst gar nicht beginnen. Besser wären in jedem Fall 256 oder noch mehr MB Hauptspeicher. Ansonsten kommt es immer wieder zu ruckeligem Bildaufbau, da Texturen oder Objekte von der Festplatte nachgeladen werden müssen. Mit der Größe der Auslagerungsdatei sollten sie ebenfalls nicht geizen. Verwenden Sie keine variable Auslagerungsdatei, sondern legen Sie die Einstellungen (Einstellungen\Systemsteuerung\System\Leistungsmerkmale) benutzerdefiniert fest. Geben Sie als Minimum und Maximum denselben Wert an, der doppelt so groß wie ihr RAM-Speicher sein sollte. Als sehr nützlich haben sich Tweaking Tools, wie Cacheman erwiesen, die einige interne Windowseinstellungen optimieren. Bei unseren Versuchen hat sich die dort angebotene Power-Usereinstellung bewährt. Schließen Sie sämtliche laufenden Anwendungen. Rufen Sie den Task-Manager mit STRG+ALT+ENTFERNEN auf und beenden alle Programme bis auf „Explorer" und „Systray". Wählen Sie auf alle Fälle auch die Vollinstallation von 1,6 GB, damit Sie keine Musik-, Sprach- oder Videodaten nachladen müssen.

Glide-optimiert

Sollte Ihre Grafikkarte sowohl die Grafik-Schnittstellen Glide und Direct3D unterstützen, geben Sie in jedem Fall Glide den Vorzug. Origin hat *Ultima IX* Glide-optimiert. Bei der Wahl der Texturen entscheiden Sie sich für die 8Bit-Variante. Die 16Bit-Texturen sehen nur einen Tick schöner aus, bremsen die Grafikausgabe aber enorm. Scheuen Sie sich auch nicht, den Mipmapping-Level auf Null zu setzen.

Direct3D ist untauglich

Die Direct3D-Unterstützung ist in der ausgelieferten englischen Version aufgrund von zahlreichen Textur- Polygonfehlern sowie mangelhafter Geschwindigkeit nicht zu gebrauchen. Auch der noch während dieses Tests im Internet erschienene Patch 1.05 brachte keine befriedigende Besserung.

EAX-Unterstützung

Falls Ihre Soundkarte EAX-fähig ist, deaktivieren Sie diese Option. Der Sound ist deswegen nicht schlechter, ganz im Gegenteil, es bleiben ihnen einige Soundbugs erspart. Außerdem steigt die Geschwindigkeit des Spiels spürbar.

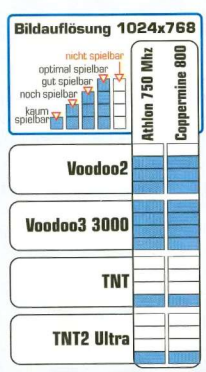
Tweaking für Profis

Um noch mehr Performance aus dem System herauszuholen, können Sie die Datei OPTIONS.INI im Installationsverzeichnis editieren. Machen Sie sich in jedem Fall zuvor eine Sicherheitskopie der Datei, die Sie bei Problemen wieder in das Installationsverzeichnis kopieren können. In der sehr gut kommentierten INI-Datei können Sie selbstverständlich noch weitere Werte verändern. Empfehlenswert ist auch, den Wert für das Mipmapping auf Null zu setzen.



Der Super-PC

Dass man mit *Ultima IX* richtig Spaß haben kann, von Programmfehlern und Bugs einmal abgesehen, zeigten unsere Tests auf den derzeit leistungsstärksten PC-Systemen. Sowohl mit dem Athlon mit 750 MHz, als auch auf einer Beta-Coppermine CPU mit hochgetakteten 800 MHz macht Origins Epos richtig Freude. Zwingend notwendig sind allerdings eine schnelle Voodoo3-Grafikkarte (Glide) und möglichst 256 MB RAM.



Vergleich

Trotz etlicher Bugs setzt sich *Ultima Ascension* an die Spitze des Genres. Die Hardwareanforderungen fließen dabei wie immer nicht in die Wertung ein. In puncto Atmosphäre, Grafikqualität und den Möglichkeiten, mit der Welt zu interagieren ist *Ascension* den anderen Genrevertretern weit überlegen. *Baldur´s Gate* kann für sich nur beanspruchen, das „echtere" Rollenspiel zu sein, weil es nicht so linear ist und ein richtiges Rollenspielsystem mit weit gehender Charakterentwicklung dahinter steckt. In *Rückkehr nach Krondor* ist die Bewegungsfreiheit hingegen noch weiter eingeengt, während *Might & Magic 7* im Vergleich zu *Ascension* nur eine unzureichende Atmosphäre entwickeln kann.

Ultima IX Ascension	89%
Baldur´s Gate (abgewertet)	82%
Rückkehr nach Krondor (abgew.)	77%
Might & Magic 7	72%



Käufliche Liebe: Für 300 Goldstücke kann sich der Avatar eine ganze Nacht verwöhnen lassen.



Die Händler haben immer wichtige Utensilien, nehmen aber auch Ihr Inventar in Zahlung.

Abschnitt einen ausgewogenen Schwierigkeitsgrad besitzt.

Gelegenheit macht Diebe

Wer für faire Kämpfe zu schwach ist oder lieber seine Hitpoints schont, kann die mangelhafte Intelligenz der Gegner ausnutzen. Oftmals stehen Monster nur tatenlos rum, während der Avatar seinen Bogen auspackt und sie mit Pfeilen spickt oder mit Zaubersprüchen eindeckt. Dazu muss man noch nicht mal schnell um Hindernisse wie Bäume oder Felsen herumlaufen, die KI ist einfach zu schlecht. Gleiches gilt übrigens auch für die Stadtbewohner und Händler. Ohne Widerspruch sehen sie dem Avatar zu, wie er ihr Hab und Gut plündert und dann sogar noch die Frechheit besitzt, die gestohlenen Gegenstände gleich wieder an die rechtmäßigen Eigentümer zu verkaufen. Irgendwie ko-

www.slhr.cc



SETZE DEINEN KOPF EIN.
BEVOR ES JEMAND ANDERES TUT.

INVICTUS

IM SCHATTEN DES OLYMP

Die älteste Legende wird Gegenwart. Der gesamte Olymp wird auf Dich blicken in einem der göttlichsten Echtzeit-Strategie-Spiele aller Zeiten. Ein Epos, in dem Poseidon gegen Deinen Wettlauf mit der Sterblichkeit wettet und Athena Dir bei Deinen Heldentaten bei Seite steht. Die Geschichte wird zeigen, ob Du als Mensch ein Gott sein kannst.

WWW.VID.DE

Invictus: In the Shadow of Olympus ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, the 14 Degrees East logo, Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. Quicksilver and the Quicksilver logo are trademarks of Quicksilver Software Inc. Windows 95/98 are trademarks of Microsoft Corp. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

Steuerung

Für *Ultima IX* müssen Sie sowohl Maus als auch Tastatur benutzen. Mit der Maus bestimmen Sie die Blickrichtung des Avatars, was völlig frei wählbare und nicht selten spektakuläre Perspektiven ermöglicht. Die linke Maustaste nutzen Sie für alle Aktionen, auch den Kampf, mit der rechten Maustaste wird gelaufen. Viele Hotkeys ermöglichen die Verwendung häufig genutzter Gegenstände. Alle Dinge, die Sie in Ihrem Gürtel mit sich tragen, werden mit den Tasten F1 bis F12 aufgerufen. Mit den Zahlentasten 1 bis 8 rufen Sie direkt die Zauberzirkel Ihres Magiebuches auf. Insgesamt ist die Steuerung intuitiv, daher gelungen. Trotzdem ist *Ultima IX* auch in diesem Punkt nicht perfekt, es gibt Anlass zur Kritik.

- Die Konfiguration der Tastatur ist nicht frei wählbar. Sie können nur die vorgegebenen Tasten benutzen.
- Das Programm erlaubt nicht, beliebige Tastaturbefehle zu kombinieren. So können Sie etwa nicht aus dem Lauf heraus springen oder – was noch schlimmer ist – während des Laufens Zaubersprüche aktivieren.
- Der Avatar kann sich weder ducken noch kriechen. Deshalb bleiben Sie häufig an Gegenständen in Kopfhöhe, wie etwa Ästen, hängen.
- Das Inventory des Avatars ist schlichtweg zu klein, weshalb Sie häufiger eigentlich wertvolle Gegenstände achtlos wegwerfen müssen, um wichtige Questgegenstände aufzunehmen. Das Umschichten des Rucksacks oder der Lederbeutel ist mehr als nervig. Achten Sie darauf, vor Gesprächen auf jeden Fall noch einen freien Platz im Rucksack zu haben. Sonst kann es Ihnen passieren, dass Sie einen wichtigen Gegenstand nicht bekommen, weil ein NPC versucht hat, diesen in Ihren Rucksack zu packen.



Das Hin- und Hergeschiebe der Gegenstände im Rucksack und in den Beuteln ist etwas nervig. Das Gewicht der Gegenstände spielt keine Rolle.



Umständlich: Wenn Sie eine neue Waffe aufsammeln, müssen Sie erst im Charakterbildschirm nachsehen, wie viel Schaden diese verursacht.



Bei einem Sprung richten Sie den Cursor auf die Landeplattform aus. Sprünge aus dem Lauf sind leider nicht möglich.



Überraschung! Kein güldener Schatz verbirgt sich in dieser Kiste, sondern ein Mimic, der auch böse zuschnappen kann.



Diese Installation ist eines der typischen Schalterrätsel, bei dem Sie unterschiedliche Mechanismen auslösen müssen.

misch, denn bereits im Vorgänger *Ultima VIII Pagan* veranlasste die Bevölkerung bei so offensichtlichem Diebstahl die sofortige Exekution des Avatars. Immerhin ist ein Teil der Räume und Truhen abgeschlossen und kann ohne passenden Schlüssel nicht geöffnet werden. Falls Sie einen Schlüssel finden, können Sie sicher sein, dass er nur in ein einziges Schloss passt und danach verschwindet. Ein Schlüsselring wie beispielsweise in *Ultima Underworld 2* existiert nicht, der Avatar probiert dafür automatisch sämtliche Schlüssel durch, die er in seinem Inventar bei sich trägt. Das hat einen Vorteil: Wann immer Sie einen Schlüssel besitzen oder vor einer verschlossenen Tür stehen, haben Sie das jeweilige Gegenstück übersehen und müssen es noch finden. In der riesigen Welt ist das allerdings leichter gesagt als getan. Die Städte sind zwar deutlich kleiner als in den meisten Vorgängern, wenn man nur die Zahl der Gebäude in Betracht zieht, aber aufgrund der 3D-Perspektive dauert es insgesamt trotzdem länger alles zu erforschen. Wenn Sie sich mit jedem Bewohner der Stadt unterhalten schließlich erfahren Sie nur so etwas über die meisten Nebenaufträge dauert es einige Stunden, bis Sie eine ganze Stadt abhaken können. Kompass, Sextant und manchmal eine Karte helfen den richtigen Weg zu finden. Eine Automap existiert leider nicht. Falls Sie in 3D-Umgebungen Orientierungsprobleme haben, dürften Sie sich des Öfteren verlaufen oder auf der Suche nach einem bestimmten Händler durch die Stadt irren. Immerhin können Sie dabei die malerische Landschaft und Städte Britannias genießen.

Interaktive Welt

Wie üblich in einem Rollenspiel dienen etliche Objekte nur der Zierde, aber mit einem Großteil können Sie wirklich etwas anfangen. Ob Sie nun nach Rezept Brot backen oder ihre eigenen Zaubertränke mixen, es entsteht der Eindruck, dass Origin an alles gedacht hat. Eine kleine Hilfe ist enthalten, um wichtige Objekte von unwichtigen zu unterscheiden: Wenn Sie etwas finden, das Sie garantiert niemals brauchen, dann können Sie den Gegenstand erst gar nicht in ihren Rucksack packen. *Ascension* verbindet hier geschickt eine möglichst große Be-

NEU: AOL 5.0

Hol' Dir den Turbo fürs Internet!

GREY HAMBURG DM


ISDN integriert


NEU: Webpages laden schneller hoch


NEU: 7 eMail-Adressen


NEU: 16 Zeichen pro Name


Mehrere Dateien an eMails anhängen


Buddies und Online-Telegramme


eMail-Adreßbuch


NEU: Marker und Adreßbuch übertragbar


NEU: Gelöschte eMails 24 h abrufbar


Netmail – eMails unterwegs abrufen


Homebanking


Einwahl aus über 150 Ländern


Einwahl übers Handy


14 MB Homepage-Speicherplatz


MS Internet Explorer 5.0


V.90 Technologie


Modem bis zu 56 K


Hotline 7 Tage rund um die Uhr


AOL Instant Messenger


Eigene Fax-Nr. und Anrufbeantworter

OF-PCC-001

Jetzt AOL 50 Stunden gratis* testen! In den ersten 30 Tagen.

AOL + Internetnutzung für **nur 9,90 DM pro Monat*.**

*Du zahlst nur supergünstige 3,9 Pf./Min. Telefongebühren und 6 Pf. pro Verbindungsaufbau – rund um die Uhr!

Die AOL Software befindet sich auf der CD-ROM, die diesem Heft beiliegt.
Wichtig: Registrierungsnummer und Paßwort auf der CD-Hülle beachten.

CD auf dem Titel schon weg?
Forder' Deine persönlichen Informationen an.
Einfach anrufen: ✆ **0800 - 5 111 222**
CH: ✆ 0848 - 80 10 11 (25 Rappen/Min.)
A: ✆ 01 - 58 58 48 3

Kommen Sie rein:
www.aol.de

Willkommen im Internet

PRÜFSTAND

Ultima IX Acsension

Leistungsmerkmale

Origin erinnert uns an die frühen Wing-Commander-Tage, *Ultima IX Ascension* geht an die Leistungsgrenze handelsüblicher PCs. Dieses Spiel macht für Sie nur Sinn, wenn eine CPU jenseits der 450-MHz-Grenze schuftet, Sie 128 MB Hauptspeicher haben und eine Voodoo-3-Karte als Grafikturbo einsetzen können.

Bildauflösung 640x480

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Bildauflösung 800x600

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Sound & Musik

Der opulente Soundtrack passt hervorragend zum Genre und verändert sich je nach Situation oder Aufenthaltsort. Ein stimmiger Klangteppich zur jeweiligen Location und zahlreiche Sounderffekte machen gerade grafisch dargestellte Szenerie noch glaubwürdiger. Geräusche lassen sich dank Surround-Sound sogar orten, den gibt es aber nur mit EAX-fähigen Soundkarten. Die üppige Sprachausgabe weist keinerlei Schwächen auf.

Steuerung

Steuerung und Benutzerführung von *Ultima IX* sind zwiespältig zu beurteilen. Einerseits sind die vielen Handlungsmöglichkeiten kompakt auf Keyboard und Maus untergebracht, andererseits mangelt es in Teilen an der Bedienerfreundlichkeit. Lesen Sie dazu den ausführlichen Kasten: Die Steuerung.

Installation

Ultima IX Ascension kann in drei Konfigurationen von 583 bis 1.600 MB auf Ihrer Festplatte Platz nehmen. Empfehlenswert ist auf jeden Fall eine Vollinstallation aller Spieldateien (950 MB). Haben Sie genug Festplattenspeicher zur Verfügung, schlagen die Musik-, Sprach- und Videodaten nochmals mit 650 MB zu Buche.

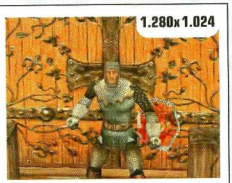
Pro & contra

- ⊕ Über 150 Stunden Spieldauer
- ⊕ Pompöse Grafikpracht
- ⊕ Hervorragendes Tutorial
- ⊕ Gut geeignet für Ultima-Neulinge
- ⊕ Glaubhafte Inszenierung einer lebendigen Umwelt
- ⊕ Gutes Gleichgewicht zwischen absoluter Bewegungsfreiheit und linearem Spielverlauf
- ⊖ Mangelhafte Gegner-KI
- ⊖ Horrende Hardwareanforderungen
- ⊖ Schlechte Direct3D-Unterstützung
- ⊖ Unpraktische Inventarbenutzung
- ⊖ Unerklärliche Programmabstürze
- ⊖ Zahlreiche Programmfehler
- ⊖ Rollenspiel-Bestandteile ordnen sich Action-Adventure-Elementen unter

Grafik

Mit Nonplusultra-Hardware, ist die Grafikausgabe spektakulär. Ohne Übertreibung lässt sich sagen, dass eine Unwelt noch in keinem PC-Spiel derart überzeugend dargestellt wurde. Dazu tragen unzählige Details wie Schmetterlinge, Sonnenstrahlen, Regentropfen oder wechselnde Lichtstimmungen ebenso bei wie wechselnde Vegetation oder Tierwelt, Bevölkerung und Landschaften. Gerade bei der Texturenvielfalt haben die Origin-Gafiker einen guten Job gemacht. Allerdings sind viele Objekte nur zweidimensionale und von der Grafikkarte ungefilterte Bitmap-Bilder, die in der Vergrößerung pixelig erscheinen. Bei dem Überfluss an Gegenständen und Objekten lässt sich das aber verschmerzen. Die Animationen der Spielfiguren sind hingegen nur guter Durchschnitt.





wegungsfreiheit, ohne unspielbar oder unübersichtlich zu werden. Dadurch werden sowohl Genrefreaks als auch Neulinge angesprochen und zufrieden gestellt. Ein weiteres gutes Beispiel hierfür ist das überarbeitete Magiesystem: Einmal erlernte Zaubersprüche können Sie auf eine beliebige Funktionstaste legen und ohne Reagenzien immer wieder ausführen, solange ihr Manavorrat reicht. Um den Spruch jedoch in ihr Zauberbuch einzutragen, müssen Sie erst ein kleines Ritual abhalten (siehe auch Kasten: Alles Zauberei?). Die Steuerung ist ziemlich einfach, teilweise aber nervig. Um Gegenstände einzusetzen, müssen Sie schlimmstenfalls erst per Hotkey den Cursor frei beweglich machen, den Rucksack öffnen und sich durch die Beutel wühlen. Gewicht und



Der Grund allen Übels in Britain sind die Säulen, in deren Fuß sich die Tugend-Glyphen verbergen.

GamesZone

www.gzone.de

Die Weihnachts-überraschung im Netz



Für PC-Gamer haben wir
was im Netz, das in keinen
bunten Teller passt:
GamesZone, das ultimative
Online-Spielemagazin.
Cheats, Tests, Demos und alles,
was ihr sonst noch braucht.
Und das Schönste daran: Ihr könnt
euch soviel reinziehen, wie ihr wollt,
ohne ein Gramm zuzunehmen.
GamesZone ist ein Goldstück des

n3 netbrain entertainment network

Kommentar



Christian-Bigge

Ultima IX hätte das beste Rollenspiel aller Zeiten werden können, momentan ist es das nicht. Einige ärgerliche Bugs und Programmabstürze lassen den Spielspaß vielfach vor die Hunde gehen. Aus diesen Gründen bleibt Ultima IX das begehrte PC Action-Gold vorläufig verwehrt. Schade, denn ich kann mich an kein Spiel in den letzten zwei Jahren erinnern, das mit einer Story derart epischen Ausmaßes, mit so vielen Handlungsmöglichkeiten und dazu erstklassiger Optik in den Bann zog. Mindestens 150 Stunden dürfte Ihr Aufenthalt in Britannia andauern, wenn Sie sich dort ein wenig umschauen möchten. Genießen Sie den Ausflug aber nur, wenn Sie mindestens einen Pentium-3-Rechner mit 128 Megabyte Arbeitsspeicher und möglichst einer Voodoo3-Karte besitzen. Warten Sie sonst noch mit dem Kauf, bis diverse Patches erschienen sind. Wir werden Sie selbstverständlich über entsprechende Nachbesserungen informieren, wie auch über die deutsche Version, die noch vor Weihnachten in den Läden stehen soll.



Die Zauberin und der Höllenhund: Trotz der Pixelung gehört die Ultima-Grafik zum Besten, was Rollenspiele oder Adventures zu bieten haben. Der Preis dafür sind horrende Hardwareanfoderungen.



Nach der ersten Schifffahrt landet der Avatar in Bucaneers Den, einem Piratennest.



In Strandnähe lauern Riesenkrabben. Niedergestreckt hinterlassen sie bis zu 100 Goldstücke.

Größe der Gegenstände ist egal, jedes Utensil belegt genau einen Slot. Trotzdem können Sie zwei Gegenstände nicht austauschen, um etwas Ordnung in ihr Inventar zu bringen. Dazu benötigen Sie einen freien Platz, auf dem Sie den Gegenstand zwischenlagern. Auf die zwölf Plätze im Gürtel können Sie leichter zugreifen, aber die benötigen Sie fast ausnahmslos für Heiltränke, Zaubersprüche und Waffen, die Sie mit den Funktionstasten anwählen. In zahlreichen Situationen haben Sie nämlich gar nicht die Zeit, um erst lange in ihrem Rucksack zu stöbern, da Monster selten warten, bis man seine Waffen in der Hand hält und sich der Angriffe erwehrt.

Alexander Geltenpoth
Christian Müller
Christian Bigge

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Auf der Habenseite muss ich Ascension einfach die fantastische Atmosphäre, die epischen Ausmaße und interaktiven Möglichkeiten gutschreiben. Zum Glück bleibt Ultima IX trotz der unschönen Bugs spielbar. Um den maximalen Spaß aus dem Spiel zu ziehen, sollten Sie warten, bis Origin diese Fehler per Patch beseitigt hat und vor allem, bis Sie einen geeigneten Rechner haben. Auf einem P2 ohne Voodoo3-Karte liegt Ascension nämlich eher bei einem Spielspaß um die 50%. Als Rollenspielfan kann ich die Entwicklung von Ultima IX in Richtung 3D-Action-Adventure nicht gutheißen. Ich treffe nun mal lieber meine eigenen Entscheidungen und lasse mich nur ungern in einer Story fest einfangen, selbst wenn sie so grandios in Szene gesetzt ist wie hier.

Ultima IX Ascension

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, D3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 256 MB RAM, Voodoo3-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1,3 GB/600-1600 MB
Internet:	www.ultima9.com
Handbuch/Sprache:	Englisch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Origin/EA
Veröffentlichung:	Dezember 1999
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren



Genre:	Rollenspiel
Testversion:	engl. v1.05
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	86%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	

89%

» Imposant inszenierte Welt mit gigantischen Möglichkeiten, leider wirkt es in vieler Hinsicht unfertig «

Legend QDI® gehört weltweit zu den größten Mainboardherstellern

QDI bietet anwenderfreundliche Technologien, die Ihnen die Arbeit mit dem Computer leicht macht



Quad-Guard

RecoveryEasy
BIOS-ProtectEasy
Trend ChipAwayVirus
PC-Cillin

Year 2000 kompatibel

BIOS-ProtectEasy: Spezielles Anpassung der Hardware und Firmware, um das Bios vor destruktiven Attacken vorzubeugen.

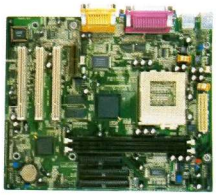
RecoveryEasy: Bios Technologie, die Datensicherheit durch Partitionsspiegelung bietet.

TrendChipAwayVirus: Im Bios eingebettete Firmware, um das PC – System vor Viren zu schützen.

PC-cillin: Werkzeug, das nicht nur Viren erkennt, sondern auch vernichtet.

Kompatibel zu Intel -S neuen Pentium® III Prozessor

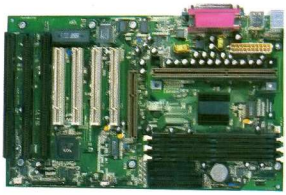
Kompatibel zur Coppermine



WinneX 1E
Intel 810e Chipsatz
Socket 370 (Kompatibel zur FC-PGA)
MicroATX
QDI Innovationen:
SpeedEasy. ManageEasy. BIOS-ProtectEasy
RecoveryEasy



BrillianX 1S/2000
Intel 440BX Chipsatz
Slot 1
ATX
QDI Innovationen:
SpeedEasy. ManageEasy. BIOS-ProtectEasy
LogoEasy. SecurityEasy



Advance 5/133E
VIA Apollo Pro 133 Chipsatz
Slot1
ATX
QDI Innovationen:
SpeedEasy. ManageEasy. BIOS-ProtectEasy
RecoveryEasy. LogoEasy

QDI SYSTEM HANDEL GMBH
HabichtstraBe 41 , 22305 Hamburg , Germany
Tel: 49-40-6113-5316, Fax: 49-40-6113-5217
Email: gdigermany@compuserve.com

LEGEND QDI LIMITED
5/F, Somerset House, Taikoo Palace, 979 King's Road
Quarry Bay Hong Kong
Tel: 852-25900228 Fax: 852-25165384
Website: www.qdigrp.com

Oohhh Shit!!!

PC ACTION GOLD

Fakten

- Einzelspielermodus, 26 Levels
- 26 Mehrspielerlevels
- 2 Mehrspielermodi
- 30 Spielermodels, 74 Skins
- 9 Waffen
- 32 Spieler Netzwerk/Internet
- Bots verstehen getippte Teamnachrichten

Fakten

- Einzelspielermodus, 41 Levels
- 54 Mehrspielerlevels
- 5 Mehrspielermodi
- 12 Waffen
- Sekundärfunktionen der Waffen
- 5 Modelle, 17 Skins plus Gesichtstexturen
- 32 Spieler Netzwerk/Internet

Kommt Ihnen dieses Bild bekannt vor? Wenn ja, spielen Sie vielleicht ein wenig zu lange Quake 3 Arena oder Unreal Tournament.

Über Quake 3 Arena ist in den letzten Wochen so gut wie alles gesagt und geschrieben worden. Leider, muss man fast schon sagen, denn als Tester befindet man sich nun in einer Zwickmühle. Soll man etwas wiederkäuen, was andere schon zig mal ausgespuckt haben?



Anaki schwebt auf einem Hoverboard durch den Level und jagt die Gegner mit der Lightning Gun.

Also gut, ein Stilbruch muss her. Weg von der trockenen Gegenüberstellung vergleichbarer Fakten, hin zum emotionalen Spielspaß-Report und von da aus rein in den Erzählermodus aus der Ich-Perspektive. Schließlich testete ich da nicht irgendein Spiel, sondern DAS Spiel für alle Mehrspielersüchtigen, 3D-Actionfans und id-Jünger weltweit. Gerade so, als wollte man mich noch einmal eindrucksvoll daran erinnern, hämmerte beim Start von *Quake 3 Arena* das dicke id-Logo mit einem dermaßen lauten Getöse aus den Desktop-Boxen, dass allen Anwesenden im Raum klar wurde: Jetzt ist Schluss mit lustig. Dann das erste Aha-Erlebnis, gefolgt von leichter Ernüchterung. Im Gegensatz zur Test-Demo hat sich im Menübildschirm zwar einiges getan, aber den beispielhaften Komfort von *Unreal Tournament* erreicht *Quake 3 Arena* nicht. Schwamm drüber, ich will spielen, spielen, spielen und nicht in Menüs rumlungern, für so etwas gibt es schließlich Fußballmanager. Schnell noch im Setup die notwendigen Einstellungen vorgenommen, schon kann es losgehen. Der Einzelspielermodus beginnt, ich werde nach dem Schwierigkeitsgrad der Bots gefragt – blöde Frage, natürlich den härtesten: Nightmare.

Schwere Computergegner

Der erste Level startet, Q3DM1 wird geladen, aha! Den Level kenne ich ja, kein Problem – von wegen. Die nette computergesteuerte Dame macht mir ordentlich die Hölle heiß, eine Rakete platscht mir vor die Füße und ich werde me-



Das Skelett Bones klappert nicht nur laut mit seinem Knochengerüst, sondern weiß auch mit dem Raketenwerfer umzugehen.



Der CTF-Level Q3CTF4 weckt Erinnerungen an die sprungfreudige Q3DM17 Map „The longest yard" aus der Demo.

Interview mit Graeme Devine und John Carmack

» Sekundärfunktionen von Waffen bringen einem 3D-Shooter keine neuen Spielelemente. Letztendlich sind es nur weitere Waffen. «



Graeme Devine, id Software, Chef Designer

Neben unserem *Quake 3 Arena*-Test hatten wir zudem die Möglichkeit, mit Graeme Devine und John Carmack ein kleines Interview zu führen.

PC ACTION Graeme, wie schätzt du *Unreal Tournament* ein? Ist *UT* der direkte Konkurrent von *Quake 3 Arena*?

Graeme Devine: Jeder Egoshooter mit einem brauchbaren Mehrspielermodus steht in Konkurrenz zu *Quake 3 Arena*. Was *Q3A* vom Rest der 3D-Actionspiele unterscheidet, ist das Spielkonzept, die Technologie und die grafische und künstlerische Umsetzung. Das gesamte Spielkonzept mit allen Features haben wir aus guten Gründen möglichst lange hinter verschlossenen Türen gehalten. Die im Internet veröffentlichten Testversionen zeigten beispielsweise nur einen winzigen Bruchteil unserer Ideen. Die brandneue Spielengine wurde von John Carmack entwickelt, niemand hat zum augenblicklichen Zeitpunkt etwas Vergleichbares [...] damit meine ich sowohl die Engine, als auch John (lacht). Was den künstlerischen Aspekt des Spiels angeht, haben wir mit Paul Steed, Kenneth Scott, Adrian Carmack und Kevin Cloud das kreativste und beste Designerteam auf diesem Planeten.

PC ACTION John, was war für dich das größte Problem bei der Entwicklung von *Quake 3 Arena*.

John Carmack: *Q3A* ist das erste Spiel, bei dem ich viel Programmierarbeit in andere Hände abgeben musste. Ich konnte also nicht wie sonst direkt in die Entwicklung eingreifen, wenn irgendwo Not am Mann war. Das bereitete mir ziemliche Kopfschmerzen. Ich bin nicht der Typ, der Arbeit an andere weiterdelegieren kann, und Menschen mit möglichst vielen Aufgaben betraut. Vielmehr sollen alle ihr volles Potenzial ausschöpfen können. Meine Idealvorstellung war schon immer, einfach die besten und talentiertesten Leute in einen Raum mit genug Nahrung und Computern einzuschließen und Monate später ein grandioses Spiel in den Händen zu halten.

PC ACTION Wieso gibt es eigentlich nur zwei Mehrspielermodi (CTF und DeathMatch) in *Quake3Arena*? Was ist beispielsweise aus Rocket Arena und anderen beliebten Mehrspielermodi geworden, die ihr ursprünglich einbauen wolltet?

Graeme Devine: Wenn du etwas machst, dann konzentrier dich darauf und mach es richtig. Und mit CTF, DeathMatch, Team DeathMatch und dem Tournament-Modus haben wir alles richtig gemacht. Ich denke, dass die Onlineszene sehr schnell weitere Mehrspielermodi entwickeln wird, so wie es schon bei *Quake* und *Quake 2* der Fall war. *Quake 3 Arena* wird im Hinblick auf neue Mehrspielermodi sehr einfach zu modifizieren sein, darauf haben wir bei id sehr großen Wert gelegt. Ich bin schon gespannt, was sich die Onlineszene alles für *Quake 3 Arena* einfallen lassen wird.

PC ACTION John, welche Spiele spielst du in deiner Freizeit?

John Carmack: Natürlich spiele ich momentan viel *Quake 3 Arena*, vor allem über das Internet. Meistens wähle ich einen Spieleserver aus, zu dem ich eine mäßige Verbindungsqualität habe. Ich finde es persönlich eher unsportlich, einen Vorteil aus einer guten Internetverbindung zu ziehen. Zu Hause bevorzuge ich F-Zero X auf meinem Super Nintendo. Ein simples Rennspiel, viele Karambolagen, viel Action und eine Menge Spaß.

PC ACTION Betrachtet man die *Q3A*-Modelle genauer, fallen einem leichte Unterschiede in den Körpergrößen auf. Besitzen die kleineren Modelle also auch eine kleinere Trefferzone?

Graeme Devine: Unsere Modelle unterscheiden sich zwar in den Abmessungen, dennoch hat dies keine Auswirkungen auf den Spielablauf. Alle Modelle besitzen die gleiche „bounding box" für die Kollisionsabfrage, eine Zone rund um die Spielfigur, in der heranfliegende Projektile oder Explosionen als Treffer gewertet werden.

PC ACTION Die Balance der verschiedenen Waffen bestimmt zu einem hohen Anteil den Charakter eines 3D-Actionspiels. Wie geht ihr mit dem Problem um?

Graeme Devine: Wir diskutieren, verbessern, probieren, diskutieren [...] im Grunde ist das der einzige Punkt, mit dem wir uns am meisten abquälen. Glaub mir: Nirgends fließen mehr Tränen und gehen mehr Leute beleidigt nach Hause als nach einer zünftigen Diskussion über die Balance der Waffen.

PC ACTION Wieso gibt es keine Sekundärfunktionen der Waffen?

Graeme Devine: Sekundärfunktionen von Waffen bringen einem 3D-Shooter keine neuen Spielelemente. Letztendlich sind es nur weitere Waffen.

PC ACTION Habt ihr irgendwelche Maßnahmen getroffen, die den Einsatz von Aiming Bots[1] oder anderen Schummeleien unterbinden?

Graeme Devine: Wir hoffen, dass *Quake 3 Arena* in dieser Hinsicht einigermaßen sicher ist. Allerdings werde ich dir natürlich nicht erzählen, was wir uns diesbezüglich haben einfallen lassen.

» Ich finde es persönlich eher unsportlich, einen Vorteil aus einer guten Internetverbindung ziehen. «



John Carmack, id Software, Chef Programmierer

[1] Aiming Bots sind Cheatprogramme, die dem Spieler das Zielen abnehmen. Sie müssen lediglich Ihre Spielfigur bewegen und die Waffen auswählen. Aiming Bots haben nahezu 100% Trefferqoute.



Mund auf und einmal Aaaah sagen! Organische Details wie dieser Monsterrachen in Q3DM1 bereichern die *Q3A*-Level.

terhoch in die Luft geschleudert. Noch bevor ich den Boden berühre, knallt mir der weibliche Bot eine weitere Rakete vor die verdutzte virtuelle Stirn, die reale legt sich daraufhin in Falten. Was war das denn bitteschön? So gut waren die Bots in der Demoversion aber nicht. Nach einem zäh umkämpften ersten Level beschließe ich schweren Mutes, den Schwierigkeitsgrad auf „Hardcore" zu senken und mich in den zweiten Level zu wagen. Halt, Déjà-vu, den kenne ich doch auch. Erinnert stark an den ersten *Quake2*-Einzelspielerlevel. Etwas Wasser, kleine Duellfläche, ein paar verwinkelte Gänge und der erste Zusatzgegenstand, eine Geschwindigkeits-Rune, mit der ich für begrenzte Zeit doppelt so schnell schießen kann. Mit dieser Rune und dem Raketenwerfer ist der ortsansässige Bot flott besiegt, schon finde ich mich im dritten Level Q3DM3 wieder. Auch hier wieder das gleiche Bild: Der Level wirkt für mich als Veteran vertraut, ich fühle mich geradezu heimisch. Nirgends bleibt man an Kanten oder Ecken hängen; als geübter Spieler nutze ich die Höhenunterschiede samt Granatenwerfer für meine Zwecke aus. Einzig der Anblick des Orbb, ein Bot bestehend aus zwei vogelartigen Beinen und einem riesigen Augapfel, ist gewöhnungsbedürftig. Q3DM4 scheint von H.R.Giger entworfen zu sein. Organische „Adern" durchziehen einen dunklen, bedrohlichen und mehrstöckigen Level. Nebelschwaden trüben die Sicht, rund um das Quad-Damage (ein Zusatzgegenstand, der den

Medaillenreigen

Der Kampf um Ruhm und Ehre wird nicht nur mit Ihrem Überleben belohnt. Für besonders flottes Fraggen ehrt Sie *Quake 3 Arena* mit sechs verschiedenen Medaillen.



Treffergenauigkeit: Wenn Sie mehr als 50% ihrer abgefeuerten Schüsse ins Schwarze setzen, können Sie sich diese Medaille an die Brust heften.



Exzellent: Setzen Sie zwei Gegner binnen vier Sekunden schachmatt, dann bekommen Sie prompt die Auszeichnung „Exzellent" verliehen.



Frags: Nach jeweils 100 erledigten Gegnern werden Sie für Ihr tödliches Geschick im Umgang mit dem Waffenarsenal mit der Frag-Medaille geehrt.



Gauntlet: Wenn Sie so geschickt sind und jemanden mit der Nahkampfwaffe zur Strecke bringen, gehört dieses schmucke Abzeichen Ihnen.



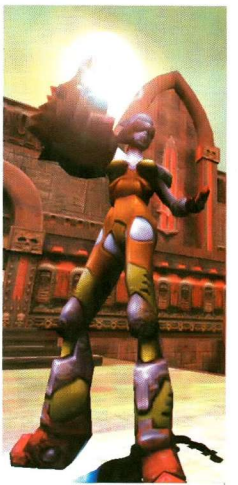
Beeindruckend: Meisterliche Railgunschützen werden für zwei unmittelbar aufeinander folgende Treffer mit diesem begehrten Abzeichen belohnt.



Sieg: Wenn Sie ein Spiel gewinnen, ohne einmal zu sterben oder sich selbst in die Luft zu sprengen, gibt es die Sieg-Medaille am roten Band. Gratulation!



Wenn der muskelbepackte Razor in Rage gerät, wird die Situation schnell ungemütlich.



Cyberpunk Slash flitzt auf ihren Inlineskatern flüssig animiert umher.

Kriterium	Quake 3 Arena	Unreal Tournament
Einzelspieler-modus	Sie spielen die 26 DeathMatch-Mehrspielerlevels gegen Bots. Nach dem Abschluss einer Episode von thematisch zusammenhängenden Levels (Tier) sehen Sie einen kleine Videosequenz, in der Ihnen die nächsten Gegner gezeigt werden.	Sie spielen 41 der 54 Levels und kämpfen sich dabei durch sämtliche Mehrspielermodi. Ihre Gegner sind Bots. Nach dem erfolgreichen Abschluss eines Spielmodus' werden Sie in einer Zwischensequenz in die Ruhmeshalle aufgenommen.
		
Mehrspieler-modus	Im Mehrspielermodus können Sie neben den 26 Death-Match-Levels auch den beliebten Mehrspielermodus CTF in vier speziellen Karten spielen.	Sie können sämtliche 54 Levels und alle fünf Mehrspielermodi spielen. Zusätzlich ist es möglich, das Spiel durch Veränderungen (Mutators) interessant zu gestalten.
Leveldesign	Das Leveldesign von *Quake 3 Arena* erinnert an das düstere Quake, hat aber auch viele Elemente seines futuristischen Vorgängers *Quake 2* übernommen. Hinzu kommt eine neue organische Komponente wie monströse Riesenmäuler, die durch die leistungsfähige Grafikengine ermöglicht wurde. Manche Levels besitzen Sprungplattformen, mit denen Sie durch die Luft katapultiert werden. Die Levels machen einen wesentlich reiferen Eindruck als beim Konkurrenten *Unreal Tournament*.	In *Unreal Tournament* geht es drunter und drüber. Burgen, Städte, Schiffe, Pyramiden, Dungeons, Unterwasser- sowie Weltraumstationen, fahrende Züge, U-Boote, Bohrinseln, Fabrikgebäude und Strandabschnitte der Normandie machen aus *Unreal Tournament* eine Erlebnisreise. Trotzdem sind einige Levels gerade für Mehrspielermatches nicht unbedingt geeignet. Epic hat zwar hochwertige Arbeit abgeliefert, allerdings sind nicht alle Levels so ausbalanciert wie beispielsweise der Tempest-Level der Demo.
		
Waffendesign	In *Quake 3 Arena* bleibt alles beim alten. id hat sich wie bei den beiden Vorgängern mächtig ins Zeug gelegt, um die Waffen ordentlich auszubalancieren. Die Railgun in *Q3A* spielt sich nahezu identisch mit der Railgun aus alten *Quake2*-Zeiten. Der Raketenwerfer und die Lightning Gun dürften alten *Quake*-Veteranen entgegenkommen. Die Plasma Gun und die BFG sind noch spieltechnisches Neuland.	Epic wagt mit *Unreal Tournament* den Schritt zum gleichmäßigen Waffenbalancing. Die UT-Schießprügel befinden sich alle auf ähnlich hohem Schadensniveau, Sie können Ihren Gegner mit fast jeder Waffe aus dem virtuellen Leben befördern. Leider ist dazu nicht allzu viel Können vonnöten, was gerade der alten *Unreal*-Fangemeinde im Internet sauer aufgestoßen ist.
Modelle	id lässt die Polygonmuskeln spielen. Im Gegensatz zu *Unreal Tournament* treffen Sie in *Q3A* auf 32 völlig unterschiedliche Modelle, die allesamt mit drei bis vier verschiedenen Skins ausgestattet sind. Auch die verschiedenen Animationen sind äußerst ansprechend in Szene gesetzt. Aufgrund der hohen Polygonzahl (ca. 1000) sind die Modelle ein echter Hingucker!	Epic bleibt mit beiden Beinen auf dem Boden und präsentiert den Fans eine kleine, aber feine Auswahl an Modellen. Die mitgelieferten Skins sind hochwertig, einzig die Animationen bieten Grund zum Lästern. Bei UT hat man oft nicht das Gefühl, dass sich die Modelle wirklich im Level bewegen. Bei Sprüngen gleiten Sie oftmals wie von unsichtbaren Fäden getragen umher.
Bots	Anhand von fünf Schwierigkeitsstufen können Sie sich die Passende raussuchen. Die Bots haben alle ihren eigenen Charakter und verhalten sich unterschiedlich. Manche sind im Teamspiel reichlich treudoof, andere sehr aggressiv und kaum zu bremsen. Spielen Sie mit den KI-Kumpanen einen Runde CTF, kann es schon mal vorkommen, dass besonders aggressive Bots sich ihren Befehlen wiedersetzen und Sie als Teamleader nicht anerkennen. Mit den Bots kommunizieren Sie per Texteingabe, aufgrund eines reichhaltigen Textparsers verstehen sie Ihre Befehle.	*Unreal Tournament* setzt die Tradition von *Unreal* fort, denn auch die UT-Bots sind eine Klasse für sich. Acht Schwierigkeitsstufen sind verfügbar, weiterhin können Sie über ein besonders einfaches Menü die Charakteristika der Computergegner bis ins kleinste Detail einstellen - Respekt. Dazu kommt die besonders einfache Kommunikation per Voice-Menü oder anhand von Tastaturkommandos, mit denen Sie den Bots sagen können, wo es lang geht. Leider haben die Bots keinen eigenen Charakter. Sie selbst sind der hier uneingeschränkte Herr im virtuellen Haus.
		

Vergleich

Mit dem Test dieser beiden Spiele führen wir im Genre der Actionspiele eine neue Untergruppe ein, die Mehrspieler-Shooter. Solche Titel haben ihren Schwerpunkt auf dem Multiplayer-Spiel und verfügen nicht über einen Einzelspieler-Modus, der mit Ego-Shootern wie *Half-Life* oder *Unreal* vergleichbar wäre. *Quake 3 Arena* besticht durch geniale Spielbarkeit und beeindruckende Grafik. *Unreal Tournament* steht nur knapp hinter *Quake 3 Arena* und hat einen ähnlich hohen Sucht- und Spaßfaktor. Der Einzelspieler-Modus beider Titel (jeweils 88%) hängt in Sachen Spielspaß der Mehrspielervariante hinterher.

Quake 3 Arena	94 %
Unreal Tournament	89 %

Schaden verdreifacht) entflammen erbitterte Duelle. Wow!

Spielatmosphäre, die begeistert

Da frage ich mich doch, wieso id in der Demoversion so langweilige Level eingebaut hat? Was ich hier zu sehen bekomme, schlägt von der Optik, der Spielbarkeit und Atmosphäre momentan so ziemlich alles. Genug geschwärmt, wieder rein ins Getümmel. Mittlerweile wie im Rausch, schieße ich mir den Weg durch Q3DM9 frei, vorbei an den riesigen Statuen vom Doom-Marine oder Quaketrooper. War das nicht sogar eine hübsche Athena-Statue dort drüben? Egal, ich muss mich sputen, denn ein Bot hetzt hinter mir her. Über eine aberwitzige Anordnung von Sprungplattformen springe ich in diesem Level zur roten Panzerung, drehe mich augenblicklich und puste den heranfliegenden Bot mit der Railgun in die ewigen Jagdgründe. Salute! In den sechs Tourneymaps treffe ich nach und nach auf die echt schweren Gegner. Im letzten

Playcom Software Vertriebs GmbH

PC CD-ROM

Versand

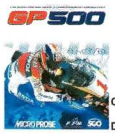
- kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- monatliches Playcom Magazin
- ab 250.- DM Versandkostenfrei
- Vorbestellungen möglich
- Lieferungen auch ins Ausland
- Lieferservice per & ups
- Versand in Sicherheitsverpackungen

SOFTWARE

Der Verkehrsgigant	DV	84.00
Diablo 2	DV *	89.00
Driver	DV	79.99
Fifa 2000	DV	89.00
Gorky 17	DV	84.00
Grand Prix 500	DV	69.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	DV	69.99
Messiah	DV *	69.99
Nocturn	DV	79.99
Pharao - Caesar 4	DV	84.99
Phoenix	DV	59.99
Prince of Persia 3D	DV	79.99
Quake 3 Arena	EV	89.00
Rainbow Six Rogue Spear	DV	79.99
Rayman 2	DV	79.99
RTL Medicopter	DV	42.99
Spirit of Speed 1937	DV	59.99
Star Trek Star Fleet Command	DV	69.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	DV	99.00
Unreal-Tournament	DV *	69.99

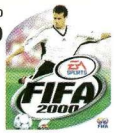
SOFTWARE

Apollo 18: The Moon Mission	DA	9.99
Autobahn Total	DV	34.00
Carmageddon 2 Carpocalypse Now	DV	24.99
Forsaken (JC)	EV	6.99
Half Life Level-CD "Opposing Force"	DV	39.99
Railroad Tycoon 2	DV	24.00
Railroad Tycoon 2 Gold Pack	DV	39.99
Toca 1 Touring Car Championship	DV	29.00
Total Annihilation: Kingdoms	DV	39.99
Unreal (Replay)	EV	24.99
Worms 2 Smile & Buy	DV	25.99



Grand Prix 500
DV DM **69.99**

FIFA 2000
DV DM **89.00**





Spielset
Mein kleiner Backofen
dt. DM **84.00**



Spielset
Mein kleiner Kaufladen



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292 * eMail: Info@playcom.de

HARDWARE

Lenkrad Ferrari FFB Racing Wheel	dt	259.00
Saitek Cyborg 3D USB Joypad	DA	64.99
Saitek PC Dash	DV	69.99
Sidewinder Force Feedback Pro 3.0	dt	239.00
Spielset - Mein kleiner Backofen	dt	84.00
Spielset - Mein kleiner Kaufladen	dt	84.00

MERCHANDISE

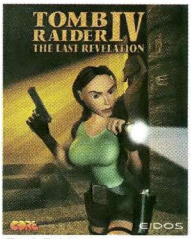
Tomb Raid. Standfigur (15cm)Jungle	dt	26.00
Tomb Raid. Standfigur (15cm)Motorr	dt	26.00
Tomb Raider Standfigur (23 cm)	dt	39.00
Tomb Raid. Standfigur (23cm)Jungle	dt	49.99

ANWENDUNGEN

D-Info Herbst 99	DV	22.00
Encyclopaedia Britannica 2000 Del.	EV	189.99
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten 2	DV	44.99
Veronas Kalender 2000	DV	19.95
Welt der Wunder 5	DV	29.00

PC-DVD

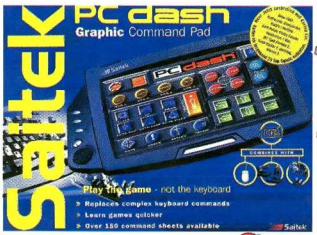
Baldur's Gate	dt	74.99
Die Abenteuer von Valdo & Marie	DV	54.99
Die Kosmicks	DA	39.00
Encyclopaedia Britannica 2000	EV	219.99
Guitar Hits	DA	39.00



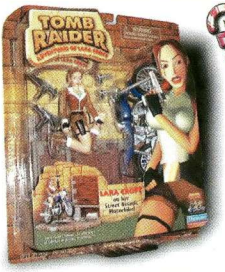
Tomb Raider 4
The Last Revelation
DV DM **99.00**



Welt der Wunder 5
DV DM **29.00**



Saitek
PC Dash
dt DM **69,99**



Tomb Raider Standfigur
(15 cm) Motorrad
dt DM **26.00**



Händleranfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des *Playcom Magazins* frei Haus geliefert.
Das *Playcom Magazin* ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Versand: Fa. PLAYCOM, An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0361 / 49 29 300. * Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr. * Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt. Mit ✦ gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr. Versandkosten per Post oder UPS 7.- DM zuzügl. Nachnahme. Ab 250.- DM versandkostenfrei. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzügl. DM 20.- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

UT: Die Verkaufs-Version. Was lange währt...

... wird endlich fertig. Epic hat sich mit *Unreal Tournament* wahrlich viel Zeit gelassen. Nach der Installation der englischen Vollversion stellte sich bei uns allerdings die Frage nach dem Grund für diese fünfmonatige Verspätung. Zur Erinnerung: Bereits im August hatten wir eine Beta-Version von GT Interactive erhalten, die in allen Belangen komplett spielbar war und nur noch minimale Fehler aufwies. Der Test ging reibungslos vonstatten, doch statt der geplanten Veröffentlichung im September wurde *Unreal Tournament* erst mal wegen technischer Probleme bis auf weiteres verschoben. Was hat sich nun im Gegensatz zur Beta geändert? Da wäre zum einen die DirectX-7.0-Unterstützung, mit der sich *Unreal Tournament* jetzt auch ohne 3dfx-Karten sauber spielen lässt, neueste Treiber für Ihre Grafikkarte vorausgesetzt. Das Setup-Menü bekam neue Einstellungsmöglichkeiten spendiert und einige Levels wurden im Detail verändert. Einen neuen DeathMatch-Level, DM-StalwartXL, gibt es zu bewundern.

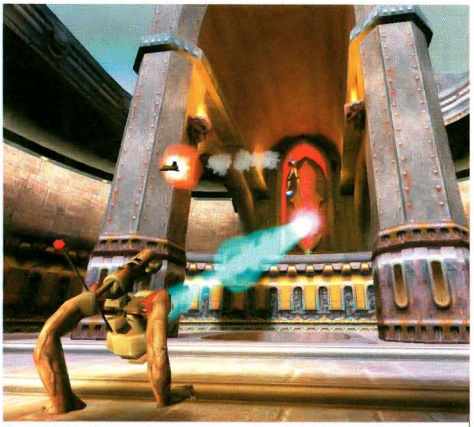


Im neuen StalwartXL-Level können Sie sich wunderbar austoben, auch an die mächtige Redeemer wurde gedacht.

Der Level ist allerdings nur die vergrößerte Version des DM-Stalwart-Levels. Zwei neue Skins plus Gesichtstexturen erschweren die Wahl ihres virtuellen Alter Ego. Für das männliche und das weibliche Soldier-Model gibt es ein neues, sehr ansprechendes Roboter-Skin mit dem Namen War Machine, das ein wenig an die Terminator-Filme erinnert. Das weibliche Commando-Model wurde mit dem Domina-Skin Aphex optisch aufgewertet. Die größte Änderung gegenüber der alten Beta-Version ist eine zweite CD mit hochauflösenden Leveltexturen, die mit der Texturkomprimierung S3TC gepackt sind. Leider kommen nur die Besitzer alter Savage4-Grafikkarten in den Genuss verbesserter Leveltexturen, da die Texturkomprimierung nur unter der S3-eigenen 3D-Grafikschnittstelle Metal funktioniert. Das in DirectX 7.0 implementierte Texturkompressionsverfahren DXTC wird leider nicht vom neuen *UT*-Texturgewand unterstützt. Angesichts der Entscheidung von S3, mit den neuen Savage2000-Karten keine Metal-Grafikschnittstelle mehr anzubieten, kann man sich nur ratlos an den Kopf fassen.



Das neue Aphex-Skin sollte im prüden Amerika für Aufsehen sorgen



Autsch! Die Railgun hat gesessen. Der Orbb-Bot trägt seine Waffen mittels einer Spezialvorrichtung auf dem Rücken.

Tourneylevel geht es dann Xaero, dem Obermotz, an den Kragen. Zwei frei schwebende Kampfarenen, die mit unterschiedlichen Sprungplattformen verbunden sind, dazu eine dritte Plattform in der Mitte, auf der mich die gewaltige BFG-Wumme wie die Jungfrau im Walde anlockt ... Dieser Level hat enormes Suchtpotenzial, denn hier geht richtig die Post ab. Railen kann man fast nur im Flug. Wenn man bedenkt, dass Designer Tim Willits diesen Level in schlappen 45 Minuten zusammengekleistert hat ... Wahnsinn! – Bevor ich es vergesse: als Hintergrundmusik quakt Sonic Mayhem und Front Line Assembly aus den Boxen, die Soundeffekte kennt man schon aus den Vorgängern. Es ächzt und krächzt halt wie gewohnt, Explosionen und Schussgeräusche sind von annehmba-

Auf der Cover-CD

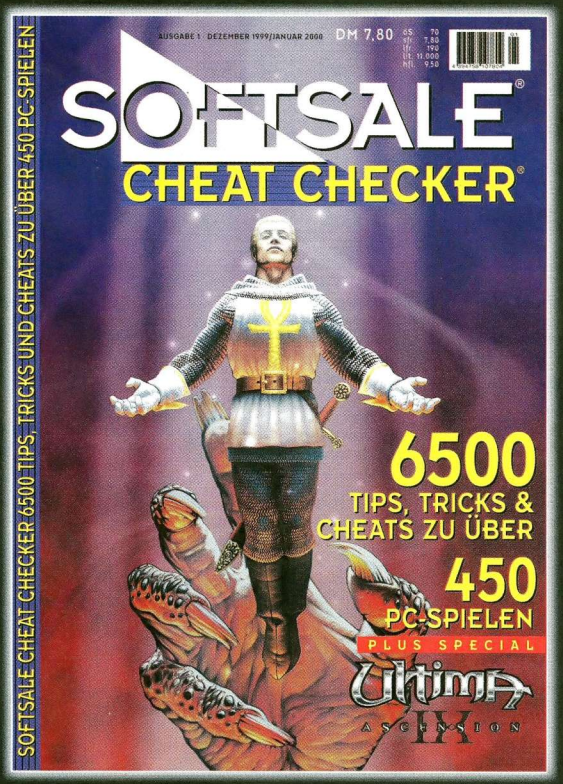
Q3A/UT-Video
Beide Egoshooter im Videovergleich.
PCA 01inciteTV.mpg

AEon's Q3Demo Test Konfigurationen
Tastenbelegung, Skripte & Aliase erklärt.
AEons-Q3DT-Konfigs-18Nov1999.zip

Gamespy
Spieleserver-Browser für Q3A, UT, Half Life, Tribes
Gamespyinstaller217pcaction.exe

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

DIE SOFTSALE® CHEAT CHECKER®:



AUSGABE 1/00
PC

JETZT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



SONDERHEFT NR. 2
20 PLAYSTATION-KOMPLETTLÖSUNGEN

JETZT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416

ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

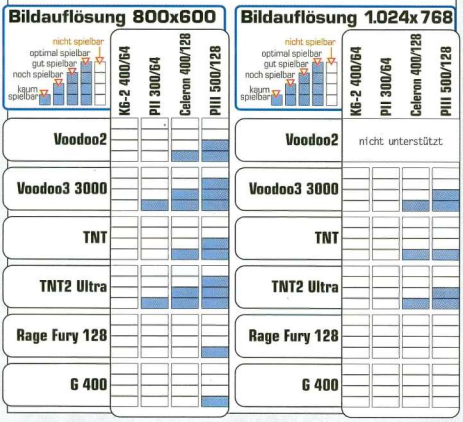
Quake 3 Arena

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Q3A ist extrem hardwarehungrig. Wenn Sie mit allen Details spielen möchten, benötigen Sie einen HighEnd-PC. Unterhalb der 300MHz-Grenze geht gar nichts.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768

Pro & contra

- ⊕ intelligente Computergegner mit eigener Persönlichkeit
- ⊕ spektakuläre Levelarchitektur
- ⊕ ausgewogene Waffenbalance
- ⊕ neue 3D-Grafikreferenz
- ⊕ unkompliziertes Gameplay
- ⊕ riesige Online-Fangemeinde
- ⊖ zu wenig Mehrspielermodi
- ⊖ zu wenig Levels

Steuerung

Quake 3 Arena lässt sich am besten mit Maus und Tastatur spielen. Über das Konfigurationsmenü können Sie Q3A an ihre Bedürfnisse anpassen.

Sound & Musik

Der bekannte id-Metalsound röhrt auch in *Q3A*. Klangeffekte werden leider nur mit A3D in Szene gesetzt.

Grafik

*Q3A*s Grafikengine verzaubert Sie durch wunderschöne, hochdetaillierte Texturen, runde Torbögen und farbenfrohe Explosionen.





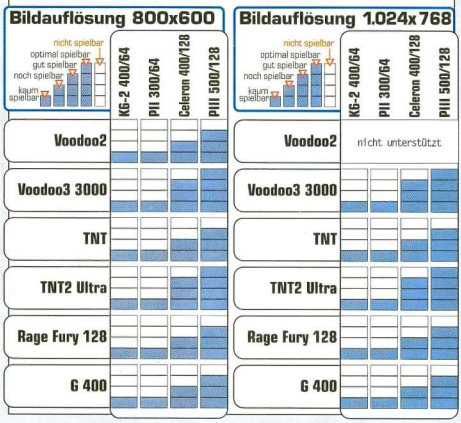
Unreal Tournament

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmal

Unreal Tournament strapaziert Ihre Hardware ebenfalls bis auf das Äußerste. Besitzer älterer PCs und 3dfx-Karten können ohne max. Details noch spielen.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768

Pro & contra

- ⊕ farbenfrohe, detailreiche Grafik
- ⊕ intelligente, einstellbare Bots
- ⊕ umfangreiches Waffenarsenal
- ⊕ Fünf interessante Spielmodi
- ⊕ ausgefallenes Leveldesign
- ⊕ Benutzerfreundliche Menüführung
- ⊖ kaum unterschiedliche Models
- ⊖ Bots haben Mängel im CTF-Modus
- ⊖ seltsame Bewegungen der Models

Steuerung

Auch in *Unreal Tournament* sollten Sie Maus und Tastatur den Vorrang geben. Änderungen der Spieloptionen sind besonders leicht vorzunehmen.

Sound & Musik

Jeder Level bringt seine eigene Musikuntermalung mit, sämtliche Soundeffekte sind auf hohem Niveau.

Grafik

*UT*s Grafik basiert auf einer überarbeiteten und optimierten *Unreal*-Engine. Das Ergebnis kann sich auch heute noch sehen lassen.





AGE OF WONDERS

Tauchen Sie in eine Welt der Magie und der Mythen ein - eine Welt, in der Elfen über alle Lebewesen herrschten, bis Menschen in diese Welt eindrangen. Während die einen Elfen sich daran machten, ein neues Gleichgewicht herzustellen, hatten die Dunkelelfen nur eines im Sinn: die Menschen auszurotten...







www.take2.de

PC CD

EPIC MEGAGAMES

- detailreiche Karten mit exzellenter Grafik
- Auswahl zwischen taktischen und automatischen Schlachten
- bedienungsfreundlicher Editor für eigene Szenarien und Tools für neue Helden und magische Artefakte
- zahlreiche Multiplayer-Optionen via Internet, Netzwerk oder E-Mail für rundenbasierte oder simultane Spiele
- ein komplexes und zugleich einfach zu bedienendes rundenbasierendes Strategiespiel
- angereichert mit interessanten Rollenspiel-Elementen: Helden gewinnen an Erfahrung und Stärke
- zwölf Rassen und über 50 verschiedene Helden mit individuellen Fähigkeiten

Stau auf der Datenautobahn



Die Verkaufsversion Unreal Tournament hat noch einige Probleme, was den reibungslosen Spielablauf über das Internet angeht. Es sei denn, man hat eine leistungsstarke Standleitung.



Auch Quake 3 Arena ist momentan noch alles andere als schnell. Bei einem klassischen Team DeathMatch mit vier Spielern pro Seite kann der Spielfluss durch Übertragungsschwierigkeiten erheblich beeinträchtigt werden.

Sowohl *Quake 3 Arena* als auch *Unreal Tournament* buhlen um die Gunst der actionbegeisterten Internetgemeinde. Besonders wichtig ist die Spielbarkeit per Modem und ISDN, nur die wenigsten Spieler verfügen hier zu Lande über schnellere Verbindungsarten wie beispielsweise ADSL/Standleitung. Was hier zählt, ist der Netcode, jener unscheinbare Bestandteil eines Programms, welcher für die schnelle und reibungslose Übertragung der notwendigen Datenpakete zwischen Server und Client bei einer Mehrspielerpartie sorgt. Viele Fans des aktuellen id-Shooters bemängeln die unzureichende Spielgeschwindigkeit. Gleiches gilt für die wachsende *UT*-Gemeinde, die ebenfalls mit bösen Spiel-Aussetzern und anderen Unannehmlichkeiten zu kämpfen hat. Ein Blick in die jüngste Vergangenheit lässt immerhin auf baldige Besserung hoffen. Sowohl *Unreal* als auch *Quake 2* waren zu Beginn ihrer Internet-Karriere nicht gerade die Musterkandidaten im Bezug auf reibungslosen Internet-Spielspaß. Erst nach und nach wurde hier durch viele Patches Abhilfe geschaffen.

rer Qualität. Am besten gefällt mir noch der Sprecher, der mich mit lauten „Impressive" und „Excellent"-Rufen zu Höchstleistungen anspornt.

Nach all der Aufregung wird es Zeit für ein gemütliches Capture the Flag-Match (CTF). Gleich der erste Level scheint auf das Wesentliche beschränkt: gegnerische Fahne klauen, schießen, eigene Fahne zurückbringen. Den Hook[2] aus alten CTF-Tagen kann ich getrost vergessen. Spieler, die sich nur mit dem Hook durch die alten Q2CTF-Level bewegten, konnte ich als Verteidiger der Fahne ohnehin nicht leiden. Wo aber sind die üblichen Runen, vier sehr begehrte Zusatzgegenstände, die unter anderem Verletzungen heilen, die Feuerkraft oder die Schussfrequenz verdoppeln und zudem ohne Zeitbegrenzung getragen werden können? Ohne die Runen bekommen die CTF-Matches viel mehr Actionanteile und verlieren ein wenig an taktischer Bedeutung. Mir als CTF-Veteran hat es jedenfalls Spaß gemacht.

Dirk Gooding

[2]Hook: eine Art Enterhaken, der auf jeder Oberfläche haftet und Sie dann bei Kontakt zu sich heran zieht. Damit können Sie beispielsweise wie Tarzan durch einen Level fliegen.

Kommentar



Christian Müller

Ich gestehe. Ganz unvoreingenommen war ich nicht. Immerhin spiele ich privat fast ausschließlich ids 3D-Actionspiele. Dennoch hatte mich zwischenzeitlich auch UT in seinen Bann gezogen. Zur Zeit unseres vom Hersteller legitimierten frühen Tests (PCA 09/99) war dessen Grafik-Darstellung State of the Art, die Waffenbalance in Ordnung und der Einzelspielermodus sehr gut designt, es hat wirklich verdammt Spaß gemacht. Doch das ist nun vorbei. Nicht, dass UT in der Verkaufsversion nun schlechter geworden wäre, aber wer jetzt einmal beide Spiele nebeneinander sieht, wird wissen, was ich meine. Jenseits jeglicher Spiel-Philosophie ist offensichtlich, dass das Team um John Carmack die beeindruckendere Grafik-Technologie hat, die Levels mehr Spielwitz bieten und die künstliche Intelligenz der Computergegner beachtlich ist

Kommentar

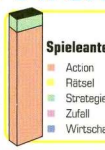


Dirk Gooding

Quake 3 Arena spielt sich genau so, wie ich es von einem brillanten Egoshooter erwarte. Schnelle, wilde Action, geniale Grafik, ausbalancierte Waffen und abwechslungsreiche Levels. Die Beschränkung auf zwei Mehrspielermodi finde ich persönlich nicht so prickelnd, aber ich bin mir sicher, dass bereits nach wenigen Wochen geniale Modi wie das altbekannte Rocket Arena die Onlineszene in Ekstase versetzen werden. Quake 3 Arena ist DER Pflichtkauf für alle 3D-Shooterfans.

Quake 3 Arena

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM, TNT2-Karte
Grafik:	OpenGL
Sound/Musik:	A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Spieler Netzwerk/Internet
CD/HD:	530 MB/300 MB
Internet:	www.quake3arena.com
Handbuch/Sprache:	Englisch/englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	id/Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



» id hat es wieder geschafft: Quake 3 Arena ist der unangefochtene König der Mehrspieler-Shooter. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Englische Version**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**94%**
Sound:	**87%**
Einzelspieler:	**88%**
Mehrspieler:	

94%

Unreal Tournament

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM, 3dfx-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide, Metal
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Spieler Netzwerk/Internet
CD/HD:	568 MB/900 MB
Internet:	www.unrealtournament.com/
Handbuch/Sprache:	Englisch/englisch
Preis:	ca. DM 90;-
Hersteller:	Epic/GT Interact.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren



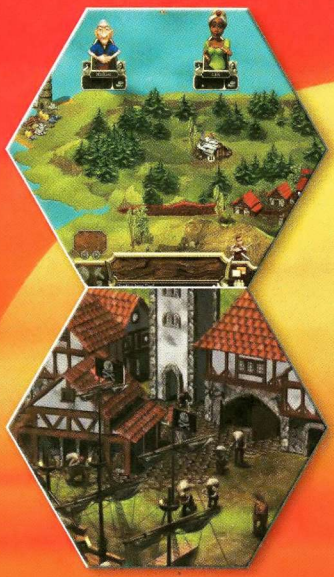
» Der Zahn der Zeit nagt schnell. Trotzdem: Neben Quake 3 Arena der beste Mehrspieler-Shooter. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Englische Version**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**86%**
Sound:	**84%**
Einzelspieler:	**86%**
Mehrspieler:	

89%

CATAN

DIE ERSTE INSEL





PC-Games 12/99
83% Spielspass
„Die beste Brettspiel-umsetzung aller Zeiten!"
„Im Netzwerk ist Catan ein absoluter Kracher."

Games and More
24/99 – 84%
„Gelungene Umsetzung, witzige Sprachausgabe, künstliche Spieler reagieren realistisch."

Gamezone 12/99
83%
„Vom geselligen Brett-spiel zur Computer-umsetzung: Funatics und Ravensburger ist der Drahtseilakt gelungen."

FUNATICS DEVELOPMENT

CATAN

Gute Idee.

Ravensburger

http://www.catan.ravensburger.de

Ins Schwarze getroffen

PC ACTION GOLD

Können sich über 100.000 deutsche Half-Life-Käufer irren? Vermutlich nicht, denn auch bei unseren Lesercharts mischt der Ego-Shooter beständig ganz oben mit. Das Add-On Opposing Force gewährt Ihnen jetzt neue Einblicke in Forschungsstation Black Mesa.

Ein gutes Jahr ist vergangen, seit *Half-Life* im Sturm die Herzen vieler Ballerfreunde erobern konnte. In unserem Half-Life-Spielerforum haben wir Sie seitdem regelmäßig über das Treiben in der Szene, neue Karten und Modifikationen informiert. Vieles davon fanden und finden Sie sogar direkt auf der Cover-CD. Inzwischen lauert jedoch auch das erste offizielle Add-On zum Hauptprogramm kauffertig in den Händler-Regalen auf Ihre Geldbörse: *Opposing Force*. Statt den Wissenschaftler und Helden wider Willen Gordon Freeman zu spielen, schlüpfen Sie diesmal in die Haut von Coporal Adrian Shephard, einem waschechten US-Marine.

Sind Sie ein Wurm?

Bevor Sie in den Kampf ziehen, sollten Sie die Grundausbildung genießen, denn dieser Abschnitt könnte lustiger kaum aufgezogen sein. Ständig weht Ihnen der heiße Atem Ihres Senior-Drill-Sergeants ins Gesicht, während Sie verbal zur Sau gemacht werden. Wie schallt es Ihnen da so schön entgegen: „Und wenn ich mit euch fertig bin, fresst ihr Gefahr und spuckt



Die Kämpfer der Spezialeinheit Black-Ops gehören zu den gefährlichsten Gegnern.

Fakten

- Add-On zu Half-Life
- neuer Protagonist
- Team-Management
- Ca. 50% Umfang vom Originalprogramm
- Acht neue Waffen und ein „Haken"
- Sechs frische Aliengattungen
- Sechs Episoden
- 40 Levels



Open Air: Die Außenszenarien zeigen der alten Engine ihre Grenzen auf. Mit der Rohrzange schlagen Sie nicht nur Fenster ein.



Der Planet Xen: Dimensionsportale teleportieren Sie in die Heimatwelt der Außerirdischen. Hier ist Sprungvermögen gefragt.

Sieg wieder aus": Klassisch! Besonders für Kriegsdienstverweigerer eine Erfahrung der besonderen Art. Wenn Sie sich bereits mit Ihrem Equipment auskennen, Hindernisparcours wie Jürgen Hingsen zu seinen besten Zeiten überqueren und dem Bleigewitter von MG-Stellungen sowieso leichtfüßig wie ein Balletttänzer ausweichen, dürfen Sie aber auch direkt mit Ihrem neuen Einsatz loslegen. Schon das Intro zeigt Sinn für Dramatik: Ihre Hubschrauber-Einheit wird von Außerirdischen vom Himmel geputzt und Sie sind plötzlich auf sich allein gestellt, ohne Waffen und ohne zu wissen, was vor sich geht. Die Forschungsstation Black Mesa hat Sie wieder.

Auf ins Gefecht

Der Rest ist *Half-Life* pur. Rennen, schießen, flüchten: geradlinig und ohne Schnörkel. Neben einigen alten Waffen wie der Maschinenpistole MP-5, Raketenwerfern und Haftminen warten acht neue Unruhestifter (meistens sogar mit Sekundärmodus) auf Sie: Rohrzange, Kampfmesser, Magnum mit Laserpointer, schweres Maschinengewehr M-249, Teleportergewehr, Scharfschützengewehr sowie der exotische Alien-Schocker und Sporenwerfer. Außerdem können Sie die Zunge eines Kleinaliens als Seilwerfer gebrauchen, ähnlich wie den Enterhaken im Capture-The-Flag-Modus anderer Ego-Shooter. Natürlich erschweren Ihnen auch neue extraterrestrische Gegner vom Planeten Xen das Leben. Die Story spielt dabei zur gleichen Zeit, wie schon beim Hauptprogramm. Sie treffen also auch wieder Ihren alten geheimnisvollen Bekannten mit der Aktentasche, Wissenschaftler, mysteriöse Spezialeinheiten oder finden auch mal Hinweise auf Gordon und erhaschen einen kurzen Blick auf seinen Rücken. Was sich geändert hat, ist die Perspektive zur Hintergrundgeschichte, in die Sie nun weitere interessante und äußerst aufschlussreiche Einblicke gewinnen. Neu ist, dass Sie als US-Marine auch andere Soldaten ähnlich wie bei *Kingpin* herumkommandieren dürfen. Die Truppen basieren auf den Einheiten der Mehrspieler-Modifikation *Team Fortress Classic*, das sich ebenfalls mit auf der CD befindet. So schweißen Pioniere Türen auf oder Sanitäter verpassen Ihnen einen Schuss Lebenskraft. Der Kopfinhalt der Befehlsempfänger bringt Sie allerdings zeitweise an den Rand des Wahnsinns. Die Kollegen quittieren Ihre Wünsche zwar immer schön mit deutschsprachigen



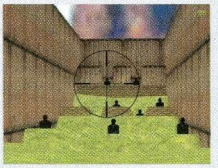
Die Wahrheit kommt ans Licht: die Besitzer der Atomrakete führen nichts Gutes im Schilde.

So spielt sich Opposing Force

Wer *Half-Life* kennt, den stellt *Opposing Force* vor keinerlei Probleme. Im Gegenteil. Mit der Grundausbildung absolvieren Sie ein Training, das Sie sofort wieder mit der Steuerung vertraut macht. Auch auf Black Mesa geht es äußerst gradlinig zu Werk. Sie sammeln Waffen ein, eliminieren Ihre Gegner und folgen dem Weg zur nächsten Ebene. Orientierungsängste kommen gar nicht erst auf: Es gibt im Grunde jederzeit nur einen möglichen Ausweg. Allein durch manche Knöpfe und Hebel, Jump&Run-Einlagen sowie größeres Feindaufkommen verzögert sich Ihre Reise mitunter. Treffen Sie zwischendurch auf ein führerlosen Schäfchen in Olivgrün, können Sie zwei Befehle an den Soldat bringen: „Stehen bleiben und das Gebiet sichern" oder „Mir nach".



Alle für einen: Als US-Marine hören auch die schweren Jungs auf Sie - mehr oder weniger.



Stillgestanden, Rekrut! Im Trainingslager wird scharf geschossen.



Fallensteller: Spengen Sie die Mine mit dem Fernzünder, bevor sie Sie sprengt.



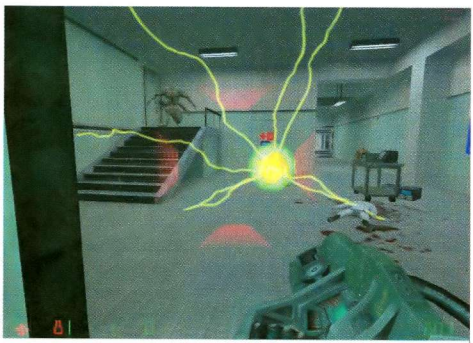
Deine Zunge klebt: Mit dem „Hand-Alien" schwingen Sie sich über einen Abgrund



Monsterklau: Das Alien öffnet die Brust wie ein Gegner aus Segas House of The Dead 2.



In diesem Labor finden Sie den Sporenwerfer: Statt nachzuladen, füttern Sie den Organismus.



Das Teleportergewehr schafft Ihnen lästige Feinde vom Hals.

Antworten (und unterhalten sich auch untereinander: Widmen Sie dem Geschwätz ruhig mal ein paar Minuten, es lohnt sich), aber haben oft in der nächsten Sekunde Ihren Wunsch schon vergessen. Fast wie im richtigen Leben. Tränen blitzen auch in Ihren Augen, wenn Sie mal wieder allen voran in einen Raum stürzen, Horden bösartiger Aliens zu ihrem Schöpfer schicken und dann, wenn alles wieder ruhig ist, den Warnruf „Granate!" aus dem Mund eines befreundeten Sturmtruppensoldaten vernehmen, bevor die Explosion Sie von den Beinen fegt. Zum Glück speichert *Opposing Force* an bestimmten Stellen automatisch ab. Im Grunde lockern diese Elemente den Spielverlauf sogar eher auf, als dass sie zum Ärgernis mutieren. Sie empfinden nach einiger Zeit eine gewisse Verbundenheit mit Ihren Holzköpfen. An bestimmten Übergängen in den Levels müssen Sie Ihre Crew allerdings leider zurücklassen, falls nicht schon vorher ein Außerirdischer das Beisammensein beendet hat.

Auf der Höhe der Zeit?

Der Mehrspielermodus mit Deathmatches und dem *Team-Fortress-Classic*-Modus reicht allerdings nicht an *Quake 3 Arena* oder *Unreal Tournament* heran. Immerhin finden Sie auch 15 neue Mehrspielerkarten auf der CD. Der Sound ist über (fast) alle Zweifel erhaben: 19 sehr stimmige, aber teilweise ähnliche Musikstücke, soweit es geht authentische Geräusche und eine witzige, aber nuschelige Sprachausgabe sorgen für Kurzweil. An der leicht verbesserten Grafik der modifizierten *Quake 1*-Engine hat inzwischen der Zahn der Zeit leichte Spuren hinterlassen, dafür läuft *Opposing Force* auch bereits mit einem P200 angemessen flüssig. Im Handel finden sie neben der von uns getesteten und leicht entschärften deutschen Version auch eine englische Variante mit einer Alterempfehlung ab 18 Jahre. Die deutsche Version läuft wahrscheinlich nicht mit dem indizierten englischen Original.

Joachim Hesse

Vergleich

Opposing Force spielt selbst als Add-On in der höchsten Preisklasse mit. Nur *Wheel of Time* und *System Shock 2* sind besser. Ersteres besticht durch exzellente Grafik, zweiteres durch Gänsehaut. Gegenüber dem Original glänzt das Add-On mit neuen Optionen wie dem Team-Modus. *Turok 2* sieht in allen Belangen nur die Rücklichter.

Wheel of Time	90%
System Shock 2	89%
Opposing Force	88%
Half-Life (deutsch)	87%
Turok 2	75%



Abenteuer im Fahrstuhlschacht: Das Seilschwingen ist schwer zu steuern.



Hallo, alter Freund: Gordon Freeman hat seine Spuren hinterlassen.

Kommentar



Joachim Hesse

So muss ein Add-On aussehen: Günstig, praktisch, gut! Für die an Sarkasmus kaum zu überbietende Grundausbildung streicht Opposing Force den Full-Metal-Jacket-Treuebonus ein: Faszinierend! Die Grafik ist zwar immer noch prima, hässliche Polygonkanten und eine unecht wirkende Wasseroberfläche nähern sich jedoch dem optischen Verfallsdatum. Opposing Force füllt die kleinen Lücken in der Half-Life-Story jedenfalls besser als eine Kartoffel den Auspuff Ihres Nachbarn. Wer einen Braunen übrig und das Original auf einem Altar vor seinem PC stehen hat, kommt um das Add-On kaum herum.

Half-Life: Opposing Force (dt. Version)

Mindestens:	P 133, 24 MB RAM, Win 95/98, Half-Life (DV)
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct 3D, Open GL
Sound/Musik:	Aureal A3D, DirectSound 3D, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	32 Spieler Netzwerk, Internet
CD/HD:	ca. 303 MB/ca. 622 MB inklusive HL
Internet:	www.sierra.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 50,-
Hersteller:	Valve/Sierra
Veröffentlichung:	bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta RC2 vom November**
Steuerung:	**Sehr gut**
Ffeedback:	**Nein**
Grafik:	**79%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**85%**
Einzelspieler:	

88%

» Wer Half-Life liebt und Opposing Force nicht erwirbt, dem ist nicht mehr zu helfen. «

① ☎ 0180/522 53 00
Mo-Fr 7-20 h Sa 9-16 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email: Info@gameit.com
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben konnen, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klarung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewahr für Preisirrtümer und Druckfehler.

☐ Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
☐ **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
☐ **Nachnahmeversand:** DM 9,99 + 3,- Postgebühr ab DM 180,- frei
☐ **Vorkasse / Scheck** DM 4,99, ab DM 180,- frei

Preise Stand 15.11.99 * = *noch nicht verfügbar am 15.11.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere **österreichischen** Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Kosten wie in D.

Game It!

Titel des Monats Dezember:

Tomb Raider 4*

99,99 inkl. Versand

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Age of Empires 2 (gilt nur vom 1.– 18.12.99)	69,99
außerhalb dieser Zeit	79,99
Baldurs Gate + Mission	44,99
C&C 3 versandfrei	89,99
+dto. & Dashboard	149,99
Diablo 2*	79,99
+dto. & Dashboard	139,99
GTA 2	69,99
Homeworld	74,99
Pharao (=Caesar 4)*	74,99
Sega Rally 2*	69,99
Thandor*	64,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101 Airborne 24,99
3D Ultra Pinball: Turbo 19,99N
500cc Grand Prix 24,99 P
7th Element 24,99
A-Train 14,99
Abe's Oddysee 24,99
Addiction Pinball 19,99
Airline Tycoon+Add-on 29,99
Akte Europa 24,99
Alone in the Dark 3 14,99
Aquarium 24,99
Arcade Pool 2 24,99
Army Men 24,99
Art of War Vol. 1 24,99
Art of War Addon 24,99
Atari Collection 24,99 N
Atlantis 24,99
Austin Towers 19,99
Autobahn Total 24,99
Babylon 5 Info 19,99
Imperium Galactica 24,99
Incubation 24,99
Incubation Mission 24,99
Indiana Jones 3+4 24,99
Industriegigant 24,99 N
Interstate 76 19,99
Interstate 76 Nitro 24,99
I-War 24,99
Jazz Jack R. Secret Files 19,99
Kingpin 2 14,99 P
Kings Quest 8 24,99 P
Knights & Merchants 24,99
Kohan 24,99
Leisure S. Larry 7 24,99
Land der Hoffnung 24,99
Lands of Lore 2* 29,99
Larry Collection 24,99
Little Big Adventure 1 14,99
Little Big Adventure 2 24,99
Lords of Magic Classic 24,99
Luftwaffe Commander 24,99
M1 Tank Platoon 2 19,99
Mania 19,99
Master of Orion 2 19,99
Mayday 24,99 P

CD ROM

15th Antology Comp. 49,99
1813 Völkerschlacht 74,99
Abe's Exodus 64,99
Abomination 69,99
ACM 1942 64,99
Action Man 39,99 N
Adventure Hall of Fame 44,99
Age of Empire Gold 69,99
Age of Empire 39,99
Age of Empire Miss. 2 24,99
Age of Sail 44,99
Age of Empire 2 79,99
vom 1.12. bis 18.12. 69,99
dto. Dashboard 149,99
Age of Wonders* 74,99
Lords of Magic Classic 24,99
Luftwaffe Commander 24,99
M1 Tank Platoon 2 19,99
Mania 19,99
Master of Orion 2 19,99
Mayday 24,99 P
Moto Racer 2 79,99
Myst Special (1+2) 74,99
Myst 2 (Riven) DVD* 74,99
Myth 2 69,99
Nascar 2000 69,99
Nations Fighter Command 64,99
NBA 2000 + Seite Sonderfeld 69,99
Need 4 Speed 4 79,99
Newman Haas Racing 69,99
NHL 2000 + Seite Sonderfeld 69,99
N.I.C.E. 2 24,99
N.I.C.E. 2 Tune Up 12,99
Nocturne 74,99
Nuclear Racing 74,99
Omikron 89,99
Outcast 64,99
Panzerelite 64,99
Panzer General 4 64,99
Pax Action Archiv 98 24,99
Pc Games Archiv 98 24,99
Pc Games Cheats 3 24,99
Pc Games Collection 44,99
Pharao + Caesar 4* 74,99
Phoenix 64,99
Pizza Syndicate 64,99
Planscape Torment* 64,99
Play the Games Vol. 1 24,99
Play the Games Vol. 2 24,99
Police Quest Swat 3* 64,99
Populus - The 3rd 74,99
Mission hierzu 29,99
Powerboat 2* 64,99
Premier Manager 99 69,99
Prince of Persia 3D 69,99
Puzzle Bobble 2 64,99
Q-Beri 44,99 N
Quake 3 74,99
Quest for Glory 5 74,99
Railroad Tycoon Gold* 74,99
Rainbow Six Gold 59,99
Rainbow Six: Eagletwatch 24,99
Rainbow Six: Iron 24,99
Rally Championship 99 34,99
Redman Gold 24,99
Reach for the Stars* 69,99 N
Rebellion 69,99
Renegade Racing* 64,99
Republik 64,99
Requiem 69,99
Revenant 64,99
Revolt 64,99
Road to Moscow* 74,99
Rollcage Stage 2 64,99
Roller Coaster Tycoon 44,99
dto. Add-on 24,99
Rückkehr nach Krondor 69,99
Rugrats
Abenteuerspiele 34,99
Fische Spiele 34,99
Kreativ Studio 34,99
Rush 2: Extreme Racing* 69,99
SCAA – Age of Rivalry 74,99
Sanitarium 39,99
Schach Kingdoms 2 69,99
Shadow Company 74,99
Shadow of the Empire 64,99
Shadowman 64,99
Shogun 69,99
Silent Hunter 2* 69,99
Silver 64,99
Sim City 3000 64,99
Sim City 3000 Addon ab 19,99
Simon the Sorcerer Pack* 64,99
Skout 64,99
Slave Zero* 69,99 N
Soapy Pictures 34,99
Southpark 69,99
Spannung, Cheats 69,99
Spielelösungen 1 / 2 je 14,99
Sports of Speed 64,99
Splinter* 69,99 N
Sports Car GT 64,99
Sports TV Boxing 69,99
Star Craft 34,99 P
Star Craft Broodwar 32,99 P
Star Craft Insurrection 24,99
Starsiege 64,99
Star Trek
Birth of Federation 69,99
Captain's Chair 74,99
Klingon Honor Guard 64,99
New Worlds 64,99
Next Gen. Final Unity 24,99
Next Gen. Interactive 64,99
Star Wars:
Rebel Pack (1+2 Vader) 29,99
Behind the Magic 49,99
Behind the Magic 2 64,99
Droids 64,99
Dunkle Bedrohung 64,99
Ewoks 64,99
Racer 59,99
Rebellion 64,99
Rogue Squadron 69,99
Streetwars 64,99
System Shock 2 79,99
Swing Plus 64,99
Technic Magic* 64,99
Telluran Defence 64,99
Tenchu 64,99
The Next Tetris 44,99
The Park World 64,99
Tips & Tricks 24,99
Tomb 24,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 39,99
Tomb Raider 2 39,99
Tomb Raider 2 Add on 24,99
Tomb Raider 3 74,99
Tomb Raider 4* siehe Sonderfeld
Tonic Trouble* 69,99 N
Total Annihilation 64,99
Total Annihilations: Kingsdoms 74,99
Trophy Bass 2 24,99
Turok 2 engl. Original 69,99
Tycoon Collection 69,99
UEFA Manager 2000* 79,99
Ultima Ascension* 79,99
Ultima Online 74,99
Unification 64,99
Unreal Mission Pack 69,99
Unreal Tournement* 69,99
Unreal Tournement US* 69,99
Unter schwarzem Flagge 89,99
Uprising 2 74,99
Urban Chaos* 64,99
Wall Street Tycoon* 69,99
War Craft Collection 74,99
Warcraft 2 +Mission 34,99
Warhammer 40K Rites 64,99
Warzone 2100 64,99
Worms: Armageddon 49,99
X-Beyond the Frontier 69,99
X-Files: The Game 79,99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss. 64,99
X-Wing Alliance 69,99
X-Wing Collector 64,99
You don't know Jack 2 64,99

Earth 2150 69,99
Flight Pack* 34,99
Fugsim's siehe Sonderfeld
Flight 89,99
Fußball 2000 34,99
Gabriel Knight 1+2+Lösung 24,99
Gabriel Knight 3* 69,99
Galador 44,99
Game Box 2 (50 Spiele) 19,99
Game Gallery 69,99
Gangsters 39,99
Gold Games 4 44,99
Grim Fandango 64,99
Grim Fandango SP 39,99 P
GTA 2 69,99
Grand Prix Legends 34,99
Grand Theft Auto 39,99
Grand Theft Auto London 34,99
Grand Theft Auto Special 34,99
Grand Theft Auto 2 69,99
Grim Fandango 69,99
Hedz 2 64,99
Gut gemischt 49,99
Half-Life Gold 44,99
Half Life-Levels 16,99
Ho Chi Minh Force 69,99
Hattrick Wins 69,99
Hazard 64,99
Heroes of M&M 3 69,99
dto. Expansion Set* 49,99
Hidden & Dangerous 69,99
Homeworld 74,99
Huge Gold 44,99
Incoming 44,99
Invictus 64,99
Imperium Galactica 2* a.A.
Indiana Jones 5 69,99
Interstate 82 * 44,99
Jagged Alliance 2 69,99
Jedi Knight + Mission 34,99
Jedi Alliance 14,99
John Madden NFL 2000 69,99
Kicker Fußballmanager 74,99
KKND 2 Krossfire 64,99
Korn und Silvester 34,99
Lands of Lore 3 74,99
Legacy of Kain: Soul Reaver 74,99

Geheimtip des Monats:
Tarzan* 64,99

Der Dschungelheld zum ersten Mal in 3D für PC!
Endlich kann man auch zu Hause durch den Dschungel streifen und mit Tarzan zusammen die tollsten Abenteuer erleben! Lianen-schwingen, Baumsurfen, auf Elefanten durch den Urwald to-ben - das Tarzan Action Spiel bringt das aufregende Leben in der Wildnis auf den Bildschirm.

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Flight unlimited 2 29,99
Flight unlimited 3 74,99
Fly! 69,99
FS 98 34,99
FS 2000 99,99
FS 2000 Pro 159,99
FS Airport &Scen. Des. 59,99
FS EFIS 49,99
FS Flight Shop 24,99
FS Flight Sim Planer 49,99
FS Luftwaffe Collection 44,99
Szenerien:
German Airports 44,99
German Airports 3 52,99

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
Vollständiges Programm von BDDV, Ubisoft (u.a. Tivi 7), Ravensburger, Tivola, Cornelson, Meyer Mulfim., Hexagott, Bertelsmann , Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Bleem! PSX Emulator 69,99 N
CH Products
Flightstick Pro 84,99
F 16 Combat Stick 129,99
F 16 Fighter Stick 169,99
Force FX Feedback 169,99
Pedals 99,99
Pedals Pro 169,99
Throttle Pro 169,99
Virtual Pilot 99,99
Virtual Pilot Pro 169,99
Gravis
Gamepad 19,99
Xterminator Gamepad 44,99
Gamepad Pro (auch USB) 49,99
Grip System 99,99
Analog Pro 39,99
Microsoft Sidewinder
Gamepad 54,99
Gamepad Pro 64,99
Dual Strike 89,99
Freestyle Pro 99,99
Precision Pro 139,99
Force Feedback 199,99
Force Feedback Wheel 239,99
Sidewinder 99,99
IntelliEye 79,99
Cordless Wheel Maus 59,99
Internet Keyboard 89,99
Natural Keyboard Pro 89,99
Thrustmaster
Gamepad 89,99
Formel 1 Sprint Wheel 129,99
Nascar Super Sport 149,99
Formula T2 Lenkrad 169,99
Premier Pad 29,99
Top Gun Joystick 119,99
Guillemot
Race Leader Lenkrad FF 179,99
Ferrari Lenkrad 94,99
Ferrari FF Lenkrad 229,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen! Händlerrantgen willkommen! (0831/57515-52 & -54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

06667 Weißenfels
Nikolaistr. 1 – 03443/302073
10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12 – 030/24721741
10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820
10627 Berlin
JE Games Charlottenburg
Schillerstr. 42 – 030/3274374
12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011
12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222
12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussee 100 – 030/77225248
13435 Berlin
JE Games Wittenau
Eichhorster Weg 80 – 030/40300777
13507 Berlin
JE Games Tegel
Buddestr. 18 – 030/4330332
13629 Berlin
JE Games Siemensstadt
Siemensdamm 43-44 – 030/38304723
14612 Falkensee
JE Games Falkensee
Spandauer Str. 188b – 03322/239954
16761 Hennigsdorf
JE Games
Poststplatz 4- 03302/272706
19322 Wittenberge
Am Stern 1
21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386
34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030
(gegenüber Discothek New York)
35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078 neu!
63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860
64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564
64842 Münchweiler
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170
66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/66747
70372 Stg-Cannstatt
Marktstr. 47 – 0711/550 595 50
71032 Böblingen
Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847
76726 Germersheim
Marktstr. 22 – 07274778045
76829 Landau
Lindelbrunnstr. 9 A – 06341/930570
78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Lohner-Str. 8 – 07425/33840
78628 Rottweil
Eisenbahnstr. 47 – 0741/292 69 50
87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255
88212 Ravensburg
Marktstr. 12 – 0751/3528352
89073 Ulm
Hafengasse 23 -
90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811
92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760
95028 Hof
Pfarr 11 – 09281/141490
95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

Saitek

Dashboard 69,99
Pad P 2000 Freestyle 69,99
Cyborg 3D Digital Pad 59,99
SP550 (Stick & Pad) 59,99
Cyborg 3D Digital Stick 89,99
Links- u. Rechtshänder, ambidextrie-grammierbar., auch als USB
Cyborg 2000 59,99
+ 36 Programmtasten
+ Schubkontrolle 189,99
R100 Wheel 89,99
R4 Racing Wheel 129,99
mit Pedalen!
R4 Force Feedb. Wheel 229,99
100% Microsoft-kompatibel
Game Mouse 1 49,99
Game Mouse 2 89,99
USB Hub 69,99

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD

Creative Labs
SB 128 PCI 99,99
SB Live Value PCI 139,99
+4 Pouer-Surround 44,99
SB LIVE PCI 329,99
Diamond Viper 550 209,99
Diamond Viper 770 419,99
Xentor AGP 249,99
Xentor 32 379,99
DVD ROM 3 269,99
DVD Theatre incl. MPEG2 439,99
Soundstation 119,99

Action Figuren

Crash Bandicoot je 24,99
Metal Gear Solid je 24,99
Quake II 29,99
Resident Evil je 24,99
Spawn je 24,99
Tekken 3 je 29,99
Wing Commander je 19,99

www.gameit.com

✓ **Noch mehr Auswahl**
✓ **aktueller als diese Anzeige**
✓ **bequem bestellen!**
✓ **Links ohne Ende**

Unreal Tournement* 69,99
Quake 3* 74,99
Sofort bestellen = Sichere Lieferung

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

Baphomets Fluch 19,99
Baphomets Fluch 2 19,99
Battle Isle 3 + Data 24,99
Battle Isle 3 24,99
Battle Zone 29,99
dto. Levels 19,99
Betrayal in Antara 19,99
Birthright 19,99
Bleifuss 2 24,99
Bleifuß Fun 19,99
Bleifuß Total 24,99
Bundesliga M.Ch.Pack 29,99
C - 64 Games 34,99
Carmageddon (USK 12) 24,99
Catz 4 34,99
Caesar 3 34,99
Chaos Control 19,99
Civilization 2 34,99
Civil War General 2 19,99
Colin McRae Rally Classic 24,99
Creature Shock 12,99
D-Into 99 29,99
Dark Reign 19,99
Dark Reign Mission 34,99
Darkseed 2 19,99
Der Industriegigant 24,99
Despot Interface:
The Great War 29,99
Dethkarz 24,99
Deathtrap Dungeon 34,99
Diablo 34,99
Diablo: Hellfire 24,99
Diablo: Diablo. Tricks 24,99
Die by the Sword 24,99
Die by the Sword Mission 29,99
Die Trigger 2 24,99
Die große Schlacht je 19,99
(Gettysburg, Waterloo, An-tietam, Iwo Jima, Chickamauga, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail)
Die Siedler 2 Gold 24,99
Die Siedler 2 Mission 24,99
Siedler 2: Die Besiedlung 24,99
Dogz 2 19,99
Dune 19,99
Dungeon Keeper Gold 34,99
Dynasty General 34,99
Earthworm Jim 19,99
Eastern Front 19,99
email Games je 19,99 N
Emergency 24,99
Excessive Speed 14,99
Extreme Assault 14,99
Extremes Pinball 14,99 N
F1 Grand Prix 2 34,99
F1 Racing Sim 2+Addon 34,99
F22 Raptor 19,99
Flow 19,99
Q-Police 34,99
Gearhead 34,99
Gex 3D 19,99
Glover 24,99
Gold Games 3 24,99
Grand Prix Manager 2 29,99
Heart of Darkness 29,99
Helicopter 19,99
Helloween Teufel 24,99
Heretic 2 24,99
Heroes of M&M 2 29,99
Heven & Hell Praevus 2 29,99
Holiday Island+Szen. 29,99
Imperialismus 19,99
Imperialismus 2 34,99 P

dto: Im Namen d. Königs	29,99
Anstoss 2 Gold	19,99
Anstoss Gold	49,99
Apache	74,99
Apache*	74,99
Armored Fist 3	64,99
Art of War 2	69,99
Art of War	69,99
Ascendancy	119,99 N
Asse der Tiefe	39,99
Atlantis 2	69,99
Autobahn Raser	34,99
Autobahn Raser 2	19,99
Axis & Allies	69,99
B-17	64,99
Babys	34,99 N
Baldur's Gate + Mission	44,99
+dto. offizielles Add-On	29,99
dto. Helden & Schurken	19,99
dto. Bibliothek	89,99
Battle of Britain	69,99
Battle Zone 2*	64,99
Best of Sierra Pack	34,99 N
Bing	35,99
Blade RUS Compilation	39,99
Braveheart	69,99
Bundesliga Text & Bild 11	44,99
Bundesliga Manager 2000	74,99
Bundesliga Stars 2000	
siehe Sonderfeld	
Bust A Move 4	44,99
Caesar 1+2+3	**44,99**
Cart Precision Racing	44,99
Carrier Strike Leader 2000	69,99
Catan – die erste Insel	**69,99**
Chess 2000	74,99
Civ: Call to Power	74,99
Civ 2 Multiplayer	39,99
Civ 2: Fantastic Worlds	34,99
Civ2 Undentdckte Welt	19,99
Civ 2 Test of Time + Multi	19,99
Civilisation 2: Test of	**59,99**
Close Combat 4	69,99
Cluedo 3	64,99 N
Codename Eagle	49,99
Combat Flight Simulator	69,99
Commandos	69,99
C&C Alarmstufe 3 Ehre	54,99
C&C 3 siehe Sonderfeld	
C&C 3 Megabox	59,99
C & C 2 Megabox	59,99
Dschungel Schatz Monster	74,99
Cosmopolitan: My Style 2	34,99
Creatures	39,99
Creatures Abenteuer	34,99 N
Daikatana*	69,99
Dark Project Gold*	79,99
Darkstone	64,99
Descent 3	74,99
Descent Freespace 2*	64,99
Der Herr der Ringe 2	69,99
Der Korsar	69,99
Der Trainer 2*	74,99
Der Verwirrsgesigart*	74,99
Descent Freespace 2*	64,99
Diablo 1	19,99
Diablo 2*	79,99
Die Sims/cks*	69,99
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1	44,99
dto. Mission 2+	44,99
dto. + Amazonen	74,99
dto. Add-On	29,99
Die Völker	69,99
Die Völker Add-On	29,99
Diplomacy	69,99
Dirt Track Racing	69,99
Drakan	69,99
Driver	69,99
Dune 2000	69,99
Dune 2000: Desert	39,99
Dungeon Keeper 2	siehe links
Earthworm Jim 3D	59,99
Eastern Front	19,99
Elder Scrolls: Red Guard	64,99
European Air War	74,99
Everquest e.	109,99
Expendable	64,99
Extreme Biker*	44,99
F 18/Mig 29 Bundle	74,99
F 22	74,99
Falcon 4.0	34,99
Fallout 2	69,99
Fifa 2000*	siehe Sonderfeld
Fighting Steel	69,99
Final Fantasy 7	69,99
Fire Team	69,99
Fleet Command	69,99

MDK 2*	64,99
Midtown Commander	69,99
Mechwarrior 3	69,99
Helicopter	69,99
Messiah	64,99
Micro Machines 3	64,99
Midtown Madness	74,99
Might & Magic 1 – 6	34,99
Might & Magic 7	74,99
Missile Command	49,99 N
Mission Impossible*	69,95
Monkey Island 1+2	39,99
Monkey Island 3	64,99
Monkey Island Junior	64,99
Monopoly 2000*	69,99
Morpheus	49,99 N

Unser besonderer Service:
Versandkostenfrei!!
Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Bundesliga Stars	**89,99**
C&C 3	**89,99**
C&C 3 engl.	**89,99**
C&C 3+Dashboard	**149,99**
Dungeon Keeper 2	**89,99**
Fifa 2000	**89,99**
NBA 2000	**79,99**
NHL 2000	**79,99**
Tomb Raider 4*	**99,99**

Lösungshefte ab DM 9,99 zu Software ab DM 6,99

Gold Games 4 + Play the Games 2 = nur 94,99

Biing 2 49,99
Kurt 29,99
Monopoly WM 9,99

Game It!-Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8–24 Uhr
3,63 DM / Min.

Traumhochzeit?

In diesem Jahr bekamen altgediente Helden ganz schön Zunder. Amazone Rynn wilderte mit Drakan in busenbesetztem Terrain, Outcast-Söldner Cutter Slade meißelte dem in Ehren ergrauten Artefakte-Sammler Indiana Jones die Altersfurchen ins Gesicht. Nun schlagen die Abenteuer-Veteranen im zurück. Gleich im Doppelpack wird zum Angriff auf die Genre-Krone geblasen.



Können sich Lara und Indy nach der Frischzellenkur gegen Rynn und Cutter durchsetzen?

In den vergangenen vier Jahren ließ Eidos seine Superheldin Lara Croft Fließbandarbeit verrichten. Mit schöner Regelmäßigkeit wurde in jedem Winter ein neues *Tomb Raider*-Abenteuer auf den Gabentisch geschossen. Zweimal funktionierte das ganz prächtig, doch spätestens beim dritten Aufguss stöhnte die Fangemeinde auf. Zu wenig sei da neu gewesen, zu veraltet wirke die technische Umsetzung des Spiels. Für Laras vierten Auftritt in *The Last Revelation* (übersetzt: Die letzte Offenbarung) schnitt Eidos ein paar alte Zöpfe ab, verwarf aber nicht die altehrwürdige 3D-Technik. Reichen ein rätsellastigeres Spieldesign und tonnenweise neue Texturen aus, um der Drachenreiterin Rynn ein Schnippchen zu schlagen? Oder geht es nur um eine Frage: Spieglein, Spieglein an der Wand, wer ist die Schönste im ganzen Land?

Männlein oder Weiblein?

Lange Zeit prangte das Adventure *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* wie in Stein gehauen auf dem ersten Platz der Abenteuer-Referenzliste. Puzzledesign, Spieltiefe und Atmosphäre des klassischen Grafikadventures wurden 1992 zu Recht über den grünen Klee gelobt. Doch inzwischen hat die 3D-Technologie das Genre erobert, sehr zum Leidwesen vieler Rätselfans, die in den Polygon-Levels häufig knackige Rätsel vermissen. Spätestens *Outcast* hat bewiesen, dass auch 3D-Abenteuer nicht unter mangelnder Spieltiefe leiden müssen. LucasArts kleidete seinen Peitschenschwinger nun ebenfalls in ein 3D-Gewand, doch *Outcast* wirkt technologisch ausgereifter. Kann der neue Indy dennoch gegen Cutter Slade bestehen? Spielt der angegraute Kinocharme des Machos mit Schlapphut noch eine Rolle, immerhin liegt der letzte Kinoauftritt von Dr. Jones (*Indiana Jones und der letzte Kreuzzug* erschien 1989) schon über eine Dekade zurück? Lesen Sie auf den nächsten neun Seiten, wer sich wirklich König der Abenteurer nennen darf.

Christian Bigge

Kriterium	Tomb Raider IV	Indiana Jones 5	Drakan	Outcast
Thematik	*Tomb Raider 4* spielt diesmal ausschließlich in Ägypten, wo Lara die bösartige ägyptische Gottheit Seth in ihre Schranken weisen muss.	Dr. Jones bereist die halbe Welt, um die Russen von der Instandsetzung einer mysteriösen babylonischen Maschine abzuhalten.	Heldin Rynn begibt sich im Fantasy-Reich *Drakan* auf die Suche nach ihrem Bruder, der von Wartoks und Goblins entführt wurde. Wer steckt dahinter?	Im Jahr 2007 droht die Erde in einem schwarzen Loch zu verschwinden. Der Söldner Cutter Slade muss in der Parallelwelt von Adelpha nach den Ursachen forschen.
Atmosphäre	**4. PLATZ** Gerenderte Zwischensequenzen gibt's nach jedem Level, damit wird die etwas schlichte, aber zusammenhängende Story zusammengehalten. Nett ist das Tutorial mit Lara als Teenie.	**2. PLATZ** Indy leidet unter seiner technisch veralteten 3D-Präsentation. Die zahlreichen Zwischensequenzen mit der 3D-Engine lassen dennoch oft Kinoatmosphäre aufkommen.	**1. PLATZ** Zahlreiche Zwischensequenzen werden mit der Spielengine realisiert und die zaubert die schönsten Bilder des Genres auf den Monitor. Das hebt auch die Spielatmosphäre.	**3. PLATZ** Mit Hilfe der Voxelengine gibt's viele, aber oft sehr kurze Zwischensequenzen *Outcast* ist sehr gesprächslastig, was einige actionorientierte Spieler vielleicht stören könnte.
				
Spieltiefe	**3. PLATZ** 35 Levels sind verdammt viel. Etliche davon sind aber eher kleiner, nur wenige riesengroß. Endlich müssen Sie nicht mehr kilometerlang laufen, um ein Rätsel zu lösen - das ist gut so.	**3. PLATZ** Indy führen Sie in 16 Levels um die ganze Welt, die meisten Locations sind sehr groß. Eine Bonuskarte müssen Sie für 2500 Goldstücke kaufen - das Geld ist relativ leicht zu verdienen.	**2. PLATZ** Vier verschiedene Welten wurden in 14 Kapitel unterteilt. Aber täuschen Sie sich nicht, die Levels sind meist riesig. Sie brauchen sehr lange, um ganz *Drakan* zu erkunden.	**1. PLATZ** In den fünf zusammenhängenden *Outcast*-Welten können Sie sich völlig frei bewegen. Auch die Reihenfolge, in der Sie die zahlreichen Quests lösen, ist nicht vorgegeben - sehr komplex.
Animationen	**1. PLATZ** Hier zeigt Lara Ihre Vorzüge. Ihre Animationen sind butterweich, sehr natürlich und flüssig, außerdem besitzt Miss Croft mit Abstand das größte Bewegungsarsenal.	**4. PLATZ** Armer Indy, seine Bewegungen wirken doch verdammt hölzern und abgehackt. Zu wenige Animationsstufen lassen ihn teilweise agieren, als hätte er einen Stock verschluckt.	**3. PLATZ** Rynn weiß Ihren Körper einzusetzen, wurde aber nicht so perfekt wie Lara animiert. Die Bewegungsübergänge sind etwas steifer. Auch Drache Arokh bewegt seine Flügel etwas zu selten.	**2. PLATZ** Cutter bewegt seinen Polygon-Körper äußerst elegant und vielseitig durch die Landschaft. Leider geraten seine Animationen häufig durch die hohen Hardwareanforderungen ins Stocken.
Levelgestaltung	**3. PLATZ** Die meisten Innenlevels wurden diesmal detailliert texturiert, viel besser als im dritten Teil. Bei den Außenlevels stößt die 3D-Engine allerdings an ihre Grenzen, hier wirken Felsen und Mauervorsprünge zum Teil recht blockig.	**2. PLATZ** Die veralteten Texturen wirken selbst aus größerer Entfernung oft ultraflach, fast wie damals bei *Outlaws*. Übel gestaltet sind etwa auch Wasserfälle. Das Leveldesign ist aber sehr abwechslungsreich, oft sogar sehr spannend.	**1. PLATZ** Die mangelnde Fernsicht nervt, ansonsten wurden die linearen Levels technisch brillant, aber etwas kantig in Szene gesetzt. Besonders gelungen sind die vielen Transparenzeffekte und die detaillierten Oberflächentexturen.	**4. PLATZ** Durch die Voxeltechnik wirken die *Outcast*-Landschaften sehr organisch, aufgrund des Mangels an Texturen aber vielfach zu grob. Die Story erfordert oft kilometerlange Rennereien, die enorme Fernsicht ist aber klasse.
				
Rätsel (Dichte, Art, Schwierigkeit)	**3. PLATZ** Die Rätseldichte wurde im Vergleich zum Vorgänger zum Glück angehoben. Die 3D-typischen Sprung- und Verschieberätsel sind in der Überzahl, teilweise darf aber auch anspruchsvoll kombiniert werden. Oft müssen knifflige Situationen unter Zeitdruck gemeistert werden.	**2. PLATZ** Indy hat auch im 3D-Gewand das Knobeln nicht verlernt. Erst durch das Lösen von Rätseln öffnen sich Tür und Tor. Such-, Sprung- und Verschiebepuzzles sind vorherrschend, Kombinationsgeschick wird aber oft gefordert. Angenehm: Sie haben zwischendurch viel Zeit zum Nachdenken.	**4. PLATZ** Rynn denkt lieber mit dem Schwert, so viel ist klar. Wenige Schiebe- oder Kombinationsrätsel dienen meistens nur dazu, den nächsten Gegner besiegen zu können oder einen blockierten Weg freizuräumen. Wenn Rynn nicht mehr weiter weiß, hilft oft ein Ruf nach Drache Arokh.	**1. PLATZ** Etliche storylastige, zum Teil sehr knackige Rätsel erwarten Sie hier. Sprungeinlagen sind kaum zu bewältigen, meistens werden Kombinationsgeschick und logisches Denkvermögen gefordert. *Outcast* ist zweifelsohne das Spiel, welches der Puzzlestruktur der klassischen Grafikadventures am nächsten kommt.
Steuerung	**2. PLATZ** Lara reagiert sehr schnell auf alle Kommandos, die Anzahl der Steuerungstasten ist überschaubar. Sprünge sind manchmal etwas ungenau und das mitunter erforderliche, pixelgenaue Absuchen der Level nervt etwas.	**4. PLATZ** Entwarnung! Trotz des letzten Platzes lässt sich Dr. Jones noch ganz gut navigieren. Indy reagiert aber auf Befehle etwas träge, dafür aber bei den Sprüngen sehr gutmütig. Das Inventory ist etwas umständlich.	**1. PLATZ** Rynn reagiert auf jede Tastaturanweisung und jeden Mausklick sofort. Aufgrund des frei wählbaren Sichtbereichs ist *Drakan* besonders übersichtlich. Beim Bogenkampf zielt Rynn nicht automatisch.	**3. PLATZ** Die Kombination aus Maus- und Tastaturbedienung ist zunächst etwas gewöhnungsbedürftig, gleiches gilt für das komplexe Menüsystem. Aufgrund der Voxeltechnik sind weite Sprünge mitunter zu ungenau.
Sound	**4. PLATZ** Bei *Tomb Raider* erschallt kaum Musik, dafür erschallen viele und meist auch hörenswerte Soundeffekte. Die Sprachausgabe ist sehr facettenreich, allerdings sind nicht sehr viele Gesprächspartner zu finden.	**2. PLATZ** Warum wurde die geniale *Indiana Jones*-Kinomusik so spärlich eingesetzt? Mit Soundeffekten wurde ebenfalls etwas gegeizt, dafür entschädigt die sonore deutsche Stimme von Harrison Ford alias Dr. Jones.	**3. PLATZ** Auch *Drakan* zeigt sich nicht gerade musikalisch, dafür entdecken Sie im Spiel ein ganzes Inferno von Soundeffekten. Viel Wortwitz liegt in den perfekt gesprochenen Dialogen zwischen Rynn und Arokh.	**1. PLATZ** Ahhh, Sphärenklänge! Der geniale, dynamische Soundtrack wurde eigens komponiert und vom Moskauer Sinfonieorchester eingespielt. Zudem gibt's sehr viel Sprachausgabe von Profi-Sprechern - besser geht's kaum.
Spielspaß	**3. PLATZ (85%)** Lara hat sich wieder gesteigert, doch die Trauben im Genre hängen inzwischen ein wenig höher.	**4. PLATZ (83%)** Indy lässt nur manchmal Kinostimmung aufkommen, mit besserer Technik wäre mehr drin gewesen.	**1. PLATZ (90%)** Eine gute Story und die tolle Technik stempeln *Drakan* zur Genrereferenz - kaum Schwächen.	**2. PLATZ (86%)** Der komplett andere Look spaltet die Fangemeinde, spielerisch ist *Outcast* sehr gehaltvoll.
Fazit	*Tomb Raider 4* eignet sich gut für Genre-Einsteiger, auch aufgrund des erstklassigen Tutorials. Lara lockt noch immer mit den weichsten Rundungen.	Indy ist rätsellastiger als Lara und erzeugt trotz technischer Schwächen Atmosphäre. Für Kinofans ist *Der Turm von Babel* ein absoluter Pflichtkauf.	*Drakan* ist die erste Wahl für Actionfreaks und begeistert durch seine State-of-the-Art-Optik auch Technikfans. Genrefans kommen an Rynn kaum vor-	*Outcast* bietet die komplexeste Story und einen immensen Spielumfang, stellt aber verdammt hohe Anforderungen an die Rechenpower.

Eine gereifte Schönheit

Lara Croft wird mit zunehmendem Alter immer sportlicher: Jetzt kann sie sogar Seile nutzen, um damit Abgründe zu überwinden.

Vielleicht waren auch Sie der Meinung, Lara Croft sei etwas in die Jahre gekommen und sollte allmählich ihren Beruf als Spieleheldin an den Nagel hängen. Doch die wehrhafte Archäologin taugt doch noch einmal für Überraschungen: Frisch gestärkt stürzt sie sich in ihr viertes Abenteuer!

Als Einstieg dient diesmal nicht der bislang übliche Rundgang durch das idyllische Landhaus von Miss Croft. Stattdessen erfahren Sie etwas über dramatische Ereignisse aus Laras Jugend, die auch den Verlauf der folgenden Mission verständlicher machen.

Im zarten Alter von 16 Jahren schon schließt sich die kleine Lara dem ehrwürdigen holländischen Wissenschaftler Werner von Croy an und unternimmt mit ihm eine Expedition ins ferne Kambodscha. Von Croy erweist sich als guter Mentor und zeigt nicht nur Lara, sondern auch dem Spieler, wie man sich in tückischem Terrain am besten bewegt. Dank seiner Hilfe lernt sie, mit der richtigen Sprungtechnik klaffende Abgründe zu überwinden, sich an Felsvorsprüngen entlangzuhangeln, Wände hochzuklettern oder aus dem Wasser nützliche Gegenstände zu bergen. In einem abschließenden Wettlauf zeigt Lara, dass sie ihre Lektion gelernt hat, und bewegt sich äußerst behände über den Parcours. Als es dann um die Bergung eines antiken Artefakts geht, erweist sich unsere Heldin dem alten Forscher sogar überlegen. Wo sie Vorsicht walten lässt, stürzt er sich wie von Sinnen auf den Gegenstand seiner Begierde, und es scheint, als habe er seine Gier mit dem Leben bezahlen müssen ...





Gelegentlich darf sich Lara eines fahrbaren Untersatzes bedienen: halsbrecherische Fahrten im Jeep und mit dem Motorrad meistert sie trotz hakeliger Steuerung dann doch spielend.

So spielt sich Tomb Raider IV

Tomb Raider IV ist deutlich rätsellastiger als seine Vorgänger und das Spiel fordert vom Spieler neben flinken Fingern auch viel Kombinationsgabe. In vielen Fällen prallen Action- und Rätsel-Sequenzen buchstäblich aufeinander.





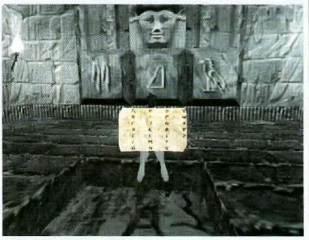
Viel Zeit zum Nachdenken hat die Heldin nicht bei diesem Rätsel. Überraschend fällt ein stierartiges Wesen über sie her.



Lara muss den aufdringlichen Kerl irgendwie loswerden. Schlau, wie sie nun mal ist, lockt sie ihn in einen Nebenraum.



Schnell das Gitter runter! Der Stier ist gefangen und Lara kann ihm nun ohne Gefahr für Leib und Leben den Rest geben.



Die Gefahr ist gebannt – nun endlich kann sich Lara in aller Ruhe dem Rätsel der geheimnisvollen Steinblöcke widmen ...



Wiedersehen im alten Ägypten

15 Jahre nach dem traumatischen Erlebnis mit von Croy übernimmt Lara einen Auftrag in Ägypten. Auf ihrem Weg hinab in die Grabkammer von Seth begleitet sie ein mürrisch dreinblickender, vermummter Fackelträger. Es handelt sich bei ihm um niemand anderen als den alten Werner von Croy, der sich von Lara seinerzeit in Kambodscha schmählich im Stich gelassen fühlte und der nun einen ziemlichen Groll gegen die junge Archäologin hegt. Wie es das Pech so haben will, wird Seth, der Gott des Chaos, durch Laras Unwissenheit freigesetzt und schickt sich an, eine Menge Unheil anzurichten. Nur wenn es Lara gelingt, die Unterstützung von Seths Bruder, dem Gott Horus, zu gewinnen, kann Seth wieder bezwungen werden. Von Croy jedoch schlägt sich auf die Seite von Seth und trachtet Lara nach dem Leben ...



Ähnlich wie Indy wird Lara nun auch im Nahbereich transparent, um den optimalen Überblick über die Umgebung zu gewährleisten.

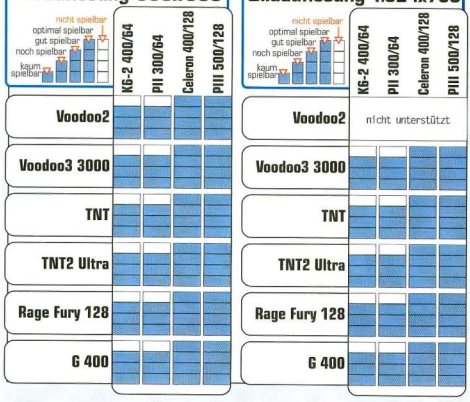
Tomb Raider IV

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Tomb Raider IV stellt überraschend bescheidene Anforderungen an Ihre Hardware und ist auch schon mit durchschnittlich ausgestatteten Rechnern gut spielbar.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768

Pro & contra

- ⊕ Große Spieltiefe
- ⊕ Abwechslungsreiches Leveldesign
- ⊕ Gut gemachter Tutorial-Level
- ⊕ Ausgewogenes Verhältnis Rätsel/Action
- ⊕ Hervorragende Animationen
- ⊕ Leicht verbesserte Grafik
- ⊕ Sehr ansprechende Zwischensequenzen
- ⊕ Dezenter Soundtrack
- ⊕ Hervorragende Sprachausgabe
- ⊕ Bescheidene Ansprüche an die Hardware
- ⊖ Nur ein Schauplatz (Ägypten) für alle Levels
- ⊖ Etwas ungenaue Steuerung
- ⊖ Kaum Innovationen
- ⊖ Problem der Clipping-Fehler immer noch ungelöst
- ⊖ Trotz einstellbarer Kamera manchmal unübersichtlich
- ⊖ Unflexibles Benutzer-Interface

Installation

Im Vergleich mit anderen aktuellen Spielen gibt sich Tomb Raider IV bei einem beanspruchten Platz von ca. 120 MB auf der Festplatte recht bescheiden. Auch die zehn speicherbaren Spielstände schlagen gerade mal mit je 16 KB zu Buche. Komfortabel: das in den Startbildschirm integrierte Setup-Programm zur Anpassung von Grafik- und Soundeinstellungen an Ihre Hardware.

Steuerung

Gegenüber den Vorgängern hat sich in *Tomb Raider IV* an der Steuerung kaum etwas geändert. Immer noch können Sie Lara per Tastatur oder Gamepad die akrobatischsten Turnübungen entlocken, wobei mit dem Keyboard eindeutig präzisere Aktionen möglich sind. Doch selbst dann erweist sich die Steuerung immer noch oft genug den diffizilen Anforderungen des Leveldesigns kaum gewachsen. Mehrere Anläufe bis zum Meistern einer Sprungsequenz lassen sich so zuweilen kaum vermeiden.

Sound & Musik

Musik gibt es sparsam wie eh und je in der *Tomb Raider*-Reihe, sie ist aber sehr stimmungsvoll und von guter Klangqualität. Hervorragend ist die Sprachausgabe unter anderem mit Pamela Andersons deutscher Stimme ausgefallen.

Grafik

In *Tomb Raider IV* sind grafisch gegenüber dem Vorgänger Fortschritte zu erkennen. In den Schauplätzen dominieren zwar immer noch die geraden Linien, trotzdem sieht nicht mehr alles so klobig zusammengestückelt aus wie früher. Die Texturen wirken oft weicher, Wasserflächen natürlicher, durch die Lichteffekte gekonnt inszeniert. Angeboten werden bei 16 Bit Farbtiefe Auflösungen von 512x384 bis 1024x768. Auch in Teil IV nehmen Sie Lara aus der Verfolgerperspektive wahr, wobei das Programm den Blickwinkel auf Spielfigur und Umgebung in der Regel automatisch wählt. Nach wie vor wird's besonders an engen Stellen leicht unübersichtlich: Oft können Sie dann nicht mehr erkennen, wo beispielsweise der nächste Sprung genau enden wird. Mit der „0"-Taste des Ziffernblocks und den Cursortasten können Sie hier ein wenig nachhelfen.



Lara wird von Mal zu Mal agiler: Jetzt kann sie auch an Stangen hochklettern oder nach Tarzanmanier mit einer gehörigen Portion Anlauf an einem Seil von Plattform zu Plattform schwingen.



Noch ahnt Lara nicht, dass es sich bei dem hilfsbereiten Fackelträger um von Croy handelt, der auf Rache sinnt.

Überschaubarere Expedition

Laut Designer Adrian Smith soll *The Last Revelation* das „definitive *Tomb Raider*" sein, das die Elemente der ersten drei Teile wieder aufgreift und miteinander kombiniert. Der Bezug zum ersten *Tomb Raider* wird schon durch den Schauplatz hergestellt: Lara reist diesmal nicht in der ganzen Welt umher, sondern erlebt ihr gesamtes Abenteuer in Ägypten. Auch die Puzzles selbst wurden diesmal nicht so weitläufig wie im Vorgänger gestaltet – die einzelnen Bestandteile eines Rätsels liegen stets nahe beieinander. Auf diese Weise vermeidet man überflüssig lange Wege, so dass der Spieler jederzeit die Übersicht über die Zusammenhänge behält. Die früher oft schmerzlich bei *Tomb Raider* vermisste Auto-Map lässt sich angesichts des kompakteren Leveldesigns leicht entbehren.

Bei der Struktur der Puzzles hat Core sich ebenfalls ins Zeug gelegt. Zwar stärkt sich Lara Bizeps und Bauchmuskulatur auch weiterhin durch das Umlegen von Schaltern oder das Verschieben von Statuen. Trotzdem wird diesmal mehr Abwechslung geboten und nicht selten neben der Feinmotorik durchaus auch der Grips des Spielers gehörig gefordert. Den

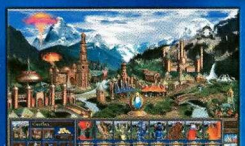
Es gibt keine Helden mehr?

Irrtum ...!

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC™

ARMAGEDDON'S BLADE™

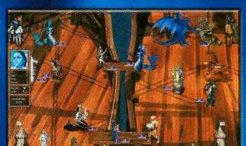
EXPANSION PACK



Eine neue Stadt (Elementar-Konflux) sowie Dutzende neue Helden und Kreaturen



Unbegrenzter Spielspaß durch neuen Zufallskarten-Generator und Kampagnen-Editor



6 neue Kampagnen, mehr als 35 Einzelszenarien und 10 neue Multiplayer-Karten

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

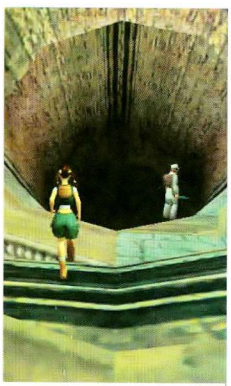
www.heroes3.de

Ubi Soft

© 1999 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes of Might and Magic, Armageddon's Blade, New World Computing, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company



Schlecht für die Motivation: Hat man das Rätsel mit den Fackeln „versiebt", muss man erst in einen Nebenraum laufen, um den Ausgangszustand wiederherstellen zu können.



Brav folgt die junge Lara ihrem Mentor – noch hat sie Vertrauen zu ihm ...

Adventure-Charakter von *Tomb Raider IV* verstärkt zudem die neu eingeführte Möglichkeit, im Inventar verschiedene Gegenstände miteinander zu kombinieren.

Noch ein Stück agiler und schöner

Lara wäre nicht Lara, wenn sie nicht auch für ihren vierten Auftritt ein paar neue Kunststückchen einstudiert hätte. Zusätzlich zu ihrem ohnehin schon reichen Bewegungsrepertoire aus Gehen, Laufen, Springen, Hangeln, Ducken, Kriechen, Schwimmen und Tauchen kommt nun das Klettern an Stangen und das Schwingen an Seilen hinzu. Setzt sie ferner die ebenfalls neu hinzugekommene Armbrust oder ein Zielfernrohr ein, kann sie sich nun auch als Scharfschützin betätigen.

Grafisch hat sich noch ein bisschen was getan seit *Tomb Raider III* – und zwar weniger an Lara selbst (ob ihr Pferdeschwanz nun diesmal etwas länger oder kürzer ist, wird ohnehin niemanden mehr ernsthaft interessieren) als vielmehr an den Levels. Die Schauplätze machen diesmal einen wesentlich organischeren Eindruck als die früheren Anhäufungen grob texturierter Klötze. Das mag teilweise auch das Verdienst eines verbesserten Umgangs mit Lichtquellen und der Unterstützung von Bump Mapping sein.

Herbert Aichinger

Kommentar



Christian Bigge

Wer macht's denn nun in diesem Monat, Lara oder Indy? Trotz meiner persönlichen Liebe zu Dr. Jones überquert Miss Croft auch bei mir mit einer Brustbreite Vorsprung die Genre-Ziellinie. Nein, das liegt nicht an jenen Gründen, an die Sie gerade gedacht haben. Die diesmal ausreichend detaillierten und gut designten Ägypten-Levels haben es mir mindestens so angetan wie Laras geschmeidige Animationen und endlich findet man auch ein paar Rätsel im Spiel, die sich nicht nur auf simple Verrückorgien beschränken. Für den nächsten Auftritt der Archäologin würde ich mir dennoch einmal etwas völlig Anderes wünschen, wie wäre es etwa mit einer Art Rollenspiel oder einer waschechten Liebesgeschichte. Denn obwohl The Last Revelation deutlich mehr Spaß macht, als Tomb Raider 3, kann man sich doch selten des Eindrucks erwehren, das alles irgendwie schon einmal gesehen und gespielt zu haben.

Kommentar



Herbert Aichinger

Eigentlich hatte ich Lara nach Tomb Raider III bereits abgeschrieben; mich ärgerte einfach, wie sehr sich die Entwickler offensichtlich auf der Popularität ihrer Protagonistin ausruhten und wie wenig sie sich anstrengten, dem zweifelsohne faszinierenden Tomb-Raider-Sujet neue Facetten abzugewinnen. Insofern ist Tomb Raider IV für mich tatsächlich eine Überraschung. Echte Innovation wird man zwar auch in diesem Programm vergeblich suchen, aber spielerisch erweist es sich als wesentlich ausgewogener als alle drei Vorgänger: Endlose Hüpforgien gehören ebenso der Vergangenheit an wie eine übertriebene Zahl von Gegnern oder unüberschaubaren Schalterpuzzles. Von allen Tomb-Raider-Folgen bietet der vierte Teil die gelungensten Rätsel und meiner Meinung nach auch die am überzeugendsten umgesetzte Story. Fast bin ich nun wieder mit Lara versöhnt.

Tomb Raider IV

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide, Software
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, Aureal 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	677 MB/120 MB
Internet:	www.tombraider.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Core/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Die bislang ausgewogenste Folge der Tomb Raider-Reihe. Etwas rätsellastiger als der Vorgänger.«

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Dt. Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	82%
Sound:	70%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	**85%**

SWING! Entertainment presents:

2in1 Pack

PC ACTION Classic GOLD

- 2 Vollversionen
- Autostart Win® 95/98
- Inkl. Spielehilfen
- Kostenlose Hotline
- Classic Gold Award

Fliegen, Rennen gewinnen, Reich werden, Welten erobern...

2 Vollversionen für nur 19,95 DM*



Neu!



Das Menüsystem

Per Mausklick installieren und loslegen!

Distributed by: Guillemot

Die 2in1-Reihe geht mit 18 neuen Packs in die zweite Runde!

Jetfighter III+ • Air Warrior II
Flying Corps Gold • Das Hexagon Kartell
Pro Pinball: Timeshock! • Pro Pinball: The Web
P.O.D.+Back to Hell • Speedboat Attack
F1 Manager Professional • Ralley Racing
Sub Culture • Starfighter 3000
Space Marines • Total Control
Bundesliga Manager Gold • Eishockey Manager
World Club Football • Action Soccer
Jack Nicklaus 4 • Tennis Manager
Fable • Talisman
Der Druidenzirkel • Dragon´s Lair 2
Elisabeth I. • St. Thomas
Capitalism • Der Reeder
Stars! • Terra Inc.
Metalizer • Echelon
Max Montezuma • Street Racer
Super Bubsy • Lollypop

Deutschland / Österreich
Guillemot GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211 / 33 80 00
Fax. 0211 / 33 80 041

Published by: SWING! ENTERTAINMENT

*unverbindliche Preisempfehlung

Durch-gepeitscht

Dr. Jones will es auf seine alten Tage noch einmal wissen: Er tritt an, um der jungen britischen Archäologin Lara Croft ihr ureigenstes Terrain streitig zu machen. Wir finden, er schlägt sich wacker, auch wenn ihm die müden Knochen manchmal etwas zu schaffen machen ...



Indiana Jones' digitales Alter Ego macht eine gute Figur.

Wir schreiben das Jahr 1947 – der Kalte Krieg zwischen USA und der Sowjetunion bahnt sich an. Sowjetische Geheimagenten suchen nach Wegen, das Kräfte-Gleichgewicht zwischen der westlichen Großmacht und dem Arbeiter- und Bauernstaat zu Gunsten des letzteren zu verändern. Da kommt ihnen sehr gelegen, dass sich in den Ruinen des Turms von Babel die Überreste einer geheimnisvollen Maschine befinden sollen, mit der man angeblich ein Dimensionstor in eine andere Welt öffnen kann. Gelänge es, die Maschine zu rekonstruieren, wäre den Sowjets ihre Vormachtstellung in der Welt gesichert.

Indiana Jones, Amerikaner mit Leib und Seele, möchte dies natürlich verhindern und macht sich seinerseits auf die Suche nach den Einzelteilen der mysteriösen Maschine. Er ahnt noch nicht, dass ihn dieses Unterfangen um die ganze Welt führen wird ...

Polygoner Globetrotter

Während *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* anno 1992 noch ein traditionelles 2D-Point-&-Click-Adventure war, passte sich Indy bei seinem Abenteuer um den Turm von Babel dem Zeitgeist an und kommt wie Lara Croft als Polygonfigur in einer drei-



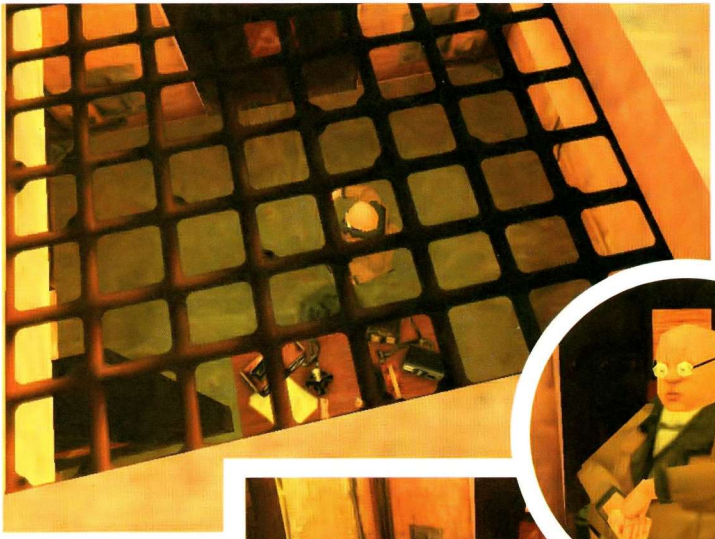
Weiter sollte sich Indy nicht vorwagen, will er nicht Opfer des Wächters werden.

dimensionalen Welt daher. Sie steuern ihn aus der Verfolgerperspektive und besuchen mit ihm abgelegene Landstriche wie das bergige Kasachstan, den Himalaja, den Irak oder eine Insel im Pazifik.

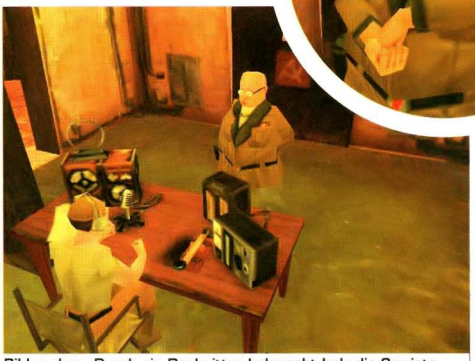
Feinde gibt es genug in allen Gegenden, und Indy hat alle Hände voll zu tun, sich die schießwütigen Russen vom Leib zu halten. Darüber hinaus muss er sich auch gegen aufdringliche Vertreter der Tierwelt wie Schlangen, Skorpione, Spinnen und unter Wasser gar gegen Haie zur Wehr setzen. Mit seiner Peitsche allein würde er dabei nicht weit kommen; ihm steht deshalb eine Reihe weiterer Waffen zur Verfügung: Das Arsenal reicht von einfachen Pistolen mit unbegrenzter Munition über Gewehre und MPs bis hin zum durchschlagskräftigen Raketenwerfer.

Gemächlicher Gang

Ganz so quirlig wie die junge Lara Croft ist Indy in seinem fortgeschrittenen Alter natürlich nicht mehr. Auch er kann zwar springen, rennen, schwimmen, tauchen, auf allen Vieren kriechen, sich an Abgründen entlanghangeln oder Leitern hochklettern. Versagt bleiben ihm die akrobatischen Einlagen, die Miss Croft berühmt gemacht haben: Indy beherrscht keine Rückwärtssalti, kann nicht in hohem Bogen seitwärts hüpfen oder gar rasante Sprungsequenzen vollführen. Statt mit voller Kraft in die Höhe zu springen, zieht er es oft vor, sich irgendwo oben Halt für seine Peitsche zu suchen und sich dann daran hochzuziehen oder über Abgründe zu schwingen. Leider schlagen sich Indys eingerostete Gelenke auch auf die Qualität der Animationen nieder: Herr Jones stakst durch die Gegend, als ob er einen Besenstiel verschluckt hätte. Mehr als seine britische Kollegin Miss Croft







Bilder oben: Durch ein Dachgitter belauscht Indy die Sowjets, die mit Hilfe der babylonischen Höllenmaschine die Weltmacht an sich reißen wollen. Links: Mit mehreren gezielten Schüssen aus seinem Revolver erlegt Indy ein flinkes Eismonster.



Eine rasante Wildwasserfahrt mit dem Schlauchboot bringt Indy wieder mal in Gefahr.

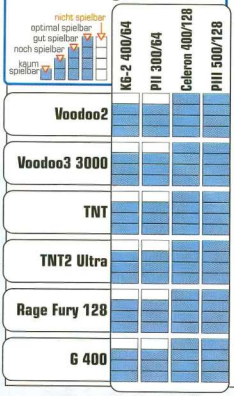
Indiana Jones 5

PRÜFSTAND

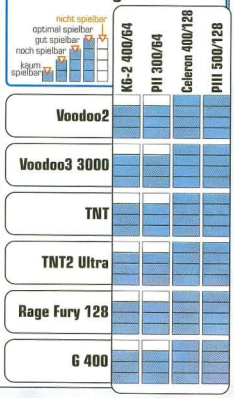
Leistungsmerkmale

Indiana Jones und der Turm von Babel ist in seinen Hardware-Anforderungen ähnlich bescheiden wie *Tomb Raider IV* und läuft auch auf weniger gut ausgestatteten Systemen schon zufriedenstellend.

Bildauflösung 800x600



Bildauflösung 1.024x768



Pro & contra

- ⊕ Gute Indiana-Jones-Story
- ⊕ Denorme Spieltiefe
- ⊕ Sprachausgabe mit den Originalstimmen
- ⊕ Gut inszenierte Zwischensequenzen
- ⊕ Relativ bescheidene Hardware-Anforderungen
- ⊖ Veraltete Grafik
- ⊖ Hölzern wirkende Animationen
- ⊖ Spärlicher Soundtrack
- ⊖ Etwas umständliches Interface
- ⊖ Wenig originelles Leveldesign

Sound & Musik

Die Indy-typischen Orchesterklänge bekommen Sie im Spiel nur in Schlüsselszenen zu hören, ansonsten müssen Sie sich mit Soundeffekten begnügen – ganz ähnlich wie in der *Tomb Raider*-Reihe. Bei der sehr professionell wirkenden Sprachausgabe der deutschen Version wartet das Programm mit der deutschen Synchronstimme von Harrison Ford auf.

Grafik

Indiana Jones und der Turm von Babel kann in den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1024x768 betrieben werden. Verglichen mit anderen aktuellen Genre-Vertretern wirkt die Grafik klotzig und veraltet. Manchmal kommen sogar Assoziationen an das nicht mehr ganz taufrische *Outlaws* auf, das auch schon vor Jahren für seine grobe Grafik kritisiert wurde.

Kommentar



Herbert Aichinger

So gerne ich Indy seit Fate of Atlantis auch mag, so muss ich doch Lara neidlos zugestehen, dass sie dem Adventure-Veteranen Dr. Jones diesmal ein paar Nasenlängen voraus ist. Was ich bei Indiana Jones 5 vermisse, sind die Elemente, die es deutlich von anderen Action-Adventures dieser Art abheben würden. Indys Peitsche allein reicht da halt nicht aus – dabei wäre Indy doch durchaus eine markante Persönlichkeit, aus der sich etwas machen ließe. Technisch hinkt Indiana Jones seinem Konkurrenten Tomb Raider IV auch etwas hinterher, und das Leveldesign wird erst in den späteren Abschnitten so richtig interessant. Somit bleibt Indiana Jones und der Turm von Babel „nur" ein sehr solides Action-Adventure, das die Möglichkeiten seines Hauptdarstellers nicht ganz ausschöpft. Für Indy-Fans ist das Spiel dennoch ein Muss.

arbeitet sich Indy mit Köpfchen voran: Adventure-Puzzles spielen im *Turm von Babel* eine größere Rolle als in der *Tomb Raider*-Reihe. Im Grunde finden dabei die altbekannten Elemente – Schalter, Hebel, Zahnräder, Schlüssel – Verwendung, allerdings oft in besonders virtuoser Weise.

Keinen rechten Staat machen kann Indy in technischer Hinsicht. Mit im wahrsten Sinne des Wortes hingeklotzten Gebirgsmassiven, Gebäuden mit dem Charme von Schuhschachteln und Wasserfällen, die wie Fließbänder aussehen, heimste vor Jahren schon LucasArts' Wildwest-Epos *Outlaws* herbe Kritik ein – viel geändert hat sich da bei Indy eigentlich nicht. Recht umständlich gelöst wurde zudem das Benutzer-Interface, bei dem sich der Spieler mühsam durch horizontale und vertikale Options- bzw. Objektreihen hangeln muss. In Sachen Sound orientiert sich *Indiana Jones und der Turm von Babel* eindeutig am Vorbild *Tomb Raider*. Spärliche Musik mit den typischen Indiana Jones-Motiven untermalt nur die entscheidenden Schlüsselszenen, während man über weite Strecken der Levels fast nur Soundeffekte zu hören bekommt. Viel zur typischen Indy-Atmosphäre trägt jedoch die hervorragende deutsche Sprachausgabe mit der Original-Synchronstimme von Harrison Ford bei.

Herbert Aichinger



Nicht sehr komfortabel ist das Benutzer-Interface, bei dem man sich horizontal und vertikal durch die Reihen arbeiten muss.

Indiana Jones 5

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	ca. 1200 MB/65 MB
Internet:	www.lucasarts.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	LucasArts/THQ
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren



Genre:	Action-Adventure
Testversion:	dt. Master
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	79%
Sound:	75%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	

83%

» Indy ist ein sehr solider Vertreter seiner Zunft, kann aber Lara nicht ganz das Wasser reichen. «

Abomination DV 82,90
Age of Empire DV 42,90
- Expansion Pack DV 39,90
- Gold Edition DV 76,90
Age of Empires 2 DV 78,90
Age of Wonders * DV 75,90
Alpha Centauri DV 76,90
Amerzone DV 72,90
Anno 1602 Königsed. DV 59,90
Anstoss 3 * DV 76,90
Armored Fist 3.0 DA 74,90
Atlantis 2 DV 78,90
Autobahn Raser 2 DV 59,90
B-17 Flying Fortress 2 * i.V.
Baldurs Gate Doublep. DV 56,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90
Battlezone 2 * DV 75,90
Biing 2 DV 71,90
Black & White * i.V.
Blade * DV 72,90
Bundesliga 2000 Man. DV 72,90
Bundesliga Stars 2000 DV 82,90
Caton - Die erste Insel DV 72,90
Civilization 2 Test o.Time DV 64,90
Civilization Call to Power DV 76,90
Close Combat 4 * DV 76,90
Cosmopolitan 2 * DV 39,90
Faust DV 78,90
Fifa 2000 DV 81,90
Final Fantasy 8 * dV i.V.
Firateam * DV 79,39
Flanker 2.0 * DA 77,90
Flight Simulator 2000 DV 101,90
- Professional Edition DV 129,90
Flight Unlimited 3 DV 72,90
Ford Racing * DA 76,90
Formel 1 '99 * DV 76,90
Freespace 2 * DV 72,90
Gabriel Knight 3 * DV 71,90
Gorky 17 DV 74,90
Gothic * i.V.
Grand Prix 500 DV 72,90
Grand Prix World * DV 72,90
Grand Theft Auto 2 DV 75,90
Gulf War * DV 52,90
Halflife Game o.t. Year DV 54,90
- Opposing Force * DV 41,90
- Halftime (inoff.) DV 24,90
Heroes o. Might + M. 3 DV 74,90
- Armageddon * DV 54,90
Hidden+Dangerous Pak* DV 82,90
- off. AddOn * DV 37,90
Homeworld DV 73,90
Imperium Galactica 2 * DV 82,90

C & C 3 DV 86.90 EV 89.90

Creatures 3 * DV 77,90
Cremagnon * DV 72,90
Daikatana * DV 78,90
Dark Project GOLD DV 43,90
Dark Reign 2 * DV 75,90
Darkstone DV 74,90
Days of Oblivion 2 DV 69,90
Delta Force DA 74,90
Delta Force 2 DA 74,90
Der Verkehrsgigant * DV 76,90
Descent 3 DV 71,90
Deus Ex * i.V.
Diablo 2 * DV 78,90
Die Siedler 3 DV 59,90
- Geh. der Amazonen DV 46,90
- off. Mission-CD DV 19,90
- Doublepack DV 83,90
Die Völker GOLD * DV 62,90
- eff. AddOn DV 28,90
Discworld Noir DV 76,90
Drakan DV 77,90
Driver DV 83,90
DSF Fussballman. 2000 * DV 49,90
Dungeon Keeper 2 DV 82,90
- Horny Figur 21,90
Earth 2150 DV 72,90
Earthworm Jim 3D * DV 67,90
Enforce * DV i.V.
European Air War DV 52,90
F-22 Lightning 3 DV 71,90
F/A-18 * DV 72,90
Falcon 4.0 DV 62,90
Fallout 2 DV 39,90
Indiana Jones 5 DV 74,90
Interstate '82 * DV 78,90
Jedi Knight + Mission DA 42,90
Kicker -Fußballmanager DV 72,90
Killer Loop * DA 61,90
Le Mans 24 * DV 71,90
Legacy of Kain DV 84,90
Links Extreme * DA 78,90
Links LS 2000 * DV 87,90
Loose Cannon * i.V.
Lula Flipper * 46,90
Lula Inside DO 29,90
Madden NFL 2000 DA 72,90
Mankind 1.5 DV 71,90
Mechwarrior 3 DV 71,90
Medicopter 117 DV 42,90
Metal Fatigue * i.V.
Midtown Madness DV 72,90
Might + Magic 7 DV 75,90
Mission Impossible * DV 75,90
Nascar 2000 * DA 49,90
Nascar 3 DA 49,90
Netlaw * DV 72,90
NBA Live 2000 DV 72,90
Need for Speed 4 DV 75,90
NHL 2000 DV 74,90
NHL 2000 Foxsport * DV 75,90
No one lives forever * i.V.
Nocturne DV 75,90
Nox * i.V.
Off Road Challenge * 68,90
Panzer Elite DV 72,90
Panzer General 4 DV 76,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279

Spiele Versand

OKAY SOFT

92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news-8405 info@okaysoft.de

LOW BUDGET

Abe's Exodus 27,90
Airline Tycoon Pack 28,90
Anstoss 2 Gold Edition 37,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Bundesliga Champ. Pack 34,90
C+C 2 -Megabox 63,90
Caesar 3 38,90
Colin McRae Rally 29,90
Conflict Freespace Pack 39,90
Creatures 2 39,90
Der Karsar 28,90
Diablo 25,90
Die Siedler 2 Gold Edition 27,90
Die Versuchung 43,90
Dynasty General 39,90
Flight Sim. 98 39,90
Game, Net & Match 27,90
Grand Prix Legends 38,90
Grand Theft Auto 41,90
Grim Fandango 42,90
Heretic 2 26,90
Heroes of Might + M. 2 34,90
Knights+Merch. AddOn * 28,90
Land der Hoffnung 29,90
Lands of Lore 2 * 35,90
Larry 7 24,90
Lemmings Pack 27,90
Lost Vikings 2 16,90
M1 Tank Platoon 2 26,90
MANIA 21,90
Master of Orion 2 21,90
Might + Magic Sixpack 39,90
Monkey Island 3 42,90
Monopoly 23,90
Nice 2 31,90
Nice 2 -Tune Up 17,90
Panzer General 3D 12,90
Phantasmagoria 2 engl. 35,90
Privateer 2: Darkening 29,90
Pro Pinball Big Race USA 27,90
Railroad Tycoon 2 27,90
- incl. 2 Century 41,90
Resident Evil 3 US 125,90
Tomb Raider 4 * 96,90

TOP TITEL

Asheron's Call US 129,90
Battlezone 2 * 75,90
Daikatana EV* 82,90
Diablo 2 * 78,90
Delta Force 2 74,90
Earth 2150 72,90
Fifa 2000 81,90
Flight Sim. prof. 129,90
Gabriel Knight 3 * 71,90
GTA 2 75,90
Indiana Jones 5 74,90
NBA 2000 76,90
NHL 2000 74,90
Nocturne 75,90
Panzer Elite 72,90
Pharao 78,90
Rogue Spear 75,90
Soldier of FortuneEV*I.V.
Theme Park World 79,90

versandkostenfrei ab DM 199.-
Lieferwert, auch Hardware

Vorauskasse 4.98

PlayStation 245.-

Crash Team Racing 83,90
Dino Crisis 78,90
Final Fantasy 8 96,90
Formel 1 '99 83,90
Gran Tourismo 2 * 83,90
Resident Evil 3 US 125,90
Tomb Raider 4 * 96,90

DreamCast 499.-

House o.t. Dead 2 + Gun 132,90
Soul Calibur 84,90

Mo-Do. 8-18:00 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 9-13:00, Mittwoch-20:00 Uhr, Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys...:

OKAYSOFT.DE

bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:

EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG

Versand im Sicherheitskarton - Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden - **SERVICE** - Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info, - Vorbestellungen ändern: kein Problem. **SEIT 1989**

LOW BUDGET

Resident Evil 1 27,90
King der Nibelungen 29,90
Risiko 29,90
Shogo 46,90
Silver 35,90
Sim City 2000 Spec.Ed. 32,90
Sim Copter 15,90
Spec Ops 41,90
Starcraft 39,90
Transport Tycoon Deluxe 21,90
Unreal 29,90
- Return to Na Pali 29,90
Warcraft 2 Battlechest 34,90
Warlords 3 21,90
Wet -The Sexy Empire 39,90
Wing Comander Prophecy 33,90
X-Com Apocalypse 27,90
X-Com Interceptor 22,90
You don't know Jack 27,90

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro 41,90
Sidewinder Gamepad 69,90
Sidewinder Gamep. Pro 75,90
Nascar Super Sport Lenkr. 159,00
Saitek Cyborg 3D Dig.Stick 85,90
CD - Rohlinge ab 2,70

Bleem! 79,90

PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je DV 74,90
Barbie Pferdewelt DV 55,90
Klick 'ta' 2000 DV 24,90
Löwenzahn 2 DV 41,90
Print Artist 6.0 DV 39,90

Sammlungen

Gold Games 3 DV 29,90
Gold Games 4* 52,90
Game Gallery DV 54,90
Larry's Collection DA 38,90
Lucas Arts 10 Adventure DV 35,90
PC Games Col.1 DV 46,90
Play The Games 2 DV 64,90

Pharao	DV 78,90	- Starfleet Command	DV 72,90
Phoenix *	DA 67,90	- Voyager *	DV 75,90
Planescape Torment *	DA 72,90	- Birth of Federation	DV 71,90
Police Quest SWAT 3 *	DV 72,90	Star Wars - Racer	DV 65,90
Prince of Persia 3D	DV 52,90	- Force Commander *	i.V.
Pro Pinball Fantastic Jo.*	DV 61,90	- X-Wing Alliance	DV 71,90
Rainbow Six GOLD	DA 62,90	- Dunkle Bedrohung	DV 68,90
Rally Champions. 2000	DV 74,90	- Magie eines Mythos	DV 45,90
Rayman 2	DV 73,90	Starcraft -Broodwar	DV 36,90
Red Baron 3D	DV 49,90	Starlancer *	DV 87,90
Revenant	DV 79,90	Supreme Snowboard. *	DV 75,90
Revolt	DA 71,90	Swing Plus	DA 39,90
Road to Moscow *	DV 74,90	System Shock 2	DV 74,90
Rogue Spear	DV 75,90	Tanktics *	DA 71,90
Roller Coaster Tycoon	DV 55,90	Tarzan	DV 68,90
- Added Attractions	DV 41,90	Team Fortress 2 *	i.V.
Sega Rally 2	DA 76,90	Thandor *	DV 71,90
Seven Kingdoms 2	DV 74,90	T. Nomad Soul- Omikron	DV 82,90
Shadow Company	DV 74,90	The Sims *	i.V.
Shadowman	DV 76,90	Theme Park World	DV 79,90
Shanghai 2nd Dynasty *	DV 44,90	Tomb Raider 4 *	DV 95,90
Sheep *	DA 76,90	Twisted Metal 2 *	i.V.
Shogun *	DV 72,90	Ultima 9 *	DV 76,90
Sim City 3000	DV 82,90	Ultima Onl. Second Age	DV 74,90
Soldier of Fortune *	DA 75,90	Unter schwarzer Flagge	DV 81,90
South Park	DA 71,90	Urban Chaos *	DV 81,90
South Park Luv Shack *	DA 63,90	USAF Jets *	DV 72,90
Spec Ops 2 *	DA 65,90	Vampire *	DV 75,90
Spirit of Speed	DV 67,90	Wall Street Tycoon *	DA 73,90
Star Trek: Armada *	DV 75,90	Warcraft 2 Battle Net E.*	DV 39,90
- Der Aufstand *	DV 75,90	Wheel of Time	DV 76,90
- Insurrection *	DV 78,90	Worms: Armageddon	DV 52,90
- Klingon Academy *	i.V.	X-Beyond the Frontier	DV 73,90
- New Worlds *	DV 72,90	You don't know Jack 2	DV 66,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH

Quake 3* US - Version 74.90

Age of Empires 2	EV 82,90	Legacy of Kain	EV 81,90
Age of Wonders	US 89,90	Max Payne *	EV i.V.
Aliens vs. Predator	EV 83,90	Mechcommander Gold	EV 73,90
Amen *	EV i.V.	NBA Live 2000	US 97,90
Asherons Call	US 129,90	NHL 2000	EV 85,90
Battlezone 2 *	US 105,90	NHL 2000	US 98,90
Championship Man. 3	EV 77,90	Nocturne	US 84,90
Close Combat 3	US 98,90	Outcast	Ev 69,90
Codename Eagle	EV 68,90	Panzer Elite *	EV 78,90
Daikatana *	EV 82,90	Prey *	EV i.V.
Darkstone	EV 84,90	Rainbow Six GOLD	EV 59,90
Delta Force 2	US 105,90	Revenant	US 99,90
Diablo 2 *	EV i.V.	Rogue Spear	EV 79,90
Drakan	US 77,90	Shadow Company	EV 81,90
Everquest	US 119,90	Shadowman	EV 81,90
Flight Sim. 2000 Prof.	EV 139,90	Skout	US 69,90
Freespace 2	US 95,90	Soldier of Fortune *	EV i.V.
Gabriel Knight 3	EV 82,90	Spec Ops 2 *	EV 79,90
HL Opposing Force	EV 42,90	Starsiege Universe	EV 87,90
Heroes o.M+M 3AddOn	US 69,90	System Shock 2	EV 79,90
Homeworld	US 88,90	Ultima 9 - Ascension *	US 129,90
Indiana Jones 5	EV 86,90	Ultima 9 - Dragon Edition *	US 185,90
Jagged Alliance 2	EV 75,90	Unreal -Tournament	EV 68,90
		Unreal -Tournament	US 79,90
		Urban Chaos *	EV 82,90
		Vampire *	EV i.V.
		Warcraft 2 Battle Net Ed.	US 62,90
		Wheel of Time	EV 79,90

HALF-LIFE OPPOSING FORCE EV 42.90

Ultima 9* DV 76.90
US 129.90 Dragon Edition 185.90

Messiah * 73.90

Unreal 68.90 Tournament

Daikatana Dezember EV 82.90

Tomb Raider 4* 95.90

THE WHEEL OF TIME EV 79.90

Wheel of Time DV 76.90

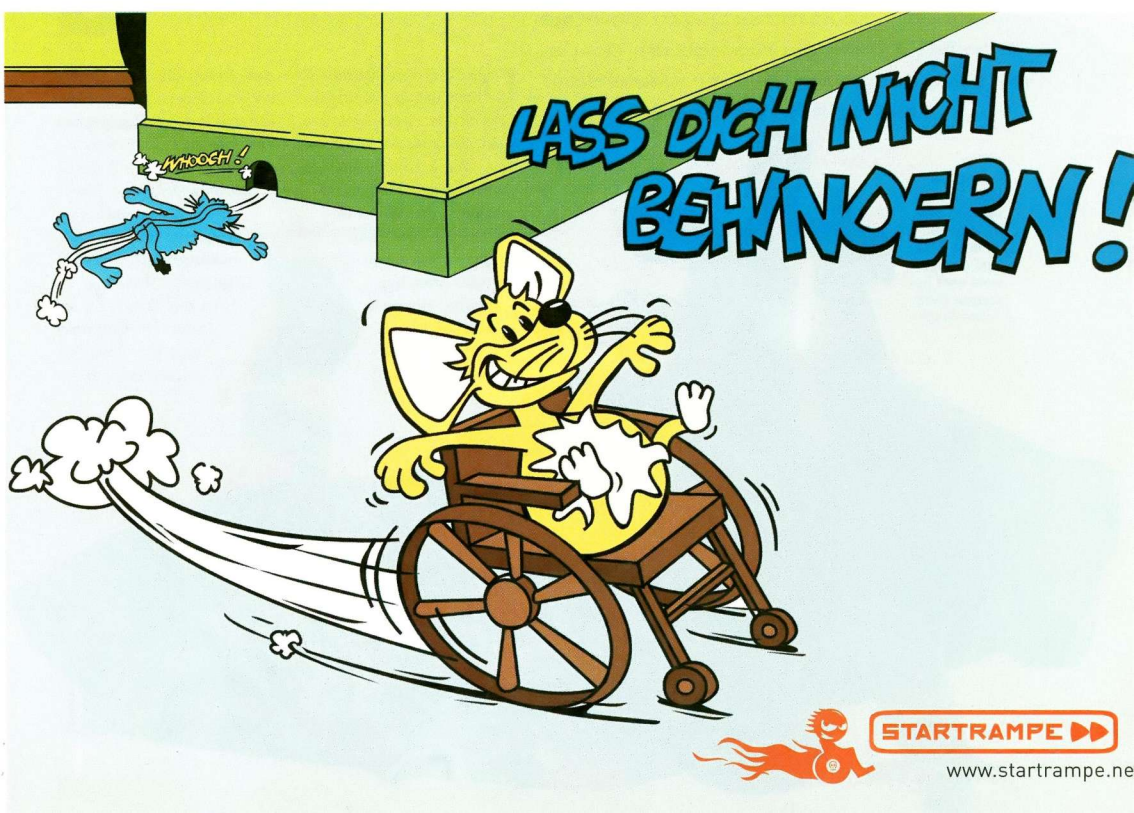
Indiana Jones 5 74.90

Age of Empires DV 78.90

JETZT vorbestellen:

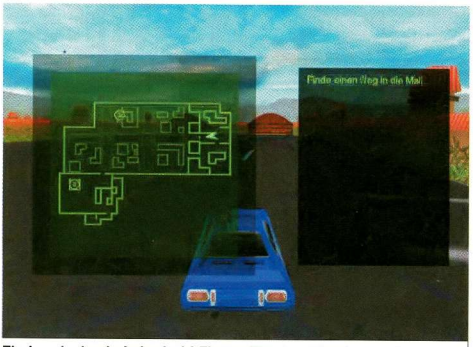
RESIDENT EVIL 3 US 105.90 EV 82.90

Team Fortress 2
PREY, AMEN
MAX PAYNE
DAIKATANA
Duke Nukem Forever



STARTRAMPE

www.startrampe.ne



Ein Level wie ein Labyrinth! Finden Sie den Weg in die Shopping Mall. Die einblendbare Karte leistet hier unschätzbare Dienste.



Wenn Taurus zu lange zu Fuß unterwegs ist, kommt er unter die Räder! Also schnell einen fahrbaren Untersatz suchen!

Crocketts zweiter Frühling

Was in den 80er-Jahren hoch im Kurs stand, wirkt heute oft schal, abgestanden und unfreiwillig komisch – seien es nun TV-Serien wie Miami Vice oder Magnum, die kommerziellen Tiefflüge von MTV oder die Klamotten, die damals angesagt waren. Der ideale Stoff also für eine beißende Satire ...

Die Story von *Interstate 82* haut richtig dick auf den Putz! Nichts wird ausgelassen, nicht die große Verschwörung ums Weiße Haus, nicht die zentralamerikanischen Revoluzzer – das Ganze ist so abstrus, dass man daraus prima einen Kultfilm machen könnte. Helden der Geschichte sind Champion, der einer Entführung zum Opfer fällt, und Taurus, der ihn befreien will. Die beiden sind Ihnen vielleicht schon aus *Interstate 76* bekannt – deutlich gewandelt hat sich jedoch in den paar Jahren zwischen den Spielen ihr Äußeres: Statt 70er-Jahre-Matte und Schlaghosen macht man nun im smarten Don-Johnson-Outfit die Highways unsicher. Auch die exotischen Sport-



Interstate-Held Taurus scheint Miami-Vice-Fan zu sein. Das legt wenigstens sein gestyltes 80er-Jahre-Outfit nahe.



Auch wenn es in Interstate 82 zischt und kracht: Explosionen hat man in anderen Spielen schon schöner gesehen.

schlitten und Schauplätze wie das neonlichtdurchflutete Las Vegas spiegeln den Geist der 80er-Jahre wider – ganz zu schweigen vom stilsicheren Soundtrack, zu dem auch die legendäre 80er-Band Devo ein paar Songs beigesteuert hat.

Straßenfeger

Interstate 82 gliedert sich in 17 überschaubare Missionen, die jeweils durch brillant einschlägigen TV-Serien nachempfundene Zwischensequenzen miteinander verbunden sind. Glücklicherweise hat man hier bei der Sprachausgabe das amerikanische Original beibehalten und nur mit deutschen Untertiteln versehen – das kommt der Atmosphäre enorm zugute.

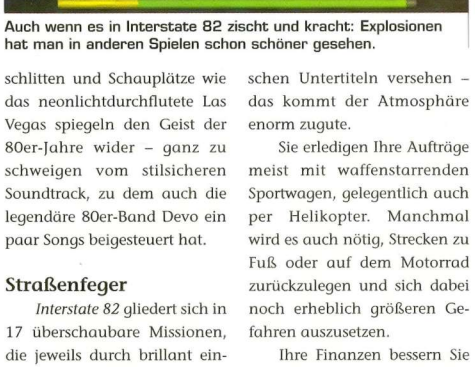
Sie erledigen Ihre Aufträge meist mit waffenstarrenden Sportwagen, gelegentlich auch per Helikopter. Manchmal wird es auch nötig, Strecken zu Fuß oder auf dem Motorrad zurückzulegen und sich dabei noch erheblich größeren Gefahren auszusetzen.

Ihre Finanzen bessern Sie durch das Ramponieren gegnerischer Fahrzeuge auf und verwenden das Geld zwischen den Missionen dazu, Ihren Wagen beispielsweise mit besseren Waffen oder mit effektiverer Panzerung zu versehen. Je dicker Ihr Geldbeutel, desto breiter wird die Palette an nützlichen Ergänzungen: Sie reicht vom Flammenwerfer über Minen bis hin zur Möglichkeit, Ihre Verfolger mit Hilfe eines Ölteppichs kräftig ins Schleudern zu bringen.

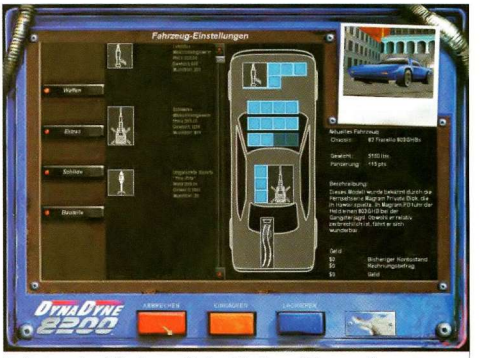
Fahrspaß

Mit einer Simulation hat *Interstate 82* nichts zu tun. Im Vordergrund steht der pure Spaß an der Action, die Fahrphysik spielt eigentlich nur insoweit eine Rolle, als sich das Fahrverhalten des Wagens auf verschiedenen Untergründen ändert – realistisch ist es deshalb noch lange nicht. Man steuert seine gut bewehrten Kampfkarossen am besten per Tastatur; so hat man im Gegensatz zu Joystick oder Lenkrad jederzeit alle Funktionen im Griff. Grafisch sieht *Interstate 82* besser aus als der Vorgänger, wirkt aber gegenüber aktuellen Konkurrenten wie *Driver* immer noch zu detailarm. Dem enormen Unterhaltungswert des Spiels tut dies jedoch kaum Abbruch.

Herbert Aichinger



Taurus und Skye nehmen gemeinsam einen schießwütigen Widersacher aufs Korn.



Zwischen den Missionen dürfen Sie Ihren Wagen mit neuem Schnickschnack aufmotzen oder auch umlackieren.

Vergleich

Als Action-Rennspiel führt *Driver* gegenwärtig mit solider Technik und enormem Spaßfaktor unangefochten das Feld an. *GTa 2*, die Vogelperspektiven-Raserei aus dem Gangster-Milieu, wirkt zwar auf den ersten Blick relativ unspektakulär, entwickelt jedoch einen enormen Suchtfaktor, mit dem *Interstate 82* nicht mithalten kann. Der Vorgänger *Interstate 76* hat zwar immer noch seinen Charme, wirkt aber mittlerweile technisch hoffnungslos veraltet.

Driver	86%
GTa 2	85%
Interstate 82	78%
Interstate 76	70%

Kommentar



Herbert Aichinger

Die einen werden Interstate 82 als gelungene Satire auf die Popkultur der 80er sehen, die anderen werden darin lediglich ein technisch nicht gerade brillant gemachtes Action-Rennspiel erkennen. Mir persönlich, der schon damals über Miami Vice immer herzlich lachen konnte, machte Interstate trotz aller Schwächen großen Spaß. Klar, die Grafik ist klobig, das Fahrverhalten der Wagen manchmal etwas eigenartig, aber das Programm strotzt vor schrägem Humor und es geht hier wohl auch mehr um Fun als um Realismus oder sonst was. Wenn Sie also von Interstate 82 kein „seriöses" Rennspiel erwarten und wenn Ihnen der Realismus der Fahrphysik egal ist, solange Sie gut unterhalten werden, sollten Sie sich diese Ode an die 80er einmal anschauen.

Interstate 82

Mindestens:	P 200, 64 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, Aureal 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netz, Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	466 MB/478 MB
Internet:	www.activision.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	November 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action
Testversion:	Dt. Version v. 16.11.99
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Gut
Grafik:	77%
Sound:	85%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	

78%

» Trashig-nostalgische Hommage an die 80er-Jahre. Technisch nicht perfekt, aber spaßig!«

Stadt ohne Morgen

Silvester 1999. Dunkelheit bricht über die Stadt herein. Doch was ist die Ursache? Eine düstere Story oder eine veraltete Grafikroutine? Oder gar beides? Wir verraten Ihnen, warum sich Nackenhaare bei Urban Chaos sträuben.



Eine der vier Bonus-Missionen: Als böser Wildcat-Schurke haben Sie ein Auto geklaut.



Retten Sie die Reporterin Gordansky: Das Seil im Kopf ist übrigens ein Grafikfehler.



Darci im Kampfmodus: Einen der Banditen haben Sie bereits in Ketten gelegt.



Sprengen Sie die Lieferwagen: Zuvor haben Sie als Roper Ihre Kollegin befreit.

Steht die Welt am Abgrund? In der amerikanischen Metropole Union City greift das Verbrechen um sich. Bisher hatte die Polizei Hosentaschen-Ganoven und Straßengangs gut im Griff, doch inzwischen steigt das Gewaltbarometer in unkontrollierbare Höhen. Nicht gerade der ideale Zeitpunkt, um als Frischling den Streifendienst anzutreten. Doch genau das steht Ihnen bevor. Ihr Name ist Darci Stern. Sie sind weiblich, jung und können gut mit Handschellen umgehen (nicht, dass das heutzutage etwas Besonderes wäre). Wer bei Ihnen nicht pariert, den legen Sie mit ein paar gezielten Hieben und Tritten flach. Je mehr Gegner Sie gleichzeitig bedrängen, umso hilfreicher wird es, vor dem direkten Kontakt Waffen sprechen zu lassen. Abhängig von den Levels stehen Ihnen hierzu bis zu sieben Instrumente zur Verfügung: Baseballschläger, Messer, Pistolen, Schrotflinten, M16-Maschinengewehre, Handgranaten und für besondere Zwecke sogar Sprengsätze. Freundlicherweise lassen Bösewichter, denen Sie über den Jordan geholfen haben, ihre Krawallmacher und Munition liegen bevor Sie sich in der deutschen Version in Luft auflösen. Halten sie zudem Ausschau nach Arznei-Kästen und versteckten Extras, die Ihnen beispielsweise größere Stärke oder schnellere Reflexe verleihen! Um Ihre Füße zu schonen, dürfen Sie sogar mit Benzinschleudern die Umwelt belasten.

Stadtplan

Bevor Sie die Chance haben, die Welt vor dem Untergang und seinem mysteriösen Drahtzieher Mack Bane zu bewahren, warten insgesamt 18 Schauplätze auf Sie. Da das Spiel nicht stur linear aufgebaut ist, besuchen Sie viele Orte mehrfach. Angefangen bei ein paar leichten Trainingseinheiten, beweisen Sie Ihr Stehvermögen in 33 Missionen, in denen Sie Waffenlager zerstören oder Geiseldramen vereiteln. Damit es Ihnen nicht langweilig wird, schlüpfen Sie zwischendurch in die Rolle Ihres kompromisslosen, männlichen Kollegen Roper oder verüben als Bandengangster Mordanschläge. Die Story ist für zarte Gemüter ebenso wenig geeignet, wie die Grafik: grobe Texturtapeten, Kollisionsfehler, keine Fernsicht. Der Sound bleibt bis auf die knochentrokkenen Sprüche der Hauptfiguren auch eher saftlos.

Joachim Hesse



Das siebte Zeichen: Sie springen als Darci um Ihr Leben und müssen unter Zeitdruck zwei Brennstoffpumpen in die Luft jagen.

Kommentar



Joachim Hesse

Und da bückt sich das dumme Huhn wieder, statt den Schalter zu drücken – grrrrr. Während kleine Lenkdefizite noch verschmerzbar wären, verspielt die Präsentation alle Lorbeeren: Grafik, die bei genauerem Hinsehen mehr tot als lebendig wirkt und ein Soundtrack, der sparsamer ist als ein schottischer Bankdirektor. Immerhin halten Sie die Missionsziele bei der Stange. Im Wettstreit gegen An die großen Vorbilder Driver oder Tomb Raider scheidet Urban Chaos jedoch bereits in der Vorrunde aus.

Urban Chaos

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	PII 400, 128 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	DirectSound 3D, EAX, Aureal A3D, RSX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	ca. 537 MB/ca. 150 MB-558 MB
Internet:	http://www.muckyfoot.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Mucky Foot/Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	**Actionspiel**
Testversion:	**Beta-Vers. v 2.75**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**62%**
Sound:	**73%**
Mehrspieler:	**–%**
Einzelspieler:	

64%

» Recht brutaler Genremix, der Liebhabern düsterer Szenarien Freude machen kann. «

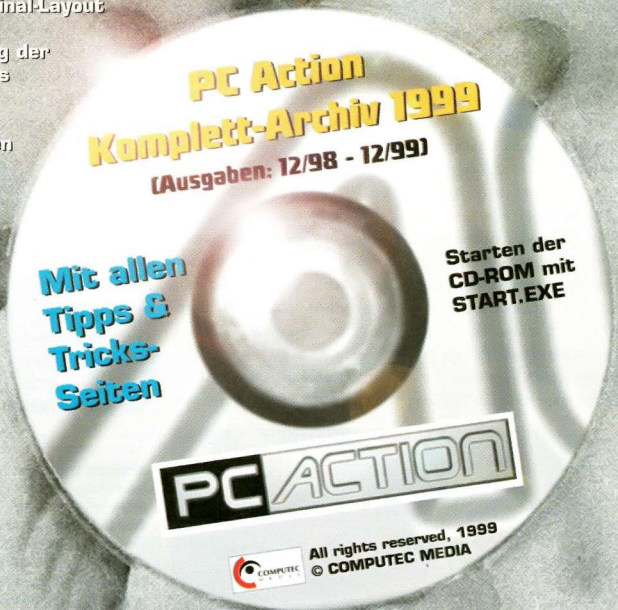
Das ganze Jahr im Griff

Das PC Action Komplett-Archiv

- Alle Heftseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Action
- Über 1.800 Seiten im Original-Layout
- Hochauflösende Darstellung der Heftseiten für problemloses Zoomen und Drucken
- Sortiert nach verschiedenen Kriterien wie Ausgabe-Nummer, Rubrik oder Alphabet
- Suchmöglichkeit im Volltext – finden Sie problemlos bestimmte Textstellen in den Artikeln

Und das alles für nur DM 19,99!

Ab Januar im führenden Fachhandel erhältlich!



Gleich bestellen:

Fon: 0911/28 72-1 50 (13.00 - 17.00 Uhr)
Fax: 0911/28 72-2 50 **E-Mail: archiv@computec.de**

Hochprozentiger Cocktail

PC ACTION GOLD

Strategen führen ihre Truppen aus der Entfernung in die Schlacht, Männer greifen lieber selbst ein. Dafür wird ihnen von den Taktikern nachgesagt, sie hätten nix in der Birne. Battlezone 2 fordert Kämpfer und Kopfgesteuerte.



Basisbau im Regen: Vom Pilotensessel aus befehlen wir dem Konstrukteurs-Mech, einen Geschützturm zu bauen.





Der Rückweg ist dicht (oben)! Unten: Zu Fuß im Einsatz.

Da wir *Battlezone 2* in Heft 12/99 wegen der Programmfehler nur näher vorstellen, aber nicht bewerten konnten, liefern wir jetzt den Test nach. Bei dem Cocktail aus Action und Echtzeitstrategie schlüpfen Sie in die Rolle eines frisch gebackenen Piloten der Erde, der im Krieg gegen die Scions zum Einsatz kommt. Anfangs erledigt der Schwebegleiter-Azubi nur kleinere Aufträge, bei denen er sein Geschick im Kampf beweisen muss. Im Verlauf der 23 Missionen erhält er immer mehr Verantwortung, so dass auch der Bau von Stützpunkten zu seinen Aufgaben gehört. Dies läuft ab wie bei Strategiespielen, allerdings aus der Ich-Perspektive. Die Menüführung wurde im Vergleich zum Vorgänger vereinfacht. Die Einheiten im schmucken Lego-Technik-Stil sind sehr detailliert. Mit Ausnahme des Dschungels wirken die Landschaften karg, aber realistisch. Wer erwartet schon von nahezu unbewohnten Planeten eine Optik wie bei einer Landesgartenschau?

Viele Wendungen

Es gibt auch Schwächen: Sobald am Horizont Berge auftauchen, erfolgt der Bildaufbau schleppend. Und die Soundeffekte sind eher dünn. Laser beispielsweise klingen, als seien sie aus einem Yps-Heft. Trotzdem geht die Atmosphäre nicht flöten. Dafür sorgen die dramatische musikalische Untermalung und der rege Funkverkehr. Abwechslungsreich sind die Missionen. Wenn Sie beispielsweise auf dem Eisplaneten – der vierten von sechs Welten – angelangt sind, müssen Sie erst eine Basis errichten. Dann sollen Sie einen Feindkonvoi stoppen. Im Anschluss gilt es, ein Höhlensystem zu erkunden und auf der anderen Seite der Hügel einen Sender der Scions zu finden. Wenn Sie glauben, alles sei erledigt, bricht beim Rückflug plötzlich der Tunnel vor Ihrer Nase ein und Sie sind von Ihren Kumpels abgeschnitten …

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Battlezone 2 ist deshalb so gut, weil es anders ist. Der Spieler ist mittendrin statt nur dabei und hat fast völlige Handlungsfreiheit: Er agiert als Pilot, Infanterist oder Strategie. Zwei Hauptkritikpunkte: Zum einen sind manche Missionen selbst im Einsteiger-Modus knüppelhart. Außerdem wirken die Ladebildschirme peinlich: Renderbildchen vergewaltigen die Augen und die Selbstgespräche des Helden stürzen die Ohren in eine Depression – wer will schon öde Eingangsmonologe wie in Goethes Iphigenie auf Tauris? Mehr Zwischensequenzen hätten gut getan!



Wir müssen den Recycler sicher durch den Schneesturm lotsen. Aber Achtung: Auf dem Eis würde er einbrechen!

Battlezone 2

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound (3D)
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 2 Sp. seriell, 8 Sp. pro CD
CD/HD:	421 MB/874 MB
Internet:	http://www.activision.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Activision
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



Genre:	Action-Strategie
Testversion:	Beta vom 18. November
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	84%
Sound:	79%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	

85%

» Einzigartige Mischung aus Action und Echtzeitstrategie – allerdings verhältnismäßig schwierig «

B-Hunter



Wer sich einigermaßen an die Steuerung gewöhnt hat (Ihr Gleiter torkelt ohne Übung wie eine besoffene Hummel umher), fühlt sich einige Zeit nett unterhalten. Sie jagen als Kopfgeldjäger durch eine Zukunfts-Stadt, um Bösewichte abzuballern. *B-Hunter* erinnert an den Film *Das fünfte Element* sowie die Spiele *Descent 3* und *GTa2*. Für erfüllte Aufträge gibt's Geld, das in neue Ausrüstung investiert wird. Auf Dauer mangelt's an Abwechslung. **hfr**

Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win95
Technik: DDraw, D3D, DSound (3D), CD-Audio
Hersteller: Midas/THQ
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Action
Grafik: 58% **Sound:** 53%
Mehrspieler: 48% **Einzelspieler:** 54%

Days of Oblivion 2



Das Erotik-Spiel versprüht so viel Erotik wie der Hering, den Sie anfangs einsammeln. Etliche Rätsel („Kombiniere Elvis-Kot mit Raumschiff-Tank") sind, sagen wir mal ... seltsam. Ferner gilt es, gerenderte Hintergrundbilder akribisch per Mauscursor abzusuchen. Die Qualität der vielen Filmsequenzen erreicht „Lothar-Matthäus-wirbt-für-Premiere-World"-Niveau: Wenn dieses Helge-Schneider-Schauspiel gewollt war, ist es sogar brillant. **hfr**

Mindestens: P 233, 32 MB, Win95
Technik: DDraw, DSound, digit. Samples
Hersteller: Toygardens Media/CDV
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 64% **Sound:** 55%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 33%

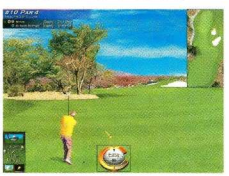
Hype – The Time Quest



In einer fast frei begehbaren Playmobilwelt reist Ritter Hype durch die Zeitalter und rettet mit Schwert, Armbrust, Zaubersprüchen und Köpfchen das Königreich vor Bösewichten. Meist steuern Sie Hype aus der Verfolger-Sicht, können aber auch in die Ich-Perspektive umschalten. Mit der Zeit gewinnt der Blechkamerad an Fähigkeiten hinzu und sieht sich im späteren Verlauf auch vor Aufgaben, die einen erfahreneren Spieler noch fordern. **ha**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Win 95
Technik: Direct3D, DirectSound, Glide
Hersteller: Ubi Soft
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Action-Adventure
Grafik: 79% **Sound:** 75%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:** 78%

Links LS 2000



Und wieder wackelt kein Blatt ... Auch die 2000er-Version der Golfspielserie setzt auf fotorealistische, aber weitestgehend unanimierte Grafiken. Das Spiel wirkt dadurch sehr statisch, heutzutage unnötig wie ein Kropf. Die Features wissen wie immer zu gefallen: fünf neue Kurse, ein paar neue Spielmodi, vier neue Spieleranimationen, eine zusätzliche Steuerungsvariante. Wann kommt mehr Bewegung ins Subgenre? **cb**

Mindestens: P 166, 32 MB, Win95
Technik: DDraw, DSound
Hersteller: Access/Microsoft
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Sport
Grafik: 80% **Sound:** 71%
Mehrspieler: 85% **Einzelspieler:** 80%

Joysticks-Wheels-Pads



Lenkräder mit Force Feedback:

V4 Racing Wheel	189,95 DM
Trust Racemaster mit USB	239,95 DM 259,95 DM
Sidewinder Wheel	269,95 DM
Desteniy Racing	179,95 DM
R4 Racing Wheel	259,95 DM

Lenkräder ohne Force Feedback:

R4 Racing Wheel	159,95 DM
Sidewinder Precision Racing Wheel	149,95 DM



SunCom SFS Controller & Throttle 279,95 DM



CH Pro Pedals 179,95 DM



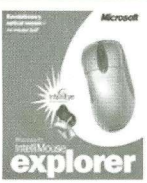
Hammerhead fx 89,95 DM
Hammerhead Dig. 79,95 DM



FX Racing Wheel 89,95 DM
Netzteil f. Wheel 19,95 DM



GenX 500 69,95 DM
GenX 500L Linksh. 69,95 DM
GenX 500 USB 79,95 DM



IntelliM. Explorer 109,95 DM
IntelliM. Int. Eye 89,95 DM
IntelliM. Trackb. 49,95 DM
Cordless Wheel M. 69,95 DM



Wingmann D-Pad 45,95 DM
Wingmann Extreme 89,95 DM

Weitere Produkte finden Sie auf unserer Internet-Seite unter **www.joysticks-pads.de**

VERKOSOFT GmbH & Co. KG.
Steinbecker Str. 81g, 21244 Buchholz
Tel.: 04181 - 8892
Fax: 04181 - 97868

Versandbedingungen: Vorkasse/Kreditkarte DM 9.-; Nachnahme DM 14.- + Zahlkarte DM 3.-. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis 400 DM. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 20.- pauschal! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Die Spezialeinheit dringt in eine Villa ein. Der Polizist an der Spitze des Teams eröffnet das Feuer, als er Terroristen im Wohnzimmer entdeckt.

Beverly Hills Cops

In Los Angeles gibt es größere Probleme, als uns Seifenopern wie Beverly Hills 08/15 weismachen wollen. Nicht Liebeskummer und ungewollte Schwangerschaften bestimmen den Alltag – die Polizei kämpft täglich gegen das organisierte Verbrechen. Bei SWAT 3 werden Sie feststellen, wie nervenaufreibend das sein kann ...

Fakten

- 16 Missionen
- Trainingsschießstand
- Karrieremodus
- Rollenspielelemente
- Zwölf Waffen/Ausrüstungsgegenstände
- Mehr als 150 Nichtspielercharaktere
- Drei Schwierigkeitsstufen

Wenn Schönwetterpolizisten kalte Füße bekommen, schlägt in den USA die Stunde der SWAT-Einheit. Deren Mitglieder verstehen keinen Spaß, aber ihr Handwerk, wenn es darum geht, Terroristen oder Amokläufern den kürzesten Weg in den Knast zu erklären. Bei *SWAT 3* übernimmt der Spieler die Rolle eines taktischen Leiters, der seine Mannschaft in der Ich-Perspektive durch 16 Einsatzorte lotst. Es ist möglich, die Missionen in beliebiger Reihenfolge zu spielen. Dann entgehen Ihnen die Rollenspielelemente: Bei der Kampagne dürfen Sie dem Helden Ihrer Träume einen Namen geben und aus 48 Beamten acht Untergebene aussuchen. In jeder Mission werden vier davon eingesetzt, die in die zwei Gruppen, „Rot" und „Blau", aufgeteilt sind. Der Rest drückt die Ersatzbank. Während der Karriere ist es wichtig, dass Sie einen guten Boss abgeben. Einerseits winken Auszeichnungen. Andererseits gibt es Punkte für Ihre Führungsqualität. Wird beispielsweise einer der Beamten im Einsatz verletzt, sinkt das Vertrauen der restlichen Truppe. Dann reagieren die Kollegen möglicherweise bockig. Abgesehen davon lässt sich der verwundete Kamerad natürlich lieber erst mal von einer hübschen Krankenschwester pflegen, statt zu arbeiten.

Information ist Macht

Vor jeder Mission kommt es zum Kaffeekränzchen. Ihr Chef trägt in Grundzügen vor, in welchen Schlamassel er Sie diesmal reinreiten will. Anschließend lesen Sie aus einem Menü mit bis zu elf Kategorien weitere Infos heraus. Sie erfahren unter anderem, wie die zu rettenden Geiseln aussehen, welche Waffen die mutmaßlichen Täter spazieren tragen und ob mehrere Zugänge zum Ort des Geschehens existieren.

So spielt sich SWAT 3

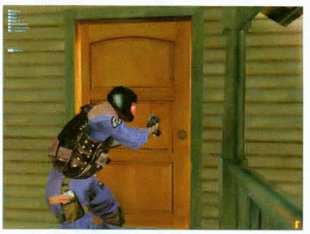
Bereits die erste Mission der Kampagne zeigt, auf was es bei *SWAT 3* ankommt: Der Spieler muss in ein Haus eindringen, in dem sich ein mutmaßlicher Amokläufer befindet. Ziel ist es, den Verdächtigen zu verhaften und seine Waffe zu beschlagnahmen. Zum Schluss müssen Sie die Einsatzzentrale anfunken, damit diese den Gefangenen abholt.



Vor der Mission erfahren wir, dass der Verdächtige psychisch krank ist und es nur einen Zugang zum Haus gibt.



Als Einsatzleiter können Sie Einfluss darauf nehmen, welche Waffen und Ausrüstungsgegenstände ihr Team mitnimmt.



Mist, die Tür ist verschlossen. Da wir lautlos vorgehen wollen, befehlen wir einem Kollegen, den Dietrich einzusetzen.



Wir schleichen durch das dreistöckige Haus. Hinter jeder Tür könnte der Verdächtige sein. Das Team tastet sich vorsichtig von Zimmer zu Zimmer und sucht alles ab. Unsere Nerven sind gespannt wie Drahtseile.



Im Wohnzimmer entdeckt das Team eine Frau. „Hände hoch. Sofort!" Die Dame zögert keine Sekunde. Sicher ist sicher: Officer Fränkel legt höchstpersönlich die Handschellen an. „Ihr dreckigen Bastarde!", schreit sie wütend.

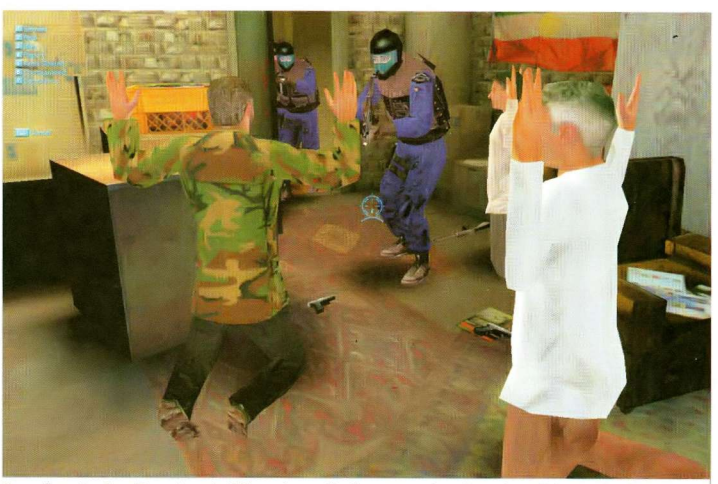


Der Verdächtige hat sich auf dem Dachboden verschanzt. Er feuert sogar noch zwei Kugeln ab. Als er sich aber der übermächtigen fünfköpfigen Einsatztruppe gegenüber sieht, gibt er auf und legt die Waffe weg. Auftrag erledigt.

Fast alle Aufträge finden in Innenräumen statt. Diese kommen aus einem kreativen Architekturbüro: Schauplätze sind unter anderem Privatwohnungen, eine Lagerhalle, ein Fernsehstudio, die Kanalisation von L.A. oder das Convention Center, in dem im realen Leben regelmäßig die Spielemesse E3 stattfindet. Sie legen fest, von wo Ihr Team den Vorstoß wagt und ob es zu Beginn leichtfüßig-leise oder dynamisch mit Rambazamba zu Werke gehen soll. Zuletzt rüsten Sie die Truppe mit Waffen und anderen nützlichen Utensilien aus. Wer die Faultiermentalität vorzieht, kann die Vorbereitungsphase auch vom Computer übernehmen lassen, muss dann aber mit einem Punktabzug in der B-Note, sprich bei der Führungsqualität rechnen. *SWAT 3* hat auch eine Hintergrundgeschichte. Allerdings erscheint diese dünner als ein Öko nach dem Heilfasten, weil Sie im Spiel davon nahezu nichts mitbekommen. Im Jahr 2005 geht es um die Unterzeichnung eines weltweiten Atomwaffensperrvertrags, was eine Terroristengruppierung gar nicht gut findet. Ab und zu müssen deshalb entführte Botschafter, Staatspräsidenten oder Bischöfe gerettet werden.

Los geht's

Sie hauchen Ihrem Charakter mit der Maus (Blickrichtung) und den Pfeiltasten (Bewegung) Leben ein. Ähnlich wie bei *Dark Project* oder *System Shock 2* kann



So soll's sein: Das Team hat drei Terroristen dingfest gemacht, ohne einen Schuss abzufeuern.

SWAT 3

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

SWAT 3 hat moderate Hardwareanforderungen. Ruckler spielen eine geringere Rolle als bei üblichen Ego-Shootern, weil hektische Bewegungen seltener nötig sind. Der Titel ist auf einem P200 spielbar, wenngleich Sie dann aber Grafikdetails abschalten müssen. Wir haben wie immer mit allen Details getestet:

Bildauflösung 800x600

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2				
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Bildauflösung 1.024x768

	K6-2 400/64	PII 300/64	Celeron 400/128	PIII 500/128
Voodoo2	nicht unterstützt			
Voodoo3 3000				
TNT				
TNT2 Ultra				
Rage Fury 128				
G 400				

Pro & contra

- ⊕ Sehr gute Atmosphäre
- ⊕ Grafisch abwechslungsreiche Szenarien
- ⊕ Karrieremodus
- ⊕ wenig Einarbeitungszeit
- ⊕ Gegner und Nichtspielercharaktere werden per Zufall im Level platziert
- ⊖ Fast alle Aufträge laufen gleich ab
- ⊖ Häufig Standardhandlungen
- ⊖ Hintergrundgeschichte kaum bemerkbar
- ⊖ Kein Mehrspielermodus

Deutsche Version

Die deutsche Version ist komplett übersetzt (Handbuch, Texte im Spiel, Sprachausgabe). Es gibt kein Blut zu sehen. Geiseln können nicht versehentlich erschossen werden, da die Waffen nicht auslösen.

Installation

Es ist nur eine Installationsvariante möglich, die 397 MB auf der Festplatte belegt. Die Ladezeiten sind kurz.

Vergleich

Actionfans werden *SWAT 3* vielleicht sogar besser finden als den zweiten Teil von *Rainbow Six* (*Rogue Spear*), weil aufwendige strategische Planungen vor dem Einsatz nicht nötig sind. Verstecken braucht es sich sicher nicht vor der Genre-Referenz im Bereich Taktik-Shooter.

Rogue Spear	84 %
SWAT 3	82 %
Rainbow Six	80 %



Er macht keine Schwierigkeiten mehr, weil ihm bereits Handschellen angelegt wurden.

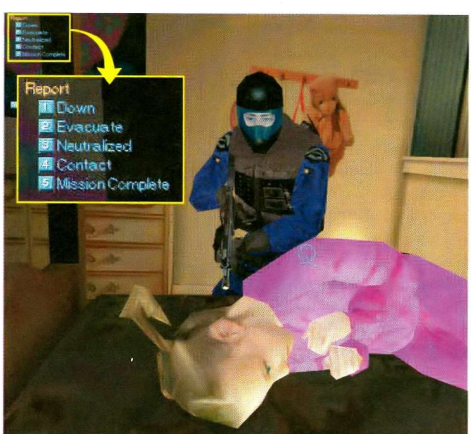
der sportliche Polizist sich nach links und rechts lehnen, um vorsichtig in Räume zu spähen, eine Taschenlampe zu benutzen oder Leuchtstäbe zu werfen. Am oberen linken Bildschirmrand ist ein Menü mit Ziffern eingeblendet. Damit erteilen Sie dem Team ähnlich wie Flügelmännern in Weltraum-Simulationen Befehle. Die Typen haben dieselben Tricks drauf wie Sie. Ein Beispiel: Zwei Ihrer Leute sollen eine Tür aufbrechen, eine C2-Granate in das dahinterliegende Zimmer werfen, eindringen und den Raum sichern. Sie drücken zunächst die Taste „2". Damit weiß die Mannschaft, dass nur „Team Rot" gemeint ist. Es öffnet sich ein Menü mit Unterpunkten, bei dem Sie „1" (Breach, Bang & Clear) wählen. Außerdem „zielen" Sie mit dem Fadenkreuz der Waffe auf die Tür. Fertig. Das eingeblendete Hauptmenü ist immer gleich. Die Unterpunkte ändern sich je nach Situation. Wenn ihr Team im Schleich-Modus agiert, würde statt „Breach, Bang & Clear" der Befehl „Pick Lock" (Knacke das Schloss) erscheinen. Meistens tun Ihre Gesellen, wie ihnen geheißen. Selten hat die Künstliche Intelligenz Aussetzer – manchmal treten sich die Polizisten allerdings gegenseitig auf die Nahkampfsocken, was an ein Knäuel beim Rugby-Gedränge erinnert.

Erst reden, dann schießen

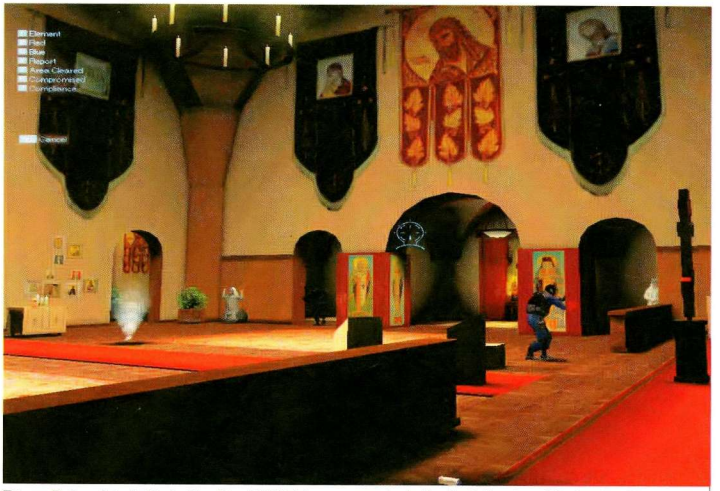
SWAT 3 lebt von seiner Atmosphäre. Wenn Sie mit gespannten Nerven durch ein



Dieser gefährlich aussehende Typ hat keinen Bock mehr auf Stunk, weil ihm das Tränengas im Zimmer gewaltig stinkt.



Geiselbefreiung: Das kleine Mädchen ist sicher. Wir drücken die Taste „2" (Evakuieren) im Menü, damit es abgeholt wird.



Bösen Buben ist nichts heilig. Das SWAT-Team muss deshalb die Halle einer Kirche durchkämmen.

Haus schleichen, erschrecken Sie bei jeder Kleinigkeit. Officer Fränkel beispielsweise hätte in einem Fall beinahe auf sein Spiegelbild geschossen, als er ein Badezimmer betrat. Selbst hart gesottenen Spielern läuft ein Schauer über den Rücken, wenn sie bei einer Geiselbefreiung ein zusammengekauertes Mädchen entdecken, das verängstigt in seinem Zimmer liegt und wimmert. Besonders, wenn die Polizisten kurz vorher die panische Mutter in Sicherheit gebracht haben, die weinend darum fleht, ihre Kinder zu retten. Die Rufe der Teammitglieder vermitteln Spannung. „Runter! Auf die Knie!", erschallt es immer wieder, wenn ein Kollege einen mutmaßlichen Täter gestellt hat und ihm Handschellen anlegen will. Denn bei *SWAT 3* geht es in erster Linie darum, Verdächtige zur Aufgabe zu bewegen. Übrigens werden streng nach Vorschrift auch offensichtlich unbeteiligte Personen sicherheitshalber an die Kette gelegt. Man weiß ja nie, ob sie nicht doch schlimme Finger sind. Der Spieler kann jederzeit versuchen, sein Gegenüber per Zuruf einzuschüchtern: „Lassen Sie die Waffe fallen! Hände über den Kopf!". Erst, wenn es nicht anders geht, sprechen die Waffen. Sollte Ihre Spielfigur während des Einsatzes darniedersinken, ist die Karriere logischerweise zu Ende. Speichern dürfen Sie nur zwischen den Missionen.

Bewegungstalent

Die Animationen tragen zum stimmigen Gesamtbild bei. Wen wundert's, haben die Entwickler doch die Bewegungsabläufe von Schauspielern aufgenommen und ins Spiel übertragen (Motion Capturing). Nur manchmal hapert's mit der Optik: Wenn ein Schlossknacker mal wieder mit dem Dietrich mitten in der Tür rumpopelt, möchte man am liebsten eine Brille reichen …

Harald Fränkel



Wenn Sie hier einen Fehler machen, geht die Bombe hoch.

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Die Mischung aus Ego-Shooter und Action-Strategie hat auch in SWAT 3 seinen Reiz. Ohne eine ausführliche Planungsphase wie in Rogue Spear spielen sich die LAPD-Einsätze aber deutlich zäher, weil man seinem Team während des Auftrags alle nötigen Befehle geben muss. Außerdem vermisse ich einen Mehrspielermodus, der gerade beim Hauptkonkurrenten Rogue Spear eine Menge Spaß macht. Dafür glänzt SWAT 3 durch seine Atmosphäre und die Rollenspiel-Elemente.

Kommentar



Harald Fränkel

Rein in die Bude, Terroristen von der Sinnlosigkeit ihres Daseins überzeugen, Waffen sicherstellen und Räume nach Geiseln durchsuchen – die meisten Aufträge laufen nach diesem Schema ab. Trotzdem ist der Spieler mit Eifer bei der Sache, weil die Atmosphäre stimmt. Einmal musste ich zugegebenermaßen sogar kräftig schlucken. Die Szene mit den kleinen Kindern ist starker Tobak. Dass ich für jeden gefesselten Bösewicht und für jede „wichtige" Geisel einzeln das Hauptquartier anfunken muss, dass das geschnürte Paket abgeholt werden kann, empfinde ich als nervig. Wollten die Entwickler damit zeigen, dass zur Polizeiarbeit auch lästige Standardaufgaben gehören? Fehlt nur noch, dass ich nach dem Einsatz einen Bericht in dreifacher Ausfertigung tippen muss.

SWAT 3

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	530 MB/397 MB
Internet:	www.sierrastudios.com/games/swat3
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Sierra/Havas Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Ein Hauch von Reality TV: Der Spieler fühlt sich von der ersten Minute an im Geschehen. «

Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Englische Version**
Steuerung:	**Gut**
Feedback:	**-**
Grafik:	**82 %**
Sound:	**90 %**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

82 %

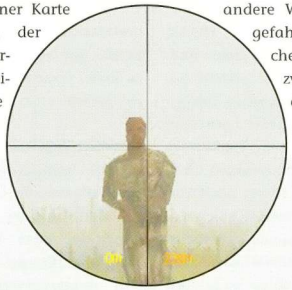
Dasselbe in Grün?

Konfliktbewältigung läuft in Action-Filmen oft folgendermaßen ab: Der Einzelkämpfer rennt brüllend los und erledigt 1.347 Gegner pro Stunde, wobei deren Kugeln dem Helden offenbar ausweichen, weil er so verschwitzt müffelt. Wer bei Delta Force 2 so unüberlegt vorgeht, hat schon verloren.



Neu: Ihr Kämpfer kann auch schwimmen. Hier versuchen wir, uns unbemerkt einem feindlichen Lager zu nähern. Der Balken oben zeigt an, wie lange der Soldat die Luft anhalten kann.

Delta Force 2 simuliert Einsätze der gleichnamigen Spezialeinheit, die durch die Filme von Karate-Gnom Chuck Norris bekannt sein dürfte. In der Rolle eines Elitesoldaten müssen Sie in zwei Kampagnen terroristischen Organisationen das Handwerk legen. Anfangs suchen Sie ein Porträt für Ihre Spielfigur aus, geben ihr einen Namen und wählen die Nationalität. Anschließend folgt die Missionsbeschreibung anhand einer Karte und Text, der freundlicherweise von einer Dame vorgelesen wird. Wie bereits der Vorgänger spielt sich *Delta Force 2* anders als übliche Ego-Shooter. Wer vorprescht, hat keine Chance. Ausnahmen bestätigen die Regel: Manchmal haben Sie wegen eines Zeitlimits keine andere Wahl. Frustgefahr: Gespeichert wird nur zwischen den einzelnen Aufträgen.



Hinterhältigkeit gefragt

Bereits die erste Mission deutet an, was Sie erwartet: Die Delta Force soll ein bis vor kurzem streng geheimes Labor stürmen. In diesem wurde ein Virus entwickelt, der – gerät er in die falschen Hände – als Bio-Waffe eingesetzt werden könnte. Terroristen halten die Forschungsstätte in der Antarktis besetzt und haben Wissenschaftler als Geiseln genommen. Anfangs tasten



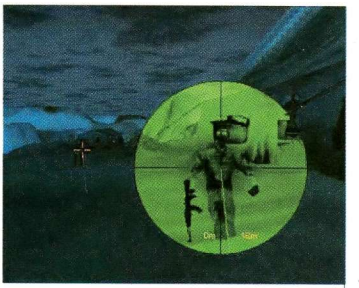
Nein, das ist kein Ausschnitt aus dem Horrorfilm „Das Ding aus dem Sumpf". Vielmehr hat sich unser Stoppelhopser für den Einsatz im Moor ein modisches Tarnkleid zugelegt. Mit dem Zielfernrohr nimmt er einen Gegner ins Visier.

Fakten

- zwei Kampagnen
- 40 Missionen
- fünf Spezialausrüstungsgegenstände
- 16 Waffenarten
- Missions-Editor



Wir schleichen uns an den ahnungslosen Gegner heran, um ihn lautlos auszuschalten.



Trotz der Dunkelheit haben wir den Terroristen wegen des Restlichtverstärkers gut im Blick.

Vergleich

Wer Spaß an actionlastigen Infanteristen-Simulationen hat, sollte unbedingt einen Blick auf *Delta Force 2* wagen. *Hidden & Dangerous* kann trotz der besseren Grafik beim Spielspaß nicht mithalten, ganz zu schweigen von Spec Ops.

Delta Force 2	78 %
Delta Force (abgewertet)	75 %
Hidden & Dangerous (abgewertet)	73 %
Spec Ops (abgewertet)	65 %

Sie sich in der Ich-Perspektive an den Gebäudekomplex heran und verschaffen sich per Fernglas einen Überblick. Die ersten Gegner schalten Sie aus sicherer Entfernung mit dem Scharfschützengewehr aus. Wichtig ist, Bäume, Mulden oder Fahrzeuge als Deckung zu nutzen. Ihre Spielfigur kann nicht nur rennen und springen, sondern sich auch ducken, hinlegen und robben. Knapp neben Ihnen einschlagende Kugeln und Funksprüche sorgen für Atmosphäre. Wenn Sie sich bis zum Laborgelände durchgeschlagen haben und plötzlich die Warnung „Achtung, Schützen auf dem Wachturm!“ hören, schlägt das Herz unweigerlich schneller. Erst, wenn jeder Feind ausgeschaltet und die Geiseln befreit sind, dürfen Sie durchatmen. Bei anderen Aufträgen müssen Sie Gebäude per Laser als Zielobjekt auswählen und Artillerie anfordern, Bomben legen, Konvois eskortieren oder Gegenstände suchen. Für Abwechslung ist gesorgt.

Wo ist das Hirn?

Ein Blick auf die Satellitenkarte verrät, wo sich Gegner befinden und wohin sie schauen. Hier können Sie Schwächen der Künstlichen Intelligenz (KI) nutzen: Wachposten glotzen wie Kühe oft stur in eine Richtung, was zu Angriffen von hinten einlädt. Abgesehen davon scheinen sich manche Terroristen zu schämen – anders lässt es sich kaum erklären, warum sie in Häusern regelmäßig mit dem Gesicht zur Wand in-Ecke-stehen. Doch selbst Teamkameraden, die bei den Einsätzen mit von der Partie sind, scheinen nicht vor Peinlichkeiten gefeit: In einem Fall sahen wir einen Elitekämpfer, dem wohl der Helm über die Augen gerutscht war, jedenfalls rannte er gegen einen Baum. Außerdem hat der Spieler kaum Einflussmöglichkeiten auf die Kumpels, so dass er im Prinzip nur als Einzelkämpfer unterwegs ist. Die Neuerungen gegenüber dem ersten Teil müssten Sie mit der Lupe suchen – da die Voxel-Grafik selbst ohne Vergrößerung verhältnismäßig pixelig aussieht, wollen wir Ihnen das ersparen und teilen sie Ihnen kurzerhand mit: Bei manchen Einsätzen kann ihre Spielfigur nun auch tauchen oder durch hohes Gras kriechen. Neue Ausrüstungsgegenstände ermöglichen zusätzliche Finessen – wer beispielsweise eine Kamera aufstellt, kann das ausgewählte Gebiet aus der Ferne überwachen. Türme sind per Leiter erklimmbar und Fallen – zum Beispiel fies versteckte Holzspieße im Boden – sorgen für manchen Schockeffekt ...

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Wie beim Vorgänger bleiben Wachposten unter Beschuss stehen, als hätten sie Pattex Compact unter den Stiefeln – oder im Hirn. Das weckt fast den Pfadfinder in mir, der per Zuruf helfen möchte: „Wirf dich wenigstens zu Poden, Pursche!“. Nach wie vor verbringen Sie viel Zeit damit, Ansammlungen von zuckenden Pixeln (im Spiel Terroristen genannt) mit dem Zielfernrohr anzuvisieren, was auf Dauer etwas ermüdend ist. Trotzdem macht Delta Force 2 Spaß. Der Spieler weiß, dass selbst ein kleiner Fehler gesundheitsschädlich sein kann. Das geht auf die Nerven, und zwar zwar im positiven Sinn – Spannung lautet das Zauberwort.



1- Nachrichten und Instruktionen, 2 - Exakte Missionsbeschreibung (aus- und einblendbar), 3 - Satellitenkarte, 4 - Körperhaltung der Spielfigur (in diesem Fall: liegend), 5 - momentan verwendete(r) Waffe/Ausrüstungsgegenstand

Delta Force 2

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, AGP
Sound/Musik:	DirectSound; Voice-over-Net (Gespräche per Mikro)
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	692 MB/165 od. 470 MB
Internet:	http://www.novalogic.com
Handbuch/Sprache:	Englisch/Deutsch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	NovaLogic/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahre



Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**engl. Verkaufsversion**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**67%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**85%**
Einzelspieler:	

78 %

» Wer von Voxeln keinen Ausschlag bekommt, dem erschließt sich das spannende Gameplay. «

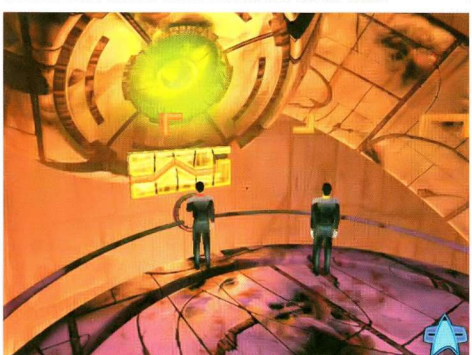


Unverkennbar: Ebenso wie Captain Jean-Luc Picard (hier links im Bild) wurden auch die anderen Protagonisten von Star Trek: Der Aufstand sehr lebensecht umgesetzt.

Zwergen-Aufstand



Von einem Androiden kann man noch viel lernen: Commander Data steht dem Fähnrich Sovok mit Rat und Tat zur Seite.



Mit derartigen Puzzle-Spielchen dürften auch Adventure-Einsteiger keinerlei Probleme haben.

Auf Star-Trek-Adventures scheint ein Fluch zu lasten: Seit Judgment Rites hat keines mehr so recht den Durchbruch geschafft. Ob Activision mit Star Trek: Der Aufstand mehr Glück haben wird?

Das Spiel *Star Trek: Der Aufstand* greift die Handlung des gleichnamigen Kinofilms nicht direkt auf, sondern versucht, diese mit anderen Mitteln weiterzuführen. Sie erinnern sich: Captain Picard setzte sich im Film über die Anordnungen der Föderation hinweg, um den Bestand der Ba'ku-Zivilisation zu sichern, die dank der besonderen Beschaffenheit ihrer Planeten-Atmosphäre vor den Beschwernissen des Alterns gefeit war. In der Person des unerfahrenen Fähnrichs Sovok haben Sie nun im Spiel den Auftrag, Picard nach Ba'ku zurückzubringen, um den reibungslosen Aufbau einer Son'a-Kolonie zu

Vergleich

Star Trek-Adventures stehen seit langem unter keinem glücklichen Stern. Während *Generations* (1997) an einer ungeheuer trägen 3D-Engine, miserabler Grafik und einer fehlenden Speicherfunktion scheiterte, präsentierte sich *Final Unity* (1995) als solides, aber sehr traditionelles Adventure ohne echte Höhepunkte. Auch der Aufstand kommt nicht über spielerisches Mittelmaß hinaus.

Star Trek: Der Aufstand	65%
Star Trek: A Final Unity (abgewertet)	62%
Star Trek: Generations (abgewertet)	60%

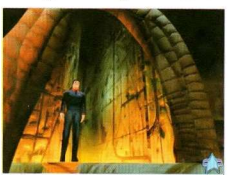


Bei Actionsequenzen wie dieser werden die Schwächen der Steuerung offensichtlich.

überwachen. Nach einer kurzen Einweisung in die korrekte Anwendung des vulkanischen Würgegriffs und des Phasers sehen Sie sich sofort mit einer dramatischen Situation konfrontiert: Captain Picard wurde entführt! Mit der Unterstützung des stets glatt rasiert wirkenden Androiden Data machen Sie sich sofort auf die Suche nach ihm und müssen sich alsbald mit schießwütigen Gesellen herumschlagen. Über ein spezielles Interface, das Sie per Tastendruck auf den Bildschirm holen,



Sovoks vorzeitiges Ende: Um die Alien-Kreaturen sollte man einen großen Bogen machen.



Die Architektur auf dem Planeten Ba'ku wirkt futuristisch und monumental.

haben Sie für Ihre Operationen u. a. Zugriff auf das obligate *Star Trek*-Arsenal mit Phaser, Tricorder und Kommunikator. Schon bald stellen Sie fest, dass wohl nicht nur die Föderation Interesse am Jungbrunnen der Ba'ku hat; hinter all den dramatischen Ereignissen, die plötzlich über Sie hereinbrechen, könnten jedenfalls die Romulaner zu stecken ...

Häppchenweise

Star Trek: Der Aufstand gliedert sich in zwölf überschaubare Missionen, denen jeweils ein knappes Briefing vorangestellt ist. Mit den Cursortasten jagen Sie Ihren Polygon-Protagonisten über zweidimensionale, vorgerenderte Hintergründe, der Zugriff aufs Benutzer-Interface, der Einsatz von Gegenständen aus dem Inventar und Aktionen wie der oben genannte Vulkaniergriff erfolgen ebenfalls auf Tastendruck. Als besonders schwerfällig erweist sich dieses System beim Waffengebrauch – schnelles, zielgenaues Schießen ist schon fast ein Ding der Unmöglichkeit. Besonders ärgerlich ist an der unflexiblen Tastatursteuerung, dass sie sich nicht mal den eigenen Vorlieben anpassen lässt.

Das alte Leid

Der Aufstand wirkt unfertig und in vielen Teilen nur halbherzig umgesetzt. Schon peinlich, wie hölzern die *Star Trek*-Helden – immerhin: der Wiedererkennungseffekt ist da! – durch die Landschaften staksen. Nicht mit Ruhm bekleckert haben sich die Entwickler zudem beim etwas bieder geratenen Puzzle-Design und der künstlichen Intelligenz der Gegner. Letztere verhalten sich eher wie Pappkameraden in einer Schießbude denn als selbstständig denkende und handelnde Wesen. Nicht einmal die Zwischensequenzen sind technisch auf der Höhe der Zeit – selbst die bei der Vollinstallation versprochene bessere Bildqualität wirkt noch ziemlich pixelig. Wenigstens lassen noch der Orchester-Soundtrack und die Sprachausgabe mit den Originalstimmen halbwegs *Star Trek*-Atmosphäre aufkommen.

Herbert Aichinger

Kommentar



Herbert Aichinger

Nein, so habe ich mir Activisions Star-Trek-Einstand nicht vorgestellt! Mit ihrem Spiel treten die Entwickler zielsicher in alle Gameplay-Fettnäpfchen, die vorher bereits in einer ganzen Reihe anderer Star-Trek-Adventures ausgelegt worden waren. Ich versteh' es einfach nicht: Star Trek bietet mit seinen vielfältigen Welten, seinen markanten Charakteren und dem den Serien eigenen, subtilen Humor die ideale Grundlage für komplexe, unterhaltsame Adventures. Warum nur ist es seit Judgment Rites niemandem mehr gelungen, diese Elemente in einem Spiel zu einem stimmigen Ganzen zusammenzufügen? Star Trek: Der Aufstand kann jedenfalls auch nur als mittelprächtiger Versuch betrachtet werden.

Star Trek: Der Aufstand

Mindestens:	PII 200, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, EAX, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	629 MB/220 MB
Internet:	www.activision.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Presto/Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Schade: Der Aufstand ist leider nur ein weiteres unausgegorenes Star-Trek-Adventure. «

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Dt. Vers. 26.10.99
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	72%
Sound:	80%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	65%

Blühende Landschaften

Wunder gibt es immer wieder? Gelingt es einem rundenbasierten Strategiespiel, endlich wieder etwas Bewegung in das Subgenre zu bringen? Bereits die Preview von Age of Wonders weckte hier dezente Hoffnungen. Hier erfahren Sie, ob die Verkaufsversion den Erwartungen standhält.



Greifenreiter, Riesen und ein Held befinden sich im Kampf mit einer Horde Goblins. Dem Sieger gehört die Stadt.

In diesem epischen Fantasy-Strategiespiel schlagen die Armeen des Lichts die letzten Schlachten gegen die Dunkelheit. Zwölf unterschiedliche Rassen schicken Krieger und Monster ins Feld. Helden führen die Streitkräfte an und wirken mächtige Zauber vor und in den Scharmützeln. Städte sind für den Nachschub und ein festes Goldeinkommen zuständig, während Manaquellen die Magie auffrischen oder zur Erforschung von Zaubersprüchen beitragen. Die Landkarten für Ober- und Unterwel-

Vergleich

Strategisch anspruchsvoll sind *Demonworld* und *Age of Wonders* gleichermaßen, letzteres beschränkt sich jedoch durch zusätzliche Wirtschafts- und Diplomatieelemente nicht ausschließlich auf Taktik. *Lords of Magic* hingegen fehlt im Vergleich eine richtige Kampagne mit Story. Unter anderem durch das bessere Magiesystem hat *Age of Wonders* gegenüber *Heroes of Might & Magic 3* die Nase vorn. Speziell die Atmosphäre des Oldies *Warlords 3* ist mittlerweile nicht mehr konkurrenzfähig.

Age of Wonders	84%
Demonworld (abgewertet)	80%
Lords of Magic (abgewertet)	79%
HoM&M 3 (abgewertet)	78%
Warlords 3 (abgewertet)	54%



Im Zauberbuch stehen alle erlernten Zaubersprüche, die im Kampf, auf Einheiten oder auf der Weltkarte zum Einsatz kommen.



Im Diplomatiemenü können Sie die Aktionen der Gegenspieler durch Tributzahlungen und Angebote beeinflussen.



Das Reich der Halblinge blüht und gedeiht. Doch Vorsicht: Ein einzelner Dämon bedroht die friedlichen Städte.

ten bestehen aus Hex-Feldern, wodurch die Zugreichweite möglichst realistisch umgesetzt ist. Unterschiedliches Terrain wie Berge, Wasser, Wald und Hügel hemmt Einheiten in ihrer Bewegung. Sobald zwei Armeen zusammentreffen, werden die sechs anliegenden Waben um das jeweilige Hex-Feld im Detail mit den Truppen gezeigt. In den Schlachten ziehen die Kontrahenten ihre Truppen nacheinander. Auf der Übersichtskarte hingegen dürfen wahlweise alle ihren Zug gleichzeitig ausführen, wodurch sich im Mehrspielermodus die Wartezeit verkürzt.

Tausche Städteverwaltung gegen Kampagne

Einen Preis für Innovation gewinnt *Age of Wonders* damit nicht, denn bereits vor fünf Jahren überzeugte *Master of Magic* mit genau dem gleichen Spielinhalt. Mit dem Unterschied, dass man Städte damals gründen konnte, heute dürfen Sie nur noch vorhandene Städte mit Mauern schützen und die Produktionsstätten ausbauen. Lediglich die verzweigte Kampagne (die beiden Kampagnen für Gut und Böse bestehen aus denselben Szenarien) in *Age of Wonders* stellt inhaltlich eine Verbesserung dar. Sie erschaffen einen eigenen Helden und weisen ihm Fähigkeiten zu, die er im Laufe des Spiels mit jedem Erfahrungslevel erweitern und verbessern kann. Durch dieses Rollenspielelement steigt die Motivation deutlich. Im Gegensatz zu *Heroes of Might & Magic 3* erreicht Ihr Held glücklicherweise sehr schnell das jeweilige Levelmaximum des Szenarios, wodurch es einem erspart bleibt, das Ende einer Mission künstlich herauszuzögern, nur um in langwierigen und öden Belagerungen der letzten feindlichen Stadt die nötigen Erfahrungspunkte abzugreifen. Die Missionsziele sind dabei so abwechslungsreich wie nur möglich gestaltet, allerdings fehlen der Story passende Zwischensequenzen zur Steigerung der Atmosphäre. Nur Text mit Sprachausgabe und spärlich animierte Bilder sind hier ein magerer Ersatz.

Kampf der Eintönigkeit

In den Auflösungen zwischen 800x600 und 1280x1024 Bildpunkten präsentiert sich *Age of Wonders* übersichtlich. Für das Genre ist die Grafikqualität hoch, jedoch fehlt es den liebevoll gezeichneten Städten und Kreaturen an Animationen, wodurch das ohnehin starre, rundenbasierte Spiel noch etwas statischer wirkt. Bei Spielzeiten von mehreren Stunden pro Szenario können weder Soundeffekte noch Hintergrundmusiken verhindern, dass der Spielablauf mitunter monoton erscheint und die Motivation etwas nachlässt. Selbst hier bleibt *Age of Wonders* trotz der epischen Breite aber immer noch spannender und unterhaltsamer als alle vergleichbaren Spiele. Nachdem Sie die Kampagne ein- oder zweimal durchgespielt haben, bieten Mehrspielermodus und Editor noch langen Spielspaß.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

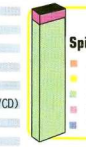


Alexander Geltenpoth

Age of Wonders ist im Endeffekt nichts anderes als ein neues Master of Magic (MicroProse 1994) mit Kampagne und zeitgemäßer Grafik. Klauen ist erlaubt, besonders, wenn eine über fünf Jahre alte Idee nichts von ihrer Faszination eingebüßt hat und förmlich nach einer Wiederbelebung schreit. Die abwechslungsreiche Kampagne sorgt für die nötige Motivation durch das epische Fantasy-Spektakel, aber auch einzelne Szenarien können im Einzel- wie Mehrspielermodus für etliche Stunden unterhalten.

Age of Wonders

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	P266, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	12 Sp./PC, Netzw., Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	320 MB/320 MB
Internet:	www.ageofwonders.com/
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Take 2 Interactive
Veröffentlichung:	20.12.99
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre



» Innovationslose, aber gelungene Umsetzung eines rundenbasierten Fantasy-Strategie-Epos' «

Genre:	Strategie
Testversion:	Master + Patch v1.1
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	77%
Sound:	74%
Mehrspieler:	85%
Einzelspieler:	

84%

Heißes Eisen

Zwei Einheiten nehmen einen feindlichen Panzer unter Beschuss. Eine Reparatureinheit beseitigt gleichzeitig die Schäden.

Das Jahr 2000 geht gut los: Mit Thandor erscheint ein modernes Echtzeitstrategiespiel, das mit Spitzengrafik und strategischer Vielfalt zu überzeugen weiß. Doch wie steht es um Atmosphäre, Spielbarkeit und Langzeitmotivation? Im Rausch der Technik werden diese wichtigen Details gerne vernachlässigt.

Erbarmen, die Golraten kommen! Vor Ihnen liegt eine Kampagne mit über 20 Missionen, in denen Sie die zerschlagene Allianz einen und den gemeinsamen Feind vernichtend schlagen müssen. Etwas mehr Abwechslung wäre bei den Zielvorgaben der Missionen allerdings wünschenswert gewesen, schließlich ist es auf Dauer etwas langweilig, einfach nur die ganze Karte zu erobern. Strategisch ist *Thandor* trotzdem anspruchsvoll: 3D-Terrain, Sicht- und Schusslinien, Forschung, sowie direkt und indirekt feuernde Waffen eröffnen zahllose Möglichkeiten (z. B. Schüsse über Hindernisse hinweg). In Missionen gegen bis zu sieben KI-Spieler können Sie sich sogar mit einem oder zwei potenziellen Gegnern verbünden, um sich den Rücken in den Schlachten mit den verbleibenden Kontrahenten freizuhalten. Diese diplomatischen Verhandlungen funktionieren in *Thandor* auch in der Kampagne ähnlich wie bei fast jedem Echtzeitstrategiespiel im Mehrspielermodus: In vier Stufen (Krieg, Waffenstillstand, Bündnis, Allianz) wird das Verhältnis der einzelnen Gruppierungen untereinander geregelt.



Die Trümmer explodierender Einheiten oder Gebäude fliegen zufällig durch die Luft und richten bei Treffern großen Schaden an.

Fakten

- 3D-Terrain
- Sicht- und Schusslinien
- Freie Perspektivenwahl
- Einheitendesign
- Forschung
- 2 Ressourcen
- 1 lineare Kampagne



Schwere Einheiten hinterlassen Spuren im Schnee, die aber nach wenigen Sekunden wieder verblassen.



Dieser Verteidigungsturm feuert eine Rakete, die einen Feuerstrahl mit Rauchfahne hinter sich zieht auf die Angreifer.

Diplomatisch gelöst

Thandor umgeht das leidige Sammler-Thema. Die beiden Rohstoffe Xenit und Tritium werden direkt gefördert, indem man Minen auf den unerschöpflichen Vorkommen errichtet. Tritium dient zur Energiegewinnung in Kraftwerken, Xenit als Allround-Material für Fahrzeuge, Gebäude und Forschung. Da Rohstoffvorkommen beider Arten nicht immer in der Nähe sind, verhindert Innonics teilweise geschickt, dass sich Spieler in ihrer Basis einigeln. Neue Technologien, dazu zählen Waffen, Chassis, Verteidigungstürme und zugehörige Upgrades, werden in jeder Mission von Beginn an erforscht. Es gibt also keinen Grund, eine Mission künstlich in die Länge zu ziehen, nur um auf Neuentwicklungen zu warten. Das wäre auch todlangweilig, weil sich die Spielgeschwindigkeit nicht verstellen lässt. So kommt es gelegentlich dennoch zu Situationen, in denen man die Zeit beschleunigen möchte, andererseits werden gerade größere Kämpfe ziemlich hektisch.

Licht und Schatten

Die Gegner im Spiel reagieren in etwa so geschickt wie die bekannten *C&C 3*-Einheiten. Schwachpunkte in Ihrer Verteidigung werden recht konsequent und oft mit gemischten Verbänden angegriffen, selten rennen Computereinheiten blindlings in ihr Verderben. Innonics kündigte sogar an, die kurze Zeit bis zur Fertigstellung der Verkaufsversion zu nutzen und noch weiter an der KI zu schrauben. Sollte sich tatsächlich Grundlegendes ändern, werden wir Sie selbstverständlich informieren. Farbenfrohe Explosionen, liebevoll animierte Einheiten und Gebäude, gute Waffeneffekte und 3D-Terrain bilden das Kernstück der gelungenen Grafik. Allerdings fehlen *Thandor* Wettereffekte, wie in *Earth 2150*. Diese haben zwar keine strategische Bedeutung, verbessern aber die Atmosphäre erheblich. Innonics hat sich ganz auf die essenziellen Inhalte konzentriert, dynamische Hintergrundmusik, gute Story und Zwischensequenzen sind nur in Grundzügen umgesetzt. Demnach lässt die Motivation in der Kampagne nach einigen Missionen langsam nach, weil zu wenig Neues passiert. Der Mehrspielermodus behält jedoch seinen Reiz. Allerdings fehlen auch hier wichtige Extras: Ohne Editor und unterschiedliche Spielmodi (King of the Hill, Capture the Flag etc) verschenkt *Thandor* einen Teil seines durchaus vorhandenen Potenzials.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Drei Völker mit jeweils eigener Kampagne stellen neben Features wie verformbarem Terrain und Wettereffekten den größten Vorteil von *Earth 2150* gegenüber *Thandor* dar. In *C&C 3* ist die Atmosphäre dichter und die packende Story wird vorbildlich rübergebracht, da können die mageren Zwischensequenzen von *Thandor* in keiner Weise mithalten. Mit seiner imposanten Optik setzt sich *Thandor* dafür leicht gegen *Warzone 2100* durch. *Total Annihilation*, das erste Echtzeitstrategiespiel mit echtem 3D ist mittlerweile so veraltet, dass es dem zeitgemäßen Thandor selbst in kleinen Details nicht mehr das Wasser reichen kann.

Earth 2150	92%
C&C 3	86%
Thandor	80%
Warzone 2100 (abgewertet)	79%
Total Annihilation (abgewertet)	72%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Wahrlich ein sehr gutes Spiel, vorausgesetzt, Sie ziehen eine tolle Grafik und strategische Vielfalt einer mitreißenden Story und tiefer Atmosphäre vor. Ohne die Schwemme an grandiosen Genrevertretern in den letzten Monaten hätte Thandor ein Platz in der Referenzliste errungen. So bietet es mit nur einer – und noch dazu linearen – Kampagne und nur einem Volk nicht genug Abwechslung, als dass die ausgezeichnete Grafik dieses Manko wett machen könnte. Im Mehrspielermodus wiegt dieses Problem jedoch nur halb so schwer und die Stärken des Spiels stehen mehr im Vordergrund.

Thandor

Mindestens:	P233, 64 MB RAM, 4MB 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PII 400, 128 MB RAM, 16 MB 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	600 MB/220 MB
Internet:	www.innonics.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Innonics
Veröffentlichung:	Januar 2000
USK-Altersfreigabe:	n.n.b.



» Modern, konsequent 3D mit imposanter Grafik, aber nur eine Kampagne und ohne Editor. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion :	Beta vom 3.12. 99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	87%
Sound:	78%
Mehrspieler:	83%
Einzelspieler:	

80%

Glauben Sie niemandem, der Ihnen weismachen will, die Erde sei eine Scheibe! Bei den Valkyrie Studios scheint man jedenfalls der Überzeugung zu sein, sie sei eine Art Zwiebel: bestehend aus sieben bewohnten, um einen Bio-Computer als Kern angeordneten Schalen ...

Schalenwelt

Maya lebt sozusagen auf dem Müllhaufen von Septerra – der „Schale", auf der der gesamte Unrat dieser Welt gesammelt und wieder verwertet wird. Als die Aktivitäten des Schurken Doskias, der sich des Kerns der Schalenwelt bemächtigen will, selbst in dieser trostlosen Region spürbar werden, sieht Maya Handlungsbedarf, die schreckliche Bedrohung abzuwenden. Schon bald bekommt sie Wind von einer Schmugglertruppe, die Waffen aus dem Schrott-Areal herausschleust. Anfänglich in der so genannten Oase, dann auch in den Außenbezirken von Septerra, versucht sie, mehr über Doskias' Machenschaften zu erfahren und Mitstreiter zu gewinnen.



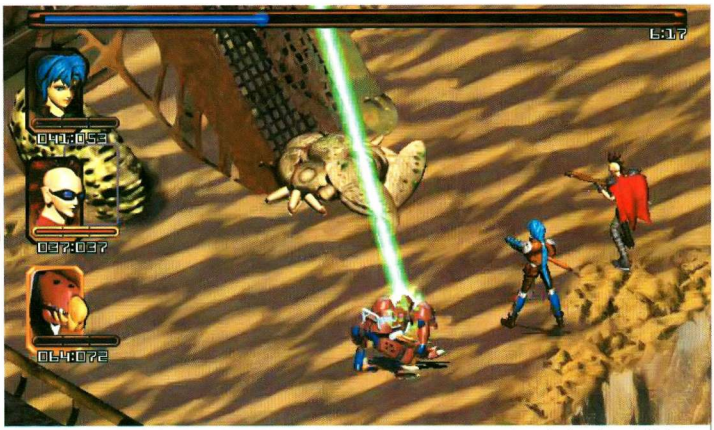
Ein Kampf gegen drei Widersacher zehrt an den Kräften. Mit einem Bissen Brot frischt Maya ihre Lebensenergie wieder auf.

Mit der Maus als Waffe ...

Sie steuern Maya zunächst ganz allein per Maus über die verschiedenen zweidimensional gerenderten Schauplätze – je mehr Informationen sie in ihren Gesprächen mit den Septerranern ergattern kann, desto größer wird dabei ihr Aktionsradius. Mit der Zeit wachsen auch die Gefahren, die Maya durch Schmuggler, Rieseninsekten oder auch durch Vertreter der missmutigen Obrigkeit drohen. Allein ist sie diesen bald nicht mehr gewachsen; bis zu acht weitere Charaktere können sich ihr im Lauf des Spiels anschließen und ihr mit ihren speziellen Fähigkeiten im Kampf beistehen.

An der Aufgabe wachsen

Das Gameplay von *Septerra Core* ist geprägt von typischen Rollenspiel-Elementen: Jeder Ihrer Charaktere verfügt über ein Set von Eigenschaften, die sich im Lauf der Zeit verändern. Sie steigern allmählich Ihre Kampfstärke und gewinnen zunehmend an Erfahrung. Ausführli-



Kämpfe laufen rundenbasiert ab – mit manchen Waffen erzielt man auch optisch schöne Effekte.

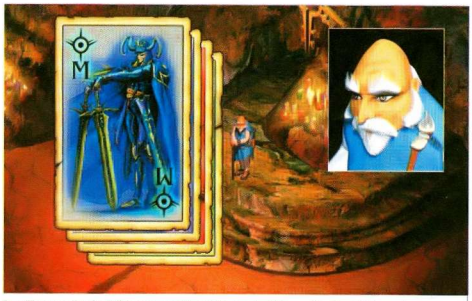
Maya, die Heldin von Septerra Core, stellt sich energisch den üblen Machenschaften des machthungrigen Doskias entgegen.

Kommentar



Herbert Aichinger

Septerra Core lässt sich zunächst ein wenig zäh an, entfaltet aber dann doch außerordentliche Qualitäten. Sowohl Fans von Fallout als auch die Anhänger von Final Fantasy VII werden sich von der epischen Story und der in düsteren Tönen gehaltenen Endzeit-Rendergrafik angesprochen fühlen. Bei der technischen Realisierung setzten die Entwickler die richtigen Prioritäten: Eine funktionelle Benutzerführung scheint ihnen wichtiger gewesen zu sein als übertriebener optischer Schnickschnack. Hätte ich die Wahl zwischen Final Fantasy VII und Septerra Core, würde ich zu letzterem greifen.



Im Tempel wird Maya nach und nach über die Funktion der Schicksalskarten aufgeklärt. Während der Dialoge wird das Porträt des Sprechenden in einem kleinen Fenster eingeblendet.

che Gespräche mit den Septerranern geben Ihnen oft die entscheidenden Hinweise, und in den Läden der Oase erstehen Sie gegen harte Währung nützliche Erweiterungen Ihrer Ausrüstung oder Mittelchen, die Ihrem Gesundheitszustand notfalls auf die Sprünge helfen. Neben mehr oder weniger herkömmlichen Waffen verfügen Sie in den rundenbasierten, an *Final Fantasy VII* erinnernden Kämpfen auch über ein Arsenal von Zaubersprüchen.

Fremde Welten

Septerra Core lebt von seiner atmosphärisch dichten Story – die technischen Aspekte des Spiels treten dezent in den Hintergrund. Die Steuerung ist – abgesehen von dem etwas umständlichen Kampfmodus – sehr intuitiv. Recht sparsam, aber trotzdem stimmungsvoll fällt die Musikbegleitung aus; lebendig und schauspielerisch gelungen präsentiert sich dazu die Sprachausgabe.

Herbert Aichinger

Septerra Core

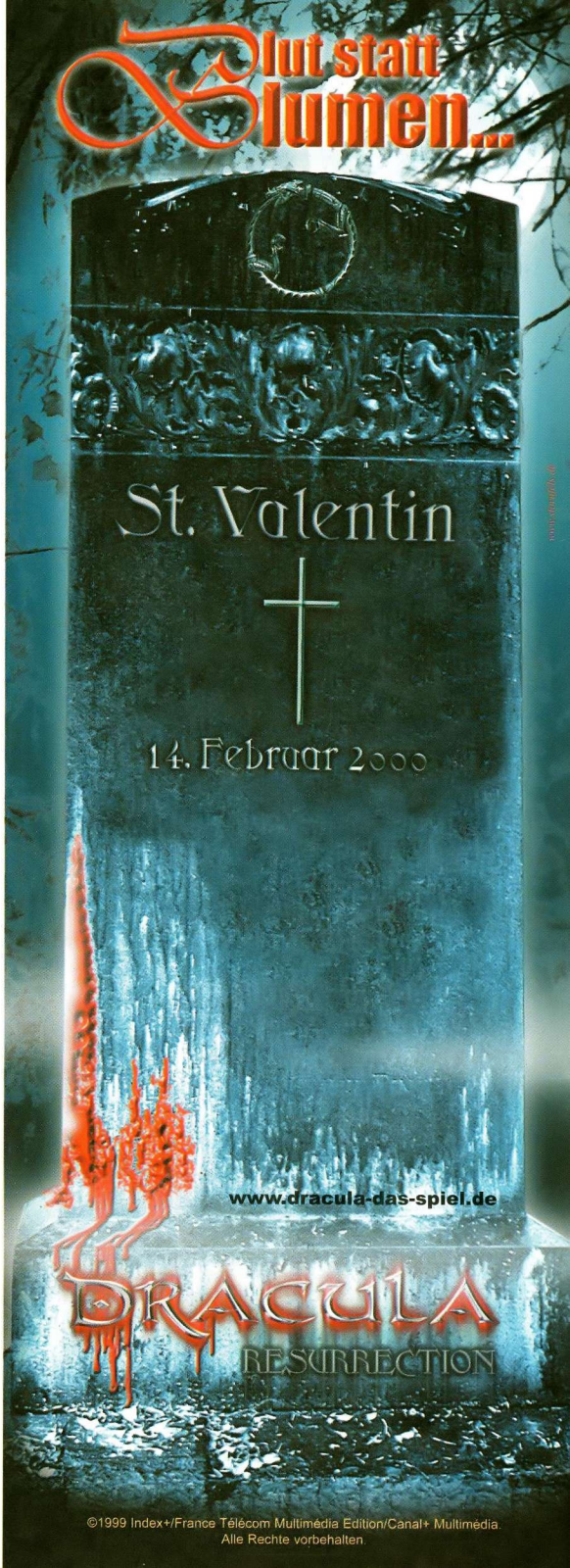
Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	P 233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	627 MB/70 MB
Internet:	www.septerracore.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Valkyrie/TopWare
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Septerra Core bietet eine recht gelungene Mischung aus Fantasy- und Anime-Elementen. «

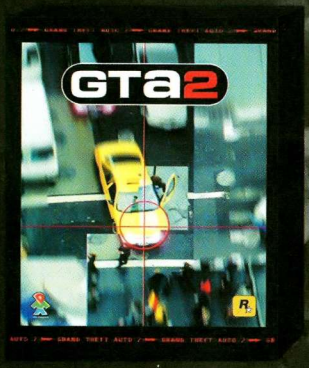
Genre:	**Rollenspiel**
Testversion:	**Engl./dt. Master**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**78%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

79%



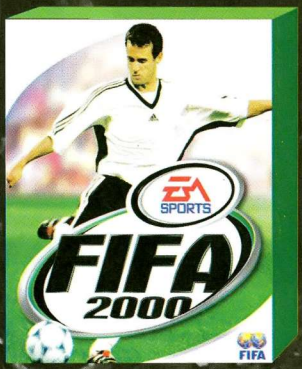
©1999 Index+/France Télécom Multimédia Edition/Canal+ Multimédia.
Alle Rechte vorbehalten.

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eines der abgebildeten Top-Spiele – kostenlos!



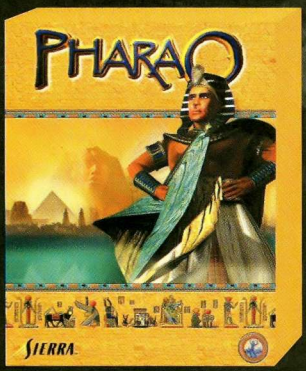
Systemvoraussetzungen: Pentium II 233, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Erbitterte Bandenkriege in futuristischen Großstädten und geballte Action – das ist GTA 2! Spielen Sie skrupellos Verbrecherorganisationen gegeneinander aus! Wilde Autoverfolgungsjagden und viel schwarzer Humor erwarten Sie!



Systemvoraussetzungen: Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

FIFA 2000 setzt mit diesem Spiel neue Maßstäbe in Sachen Computer-Fußball. Spielen Sie mit den 42 besten Teams des Jahrhunderts, einschließlich den von EA SPORTS™ gewählten Top 10-Teams aller Zeiten. Willkommen im neuen Jahrtausend!



Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Sie herrschen über ein ägyptisches Volk und bauen Kolonien zu riesigen Städten aus. Prächtige, hochauflösende Grafik, eine einfache Steuerung und einsteigerfreundliche Missionen machen den neuesten Knüller von Impressions zu einem Highlight dieses Spieleherbstes.



Systemvoraussetzungen: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Wer im Kinofilm war, sollte dieses 3D-Adventure auf keinen Fall verpassen: In einem spannenden Abenteuer, das sich eng an der Filmvorlage orientiert, helfen Sie Obi-Wan Kenobi und seinen Freunden, die Galaxis vor der Vernichtung zu bewahren!

↦ PC Action ist eigenständig.
Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.

↦ PC Action ist anders.
Schluß mit kunterbunt – Lese-unterhaltung ohne Schnickschnack.

↦ PC Action ist spielernah.
Das Forum für Ihr Lieblingsspiel.
Neu auf 32 Seiten!

Suchtberatung





Coupon an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

❒ JA, ich möchte das **PC Action-Abo** mit CD-ROM.
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland DM 139,20/Jahr; ÖS 909,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 1 Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Aboangebot gilt nur für PC Action mit CD-ROM.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
Bitte nur eine ankreuzen!

❒ „GTA 2" (Art.-Nr.: 1193)
❒ „FIFA 2000" (Art.-Nr.: 1194)
❒ „Pharao" (Art.-Nr.: 1195)
❒ „Star Wars – Episode 1" (Art.-Nr.: 1189)

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben bzw. lesen, als Abonnent werben lassen.

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action!

Datum 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC MEDIA AG, Abo-Betreuung, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum 2. Unterschrift (bestätigt Kenntnis des Widerrufs)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

P3 A 010

Frisch aus der Dose

Nach Rayman 2 im November scheint diesen Monat die Renaissance der Hüpforgien angebrochen zu sein. Vorhang auf für Ed, den außerirdischen Hausmeister!

Fakten

- Drei Kameraperspektiven
- Zwölf Levels
- Fünf Spezialfertigkeiten
- Automatische Speicherfunktion

Ed heißt der Antiheld in *Tonic Trouble* von Ubi Soft. Den Lebensunterhalt verdient sich der lila Gnom als Putze auf einem Raumschiff. Allerdings baut er dort gehörig Mist und entsorgt ein Behältnis mit einer seltsamen Flüssigkeit auf die Erde. Jetzt nimmt das Unheil seinen Lauf: Der harmlose Trunkenbold Grogh mutiert nach einem Schluck aus der Dose zum Oberschurken und will fortan die Welt beherrschen. Grogh heißt im französischen Original übrigens Grögh. Das erinnerte die deutschen Verantwortlichen aber etwas zu stark an gewisse Würge- und Brechlaute. Wie dem auch sei: Die Erde ist verseucht und Ed Schuld. Um die Suppe auszulöffeln, muss er die Büchse wiederbeschaffen, damit ein Gegenmittel gebraut werden kann.

Ihr Einsatz, bitte!

Wie sollte es anders sein, steuern Sie Ed. Ihre erste Bekanntschaft auf der Erde heißt Suzy. Suzy verdreht Ihnen ordentlich den Kopf, verrät aber auch, dass ihr Vater Ihnen helfen könnte. Leider sitzt der Eierkopf noch in seinem Labor fest. Sobald Sie ihn aus den Klauen seiner Erfindungen befreit haben, geht das Abenteuer richtig los. Doc baut für Sie

Vergleich

Rayman 2 bleibt unangefochten auf dem Thron der 3D-Hüpfer. *Tonic Trouble* geizt mit Innovationen und besitzt zudem einige Schwächen. An *Croc* und *Gex 3D* nagt der Zahn der Zeit. Die Neuauflage des kultigen Regenwurms Jim konnte leider den großen 2D-Vorgängern nicht das Wasser reichen.

Rayman 2	86%
Tonic Trouble	79%
Croc (abgewertet)	78%
Gex 3D	77%
Earthworm Jim 3D	68%

Ed mit der Todesbüchse: Dank der Hasstomaten im Hintergrund wird Tonic Trouble übrigens von Ketchup-Hersteller Kraft gesponsert.

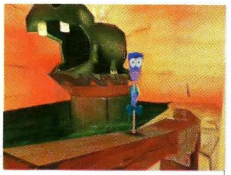
ein Katapult, das Sie direkt in Groghs Festung schießt. Allerdings müssen Sie vorher ein paar fehlende Teile besorgen. Von einer Oberwelt gelangen Sie in Unterlevels, in denen je sechs Ersatzteile wie Sprungfedern, Propeller, Federn oder Sparschweine versteckt sind. Ihr Allzweck-Werkzeug ist ein Stock, mit dem Sie Schalter aktivieren, Hindernisse aus dem Weg hebeln und Gemüsegegner und sonstige Mutationen vertrimmen. Weil Sie am Anfang etwas schwach auf der Brust sind, verleiht Ihnen der Doc nach jeder erfolgreichen Mission neue Fähigkeiten: Sie schießen mit dem Blasrohr, springen mit dem Pogo-Stab herum, segeln mit einer (Anzugs-)Fliege durch die Luft, tauchen mit einem Goldfischglas oder verwandeln sich auf Chamäleon-Steinen in bis zu zwölf andere Objekte. Was Spinat für Popeye bedeutet, stellt Popcorn für Ed dar: An Automaten mutieren Sie kurzfristig zum Super-Ed, verbiegen Gitterstäbe und verdreschen so auch den stärksten Gegner. Doch damit ist das Thema noch nicht abgefrühstückt: Je zehn Thermometer, die Sie aufklauben, lassen Ihren Lebensbalken wachsen. Zusätzlich gibt es 200 Spiralen, von denen Sie mindestens 160 Stück benötigen, um gegen Grogh anzutreten.



Blasrohr: Eine Hilfslinie erleichtert es zu zielen. Die Ich-Perspektive liefert ein Fadenkreuz.



Moderne Genforschung: Ein Chamäleon-Stein macht Ed zur Dinosaurier-Hund-Kuh.



Ed auf seinem Pogo-Stab: Das Nilpferd öffnet das Maul und der Stock Ihnen neue Wege.



Der Mais macht's: Mit Popcorn wird Ed im Gemüsehauptquartier zu Super-Ed.

Aus Eins mach Zwei

Wenn Sie *Rayman 2* kennen, erleben Sie bei *Tonic Trouble* ein regelrechtes Déjàvu: Gleicher Hersteller, zum Teil gleiche Entwickler und gleiche Grafik-Engine. Fast seltsam, dass trotzdem nicht genau das gleiche Spiel dabei herausgekommen ist. Leider rauben Ihnen die Kamerawinkel oft die Übersicht und ein damit einhergehender Sprung ins Nichts sämtliche Lebensenergie: Da nutzen auch keine Quecksilbertropfen mehr, um Ihr Lebensthermometer aufzufrischen. Die Rätsel in *Tonic Trouble* sind durchaus eigenständig und bei Grafik sowie Sound packt Ubi Soft sogar noch einen oben drauf: Die Grimassen, die das Killergemüse je nach Situation schneidet, sind urkomisch, die Charaktere sprechen Hochdeutsch und passende Musikthemen untermalen das Geschehen durchgehend. Klasse! Die DVD-Version von *Tonic Trouble* scheint momentan wieder auf Eis zu liegen.

Joachim Hesse

Kommentar



Joachim Hesse

Tonic lebt mit dem Nachteil des Zweitgeborenen: Rayman-Kenner überrascht Ed kaum noch. Spaß bringt es trotzdem, durch die schrägen Gehirnwindungen der Entwickler zu tappen, buntes Kampfgemüse eintopffertig zu kloppen und Geheimräume zu enttarnen. Leider gibt Ed viel zu oft durch miese Kamerawinkel den Stock ab und ein lautes „Mööp!" untersagt Ihnen, die blöde Perspektive zu ändern. Auch das Blasrohrschießen erweist sich unter Zeitdruck als arge Motivationsbremse. Prädikat: unhandlich. Wen diese Mängel nicht schrecken und wer auf knallbunten Wahnsinn steht, bekommt mit Tonic die volle Monatsration.



Ein Propeller für Doc: Die Perspektive nimmt das Wissen um den Abstand zur nächsten Plattform mit in Ihr Grab.

Tonic Trouble

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	P 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D, Glide
Sound/Musik:	Aureal A3D, DirectSound 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Joypad, Joystick
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	ca. 632 MB/ca. 272 MB
Internet:	http://www.tonictrouble.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

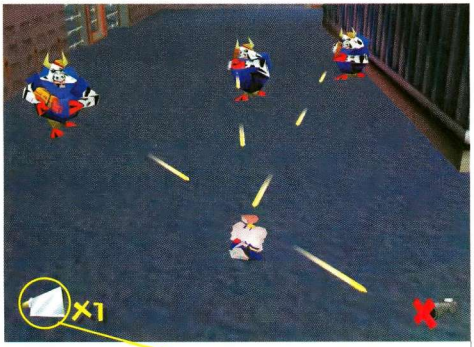


Genre:	**Jump & Run**
Testversion :	**Beta vom November**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**84%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

79%

» Im Strudel von Rayman 2: Die Klasse des großen Bruders erreicht Ed leider nicht ganz. «

Wenn der Wurm drin ist



Der Rinderwahnsinn ist schuld, dass die Bullen den Helden attackieren. Da hilft nur ein Schlachtermesser als Waffe.

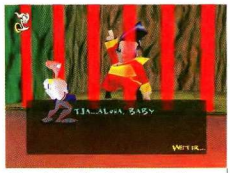
Da ist der Wurm drin! Was bei Äpfeln für ein Würgegefühl sorgt, weil Sie herzhaft zugebissen und die eklige Entdeckung erst hinterher gemacht haben, war bei Earthworm Jim immer ein Qualitätsmerkmal. Gilt das auch für Teil 3?

Natürlich ist in *Earthworm Jim 3D* der Wurm drin und zwar der bekannte Regenwurm in schmucker Superheldenkluft. Anders als bei den kultigen Vorgängern erlebt der sprücheklopfende Tausendsassa das neueste Abenteuer in der dritten Dimension. Seine absonderliche Zuneigung zu Kühen ist ihm zum Verhängnis geworden: Seit ihm ein Fleckvieh aufs Hirn gefallen ist, liegt er im Koma und hat nicht mehr alle Murmeln beisammen. Diese muss er aufklauben, während er in seiner eigenen Psyche herumdüst. Jim-Boy, weder verwandt noch verschwägert mit John-Boy, dem Weichei aus *Die Waltons*, hat nix verlernt. Er kann rennen, springen, sich ducken, seinen Kopf in der Luft als Propeller und am Boden als Peitsche einsetzen und mit Waffen (Laser, Eier, Wurfbeile etc.) umgehen. Seine Reise beginnt im Zentralhirn. Von hier muss er in die Hauptbereiche Erinnerungen, Fröhlichkeit, Furcht und Fantasie vordringen, um seine Gedanken zu ordnen, denn die sind Amok gelaufen. Es warten 30 knallbunte, irre Levels mit verrückten Charakteren. Diese erinnern optisch an die simple Darstellung der Fernsehserie *South Park*.

Surfen wie die Sau

Hühner, Kampfkühe oder Discozombies wollen Jim in den Wurmfortsatz treten. Der kann sich neuerdings auch aus der Ich-Perspektive wehren, um nicht als Angel-Köder zu enden. In diesem Modus lassen sich auch höher liegende Schalter leichter entdecken, die hin und wieder gedrückt oder beschossen werden müssen. Häufig kommt Jim nur weiter, wenn er ausreichend goldene Euter eingesackt hat. Weil er ein besonderer Held ist, surft er manchmal sogar auf einer Sau. Charaktere wie der Soldatenbulle Muh-Ssolini erteilen Aufträge und transportieren die Hintergrundgeschichte. 24 Musikstücke diverser Stilrichtungen direkt von CD (Hardrock, Klassik, Country) sorgen für eine stimmige Untermalung. Die Kameraperspektive muss der Spieler je nach Situation immer wieder neu einstellen, was manchmal nicht zufriedenstellend funktioniert. Oder im Eifer des Gefechts geht die Übersicht verloren. Ferner ist die konsolenartige Speicherfunktion fragwürdig. Wenn Sie mitten im Level aussteigen, dürfen Sie den bereits absolvierten Teil noch einmal durchleiden ...

Harald Fränkel



Obwohl Jo ihn in GTa 2 überfahren hat: Elvis lebt! Und Jim muss ihn befreien.



Die Frau im Manne: Macho Jim kämpft verzweifelt gegen seine feminine Seite an.



Per Peitschenkopf treiben wir den Hamster im Laufrad an, um eine Tür zu öffnen.



Mit grimmigem Blick setzt Jim seine Laserwumme ein.

Kommentar



Harald Fränkel

Da ist echt der Wurm drin – und das auch noch in der dritten Dimension." Den ersten Satz der Pressemitteilung zum Spiel kann ich bestätigen. Ein dickes Minus für die Steuerung: Ständig sind Sie damit beschäftigt, die Kameraperspektive hinzufummeln, damit der Wurm kein Vogelfutter wird. Dagegen sind die Wackel-Aufnahmen des Films The Blair Witch Project förmlich oscarverdächtig. Für Genre-Fans ist das Spiel einen Blick wert, wenn sie auf den teilweise albernen Humor stehen.

Earthworm Jim 3D

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1
CD/HD:	84 MB/19-71 MB
Internet:	http://www.interplay.com/ej3d
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	VIS/Interplay
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	n.n.b.



Genre:	Action
Testversion:	Beta vom 15. Nov.
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	-
Grafik:	73%
Sound:	78%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	

68%

„Schade, dass Kameraführung und Steuerung wurmen – das dämpft den Spielspaß erheblich."

MAXIMUM FUN

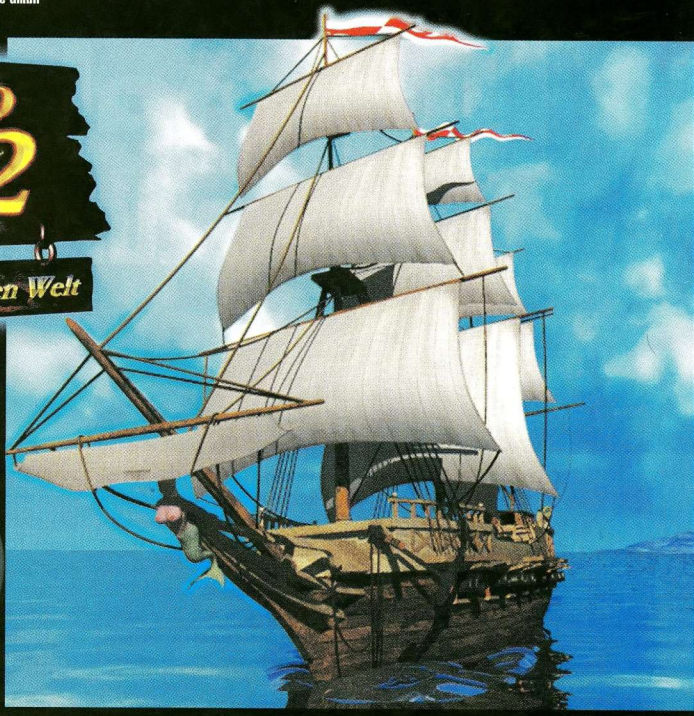
COMPUTEC SOFTWARE

Add-On für ANNO 1602

ANNO 1602 © 1998 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH

ANNO 1602

Erschaffung einer neuen Welt



MIT RIESEN-POSTER!

Alle Produktionsketten auf einen Blick



Im Namen des Königs!

> Die Herrscher der alten Welt schicken ihre mutigsten Seeleute aus, um durch Besiedlung von Inseln Macht, Einfluß und Geld zu gewinnen.

> Poster mit Produktionsketten im DIN A2-Format! > 40 Szenarien > 2 Einführungskampagnen bereiten auf die komplexen Missionen vor > Völlig neuartige Aufträge, so werden Sie z. B. in einem Szenario einen „fliegenden Händler" spielen > Unvorhergesehene Ereignisse, die Ihre Reaktionsfähigkeit fordern > 6 neue Kampagnen mit durchgehenden Stories, die das jeweilige Missionsziel umschreiben >> Im führenden Fachhandel erhältlich!

Add-On für ANNO 1602

Unverbindliche Preisempfehlung

DM 34,95

mit freundlicher Unterstützung von SUNFLOWERS

PC Games

In Zusammenarbeit mit PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin

distributed by INFOGRAMES DEUTSCHLAND

Neu ab Oktober ´99: Die „ANNO 1602 Königsedition" von SUNFLOWERS!

Himmelsstürmer

Schnee ist eine feine Sache. Man kann Schneemänner bauen, eisige Schlachten schlagen oder ihn zur Aufstellung von Geschwindigkeitsrekorden mißbrauchen - mit Hilfe von Brettern unter den Füßen. Letzteres können Sie jetzt gefahrlos ausprobieren.

Mit dem richtigen Absprung schweben Sie zwischen Himmel und Erde.

Vor gut zehn Jahren waren Snowboarder die am meisten gehasste Spezies auf den Pisten dieser Welt. Nur wenige „Pistenbügler" trauten sich damals, auf Knien den elitären Skiassen im Weg herumzurutschen, nicht selten mit Schimpftiraden und Flüchen bedacht. Inzwischen sieht die Lage anders aus. Snowboarding ist zur Trendsportart geworden, genießt Kultstatus. Mit Hilfe der Snowboards eroberten Alpinisten auch die Hänge abseits der glatt gebügelten Pisten, überall in den Skiorten entstanden Funparks mit Schanzen und Halfpipes. Langsam zieht gar die Skiindustrie nach – auch hier werden die Bretter dank der Carving-Technik immer kürzer, nicht selten hüpfen Boarder und Skifahrer inzwischen Seite an Seite in den Eisarenen herum.

Luftsprünge

Wie viel Spaß man mit zehn unterschiedlichen High-Tech-Bügelbrettern haben kann, will Ihnen die Spieleschmiede Housemarque zeigen. Neun verschiedene Kurse laden zu Abfahrtsläufen, Halfpipe-Turns und waghalsigen Sprüngen über Schanzen ein – die ganze Faszination des Boardings packte man in ein Programm. Schon beim ersten Ausritt in verschneites Terrain wächst die durchdachte Steuerung ans Herz. Die sechs wählbaren Nachwuchsasse gehorchen folgsam der kleinsten Kurskorrektur, flitzen in geduckter Haltung unter Baumstämmen und Brücken durch und vollführen auf Knopfdruck atemberaubende Sprungmanöver. Je höher die Geschwindigkeit Ihres Boarders dabei ist und je länger Sie die Sprungtaste gedrückt halten, desto spektakulärer fallen die ausführbaren Tricks aus. Mit Hilfe von drei Balkendiagrammen am Bild-



Erst wenn Sie in der jeweiligen Disziplin genügend Punkte gesammelt haben, steigen Sie in eine höhere Klasse auf.



Bei schlechten Sprüngen drohen Bauchlandungen. Das kostet zwar Zeit, zieht aber keine Knochenbrüche nach sich.



Die drei Balkendiagramme links unten zeigen bei gedrückter Sprungtaste die ausführbaren Tricks an.

Spielmodi

In drei verschiedenen Disziplinen müssen Sie Ihr Snowboard-Können beweisen. Im Meisterschaftsmodus starten Sie jeweils in der untersten von drei Ligen. Erst wenn Sie in den jeweils drei Wettbewerben genügend Punkte sammeln, steigen Sie eine Klasse auf.



Rennen

Die Rennstrecken führen Sie durch Bergdörfer, über Waldpisten oder ins Hochgebirge, wo Sie kahlen Felsen ausweichen müssen.



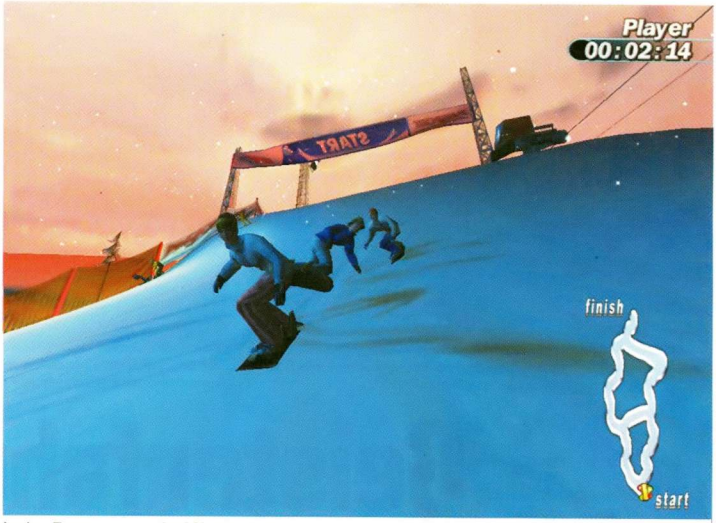
Half-Pipe

In der Halfpipe müssen Sie möglichst viele Tricks ausführen. Bewertet wird die technische Schwierigkeit und die Höhe der Sprünge.



Schanze

Bei der „Big Air Competition" erwartet Sie nur ein Riesensatz. Die Sprünge sind spektakulärer als in der Halfpipe, aber schwieriger zu landen.



In den Rennen gegen fünf Konkurrenten wird gerempelt, was das Zeug hält.

schirmrand ermöglicht das Programm rund 25 Kunststückchen. So gelingt selbst Anfängern nach recht kurzer Spielzeit schon ein „Switch Backside 360 Frontflip Melanchollie", gegen den ein dreifacher Rittberger beim Eiskunstlauf wie ein müder Hüpfer anmutet.

Technisches Kabinettstückchen

Acht Musikstücke zwischen Techno und Rock heizen Ihnen auf neun Polygonkursen kräftig ein. Besonders die anspruchsvollen Dorfpisten glänzen durch detaillierte 3D-Objekte, das Kursdesign der Rennstrecken erlaubt vielfach Abkürzungen. Nachtrennen werden durch lodernde Fackeln beleuchtet, am Tag erschwert oft ein leichter Schneefall die Sicht. Bei strahlendem Sonnenschein erfreut die Fernsicht auf wunderschöne Bergpanoramen das Alpinistenherz. So viel Pracht hat allerdings ihren Preis. Ohne einen Pentium II bleiben die Bretter im Skikeller liegen, für die Maximalauflösung von 1.024x768 Bildpunkten sollte möglichst ein PIII seinen Dienst verrichten. Dank des knackigen Schwierigkeitsgrads in den höheren Levels des Meisterschaftsmodus werden Sportfans mit *Supreme Snowboarding* längere Zeit Ihren Spaß haben.

Christian Bigge

Vergleich

Supreme Snowboarding zaubert die Faszination hoher Sprünge bisher am besten in den Schnee. Grafik und Spielgeschwindigkeit sind klasse und halten PC-Sportler lange auf Ihrem Brett. Die Hoverboards von *Trickstyle* fesseln nur kurz an den Bildschirm, bei den anderen Titeln sehnt man schon nach kurzer Zeit das Tauwetter herbei.

Supreme Snowboarding	82%
Trickstyle	70%
ESPN Xgames ProBoarder	62%
Snow Wave Avalanche	49%
DSF Ski	18%

Supreme Snowboarding

Mindestens:	PII 333, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PIII 400, 64 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joypad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	514 MB/330-441 MB
Internet:	www.supremesnowboarding.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Housemarque/Infogrames
Veröffentlichung:	Anfang Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Viel Spaß im Schnee - Trainieren Sie schon jetzt die Tricks für den nächsten Winterurlaub«

Genre:	**Sportspiel**
Testversion:	**Master 1.033**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**80%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	

82%

Kommentar



Christian Bigge

Ich geb's zu, eigentlich bin ich Skifahrer! Nach ein paar Übungsstunden mit Extreme Snowboarding werde ich aber den Winter für einen Snowboard-Kurs nutzen. Das war schließlich schon lange geplant. Die atemberaubendsten Manöver gelingen durch die direkte Steuerung schneller als der Interneteintritt von Boris Becker, seltene Clipping-Fehler der Grafik sind zu verschmerzen. Die neun Talabfahrten reichen zwar aus und sind im Rennmodus auch entsprechend lang, ein paar mehr Kurse hätten es aber ruhig sein dürfen. Die Wartezeit bis zum nächsten Winterurlaub verkürzt Infogrames' Hüpftirade insgesamt sehr gut - erstaunlicherweise dürften das selbst Ski-Puristen so empfinden.



Die Cockpitlayouts entsprechen den realen Vorbildern, die Anzeigen der Armaturen funktionieren einwandfrei.



Der Silberpfeil links unten hat uns in der Steilkurve der Avus gerammt und zieht gleich vorbei - ein unverschuldeter Dreher droht.

Haben Sie als Kind mal in einer Seifenkiste gehockt? Das sind die Dinger mit einem knüppelharten Sitz, vier Rädern dran und sonst nichts drin. Stellen Sie sich mal so ein Ding mit Motörchen und bei Tempo 340 vor. Ja, 1937 fuhren echte Kerle solche Kisten. Dank MicroProse dürfen Sie Ende 1999 auch mal ran.

Geisterfahrer

Rennfahrerherz, was willst du mehr? Gleich 15 dieser puristischen Gefährte bugsierte Ihnen MicroProse in die PC-Garage. Darunter finden sich technische Kleinode wie der legendäre „Silberpfeil" Mercedes 125, der von gleich zwei Aggregaten angetriebene Alfa Romeo Bimotore oder Ferraris Tarnkappenbomber Duesenberg. Die Blechspielzeuge dürfen Sie über insgesamt neun Pisten scheuchen und auch hiervon haben einige Kurse längst Kultstatus. Den Berliner Hochgeschwindigkeitskurs Avus gibt's mit der hier vorliegenden Streckenführung leider nicht mehr, die Anwohner von Monza oder Donington werden dagegen auch heute noch mit Motorenlärm beglückt.

Tollkühne Männer in fliegenden Kisten

Laut geht's natürlich zu, wenn Sie sich gegen sieben Computerfahrer auf den Asphalt trauen, denn jedes der Autos bekam einen eigenen und recht realistischen Motorensound verpasst und an Schalldämpfer hat man damals kaum gedacht. Auch beim Fahrverhalten unterscheiden sich die Boliden deutlich, auch wenn sie beileibe nicht so sensibel reagieren wie die Geschosse in *Grand Prix Legends* oder der *Racing Simulation 2*. Dennoch nötigt Ihnen jeder Wagen eine geringe Einarbeitungszeit ab. Erst danach sollten Sie sich in eine Weltmeisterschaft stürzen oder eines von 35 Szenarien in drei Schwierigkeitsgraden starten. Dort müssen Sie etwa mit einem vorgegebenen Vehikel einen bestimmten Platz erreichen oder gewaltige Rückstände aufholen. Abseits der Piste können Sie übrigens nicht landen. Recht unsanft werden Sie nach Drehern von einer unsichtbaren Mauer wieder auf die Fahrbahn geschubst. Urteilen Sie selbst, ob es da von Vorteil ist, dass MicroProse vergaß, ein Schadensmodell mitzuliefern. Ein richtiges Setup hätte vielleicht so manchen Dreher verhindern können, doch eine Basteloption dafür fehlt leider auch, immerhin dürfen Sie aber Tankstrategien festlegen sowie Öl- und Reifenwechsel vornehmen.



Beim Grand Prix von Libyen in Tripolis starten wir aus der letzten Reihe. Macht aber nichts, denn der rote Alfa Bimotore ist der schnellste Wagen im Spiel.

Immer feste druff

Das größte Manko von *Spirit of Speed* ist aber nicht die etwas dürftige Anzahl an Spieloptionen. Für viel mehr Risse im Nervenkostüm sorgen die scheinbar leicht hirnamputierten PC-Piloten. Diese rasen nämlich stur auf der Ideallinie herum, was nicht weiter schlimm wäre, wenn sie vor Ihnen fahrenden Autos ausweichen würden. Leider scheint jedoch etwas Fliegendreck den Computer-Bleifüßen die Pilotenbrillen verschmiert zu haben, denn wenn Sie vor den Herren herfahren, werden Sie von flinkeren Wagen schlichtweg abgeschossen. Richtig frech ist, dass die PC-Fahrer nach mehrmaligem Anklopfen an ihre Stoßstange meist doch mit unverminderter Geschwindigkeit überholen können, während Sie bei jeder Mini-Karambolage ein wenig an Tempo einbüßen. Hmmpf! Da auch die Kollisionsabfrage nicht gerade eine der Exaktesten ist, müssen Sie wohl oder übel Sicherheitsabstand wahren, packende dicht-an-dicht-Zweikämpfe machen auf Dauer einfach keinen Sinn.

In Schönheit gestorben?

Das ist sehr schade, denn grafisch präsentiert sich der Geschichts-Renner von MicroProse durchaus ansprechend. Bei Auflösungen von maximal 800x600 Bildpunkten sind genügend Kursdetails zu erkennen, die Rauch- und Blendeffekte gerieten sogar ausgesprochen schön. Nett anzuschauen sind auch die verschiedenen Cockpits, übersichtlicher sind allerdings die fünf anderen Rennperspektiven. Insgesamt wirkt *Spirit of Speed* leider etwas unausgegoren. Dem Spiel hätte eine etwas längere Entwicklungszeit sicher gut getan.

Christian Bigge

Kommentar



Christian Bigge

Dank der Szenarien und Meisterschaften hätte es auf der Featureseite für den Sim-Stempel gereicht. Über fehlende Setups, Mehrspielermodi und ein nicht vorhandenes Schadensmodell hätte man noch hinwegsehen können. Die dämlichen Computerfahrer würden aber auch hochkant durch die Führerscheinprüfung eines simpel gestrickten Arcade-Renners rasseln. Hat den PC-Piloten niemand geflüstert, dass man nicht schnurstracks in das Heck eines Kollegen rauscht, wenn dieser dreisterweise die Ideallinie blockiert? Ehrlich, Sie müssen schon Methanol im Blut haben, um aus Spirit of Speed Langzeitmotivation herauszukitzeln.

Spirit of Speed 1937

Mindestens:	P-II 233, 32 MB, Win9x, 3D-Karte
Sinnvoll:	P-II 400, 64 MB, schnelle 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Lenkrad
Spielerzahl:	keine Mehrspieler-Option
CD/HD:	323 MB/247 MB
Internet:	www.spiritofspeed1937.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	MicroProse/Hasbro
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Trotz interessanter Rennepoche und akzeptabler Technik nicht gut - spielerische Mängel nerven. «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion :	**Verkaufsvers. 1.0.13**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Befriedigend**
Grafik:	**79%**
Sound:	**74%**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

64%

Was ist cooler als die Bundesliga?

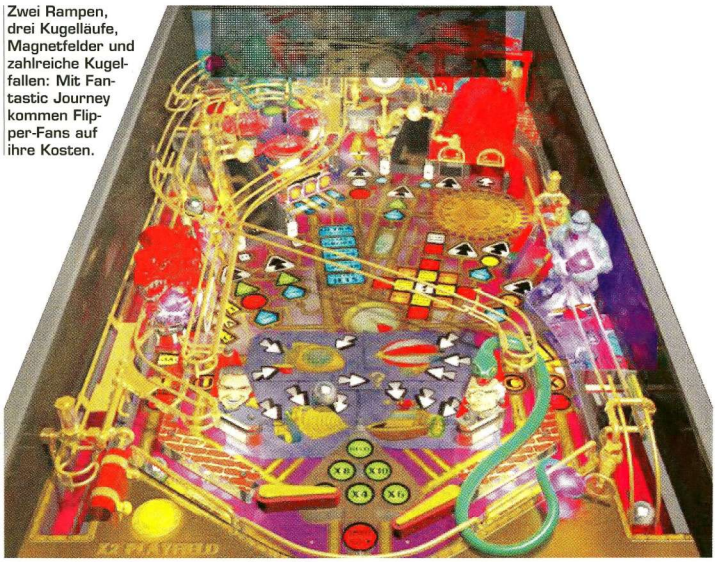
„Cooler als die Bundesliga" (Power Play 11/99)

„Das derzeit beste Spiel im Genre" (PC Joker 11/99)

„Klassenbester" (GameStar 11/99)

„Loslegen und nicht mehr aufhören können" (PC Games 11/99)

Gib' dir die Kugel!



Zwei Rampen, drei Kugelläufe, Magnetfelder und zahlreiche Kugelfallen: Mit Fantastic Journey kommen Flipper-Fans auf ihre Kosten.

Zum vierten Mal schickt Empire seine glänzenden Silberkugeln auf Kundenfang. Wird der Ausflug mit Professor Steam und seinen verrückten Erfindungen tatsächlich zur „fantastischen Reise"?

Ja ja, auch Flippersimulationen kommen nicht ohne Hintergrundgeschichte aus. Für ihren Millennium-Tisch *Fantastic Journey* griffen Empire und die Entwickler von Cunning Developments auf ein Standardthema für PC-Spieler zurück. Retten Sie die Welt vor dem fürchterlichen General Yagov und reisen Sie dazu mit der Hilfe von Professor Steam ein wenig in der Weltgeschichte herum. Der Trip führt Sie unter anderem zum Mittelpunkt der Erde, mit dem Zeppelin über Berge und mit dem U-Boot in die Tiefen des Meeres. Vier kleine Abenteuer müssen Sie mit Ihren Flipperkugeln abklappern, bevor es zum großen Showdown kommt. Besiegen Sie auch noch Yagov, dürften Sie etwa eine Milliarde Punkte und einen ewig währenden Highscore erflippert haben.

Physik: Schulnote 1

Weil das ganz schön schwer ist, lässt Ihnen Empire wie üblich alle Freiheiten bei der Flipperkonfiguration. Sie wählen einen von fünf Schwierigkeitsgraden, verändern die Anzahl der Bälle oder bestimmen den Neigungswinkel des Tisches. Letzterer wirkt sich auch auf die Ballphysik aus, die wie bei den Vorgängern über jeden Zweifel erhaben ist. Das Kugelverhalten ist extrem realistisch, die kleinste Veränderung der Ballgeschwindigkeit oder der Eigenrotation lässt den Silberling die Richtung ändern. Mit etwas Geschick können Sie mit Ihren Flipperschlägern zwei Rampen und drei Kugelläufe erkunden. Zusätzliche Kugelfallen und mechanisch veränderbare Rampen sorgen für Abwechslung. Im Test zeigte sich, dass dem rechten Flipperschläger im Vergleich zum linken vielleicht ein bisschen zu wenig Trefferflächen zugedacht wurden.

Entdeckungsreise

Videomodi, in denen Sie mit den Flippertasten etwa Meteoriten abschießen und Kristal-



An allen denkbaren Optionen können Sie herumschrauben.



Dieser Drache spuckt widerwillig viele Punkte aus, wenn Sie ihn mit Kugeln füttern.

Die Vorgänger



The Web, 1996
Beim ersten Flipper der Pro Pinball-Serie präsentierte sich das Tischlayout noch recht schlicht. Als Cyberbiker mussten Sie die Dark Queen in ihrer Raumstation besiegen.



Timeshock, 1997
Eine atemberaubende Zeitreise beherbergte Timeshock. Der Flipper überraschte durch zahlreiche Extraspielchen und Design-Gimmicks. Noch immer die Flipper-Referenz.



Big Race USA, 1998
Als Taxifahrer sollten Sie mit Ihrem Taxi 16 amerikanische Städte bereisen – schwierig! Der Tisch sah witzig aus, war aber etwas konventionell designt.



Nach Kugeltreffern klappen Spielzeuge wie dieser Zeppelin aus dem Tischboden heraus, ein „Adventure" beginnt.

le sammeln, werden durch das Abschießen vorgegebener Bumper und Zielscheiben ausgelöst. Nach bestimmten Kombinationen öffnet sich der Tischboden und vier Spezialgefährte werden auf die Spielebene gefahren. Treffen Sie etwa das U-Boot zweimal an der richtigen Stelle, gilt das Seeabenteuer als gelöst.

Das Punktesammeln bringt vor allem mit vier Spielern an einem PC viel Spaß, weil selbst Anfängern nach kurzer Spielzeit Erfolgserlebnisse beschert werden. Doch auch Profis werden auf ihre Kosten kommen, besonders wenn sie einen der Multiball-Modi auslösen, bei dem bis zu sechs Kugeln gleichzeitig im Spiel gehalten werden müssen. Ein Sonderlob verdient der Soundtrack, der sogar in Dolby-Surround-Qualität abgespielt werden kann.

Christian Bigge

Kommentar



Christian Bigge

Fantastic Journey gesellt sich wie seine Vorgänger zur Elite der besten Flippersimulationen am PC. Schöne Animationen, ein interessantes Tischlayout und vor allem eine gewohnt perfekte Ballphysik lassen Kugelfans Purzelbäume schlagen. Unerreicht sind auch die vielen Konfigurationsmöglichkeiten, mit deren Hilfe Sie den Tisch exakt an Ihre Hardware und Ihre Fähigkeiten anpassen können. Leider wird Ihnen aber erstmals in der Pro-Pinball-Geschichte ein dritter Flipperschlägel versagt. Dafür werden Sie mit der Vollversion des Erstlingswerks The Web entschädigt, die kostenlos dem Spiel beiliegt. Nett, Empire!

Pro Pinball - Fantastic Journey

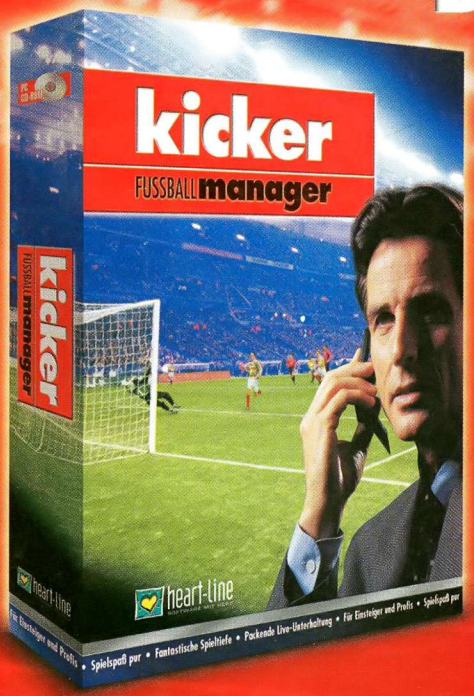
Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB, Win9x, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio, Dolby Surround
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	4 Sp. an einem PC
CD/HD:	581 MB/86-450 MB
Internet:	http://get.to/fantastic/
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Cunning Dev./Empire
Veröffentlichung:	Mitte Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Fantastic Journey bietet grundsolide Flipperkost und setzt die Erfolgsstory der Pro-Pinball-Serie fort. «

Genre:	**Flippersimulation**
Testversion:	**Beta 0.998**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**83%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**83%**
Einzelspieler:	

82%



Der kicker Fussball-manager!

Sie sind Manager und Trainer Ihres Lieblingsclubs • ***für Einsteiger und Profis*** • mehr als 10.000 Spieler • über 500 Vereine • 8 deutsche Ligen plus Europaliga • alle bekannten Wettbewerbe • mit England, Spanien, Italien, Frankreich, Österreich, Schweiz, Niederlande, Türkei • bis zu 12 Mitspieler • Spielspaß pur • ***tausende aufbereitete Statistiken*** • geringe Hardwareanforderungen • leicht zu bedienen • komfortable Benutzeroberfläche • ***enorme Spieltiefe*** • mit leistungsfähigem Editor • eigene Wappen, Passbilder & Spielerfotos einbaubar • 8 Assistenten nehmen auf Wunsch Aufgaben ab • 3-stufiges Hilfesystem mit Sprachausgabe • ***Ausgabe umfangreicher Serien*** • mit Jugendarbeit, Ärzten, erweitertem Stadion uvm. • in Zusammenarbeit mit dem Kicker-Magazin entstanden • aus 30jähriger Programmiererfahrung erschaffen • ***LIVE-BERECHNUNG der Spielszenen*** • ***bis zu 4 Live-Spiele gleichzeitig*** • variable Spieldauer • ***direkter Eingriff in Spielgeschehen möglich*** • spezielle Missionen • 10 mitgelieferte Liga-Konfigurationen • Netzwerkmodus inklusive

DIE FACHPRESSE IST BEGEISTERT – SIE WERDEN ES AUCH SEIN!

heart-line SOFTWARE MIT HERZ
www.heart-line.de
KOCH DISTRIBUTION 089/85795120 ECD425002K

Nominiert zum Spiel des Jahres 1999 (PC Joker)

Er ist der Sohn des Amun-Re,
Herrscher des oberen und unteren Nils, er ist

PHARAO

Dein Herr, Dein Gott, Dein Leben!

www.stonefish.de

GOLD PLAYER
PCPLAYER
87

Der zornige Hohepriester...

Es wird Zeit, daß ich mich mit Hanebsud treffe, um das weitere Vorgehen zu besprechen. Der Pharao wird es diesmal bereuen, mich und meine Priester vor dem gemeinen Volk blohgestellt zu haben.

Eine glückliche Tänzerin...

Es war wirklich eine wunderbare Nacht. Der große Pharao ist auch ein großer Liebhaber. Ich glaube ich werde jetzt noch etwas Schlaf zu mir nehmen.

Ein gut

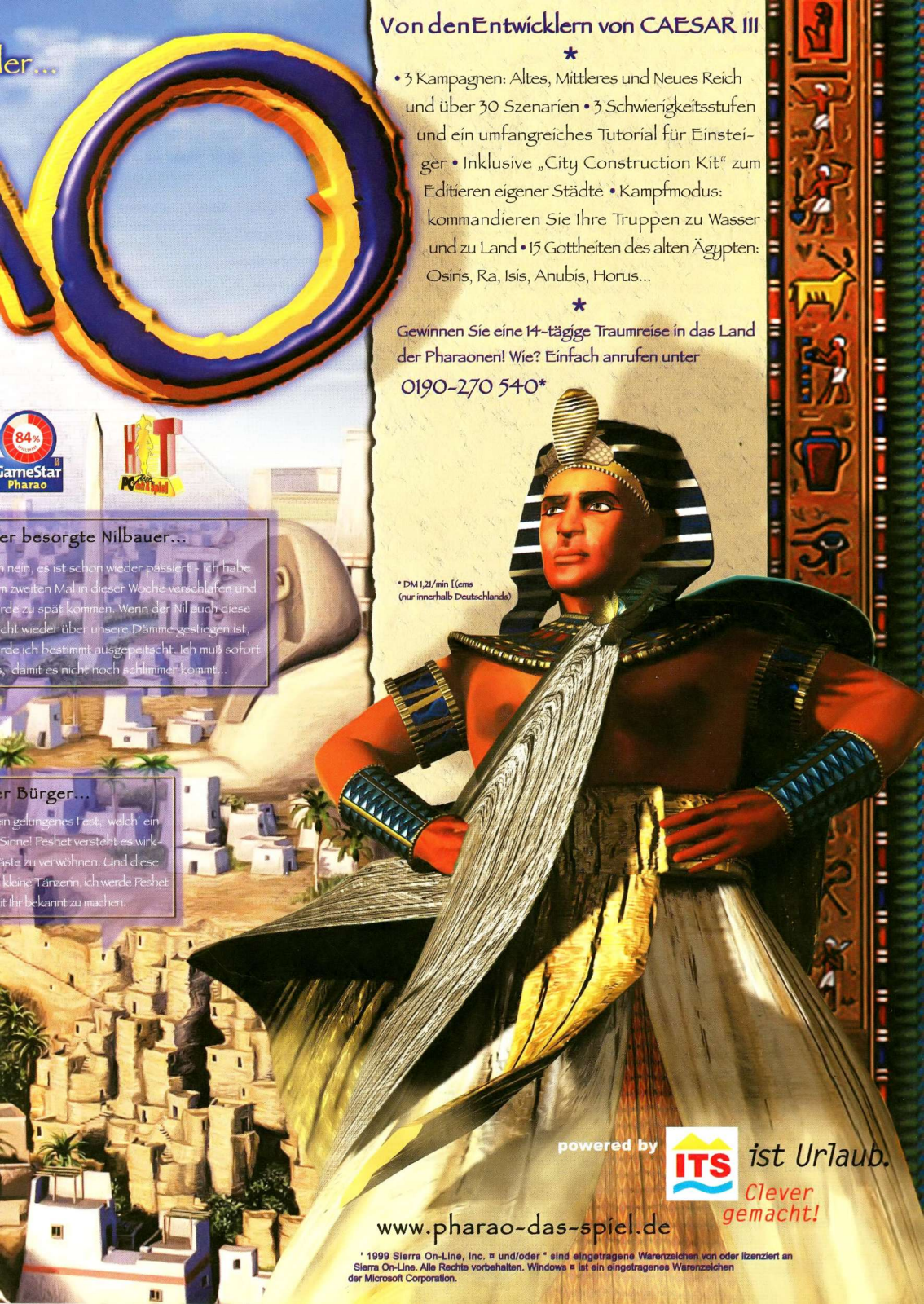
Oh, welch
Rausch da
lich, seine
entzückend
bitten mich

"Vielschichtige Aufbaustrategie für Kenner und Könner!" **PC Joker 12/99**

"Pharao gehört auf die Festplatte jedes aufbaustrategievernarrten PC-Spielers."
PC Games 12/99

"Pharao setzt mit rekordverdächtigem Monumentenbau neue Maßstäbe im Genre."
GameSpot.de 11/99

SIERRA™ www.sierra.de


Von den Entwicklern von CAESAR III
*
• 3 Kampagnen: Altes, Mittleres und Neues Reich und über 30 Szenarien • 3 Schwierigkeitsstufen und ein umfangreiches Tutorial für Einsteiger • Inklusive „City Construction Kit“ zum Editieren eigener Städte • Kampfmodus: kommandieren Sie Ihre Truppen zu Wasser und zu Land • 15 Gottheiten des alten Ägypten: Osiris, Ra, Isis, Anubis, Horus...
*
Gewinnen Sie eine 14-tägige Traumreise in das Land der Pharaonen! Wie? Einfach anrufen unter
0190-270 540*
* DM 1,21/min [(ems (nur innerhalb Deutschlands)
84%
GameStar
Pharao
er besorgte Nilbauer...
nein, es ist schon wieder passiert - ich habe
n zweiten Mal in dieser Woche verschlafen und
rde zu spät kommen. Wenn der Nil auch diese
cht wieder über unsere Dämme gestiegen ist,
rde ich bestimmt ausgepeitscht. Ich muß sofort
, damit es nicht noch schlimmer kommt...
r Bürger...
an gelungenes Fest, welch' ein
Sinne! Peshet versteht es wirk-
äste zu verwöhnen. Und diese
kleine Tänzerin, ich werde Peshet
it Ihr bekannt zu machen.
powered by
ITS
ist Urlaub.
Clever gemacht!
www.pharao-das-spiel.de
' 1999 Sierra On-Line, Inc. ¤ und/oder * sind eingetragene Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line. Alle Rechte vorbehalten. Windows ¤ ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Doppelt hält besser

Wieso sich mit einem Rotor begnügen, wenn man auch zwei davon haben kann? Ähnliche Gedanken hat wahrscheinlich auch SIMIS bei Team Alligator gehabt. Ob die ungewöhnliche Konstruktion Team Alligator vor einem Crash bewahrt, sagt Ihnen unser Personal vom Helikopter-TÜV.



Der waffenstarrende KA-52 Alligator auf dem Weg zum Einsatzort. Der hohe Detailreichtum der Terraindarstellung ist beeindruckend.

Fakten

- Ca. 100 Missionen
- 5.000 qkm großes Spielterrain
- Zwei Kampagnen
- Teammanagement
- 10 unterschiedliche Waffensysteme
- Detaillierte Landschaftsgrafik
- Missionen spielen zu jeder Tageszeit und bei jedem Wetter

Ka-52 Team Alligator (kurz *TA*) ist der offizielle Nachfolger der Hubschraubersimulation *Team Apache* aus dem Jahr 1998. Sie finden sich dieses Mal im zweisitzigen Cockpit des Kamov KA-52 Alligator Hubschraubers wieder, einem noch nicht in Serie gebauten, topmodernen Kampfhubschrauber der russischen Streitkräfte – quasi Großmütterchen Russlands Antwort auf den amerikanischen Apache Longbow. Ungewöhnlich sind die beiden übereinander liegenden Rotoren, der sonst übliche Heckrotor für die Stabilisation wird dadurch überflüssig. Der KA-52 Alligator sieht freilich nicht nur Furcht einflößend aus, er kann auch übelst zubeißen. Das Waffenarsenal des Helikopters umfasst zehn unterschiedliche Waffensysteme: eine seitlich montierte 30-mm-Bordkanone, diverse Luft/Luft- und Luft/Bodenraketen mit verschiedenen Reichweiten und Sprengwirkungen, ungelenkte Luft/Bodenraketen sowie herkömmliche Bomben. Damit können Sie sich gegnerische Helikopter, Kampf-, Schützen- und Flakpanzer, Artillerie sowie Infanterie vom Leib halten.

Fortschritt durch Technik

Dank der neuen Daedalus-Engine ist eine detaillierte Darstellung des Terrains, der Gebäude und sämtlicher Fahrzeuge kein Problem. Spezialeffekte wie Multitexturing verleihen dem Spiel einen optischen Bonus, Besitzer einer Matrox G400 können sich über Environmental Bumpmapping freuen. Die maximale Auflösung beträgt unter D3D 1.240x1.024 Bildpunkte bei einer Farbtiefe von 32-Bit, andere Grafikschnittstellen werden leider nicht berücksichtigt. Allerdings ist *TA* in einer Auflösung jenseits von 1.024x768 und 32-Bit Farbtiefe nicht besonders gut spielbar und selbst für Highend-Computer eine harte Nuss. Optische Pluspunkte verbucht *TA* bei der Darstellung von Ortschaften, Flughäfen und kleinen Waldgruppen. Wenn Sie beispielsweise von einem Flughafen Richtung Gegner abheben, herrscht auf den Start- und Landebahnen reges Treiben, Flugzeuge rollen an Ihnen vorbei und verschwinden im nächsten Hangar, um Sie herum erhebt sich Ihre Helikopter-Flugstaffel majestätisch in die Lüfte. Sogar Fußsoldaten mit tragbaren Luftabwehrraketen schlei-



Gestatten, ich bin der neue Waffenoffizier. Ihr Cockpitnachbar erweist im Laufe eines Gefechtes als äußerst hektischer Zeitgenosse.



Jetzt bloß nicht ablenken lassen. Ein kurzer Blick aus dem 3D-Cockpit auf die detaillierte Landschaft sollte reichen, sonst kracht es.



Zu viele Flugabwehrstellungen sind des Hubschraubers Tod. Halten Sie sich von solchen gefährlichen Fahrzeugen lieber fern oder schalten Sie diese unbemerkt aus sicherer Distanz aus.

chen durch die Wälder und können zu einer ernsthaften Bedrohung für Ihren Hightech-Hubschrauber werden. Fliegen Sie gegen den Feind, bietet Ihnen das Terrain genug Deckung, um nicht von herkömmlichen Flugabwehrgerätschaften im Vorfeld vom Himmel gepustet zu werden. Wenig überzeugend ist der schnöde Himmel, der auf die Dauer recht eintönig, bisweilen sogar einschläfernd wirken kann, und die unspektakulären Explosionen. Wenn eine Rakete ihr Ziel trifft, könnte man glatt meinen, dass der Getroffene Ihnen per Taschenlampen-Lichtzeichen den virtuellen Exitus morsen möchte. Willkommen im Zeitalter moderner Kriegsführung.

Gegenüber dem Vorgänger konnte die Leistungsfähigkeit der Grafikengine erheblich gesteigert werden, das 3D-Cockpit sieht mit zehnmal mehr Polygonen deutlich besser aus. Schauen Sie doch einfach mal Ihrem voll animierten Waffenoffizier rechts neben Ihnen bei der geschäftigen Arbeit zu. Auch auf Details wie Cockpitleuchten, funktionierende Scheibenwischer, bewegliche Geschütztürme und dergleichen mehr hat SIMIS nicht verzichtet. Was die Sounduntermalung angeht, sollten Sie keine akustische Revolution erwarten. Hier ist Hausmannskost angesagt, einzig der russische Akzent der Sprecher in der englischen Test-Version sorgte für heitere Stimmung. Absolute Realismusfreaks können sogar wahlweise auf die russische Originalstimme umschalten.

Fehlersuche

Team Alligator verursachte in der uns vorliegenden Version noch zu viele Abstürze und offenbarte eine ganze Reihe seltsamer Bugs, so dass wir auf eine Wertung verzichten müssen. Zwar konnten wir uns einen sehr guten Eindruck von der Grafik, dem Sound und der allgemeinen Spielbarkeit verschaffen, aber bis auf fünf Trainingsmissionen blieben uns sowohl der Instant-Action-Modus und die Einzelmissionen als auch die beiden Kampagnen aufgrund jener Bugs verwehrt. Probleme ergaben sich unter anderem bei der Zielerfassung und dem logischen Ablauf der Missionen, sprich: Wir konnten des Öfteren keine Ziele anvisieren oder an unsere Wingmen weiterleiten, wohl aber problemlos im Level herumfliegen. Zeitweise waren die wichtigen Tastaturfunktionen der F-Tasten nicht abrufbar, von zwölf abgefeuerten Luft/Boden-lenkraketen schlugen elf in den Boden VOR dem Panzerfahrzeug ein. GT Interactive versicherte für den nächsten Monat Abhilfe, der Release des Spiel selbst wurde auf Ende Januar verschoben.

Kommentar



Dirk Gooding

Im letzten Monat hatte es Battlezone 2 erwischt, in diesem Monat musste Team Alligator dran glauben … anscheinend greift eine unheimliche Bug-Epidemie um sich und vereitelt so diverse Spieletests (siehe Kasten „Fehlersuche"). In Absprache mit GT Interactive verzichten wir daher auf eine endgültige Spielspaß-Wertung und liefern diese inklusive fehlender Infos zum Mehrspieler- und Kampagnenmodus nächsten Monat nach.

Ja, wie fliegen Sie denn?

Wie spielt sich *Team Alligator* gegenüber seinem Vorgänger *Team Apache*? Beide Programme geben sich eher actionbetont, anhand eines einfachen Menüs können Sie selbst bestimmen, wie realistisch Sie zu Felde ziehen möchten. Grafik- und Soundeinstellungen lassen sich ebenfalls an Ihren heimischen Rechenknecht anpassen. Ganz nach Ihrem Gutdünken fliegen Sie schnelle Instant-Missionen, herkömmliche Kampfmissionen mit einem kompletten Team inklusive Missionsmanagement oder gleich eine der beiden Kampagnen, die sich teils dynamisch, teils nach vorgefertigten Scripts weiterentwickeln. Zwei fiktive Szenarien rund um einen hoch technisierten Bürgerkrieg gegen eine gut ausgerüstete Streitmacht und ein Guerillakrieg à la Afghanistan sind Schauplätze für die flotte Fliegeraction in den Einzelmissionen und den beiden Kampagnen.

Dirk Gooding



Ist es schon Weihnachten? Auch noch im dichtesten Schneefall fliegen Sie mit ihren Teamkameraden gefährliche Missionen.

Team Alligator

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win 9x
Sinnvoll:	PIII 450, 128 MB RAM, 32-MB-3D-Karte
Grafik:	Direct 3D
Sound/Musik:	DirectSound 3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk/Internet
CD/HD:	ca. 606 MB/ca. 500 MB
Internet:	www.simis.co.uk
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	SIMIS/GT Interact.
Veröffentlichung:	Januar
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Unser Testmuster war nicht testreif – Wertung liefern wir in der nächsten Ausgabe nach «

Genre:	**Flugsimulation**
Testversion:	**Beta 3.4a**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Ja**
Grafik:	**82%**
Sound:	**71%**
Mehrspieler:	**??%**
Einzelspieler:	

Krieg der Pantoffelhelden



Ihr erster hochprozentiger Einsatz: Sie entfernen mit dem Greifarm Ihres Polizei-Gleiters einen Weltraum-Schluckspecht.

Aus England kommt nicht nur guter Tee, sondern auch Team 17 - Entwickler der erfolgreichen Worms-Reihe. Jetzt versuchen die Briten mit Phoenix auch das luftleere All zu erobern. Ob es triftige Gründe hat, dass sich Vakuum auf Valium reimt?

Phoenix: So hieß 1980 das erste Automatenspiel mit richtigem Endgegner. Das neue *Phoenix* hat allerdings außer dem Namen nichts mit dem Ballerklassiker am Hut. Na gut, zwei weitere Gemeinsamkeiten gibt es: Es verschlägt Sie wieder mit einem Raumschiff ins All und Ihre Bordgeschütze dürfen Sie ebenfalls glühen lassen. Das war es dann aber auch. Was nun folgt, ist eine Seifenoper, in der Sie Ihre Pilotenqualitäten unter Beweis stellen dürfen.

Bitte ein Beck

Ihr Name lautet Beck. Sie sind Weltraumpolizist im Jahr 2275. Die Menschheit ist inzwischen nicht mehr an die Erde gefesselt, sondern macht sich auch auf anderen Planeten breit. Die knapp 30 DIN-A5-Seiten lange Kurzgeschichte, die dem Spiel beiliegt, offenbart Ihnen ein Geflecht von Intrigen, Außerirdischen und Mord, in das Sie sich im Lauf des Spiels selbst verwickeln. Je nachdem, wie geschickt Sie sich anstellen, variiert die Geschichte sogar ein wenig. So hangeln Sie sich von Zwischensequenz zu Zwischensequenz: mal in schlichter Spielgrafik, mal gerendert. Den heimlichen Höhepunkt des Spiels markieren die Dialoge der deutschen Sprecher, die Sie mit flachen Kalauern und pathetischer Prosa unterhalten. Wo sonst gesteht sich eine Frau selbst ein, eine „egoistische Kuh" zu sein? Harmlos gestaltet sich auch Ihr Einstieg. Sie sind mit Ihrem Kollegen Carson auf Weltraumpatrouille und erfüllen (quasi als Einstiegstraining) kleine Jobs von der Polizei-Zentrale: Sie retten besoffene Astronauten, fangen Raumschiffdiebe oder heben ein Schmugglernest aus. Mit Ihrem Gleiter haben Sie dabei völlige Bewegungsfreiheit. Insgesamt stehen Ihnen je nach Mission und Schiff bis zu zehn Waffentypen von der Bordkanone über Greifhaken, Laser, Plasmastrahler oder gar eine Atombombe zur Verfügung. Genug, um herauszufinden, welche der fünf Rassen, die den Weltraum verunsichern, Ihr wirklicher Feind ist. Schade, dass die Grafik momentan nur eine Auflösung von 640x480 unterstützt und der angekündigte Mehrspielermodus nicht rechtzeitig fertig geworden ist.

Joachim Hesse



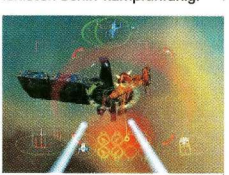
Ringfahndung: Diese Beschleuniger-Ringe müssen schleunigst zerstört werden.



Eine der besseren Zwischensequenzen: Sie unterhalten sich mit der attraktiven Sarah.



Eine Forschungsstation wird attackiert: Sie schießen ein Kolonisten-Schiff kampfunfähig.



Harter Kampf: Außerirdische bedrohen einen Träger.

Kommentar



Joachim Hesse

Angler, bleib bei deinen Würmern: Team 17 hätte vielleicht besser ein Add-On zu Worms veröffentlichen sollen, statt sich diese (halbe) Weltraumtragödie aus der Nase zu ziehen. Verstehen Sie mich nicht falsch: Phoenix ist keinesfalls ein Totalausfall aller Lebenserhaltungssysteme, aber die magere Optik und das bodenständige Spielprinzip braucht 1999 kein Mensch mehr. Freespace 2, X-Wing Alliance oder Sinistar Unleashed sorgen für größere Adrenalinschübe im All. Wer eine schlüssige Story braucht, spielt Wing Commander Prophecy oder liest ein gutes Buch. Mein Tipp: Solaris von Stanislaw Lem.

Phoenix - Ashes To Ashes

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PIII 400, 128 MB RAM, Voodoo-Karte
Grafik:	Direct 3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	1
CD/HD:	772 MB (2 CDs)/130 MB
Internet:	http://phoenix.team17.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Team 17/Hasbro
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Die unendlichen Weiten des Alls: So durchschnittlich, dass Sie sich daran schneiden können. «

Genre:	**Action**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Ausreichend**
Grafik:	**67%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**- %**
Einzelspieler:	

58%

Spielerforum

Chessmaster 7000



PC ACTION GOLD

Dieses Schachprogramm ist ein konkurrenzfähiger Ersatzgegner und trainiert sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene bis zu einem hohen Niveau. Als Spieler können Sie die Planungen des Gegners verfolgen, sich Vorschläge für den nächsten Zug machen lassen und auf die Datenbank zugreifen. Etliche KI-Gegner mit eigener Persönlichkeit sorgen für Abwechslung. Einziges Manko: Sprache und Text sind englisch. **ag**

Mindestens: P 166, 16 MB, Win9x
Technik: DDraw, Dsound, 2 Sp. TCP/IP
Hersteller: Mindscape/TLC
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Strategie
Grafik: 58% **Sound:** 60%
Mehrspieler: 91% **Einzelspieler:** 91%

High Tech Start Up



Mit 5 Millionen Euro sollen Sie ein Unternehmen gründen und ein Vermögen machen. Dafür müssen Sie sich ums Produktdesign kümmern, Mitarbeiter einstellen, Marketing anhand eines Flip-Charts (!) betreiben, Vertriebswege erschließen und den Börsengang planen. Ist alles verdammt realistisch, doch ohne BWL-Studium wird Ihnen der Spaß auch aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades bald vergehen. **cs**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw, 8 Sp., Internet/LAN
Hersteller: Monte Cristo Multimedia
Preis: ca. DM 80,-
Genre: WiSim
Grafik: 75% **Sound:** 62%
Mehrspieler: 55% **Einzelspieler:** 59%

Scrabble



Die Brettspiel-Umsetzung *Scrabble* gibt sich schlicht, aber funktionell. Neben der traditionellen Spielart dürfen Sie sich auch an Simultan-Scrabble versuchen, in dem alle Spieler mit den gleichen Buchstaben-Sets operieren. Die dudengestützte Hilfe liefert Vorschläge und sorgt dafür, dass orthografisch alles korrekt abläuft. Reizvoller als das Spiel gegen den PC sind die Mehrspieler-Optionen über Netz oder Modem/Internet für bis zu vier Scrabbler. **ha**

Mindestens: P 90, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound, 1-4 Sp.
Hersteller: Mattel Media
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Brettspiel-Umsetzung
Grafik: 45% **Sound:** 41%
Mehrspieler: 57% **Einzelspieler:** 51%

StarWars – Pit Droids



Aus den Kinos hat sich der neueste *Star Wars*-Streifen bereits verabschiedet, da erscheint mit Verzögerung endlich auch in Deutschland das dritte offizielle Spiel zum Film. *Pit Droids* ist ein unterhaltsames Denkspiel, bei dem Sie die Podrennen-Boxendroiden vom Startpunkt bis zum Ausgang durch acht auf dem Planeten Tatooine beheimatete 3D-Labyrinthe steuern – *Lemmings* lässt grüßen. Trotz über 300 Puzzles auf Dauer leider etwas zu eintönig. **cs**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Technik: DirectDraw
Hersteller: LucasArts
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 68% **Sound:** 55%
Mehrspieler: -% **Einzelspieler:** 61%

Unreal Tournament



Diesmal gibt es eine dicke Software-Auswahl, mit der Sie ihr *Unreal* bzw. *UT* ganz individuell aufwerten können: zehn der besten Deathmatchkarten, fünf überaus ansprechend gestaltete Zusatzskins und die Railcannon als Zusatzwaffe für *Unreal*. Für *Unreal Tournament* haben wir Ihnen sechs individuelle Spielerskins auf die Cover-CD gebrannt.

Need for Speed



Weihnachtsstimmung bei PC Action: Als Geschenke erhalten Sie fünf neue Top-Fahrzeuge. Von Felix Kühn bekommen Sie den Porsche 996 Carrera Cabriolet, den BMW M3 und den Mercedes SL 450. Kevin Suske beehrt Sie mit dem Audi TT Roadster. EA selbst liefert für Sie den Aston Martin DB7.

Inhalt

Age of Empires 190
Age of Kings – eine Basis-Strategie, Kavallerie in *Age of Empires* und *Age of Kings*, Bauzeiten in *Age of Kings*, Die Clan-Szene im Internet
Anno 1602 196
Anno 1503, *Anno 1602* und seine Vorgänger
Anstoss 2/3 194
Gut Spiel will Weile haben, ... gespielt wie Flasche leer!, Sim Stadion, Einzelgespräche, Das *Anstoss 2*-Fotoalbum
Baldur's Gate 172
Baldur's Gate 2 - Shadows of Amn offiziell angekündigt
C&C 3 Tiberian Sun 186
Karten editieren, Cheats in *Tiberian Sun*, Das „Add-On" zum Download
Diablo 2 170
Erscheinungstermin erst Mitte 2000?, Neue Informationen direkt von Blizzard
Die Siedler 3 192
Neuerungen bei den BB-Weltranglisten, News zu *Die Siedler 4*, Rückblick auf das 1. SOC-Turnier, Die Weltranglisten
Driver 178
PC-Action-*Driver*-Special-Pack!, *Driver* Missionseditor, Sightseeing – oder die Glanzleistungen der Grafiker, Fahren im Internet
Everquest 173
Charakter- und Rassen-Eigenschaften
FIFA 2000 184
FIFA 2000 – Eine Bestandsaufnahme, Schattenseiten, Pro und Contra der Online-Cracks, FML – Aktuelles, Gewinnspiel Tor des Monats
Flugsimulationen 176
Das Fly-Lauda-Add-On, WarBirds Event „Sledgehammer"
Half-Life 164
Neue *Counter-Strike*-Beta, *Matrix* – Kinofilm als Mod, The-Xeon-Project-Mod, Entwicklertreffen, Top 5 Mods
Meridian 59 175
Barden und Guides, Mit- und gegeneinander
Need for Speed 4 180
Neues Auto von EA: Aston Martin DB7, *NFS* Chat-Network am Start, Autosuche leicht gemacht, Teil 2, Screenshot des Monats
NHL 2000 182
Die offizielle Meisterschaft der PC Action, Zu leichtes Spiel? Das muss nicht sein!, Patch und Roster, Wichtige Einstellungen, GML startet durch
Quake 3 Arena 166
Q3Demo Test: Alles über die Bots, die neue Map, Medaillen, Models und Skins, *Q3A*-Tweak-Tipps für maximale Frameraten
Starcraft 188
XDs-Grrrr... gewinnt Turnier in Frankreich, Das Professional-Gamers-League-Finale, Patch 1.07 veröffentlicht
Ultima Online 174
Die ewige Patch-Tortur
Unreal Tournament 168
Die deutsche Vollversion, Empfehlenswerte *Unreal Tournament*-Seiten im Netz

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Age of Kings-Kampagne: Die Kosaken erobern Sibirien
Anno 1602
Sieben neue Missionen aus dem Internet, NINA-Patch 5
Anstoss 2/3
Sprachfiles aus Anstoss 3
C&C 3 Tiberian Sun
Ruler10: C&C 3-Editor. Finalsun: C&C 3-Karten selbst gemacht
Die Siedler 3
Map des Monats : Offizielle Turnier-Map des SOC
Driver
PCA-Driver-Special-Pack, MeatWater Driver Screensaver, Driver Missionseditor, Driver-Karten
FIFA 2000
FIFA 99-Trikots, Tweak-Programm
Half-Life
Counter-Strike 4.0, Interviews mit Mod-Entwicklern, Letzter Teil des Worldcraft-Workshop
Need for Speed 4
Fünf neue Spitzenwagen.
NHL 2000
GML-Roster 3.1, Offizielles Roster
Quake 3 Arena
GLSetup 1.0.0.109, Name Maker Studio 4.17, AEon's Q3Demo Test Konfigurationen
Starcraft
Starcraft-Map: Big Mampf, PGL-Spielbericht, Starcraft-Patch 1.07, Desktop-Motive
Unreal Tournament
Unreal-Deatmatchmap-Pack, Imperium Unreal Skin Pack, RailCannon, Fragmaniac's UT Skin Pack

Half-Life



David Adamszewski informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme.

David Adamczewski
19 Jahre, Schüler
http://www.gXp.de

„Als begeisterter Counter-Strike-Spieler bin ich für jedes Match zu haben. Nur wenn es ans Campen geht, werde ich wild."

Außerdem

/// **Cold Ice Beta 1** sowie Beta Patch 1/2 sind **veröffentlicht** worden. /// Gamespy-Stats besagen: **Half-Life** wird über Gamespy **am häufigsten gespielt**, noch vor *Q3*. /// **Counter-Strike** hat nun eine **eigene URL** (vorher bei Planethalflife): www.counter-strike.net. /// Die Seiten www.gXp.de sowie www.planethalflife.com haben ein vollkommen **neues Design** erhalten. **Redemption**, ein weiterer Einzelspieler-Mod, steht zum **Download** bereit. /// IGL (http://www.gXp.de/igl), eine weitere Online-Liga, hat ihre Pforten **geöffnet**. Neben TFC und DM wird auch Counter-Strike angeboten. Mutilation (http://mutilation.lowlife.com/) **testet** jetzt auch Karten für den **Deathmatch-Modus**, vorher nur TFC.

Der nächste Streich

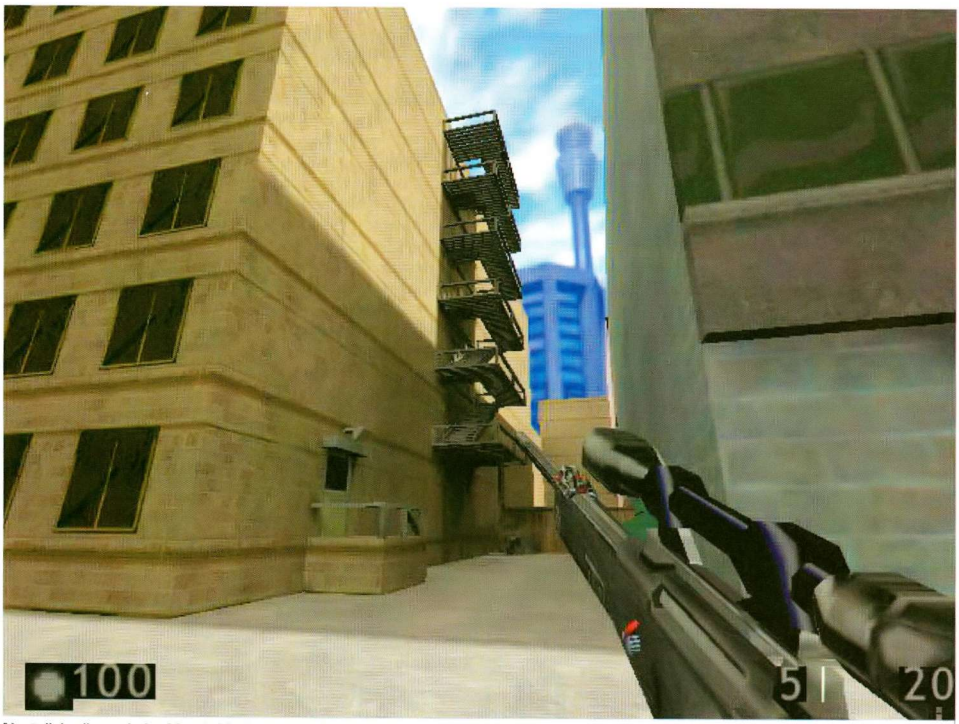
Am 5. November war es so weit. Die Veröffentlichung einer weiteren Beta der *Half-Life*-Modifikation (Mod) *Counter-Strike* (www.counter-strike.net) wurde mit einer Party im IRC-Chat gefeiert. Im Gegensatz zur alten Beta steht jetzt das Retten der Geiseln nicht mehr im Vordergrund. Die Anti-Terror-Einheiten müssen die Terroristen abhalten, eine Bombe zu legen. Falls man dies versäumt, kann man die Bombe nur noch entschärfen, um zu überleben. Zwar wollten die Entwickler mit den neuen Defusion Maps (Karten) das Spielprinzip der Geiselrettung in den Hintergrund stellen, doch diese Rechnung ging nicht ganz auf. Die Maps (de_dust, de_prodigy sowie de_nuke) sind grafisch anspruchsvoll, der *CS*-Community fällt es aber schwer, selbst auf diesen dafür entwickelten Karten das Prinzip von „Bombe legen/entschärfen" in die Realität umzusetzen. Vielmehr sind beide Parteien, also Anti-Terror-Einheit und Terroristen, damit beschäftigt, die Gegenseite schnell auszuschalten.



Als Scharfschütze der Anti-Terror-Einheit nehmen Sie bei Counter-Strike die bösen Buben ins Visier.

Matrix – Kinofilm als Mod

Eine Gruppe von Entwicklern arbeitet an einem Mod, der



Natürlich gibt es beim Matrix-Mod auch ein Scharfschützengewehr. Damit kann man aus sicherer Distanz zielen und treffen.

Auf der Cover-CD

Counter-Strike 4.0
Die neueste Beta des Half-Life-Mods.
counterstrike.exe

Patch
Dieser Patch ist nötig, um Counter-Strike spielen zu können.
de10051013.exe

Exklusiv-Interview 1
Der Chef-Entwickler des Mods Counter-Strike im Interview.
counterstrike.html

Exklusiv-Interview 2
Der Chef-Entwickler des Mods Skynet Project im Gespräch
skynet.html

Worldcraft-Workshop
Der vierte und letzte Teil: Wie bau' ich mir eine eigene Welt?
worldcraft.html

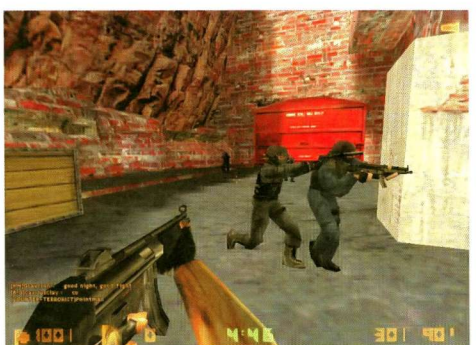


Auf der Suche nach der gegnerischen Basis: Beim Mod Matrix läuft Ihnen schon mal eine Ratte über den Weg.

den Film *Matrix* als Vorbild hat. (http://matrix.valvenews.com). Im Einzelspielermodus geht es darum, als Neo durch mehrere Levels zu reisen, um die Matrix zu zerstören. Sie suchen zahlreiche Levels auf, die Orten aus dem Film mit höchstmöglicher Genauigkeit nachempfunden sind. Jeder Level dauert nie länger als 15 Minuten, dafür wird die Anzahl höher ausfallen als bei vergleichbaren Einzelspielermodi. Am Ende jedes Abschnitts entwickeln sich die Fähigkeiten von Neo weiter. Somit nimmt auch die Stärke und die Erfahrung zu. Etwas hektischer geht es im Mehrspielermodus zu, den Sie entweder im Internet oder im Netzwerk mit Freunden austragen können. Es gibt zwei Teams, die jeweils versuchen, in die Basis des gegnerischen Teams einzudringen, um dort die Anlage zum Respawn (Wiedereintritt in den Level) zu vernichten. Ist das geschafft, hat das Team gewonnen und eine weitere Runde beginnt. Es sollen jedoch noch zwei weitere Mehrspielermodi erscheinen, nachdem der Mod veröffentlicht wurde. Zum einen wäre das der klassische Deathmatch-Modus: Jeder kämpft gegen jeden. Die andere Mehrspieler-Variante ist eine Mischung aus *Team Fortress Classic* und *Counter-Strike*. Hier stehen sich Hacker und Agenten gegenüber. Die Hacker haben den Auftrag, ein bestimmtes Missionsziel zu erfüllen. Die Agenten müssen dies verhindern.

Weitere Einzelspielerfreuden

Neben USS Darkstar und Redemption gehört The Xeon Project zu den Einzelspieler-Mods, die eine unvergessliche Story besitzen. Und zu The Xeon Project wurde jetzt der Nachfolger veröffentlicht, der in 14 Levels die spannende Geschichte aus dem ersten Teil weiterträgt. Nachdem Sie es geschafft haben, sich aus der Gefängniszelle zu befreien, beginnt eine Odyssee quer durch das Raumschiff bis in eine andere Dimension. Die Story, die Grafik und nicht zuletzt das Gameplay überzeugen (http://www.planetquake.com/lm/txp2_descrip.html).



Teamarbeit bei Counter-Strike: Ein Spezialagent nutzt die Schulter des Kollegen, um besser zielen zu können.

Entwicklertreffen

Hinter dem Begriff Mod-Bash verbirgt sich ein monatliches Treffen der bekanntesten Mod-Entwickler aber auch von Anfängern, die in einem Chat Erfahrungen austauschen und etwaige Probleme in dieser Gemeinschaft lösen. Die klare Struktur von Fragen und Antworten ist sehr übersichtlich, so dass der Suchende sehr schnell eine Lösung seines Problems finden kann. Die Idee scheint recht erfolgreich zu sein, denn immer mehr namhafte Mods sind in den Chats als Themen vertreten. Zurzeit läuft der fünfte Mod-Bash an, in dem wieder jede Menge Fragen beantwortet werden. Wer Interesse hat, kann sich unter http://www.planethalflife.com/modbash/reserve.html anmelden.

Anmerkung

Wie wir erst später erfuhren, enthält der von uns in der vergangenen Ausgabe vorgestellte Mod „War in Europe" rassistische Inhalte. Wir bitten um Nachsicht und betonen ausdrücklich, dass wir uns von dem genannten Zusatzprogramm distanzieren.

Top 5 Mods

Wie viele Spieler nutzen Gamespy in der Woche durchschnittlich?

1. Team Fortress Classic: 718 Server, 3.755 Spieler.
2. Counter-Strike: 653 Server, 2.925 Spieler.
3. Deathmatch: 502 Server, 1.314 Spieler.
4. Action Half-Life: 42 Server, 88 Spieler.
5. Oz Deathmatch: 25 Server, 79 Spieler.

Maps – Abwechslung tut Not

Radium (DM)
http://www.planethalflife.com/radium
Einst die Hochburg der Maps für das klassische Deathmatch, jetzt leider nicht mehr aktuell. Trotzdem bleibt Radium (Deathmatch) eine der bekanntesten Seiten, die sogar mit ausführlichen Vorschauen dient.

Radium (TFC)
http://www.planetfortress.com/radium
Das größte Map-Archiv, wenn es um *Team Fortress Classic* geht. Aber auch hier werden zurzeit keine weiteren Maps getestet, geschweige denn auf den FTP abgelegt. Doch es bleibt die Hoffnung auf weitere Updates.

I.am/Half-Life
http://half-life.pcgame.com
Kaum zu glauben: Diese Seite wird von nur einer einzigen Person geleitet. Umso mehr beeindruckt das umfangreiche Archiv an neuen DM- sowie TFC-Maps.

Hornetking UK
http://www.planethalflife.com/hornetking
Diese Seite hat sich wie zahlreiche andere Seiten auch durch Radiums Pause sehr gut bei den Fans etablieren können. Nicht selten werden hier drei oder auch mehr neue Maps vorgestellt und zum Download angeboten.

HLMZ (Half-Life Mapping Zone)
http://www.slicedsmoke.com/hlmz/
HLMZ ist grafisch super umgesetzt, aber es stimmt natürlich auch der Inhalt. Dort können Sie zahlreiche Map-Tests finden. Und auch Map-Packs wie Redemption wurden schon getestet.

Quake 3 Arena



Als „Aeon" ist Christoph einer der Veteranen in der Onlinespiel-Szene. Er versorgt Sie mit allem Wissenswerten um Q3 Arena.

Christoph Loewe
30 Jahre, Doktorand
http://www.quake3arena.de

„Nach mehr als zwei Monaten endlich wieder ein Lebenszeichen von id in Form eines neuen Tests/Demos. Gerade weil der Demo-Test noch nicht das fertige Demo darstellt, weiß dieser zu beeindrucken. Da Q3A noch vor Weihnachten kommen soll, haben wir auch bald etwas für unter den Christbaum."



Im Q3A-Einzelspielermodus sind sechs „Tiers" zu bestehen. Hier sehen Sie Q-Marine, Mynx, Sarge, D-Marine und Orbb.

Der Q3Demo Test ist da ...

Lange haben Sie darauf warten müssen: Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ist die offizielle *Quake 3 Arena-Demo* endlich veröffentlicht worden. Das fertige Spiel wird für Mitte Dezember erwartet. Auch wenn die Demo aufgrund kleiner Fehler von id Software „nur" als ein weiterer Test bezeichnet wird, so weiß diese dennoch zu beeindrucken. Den etwas happigen Download von 50 MB ist die Demo des neuen id-Shooters jedenfalls wert (beispielsweise von www.quake3arena.de).

Was bringt die Demo nun?

All das, was ich bereits letzten Monat berichten konnte ... und noch einiges mehr. Die Highlights: eine neue, wenn auch kleine Map für Einsteiger. Die bereits bekannten drei Maps liegen in überarbeiteter Form vor, dazu gesellt sich ein Einzelspielermodus mit Bots in fünf Spielstärken. Auch eine Vielzahl an neuen Models und Skins ist vertreten, ein Bonus-System mit sechs Medaillen belohnt besonders gute Spieler unter Ihnen. Ein stark erweitertes und benutzerfreundlicheres Menü, passende Musik und Zwischensequenzen nach dem Bestehen eines Tiers (siehe Extrakasten) veredeln das Drumherum. Items wie Gesundheitskugeln, Munitionskisten, Quad und das Teleporter-Extra haben nun ein abgenutztes Äußeres mit metallischem Glanz. Das Scoreboard ist informativer geworden, der Lauf der Machinegun dreht sich nun, auch die Klinge des Gauntlets rotiert ... Um es kurz zu machen: Viele Detailverbesserungen krönen die neue Demoversion von *Quake 3 Arena*.

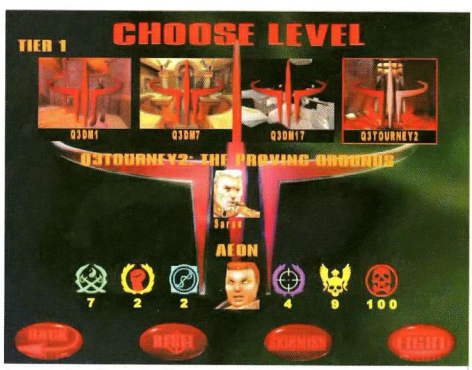
Die Bots ...

... definieren die Güte des Einzelspielermodus. Damit steht und fällt bei einem so mehrspielerlastigen Spiel wie *Quake 3 Arena* alles, denn die Mehrheit

Tuningtipps für Q3A

Geschwindigkeit um jeden Preis? John Carmacks Tweak Tipps für maximale Frameraten:

- r_mode 2
- r_colorbits 16
- r_texturemode GL_LINEAR_MIP MAP_NEAREST
- r_vertexlighting 1
- r_subdivisions 999
- r_lodbias 2
- cg_gibs 0
- cg_draw3dicons 0
- cg_brassTime 0
- cg_marks 0
- cg_shadows 0
- cg_simpleitems 1
- cg_drawAttacker 0



Lametta für die stolze Brust. Die Medaillen Perfekt, Gauntlet, Rail, Präzision, Exzellent und Frag (von links nach rechts).

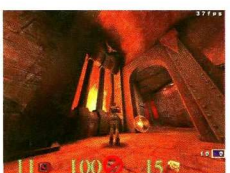
Das kleine Q3A-Lexikon

Was heißt eigentlich Tier?

Aus dem Englischen: Sitzreihen oder Ränge im Theater. In *Q3A* bezeichnet man eine Vierergruppe an Maps einer bestimmten Schwierigkeitsstufe als „Tier". Es gilt, alle vier Maps im Einzelspielermodus zu bestehen, um aufzusteigen und den nächsten Tier spielen zu können. Im *Q3Demo Test* gibt es einen Tier zum Ausprobieren. In *Q3A* wird es dann insgesamt sechs geben. Ein Tier besteht aus drei Death-Match-Levels und einer Tourney Map, hier erwartet Sie dann ein besonders knifflger „Endgegner".



Übersicht der neuen Models und Skins im Q3Demo Test.



Wohlig, warme Kaminatmosphäre im ersten Demo-Level.

der Käufer hat hier in Deutschland leider immer noch keinen Netzanschluss. Im Einzelspielermodus müssen Sie sich gegen eben diese Bots bewähren. Es wird in Tiers gespielt, jeweils vier verschiedenen Levels mit unterschiedlichen Gegnern. Nach erfolgreichem Bestehen werden die nächsten vier Maps freigeschaltet. Die Spielstärken der künstlichen Spieler lassen sich in fünf Stufen regeln: In „I can win" sind die Bots extrem schwach, schießen nur von Zeit zu Zeit und rennen die meiste Zeit weg. „Bring it on" ist die Standardspielstärke. Bei „Hurt me plenty" zielen die Bots schon wesentlich besser und bei „Hardcore" muss man schon sehr geübt sein, um die künstlichen Gegner im Zaum zu halten. Von „Nightmare" rede ich besser gar nicht erst. Die Bots sind erstaunlich gut gelungen. Es ist in den höheren Schwierigkeitsstufen schon unheimlich, wie intelligent sie die Maps meistern. Nach jedem Frag beglücken die Bots den Spieler mit einem Ausspruch, jedes Model hat dabei sein persönliches Repertoire. Auch mit Lob für den Spieler wird nicht gegeizt. Allerdings nerven die Sprüche nach einiger Zeit. Vor jedem Ausspruch hält ein Bot übrigens wie ein richtiger Spieler für einen Moment inne um den Text „zu schreiben". Leider reagieren die Bots bisher auf Flüche des Spielers nicht. Ob die Bots nun besser oder schlechter sind als die bei *Unreal Tournament*, lässt sich schwer sagen. Auf jeden Fall macht es viel Spaß, gegen sie zu spielen.

Die neue Map...

... q3dm1 ist recht einfach gehalten. Es gibt keine Höhenunterschiede, die mit Treppen oder Sprungplattformen zu überwinden wären. Der Level ist damit sehr gut dazu geeignet, Einsteigern das Spiel nahe zu bringen. Ein organisches Detail in der Map ist eine riesige „Zunge", auf die rote Panzerung platziert wurde. Da die Map nicht sonderlich groß ist, werden Sie sich schnell zurechtfinden. Die Architektur ist mittelalterlich gehalten und erinnert an den ersten Teil der Trilogie. Die zwei Skulpturen im Hof sehen nicht nur prima aus, sondern bieten auch ausreichend Deckung in wilden Duellen. Die bereits bekannten Levels q3dm7 (ehemals q3test1), q3dm17 (ehemals q3test2) und q3tourney2 (ehemals q3tourney) besitzen jetzt animierte Texturen.

Auf der Cover-CD

GLSetup 1.0.0.109
Treiber-Update für *Q3Demo Test*.
GLSetup-1.0.0.109.exe

Name Maker Studio 4.17
Editor für bunte Namen mit WYSIWYG-Interface
NMS_v4.17.zip

AEon's Q3Demo Test Konfigurationen
Tastenbelegung, Skripte & Aliase erklärt
AEons-Q3DT-Konfigs-18Nov1999.zip



Exzellent! Goldige Medaillen gibt es nicht nur für zackiges Fraggen, auch die Railgun-Meisterschützen werden belohnt.



Viel hat sich an den Texturen getan. Die Munitionskisten und die Gesundheitskugeln haben nun einen metallischen Glanz.

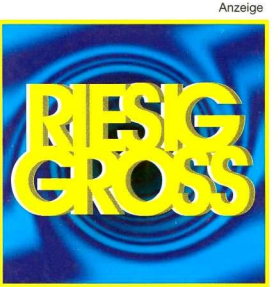
Die Models und Skins ...

... zeigen sehr deutlich, dass id äußerst vielseitige Künstler für diesen Job unter Vertrag hat. In der Demo kann der Spieler zwischen den Models Sarge, Visor, Major, Grunt, Daemia und Stripe auswählen. Für das Teamspiel gibt es neben den normalen Skins jeweils ein rotes und ein blaues Skin. Auffällig: Jedes Model hat seine eigenen, typischen „Grunzlaute".

Es ist dennoch ein Test, ...

... denn in der vorliegenden Version existieren noch einige Probleme. Der eingebaute Server Browser ist zwar großzügig erweitert worden, dennoch bestehen immer noch Probleme, Spieleserver im Netz zu finden. Einige der animierten Texturen werden noch nicht richtig dargestellt. Die Konsole reagiert auf Tasteneingaben noch etwas seltsam. Aber das sind alles keine wirklich gravierenden Probleme. Das „richtige" Demo sollte also bald verfügbar sein – und damit auch *Quake 3 Arena*.

Anzeige



Unreal Tournament



Unser Experte Dominik Haubrich informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Dominik Haubrich
alias WiZZarD

http://www.UnrealNet.DE
Feedback bitte an:
Wizzard@UnrealNet.DE

„Das letzte nennenswerte Ereignis in diesem Jahrtausend ist für mich natürlich ohne jeden Zweifel der Release der Unreal-Tournament-Vollversion."





Attacke! Der Feind hat Ihre Flagge aus der Basis gestohlen, nun muss sie um jeden Preis wieder zurückgebracht werden. Ob sich der freundliche Herr links im Bild über diesen Schnappschuss mit der Snipergun wirklich freut, ist zu bezweifeln.

Unreal Tournament ist da

Am Montag, dem 22.11.99, war der Tag gekommen, an dem die Vollversion von *Unreal Tournament* erstmals in den Geschäften jenseits des großen Teiches Einzug hielt. Zu diesem Zeitpunkt war EpicGames noch mit der Änderung und Anpassung des Spiels speziell für den deutschen Markt beschäftigt, da eine nicht modifizierte *UT*-Endversion eine Indizierung durch die BpjS nach sich gezogen hätte. Die unbeschnittene US-Version von Unreal Tournament ist seit Anfang Dezember in den deutschen Geschäften unter dem Ladentisch erhältlich und nur gegen Vorlage eines gültigen Personalausweises zu erstehen. Auf der Verpackung prangt ein leuchtend roter Aufkleber mit der Aufschrift: „nicht geeignet unter 18 Jahren". Fehlt nur noch das obligatorische Totenkopfsymbol. Aber das ist nur meine persönliche Meinung zu der Situation, mit der sich Spieleentwickler, Print- und Onlinemagazine, Fernsehsender und andere Medien seit Jahren Tag für Tag abzufinden haben. Zurück zum eigentlichen Thema: Ich bin leider an dieser Stelle nicht in der Lage, eine verbindliche Aussage zum Verkaufsdatum der zensierten deutschen *UT*-Version zu veröffentlichen, da einige unberechenbare Faktoren eine genaue Terminkalkulation ganz einfach unmöglich machen. Dennoch sickerten aus diversen Quellen ein paar interessante Informationen zu den Modifizierungen durch, welche ich Ihnen natürlich nicht vorenthalten möchte:

- Es werden keine menschenähnlichen Spielermodelle zu bekämpfen sein, sondern Roboter.
- Das rote Blut wird durch grünes Motorenöl ersetzt.
- Die Sprachausgabe wird eingedeutscht und den gegebenen Verhältnissen angepasst.

Trotz der teilweise tief greifenden Änderungen ist ein Kompatibilitätsbruch mit der internationalen Version von *Unreal Tournament* nicht zu befürchten, das zumindest versicherte EpicGames-Chef Tim Sweeney ganz ausdrücklich auf meine Anfrage hin.

Leckerbissen für die Heft-CD

Für die Millennium-Ausgabe habe ich mir natürlich auch für Sie etwas Besonderes einfallen lassen: eine kleine Auswahl von Zusatzlevels und -waffen sowie zwei Skin Packs, mit denen Sie *Unreal* und *Unreal Tournament* ganz individuell aufwerten können. Wichtig: Bevor Sie an der korrekten Installation der Zip-Archive scheitern, empfehle ich Ihnen wärmstens, die mitgelieferten Instruk-

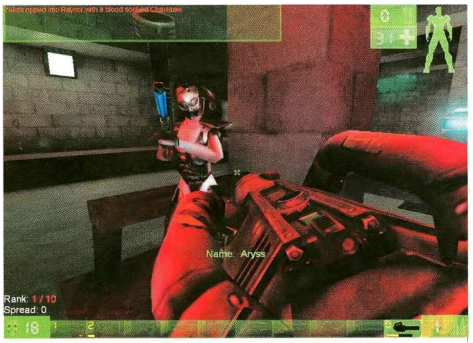
Auf der Cover-CD

Unreal-Deatmatchmap-Pack
10 der besten Deathmatchkarten für *Unreal*
unrealdmmaps.zip

Imperium Unreal Skin Pack
Fünf *Unreal*-Zusatzskins
Imperium.zip

RailCannon
Eine Zusatzwaffe für *Unreal*
railcannon.zip

Fragmaniac's UT Skin Pack
Sechs Spielerskins für *UT*
fragmaniac.zip



Monsterwumme! Mit der Redeemer kann man echt Eindruck schinden, doch wenn Sie aus nächster Nähe voreilig den Auslöser betätigen, sprengen Sie sich selbst mit ins Nirvana.

tionen (Dateien mit der Endung *.txt) genauestens durchzulesen. Falls danach immer noch Fragen offen seien sollten, schreiben Sie mir bitte diesbezüglich eine E-Mail, meine Mail-Adresse finden Sie im Autorenkasten. Bitte erwähnen Sie im Betreff der Mail das Wort „Spielerforum", damit ich Ihnen schnell und problemlos bei der Installation helfen kann. Im Folgenden sehen Sie eine detailierte Auflistung dessen, was Sie diesen Monat auf der PC-Action-Cover-CD vorfinden.

1) UNREAL

Unreal-Deatmatchmap-Pack: unrealdmmaps.zip (8,8MB)

Dieses Paket beinhaltet zehn der besten Deathmatchkarten für *Unreal*, die derzeit im Internet verfügbar sind. Die Auswahl dieser Karten wurde nach strengen Bewertungskriterien von FragFacility (http://www.planetunreal.com/fragfacility) vorgenommen.

Imperium Unreal Skin Pack – Imperium.zip (318kb)

Fünf überaus ansprechend gestaltete Zusatzskins für *Unreal*, ausgezeichnet mit dem Gütesiegel von Painful Detail.

RailCannon – railcannon.zip (1,23MB)

Die Railcannon ist eine Zusatzwaffe für *Unreal*. Vergleichbar mit der beliebten Railgun von id Software bietet sie sehr schöne Effekte. Drei spektakuläre Bilder dazu befinden sich im ZIP-Archiv.

2) UNREAL TOURNAMENT

Fragmaniac's UT Skin Pack – fragmaniac.zip (2,2MB)

Sechs Spielerskins für die *UT* Demo/Vollversion, mit dabei Superhelden wie Hulk oder Spiderman. Das Paket wurde von Painful Detail (http://www.unreality.org/painfuldetail) als empfehlenswert eingestuft.

Empfehlenswerte Unreal-Tournament-Seiten

PlanetUnreal
http://www.planetunreal.com
Die größte und bestbesuchte *Unreal*- und *UT*-Seite im Netz, topaktuell und informativ mit viel Seitentiefe

Unreal Universe
http://www.unrealuniverse.com
Aktuelle *UT*-News mit vielen Exklusiv-Berichten und Interviews

UT Center
http://www.utcenter.com/
Optisch ansprechend gestaltete Newsseite nur für *Unreal Tournament*

Unreality
http://www.unreality.dk
News zu *UT* kurz und knapp, dafür immer aktuell und mit einem großen Angebot an gehosteten Seiten, englisch

UnrealTournament.com
http://www.unrealtournament.com
Die offizielle *Unreal Tournament*-Seite von EpicGames

Unreal Technology
http://unreal.epicgames.com/
Technische Informationen zu *Unreal* und *UT*, Beschreibung von Patches oder Konsolenkommandos, wichtig für versierte Spieler und Serveradmins

Mod Central
http://www.planetunreal.com/modcentral/
Diese Seite bietet ein breit gefächertes Angebot an Zusatzmods und Mutatoren für *Unreal* und *UT*.

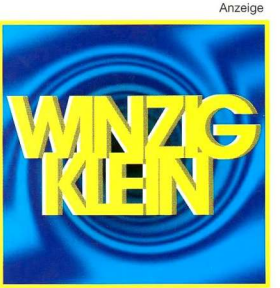
Painful Detail
http://www.unreality.org/painfuldetail
Wer auf der Suche nach gut gemachten Skins für *Unreal* und *UT* ist, der wird hier sicherlich fündig

The Mutation Device
http://www.planetunreal.com/mutation/
Wie der Name schon sagt, hat sich diese Webpage ganz auf zusätzliche Mutatoren für *UT* spezialisiert



Ungewohnter Anblick! Weibliche Spielermodels sind in der UT-Final ein ganz normaler Anblick. Aber glauben Sie bloß nicht, dass Sie zu einem gemütlichen Kaffeekränzchen eingeladen werden.

Anzeige



Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter Diablo-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryonak" Philipp,
33 Jahre, kfm. Angestellter
Diablo2 Watchtower http://diablo2.gamesweb.de

„Natürlich gefällt niemandem diese Terminverschiebung, aber lieber spiele ich Diablo 2 erst etwas später und dafür ohne Bugs."

Erst Anfang 2000

Wie schon vermutet, wird *Diablo 2* nicht mehr in diesem Jahr erscheinen. Nachdem sich Blizzard ernsthaft Gedanken um Balancing und Beta-Test gemacht hat, wurde am 11. Oktober die Verschiebung auf Anfang nächsten Jahres offiziell bekannt gegeben, Internetgerüchte sprechen gar von Mitte 2000. Bei allem Wartefrust muss man es Blizzard hoch anrechnen, dass kommerzielle Aspekte zugunsten der Spielqualität zurückgestellt werden. Auch in einem Chat mit Blizzard kam das Thema zur Sprache: „Hauptgrund für die Verschiebung ist der unglaubliche Umfang des Spieles. Wir haben es nicht nur mit einem unvorhersehbaren Spielinhalt zu tun, sondern auch mit Aufbau und Test eines der komplexesten Server-Netzwerke rund um die Welt. Wir brauchen mehr Zeit als erwartet, um sicherzustellen, dass alle Teile dieses gigantischen Puzzles sich mit der Qualität, die wir alle von einem Blizzard-Produkt erwarten, zusammenfügen. Die Verschiebung ist nicht das Resultat von Problemen oder Schwierigkeiten, die während der Entwicklung aufgetreten sind, sondern hat mit den Anforderungen und der Zeit zu tun, die notwendig sind, um solch ein Projekt zu testen. Wir möchten euch für eure Geduld danken und versichern, dass wir diese zusätzliche Zeit nutzen, ein besseres Spiel zu entwickeln."



Mit Flammenpfeilen versucht diese Amazone, sich die anstürmenden Monster vom Hals zu halten.

Aus erster Hand

Aufmunternde Worte, aber Blizzard muss sich langsam Sorgen machen, dass *Diablo 2* von anderen Spielen überholt wird. *Darkstone* war ein erster Ansatz, *Revenant* setzt trotz technischer Mängel noch einen drauf, und auch Nox sieht recht vielversprechend aus. Über die sonstigen Themen des Chats hier eine kurze Zusammenfassung:

- Die weltweite Ausweitung des Battle.Nets ist voll im Gange, dazu gehört auch die Installation von neuen Servern in Europa und Asien. Als Ergebnis sollen die Funktionalität und Features des Battle-Net kräftig verbessert werden.
- Das Spiel ist nur in Auflösung 640x480 spielbar, das Battle-Net hingegen wird in 800x600 dargestellt.
- *Diablo 2* soll bereits ab einem Pentium 200 mit 32 MB laufen und wird auf vier CDs ausgeliefert. Ein CD-Wechsel ist nur bei den Übergängen zwischen den vier Akten notwendig.
- Die Arbeiten am Finale sind nahezu vollendet. Einige neuentwickelte Technologien sollen es wirklich spektakulär machen.
- Das Konzept für eine Deathmatch-Arena existiert, die aber in der finalen Version noch nicht umgesetzt, sondern möglicherweise als Patch oder nur in zukünftige Spiele einfließen wird.
- Der Beta-Test wird zu Anfang, wie bereits angekündigt, auf ca. 1000 Tester limitiert sein. Um Belastungstests für das Battle.Net durchführen zu können, wird es einen inhaltlich reduzierten „offenen" Test geben, der allen Spielern zugänglich gemacht wird.
- Angeheuerte Söldner haben nur ein begrenztes „Eigenleben" - so werden sie einen Kampf nicht verlassen, um sich zu heilen, sondern bis zum bitteren Ende weiterkämpfen. Einige der Monster hingegen ziehen sich schon mal aus dem Gefecht zurück.
- Dank des Client/Server-Modells können Sie Ihre Battle.Net-Charaktere weltweit von jedem beliebigen Computer aus spielen.
- Die Spieler einer Session können sich in unterschiedlichen Akten aufhalten.
- Eine Spawned Version ist in Planung.
- Für den Hardcore-Modus (keine Wiederbelebung des Charakters möglich) wird es ein Ranglistensystem geben und eine „Hall of Heroes" mit den besten Hardcore-Helden aller Zeiten, egal ob tot oder lebendig.



Diese Monster schwingen gleich vier Schwerter. Selbst dieser Barbar mit seiner Streitaxt hat hier alle Hände voll zu tun.

VK&K, Frankfurt/Main

RIESIG KLEIN

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

SOFT PRICE-GAMES BLEIBEN RIESIG: GROSSE KLASSIKER UND ORIGINALSPIELE – NUR DER PREIS WIRD KLEINER!

49,95*



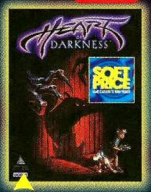
Starcraft
Die nächste Dimension der Echtzeitstrategie.

39,95*



Silver
Episches Action-Adventure und Rollenspiel.

29,95*



Heart of Darkness
Action-Adventure mit Kinoatmosphäre.

29,95*



Der Korsar
Historische Piratensimulation in Echtzeit.

29,95*



V-Rally
Der Racing-Klassiker in der PC-Version.

19,95*



Krossfire KKND 2
Echtzeitstrategie mit ausgezeichneter KI.

39,95*



Hercules
Einzigartiges Zeichentrick-3D-Action-Spiel.

© Disney

29,95*



Airline Tycoon
– First Class –
Fluglinien-Management im Cartoonstil.

29,95*



Industriegigant
– Gold Edition –
Errichten Sie Ihr eigenes Wirtschaftsimperium.

29,95*



Holiday Island
– Erweiterte Version –
Wirtschaftssimulation im Karibik-Urlaubs-Outfit.

* unverbindliche Preisempfehlung

Alle Spiele auf PC-CD-ROM – Komplett in Deutsch.
Jetzt kostenlosen SOFT PRICE-Katalog bestellen unter Tel.: 0 61 03 - 334 555.

Vertrieb in der Schweiz:
Vertrieb in Österreich:
Vertrieb in Deutschland:

SOFT PRICE ist erhältlich bei
GALERIA KAUFHOF + Horten
Eine Welt voller Ideen
und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

INFOGRAMES DEUTSCHLAND
www.infogrames.de

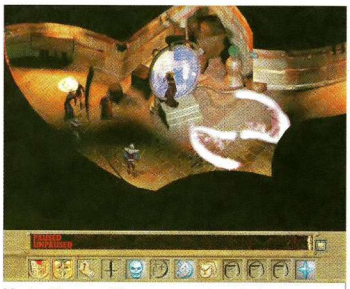
Baldur's Gate



Andreas Bytzek ist fanatischer Rollenspieler, der Sie mit den letzten Infos rund um AD&D und Baldur's Gate versorgt.

Andreas „Kahless" Bytzek
22 Jahre, DV-Koordinator
http://baldur.gamesmania.com
www.icewinddale.de

„Durch die Möglichkeit, zwei Waffen gleichzeitig zu benutzen, kann ich endlich meinem Helden Drizzt Do'Urden nacheifern."



Harte Gegner: Ein so genannter Gedankenschinder versperrt den Weg ins Portal.



Neugierig beobachtet der Panther Guenhwyvar den eben erst beschworenen Geist.

Jetzt offiziell

Interplay kündigte *Baldur's Gate 2 - Shadows of Amn* offiziell an! Die Handlung spielt einige Monate nach dem Tod von Sarevok im ersten Teil. Das Spiel basiert auf einer verbesserten Version der Infinity Engine, die auch schon im ersten Teil eingesetzt wurde. Geboten werden jetzt OpenGL-Unterstützung und eine Auflösung von 800x600. Die OpenGL-Unterstützung beschränkt sich auf die Zauber-, Transparenz- und Nebel-des-Krieges-Effekte. Sah die Umgebung in *Baldur's Gate* 1 schon sehr realistisch aus, so bietet der zweite Teil wesentlich mehr Abwechslung. Neben Athkatla, der faszinierenden Hauptstadt von Amn, wird es sogar eine Unterwasserstadt und eine Pirateninsel inklusive Schiffskampf geben. Auf Ihren Reisen besuchen Sie auch die Welt von Planescape. Für Ihre sechsköpfige Heldengruppe gibt es neue Rassen und Charakterklassen. Zu jedem Charakter gibt es eine Geschichte und einige Nebenhandlungen. Die Dialoge des Spiels sind im Vergleich zum ersten Teil erweitert worden. Mit bestimmten Zaubersprüchen können Sie Monster beschwören. Bei einer Beschwörung findet ein mentaler Kampf zwischen dem Monster und dem Magier statt. Gewinnt der Magier, hat er totale Kontrolle über das Monster, verliert er, wird das Monster die Gruppe bekämpfen.

In den Straßen von Amn

Ähnlich wie im Action-Rollenspiel *Darkstone* gibt es auch in *Baldur's Gate 2* eine Funktion, um zu wichtigen Punkten automatisch zu reisen. Wenn Sie in einer Gegend sind, in der Sie zum Beispiel einen Schrein oder den Ausgang gefunden haben, läuft Ihr Held auf Knopfdruck dorthin. Endlich können Sie mit zwei Waffen desselben Typs gleichzeitig kämpfen. Leider sind wieder keine Pferde im Spiel. Laut den Entwicklern sind Fußmärsche viel gesünder für die Charaktere und besser für ein ausbalanciertes Gameplay. Die Geschwindigkeit der Charaktere wird erhöht, aber im Gegensatz zu *Planescape: Torment* können Sie nicht rennen. Das Entwickler-Team verspricht, dass es keine langweiligen Gegenden zur Durchreise mehr geben soll. Die Charaktere können jetzt bis zu 2.950.000 Erfahrungspunkte sammeln, was über 33 mal so viele wie im ersten Teil sind. Und natürlich wird es auch wesentlich stärkere Monster geben. Das alles bedeutet allerdings nicht, dass Sie Ihren Charakter bis in Level 200 bringen können. Abhängig von der Klasse, die Sie gewählt haben, können Sie damit einen Level zwischen 17 und 23 erreichen. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen ist ein Level-20-Charakter in *Baldur's Gate* allerdings ein echter Killer. Selbstverständlich können Sie Ihren Charakter aus Teil 1 und dem Add-On importieren. Das Mehr an Monstern, Sprüchen, Rassen, NPCs, Karten, usw. verlängert letztendlich die Spielzeit. Es sieht so aus, als erwartete uns eines der besten und faszinierendsten Rollenspiele des Jahres!



Gegen diese geballte Magie ist das Monster machtlos. Wie kommt es überhaupt in die Stadt?

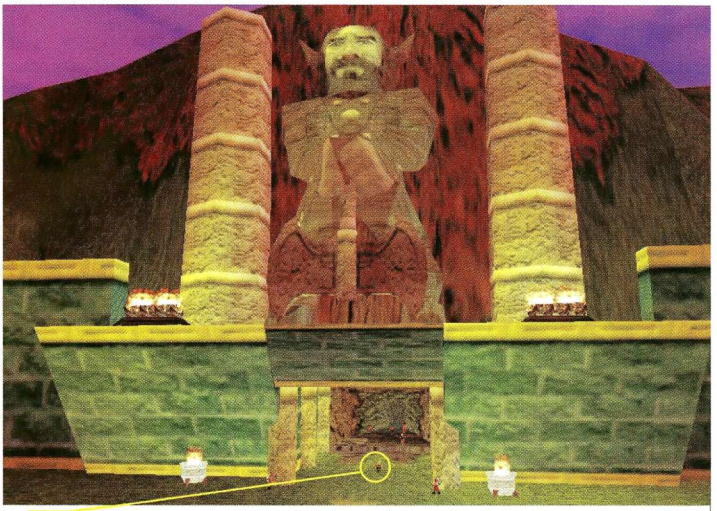
EverQuest



Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter EverQuest-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
aka. Iceholder (Solusek Ro)
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org

„Ich liebe die neuen ‚Emotes', durch die man erstmals sehen kann, wie die Spielercharaktere salutieren, tanzen oder sich verbeugen. Das intensiviert die Atmosphäre und erleichtert es, die eigene Rolle zu spielen."



Ein Zwerg im Vergleich zur riesigen Statue am Eingang zur Zwergenstadt Kaladim.

Rassenlehre

In *EverQuest* gibt es eine Vielzahl von Rassen und Klassen. Bei der Charaktergenerierung wählen Sie zwischen Ogre, Troll, Hochelf, Gnom, Mensch usw. eine Rasse aus. Je nach gewählter Rasse darf man seine Klasse bestimmen. Trolle können beispielsweise nur Krieger, Schattenritter oder Schamanen werden. Hochelfen haben mehr Klassen zur Auswahl, weil sie auch Zauberer (Magician, Wizard, Enchanter) werden können. Jede Rasse hat natürlich andere Startwerte, das heißt, sie unterscheiden sich unter anderem in Intelligenz, Stärke und Ausdauer. Selbstverständlich hat jede Rasse ein anderes Erscheinungsbild. Ogre sind groß und korpulent, Gnome klein und drahtig. Die Wahl der Rasse wirkt sich direkt auf die Startstadt aus. Hochelfen werden in Felwithe geboren und Dunkelelfen in Neriak. Die Stadt Neriak ist eine der größten in ganz Norrath, extrem liebevoll designt und mit vielen Details ausgestattet. Als Mittelpunkt der „bösen" Rassen (Trolle, Ogre, Dunkelelfen) in *EverQuest* erstreckt sich diese Stadt über drei Zonen. „Gute" Rassen haben keinen Zutritt und werden von den Wachen sofort angegriffen und getötet. Gleiches gilt für „böse" Rassen in „guten" Städten.

Hohes Ansehen

Es gibt jedoch in *EverQuest* die Möglichkeit, eine gute Reputation bei bestimmten Gruppen (Händlern, Wachen) einer jeweiligen Stadt zu erlangen und damit die Vorurteile gegen die eigene Rasse oder Klasse zu beheben. Dabei muss man eine Unzahl von Gruppierungen (Factions) beachten. Wer eine Wache tötet, verliert Ansehen bei den Wächtern und den Bewohnern der Stadt. Folglich kann man schlechter Handel mit den Geschäftsleuten treiben oder man wird sofort bei Sichtkontakt angegriffen. Egal, welche Monster oder NPCs Sie in *EverQuest* töten, meistens hat es eine Auswirkung auf das Ansehen. Die Dunkelelfen werden einem feindlicher gegenüberstehen, wenn man eine ihrer Wachen tötet, aber dafür steigt gleichzeitig das Ansehen bei den Hochelfen. Bestimmte Quests bekommt man nur mit einer sehr guten Faction mit der jeweiligen Partei, die der Spieler erst durch andere Aufträge oder das Töten bestimmter Monster erlangen muss.



Der Herrscher des Unterwasser-Dungeons in Dagnor´s Cauldron haucht hier sein Leben aus.



Der Ice Giant Diplomat gibt trotz seines Namens nicht viel auf Diplomatie.

EverQuest im Internet

In der Linkliste sind einige der besten Gilden von Solusek Ro aufgeführt, dem Server, auf dem fast alle Deutschen spielen.

Links	Beschreibung	Inhalte
http://eq.mystics.de	Informationsseite	Die deutsche EverQuest Site
http://www.eqvault.com	Informationsseite	Amerikanische Info Site
http://www.everlore.com	Informationsseite	Amerikanische Info Site
http://www.circle-of-heroes.de	Circle of Heroes	Die größte deutsche Gilde
http://www.drachenfels.com	Der Dunkle Pakt	Die mächtigste deutsche Gilde
http://www.shadowknave.de/	House T'Korail	Eine deutsche Gilde

Ultima Online



Michael Werner ist seit dem Start von Ultima Online begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner,
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

„Ich hoffe, dass durch das neue Skillmanagement nicht nur noch Supercharaktere in UO rumlaufen ..."



Endlich kann man selbst bestimmen, welche Skills steigen oder fallen sollen.



Origins Wächter über UO, die so genannten GMs, laden Spieler nach Verfehlungen – darunter auch Exploiter – zum persönlichen Gespräch in diesen tristen Räumlichkeiten.

Die ewige Patchkur

Alle paar Wochen wird *Ultima Online* (UO) um einige Funktionen erweitert oder es werden Dinge verbessert, die sich als so genannte „Bugs", schlecht auf das Spiel auswirken. Da *UO* als „lebende" Welt, in der sich täglich tausende Spieler aufhalten, ganz besondere Anforderungen an die Programmierer stellt, gibt es vor der Einführung von Neuerungen erst wochenlange Testphasen auf dem „Test Center"-Server. *UO* ist selbst nach zwei Jahren nicht völlig bugfrei. Das liegt aber daran, dass sich eben ständig etwas am Spiel ändert. Gerade wurde das Skill-Management eingeführt, damit ist ein besseres Ausrichten der Skills nach eigenen Wünschen möglich. Offensichtlicher Nachteil: Jeder Spieler entwickelt seinen Helden zum Supercharakter, weil er das Skillwachstum genau steuern kann. Aufgrund des Bauplatzmangels wurde das Co-Ownership für Häuser eingeführt – um die Spieler ein wenig zu besänftigen, bis endlich neue Landmassen ins Spiel kommen. All diese Änderungen am Programmcode bedeuten natürlich mögliche Schlupflöcher für „Bug-Exploits" (Ausnutzen von Schwächen im Programmcode). Eigentlich gibt es nur wenige Patches, denen nicht eine Unzahl an Warnungen und Patch-Reporten folgt, weil eben ein Fehler auf dem „Test-Center"-Server nicht gefunden wurde.

Patchproblematik

Gewiefte Spieler suchen sofort, nachdem ein Patch veröffentlicht wurde, nach möglichen Bugs und nutzen diese zum eigenen Vorteil. Da bekannt ist, was am Code geändert wurde, wissen die „Exploiter" auch, wo in etwa mögliche Fehler im Code stecken könnten. Es ist unglaublich, auf welche absurden Ideen Spieler teilweise kommen; da werden die unmöglichsten Dinge ausprobiert. Einige melden diese Bugs dann sofort an Origin weiter, die dann mit einem Fix so schnell wie möglich versuchen, den Bug zu beseitigen. Die meisten melden Bugs aber nicht, sondern nutzen diese so lange es geht aus. Außerdem bilden sich nach jedem Patch zwei Gruppen von Spielern. Die einen heißen den Patch gut, die anderen bemängeln die Veränderungen. Einige sehnsüchtig erwartete Patches scheinen wegen Problemen bei der Umsetzung niemals Realität zu werden, wie beispielsweise die „neue Magie" Necromancy. *Ultima Online* ist in der Tat eine Welt, die sich ständig ändert – und eben weil dies der Fall ist, wird es auch weiterhin Patches geben.



Kurz nach dem Patch debattieren die Spieler im TalkHouse: Schnell teilen sich die Meinungen über den neuen Patch.

Infokasten

Deutschsprachige Informationen zu Ultima Online findet ihr hier:

Links	Inhalte
http://www.ultimaonline.de	UO Bibliothek, News und mehr
http://www.uod.de	UO Deutschland
http://TalkHouse.Gzone.de	Das TalkHouse, Forum-Seite
http://www.uo.ea-europe.com/	die offizielle Seite von EA – ziemlich out-of-date!

Meridian 59



Horst Winkler sammelte erste Erfahrungen auf den amerikanischen Servern und ist seit dem deutschen Start als Horwin auf Server 113 dabei.

Horst Winkler
28 Jahre, Informatik-Student, Hanau
E-Mail: Horwin@ritter-der-ehre.com
Homepage: www.ritter-der-ehre.com
www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/

„Die Guides und Barden bringen durch Events Abwechslung in den Alltag von Meridian und kümmern sich um die Probleme der Spieler."



Events, die von Guides veranstalten werden, ziehen viele Spieler an.



Die Barden stehen den Spielern mit Tipps und Ratschlägen zur Seite.

Barden & Guides

Auf jedem Server gibt es die Guides und Barden, die man an ihrem blau eingefärbten Namen erkennen kann. Sie sind Mitarbeiter von Computec und die Spielleiter von *Meridian*. Guides passen darauf auf, dass sich die Spieler korrekt verhalten und helfen bei Problemen im Spiel. Sie achten darauf, dass keine Cheat-Programme eingesetzt werden, überprüfen verdächtige Charaktere und suspendieren gegebenenfalls Spieler, die versuchen, auf eine unerlaubte Weise voranzukommen. Barden sind besonders erfahrene Spieler, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, anderen Spielern bei Problemen im Spiel zu helfen und die Guides bei ihren Aufgaben zu unterstützen. Klappt einmal ein Quest nicht oder hat ein Spieler Probleme, seinen Charakter weiter auszubauen, geben sie den Spielern Tipps und Ratschläge. Um ihre Aufgaben erfüllen zu können, sind sie von den Guides mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet. So können sich Barden beispielsweise teleportieren. Sowohl Guides als auch Barden veranstalten Events, spontane Spiele, bei denen meist ein bestimmter Gegenstand gesucht werden muss. Doch es gibt auch Events, die sich über mehrere Tage erstrecken und eine richtige Story erzählen. Besonders beliebt sind Monsterinvasionen, bei denen sich Kreaturen, die man sonst nur weit entfernt von Städten findet, auf die Städte zu bewegen und die Spieler in den Städten bedrohen. Nur, wenn alle Spieler miteinander gegen die Angreifer kämpfen und sich dabei gegenseitig unterstützen, lassen sich solche Invasionen abwenden.

Mit- und Gegeneinander

Die Spieler schätzen auch Turniere, die in der Arena von Tos ausgetragen werden. Hier können sich die Spieler im Kampf messen, ohne dass sie etwas verlieren. Sowohl Ausrüstung als auch Hitpoints behält man bei einer Niederlage im Kampf. Guides und Barden können Turniere veranstalten, aber auch kleinere Gruppen oder Gilden organisieren ab und zu Turniere. In der Vorhalle der Arena befinden sich Pokale, auf denen die Namen der erfolgreichsten Kämpfer und Gilden eingraviert sind. Sehr beliebt ist eine so genannte Frenzy. Dieser Begriff von den amerikanischen Servern bezeichnet einen besonderen Event, bei dem eine spezielle Spielsicherung erfolgt. Der Himmel färbt sich rot und das Chaos bricht in Meridian aus. Jeder Spieler kann nun nach Herzenslust andere Spieler angreifen und töten. Ähnlich wie beim Kampf in der Arena verlieren die Spieler nichts beim Tod. Bei diesem Event werden selbst friedliche Charaktere zu kaltblütigen Mördern, denn nach Beendigung des Events wird wieder der alte Spielstand geladen und alles ungeschehen gemacht. Ab und zu finden sich in Meridian Paare, die sich durch eine virtuelle Hochzeit binden möchten. Hochzeiten werden häufig von Barden durchgeführt und ziehen viele Zuschauer an. Für die anschließenden Feiern gibt es eine spezielle Festhalle, die Guides und Barden nur zu besonderen Anlässen öffnen. Hier können sich die Spieler kostenlos mit Leckereien eindecken und im Ballsaal das Tanzbein schwingen.



Selbst den Lupoggkönig kann man bei Monsterinvasionen in der Nähe von Städten antreffen.

Flugsimulationen



Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von FLIGHT SIMULATOR MAGAZIN
http://www.flightsimulator.de

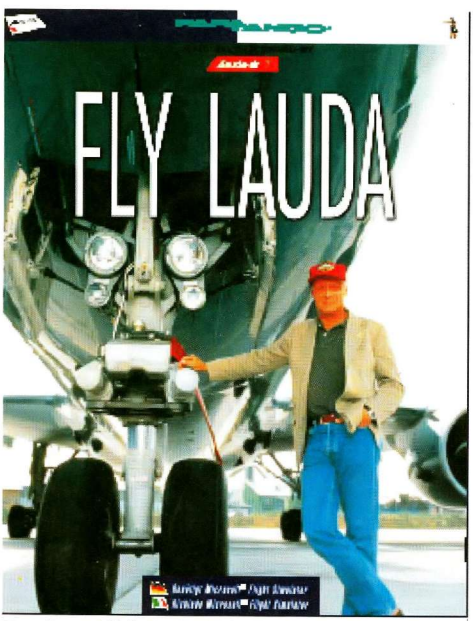
„In dieser Ausgabe werfen wir einen Blick auf das Fly-Lauda-Add On für den FS98 und den War-Birds-Event „Sledgehammer"



Willkommen im modernen und übersichtlichen Cockpit einer Boeing 767 der Lauda-Air.

Wiener Schmäh

Im Fly-Lauda-Paket ist der Wiener Flughafen der Dreh- und Angelpunkt. Die mitgelieferte Szenerie ist mit Abstand die beste Airport-Szenerie, die ich jemals gesehen habe. Die Szenerie Wien-Schwechat ist mit fotorealistischen Texturen gebaut. Besonders gelungen ist die Nachbildung des West und Ost-Piers. Erstmalig sind nicht nur alle vorhandenen Gates ersichtlich, sondern auch mit vollfunktionsfähigen Parking-Hilfen versehen. In den beigefügten Navigationskarten wird das SAFGATE DOCKING SYSTEM erklärt. Laut Beschreibung des Herstellers fahren nach korrekter Parkposition des Flugzeuges die Gate-Finger an das Flugzeug heran. Diesen tollen Effekt konnte ich leider an keinem Abflug-Gate erleben. Laut Beschreibung soll das Gate nach dem erfolgten Aufleuchten der SAFEGATE Meldung STOP und OK an das Flugzeug herangefahren werden. Die versprochene Meldung habe ich zwar erhalten, jedoch setzte sich der Gate-Finger nicht in Bewegung. Ein absolutes Highlight dieser Szenerie ist das geschäftige Treiben am Apron von Wien. Die dynamische Darstellung ist absolut sehenswert. Die Beobachtung der Servicefahrzeuge, der Tow-Trucks und des scheinbar vollautomatischen Verkehrs auf LOWW (ICAO-Code von Wien) vermitteln einen hochrealistischen Eindruck eines Airport-Betriebes. Alle dargestellten statischen Flugzeuge sind nicht nur angedeutete Fliegersilhouetten, sondern sehr präzise Flugzeugtypen sämtlicher gängiger Airlines. Sollten Sie am Ost-Terminal parken, können Sie aus nächster Nähe miterleben, wie eine Singapore Airlines-MEGA-TOP auf das Rollfeld geschoben wird, das Abflugtor freigibt und kurz darauf eine B-747-400 von Thai Airways landet. Außer den Flugzeugen von Lauda Air treffen Sie natürlich auch auf die gesamte Flotte der AUA und Tyrolean Airways. Natürlich ist die Lufthansa ebenfalls mit einigen Flugzeugen präsent.



Ein weiteres Add-On für den Flight Simulator 98: Fly Lauda.

Rundflug gefällig?

Laut Produktbeschreibung sind alle Flugaufgaben, die Adventures, mit Originalaufnahmen von Austro-Control hinterlegt. Austro-Control ist die österreichische Flugsicherung. Alle Adventures sind natürlich „echte" Lauda-Air-Flüge quer durch Europa. Ich muss ehrlich sagen, dass nicht alle Flüge besonders gelungen sind. Im etwas dürftig geratenen Handbuch ist zwar die Streckenbeschreibung genannt und sind die wichtigsten Bedienungskommandos erläutert, jedoch in einer sehr unübersichtlichen Art und Weise. Es wäre sicherlich besser gewesen, alle Tastenkommandos übersichtlich in einer Tabelle abzudrucken. Beim Start eines Adventures wird gleich auch das entsprechende Lauda-Air-Flugzeug mitgeladen. Entsprechend realistisch und auch angenehm ist die Positionierung des Flugzeuges. Alle Wien-Adventures von Lauda-Air stellen das Flugzeug an einem Gate ab und



Der Slegdehammer-Event ist ein spannendes Online-Szenario für Warbirds.

nicht, wie sonst manchmal üblich, irgendwo in der Landschaft. Das Abfliegen der mitgelieferten Adventures finde ich sehr mühsam. Nach den üblichen Anmelde-Funksprüchen an Ground war das Adventure bei meinen Tests dann auch schon beendet. Vielleicht lag es daran, dass ich nicht das RealATC-Programm des Herstellers Papa Tango besitze. Nach erfolglosem Ausprobieren der mitgelieferten Adventures habe ich zwei eigene Flüge absolviert. Sowohl der Start als auch der Landeanflug auf Wien sind wirklich ein Erlebnis. Der Airport erscheint absolut real und vermittelt einem – dank der tollen dynamischen Szenerie – das Gefühl, auf einem echten Flughafen zu sein – man muss schon aufpassen, dass einem andere startende beziehungsweise landende Flieger nicht zu nahe kommen.

Flugzeuge und Panels

Mit Fly-Lauda werden mitgeliefert: eine B-767-300, B-737-400 und eine B-737-500. Alle Flugzeuge haben eines gemeinsam: Die Bemalung ist zwar 100% Lauda-Air-konform, aber sonst kommen die Flieger sehr klobig und unförmig daher. Es gibt inzwischen wesentlich besser programmierte Flugzeuge mit viel weicheren Konturen, beispielsweise in der GENEVA-2000-Szenerie. Die Panels sind sehr schön anzuschauen, jedoch im Vergleich mit den Boeing-Panels von Eric Ernst (http://www.flightsim.com/efpanels/) wenig funktional und nicht übersichtlich. Die Flugzeuge und Panels sind leider enttäuschend.

WarBirds Event „Sledgehammer"

Der Event „Sledegehammer" wird regelmäßig in der deutschen Szenario-Arena durchgeführt und lehnt sich an die deutsche Luftlandeoperation auf Kreta im 2. Weltkrieg an. Für den WarBirds-Event gibt es allerdings frei erfundene Modifikationen sowie Einsatz- und Missionsziele, welche für den laufenden Event weiter verändert werden. An der Operation beteiligt sind auf deutscher Seite die Ju87G mit den 37mm-Geschützen, die Ju52 mit Fallschirmspringern und die Me-109 F. Dem gegenüber steht auf englischer Seite die Hurricane IIC zur Abwehr dieses Angriffs. Ziel des deutschen Angriffs ist die Ausschaltung und Besetzung einer englischen Luftbasis auf einer dem Festland vorgelagerten Insel. Der Flugplatz kann nicht von Bombern angegriffen werden, da die deutsche Führung diese Basis unbedingt für die Landung eigener Einheiten braucht. Für den Angriff stehen deshalb massive Fallschirmjägereinheiten mit spezieller Stuka-Unterstützung zur Verfügung. Die Ju87-Stukas sind für diesen Angriff mit Panzerkanonen ausgerüstet und tragen keine Bomben. Sie dürfen keinesfalls bei ihrem Tiefflugangriff die Pisten des Flugplatzes beschädigen, sondern sich nur auf das Ausschalten der Flak konzentrieren. Das größte Problem der Deutschen bei dieser Operation ist die viel zu geringe Anzahl von Me-109s für den Geleitschutz und Abwehr der britischen Hurricanes. Zudem sind die Briten vorgewarnt und erwarten den deutschen Angriff. Der Sledgehammer-Event ist eine spannende Ergänzung zu den sonst üblichen WarBirds-Onlinekämpfen.





Kleines Bild: Sogar Servicefahrzeuge werden sehr detailliert dargestellt. Großes Bild: der Wiener Airport inklusive Dockingsystemen.

Driver



Nick Schreger ist bekannt für seine perfekten Add-On-Programme und nimmt für Sie jeden Monat ein neues Spiel unter die Lupe.

Nick „MeatWater" Schreger
E-Mail: meatwater@meatwater.de
Website: http://www.meatwater.de

„Da anzunehmen ist, dass in der Nacht zum 1.1.2000 mein Computer explodieren und mich in ein großes, schwarzes Loch reißen wird, (was immer noch besser ist, als von einem der vielen hundert wie Backsteine vom Himmel fallenden Flugzeugen erschlagen zu werden), verabschiede ich mich vorsichtshalber jetzt schon mal von der treuen Leserschaft und bedanke mich für die Aufmerksamkeit."



Eine Verfolgungsjagd entwickelt sich zur Flugstunde: Die Polizei klebt an Ihrer Stoßstange.

Drive me crazy!

Als *Driver* das erste Mal in Spielezeitschriften auftauchte, war die Zockergemeinde äußerst skeptisch, ob denn die hochgesteckten Ziele erreicht und damit die Erwartungen erfüllt werden könnten. Das Spielprinzip klang von der Idee her einfach zu gut. Reichlich Innovationen brachte es auch mit, denn nie zuvor waren Verfolgungsjagden mit der Polizei so real. Auch war die Vorstellung außerordentlich reizvoll, einmal durch eine Weltmetropole wie New York oder Los Angeles düsen zu können – ohne vorgegebenen Weg. Als dann sozusagen aus einer Seitenstraße plötzlich Microsofts *Midtown Madness* erschien, wurde deutlich, dass die Idee von GT Interactive durchaus realisierbar war.

Bunt gemischt

Driver scheint mit PlayStation-Steuerung, PC-Grafik und Amiga-Sounds ein Kind mehrerer Mütter zu sein. Produziert wurde es ursprünglich als PlayStation-Projekt: Hiervon zeugen die fehlende Maussteuerung, PlayStation-typische „Klack"- und „Bumm"- Geräusche in den Menüs sowie der nicht vorhandene Mehrspielermodus. Auch mit der Steuerung (analoge Lenkung, digitales „an/aus"-Bremsen und -Beschleunigen) hatten einige Spieler zunächst Probleme. Zum Glück ist der Mensch ein Gewohnheitstier. An der Akustik wurde bei *Driver* ganz offensichtlich wieder einmal gespart. Erste Anzeichen dafür sind die chaotische Namensgebung der Dateien sowie die unterschiedlichen Sampling-Raten einiger Sounds. Zudem wurde der „Regen-Sound" im Programmcode mit einer Art Verstärker versehen, der eben diesen Sound immer lauter abspielt als alle anderen. Verglichen mit der ausgezeichneten Sprachausgabe des Spiels wurde hier mehr als geschlampt und in höchster Eile gearbeitet. Angesichts der ausgezeichneten Spielidee und der sonst sehr guten Umsetzung ein guter Grund, hier einmal in die MeatWater-Trickkiste zu greifen. Und genau das haben wir für Sie auch getan, wie Sie im nächsten Abschnitt lesen können.

PC-Action-Driver-Special-Pack!

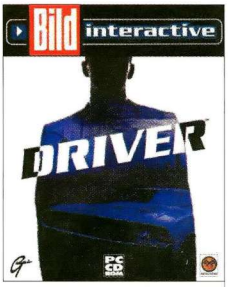
Auf der Cover CD finden Sie diesen Monat einen ganz besonderen Leckerbissen. Exklusiv für Sie als Leser der PC-Action hat MeatWater das *„Driver* Special-Pack" entworfen. Vollgepackt mit Dingen, die das ohnehin einmalige *Driver*-Erlebnis noch toppen sollten! An erster Stelle steht hier ein Set neuer Soundeffekte, die Ihnen besonders mit einer ordentlichen Anlage den virtuellen Fahrtwind ins Gesicht blasen werden. So wurden zum Beispiel die Motorensounds komplett durch authentische Samples amerikanischer Muscle-Cars ersetzt. Weiter wurden die Polizeisirenen, Unfallgeräusche und viele weitere Soundeffekte und die teilweise missverständlichen Bildschirm-Texte überarbeitet. Als Bonus

Hängt der Haussegen schief?

Was ist los bei Reflections, den Programmierern von *Driver*? Gegen Ende der Produktion soll es angeblich bereits zu ersten Streitigkeiten zwischen einzelnen Programmierern und Chefdesigner Martin Edmondson gekommen sein. Als im *Driver*-Forum (von GT Interactive) die ersten Anfragen zu finden waren, warum es denn keinen Mehrspielermodus gäbe, wurde den Programmierern kurzerhand (scheinbar von Edmondson persönlich) der Mund verboten. Unter jenen Programmierern, die inzwischen das *Driver*-Team bei Reflections verlassen haben, befindet sich auch Shaun Stephenson, Chef-Grafiker von *Driver* und *Destruction Derby 2*. An der Fortsetzung von *Driver*, die ob des riesigen Erfolgs des Vorgängers bereits in Planung ist, wird also aller Wahrscheinlichkeit nach ein anderes Team arbeiten. Nach jetzigem Stand der Dinge wird zunächst wieder für die PlayStation produziert; die daraus erwirtschafteten Einnahmen sollen wieder das finanzielle Rückgrat der PC-Umsetzung bilden. Dies erklärt die aus PC-Sicht unkomfortable Idee, den Multiplayermodus nur per „geteiltem Bildschirm" zu realisieren.

Fahren im Internet

http://driver.gtgames.com/home.html	Offizielle Seite
http://forums.gtgames.com/driver/	Offizielles Forum
http://www.driverhq.com/	DriverHQ
http://www.driver-studios.com/	Driver Studios
http://driver.telefragged.com/	Driver Depot
http://www.ezwebsite.org/driver/driver.swf	Klasse Website!



Die Packung von Driver: Erst mit unserem Soundpack reizen Sie das Spiel richtig aus.

befindet sich ein *Driver*-Bildschirmschoner im Lieferprogramm. Holen Sie die Schlaghosen Ihrer älteren Verwandtschaft aus dem Keller: Die 70er sind wieder da!

Driver Missionseditor

Schon bald nach der Veröffentlichung der Demoversion von *Driver* konnten Sie im Internet erste Ankündigungen für einen Missionseditor lesen. Entstanden ist diese Idee aus dem Bedürfnis ungeduldiger Spieler der Demoversion, einmal mehr von Miami (diese Stadt gab's nämlich mit der Demo) erforschen zu können. Schnell hatten sie erkannt, dass die Missions-Scripts auf einfachen Textdateien basierten, die sich locker mit jedem Editor öffnen und somit auch verändern ließen. Da die Programmierer gegen Produktionsende offensichtlich derbe in Eile waren, versäumten sie es, die Debugging-Informationen aus den Missions-Scripts zu entfernen, die den Aufbau eines solchen Scripts genau beschreiben. Ein netter Zug. Somit kann praktisch jeder mit ein wenig Englischkenntnissen Missionen nach Belieben verändern. Noch einfacher geht dies jedoch mit einem Missionseditor, den wir Ihnen in dieser Ausgabe nicht vorenthalten möchten.

Sightseeing – oder die Glanzleistungen der Grafiker

New York

Sehenswerte Gegenden ...

- Staten Island
- Wall Street and the New York Financial District
- Washington Square Park
- Madison Square Park
- Union Square
- Brooklyn Battery Tunnel
- Brooklyn

... und Gebäude

- Chrysler Building
- General Post Office
- Grand Central Station
- Met Life Building
- Washington Square Garden
- City Hall
- Tweed Courthouse
- Municipal Building
- World Trade Centre
- Times Square
- Brooklyn Bridge

San Francisco

Sehenswerte Gegenden ...

- Union Square
- China Town
- Fisherman's Wharf
- Telegraph Hill
- Pacific Height
- Nob Hill

... und Gebäude

- Trans America Pyramid
- Columbus Towers
- Coit Tower
- Dragons Gate
- Bogen in China Town
- Union Square
- Grace Cathedral

Los Angeles

Sehenswerte Gegenden ...

- Santa Monica
- Beverly Hills
- Rodeo Driver
- Sunset Blvd
- Hollywood Blvd
- Pacific Coast Highway
- Santa Monica Freeway

... und Gebäude

- Mann's Chinese Theatre on Holly Blvd
- Westin Bonaventure Hotel
- Flughafen LA

Miami

Sehenswerte Gegenden ...

- South Beach
- OCEAN Drive
- Bal Harbour
- Dodge Island
- Star Island
- MacArthur Causeway
- Julia Tuttle Causeway
- Bayside Marina (mit dem Hard Rock Cafe)
- Miami Beach
- Coconut Grove
- Coral Gables

... und Gebäude

- City Hall
- Baltimore Hotel
- Nations Bank Tower
- Dade County Courthouse
- Freedom Tower
- Southease Financial Centre
- Fountainbeau
- Hilton Hotel (das mit den riesigen Bögen)
- South Point Tower
- Hard Rock Cafe (sogar an die Gitarre auf dem Dach wurde gedacht!)
- Coco Walk Mall



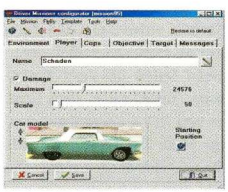
Der Schuhladen: Sogar auf authentische Namen der Geschäfte wurde geachtet.



Das Lichtermeer von Los Angeles: Auf dem Highway ist (meistens) die Hölle los.

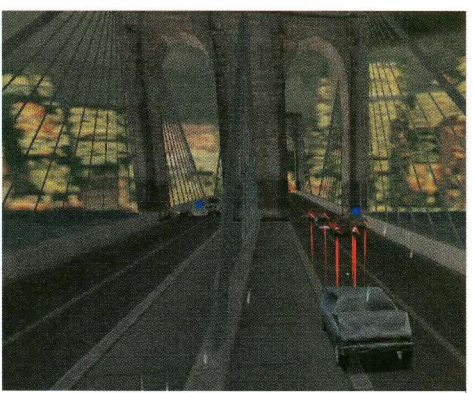


Berg- und Talfahrt in San Francisco: Sprünge strapazieren Ihren Frontspoiler.





Kinderleicht: Der Missionseditor auf der Cover-CD.



Rücklichter spiegeln sich auf der Brooklyn-Brücke von New York: Sie fahren in den Gegenverkehr, um der Festnahme zu entgehen.

Auf der Cover-CD

PCA-Driver-Special-Pack
Ein völlig neues Soundgefühl. Vergleiche auch „PC-Action-*Driver*-Special-Pack".
setup.exe

MeatWater-Driver-Screensaver
Das Sahnehäubchen für *Driver*-Fans: der Bildschirmschoner.
mwdrv-scr.exe

Driver Missionseditor
Erstellen Sie komfortabel Ihre eigenen *Driver*-Missionen.
DriverMission.zip

Driver-Karten
Drucken Sie sich die Karten aller Städte aus, damit Sie sich noch schneller zurechtfinden.
Drv-maps.zip

Need for Speed 4



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tips, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
15 Jahre, Schüler aus Gütersloh
http://www.need4speed.de

„Ich bin momentan dank der genialen Add-On-Autos auf der Cover-CD erneut dem Need-For-Speed-Geschwindigkeitsrausch verfallen."

Statusbericht: Motor City

Wieder einmal gibt es Neues über *Need For Speed: Motor City* zu berichten: Während sich der Release-Termin von Januar 2000 Gerüchten zufolge auf März bis April verschieben könnte, gibt es unter der Internet-Adresse www.nfsmotorcity.com bereits erste Videos zu sehen, die den Aufbau des Menüsystems zeigen. Momentan existieren nach ersten frühen Screenshots der für *Motor City* überarbeiteten *NFS4*-3D Engine keine weiteren Bilder. Wer weiß, wie groß die Ähnlichkeit überhaupt wird?

Neues Auto von EA: Aston Martin DB7

Aston Martin hat, ebenso wie die anderen britischen Autohersteller, eine lange Leidensgeschichte hinter sich: Ständig wechselnde Eigentümer und eine ruinöse wirtschaftliche Lage waren der Grund für die Übernahme des englischen Exoten durch Ford im Jahre 1987. Dort war ein Teil der Belegschaft jedoch der Meinung, dass es sich bei der eben übernommenen Firma um „Austin"-Martin handeln würde. Die Namen ähneln sich zwar, doch Aston Martin ist ein eigenständiger Markenname. Ford machte sich schnell daran, das angeschlagene Unternehmen aus Newport Pagnell auf Vordermann zu bringen. 1994 wurde schließlich der DB7 vorgestellt, der die Nachfolge des aus den *James Bond*-Filmen *Goldfinger* und *Feuerball* bekannten DB5 antreten sollte. Der DB7 wurde nun, nachdem er in *NFS 3* bereits in der Grundversion enthalten war, von Electronic Arts als Add-On-Auto herausgebracht. Wie in der Realität beeindruckt auch das *NFS 4* Pendant durch sein graziles Äußeres, welches die bei 6000 U/min anliegenden 335 PS bereits erahnen lässt. Geben Sie ihm die Sporen, beschleunigt der 3.2-Liter-Twin-Cam-Sechszylinder (nicht zu verwechseln mit der Twin-Cam 88 Bauweise von Harley-Davidson) in etwas mehr als 5,6 Sekunden von Null auf 100. Nach 13,5 Sekunden zeigt der Tachometer bereits 160 km/h, bis der DB7 schließlich seine Höchstgeschwindigkeit von knapp 270 km/h erreicht hat. Natürlich finden Sie auch den DB7 auf unserer Cover-CD.



Schon das Layout von BTW Racing gehört zur Oberklasse.



Den Aston Martin gab es bereits für NFS 3. Den DB7 für NFS 4 finden Sie jetzt auf der Cover-CD.

NFS-Chat-Network am Start

Inzwischen einigten sich die Initiatoren des von www.racingzone.de gestarteten *NFS*-Chat-Networks auf einen festen Termin: Ab sofort wird jeden Samstag ab 21 Uhr im IRC unter „irc.racingzone.krawall.de" im Channel „#nfschat" bis tief in die Nacht hinein über *Need For Speed* geplaudert. Fans haben dort auch die Möglichkeit, sich mit den Webmastern der renommiertesten deutschen *NFS*-Seiten einmal direkt zu unterhalten und Fragen zu stellen. Natürlich werden auch Chat-Neulinge freundlich in die gesellige Runde aufgenommen. Weitere Informationen sowie ein Java-Applet, das es erlaubt, auf IRC-Klienten wie *mIRC* zu verzichten, gibt es auf www.racingzone.krawall.de/chatnetwork.shtml.

Autosuche leicht gemacht, Teil 2

Neben design.nfscheats.com und www.racingzone.de (siehe Ausgabe 12/99) gibt es eine weitere vielversprechende Adresse, die den Besucher mit Autos en masse versorgen soll: „*Behind the Wheel Racing*" unter www.btwracing.com hat sich in kurzer Zeit zur Top-Adresse für qualitativ hochwertige Add-On-Autos für *Brennender Asphalt* entwickelt. Die Seite tritt als Host von keinen geringeren Seiten als *Viper Productions, Patwo Design, Toms Garage* und *NFS 4 Country* auf, welche ohne Zweifel so etwas wie die „Crème de la Crème" der *NFS*-Szene darstellen. Besonders hervorzuheben wäre bei der Bewertung von *BTW Racing* das geniale Design der Hauptseite sowie der gehosteten Seiten des amerikanischen Webmasters Jason G. Trusty. Die Seite ist ein wahres Meisterwerk in Sachen Webdesign. Positiver Nebeneffekt: Durch die hervorragende Newsseite bleiben Sie

über fast alle Rennsimulationen perfekt informiert.

N4S.DE Online-Suche

Seit kurzem steht Besuchern von www.need4speed.de eine Online-Suche für Add-On-Autos zur Verfügung. Unser Mitarbeiter *„Greyzoner"* hat mit der Suchfunktion, die es ermöglicht, gezielt nach bestimmten Begriffen und Typenbezeichnungen zu suchen, ganze Arbeit geleistet. Die Suche gestaltet sich einfach und übersichtlich.

Kritikpunkt: Schwierigkeit

Einen oft kritisierten Punkt von *Brennender Asphalt* stellt der hohe Schwierigkeitsgrad im Karriere-Modus dar. Offensichtlich scheint man sich auch bei EA über diese Tatsache Gedanken zu machen, was eine kürzlich auf www.needforspeed.com veranstaltete Umfrage beweist. Die Frage, wie sie denn die Schwierigkeit des Karriere-Modus' bewerten würden, beantworten immerhin 54 Prozent mit „zu schwer" oder zumindest mit „herausfordernd". Weitere 31 Prozent empfanden die Schwierigkeit als „moderat", wobei hingegen nur 19 Prozent der Ansicht waren, der Modus sei „einfach". Vor allem Neueinsteiger sehen sich der Tatsache gegenüber, ein Spiel gekauft zu haben, welches den Begriff „Arcade-Rennsimulation" in puncto Schwierigkeit ad absurdum führt. Für Teil 5 wird EA hieraus bestimmt Konsequenzen ziehen.



Sommer, Sonne, Cabrio: Der Anblick des SL 450 von 1974 erfreut auch heute noch.


Im Cockpit: Die klassischen Porsche-Tachometer wurden sehr gut getroffen.


Das Porsche-996-Carrera-Cabriolet von Felix Kühn in seiner ganzen Pracht.


Abgeschnitten: Zum Glück kommt Ihrem BMW-M3-Coupé kein Fahrzeug entgegen.

Autobahnraser

In der deutschsprachigen *NFS*-Internetgemeinde macht eine Cardesigner immer mehr von sich reden: Felix Kühn aus einem kleinen Ort in der Nähe von Wuppertal bietet im Internet (www.Felixx-Autobahn.de.cx) Autos von einer Qualität an, die an Kreationen eines Thomas Egelkrauts oder Eric Arroyos nahezu heranreichen. Der siebzehnjährige Cabrio-Fan machte sich seinerzeit durch das Modell des Mercedes SLK seines Vaters für *NFS 3* einen Namen. Dieser besaß sogar ein fotorealistisches Cockpit. Für *Brennender Asphalt* folgten inzwischen Autos wie das BMW-M3-Cabrio, das Porsche-996-Carrera-Cabriolet und der sowohl im Original als auch in seiner *NFS*-Version einfach wunderschöne Mercedes SL 450 aus dem Jahre 1974 (siehe Cover-CD). Ein uneingeschränktes Lob verdient auch Felix' Internetauftritt, der unter dem Namen *„Felixx Autobahn"* bekannt ist. Hier finden sich alle bisher erschienen Autos sowie Informationen über neue Projekte von Felix, die in einem optisch ansprechenden Layout präsentiert wer

Screenshot des Monats

Diesen Monat gewinnt **Jens Koch** aus Göttingen den Titel „Screenshot des Monats". Sein Bildschirmfoto zeigt, wie er mit seinem La Nina in den Gegenverkehr rast (bitte nicht nachmachen). Wir belohnen unseren Hobby-Geisterfahrer mit einem ferngesteuerten BMW Z3. Herzlichen Glückwunsch! Wenn Sie auch an unserem Wettbewerb teilnehmen möchten, schicken Sie Ihren schönsten Screenshot aus *NFS 4* mit einer kurzen Beschreibung an kivlov@need4speed.de. Vergessen Sie nicht, Ihre Adresse anzugeben!


Gegenverkehr? Jens Koch räumt mit dem La Nina den Weg frei.

Auf der Cover-CD

Weihnachtsflitzer für NFS 4
Als Weihnachts-Bonbon bekommen Sie drei der schönsten Autos von Felix Kühn: den Porsche-996-Carrera-Cabriolet, den BMW M3 und den Mercedes SL 450.
996.zip
BM3C.zip
R107.zip

Audi TT Roadster (NFS 4)
Wagendesigner Kevin Suske beehrt Sie mit dem Audi TT Roadster
ATTR.zip

Aston Martin DB7 (NFS 4)
EA selbst liefert ganz offiziell für Sie den Aston Martin DB7.
AMDB7_G.zip

NHL 2000



Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
19 Jahre, Schüler
http://www.gml2000.de

„Endlich läuft die GML wieder und dank der neuen Roster habe ich sogar richtig Spaß am NHL-2000-Spielen gefunden."



Könner vernaschen den Torhüter in solchen Situationen mit links. So konnte es nicht weitergehen!

Zu leichtes Spiel? Muss nicht sein!

NHL 2000 hat sich mittlerweile für gute Spieler als Flop erwiesen. Der Computergegner bietet nach wenigen Partien keine Herausforderung mehr und auch online sind unschöne Spiele, bei denen es nur darum geht, wer sich mit seinen Stürmern die meisten Alleingänge erlaufen kann, an der Tagesordnung. Aber halt! Die Verantwortlichen der German Modem League (GML) haben sich die Arbeit gemacht, in unzähligen Testspielen das optimale Roster (Mannschaftsaufstellungen) für Online-Spiele und Einzelzocker zu ermitteln. Davon profitieren natürlich auch die PC-Action-Leser. Wir verraten Profis, wie sie *NHL 2000* wieder zu einer Herausforderung machen ...

Patch und Roster

Nötig dazu ist zunächst der Patch (auf der CD 12/99) und das Roster, das wir für Sie auf die aktuelle Cover-CD gepackt haben. Nach der GML-Tradition sind alle Teams gleich stark, aber nicht wie die Jahre zuvor auf ihre Maximalwerte gesetzt. Um das Problem Alleingänge in den Griff zu bekommen, bedarf es einer ausgewogenen Balance zwischen der Geschwindigkeit der Stürmer und dem Lauftempo der Verteidiger. Sind die Stürmer schneller oder gleich schnell, laufen sie der Defensivabteilung leicht davon und tauchen zu oft vor dem hilflosen Torhüter auf. Ist es andersherum, sind also die Verteidiger deutlich schneller als der Sturm, kann man mit diesen über das ganze Spielfeld nach vorne skaten und Tore erzielen. Beides sind keine wünschenswerten Szenarien. Also haben die Macher des Rosters die Werte so gesetzt, dass die Verteidiger ein wenig schneller sind als die Stürmer, diese einholen können, selber aber nicht in der Lage sind, zum Alleingang anzusetzen. Das Roster sorgt nach Meinung der GML-Cracks dafür, dass *NHL 2000* auch für Profis wieder sinnvoll spielbar ist und selbst der Computer (zusammen mit dem Patch von EA Sports) wieder eine Herausforderung darstellt.

Einstellungen

Um die Spielbarkeit weiter zu verbessern, empfiehlt es sich, die Werte für den Spieler-Boost, den Torhüter-Boost und die Check-Kraft jeweils auf Maximum zu stellen. Gespielt wird im Profi-Schwierigkeitsgrad. Es mag seltsam klingen, aber es ist mit diesen Einstellungen im Profi-Modus schwieriger, den PC zu schlagen, als bei der Einstellung All-Star. Alternativ kann man auch All-Star spielen, aber dann ist es besser, den Spieler-Boost auf etwa die Hälfte zu reduzieren. Schöner spielt es sich in der Schwierigkeitseinstellung Pro. Denn hier führen One-Timer (Direktabnahmen) und Schlagschüsse von der blauen Linie öfter zu Toren.

GML startet durch

Die GML ist bereit. 30 Teams in den beiden ISDN-Gruppen, 18 Teams in der GQL (Zweite Liga), und 14 Modem-Teams, also 62 Spieler (mehr als je zuvor) kämpfen seit dem 15. November um den Titel. Die ersten Spiele wurden bereits ausgetragen. Scheinbar zeigt das GML-Roster Wirkung. Die Ergebnisse bewegen sich im vernünftigen Rahmen. So endete das Eröffnungsspiel zwischen den Schlesen Capitals und den Ahrtal Flyers mit 5:4 und nicht, wie von vielen befürchtet, 15:14.

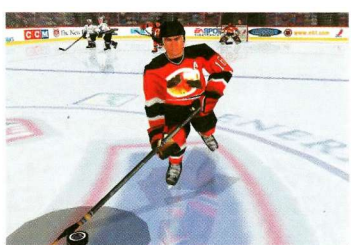
Auf der Cover-CD

GML-Roster 3.1
Mit diesen Mannschaftsaufstellungen machen selbst Profis *NHL 2000* wieder zu einer Herausforderung.
GML3_1.zip

Offizielles Roster
Bringt die Aufstellungen der NHL-Teams auf den aktuellsten Stand.
NHL2KRosterUpdate1_1.exe



Ohlund schießt von der blauen Linie. Auch nach dem Patch führen Fernschüsse zum Erfolg.



Ob die Rauxel Devils (hier in ihren neuen Trikots) ihren Titel in der GML verteidigen können?

Die offizielle PC-Action-Meisterschaft

Möglicherweise wollten sich viele von Ihnen schon einmal mit den „Profis" aus der German Modern League messen, konnten das aber aus irgendwelchen Gründen nicht. Sei es, weil Sie über keinen Internetanschluss verfügen, oder weil Ihnen eine ganze Saison zu lange dauert. Jetzt ist die Chance gekommen: Die GML veranstaltet am vierten Januarwochenende 2000 (22. und 23. Januar) in Zusammenarbeit mit EA Sports und der PC Action die erste offizielle PC-Action-Meisterschaft NHL 2000. Und Sie können dabei sein (lesen Sie dazu den Kasten „Ihr Freibrief")! Es winken attraktive Preise.



1. Platz

So könnte er aussehen, der PIII 450, den der Sieger der PC-Action-Meisterschaft NHL 2000 Ende Januar abräumen wird.

PC für 3.000 Mark

Gespielt wird mit 64 Teilnehmern und die erfolgreichsten Wettbewerber werden mit Preisen im Gesamtwert von über 4.000 Mark belohnt! Für die Plätze 4 bis 8 gibt es jeweils ein Jahresabonnement der PC Action. Der unterlegene Finalist und der Sieger des Spiels um Platz 3 bekommen je ein Spielepaket von EA Sports, unter anderem mit den Titeln *FIFA 2000, NBA 2000* und dem *Fußballmanager Bundesliga 2000*. Zusätzlich gibt es ein Fleece-Shirt von EA Sports. Der Gesamtsieger schließlich darf sich über einen Spiele-PC im Wert von rund 3.000 Mark freuen. Der P III 450 ist mit 64 MB RAM, 13,2-GB-Festplatte, Riva-TNT-2- und Soundblaster-Live!-Karte samt Boxen und einem 17-Zoll-Monitor ausgestattet und eignet sich hervorragend für kommende Spielegenerationen (zum Beispiel *NHL 2001*). Natürlich erhalten die drei Erstplatzierten außerdem nette Pokale.

Spielmodus

Austragungsort wird Hannoversch Münden in der Nähe von Kassel sein. Was den Modus angeht, so wird am ersten Tag (Samstag) in Gruppen zu je acht Spielern gespielt, von denen jeweils die ersten vier in die K.o.-Runde am Sonntag einziehen. In dieser Playoff-Runde wird dann in einem an den UEFA-Cup angelehnten System mit Hin- und Rückspiel der jeweilige Sieger ermittelt, bis nur noch zwei Spieler übrig sind, die dann im Finale um den Sieg kämpfen.

2. und 3. Platz



Der Vizemeister und der Drittplatzierte erhalten von EA Sports ein sportliches Spielspaßpaket und ein flauschiges Fleece-Shirt.



Mehr als nur ein Trostpreis: Wer das Viertelfinale erreicht, bekommt ein Jahresabonnement der PC Action kostenlos ins Haus.

4. bis 8. Platz



Ihr Freibrief

Die PC Action ermöglicht es ihren Lesern, dass diese sich mit den Cracks aus der GML messen können, ohne die Startgebühr zahlen zu müssen. Was Sie zu tun haben, um an eine der fünf Wildcards für die erste offizielle PC-Action-Meisterschaft *NHL 2000* zu gelangen? Sie müssen lediglich eine Frage beantworten: Seit wann gibt es die NHL-Reihe auf dem PC? Die richtige Antwort sowie Adresse und Telefonnummer werden Sie unter 0190/595858 (ein Anruf kostet maximal 1,80 Mark) los. Die Aktion läuft vom 15. bis zum 22. Dezember. Die Gewinner werden frühzeitig benachrichtigt und über die weitere Organisation informiert (Kosten für Anreise und Unterkunft sind bei den Wildcards nicht enthalten).

FIFA 2000



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Gerade aktuell: die Modemliga (FIFA 99) und der kommende Hit FIFA 2000.

Henry van Boxtel,
28 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/fifa

„Wer bei den FIFA-Spielen erfolgreich sein will, braucht jede Menge Übung. Deshalb trainiere ich zurzeit jede freie Minute mit FIFA 2000, auch wenn die FML-Saison momentan noch mit FIFA 99 ausgetragen wird."



Ein probates Mittel zum Torerfolg: Ein Außenstürmer marschiert in Richtung Grundlinie und flankt dann vom Tor weg. Im Strafraum hat Ihr Mittelstürmer gute Chancen auf eine Direktabnahme, der Torwart ist dann meist chancenlos.

FIFA 2000 – Eine Bestandsaufnahme

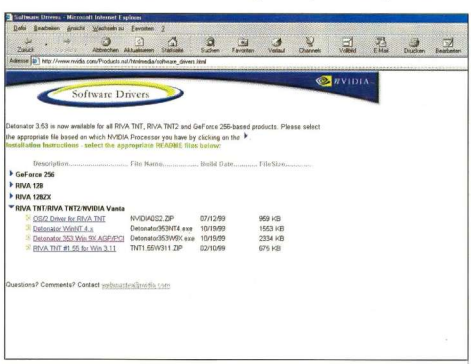
Wie bei den Vorgängern auch, scheiden sich bei der neuesten Ausgabe von EAs Fußballsimulation die Geister. Ein nicht unerheblicher Anteil der Online-Spielergemeinde ist mit *FIFA 2000* nicht wirklich glücklich. Teilweise ist es problematisch, das Spiel überhaupt vernünftig zum Laufen zu bringen. Die Hardwareanforderungen in den Herstellerangaben sind deutlich untertrieben. Viele Spieler mit RivaTNT-Karten haben etwa das Problem, dass zwar alle Menüs und sonstigen Grafiken nach dem Programmstart angezeigt werden, der Bildschirm aber weiß ist und bleibt, wenn auf die Spielgrafik umgeschaltet wird. Man hört lediglich den Kommentar im Hintergrund, bekommt aber nichts zu sehen. Abhilfe schafft hier nur der Detonatorpack von der nVidia-Homepage, den Sie auch auf unserer Cover-CD finden. Nach der Installation dieses Treibersatzes müsste das beschriebene Problem in den allermeisten Fällen behoben sein.

Schattenseiten

Dennoch kann man das Spiel immer noch nicht in allen Auflösungen spielen. Um mit einer Auflösung von 1024x768 spielen zu können braucht es scheinbar mehr als einen PII-233-Prozessor. Viele Anhänger der „Dribbling Fraktion" sind über die deutlich eingeschränkten Möglichkeiten sehr enttäuscht. EAs Plan, die Steuerung zu vereinfachen, wurde durch die Beschränkung auf nur noch vier Möglichkeiten des Dribblings umgesetzt, keine glückliche Entscheidung! Viel besser wäre eine freie Konfigurierbarkeit der Eingabegeräte gewesen, die bei der



Gerade die Ecken können in Onlinespielen für großen Ärger sorgen, sie sind fast immer ein sicheres Tor, weil der Spieler knapp außerhalb des Fünfmeterraums sehr häufig ein Kopfballduell gewinnt.



Die neuesten Detonator-Treiber finden Sie auch auf unserer Cover-CD in der Hardware-Rubrik. Damit können die meisten Anzeigeprobleme mit RivaTNT-Chipsatz behoben werden.

Pro und Contra der Online Cracks

Pro:
- besseres Gameplay durch mehr Übersicht und bessere Animationen
- einstellbare Kamerahöhe und -winkel
- grandiose Replays
- Voreinstellungen bei Standardsituationen
- Einsicht in Formation und Aufstellung des Gegners während des Spiel
- Auswahl der Strategieeinstellungen

Contra:
- Eingeschränkte Dribblingmöglichkeiten und Spieltaktiken
- Formationen nicht mehr frei einstellbar
- Eckbälle führen fast immer zum Tor
- Nervige, da äußerst fade Kommentare (gilt besonders für Herrn Dahlmann)

NHL- und NBA-Serie bereits seit Jahren zum Standard gehört. Darauf dürfen die *FIFA*-Fans nun leider noch mindestens bis zum nächsten Jahr warten. Auch die Spieltaktiken wurden unnötigerweise eingeschränkt. So kann man lediglich zwei Taktiken in der Defensive auswählen (Abseitsfalle und Angriffsdruck), die Spieltaktiken für die Offensive (Flankenlauf, Anspiel des sich frei laufenden Mittelstürmers) wurden sogar gänzlich gestrichen. Bei den Spielstrategien gab es Änderungen. Die Formationen sind nun nicht mehr frei einstellbar, stattdessen kann man aus mehreren Formationen auswählen. Eine Formation mit mehr als drei Stürmern ist nicht mehr möglich, anders als bei *FIFA 99*, das eine zwar unrealistische aber effektive Formation mit vier oder fünf Stürmern zuließ. Dafür lassen sich jetzt zumindest die Strategien für den Sturm, das Mittelfeld und die Verteidigung einstellen. Über die tatsächlichen Auswirkungen dieser Einstellungen auf das Spiel werden Sie in den kommenden Ausgaben des Spielerforums informiert.

Auf der Cover-CD

FIFA 2000 richtig genießen

Mit dem Jersey Converter können Sie *FIFA 99*-Trikots auch in *FIFA 2000* einbauen. Das Tweak-Programm ermöglich es Ihnen, bei neuen Voodoo- oder Direct3D-Karten auch höhere Auflösungen anzuwählen. Sollte dieses Programm bei Ihnen nicht starten, führen Sie bitte zuvor die Runtime-Exe aus (vb6run.exe). Probleme mit Riva-TNT- und TNT2-Karten beseitigen in der Regel die neusten nVidia-Treiber, die Sie ebenfalls auf der CD finden.

Convert_v10.zip
Tweak_fifa2k_v11.zip
Vb6run.exe
Detonator353W9x.exe (Hardware-Rubrik)

Gut gelungen:

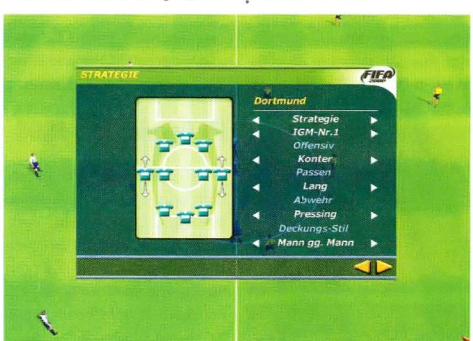
Trotz der Kritik verbucht *FIFA 2000* aber auch Pluspunkte. Das Spiel ist erneut etwas simulationslastiger geworden. Die endlich funktionierenden Pässe in den freien Raum erlauben strategische Angriffszüge. Das etwas monotone Kurzpassspiel von *FIFA 99*, bei dem es hauptsächlich darum ging, äußerst schnell den nächsten freien Spieler anzuspielen, konnte eingedämmt werden. Perfekt ist, dass die Kameraeinstellungen in Abstufungen nun selber einzustellen sind. Nun kann man, da man das Spiel wesentlich besser überschaut, auch komplexere Spielzüge in Angriff nehmen und es bleibt nicht bei einzelnen Pässen zum jeweils nächsten freien Spieler. Umsteiger von FIFA 99 werden sich über den Jersey Converter freuen, den Sie als besonderes Schmankerl auf der Cover-CD-ROM finden. Mit Hilfe dieses Tools lassen sich selbsterstellte Trikots von *FIFA 99* problemlos in *FIFA 2000* einbinden.

FML – Aktuelles

Nachdem die Hinrunde der laufenden Saison absolviert ist, zeigt sich, dass sich so mancher Aufsteiger in der Premier League doch etwas schwer tut. Die Tabellen sind durchweg ausgeglichen, doch die Top Teams der vergangenen Saison scheinen sich auch diesmal durchzusetzen. Momentan befinden sich in fast allen Gruppen zwei Aufsteiger auf den Abstiegsplätzen. Lediglich die Gruppe B bildet hier eine Ausnahme, in der die Tabelle sogar von einem Aufsteiger angeführt wird. Gerade wurde die Qualifikationsrunde zum FML-Ligapokal absolviert, die nötig war, um aus den 72 Spielern dieser Saison das aus 64 Spielern bestehende Starterfeld für den Pokalwettbewerb zu erhalten. Nun stehen fast bis zum Saisonende englische Wochen an, in denen neben dem Ligaspiel jede Woche auch die Hin- und Rückspiele der Pokalrunden auszutragen sind. Bei einem momentan laufenden Ligavergleichswettbewerb zwischen der FML und der FMBL steht es nach acht von 17 ausgetragenen Vergleichsspielen (jeweils Hin- und Rückspiel) 5:3 für die FML bei 10:6 gewonnenen Spielen. In der kommenden fünften FML-Saison, die Mitte/Ende Januar 2000 beginnt, wird aufgrund der stetig steigenden Teilnehmerzahl eine dritte Liga eingeführt, so dass dann in jeder Liga sechs Gruppen á sechs Teams spielen werden. Teilnehmer, die sich neu anmelden, starten ihre Karriere in der dritten Liga, für die es momentan noch etwa 20 freie Plätze gibt. Ob die kommende Saison mit FIFA 2000 oder mit *FIFA 99* gespielt wird, entscheidet sich in den nächsten Wochen.



Acht Teams können aufgrund der zu großen Teilnehmerzahl nicht im Pokalwettbewerb starten. Hier die Ergebnisse der Qualifikationsspiele.



Sowohl Einschränkungen als auch Erweiterungen bietet FIFA 2000 in den IGM- und Strategieeinstellungen. Eine frei wählbare Position jedes Spielers wäre wünschenswert gewesen.

Gewinnspiel Tor des Monats

Ab der nächsten Ausgabe haben Sie die Gelegenheit, das Spiel zum PC Action Test des Monats zu gewinnen und sich mit einem besonders sehenswertem *FIFA*-Tor im Heft zu verewigen. Senden Sie dazu einfach Ihr Tor samt Replay-File an Henry van Boxtel, gemeinsam werden wir den Gewinner und seinen Treffer im Heft vorstellen. Geben Sie bitte unbedingt Ihren Namen, Ihr Alter und das Team an, mit dem Sie das Tor erzielt haben. Zugelassen sind ausschließlich *FIFA 2000*-Treffer.

C&C 3: Tiberian Sun



Alexander Dilthey ist Mitbegründer der deutschen C&C-Fansite TiberianSun.de, die auch von Westwood unterstützt wird.

Alexander Dilthey
15 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.tiberiansun.de
alex@tiberiansun.de

Ich bin gespannt darauf, was Westwood noch aus der C&C-Reihe macht.



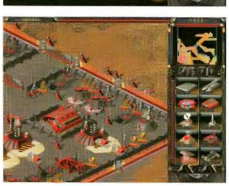
Gute Organisation ist alles, damit eine Basis wirklich effektiv arbeiten kann – so muss das aussehen!

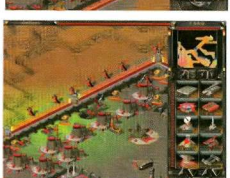
Karten editieren

Viele Spieler ärgern sich darüber, dass es keinen Karteneditor für *Tiberian Sun* gibt. Es gibt keinen? Doch! In Partnerschaft mit TiberianSun.de wurde ein Karteneditor herausgebracht. Seine offensichtlichen Nachteile sind, dass er bisher nur in Englisch verfügbar ist und dass er natürlich bei weitem nicht annähernd so komfortabel ist wie ein „offizieller" Editor.

Natürlich ist der Editor auf der Heft-CD, einen Link zur aktuellsten Version finden Sie auf der Newspage von Tiberian Sun.de (Die Seite hat jetzt eine neue Adresse: http://www.tiberiansun.gamesmania.de. Obwohl auch die alte URL noch funktioniert, empfehlen wir, die neue zu verwenden). Leider können auch wir Ihnen hier keine große Hilfe beim Erstellen von Karten an die Hand geben, eventuell finden Sie aber in der nächsten Ausgabe einen Workshop zu diesem Thema.







Gut geschützt! An den Verteidigungsanlagen dieser Basis kann sich der Gegner lange die Zähne ausbeißen!

Service von FSGS

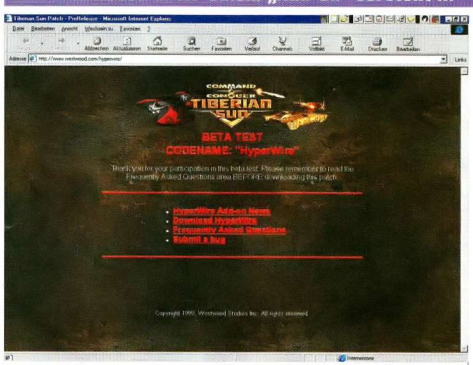
Hatten Sie auch schon mal den Wunsch, einen eigenen Westwood-Online- bzw. Battle.Net-Server zu eröffnen? Vielleicht für eine kleine, ganz private Partie *StarCraft* oder *Tiberian Sun*? Überraschenderweise ist es machbar: FSGS (http://www.fsgs.com) bietet die Möglichkeit dazu.

Im Grunde ist die Installation ganz einfach: man lädt die Software herunter, dekomprimiert die Datei und führt FSGS.exe aus. Eine genaue Beschreibung findet sich unter http://www.fsgs.com/fsgs/guide.cfm.

FSGS hat interessierten Surfern aber noch viel mehr zu bieten: Es gibt News aus der Spieleszene und eine Liste von attraktiven Fan-Sites zu verschiedenen Spielen. Und das Beste ist: FSGS nimmt wieder neue Seiten auf. Hiermit also ein Aufruf an die Webmaster unter Ihnen: Kontaktieren Sie FSGS, wenn Sie an einem guten Hoster interessiert sind!

Ein kleiner Tipp noch für alle Homepage-Bastler: auf www.aboutwebdesign.de gibt es bald eine Zusammenfassung all der Sachen, die man wissen muss, um seine Homepage erfolgreich zu machen. Wer CGI-Scripts für News-Verwaltung, Newsletters oder Counter braucht, wird jetzt

Was Westwood unter einem „Add-On" versteht ...



Auf Westwoods Hyperwire-Homepage können Sie das Tiberian Sun-„Add-on" herunterladen, das eigentlich nur ein Patch ist.

Ja, Westwood gehört eindeutig zu den geschicktesten Spielefirmen: Einen simplen Patch nennt man dort „Add-On". Und weil gegenüber neuen RTS-Games wie *Earth 2150* Boden gut zu machen ist, wenn man wieder den Thron der Echtzeitstrategie besteigen will, bringt man halt schnell so ein „Add-On" heraus.

Westwood ist wortkarg

Aaron Cohen war so freundlich, Elmar (Mitarbeiter von TiberianSun.de) am 09.11.1999 einige Fragen über die geplante Mission-CD *Firestorm* zu beantworten:

Elmar: Arbeitet Ihr immer noch am Add-On *Firestorm*?
Aaron: Ja.
Elmar: Gibt es neue Grafikeffekte im Spiel?
Aaron: Ja.
Elmar: Wann kriegen wir die ersten Screenshots?
Aaron: In zwei Wochen.

Etwas mehr über FireStorm gab Rade Stojsavljevic in einem anderen Interview preis: Es wird neue Charaktere und Videos geben, eventuell sind weitere Mission-CDs für *Tiberian Sun* geplant. Ob diese Pläne auch realisiert werden, hängt laut Rade von der „Produktionsreihe der nächsten Echtzeitstrategie-Titel von Westwood" ab.

Auf der Cover-CD

Ruler10
Ein wirklich gelungener C&C3-Editor. Ausprobieren!
ruler10.exe

Finalsun
C&C3-Karten selbst machen? Finalsun ist das richtige Tool!
finalsun.exe

schon auf http://www.about webdesign.de/sne/index.shtml fündig. Perl-Scripts wie ActiveUpdate 3.0 werden seit einiger Zeit auf großen Seiten wie TiberianSun.de eingesetzt, Zuverlässigkeit ist also garantiert.

Cheats in Tiberian Sun

Entgegen aller anders lautenden Behauptungen gibt es keinerlei Cheats für *Tiberian Sun*. Aber es gibt andere Möglichkeiten, das Spiel zu seinen Gunsten zu beeinflussen: Über die Veränderung der Datei Rules.ini lassen sich Einstellungen im Sinne des Spielers manipulieren. Dabei können Editoren (Download: TiberianSun.de oder auf der Heft-CD) hilfreich sein. Auch mit Hilfe von so genannten Trainern (Programme, die das Spiel z. B. so verändern, dass man unendlich viel Geld während einer Mission hat) können Sie auf *Tiberian Sun* Einfluss nehmen. Gerade in dieser Hinsicht lohnt sich ein Besuch auf Ihrer Lieblingshomepage TiberianSun.de ... ;-)



Eine neue deutsche Internet-Seite zum Thema Command & Conquer 3: Tiberian Sun finden Sie unter der Adresse www.cncx.de.



Wer wissen will, wie weit die Arbeiten an der C&C-Mission-CD gediehen sind, wird auf Westwoods FireStorm-Seite fündig.

Da ich zu den offiziellen Beta-Testern gehöre, kann ich hier schon mal einen Überblick über die Änderungen gegenüber der „normalen" Version geben:

- Neuer Geschwindigkeitsregler für Internet-Spiele
- Neues und verbessertes Layout der „Spiel eröffnen"-Dialoge. Unter anderem ist der Random Map Generator jetzt im Bildschirm der „Multiplayer Maps" zu finden
- Ein Preview auf die gewählte Karte wird im Bildschirm „Karte auswählen" angezeigt
- Neue Art der Geschwindigkeitsregelung: die Spielgeschwindigkeit im Internet-Multiplayer-Spiel erlaubt jetzt, die Zahl der Frames pro Sekunde festzusetzen
- Das ist besonders praktisch, weil man so auf ungleichen Rechnern mit der gleichen Einstellung (theoretisch) die gleiche Performance erreicht
- Neue Funktionen, um das Spiel für Internet-Verbindungen mit hohen bzw. niedrigen ping-Werten (eine Zahl, die die „Zugriffszeit" auf das Internet angibt) zu optimieren
- Neue Multiplayer-Routinen, die bis zu 70% der Netzwerk-Bandbreite im Vergleich zu früheren Versionen einsparen, und weniger Netzwerkverkehr = schnelleres Spiel
- Verbesserte Einstellmöglichkeiten für die Auswahl des Servers
- Neue Einstellmöglichkeit: Man kann jetzt seinen geografischen Standort angeben, was hinterher vielleicht einmal für neue Features genutzt werden wird
- Neuer Spielmodus „Short Game": Das Spiel gilt als verloren, wenn alle Gebäude zerstört wurden. Das MBF zählt hierbei als Gebäude.
- Bis zu 32 Nicknames können jetzt vom Spiel gespeichert werden
- Sofortige Feedback-Meldung als Reaktion auf einen Bewegungsbefehl im Multiplayer
- Optionale Meldung, wenn Spieleinstellungen von anderen Spielern geändert werden
- Verbessertes Sammler-Verhalten, u.a. suchen sie sich jetzt (angeblich ;-), konnte es leider noch nicht austesten) die nächste freie Raffinerie
- Schnellerer Multiplayer-Spielaufbau
- Neue Netzwerk-Paket-Checks, die Probleme (insbesondere mit RealTek-Karten) beheben sollen – endlich!
- Weitere, nicht einzeln aufgeführte Spieländerungen

So viel zu dem, was uns Beta-Testern mitgeteilt wurde. Natürlich kann es sein, dass Westwood sich entschließt, noch mehr Veränderungen am Spiel durchzuführen. Glücklicherweise wird Westwood diesen als Add-On „getarnten" Patch kostenlos freigeben.

StarCraft



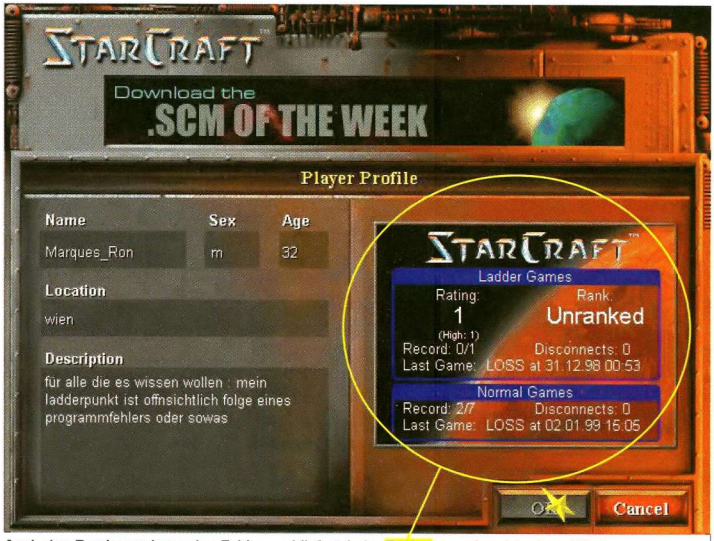
Arne Bleckwenn arbeitet an der deutschen Fan-Site StarCraft Base mit und betreut neuerdings auch das StarCraft-Spielerforum.

Arne Bleckwenn,
17 Jahre, Schüler aus Schellerten
http://scbase.fsgs.com

„Ich bin gespannt auf das PGL-Finale in München und arbeite momentan intensiv an neuen Projekten."

Zusammenschluss deutscher StarCraft-Seiten

Kürzlich wurde ein Zusammenschluss der beiden größten deutschen *StarCraft/Brood War*-Seiten, der StarCraftBase (scbase.fsgs.com) und Broodwar.de (www.broodwar.de), bekannt gegeben. „Wir erstellen eine komplett neue, sehr professionelle Seite mit einem neuen Layout von einer Webdesign-Agentur, die die Vorteile beider Seiten beinhalten und darüber hinaus noch viele interessante Neuheiten bieten wird. Dazu gehört auch die oft aktualisierte Strategieseite von den besten deutschen *StarCraft*-Spielern", verspricht Dominik vom Dorp, einer der Organisatoren der neuen Seite. Aber auch andere interessante Seiten, wie das Blizzard Source Network (www.blizzardsource.de), verbessern ihren Web-Auftritt konstant, so dass es interessant wird, wer in der Gunst der *StarCraft*-Fans ganz oben stehen wird.



Auch das Battle.net hat seine Fehler und liefert beim Rating manchmal kuriose Werte.

X'Ds~Grrrr... gewinnt Turnier in Frankreich

Nach zahlreichen beeindruckenden Erfolgen in der Vergangenheit konnte der bekannte kanadische *StarCraft*-Spieler X'Ds~Grrrr... (s. Ausgabe 11/99) nun erneut ein großes Turnier in Frankreich für sich entscheiden. Im Finale gewann er gegen den Belgier [aT]~uther und erhielt einen Flug für zwei Personen nach Los Angeles; der Zweitplatzierte musste sich mit



Massenschlachten in dieser Größe sind keine Seltenheit am Ende einer längeren StarCraft-Partie.

Nationalteam-Kontroverse

Hallo PC Action!

Ich wollte mich einmal zum deutschen StarCraft-Nationalteam äußern, da ich glaube, dass den paar anderen 100.000 Lesern eurer Zeitschrift, die über keinen Internetzugang verfügen, bezüglich des Nationalteams etwas erklärt werden sollte.

Im Netz gibt es eine heiße Diskussion über die Art und Weise der Nominierungen. Da haben sich vier Leute, die glauben, sie seien die Community in der deutschen StarCraft-Szene, per ICQ zusammengesetzt und über den Team-Captain abgestimmt, der entscheidet, welche Spieler ins Nationalteam kommen. Das kann so aber nicht angehen, dass diese Leute einfach die deutschen StarCraft-Spieler auswählen, die zudem noch aus denselben Clans kommen. Es wäre viel besser, wenn sich ALLE großen deutschen Communities zusammensetzen würden, um gemeinsam die Spielernominierung vorzunehmen, einschließlich der nicht ganz unumstrittenen Stammkneipe.de. Auch dort gibt es StarCraft-Spieler auf hohem Niveau (z. B. die XiC's). Nichtsdestotrotz wünsche ich dem deutschen StarCraft-Nationalteam noch viel Glück und Spaß beim Länderspielzocken! *CaptainChemnitz*

In einer Hinsicht gebe ich dir Recht: Es gibt durchaus eine kontroverse Auseinandersetzung zum Thema DEU-Team in der Szene. Die Punkte, die du allerdings anführst, treffen nur zum Teil zu. Zuallererst stimmt es einfach nicht, dass der Captain von nur vier Leuten nominiert wurde. Damals in diesem ICQ-Chat waren (fast) alle Spieler da, die Rang und Namen haben; und das waren nicht die Leute, die sich für die „Community halten", sondern die, die Community sind. Es waren wohl insgesamt so um die zehn Leute, die damals stundenlang darüber diskutiert haben, ob man das Team wählen soll oder einen Captain, der das Team nominiert. Schließlich hat man sich eben für letzteres entschieden. Auch die Frage, wer die Aufgabe des Team-Captains übernehmen sollte, war nicht so einfach, da es eine Vielzahl von verschiedenen Vorschlägen gab. Letztlich haben sich aber alle Anwesenden auf Adu geeinigt. Dass es bei der Zusammenstellung des Teams durchaus verschiedene Meinungen gibt, ist klar, lässt sich aber nicht vermeiden. Ebenso ist klar, dass man bei einer begrenzten Anzahl von Plätzen in einem Team eben nicht immer alle berücksichtigen kann, die es vielleicht irgendwie verdient hätten. Aber wie überall ist auch die Besetzung dieses Teams nicht für die Ewigkeit. Wirklich gute Spieler werden sicherlich irgendwann in der Zukunft auch ihre Chance bekommen. Wir kennen das alle von Mannschaftssportarten wie z. B. Fußball – und im Endeffekt ist StarCraft doch auch nichts anderes als eine Art Sport. *Michael Paa, StarCraftBase*

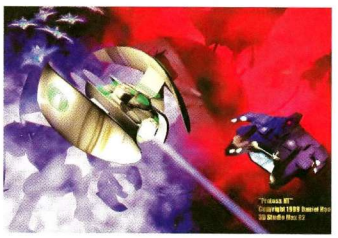


Mit der Erweiterung Water StarCraft ist es möglich, Wassereinheiten in das Spiel StarCraft zu integrieren.

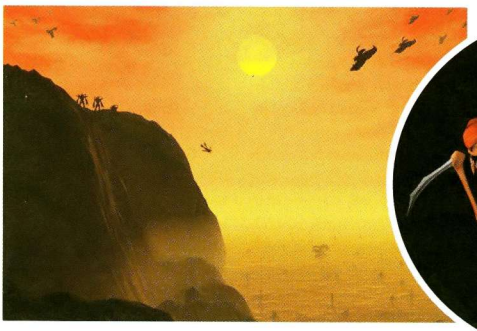
einem reichlich ausgestatteten Computer „begnügen". Mehr zum französischen *StarCraft*-Turnier finden Sie im Internet unter http://www.xds.dreamcite.com.

Das Professional Gamers-League-Finale

In der Zeit vom 26. bis zum 28. November wird das Finale der PGL, einer Liga für professionelle Spieler, in München ausgetragen. Insgesamt werden Turnierpreise im Wert von DM 10.000,- ausgespielt. Nicht nur eine überaus große Anzahl von Spielern der deutschen Nationalmannschaft wird vertreten sein, sondern einer der Organisatoren der neuen *StarCraft/Brood War*-Seite Broodwar.de hat es durch sein starkes Engagement sogar ermöglicht, den vielleicht besten *StarCraft*-Spieler der Welt, X'Ds~Grrrr..., zu einem Gastspiel nach Deutschland zu bringen. Für weitere Informationen zu diesem Event besuchen Sie bitte die offizielle PGL-Homepage unter http:// www.pgl.de.



StarCraft-Spieler sind kreative Köpfe: Selbst aufwendige computergenerierte Kunstwerke wie diese von Fans erstellten Render-Bilder finden sich zuhauf im Internet.





Steckbrief: GER-Anthaeus

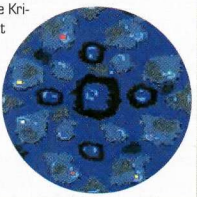
Diese Woche stellen wir Ihnen den bekannnten deutschen StarCraft-Spieler GER-Anthaeus vor, der Mitglied des deutschen SC-Nationalteams ist.


GER-Anthaeus

Nickname	GER-Anthaeus
Name	Steffen Baunemann
Geburtsdatum	5.9.1975
Wohnort	Nähe Gießen
Beruf	Student
Hobbys	Freunde/in, StarCraft, Video, Fitness-Studio (ab und an)
Lieblingsrasse	Terraner
Lieblingskarte	Lost Temple
Bester Spieler	gibt es nicht (mehr)
Bisherige Erfolge	2-ter Pgl, 2-ter Darkbreed 2vs2 Turnier (zusammen mit GER-Frenetic), Halbfinale erstes Moichi Turnier

StarCraft-Map: Big Mampf

Liebe auf den zweiten Blick – das beschreibt diese Map ziemlich treffend. Auf den ersten Blick reißt einen das Design dieser Karte nicht wirklich vom Hocker. Wer sich das Ganze aber etwas genauer ansieht, muss zwangsläufig die nicht zu leugnenden Qualitäten dieser Karte für acht Spieler (an)erkennen: Faire und ausgewogene Startorte, sinnvolle Verteilung der zusätzlichen Ressourcen und viele Expansionsmöglichkeiten. Einzig das Landschaftsdesign könnte etwas detailverliebter sein, denn außer einer perfekt geplanten Platzierung von High-Grounds und ein paar vereinzelten Objekten wird nichts Aufregendes geboten. Folglich wirkt das Twilight-Szenario etwas karg. Das ist aber auch der einzige kleine Kritikpunkt, den man vorbringen kann. Insgesamt ist diese Map wegen ihrer perfekten Ausgewogenheit auf jeden Fall ein guter Tipp.



Mapdaten:
- Typ: Broodwar Map (Twilight)
- Größe: 256x256
- Spieler: 2-8
- Autor: Manati

Patch 1.07 veröffentlicht

Kürzlich hat Blizzard den neuesten Patch für *StarCraft* veröffentlicht, welcher nur minimale Verbesserungen wie die Unterstützung von internationalen Turnieren oder die Veränderung des Battle.net-Fonts mit sich bringt. Sie finden die Dateien in der Patches-Rubrik auf unserer Cover-CD.

Auf der Cover-CD

Big Mampf
Starcraft-Map (siehe Kasten)
39.zip

PGL-Spielbericht
Ein Bericht aus einem StarCraft-Spiel der PGL-Hauptrunde
PglMatch.zip

Starcraft-Patch 1.07
Der Patch für StarCraft auf die Version 1.07
Star_107.exe

Brood War-Patch 1.07
Der Patch für Brood War auf die Version 1.07
BW_107.exe

Antioch Chronicles Trailer
Ein Trailer zur vielleicht besten StarCraft-Kampagne, den Antioch Chronicles.
(http://antioch.tech-base.com/)
Ep3trail.mp3

Desktop-Motive
Ein Hintergrundbild mit Motiven aus der bekannten Kampagne Antioch Chronicles (1024x768 / 800x600)
Ac1024.zip, Ac800.zip

Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der Age-of-Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
38 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

„Age of Kings erfordert vom Spieler ein Umdenken gegenüber Age of Empires und völlig neue Strategien. Aber genau das macht seinen besonderen Reiz auch aus."



Durch geschickte Anordnung der Ställe schützt man in AoE die Goldproduktion gegen Angriffe.

Age of Kings – eine Basis-Strategie

Hat man die Kampagnen von *Age of Kings* einmal erfolgreich bewältigt, sucht man neue Herausforderungen. Nichts ist nahe liegender, als nun in der Microsoft Gaming Zone zu spielen, die wir im Rahmen dieses Spielerforums in früheren Ausgaben bereits detailliert vorgestellt haben. Doch Spiele gegen menschliche Gegner unterliegen ganz anderen Regeln als Spiele gegen den Computer. So mancher, der sich nach den Kampagnen für einen unschlagbar starken Gegner hielt, wird seine Ansichten nach einigen Spielen gegen andere Spieler stark zurechtrücken müssen. Genau diesen Spielern soll dieses Grundrezept helfen, sich erfolgreich zu behaupten.

Die einfachste Methode, in *Age of Kings* Erfolge zu erzielen, ist der schnelle Aufstieg in die Ritterzeit, dort eine Massenproduktion von Dorfbewohnern in mehreren Dorfzentren und der anschließende Aufstieg in die Imperialzeit. Erst in der Imperialzeit sollten Sie wirklich angreifen, wobei gut bewachte Triboks nun das Mittel erster Wahl sind.

Im **dunklen Zeitalter** gilt es zunächst, 34 Dorfbewohner zu entwickeln und die Ressourcen-Beschaffung zeitlich so auszurichten, dass mit Fertigstellung des 34. Dorfbewohners auch die 500 Nahrungseinheiten für den Aufstieg in die Feudalzeit bereitstehen. Während der Wartezeit bis zum Aufstieg in die Feudalzeit sollten Sie ein weiteres Haus und eine Kaserne bauen.

In der **Feudalzeit** angekommen, ist es zweckmäßig, sofort gleichzeitig einen Stall und eine Bogenschießanlage mit jeweils drei Dorfbewohnern zu bauen. Währenddessen kann man bereits einen weiteren Dorfbewohner produzieren. Mit etwas Übung gelingt es, bei Fertigstellung dieser beiden Gebäude bereits die erforderlichen 800 Nahrungseinheiten und 200 Goldeinheiten für den Aufstieg in die Ritterzeit zu haben. Auf dem Weg in die Ritterzeit sollten Sie unbedingt mit sechs Dorfbewohnern sofort Steine sammeln.

In der **Ritterzeit** hat es sich bewährt, sofort eine Burg und über die gesamte Karte verteilt zahlreiche Dorfzentren zu bauen. Die gesamte Nahrung investiert man zunächst in neue Dorfbewohner, die in diesen neuen Dorfzentren parallel produziert werden. Mit der von diesen neuen Dorfbewohnern produzierten Nahrung kann man dann in die Imperialzeit vorrücken. Vor dem Anstoßen der Imperialzeit sollte man Militäreinheiten nur dann trainieren, wenn diese zur Abwehr von Angriffen wirklich erforderlich sind. Üblicherweise hat ein guter Spieler mit dieser Strategie so um die 22. Minute im Spiel etwa 70 Dorfbewohner.

Triboks können im **Imperialismus** in der Burg gebaut werden. Sie sind die stärkste Waffe beim Angriff gegen gegnerische Städte. Allerdings müssen sie gut gegen gezielte feindliche Angriffe verteidigt werden. Dies kann durch Elitekämpfer, Teutonische Ritter oder andere Einheiten erfolgen und somit ist diese Strategie mit jeder Zivilisation umsetzbar.

Gelingt es dem Gegner nicht, die angreifenden Triboks zu zerstören, so wird er unweigerlich nacheinander alle seine Produktionsstätten verlieren. Niemals dürfen die den Tribok begleitenden Einheiten diesen verlassen, das

Bauzeiten in Age of Kings

In *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms* benötigten N Dorfbewohner T/N Zeit, um ein Gebäude zu errichten. In *Age of Kings* hat sich das geändert. Die Bauzeit errechnet sich nun nach der Formel 3*T/(N+2). Es ist also wesentlich weniger effizient, viele Dorfbewohner dasselbe Gebäude errichten zu lassen. Hat man nun eine lange Mauer zu bauen, so sollte jeder Dorfbewohner ein anderes Segment der Mauer bearbeiten, um schnellstmöglich zum Ziel zu kommen. Errichten mehrere Dorfbewohner ein Gebäude gleichzeitig, so benötigen diese die folgenden Zeiten (in Relation zur Bauzeit eines einzigen Dorfbewohners):

1: 100%	4: 50%	7: 33%	10: 25%
2: 75%	5: 43%	8: 30%	20: 14%
3: 60%	6: 38%	9: 27%	30 : 9%

Die letzten Werte sind wohl nur beim Bau eines Weltwunders von Bedeutung. Während ein einziger Dorfbewohner nach der Entwicklung des Baukrans für ein Wunder in *Age of Kings* exakt eine Stunde benötigt, reduziert sich dies bei 30 bauenden Dorfbewohnern auf gut fünfeinhalb Minuten. 40 Dorfbewohner bräuchten immer noch mehr als viereinhalb Minuten.

T = Bauzeit, wenn nur ein Dorfbewohner das Gebäude errichtet
N = Anzahl der gleichzeitig daran arbeitenden Dorfbewohner



Teams sind nicht gefragt in Age of Kings: Türme werden schneller errichtet, wenn je ein Dorfbewohner je Turm eingesetzt wird.

würde den Tribok unnötig Risiken aussetzen.

Diese Strategie ist die einfachste und ohne herausragende spielerische Fähigkeiten und Erfahrung auch am leichtesten umzusetzen. Nur die Zeiten bis zum Imperialismus sollte der Spieler immer weiter optimieren. Bei dieser Strategie variieren die Zeiten nur wenig, weitgehend unabhängig davon, welche Zivilisation gespielt wird.

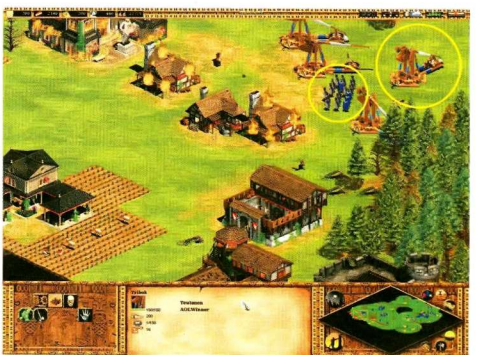
Teutonen sind für diese Strategie ideal geeignet, da sie die besten Dorfzentren und gleichzeitig mit den Deutschrittern auch hervorragende Einheiten zur Verteidigung der Triboks besitzen, ohne erst zahlreiche Aufwertungen zum Elitekämpfer in der Kaserne entwickeln zu müssen. Auch Briten ermöglichen diese Strategie besonders gut. Ihre preiswerten Dorfzentren, kombiniert mit ihren erstklassigen Langbogenschützen, die immer einige zusätzliche Pikenier benötigen, machen sie außerordentlich stark.

Kavallerie in Age of Empires und Age of Kings

Wer in *Age of Empires* früh in der Bronzezeit angreifen möchte, kommt an Kavallerie-Einheiten nicht vorbei. Diese benötigen – anders als etwa Wagenschützen – keine weitere Aufwertung und sind deshalb sofort in der Bronzezeit verfügbar. In *Age of Empires* war die Kavallerie die wohl stärkste Bronze-Einheit und dominierte so stark, dass Ensemble ihr für *Der Aufstieg Roms* einen tödlichen Gegner entwarf: Kamele.

Kavallerie-Einheiten sind ungleich schwerer zu spielen als Wagenschützen. Ohne das ständige Mikromanagement eines guten Spielers sind Kavallerie-Einheiten schlecht. Nur in der Hand eines guten Spielers entwickeln sie ihre volle Stärke. Folgende Aufgaben hat ein Spieler mit Kavallerie-Einheiten in besonderem Maße zu erfüllen: Kavallerie-Einheiten müssen einzeln gesteuert werden, z. B. je eine Kavallerie-Einheit gegen einen Wagenschützen, sonst können die Wagenschützen durch „Tanzen" gewinnen. Kavallerie-Einheiten benötigen viel Gold, eine starke Abhängigkeit von einer zusätzlichen Ressource, ohne die der Spieler völlig wehrlos wird. Zudem sind Kavallerie-Einheiten auf Dauer sehr teuer; Yamato haben preiswertere Kavallerie-Einheiten und sind deshalb natürlich die in diesem Zusammenhang als erstes zu nennende Zivilisation. Gegen Bogenschützen (also auch Wagenschützen) hilft die Rüstungsaufwertung der Kavallerie übrigens nicht!

In *Age of Kings* bekommen die Ritter, Paladine und Chevaliers (besonders natürlich die der Franken mit ihren +20% Lebenspunkten) ganz besondere Bedeutung. Im Team wird dies noch verstärkt durch die Team-Boni (Perser: +2 Angriffsstärke, Franken: +2 Sichtweite, Teutonen: doppelt schwer zu bekehren). Außerdem sind natürlich auch die Gepanzerten Reiter der Byzantiner hervorzuheben. Besondere Stärken haben die berittenen Einheiten gegen alle Bogenschützen und besondere Schwächen gegen Pikenier, Kamelreiter und Mamelucken.



Ein erfolgreicher Angriff: Einer Kombination aus teutonischen Elite-Deutschrittern und Triboks ist kaum ein Gegner gewachsen!

Auf der Cover-CD

Age of Kings-Kampagne: Die Kosaken erobern Sibirien

Der Ural war ein natürlicher Schutzwall der sibirischen Fürsten gegen ihre westlichen Aggressoren. Es gab im 16. Jahrhundert keinerlei Wege über den Ural und dessen Überwindung mit einer großen Armee war für die Herrscher der damaligen Zeit vor allem auch eine riesige logistische Herausforderung. Die Aufgabe des Spielers ist es, den geeigneten Weg über den Ural bis hin zum vorgesehenen Platz zur Überwinterung zu finden. Dabei ist es besser, im unbekannten Gelände unnötigen Konfrontationen auszuweichen und das Ziel nicht aus den Augen zu verlieren.

Die Kosaken erobern Sibirien.cpn

Die Clan-Szene im Internet: Der SKY-Clan



Nach mittlerweile mehr als einjährigem Bestehen gehört der Sky-Clan zu den aktivsten der gesamten Szene. Unter großem zeitlichen Einsatz ihrer Gründer SkyFlyer und Energetics treffen sich die 13 Mitglieder nicht nur ständig online im Internet, sondern mehrmals jährlich auch im „richtigen Leben". Das ergibt jeweils harte Wochenenden mit einer Vielzahl von *Age of Empires-*, *Der Aufstieg Roms-* und *Age of Kings*-Spielen. Zu diesen Treffen werden auch gute Bekannte aus anderen Clans eingeladen, nicht zuletzt, um die Strategien des Clans beständig um neue Aspekte zu ergänzen. So gibt es sehr gute Kontakte zu anderen auf dieser Seite bereits vorgestellten Clans wie dem Fast-Clan und dem TAC-Clan.

Die attraktive Website des Clans (www.skyclan.de) kommuniziert Tipps und Tricks rund um das Spiel selbst und informiert alle Spieler über das Clan-Geschehen. Der Erfahrungsaustausch des Clans erfolgt über seine Diskussionsforen, wobei eines nur den Clan-Mitgliedern zugänglich ist.

Der Sky-Clan ist weiterhin für Neuzugänge offen. Dabei bestimmt weniger die absolute Perfektion eines Spielers in *Age of Kings* die Entscheidung, als vielmehr die Fähigkeit zum Teamspiel und die Sympathie. Zur Neuaufnahme eines Mitgliedes ist ein einstimmiger Beschluss des Clans erforderlich.

Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf Klöppel aka Mordred
27 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.s3club.de
mordred@s3club.de

„Spannung im zweiten SOC-Turnier! Mit rephil, Soc Ico1, The Guard und Sancho sind nur noch vier Spieler ungeschlagen."

Neuerungen bei den BB-Weltranglisten!

BlueByte hat sich was einfallen lassen, um die *Siedler 3*-Weltranglisten spannender zu gestalten und die Spieler zur regelmäßigeren Teilnahme zu bewegen. Spieler, die über längere Zeit keine Ranglistenspiele bestreiten, verlieren nun in den Ranglisten allmählich ihre gewonnenen Punkte. Ab dem achten Tag kostet jeder Tag, an dem nicht in der 1on1-Liga gespielt wird, 15 Punkte. Bei den Clans beginnt dieser Punkteabzug ab dem 15. Tag. Zeitgleich hat BB die HALL OF FAME eröffnet, in der alle Spieler und Clans, die sich jemals einen Platz unter den ersten zehn der Rangliste „ersiedeln" konnten, ihren Ehrenplatz erhalten Die Startseite zeigt für beide Weltranglisten ab sofort die besten drei Spieler und Clans. Auch Spieler und Clans, die nicht mehr aktiv sind und deshalb in den Ranglisten gelöscht wurden, bleiben in der HALL OF FAME vertreten und werden dezent mit einem Grabstein gekennzeichnet.





Wer sich in Blue Bytes „Hall of Fame" einmal verewigt hat, dem ist der Respekt der Siedlergemeinde sicher.

Aktuelle News zu Die Siedler 4

Während durch das vierte Siedlervolk wieder neuer Wind in die Siedlerwelt gekommen ist, arbeitet BlueByte bereits nonstop am Nachfolger zu *Die Siedler 3*. Die beiden Hauptprogrammierer von *Siedler 3*, Dirk Ringe und der Siedler-Vater Volker Wertich, werden diesmal nicht dabei sein, denn sie brauchen „einfach mal eine Auszeit". Der komplette Rest der deutschen BlueByte-Crew widmet sich hingegen dem vierten Teil. „Welche Neuerungen wird es wohl geben?", fragt man sich. Der Großteil der Spieler von *Siedler 3* ist mit der wuseligen Grafik eigentlich zufrieden und wünscht sich eher spielerische Verbesserungen wie einen verbesserten Handel, eine clevere KI und Schifffahrt. Der ersten Pressemitteilung Blue Bytes zufolge setzt das Team aus Mülheim den Schwerpunkt aber eher auf grafische Verbesserungen und auf ein ausgebautes Kampfsystem. Wie verlautbart wurde, „... soll der vierte Teil der erfolgreichen Serie eine ordentlich aufgebohrte Grafik haben. Die Figuren sollen dreidimensionaler, räumlicher aussehen, eine vollständige 3D-Engine wird für die Darstellung des Spielfeldes allerdings nicht verwendet werden." BlueByte Chef Thomas Hertzler sagt hierzu: „Wir werden das Erscheinungsbild der Siedler erheblich verbessern. Unsere Liebe zum Detail hat der *Siedler*-Welt bisher zu ihrem einzigartigen Wuselcharakter verholfen. Die grafische Qualität wird im vierten Teil der *Siedler*-Reihe deutlich erhöht." Gleichzeitig wurden viele neue Völker, Gebäude und Figuren in Aussicht gestellt, ebenso wie einige „Überraschungen". Es bleibt also abzuwarten, ob der Hauptunterschied zum Vorgänger wirklich hauptsächlich in grafischen Veränderungen liegen wird. Ende 2000 soll das Spiel bereits beim *Siedler*-Fan für Hysterie sorgen und die Verkaufscharts erklimmen.



Erste Screenshots von Die Siedler 4 werden noch einige Zeit auf sich warten lassen. Sicher ist nur: Die Grafik-Engine bleibt.

Rückblick auf das 1. SOC-Turnier

Die Siedler, welche die vier Vorrunden überstanden hatten, mussten sich im Finale mit

Auf der Cover-CD

Map des Monats
Offizielle Turnier-Map des SOC
map.zip



Auch beim zweiten SOC-Turnier kam es zu spannenden Matches.

den wirklich Besten der Besten im SOC messen. In das Finale kamen die Spieler Tinka, Grautnix, BlackDragon, Creepy, Fishface, Rephil und Bombyx. Diese sieben Spieler traten nun jeder gegen jeden an. Zu Beginn der Finalrunde sah es dann nach einem klaren Sieg für Fishface aus, der in Windeseile mit 5:0 Siegen davonzog. Bombyx, mit 0:1 gegen Tinka fehlgestartet, konnte sich im Verlauf der Finalrunde jedoch immer weiter steigern und schaffte es noch, die beeindruckende Serie von Fishface zu durchbrechen. Als Bombyx dann im letzten Spiel und somit den direkten Vergleich gegen Fishface gewann, stand er überraschend als erster SOC-Turniersieger fest! Den dritten Platz eroberte sich Creepy, der sein gewonnenes PC-Action-Abo für einen wohltätigen Zweck stiftete! Das momentan laufende 2. SOC-Turnier wird diesmal im Schweizer-System (ähnlich dem System beim Schach) ausgetragen. Die Spieler Sancho, SOC Hai, Liesel, Rephil, switcher, SOC ico 1, The Guard und SOC Digger Sam haben nach drei Runden die aussichtsreichsten Positionen auf dem Weg zum Turniersieg und zu den attraktiven Preisen. Das Endergebnis stand zu Redaktionsschluss noch nicht fest, wird aber in der nächsten Ausgabe nachgereicht!

Die Siedler 3 im Internet

Wenn man ins Internet geht, um sich bestimmte Infos zu einem Spiel zu holen, muss man teilweise sehr lange suchen. Damit Sie schnell fündig werden, haben wir die besten *Siedler 3*-Links für Sie zusammengetragen.

Seitenbezeichnung	Internetadresse
Siedler Online Club	www.s3club.de
Siedler3-Online	www.siedler3.gamesweb.de
Blue Bytes offizielle Siedler3-Seite	www.siedler3.de
Brainsworld	www.brainsworld.de
Psychofamily Clan	www.psychofamily.de
Kess' Siedler 3 Seite	www.siedler3.firstpage.de
TelStars Mapseite	www.s3club.de/links/s3dlinks.shtml

Map des Monats – Manemers Bergader

Der Map-Chef des SOC hat diese Map zur vierten Runde des laufenden Turniers erstellt. Es handelt sich um eine äußerst schwierige Map, da die Rohstoffe der Kontrahenden nahe beieinander liegen. Auf der anderen Seite gibt das auch Gelegenheit, ein paar außergewöhnliche Taktiken auszuprobieren. Die Map ist auf der CD zu finden.



Unsere Map des Monats Januar dürfte selbst Experten einige Zeit beschäftigen.

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Zuerst einmal etwas Überaus Positives: Durch das neue S3-Update auf Version 1.53 scheinen die Probleme, die so mancher Spieler nach Veröffentlichung der Amazonen-CD mit seinem System hatte, behoben zu sein. Blue-Bytes Beta-Tester arbeiten aber weiterhin am Bugfixing, um auch zukünftig die Fehlerhäufigkeit auf ein Minimum zu reduzieren. Auch im letzten Monat hat die Siedlergemeinde fleißig Platzierungen in den einzelnen Ligen ausgetauscht. In der Clanliga haben „Die Wussels" weiter die Nase vorn und konnten ihren Vorsprung vom letzten Monat noch ausbauen. „Die Oldies", mit knapp 500 (!) gezählten Spielen die mit Abstand eifrigste Siedlergemeinschaft, konnte ihren zweiten Rang vom Vormonat leider nicht halten und ist auf Rang 6 abgerutscht. Die 1vs1-Liga von BB hat mit SOC Bratzo zum zweiten Mal in Folge den gleichen Champion, MichaelTK, der über lange Zeit das Geschehen in der 1vs1-Liga dominierte, fiel der neuen Weltranglistenregel zum Opfer und büßte dadurch seine Top-10-Platzierung ein. Bye-bye, MTK! Den Monatstitel in der zum ersten Mal ausgetragenen „Wirtschaftsmodus"-Liga ersiedelte sich Cindy. Die allseits beliebte SOC-LP-Liga wurde von einem gut aufgelegten und vom Siedlerwahn besessenen SOC Tinka gewonnen, der den LP-Titel schon im letzten Monat mit reichlich Vorsprung für sich entscheiden konnte. Allen Platzierten sagen wir an dieser Stelle „Herzlichen Glückwunsch :-)"!!! Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Zu den beiden vom SOC organisierten Ligen LP und WL finden Sie nähere Infos unter http://www.s3club.de.

BB-1vs1-LIGA TOP 10

In der BB-1vs1-Liga spielt man ohne Partner. Um in der Rangliste ganz nach oben zu kommen, muss man aber schon sehr gut sein und vor allem viele Spiele machen, um massig Punkte zu sammeln.

Platz	Spielername	Punkte
1	SOC Bratzo	10.741
2	KiKi	10.255
3	Eberwurz	10.243
4	Knight di Luca	10.168
5	Liesel	10.155
6	Moya	10.037
7	Nosferatu	9.850
8	Viking Ian	9.805
9	Dijulsa	9.787
10	Chuck Rastelli	9.773

BB-CLAN-LIGA

Wer mit seinen Freunden die Ranglisten erstürmen will, dem sei die BB-Clan-Liga ans Herz gelegt. Zuvor muss man den Clan aber bei Siedler3.de anlegen und seine Freunde in den Clan aufnehmen.

Platz	Clanname	Punkte
1	Die Wussels	10.036
2	Knights 2	9.645
3	The Warlords	9.355
4	Gamehouse Clan	9.290
5	Gallier	9.200
6	Oldie Clan	9.153
7	DS of Chulak	9.143
8	Saurier Clan	9.130
9	Just 4 Fun	9.040
10	TNT	9.039

SOC-LP-LIGA TOP 10

In der SOC-LP-Liga sind alle Mitglieder des SOC (Info: http://www.s3 club.de) spielberechtigt. In der LP-Liga gilt eine Punkteuntergenze von 5.000 Punkten, was einen Rush unmöglich macht.

Platz	Spielername	Punkte
1	TINKA	149
2	TORSTEN M	128
3	SULTAN	127
4	BRATZO	119
5	HAI	118
6	SPACEWORLD	115
7	CINDY	113
8	MOBY DICK	112
9	ARAGON	108
10	LIONKING	106

SOC-KO-LIGA TOP 10

Als Ersatz für die eingestampfte SOC-KO-Liga gibt es ab sofort Punkte in der neu geschaffenen Wirtschaftsliga zu sammeln. Die Siegbedingung für die neue Liga wird vom Programm vorgegeben.

Platz	Spielername	Punkte
1	Cindy	102
2	Spaceworld	93
3	Vogelfreund	88
4	Lemontree	79
4	Moby Dick	79
4	Speedy	79
7	Hagen	58
7	McMohr	58
7	Mirakulix	58
7	Papa Rene	58
7	SOC Mave	58
7	Toni 14	58
7	Vw96	58

Anstoss 2/3



Hier gibt's alle Infos zur Managerserie. Neben Bernhard Maiberg kümmern sich Noam Salomon (san@san.ch) und Christian Funke (Christian.Funke@rhein-main.net) um die aktuellen Beiträge.

Bernhard Maiberg
20 Jahre, Schüler
bm@onlinehome.de
http://www.fancorner.de

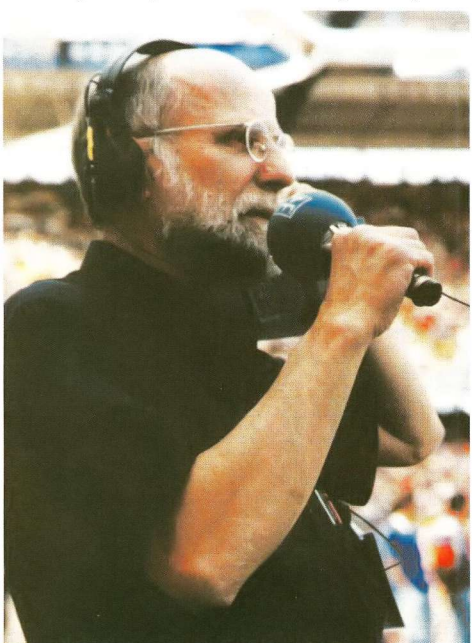
„Einen neuen und endgültigen Veröffentlichungstermin für Anstoss 3 gab Ascaron bekannt. Demnach wird der Manager ab dem 10. Februar 2000 in den Läden stehen."



Ein gefülltes Stadion wartet auf das Abendspiel. Die Lichteffekte gibt's bei Anstoss 3 gratis dazu.

Gut Spiel will Weile haben

Leider muss ich an dieser Stelle alle, die sich Anstoss 3 unter ihrem Weihnachtsbaum gewünscht haben enttäuschen. Ascarons neuer Fußballmanager wird wegen der Ausdehnung der Betatestphase definitiv erst im Jahr 2000 erscheinen. Der neue Termin ist der 10. Februar. Doch hierdurch hat Ascaron auch die Möglichkeit, weitere brandaktuelle Dinge in das Spiel einzubauen. Die Regionalligareform mit der Reduzierung auf zwei Mal 18 Teams und der neue Champions-League-Modus mit 32 Mannschaften werden sich im Spiel finden. Auch der unsinnige, aber aktuelle DFB-Pokal-Modus wird nun nicht nur in der Realität wieder abgeschafft, sondern auch bei Anstoss 3 durch den alten ersetzt. Inzwischen ist die Alpha-Version des Spiels fertig gestellt. Das bedeutet, dass alle wesentlichen Features nun in das Spiel integriert wurden. Neben den Stadien sind auch die Sprachaufnahmen komplett abgeschlossen. Sagenhafte 2.073 Aussagen der Kommentatoren Günther Koch und Matthias Knoop (u. a. Franz & Mario) wurden aufgenommen, geschnitten und sortiert.



Bayerns Kult-Reporter Günther Koch konnte von Ascaron für die Spielkommentare gewonnen werden.

… gespielt wie Flasche leer!

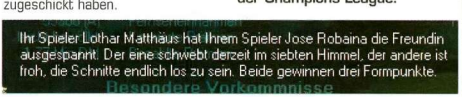
Auch im Bereich Interviews hat sich einiges getan. Die mehr als 600 Fragen und 2.400 mögliche Antworten wurden in bestimmte Stimmungskategorien eingeteilt, was einen echten Dia-

Das Anstoss-2-Fotoalbum

… ist eine Sammlung vieler Screenshots von *Anstoss 2*-Spielern für *Anstoss 2*-Spieler. Entstanden ist diese Idee durch den Austausch von ein paar Screenshots zu Spielständen. Inzwischen verfügt die *Anstoss*-FanCorner über eine stattliche Sammlung diverser Kuriositäten, die wir Ihnen nicht vorenthalten möchten. An dieser Stelle vielen Dank an all diejenigen, die uns ihre tollen Rekorde, verrückten Ereignisse und absurden Programmfehler zugeschickt haben.



Auch in A2 sind manche Reporter nicht ganz auf der Höhe, als Meister der Regionalliga landet man zum Glück nicht in der Champions League.



Loddar spannt mit 61 Jahren seinem 19-jährigen Mitspieler die Freundin aus – er kann's nicht lassen.



Brasiliens Fußballtempel Maracana ist eines von drei Traumstadien, die Sie nur im Ganzen errichten können.



Aller Anfang ist schwer und so beginnen Sie als Regionalligist mit einem beschaulichen Dorfplatz und Mini-Tribünen.

logeffekt ermöglicht. Neben den „Standard-Interviews" zwischen Manager und Kommentator gibt es nun auch Interviews mit den eigenen Spielern, in Krisensituationen sogar mit dem Präsidenten und auch den Trainern gegnerischer Mannschaften. Das Genialste aber sind spezielle Interviews vor Spielerduellen. Hier werden beide Trainer abwechselnd befragt! So kann man seinem Gegner vor dem Spiel richtig die Meinung geigen.

Sim Stadion

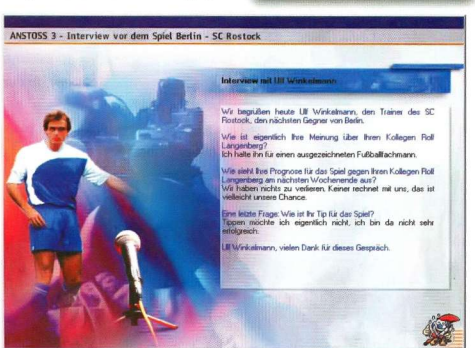
Auch bei den Stadien kommen alle Aufbauspielfans auf ihre Kosten! In *Anstoss 3* gibt es jeweils fünf Ausbaustufen für Stadien mit und ohne Laufbahn. Es können sogar drei große Traumstadien, diese allerdings nur auf einen Schlag, gebaut werden. Auf dem Vereinsgelände kann man sich mit etwa 300 Objekten vom Blumenbeet bis zum Präsidentenpalast so richtig austoben. Das Stadion ist in das Gelände integriert. Außerdem neu ist, dass man bis zu drei Stadien auf einmal bauen und dann zwischen diesen Austragungsstätten wechseln kann. Landesspezifische Gebäude wie zum Beispiel Fernsehtürme oder Burgen werden ebenfalls berücksichtigt.

Auf der Cover-CD

Sprachfiles aus Anstoss 3

Erneut haben wir für Sie fünf witzige Reportersprüche auf die CD gepackt. Die Kommentare von Günther Koch und Matthias Knoop wecken die Lust auf mehr, oder?

Sprache2.zip



Mehr als 2.400 vorgefertigte Antworten zu 700 Fragen stehen Ihnen in den diversen Interviews zur Verfügung.

Einzelgespräche

Im zweiten und damit letzten Teil der Einzelgespräche gehen wir nun ins Detail. Viererkette oder Libero? Kopfballtraining oder doch lieber Zweikampf? Lernen Sie aus den Einstellungen der erfolgreichsten *Anstoss*-Manager:

Ja, Nein, Kommt drauf an

Ja/Nein/Kommt drauf an	Ja	Nein	Kommt drauf an
Abseitsfalle	12%	80%	8%
Doping	32%	26%	42%
Pressing	44%	30%	26%
Positionstreue	36%	50%	14%
Torwart Offensiv	48%	42%	10%
Zeitspiel	4%	68%	28%
Miese Tricks	40%	42%	18%
Jugendarbeit	94%	2%	4%
Madame Veronique	0%	76%	24%

Harte Zeiten für Madame Veronique, bei ihr legt wirklich niemand so schnell sein Geld an. Ist im Fußball kein Platz für Wahrsager?

Abwehrverhalten

	Kette	Libero	Weder noch
Viererkette oder Libero	16%	74%	10%

Der Trend zur Viererkette wird von den *Anstoss 2*-Coaches nicht mitgemacht. Interessant ist auch, dass satte 10% aller Spieler ohne Libero und Kette auskommen. Aber der zukünftige *A4*-Konzeptautor Heiko Köhler spielt ja auch mit der kuriosen 2-0-8-Formation ...

Trainingseinstellungen

	Torwart		Torwart
Elfmetertöter	10%	Fausten	2%
Starke Reflexe	54%	Ballsicherheit	10%
Herauslaufen	2%	Gar nichts	12%
Fangsicherheit	10%		

	LI	LV/RV	MD	DM	LM/RM	OM	ST
Kopfball	10%	4%	12%	4%	0%	0%	12%
Zweikampf	52%	36%	70%	30%	2%	0%	0%
Schnelligkeit	6%	20%	2%	10%	6%	0%	6%
Schusskraft	2%	0%	0%	0%	2%	6%	6%
Freistöße	0%	0%	0%	10%	0%	2%	0%
Flanken	0%	8%	2%	4%	64%	2%	0%
Torinstinkt	0%	0%	0%	0%	0%	6%	58%
Laufstärke	4%	4%	2%	22%	4%	0%	0%
Technik	4%	0%	0%	0%	6%	14%	6%
Spielmacher	0%	0%	0%	6%	4%	58%	0%

Bei den individuellen Trainingseinstellungen wird auf sehr vielen Positionen eindeutig auf das Zweikampfverhalten gesetzt.

Anno 1602



Unser Anno-1602-Experte Karel „Charlie" Kaufmann versorgt Sie in jeder Ausgabe mit Neuigkeiten aus der Anno-Szene.

Karel „Charlie" Kaufmann
30 Jahre, Student
http://www.tat.physik.uni-tuebingen.de/~kaufmann
kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de

„Wenn alles nach Plan läuft, sollte Anno 1503 nächstes Jahr rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen. Bis dahin müssen Anno 1602, Caesar 3 und Pharao reichen."





Civ-Nachfolger Colonization von Programmierer-Legende Sid Meier ist neben Sunflowers Anno1602 eines der wenigen Spiele über die Entdeckung und Besiedelung der Neuen Welt.

Anno 1503

Nach einigem Zögern hat Sunflowers endlich den Titel des *Anno 1602*-Nachfolgers offiziell bekannt gegeben. Der Nachfolger, an dem man bereits seit knapp einem Jahr fleißig programmiert, wird *Anno 1503 – Aufbruch in eine neue Welt* heißen. Wie schon bei *Anno 1602* hat die Jahreszahl im Titel aber nur symbolische Bedeutung und steht mehr für die historische Epoche als für ein konkretes geschichtliches Ereignis. *Anno 1503* soll den Spieler einfach „zurück in die Vergangenheit, in ein durch Entdeckungen und Eroberungen geprägtes Zeitalter" führen.

Neben den bereits in den letzten Monaten diskutierten Verbesserungen im grafischen Bereich wurden inzwischen auch inhaltliche Neuerungen angekündigt. So soll es zum Beispiel statt der einfachen *Anno 1602*-Indianer gleich mehrere verschiedene Eingeborenenstämme mit jeweils eigenem Lebensraum und eigenen, liebevoll und detailreich gestalteten Gebäuden geben. Die verschiedenen Völker haben dabei ganz individuelle Bedürfnisse und eigene Charaktere, was eine pauschale Einschätzung durch den Spieler unmöglich macht. Durch die kulturelle Vielfalt gibt es für den Spieler mehr Abwechslung und jede Menge Neues zu entdecken, was sich günstig auf den (Langzeit-) Spielspaß auswirken sollte.

Sunflowers hat für die nächsten Monate weitere Infos zu *Anno 1503* angekündigt (http://www.anno1503.de).

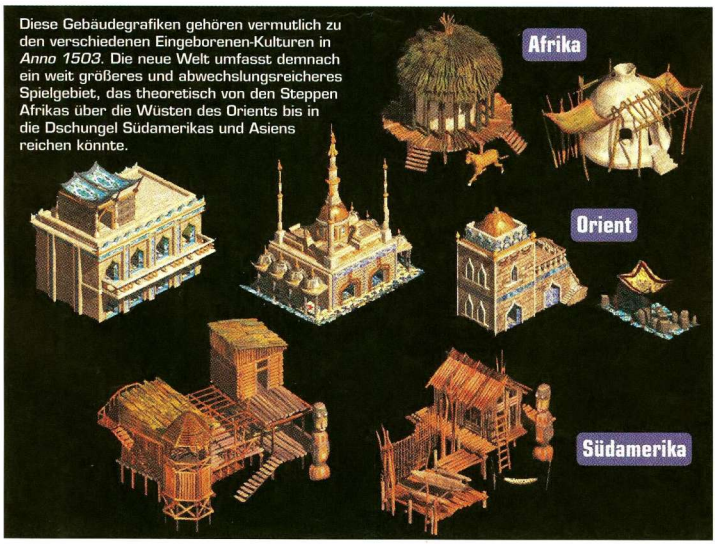
Anno 1602 und seine Vorgänger

Anno 1602 ist das in Deutschland meistverkaufte und beliebteste PC-Spiel des Jahres 1998 gewesen. Der Hauptgrund für diesen Erfolg liegt offensichtlich in der gelungenen Mischung von Wusel-WiSim, Aufbau- und Echtzeitstrategie in Kombination mit liebevollen Animationen und detailreicher Grafik. Bei genauerem Hinsehen stellt man fest, dass die Entwickler von *Anno 1602* aus zahlreichen bekannten und einigen neuen Ideen ein geniales Spiel gezaubert haben.

Das historische Szenario ist beispielsweise dem von *Sid Meier's Colonization* (1994) sehr ähnlich. Beide Spiele handeln von der Entdeckung und Besiedelung der Neuen Welt im 16. und 17. Jahrhundert. Trotz unterschiedlichem Spielablauf haben daher beide Spiele viele Waren und Gebäude gemeinsam.

Detailliertere Stadtplanungen mit öffentlichen Gebäuden, aufwertbaren Wohnhäusern und Finanzierung durch Steuereinnahmen kennt man bereits aus Maxis' *SimCity* (1989) und Impressions' *Caesar 2* (1995). Wie man an *Caesar 3* (1998) und *Pharao* (1999) sieht, setzt Impressions inzwischen auf einen ähnlichen Genre-Mix wie Sunflowers. Beide Spiele sind übrigens trotz der höheren Komplexität für *Anno*-Fans interessant.

Der Begriff „Wusel-WiSim" geht auf die Siedler-Spiele von BlueByte zurück. (1994, 1996, 1998) Niedlich animierte Arbeiter errichten Produktionsbetriebe und arbeiten selbstständig in den verschiedenen Produktionsketten. Der Spieler sieht anhand der Animationen genau, ob ein Betrieb funktioniert und was gerade produziert wird. *Anno 1602* hat die meisten Elemente und Regeln des *Siedler*-Wirtschaftssystems übernommen und angepasst.



Diese Gebäudegrafiken gehören vermutlich zu den verschiedenen Eingeborenen-Kulturen in *Anno 1503*. Die neue Welt umfasst demnach ein weit größeres und abwechslungsreicheres Spielgebiet, das theoretisch von den Steppen Afrikas über die Wüsten des Orients bis in die Dschungel Südamerikas und Asiens reichen könnte.

Auf der Cover-CD

Szenarien
Neue Missionen aus dem Internet.
Index.html
NINA-Patch 5

PC ACTION
1/2000
Spieletipps



Seite 199

Indiana Jones und der Turm von Babel

Ausgetrickst



Ein paar Mal werden wir noch wach ... heißa ... dann, ja, was ist dann noch mal? Ach ja! Weihnachten! Mittlerweile ist es ja auch kaum noch möglich, sich dem alljährlichen Jingle Ge-Belle, dem leise rieselnden Schnee und den überall feilgebotenen Schokoladenhohlkörpern Edition Jahresende (nicht zu verwechseln mit den Schokoladenhohlkörpern Edition Frühling!) zu entziehen. In Nürnberg trifft es bekennende Weihnachtsmuffel wie mich gleich doppelt hart: Unzählige Touristen pilgern wie eh und je in diese Stadt, um den traditionsreichen Christkindlesmarkt zu besuchen. Toll, in die Stadt kann man also auch nicht mehr. Ich für meinen Teil werde mal einen Glühwein trinken, einige Nürnberger Rostbratwürste essen und dann alle Geschenke bequem im Internet kaufen bzw. ersteigern. Verstehen Sie mich nicht falsch! Weihnachten ist toll! Gutes Essen, ein bisschen Urlaub und viele schöne Geschenke. Nur das ganze Drumherum ist nicht mein Ding. Weihnachten fängt für mich am 24.12. an und zieht sich drei Tage hin. Die folgenden 362 Tage will ich dann nichts mehr von dem Thema hören. Geht es Ihnen ähnlich? Dann kann ich nur raten: Kaufen Sie sich ein Spiel mit epischer Spielzeit (zum Beispiel Earth 2150), verschanzen Sie sich hinter Ihrem PC und sitzen Sie die Sache aus. In diesem Sinne alles Gute, bis zum nächsten Jahr.

Florian Weidhase

Tipps-&-Tricks-Profis



Unsere Tipps-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps

Indiana Jones und der Turm von Babel 199
Komplettlösung

Wheel of Time 213
Allgemeine Spieletipps

Earth 2150 217
Komplettlösung, 2. Teil

NBA Live 2000 231
Allgemeine Spieletipps

Theme Park World 233
Allgemeine Spieletipps

Thema Technik

Rechnerkauf 239

Kurztipps

GTA 2 237
Unreal Tournament Demo 237
WarCraft 2: Battle.net Edition 237
F22 Lightning 3 237
Nocturne 238
Revenant 238
Darkstone 238

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires – Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	12/98, 1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	3/99, 4/99
Anno 1602	Komplettlösung	5/98, 6/98, 7/98
Anno 1602 – Neue Inseln, Neue Abenteuer	Komplettlösung	12/98
Baldur's Gate	Allgemeine Tipps	2/99
Bundesliga Manager 98	Allgemeine Tipps	10/98
Bundesliga Stars	Allgemeine Tipps	10/99
C&C Gold	Komplettlösung	11/98
Caesar III	Komplettlösung	12/98
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Civilization – Call to Power	Allgemeine Tipps	6/99
Colin McRae Rally	Allgemeine Tipps	11/98
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99
Commandos	Komplettlösung	7/98, 8/98
Commandos – Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	5/99, 6/99
Conflict: Freespace	Komplettlösung	9/98
Dark Project: Der Meisterdieb	Komplettlösung	2/99, 3/99
Die Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Die Siedler 3 – Mission CD	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Völker	Komplettlösung	7/99
Dune 2000	Komplettlösung	9/98, 10/98
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000
F1 Racing Simulation	Komplettlösung	2/98, 3/98, 4/98
F1 Racing Simulation 2	Allgemeine Tipps	12/98
FIFA 99	Allgemeine Tipps	1/99
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98
Frankreich 98	Allgemeine Tipps	6/98, 8/98
GP 500ccm	Allgemeine Tipps	12/98
GrandPrix Legends	Allgemeine Tipps	11/98
Grand Theft Auto – London	Komplettlösung	7/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Half-Life (dt. Version)	Komplettlösung	4/99
Heart of Darkness	Komplettlösung	9/98
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Jagged Alliance 2	Allgemeine Tipps	6/99, 7/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	5/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Knights & Merchants	Komplettlösung	10/98, 11/98
Kurt	Allgemeine Tipps	3/99
Mech Commander	Allgemeine Tipps	8/98
Might & Magic 6	Allgemeine Tipps	6/98, 7/98, 9/98
Motocross Madness	Allgemeine Tipps	10/98
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Need For Speed 3	Komplettlösung	11/98
Need For Speed 4	Komplettlösung	8/99
Nice 2	Allgemeine Tipps	1/99
NHL 99	Allgemeine Tipps	11/98
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pizza Syndicate	Allgemeine Tipps	5/99
Populous – The Beginning	Komplettlösung	1/99, 2/99
Quake 3 Arena (Test)	Allgemeine Tipps	9/99
Rainbow Six	Allgemeine Tipps	12/98
Rent-a-Hero	Komplettlösung	12/98
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Tipps	5/99, 6/99
Shadowman	Komplettlösung	10/99, 11/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	3/99
Star Wars Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
StarCraft	Komplettlösung	6/98, 7/98, 8/98
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Tomb Raider 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Tomb Raider Director's Cut	Komplettlösung	7/98
Unreal	Komplettlösung	8/98, 9/98
Unreal Tournament	Allgemeine Tipps	10/99
Urban Assault	Komplettlösung	10/98, 11/98
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99
X-Files: The Game	Komplettlösung	10/98

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (sogenannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 Mark und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**



Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC-Action-Tipps bestellen:

_____ **Stück HELP-Sammelordner „PC Action" je DM 10,-** **DM** _____

Gesamt **DM** _____

zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 6,-/Ausland DM 13,-) **DM** _____

Ich zahle den Gesamtbetrag von **DM** _____

☐ **bar (Geld liegt bei)** ☐ **per V-Scheck**

Name

Straße

PLZ, Wohnort

Datum/Unterschrift

Coupon bitte schicken an: COMPUTEC MEDIA ▌Leserservice ▌Roonstr. 21 ▌90 429 Nürnberg

Komplettlösung

Indiana Jones und der Turm von Babel

Mit Schlapphut, Peitsche und immer auf den Spuren lang verschollener Kulturen – Indiana Jones ist wieder da! Unsere Lösung bringt Sie durch alle Levels des jüngsten Indy-Abenteuers.

Waffengewalt

Wie gehe ich sinnvoll mit meinen Waffen um?!

Indys Standardwaffe reicht gegen Schlangen, Spinnen, Warane etc. ebenso aus wie zum Zerstören von Fensterscheiben und Ähnlichem. Größere Tiere wie z. B. Wölfe lassen sich mit einem beliebigen Schuss vertreiben. Die schlagkräftigeren Waffen kommen vor allem gegen die menschlichen Genossen zum Einsatz. Haben Sie es mit mehreren Gegnern gleichzeitig zu tun, ist die schwere Pistole oder die MP mit ihrer schnellen Schussfolge am besten. Für den Kampf auf große Entfernung benutzen Sie den Karabiner.

Wie bekämpfe ich die Fische?

Haie lassen sich manchmal vom Ufer aus selbst mit der Standardpistole bequem ausschalten. Ansonsten bleibt nur die Flucht. Im Wasser ist lediglich die Machete einsatzfähig. Sie hilft aber nur gegen kleinere Raubfische.

Auf der Cover-CD

Jäger der verlorenen Schätze

Erbeuten Sie so viele Schätze wie möglich, um sich die Karte für den Bonuslevel Peru leisten zu können. Da es immer Situationen gibt, nach denen Sie nicht mehr zurück können, sollten Sie häufig speichern, um jederzeit noch fehlende Schätze zu suchen. Zu Ihrer Erleichterung sind alle gefundenen Schätze unseres Redaktions-Archäologen in Form von Spielständen auf der Cover-CD gepackt. Aber genug des Vorgeplänkels ... nun geht es los ins erste Abenteuer.

Canyonlands

Dieser Abschnitt ist zum Trainieren aller Bewegungen Ihres Helden geeignet. Schauen Sie nur fleißig nach oben und unten, um alle Schätze zu finden.

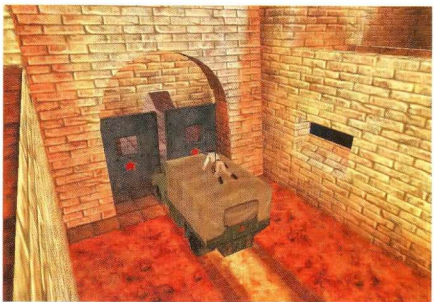
Babylon

Was mache ich bei der Funkstation?

Starten Sie mit einer Sprungsequenz über das Dach der Funkstation und arbeiten Sie sich durch das Wasserbassin zum Ausgrabungslager vor. Bei der LKW-Zufahrt geht es mit dem Sprung auf ein Fahrzeugdach weiter. Nach der Zwischensequenz schnell vom Lastwagen runter. Bekämpfen Sie die Soldaten (Benzinfässer ausnutzen).

Ich komme nicht über den Abgrund – was mache ich nun?

Benutzen Sie die Peitsche, um sich über den Abgrund zu schwingen. Suchen Sie den Hebel für den Generator (Vorsicht, bewachter Bereich). In dem neu geöffneten Zugang verschieben Sie die Kiste. Dahinter verbirgt sich ein Kriechgang.

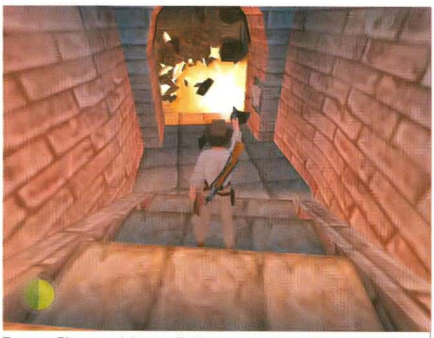


Nur der Sprung auf ein LKW-Dach bringt Indy in den verschlossenen Ausgrabungsbereich der Russen. Kein Problem, wenn's nicht beim ersten Mal klappt, da ständig neue LKWs kommen.

Grundlagen

- Keine IQ-Punkte abgeben und trotzdem nicht auf die Tipps der Automap verzichten: Einfach vor dem Aktivieren dieser Option kurz speichern, den Tipp ansehen und den alten Spielstand laden.
- Stehen Sie in einer Sackgasse, lassen Sie Indy die Peitsche zücken. Durch Heben seines Arms zeigt er an, wenn Sie die Peitsche einsetzen können, um weiterzukommen.
- Nutzen Sie die verstreuten Benzinfässer als taktisches Element, um damit Gegner in die Luft zu jagen. Sie müssen feindliche Soldaten nur in deren Nähe locken.
- Mauern oder Ecken geben hervorragend Deckung. Solche Stellen eignen sich gut für Hinterhalte. Zeigen Sie sich kurz dem Gegner und gehen Sie in die geschützte Warteposition.
- Bevor Sie einen Gegner zu Gesicht bekommen, werden Sie schon durch entsprechende Geräusche (Reden, Trippeln von Füßen etc.) vorgewarnt.
- Stoppen Sie kurz, bevor Sie um Ecken gehen, und drehen Sie die Kamera, so dass Sie „um die Ecke" schauen können. Das erspart unliebsame Überraschungen.
- Achten Sie auf Indys Äußerungen. Er warnt z. B. vor Fallen oder merkt an, wenn etwas Wichtiges fehlt bzw. gefunden wurde.
- Vergessen Sie nicht, besiegte Gegner zu durchsuchen. Nur so gelangen Sie an eine ausreichende Zahl Waffen, Munition, Verbandsmaterial usw.
- Gehen Sie behutsam mit der gefundenen Munition für die besseren Waffen um, da es nicht gerade übermäßig viel davon gibt. Spezielle Tipps zum Waffeneinsatz finden Sie im Abschnitt „Waffengewalt".
- Die großen Medipacks bzw. Heilpflanzen stellen völlige Genesung her, warten Sie darum gelassen mit deren Anwendung, bis Indys Lebensanzeige fast völlig leer (schwarz) ist.
- Unterschätzen Sie nie Ihr Feuerzeug. Gerade beim Auffinden von versteckten Schätzen leistet es gute Dienste. Auch Fallen oder garstiges Getier in dunklen Gängen sind damit schnell erkannt.





Feuern Sie aus sicherer Entfernung auf das Dynamit. Keine Sorge, der Sprung in die Tiefe durch das entstandene Loch im Boden ist harmlos, da Indy im Wasser landet.



Nehmen Sie mit Indy an dieser Stelle die Kriechhaltung ein, um der Eisenfalle in der Wand zu entgehen. Beim Verlassen der Nische muss diese Prozedur wiederholt werden.

Was finde ich in dem Wasserlabyrinth?

Tauchen Sie die unteren Gänge nach zwei Schätzen ab. Dort führt auch ein Tunnel zur nächsten Zwischensequenz. Das Dynamit hinter der verschlossenen Tür jagen Sie in die Luft.

Wie aktiviere ich den Fahrstuhl?

Ziehen Sie im Fahrstuhlraum den blauen Steinblock auf die Plattform und schon saust Indy in die Tiefe. Unten angekommen, passt Sophias Zahnradteil perfekt in das Getriebe an der Wand. Auf zum Saal der Tafeln. Vorsicht, die Halle ist mit Skorpionen/Spinnen bestückt.

Wie gehe ich im Saal der Tafeln am besten vor?

Erklimmen Sie alle Balkone, um weitere Schätze zu ergattern. Der blaue Steinblock muss bewegt werden, um Zugang zum oberen Balkon mit dem ersten Textfragment zu erhalten (Peitsche benutzen). Die abbrechenden Steine nach Ergreifen des zweiten Fragmentes bilden den Zugang zum fehlenden Teil. Vorsicht, das Textstück ist mit einer Falle gesichert.

Wo ist diese Statue, die ich besorgen soll?

Sie müssen einmal auf die zentrale Säule gesprungen sein. Das Ornament darauf öffnet den Geheimraum mit der gesuchten Statue. Jetzt müssen nur noch alle drei Textfragmente in die Nische beim Fahrstuhlgetriebe eingesetzt werden.

Ich habe alles erledigt, wie komme ich nun zurück?

Schieben Sie zum Schluss den Block vom Fahrstuhl herunter, um die Schalter freizulegen. Zurück an der Oberfläche, endet der Abschnitt Babylon.

Der Tian-Shan-Fluss

An der Grenze werde ich immer von den Wachen besiegt. Wie gehe ich am besten vor?

Kurz vor der Grenze führt links ein Seitental zum Grenzturm. Von dort lassen sich die Wachen bequem erledigen. Im Gebäude müssen Sie den Luftschacht finden. Durchsuchen Sie alle Spinde und drücken Sie alle Knöpfe. Danach sollten Sie ein Schlauchboot nebst Reparaturkit und eine Geldkiste besitzen sowie alle Türen geöffnet haben.

Wohin fahre ich auf dem Fluss?

Der große Wasserfall hinter der ersten Stromschnelle lässt sich durchfahren, dahinter ist ein Schatz verborgen. Wieder an Land, gehen Sie an der Weggabelung nach rechts zum bemannten Wachhäuschen. Der linke Weg führt zum Kerzenaltar.

Mein Boot geht immer wieder kaputt und ich habe nur ein Reparaturkit!

Im Wachhäuschen kann sich Indy wiederholt mit Reparaturkits für das Boot versorgen. Sie liegen im linken Spind. Damit können Sie sich mehrere Felstreffer leisten, das einmalige Anwenden eines Reparaturkits stellt das Boot wieder vollständig her.



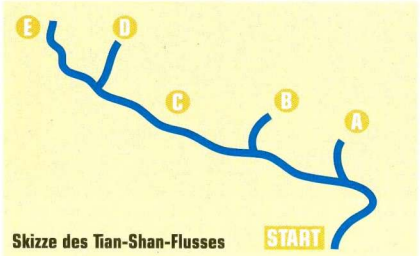
Der „gehörnte" Steinblock muss auf die Plattform gezogen werden. Das Gewicht aktiviert dann den Mechanismus, der den Fahrstuhl nach unten befördert.



Um in die angrenzenden Räume zu gelangen, muss sich unser Profi-Archäologe in den Luftschacht zwängen. Springen Sie einfach von einer Holzkiste aus in die Öffnung hinein.

Quest for Candle

Um die vier Kerzen zu finden, müssen Sie den Fluss mehrfach befahren. Alle Wege führen zu dem Fahrstuhl, der Sie wieder zum Startpunkt hochhievt. Die Screenshots sollten weiterhelfen, wenn Sie eine Kerze partout nicht finden.



Skizze des Tian-Shan-Flusses

Eine schematische Darstellung: Abzweigung A ist ein Umweg zu Kerze 2, Abzweigung B führt zu den Kerzen 1 und 2. Flussarm C führt an Kerze 3 vorbei, weiter nach D. Dort finden Sie die letzte Kerze. E ist ein direkter Weg zum Fahrstuhl.



Die Tür zum Kerzenturm ist verschlossen. Der einzige Weg in das Gebäude führt durch das Fenster, hinter dem sich der Hebel für die Tür befindet.



Hier finden Sie nicht nur eine begehrte Kerze. Gehen Sie mal hinter das Gebäude, siehe da, auf einem Baumstumpf ist ein weiterer verlorener Schatz zu finden.



Nachdem Sie sich die Kerze geschnappt haben, flitzen Sie schnell zum Steg zurück. Zwei Spinnen erscheinen im Gebäude, die Ihren Diebstahl gar nicht nett finden.



Um an die letzte Kerze zu gelangen, müssen Sie eine kleine Hüpforgie über die Mühlenstempel absolvieren. Oben gibt es noch einen Schatz und ein Medipack für Ihren Rucksack.

Ich habe die Kerzen auf dem Altar angebracht ...

Zur Not hilft auch kurzzeitiges Aussteigen. Wenn Sie wieder ins Boot steigen, ist es zwar noch kaputt, aber mit vollem Luftvorrat.

Kerzen erfüllen nur ihren Zweck, wenn sie auch angezündet werden! Benutzen Sie also Ihr brennendes Feuerzeug mit den Kerzen.

Heiligtum von Shambala

Ich habe das Kloster betreten – und nun?

Im Klosterhof, wo der Wolf herumlungert, finden Sie hinten links den Zugang zu einer Kletterwand. In der tiefer gelegenen Nische befindet sich ein Schatz. Nach oben gelangen Sie zum Uhrenturm.



Uhrmacher Jones: Sie müssen an diesem Schauplatz drei kleine Eismonster besiegen, bevor Sie in aller Ruhe das große Uhrwerk durch Verschieben des Quaders zum Laufen bringen können.

Im Uhrenraum mit der Statue sind diverse Hebel/Knöpfe – wie gehe ich vor?

Finden Sie zuerst einen Weg nach unten zum Zifferblatt. Bei den drei Skelett-Mönchen geht es hinab zum Antrieb des Uhrwerks. Den Antrieb setzen Sie durch Verschieben des Steinblocks in Gang.

Wie verlasse ich die Halle mit dem Uhrenantrieb?

Die große Holzwand an der Seite führt Sie wieder nach oben (an die Peitsche denken!). Schwierig sind die Sprünge auf die Metallplatten des Uhrwerks. Von der oberen Platte können Sie zu einem versteckten Schatz springen. Im Zahnradraum wird der Steinblock von der Wand weggezogen, damit die Uhr zu ticken beginnt. Im Turm mit der Statue können Sie jetzt die Knöpfe für die Außentür beim Zifferblatt und für zwei bewegliche Holzstege betätigen. Dadurch werden zwei weitere Schätze zugänglich.

Wie stelle ich die Uhr ein und was passiert mit dieser Glocke?

Der Hebel mit dem Statuenbild im Uhren-Turm wird so lange betätigt, bis auf dem Zifferblatt ein Zapfen aus der 12-Uhr-Öffnung hervorsteht. Der Hebel rechts unterhalb des Gitters öffnet selbiges. Eilen Sie hinüber zum Glockenturm. Sehen Sie rechts über die Brücke. Über den schmalen Sims geht es durch das Fenster zum Turmboden herunter. Dort suchen Sie den Hebel für die Falltreppen. Ganz oben befindet sich der Hebel für die Glocke. Danach wird der Hebel mit dem Statuensymbol am Eingang des Turms betätigt.

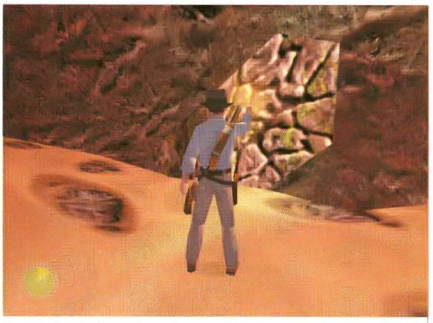
Ich kann keinen Schatz für die Priesterin finden!

Mit dem Schlüssel der Priesterin lässt sich der versperrte Zugang hinter dem Zifferblatt öffnen. Gehen Sie durch den Gang zu den Wohnquartieren. Im oberen Bereich befindet sich das Großsiegel des Klosters. Ab jetzt laufen wieder etliche russische Wachen umher. Über dem Bett mit der Leiche ist ein weiterer Schatz versteckt. Wieder in der Zisterne, drehen Sie die große Skulptur zweimal. Der geöffnete Gang führt zu einer Baumstammfalle. Kriechen Sie einfach darunter durch. Im nachfolgenden Fahrstuhlraum finden Sie mit der Peitsche Zugang zu einem Schatz.





Lediglich die zwei kleinen Löcher links von Indy deuten auf den beweglichen Steinblock hin. Wenn Sie ihn zuerst hineinschieben, finden Sie noch ein Artefakt.



Das sieht doch verdächtig aus: Richtig vermutet, hier ist ein Geheimnis verborgen. Das Artefakt aus der Eishöhle bringt die Wand zum Einsturz und macht Sie wieder etwas reicher.

Wie komme ich in die Schatzkammer und an den Schatz?

Das Klostersiegel öffnet die Tür zur Schatzkammer. Hangeln, hüpfen und schwingpeitschen Sie sich durch den Saal. Auf der rechten Seite befindet sich ein Raum mit einem Schlüssel, den Sie benötigen.
Wenn Sie auf der linken Seite unterhalb des Balkons mit dem „goldenen" Schatz angelangt sind, müssen Sie einen Steinquader herausziehen, um weiterzukommen.

Wie entkomme ich den Sowjets in der Schatzkammer?

Haben Sie den „goldenen" Schatz (ja genau, die olle Zwiebel) in den Händen, springen Sie schnell vom Balkon in die Tiefe, bevor russische Wachen auf der Gegenseite das Feuer eröffnen können. Schwimmen Sie zu der gegenüberliegenden Öffnung, um wieder im Zisternenraum zu landen.

Der grüne Daumen



Springen Sie als erstes zum Schalter A. Er verschiebt die Leiter bei B nach oben. Schaffen Sie dort die Zwiebel nach oben. Ein Peitschenschwung zu C öffnet das Fenster.

Wenn Sie, wie im Screenshot beschrieben, das Obergeschoss der Zisterne erreichen, zerdeppern Sie die Fensterscheibe in dem vergitterten Raum mit einem Pistolenschuss. Durch den Nebenraum (mit dem Eismonster) begeben Sie sich durch das Fenster (zerschießen) und hangeln sich nach rechts. Vorsicht, russische Wachen könnten das Feuer auf Sie eröffnen, speichern Sie unbedingt ab. Setzen Sie die Blumenzwiebel in die goldene Vorrichtung. Öffnen Sie dann unten im Zisternenraum noch das Fenster und gehen Sie danach zurück zur Priesterin.

Keine Chance, ich kann das große Eis-Untier nicht besiegen!

Gegen das Eismonstrum helfen keine Waffen. Eine zentrale Rolle spielt das Gebäude mit dem blauen Symbol. Der bewegliche Stein (mit dem Gesicht darauf) muss so bewegt werden, dass der Zugang in das Obergeschoss des „grünen" Gebäudes frei wird. Sie müssen sich bis ganz nach oben vorarbeiten. Mit einem Peitschenschwung erreichen Sie schließlich eine Kammer mit dem gesuchten Artefakt. Wenden Sie es dreimal gegen den Eisriesen an, um ihn zu besiegen. Das angeknackste Eisgebilde wird ebenfalls damit behandelt.

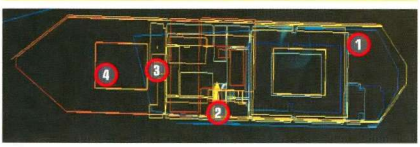
I am lost – was muss ich in der Lagune machen?

Erst einmal wackelt Indy gemütlich in die Höhle hinter sich. Eine Machete zum Zerschneiden von Spinnennetzen, ein Schatz und ein Medipack sind dort zu bergen. Eine Seitenschlucht rechts am Strand führt durch eine Spinnenhöhle. Direkt dahinter ist rechts eine brüchige Wand, die einen Schatz verbirgt (Urgons Artefakt benutzen).

Dr. Jones sagt ständig „Hier ist etwas", aber was?

Etwas weiter finden Sie rechts eine Efeuwand. Die Machete legt eine Höhle dahinter frei – schnappen Sie sich dort die Schaufel. Klappern Sie den Gang weiter ab, Indy wird Ihnen sagen, wenn es sich lohnt, zu buddeln. Setzen Sie nun zur Insel über und laufen Sie zum anderen Ufer, bis das Schiff in Sicht kommt.

Auf Tauchstation



Halten Sie bloß die Luft an: Tauchen Sie zunächst in den rechten Teil, um den Hammer zu holen (1). Ein Schatz versteckt sich bei (2). Mit dem Hammer brechen Sie ein Schloss bei (3) auf, um dort Luft zu holen. Tauchen Sie weiter im linken Schiffsteil umher, bis Sie den Schlüssel im zweiten Frachtraum gefunden haben (4).



Da war doch noch was: Laufen Sie hier nicht achtlos vorbei. Klein und unscheinbar liegt der letzte Schatz in diesem Abschnitt einfach an der Treppe herum.



Aus dem Rohr kommt eine Steinkugel herausgeschossen, Schutz bietet eine Nische rechts. Danach sollten Sie in die Röhre hineinspringen, um einen Schatz zu finden.

Was hat es mit dem Torpedo auf sich?

Der fehlende Zünder für den Torpedo rechts am Ufer befindet sich an Bord des Kahns in einer Kiste in der Nähe des Krans am Bug. Feuern Sie den Torpedo ab. Durch das Loch im Rumpf gelangen Sie in den gefluteten Laderaum.

Wo ist diese Kurbel für den Kran?

Mit dem erbeuteten Schlüssel geht die verschlossene Tür oben auf dem Schiff auf. Schnappen Sie sich die Kurbel an der linken Wand und suchen Sie die Räume nach einem weiteren Schatz ab.
Die Kurbel wird am Bug-Kran eingesetzt. Per Peitsche schwingen Sie sich nun zu den Totems. Buddeln Sie mit der Schaufel einen Bodenschalter frei. Nach dessen Betätigung lösen Sie mit dem Hammer ein Propellerteil von dem Flugzeugwrack unter Wasser (in der Nähe des Startpunktes).

Ich bekomme die Tür zu der Unterwasserruine nicht auf, was fehlt mir?

Benutzen Sie das Propellerblatt, um den Unterwassereingang zu öffnen. Tauchen Sie nach unten rechts, wo sich ein Schalter befindet. Er öffnet ein weiteres Tor. Auf der anderen Seite befindet sich ein Schatz am Boden. Durch die neue Öffnung schwimmen Sie zu dem kleinen Ausstieg. Folgen Sie der Treppe. Rechts ist der letzte Schatz in diesem Level.

Ich bekomme schon wieder ein Tor nicht auf!

An der Ruine hangeln Sie sich nach rechts. Klettern Sie in den Gang hinein. Sie erreichen schließlich ein Totem. An dessen Brust befindet sich ein Knopf, der das große Tor zum Vulkanlevel öffnet.

Der Vulkan von Palawan

Worauf sollte ich bei diesem Level achten?

Sie sollten einige Gegengiftpäckchen in der Tasche haben, da es in diesem Abschnitt massenhaft Spinnen und Skorpione gibt.

Gleich im Startraum weiß ich nicht, wo es lang geht!

In der Starthalle gibt es in der hinteren rechten Ecke einen Vorsprung mit einer brüchigen Wand. Vom Steinquader auf der linken Seite aus starten Sie eine Hüpfsequenz dorthin. Nach Aktivieren von Urgons Artefakt ist der Durchgang frei.

Wie gehe ich in der Grotte am besten vor?

Am See angelangt, tauchen Sie zu einer Bodenöffnung. Im Tunnel kommt nach wenigen Metern eine Abzweigung nach oben, das ist der kürzeste Weg durch das Labyrinth. Indy erreicht den Lavafluss. Sie müssen dort mehrere Quader verschieben, um nach oben weiterklettern zu können. Sie gelangen in eine Kammer mit einem Schalter, mit dem ein Gitter in der Seegrotte geöffnet wird.

Wie komme ich aus dem Schalterraum zurück?

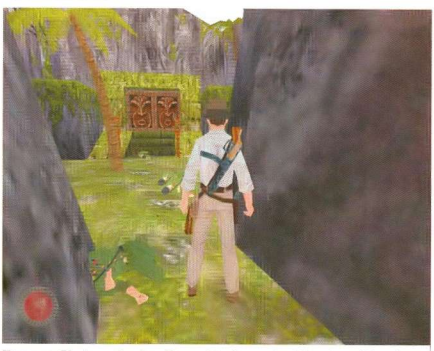
Springen Sie einfach durch die Fensteröffnung wieder in den See, von dem Sie gestartet sind. Suchen Sie einen Ausstieg an dem Vorsprung mit den zwei großen Fackeln. Auch dort befindet sich eine Bodenöffnung, die zu einem weiteren Lavabereich führt.

Womit wird das Totenschiff in Gang gesetzt?

Nach etlichen Hüpf- und Peitscheinlagen erreichen Sie einen Schalter, der das Totenschiff in Gang setzt. Im Wasser der Grotte sind jetzt zwei Riesenhaie, also Vorsicht. Setzen Sie Ihren Weg durch das zuvor geöffnete Tor in der Grotte fort.

Wie öffne ich die obere Tür?

Auf jeder Seite steht ein beweglicher Block, der jeweils auf die hellen Fliesen geschoben



Rennen Sie kurz in den Gang hinein und schleudern Sie eine Granate in den Talkessel, das dürfte das Soldatenproblem lösen. Wichtigstes Objekt ist der Aluminiumschlüssel am Tisch, ansonsten gibt es noch Schätze zu entdecken (dazu auf Efeu und Kletterranken links achten).





Klettern Sie in den Gang rechts vom Schalter. An dessen Ende wird die gute Frau Hapgood festgehalten, natürlich bewacht. Der Alu-Schlüssel öffnet das Gefängnis.

werden muss. Der Schalter unter dem Dach setzt die Halle unter Lava und öffnet gleichzeitig eine Tür. Wenn Sie die Steinblöcke richtig postiert haben, können Sie so von einer Seite zur anderen gelangen, um letztendlich die offene Tür zu erreichen.

Der Saal ist voller Lava und ich erreiche die Blöcke nicht!

Stehen die Blöcke falsch, können Sie den Raum wieder trockenlegen, indem Sie erneut den Schalter unter der Decke betätigen. Achtung, in dem neu begehbaren Gang meiden Sie die Bodenplatten mit den Köpfen darauf, um nicht die Fallen auszulösen.

Gegen die vielen Russen habe ich mit meiner Pistole keine Chance!

Nachdem Sophia entführt wurde, rüsten Sie sich mit herumliegenden Granaten und der Maschinenpistole aus. Halten Sie bei dem Fahrstuhl eine Granate bereit, wenn Sie ihn herunterlassen. Die Plattform ist mit mehreren Soldaten besetzt, werfen Sie also schnell die Granate und flüchten Sie kurz.

Ich stehe am Lavafall und komme nicht weiter!

Oben bedindet sich ein zweiter Trupp bei den Treppenstufen, wo Indy auch einen Schatz finden kann. Spähen Sie vorsichtig am Lavafall hinab. Sie finden dort eine Leiter, die zu einem schmalen Grat hinabführt. Dahinter befindet sich ein von Soldaten gut bewachtes Tal.

Was fange ich bloß bei der großen Statue in dem Lavabecken an?

Mit dem Schlüssel geht es zurück zu der großen Statue im Lavabecken. Wieder mal ist die Peitsche gefragt. Das Umlegen des Statuenarms öffnet die Tür nebenan. Um weiterzukommen, müssen Sie Sophia befreien.

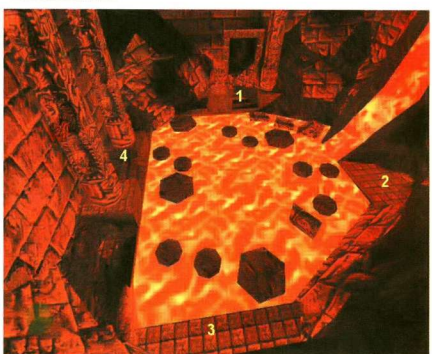
Wo finde ich bloß das elende Ersatzteil für die Gondel?

Sobald Sie mit Sophias Hilfe durch das Gitter gelangt sind, wenden Sie sich nach links. Springen Sie über die Lava und suchen Sie eine Nische mit brüchiger Wand. Dahinter ist ein Raum mit Kisten versteckt. Eine davon hebt sich farblich deutlich ab. Schieben Sie die anderen Kisten weg, bis die gelbe Kiste von alleine aufgeht. Darin befindet sich ein wichtiges Ersatzteil. Zurück zum Gitter und dem Weg folgen (Vorsicht vor weiteren Bodenfallen!). Bei der Gondel wird das Ersatzteil eingesetzt. Fliehen Sie vor auftauchenden Russen über den Abgrund.

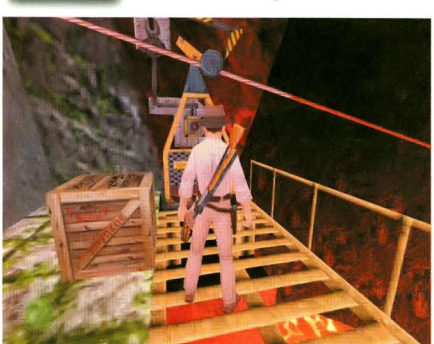
Der Tempel von Palawan

Wie besiege ich die Steinkreaturen?

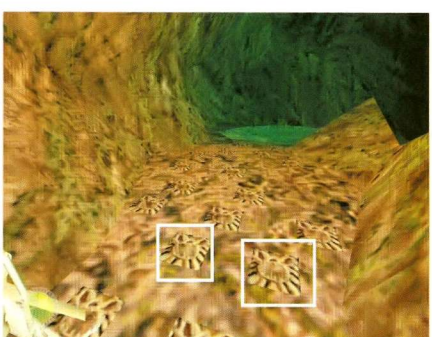
Die Steinwandler in diesem Level sind sehr langsam. Meiden Sie den Kampf und laufen ihnen einfach davon. Bei ausreichendem Abstand erstarren sie wieder. Weiter geht's beim Lavasee.



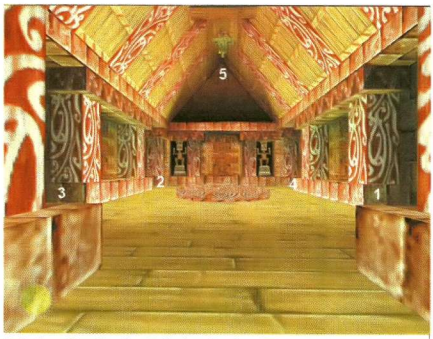
Indy kommt bei 1 in die Halle. Hüpfen Sie zu Punkt 3. Der Weg führt zum Hai-Schlüssel. Bei 2 geht es durch die Wand zum Tiki-Schlüssel. Damit lässt sich die Tür bei 4 öffnen.



Selbst ist der Mann: Schieben! Sobald Sie die Kiste besteigen, tauchen schießwütige Soldaten auf. Beeilen Sie sich also mit der Reparatur und machen Sie sich schnell aus dem Staub.



Die am Boden kaum auszumachenden Löcher sind mit tödlichen Spießen versehen, die bei Berührung ausgelöst werden. Vorsichtig kann Indy die Zwischenräume passieren.



Drücken Sie die vier Schalter in den Ecken in der Reihenfolge 1, 2, 3, 2, 4. Der grüne Tiki-Schlüssel (5) ist danach greifbar. Durch das Loch im Boden geht es weiter.



Bei der schnellen Fahrt entlang der Schluchtwand bekommt Indy schnell einen Drehwurm. Bleiben Sie während der Abfahrt nicht stehen, um nicht abzurutschen.

Bei dem ersten Tiki-Schlüssel überrollt mich diese Kugel ständig!

Wenn Sie den Tiki-Schlüssel ergreifen, bringen Sie sich schnell mit der Peitsche in Sicherheit. Der Weg durch die Canyons sollte keine großen Probleme bereiten. Am gefährlichsten sind gut getarnte Bodenfallen in den Höhlen (Feuerzeug benutzen).

Wie komme ich in die Höhle bei der verschlossenen Tür?

Bei dem Gebäude mit der verschlossenen Tür müssen Sie links das zerfranste Seil der Brücke mit der Machete zerschneiden. Die Brücke dient so als Leiter. In der Höhle unterhalb befindet sich der Affen-Schlüssel. Wenn Sie ihn nehmen, stürzt die Höhle ein, also schnell raus.

Hilfe, ich komme nicht an dem Lava-Guardian vorbei!

Der zweite „Boss" steht Ihnen gegenüber. Bleiben Sie in Bewegung und springen Sie über die Felsen zu dem Altar mit Taklits Artefakt. Als „Der Unsichtbare" können Sie nun die bewachte Steinbrücke überqueren, um mit dem Schalter am Ende den Guardian „abzukühlen".

Hilfe, ich werde gleich am Start beschossen!

Die Wachen am Start einfach ignorieren und losbrettern. Gegnerische Soldaten auf der Strecke lassen sich ganz einfach platt fahren, das spart Munition.

Wo finde ich die Planke?

Bei der Brücke mit der fehlenden Planke finden Sie an der rechten Felswand ein Ersatzteil.



Schnappen Sie das Artefakt und machen Sie sich sofort damit unsichtbar. Wenn die Energieanzeige leer ist, deaktivieren Sie das Artefakt, sonst verlieren Sie Lebenspunkte.

Ich kann den LKW nicht zerstören!

In dem Labyrinth müssen Sie sich vor dem patrouillierenden LKW in Acht nehmen. Fahren Sie ihm einfach davon. Klappern Sie ansonsten alle Wege ab, es gibt dort einige Schätze zu finden.

Teotihuacan

Dieser Abschnitt ist mit Fallen übersät, die Sie jedoch allesamt anhand von Bodenplatten mit Totenschädeln darauf rechtzeitig erkennen können. Wenn Sie sich den Wasser-Schlüssel (kurz hinter dem Start) schnappen, öffnet sich der Boden zu einer Skorpion-Grube! Für das etwas knifflige Zahnradrätsel schauen Sie sich am besten den Extrakasten an.

Wie gehe ich in dem Roten Gang (Fisch) vor?

Bei dem Wasserbecken schwimmen Sie zur rechten Statue, dahinter befindet sich ein passendes Schloss für den Wasserschlüssel vom Start.
Im Becken dahinter ist ein beweglicher Block unter Wasser herauszuziehen.
Arbeiten Sie sich ganz nach oben vor, um eine Fisch-Statue und einen Spiegel zu finden.

Was erwartet mich im Gelben Gang (Vogel)?

Indy findet hinter den Spinnweben einen vermauerten Durchgang. Urgons Artefakt macht den Durchbruch zur zweiten Statue frei (ebenfalls ganz oben im Schacht).

Gibt's im Grünen Gang auch was zu holen?

Auf die Falle achten (Bodenschalter erkennbar) und sich die dritte Statue holen. Sie ist ebenfalls ganz oben in einer Nische platziert.

Was mache ich mit den Statuen und dem Spiegel?

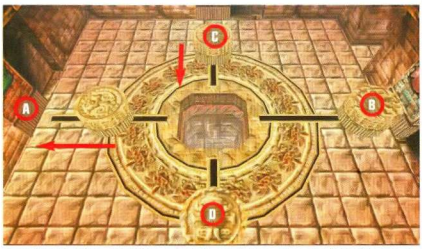
Alle drei Statuen werden in der Kammer hinter dem vierten („Ampel") Gang eingesetzt.
Zum erfolgreichen Abschluss des Levels muss nun nur noch der Spiegel an die Arme der Götzenstatue eingesetzt werden. Im Test verhinderte die Kollisionsabfrage, dass Indy den Sockel der Statue von vorne nahe genug betreten konnte. Lösung: Steigen Sie an der Rückseite der Statue auf den Sockel und gehen Sie nach vorne, um den Spiegel einzusetzen.



Zahnradrätsel



Schritt 1: Im Saal mit der großen Steingöttin finden Sie drei solcher Steinsäulen, die Sie jeweils aus der Wandnische herausziehen. Die Statue wird dadurch zum höher gelegenen Zahnradraum gehoben.



Schritt 2: Um die Türen bei A und B in einem Arbeitsgang zu öffnen, schieben Sie je einen Block direkt vor die entsprechende Tür. Block C kommt ganz nach innen, Block D auf den äußeren Ring.



Schritt 3: Mehrmaliges Drücken des rechten Schalters auf dem Balkon bringt die drei Zahnräder in Reihe. Der linke Schalter öffnet die entsprechende Tür. Wiederholen Sie den Vorgang für die gegenüberliegende Seite.



Schritt 4: Um die beiden übrigen Türen öffnen zu können, müssen Sie die Anordnung der Zahnräder auf den Drehscheiben so verändern, dass sie um 90° versetzt sind.

Tal der Olmeken

Womit werden die Druckschalter im Tal beschwert?

Die im Tal verteilten drei Druckschalter werden mit je einem Felsen (Olmekenkopf) beschwert, um drei Brücken auszufahren. Suchen Sie den Zugang zum Raum mit der blauen Götzenstatue. Von dort gelangen Sie zum ersten Olmekenkopf. Die Bodenplatte löst den Stein, also Vorsicht! Um an den zweiten Kopfstein zu gelangen, müssen Sie in einem der Ruinenräume nach einem beweglichen Steinblock suchen.

Wie bekomme ich den Olmekenkopf aus dem Wasser?

Der dritte Stein liegt am Grund des Beckens, das einen Wasserfall speist. Tauchen Sie unter dem Wasserspeier durch, oben befindet sich ein Schalter, der das Becken trockenlegt.

Wie stoße ich die Steinsäule um?

Bei der Schlucht mit der großen Steinsäule drücken Sie den Schalter, der in der Halle die obere Tür öffnet. Klettern Sie dorthin, Indy steht dann am oberen Ende der Säule, die er nun problemlos umwerfen kann.

Ich komme zu einer Stufenpyramide, was nun?

Greifen Sie sich oben auf der Stufenpyramide den Schatz, um ins Pyramideninnere zu gelangen. Machen Sie sich für den dritten „Boss" bereit. Entzünden Sie die Fackeln an den großen Türen, um sie zu öffnen.



Wenn Indy die Bodenplatte wieder verlässt, kommt der Stein ins Rollen. Eine kleine Seitennische abwärts im Gang kommt da gerade recht, um Schutz vor dem „Walzentod" zu bieten.



Hinter der Fratze befindet sich der Gang mit dem zweiten Steinkopf. Springen Sie zum Schutz vor dem Stein nicht in die Nische, sondern rollen Sie in den Raum zurück.



Bei A können Sie unter dem Wasserfall hindurchtauchen. Der Stein bei B wird in die Wandöffnung geschoben. Klettern Sie bei A an der Mauer hoch und fluten Sie den Raum erneut.



Direkt hinter Indy befindet sich eine Bodenplatte, die eine Speerfalle am Boden auslöst. Aktivieren Sie die Falle, wenn die Schlange darüber gleitet.

Ist die große Schlange eigentlich besiegbar?

Hinter einer der Türen lauert die Riesenschlange nebst dem dritten Maschinenteil, im Raum gegenüber finden Sie einen Schalter. Flitzen Sie unsichtbar zum Schalter, drücken ihn und nix wie rüber in den Raum, aus dem die Schlange kam. Auf dem Sims ist das ersehnte Artefakt. In der Haupthalle können Sie auf den Bodenplatten mit der geflügelten Figur das neue Artefakt benutzen, um hochzuschweben. Auf den Simsen gibt es jeweils in den Ecken eine Bodenplatte, die eine Falle auslöst, mit der Sie den „Lindwurm" besiegen können.

V.I. Pudovkin

Wie komme ich aus meiner Zelle raus?

Öffnen Sie die Klappe über dem Bett und hämmern dann gegen die Tür. Wiederholen Sie die Aktion und verstecken sich dann in der offenen Nische. Die Wache sucht nach Ihnen und Sie können entwischen. Im Raum links von der Zelle den Hebel ziehen, um die Wache bei Taklits Artefakt abzulenken. Durchstreifen Sie das gesamte Schiff, um all Ihre Ausrüstung wiederzubekommen.

Meroe

Ich weiß nicht, womit ich anfangen soll!

Sie müssen in die Grabanlagen eindringen. Der Extrakasten „Start in Meroe" verrät Ihnen, wie Sie den Level am besten beginnen.

Ich verlaufe mich ständig in der Grabanlage!

In der Pyramidenanlage ist die Kreide sehr hilfreich. Orientieren Sie sich ansonsten an den Symbolen auf dem umseitigen Screenshot.

Wozu dient der Eimer aus der Blechhütte?

Der Eimer aus der Hütte setzt den Brunnen in der ersten Pyramide in Gang. Damit füllt sich ein Becken außerhalb der Pyramide, das den roten Prismastrahl umleitet.

Alle Feuer brennen, was jetzt?

Sind alle vier Feuer entfacht, holen Sie die Uhr aus der Schlucht mit dem Förderband.

Lageplan der Pudovkin



Im Bug (A) finden Sie auf der Startebene einige Ihrer Waffen, eine Etage darüber ist dort Urgons Artefakt.

Im Laderaum (B) wenden Sie Taklits Artefakt an, um zum Bug (A) zu gelangen. Anschließend klettern Sie hier nach oben.

Kabinenbereich (C), hier gibt es eine Menge Wachen und Schätze.

Mit Hilfe des Krans im Lagerraum (D) den „Himmelskristall" hochheben und Azerims Artefakt anwenden.

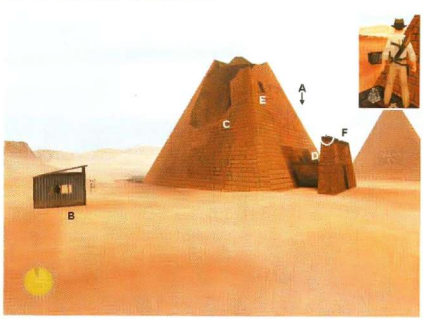
Durch den Maschinenraum gelangen Sie zu einem Steuerrad (E), um das Beiboot (F) herabzulassen.



Der Zahn der Zeit! An manchen Stellen im Schiff findet Indy solche maroden Blechwände vor. Mit Hilfe von Urgons Artefakt verschaffen Sie sich Zutritt in verschlossene Schiffsbereiche.

Start in Meroe

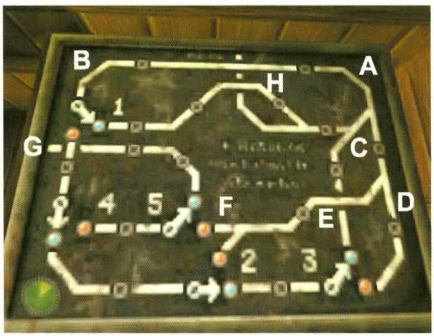
Suchen Sie auf der Rückseite dieser Pyramide (A) den Stollen auf, um den Auftrag zu erhalten, alle Hyänen zu beseitigen. Schießen Sie bei (B) auf das Dynamit, um in die Hütte zu gelangen. Kette, Eimer und Panzerfaust gehören nun Ihnen. In die Pyramide klettern (C). Nach einer „Urgon-Sprengung" können Sie an Punkt (D) weiterklettern. Nische (E) hat einen Schalter, der die Tür bei (D) öffnet. Augen auf, auf der Mauer (F) liegt der erste Schatz in diesem Level.



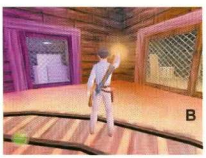


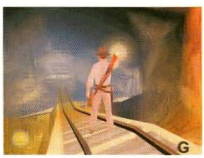
Salomons Diamanten

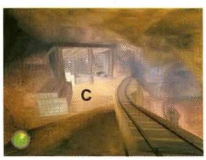














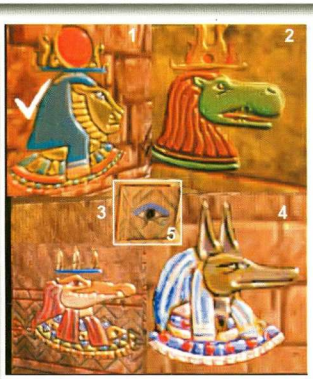




A – Grabmal von Nub, Elektro-Sicherung
B – Gitterraum mit Schlüssel
C – Station mit Ölkännchen im Schrank (Schlüssel von B nötig)
D – Wasseranlage mit Pyramidenschlüssel
E – Wasserbecken, nach dem Schuss der Russen mit der Panzerfaust bei D entsteht hier ein Tauchgang
F – Zugang zum roten Diamanten
G – Führt zum blauen Diamanten
H – Weichenstelle

1. Beschaffen Sie die Sicherung für die Weichenstelle H aus der Lore bei Nubs Grabmaleingang A.
2. Die Wasserhalle D erreichen Sie nur im Rückwärtsgang. Der Pyramidenschlüssel ist hinter dem linken Wasserfall versteckt.
3. Bei einer Ihrer Rundfahrten sollten die Russen die Gitteranlage B aufsprengen, so dass der Schlüssel zugänglich ist.
4. Holen Sie sich das Ölkännchen von C und fahren Sie damit zu Weiche 4. Jetzt kann auch diese Weiche gestellt werden.
5. Fahren Sie zu F und holen sich den roten Diamanten (die Kiste auf der Rampe verschieben und Sprengsatz benutzen).
6. Laufen Sie von Weiche 5 zur Schlucht G. Dahinter finden Sie den blauen Diamanten.
7. Bei der nächsten Fahrt zu D (Weichen 2 und 3 in Linie eingestellt) wird Indy erneut beschossen. Ändern Sie danach Weiche 2 und fahren Sie zu E. Durch das neue Loch unter Wasser können Sie den Zugang zum grünen Diamanten erreichen.
8. Mit Pyramidenschlüssel und allen drei Diamanten kann der Zugang zu Nubs Grab bei A geöffnet werden.

Die Symbole 1-4 führen zu je einem Leuchtfeuer. Für Nummer 2 ist noch Holz nötig (in einer Nische auf dem Weg dorthin versteckt). Das Auge (5) dient ebenfalls als allgemeiner Wegweiser.



Schauen Sie in den Tunnel bei den zerstörten Gleisen, damit die Sequenz mit dem kleinen Jungen aktiviert wird.

Folgen Sie einfach den Lichtstrahlen aus den Pyramiden und benutzen Sie das Edelsteinauge an allen Statuen. Hinter dem nun offenen Tor klicken Sie kurz die Lore an. Das Ersatzrad gibt's wiederum in der Schlucht (kann nicht vorher abmontiert werden!), den Sprit entnehmen Sie Ihrem Jeep.

König Salomons Minen

Ich fahre nur im Kreis mit der Lore, wo geht's lang?

Machen Sie als erstes eine Orientierungsfahrt durch die Mine. Der Extrakasten mit dem Lageplan der Mine sollte Ihnen helfen, alle wichtigen Stationen aufzufinden.

Nubs Grabkammer

Vor der Bronzetür geht's nicht weiter!

Lassen Sie Indy die Statue links von der Tür wegschieben. Hinter dem zerfransten Wandteppich befindet sich ein Gang (Machete benutzen). Vorsicht im Raum mit den großen farbigen Bodenplatten: Durch Indys Gewicht kippen sie weg, also rennen und springen Sie schnell darüber.



Rockin' Indy: Ein solch schönes Feuerwerk entsteht, wenn Kollege Jones die mächtige Panzerfaust gegen die Blechkameraden von König Nub einsetzt.



Unsichtbar ist Indy dem Koloss davongestapft, um unbemerkt die Schalter für die Stromfelder mehrfach einzuschalten. Damit ist endlich der vierte Endgegner besiegt.

Ich stehe im Thronsaal ziemlich dumm herum!

Drücken Sie den Schalter am zentralen Podest. Mit der Peitsche geht es in der hinteren linken Ecke nach oben. Klettern Sie nach vorne und holen Sie sich mit der Peitsche den Statuenarm.

Wofür ist der Statuenarm?

Gehen Sie zurück zu der Halle mit der bronzenen Tür. Der Arm kommt an die Figur links davon. Jetzt öffnet der rechte Hebel die Tür.

Was mache ich gegen die kleinen Roboter?

Die effektivste Waffe gegen die schwebenden Metallgegner ist Ihre Panzerfaust. Damit genügt schon ein Treffer, um die Bedrohung zu neutralisieren.

In der Halle mit dem Fahrstuhl bin ich ratlos!

Die Säulen links und rechts der goldenen Bodenplatten weisen Geheimgänge auf, die Sie zu einem Hebel bzw. Schlüssel führen. Schweben Sie links in der Halle hoch und suchen Sie den Schalter, der die goldenen Platten absenkt.

Wie fange ich Volodnikov?

Schieben Sie in der unteren Kammer einen Block in die Mitte der drei Gänge, in dem oberen Seitenraum versperren Sie einen Ausgang mit der Statue. Jagen Sie Dr. Volodnikov so lange durch den Bereich, bis er sich in den oberen Seitenraum flüchtet. Geschnappt, mit dem Zahnrad geht's zurück nach oben.

Ich kann den Fahrstuhl nicht benutzen!

Schieben Sie den Steinblock aus der Säule in den Fahrstuhl. Das nach oben schnellende Gegengewicht erreichen Sie vom oberen linken Balkon per Peitsche.

Wie erreiche ich den Ausgang in dem Beckenraum?

Tauchen Sie durch den schmalen Durchlass zu einem Schalter, der die große Figur aus dem Wasser emporhebt. Jetzt können Sie über die Figur zum Ausgang springen.

Ständig werde ich von den Blitzen getötet!

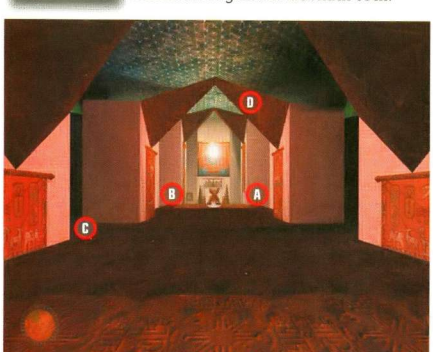
Rennen Sie unsichtbar in die seitlichen Gänge. Hüpfen und peitschen Sie sich nach oben, bis Sie einen Raum mit drei Tierköpfen erreichen.

Kann ich die Blitzmaschine deaktivieren?

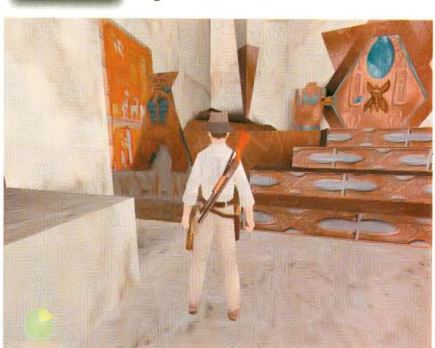
Ziehen Sie alle Tierköpfe weg. Mit den freigelegten Schaltern können Sie den Wasserpegel im „Blitzraum" absenken, dadurch wird die Maschine ausgeschaltet. Klettern Sie nun an der Blitzmaschine bis an die Spitze und nehmen Sie sich Nubs Artefakt.

Was mache ich, nachdem ich das Artefakt genommen habe?

Gehen Sie zurück in den Raum mit Fahrstuhlgegengewicht und ziehen Sie den Steinblock aus dem Fahrstuhl. Mit Nubs Artefakt schaltet er sich ein. Fahren Sie nun bis ganz nach oben.



Die hinteren Säulen A und B führen zu Geheimgängen, bei der Wand C kann Indy hochschweben. Über die Metallstege D geht es zu dem Schalter für die goldenen Bodenplatten.



Links vor Indy steht eine Bronzestatue, die Sie nach hinten verschieben müssen. An der Wand links lässt sich der Geheimgang hinter den Fransen erahnen.



Ich bin bei Nubs Sarkophag, was jetzt?

Aktivieren Sie alle Schalter mit Nubs Artefakt und setzen Sie den roten Rubin aus dem Sarg in die Metallvertiefung ein.

Wie besiege ich den Bronze-Roboter?

Die vier Elektrofelder um den Sarkophag fügen dem Blechkoloss einmal Schaden zu, wenn er darüber stapft, und schalten sich dann aus. Sie müssen die Felder immer wieder aktivieren, bis der Roboter dadurch zerstört wird.

Der Turm von Babel

Der Fahrstuhl am Start des Levels funktioniert nicht!

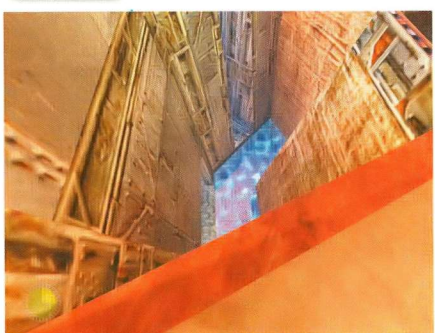
Indy kann an der Fahrstuhlwand herunterklettern, unten sollten Sie die Panzerfaust für drei Roboter bereithalten. Sie müssen die Stahlrampe hinablassen, um in den zentralen Turm zu gelangen.

Ich weiß nicht, was ich im Turm machen soll?!

Sie müssen einen gewagten Sprung in die Tiefe machen. Suchen Sie den Turmrand nach einem kleinen Wasserbecken ab, in das Indy hineinhüpft.

Ich bin unten im Turm angelangt, wohin jetzt?

Gehen Sie durch die zentrale Kammer in den Gang mit den Blitzen. In der Kammer dahinter entwenden Sie Nubs Artefakt, später setzen Sie dort das Teil von Urgon ein.



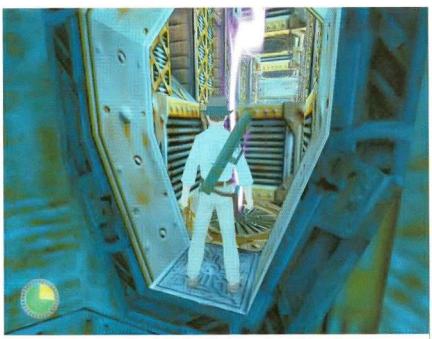
Keine Sorge, der Sprung in die Tiefe läuft glimpflich ab. Wenn Sie unten herausklettern, halten Sie eine Waffe für die merkwürdigen Stacheltiere bereit.



Auf dem Hinweg besteht keine Gefahr für Indy. Nachdem er in der hinteren Kammer Nubs Artefakt eingesetzt hat, steht das Wasser unter Strom.



Erst wenn Taklits Artefakt eingesetzt ist, können Sie die Kammer gefahrlos betreten. Von einer Bodenplatte können Sie in den Raum mit Marduks Kopf hochschweben.



Taktvoll. Prägen Sie sich die Abfolge der Blitzstöße ein, um dann im schnellen Durchlauf ohne Schaden in die Kammer dahinter zu gelangen. Vorsicht: Ein Blitztreffer ist tödlich!

Ich habe Nubs Artefakt wieder, was kommt als Nächstes?

Zurück in der zentralen Kammer, führt der verbleibende Gang zu einem senkrechten Aetherstrom. Gleiten Sie nach oben, um an die Reiterfigur zu gelangen. Entnehmen Sie ihr Azerims Artefakt, später kommt hier Marduks Kopf hin.

Azerims Artefakt gehört mir – und nun?

Mit Hilfe der Peitsche geht es in den Gang gegenüber des Reiters. Steuern Sie Indy über die Stege nach links in den nächstmöglichen Gang. Hinter dem Fahrstuhlschacht liegt eine Kammer mit einem großen Wasserbecken. Sie finden dahinter Urgons Artefakt und setzen dafür Nubs Maschinenteil ein.

Welche Aufgabe wartet nach dem Einsetzen von Nubs Teil auf mich?

Wieder über die Metallstege im Zentralraum, kann Indy in einen weiteren Gang springen, der ihn zu Turner führt. Benutzen Sie eine schnell feuernde Waffe (MP, schwere Pistole), um ihn zu treffen, wenn er kurzzeitig sichtbar wird.

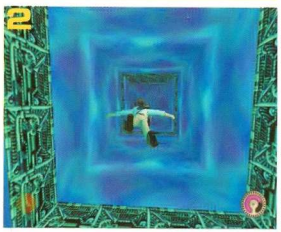
Ich besitze jetzt alle vier Artefakte wieder, was kommt wohin?

Bevor Sie die Kammer oberhalb des Kampfes mit Turner betreten, müssen Sie zuerst die Maschinenteile „Urgon" und „Taklit" einsetzen. Erinnern Sie sich, Urgons Teil kommt in die Kammer hinter den „Blitzgang", Taklits

Orientierung im Aetherium

Eines der seitlichen Aetherbecken (Bild 1) führt zu dem grün umrandeten Kanal (Bild 2), der in den Raum mit dem „Artefakt aus einer anderen Dimension" mündet. Die nächste Etappe endet am Portal zum realen Kerzenaltar aus Shambala (Bild 3). Der senkrechte Aetherstrom dahinter (Bild 4) führt zu Indys erstem Treffen mit Martuk. Fliehen Sie zunächst in den Aetherstrom zurück und suchen Sie das Portal zur realen Götzenstatue mit dem Spiegel (Bild 5). Benutzen Sie den Spiegel als Waffe, wenn Sie wieder in Martuks Kammer sind.











Artefakt an das Schaltpult aus der Zwischensequenz mit Sophia und Turner. In der obersten Kammer setzen Sie nun Azerims Artefakt ein und nehmen sich Martuks Kopf. Zurück bei der Reiterfigur, wird der Kopf aufgesetzt.

Alle Teile wurden eingesetzt, wie geht's weiter?

Noch einmal gehen Sie mit Indy zum Schaltpult, in dem Taklits Maschinenteil sitzt, und betätigen es. Das war's für diesen Abschnitt.

Aetherium

Wie soll ich mich hier nur orientieren?

Das Schwierigste in diesem Level ist die Orientierung, sehen Sie sich daher den Extrakasten „Orientierung im Aetherium" genau an.

Wie besiege ich Martuks erste Erscheinung?

Stellen Sie sich mit dem Spiegel vor der Brust senkrecht vor Martuk und reflektieren Sie so seinen Energieball. Danach laufen Sie in die obere Etage des Raums und wiederholen die Aktion. Nach jedem Treffer wechseln Sie die Ebene, so lange, bis Martuk besiegt ist.

Was kommt nach dem ersten Sieg über Martuk?

Mit Martuks Medaillon wird die Energiekugel herabgelassen. Lassen Sie Dr. Jones dann seine Peitsche an der Kugel aufladen (max. fünf Mal möglich). Mit der aufgeladenen Peitsche lässt sich nun eine verschlossene Tür öffnen.

Ich habe Sophia gefunden, wie helfe ich ihr?

Auf der Ebene mit Sophia erkennen Sie drei Plattformen mit je einer Metallkugel an der Seite. Alle drei Kugeln werden durch Peitschenschlag aktiviert. Dadurch wird die jeweils nächste Plattform, sowie ein neuer Aetherstrom zugänglich. Die Aetherströme führen zu drei Portalen mit je einem Diamanten.

Was mache ich mit den drei Diamanten?

In der zentralen Kammer am Boden des Turms besitzt jede der drei Aethersäulen eine Tür. Der farbliche Rahmen um die Tür zeigt Ihnen, welchen Edelstein Sie einsetzen müssen.

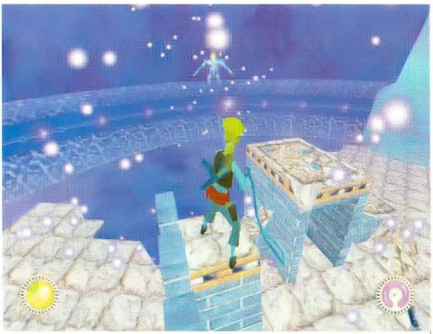


Spieglein, Spieglein ... Der böse Martuk bekommt gerade mal wieder seinen eigenen Energieball um die Ohren geschleudert. Damit ist Indy schon bald der Sieg gewiss.



Einfach blendend! Suchen Sie diese Tür auf. Ein Schlag mit der elektrisch geladenen Peitsche öffnet neue Wege. Der neu zugängliche Aetherstrom führt zu Sophia Hapgood.





Von dieser Position aus bekämpfen Sie Martuk. Wer genau hinsieht, wird Indys merkwürdiges Aussehen erkennen, das verdächtig an einen Piraten namens Gu. Th. erinnert.

Wie besiege ich die zweite Martuk-Erscheinung?

Sind alle drei Edelsteine eingesetzt, klettern Sie auf die kleine Steinsäule in der Mitte des Saales mit Martuk. Sie müssen nur noch einige Treffer mit der elektrischen Peitsche landen, um zu gewinnen.

Bonuslevel – Zurück nach Peru

Wer den ersten Indiana-Jones-Film gesehen hat, wird den Level wieder erkennen. Rechnen Sie auch mit denselben fiesen Fallen wie im Film ...

Im Fluss werde ich ständig von Fischen aufgefressen!

Wer das Gummiboot im Jeep lässt, hat schlechte Karten. Der Fluss mündet in einen Teich, an dessen Grund Indy ein Höhlensystem durchtauchen kann. In der Höhle mit den Totenschädeln an der Felswand zücken Sie die Machete, um einen weiteren Unterwassergang freizulegen.

Ich stehe vor einem Wasserstrudel und komme nicht weiter!

Am Ende der Schwimmstrecke muss der Felsblock in den Strudel geschoben werden. Die Kammer füllt sich mit Wasser und Indy kann nach oben tauchen. Wieder an Land, gehen Sie nach links, an der bekannten Lichtfalle aus dem Film vorbei.



Die dunkelgrünen Bodenfliesen lösen hässliche Speerfallen an der Wand aus. Wer will, kann wie Indy seinerzeit im Film einfach voll Speed durch die Halle laufen und hüpfen!

Easteregg



Drücken Sie die Tafeln in der gezeigten Reihenfolge. Danach öffnet sich links von den Tafeln eine Geheimtür, was dahinter ist, wird hier nicht verraten ... schauen Sie doch selber nach.

Was mache ich bei den vielen Spinnen?

Im Gang mit den Riesenspinnen gibt es einen Kriechgang, der Indy zu einem Schlüssel führt. Damit eilen Sie den Gang in die andere Richtung zurück, wo Sie den berühmten Tempelsaal, der die Goldstatue enthielt, erreichen.

Wie komme ich an den Speerfallen vorbei?

Die Pfeile werden durch die dunklen Bodenfliesen ausgelöst. Sie können vorsichtig auf den hellen Partien entlanggehen.

Ich komme nicht an dem Schacht mit der Steinkugel vorbei.

Gehen Sie nach Indys Warnung zurück in die Grabkammer. Auf einem der Gräber liegt ein Bambusstab. Den Stab schieben Sie in die Öffnung gegenüber des Schlosses im Tempelsaal.

Nach den drei Bodenfallen stehe ich in einer Sackgasse.

In dem folgenden Gang mit den Bodenfallen besteht der Trick darin, dass sich unter der dritten Platte eben KEINE Falle, sondern ein Gang befindet.

An der Kletterwand komme ich nicht in die Fensteröffnung gegenüber hinein!

Springen Sie zu dem Sims auf der Seite mit der Öffnung und hangeln Sie sich direkt über das Fenster.

Fallen lassen und von der Rampe abspringen, schon sind Sie drin. Wenn die Felskugel heruntergefallen ist, klettern Sie einmal nach oben, um ein witziges Easteregg zu finden.

Wie entkomme ich den Fallen bei der Goldstatue?

Ergreifen Sie schnell die Statue und springen Sie sofort aus dem Raum, da der Boden wegbricht. Laufen Sie in den Gang, bis die Felskugel auf Indy zurollt, und dann zurück in den Eingang des Statuenraums. Ist die Kugel vorbeigerollt, sprinten Sie mit gezückter Peitsche zum Abgrund, schwingen hinüber und rasen weiter zum Ausgang. Noch mal mit der Peitsche hochziehen, bevor die Kugel Sie erwischt.

Glückwunsch, diesmal gehört die Statue Ihnen und wird Ihnen auch nicht vom Franzmann Belloque abgenommen.

Stefan Weiß

Allgemeine Spieletipps

Wheel of Time

In Wheel of Time von GT Interactive müssen Sie die bezaubernde Heldin Elayna durch eine düstere Fantasy-Welt führen. Wir helfen Ihnen mit Kampftipps und Cheats weiter.

Grundlagen

- Bewegen Sie sich langsam durch die Levels. So machen Sie häufig Gegner aus, bevor diese aufmerksam werden und können dann unbemerkt ein gelenktes Projektil auf sie abfeuern.
- Kisten enthalten häufig nützliche Dinge. Schauen Sie sich aber vorher um, ob diese nicht evtl. zum Erklimmen höherer Ebenen dienen könnten.
- Gegenstände, die von einem blauen Schimmer umgeben sind, weisen auf ein bevorstehendes Rätsel hin, für welches Sie dieses Artefakt benötigen.
- Halten Sie Ausschau nach morschen Wänden. Dahinter befinden sich häufig nützliche Artefakte.
- Vermeiden Sie Nahkämpfe mit dem Feind. Diese überstehen Sie meist nicht, ohne Schaden davonzutragen.
- Klettern Sie auf Kisten oder Felsen. Dort können die Feinde Sie oftmals nicht erreichen, da sie nicht klettern können. Wenn diese nur Kurzwaffen besitzen, wählen Sie Luftstöße als Waffe.
- Sprünge von höher gelegenen Ebenen stellen kein großes Risiko dar. Achten Sie trotzdem auf Vorsprünge, die als Zwischenstopp dienen könnten.
- Heben Sie die stärkeren Waffen wie z.B.: Einfrieren, Fernauge, Reflektieren etc. soweit es geht für die Endgegner auf. (Sie werden sie brauchen!)
- Scheuen Sie sich nicht, die – wenn auch sehr schönen – Fenster zu zerstören. Diese verbergen oft nützliche Zaubersprüche.
- Freunden Sie sich mit der Schnellspeichertaste an. Sie entscheidet zwischen Erfolg und Nervenzusammenbruch.

Allgemeine Kampfregeln

In Bewegung bleiben

Bleiben Sie beim Kampf stets in Bewegung und halten Sie Abstand. So laufen Sie nicht Gefahr, zu viele Treffer einzustecken.

Wie komme ich ungesehen an den Gegnern vorbei?

Falls ein Gegner Sie doch einmal entdeckt hat, flüchten Sie wenn möglich vor ihm, bis dieser Ihre Spur verloren hat. Kehren Sie dann vorsichtig zurück. Wenn Sie ein Stück des Gegners um eine Ecke herum sehen, dann schießen sie ein gelenktes Projektil ab. Unter Umständen kann dieser Sie dann nicht orten und Sie können das ganze wiederholen, bis er tot ist.

Die Gegner sind zu schnell. Was kann ich tun?

Um die Trefferquote mit der Waffe „Feuerball" zu erhöhen, sollten Sie mit dieser immer direkt vor die Füße des Gegners schießen. Das hat zwar nicht die gleiche Durchschlagskraft wie direkte Körpertreffer, dennoch hat der Gegner keine Chance, den langsamen Geschossen auszuweichen; letztendlich ist das munitionssparender.

Warum tritt niemand in meine Fallen?

Sprengsätze (roter, blickender Punkt am Boden) sollten Sie aus sicherer Entfernung mit einem Schuss „Höllenfeuer" oder einem „Energiepfeil" auslösen. Das gleiche können Sie bei selbst gelegten Sprengsätzen tun. Falls ein Gegner geschickt versucht, daran vorbeizulaufen, lösen Sie in dem Augenblick, wenn der

Cheats

Wenn sie die Tabulatortaste drücken, erscheint am unteren Bildrand eine Eingabeaufforderung. Dort können Sie die Cheats eingeben.

Allgemeine Cheats:

ALLAMMO	Alle Ter'angreals und unendlich Munition
BEHINDVIEW	Third Person Perspektive (1=an, 0=aus)
FLY	Elayna kann fliegen
GHOST	Sie können durch Wände gehen
GOD	Unverwundbarkeit
INVISIBLE	Unsichtbarkeits-Modus
KILLPAWNS	Alle Gegner sterben (nicht empfehlenswert, da einige Gegner handlungsrelevant sind)
SLOMO X	Für das X müssen Sie eine Zahl einsetzen, um die Spielgeschwindigkeit zu verändern.
WALK	Deaktiviert die Cheats „Ghost" und „Fly".

Levelwahl:

Tippen Sie das Wort „open" vor die Cheats und lassen dann ein Leerzeichen. Danach folgt der Name für den Level. (z.B.: open mission_01)

Mission_01	Am Ufer des Manetherendrelle
Mission_02	Die Straßen von Shadar Logoth
Mission_03	Die Katakomben von Shadar Logoth
Mission_04	Die Flucht von Shadar Logoth
Mission_05a	Die Rettung der weißen Burg
Mission_05b	Die Rettung der weißen Burg, Teil 2
Mission_05c	Die Rettung der weißen Burg, Teil 3
Mission_07a	Das Kellergewölbe
Mission_07b	Das Kellergewölbe, Teil 2
Mission_08a	Die kurzen Wege
Mission_08b	Die kurzen Wege, Teil 2
Mission_08c	Die kurzen Wege, Teil 3
Mission_10	Die Ausgrabungsstätte
Mission_12a	Die Festung der Weißmäntel
Mission_12b	Die Festung der Weißmäntel, Teil 2
Mission_13	Abspann
Mission_15	Die Festung der Verlorenen
Mission_16	Der Kerker der Verlorenen
Mission_17	Das Allerheiligste
Mission_18	Die Vereinigung der Siegel
Tutorial	Trainings-Level
Tutorial_Citadel	Trainings-Level
Wheeloftime	Anfangsbildschirm





Im Dunkeln ist gut munkeln: Passen Sie nur auf, wo Sie dabei hintreten. An jeder Ecke können Gefahren lauern.



Mit dem „Einfrieren-Zauber" bleibt eine solch hübsche Maid viel länger frisch. Bis sie wieder „aufgetaut" wird!

Gegner direkt daneben steht, die Bombe aus. Des weiteren finden man gelegentlich Kisten mit explosivem Inhalt. Locken Sie die Feinde zu diesen Kisten und jagen Sie diese mit einem Schuss in die Luft. Das spart Munition.

Fallen

Wie umgehe ich am besten die Speerfallen?

Treten Sie dicht an die Falle heran , bis sie ausgelöst wird. Drücken Sie nun die Taste zum Vorwärtsgehen. Sie kommen zwar jetzt noch nicht daran vorbei, aber erwischen genau den richtigen Augenblick, wenn der Speer wieder zurück in seine Führung gleitet. So bleiben Sie unverletzt.
Häufig finden man auch Schalter, mit deren Hilfe die Fallen deaktiviert werden können. Also Augen auf!

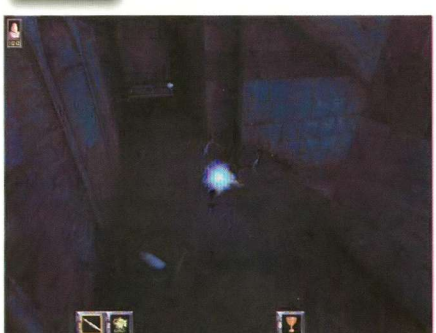
Ich habe keinen „Fallendetektor" mehr ...

Wenn Sie sich im Schleichmodus befinden, bleibt Ihr Protagonist direkt vor den Fallen stehen, ohne hineinzufallen.

Ter'angreal

Für welchen Gegner bietet sich der Energiepfeil am besten an?

Der Allrounder unter den Ter'angreals ist der Energiepfeil. Dieser kann bei so ziemlich jedem Gegner angewandt werden. Die hohe Feuerrate lässt selbst dem flinksten Gegner keine Zeit zum Ausweichen.



Das tat weh! Die Energiepfeile bekamen dem Minion wohl nicht besonders gut. Hoffentlich ist ihm das eine Lehre.

TIPP: Die Pfeile sollten nicht auf Weißmäntel mit Schild abgefeuert werden. Diese reflektieren die Pfeile und Sie haben kaum eine Chance, auszuweichen.

Erdstoß

Mit diesem Erdbeben können, wie auch beim Kettenblitz, mehrere Gegner gleichzeitig bekämpft werden.

Einfrieren

Den Eiszauber sollten Sie für die mächtigeren Feinde wie z.B. Endgegner aufsparen, da diese meist über „Fernlenk-Projektile" verfügen, denen Sie nicht ausweichen können. Außerdem können schnelle Gegner so gestoppt und auf Distanz gehalten werden. Energiepfeile haben auf gefrorene Gegner keine Wirkung.

TIPP: Um Munition zu sparen, sollten Sie gegen den gefrorenen Opponenten den „Luftstoß-Zauber" einsetzen.

Feuerball

Der „Feuerball" zeichnet sich durch seine relativ hohe Durchschlagskraft aus. Außerdem ist er häufig zu finden. Die negativen Eigenschaften dieses Zaubers sind die langsame Geschwindigkeit im Flug und die niedrige Feuerrate. Außerdem können Sie beim Aufschlag dieser Waffe selber Schaden nehmen.

Bietet der Höllenfeuer-Zauber auch noch andere Alternativen zum einfachen Schiessen?

Diese Waffe hat zwei herausragende Funktionen: Zum einen können Sie hintereinander stehende Gegner mit einem Schuss töten, da sie Monster und auch Wände durchschlägt. Zum anderen dient sie dazu, unerreichbare Ebenen zu erreichen. Dazu müssen Sie das Fadenkreuz direkt auf den Boden vor Ihren Füßen richten, springen und im gleichen Augenblick einen Schuss abfeuern. Das sollte nach einigen Probeläufen gut funktionieren. Während dieses „Rocket-Jumps" verlieren Sie keine Gesundheitspunkte.

Was soll ich tun, wenn mich drei Gegner gleichzeitig angreifen?

Für den Fall, dass Sie von zwei oder mehr Feinden umzingelt werden, ist der „Kettenblitz-Zauber" die geeignetste Waffe. Diese nimmt auf einen Schlag gleich alle Kontrahenten unter Beschuss. Aber auch im Nah-



Und Elayna sprach: Es werde Licht und die beiden Trollocs bekamen Licht! Mehr als ihnen recht war.

kampf gegen eine einzelne Person leistet diese Waffe hervorragende Dienste. Denn diese Waffe schießt auch um Ecken herum.

Wie platziere ich am besten die Bomben, damit auch jemand hineintritt?

Den „Sprengstoff" sollten Sie immer nur in engen Gängen platzieren. Das erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass der Gegner sie auslöst. Falls Sie mehr als nur eine Falle stellen, muss der Abstand dazwischen immer groß genug sein, um bei einer Flucht darüber hinwegzukommen. So stellen Sie sicher, dass bei Berührung einer Bombe nicht gleich alle in die Luft gehen.

Das Suchprojektil ist viel zu langsam ...

Bei schnellen Gegnern kann es passieren, dass das „Projektil" genau dann den Feind trifft, wenn dieser sich in Ihrer unmittelbaren Nähe befindet und Sie selber Schaden nehmen – oder das Sie tot sind, bevor das Geschoss den Feind erreicht hat.

Wozu soll ich mich verkleiden?

Wenn Sie sich sicher sind, dass Sie nur an einem Endgegner vorbeilaufen müssen (z.B. Mission 18, in der Burg) ohne ihn zu töten oder eine große Horde Trollocs ihnen gegenübersteht, verkleiden Sie sich, um unbemerkt am Feind vorbei zu schleichen. (Einfach abspeichern und ausprobieren)

Der Zauberspruch „Wirbelwind" richtet beim Gegner überhaupt keinen Schaden an!

Steht ein Kontrahent an einem Abgrund oder tiefen See, können Sie ihn mit dem „Wirbelwind-Zauber" bequem dorthinein befördern. Doch Vorsicht! Im Wasser führen die Feinde trotzdem noch Attacken gegen Sie aus und es dauert einige Zeit, bis sie ertrinken.

Gegner

Minions:

Merkmale

Diese äußerst spritzigen Gesellen können nicht besonders viele Treffer einstecken. Sie sind daher aber auch schwer zu treffen, da sie Schüssen ausweichen können und schnelle Attacken ausführen.
Oft verstecken sie sich in dunklen Nischen und kommen erst hervor, wenn sie angegriffen werden bzw. das Opfer auf Schlagdistanz ist. (Achten Sie auf rote Augenpaare!)

Bekämpfungsart

Wenn Sie noch nicht entdeckt wurden, bietet sich das *„Suchprojektil"* an. Während des Kampfes sollten Sie *„Energiepfeile"* einsetzen.

Trollocs

Merkmale

Sind durchschnittlich schnell, werfen mit Äxten.

Bekämpfungsart

Versuchen Sie immer, Abstand zu halten, da Trollocs in dem Fall ihre Äxte werfen und da-

Waffen-Cheats

Für alle diejenigen, die zwischendurch nur eine „Kleinigkeit" benötigen, bietet sich dieser Cheat an, mit dessen Hilfe Sie die Zaubersprüche einzeln anwählen können.
Drücken Sie hierfür die Tabulatortaste und geben Sie „summon" ein. Danach lassen Sie ein Leerzeichen und tippen „angrealinv" plus die gewünschte Waffe in die Konsole ein. (Bsp.: „summon angrealinvfireball")
Achten Sie darauf, dass der hinter „summon" stehende Cheat kein Leerzeichen enthalten darf!!!
TIPP: Um nicht alles erneut eingeben zu müssen, können Sie mit den Cursor-Tasten das zuvor Getippte wieder aufrufen.

Balefire	Höllenfeuer
Fireball	Feuerball
Fireworks	Feuerwerk (SPEZIAL-WAFFE)
EarthTremor	Erdstoß
Dart	Pfeil
AirBurst	Luftstoß
Seeker	Suchprojektil
Lightning	Kettenblitz
SoulBarb	Seelen Stachel
Decay	Auslaugen
Taint	Verderben
Shield	Persönliches Schutzschild
FireShield	Feuerschild
EarthShield	Erdschild
AirShield	Luftschild
WaterShield	Wasserschild
SpiritShield	Geisteskraft-Schild
Absorb	Absorbieren
Reflect	Reflektieren
SwapPlaces	Plätze tauschen
Schift	Versetzen
Ama	Neutralisierende Aura
RemoveCurse	Neutralisieren
WallOfAir	Luftmauer
Ice	Einfrieren
ExpWard	Sprengstoffladung
Target	Ziel erfassen
Whirlwind	Wirbelwind
Champion	Champion
Guardian	Beschützer
Minion	Lakai
Illusion	Illusion
Heal	Heilen
Levitate	Levitieren
Disguise	Verkleiden
Trace	Peiler
TrapDetect	Fallendetektor
DistantEye	Fernauge
LightGlobe	Lichtkugel



bei unbeweglich herumstehen. Jetzt ist es ein Kinderspiel, die bösen Buben mit ein paar gezielten „Feuerball-Zaubern" in die ewigen Jagdgründe zu schicken.

Trolloc Clan Leader

Merkmale: Ein mächtiger Gegner, der trotz seiner stattlichen Größe überaus schnell zu Fuß ist. Wodurch ein Nahkampf meisst unvermeidbar ist.

Bekämpfungsart: Mit „Feuerball" vorbehandeln oder „einfrieren". Im Mann-gegen-Frau-Kampf sollten Sie „Pfeile" oder „Kettenblitz" einsetzen.

Myrddraal

Merkmale: Unberechenbar, da er sich während des Kampfes auflöst und an anderer Stelle wieder materialisiert. Fügt Ihnen beim Nahkampf erhebliche Wunden durch sein vergiftetes Schwert zu.

Bekämpfungsart: Auf „einfrieren" oder „Projektile", sollten Sie bei diesem Gegner verzichten.
Stattdessen reichen „Energiepfeile" und „Feuerbälle" völlig aus.

TIPP: Um den Pfeilen des Myrddraal rechtzeitig ausweichen zu können, müssen Sie auf das Geräusch seines Pfeiles achten. So wissen Sie immer, wann Sie reagieren müssen.

Weißmäntel (Schwert u. Schild):

Merkmale: Die Fähigkeit, „Pfeile" und „Feuerbälle" an den Absender zurückzuschicken, macht diese Gattung von Gegnern sehr gefährlich.

Bekämpfungsart: Benutzen Sie einmalig den Zauber „Auslaugen" gegen die Schildträger und laufen Sie einfach davon. Nach kurzer Zeit wird er dann tot zu Boden gehen.

Weißmäntel (Bogen):

Merkmale: Im Gegensatz zu seinen schildtragenden Kollegen kann dieser Weißmantel keine Angriffe abwehren. Dafür kann er wesentlich mehr Treffer einstecken, bleibt aber zum Schießen lange auf einer Stelle hocken.



Ob dieser nichtsahnende Trolloc sich über sein „auslaugendes" Geschenk freuen wird, ist wohl mehr als fraglich.

Bekämpfungsart: Pfeil- und Feuerball-Attacken sind die günstigsten Alternativen zu den stärkeren, aber seltener vorkommenden Zaubersprüchen.

Black Ajah, Forsaken u. Questioner

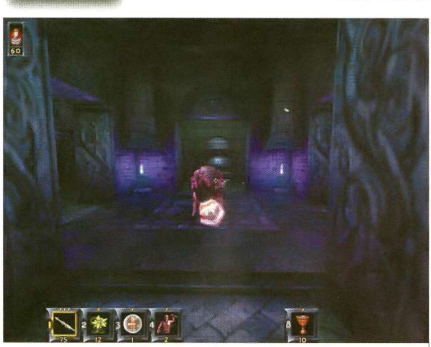
Merkmale: Bei diesen Gegnern handelt es sich um relativ selten vorkommende Zeitgenossen.
Sie zeichnen sich durch den häufigen Gebrauch magischer Sprüche und ihre Hartnäckigkeit im Kampf aus. Außerdem können sie wesentlich schneller laufen als Ihre Heldin.

Bekämpfungsart: Machen Sie sich mit sämtlichen Zaubersprüchen und deren Tastenbelegung vertraut. Denn bei einem Kampf gegen diese Gegner geht es nur darum, zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Gegenspruch auf Lager zu haben. Wenn Sie mit dem Einfrier-Zauber vorher geknausert haben, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um ihn anzuwenden. Aber auch die Zaubersprüche „reflektieren" und „absorbieren" sind sehr gute Waffen gegen diese Gattung.
TIPP: Wenn sie etwas Abstand wahren, haben Sie mehr Zeit, um einen passenden Gegenzauber auszusprechen.
TIPP2: Schauen Sie sich in der Gegend um, denn hier liegen auch meist die geeignetsten Waffen gegen den dort ansässigen Gegner.

Lars Theune



Angsthase: Dieser Weißmantel traut sich wohl nicht zu uns hoch. Na, dann bleibt er eben unten.



Bitte lächeln! Trotz seines hübschen Lächelns hat dieser fliegende Totenkopf wohl nichts Gutes im Sinn.

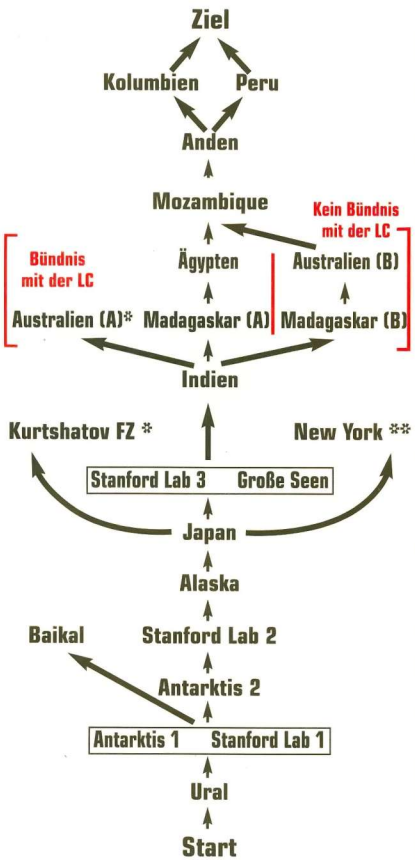
Komplettlösung, 2. Teil

Earth 2150

Im zweiten Teil unserer Earth-2150-Komplettlösung widmen wir uns den Kampagnen der UCS und der ED. Nur wenn Sie rechtzeitig genügend Ressourcen sammeln, können Sie die Erde vor der Apokalypse verlassen.

Missionsbaum UCS

Hier sehen Sie den verzweigten Missionsbaum der UCS-Kampagne:



Alle Missionen in Kästen müssen gespielt werden, um voranzuschreiten.
* Bonusmission nach erfolgreichem Abschluss der Vorgängermission
** Bonusmission nach einer Niederlage in der Vorgängermission

United Civilized States (UCS)

Ural

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 20.000 Credits.

Wie gehe ich vor? Fliegen Sie fünf Erntefahrzeuge ein. Im Norden stoßen Sie auf Erzvorkommen. Errichten Sie ein Kraftwerk und eine Transportraffinerie.

Wann werde ich angegriffen? Das Verhalten der ED ist zufallsgesteuert. Wenn Sie sich nur in Ihrer Basis aufhalten, haben Sie gute Chancen, dass die ED Sie völlig in Ruhe lässt. Wollen Sie auf Nummer sicher gehen, so versperren Sie den nördlichen und südlichen Zugang mit Mauern und Gräben.

Wann ziehe ich mich zurück? Sie nehmen alle Ressourcen, die Sie kriegen können, und verlassen erst dann das Missionsgebiet.

Stanford Lab 1

Missionsziel: Testen Sie neue Technologien.

Der Test ist ein Fehlschlag Tunnel- und Teleporter-Technologie stehen Ihnen erst später zur Verfügung.

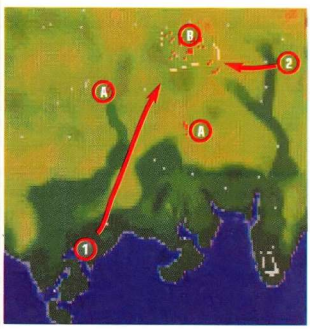
Antarktis 1

Missionsziel: Halten Sie den Angriffen der ED zwei Tage lang stand.

Wo ist der Gegner und wann greift er an? Schon nach kurzer Zeit setzen sich Panzer von der ED-Basis (1) aus in Marsch. Erwarten Sie die Angriffe daher von Südwesten.

Wie soll ich mich verteidigen? Ziehen Sie Ihre Einheiten von den Außenposten im Süden (A) zur Basis (B) zurück. Errichten Sie Mauern und Türme im Süden der Basis, platzieren Sie die Mechs dahinter. Zum Ausheben von Gräben bleibt Ihnen keine Zeit.

Was muss ich sonst noch beachten? Fördern Sie Erz und bauen Sie weitere Mechs. Während der Angriffe wird Ihr Mammut ständig damit beschäftigt sein, zerstörte Türme zu





ersetzen und Mauern zu verstärken. Verhindern Sie das Eindringen gegnerischer Panzer in Ihre Basis, da Ihre Zivilfahrzeuge die bevorzugten Ziele des Gegners sind.

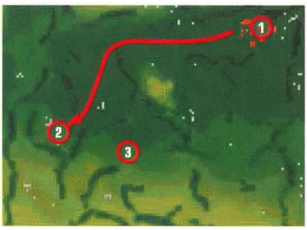
Wann muss ich mich zurückziehen?

Bald nach Ablauf des Ultimatums schickt die ED weitere Panzerverbände aus dem Osten (2) gegen Ihre Basis.

Geben Sie die Verteidigung auf, verladen Sie alle Einheiten und beenden Sie die Mission.

Antarktis 2

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 20.000 Credits.



Fördern Sie Erz und finden Sie neue Ressourcen

Bauen Sie das Erz an der Startposition (1) ab, während Sie zehn Mechs aus der Heimatbasis einfliegen. Wählen Sie das MG als Bewaffnung. Bewegen Sie sich zum Erzfeld im Westen (2), vermeiden Sie aber den Kontakt mit der ED-Basis (3).

Bauen Sie eine neue Basis auf

Errichten Sie Kraftwerk, Versorgungsdepot, Landezone und Transportmine. Die Zugänge im Norden und Osten können Sie mit Gräben und Türmen weitgehend unpassierbar machen.

Geben Sie die alte Basis auf

Sind die Ressourcen an Ihrer Startposition erschöpft, sollten Sie diese aufgeben und alle Einheiten zur neuen Basis bewegen.

Wehren Sie alle Angriffe ab

Nachdem die ED Ihre alte Basis zerstört hat, werden Sie an Ihrer neuen Position angegriffen. Halten Sie die Stellung, bis Sie das Erzvorkommen vollständig abgebaut haben.

Stanford Lab 2

Missionsziel: Testen Sie neue Technologien.

Graben Sie einen Tunnel

Nach dem Fehlschlag des Teleporter-Tests setzen Sie einen Mammut erstmalig zum Tunnelbau ein.

Baikal

Missionsziel: Reaktivieren Sie die Mechs und zerstören Sie die Basis der ED.

Sammeln Sie Ihre Truppen und verteidigen Sie sich

Fliegen Sie zehn zusätzliche Mechs ein und errichten Sie neben dem Erzfeld (1) Ihre Basis. Die Mechs in der ED-Basis sind Ihnen leider nicht von Nutzen.

Die Erzförderung ist am wichtigsten

Sie sollten sich zunächst damit begnügen, Ihre Basis zu verteidigen. Sie können Erz im Wert von 50.000 Credits abbauen.



Sind die Ressourcen erschöpft, sollten Sie die Mission durch Zerstören der eigenen Einheiten beenden.

Das Missionsziel kann nicht erfüllt werden

Ein Fehlschlag der Mission ist für den weiteren Ablauf der Kampagne sozusagen fest eingeplant. In der leichtesten Schwierigkeitsstufe haben Sie eventuell die Chance, die massiv befestigte ED-Basis im Westen (2) einzunehmen. Sie müssen Ihr Armeebudget voll ausschöpfen und auch einige zivile Reparatureinheiten produzieren. Greifen Sie gleichzeitig von Osten und Süden in einer Zangenbewegung an. Ziehen Sie sich jeweils zurück und reparieren Sie Ihre Einheiten, wenn das gegnerische Feuer zu stark wird.

Alaska

Ziel: Eliminieren Sie alle Einheiten der ED.



Setzen Sie Ihre Luftwaffe ein

Transferieren Sie sechs bis acht Gargoils ins Missionsgebiet und schalten Sie die Panzer der ED aus.

Wozu sind die Artefakte gut?

In Ihrer Basis und an verschiedenen Stellen der Karte können Sie Artefakte finden. Es handelt sich um Munition, die von Ihren Flugzeugen nicht aufgenommen werden kann, aber auch nicht benötigt wird.

Japan

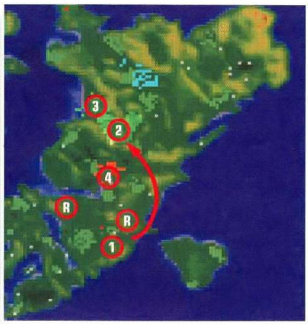
Missionsziel: Finden Sie die gestohlenen Pläne und zerstören Sie die Basis der Hacker.

Wo liegt Neos Hauptquartier?

Neo hält sich von Ihrer südlichen Startposition (1) aus gesehen genau im Norden (2) auf.

Bauen Sie eine Verteidigung auf und bereiten Sie den Angriff vor

Transferieren Sie einen Mammut und mindestens neun Gargoils ins Missionsgebiet. Errichten Sie große Abwehrtürme um die Landezone (1) und bauen Sie Energie- und Munitionsversorgung auf.



Führen Sie den Angriff schrittweise aus

Umfliegen Sie mit den Gargoils den direkten Nachbarn im Norden (4) und stoßen Sie zu Neo (2) vor. Zerstören Sie alle Gebäude außer Neos Hauptquartier und die Forschungsstation. Gleich daneben im Nordwesten (3) befindet sich eine ED-Basis. Eliminieren Sie hier zivile und militärische Produktionsstätten.

Bergen Sie die Pläne

Sie können nun gefahrlos vor dem Hauptquartier (2) landen und die Konstruktionspläne bergen.

Die Zerstörung des Hauptquartiers hat Konsequenzen

Unmittelbar nach der Zerstörung der Forschungsstation und/oder des Hauptquartiers laufen Ihre Einheiten zur ED über. Schießen Sie daher beide Gebäude zunächst nur sturmreif und verladen Sie alle Einheiten bis auf wenige Gargoils in den Transporter. Idealerweise zerstören Sie nun beide Gebäude innerhalb von zwei bis drei Sekunden und Sie verlieren damit lediglich die am Angriff beteiligten Flugzeuge.

Was soll ich sonst noch tun?

Sie können zwei Ressourcenfelder (R) in der Nähe der südlichen Landezone ausbeuten. Rechnen Sie allerdings mit Angriffen Ihres nördlichen Nachbarn (4) zu Lande und aus der Luft.

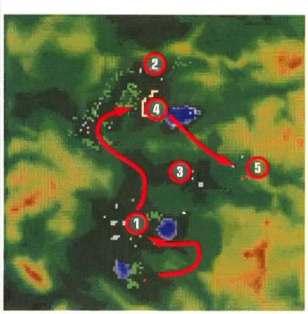
Kurtshatov FZ

(Bonusmission nach einem Sieg in Japan)

Missionsziel: Aktivieren Sie die Prototypen und zerstören Sie die ED-Basen.

Bereiten Sie den Angriff vor

Bewegen Sie die Spider zur ersten ED-Basis (1). Sobald Sie Feindkontakt haben, ist Ihre Landezone betriebsbereit. Ziehen Sie die Spider wieder zurück und fliegen Sie zehn Gargoils ein. Zerstören Sie alle wichtigen Einrichtungen der gegnerischen Basen (1), (2) und (3) aus der Luft.



Suchen Sie die Prototypen

Die Prototypen finden Sie bei (5). Vor deren Einsatz müssen Sie allerdings ein Artefakt bergen.

Suchen Sie das Artefakt

Bewegen Sie die Spider zum Tunneleingang (4) und unterirdisch bis zu einer Position genau unterhalb der Prototypen (5). Dort finden Sie das Artefakt, das Ihnen die Kontrolle über die Grizzlies gibt.

Zerstören Sie alle ED-Basen

Mit Grizzlies und Luftunterstützung können Sie die ED aus dem Sektor vertreiben. Die Grizzlies nehmen Sie selbstverständlich zur Heimatbasis mit.

New York

(Bonusmission nach einer Niederlage in Japan)

Missionsziel: Verteidigen Sie die Produktionsstätten der UCS.

Das Missionsziel ist nicht zu erfüllen

Sie haben die Japan-Mission nicht erfolgreich abschließen können und werden auch diesmal kein Glück haben. Die Grizzlies der ED können Sie mit den zur Verfügung stehenden Einheiten nicht aufhalten.

Stanford Lab 3

Missionsziel: Teleportieren Sie einen Mech.

Testen Sie die Teleporter

Nach dem erfolgreichen Test steht Ihnen die Teleporter-Technologie in den folgenden Missionen zur Verfügung.

Große Seen

Missionsziel: Zerstören Sie die Basis der LC.

Stärken Sie die Verteidigung

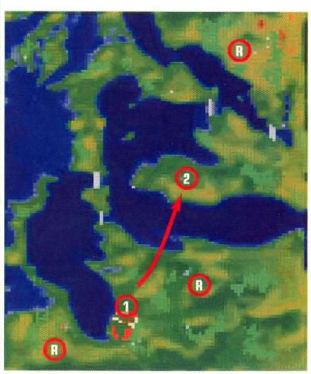
Errichten Sie weitere Kraftwerke und bauen Sie große Abwehrtürme am nördlichen Zugang (1) zu Ihrer Basis.

Fördern Sie Erz

Gleich im Osten stoßen Sie auf ergiebige Erzvorkommen.

Greifen Sie aus der Luft an

Mit acht bis zehn Gargoils der 3. Ausbaustufe können Sie die LC-Basis im Norden (2) angreifen. Meiden Sie dabei das Abwehrfeuer der Ver-





teidigungsanlagen und schalten Sie zunächst die Boden- und Lufteinheiten aus. Reparieren Sie angeschlagene Flugzeuge und greifen Sie dann die Gebäude an.

Die LC kapituliert

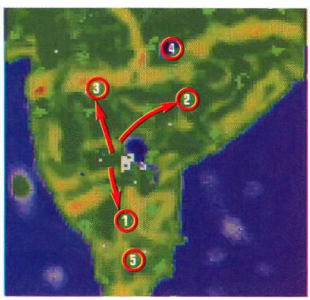
Nachdem Sie einige Basisgebäude zerstört haben, gibt die LC auf.

Finden Sie weitere Erzvorkommen

An den mit (R) gekennzeichneten Stellen sollten Sie Energieversorgung und Erztransportraffinerie errichten. Beginnen Sie mit dem Abbau der Ressourcen und Sie erhalten 350.000 Credits für den Raumschiffbau.

Indien

Missionsziel: Schützen Sie die Unterhändler und eskortieren Sie sie zur LC-Basis (Variante A).
Alternative: Wird der Botschafter der LC getötet, geht es mit Variante B weiter.



Erfüllen Sie das Missionsziel

Setzen Sie alles daran, den Botschafter der LC sicher zu seiner Basis zu geleiten. Der weitere Verlauf der Kampagne ist in diesem Fall wesentlich einfacher.

Bewachen Sie den Verhandlungsort

Positionieren Sie Ihre Spider nördlich der beiden Botschafter (1). Wehren Sie die Angriffe der ED ab, rücken Sie aber nicht weiter vor.

Genug Energie und Munition

Errichten Sie Energie- und Munitionsversorgung in der Nähe der Landezone.

Transferieren Sie Flugzeuge

Zerstören Sie alle ED-Einrichtungen entlang des Weges zur LC-Basis (2) mit acht bis zehn Gargoils.

Geleiten Sie den Botschafter

Erst dann kann der Botschafter der LC gefahrlos zu seiner Basis gelangen.

Fördern Sie Erz

Nachdem Sie das Gebiet gesichert haben, winken Ihnen weitere 100.000 Credits.

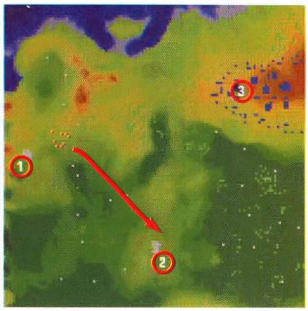
Variante (A): Allianz mit der LC

Australien (A)

(Bonusmission nach einem Sieg in Indien)
Missionsziel: Zerstören Sie gemeinsam mit der LC die Basis der ED.

Greifen Sie die ED an

Transferieren Sie zehn Gargoil-Flugzeuge und attackieren Sie die Basis der ED im Südosten (2). Nach kurzer Zeit erhalten Sie Unterstützung von der LC.



Fördern Sie Erz

Neben den Ressourcen nahe Ihrer Landezone (1) können Sie Erz in der ED-Basis (2) und in der Basis der LC (3) im Gesamtwert von 200.000 Credits fördern.

Madagaskar (A)

Missionsziel: Verteidigen Sie die Basis der LC und zerstören Sie die Basis der ED.



Setzen Sie auf Ihre Luftwaffe

Greifen Sie die Basis der ED (3) im Norden mit zehn Gargoil-Flugzeugen an. Unterstützung erhalten Sie von der verbündeten LC.

Finden Sie das Artefakt

Nachdem Sie die ED eliminiert haben, stellt Ihnen die LC die Schildtechnologie zur Verfügung. Betreten Sie dazu mit einer Einheit das Tunnelsystem unter der LC-Basis (2) über den Tunneleingang nahe Ihrer Landezone (1).

Sichern Sie das Gebiet

Vor dem Beenden der Mission können Sie Erntefahrzeuge zu den Ressourcenfeldern im Westen Ihrer Landezone (R) sowie in der LC- und ED-Basis schicken.

Erforschen Sie die neue Technologie

Geben Sie Ihren Forschern unverzüglich den Auftrag, Schildgeneratoren für Ihre Einheiten zu entwickeln.

Ägypten

Missionsziel: Eliminieren Sie ED und LC.

Die Missionsbeschreibung ist falsch

Um die Mission erfolgreich abzuschließen, müssen Sie entgegen der Einsatzbesprechung auch die LC aus diesem Sektor vertreiben.



Greifen Sie die ED aus der Luft an

Fliegen Sie mit acht bis zehn Gargoils zur Basis der ED (2) östlich des Nils. Konzentrieren Sie sich auf die Luftwaffe der ED und die Waffenproduktion. Die restlichen Gebäude zerstört dann die LC für Sie.

Schützen Sie die Basis

Errichten Sie Verteidigungsanlagen am nordöstlichen Zugang (1) und beginnen Sie mit der Erzförderung. Bauen Sie zivile und militärische Produktionsstätten auf.

Neo untergräbt das Bündnis mit der LC

Nach 15 Stunden laufen alle Ihre Einheiten zu Neo und der ED über. Verladen Sie Ihre Flugzeuge vorher in den Transporter.

Die LC kündigt die Allianz auf

Wenig später erklärt Ihnen die LC offiziell den Krieg und greift Ihre Basis an.

Beuten Sie Ressourcen aus

Wenn Sie den ersten Ansturm der LC abgewehrt haben, können Sie die beiden Erzfelder im Osten (R) mit flugfähigen Erntern ausbeuten und bis zu 200.000 Credits erzielen. Die LC lässt Sie dabei weitgehend unbehelligt.

Produzieren Sie Mechs

Konstruieren Sie acht bis zehn Panther III mit schwerer Plasmakanone und MG-Bewaffnung. Darüber hinaus sind vier Reparatureinheiten und die drei Grizzlies aus der Kurshatov-Bonusmission von Vorteil.

Greifen Sie die LC an

Mit dieser Armee können Sie die LC (3) auf dem Landweg angreifen. Spielen Sie die große Reichweite der Grizzlies und die enorme Feuerkraft der Plasmawaffen gegen die Guardians aus.

Sichern Sie das Gebiet

Ist die LC besiegt, können Sie auch im Norden (4) Erz im Wert von 50.000 Credits fördern.

Variante (B): Keine Allianz mit der LC

Madagaskar (B)

Missionsziel: Bergen Sie die Pläne für den Schildgenerator.

Das Missionsziel ist nahezu unerfüllbar

Die zu bergenden Pläne befinden sich in einem Tunnelsystem unter der LC-Basis (2). Von außen können Sie nicht in dieses System eindringen, Sie müssen einen Tunneleingang innerhalb der LC-Basis errichten. Ein Angriff erscheint aber nicht ratsam, da die LC starke Verteidigungsanlagen besitzt und zerstörte Gebäude unverzüglich neu aufbaut.



Die Schilde können erforscht werden

Eine direkte Konfrontation mit der LC ist nicht nötig, da Sie die Schild-Technologie auch ohne Artefakt von Beginn der Mission an erforschen können.

Fördern Sie Ressourcen

Machen Sie das Beste aus der Situation und errichten Sie eine Basis neben dem westlichen Erzfeld (1). Verteidigen Sie sich gegen LC (2) und ED (3), bis die Rohstoffe erschöpft sind.

Australien (B)

Missionsziel: Verteidigen Sie sich gegen die Angriffe der ED und drängen Sie die ED aus diesem Sektor.

Sichern Sie die Basis

Ihre Basis liegt auf einem Hochplateau, zu dem es nur einen Zugang im Süden gibt (1). Konzentrieren Sie Ihre Verteidigung an dieser Stelle.

Gehen Sie selber in die Offensive

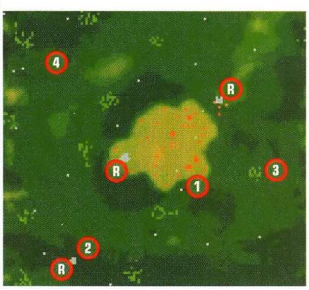
Mit zehn Gargoils können Sie die Hauptbasis der ED im Südwesten (2) angreifen. Weitere Stützpunkte unterhält die ED im Osten (3) und Nordwesten (4).

Neo übernimmt die Kontrolle

Nach 15 Stunden laufen alle Ihre Einheiten zur ED über. Verladen Sie die Gargoils vorher in den Transporter und errichten Sie eine zivile Produktionsstätte.

Eliminieren Sie die ED

Anschließend zerstören Sie die restlichen Gebäude und Einheiten der ED mit Ihrer Luftwaffe. Sie





müssen auch Ihre ehemaligen Einheiten eliminieren, die nun Neos Kontrolle unterstehen.

Fördern Sie Erz

Sobald die ED besiegt ist, können Sie Rohstoffe (R) im Wert von 250.000 Credits ausbeuten. Bei den weiter entfernten Erzfeldern setzen Sie flugfähige Erntefahrzeuge oder die Teleporter-Technologie ein.

Mozambique

Missionsziel: Eliminieren Sie Neo und schalten Sie alle ED-Einheiten aus.



Finden Sie Neo

Sein Hauptquartier liegt im Norden (1). Östlich (2) und südlich (3) davon unterhält die ED Basen.

Zerstören Sie alle Gebäude

Mit Ihren Luftstreitkräften können Sie Neos Kommandozentrale und die beiden ED-Basen zerstören. Pro Basis müssen Sie zwei militärische und ein ziviles Produktionszentrum sowie ein Baufahrzeug ausschalten, um die ED handlungsunfähig zu machen.

Fördern Sie Erz

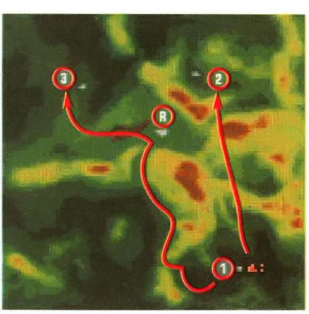
Anschließend stehen Ihnen Erzvorkommen (R) im Umfang von 200.000 Credits zur Verfügung.

Anden

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).

Setzen Sie die Luftwaffe ein

Greifen Sie die ED im Norden (2) unverzüglich mit zehn Flugzeugen an. Scheuen Sie keine Verluste und zerstören Sie alle Produktionsstätten in dieser Basis.



Verteidigen Sie sich

Gegen die Angriffe der LC (3) müssen Sie Ihre Basis im Westen (1) mit Türmen und Festungen sichern. Starten Sie dann die Erzgewinnung in Ihrer Basis (80.000 Credits).

Verhindern Sie eine Expansion der LC

Patrouillieren Sie regelmäßig über dem Erzvorkommen (R) im Zentrum und zerstören Sie etwaige Erztransportminen. Wenn die LC keine neuen Bodenschätze fördern kann, wird sie im Laufe der Zeit inaktiv.

Vernichten Sie die LC

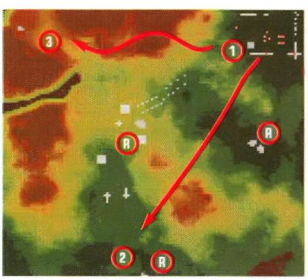
Mit acht Jaguars der Ausbaustufe II können Sie dann die Basis der LC (3) in Schutt und Asche legen. Verwenden Sie Schweres Plasmageschütz und zweifaches Doppel-MG als Bewaffnung.

Schürfen Sie Erz

Errichten Sie Kraftwerke und Erztransportraffinerien im Zentrum (R) der Karte (200.000 Credits) sowie in der ehemaligen ED-Basis (70.000 Credits) und beginnen Sie mit dem Transfer von Erz in die Heimatbasis.

Peru

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).



Verteidigen Sie Ihre Basis

Fliegen Sie die acht Jaguar-II-Einheiten aus der vorigen Mission ein und halten Sie die Stellung, bis Sie die Basis mit Türmen und Festungen gesichert haben. Die Gegner greifen vor allem von Westen her an (1).

Schalten Sie die ED aus

Transferieren Sie zehn Gargoils ins Missionsgebiet und zerstören Sie die Basis der ED im Südwesten (2).

Greifen Sie die LC an

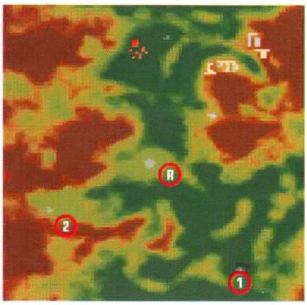
Die Basis der LC im Westen (3) attackieren Sie anschließend mit den Jaguars. Führen Sie auch einige Reparaturdroiden mit.

Treiben Sie den Raumschiffbau voran

Wenn Sie das Gebiet gesichert haben, können Sie die Erzfelder (R) ausbeuten und Rohstoffe im Wert von 300.000 Credits fördern.

Kolumbien

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).



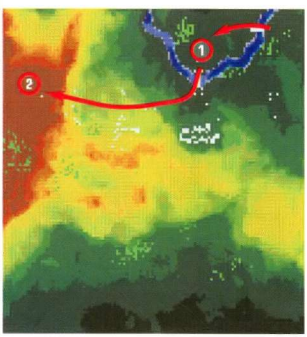
Setzen Sie auf altbewährte Taktik

Gehen Sie wie in der Peru-Mission mit Flugzeugen gegen die ED (1) und Jaguars gegen die LC (2) vor. Dann können Sie das Erz im Zentrum (R) fördern und das Evakuierungsschiff fertig stellen.

Die Kampagne der ED

Ural

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 20.000 Credits.
Weiteres Ziel: Eliminieren Sie die LC.



Wo finde ich Erz?

Folgen Sie dem Weg nach Westen. Dort finden Sie ein Ressourcenfeld (1).

Welche Einheiten und Gebäude brauche ich?

Fliegen Sie vier Erztransporter und drei Panzer ein. Errichten Sie ein Kraftwerk, zwei Minen und eine Transportraffinerie.

Die Mission ist noch nicht zu Ende!

Beuten Sie das Erzlager vollständig aus und erkunden Sie dann das Gebiet im Westen mit Ihren Panzern. Sobald Sie die LC-Basis (2) erreichen, erhalten Sie neue Befehle.

Finden Sie das Artefakt

Dringen Sie mit fünf Panzern ins Zentrum der Basis ein, wo Sie das Artefakt finden.

Missachten Sie die Befehle

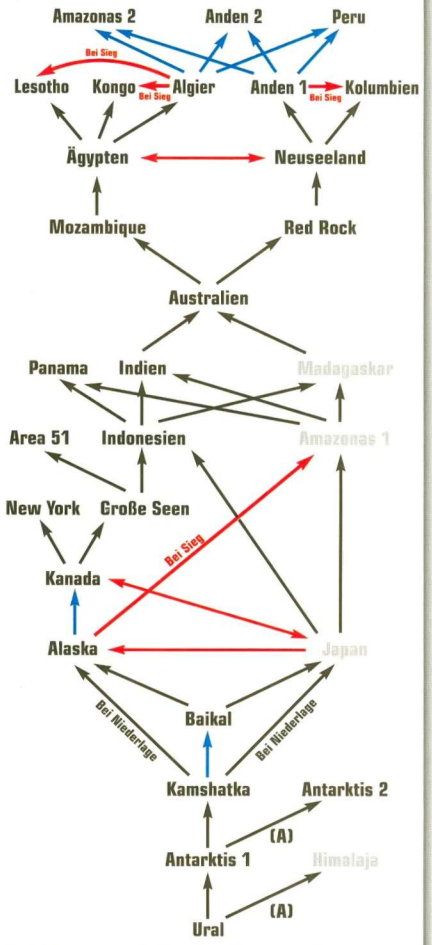
Die LC zu besiegen, verschafft Ihnen keinerlei Vorteile. Beenden Sie die Mission durch Zerstörung aller eigenen Gebäude.

Antarktis 1

Missionsziel: Vernichten Sie die UCS-Truppen.

Missionsbaum ED

Hier sehen Sie den verzweigten Missionsbaum der ED-Kampagne. Wir beschränken uns in unserer Lösung auf den linken Ast. Die ausgegrauten Missionen werden nicht beschrieben.



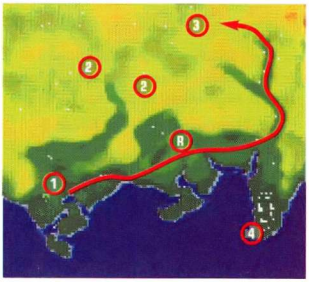
Fliegen Sie Verstärkung ein

Sie sollten an Ihrer Startposition (1) eine Landezone errichten und weitere sechs bis acht Panzer transferieren.

Greifen Sie die UCS-Basis an

Umgehen Sie die Verteidigungsstellungen der UCS im Norden (2) und greifen Sie die Basis (3) von Osten her an. Wenn Sie Energie- und Munitionsversorgung aufgebaut haben, können Sie die UCS vollständig aus dem Sektor vertreiben.





Förden Sie Erz

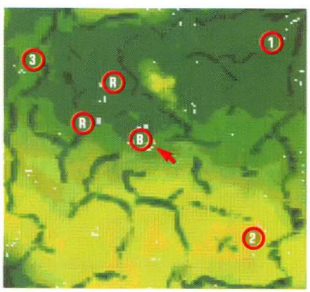
Beuten Sie die Rohstoffe in der UCS-Basis und bei (R) aus.

Bergen Sie das Artefakt

In der verlassenen russischen Basis im Südosten wartet ein Artefakt (4) auf Sie.

Antarktis 2

Missionsziel: Aktivieren Sie den Zentralcomputer und fördern Sie 50.000 Credits.



Gehen Sie in den Untergrund

Die verlassene Basis (B) finden Sie gleich neben Ihrer Startposition. Errichten Sie dort einen Tunneleingang. Bergen Sie alle Artefakte und holen Sie die einzigartigen Geschütz-Panzer an die Oberfläche. Um diese Panzer herum sollten Sie in der Folge mit MG- oder Raketen-Panzern eine schlagkräftige Veteranen-Truppe aufbauen. Ihr Armeebudget wird übrigens nicht durch die Geschütz-Panzer belastet.

Bauen Sie Ihre Basis auf

Errichten Sie Kraftwerke und reparieren Sie die Abwehrgebäude. Im Nordwesten gibt es zwei Erzfelder (R), die Sie mit drei Minen und zwei Transportraffinerien ausbeuten können.

Verteidigen Sie sich

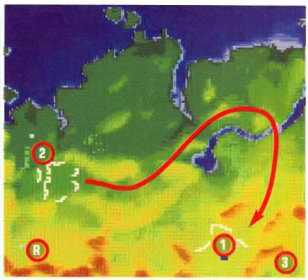
Mit den geborgenen Geschütz-Panzern und acht bis zehn Pamir-Einheiten können Sie alle Angriffe der UCS abwehren. Man wird Sie vor allem von Osten her angreifen. Ein Angriff auf die UCS-Basen (1) bis (3) lohnt sich nicht.

Beuten Sie alle Rohstoffe aus

Bleiben Sie so lange im Missionsgebiet, bis alle Minen erschöpft sind. So erhalten Sie 100.000 Credits.

Kamchatka

Missionsziele: 1. Bringen Sie das Baufahrzeug zu Ihrer Basis.



2. Errichten Sie dort drei Forschungszentren.
3. Bergen Sie den Prototypen aus dem Tunnelsystem unter der LC-Basis.

Machen Sie sich an die Arbeit

Die ersten beiden Ziele sind schnell erreicht. Leiten Sie darüber hinaus die Erzförderung ein und rüsten Sie einige Türme Ihrer Basis (2) auf MGs um, damit Sie der Luftwaffe der LC begegnen können.

Bereiten Sie den Angriff vor

Fliegen Sie die Geschütz-Panzer aus der Mission Antarktis 2 ein. Außerdem brauchen Sie sechs bis acht Sibiria-Panzer mit MG-Bewaffnung und bis zu vier Reparaturfahrzeuge.

Rücken Sie gegen die LC vor

Starten Sie den Angriff, nachdem Sie zum ersten Mal mit Bodenfahrzeugen der LC angegriffen wurden. Wenn Sie Ihre Einheiten regelmäßig reparieren und eine kontinuierliche Munitionsversorgung sicherstellen, können Sie die LC-Basis (1) nahezu ohne Verluste einnehmen.

Bergen Sie den Laserpanzer

Errichten Sie einen Tunneleingang mitten in der LC-Basis und holen Sie den Laserpanzer an die Oberfläche.

Sichern Sie das Gebiet

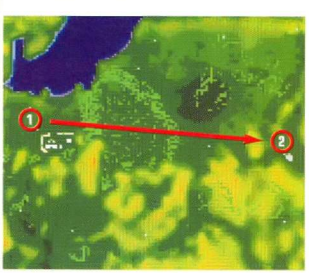
Bodenschätze gibt es in der LC-Basis und im Süden (R). Im äußersten Südosten (3) hält sich noch ein starker LC-Verband auf.

Baikal

Missionsziel: Testen Sie die Laser-Technologie und drängen Sie die LC aus diesem Sektor.

Bereiten Sie der LC einen gebührenden Empfang

Die LC baut ihre Basis (2) erst auf, wenn der Lasertest (1) abgeschlossen ist. Errichten Sie daher schnell eine Landezone und fliegen Sie die Kampftruppe aus der vorigen Mission ein. Schicken Sie diese nach Osten.



Fördern Sie Erz

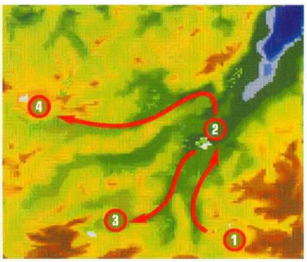
Sie können die LC leicht besiegen und deren Rohstoffe ausbeuten.

Neue Technologien

Beginnen Sie unverzüglich mit der Entwicklung von Lasergeschützen und der Upgrades.

Alaska

Missionsziel: Zerstören Sie die UCS-Basis und fördern Sie 100.000 Credits.



Stellen Sie eine Kampftruppe zusammen

Mit sechs Geschütz-Panzern und vier Sibiria-MG-Fahrzeugen können Sie die Zielbasis (2) gleich nach dem Start leicht zerstören.

Verteidigen Sie sich

Ziehen Sie sich wieder zu Ihrer Startposition zurück. Erforschen Sie das große Abwehrgebäude und schützen Sie den westlichen Zugang zur Basis mit diesen Verteidigungsanlagen.

Greifen Sie die LC an

Die Erzproduktion im Zentrum (2) können Sie erst dann ungestört aufnehmen, wenn Sie auch die beiden restlichen Basen zerstört haben. Ergänzen Sie Ihre Kampftruppe um einige Laser-Panzer und sorgen Sie für eine schnelle Reparatur angeschlagener Einheiten. Die südliche LC-Basis (3) wird durch starke Lufteinheiten verteidigt. Dort müssen Ihre MG-Panzer die Luftherrschaft der LC brechen. Im Norden (4) sind Ihre Laser- und Geschütz-Panzer von größerer Bedeutung.

Erfüllen Sie die Zielvorgabe

Im Zentrum und in den ehemaligen LC-Basen können Sie Erz im Wert von 230.000 Credits fördern.

Kanada

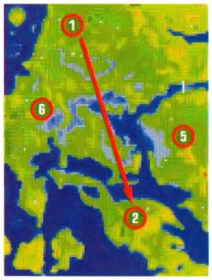
Missionsziel: Finden Sie den Hauptcomputer und zerstören Sie die Forschungszentren der UCS.

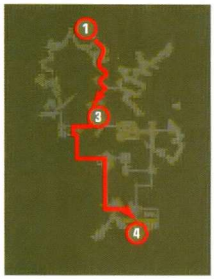
Beide Ziele liegen im Süden

Fliegen Sie mit zehn Ataman-Hubschraubern mit MG-Bewaffnung zur südlichen UCS-Basis (2). Zerstören Sie Baufahrzeuge, Energieversorgung und Forschungszentren. Verluste durch die Raketen-Mechs der UCS sollten Sie in Kauf nehmen, da Sie bald bessere Versionen des Ataman bauen können.

Bewegen Sie sich im Tunnelsystem

Bauen Sie einen Tunneleingang an Ihrer Startposition (1) und folgen Sie dem eingezeichneten Weg. Bei (3) müssen Sie einen Durchbruch graben. Das Artefakt finden Sie bei (4).



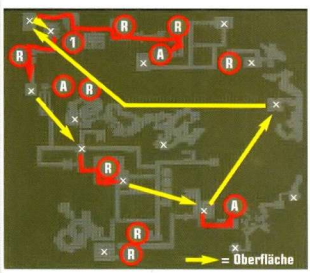


Sie können eine Basis errichten

Nach Bergung des Artefakts haben Sie die Mission gewonnen. Sie können an Ort und Stelle einen Tunnelausgang graben, um über den Trümmern der UCS-Basis eine eigene zu errichten. Dann können Sie Erz im Wert von 55.000 Credits fördern. Ein Angriff auf die beiden anderen Stützpunkte der UCS, (5) und (6), lohnt sich dagegen nicht.

New York

Missionsziel: Finden Sie drei Artefakte.



Folgen Sie dem Weg

Bewegen Sie den Spion von der Landezone nach Westen, bis Sie auf die Küstenbefestigung stoßen. Betreten Sie dann das Tunnelsystem ganz im Nordwesten. Tunneleingänge sind mit x gekennzeichnet, Artefakte mit A, Reparaturmöglichkeiten mit R. Nehmen Sie das Notebook bei (1) auf, um die Oberflächenkarte aufzudecken.

Grosse Seen

Missionsziel: Zerstören Sie die Forschungszentren der UCS und finden Sie das Alien-Artefakt.

Schwächen Sie die UCS

Belagern Sie mit zehn Hubschraubern das Erzfeld (2) westlich der UCS-Basis und zerstören Sie alle Ernter. Gegen die Forschungszentren (1) können Sie aus der Luft allerdings nichts ausrichten. Klären Sie dieses Gebiet aber auf, um eine bessere Übersicht bei der anschließenden Operation zu erhalten.

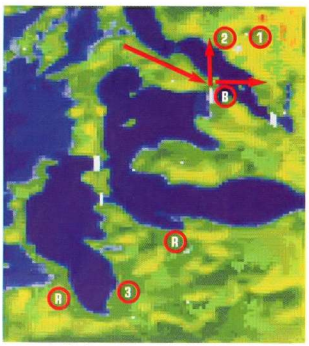
Stellen Sie die Verteidigung sicher

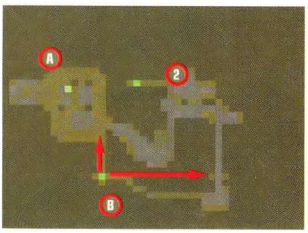
Wenn Sie die Brücke (B) aus der Luft zerstören, kann die UCS Sie nur noch mit ihrer schwachen Luftwaffe angreifen.

Graben Sie sich zum Ziel

Errichten Sie einen Tunneleingang nördlich der Brücke (B). Genau im Norden (Kompass!)







befindet sich der Alien-Stützpunkt (A). Graben Sie auch nach Osten, um das Tunnelsystem unter der UCS-Basis zu erreichen. Bauen Sie einen Tunnelausgang westlich des Erzfeldes (2).

Zerstören Sie die UCS-Basis

Errichten Sie dort eine Landezone und fliegen Sie die Geschütz-Panzer ein. Zerstören Sie dann die drei Forschungseinrichtungen.

Eine weitere Erzförderung ist möglich

Wenn Sie den zweiten Gegner im Süden (3) ausgeschaltet haben, können Sie auch die Lagerstätten bei (R) ausbeuten.

Area 51

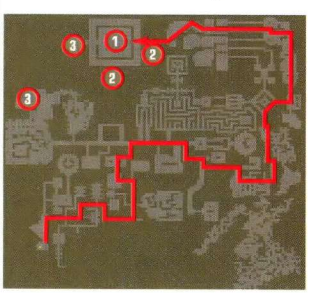
Missionsziel: Bergen Sie das Ufo.

Sichern Sie die Startposition

Verteidigen Sie Ihre Landezone mit Hubschraubern gegen die Luftwaffe der UCS, bis Sie Abwehrgebäude errichtet haben.

Ein Angriff auf die UCS ist möglich

Unter hohen Verlusten können Sie die im Norden gelegene UCS-Basis durch Zerstörung der Kraftwerke aus der Luft lahm legen.

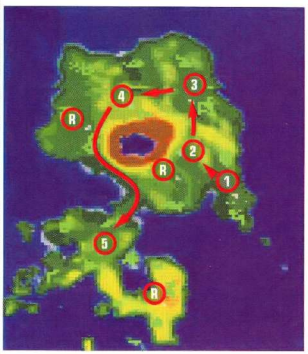


Stoßen Sie zum Ufo vor

Betreten Sie das Labyrinth mit Geschütz- und Laser-Panzern. Folgen Sie dem eingezeichneten Weg. Das Ufo befindet sich bei (1), die Energiekristalle bei (2). Die UCS-Basis erreichen Sie über den Ausgang (3).

Indonesien

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 100.000 Credits.



Wie gehe ich vor?

Greifen Sie die südliche LC-Basis (2) mit Geschütz- und MG-Panzern an. Da die Basis noch aufgebaut wird, können Sie diese einfach niederreißen. Wenn die LC keine neuen Gebäude mehr aus dem Orbit anliefert, ziehen Sie sich bis zu einer Position nördlich Ihrer Basis (1) zurück und wehren die Angriffe der UCS ab. Fliegen Sie Laser-Panzer ein, die gegen die Mechs besonders effizient sind.

Verteidigen Sie sich

Errichten Sie Türme und schwere Abwehrgebäude im Norden und Westen Ihrer Basis.

Rücken Sie wieder aus

Sobald Sie die Angriffe der Mechs abgewehrt haben, greifen Sie die nördliche LC-Basis (3) an. Reparieren Sie Ihre Einheiten und marschieren Sie dann gegen die UCS im Westen (4) und Süden (5).

Fördern Sie Erz

In den ehemaligen LC-Basen und an den mit (R) gekennzeichneten Stellen gibt es große Erzvorkommen. Sie können bis zu 340.000 Credits in dieser Mission erzielen.

Panama

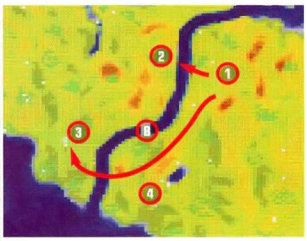
Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 50.000 Credits.

Bereiten Sie sich vor

Sie benötigen neun Ataman-Hubschrauber mit Doppel-MGs und ein Baufahrzeug.

Greifen Sie die UCS aus der Luft an

Attackieren Sie die nördlichste UCS-Basis (2) aus der Luft und zerstören Sie das Produktionszentrum und das Mammut. Reparieren Sie Ihre Hubschrauber an der Landezone (1) und munitionieren Sie sie nach, bevor Sie die zweite UCS-Basis (3) von Süden her angreifen. Hier müssen Sie zwei Produktionszentren, zwei Mammuts und alle Erntefahrzeuge zerstören. Schneiden



Sie die nördliche Befestigung der Brücke (B) von der Energieversorgung ab und Sie können die Abwehranlagen problemlos ausschalten.

Die UCS zerstört die Brücke

Wenn Sie zuvor versuchen sollten, die Brücke (B) mit Bodentruppen zu überqueren, wird diese von der UCS unpassierbar gemacht.

Ihre Bodentruppen werden aktiv

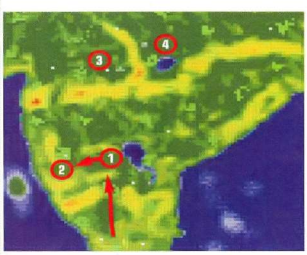
Mit Ihren Veteranen-Einheiten können Sie nun bequem die letzte UCS-Basis (4) im Osten sowie die Reste der beiden anderen Basen einebnen. Dazu müssen Sie die Brücke (B) mit einem Gruz reparieren.

Fördern Sie Erz

Sie können bis zu 250.000 Credits zur Heimatbasis schicken.

Indien

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen im Wert von 50.000 Credits.



Durchbrechen Sie die Verteidigung der UCS

Ihre Veteranen marschieren von der Startposition nach Norden zur UCS-Basis (1). Sie können diese leicht niederreißen und westlich davon eine eigene Basis gründen (2).

Der Gegner schläft nicht

UCS (3) und LC (4) besitzen Basen im Norden des Missionsgebiets und greifen Sie regelmäßig an. Sorgen Sie für eine ausreichende Verteidigung durch Türme und mobile Kampftruppen.

Erfüllen Sie Ihr Soll

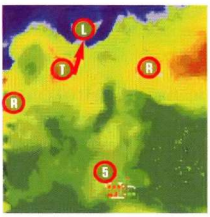
Sie können die Bodenschätze in der Basis komplett ausbeuten. Ein Angriff auf Ihre Gegner ist aber zu kostspielig.

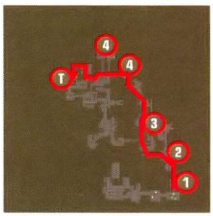
Australien

Missionsziel: Geleiten Sie den Prototypen zur Landezone.

Konvertieren Sie gegnerische Einheiten

Mit der Ionenwaffe des Prototypen und der Capture-Fähigkeit der Reparatureinheiten können Sie zwei leichte Mechs bei (1), zwei





Spider bei (2) und zwei schwere Mechs bei (3) in Ihre Armee aufnehmen.

Verwenden Sie Schilde

Im Norden gibt es drei Räume mit Schilden (4), von denen der Prototyp eines bekommen sollte.

Gehen Sie an die Oberfläche

Der Ausgang befindet sich bei (T). Bringen Sie den Prototypen dann zur Landezone (L).

Der Kampf geht weiter

Sie können die Mission abschließen oder die UCS im Südosten (5) angreifen, um sich Bodenschätze (R) im Wert von 85.000 Credits zu sichern.

Mozambique

Missionsziel: Eskortieren Sie einen Konvoi und eliminieren Sie die UCS.

Der Konvoi setzt sich in Bewegung

Die Trucks bewegen sich ohne Ihr Zutun bis zur Brücke (B). Lassen Sie sie dort zunächst warten.

Greifen Sie die UCS an

Fliegen Sie mit zehn Hubschraubern zur UCS-Basis (1) und greifen Sie diese von Norden her an. Sie müssen lediglich die Kontrolle über das Erzfeld erringen, um den Rest kümmern Sie sich später.

Schießen Sie sich den Weg frei

Folgen Sie dem Weg nach Norden mit Ihren Starteinheiten und schalten Sie alle Gegner aus.

Reparieren Sie die Brücke

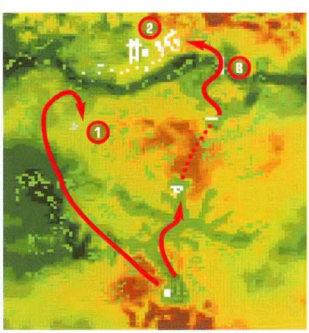
Ihr Baufahrzeug kann nun die Brücke (B) reparieren. Der Konvoi gelangt dann ans Ziel (2).

Geben Sie der UCS den Rest

Mit den Panzern Ihrer Verbündeten können Sie die UCS-Basis niederreißen.

Wählen Sie brauchbare Einheiten aus

Unter Ihren neuen Einheiten sind die sechs Geschütz-Trucks wegen ihrer großen Reichweite interessant. Bei Bedarf können Sie diese





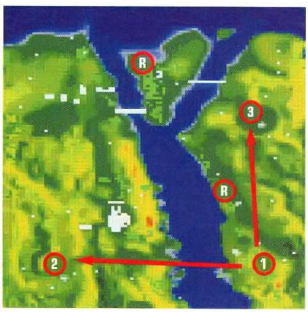
zur Heimatbasis transferieren – Ihr Armeebudget wird durch diese Einheiten nicht belastet.

Sichern Sie das Gebiet

Sie können Erz im Wert von 220.000 Credits fördern.

Ägypten

Missionsziel: Eliminieren Sie UCS und LC.



Der UCS-Stützpunkt liegt jenseits des Nils

Greifen Sie mit zehn Hubschraubern an. Dringen Sie gleich ins Zentrum der Basis (2) ein, zerstören Sie aber nur Einheiten und Kraftwerke. Ihren Hafen sollten Sie aufgeben.

Die LC bietet Hilfe an

Nehmen Sie das Angebot der LC an und willigen Sie in einen Waffenstillstand ein. Die LC wird dann die Gebäude der UCS-Basis nach und nach zerstören.

Holen Sie Ihre Bodentruppen

Bewegen Sie Ihre Veteraneneinheiten in die LC-Basis (3) und zerstören Sie diese! Solange die UCS nicht vollständig vernichtet ist, wird die LC am Bündnis festhalten und Sie haben leichtes Spiel.

Beuten Sie Rohstoffe aus

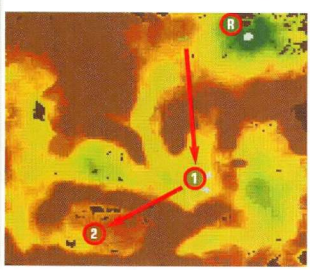
Wenn die LC besiegt ist, eliminieren Sie die Reste der UCS und fördern Erz in den Basen der Gegner sowie bei (R). Zusätzlich zum Erzvorkommen an Ihrer Startposition (1) können Sie einen Gewinn von 400.000 Credits verbuchen.

Lesotho

Missionsziel: Zerstören Sie die Abschussrampen der UCS.

Erobern Sie die Erzfelder

Da Sie bis zum Ablauf des Ultimatums noch etwas Zeit haben, sollten Sie die UCS mit zehn Hubschraubern zunächst an der Erzgewinnung bei (1) hindern.



Schalten Sie die atomare Bedrohung aus

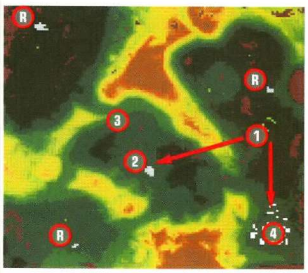
Fliegen Sie weiter nach Südwesten zu den Abschussrampen (2). Diese werden von MG-Türmen geschützt, die Sie aber aus sicherer Entfernung unschädlich machen können.

Sichern Sie das Gebiet

Die Basis der UCS zerstören Sie am besten aus der Luft. Neben den Erzfeldern bei (1) können Sie östlich Ihrer Startposition bei (R) insgesamt 215.000 Credits ausbeuten.

Kongo

Missionsziel: Eliminieren Sie die UCS und die Ashantis.



Schwächen Sie die UCS

Dringen Sie mit zehn Hubschraubern zum Erzfeld der UCS (2) vor und zerstören Sie alle Ernter, das Baufahrzeug sowie zivile und militärische Produktionsstätten. Vermeiden Sie jedoch einen Kontakt mit den Raketen-Mechs im Nordwesten (3).

Erwarten Sie den Angriff der Gegner

Ziehen Sie sich zur Startposition (1) zurück. Errichten Sie Verteidigungsanlagen und fliegen Sie Bodentruppen ein.

Rücken Sie wieder aus

Nachdem Sie den gemeinsamen Angriff von Ashantis und UCS abgewehrt haben, können Sie Ihre ehemaligen Verbündeten im Süden (4) unter Feuer nehmen. Schalten Sie die gefährlichen Geschütz-Panzer und -Trucks aus der Luft aus und zerlegen Sie die Basis dann mit Ihren Bodeneinheiten.

Schürfen Sie Erz

In der UCS-Basis finden Sie noch 90.000 Credits, an den mit (R) gekennzeichneten Stellen insgesamt 200.000 Credits.

Algier

Missionsziel: Zerstören Sie die beiden Basen der UCS.

Eine Insel, eine Insel!

Mit zehn Hubschraubern greifen Sie die Inselfestung der UCS (2) im Westen an. Lassen Sie die Abwehrstellungen unberührt und konzentrieren Sie sich auf die übrigen Gebäude. Wenn die Bodentruppen der UCS Sie mit Raketen angreifen, müssen Sie die Schnelligkeit Ihrer Luftstreitkräfte ausspielen. Greifen Sie mit einer Hit-and-Run-Taktik immer wieder an wechselnden Stellen von See aus an.



Befestigen Sie Ihre Basis

Bauen Sie die Basis an Ihrer Startposition (1) aus. Fliegen Sie Geschütz-Panzer ein.

Im Süden liegt das nächste Ziel

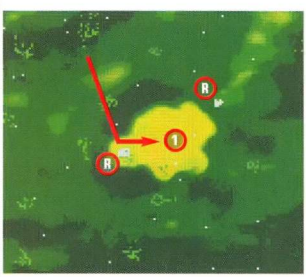
Stoßen Sie mit Luft- und Bodentruppen zum südlichen Erzfeld (3) vor. Zerstören Sie alle Ernter der UCS und wehren Sie die Angriffe der Feinde ab. Rücken Sie dann gegen die zweite UCS-Basis (4) vor. Ihre Geschütz-Panzer schalten die Befestigungsanlagen aus, während die Hubschrauber die Luftangriffe abwehren.

Die UCS ist besiegt

Nun können Sie die restlichen Inselstellungen der UCS beseitigen. Graben Sie dann einen Tunnel (T) zur Insel, um Rohstoffe im Wert von 40.000 Credits auszubeuten. Das südliche Erzfeld hält weitere 100.000 Credits bereit.

Red Rock

Missionsziel: Zerstören Sie die UCS-Basis.



Stellen Sie eine Armee zusammen

Sie benötigen neun Hubschrauber und ein Baufahrzeug. Halten Sie darüber hinaus einige Bodentruppen an der Landezone bereit, um Überraschungsangriffe der UCS abzuwehren.

Machen Sie der UCS das Leben schwer

Greifen Sie die UCS-Basis (1) von Westen kommend aus der Luft an. Sie haben nur geringe Gegenwehr zu erwarten und können die Basis nach mehrmaligem Nachmunitionieren komplett abreißen.

Fördern Sie Erz

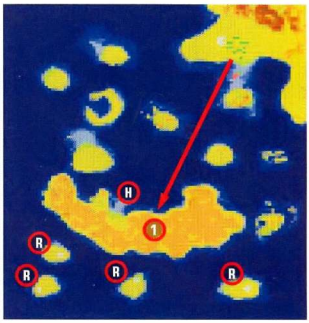
Es stehen Ihnen Bodenschätze (R) im Wert von 260.000 Credits zur Verfügung.

Neuseeland

Missionsziel: Eliminieren Sie die UCS.

Wieder sind Sie aus der Luft erfolgreich

Mit zehn Hubschraubern können Sie die UCS-Basis (1) zerstören. Die größte Gegenwehr erfolgt von der Flotte im Hafenbereich (H).

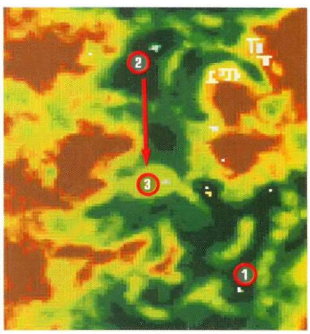


Die meisten Ressourcen sind unzugänglich

Die UCS fördert Erz auf den vier südlichen Inseln (R). Leider können Sie diese weder mit Brücken noch mit einem Tunnel erreichen. Sie müssen sich mit den 200.000 Credits von dem Erzfeld nahe Ihrer Startposition begnügen.

Kolumbien

Missionsziel: Finden Sie Ressourcen und liefern Sie 50.000 Credits in die Heimatbasis.



Folgen Sie dem Scout

Ihr Begleiter bringt Sie auf verschlungenen Pfaden zum Erzfeld (2) im Norden.

Misstrauen Sie Ihrem Kommandanten!

Entgegen der Einsatzbesprechung wird die UCS Sie angreifen, wenn Sie das Erzfeld sichten. Es spielt keine Rolle, ob Sie besagte Landezone errichten. Speichern Sie ab und bauen Sie einen Landeplatz. Transferieren Sie unverzüglich zehn Hubschrauber ins Missionsgebiet. Währenddessen errichten Sie Energieversorgung, Produktionsstätte und Abwehrgebäude.

Lenken Sie die UCS ab

Schicken Sie den Scout zur Startposition zurück – das verwirrt Ihren Gegner und gibt Ihnen weitere Sekunden.

Es entbrennt ein heißes Gefecht

Die UCS wird Ihre neue Position mit Flugzeugen und Mechs unter Feuer nehmen. Halten Sie durch!

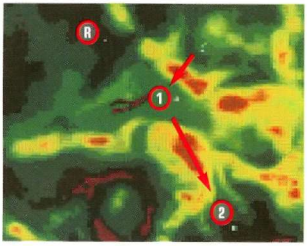
Schlagen Sie zurück

Sobald Ihre Basis gesichert ist, greifen Sie Ihrerseits die UCS (3) aus der Luft an und zerstören alle Gebäude. Durch die Erzförderung erhalten Sie weitere 220.00 Credits.



Anden 1

Missionsziel: Zerstören Sie die UCS-Basen.



Vertrauen Sie auf Ihre Luftwaffe

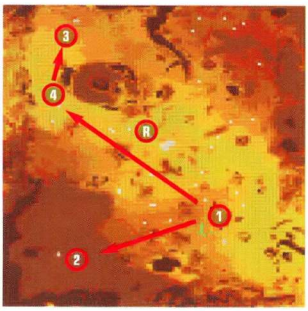
Mit zehn Hubschraubern können Sie die beiden UCS-Basen im Süden, (1) und (2), leicht eliminieren. Schalten Sie jeweils zuerst das Kraftwerk aus und der Gegner ist sofort handlungsunfähig.

Alle Rohstoffe gehören Ihnen

Um das Gebiet zu sichern, müssen Sie weitere versprengte Außenposten der UCS im Westen der Karte ausschalten. Mit einem weiteren Erzfeld (R) im Nordwesten können Sie insgesamt 160.000 Credits verbuchen.

Peru

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).



Hubschrauber helfen wieder

Mit zehn Hubschraubern können Sie die Basis der UCS (2) im Westen niederreißen.

Errichten Sie eine Basis

Verteidigen Sie Ihre Startposition (1). Insbesondere die Munitionsversorgung spielt eine entscheidende Rolle für den Feldzug gegen die LC.

Die LC bekämpfen Sie mit Panzern

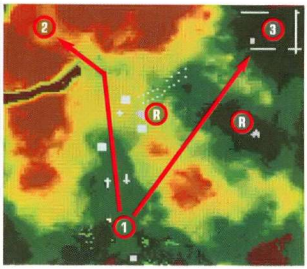
Marschieren Sie mit Geschütz-Panzern zur LC-Basis (3) im Nordwesten. Nutzen Sie die große Reichweite der Schweren Geschütze, um den Verteidigungsriegel (4) im Süden der LC-Basis zu durchbrechen. Montieren Sie MGs oder Raketenwerfer auf die Schweren Geschütze, um die Flugzeuge der LC auszuschalten. Sie brauchen auch mindestens vier Reparatureinheiten.

Fördern Sie Erz

Neben dem Erz in Ihrer Basis können Sie bei den Gegnern noch 100.000 Credits und im Zentrum (R) 330.000 Credits ausbeuten.

Anden 2

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).



Verteidigung ist oberstes Gebot

Transferieren Sie schwere Panzer ins Missionsgebiet und wehren Sie alle Angriffe auf Ihre Basis (1) ab, bis Sie Abwehrgebäude errichtet haben.

Stellen Sie eine Armee zusammen

Sie brauchen etwa 20 Schwere Panzer und Reparatureinheiten. Etwa die Hälfte Ihrer Truppe sollte mit schweren Geschützen ausgerüstet sein, die andere Hälfte zu gleichen Teilen mit Laserwaffen gegen Bodeneinheiten und MGs oder Raketenwerfern gegen Luftziele. Außerdem benötigen Sie zehn Hubschrauber.

Vernichten Sie die Gegner

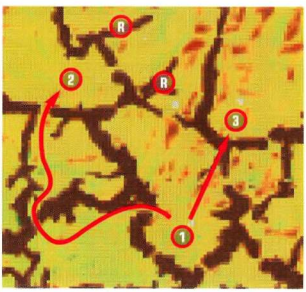
Ihre Bodeneinheiten machen die LC-Basis (2) dem Erdboden gleich. Danach zerstören Ihre Hubschrauber alle Kraftwerke und Einheiten der UCS (3). Anschießend geben Ihre Panzer der UCS den Rest.

Fördern Sie Erz

Die Erzlager (R) erbringen insgesamt 250.000 Credits.

Amazonas 2

Missionsziel: Fördern Sie Ressourcen zum Beenden des Raumschiffbaus (maximal 100.000 Credits).



Gehen Sie vor wie gewohnt

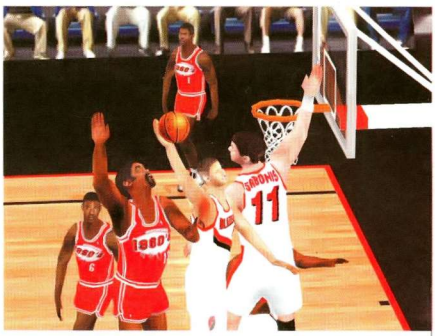
Wenn Sie Ihre Landezone (1) ausreichend mit Abwehrgebäuden gesichert haben, gehen Sie wie in der letzten Mission mit Panzern gegen die LC (2) und mit Hubschraubern gegen die UCS (3) vor. Mit den Rohstoffen bei (R) sollten Sie die Erde dann hoffentlich verlassen können.

Andreas Krumme

Allgemeine Spieletipps

NBA Live 2000

Zeitlupenreife Körbe, ausgefeilte Taktik und ein vor Begeisterung tobendes Publikum: NBA live 2000 gibt das Gefühl, wirklich dabei zu sein. Wir helfen Ihnen mit wirksamen Spielzügen.



Herr der Lüfte: Mindestens einen guten Rebounder sollten Sie im Team haben. Die Empfehlung für diese Position kann hier nur Charles Barkley oder Dikembe Mutombo lauten.

Aller Anfang ist schwer. Wie beginne ich mein erstes NBA-Match?

Einsteiger sollten für ihr erstes Spiel eine starke Mannschaft wählen, um gegen ein schwaches Team grundlegende Dinge zu üben. Nehmen Sie die Portland Trailblazers oder die 90-er Allstars und wählen Sie als Gegner die Chicago Bulls.

Das üppige Taktikmenü verwirrt mich. Mit welcher Taktik soll ich beginnen?

Lassen Sie zu Beginn die Taktiken vom PC auswählen (auf „Auto" stellen), damit Sie sich völlig auf die Steuerung Ihrer Spieler konzentrieren können. Wenn Sie souverän ein Spiel aufbauen können, sollten Sie durch das Ausprobieren einzelner Strategien die für Sie geeignetste Spielweise herausfiltern.

Wie erlerne ich schnellstens die verschiedenen Taktikarten?

Stellen Sie im Optionsmenü die Spielzuganzeige auf „an" und die Strategie auf „automatisch wechseln", denn so können Sie sehen, welche Taktiken der PC auswählt und welche Auswirkungen diese auf dem Platz haben. Tun Sie sich bei einer gegnerischen Taktik sehr schwer, unter den Korb zu gelangen, merken Sie sich diese Taktik und wenden Sie sie einmal selbst an.

Trotz meiner tollen Ballstafetten gewinne ich die Spiele nicht. Was hilft?

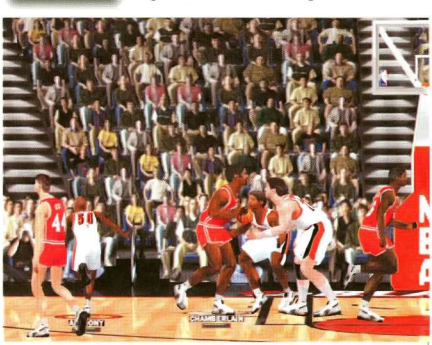
In der Offensive gibt es einen einfachen Tipp: Spielen Sie möglichst simpel. Verschnörkelte Winkelspielzüge über viele Stationen sehen toll aus, bringen aber meistens sehr wenig. Als Faustregel gilt: Nicht mehr als fünf Stationen, bis der Ball zum werfenden Mann gelangt! Wenn Sie die Strategien beherrschen, wissen Sie die Laufwege Ihrer Spieler, was gerade im Superstar-Modus das A und O ist.

Es ist manchmal sehr schwer, einen Spieler unter den Korb zu bringen. Drei-Punkte-Würfe scheitern zu oft, was kann ich noch tun?

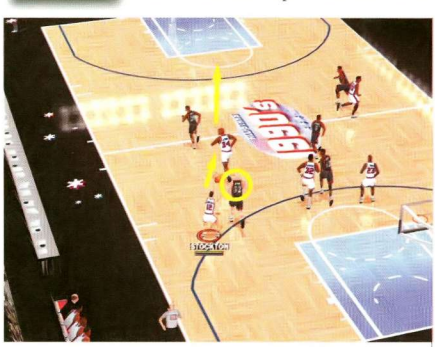
Denken Sie einmal einfach! Versuchen Sie durchaus innerhalb der „Birne" zu werfen, auch wenn Ihr Spieler nicht unter dem Korb steht. In den meisten Fällen trifft ein technisch durchschnittlicher NBA-Spieler den Korb auch, wenn er aus drei bis vier Metern Entfernung werfen muss (vor allem, wenn die CPU-Wurfunterstützung angeschaltet ist). Hüten Sie sich aber vor überhasteten Pässen, denn diese führen fast immer zum Ballverlust.

Meine Würfe landen viel zu häufig im Aus oder weit neben dem Korb, was soll ich tun?

Stellen Sie beim Werfen die CPU-Unterstützung auf „ein", denn dann berechnet der PC die Trefferwahrscheinlichkeit anhand der Statistikwerte des Spielers, mit dem Sie gerade werfen. Machen Sie sich vorher mit den Werten bekannt, damit Sie wissen, mit welchem Spieler ein Distanzwurf beispielsweise Sinn macht.



Diebesgut: Chamberlain verliert hier gleich den Ball durch einen Steal. Laufen Sie für einen Steal um den ballführenden Spieler herum und greifen Sie im Moment des Abspiels zu.



Ab die Post: Nachdem wir dem Gegner (Kreis) den Ball gestohlen haben, kommt der schnelle Pass, der das Break und damit einen wunderschönen Dunk einleitet.



Meine Spieler ermüden sehr schnell. Was kann ich dagegen tun?

Die Ermüdung der Spieler hängt auch mit gewählten Taktikeinstellung zusammen. Wenn Sie ständig ausgelaugte Cracks auf dem Feld haben, ist es gut möglich, dass Sie als Strategie „Full Court Press" aktiviert haben. Dadurch wird extremer Druck auf den Gegner ausgeübt, durch die viele Laufarbeit werden die Beine Ihrer Spieler immer schlapper. Besser ist es da, Full Court Press lediglich in extrem heiklen Spielphasen (etwa bei einem Rückstand) anzuwenden. Haben Sie die Ermüdung ausgeschaltet, ist Full Court Press eine geniale Möglichkeit, Steals en masse zu erzielen und vor allem kurz vor Ende einer Partie zu empfehlen. Liegen Sie zurück, ist der Druck auf den Gegner hoch und Ballverluste werden durch penible Manndeckung ermöglicht. Hüten Sie sich dann aber davor, mit dem Spieler, den Sie gerade steuern, „Ihren" Mann zu verlassen, denn der steht dann blank.

Jordan und Co machen mich fertig. Wie setze ich einen Schlüsselspieler schachmatt?

Sie können im Taktikmenü anwählen, dass Ihre Spieler einen bestimmten Spieler decken. Hier können Sie auch eine Doppeldeckung aktivieren. Seien Sie jedoch vorsichtig damit, denn durch die Doppeldeckung werden Räume für die anderen gegnerischen Cracks frei. Eine Doppeldeckung kostet Kraft und ist nur sinnvoll, wenn wirklich das gesamte gegnerische Spiel auf einen Spieler zugeschnitten ist. In entscheidenden Spielphasen (etwa, wenn der Gegner zur Aufholjagd bläst) kann eine Doppeldeckung mit hohem Druck durchaus das Spiel entscheiden.

Wie gehe ich beim 3-Punkte-Wettbewerb am besten vor? Welchen Spieler soll ich auswählen?

Der beste 3-Punkte-Werfer in NBA Live 2000 ist Larry Bird von der 80er Allstars. Er hat eine traumhafte Trefferquote. Nehmen Sie sich Zeit für den Bonusball, da dieser zwei Punkte zählt. Um auch am letzten Wagen an den Bonusball zu kommen, müssen Sie sich sehr beeilen und vorher den einen oder anderen Ball hektisch und ungenau werfen. Gehen Sie dieses Risiko ein.

Wie erreiche ich, dass meine Spieler öfter dunken?

Geben Sie im Hauptmenü „redrover" ein, denn damit aktivieren Sie eine Erhöhung der Power Dunks im Spiel. Haben Sie den Cheat richtig eingegeben, ertönt im Übrigen ein Signal.

Eins gegen eins. Wie schlage ich Michael „Air" Jordan auf dem Asphaltplatz?

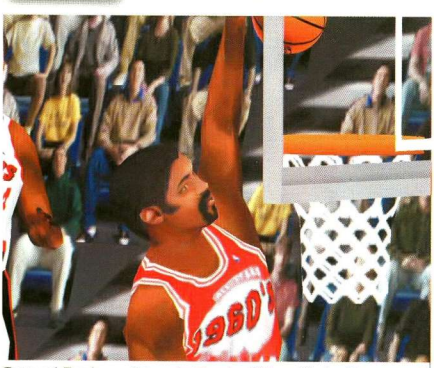
Nehmen Sie einen technisch starken Drei-Punkte-Fachmann wie Dee Brown, Tim Hardaway oder Reggie Miller. Sie müssen dribbeln können, um an Jordan vorbeizukommen, doch bei Bedarf sollte ein Drei-Punkte-Wurf eine relativ sichere Sache sein, denn so können Sie schnell einen komfortablen Vorsprung herauswerfen. Im Übrigen aktivieren Sie Air Jordan im Roster-Menü, wenn Sie ihn One-on-One (im Superstar-Modus) schlagen. Wenn Sie in einem regulären Spiel im Superstar-Modus 15 Steals erzielen, aktivieren Sie Isaiah Thomas im Roster.

Das Salz in der NBA-Suppe sind die Freiwürfe. Gibt es hier taktische Möglichkeiten, dem Gegner in die Suppe zu spucken?

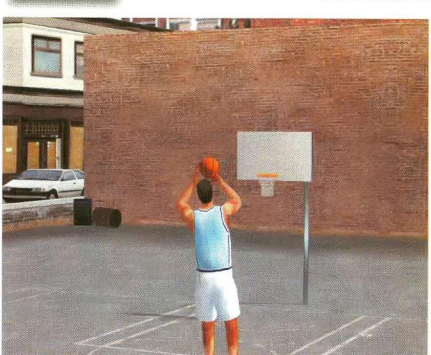
Es gibt einige Varianten, wie Sie mittels Freiwürfen ein Spiel entscheiden können. Checken Sie vor einer Partie, ob und welche gegnerischen Spieler Freiwürfe hassen, d.h. schlechte Werte in diesem Bereich haben wie Greg Ostertag, Shaq O'Neal oder Ervin Johnson. Stürmt nun einer dieser Spieler auf Ihren Korb zu, können Sie durch ein Foul beim Wurfversuch erreichen, dass ein möglicher sicherer Korberfolg in einer Freiwurfpleite (oder zumindest in nur einem statt zwei Punkten) endet.

Auf der anderen Seite können auch Sie mit eigenen Freiwürfen einiges anstellen. So sollten Sie bei Rückständen oder wenn Sie davonziehen wollen den ersten Freiwurf verwandeln, während Sie Nummer zwei absichtlich „versemmeln". Durch einen möglichen Rebound des verunglückten Wurfes können Sie sogar einen Punkt mehr gutmachen. Für diese risikoreiche Taktik sollten Sie auf jeden Fall bärenstarke Rebounder wie Dikembe Mutombo, Shaq O'Neal oder Charles Barkley auf dem Platz haben.

Thosten Seiffert



Gott sei Dunk ... gibt es ja Cheats. Wenn Sie im Hauptmenü „redrover" eingeben (ein Signal ertönt, wenn Sie es richtig gemacht haben), hagelt es im Spiel Powerdunks.



Üben Sie auf der Straße Dunks, 3-Punkte-Würfe und alle Tricks. Für ein Übungsspiel in der Halle sollten Sie zu Beginn ein sehr schwaches Gegnerteam auswählen.

Allgemeine Spieletipps

Theme Park World

Zeigen Sie den Betreibern der großen Vergnügunsparks dieser Welt, wie es geht! Mit unseren Tipps werden Sie schon bald Scharen glücklicher Besucher in Ihren virtuellen Park locken.

Der Einstieg

Wie erlerne ich das Spiel am schnellsten?

Zunächst sollten Sie das Spiel im Aktionsmodus bestreiten, da dieser eine ideale Einstiegshilfe bietet. Hierbei werden Sie erst einmal behutsam mit der Komplexität des Gebäudebaus und des Personalkontingents vertraut gemacht, wobei weitere Funktionen wie die Forschung automatisch ablaufen. Spielen Sie diesen Modus so lange, bis Sie sich sicher genug fühlen, auch die anderen Bereiche der Verwaltung Ihres Parks anzugehen. Starten Sie nun ein Spiel im Simulationsmodus.

Perspektivenwechsel

Die Ich-Perspektive ist zwar schön umgesetzt, kann aber auch von Nachteil für Sie sein. Während Sie noch sämtliche Schleudersitze selbst testen, geht Ihr Park unkontrolliert in die roten Zahlen. Daher sollten Sie auf jeden Fall, wenn Sie Attraktionen selbst ausprobieren, den Assistenten eingeschaltet lassen. Dieser informiert Sie auch in der Ich-Perspektive über die Vorkommnisse im Park.

Der Grundriss

Der Überblick zählt

Egal für welches Park-Thema Sie sich entscheiden – zunächst sollten Sie den Park systematisch aufteilen. Hierzu untergliedern Sie den Park mit Hilfe der Wege in vier gleich große Felder, d. h. Sie ziehen einen Weg von oben nach unten und einen von rechts nach links. Platzieren Sie niemals zwei Gebäude einer Gattung zu eng beieinander. Ausgewogenheit ist hierbei oberstes Gebot. Legen Sie zunächst nur wenige Wege an, die die Bauten miteinander und mit dem Ausgang verbinden. Beachten Sie auch, dass bei Attraktionen genügend Platz, eine Warteschlange und ein Ausgang vorhanden sein müssen. Hierbei darf der Eingang nicht zu kurz und der Ausgang nicht zu lang gewählt werden. Des weiteren legen Sie noch einen Erholungsraum für Ihre Angestellten an.



Aller Anfang ist schwer! Teilen Sie das Feld in vier Teile gleicher Größe auf – so bleibt alles übersichtlich.

Der Bau

Achten Sie beim Karussellkauf stets auf Ihr Geld!

Machen Sie niemals den Fehler, alles zu bauen, was Sie gerade entwickelt haben. Der Personaletat ist ab Mitte des Spiels dermaßen hoch, dass Sie mindestens 15.000 $ als Rücklage haben sollten, falls Sie die Gunst der Kinder plötzlich verlieren. Bauen Sie immer mit taktischen Überlegungen. Neben jedem Essensstand sollte daher automatisch auch ein Getränkemarkt stehen. Erhöhen Sie in dem Fall bei der Pommes-Bude den Salzgehalt und beim Hamburgerstand das Fett. Sollten Sie

Grundlagen

- Ausgewogenheit beim Parkaufbau ist Trumpf. Da nicht nur Attraktionen zählen, sollten Sie ebenfalls viele Shows und Geschäfte bauen. Diese sollten Sie direkt neben den Hauptattraktionen errichten, das bringt Geld ein.
- Teilen Sie die freie Baufläche von Anfang an in Quadrate auf. Dadurch bleibt Ihnen der Überblick im Verlauf des Spiels erhalten und Sie sparen sich große Suchaktionen nach einem bestimmten Gebäude.
- Bauen Sie Objekte dicht aneinander, da Platz sehr teuer ist und Ihre Besucher ungern weit zur nächsten Toilette laufen. Allerdings sollte immer ein Feld für einen evtl. Weg frei bleiben.
- Hören Sie nicht immer auf Ihren Helfer. Bei zunehmendem Spielverlauf verliert auch Ihr Assistent schnell den Überblick und rät Ihnen zu enorm hohen Eintrittspreisen.
- Behalten Sie immer den Zufriedenheitsbalken im Auge. Zufriedene Kinder verbringen meist ganze Jahre im Park, unzufriedene gehen sofort wieder nach Hause.
- Achterbahnen dürfen nicht (zu) gefährlich sein, weil sie Kinder abschrecken, brechen oder bei einer Fehlkonstruktion aus den Wagons fallen lassen.
- Setzen Sie neben jeden Essensstand einen Getränkemarkt, wobei Sie die Salz- und Fettgehalte ziemlich hoch setzen sollten, um zusätzlich Durst bei den Kindern zu erzeugen. Dies bringt großen Gewinn.
- Teilen Sie den Arbeitern bestimmte Bereiche zu, damit diese nicht in der Gegend umherirren. Meistens gehen sie davon aus, dass schon ein anderer Kollege die Arbeit übernimmt – koordinieren Sie die Arbeiter gut.
- Unterstützen Sie die Arbeiter finanziell bei ihrer Fortbildung. Ansonsten müssen Sie später mehr Mitarbeiter einstellen, weil Ihre Leute nicht in der Lage sind, die Arbeit zu bewältigen. Beugen Sie dem vor.
- Achten Sie auf das Preis-Leistungs-Verhältnis der Gebäude und Angestellten. Bei Gebäuden sollte das Glücksgefühl der Kinder ausschlaggebend sein, bei Arbeitern sollte eher die Leistung maßgeblich sein.



dies jedoch übertreiben, isst entweder kaum noch jemand Ihre „schwere" Kost oder die Kinder fangen an zu brechen. Stellen Sie Geschäfte immer da auf, wo die meisten Kinder mit zufriedenen Gesichtern herumlaufen.

Gewährleisten Sie die Freude der Kinder

Beachten Sie bei allen Bauwerken den Spaßfaktor, den Sie im Informationsfenster bei den Kaufangeboten am Balken ablesen können. Eine Hüpfburg beispielsweise kostet wenig, macht den Kindern aber irrsinnig Spaß. Im Laufe des Spiels können Sie Ihre Attraktionen mit Hilfe des Symbols „Schraubenzieher" aufwerten. Je nach Gebäude erhalten Sie so neue Bauformen, wie zum Beispiel den Looping bei den Achterbahnen. Beachten Sie allerdings, dass durch den Bau die Attraktion zeitweilig gesperrt wird. Starten Sie diese Aktion deshalb möglichst im Winter bei Schnee, wenn sich der Besucherandrang in Grenzen hält. Aber nicht nur Gebäude sind wesentlich. Auch ein schönes Landschaftsbild mit Wäldern oder Skulpturen kann helfen.

Das Personal

Angestellte und Arbeiter sind ebenso wichtig wie Attraktionen

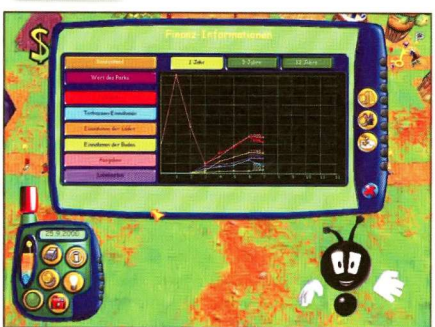
Ihre Personalkartei ist anfangs noch recht klein. Starten sollten Sie mit jeweils zwei Putzfrauen, Mechanikern und Animateuren sowie nur einem Wissenschaftler und Wachmann, da diese ziemlich teuer sind. Im Allgemeinen gelten die Durchschnittsgehälter (siehe Kasten). Aber überlegen Sie nicht zu lange oder klicken gar weg. Hier herrscht (noch) das Prinzip des freien Arbeitsmarktes. Belasten Sie das Personal, strapazieren Sie es aber nicht zu sehr.

Sie sollten jeden Wissenschaftler auf seine Belastbarkeit testen

Setzen Sie den Arbeitsbalken des Wissenschaftlers so hoch, bis der Forscher im roten Bereich ist und ihm die Augen rausquellen. Setzen Sie den Regler noch ein wenig zurück und schon haben Sie eine optimale Auslastung. Verärgern Sie ihn aber nicht allzu sehr, da auch er kleine „Denkpausen" benötigt. Ihr kleiner Assistent wird Sie jedoch liebevoll darauf hinweisen. Den Mechanikern teilen Sie Territorien zu. Da Sie den Park in vier Teile aufgeteilt haben, kommt zum Beispiel ein Mechaniker unten links und ein anderer oben rechts hin. Ordnen Sie sie dort am besten fest zu. Bei jedem weiteren Mechaniker füllen Sie zunächst die restlichen beiden Felder. Die Anzahl der Wachmänner sollten Sie nur langsam erhöhen. Bauen Sie lieber Überwachungskameras, da diese nur einmalig Geld kosten, wohingegen ein Wachmann zu den laufenden Kosten zählt.

So räumen Sie das Streikproblem aus der Welt

Das Personal wird auch zwangsläufig irgendwann einmal müde. Sollten Sie dann keinen Erholungsraum für Ihr Personal gebaut haben, kann es zum Streik kommen. Um Geld zu sparen, sollten Sie mit dem Budget für die Ausbildung Ihrer Arbeiter nicht zu sparsam umgehen. So können Sie auf die Dienste weiterer Arbeitskräfte verzichten.



Der schnöde Mammon regiert die Welt: Rechnen Sie regelmäßig Einnahmen und Ausgaben gegeneinander auf.

Preis-Leistung

Gut kalkuliert ist halb gewonnen: Welche Arbeitskräfte sollten Sie als sparsamer und profitbewusster Parkbesitzer überhaupt anheuern?

Typ	Gehalt	Kompetenz
Putzfrau	80	60%
Mechaniker	180	35%
Animateur	90	35%
Wachmann	120	35%
Wissenschaftler	280	60%

Diese Gehälter beziehen sich auf das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Gerade zu Beginn sind Sie auf Preisbewusstsein angewiesen. Die Tabelle bietet nur eine Richtlinie bei der Einstellung Ihrer Leute.

Die Parks

Für Einsteiger

Vergessene Welten

Auf dieser Insel stehen Ihnen eine Schiffschaukel, eine Simulation, ein Karussell und eine Hüpfburg zur Verfügung. Dieser Park ist also für die Allerkleinsten gedacht und sollte auch dementsprechend angelegt werden. Zugleich ist es der günstigste Park. Vermeiden Sie daher lange Wege und bauen Sie viele Toiletten und Essensstände. Hier können Sie erst einmal alles bauen und sich mit dem Spiel vertraut machen. Der Eintrittspreis sollte zu Beginn um die 30 $ liegen. Vergessen Sie nicht, das Standardpersonal einzustellen.

Der gruselige Anfang

Halloween

Diese düstere Insel ist neben der „Vergessenen Welt" die einzige, die Sie bei Beginn betreten können. Da dieser Horrorpark sich im Hinblick auf das System kaum von der vorherigen Welt unterscheidet, gelten hier die gleichen Tipps. Es ist lediglich etwas mehr Vorsicht beim Bau geboten, da die Preise etwas höher als in der „Vergessenen Welt" liegen.

Für Fortgeschrittene

Wunderland

Ein idyllischer Park, aber auch anspruchsvoll. Sie starten mit vier Attraktionen, davon eine Achterbahn im Wert von 12.500 $. Da eine Achterbahn auf die Kinder sehr anzie-

hend wirkt, bauen Sie diese direkt zu Beginn. In einem Abstand von ungefähr acht bis zehn Feldern platzieren Sie noch die Raupe für 1.000 $. In die entstandene Lücke setzen Sie eine Pommes-Bude und einen Getränkemarkt. Direkt gegenüber bauen Sie nun noch eine der beiden Shows. Der Ticketpreis kann zunächst bis zu 35 $ betragen. Da die folgenden Attraktionen höchst komplex sind, dauert ihre Entwicklung ziemlich lang.

Space

Auf zu neuen Welten: der Profipark

Der letzte Park entführt Sie in die Sphären des Weltraums. Als Grundlage dient der ewige Menschheitstraum früherer Zeiten, einmal auf dem Mond zu landen. Jedoch verlangt dieser Park auch dementsprechendes Geschick. Da die Startpreise hier enorm hoch sind, sollten Sie sich erst einmal auf maximal zwei Geschäfte (Getränke und Essen), einen Aufenthaltsraum für Ihr Personal sowie jeweils eine Toilette und Vorführung beschränken. Hinzu setzen Sie noch die teuerste und die günstigste Attraktion. Die Kosten für eine Eintrittskarte sollten die 40 $ zu diesem Zeitpunkt erst einmal nicht überschreiten. Warten Sie ab, wie sich Ihr Park entwickelt und bis Sie einigermaßen Gewinn erzielen. Bauen Sie nun weitere Gebäude.

Die Hauptattraktionen

Da Sie sehr viele Attraktionen bauen können, die von Park zu Park variieren, beschränken wir uns auf die drei typischen Gebäude, die sich auf den Inseln nur im Erscheinungsbild unterscheiden.

Die Achterbahn-Grundlagen

Wie setze ich die Achterbahnen am geschicktesten ein?

Die Achterbahn ist der Renner schlechthin und steigert Ihren Beliebtheitsgrad erheblich. Jedoch ist sie in der Anschaffung mit 10.000 $ auch sehr teuer und zudem noch oft defekt. Daher errichten Sie diese am besten erst später als Attraktion (etwa als zehnte). Übertreiben Sie beim Bau des Streckenverlaufs nicht. Kinder reagieren sehr empfindlich auf zu waghalsige Gebilde und werden entweder direkt abgeschreckt oder verspüren danach ein Übelkeitsgefühl. Bauen Sie Ihre Achterbahn mit aller Vorsicht. Eine ausgewogene Achterbahn besteht aus maximal drei Loopings (davon zwei unmittelbar hintereinander). Dabei muss die Bahn aber auch die entsprechende Größe haben.

Wie erweitere ich meine Achterbahn?

Sobald Sie als weitere Baumöglichkeit die Loopings haben, müssen Sie Ihre Bahn etwas umgestalten. Die Bahn muss schneller werden und vor einem Looping sollte die höchste Bauform gewählt werden, damit die Bahn im Looping nicht stecken bleibt und Ihnen die Kinderlein aus den Wagons kugeln. Dies schadet Ihrem Ansehen sehr. Ebenfalls attraktiv wirken auch Tunnel. Setzen Sie zuerst einen großen Felsen in die Landschaft und



Dieser Kurs ist teuer, aber erfolgreich. Um die Attraktivität enorm zu steigern können Sie noch Grotten hinzufügen.

führen Sie dann die Strecke hindurch. Falls die Fahrt dann wider Erwarten doch zu heftig für einige Kinder gewesen sein sollte, stellen Sie in der Nähe Toiletten auf.

Die Kart- und die Wildwasser-Bahnen

Die Wildwasserbahn

Zu Anfang können Sie bei der Wildwasserbahn recht wenig bestimmen. Lediglich der Streckenverlauf liegt in Ihren Händen. Bei zunehmender Spieldauer aber kommen auch die wichtigen Aufwertungen hinzu. Dann können Sie Höhlen und Gefälle errichten. Aber auch hier gilt: Übertreiben ist nie gut. Außerdem kosten die Kanäle der Bahn sehr viel Geld.

Die Kartbahn

Diese Bahn ist der Riesenspaß für die Kinder. Da sie mit 1.500 $ auch nicht so teuer ist, lohnt es sich, diese direkt nach Entwicklung zu bauen. Genau wie bei der Wildwasserbahn brauchen Sie hier keinen aufwendigen Kurs zu gestalten. Entweder Sie nehmen einen einfachen Rundkurs oder aber eine Strecke in Form einer Acht. Auch hier sollten Sie eine sehr lange Warteschlange einrichten. Kartfahren macht hungrig und durstig, deshalb stellen Sie direkt daneben eine Imbissbude und einen Getränkemarkt.

Die Reparatur Ihrer Attraktionen

Ist ein Gebäude demoliert, sollte automatisch ein Handwerker bei der Arbeit sein. Ist dies nicht der Fall, haben Sie vielleicht die Einteilung der Arbeiter vergessen oder zu wenig Mechaniker. Beauftragen Sie dann direkt einen Arbeiter mit der Reparatur. Wundern Sie sich nicht, dass das Gebäude daraufhin zunächst gesperrt ist. Nach der Reparatur wird es automatisch wieder geöffnet.

Das Rahmenprogramm

Auch die Umgebung muss stimmen

Entscheidend für Ihren Park sind nicht nur riesige Attraktionen, sondern auch das Umfeld. Wird den Kindern zu wenig geboten, bleiben die Besucherzahlen im Keller. Deshalb sollten Sie Wert darauf legen, dass beispielsweise an fast jeder größeren Attraktion ein Toilettenhäuschen steht. Diese dürfen al-





The show must go on: Setzen Sie die Animateure gezielt dazu ein, die Kinder in bestimmte Gegenden zu locken.

lerdings nicht verdrecken, da sich sonst Bakterien einschleichen, die sich schnell im gesamten Park verbreiten. Sollte dies der Fall sein, stellen Sie mehr Putzfrauen ein.

Attraktionen alleine machen keinen Park aus

Bei Imbissbuden und Getränkemärkten reicht es, wenn bei jeder zweiten oder dritten Attraktion eine Bude steht. Wechseln Sie Hamburger- und Pommesbude immer ab. Wichtig ist auch die Anzahl Ihrer Entertainer. Sie müssen sie gezielt je nach Größe Ihres Parks einsetzen, denn auch zu viele Entertainer sind nicht gut, weil sie die Kinder dann eher nerven als erfreuen.

Die Finanzen

So erreichen Sie schwarze Zahlen

Das Management ist der zentrale Kern Ihres Parks. Sind Sie ein halbes Jahr nicht mehr zahlungsfähig, wird Ihr Park geschlossen und Sie können neu anfangen. Allerdings bekommen Sie gerade in diesem Bereich große Hilfe von Ihrem Assistenten. Jedoch sollten Sie sich nicht zu sehr auf ihn verlassen, sonst werden Sie bald von den Besuchern verlassen. Des Öfteren rät Ihnen Ihr Helfer, die Kartenpreise zu erhöhen. Verlassen Sie sich lieber auf Ihr Gefühl und betrachten den Kurvenverlauf des Besucherschnitts sowie des Gewinns im Informationskasten. Denken Sie auch immer daran, dass am Anfang eines jeden Monats die Gehaltsabrechnung eintrudelt und einen relativ großen Teil Ihres Geldes verschlingt.

Die Kasse ist leer – was tun?

Bei kurzfristigen Finanzkrisen lohnt es sich auch, ein Gebäude abzureißen, da man Ihnen dann die Hälfte des Baupreises zurückerstattet. Aber bedenken Sie genau, was Sie abreißen, sonst ist der vermeintliche Gewinn bald ein herber Verlust aufgrund Besuchermangels. Sollte es wirklich unvermeidbar werden, müssen Sie wohl oder übel den Weg zur Bank antreten und ein Darlehen aufnehmen. Jedoch hält sich der Vorteil in Grenzen, wenn bei Ihnen in geraumer Zukunft kein Gewinn absehbar ist, da Sie ja dann auch noch Zinsen zahlen müssen.

Die Informationsfenster

Wie kann ich alles im Auge behalten?

Theme Park World hat ein ausgefeiltes Informationssystem, mit dem man die Finanzen und die Instandhaltung der Gebäude sehr schnell und leicht im Auge behalten kann. Die Karte gibt Aufschluss über den Zustand der Gebäude und die grobe Platzverteilung. Ist ein Objekt rot angefärbt oder gar ganz rot markiert, sollten Sie einen Mechaniker zur Reparatur des Gebildes aussenden. Zudem können Sie mit Hilfe eines weiteren Fensters die Besucher ständig beobachten. An den Blasen über den Köpfen können Sie die Zufriedenheit der Besucher nach dem Besuch eines Ihrer Bauwerke erkennen.

Finanzinformationen

Schneller Überblick über die Finanzen

Für die Finanzverwaltung sind die Kurvendiagramme von großer Bedeutung. Die einzelnen Kurven ergeben sich aus den Besucherzahlen, den Einnahmen, den Ausgaben und der Gewinn-Verlust-Rechnung. Sollten neben den saisonalen noch andere Abweichungen auftreten, so überprüfen Sie zunächst die Karte auf defekte Attraktionen. Kontrollieren Sie die Zufriedenheit der Kinder. Sind sie unzufrieden, fehlen entweder Toiletten, Essensstände oder Hauptattraktionen, die Sie bereits erforscht, aber noch nicht gebaut haben. Sollten Sie kein Geld zur Verfügung haben, senken Sie prophylaktisch die Eintrittspreise. Gehen Sie allerdings nicht zu weit mit dem Preis hinunter, da ansonsten nicht genug Geld in die Kasse kommt, um die Arbeiter am Anfang des Monats zu bezahlen.

Michael Hölscher



Eine kleine Spende, bitte: Falls Ihnen Geld fehlt, wenden Sie sich vertrauensvoll an Ihre Bank. Ein Kredit hilft weiter.



Keep on smiling: Prägnant wird Ihnen hier die Zufriedenheit Ihrer Besucher dargestellt. Achten Sie auf diese Werte.



Erste Hilfe

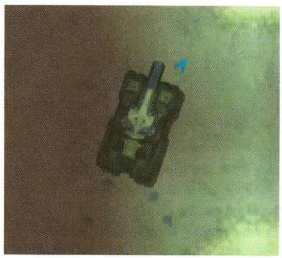
Unreal Tournament Demo

Diese beiden Cheatcodes geben Sie ein, indem Sie die „T"-Taste drücken, das „say" löschen und den entsprechenden Code eingeben:

God	Unsterblich
Allammo	999 Munition für alle verfügbaren Waffen

Tobias Kurth

GTA 2



Auch in GTA 2 finden Sie verteilt über den Level versteckte Panzer. Im Gegensatz zum ersten Teil sind diese Panzer aber beinahe unzerstörbar. So können Sie, ein bisschen Ausdauer vorausgesetzt, einen Level auch beenden, indem Sie genügend Autos mit den Panzern zerstören. Problematisch kann es nur werden, wenn in späteren Missionen die Armee mit Panzerfäusten kommen sollte. Um die erste Stadt erfolgreich zu beenden, müssen Sie 1.000.000 Punkte ansammeln. In der zweiten Stadt brauchen Sie dagegen bereits 3.000.000 Punkte.

Im ersten Level finden Sie einen Panzer, wenn Sie bis zum Schrottplatz in der rechten unteren Ecke fahren und von dort etwas nach links gehen (Stadtteil Altamount). Ein zweiter Panzer versteckt sich in der Nähe der Universität. Um diesen Panzer gleich zu Beginn zu finden, müssen Sie die Kirche, an der Sie starten, nach unten verlassen. Fahren Sie nun nach Westen, bis Sie nur noch nach Norden abbiegen können. Fahren Sie hier in Richtung Norden und biegen Sie gleich bei der nächsten Möglichkeit wieder nach Westen ab. Auch hier halten Sie sich wieder auf der Straße, bis Sie nur noch nach rechts oder links abbiegen können. An der nächsten Kurve (links) steigen Sie aus dem Wagen und suchen sich in der Häuserzeile im Westen einen Durchgang. Hier steht der begehrte Panzer für Sie bereit.

In der zweiten Stadt ist der Panzer etwas leichter zu finden. Folgen Sie vom Startpunkt aus einfach dem grünen Pfeil zu den Rednecks. Die Telefone finden Sie auf einem farmähnlichen Gelände. Gehen Sie von den Telefonen aus ein bis zwei Bildschirme nach unten um das Haus herum. Unter ein paar Bäumen versteckt, wartet hier wieder ein Panzer auf Sie. In diesem Level werden Sie aber bereits von Agenten gejagt, deren Autos etwas widerstandsfähiger gegenüber Panzern sind.

Leo Weddewer

Warcraft 2: Battle.net-Edition

Die folgenden Cheatcodes funktionieren nur im Einzelspielermodus und werden im Chatfenster eingegeben:

Deck me out	Alle Waffen und Rüstungs-Upgrades sind verfügbar
Every litle thing she does	Alle Zauberspruch-Upgrades sind verfügbar
Glittering prizes	Sie bekommen mehr Ressourcen
Hatchet	Bäume können mit zwei Schlägen gefällt werden
It is a good day to die	Die eigenen Einheiten werden übermächtig
Make it so	Sie können schneller bauen
On screen	Die ganze Karte wird aufgedeckt
There can be only one	Die Schlusssequenz der Kampagne wird abgespielt
Unite the clans	Sie gewinnen das Szenario
Tigerlily	Aktiviert den Levelsprung. Jetzt können Sie mit Orc ## bzw. Human ## einen bestimmten Level angeben. Für Levels des Expansionspacks müssen Sie xOrc ## bzw. xHuman ## verwenden.

Die folgenden Codes müssen Sie bei der Namenseingabe eines Einzelspiels eingegeben:

!Scooter!	Man fährt einen Skooter
Ghostriders	Man wird zum Geist
BeamTeam	Weitere Motorräder
RedJocks	Man fährt in Unterwäsche

Markus Meier

F22 Lightning 3

Kuh-Mission

Wählen Sie in Kampagne 4 die Mission 7 aus und fliegen Sie nach dem Start in Richtung 212 Grad. Wählen Sie jetzt die JDAM-Bomben an und drücken Sie während des Fluges immer wieder die TAB-Taste, bis vier Ziele mit dem Namen Norman 1-4 auf dem Radar erscheinen. Diese vier Ziele sind Kühe.

Cheatcodes

Um die Cheatcodes einzugeben, müssen Sie die Tastenkombination Strg-Enter während des Fluges drücken. Daraufhin erscheint ein Eingabefeld, in welches Sie die folgenden Codes eintippen können:

trust no one	Unverletzbarkeit
the truth is out there	Unbegrenzt Munition
fight the future	Munition nachladen (wenn nicht unbegrenzt!)
black oil	Flugzeug auftanken
i want to believe	Flugzeug kann nicht abstürzen, aber abgeschossen werden
this isnt happening	Aller Schaden am Flugzeug wird repariert
ghostpit	Die F22 ist unsichtbar und Sie fliegen nur mit dem Pilotensitz durch die Luft.

Philippe

Nocturne

Um die Cheatcodes bei der Vollversion von *Nocturne* einzugeben, müssen Sie die F10-Taste drücken und dann den gewünschten Code eingeben. Beachten Sie aber bitte, dass nicht mehr alle Codes mit dem neuesten Update für *Nocturne* funktionieren.

godgames	Gottmodus
winblows	Alle Waffen und Munition
skeletonkey	Der Skelettschlüssel
moreammo	Mehr Munition
goremode	Verändert die Todessequenzen der Gegner
burningstake	Brennende Pfeile
thunderstorm	Es regnet in den Außenszenarien
snowstorm	Es schneit in den Außenszenarien
bighead	Gegner haben große Köpfe
healme	Maximale Gesundheit
silver	500 Silberkugeln
aqua	500 Weihwasserkugeln
mercury	500 Quecksilberkugeln
oldhat	Stranger trägt einen anderen Hut
goldmode	Bringt den Spruch „buy FLY!"
freezer	Gegner werden eingefroren
ifarted	Gasmaske
recharge	Batterie wird wieder aufgeladen

Andreas Waas

Revenant

Drücken Sie während des Spieles die Enter-Taste um die folgenden Cheatcodes eingeben zu können. Beachten Sie aber, dass Sie dies nicht mit gezogener Waffe machen können.

alreadydead	Gottmodus
potionsnlotions	Sie bekommen viele Zaubertränke
alchemy	999.999 Gold
nahkranoth	Monster können mit einem Schlag getötet werden
noamnesia	Charakter bekommt Erfahrungsstufe 30
abracadabra	Mana nimmt nicht ab und man hat alle Talismane
gimmesomegrub	Man bekommt von jedem Essen fünf Exemplare
dummies	Die Künstliche Intelligenz der Monster wird abgeschaltet

Um Ihre Eigenschaftswerte heraufzusetzen, können Sie zum Trainer Jong gehen und dort den Cheat „nahkranoth" verwenden. Kämpfen Sie jetzt mit Jong und bei jedem Treffer erhalten Sie eine große Menge an Erfahrung. Sobald er aber stirbt und langsam verschwindet, müssen Sie schnell das Training beenden und das Haus verlassen. Sie können dies aber beliebig oft wiederholen und somit jede gewünschte Erfahrungsstufe erreichen.

Sven Meister

Darkstone

Wenn Sie schon zu Beginn des Spieles über eine sehr große Menge Geld verfügen möchten, können Sie es mit diesem Trick versuchen:

Die Grundvoraussetzung für diesen Trick sind ein Dieb mit möglichst hoher Diebstahlsfähigkeit und ein Krieger mit hoher Reparaturfähigkeit. Starten Sie mit diesen beiden Charakteren ein Spiel, am besten im Großmeisterlevel. Jetzt können Sie mit dem Dieb die Dorfbewohner berauben und, wenn Sie wirklich einmal einen Gegenstand erhaschen, diesen mit dem Krieger reparieren und teuer verkaufen.

Peter Geschel

Bei Darkstone können Sie mit Hilfe eines simplen Tricks im Netzwerk Gegenstände oder Goldstücke verdoppeln. Dazu erstellen Sie auf dem PC 1 ein Spiel und treten mit dem PC 2 bei. Beide Spieler legen nun die Gegenstände, dessen Kopie sie ihrem Mitspieler zukommen lassen möchten, an eine vorher abgesprochene Stelle in der Stadt. Nun ziehen Sie einfach das Netzwerkkabel bei einem Rechner heraus und warten eine Weile. Auf PC 1 erscheint nun: „Sie sind jetzt der Spielleiter dieses Spieles. Spieler 2 hat das Spiel gerade verlassen!" Auf PC 2 erscheint: „Spieler 1 hat das Spiel gerade verlassen, Spieler 2 verwaltet nun das Spiel." Nun laufen zwei Netzwerkspiele mit je einem Spieler parallel zueinander. Die Goldstücke bzw. die Gegenstände existieren jedoch in beiden Spielen noch. Spieler 2 sammelt nun in seinem Spiel alles ein. Nun stecken Sie das Netzwerkkabel wieder ein und PC 2 tritt dem Spiel von PC 1 erneut bei. Jetzt sind die Gegenstände verdoppelt. Aber Achtung: Ein Charakter kann immer nur Kopie oder Original tragen, nie Original und Kopie gleichzeitig – dies erkennt das Spiel sofort und entfernt den Gegenstand. Beim Geld können Sie diese Einschränkung aber umgehen, indem Sie zum Wucherer bringen und gleich wieder abheben. So wurde das Geld „gewaschen".

F. Seiler/P.V. Kuper

Bonus-Song

Werfen Sie einmal ein paar Münzen in die den Topf des Barden in der Mitte der Stadt.

Easteregg

Wenn Sie als Dieb spielen, können Sie auch Hühner berauben. Raten Sie einmal, was Sie dann bekommen!

Wie schon bei *Diablo* können Sie sich auch bei *Darkstone* durch einen einfachen Trick so viel Gold verschaffen, wie Sie möchten:
Dazu benötigen Sie 10.001 Goldstücke. 10.000 legen Sie nun auf den Boden und füllen alle Inventarfelder mit Gegenständen auf. Danach schließen Sie das Inventar und heben die 10.000 Goldstücke auf. Dies funktioniert zwar nicht, doch aus dem einen Goldstück sind 10.000 geworden.
Dieser Trick lässt sich so oft wiederholen, wie Sie möchten.

Stefan Hollitzer



Thema Technik

Bei neuen Komplettrechner-Angeboten bekommt so mancher Zocker große Augen und tastet unwillkürlich nach der Brieftasche. Dabei kann man aber leider recht schnell eine Eintrittskarte in die Händler-Märchenstunde kaufen, anstatt die gewünschte satte Leistung einzupacken.

Nepper, Schlepper, Zockerfänger

Wer hat nicht schon sehnsüchtig die letzten Prospekte des PC-Fachhandels durchgeblättert, während unter dem Schreibtisch die alte Möhre asthmatisch vor sich hin schraddelte? Sie erinnern sich: Schon nach wenigen Monaten fegte der technische Fortschritt über das ehemalige High-Tech-Produkt hinweg. Die schmerzhafte, aber gegenüber einem Upgrade meistens günstigere Lösung besteht dann in einer kompletten Neuanschaffung, komme da Scheidung oder Sintflut. Dabei ist es allerdings absolut notwendig, nicht auf unausgewogene Kisten hereinzufallen. Häufig ist da die einzige vernünftige Komponente die lautstark beworbene CPU, während um sie herum die Technologie-Leichen verbuddelt wurden. Ein hochgetakteter Prozessor ist aber nur *eine* wichtige Komponente des Gesamtsystems, das nicht von Zombie-Komponenten gelähmt werden darf. Was nützt die teure 700-MHz-CPU, die von einem 3D-Verzögerer für 75 Mark auf 166-MHz-Niveau runtergebremst wird?

Wo bin ich?

Für unsere Orientierung ist es nötig, einmal den Stand der Technik kurz zu umreißen. Die wichtigen Geschwindigkeiten im System sind die der CPU, des Speichers, der Festplatte, des 3D-Beschleunigers und der Verbindungswege dazwischen. Moderne x86-CPUs fangen bei 400 MHz an und laufen bis zu 733 MHz schnell. Entgegen anders lautender Propaganda sind sie alle kompatibel zu Windows und allen sauber programmierten Spielen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass die schnellsten CPUs auch die teuersten sind. Nicht so offensichtlich ist, dass ein 700 MHz Prozessor real nie doppelt so viel Systemleistung erwirtschaftet wie ein 350er. Selbst in einem gut abgestimmten Computer gibt es noch reichlich Verluste durch Design-Engpässe und ineffektive Software. Sicher, ein Rechner lässt sich durch massiven Geldeinsatz immer noch etwas schneller machen. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist aber in der Nähe der unteren Mittelklasse in der Regel am besten (die Ersparnis kann man ja dann schon mal für den nächsten Rechner zinsgünstig investieren).

Vorsicht, Falle!

Treten Sie beim Neukauf eines Rechners nicht ins Fettnäpfchen.

GRAFIK



Integrierte AGP-Grafik macht die Aufrüstung von 3D-Beschleunigern oft unmöglich. Onboard-Grafik sollte mindestens abschaltbar sein, um wenigstens noch PCI-3D-Beschleuniger einsetzen zu können.

RAM

Moderne Systeme verlangen mindestens nach PC100 SDRAM, hier wird häufig mit billigerem PC66-Speicher geschummelt. Unbedingt aufpassen, Leistungs-Falle!

MONITOR

Immer nur den Monitor kaufen, den man selbst im Laden in Aktion gesehen hat. Nie einen aus dem Lager nehmen, die Schärfe kann selbst beim gleichen Modell stark variieren.

DVD

Nur mit DVD-ROMs kann man auch DVD-Filme ansehen. Bei Rechnern über der 2.000-Mark-Klasse sollte man keine CD-ROM-Laufwerke mehr akzeptieren.



DVD ist einfach cool, Baby!

USB-TASTATUREN

Sind schön, wenn der Rechner läuft. Aber tot während der Installation von Windows oder falls was schief läuft und der sichere Windows-Modus angesteuert wird.

SERVICE

Wer Service über eine 0190er-Nummer anbietet, macht schon in der Garantiezeit ungerechtfertigt Geld für Leistungen, die eigentlich kostenlos sein müssen.

SOFTWARE

Handbücher und vollwertige Installations-CDs sind ein Muss, falls die Festplatte stirbt. Nur auf der Platte installierte Software mit fotokopiertem Handbuch stinkt nach Hehlerware.

FESTPLATTEN

Platten, die nur mit 5.400 Umdrehungen arbeiten, sind wesentlich ohrenfreundlicher. Lieber noch 100 Mark mehr in eine doppelt so große Platte stecken, als nach drei Spiele-Installationen auf dem Trockenen zu sitzen.



Kritisch ist die Kombination von guter CPU mit passender Grafikkarte.

Speicher vom Typ PC100 (SDRAM, 100 MHz) ist der Standard. PC133 SDRAM und RDRAM sind langsam im Kommen, stehen aber in Diensten des grausamen Herrn von Preisschock. PC66 ist bereits so gut wie tot und sollte tunlichst gemieden werden. Beim Neukauf sollte dann immer nur ein einziges Speichermodul benutzt werden, um spätere Aufrüstungen nicht zu vereiteln.

Bildhafte Argumente

Bei der Auswahl der geeigneten Grafikkarte entscheidet die gewünschte Spieleauflösung und Größe des Bildschirms. Ein 15-Zoll-Monitor und 800x600 Bildpunkte passen dabei gut zusammen. 17-Zöller dürfen gerne auch bei 1.024x768 bespielt werden, dort sollte dann aber die erste Garde der 3D-Beschleuniger antreten. TNT2 (Pro und Ultra), Voodoo3, Rage 128 Pro und Matrox G400 setzen hier die Zeichen der Zeit. Savage4 und TNT2 M64 können bei 800x600 Bildpunkten noch mithalten. GeForce 256 und Savage2000 sind die teuren Topmodelle. Preisbewusste Käufer werden sie also eventuell noch etwas reifen lassen. Beim Grafikspeicher sind 16 oder 32 MByte aktuell, weniger sollte man nicht akzeptieren.

Auf den Datenpfaden (Front Side Bus) lustwandelt nur der wackere Celeron noch mit 66 MHz, ansonsten sind 100 MHz der breite Standard. 133 bzw. 200 MHz ist die Autobahngeschwindigkeit bei den Spitzen-CPUs. Festplatten sind einer der Hauptlärmfaktoren im Rechner. Mit 7.200 Umdrehungen in der Minute neigen sie oft dazu, ein nervendes Pfeifen zu verbreiten. Eine 5.400er ist in der Regel nicht nur etwas billiger, sondern auch ohrenschonender. Im Moment sind 13-GByte-Platten bei Preis-Leistung der Hit. UltraDMA/33 ist hier der aktuelle CPU-schonende Schnittstellenstandard.

CD oder DVD

CD-ROMs sind aus dem PC nicht mehr wegzudenken – es sei denn, man ersetzt sie durch ein DVD-ROM. Das ist eine CD-ROM-kompatible Technologie, unterstützt aber eben auch die DVDs, die statt 650 MByte bis zu 17 GByte Daten speichern. Der Preis für das Laufwerk liegt etwa 80 bis 100 Mark höher, man kann damit aber auch die begehrten DVD-Filme lesen. Außerdem laufen sie in der Regel wesentlich ruhiger als ein CD-ROM. Ohne Sound ist kein Spiel viel wert. Der Trend geht hier zu 3D-Sound mit Ausgabe über vier Lautsprecher, sofern man für solche Arrangements am Computer den Platz hat. Eine voll hardwarebeschleunigte 3D-PCI-Soundkarte sollte Standard im Spiele-PC sein, EAX-Unterstützung und/oder A3D-Standard sind ebenfalls Pflicht im Neurechner. Wer ernsthafte DVD-Gedanken hegt, sollte auf einen digitalen Ausgang an der Karte Wert legen, um einen externen Dekoder anzuschließen. Mit diesem Crashkurs-Wissen ausgestattet, können Sie kompetent die übelsten Stinker aus den Angeboten herausstreichen.

Armin Lenz

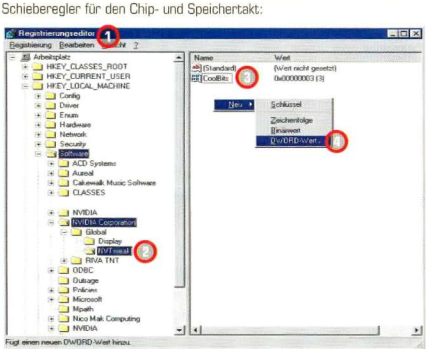
Kummerkasten

In dieser Rubrik greifen wir jeden Monat die wichtigsten Probleme auf, die uns von Leserseite zugetragen werden.

Kein Vsync mehr in Detonator 3.53

Frage: Ich habe die Nvidia-Detonator-3.53-Treiber installiert und jetzt kann ich Vsync nicht mehr ausschalten. Hilfe!

PC ACTION Die neuen Detonatortreiber 3.53 von Nvidia verbergen so manchen interessanten Schalter. Mit unserem Trick kommen Sie an wichtige Optionen wie die vertikale Synchronisation und sogar an einen Schieberegler für den Chip- und Speichertakt:



1. Mit Regedit.exe aus dem Windowsordner beginnt die Tuningoperation (1).
2. Klicken Sie sich wie angegeben bis zum Eintrag „NVTweak" durch oder legen Sie ihn neu an (2).
3. Mit der rechten Maustaste erstellen Sie einen neuen Dword-Wert namens „CoolBits" (3).
4. Per Doppelklick setzen Sie den Wert auf 3 (4).

GeForce 256 und AMD

Frage: Ich habe gehört, dass es mit GeForce-Karten und AMD-CPUs Probleme gibt? Stimmt das? Was kann man da machen?

PC ACTION Es bestehen eventuell Probleme zwischen dem AMD-750-Hauptplatinen-Chipsatz und manchen GeForce-Karten. Nvidia hat eine neue Treiberversion 3.62 herausgebracht, um diese Probleme zu beheben. Diese befindet sich auf unserer Heft-CD.

TNT2 oder was?

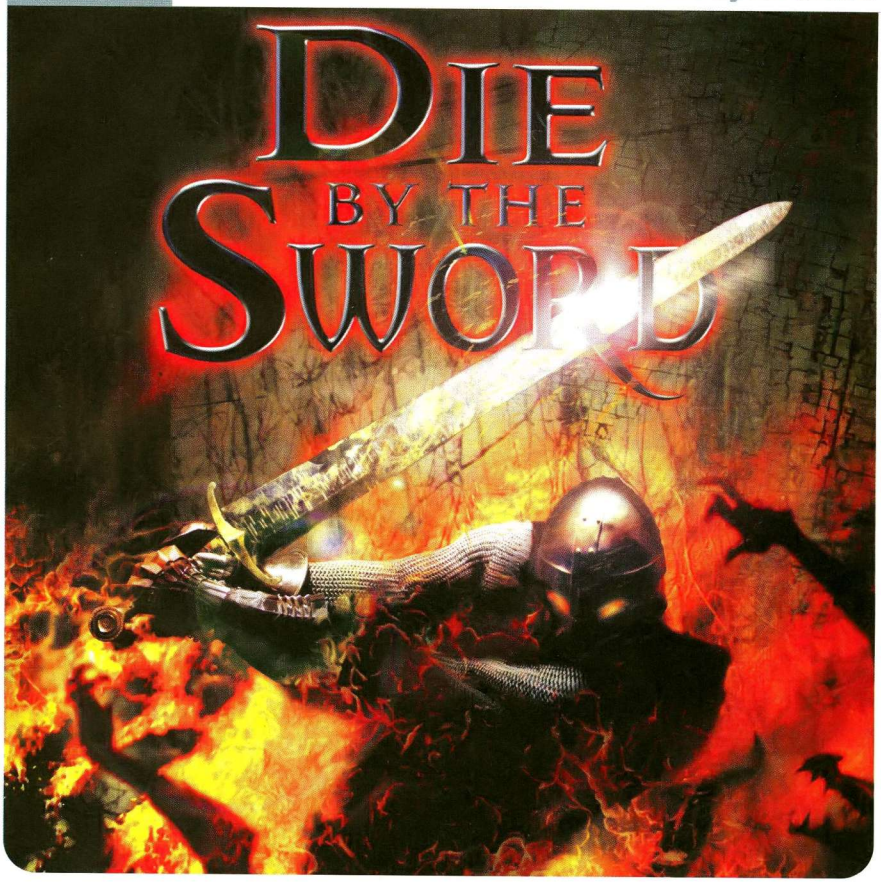
Frage: Ich habe mir eine Erazor III LT gekauft. Die Grafikkarte sieht aber ein wenig kleiner aus als die anderen. Hat dieses LT etwas zu bedeuten?

PC ACTION In diesem Fall steht das LT für Light, denn der TNT2-Chip, der auf der Erazor III LT verbaut ist, ist das Modell M64. Er ist billiger, weil er statt des 128 Bit breiten Speicherbus nur einen von 64 Bit verwendet. Natürlich halbiert das bei gleichem Takt auch die Bandbreite und reduziert damit kräftig die Frameraten bei Auflösungen jenseits von 800x600. Im Moment muss man sehr aufpassen, ob da wo TNT2 draufsteht, auch wirklich der volle TNT2 drinsteckt.

CD-Inhalt 1/2000

Vollversion

Die by the Sword



Wir lassen die Klingen klirren. Schnallen Sie sich den Brustpanzer um den Leib und treten Sie in Interplays mittelalterlicher Fantasy-Welt mit Zweihänder und Morgenstern gegen allerlei böse Kreaturen an.

Dass die Welt der Ritter und Burgfräulein durchaus für ein zündendes Actionspiel herhalten kann, hat Interplay letztes Jahr eindrucksvoll mit der exzellenten Schwertkampfsimulation *Die by the Sword* bewiesen (PCA 5/98: 86% Spielspaßwertung). Bei unserer diesmonatigen Vollversion begleiten Sie den tapferen Ritter Enric durch eine geheimnisvolle mittelalterliche Zauberwelt. Das waschechte 3D-Abenteuer bietet neben kniffligen Rätseln auch reichlich Action und wird Sie nicht zuletzt wegen der hervorragenden Spielbarkeit begeistern. Und auch Multiplayerfans werden an unserem Schwertkampfspektakel ihre Freude haben: Mit bis zu vier Mitspielern können Sie im lokalen Netzwerk die Klingen kreuzen. Wir wünschen Ihnen viel Vergnügen!

Systemvoraussetzungen:

Mindestens: ..... Pentium 100, 16MB RAM
Empfohlen: ... Pentium 166, 32MB RAM, 3D-Karte
Mehrspieler: ..... 4 Spieler LAN

Legacy of Kain: Soul Reaver





Nichts für schwache Nerven: Die erfolgreiche Playstation-Vampirjagd feiert nun auch auf dem PC Premiere

www.eidos.de

Taste	Aktion
Esc	Optionen
Enter	Glyph Menü
↑	Vorwärts
↓	Rückwärts
←	Nach links
→	Nach rechts
0 (Ziffernblock)	Kamera nach rechts
Strg (rechts)	Kamera nach links
A	Aktion
D	Absaugen
Leer X	Springen/schwimmen
F	Zielen
S	Suchen

Nerf Arena Blast

3D-Shooter ohne Blut und jugendgefährdende Inhalte. Waschechte 3D-Shooter-Fans werden *Nerf Arena Blast* nicht sehr viel mehr als nur ein müdes Lächeln ab-



gewinnen können. Ein Ego-Shooter mit kunterbunter Grafik (basierend auf der Unreal-Engine!), bei dem sie mittels mit Plastikmunition geladenen Spielzeugwaffen „Jagd" auf andere Spieler machen und für jeden Treffer ein paar Punkte gutgeschrieben bekommen, der Gegner aber nicht einmal das Zeitliche segnet ... kann das Spaß machen? Ja, kann es. Überzeugen Sie sich selbst.

www.hasbro.de

The Wheel of Time



Demo-Premiere der neuen 3D-Shooter-Genrereferenz auf der PC-Action-CD

www.wheeloftime.com

www.gtinteractive.de

Nocturne





Nichts für Kinder: Blutrünstiger Horrorspaß von Take 2.

www.take2.de

Taste	Aktion
F1	Steuerungsliste aufrufen
F2	Spiel speichern
F3	Spiel wiederherstellen
F8	Sound umschalten
F9	Schnellspeichern
F10	Schnellladen
F11	Bildschirmhelligkeit erhöhen
F12	Bildschirmhelligkeit verringern

Thandor



Exklusiv und nur bei uns: Die Demo-Premiere von Innonics' Echtzeitstrategiehoffnung

www.innonics.de

www.thandor.de

Ultima IX Ascension





Den heiß ersehnten Nachfolger der Kult-Rollenspiele jetzt ausführlich antesten

www.origin.ea.com/

Taste	Aktion
1 bis 12	Objekte aus dem Inventar wählen
⎵	Springen
Tab	Kampfmodus
Z	Schild zur Verteidigung benutzen
↑, ↓, ←, →	vorwärts, rückwärts, links, rechts gehen
C	klettern
B	Rucksack öffnen
S	Zauberbuch aufrufen
J	Optionen
Rechte Maustaste (gedrückt halten)	Vorwärts gehen
Rechte Maustaste	Rückwärts gehen

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



10/99



11/99





12/99

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 10/99	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 11/99	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 12/99	zu DM 9,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

TNT

Das Tipps 'n' Tricks-Center

HILFE Sie bekommen unkomplizierte Hilfe für alle gängigen Spielesysteme.

GUIDE Erfahrene Spiele-Guides helfen Ihnen sofort, live und kompetent.

SPIELE Wählen Sie aus verschiedenen Spiele-Genres aus.



Die TNT-Hotline:

0190/824666

Dieser Service der Firma MCMF kostet Sie DM 3,63 pro Minute

Weihnachts-träume



Blonder Engel: Victoria Silvstedt läßt nicht nur von Weihnachtsgeschenken träumen.



Um Sie sicher durch den vorweihnachtlichen Kommerz-Dschungel zu führen, haben wir es als unsere Pflicht angesehen, Ihnen einige der interessantesten Geschenkideen vorzustellen. Lebenswichtige Zockerutensilien, witzigen Zeitvertreib und unnützen Luxus haben wir dafür zusammengetragen. Teures Spielzeug eben, wie es uns Spielern Spaß macht. Als Weihnachtsengel konnten wir das Playmate des Jahres Victoria Silvstedt gewinnen, die Ihnen unsere Weihnachtsträume auf den nächsten Seiten präsentiert.

Spieler-träume



Athlon 750

Nachdem AMD kurzfristig die Megahertz-Führung an Intels Coppermine 733 abgeben musste, wird nun ab 29. November der in 0.18-nm-Technik gefertigte PC-Leistungskönig Athlon 750 ausgeliefert.

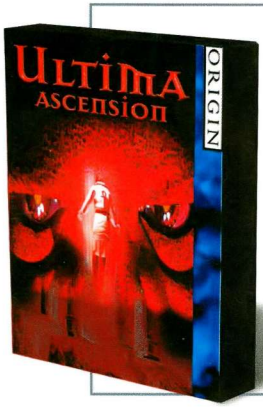
ca. DM 1.600,-
www.amd.com



Intellimouse Explorer

Ein neuer Stern leuchtet am Mäusehimmel. Die USB-Maus der Superlative hat fünf Tasten, Scrollrad und eine optische Abtast-Technologie, mit der Sie nicht nur Ihren Desktop viel gefühlvoller im Griff haben. Außerdem sieht sie richtig cool aus, vor allem im Dunkeln.

ca. DM 150,-
www.microsoft.de



Ultima IX Ascension

Mit dem neunten Teil findet die großartige Rollenspielsaga nach fast zehn Jahren ihren Abschluss. Star-Designer Richard „Lord British" Garriott hat sich damit einmal mehr ein Denkmal gesetzt. Die ideale Beschäftigung für dunkle Winterabende: Tauchen Sie ein in die Welt Britannias.

ca. DM 100,-
www.ea.com





Voodoo5 6000 AGP

Der Geschenk-Gutschein: Die nächste Chip-Generation von 3dfx wird erst im Frühjahr erhältlich sein. Trotzdem: Dieses Flaggschiff mit seinen 128 MB Videospeicher und 1,46 Gigapixel Füllrate sollten Sie sich jetzt schon sichern.

ca. DM 1.299,-
www.3dfx.com



... auch nicht schlecht!

Everglide-Mousepad

Die schnelle Mausunterlage ist unentbehrlich für jeden 3D-Actionspieler.

ab ca. DM 25,-
www.everglide.de

Desktop Theatre DTT2500 Digital

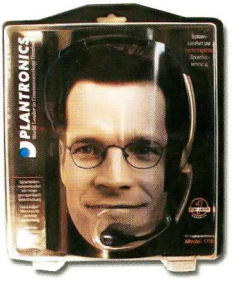
Ein ganz neues Spielerlebnis: Surround-Sound vom Feinsten für Ihren PC.

ca. DM 499,-
www.europe.creative.com

RAM-Speicher

Speicherbausteine sind wieder teuer, also schenken lassen.

ab ca. DM 400,- (128 MB)
www.comtech.de



HSI Headset

Die Zukunft ist nah! Plantronics schnallt Ihnen mit dem HS1 ein Headset um, das optimalen Audiospaß am PC garantiert. Ob CDs, DVDs, MP3-Songs, Spiele oder Online-Chat: den akustischen Einsatzmöglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt.

ca. DM 160,-
www.plantronics.de

Quake 3 Arena Elite Edition

Schnell zugreifen! Nur 2.000 Stück der Elite Edition von *Quake 3 Arena* stellt Activision hier zu Lande in die Regale. Die schwere Metallbox beinhaltet das neueste 3D-Action-Werk von id Software und wird in Kürze zum Sammlerstück.

ca. DM 120,-
www.activision.de





Gun System

Der ungewöhnliche Spiele-Controller besteht aus zwei schicken Light-Guns und einem Ein-Hand-Gamepad, mit dem Sie sich durch 3D-Levels bewegen können. *Soldier of Fortune* soll das erste Spiel sein, das das Gun System unterstützt.

ca. DM 180,-
www.act-labs.com

Büro-träume

Visor

In dem transparenten Gehäuse verbirgt sich ein voll funktionsfähiges Palmtop-System. Der Clou aber steckt in der Rückseite. Dort können spezielle Steckkarten untergebracht werden, die den Visor zu einem MP3-Player oder sogar zu einem GPS-Navigationssystem machen.

ca. DM 280,-
www.handspring.com



Flat Screen Monitor

Verpassen Sie Ihrem Monitor eine Diät: Mit dem schlanken LCD-Flachbildschirm auf dem Schreibtisch ist dort wieder mehr Platz für Lebkuchen, Christstollen und Glühwein für die langen Spieleabende. Außerdem verwöhnt Sie das 15"-Gerät mit einer gestochen scharfen Bilddarstellung.

ca. DM 2.800,-
www.ibm.de



Inspirion 3700 GT

Bestellung via Internet oder Telefon. Direktversender Dell liefert vielfach ausgezeichnete PC-Hardware quasi über Nacht. Zum Beispiel: Das flotte Celeron 433-Notebook mit 14,1"-TFT-Display, 64 MB RAM, 10 GB Festplatte und 6-fach-DVD-Laufwerk.

ca. DM 5.600,-
www.dell.de

... auch nicht schlecht!

Spracherkennung
Naturally Speaking 4.0
ca. DM 400,-
www.dragonsystem.de

Videotelefon T-View 100
Schau mir in die Augen, Kleines. Ein ISDN-Anschluß und die Deutsche Telekom machen's möglich.
ab ca. DM 998,-
www.telekom.de

Digitales Diktiergerät V-90
Mini, schick und superpraktisch. 90 Minuten Aufnahme schaffen die kleinen Dinger.
ab ca. DM 220,-
www.olympus.de



Flat TV

Sie suchen gerade ein Bild für die Garderobe? Oder eine Lesebeleuchtung über dem Bett? Dann greifen Sie doch zu diesem bewegten Gemälde. Ultraschlank schmiegt sich dieser 16:9-Plasma-Fernseher mit 106 cm Bildschirmdiagonale an jede Wand. Allerdings könnten Sie sich dafür auch einen Kleinwagen kaufen.

ab ca. DM 20.000,-
www.philips.de

The Matrix DVD

„Was ist die Matrix?" Diese Frage fasziniert zur Jahresmitte Hunderttausende Kinogänger. Richtungsweisend wie die Kamera- und Schnitttechnik des Films ist auch das Angebot dieser Super-DVD: Uncut-Version, Making-Of und großer interaktiver Special-Teil als DVD-ROM für den PC.

ca. DM 59,-
www.whatisthematrix.com



...Kino-träume

Glasstron

Die spacige Cyber-Brille mit integriertem Stereokopfhörer simuliert einen riesigen Projektions-Fernseher im 16:9-Format, der Ihnen direkt vor die Augen geschnallt ist. Und auf der nächsten Rave-Party werden Sie damit zum Mittelpunkt.

ca. DM 1.799,-
www.sony.de

... auch nicht schlecht!

Videoprojektor XV-Z1E

Das Wohnzimmer wird zum Kinosaal. Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

ab ca. DM 7.000,-
www.sharp.de

THX-System Theater 4

Die Surround-Systeme der Firma Teufel gehören zu den Besten. Theater 4, ideal für Einsteiger.

ca. DM 5.500,-
www.teufel.de

Allround-Fernbedienung Pronto

Alles im Griff: Über Touchscreen lassen sich alle Infrarotgeräte im Haushalt steuern.

ab ca. DM 700,-
www.philips.de

Mode-träume





Lara© Collection

Endlich mal keine aufgeplätteten Bügelbilder, sondern hochwertige junge Mode, die Eidos im Rahmen des *Tomb Raider 4*-Merchandising anbietet. Richtig chic und damit nicht nur für bekennende Lara-Fans.

T-Shirt Black & White ca. DM 50,- ; Herren-Weste ca. DM 150,-; Base Cap ca. DM 30,-
www.eidos.de

Surround-Kopfhörer



Dieser drahtlose Kopfhörer verwöhnt Sie, ganz egal wo, mit perfektem Dolby-5.1-Surround-Klang. Da kann die Mutti lange zum Abendessen rufen oder die Freundin in aller Ruhe ihrer Hausarbeit nachgehen.

ca. DM 999,-
www.sony.de

Uhren

Heavy Metal meets Techno. Mit diesen Uhren im Industrial Design fallen Sie auf. Die Storm-Designs reichen von kleinen Taschenuhren über 70er-Jahre-Retro-Style bis hin zu futuristischen Schwermetall-Konstruktionen.

ab ca. DM 100,-
www.stormoflondon.com

... auch nicht schlecht!

US-Klamotten

Von Schott oder Dakota stehen für klasisch-robuste Bekleidung, die auch die nächste Modewelle überstehen.

ab ca. DM 100,-
www.lucky-strike-originals.de

W.&L.T.

Lust aufs Anderssein? Mit einem der abgefahrenen Walt-Kleidungsstücke sind Ihnen viele Blicke sicher.

ca. DM 100,-
www.walt.de

H&M

Aktuelle Mode für ein Taschengeld, denn nichts ist langweiliger als der Trend von gestern.

ab ca. DM 20,-
www.hm.com



Internet Viewcam

Das kleine HighTech-Wunder fotografiert hochauflösende Bilder und speichert Videodateien im gängigen Windows-Media-Format. Damit können Sie Ihre Heimvideos sogar über das Internet verteilen.

ca. DM 1.499,-
www.sharp.de

Robotics Invention System 1.5

Egal ob Sie HAL aus *2001 – Odyssee im Weltraum* oder R2D2 begeistert hat, mit einem Kleincomputer, drei Sensoren, zwei Elektromotoren und 717 Legosteinen können Sie Ihren eigenen Droiden-Sklaven erschaffen.

ca. DM 450,-
www.legomindstorms.com





Freizeit-träume

Psyc Discman

Mit der neuen Psyc-Serie versucht Sony die Unterhaltungselektronik als modisches Accessoire zu etablieren. Neben dem Hüft-CD-Player gibt es auch Walkmen und Radios in schrillen Farben und abgefahrenen Formen.

ca. DM 280,-
www.sony.com

... auch nicht schlecht!

MP3-Autoradio EmpegCar

USB-Anschluss, LCD-Monitor, RDS-Radio, Fernbedienung und bis zu 30 Gigabyte Festplatte im Kofferraum.

ab ca. DM 2.000,-
www.empeg.com

Dreamcast

Die Power-Konsole von Sega bietet Spielspaß fast auf PC-Niveau und das ganz einfach zu Hause am Fernseher.

ca. DM 499,-
www.dreamcast-europe.com

Pay-TV Mediavision

Mit Set-Top-Box und Programm-Manager sind Sie Herr über fast 100 Kanäle inklusive Premiere World.

ab ca. DM 10,-
www.mediavision-digital.de

Wunsch-träume

Portabler DVD-Player

Der DVD-L50 ist wahrscheinlich die unterhaltsamste Möglichkeit, Ihren Sitznachbarn in Bus oder U-Bahn zu ignorieren. Einfach eine DVD einlegen und schon geht's ab ins Westentaschen-Kino der Highend-Klasse.

ab ca. DM 3.000,-
www.panasonic.de





Auf der Cover-CD

Video zum Foto-Shooting mit Victoria

Wir hoffen, Ihnen hat unser kleines Weihnachtsgeschenk gefallen. Wenn Sie mehr von der leibhaftigen Victoria Silvstedt sehen wollen, dann legen Sie Ihre PC-Action-CD oder Incite-TV-DVD ein, lehnen sich zurück und genießen die Aussicht.

PCA 01 inciteTV.mpg

Weihnachten 2000

Diese Spiele sollten Sie sich unbedingt im nächsten Jahr unter den Weihnachtsbaum legen lassen. Nur einmal angenommen, sie sind bis dahin auch wirklich veröffentlicht worden.

Black & White

Spieldesign-Guru Peter Molyneux und seine kreativste Vision vom perfekten Spiel.

Deus Ex

Thriller-Mischung aus *System Shock 2* und *Dark Project* mit neuester *Unreal*-Technik

Diablo 2

Schwerter und Rüstungen sammeln, Zaubereien entdecken und Abenteuer bestehen.

Grandprix 3

Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen bietet Realismus pur.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Konkurrenz für Lara und Rynn: Die toughe Anime-Heroine Julie kämpft in *G3A*-Grafik.

Starlancer

Ein neues Epos? Wing Commander-Erfinder Chris Roberts inszeniert endlich seine nächste Weltraumoper.

Team Fortress 2

Das moderne gGsellschaftsspiel: Die *Half-Life*-Entwickler werden dem Begriff „Multiplayer-Spiel" neuen Sinn geben.

WarCraft 3

Mit dem Strategie-Rollenspiel feiert Blizzard die Geburt eines neuen Genres.



So werden Sie ein perfekter

Wer ist wer im 3D-Onlinegechäft? Fröhliches Outing der PC Action Redaktion und des gXp-Teams. Von links nach rechts: Patrick Reschke - Reschky, Christian Müller - [RDA] Pest, Robert Schulz - ocr|rtom, Patrick Herzig – pod.trigger, Dirk Gooding – MTW|Blitzzz / [RDA] Hunger, Dirk Adam – QL-Macdoerk, René Korte – MTW|Zulu, Jürgen Melzer – [RDA] Krieg, Thilo Bayer MTW|COOlCaT / [RDA] Tod, Tobias Lütke - ocr|neech

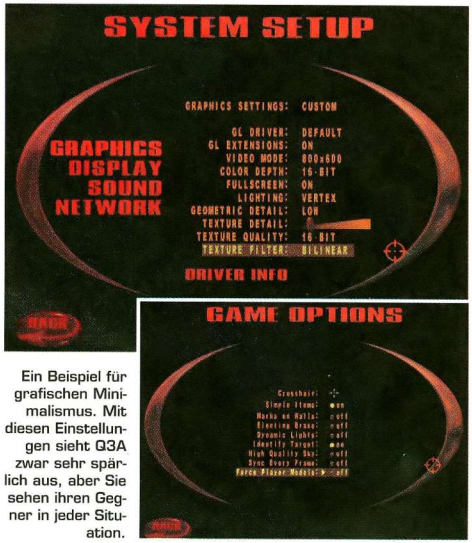


Sie möchten Ihren besten Freund demütigen oder dem Abteilungsleiter mal gehörig in den Hintern treten? Wie wäre es dann mit einer Runde Quake 3 Arena oder Unreal Tournament? Wir befragten die heimische 3D-Spielergemeinde nach Tipps und Tricks, die Ihnen den Einstieg in die 3D-Shooterszene erleichtern.

Action Spieler

Fotos: Dirk Kartscher

Um im Internet oder im lokalen Netzwerk gegen menschliche Spieler zu spielen, benötigen Sie entsprechende Hardware. Für Mehrspielerpartien im Netzwerk muss ihr Rechner eine Netzwerk-Karte besitzen. Welche Karte Sie brauchen, richtet sich ganz nach der Konfiguration des Netzwerks (siehe auch „Spieler-Netzwerke" in PC Action 10/99). Allerdings sind Netzwerkpartys eine relativ seltene Sache. Die meisten 3D-Actionspieler spielen über das Internet auf Tausenden von kostenlosen Spieleservern[18]. Hier spielt neben der Leistungsfähigkeit ihres Computers vor allem die Wahl des Providers[14], ein schneller Spieleserver und die Verbindungsart eine Rolle. Die Wahl des richtigen Providers hängt ganz von ihrem Wohnort und ihren Spielgewohnheiten ab; es ist diesbezüglich sehr schwer, eine Empfehlung auszusprechen. Wesentlich einfacher fällt da die passende Art der Verbindung. Mit einem 33.6k-Modem werden Sie kaum in den Genuss eines flüssigen Spiels kommen. Auch die weit verbreiteten 56k-Modems sind nicht gerade ideal, um sich auf den Onlineservern erfolgreich zu behaupten. Wollen Sie störungsfrei spielen, kommen Sie momentan um einen ISDN-Anschluss nicht herum. Spielen sollten Sie zudem nur auf Servern, auf denen Sie einen Ping[13] von nicht mehr als 100 - 150 haben. Der Ping wird Ihnen sowohl in *Q3A* als auch in *UT* bequem unter der Mehrspieleroption in der Liste der verfügbaren Internet/Netzwerk-Spieleserver angezeigt.



Ein Beispiel für grafischen Minimalismus. Mit diesen Einstellungen sieht Q3A zwar sehr spärlich aus, aber Sie sehen ihren Gegner in jeder Situation.



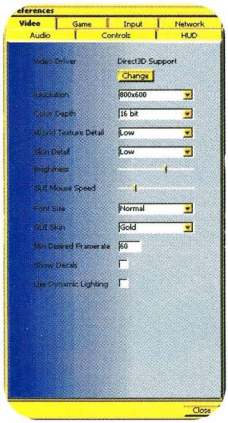
Alle Quake2-Actionfiguren (www.resaurus.com/quake) wurden freundlicherweise von der Firma Gamesgarden (www.gamesgarden.de) zur Verfügung gestellt.

Wer sich duckt, den bestraft das Leben!

Vergiss den Schwachsinn, dass andere Spieler dich angeblich schlechter treffen, wenn du dich in einem Kampf duckst. Von wegen, du bist schneller weg vom Fenster als du „Ugh!" sagen kannst... und wirst wahrscheinlich noch als hoffnungsloser Anfänger verspottet.

Hardware im Anschlag

3D-Actionspiele sind üble Hardwarefresser, auf leistungsschwächeren Systemen können Sie statt genialer Action meistens nur einen langweiligen Diavortrag betrachten. Sind Sie stolzer Besitzer eines PIII jenseits der 450MHz-Grenze und einer TNT2/V3/G400-Grafikkarte, dann müssen Sie sich erst einmal keine Sorgen machen, was die Leistungsfähigkeit ihres PCs in Sachen *Quake 3 Arena*, *Unreal Tournament* & Co. angeht. Um bei älteren Systemen noch ein Quäntchen mehr Leistung aus den Transistoren zu quetschen, tweaken[20] viele Spieler ihren heimischen Rechner. Besonders beliebt ist das Übertakten der CPU, gerade Celeron-Prozessoren sind in dieser Hinsicht besonders gefügig. Auf Internetseiten wie www.overclockers.com finden Sie genug Tipps und Tricks zu diesem heißen Thema, für die notwendige Abkühlung eignen sich unter anderem die Produkte der Firma Frozen Silicon (www.frozen-silicon.de). Selbst Grafikkarten werden oftmals mit Programmen wie Powerstrip (www.entechtaiwan.com/ps.htm) weit über die Werkseinstellungen



Auch in Unreal Tournament können Sie eine Menge grafischen Ballast abwerfen. Diese Konfiguration läuft gerade mal auf einem PIII500/TNT2 ausreichend flüssig.

übertaktet, um die Leistung noch ein wenig zu steigern.

Wenn Sie die aktuellen 3D-Shooter von id (www.idsoftware.com) und Epic (www.epicgames.com) in all ihrer 32bit-Grafikpracht spielen möchten, ist leider auch die modernste Hardware überfordert; die fps[3]-Werte sinken bei allen Details, 32bit Farbtiefe und Auflösungen von 1.024x768 und mehr oftmals rapide ab. Was bringen Ihnen also hochauflösende Texturen und bunte Lichteffekte, wenn Sie vor lauter Grafikklimbim Ihren Gegner nicht sehen, genau zielen oder manövrieren können? Wenn Ruckelorgien, heftige Bildaussetzer und nervige Diavorträge einen flüssigen Spielablauf vereiteln, weil der eigene PC nicht mehr genug MHz-Muskeln besitzt? Die einzige Alternative besteht darin, den ganzen optischen Schnickschnack kompromisslos abzuschalten. Das tut dem verwöhnten Auge im ersten Augenblick zwar weh, ist aber immer noch besser, als ständig was auf die Mütze zu kriegen. Anhand der drei Menü-Screenshots erkennen Sie, welche Einstellungen Sie vornehmen sollten, um *Q3A* und *UT* relativ störungsfrei spielen zu können. Auf www.firingsquad.com/guides finden Sie zudem noch eine ganze Reihe guter englischsprachiger Artikel zum Thema „Wie hole ich mehr Leistung aus meinem Rechenknecht".

Wähle Deine Waffen weise!



Na prima! Es hat dich also wieder einmal selber aus den Latschen gehauen, nur weil du aus nächster Nähe sechs Raketen in deinen Gegner pumpen wolltest. Pack lieber den Raketenwerfer weg, wenn du bereits die Haare in der Nase deines Gegners zählen kannst!



Sobald ein Spieler das Quad aufgesammelt hat, gehen Sie ihm lieber aus dem Weg.



Augenfeindlich! Vor lauter Lichteffekten sehen Sie Ihren Gegner nicht mehr.

Wir hören voneinander

Ein guter 3D-Actionspieler verlässt sich nicht nur auf das, was er auf seinem Monitor sieht. Fast noch wichtiger ist es, den Gegner anhand der Geräusche, die er während des Spiels verursacht, zu lokalisieren. Egal ob Panzerung, Waffen oder Me-



Da hat wohl der Blitzzz eingeschlagen. Im DeathMatch spielt jeder gegen jeden, der Spieler mit den meistens Frags[4] gewinnt.

Die große Leistungslüge

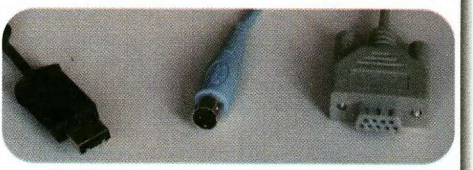
Die landläufige Meinung, dass eine mittlere Bildwiederholrate von 20 - 30 fps[3] ausreicht, um einen flüssigen Spielablauf zu garantieren, ist mehr als überholt. Sobald mehrere Gegner in ihrem Sichtfeld auftauchen und ein Raketenhagel über ihren Bildschirm fegt, sinkt die Bildwiederholrate schon mal unter diese magische Grenze. Aber selbst 20 fps sind nicht ruckelfrei, ganz im Gegenteil. Erst ab ca. 60 - 70 fps ist der Bildaufbau für das geschulte Egoshooterauge relativ flüssig. Erfahrene Onlinespieler benötigen sogar nach eigenen Aussagen 100 fps und mehr, um Topleistungen zu bringen. Grundsätzlich gilt: Je höher der fps-Wert, desto präziser können Sie zielen und sich bewegen. Um sich selber davon zu überzeugen, können Besitzer einer 3dfx-Karte ein Demo aus dem Internet laden, mit dem sie sich den Unterschied zwischen 30 und 60 fps deutlich vor Augen führen können (www.3dfx.com/developers/demos/demo-60hz30hz.html).

di-Packs, jeder Gegenstand hat einen eigenen, charakteristischen Sound. Wenn Sie beispielsweise kleine Panzerplatten aufsammeln, dann wissen geübte Gegenspieler anschließend recht genau, wo Sie sich gerade im Level befinden. Nicht selten werden Sie kurz darauf völlig überraschend von einem Raketenschwarm empfangen. Lernen Sie also, welche Laute von welchen Gegenständen oder Aktionen erzeugt werden. Merken Sie sich die Positionen aller Gegenstände innerhalb eines Levels. Setzen Sie sich Kopfhörer auf, um nicht von anderen Geräuschen abgelenkt zu werden. Schalten Sie die Musik im Hintergrund ab und konzentrieren Sie sich nur auf die Spielumgebung. So hören Sie mit etwas Übung, wo sich ihre Gegner gerade aufhalten und können ihnen den Weg abschneiden, sie urplötzlich überraschen oder ihnen an unübersichtlichen Stellen im Level auflauern.

Konfigurationsmarathon

Sollten Sie sich jetzt dazu entschließen, ein 3D-Actionspiel im Netzwerk/Internet oder auch als Einzelspieler auszuprobieren, dann gewöhnen Sie sich besser sofort an eine Kombination aus Maus und Tastatursteuerung. Ausnahmen gelten in diesem Fall wirklich nur für Spieler, die schon seit längerer Zeit mit anderen Eingabegeräten herumhantieren und so sehr daran gewöhnt sind, dass eine Umstellung nur mit viel Zeit und Mühe zu realisieren wäre. Der Vorteil bei einer kombinierten Steuerung mit Maus und Tastatur liegt sprichwörtlich auf der Hand. Sie können mit der Maus blitzschnell und gefühlvoll ihre Gegner anvisieren, während Sie die Tastatur mit den Befehlen für ihre Bewegungen, Waffenwechsel und Teamnachrichten voll pfropfen können. Ungünstig ist es dabei, die obligatorischen Pfeiltasten für die Bewegung zu verwenden, da Sie nach und nach immer mehr Tasten in unmittelbarer Nähe benötigen (beispielsweise für Teamnachrichten in CTF). Sinnvoll ist es bei-

Mäusejagd



Alle Maus-Anschlussarten von links nach rechts: Microsofts IntellieMouse Explorer mit USB-, Logitechs MouseMan Wheel mit PS/2- und der serielle Anschluss einer älteren Microsoft-Maus.



Wiederstandlos! Ein Everglide-Mauspad ist die ideale Ergänzung für den anstrengenden 3D-Shooter-Alltag.

Wenn Sie eine alte serielle oder PS/2-Maus verwenden, dann wird es in den meisten Fällen dringend Zeit für ein modernes PC-Nagetier. Auf dem Sektor der Spielehardware hat sich einiges getan, spezielle Mäuse mit USB-Anschluß, 3-5 Tasten und dem obligatorischen Rädchen sind kein seltener Anblick mehr. Der Vorteil: Über den USB-Port wird die Maus 125 Mal in der Sekunde abgefragt, die Bewegungen auf dem Monitor sind somit flüssig und weich. Weiterhin können Sie die zusätzlichen Maustasten sinnvoll mit Tastaturbefehlen belegen und das Rädchen dazu benutzen, um sich schnell durch das Waffenarsenal zu scrollen. Verwenden Sie eine Maus mit optischem Sensor wie beispielsweise die IntelliMouse Explorer, dann brauchen Sie normalerweise kein Mauspad... eine glatte Unterlage reicht da aus. Für herkömmliche Mäuse haben sich die Mauspads von Everglide bewährt, die durch ihre spezielle Verarbeitung Verschmutzungen verhindern. Infos finden Sie im Internet auf www.everglide.de. In der PCA 10/99 ist zudem ein Test der IntelliMouse Explorer und ein Artikel über das Everglide-Mauspad.



Nutze die Vielfalt der Waffen!

Es gibt mehr als nur die ASMD, den Raketenwerfer oder die Railgun. Überrasche deinen Gegner doch mal mit ein paar Granaten, welche du direkt in seinen Laufweg wirfst. Wenn dich jemand mit der Railgun nervt, hau ihm mit der Schrotflinte ein paar Schrotkugeln um die Ohren.

spielsweise, die Tasten R (vorwärts), F (rückwärts), D (links strafen) und G (rechts strafen) zu benutzen, da noch genügend Tasten in greifbarer Nähe sind, die man mit zusätzlichen Tastaturkommandos belegen kann. Auch wenn Sie sich auf keinen 3D-Shooter spezialisieren und überall reinschnuppern, sollten Sie immer die gleiche Tastaturbelegung wählen.

Ring frei für die erste Runde

Sie haben sich also einen neuen Rechner inklusive ISDN-Karte gekauft, eine ordentliche Maus und ein Everglide-Maus-

Konzentrier Dich auf eine Sache!



Spezialisier dich auf einen Spielmodus! Niemand kann in jedem Mehrspielermodus zu den Besten gehören. Wenn du ein guter CTF-Spieler werden möchtest, dann verzichte auf Ausflüge in andere Spielmodi bis auf das DeathMatch, um deinen Skill[17] zu verbessern.

Kleines Online-Lexikon à la AEon

1. Camper:
Spieler die an bestimmten, unübersichtlichen Stellen eines Levels verweilen und darauf warten, dass ein anderer Spieler nichtsahnend in ihre Falle tappt. Der Begriff ist ziemlich negativ besetzt.

2 Clan:
Eine bestimmte Anzahl von Spielern, die sich zu einer Gruppe zusammenschließen, um dann gemeinsam gegen andere Gruppen zu spielen.

3. fps:
fps ist die Abkürzung für frames per second, also Bilder pro Sekunde. Je mehr fps/frames ihr Rechner bei einem 3D-Shooter erreicht, desto flüssiger ist der Spielablauf.

4. Frag:
Für jeden ausgeschalteten Gegner bekommen Sie einen Punkt (Frag).

5. gg:
Nach einem spannenden Match schreiben viele Spieler gg, eine Abkürzung für good game (gutes Spiel)

6. gl:
Vor einem Spiel sieht man oft den Ausspruch gl, die Abkürzung für good luck (viel Glück)

7. HPB:
High Ping Bastard. Oft verwendet für Spieler, die nur ein Modem besitzen. Aufgrund Ihrer Verbindungsart leiden diese Spieler unter starken zeitlichen Verzögerungen, daher ist flüssiges Spielen fast unmöglich.

8. Lag:
Hohe Reaktionszeiten zwischen Spieler-PC und Server. Bei gestörter Netzverbindung, sprich Lag, kommt das Spiel beim Spieler kurzzeitig oder komplett zum Erliegen.

9. LPB:
Low Ping Bastard. Spieler mit ISDN oder einer noch besseren Verbindung zum Spieleserver. Für diese Spieler ist jedwede Aktion im Spiele fast ohne Verzögerung möglich, was gegenüber Spielern mit schlechterer Verbindung ein erheblicher Vorteil sein kann.

10. Map/Level:
Eine Karte. Darunter versteht man eine Datei, die alle Informationen zur Generierung von einer 3D-Welt beinhaltet. Das können ein paar miteinander verbundene Räume sein oder eine ganze Stadt. In diesen Maps wird auf einem Spieleserver gespielt.

11. Newbie:
Ein Änfanger oder Neueinsteiger.

12. One on One (1on1):
Nur zwei Spieler treten in einem Duell gegeneinander an. DeathMatch-Spiele dieser Art sind sehr stark an Taktik gekoppelt, da es keine Zufallstreffer von Dritten mehr gibt. Das Ganze wird in speziellen, meist kleinen Maps gespielt.

13. Ping:
Die Zeit, die ein Signal vom Spieler zum Server und wieder zurück braucht. Meist in Millisekunden gemessen. Spieler mit sehr schnellen Verbindungen wie einer Standleitung können Pings von unter 30ms haben, bei ISDN ist 50-100ms der Mittelwert. Modem-Spieler haben noch höhere Pings, was sich negativ auf die Spielbarkeit auswirkt.

14. Provider:
Der Anbieter eines Internetzugangs (beispielsweise Telekom, AOL) wird auch als ISP bezeichnet. ISP steht für Internet Service Provider, kurz Provider.

15. Quad:
Ein Extra, das die Feuerkraft aller Waffen um den Faktor 4 erhöht. Dies macht es möglich, selbst mit schwachen Waffen mächtig aufzuräumen. Bei *Quake III Arena* wird der Faktor allerdings nur um 3 erhöht.

16. Rocket Jump:
Fortgeschrittene Spieltechnik: Wenn man rennt, dabei auf den Boden sieht, springt und dann mit dem Raketenwerfer eine Rakete abfeuert, kann man wesentlich höhere Sprünge machen. Viele Extras lassen sich so ganz leicht erreichen. Allerdings verliert man dabei an Gesundheit, also Vorsicht!

17. Skill:
Skill steht für das spielerische Können eines Spielers, also wie gut er im Allgemeinen ist.

18. (Spiele)Server:
Um mit anderen Spielern im Internet zu zocken, braucht man einen PC, der alle Informationen für ein solches Spiel zentral verwaltet. Ihre Bewegungsinfos werden während eines Spiels an den Server geschickt, dieser gibt sie an die Gegner weiter.

19. Strafe jumping:
Fortgeschrittene Spieltechnik: Wenn man sich seitlich bewegt und dabei gleichzeitig springt, dann kommt man wesentlich weiter, als wenn man nur nach vorne springt. Vor allem nützlich, um weite Schluchten zu überwinden oder entfernte Kanten doch noch zu erreichen.

20. tweaken:
Mit tweaken ist in erster Linie das Übertakten der Hardware gemeint. Auch das Optimieren von Software bezeichnet man gemeinhin als tweaken.

Ehre, wem Ehre gebührt

Dank an folgende 3D-Pioniere und Clans: Fragman, 3point (xexex.gnw.de), AEon, Agony, BC-VeSpA, Whilor, Seven, Preacher (www.unreality.org), Pivoduke, Zulu und alle MTW´s (mtw.gametown.de), Clan RDA (www.reiter-der-apokalypse.de), Clan Ocrana (www.ocrana.de), pod.bone und Clan pod (www.digital-serialkiller.de/index2.html), Clan Fus!on (www.planetfusion.de), Puresteel und Clan §FS§ (www.fallen-souls.de), Ulath und Clan RR (noch keine Website), MacDoerk und die QuakeLords (www.quakelords.de)



So geht es ja nicht! Dieser Spieler begeht die beiden schlimmsten Fehler, die man machen kann: campen'... und ducken!!!

pad liegen vor Ihnen auf dem Tisch, der Kopfhörer ist eingestöpselt und der Raum verdunkelt. Sie haben eine praktische Tastaturbelegung, sämtliche Grafikdetails sind ausgeschaltet, Sie kennen die Mehrspielerlevel wie ihre Westentasche und wissen ganz genau, wo welche Waffe oder Panzerung liegt. Auf dem Bildschirm leuchtet vielversprechend die Mehrspieler-Option im Menü, und kurz darauf stellen Sie zum ersten Mal eine Verbindung zu einem Spieleserver her. Der Ping ist außerordentlich gut, als Spielmodus haben Sie sich einen DeathMatch-Server ausgesucht; neben Ihnen tummeln sich noch acht weitere Spieler auf dem Server, Fragfutter für Ihren Raketenwerfer. Die Stunde der Wahrheit ist gekommen... meistens enden solche Abenteuer dann auf dem steinharten Boden der Ernüchterung. Ihre Gegenspieler scheinen im Gegensatz zu Ihnen wirklich alles zu treffen und weichen dabei leichtfüßig jeder auf sie abgefeuerten Rakete aus. Ihre Levelkenntnisse erweisen sich als äußerst mangelhaft und um die eigenen Reflexe ist es auch nicht sonderlich gut bestellt? Im Gegensatz zur Einzelspieleroption können Sie auch nicht mal kurz in die Cheat-Kiste greifen. Was nun, was tun?

Feuerprobe

Um mit anderen Spielern auf den Online-Servern mithalten zu können, müssen Sie über einen längeren Zeitraum täglich üben. Versuchen Sie dabei immer, gegen möglichst erfahrene Gegner zu spielen. Zwar werden Sie anfangs kaum eine Chance haben, dennoch können Sie auch ohne zu gewinnen einiges von Ihren Kontrahenten lernen. Besonders hilfreich ist es, wenn Sie sich Demos von guten Spielern anschauen und analysieren. Eine gute Anlaufstelle ist shod.gamers.com, dort finden Sie eine riesige Auswahl an Demos für alle gängigen Egoshooter. Auf www.planetquake.com/qaspel, mtw.gametown.de/demoland und www.quake.de können Sie zudem weitere Demos und diverse Zusatzprogramme wie Demoplay (demoplay.gibbed. com) herunterladen. Merken Sie sich beim Betrachten der Demos, in welcher Situation andere Spieler ihre Waffen auswählen, was für Routen sie in einem Level ablaufen oder wie sie an scheinbar unerreichbare Stellen innerhalb eines Levels gelangen. Wenn Sie etwas nicht verstehen, dann trauen Sie sich, beim nächsten Onlinebesuch jemanden zu fragen. Aus dem reichhaltigen Online-Angebot sollten Sie sich eine Handvoll Spieleserver herauspicken, zu denen Sie einen niedrigen Ping haben. Spielen Sie dort regelmäßig, lernen Sie andere Spieler kennen. Für kontaktfreudige Spieler gibt es zudem eine ganze Reihe gut besuchter IRC-Chats (siehe auch Blickpunkt in der PC Action 10/99). In den Chaträumen #quake2.ger, #quake.mtw, #gxp, #pcaction, #igl oder #unrealnet können Sie Kontakte zu anderen Spielern knüpfen. **Dirk Gooding**



Einer für alle, alle für einen!

Such dir Gleichgesinnte und gründe einen Clan. Besuche Netzwerkpartys und lerne andere Spieler kennen. Es macht wesentlich mehr Spaß, wenn du weißt, wem du gerade in einem Match in den Allerwertesten getreten hast.

Auf der Cover-CD

Q3A/UT-Video
Beide Egoshooter im Videovergleich.
PCA 01inciteTV.mpg

Powerstrip
Tool zum Übertakten von Grafikkarten
pstrip.exe

AEon's Q3Demo Test Konfigurationen
Tastenbelegung, Skripte & Aliase erklärt.
AEons-Q3DT-Konfigs-18Nov1999.zip

Gamespy
Spieleserver-Browser für Q3A, UT, Half Life, Tribes
Gamespyinstaller217pcaction.exe

Ihr Wille ist ihr Himmelreich!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Wer jetzt PC ACTION im Abo testet, erhält das abgebildete Tomb Raider 4-Originalplakat als kostenlose Prämie (Lieferung in einer Versandrolle)! Da die Auflage limitiert ist, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!

Das Probe-Abo PC ACTION:

Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Original-Tomb-Raider-4-Plakat abstauben!

☒ Ja, ich möchte PC ACTION eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich das Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198.

Die kostenlose Prämie darf ich in jedem Fall behalten, auch im Falle des Widerrufs.

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Dieses Angebot gilt nur innerhalb Europas, restliches Ausland auf Anfrage.

Gefällt mir das gewünschte Heft, so brauche ich nichts weiter zu tun. Ich erhalte PC ACTION jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag, gleich nach Erhalt, kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3PA12



Marketing Director Tom Putzki (Vordergrund) und das Team von Piranha Bytes wollen mit Gothic das Rollenspiel-Genre aufmischen. Droht im März das k.o. für Ultima und Co.?

Wenn Polygone laufen lernen

Fakten

- Fantasy-Rollenspiel
- Gefängnisszenario mit linearer Rahmenhandlung
- Nacht-/Tagwechsel, „intelligente" NPCs
- Krieger, Magier, Dieb oder Psioniker spielbar
- Vergleichbar mit Ultima 9

Seit fast zwei Jahren bastelt man in Bochum am Rollenspiel Gothic. Im März dieses Jahres soll das Erstlingswerk der Softwareschmiede Piranha Bytes erscheinen, die damals von vier mutigen Autodidakten aus der Taufe gehoben wurde.

Wir fragten für Sie nach: Wie verwirklicht man seinen Traum vom Traumjob? Mit welchen Schwierigkeiten haben Spieleentwickler zu kämpfen, welche Vorbildung wird benötigt?

Michael Hoge (27), Art Director, geistiger Vater von Gothic

PC ACTION Michael, du warst eines der Gründungsmitglieder von Piranha Bytes. Welche Aufgaben hast du im Gothic-Team?

Michael Hoge: Als Art Director kümmere ich mich um den gesamten Look von *Gothic*. Außerdem habe ich eigentlich die *Gothic*-Story erfunden und arbeite noch recht eng mit Steffen, Florian und Clemens zusammen, die jetzt die Detailausarbeitungen machen, zum Beispiel die ganzen Neben-Quests. Ach ja, und um das Gamedesign kümmere ich mich zum Teil auch noch. Da geht es hauptsächlich um KI-Elemente. Was passiert etwa, wenn du als Psioniker andere Kreaturen übernimmst? Kannst du einen Wolf übernehmen, zum Rudel marschieren, den Leitwolf plätten und dann mit einem ganzen Rudel durch die Gegend ziehen? Solche Dinge eben.



Michael Hoge (27), Art Director und einer der geistigen Väter von Gothic

PC ACTION Einen Aushang „Gründungsmitglied einer Spielefirma gesucht" habe ich noch bei keinem Arbeitsamt entdecken können. Wie war das, haben sich da vier Leute getroffen und gesagt „Hey cool, wir gründen jetzt eine Spieleschmiede"? Was hast du vorher gemacht?

Michael Hoge: Ja, im Grunde war das so. Wir waren vorher alle bei Greenwood, dann gab's Greenwood nicht mehr. Wir wollten einfach ein richtig gutes Computerspiel machen, die Idee dazu war ja schon da. Wir hatten natürlich von Tuten und Blasen keine Ahnung, sind aber in den letzten zwei Jahren da 'reingewachsen. Inzwischen sind wir 20 Leute. Das ist sowieso das Beste: du fängst an zu viert und plötzlich kommen die ersten Leute und wollen mitmachen. Da waren teilweise Leute dabei, die hatten so etwas noch nie vorher gemacht, waren aber sehr motiviert und einige davon sind heute Teammitglieder.

PC ACTION Gab es für die *Gothic*-Story irgendwelche Film- oder Buchvorbilder, an die Ihr euch angelehnt habt?

Michael Hoge: Der Tom [Putzki, Marketing Director] läuft zwar immer herum und erzählt wir machen *Die Klapperschlange* im Fantasy-Gewand, aber eigentlich haben wir damals daran nicht gedacht. Das Gefängnisszenario wählten wir, weil wir eine sehr lebendige Welt zeichnen wollten in der alles funktioniert, die aber aus spieltechnischen Gründen räumlich begrenzt sein musste. Die Story ist zwar eigentlich linear, wir erlauben aber grundsätzlich andere Herangehensweisen an die auftauchenden Probleme. Ein Magier verhält sich nun mal anders als ein Krieger, dem wollten wir Rechnung tragen.

PC ACTION Wollt Ihr nach der Veröffentlichung des Spiels die *Gothic*-Story noch über andere Medien verbreiten?

Michael Hoge: Ja, ein Buch ist bereits in Arbeit, noch ist aber nicht klar, ob und wann es erscheinen wird. Ein Comic soll Anfang des Jahres erhältlich sein. Der erzählt die Geschichte, die eigentlich vor dem Beginn des Spiels liegt. Das finde ich auch ganz wichtig, denn wir wollen natürlich nicht, dass vor der Spielveröffentlichung schon etwas vom Ausgang der Handlung bekannt ist.

PC ACTION An der Technik von Spieleprojekten wie *Gothic*, die eine mehrjährige Entwicklungszeit benötigen, nagt der Zahn der Zeit. Was vor zwei Jahren grafisch top war, ist heutzutage einfach alt. Wie schafft Ihr es, auf dem technisch neuesten Stand zu bleiben?



Das Rollenspiel Gothic will Spieler im März mit einer komplexen Story in detaillierte 3D-Welten locken. Der Eindruck einer lebendigen Welt entsteht durch das intelligente Verhalten zahlreicher Charaktere.

Spielgeld

Seit dem 22. November kann das Vertrauen in den Erfolg von Piranha Bytes und *Gothic* auch an der Börse dokumentiert werden. Als hundertprozentige Tochter der neugegründeten Phenomedia AG, die sich aus den Mutterfirmen The Art Department (Werbespiele) und Greenwood (*Der Planer*) bildete, sicherten sich die Bochumer durch den Börsengang die finanzielle Unabhängigkeit – enorm wichtig für Spieleentwickler. Die Phenomedia-Aktie ist die erste Entertainment-Software-Aktie am Neuen Markt in Frankfurt, zum Redaktionsschluss wurde sie zum Kurs von 22 Euro gehandelt.

Info: www.phenomedia.de

phenomedia AG
entertaining people



Als Art Director überwacht Michael Hoge das gesamte Spieldesign. Hier sehen Sie, wie ein Erzpirat ins Spiel eingebunden wird. Eine Schwarz-Weiß-Skizze wird zunächst koloriert, dieser Entwurf dann dreidimensional modelliert.

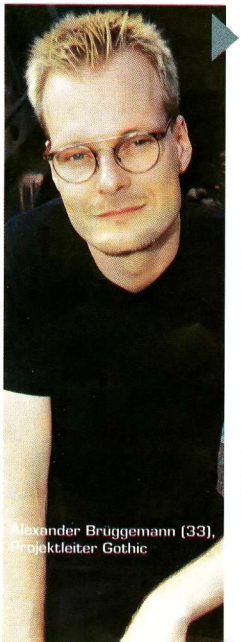
Michael Hoge: Erst einmal muss ich dazu sagen, dass viele Leute in meinen Augen es nicht schaffen, aus der tollen Technik, die sie haben, das Beste herauszuholen. Ich denke, wenn man wirklich coole Texturen macht, wenn die ganze Sache abgerundet, harmonisch ist, dann muss man auch nicht sklavisch jede technische Innovation mitgehen. Der Look muss halt passen. Bei uns sollte nicht in erster Linie der Look ausschlaggebend für den Erfolg sein, wie etwa bei einem Ballerspiel mit etwas über einem Jahr Entwicklungszeit, sondern der Inhalt – die intelligenten Bewohner der Spielewelt, die ganzen Interaktionsmöglichkeiten, die du hast.

PC ACTION Warum sollten die Spieler zu *Gothic* greifen und nicht zu *Ultima 9*?

Michael Hoge: An *Ultima 9* messen wir uns natürlich, alles andere geht einfach nicht in diese Richtung. Ich würde den Leuten zunächst einmal beide Spiele empfehlen. Zwischen den Spielen liegt genug Zeit, da tun wir uns eigentlich nicht weh. Die Stärke bei *Gothic* würde ich bei der künstlichen Intelligenz sehen, wie die Monster sich verhalten und was man alles machen kann. Zu *Ultima* kann ich bisher wenig sagen [Anm. d. Redaktion: Zum Zeitpunkt des Interviews war *U9* noch nicht erhältlich]. Wenn die KI dort genauso gut ist, dann ist sie eben genauso gut.

Alexander Brüggemann (33), Projektleiter Gothic

PC ACTION Was ist deine Aufgabe bei Piranha Bytes?



Alexander Brüggemann (33), Projektleiter Gothic

Alexander Brüggemann: Ich habe die dankbare Aufgabe dafür zu sorgen, dass das Team gut drauf ist und die erforderlichen Arbeiten koordiniert werden. Wenn es die Zeit zulässt, widme ich mich auch noch dem Gamedesign, das ist die Aufgabe, die ich eigentlich am liebsten mache.

PC ACTION Projektleiter hört sich ja toll an. Wie wird man denn das, was hast du vorher gemacht?

Alexander Brüggemann: Im Projekt *Gothic* habe ich mich vorher um Grafiken und Animationen gekümmert. Projektleiter kann man werden, wenn man gut mit Leuten umgehen kann und planerisches Geschick hat, was sich im Laufe der Zeit herausstellt. Es gibt keine Ausbildung für Projektleiter, normalerweise sind das Leute, die schon über eine gewisse Berufserfahrung verfügen.

PC ACTION Welche Probleme und Risken tauchen denn bei einem solchen Projekt auf und wie beseitigt man diese?

Alexander Brüggemann: Bei einem so großen Projekt gibt es immer wieder kleinere Probleme. Mal passt eine Grafik nicht, dann kommt es zu kleineren Timingproblemen und so weiter. Am besten ist es natürlich, wenn man so gut plant, dass große Probleme erst gar nicht auftauchen. Damit das so ist, haben wir einmal pro Woche unsere Teambesprechung, kleinere Gruppen treffen sich außerdem bei Bedarf. Das Zauberwort heißt hier Kommunikation. Es ist extrem wichtig, dass man miteinander spricht, dass das Team gut miteinander klarkommt. Bei uns ist das zum Glück der Fall.

Carsten Edenfeld, Programmierer

PC ACTION Carsten, was ist deine Aufgabe bei *Gothic*?

Carsten Edenfeld: Ich bin Programmierer und kümmere mich um verschiedene Systeme im Spiel, zum Beispiel die Kameraführung, die Einbindung der Sounds und der Musik und die 3Dfx-Einbindung. Schließlich baue ich auch die Programmfragmente zu lauffähigen Versionen zusammen. Wir haben noch einen Programmierer, der sich um die künstliche Intelligenz im Spiel kümmert und unsere Engine-Programmierer, die die 3D-Welt zusammenzimmern. Dann gibt's noch die Scripter, die den Nichtspieler-Charakteren im Prinzip vorgeben, wie diese reagieren sollen. Da müssen natürlich die ganzen Funktionalitäten zusammenpassen.

PC ACTION Für viele ist Spieleprogrammierer der Traumjob



Eine der Stärken von Gothic: Jeder Gegenstand lässt sich auch benutzen. Hier wird ein Stuhl zu einer Atempause genutzt.


Carsten Edenfeld, Programmierer

schlechthin. Wie bist du dazu gekommen und was hast du vorher gemacht?

Carsten Edenfeld: Ich habe vorher Informatik studiert. Das war aber sehr theoretisch, obwohl es ab und an auch ganz nett war. Mir fehlte aber das Flair. Programmieren kann spannend sein, wenn man in einem tollen Team arbeitet und kreativ sein darf, halt zusammen spielerisch etwas auf die Beine stellt.

PC ACTION Mit welchen Programmiersprachen sollte man denn anfangen, wenn man Spieleprogrammierer werden will und wie bildet man sich weiter?

Carsten Edenfeld: Prinzipiell ist es wirklich egal, mit welcher Programmiersprache man beginnt. Wichtig ist, dass man schnell praktische Erfahrungen sammelt. Fast alle Profispiele basieren heute wie *Gothic* auf der Sprache C++. Man kann aber auch mit Java oder sogar Basic beginnen. Das Grundwissen eignet man sich am besten aus Büchern an. Auch im Internet gibt es sehr viele Informationen, über dieses Medium kann man sich auch gut weiterbilden.

Horst Dworczak (24), Bereichsleitung Leveldesign

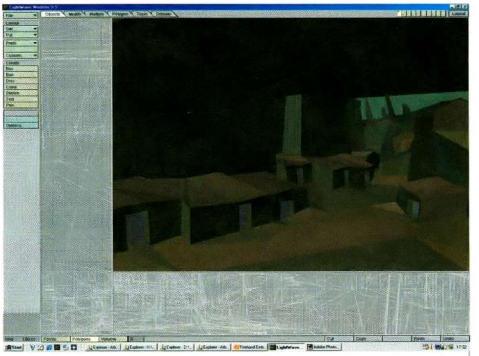
PC ACTION Was ist deine Aufgabe im Team, Horst?

Horst Dworaczak: Ich koordiniere den Levelaufbau von *Gothic*. Die Anzahl der Level war ja bereits festgelegt, aber die detaillierte Ausgestaltung, die Größe, die Einbindung in die Spielewelt wird von uns vier zusammen im Team erledigt.

PC ACTION Mit welchen Programmier-Tools arbeitet ein Leveldesigner?

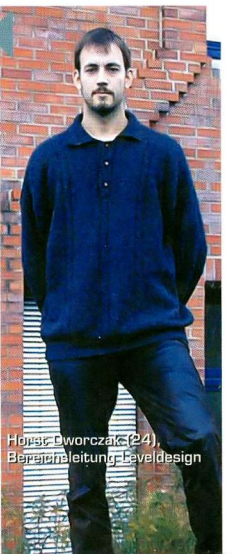
Horst Dworaczak: Extra für *Gothic* haben wir ein hausinternes Tool entwickelt, womit wir die Objekte setzen und die Texturierung vornehmen. Die Level haben wir mit *Lightwave*, stellenweise auch mit *3D Studio Max* gestaltet. Dadurch erreichen wir sehr organische Formen, eine natürlich wirkende Umwelt.




Von der Kohleskizze zum 3D-Modell: Mit Lightwave entwirft ein Leveldesigner 3D-Welten, die dann später texturiert werden.

PC ACTION Wie bist du zum Leveldesigner geworden? Würdest du dich eher als Grafiker oder als Programmierer sehen?

Horst Dworaczak: Als Leveldesigner bist du eher der Grafiker. Es ist natürlich niemals schlecht, wenn du auch Programmierkenntnisse hast, weil man sich oft auch mit den Programmierern auseinander setzt. Eigentlich kommst du aber aus der Grafikecke. Du solltest wissen, was ein Polygon ist, Geschmack haben und dich mit Grafikprogrammen auskennen. Zeichentalent schadet auch nicht. Wenn du dich hier einmal umhörst, hat fast jeder hier einen anderen Werdegang hinter sich. Vom Metallschleifer bis zum Bergbauer findest du hier vieles und alle landen Sie hier und sind plötzlich Grafiker. Man muss einfach mutig sein in Deutschland und auch mal weghören, wenn die Arbeitsämter etwas vorschlagen.


Horst Dworczak (24), Bereichsleitung Leveldesign


Auch um die Einbindung von Blendeffekten (3Dfx) wie diesem kümmert sich ein Programmierer.



Die Sichtweite im Spiel soll ungefähr 800 Meter betragen – sehr viel für ein auf Polygonen basierendes 3D-Spiel.

Kai Rosenkranz (19), Musiker

PC ACTION Kai, du bist mit 19 Jahren noch sehr jung. Wie bist du zum Team gestoßen und was ist deine Aufgabe?

Kai Rosenkranz: Ich habe über die Presse vom Projekt *Gothic* gehört und mitbekommen, dass Piranha eine Bochumer Firma ist. Da ich selbst ebenfalls aus dieser Stadt komme, wollte ich die Chance wahrnehmen, um Kontakt zu dieser Branche aufzunehmen. Jetzt bin ich bin für alles zuständig, was hinterher Krach macht im Spiel, also die Musik, die Geräuschkulisse und teilweise auch Sprachaufnahmen. Zusätzlich bearbeite ich noch ein paar grafische Spezialeffekte, die auf dem Partikelsystem beruhen.



Kai Rosenkranz (19), Musiker

PC ACTION Du bist hier Musiker, Komponist und Arrangeur in einer Person. Welche Vorbildung hattest du ?

Kai Rosenkranz: Ich durfte den typischen Klavierunterricht genießen, den wahrscheinlich viele hinter sich haben. Freiwillig spiele ich Keyboard und beschäftige mich mit Synthesizern, eine Zeit lang war ich auch in einer Band.

PC ACTION Werden Stimmungsschwankungen im Spiel auch musikalisch herausgearbeitet?

Kai Rosenkranz: Das war uns ganz wichtig, bei *Gothic* geht das schon sehr in Richtung Filmmusik. Ich arbeite vorwiegend mit düsteren Klängen, die zum Teil orchestral angehaucht sind. Die Musik unterstreicht immer das, was auf dem Monitor auch abgeht, die Intensität ändert sich, wenn der Spieler in eine andere Situation gerät. Ich schaue mir zunächst eine Location an, und versuche die Stimmung einzufangen, dann wird auf dem Synthesizer komponiert, der Track wird aufgenommen und mit Hilfe des DirectMusic-Systems ins Spiel eingebunden. DirectMusic ist flexibler als etwa das konventionelle iMuse-System von LucasArts. iMuse erlaubt zwischen verschiedenen Musiken hin- und herzuwechseln und diese zu überblenden, mit DirectMusic kannst du einen durchgängigen Flow in der Musik erzeugen, die Übergänge sind fließend, musikalische Brüche sind bestenfalls nicht mehr zu hören.

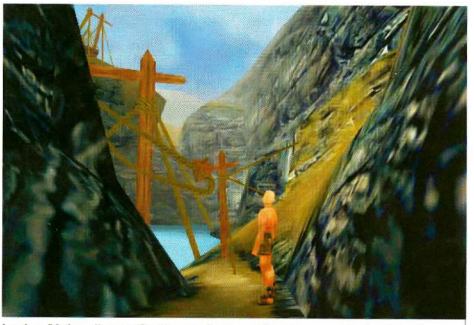
PC ACTION Als Gaststar tritt die Band In Extremo im Spiel auf. Wie kam es dazu?

Kai Rosenkranz: Die Jungs haben einen eigenen Auftritt in *Gothic*, weil Sie einfach hundertprozentig zum Spiel passen. In Extremo steht genau wie *Gothic* für eine düstere, mittelalterliche Stilrichtung. Wir haben In Extremo angesprochen und sie waren sofort bereit für dieses Projekt.

PC ACTION Wollt Ihr auch eine Audio-CD mit dem *Gothic*-Sound veröffentlichen?

Kai Rosenkranz: Ja, es gibt Gespräche in diese Richtung. Trotz vieler Parallelen ist eine Computerspielmusik aber noch anders zu bewerten als etwa eine Filmmusik. Mal sehen, wie der Soundtrack ohne die Monitorbilder wirkt.

Wir danken dem Team von Piranha Bytes für die Interviews. In der nächsten Ausgabe der PC Action erfahren Sie alles über die Fortschritte der Spielentwicklung, über das Gameplay und das KI-System.



In der Nähe dieser Stelle entdecken Sie eine magische Barriere, die lebende Organismen nicht durchschreiten können – Sie sind gefangen. Mit Hilfe des Mechanismus wird Erz aus dem Gefängnis transportiert. Leblose Objekte können die Barriere passieren.

Nachwuchs gesucht

Können Sie zeichnen, musizieren oder programmieren? Haben Ihnen die Interviews Mut gemacht? Gut, dann springen Sie über Ihren eigenen Schatten und verwirklichen Sie einen Traum - werden Sie Spieleentwickler! Piranha Bytes sucht nach motivierten Talenten, die bereit sind in einem jungen Team mit anzupacken. Wenn Sie interessiert sind, schicken Sie Ihre Bewerbungsunterlagen an die:

Piranha Bytes Software GmbH
Lohrheidestr. 1
44866 Bochum
jobs@piranha-bytes.com

Gesucht werden:
Zehn 2D/3D Artists
Fünf Programmierer
Ein Gamedesigner

Faszination Leben

Mit Creatures schuf Cyberlife vor gut zwei Jahren die erste Simulation künstlichen Lebens nach dem legendären Little Computer People von Activision. Der dritte Teil entführt Sie und Ihre Norns in den Weltraum.





Im Norn-Terrarium liegen zahlreiche Nahrungsmittel bereit (oben). Ganz frisch geschlüpft: der noch namenlose Baby-Norn.

Im Gegensatz zu den beiden ersten Teilen, die auf dem erdenähnlichen Planeten Albia spielten, verlagert Hersteller Cyberlife das Spielgeschehen in ein Raumschiff, das in fünf Zonen aufgeteilt ist. Nach wie vor können die von Natur aus friedlichen Norns, die für Krankheiten anfälligen Grendels und die bösartigen Ettins gezüchtet und großgezogen werden, wobei die einzelnen Rassen nach allen Regeln der Mendel'schen Vererbungslehre miteinander gekreuzt werden können. So können neben Rasse, Geschlecht und Aussehen auch Krankheiten und sonstige Erbmerkmale weitergegeben werden.

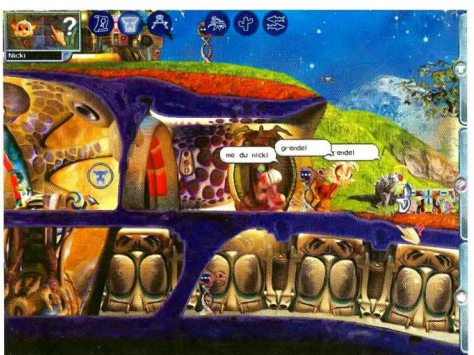
Am Anfang sind Ihre Norns wie kleine Babys: Sie sind ungeschickt, können sich nur schwer verständigen und wollen alles anfassen. Ihre Aufgabe ist es, die Mini-Norns zu erziehen, sie zu beschäftigen, ihnen zu zeigen, wie man sich ernährt. Ungezogene Norns werden mit einem Klaps auf den Po bestraft, für lobenswerte Aktionen gibt es einen liebevollen Streichler über den Hinterkopf. Werden Männlein und Weiblein geschlechtsreif, können sie auch Nachwuchs zeugen und eine Familie gründen.

Künstliche Intelligenz in Perfektion

Sahnestück von *Creatures 3* ist die komplett überarbeitete KI der digitalen Haustierchen. Alle Kreaturen denken jetzt nahezu menschlich. Norns und Co. erinnern sich nun daran, wie sie von anderen Lebewesen behandelt wurden.

Die Präsentation dieses „evolutionären Spiels" ist gelungen und zuckersüß niedlich. Ihre Tierchen werden vielfältig animiert, die Mausbedienung erfolgt durch wenige Klicks. Insbesondere die variantenreiche Sprachausgabe sorgt immer wieder für Überraschungen und Lacher. Keine Frage, nicht nur Fans dürfte es Spaß bereiten, sich eine Zeit lang mit der Hege und Pflege künstlichen Lebens zu beschäftigen. Otto-Normal-Spieler sollten jedoch bedenken, dass es sich bei *Creatures 3* um eine anspruchsvolle Simulation handelt, weniger um ein kurzweiliges Spiel. Aus diesem Grund haben wir auch auf eine Spielspaßwertung verzichtet.

Christian Sauerteig



Mutter Nicki bringt ihrem Sohn gerade den Namen des Grendels bei. Doch dieser versteht sie noch nicht so ganz.

Creatures 3

Mindestens:	Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	Pentium II 333, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegerät:	Maus, Tastatur
CD/HD:	ca. 298 MB/360 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Cyberlife/Mindscape
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Genre:	Simulation
Testversion:	Engl. Verkaufsversion

„Faszinierende Simulation des Lebens, an der nicht nur Hobby-Biologen ihren Spaß haben werden."

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart" erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

Jetzt in Deutsch

Freespace 2 **Profisprecher am Werk**

Die mittlerweile erhältliche deutsche Verkaufsversion von *Freespace 2* entspricht der englischen Version 1.20 (war zum Redaktionsschluss noch nicht verfügbar). Somit tauchen die Fehler des englischen Originals in der deutschen Verkaufsversion erst gar nicht auf. Abgesehen von der wirklich professionellen Übersetzung mit renommierten Sprechern für die Sprachausgabe ist die deutsche Fassung inhaltlich identisch mit der etwas früher erschienenen amerikanischen Version, die dafür noch kleinere Bugs aufwies. Damit trifft das Testergebnis (85%, siehe PC Action 12/99) auch unverändert auf die deutsche Fassung zu. Ein weiterer Patch für die englische Version (Stand zum Redaktionsschluss war noch v1.01) wird laut Interplay anschließend die Kompatibilität zwischen deutschen und englischen Versionen für den Mehrspielermodus über das Internet sicherstellen.



Der gegnerische Kapitän spricht seine letzte Warnung nun auch gut verständlich und in stilistisch einwandfreiem Deutsch aus.

Info: http://www.volition-inc.com

Die Monster-Elite

Dungeon Keeper 2 **Spezialkreaturen für Ihren Dungeon**

Ab Version 1.61 (e) können Sie in *Dungeon Keeper* in allen Spielmodi mit Ausnahme der Kampagne Elite-Monster anheuern, die stärker und schneller als Ihre gewöhnlichen Unholde sind. Allerdings ist es nicht ganz einfach, die stärkere Monstervariante in Ihr Verlies zu locken, das dafür noch größere Anforderungen erfüllen muss. Für die stärkeren Eisernen Jungfrauen benötigen Sie beispielsweise ein 3x3 Felder großes Gefängnis, das von einer Folterkammer umgeben ist. Vorsicht: Nachdem Sie den Patch installiert haben, sind Ihre alten Spielstände nur noch bedingt zu gebrauchen, denn Sie müssen jede Mission neu starten. Eine deutsche Version des Updates war zum Redaktionsschluss noch nicht erhältlich, stand aber laut Bullfrog kurz vor der Veröffentlichung.

Info: http://dk2.ea-europe.com

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Dungeon Keeper 2 v1.61 (e)



Die Elitetruppe wartet auf ihren Einsatz. Zuvor müssen Sie jedoch Ihren Dungeon passend ausbauen.

Leichtes Spiel

Die Siedler 3 **Jetzt zwei Schwierigkeitsgrade**

Sie hatten schon immer Probleme mit dem hohen Schwierigkeitsgrad in *Die Siedler 3*? Dann hilft Ihnen das neueste Update auf v1.54 eventuell weiter, denn hier integrierte Blue Byte einen Schalter, mit dem Sie die Schwierigkeit in und während der Kampagne auf „leicht" herunterschrauben können. Für den Mehrspielermodus wurde der Wirtschaftsmodus erweitert. Sie dürfen beispielsweise nun darum spielen, wer am meisten Gold innerhalb einer bestimmten Zeit anhäuft. Auf der Cover-CD finden Sie leider nur den Patch auf Version 1.52, v1.54 war erst nach unserem Mastertermin erhältlich.

Info: http://www.siedler3.de

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Die Siedler 3 v1.52 (d)



Für die Mission-CD ist der leichtere Schwierigkeitsgrad in manchen Missionen zu empfehlen, um Frustrationen zu vermeiden.

Komplexer Fußball

Kicker Fußballmanager **Funktioniert komfortabler**

In einer rasanten Patchkur entfernte Heart-Line einige kleinere Logikfehler und andere Bugs des *Kicker Fußballmanagers*. Eigentlich eine unschöne Geschichte, aber man muss Heart-Line zugute halten, dass die Fehler schnellstmöglich behoben wurden und in einem derart komplexen Programm nahezu unvermeidlich sind. In den fünf Updates auf v1.05 wurde das Spiel auch in zahlreichen Details verbessert. Etliche Aufträge können Sie nun komfortabler erledigen. Außerdem enthält das Programm nun zusätzliche Features, unter anderem dürfen Sie beispielsweise kranke Spieler „gesundspritzen", um sie kurzfristig einzusetzen.

Info: http://heart-line.de

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Kicker Fußballmanager v1.05 (d)



Die Wirkung des Trainingslagers speziell auf die Eigenschaften Ihrer Torhüter wurde nochmal überarbeitet.

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck führen zu fehlerhaften Produkten. In der Rubrik „Fehlstart" weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin und informieren über den aktuellen Stand von Updates und geplante Nachbesserungen.

Wandelnde Tote

Shadow Company **KI- und Logikfehler behoben**

Bereits in Version 1.2 von *Shadow Company* behob Ubi Soft einige störende Fehler, die dazu führen konnten, dass getötete Gegner plötzlich wieder aufstanden oder Soldaten durch Explosionen in festen Objekten hängen blieben. Die beiden neuen Patches machen diese Mängel wett: Mit v1.30 ist die Kamerasteuerung mit der Maus einfacher, besonders wenn Sie eine Maus mit Rad besitzen, mit der Sie den Ansichtswinkel ändern können. Das zweite Update integriert die Gamespy-Unterstützung , durch die Sie leichter an Mehrspielerpartien übers Internet teilnehmen können.

Info: http://www.ubisoft.de



Beim Ein- und Aussteigen aus Fahrzeugen traten sporadisch ebenfalls Fehler auf.

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Shadow Company v1.3 (3)
Shadow Company Gamespy-Patch (e)

TNT im Tank

Driver **D3D-Probleme mit TNT-Grafikkarten**

Immer wieder kommt es vor, dass Spiele Probleme mit Hardwarekomponenten haben, da die Hersteller kaum alle Konfigurationsmöglichkeiten testen können. Zumindest bei den verbreiteten Grafik- und Soundkarten sollte man jedoch meinen, dass eine einwandfreie Ausführung eines Spiels möglich sein sollte. Dennoch verursachte *Driver* vor dem Patch auf Grafikkarten mit dem durchaus gängigen TNT-Chip etliche Grafikbugs und sogar Abstürze. Davon abgesehen verbessert der Patch von GT Interactive auch die automatische Kameraführung, die teilweise unter der Straße oder in Wänden verschwand und alles andere als eine sinnvolle Perspektive anzeigte.

Info: http://www.gtgames.com

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Driver Patch #1 (d)



Auf TNT-Grafikkarten traten vor dem Patch unter anderem einige fehlerhafte Texturen auf.

Bestseller

COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat		Titel/Hersteller	Anteil
1	▲	6		Age of Empires 2 *Microsoft*	16,9%
2	▶	2		Half-Life (deutsch) *Sierra/Havas Interactive*	14,1%
3	▲	neu		GTa 2 *Take 2*	8,5%
4	▼	1		Command & Conquer 3 *Westwood*	7,1%
5	▲	neu		Need For Speed 4 *Electronic Arts*	5,6%
6	▲	9		NHL 2000 *Electronic Arts*	4,3%
7	▲	neu		Earth 2150 *TopWare*	4,2%
8	▲	neu		Panzer General 4 *SSI*	4,1%
9	▼	3		Outcast *Infogrames*	2,8%
10	▲	neu		Jagged Alliance 2 *TopWare*	2,7%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Anteil	Titel
1	▶	1	20,60%	Diablo 2
2	▶	2	19,10%	Anstoss 3
3	▶	3	17,50%	Black & White
4	▲	5	11,10%	Quake 3 Arena
5	▼	4	4,80%	Half-Life: Team Fortress 2
6	▲	neu	4,70%	Der Verkehrsgigant
7	▲	neu	3,20%	Max Payne
8	▲	neu	3,10%	NFS: Motor City
9	▲	neu	3,00%	Daikatana
10	▲	neu	1,60%	Vampire

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Command & Conquer 3	Westwood
2	▲	neu	Age of Empires 2	Microsoft
3	▲	neu	FIFA 2000	Electronic Arts
4	▲	neu	GTa 2	Take 2
5	▲	neu	Homeworld	Sierra
6	▲	neu	Earth 2150	TopWare
7	▲	neu	Rainbow Six : Rogue Spear	Take 2
8	▲	neu	Siedler 3 Add-On	Blue Byte
9	▲	neu	Nocturne	Take 2
10	▲	neu	Panzer Elite	GT Interactive

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Rainbow Six : Rogue Spear	Take 2
2	▲	neu	Driver	GT Interactive
3	▲	neu	Indiziertes Spiel	GT Interactive
4	▼	3	Might & Magic VII	3DO/Ubi Soft
5	▲	neu	Add-On Indiziertes Spiel	Ubi Soft
6	▲	10	The Settlers 3	Ubi Soft
7	▲	neu	The Nomad Soul	Eidos
8	▲	neu	Panzer General 3D	TLC
9	▼	2	Darkstone	Delphine Software
10	▼	1	C&C 2: Tiberian Sun	Westwood

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Age of Empires 2	Microsoft
2	▲	neu	FIFA 2000	Electronic Arts
3	▲	neu	FA Premier League 2000	Electronic Arts
4	▲	neu	Flight Simulator 2000 Pro	Microsoft
5	▼	1	Command & Conquer: Tiberian Sun	Westwood

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	1	Age of Empires 2	Microsoft
2	▲	neu	Asheron's Call	Microsoft
3	▶	3	Deer Hunter 3	Wizard Works
4	▲	neu	Delta Force 2	Novalogic
5	▲	neu	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm
6	▲	neu	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
7	▼	5	Cabela's big Game Hunter 2	Head Games
8	▲	neu	Flight Simulator 2000 Pro	Microsoft
9	▼	4	Command & Conquer: Tiberian Sun	Westwood
10	▲	neu	Flight Simulator 2000	Microsoft

Quelle: MCV USA

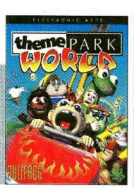
Gewinner

der letzten Ausgabe:

Katharina Reinett, Althegnenberg

erhielt ein Spiel

Theme Park World
(Test des Monats 12/99)



Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	4. Quartal 99
Croc 2	Jump&Run	Electronic Arts	4. Quartal 99
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	Dezember 99
Decay	Ego-Shooter	Insomnia Soft	1. Quartal 2000
Duke Nukem 4ever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2000
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2001
Giants	Actionspiel	Interplay	1. Quartal 2000
Halo	Actionspiel	Bungie	Mail 2000
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	April 2000
Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	GOD	Juli 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	April 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	4. Quartal 99
Messiah	Actionspiel	Interplay	März 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	1. Quartal 2000
Oni	Actionspiel	Take 2	März 2000
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	Activision	Dezember 99
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Dezember 99
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	April 2000
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2. Quartal 2000
Arcatera	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember 99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal 2000
Blade	Action-Adventure	Gremlin	November 99
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	n.n.b.
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	November 99
Star Trek Insurrection	Action-Adventure	Activision	4. Quartal 99
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	Dezember 99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	Dezember 99
Rennspiel			
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2000
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	2. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennspiel	THQ	April 2000
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT Interactive	2. Quartal 2000
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	2. Quartal 2000
Arcatera	Action-Rollenspiel	Ubi Soft	März 2000
Deus Ex	Rollenspiel	Eidos	April 2000
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	1. Quartal 2000
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	4. Quartal 99
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Januar 2000
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal 2000
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	4. Quartal 99
Ultima: Ascension	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 99
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	n.n.b.
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	4. Quartal 99
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	4. Quartal 99
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
USAF	Modern	Electronic Arts	4. Quartal 99
Sport			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	4. Quartal 99
Tiger Woods 2000	Golf	Electronic Arts	Dezember 99
Strategie			
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2. Quartal 2000
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	1. Quartal 2000
Evolva	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal 99
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	1. Quartal 2000
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal 99
WarCraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	4. Quartal 2000
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	Februar 2000
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	1. Quartal 2000
The Sims	WiSim	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant	WiSim	Infogrames	März 2000

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 69-32 94 06 00 — Mo, Mi, Do 14⁰⁰–19⁰⁰

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 — Mo-So 16⁰⁰–18⁰⁰ (nicht an Feiertagen)
01 90-51 00 55 — (Spieletips)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 — Mo-Fr 14⁰⁰–17⁰⁰
0 52 41-9 39 30 — (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 — Mo-Fr 10⁰⁰–12⁰⁰, 13⁰⁰–18⁰⁰

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 — Mo-Do 15⁰⁰–19⁰⁰, Fr 15³⁰–19³⁰

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 — Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰, Sa, So 14⁰⁰–16⁰⁰

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰, Sa 14⁰⁰–19⁰⁰

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 — Mo-Do 18⁰⁰–20⁰⁰

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 — Mo-Fr 11⁰⁰–13⁰⁰, 14⁰⁰–18⁰⁰
01 90-51 00 51 — (Spieletips)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-57 23 33 — Mo-Fr 9³⁰-17³⁰
01 90-90 00 30 — (Spieletips, 24 Stunden täglich)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 51 38 — Mo-Fr 9⁰⁰–13⁰⁰ Uhr

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- GT Interactive www.gtinteractive.de
01 805-25 43 91 — Mo-So 15⁰⁰–20⁰⁰ (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.de
0 18 05-42 72 76 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰
0 61 03-99 40 41 — (Mailbox)

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Interactive Magic www.imagicgames.de
01805 - 22 11 26 — Mo-Fr 17⁰⁰–20⁰⁰, Sa u. So 14⁰⁰–17⁰⁰

- Konami www.konami.com
069-95 08 12 88 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 — Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 — Mo-Fr 9⁰⁰–21⁰⁰

- Max Design www.max-design.de
00 43-3 68 72 41 47 — Mo-Fr 15⁰⁰-18⁰⁰

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 — Mo-Fr 8⁰⁰–18⁰⁰

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 — Mo-Fr 13⁰⁰–18⁰⁰

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 — Mo-Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 — Mo-Fr 15⁰⁰–20⁰⁰

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 — Mo-Do 16⁰⁰–19⁰⁰

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 — Mo-Fr 10⁰⁰–18⁰⁰

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 — Mo-Fr 9⁰⁰–19⁰⁰

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 — Mo-Do 14⁰⁰–19⁰⁰, Fr 10⁰⁰–14⁰⁰

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 — Mo-Fr 10⁰⁰–20⁰⁰

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 — Mo-Fr 11⁰⁰–19⁰⁰

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 75 16 — Mo-Fr 10⁰⁰–20⁰⁰
01 90-87 32 68 36 — Mo-Fr 8⁰⁰-24⁰⁰ (Spieletips)

- THQ/Softgold www.thq.de
0 21 31-60 73 33 — Mo, Mi, Fr 15⁰⁰–18⁰⁰

- TLC Tewi www.learningco.de
0 89- 61 30 92 35 — Mo-Fr 14⁰⁰–19⁰⁰

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 — Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 — Werktags 9⁰⁰–16⁰⁰

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 — Mo-Do 15⁰⁰–20⁰⁰

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde



Zungenbrecher: Der letzte „Trek"

tlhingan Hol vIjatlhaHbe'. Nein, ich bin nicht auf der Tastatur ausgerutscht. Ich lerne neuerdings Klingonisch. Der erste Satz heißt „Sprechen Sie Klingonisch?". Ich bin überglücklich, seit es den entsprechenden Audio-Kurs gibt. Der ist ja so was von nützlich. Ich pauke freudig Vokabeln, obwohl ich kein Trekkie bin. Warum? Na ja, was will ich denn mit Englisch oder so? Damit kommt man nicht durchs Leben! Erst neulich habe ich mit meinem Klingonen-Kumpel Worf Star Wars Monopoly gespielt und konnte ihm ein grammatikalisch korrektes „bIghHa'Daq yIghoS" („Gehe ins Gefängnis") entgegenschleudern (Für Leser von Computermagazinen mit vier großen Buchstaben im Titel: „bIghHa'Daq yIghoS" spricht sich „bigchKCHA-dak jiGCHOSH"). Und gestern traf ich mal wieder einen Klingonen in der Nürnberger Fußgängerzone, den ich nach der Uhrzeit fragen konnte (thlaqwIj chu' Ha'lu'pu' – Meine Uhr ist stehen geblieben). „toH", sagte der (So so! Aha!), „bIjathl'e' yImev" (Halt's Maul). Der Klingonen-Frau, mit der ich am Dienstag ein Rendezvous hatte, konnte ich sogar ein paar Schönheitstipps geben (boch ghIchraj ratsch – Ihre Nase glänzt). Mein Leben hat wieder einen Sinn. Ich kann Ihnen nur raten, diese Weltsprache ebenfalls zu lernen. Das bringt Sie privat, schulisch und beruflich weiter. Der Audio-Sprachkurs Klingonisch hat in meinem Herzen und in meinem CD-Archiv einen würdigen Platz bekommen und liegt gleich neben den Volkshochschul-Bastelbüchern „Weihnachtssterne aus Klobürsten" und „Strickjacken für Ihren Königspudel – selbst gemacht". Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

In Misskredit?

Ich nehme Bezug auf den Testbericht Freespace 2 in der PC Action 12/99. In diesem Bericht schreiben Sie: „Deren Führer scheint etwas im Schilde zu führen, jedenfalls ist er ein seltsamer Geselle. Wen wundert's, heißt er doch wie ein Elektrogerätehersteller: Bosch." Nun frage ich mich als langjähriger Mitarbeiter der Firma Bosch, wie Sie zu solch einem Ansinnen kommen, denn diese Aussage wirft nun wahrlich kein gutes Licht auf meine Firma. Da ich davon ausgehe, dass der Bericht nicht nur von mir gelesen wird, könnte Bosch vielermunds in Misskredit geraten. Ich bitte um eine Erläuterung Ihrer Aussage. Als langjähriger Leser und Abonnent der PC Action finde ich es schade, einen solchen Brief schreiben zu müssen.

Ralf Schings per E-Mail

PC ACTION Weil es Herr Schings mit diesem Brief offensichtlich sehr ernst meint, hier meine Stellungnahme: Zunächst möchte ich betonen, dass ich die Firma Bosch keinesfalls „in Misskredit" bringen wollte. Der zitierte Satz sollte einzig dazu dienen, deutlich zu machen, dass der Name „Bosch" für den Anführer einer Rebellentruppe (für deutsche Leser) seltsam klingt, da er mit dem gleichnamigen Elektrogerätehersteller identisch ist. Üblicherweise erwartet man in solchen Fällen doch Namen wie „Shodan" (*System Shock 2*) oder „Darth Vader" (*Krieg der Sterne*). Der zitierte Satz entstand also wegen der zufälligen Namensgleichheit: Hätte der Admiral statt „Bosch" den Namen „Heinz" getragen, hätte ich möglicherweise einen Vergleich zum gleichnamigen Tomatenketchuphersteller gewählt. Ich denke, dass die Leser den Satz auch verstanden haben, wie er gemeint war – scherzhaft. Man muss schon in das Wort „seltsam" eine negative Bedeutung hineininterpretieren. Laut Duden ist das Wort aber nicht zwingend negativ belegt (seltsam = vom Üblichen abweichend; merkwürdig; Staunen, Verwunderung, manchmal auch leises Misstrauen hervorrufend). Natürlich akzeptiere ich Herrn Schings Ansichten und habe den Brief wie von ihm gewünscht veröffentlicht. Jetzt kann sich jeder Leser selbst eine Meinung bilden. Ich halt' mich da raus.

Papa sagt ...

In eurem letzten Heft habt ihr Tipps zur Überredung der Eltern für ein Abo gegeben. Die Anfrage dazu kam von meinem Sohn Fabian. Ich fordere hiermit gleiches Recht für alle und möchte mal als liebevoller und fürsorglicher Vater meine Meinung dazu sagen: Natürlich möchte ich, dass aus meinem Kind mal etwas wird. Wenn ich so sehe, was er in seinem Alter so programmiert, surft, chattet und spielt, habe auch keinerlei Bedenken [...]. Ich habe also überhaupt nichts gegen eure Zeitschrift, sondern finde Vieles auch interessant oder lustig. Die Probleme liegen ganz woanders: 1. Zu einer Zeitschrift mit DVD braucht man natürlich auch ein DVD-Laufwerk! 2. Außer DVD sind auch viele andere Dinge wie Digitalkamera, Scanner und MP3-Player wichtig für ein sinnerfülltes Leben der angehenden Jugendlichen. [...] Für alle diese Dinge könnte man eine Lizenz zum Geldrucken gebrauchen. Aber ich will nicht zu stark jammern. Ein Abo der PC Action wäre überhaupt keine Frage, wenn diese Zeitschrift auch zu einer erheblichen Steigerung der freiwilligen Beteiligung an der Hausarbeit beitragen würde! [...]

Herbert Pregel per E-Mail

PC ACTION Aua. Als ich die ersten Sätze gelesen und den Ausdruck „Ich fordere ..." gesehen hatte, fürchtete ich zunächst, Vater Pregel wolle mich verklagen, weil ich seinen Sprössling zum Zwergenaufstand angestachelt hatte. Doch dann entpuppte sich das Schreiben gewissermaßen als Fortsetzung einer kleiner Familiengeschichte im Seifenopern-Stil. Wie goldig! Krieg' ich nächsten Monat noch einen Brief von Mama Pregel, die klagt, dass ihre beiden Herren der Schöpfung ständig vorm Computer hocken? Scherz beiseite: Logisch darfst du dich zu Wort melden, Herbertchen. Wir alten Knacker müssen doch zusammenhalten, wenn es um die Erziehung von Jugendlichen geht. Ich fordere also hiermit „Fabi" und alle Dreikäsehochs der Welt auf, ihren Eltern beim Abwasch zu helfen und den Müll rauszutragen. Wenn ich Papi Pregel richtig verstanden habe, springt dabei locker mal ein neuer Athlon-Rechner raus. Stopp, war auch nur ein Witz! Jetzt aber ganz ehrlich: Ihr Söhne und Töchter, greift euren Eltern ruhig mal unter die schweißnassen Achseln. Schadet echt nix. (Zum Glück wohne ich nicht mehr zu Hause, wenn meine Mutter DAS lesen würde ...)

Frühlingsgefühle 2

Das Cover von 11/99 zeigte schon eine etwas freizügige Frau, jedoch auf eine angenehme und nicht entstellte Art. Das Cover von 12/99 ist meiner Meinung nach frauenabstoßend, hier wird eine weibliche Person dargestellt, als könnte sie nur hirnlos herumballern und dümmliche Sprüche klopfen. Ist es wirklich notwendig, ein Gesicht zu zei-

Redakteure an den Pranger

Wow, nur fünf Prozent für Turok 2 [im Vergleichstest zu Wheel of Time/Anm. d. Red.]? Ich hab' ja schon vorher gewusst, das dieses Spiel nicht der absolute Oberhammer ist, aber läppische fünf Prozent erscheinen mir dann doch zu wenig. Oh, und Harald, lass dein Altbekanntes „1001 Ausreden für Spieleredakteure"-Buch ruhig im Firmen-Safe. Ich verlange (gütig, wie ich nun einmal bin), nicht die Höchststrafe (drei Folgen Teletubbies in Zeitlupe) für den Übeltäter (Dirk Gooding, Anm. des Autors), ich wollte euch nur freundlichst mit der Nase auf euren Fehler schlagen, äh, stoßen.

Marlon Wesemüller
per E-Mail

PC ACTION Drei Folgen Teletubbies in Zeitlupe? Wäre wirklich viel zu hart. Aber ungeschoren kommt Dirk natürlich nicht davon. Die richtige Wertung wäre übrigens 75 Prozent gewesen. Gerne haben Knecht und Vollstrecker diesmal auf einen Straf-Vorschlag unseres Lesers Sebastian Schneider zurückgegriffen: Gooding musste eine Stunde lang (!) lilafarbene (!), zu kurz geratene Legginhosen tragen und wurde im Verlag öffentlich zur Schau gestellt. Selbstverständlich durfte er vorher nicht seine Beine rasieren. Was das Buch „1001 Ausreden für Spieleredakteure" betrifft: Wegen der ständigen Nachfrage („Wo krieg' ich das her?") überlege ich mittlerweile ernsthaft, ein solches zu verfassen und gegen Kohle unters Volk zu werfen. Dann würde ich reich werden und müsste diesen aufreibenden Job hier nicht mehr machen.

[...] Ihr habt in Ausgabe 12/99 auf Seite 92 das Add-On zu Rollercoaster Tycoon vorgestellt. Oben rechts war ein Bild, unter dem stand: „ ... , was jetzt auch in der Wüste möglich ist." Irgendwie kam mir dieses Bild bekannt vor. Es zeigt die Achterbahn „Dynamite Blaster" aus der Mission „Dynamite Dunes". Also von wegen ab dem Add-On kann man in Wüsten bauen, das kann man bereits in der zweiten Mission ohne das Add-On [...].

Manuel Gottwald, Kaisheim

PC ACTION Das peinliche Gestammel des jungen Kollegen, als er der schrecklichen Wahrheit gegenübergestellt wurde, erspare ich Ihnen. Ursprünglich sollte Sauerteig zur Strafe einen kompletten Satz Pokémon-Sammelkarten sortieren. Da sich jedoch Fans der Knuddelkampfmonster bei mir beschwerten, ich hätte ihr Lieblingsspiel in Ausgabe 12/99 beleidigt, nahmen wir diesmal in einem Anfall von Mitgefühl davon Abstand. Stattdessen verpflichteten Knecht und Vollstrecker den jungen Mann zum Konsum einer Kaminfeuer-Übertragung auf Super-RTL, wobei aber weder eine Frau noch ein Bärenfell anwesend sein durften. Wer's noch nicht gesehen hat: Der Sender zeigt nachts regelmäßig mehrere Stunden lang ein Feuerwerk an Spannung. Einen brennenden, knisternden Kamin eben. Wenn das nicht an den Nerven zerrt!

[...] Ich schreibe in einer ernsten Angelegenheit: Warum schreibt Joachim Hesse im GTA 2-Test GTA immer so: GTa? Dies ist ein offizieller Prangerantrag. [...]

Alexander Bowman
per E-Mail

Manche versuchen's immer wieder. Genug! Von nun an kommen auch Leser an den Pranger. Jo hat GTa 2 geschrieben, weil GTa 2 GTa 2 geschrieben wird, im Gegensatz zu GTA 1, das GTA geschrieben wird. Er hat's also richtig geschrieben. Antrag abgewiesen. Der Leser verpflichtet sich zur Selbstkasteiung und schreibt bis nächsten Monat 1.000 mal GTa2.

gen, das wie entstellt und hässlich wirkt, sowie den Satz zu drucken „Ich fühle mich als Superheldin"? Beileibe sollte eine renommierte Zeitschrift auf so was verzichten.

Werner Heußner per E-Mail

PC ACTION Dies soll vorerst der letzte Beitrag zum Thema Cover-Model sein, weil sich die Leser sonst langweilen könnten. Den Brief von Werner Heußner habe ich stellvertretend für viele ähnliche Meinungen veröffentlicht. Obwohl wir davon ausgehen, dass überwiegend die Leute schreiben, die Kritik üben, nehmen wir deren Zuschriften natürlich ernst. Ja, das Julie-Strain-Cover war gewagt. Es zeigt aber nun mal nicht das offizielle Model zu einem lustigen Gesellschaftsspiel für die ganze Familie, sondern zu einem Comic für Erwachsene. Immer wieder werden wir gerügt, wenn eine Dame unseren Titel ziert, die eigentlich nichts mit einem Computerspiel zu tun hat. Machen wir's anders, ist es auch nicht richtig. Das soll jetzt kein Gejammer sein, sondern zeigen, wie verschieden die Geschmäcker sind. Die Kombination aus Sex (knapp bekleidete Dame) und Gewalt (Waffe in der Hand) mag auf manche abstoßend wirken. Das können wir verstehen. Deshalb wollen wir künftig noch größeres Augenmerk auf die Wahl unseres Titelmotivs legen. Warum wir als Journalisten einen Satz wie „Ich fühle mich als Superheldin" nicht drucken sollten, ist mir aber schleierhaft. Immerhin ist es ein Originalzitat von Frau Strain. Gerne können Sie uns weitere Meinungen zum Thema schicken, auch wenn die Diskussion im Heft vorerst beendet ist.

Sklaventreiber

[...] Ich höre immer nur, wie sich unsere deutschen Sittenwächter und Moralapostel über Ego-Shooter und Kriegsspielchen wie Strategiespiele und Simulationen aufregen und den Herstellern Verherrlichung von Gewalt etc. vorwerfen. [...] Was bei Kontroversen über dieses Thema jedoch vergessen wird, sind scheinbar harmlose Wirtschaftssimulationen und -strategiespiele, wie zum Beispiel das fast schon antike Colonization oder Anno 1602. Die wahren historischen Hintergründe werden hier total verfälscht dargestellt, die Absichten europäischer Händler zur Zeit des Imperialismus beschönigt und die Mittel der Händler und der Regierung der Kolonialmächte wie Kriege und Sklaverei nur angedeutet. Wenn ich zum Beispiel in Anno 1602 [...] eine Plantage baue, sehe ich nichts davon, das eigentlich Sklaven die Luxusgüter wie Tabak, Kakao oder Zuckerrohr anbauen. Wenigstens wurden Ureinwohner mit ins Spiel eingebaut. Aber kaum ein Spieler wird große Skrupel haben, deren Dörfer aus eigenem Platzmangel einfach auszulöschen. Ich muss zugeben, dass es makaber wäre, wenn zum Beispiel der Sklavenhandel in ein solches Spiel eingebaut würde, was wahrscheinlich auch wieder als Verherrlichung von Grausamkeiten angeprangert würde. Aber Otto und Ottilie Normalspieler könnten zumindest informiert werden über die wahren historischen Umstände. Pädagogisch wertvoll wäre dies auf jeden Fall, da es auch der Allgemeinbildung durchaus zuträglich wäre. Denn angesichts der heu-

tigen Unterentwicklung in Ländern der dritten Welt, die unter anderem auch ein Resultat des Imperialismus ist, ist dieses Thema äußerst aktuell. […]

Ute Mons, Waldbrunn

PC ACTION So sind sie, die Frauen. Du würdest bei *Pharao* den Sklaven beim Pyramidenbau gerne die Peitsche geben, gell? Nein. Natürlich verstehe sogar ich, was du meinst. Obwohl ich nur ein Mann bin. Vielleicht sehe ich's ja falsch, aber ein Computerspiel soll in erster Linie unterhalten. Dafür, dass jungen Leuten beispielsweise Moralvorstellungen vermittelt werden, sind Eltern und Schule zuständig. Ich bezweifle, dass ein Computerspiel diese Aufgabe übernehmen kann, ohne an Spielspaß einzubüßen. An dieser Stelle möchte ich ungeschickt zu einem anderen Thema überleiten: Kaum stänkere ich nicht mehr rum, glaubt die holde Weiblichkeit, keine Leserbriefe mehr schreiben zu müssen. Unglaublich, so was. Muss ich jede Ausgabe frauenfeindliche Parolen von mir geben, um zu provozieren? Ran an den Stift, ihr Damen! Ihr dürft in euren Briefen auch über Männer herziehen. Hab' ich eigentlich schon mal erzählt, wie Frauen Geld vom Geldautomaten abheben? Hab' ich nicht?

Pappnasen

[…] Warum ich mich erst jetzt melde, liegt daran, dass ich ein freudiges Ereignis zu feiern habe: Es ist geschafft, darauf hat die Menschheit gewartet! Sie ist erfunden, die beschichtete Trennkarte aus Pappe, formschön und leicht zu entnehmen! [Gemeint ist das neue CD-Inlay. Anm. d. Red.] Nie wieder Ärger mit der Schere, nie wieder der Kampf mit dem Klebestreifen, hach, welch' wunderbare Welt! Aber nun mal Klartext: War eine super Idee, das mit der Trennkarte! […]

Heiko Berres per E-Mail

PC ACTION Ihr Leser habt ja lange genug rumgenölt, weil wir das Inlay hin und wieder so platzieren mussten, dass auf der Rückseite keine Werbung stand und beim Ausschneiden deshalb ein Teil des Heftinhalts der Schere zum Opfer fiel. Danke für das viele Lob, das wir Pappnasen für unsere praktische Papplösung bekommen haben. Was ich damit sagen will: Kritik wird von uns zur Kenntnis genommen und wir versuchen immer wieder, Anregungen von Lesern umzusetzen. Meine Güte, war der letzte Satz werbend-schleimig. Dafür müsste ich eigentlich eine Gehaltserhöhung kriegen.

Glückwunsch

[…] Glückwunsch an Alex, endlich versucht mal einer öffentlich, diese Jahrtausendwechselhysterie etwas einzudämmen und ich hab' dank der angegebenen Web-Seite ein paar gute Argumente, um meine Meinung zu begründen. […]

Friedrich Walter per E-Mail

PC ACTION An diesem Beispiel zeigt sich einmal mehr, wie unterschiedlich Meinungen sein können. Viele haben uns mitgeteilt, dass sie es interessant fanden, wie Alex erklärt hat, warum das neue Jahrtausend streng genommen erst am 1. Januar 2001 beginnt und sich etliche Menschen am 31. Januar 1999 quasi völlig umsonst besaufen. Andere wiederum verwiesen darauf, dass Jesus Christus angeblich gar nicht im Jahr 0, sondern später geboren wurde, demzufolge – ach, lassen wir das. Ein Online-Magazin empfand die Kolumne gar als überflüssig: „… diese Meldung hatte schon vor sechs Monaten einen Bart." Speziell unseren Freunden von Gamesmania verspreche ich hoch und heilig: Im Jahr 2999 kommt ein solcher Lapsus nicht mehr vor. Wir bringen den Kommentar dann bereits im Januar 2999. Dann hat er Ende 2999 keinen Bart und wird von den Leuten bis zu diesem Zeitpunkt garantiert vergessen. Wir verstehen uns?

Aktenzeichen XY

Schlimmes Erlebnis […]: Sie haben meine Rynn zerfetzt (schluchz). Ja, so war es. Da ich ein halbwegs sozialer Mensch bin, hängte ich euer tolles Rynn-Poster in unserer Klasse auf. Keinen störte es. Viele liebten es. Sie war das Erste, das man in der Früh sah, wenn man in die Klasse kam, und der letzte Lichtblick, wenn man die Klasse wieder verließ. Sie war ziemlich der einzige Grund, nächsten Tag wiederzukommen. Auf einmal war sie weg. MEIN GOTT! Nur zwei schmale Klebebandstreifen hatten noch einen kleinen Rest von ihr zurückhalten können. Nachforschungen unter den Mitschülern ergaben nichts. Außer eines: Entweder die Putzfrauen oder der [zensiert] Schulmeister, der eigentlich noch nie beim Arbeiten gesehen wurde (laut einer alten Legende), hatten es mitgehen lassen. […] Übrigens: Tolles Heft! (Um wenigstens einen Grund zu haben, damit mein Brief ein wenig im Kurzzeitgedächtnis bleibt). Und gute Entscheidung, Battlezone 2 noch nicht zu werten. Wie sollte man auch ein Spiel bewerten, in dem der Sound fehlt? (Nette Melodie pfeifen?)

Wolfgang, Österreich (voller Name – nicht Amadeus Mozart – ist der Red. bekannt)

PC ACTION Wenn Wolfgang glaubt, er könne mit einer solchen Geschichte bei mir Mitleid hervorrufen, ist er natürlich schief gewickelt. Okay, er ist aus Österreich. Das wäre ein Grund für Mitleid – angesichts der Leistungen der dort ansässigen Kicker-Nationalmannschaft. Wolfgang könnte aber jederzeit auswandern. Außerdem frage ich mich, ob weibliche Reinigungsfachkräfte aus dem Mozart-Ländle auf Frauen stehen. Ich will trotzdem nicht so sein und starte einen Aufruf: Wer sachdienliche Hinweise zum Verbleib von Rynn machen kann, darf sich bei mir, der Gendarmerie oder im Sendestudio Wien bei unser aller Freund Peter Nidetzky melden. Was *Battlezone 2* betrifft: Der Sound ging schon, die Musik fehlte. Insofern hätte ich tatsächlich pfeifen müssen, um Atmosphäre zu erzeugen. Meine Kollegen hätten sich angesichts meiner Darbietung flötender Rammstein-Titel herzlich bedankt. Deshalb hab' ich's gelassen.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion



Inserentenverzeichnis PC Action 1/2000

Activision	2, 3, 4, 13, 21	MTV	289
Addcom	27	Netbrain	95
AOL	93	NovaLogic	23
Audi	41	ODI Systems	97
Blue Byte	57	Okay Soft	125
COMPUTEC MEDIA	29, 129, 146, 147, 151, 243, 261,	Philips	19
Eidos	17	Pioneer	283
ELSA	285	Playcom	103
Game It	113	Ravensburger	109
Gong Verlag	72, 73	Softsale	105
Havas	51, 55, 145, 158, 159	Swing	123
Heartline	155, 156	Take 2	15, 107
Infogrames	69, 167, 169, 171, 291	Telekom	80, 81
Innonics	59	Terratec	277
Koch	45,	TopWare	25, 61
Kranz Versand	8, 9, 10 ,11	Ubi Soft	121
KYE Systems	283	Vartex	275
Matrox	292	Verkosoft	131
MCMF	243	Virgin	43, 91
Microsoft	63	Warner	39
MMI	32, 32, 33	Westfalenhalle	77

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Service-Fax:
0911/2872-250

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0180/5959506
Fax: 0180/5959513
E-Mail: computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Müller (V.i.s.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christian Bigge

Redaktion
Herbert Aichinger, Marcus Esposito (Assistenz), Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Dirk Gooding, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt,, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Redaktion Hardware
Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Bildredaktion
Albert Kraus

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer

Layout
Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Sabine Klier (Grafische Konzeption), Hans Strobel, Gisela Tröger

Textredaktion
Michael Ploog

Titel:
© COMPUTEC MEDIA AG
Model: Victoria Silvstedt
Fotograf: Michael Sexton
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag
COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
Abonnementpreis, 12 Ausgaben
PC-Action CD: DM 115,20 (Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,- (Ausland DM 138,-)

Abonnementbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC-Action CD ÖS 909,-
PC-Action DVD ÖS 900,-

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Anzeigenkontakt
COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: +49-911/2872-143
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail:
serviceteam@computec.de
Website: www.computec.de

Preisliste
Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung (-Telefon)
- Wolfgang Menne Hardware, Versand (-144)
- Jens Klüver Games (-348)
- Susanne Szameitat Online (-142)

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P)
- Thorsten Szameitat (-141)

Assistenz der Anzeigenleitung
- Claudia Rudolph (-143)

Anzeigendisposition
- Andreas Klopfer (-140)

Anzeigen- und Officekoordination
- Ina Schubert (-346)

Anzeigenmarketing
- Monika Fleenor (-345)

Anzeigengrafik
- Sabine Klier (-138)

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe, in dem die Anzeige erschienen ist und der Seitennummer, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an:
Kontakt: Claudia Rudolph

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage III. Quartal 99: 150.922 Exemplare

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
X-Games, PlayStation Games, N-ZONE, Mega Fun, Games for Windows, Sega Power, MCV

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht: Alle in PC Action veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger und Programme sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf den Datenträgern enthaltenen Programmen entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt dieser Programme sind die Autoren verantwortlich.
Inhaltspapier: Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Die PC ACTION 02/2000 erscheint am 19. Januar 2000

Ich mein' ja nur



Das Ende der 2D-Ära

Auch wenn Sie in den nächsten Monaten noch den einen oder anderen 2D-Toptitel im Laden erspähen - die Tendenz ist klar: Der Mythos „2D-Spiel" ist der Verwesung nahe. Ob Sie noch einmal ein Age of Empires, Command&Conquer oder StarCraft mit Pixelhaufen-Formationen erleben dürfen, ist so sicher wie der nächste Schneesturm auf Honolulu. Earth 2150 oder bald auch Dark Reign 2 machen vor, wie traditionell zweidimensionale Spielegenres selbst mit einer dritten Ebene spielbar bleiben. Auch ein Theme Park World zeigt seinen engstirnigen Aufbaukollegen, was eine 3D-Harke ist. Doch der Abschied von 2D-Altlasten betrifft nicht nur die Integration neuer Spielmöglichkeiten. Darüber hinaus sind auch die Hardwareanforderungen moderner 3D-Titel von einem ganz anderen Kaliber. Age of Kings läuft mit einer niedrigen Auflösung durchaus noch auf einer schmalbrüstigen Kiste. Zukünftige Spiele werden jedoch deutlich mehr Leistung von CPU und 3D-Grafik verlangen. Falls Sie sich diesem Trend nicht verschließen wollen, sollten Sie schon einmal ein Sparschwein für den nächsten Spiele-PC aufstellen.

Thilo Bayer

Gateway 600E und 700XL

Komplettrechner **Gateway to Heaven: Systeme von Gateway mit dem Intel Coppermine**

Als einer der ersten großen OEMs bietet Gateway Systeme auf Basis der brandneuen Intel Coppermine CPUs an. Das Einsteigermodell mit dem „kleinen" 600 MHz Pentium III E fängt bei 3.699 Mark an. Ein Topmodell der 700-MHz-Kategorie kostet natürlich gleich deutlich mehr: Hier liegt der Grundpreis bei stolzen 5.599 Mark erstanden werden. Für alle Modelle gibt es natürlich noch verschiedene Aufrüstoptionen, um die durchaus kräftige CPU mit den optimalen Spielkameraden zu verkuppeln.

Info: Gateway, 0800-1-825265 (www.gw2k.de)

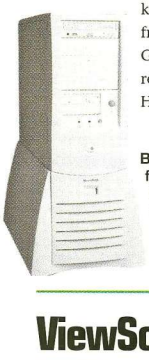
Einige OEMs klagen über mangelnde Verfügbarkeit bei Coppermines, nicht jedoch Gateway.



Kryotech Super G

Komplettrechner **Athlon Raureif**

Kryotech ist ein Name, der bei Übertaktern den gleichen ehrfürchtigen Schauer auslöst, wie etwa Alpina bei den BMW-Freaks. Basierend auf einer kondensationsfreien, aktiven Gaskühlung, erreichen die High-End-Systeme seit Monaten die höchsten für Geld verfügbaren Taktraten. Der neueste Streich ist zugleich der spektakulärste, denn mit dem Super G durchbricht Kryotech die 1-GHz-Schallmauer. Auf einem Athlon 800 basierend, trompetet der Super G mit 1000 MHz zum Angriff. AMD ist von diesen Taten so angetan, dass sie Kryotech als Technologiepartner unterstützen. Der Preis für den Super G liegt bei ca. 10.000 Mark, die Lieferzeit bei vier Wochen.



Bei -40° C fühlen sich Prozessoren sauwohl und galoppieren wie ein Rennschwein.

Info: Pyramid, 0761-4514792 (www.pyramid.de)

ViewSonic Monitore

Monitor **In Augen-Schein genommen**

Von ViewSonic kommen neue 17- und 19-Zoll-Bildschirme mit planer Oberfläche auf den Markt. Dabei zeichnet sich der 19-Zöller PF790 durch eine variable Streifenmaske von 0,25 bis 0,27 mm Abstand aus, während der 17-zöllige PF775 eine durchgängige 0,25-mm-Streifenmaske besitzt. Beide Schirme empfehlen sich bei 1.280x1024 mit 90 Hz Wiederholfrequenz. Der PF775 geht für 869 Mark, der PF790 für 1.249 Mark über den Ladentisch. Inbegriffen ist eine Garantie von drei Jahren mit 24 Stunden-vor-Ort-Austauschservice.



Zwei mittelgroße Schirme der oberen Qualitätsklasse kommen von ViewSonic.

Info: ViewSonic, 0800-1717430 (www.viewsonic.com)

Hardware-Happen

/// Intel hat auf der Comdex wie erwartet endlich den neuen Hauptplatinen-Chipsatz i820 freigegeben. Er wird den jüngst veröffentlichten Coppermine-CPUs mit 133 MHz Front Side Bus ein Heim bieten. Speicherseitig werden PC800 RDRAM („RAMBUS") und PC 100 SDRAM unterstützt. Info: Intel, 089-991430 (www.intel.de). /// VIA/Cyrix haben auf der Comdex überraschenderweise den Joshua-Prozessor angekündigt. Er besitzt einen 133 MHz FSB, 256 kByte Level-2-Cache, 3DNow!-Unterstützung und ist zum Sockel 370 kompatibel. Info: VIA/Cyrix (www.cyrix.com). /// Der Super-7-Standard scheint noch einmal einen Aufschwung zu erleben. AMD wird bald den K6-2+ mit mindestens 500 MHz vorstellen, der 128 KByte auf dem Chip integrierten Level-2-Cache besitzt. ALi kündigte mit dem Aladdin 7 dazu passend einen neuen integrierten Motherboard-Chipsatz für Sockel 7 an. Info: AMD (www.amd.com) /// Diamond und S3 haben für ihre Weihnachtsüberraschung, die Savage- 2000 basierte Viper II, einige bittere Kekse aufgetischt. An Stelle der ursprünglich angekündigten Spezifikationen von 175 MHz für den Chiptakt, wird das neue Topmodell lediglich mit 125 MHz an den Start gehen. Der Speichertakt wurde auf 155 MHz gedrosselt und liegt damit noch unter dem der GeForce-Karten. Ebenso optimistisch waren die Ankündigungen hinsichtlich der hardwaremäßigen T&L-Fähigkeiten. Sie sind zwar vorhanden, werden aber in der Auslieferungsversion der Treiber nicht unterstützt. Was zunächst also übrig bleibt, ist eine Einzel-Chip-Karte mit ca. 500 Mpixel/s Füllrate, für die es später dann T&L-Mehrwert in Form eines Treiberupdates gibt. Info: Diamond /S3 (www.diamondmm.de) ///

3D Mark 2000

3D-Benchmark **MadOnion.com veröffentlicht bald einen neuen Spiele-Benchmark**

Ohne Zweifel hat sich 3D Mark als führender synthetischer Benchmark für 3D-Grafikkarten an die Spitze der Nahrungskette gesetzt. Der Hersteller nimmt den bevorstehenden Wechsel auf die 3. Generation des Programms, 3D Mark 2000, zum Anlass, seinen Namen zu ändern. Was früher Futuremark war, ist jetzt MadOnion.Com. Die Firma will durch Benchmarks jedem Spieler das optimale Rechner-Upgrade empfehlen und dann auch gleich online verkaufen.

Info: MadOnion.Com, www.madonion.com



MadOnion liefert Benchmarks, die manches Spiel vor Neid erblassen lassen.

Wacom Graphire

Grafiktablett **Brett, Stift und Maus in einem**

Wacoms Graphire stellt eine einmalige Kombination von USB-Grafiktablett und schnurloser Wheel-Maus dar. Es eignet sich deshalb sowohl für ein flottes Spielchen zwischendurch, als auch für Desktop- und Grafikarbeit mit 1000 dpi Auflösung. Unter der transparenten Mausmatte lassen sich bequem Zeichenvorlagen platzieren, die dann mit dem Stift digitalisiert werden können. Der Spaß ist mit 199 Mark ausgesprochen günstig im Angebot.

Info: Wacom, 02131-12390 (www.wacom.de)



Zocken und Grafikarbeiten mit einem Werkzeug? Das Graphire von Wacom macht es möglich.

AcerModem 56 Memory

Modem **Alles, außer Hörer**



Hier fehlt nur noch ein Hörer zum Funktionsoverkill.

Acer mistet mit dem 56 Memory den Schreibtisch der analogen Internetnutzer aus. Das AcerModem vereint alle Telekommunikations-Aufgaben in einem externen Gerät. Das beinhaltet ein 56k Modem nach V.90 und K56flex Standard mit 14.4 kbit/s Faxfunktion. Ein LC-Display, Freisprech-Telefonfunktion und 4-MB-Flash-RAM für den Anrufbeantworter und 160-Seiten-Faxeingangsspeicher komplettieren die Liste. Das Gerät erscheint mit serieller Schnittstelle für 299 Mark.

Info: Acer, 0800-2244999 (www.acer.de)

SoundSystem
DMX
Advanced Audio Accelerator

TerraTec Electronic GmbH
Herrenpfad 38 · D-41334 Nettetal
Telefon (02157) 8179-0 · Telefax (02157) 8179-22
www.terratec.net · E-Mail: info@terratec.de

GameStar «Referenz-Soundkarten» Soundsystem DMX

*) Einziger bisher für eine Soundkarte verliehener GAMESTAR!

Die neue Referenz-Soundkarte.*



- S/PDIF Digital Ein- und Ausgang (optisch oder koaxial mit 32, 44.1 oder 48 kHz)
- 2 Stereo Ausgänge für 4 Lautsprecher
- PCI Hardware Beschleunigung von Audio / 3D-Sound und Gameport
- 2 CD Audio - Eingänge
- A3D™ und EAX™ kompatibel

DM 279,-**

Das SoundSystem DMX erhalten Sie bei
KARSTADT MediaMarkt ProMarkt SATURN
und in vielen weiteren Handelshäusern, beim gut sortierten Fachhandel oder direkt bei
MEDIAX DIREKTVERSAND Telefon 02405-444933 Telefax 02405-444930

**) unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt.

TERRATEC®
TERRATEC PROMEDIA



3dfx liefert mit der neuen Voodoo-Generation Chips en masse.

Magischer Zirkel

Wie klingen 1 Milliarde Pixel pro Sekunde für Sie? Vollbild-Kantenglättung bei allen Spielen? Wenn es nach dem Willen von 3dfx geht, dann ist diese Formel der Schlüssel zum Erfolg für die neue Voodoo-Generation.

3dfx hat sich bei den Verzögerungen ein schlechtes Beispiel an Intel genommen. Immerhin ist sich der 3D-Pionier treu geblieben und hat auf der US-Messe Comdex die neuen Produkte sowohl verkündet als auch in Hardware vorgezeigt. Im März sollen die Beschleuniger der Voodoo4/5-Reihe in Deutschlands Spielerechnern für Furore sorgen.

Füllrate regiert 3D-Land

Obwohl der V3 unbestritten ein leistungsfähiger Chip ist, hat 3dfx zu Recht einige Prügel für die vom Voodoo Graphics vererbten Eckdaten einstecken müssen. All diese Mängel verspricht der neue Chip, VSA-100, zu beheben, um damit zu TNT2 und Co. technologisch aufzuschließen. Der Kern der Produktstrategie für den VSA-100 ist schlicht und ergreifend Füllrate satt. Nach den Erkenntnissen durch Entwicklerbefragungen geht 3dfx davon aus, dass Geometrie-Beschleunigung (Hardware T&L) zwar mittelfristig durchaus gewünscht wird, aber mehr frei verfügbare Füllrate wesentlich höhere Priorität hat. Nur wenige Spiele der nächsten Monate sollen T&L wirklich nutzen, während Füllrate immer Verwendung findet. Entsprechend hat der VSA-100 das Transistor-Budget von 13 Millionen konsequent nicht für Geometriebeschleunigung ausgegeben. Da auch 3dfx bei Speicherbandbreite und anderen Limits der Hardware nur mit Wasser kocht, mussten die Kalifornier hier auf ihre alte Voodoo2-Spezialität zurückgreifen, um sich von der Konkurrenz abzusetzen: SLI (Scan Line Interleave). Dabei arbeiten mehrere Chips am selben Bild, aber jeweils an unterschiedlichen Bildzeilen. Diese werden abschließend kombiniert und auf den Bildschirm ausgegeben. Die Technik lässt sich nun weit reichend skalieren. In der Tat können bis zu 32 VSA-100-Chips zusammen am selben Bild arbeiten. Auf Spieler-Karten werden aus Kostengründen vorerst nur bis zu vier Chips verwendet.

Runderneuert

VSA-100 basiert nach wie vor auf der Architektur des originalen Voodoo1, der die 3D-Revolution um *Quake 2* so richtig angeheizt hatte. Im Gegensatz zum Voodoo3 wurde jedoch

Chip-Evolution

Die technische Entwicklung der Grafikkartenchips von 3dfx im kompakten Schnellüberblick.



Grafikchip	Voodoo2	Voodoo Banshee	Voodoo 3	VSA-100
Max. RAM	4 + 8 MB	16 MB	16 MB	32 MB je Chip
Texturgröße	256 x 256	256 x 256	256 x 256	2048 x 2048
Texturkompression	nein	nein	nein	DXTC/FXT1
Farbtiefe Intern	32 Bit	32 Bit	32 Bit	32 Bit
Farbtiefe Ausgabe	16 Bit	16 Bit	„22 Bit"	32 Bit
Textureinheiten	2 x 1 Pixel	1 x 1 Pixel	2 x 1 Pixel	2 x 1 Pixel
2D	nein	ja	ja	ja

Modellpflege VSA-100

Die neuen Voodoo4/5-Produkte mit allen Features im Schnelldurchlauf.

Modell	Speicher	Chips	Füllrate	Bus	T-Buffer	Preis
Voodoo4 4500 PCI	32 MB	1 VSA-100	333-366 Mpixel/s	PCI	nein	DM 429.-
Voodoo4 4500 AGP	32 MB	1 VSA-100	333-366 Mpixel/s	AGP	nein	DM 429.-
Voodoo5 5000	32 MB	2 VSA-100	667-733 Mpixel/s	PCI	ja	DM 549.-
Voodoo5 5500	64 MB	2 VSA-100	667-733 Mpixel/s	AGP	ja	DM 699.-
Voodoo5 6000	128 MB	4 VSA-100	1.32-1.47 Gpixel/s	AGP	ja	DM 1299.-

Technik-ABC

Antialiasing Glättung von pixeligen Polygonkanten.

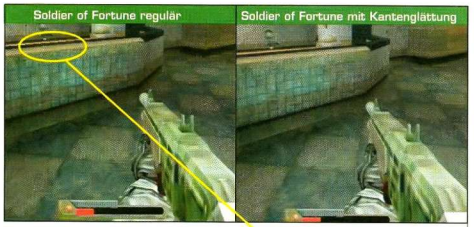
Füllrate Die Anzahl der Pixel, die eine 3D-Karte pro Sekunde erzeugen kann.

T&L Transform and Lighting, 3D-Berechnungen und Ausleuchtung auf der 3D-Karte (statt CPU).

S3TC/DXTC Texturkompression von S3, reduziert die Größe von Texturen und damit die Anforderungen an die Speicher-Bandbreite.

FXT1 Texturkompression von 3dfx, verwendet vier Komprimierungsverfahren und wählt jeweils das beste aus.

T-Buffer Speicherbereich, in dem Bilddaten kombiniert werden, um Kino-Effekte wie Motion Blur zu erzeugen.



Der Unterschied zwischen normaler Spielegrafik und Kantenglättung ist bei Schrägen gut sichtbar. Bewegt man sich auf solche Gebilde zu, flimmern die Kanten ohne Antialiasing regelrecht.

Kommentar



Armin Lenz

Nvidia und 3dfx lassen es so aussehen, als ob T&L und Füllrate einander ersetzende Features wären. In Wahrheit sind sowohl der GeForce 256 als auch VSA-100 wichtige Evolutionsschritte zum wirklichen 3D-Heilsbringer. Der kombiniert nämlich detaillierte Modellierung dank T&L mit hoher Füllrate für Antialiasing, Buffereffekte und durchgehend hohe Frameraten. Was beide Firmen noch nicht gebacken haben, ist die Notwendigkeit, alle neuen Bump-Mapping-Techniken (Environment BM und Dot3 BM) zu unterstützen. Nur wer alle diese Features hat, kann in der zweiten Hälfte 2000 den Markt wirklich neu aufmischen.

kräftig renoviert, um den jüngeren Designs von Nvidia und Konsorten wieder Auge in Auge gegenübertreten zu können. Besonders hervorzuheben ist die Fähigkeit, endlich mit 32 Bit Farbauflösung in 3D den Bildschirm zu erreichen. Ebenso wichtig ist die Anhebung des Größenlimits für Texturen von 256x256 Bildpunkten auf den von Nvidia gesetzten Industriestandard von 2048x2048 Punkten. Da derartig große Texturen unkomprimiert schon 16 MB Speicher fressen, wurde nicht nur die von S3 entwickelte und in DirectX 6.1 verwendete DXTC-Texturkompression hardwareseitig eingebaut. Auch 3dfx eigene, lizenzfreie und effektivere Version FXT1 ist auf dem Chip untergebracht und soll sowohl kostbaren Speicher als auch kritische Bandbreite einsparen. Eine maximale Komprimierung um den Faktor 8 ist hier ohne Qualitätsmängel möglich. Da 3dfx sehr gezielt den Endkunden-Markt anvisiert, wird es VSA-100-Karten auch als PCI-Versionen für Aufrüster älterer Systeme oder integrierter Lösungen wie Intel810E geben. Dabei ist die Modell-Namensgebung wie folgt: Voodoo4 bezeichnet Boards mit nur einem VSA-100, also ohne SLI. Voodoo5 ist der Name für Multi-Chip-Karten mit 2 oder 4 Chips.

Für Besserverdiener

3dfx verzichtet bei den Voodoo4-Karten auf T-Buffer-Effekte, da diese extrem intensive Ansprüche an die Füllrate stellen. Leider bedeutet das auch, dass man auf diesen beiden Karten auf das genialste Feature, nämlich automatisches Vollbild-Antialiasing, verzichten muss. Den vollen Genuss bieten also nur die Voodoo5-Karten, insbesondere natürlich die „Dicke Berta" Voodoo5 6000 AGP. Deren Preis ist allerdings zur Markteinführung astronomisch – ebenso wie ihr Stromhunger.



Das Flaggschiff V5 6000 wird mit Netzteil ausgeliefert.

Sie dürfte die erste Grafikkarte sein, die ihr eigenes externes Netzteil mitbringt. Auch die kleineren Voodoo5-Modelle können nicht mehr mit der von der Hauptplatine angebotenen Stromversorgung leben. Ihnen wird ein Adapter für einen Festplatten-Stromanschluss auf die Sprünge helfen, der direkt vom Netzteil seinen Saft zieht.

Überzeugungsarbeit

A propos Antialiasing: 3dfx erwartet, dass dieses Angebot die größte Überzeugungskraft beim Kauf einer Voodoo5 bieten wird. Endlich wird Schluss gemacht mit den Treppchen in der Pixelwelt – und das, ohne dass Spieleentwickler einen Patch schreiben müssen. Die Option lässt sich im Treiber einfach an- oder abschalten, je nachdem, ob das Spiel die Füllrate entbehren kann oder nicht. Wie bereits auf der ECTS in London vorgeführt, wird schon eine Auflösung von 640 x 480 Punkten eine erstklassige Bilddarstellung erlauben. Die Zukunftspläne von 3dfx sehen aber vor, auch bei höchsten Bildauflösungen noch mit Antialiasing zu arbeiten. Dadurch werden feinste Bilddetails, die sonst bei Bewegungen verschwinden und wieder aufflackern (spatiales Aliasing), permanent sichtbar bleiben.

Armin Lenz

Interview

Brian Bruning gibt einige Geheimnisse der neuen Voodoo-Generation preis.

» Erwartet beim Spielebundle etwas Exklusives! «



Brian Bruning, 3dfx Director of Developer Relations

PC ACTION Wird die Voodoo4 4500 schneller sein als eine V3 3500?

Brian: Ja! Der größere RAM, schnelleres 2D, 32 Bit 3D und die 3D-Features werden dabei helfen.

PC ACTION Wie sind die Render-Pipelines im VSA-100 organisiert?

Brian: Im Gegensatz zum V3, der nur einen Pixel pro Takt aus zwei Texturen erzeugte, wird jeder VSA-100 entweder zwei einfach texturierte Pixel oder einen zweifach texturierten Pixel pro Takt rendern.

PC ACTION Wie ist auf den Karten der RAM aufgeteilt?

Brian: Jeder Chip hat seine eigene Speicherbank. Die Entwickler legen im Programm fest, wie viel davon als Bild- und Texturspeicher verwendet wird. Jeder der Chips benutzt dann von seiner Speicherbank nur seinen Anteil am gesamten Framebuffer, erhält aber jeweils alle Texturen. Dadurch wird pro Chip mehr Texturspeicher verfügbar.

PC ACTION Wie viele Dreiecke verarbeitet der Chip?

Brian: Wir haben das Limit noch nicht ausgelotet, ich habe aber schon über 10 Mill. Dreiecke pro Sek. in Aktion gesehen. Dabei verarbeiten V5-Karten mit mehreren VSA-100 die gleiche Anzahl, mehrere Chips addieren sich also nicht auf.

PC ACTION Was kannst zum Spielebundle sagen?

Brian: Wir werden das bald ankündigen und die Käufer werden damit sehr zufrieden sein. Erwartet etwas Exklusives!

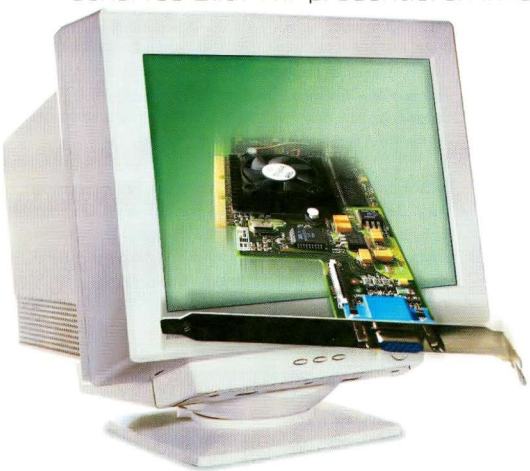
Das Beste zum Feste

Ein Jahr lang haben wir Sie mit praxisnahen Testberichten über Spieler-Hardware versorgt. Angesichts der drohenden Konsumwelle zu Weihnachten wird es nun Zeit, die daraus gewonnenen Erkenntnisse in einen Marktüberblick über PC-Komponenten zu packen.



Der Optiker empfiehlt

Monitore und Grafikkarten vermitteln nur in der richtigen Mischung ein scharfes Bild. Wir präsentieren Ihnen farbenfrohe Optik-Gespanne.



Noch ist Nvidia mit dem neuen GeForce-256-Chip allein auf weiter Grafikflur. Vor allem bei OpenGL-Spielen wie *Quake 3 Arena* sind sie im Moment ihr Geld wert, da hier das vierfache Render-Interface und die integrierte Geometrieeinheit (Hardware T&L) zur Geltung kommen. Bei aktuellen Direct3D-Titeln sind vorerst kaum Geschwindigkeitsvorteile messbar; *Messiah* sowie *Black&White* könnten hier Abhilfe schaffen. Leistungshungrige Zocker sollten sich die GeForce-Varianten mit DDR-Speicher (doppelte Speicherbandbreite) auf den Wunschzettel schreiben. Für Power User dürfte auch die bald erscheinende Rage Fury MAXX von ATI interessant sein. Wer auf ein gutes Preis-Leistungsverhältnis schielt, sollte unsere Tests mit der Viper II von Diamond mit dem Savage2000 abwarten. Mit ersten Tests der neuen Voodoo4/5-Generation ist nicht vor Januar zu rechnen.

Monitore überleben im Gegensatz zu Grafikkarten nicht selten zwei Rechnergenerationen; Sie sollten beim Kauf deshalb keine Kompromisse eingehen. Für Spieler sind die bewährten Röhren-Monitore (CRT = Cathod Ray Tube) im 17- und 19-Zollbereich interessant. Iiyama bietet mit dem Vision Master 404 (089-90005033; 799 Mark) einen empfehlenswerten 17-Zöller, Elsa mit dem Ecomo 19H99 (0241-6065112) einen hochwertigen 19-Zöller. Ob Sie einen Platz sparenden Short-Neck-Schirm, einen reflexionsarmen Flachmann, eine scharfe Lochmaske oder eine farbbrillante Streifenmaske kaufen ist reine Geschmackssache. Ganz wichtig: Das Stromkabel darf nie fest an der Hinterseite verbaut sein. Nehmen Sie immer nur das gerade vorgeführte Gerät mit. Und sparen Sie nie an den Garantiebedingungen!

Konzertatmosphäre

Erst die richtige Kombination aus Soundkarte und PC-Lautsprecher sorgt für ein ungetrübtes Spieleerlebnis.



Obwohl der Soundkartenmarkt dieses Jahr gemütlich vor sich hindümpelte, kam auch er nicht ganz ohne Trends aus. Trend Nr. 1: PCI-Platinen haben sich auf breiter Front gegen die ausgedienten ISA-Rentner durchgesetzt. Trend Nr. 2: Das Thema 3D-Sound wurde von allen Kartenherstellern als Megahype auf die Fahnen geschrieben. Creative setzte mit der Sound Blaster Live! Ende letzten Jahres den Quasi-Spielestandard. Ein leistungsstarker Audioprozessor (EMU10K1), die Anschlussmöglichkeit von zwei Lautsprecherpaaren und die Einführung des 3D-Sound-Standards EAX sind die größten Verdienste der SB Live! (069-66982900; 149 Mark). Dazu gesellt sich eine mehrfach aufpolierte Steuerungs-Software (Live!Ware) mit einer Vielzahl an Zusatz-Gimmicks. Die Klang-Konkurrenz arbeitet vor allem mit dem Vortex 2 von Aureal, der als einziger Audiochip die Aureal-eigene 3D-Schnittstelle A3D in der Version 2.0 interpretieren kann (TerraTec XLerate Pro; 02157-81790; 179 Mark). Wer weder auf den Creative- oder Aureal-Zug springen will, besitzt noch eine dritte Option. So hat Guillemot mit der Maxi Sound Fortissimo (0211-338000; 99 Mark) eine Soundkarte mit einem Alleskönnerchip im Angebot. Über die Vermittler-Software Sensaura 3D kann sie auf elegante Art mit EAX und A3D 1.0 hantieren, auch wenn die Berechnung von 3D-Sounds langsamer vonstatten geht.

Im Markt der spieleoptimierten Lautsprecher ist die Auswahl mittlerweile sehr groß. Ab 80 Mark Investitionskosten beginnen ernst gemeinte Angebote, wobei Sie sich nicht von wattlastigen PMPO-Angaben blenden lassen dürfen. Die Effektivleistung solcher Systeme liegt meist um den Faktor 10 darunter und ist die einzig relevante Maßgröße. Wer seine Spiele dabei tieftonlastig genießen will, sollte sich neben zwei soliden Satelliten auch einen Subwoofer gönnen (Logitech SoundMan X2; 069-92032165; 199 Mark). Eine Frage des Geldes ist die Anschaffung von 4-Speaker-Systemen (Labtec LCS-2514; 0811-997130; 150 Mark oder Creative FPS2000 Digital; 069-66982900; 399 Mark). Viele der neueren Direct3D-Spiele nutzen die Soundausgabe auf vier separaten Kanälen (zwei vorne, zwei hinten), was nur auf entsprechenden Brüllwürfelsystemen zum Erklingen kommt. Von USB-Quäkern mit Soundchip sollten ernsthafte Spieler Abstand nehmen. Das Berechnen von Spielesounds geht leider gemächlich über die Bühne.

Kaufkriterien

Diese Aspekte sollten Sie bei der Zusammenstellung ihres Soundsystems beachten.

Soundkarte



- Zwei Lautsprecherausgänge
- Kompatibel zu EAX und A3D
- DirectMusic-kompatibel
- Guter Treibersupport

Lautsprecher



- Vorsicht vor PMPO-Angaben
- Nur Effektivleistung (RMS) zählt für Leistungsangaben
- Kopfhöreranschluss
- Vorsicht vor reinen USB-Boxen mit Soundprozessor
- Optional: Subwoofer
- Optional: Rear-Lautsprecher

Kaufkriterien

Die wichtigsten Grafikkriterien im Überblick.

Grafikkarte



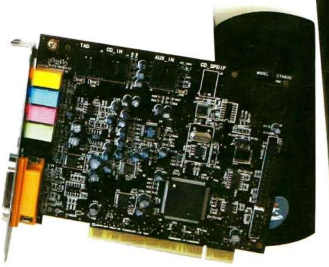
- Mind. 16 MByte RAM
- Monitor passend zur Grafikkarte auswählen
- Grafikkarte passend zur CPU auswählen
- Guter Treibersupport vom Hersteller

Monitor 17-Zoll

- Mindestens 70 kHz Horizontalfrequenz
- Gute Bildschärfe bei 1.152x864 Bildpunkten
- Strahlungsnorm TCO 95

Monitor 19-Zoll

- Mindestens 95 kHz Horizontalfrequenz
- Gute Bildschärfe bei 1.280x1.024 Bildpunkten
- Strahlungsnorm TCO 95
- BNC-Anschluss







DVD: Daheim im Kino

Mit dem richtigen Laufwerk und den passenden Lautsprechern holen Sie sich Kinostimmung in die Wohnstube.

Auch wenn es Alteingesessene noch nicht realisiert haben: DVD am PC wird eines der Top-Themen für 2000. Diese Aussage gilt schon heute für den Spielfilmbereich, da bei einigen Elektronik-Discountern die DVD-Abteilung mittlerweile dem Videokassetten-Pendant ebenbürtig ist. Spieler schauen hingegen in die Röhre, wenn es um Top-Titel auf der neuen Superscheibe geht. Wer zum Weihnachtsfest hardwareseitig aufrüsten will, steht im Moment jedenfalls vor einer erlesenen Auswahl. An der DVD-Laufwerksfront sind Pioneer (060-398009999; 300 Mark) mit dem DVD-A04SZ und AOpen (06102-71090; 250 Mark) mit dem DVD-1040 Pro führend. Beide Scheibenschlucker arbeiten mit 10x DVD und 40x CD. Wer nicht ganz so hoch einsteigen will, sollte zumindest ein 6x-DVD-ROM ansteuern. Nach der Laufwerkswahl müssen Sie sich zwischen Hard- und Software-DVD entscheiden. Ersteres beinhaltet eine ca. 200 Mark teure Dekoderkarte und ist CPU-unabhängig. Einzelkarten gibt es von VideoLogic (DVD Player; 06103-934714; 200 Mark), Komplettpakete mit Laufwerk und Karte von Creative (DVD-Encore 6x; 069-66982900; 400 Mark) oder Guillemot (Maxi DVD 6x; 0211-338000; 450 Mark). Für Software-DVD sollten Sie mindestens einen PII 333 und eine DVD-optimierte Grafikkarte (ATI- oder S3-Chip) besitzen. Beim Thema Surround-Lautsprecher haben Sie die Wahl zwischen einem analogen System (Dolby Pro Logic) oder besser klingenden Digitalboxen (Dolby-Digital).

Kaufkriterien

Hiermit behalten Sie im DVD-Kaufrausch kühlen Kopf.

DVD-Laufwerk

- Mind. 6x DVD und 24x CD
- Gute Fehlerkorrektur
- Gute Einlesegeschwindigkeit
- Gute Leistungen beim Grabben von CD-Audiodaten
- Optional: Einzugsmechanik (sogenanntes Slot In)

Dolby-Lautsprecher



- Aktivlautsprecher mit eigenem Verstärker
- Separater Subwoofer
- Gute Boxenkabel
- Dekoder für Dolby Pro Logic
- Optional: Dekoder für Dolby-Digital-Standard

Surfspaß im Internet

Auch beim Internet-Surfen sind gute Connections extrem wichtig.



Wer offline ist, der ist alleine; das suggeriert mittlerweile schon die Fernsehwerbung. Das ist natürlich Blödsinn. Wer aber ein Treiberupdate zwischen zwei Heft-CDs braucht oder den Mehrspielermodus seines Lieblingstitels ausprobieren will, kann ohne Internet einpacken. Es wird Zeit, Verbindung aufzunehmen.

Die Voraussetzungen sind banal. Man benötigt nur einen Telefonanschluss sowie einen Vertrag mit einem Internet-Provider. Danach wählt man seine Hardware, welche die Daten vom PC ins Netz schickt. Wer noch zur Mehrheit der analogen Anschlussbesitzer gehört, greift jetzt zum Modem (Elsa MicroLink 56k pro; 0241-6065112; 249 Mark oder Zyxel Omni 56k Plus; 02405-69090; 240 Mark). ISDN-Nutzer tendieren eher zu drögen Steckkarten (Fritz! Card PCI; 030-399760; 179 Mark). ISDN-Adapter sind derzeit die schnellere Lösung. Ohne den Datenstrom in Tonsignale übersetzen zu müssen, erreichen sie pro Kanal 64.000 Bits pro Sekunde (bps). Per Kanalbündelung können Sie sogar mit 128.000 bps Downloads starten; das ist doppelt so teuer und ändert nichts am Ping zum Spieleserver. Modems sind in der Anschaffung teurer und nicht so schnell und verbindungsstabil. Ein 56k-Modem erreicht aufgrund der Leitungsqualität selten 56.000 bps. Wer deshalb von analog auf ISDN umsteigen will, kann oft ein gesponsertes Angebot mit ISDN-Adapter wahrnehmen.

Kaufkriterien

Hierauf sollten Sie beim Einkaufsbummel achten.

Modem



- V.90-Standard
- Extern für leichte Diagnose
- Fax-Software als Windows-Druckertreiber
- USB für einfachen Anschluss

ISDN-Hardware



- PCI-Karte oder USB extern
- Fax-Software als Windows-Druckertreiber
- Modem-Emulation (V.32)
- Optional: a/b-Wandler-Anschluss für analoges Telefon

DÖRFER...PARTNER DÜSSELDORF



Die Zukunft im Visier. Pioneer DVD.

Mit dem neuen Pioneer DVD-ROM-Drive A04SZ durchbrechen Sie die magische 10X-Grenze. Es überträgt Daten mit dem Rekordtempo von bis zu 13,75 MB in der Sekunde und glänzt mit der packenden Zugriffszeit von nur 100 ms. So haben Sie die riesigen Datenmengen moderner Programme, Spiele oder Filme blitzschnell geladen. Natürlich geht es auch beim Auslesen von CD-ROMs richtig rund: der 40X-Datentransfer läßt keine Wünsche offen. Und 12X-Audiograbbing ist keine Zukunftsmusik, sondern Realität. Alles bei höchstem Komfort: Die Slot-in-Einzugsautomatik macht die Bedienung zum Vergnügen. Nehmen Sie die Zukunft ins Visier – die 4. Generation der Pioneer DVD-ROM-Laufwerke wartet schon auf Sie. Beim Fachhändler. Schnelle Infos unter 0 21 54/9 13-3 56. Internet: www.pioneer.de

NEU
10X DVD-ROM
40X CD-ROM

Pioneer

Mouse | Scanner | Digitizer | Multimedia | Joystick | Video | Netzwerk

Genius
For PC-Gamers

Speed Wheel Formula



Speed Wheel Formula
Das neue Lenkrad von Genius. Ideal für alle Rennsimulationen. Sechs Tasten im Lenkrad, Schalthebel mit 4 Zusatztasten und Pedaleinheit.



MaxFighter DIGITAL F-31D
Digitaler Joystick mit 14 programmierbaren Tasten, Schub- & Ruderkontrolle, Viewfinder und der Genius Digital-Center Software.



Multifunktionales Drei-in-Eins Gamepad mit programmierbaren Force-Effekten, die Sie jede Aktion real spüren lassen.

Das G-09D hat 10 programmierbare Tasten, ein digitales Steuerkreuz, einen analogen Mini-Joystick und den als Lenkrad verwendbaren Drehkranz. Die Tastenprogrammierung erfolgt mit der Genius Digital Control Center Software.

Info. (02173) 9743-0
Fax (02173) 9743-17
www.genius.kye.de

Genius ist eingetragenes Warenzeichen der KYE Systems Corp. © 1998 KYE Systems Europe GmbH

Geniale Steuergeschenke

Weihnachten naht mit großen Schritten. Vielleicht sollten Sie deshalb noch einen anschmiegsamen Controller auf den Wunschzettel für den Weihnachtsmann schreiben. Wir haben einige Spiele-Kontrolleure für Sie ausgesucht.



Logitech WM Extreme Digital 3D

Mit dem Extreme Digital 3D steigt ein solider und eher kantig geformter Joystick von Logitech (069-92032165) aus der Schachtel. Er bringt alle Zutaten mit, die einen guten Spieleknüppel auszeichnen. Knackige Rückstellkräfte, ausgeprägte Standsicherheit und ein breites Einsatzspektrum sind die Aushängeschilder des Digital 3D. Im Funktionsarsenal befinden sich eine dritte Achse für Ruderfunktionen, ein präziser Schalter für die Rundumsicht, ein geschmeidiger Schubregler am Fundament sowie neun programmierbare Feuertasten. Eine feine Sache ist darüber hinaus die Möglichkeit, den Controller alternativ an Gameport oder an USB anzukoppeln. Außerdem befördert die bewährte WingMan-Software mit ihren zahlreichen Spielevoreinstellungen den Digital 3D in obere Steuerregionen. Das beste Argument für den neuen Prügel aus der WingMan-Reihe ist jedoch sein Preis: Schlappe 79 DM machen ihn zum regelrechten Schnäppchen.

Stärken:	Günstiger Preis, USB und Gameport, Standsicherheit
Schwächen:	Nur für Rechtshänder, wenig programmierbare Knöpfe
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**83%**



Saitek ST110

Mit dem 50 Mark günstigen ST110-Stick bietet Saitek (089-54612710) genau den richtigen Handwärmer für mittelgroße Spielehände an. Seine hervorstechendsten Merkmale sind eine sehr stabil gebaute Basis, eine einstellbare Feder für den Knüppelwiderstand sowie ein Entsorgungsbereich für überschüssiges Kabel. Letzteres ist zwar gut gemeint, aufgrund der vergleichsweise kurzen Verbindungsstrippe aber eigentlich überflüssig. Neben vier Funktionstasten verfügt der ST110 nur über einen bequem bedienbaren Schubregler, so dass der Stick ohne Programmiersoftware einfach als Drei-Achsen-Joystick unter Windows angemeldet werden kann. Die integrierte Handablage verhindert dabei, dass auch größere Spielehände den richtigen Griff finden. Für einen Spieler ohne größere Knopfansprüche bietet der Saitek-Knüppel viel Qualität für sein Geld. Wer jedoch nach mehr Funktionen oder einem USB-Steuermann strebt, sollte sich vielleicht den Cyborg 3D Stick aus gleichem Hause in den Einkaufswagen hieven.

Stärken:	Günstiger Preis, einstellbare Rückstellkraft, stabile Basis
Schwächen:	Kurzes Kabel, zu wenig Funktionstasten für Profis
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**74%**



Act Labs Guns System

Auch in der Controllerbranche gibt es Freakfirmen, die harte Waren für den Hardcore-Gamer entwickeln. Act Labs (www.act-labs.com) beweist seine Zugehörigkeit zu dieser illustren Gruppe mit dem Gun System, das eine Docking-Station, zwei Knarren und einen Hand-Controller beinhaltet. Der Aufbau gipfelt in einem dezenten Kabelsalat, da zahlreiche Verbindungen hergestellt werden müssen. Wir testeten das Gun System mit dem beigepackten Top Shot und einem *Q2*-Add-On von Glitterstream. Die Präzision der Pistolen war beeindruckend, das futuristische Design sehr handfreundlich. Etwas dünn fällt momentan der Spielesupport aus. Leider wird man vorerst nur über das Internet zum virtuellen Pistolero. Für 90 Dollar plus Versand kommt das Paket von Act Labs per Luftpost.

Stärken:	Neues Steuergefühl, gute Treffergenauigkeit
Schwächen:	Schwacher Spielesupport, Verarbeitung, Mini-Controller
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**78%**



InterAct HammerHead Digital

Das HammerHead mit Force Feedback hatten wir in PCA 11/99 im Test. Nun meldete InterAct (04287-125133) auch den kraftlosen Rennstallkollegen bei uns zum Probehalten an (Preis: 90 Mark). Wie der große Bruder vereint der Drückeberger zehn Funktionstasten, ein digitales Steuerkreuz sowie zwei analoge Miniknüppel. Weitere Vorzeigefunktionen beinhalten den Doppel-Anschluss an Game- oder USB-Port sowie die Andokkoption von drei weiteren HammerHead-Pads. Die Programmier-Software ist funktional, auch wenn sie nicht die Detailtreue der Genrereferenz von Microsoft erreicht. Immerhin können Sie die Funktionsweise der Doppelcontroller definieren. Sie legen z. B. per Software fest, dass der linke Knüppel nur Gas und Bremse regelt und der rechte Links-/Rechtsbewegungen auslöst. Damit lassen sich Spiele vom Kaliber *Need for Speed* vortrefflich steuern.

Stärken:	Doppel-Analogcontroller, Anschlussmöglichkeiten, Stabilität
Schwächen:	Klobige Konstruktion, vergleichsweise hoher Preis, Trigger
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**78%**

You've just been ERAZORized.



ERAZOR X

GeFORCE 256™

ERAZOR X – Die Offenbarung

- Die 3D-Tuning-Maschine für deinen PC unter Windows 95, 98 und NT
- NVIDIA GeForce 256 CPU mit integrierter T&L-Einheit, 4 parallelen Rendering-Pipelines und aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Definition-Picture – High-Perfomance von bis zu 2048 x 1536 Bildpunkten bei 16 Mio. Farben und 200 MHz Bildwiederholrate
- ELSA SmartRefresh und ELSA SmartResolution für optimale Monitornutzung
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*



ERAZOR III Pro

ERAZOR III Pro – Ultra-Fast 3D Graphics Power

- Ultraschnelle 2D/3D-Grafikkarte inkl. Video-In/Out für Windows 95 und 98
- Grafikprozessor NVIDIA RIVA TNT2 Pro mit aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Defintion-Picture mit 32 bit Farbtiefe und Auflösung bis zu 1920 x 1280
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*

ELSA

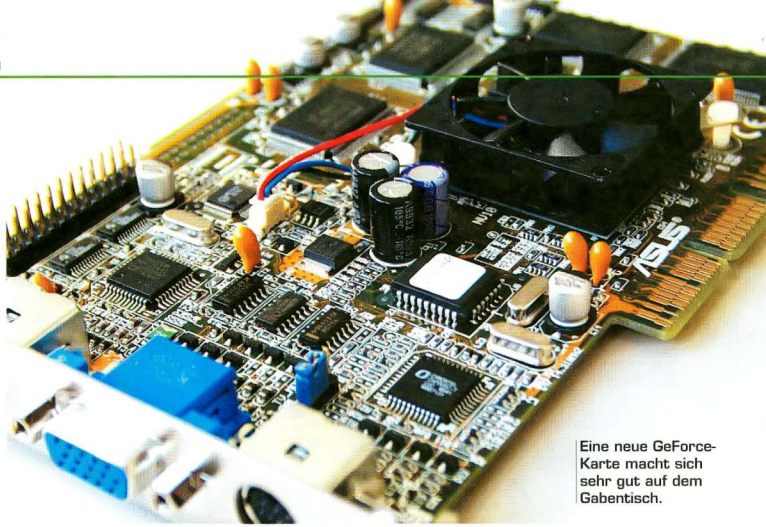
www.elsa.de

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199

The ELSA logo, ERAZOR, ERAZOR X, ERAZOR III Pro, GeFORCE 256, ELSA 3D REVELATOR, ELSA 3D REVELATOR Pro are registered trademarks or trademarks of ELSA AG. Alle anderen verwendeten Namen und Bezeichnungen könnten Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.

Es kommt nicht oft vor, dass gleich vier hochprozentige Grafikbeschleuniger die heiligen Hallen des Testlabors beehren. Doch lesen Sie selbst, wie grandios die Platinenneuzugänge unsere Spielebenchmarks bewältigten.



Eine neue GeForce-Karte macht sich sehr gut auf dem Gabentisch.

Crème de la Crème

Grafikkarten mit dem GeForce 256 bestimmen momentan das Grafikgeschehen. Immerhin konnten wir drei brandneue Beschleuniger mit dem Nvidia-Wunderchip durch unseren Spieleparcours schicken, davon einen mit dem ultraschnellen Double Data Rate RAM (DDR). Für Grafikaufrüster haben wir mit der Voodoo3 3000 PCI ebenfalls einen Leckerbissen im Angebot.

3D Prophet DDR-DVI

Nach dem Abschied von Hercules aus dem Grafikkartengeschäft hat Guillemot deren Namensrechte sowie einige Patente übernommen. Als Folge dieses Erwerbs erscheint nun das erste Grafikprodukt unter dem Hercules-Label: die Hercules 3D Prophet DDR-DVI. Wie der Name andeutet, kommuniziert der GeForce-256-Chip nicht mit herkömmlichem Single Data Rate SDRAM. Er schaufelt die Grafikdaten vielmehr zu 32 MB Double Data Rate SGRAM hinüber, der fast die doppelte Speicherbandbreite auf dem 128 Bit breiten Bus ermöglicht. Dazu werden auf der steigenden und fallenden Flanke des Signals Informationen übertragen. Dieses Prinzip soll den Daten-Engpass beseitigen, der bei allen GeForce-Karten mit normalem SDRAM auftritt. Spätestens ab 1.024x768 Bildpunkten bei 32 Bit Farbtiefe fangen diese Karten messbar an, zu Schwächeln, was bei einem Next-Generation-Beschleuniger eher peinlich ist. Doch mit dem DDR-RAM allein gibt sich Guillemot nicht zufrieden. Der Chiptakt der Prophet DDR-DVI liegt mit 130 MHz deutlich über den branchenüblichen 120 MHz. Dazu kommt noch ein TV- sowie ein Digitalausgang nach DVI-Norm, der die optimale Verbindung zu entsprechenden TFT-Monitoren aufnimmt. 799 Mark soll der ganze Spaß kosten, dafür erhält der Käufer aber vor allem bei OpenGL-Spielen das momentan schnellste Beschleunigerbrett auf diesem Planeten. Bei aktuellen Direct3D-Titeln kann der DDR-Prophet wenig Akzente setzen, immerhin hält er in hohen Auflösungen und in 32-Bit-Farbtiefe die Bildwiederholrate auf hohem Niveau.

3D Prophet DDR-DVI

Hersteller:	Guillemot/Hercules
Info-Telefon:	0211-338000
Web-Site:	www.guillemot.com
Preis:	799 Mark
Stärken:	Doppelte Speicherbandbreite, hoher Chiptakt, extrem schnell
Schwächen:	Hoher Preis, 32 Bit-Speed in hohen Auflösungen
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Sehr Gut

Gesamturteil: 94%

» Das momentan schnellste Zeichenbrett «



Sie wollen die kompromisslos schnellste Grafikkarte für Quake 3 Arena? Dann sollten Sie sich den Propheten mit DDR-Speicher auf den Wunschzettel schreiben.

AGP-V6600 Deluxe

Asus ließ sich mit ihrer GeForce-basierten V6600 mehr Entwicklungszeit als die Konkurrenz. Dafür bietet die Deluxe-Version eine ganze Reihe lobenswerter Extra-Schmankerln. Neben der auf übliche 120/166 MHz getakteten Chip-/Speicher-Kombination sind auch S-Video Ein- und Ausgabe sowie ein Composite-Ausgang vorhanden. Darüber hinaus liegt eine Shutter-Brille für dreidimensionale Spieleerlebnisse bei. Die



Asus setzt mit der AGP-V6600 Deluxe vor allem durch Ausstattung und Übertaktungsfreudigkeit deutliche Akzente.

Asus AGP-V6600 Deluxe

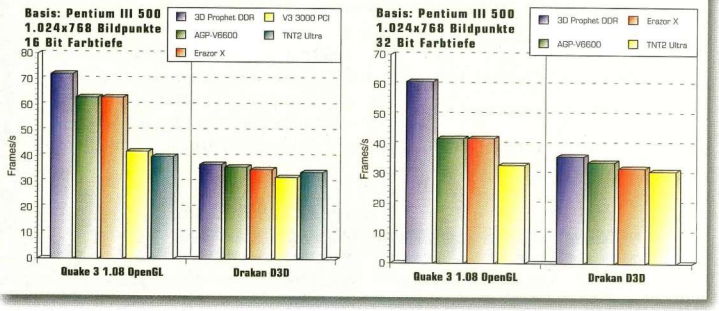
Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102-499712
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	550 Mark
Stärken:	Dicke Ausstattung, durchdachtes Übertaktungskonzept
Schwächen:	Veraltetes Speicher-Interface, 32-Bit-Speed
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 93%

» Deluxe im wahrsten Sinne des Wortes «

Speed: Grafikkarten

Wie gut die Neuzugänge mit Spielen umgehen, ersehen Sie aus den folgenden Diagrammen.



3D-Leistung der V6600 liegt zunächst im Rahmen dessen, was die Mitbewerber mit SDR-Speicher vorgelegt haben. Unter Direct3D kann sie sich jedoch bei *Drakan* in höheren Auflösungen leicht absetzten. Overclocking-Freaks dürften sich freuen, dass die V6600 mit einem Tweak-Utility für Taktfrequenzen und einer Hardwareüberwachung daherkommt. Wird die Karte zu heiß, taktet die Überwachung sie einfach herunter. Damit kann man gefahrlos die Toleranzen ausloten, die bei unserem Testmodell jenseits von 142/195 MHz lagen. Damit schlug die V6600 eine standardmäßige DDR-Karte noch um 5% in der Leistung. Der Preis für das Vergnügen liegt angesichts der Vorzüge mit etwa 550 Mark in vertretbaren Regionen.

Erazor X

Elsas Beitrag zur GeForce-Hysterie heißt Erazor X und besitzt die gleichen Grundeigenschaften wie die Konkurrenz. Die Platine gewährt 32 MByte SDRAM (166 MHz) und dem GeForce-256-Chip (120 MHz) Unterschlupf. Neben der Hardware befinden sich *Drakan* als Vollversion sowie einige nützliche Anwendungsprogramme im Karton. In die Kategorie „wäre schön gewesen" fallen der nicht vorhandene TV-Ausgang und der Software-DVD-Player; zumindest letzteren kann man nachbestellen. Bei den Treibern baut Elsa auf den Nvidia-Referenztreiber. So kann der Anwender die vertikale Synchronisation mit dem Monitor abschalten und sogar am Chip- und Speichertakt drehen. Netterweise hat Elsa der Erazor X eine Übertaktungs-Polizei spendiert, welche die Funktionsfähigkeit des Lüfters und die Temperatur des Chips misst. Bei den Spiele-Benchmarks zeigt sich das GeForce-typische Bild. Während sich OpenGL-Titel magisch von der X angezogen fühlen, kann sie sich in der Direct3D-Abteilung mangels optimierter Spiele kaum in Szene setzen. Hardcore-Zocker sollten sich die Erazor X2 mit DDR-Speicher auf den Wunschzettel schreiben.



Elsa setzt wie Asus auf ein kontrolliertes Übertakten seines GeForce-Boards durch den leistungshungrigen Spieler.

Voodoo3 3000 PCI

Warum bringt 3dfx zum Weihnachtsfest eine PCI-Version der Voodoo3 3000 auf den Markt? Ganz einfach: Die V3 2000 PCI war der Verkaufsrenner unter den V3-Versionen, und da liegt es nahe, eine noch schneller getaktetere PCI-Variante nachzulegen. Für 330 Mark befinden sich neben der großflächigen Platine *FIFA 99* und *Unreal* (plus Gutschein für *Unreal Tournament*) in der schmucken Verpackung. Die Voodookarte greift auf 16 MB lokalen SDRAM (166 MHz) zurück, der mit seinen 6ns Zugriffszeit wenig Luft zum Übertakten bietet. Weitere Merkmale sind 166 MHz Chiptakt, der schrullige Bratpfannenkühler sowie ein gegenüber dem AGP-Bruder leider eingesparter TV-Ausgang. Im Benchmark-Windkanal zeigt sich das gleiche Phänomen, das auch schon beim Vergleich V3 2000 PCI gegen AGP ans Tageslicht kam. Die V3 3000 PCI ist unabhängig vom Spiel nur minimal (1-3 Prozent) langsamer als der Kollege aus der AGP-Abteilung. Besitzer eines älteren Rechners ohne AGP-Slot oder eines Motherboards mit On-Board-Grafik dürften mit dem neuen 3dfx-Beschleuniger problemlos Freundschaft schließen.

Thilo Bayer

Erazor X

Hersteller:	Elsa
Info-Telefon:	0241-6065112
Web-Site:	www.elsa.de
Preis:	599 Mark
Stärken:	Schnell unter OpenGL, Temperaturüberwachung
Schwächen:	Hoher Preis, Speicher-Interface, kein TV-Out
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut

Gesamturteil: 91%

» Wie immer – Gewohnt gute Qualität von Elsa«

Voodoo3 3000 PCI

Hersteller:	3dfx
Info-Telefon:	0180-5177617
Web-Site:	www.3dfx.com
Preis:	330 Mark
Stärken:	Genialer Aufrüsterboard, Glide-Schnittstelle
Schwächen:	Voodoo-Architektur, Hitzeentwicklung, kein TV-Out
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 78%

» Der Grafiktraum für alle angehenden Aufrüster «



Keine Panik, wenn Sie dann doch bei Aldi einen PC mit On-Board-Grafik gekauft haben. Mit einer V3 3000 PCI an der Seite kann auch diese Spielekiste gut mithalten.

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.



17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	089-90005033	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	84%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	80%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338000	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 799,-	94%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-499712	DM 550,-	92%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 549,-	90%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-499712	DM 520,-	81%
Diamond	Viper V770	07/99	08151-266330	DM 459,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 569,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 499,-	80%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 479,-	79%
Creative	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	07/99	069-66982900	DM 399,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000	06/99	0180-5177617	DM 329,-	78%
ATI	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 389,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 399,-	77%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	06/99	0211-338000	DM 280,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 229,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	12/99	08151-266330	DM 279,-	73%
ATI	Rage Fury 32 MB TVO	05/99	089-665150	DM 299,-	70%
Diamond	Stealth III S540	07/99	08151-266330	DM 200,-	63%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	86%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/2000	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Saitek	ST110	01/2000	089-54612710	DM 50,-	74%
Logitech	WingMan Interceptor	02/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	01/99	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 249,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	04287-125133	DM 99,-	80%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead	01/2000	04287-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Creative Labs	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	Neu	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	02732-791845	DM 49,-	71%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro	01/98	02732-791845	DM 229,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	Neu	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	02/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Endor Fanatec	Monte Carlo	04/99	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	02732-791845	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	04287-125133	DM 249,-	76%


MTV
MUSIC TELEVISION
wirkt
AIMAD RAPP STOLL
ED BY ALIEN
THE FUTU
BEWILDERED
UNIDEN
'EAST
ATTACKS AND
Ab sofort unverschlüsselt über Astra.

Spiele-Index

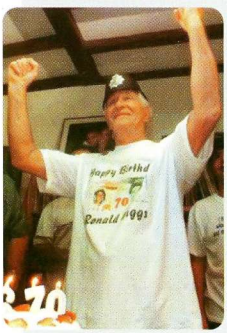
Age of Empires 2 – Spielerforum	CD
Age of Empires 2 – Spielerforum	190
Age of Empires 2 – Tipps	CD
Age of Wonders – Test	140
Anno 1602 – Spielerforum	196
Anno 1602 – Spielerforum	CD
Anstoss 2/3 – Spielerforum	194
Anstoss 3 – Spielerforum	CD
Arcatera – Vorschau	76
Baldur's Gate – Spielerforum	172
Battlezone 2 – Test	130
Simon the Sorcerer 3D – Vorschau	78
C&C Tiberian Sun – Spielerforum	186
C&C3 – Spielerforum	CD
Chessmaster 7000 – Test	163
Creatures 3 – Blickpunkt	267
Darkstone – Tipps	237
Delta Force 2 – Patch	CD
Demolition Racer – Tipps	237
Diablo 2 – Spielerforum	170
Die by the Sword – Demo	CD
Die Siedler 3 – Patch	CD
Die Siedler 3 – Spielerforum	CD
Die Siedler 3 – Spielerforum	192
Die Siedler von Catan – Tipps	CD
Driver – Patch	CD
Driver – Spielerforum	CD
Driver – Spielerforum	178
Dungeon Keeper 2 – Patch	CD
Earth 2150 – Patch	CD
Earth 2150 – Tipps	CD
Earth 2150 Patch (Spawned Version)	CD
Earth 2150 – Tipps	217
Earthworm Jim 3D – Test	150
Everquest – Spielerforum	173
F22 Lightning 3 – Tipps	237
Fantastic Journey – Test	156
FIFA 2000 – Spielerforum	CD
FIFA 2000 – Tipps	CD
FIFA 2000 – Spielerforum	184
Force 21 – Tipps	237
Gothic – Blickpunkt	262
Grand Prix 500 – Tipps	237
Grand Prix Legends – Patch	CD
GTa 2 – Tipps	CD
GTa2 – Tipps	237
Half Life – Opposing Force – Patch	CD
Half-Life – Spielerforum	CD
Half-Life Opposing Force – Test	110
Half-Life – Spielerforum	164
Hidden and Dangerous – Patch	CD
Indiana Jones 5 – Patch	CD
Indiana Jones 5 – Test	114
Indiana Jones 5 – Tipps	199
Interstate 82 – Test	126
Kicker Manager – Patch	CD
KISS Psycho Circus – Vorschau	52
Spirit of Speed 1937 – Test	154
Legacy of Kain: Soul Reaver – Patch	CD
Legacy of Kain: Soul Reaver – Demo	CD
Meridian 59 – Spielerforum	175
Metal Fatigue – Vorschau	58
Midtown Madness DirectPlay – Patch	CD
Midtown Madness Multiplayer – Patch	CD
NBA Live 2000 – Tipps	231
Need for Speed 4 – Spielerforum	CD
Need for Speed 4 – Spielerforum	180
Nerf Arena Blast – Demo	CD
NHL 2000 – Spielerforum	CD
NHL 2000 – Spielerforum	182
Nocturne – Patch	CD
Nocturne – Demo	CD
Nocturne – Tipps	237
Nox – Vorschau	34
Panzer General 3D – Patch	CD
Phoenix – Test	162
Quake 3 Arena – Spielerforum	CD
Quake 3 Arena – Spielerforum	166
Quake 3 Arena – Test	98
Rainbow Six Rogue Spear – Patch	CD
Rayman 2 – Patch	CD
Revenant – Tipps	237
Scrabble – Test	163
Septerra Core – Test	144
Seven Kingdoms 2 – Tipps	237
Shadow Company – Patch	CD
Star Trek: Der Aufstand – Test	138
Star Wars Pit Droids – Test	163
Starcraft – Patch	CD
Starcraft – Spielerforum	CD
Starcraft Brood War – Patch	CD
Starcraft – Spielerforum	188
Start Up! – Test	163
Sudden Strike – Vorschau	68
Supreme Snowboarding – Test	152
SWAT 3 – Test	134
System Shock 2 – Tipps	CD
Team Alligator – Test	160
Team Fortress – Spielerforum	164
Thandor – – Demo	CD
Thandor – – Test	142
The Sims – Vorschau	64
Theme Park World – Tipps	233
Thief 2 – Vorschau	48
Tomb Raider 4 – Test	116
Tonic Trouble – Test	148
Ultima Ascension – Demo	CD
Ultima Ascension – Test	94
Ultima Online – Spielerforum	174
Unreal Tournament – Spielerforum	CD
Unreal Tournament Demo – Tipps	237
Unreal Tournament – Spielerforum	168
Unreal Tournament – Test	100
Urban Chaos – Test	128
Vampire – Vorschau	74
Verkehrsgigant – Vorschau	72
Warcraft 2 Battle.net Edition – Tipps	237
Warzone 2100 – Patch	CD
Wheel of Time – Demo	CD
Wheel of Time – Tipps	213



Ein Designer-Genie zu Besuch bei Electronic Arts: Sim-City-Vater Will Wright kam nach Aachen, um der deutschen Presse die Fortschritte seines aktuellen Spiels *The Sims* zu präsentieren. Als sich bei der Vorführung einer der männlichen Sims als ausgesprochenes Ferkel entpuppte, für das sogar das Wort Klospülung ein Fremdwort war, zeigte sich Wright ziemlich entsetzt über seine virtuelle Kreatur und schraubte sofort ein wenig an deren Persönlichkeitswerten herum. In der Tat schienen die Sims ihren Schöpfer Mr. Wright selbst gehörig in ihren Bann zu ziehen.

Fundsachen

Die Softwarefirma SCi entwickelt kriminelle Energie: Der legendäre Raubüberfall auf den Postzug von Glasgow nach London am 8. August 1963, bei dem 16 Männer die damals sagenhafte Summe von £ 2.631.784 erbeuteten, soll Thema eines Computerspiels werden.



Der mittlerweile 70-jährige Ronald Biggs, einer der führenden Köpfe hinter dem Postraub, wird SCi bei diesem Projekt beratend zur Seite stehen.

(AP Foto: Douglas Engle)

Worte des Monats

Pünktlich zur ersten PC-Action-Nummer des neuen Jahrtausends sinnierte kürzlich das Online-Spielemagazin Gamesmania (http://www.gamesmania.de/) in seinem Special „Spielemagazine im Test", warum PC Action auch im Jahr 2000 noch existieren wird:

„Weil noch so viele Mütter auf der Welt hübsche Töchter haben, die für den Titel geeignet sind."

Nun, wir freuen uns natürlich über die Mitarbeit all der hübschen Töchter an unserer Zeitschrift, möchten aber dennoch auch ganz dezent auf den Informationswert der PC Action hinweisen. Immerhin bestätigte uns kürzlich ein Vertreter der Konkurrenz, der namentlich natürlich nicht genannt werden wollte, dass sich das Magazin PC Action immer dann bewähren würde, wenn man „auf der Suche nach verlässlichen Fakten" sei. Wir möchten uns an dieser Stelle noch mal herzlich für dieses Kompliment bedanken! ;-)

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 19. JANUAR

Messiah



Schöne Bescherung! Seit jeher war David Perrys Shiny-Truppe für ihre extravaganten Spielekonzepte bekannt. Fast pünktlich zu Weihnachten lässt sich nun Shinys bislang abgefahrenstes Projekt, das Action-Adventure *Messiah*, bei PC Action auf Herz und Nieren prüfen.

Final Fantasy VIII

Viele PC-Spieler empfanden Eidos´ *Final Fantasy VII* als viel zu „konsolenlastig". Ob der Nachfolger sich gegen die wachsende Konkurrenz auf dem Anime-Rollenspiel-Sektor behaupten kann, erfahren Sie in unserem ausführlichen Testbericht in der nächsten PC Action.



AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Tomb Raider IV, Ultima Ascension und vieles mehr ....

die VÖLKER

wünschen goldene Weihnachten



Damit die Weihnachtsfeiertage nicht langweilig werden, gibt es jetzt das erfolgreiche "Die Völker" plus "Mission Pack" auf einer CD als Gold Edition.

Wählen Sie Ihr Lieblingsvolk und machen Sie ihm einen Planeten untertan. Städte bauen, Forschung, Diplomatie, Handel, Kampf und die nie versiegenden Bedürfnisse Ihres Volkes garantieren lange andauernden Spielspaß.

www.dievoelker.com

Published & Developed by JoWooD Productions
http://www.jowood.at

Exklusivvertrieb Schweiz
http://www.gamescity-online.ch

Exklusivvertrieb Deutschland
INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de

Exklusivvertrieb Österreich
DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at

Developed by neo
http://www.neo.at



© 1994 All rights reserved: Matrox