COMPUTEC MEDIA 02/2000
öS 80,- sfr 9,90 lfr 225,- bfr 225,- hfl 12,60
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027

Lust auf Computerspiele.

PC ACTION

NEU! DM 9,99 · MIT DREI CD-ROMs

3 CDs MIT VOLLVERSION

02
4 395002 709997

Anstoss 3

Videoreportage auf CD-ROM

Leistungs-Check kurz vor dem Anpfiff

Dark Project 2

Exklusiv-Demo zum Thema des Monats: Wiederholt der Meisterdieb seinen Überraschungserfolg?

Knast für Spiele-Importeure?

Kann die Spiele-Industrie Importverbote durchsetzen?

Mit InciteTV: Die Spieleshow auf CD-ROM

15 Minuten Videoreportagen zu aktuellen Spielen: Tests, Spieltipps und Hardware

Exklusiv-Demo
Dark Project 2
Voll spielbare 145-MB-Demo des neuen Meisterdiebs

Demo-Premiere
C&C 3: Tiberian Sun
Westwood spendiert zwei komplett neue Missionen

Exklusiv-Demo
Team Alligator
Kampf-Hubschrauber im Action-Einsatz

VOLLVERSION, 3 DEMOS & 15 Min. VIDEOS!
AUSSERDEM ÜBER 50 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...

Computer CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER





Die Matrix erwartet dich!

Das PC-Spiel zum Film

30 Seiten Tipps: Tomb Raider 4 komplett gelöst • Half-Life Opposing Force • Quake 3 Arena u.v.m.



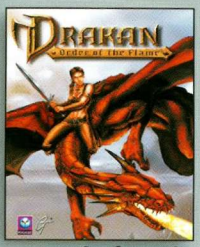
PLANESCAPE, TORMENT & DESIGN ©1998 Interplay Productions. All Rights Reserved. Black Isle Studios Logo ©1998 Interplay Productions. All Rights Reserved. Interplay, Black Isle Studios and the Black Isle Studios Logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios and the Black Isle Studios Logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Baldur's Gate and the Baldur's Gate logo are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. Bioware, Bioware Infinity Engine and the Bioware Infinity Engine logo are trademarks of Bioware Corporation. All Rights Reserved. Windows 95 and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. Developed by Black Isle Studios, Inc. All Rights Reserved.


DER UNSTERBLICHKEIT.
ORT DES SCHRECKENS.
UND FREUNDIN.
www.sfr.cc
Interplay
Advanced Dungeons & Dragons
OFFICIAL Licensed Product
BLACK ISLE STUDIOS

Traumfrau zum Traumpreis!

Hieb- und Stichfest:
Für alle Fans erstklassiger Action-Adventures haben wir den Preis kräftig reduziert!

DRAKAN
Order of the Flame



Computer Bild [21/99]
Qualitäts-Sieger

Games&More [10/99]
91%

PC Games [10/99]
91%

PC Joker [10/99]
87%

PC Action [10/99]
90%

www.drakan.de

©1999 Psygnosis Ltd. Developed by Surreal Software, Inc. Drakan Order of the Flame, Psygnosis and the Psygnosis logo are TM or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. Distributed by GT Interactive Software (Europe) Ltd. GT is a trademark, and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

Böses Erwachen

Wir schreiben den 1. Januar 2000, kurz nach acht Uhr morgens. Ganz Deutschland liegt noch im Bett, auf der Straße oder sonst irgendwo und erholt sich von den nächtlichen Strapazen des Jahreswechsels. Ganz Deutschland?

Nein. Eine kleine Gruppe übermüdeter und rest-alkoholisierter PC-Action-Redakteure stürzt sich nach Herrn Müllers rauschender Silvesterparty mit frischem Elan auf die Arbeit, um für Sie das vorliegende Heft rechtzeitig fertig zu stellen.

Christian B. (klatscht dynamisch in die Hände): So Jungs, ran an die Arbeit! Das Heft muss doch fertig werden und es fehlen noch haufenweise Artikel!

Dirk (wälzt sich mit schmerzverzerrter Miene am Boden): Brrrblablaballaballaaablaah .... mein Kooooopf ...

Alex (kriecht auf allen vieren ins Büro und grunzt): Schkollllllll! Gellldnpoth meldet ssssich ge ... geh .. gehorschamscht zum Dienst! Schhhhhhachprogramme ... ssssooo vvviiieeeele Schhhhachprrrrogra ... (nickt ein)

Harald (der schon auf der Feier bedenklich schwächelte, wird von Jo auf seinem Bürostuhl abgeladen. Mit letzter Kraft bäumt er sich noch mal auf): Ich bin Messssssiaaaah!...Wo isss mein Schpiiiiiel?????

Christian B. (hält sich den Kopf): Au weh! Ich hätte doch nicht so viele Cocktails schlürfen sollen.

Christian S.: Ach ihr Waschlappen! Ich hatte gar keinen Schlaf und komme direkt von der letzten Party zur Arbeit! Ich will TESTEN, TESTEN, TESTEN!

Herbert (tippt schlaftrunken vor sich hin): „... e...in schö... nes S.....ilvester+..-Abenteu...er mmit dü...sterer TZTGZ-HFDTR (Herberts Kopf knallt auf die ergonomische Tastatur)

Jo (hält die frischgepressten CDs seiner Band hoch): Abgehörte Telefonaaaate! Wer will eine CD von den Abgehörten Telefonaaaaten?

Sieben Redakteure im Chor: NIIIIIIIIIEEEEMAND!

Christian B.: Wo ist eigentlich unser Chef, die alte Silvester-Christl, unsere Motivations-Schleuder?

Christian S.: Der steht immer noch in der Küche und spült die versauten Teller ab, zwischen denen ihr netten Kollegen ihn habt sitzen lassen.

Christian M. (stolpert mit Schürze und Rosshaarbesen bewaffnet die Redaktion): Also eins sag' ich euch! Ausreden zählen nicht. Ihr vier da braucht überhaupt nicht die Kranken zu mimen, klare Köppe gibt's beim Abspülen in der Küche. Wääägträäätäään!!! So, und wenn Sie drei hier nicht blitzartig die Tastaturen glühen lassen, dann werde ich das komplette Silvester-Video als MPEG auf die nächste CD bringen. Sie wissen, was passiert, wenn das der BPJS in die Hände fällt!

30 Finger im Chor: HACKHACK-HACKHACKHACKHACKHACK-HACKHACKHACKHACKHACK ...



Die Redaktion



Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
erpresst die Kollegen mit dem heimlich gedrehten Silvester-Video und versucht Ausschnitte davon auf die nächste Cover-CD zu schmuggeln.



Christian Bigge, 33
WiSims, Sport- und Rennspiele
ist bereits im Winterurlaub, wenn Sie diese Zeilen lesen, umgeben von Skihaserln und Kaasspatzen. ;o)



Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
kann keine Schachprogramme mehr sehen und vergnügt sich lieber in der völlig abgedrehten Welt von *Planescape: Torment*.



Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
schwärmt immer noch von der thailändischen Suppe, die ihm an Silvester den Schweiß auf die Stirn getrieben hat.



Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
beglückwünscht die Leser: Wenn Sie diese Zeilen lesen können, brauchen Sie keine Brille und haben den Weltuntergang überlebt.



Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
hat aus USA einen Gruselfilm-Tipp mitgebracht: *Sleepy Hollow* mit Johnny Depp. Musik-Tipps werden im *GTa 2*-Spielerforum auf Seite 111 gereicht.



Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Strategie, Simulationen
hat seine Liebe für allerhärteste Klangkost wiederentdeckt und salbt seine Seele mit der neuen *SlipKnot*-CD ein. Ugh!



Christian Sauerteig, 19
WiSims, Rennspiele
Vertreibt sich die Wartezeit auf *Anstoss 3* mit dem Verfassen japanischer Kurzgedichte, auch Haikus genannt.

Seite 36

Thema des Monats

Dark Project 2: The Metal Age

PC-Action-Leser bekommen Ihre Informationen aus erster Hand: Wir machten uns auf nach Cambridge, Massachusetts, um bei den Looking Glass Studios einen ausführlichen Blick auf Dark Project 2 zu werfen.

Seite 174



The Matrix

Einer der erfolgreichsten Kinohits des vergangenen Jahres soll Grundlage eines PC-Spiels werden. Können wir hier mehr erwarten als von anderen Filmumsetzungen der letzten Zeit?

Seite 164



Spiele-Importe

Panik in der Spielergemeinde: Eidos und Activision wollen Spiele-Importe aus Japan und den USA verbieten. Wir hakten nach, was dahintersteckt und mit welchen Folgen Sie rechnen müssen.

Rubriken

Auftakt 5
Bestseller 186
Cover-CD-ROM 161
Die letzte Seite 210
Die Redaktion 5
Fehlstart 185
Hardware-Referenzen 208
Hit-Countdown 187
Hotlines 187
Impressum 209
Inhalt Spieletipps 132
Inhaltsverzeichnis 6
Inserentenverzeichnis 209
Leserbriefe 190
Neustart 184
Referenz-Spiele 186
So werten wir 64

Aktuelles

Actionspiele 12
Adventures 14
Blockbuster 10
Budgetspiele 22
Online-Spiele 24
Simulationen 16
Sportspiele 18
Spiele-Industrie 28
Strategiespiele 20
Vermischtes 26

Blickpunkt

Aus dem Test-Alltag 30
Nachgefragt:
Verbot für Spiele-Importe? 164
PC vs. Konsole 170
Die MP3-Story 176
NECST 182

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Dark Project 2 36
PC Action zu Besuch bei den Looking Glass Studios.
Anstoss 3 52
Der langerwartete Fußballmanager nimmt Gestalt an.
Arcatera 58
Das vielversprechendste Rollenspiel aus deutschen Landen.
Der Clou 2 56
„Kriminelles": die Einbruchssimulation von NEO.



Die Gilde 55
Augsburger Kaufleute erobern die Welt.
Gothic 60
Neues von den Bochumer Rollenspiel-Piranhas.
The Longest Journey 62
FunCom lässt alte Adventure-Tugenden wieder aufleben.
The Matrix 44
Wann kommt das Spiel zum kultigsten Actionfilm des vergangenen Jahres?
Motocross Madness 2 48
Wie Sie sich zum zweiten Mal mit dem Motorrad den Hals brechen können.
Patrizier 2 54
Die legendäre WiSim von anno 1992 erhält einen Nachfolger.

Tests

12 O´Clock High 79
Alien Crossfire 79
Atlantis 2 78
Bust-a-Move 4 83
Close Combat 4 93
Die 24 Stunden von Le Mans 84
Diplomacy 95
Flanker 2.0 87
Ford Racing 86
Formel 1 `99 80
Fritz 6 95
Hangsim 87
Karpovs Schachschule 95
Karpovs Sprechender Schachweltmeister 95
Killer Loop 82
Lego Rock Raiders 92
TEST DES MONATS:
Planescape: Torment 68
ran Trainer 3 79
Roland Garros 1999 79
Silent Hunter 2 87
Spec Ops 2 94
Team Alligator 87
US Air Force 88

Spielerforum

Age of Empires 122
Anno 1602 128
Anstoß 126
Baldur´s Gate 104
Command & Conquer 118
Diablo 2 102
Die Siedler 3 124
EverQuest 105
FIFA 116
Flugsimulationen 108
GTa 2 110
Half-Life & Team Fortress 96
Meridian 59 107
Need for Speed 112
NHL 114
Quake 3 98
Starcraft 120
Ultima Online 106
Unreal 100

Spieletipps

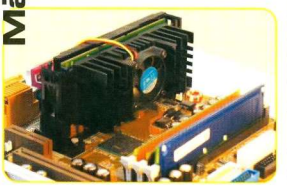
Quake 3 Arena 133
Half-Life Opposing Force 137
Tomb Raider 4 145
Kurztipps 157
Thema Technik 159

Hardware

Blickpunkt: Maus und Keyboard 204
Ergonomie als Maß aller Dinge.
Blickpunkt: 3D Mark 2000 200
Benchmark-Standard für 3D-Spiele-Hardware.
Hardware-News 196
Neue Produkte auf dem Hardware-Markt
Hardware-Referenzen 208
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner.
Hardware-Test: Spielecontroller 202
Alles perfekt im Griff?
Hardware-Vorschau: Intel 820 198
Was bringt die neue Hauptplatine?
Hardware-Vorschau:
Kryotech Athlon 700 199
Kryotechs CPU-Alternative zum Pentium III.



Maximale Ergonomie für Spielerhände



Alle Features der neuen Hauptplatine

Heft-CDs

2 Vollversion-CDs

Vollversion: Conflict: Freespace
Eine Weltraum-Oper der Extraklasse! *Conflict: Freespace* ist eines der wenigen Spiele dieser Art, die der *Wing Commander*-Reihe den Rang streitig gemacht haben. Rasante Action und atemberaubende Effekte!

Cover-CD

Demo des Monats: Dark Project 2
Passend zu unserem Thema des Monats liefern wir auf unserer CD die *Dark Project 2*-Demo gleich mit. Echtzeitstrategen kommen mit *C&C 3* zum Zug. Außerdem: Tools zu den Spielerforen und aktuelle Updates.

Dein Ticket zum Erfolg!



LANGE ERWARTET!

Endlich da: Nach „Der Industriegigant" kommt nun ein weiterer Meilenstein aus der „Giganten-Serie".



DAS SPIELPRINZIP:

Wer kennt das nicht: Stunden im Stau. Unmäßig teure Fahrkarten. Züge ohne Anschluss. Überfüllte, stickige Busse. Nur allzu oft ist der öffentliche Verkehr ein Alptraum! Die Folgen: Magengeschwüre, verpatzte Rendezvous und Ärger im Büro. In „Der Verkehrsgigant" können Sie beweisen, dass Sie's besser können: Gebieten Sie über eine Flotte an Bus- und Bahnlinien, lenken Sie Ihr Verkehrsunternehmen in den siebten Profithimmel und sorgen Sie für zufriedene Fahrgäste. „Der Verkehrsgigant": Besser kann der öffentliche Verkehr nicht sein!







DIE WICHTIGSTEN FEATURES:

- **Riesige, detailgetreue Städte mit über 500 verschiedenen Gebäuden in einer Auflösung bis 1280 x 1024**
- **Abwechslungsreiche Kampagnen stellen selbst erfahrene Planer vor echte Herausforderungen**
- **Das Gewohnheitsverhalten und die Ansprüche der Bevölkerung werden realistisch simuliert**
- **Übersichtliche und umfangreiche Statistiken mit Analysen und Auswertungen**
- **Der ausgeklügelte Mehrspielermodus erlaubt Spielen im Team oder gegeneinander**
- **Hochintelligente Computergegner garantieren strategischen Tiefgang und ein herausforderndes Spielerlebnis**

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN:

- **Pentium 233 MMX**
- **32 MB Hauptspeicher**
- **Grafikkarte mit mind. 2 MB**
- **4-fach CD-ROM**
- **Soundblaster-kompatible Soundkarte**

„Erster Spieleindruck: Sehr gut! JoWooD greift sich einen typischen Sim-City-Aspekt heraus und simuliert diesen bis ins kleinste Detail, der wuselige Renderlook sucht im Genre Seinesgleichen." PC Action 10/99

Exklusivvertrieb Deutschland

INFOGRAMES DEUTSCHLAND
http://www.infogrames.de

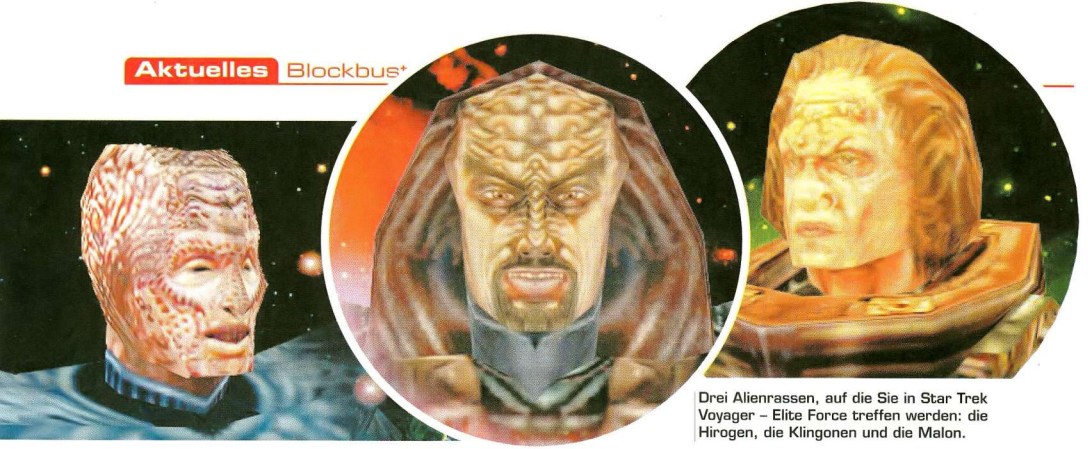
Exklusivvertrieb Schweiz

http://www.gamesoity-online.ch

Exklusivvertrieb Österreich

DYNAMIC SYSTEMS
http://www.dynamic.at


DER VERKEHRS GIGANT
12 AIRPORT
4
TZ-92345
AB FEBRUAR IM HANDEL!
JoWooD Productions
www.jowood.com
www.verkehrsgigant.com



Drei Alienrassen, auf die Sie in Star Trek Voyager – Elite Force treffen werden: die Hirogen, die Klingonen und die Malon.

Star Trek Voyager – Elite Force

Ego-Shooter **Entwickler liegen im Zeitplan**

Raven Software werkelt eifrig an der Fertigstellung von *Star Trek Voyager – Elite Force*. Laut Activision soll der Veröffentlichungstermin im zweiten Quartal dieses Jahres eingehalten werden. Sie spielen ein Mitglied des Hazard Teams, einer Spezialeinheit an Bord der U.S.S. Voyager. Mit bekannten Crewmitgliedern wie Tuvok oder Seven of Nine müssen Sie beispielsweise angreifende Außerirdische abwehren, die in das Innere des Schiffs eindringen. Zu Ihren Aufgaben gehört es auch, gegnerische Raumschiffe zu kapern. Selbst einem riesigen Borg-Würfel müssen Sie einen Besuch abstatten. Sie können sich jederzeit frei in der Voyager und in anderen Raumschiffen bewegen. Das Spiel basiert auf den *Quake 3*-Grafikroutinen. **dg**

Info: http://www.ravensoft.com/ eliteforce



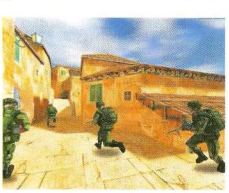
Zwei klingonische Krieger versperren den Weg in einem engen Raumschiffkorridor.

Team Fortress 2

Ego-Shooter **Mehrspielerspektakel verschoben**

Schlechte Nachricht für alle *Team Fortress*- und *Half-Life*-Fans: Die amerikanische Pressestelle von Sierra wies energisch Gerüchte zurück, wonach der Nachfolger *zu Team Fortress* bereits Ende Januar erscheinen sollte. Aus dem Lager der Programmierer sickerte durch, dass eine Veröffentlichung erst „in der zweiten Jahreshälfte" realistisch sei. Wann genau in der zweiten Jahreshälfte, darüber herrscht selbst bei Entwickler Valve Unklarheit. Lapidarer Kommentar: „Wenn es großartig ist". **cs**

Info: http://www.sierrastudios.com/games/teamfortress





Teamspiel wird bei TF2 groß geschrieben: Die neuen Screenshots zeigen Szenen in einer italienischen Kleinstadt.

Black & White

Echtzeitstrategie **Online-Variante kostenlos**

Eine der zwei Online-Varianten von *Black & White* wird es kostenlos geben, voraussichtlich vor der Veröffentlichung des Hauptprogramms: *The Gathering*. Die Kommunikationssoftware ähnelt ICQ. Allerdings treffen sich Gesprächspartner in einer grafischen Umgebung und steuern Titanen, um miteinander zu plaudern. Unter anderem wird es möglich sein, die Kreaturen in einer Art Boxring gegeneinander antreten oder voneinander lernen zu lassen. Die Titanen behalten ihre gemachten Erfahrungen und beeinflussen später auch das eigentliche Einzelspielerspiel, das frühestens im 2. Quartal erscheint. Mit dieser CD kommt dann auch die zweite Online-Variante *Worlds*, das Echtzeitstrategical für mehrere Teilnehmer. **hfr**

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



Chatten wird mit Black & White: The Gathering persönlicher.

www.shr.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.

Ich mein' ja nur



Warten auf Godot

Ich möchte mich entschuldigen. Dafür, dass Sie im „Außerdem"-Kasten auf dieser Seite lesen müssen, Daikatana werde endgültig am 18. Februar erscheinen. Das ist keine absichtliche Falschmeldung. Nein, meine Informationspflicht hat mich gezwungen, diese vom Hersteller verkündete Nachricht zu tippen. Vielleicht stimmt's ja diesmal? Wenn ich von der Branche keine Ahnung hätte, könnte ich fast auf die Idee kommen, die ständigen Verschiebungen hätten System: Daikatana bleibt ein Dauergesprächsthema und das eine oder andere Magazin schiebt häufiger eine Vorschau nach. Gute Werbung eigentlich. Aber wahrscheinlich gibt es für alles auch eine vernünftige Erklärung. Möglicherweise war ja der 18. Februar 2001 gemeint? Es bleibt spannend …

Harald Fränkel

Duke Nukem 4ever

Ego-Shooter **Neuer Screenshot veröffentlicht**

Zu *Duke Nukem 4ever*, das auf den Grafikroutinen von *Unreal* basiert, ist ein weiterer neuer Screenshot veröffentlicht worden. Ansonsten hüllt sich die Herstellerfirma 3D Realms nach wie vor in Schweigen. Erscheinungstermin? Der von *Duke*-Fans meistgehasste Spruch der Entwickler (When it's done – Wenn es fertig ist) gilt nach wie vor.

Info: http://www.3drealms.com



Duke Nukem 4ever: Ein Wachmann steht am Eingang des bekannten Hoover-Damms (Kraftwerk bei den Niagarafällen).

Quake 3 Paintball Splat Pak

Ego-Shooter **Mod für gewaltfreie Duelle**

Für *Quake 3 Arena* ist ein kostenloser Mod erschienen, der Duelle ohne Blutfontänen ermöglicht. Statt der üblichen Waffen setzen Sie Gotcha-Werkzeug gegen Ihre Kontrahenten ein. Sie beschießen also andere Teilnehmer mit Projektilen, die mit Farbe gefüllt sind. Der Mod liegt unter der neben stehenden Internet-Adresse zum Download bereit.



Quietschbunt und ohne Blut: Das Paintball Splat Pak.

Info: http://eclosis.hypermart.net/quake3/pball/index.html

Außerdem

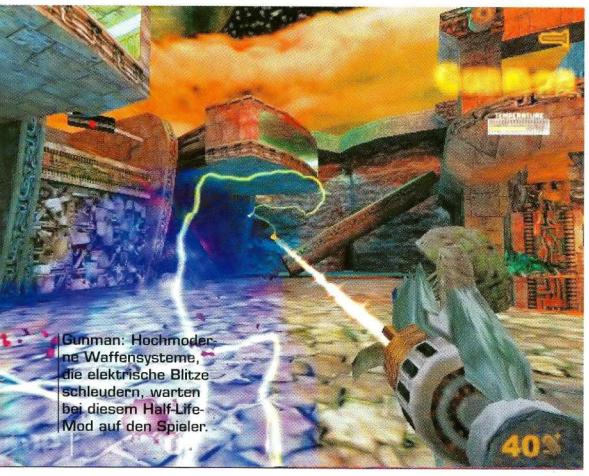
/// **Daikatana**, John Romeros Ego-Shooter, soll nach einer weiteren Terminverschiebung jetzt am **18. Februar** erscheinen. /// Ende für **Flipper-Serie von Empire**: Der jüngst veröffentlichte Tisch **Fantastic Journey** war der **letzte Teil**. /// Nachdem das Erscheinen von **Turrican 3D** bereits von Dezember auf April verlegt worden war, ist nun auch dieser Termin geplatzt. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung **Mitte des Jahres**. Turrican 3D ist die Neuauflage eines Actionklassikers, der unter anderem auf dem C64 und dem Amiga für Furore sorgte. ///

Half-Life: Hostile Take Over

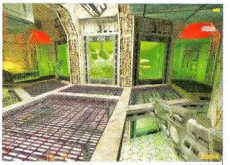
Ego-Shooter **Zusatz-CD mit diversen Mods soll im 2. Quartal erscheinen**

Im 2. Quartal dieses Jahres soll nach *Opposing Force* die zweite Zusatz-CD zu *Half-Life* erscheinen. Sie wird den Titel *Hostile Take Over* tragen und eine Sammlung von Mods (Modifikationen des Originalspiels) enthalten. Das hat ein Sprecher der deutschen Vertriebsfirma Havas Interactive auf Anfrage mitgeteilt. Im Gespräch ist unter anderem, den Mod Gunman mit auf den Silberling zu brennen, den wir in Ausgabe 8/99 bereits ausführlich vorgestellt hatten. Eine Entscheidung sei aber noch nicht gefallen. Es ist auch noch nicht klar, wann dieser Mod fertig gestellt sein wird. Bei Gunman schlüpft der Spieler in die Rolle eines Soldaten, der auf vier Planeten Außerirdische jagt.

Info: http://gunman.telefragged.com



Gunman: Hochmoderne Waffensysteme, die elektrische Blitze schleudern, warten bei diesem Half-Life-Mod auf den Spieler.



Gunman: Ein Wissenschaftler guckt in ein Riesen-Aquarium.



Durch düstere, heruntergekommene Hinterhöfe geht's bei Decay.

Decay

Ego-Shooter **Interplay übernimmt Vertrieb**

Interplay übernimmt den Vertrieb für *Decay*, den Ego-Shooter, der von Insomnia Software produziert wird. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Schlägertyps des 21. Jahrhunderts, der sich in einer korrupten Stadt der Zukunft durchboxen muss. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Info: http://www.insomniasoftware.com

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMEL EINS 99

DIESMAL BESTIMMEN SIE DEN WELTMEISTER!



OFFIZIELL LIZENSIERTES PRODUKT DER FORMEL-EINS-WELTMEISTERSCHAFT 1999.

- ALLE TEAMS UND FAHRER DER FORMEL EINS.
- ALLE 16 GRAND-PRIX-KURSE INKLUSIVE KUALA LUMPUR/MALAYSIA IN DETAILLIERTER NACHBILDUNG.
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK ODER INTERNET.
- REALISTISCHE WETTERBEDINGUNGEN MIT WETTERBERICHTEN.
- INDIVIDUELLE COCKPIT-PERSPEKTIVE MIT FUNKTIONIERENDEN RÜCKSPIEGELN.
- ALLE REGELN DER 1999ER-SAISON, INKLUSIVE FLAGGENKATALOG, ZEITSTRAFEN UND FRÜHSTARTS.

Erhältlich auch bei: expert

www.take2.de

PC CD

Developed by: S

Distributed by: PSYGNOSIS

Licensed by: FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Published & Delivered by: TAKE2 Interactive

KOMMENTARE VON HEIKO WASSER UND CHRISTIAN DAHNER (rtl)

© 1999 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1999 of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. All rights reserved. Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and logos are properties of their respective owners. Product of the United Kingdom.

Ich mein' ja nur



Ich bin nicht Premium!

Nein, ich habe auf keiner der mega-genialen Millennium-Partys Millennium-Champus oder Premium-Pils getrunken! Stattdessen besuchte ich eine stinknormale Silvester-Feier, auf der nicht einmal die ultimativen Hits des Platinum-VI-Samplers (natürlich die Limited Edition) den Übergang zu Y2K untermalten. Wenn ich die Möglichkeit hätte, ein Spiel zu entwickeln, dann wäre es eins, in dem man all den Premium-Schwätzern ihr abgedroschenes, bescheuertes pseudo-englisches und ach so cooles Y2K-Gesülze zur Jahrtausendwende mit einem Millennium-Hammer um die Ohren hauen könnte! Warum können diese Leute nicht mehr normal reden? Warum muss nur immer alles Show sein? Sollte da vielleicht ein kapitaler Bug dahinter stecken? Hohle Phrasendrescherei rockt nicht, sondern sucks und geht mir mittlerweile tierisch auf den Geist!

Herbert Aichinger

HellBoy

Action-Adventure

Dunkle Pferde für Cryo

Cryo entwickelt gegenwärtig ein 3D-Action-Adventure, das auf der *Dark Horse*-Comic-Reihe *HellBoy* basiert. Hellboy ist ein Geheimagent, der einen kniffligen Fall in einer Nervenheilanstalt lösen soll. Bald stellt sich heraus, dass der Grundstein allen Übels Jahre früher gelegt wurde, als Abel eine Reihe von Dämonen, die so genannten Hunde der Nacht, freisetzte. Für die Realisierung des Spiels zieht Cryo eine selbstentwickelte 3D-Engine heran, im Mittelpunkt des Gameplays sollen die Elemente Action, Erforschen und das Lösen von Rätseln stehen.

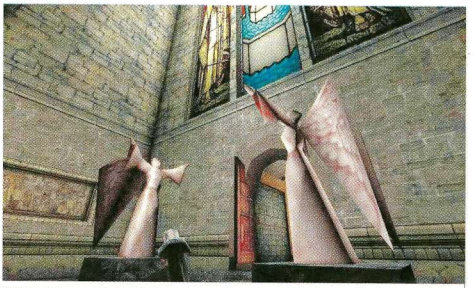
Info: www.cryo-interactive.de



Wirft Cryo nun die Omni3D-Engine endlich über Bord?

Werewolf: The Apocalypse

Rollenspiel **Der Werwolf lebt**



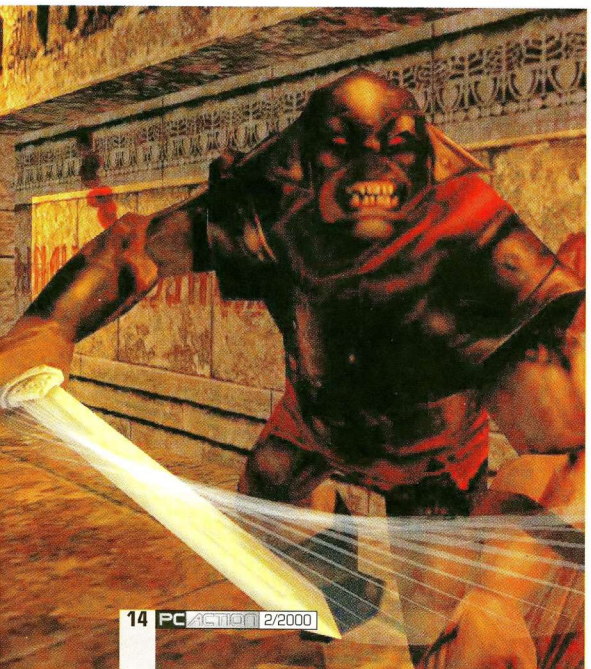
ASCs Werwolf dreht immer noch seine Runden – die Entwicklung des Rollenspiels geht weiter.

Entgegen anders lautenden Gerüchten wurde bei ASC Games die Entwicklung des Rollenspiels *Werewolf: The Apocalypse* offenbar nicht eingestellt. Produzent Travis Williams ließ verlauten, dass das Team gegenwärtig an der detaillierten Ausgestaltung der Levels und an den Soundeffekten feilt. Ein neuer Releasetermin – geplant war ursprünglich das dritte Quartal 1999 – wurde allerdings bislang nicht bekannt gegeben.

Info: www.ascgames.com/100-GAMES/werewolf

Außerdem

/// **Redline Games** haben die Entwicklung des taktischen Rollenspiels **Third World** eingestellt, nachdem **Activision** aus dem Projekt ausgestiegen und kein neuer Publisher mehr gefunden werden konnte. /// Chris Taylor (Total Annihilation) und seine Firma **Gas Powered Games** haben mit **Dungeon Siege** ein Fantasy-Rollenspiel mit 3D-Umgebung in Arbeit. Als Publisher konnte **Microsoft** gewonnen werden. ///

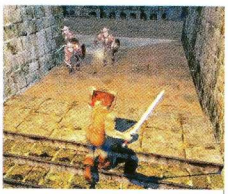


Blade

Rollenspiel **Spanische Klinge**

Die spanischen Rebel Act Studios wollen mit ihrem Rollenspiel *Blade* nicht nur im 3D-Grafik-Bereich neue Maßstäbe setzen. In der dreidimensionalen Spielumgebung sollen nahezu alle Objekte manipulierbar sein. Der Spieler hat die Wahl zwischen den vier verschiedenen Charakterklassen Ritter, Barbar, Amazone und Zwerg, die den eigenen Wünschen gemäß „getunt" werden können. 18 Levels von jeweils ganz eigener Prägung dürfen Sie mit Ihren Helden durchwandern und sich dabei mit einer Unzahl bizarrer Monster auseinander setzen. *Blade* soll noch in diesem Quartal veröffentlicht werden.

Info: www.rebelact.com/blade_ing.html



Blade von den spanischen Rebel Act Studios soll Adventure- und Rollenspiel-Elemente miteinander verbinden.


NEU!
LEVEL EDITOR
SCHAFFE DEINE EIGENE WELT.
ZUM TAUSCHEN, SELBERSPIELEN UND WEITERGEBEN.
AUCH IM INTERNET (WWW.EIDOS.COM)
KMF Hamburg
MEINE VERGANGENHEIT IST
DEINE ZUKUNFT.
REVENANT
"WER ACTION-ROLLENSPIELE MAG, KOMMT UM REVENANT NICHT HERUM."
(PC ACTION 11/99)
"DAS ROLLENSPIEL FÜR EINSTEIGER UND FORTGESCHRITTENE."
(PC PLAYER 12/99)
CINEMATIX
PC CD
LÖSUNGS BUCH ERHÄLTLICH
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE
Revenant ™ and Published by Eidos Interactive Ltd 1999. Alle Rechte vorbehalten.

Ich mein' ja nur



Das Jahrhundert der Kriege

Wenn man in den Tagen des Jahrtausendwechsels mit Flugsimulationen am PC zu tun hat, kann man schon ins Grübeln kommen. Haben Sie sich einmal überlegt, mit welchen Spielen sich heute Simulations-Fans vergnügen würden, wenn die Menschheit im letzten Jahrhundert friedlich miteinander umgegangen wäre? Vielleicht dem Zeppelin Commander? Oder die Beoing vs. Airbus-Kampagne? Es wäre unbestritten ein Segen, wenn es die beiden Weltkriege und die vielen blutigen Feldzüge des 20. Jahrhunderts nicht gegeben hätte. Andererseits dienen die schrecklichen Ereignisse fast allen Simulations-Spielen als Hintergrund. Sich zu vergegenwärtigen, dass viele Flugsimulationen aus Tod und Verderben geboren wurden, kann schon nachdenklich stimmen ...

Christian Müller

Battle of Britain

Flugsimulation Modern

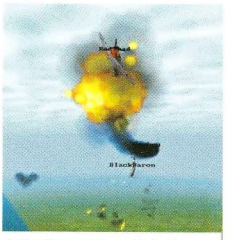
Kostenloser Beta-Download

Beim Onlinespiel-Anbieter SimGuild gibt es seit kurzem die Beta-Version des Zweiten-Weltkriegs-Szenarios *Battle of Britain* zum kostenlosen Download. Das Flugverhalten der acht Maschinen wurde nicht allzu realistisch und komplex umgesetzt, so dass auch Flieger-Neulinge gut zurechtkommen und schnell Spaß an den Luftkämpfen haben können. Gut gelungen ist die optische Umsetzung, die einen guten Kompromiss zwischen Grafikqualität und flüssigem Bildaufbau findet. Nach dem kostenlosen Betatest aber fallen bei 40 Flugstunden neben den Telefonkosten noch ca. 20 Mark an Spielgebühr an.

Info: http://www.simguild.com

Release-Liste Simulationen

Flugsimulationen		
F/A-18	Jane's Combat Simulations	Januar 2000
F/A-18E Super Hornet	Digital Integration	1. Quartal 2000
Search and Rescue 2	InterActive Vision	1. Quartal 2000
IL-2 Sturmovik	Maddox Games	1. Quartal 2000
B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth	Microprose	April 2000
Gunship III	Microprose	April 2000
Flight Combat: Thunder Over Europe	Looking	2. Quartal 2000
Typhoon (EF2000 V3)	Digital Image Design / Rage	2. Quartal 2000
Jet Warrior - Vietnam	Kesmai	2. Quartal 2000
Comanche 4	NovaLogic	2. Quartal 2000
Comanche Hokum	Empire Interactive	2. Quartal 2000
Fly! II	Terminal Reality	2000
Su-39SSI	Mindscape	2000
Harrier Jump Jet	Digital Integration	n.n.b.
Tornado II	Digital Integration	n.n.b.
See Simulationen		
Destroyer Command	Ultimation	2. Quartal 2000
Harpoon 4	SSI	4. Quartal 2000
Silent Hunter II	SSI	4. Quartal 2000
Land Simulationen		
M1 Tank Platoon 3	Microprose	September 2000
Panzer Elite Mission Pack	Wings Simulations	n.n.b.
Panzer Elite II	Wings Simulations	n.n.b.



Online-Simulation mit Action-Schwerpunkt: Battle of Britain

Außerdem

/// **Microsoft** hat in seiner Gaming Zone **Fighter Ace 2** veröffentlicht. In einer der Online-Luftgebieten können 300 Spieler mit 34 verschiedenen Maschinen fliegen. /// Die Fertigstellung von **Looking Glass'** historischer Simulation **Flight Combat: Thunder over Europe** verzögert sich weiter. Die offizielle Web-Seite spricht jetzt von der „ersten Hälfte 2000". /// Onlinespiel-Spezialist **VR-1** hat bei AOL **Fantasy Tank Battles** gestartet. In 17 Arenen können dort 500 Spieler in einem Panzerkampf mit Fantasy-Hintergrund antreten. ///

Search and Rescue 2

Hubschrauber-Simulation **Im Rettungshubschrauber auf der Jagd nach Verdienstmedaillen**

Anstatt im Kampfhubschrauber Piloten vom Himmel zu holen oder Schützenpanzer zu malträtieren, steht bei *Search and Rescue 2* die Rettung von Menschenleben im Mittelpunkt. Als Pilot der US-Küstenwache fliegen Sie einen Dolphin HH65-Helikopter. Hinter dem Steuerknüppel dürfen Sie das Alltagsgeschäft der fliegenden Helfer hautnah nacherleben. Neben Einzelmissionen soll der Spieler in der Kampagne eine echte Pilotenkarriere mit Beförderungen durchleben. Viele Missionen werden zwar zufallsgeneriert, aber von besonders inszenierten Aufträgen wie VIP-Transporten oder Stunt-Flügen unterbrochen. Während der Rettungsoperationen müssen Sie auch Ihre Crew kommandieren, die Erste Hilfe gibt, Verletzte birgt oder Seilwinde und Suchscheinwerfer bedient. Als Pilot müssen Sie sich aber auch mit Zuladungsproblemen, Treibstoffmanagement und Wettereinflüssen herumschlagen. Das Geschehen haben die Entwickler in einer an der San Francisco Bay Area ähnelnden Umgebung eingebettet. Ihre Einsätze absolvieren Sie also demnach in Großstadtschluchten, Küstengebieten und Freizeitparks. *Search and Rescue 2* soll im 2. Quartal dieses Jahres erscheinen.

Info:
http://www.iavision.com



Als Terrainvorlage dient die vielgestaltige San Francisco Bay Area.





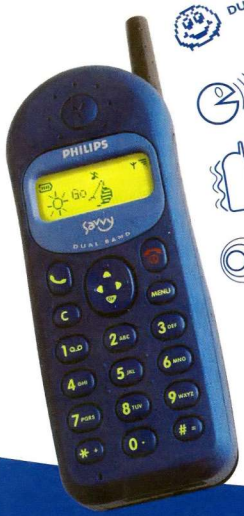
Ein Yacht-Unglück: Der Pilot setzt einen Sanitäter ab, um die Verletzten zu bergen.



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



I werd' narrisch!

Die Geschichte deutsch-österreichischer Sportduelle ist um ein Kapitel reicher. Andi Widhölzl gewann die Vierschanzen-Tournee vor Martin Schmitt. Gut, das war sportlich fair! Überhaupt scheinen viele Vorzeigeathleten beider Länder gut miteinander auszukommen. Das gilt oder galt für die Rodler Markus Prock und Hackl-Schorsch, die Eisflitzerinnen Gunda Niemann und Emese Hunyady, die Rennfahrer Gerhard Berger und Michael Schumacher, selbst Boris Becker und Thomas Muster reichten sich die Hände. Die Tagespresse schmückt solche Nachbarschaftsduelle aber leider allzu oft mit martialischen Kommentaren. Da werden „Jahrhundertschlachten" geschlagen oder „blutige Fehdehandschuhe" geworfen. Warum? Freue sich doch ein jedes Land ohne Häme an seinen Jan Ullrichs, Hans Krankls, „Herminatoren" oder Sandra Völkers. Das wäre jetzt mal ein Millenniums-Wunsch.

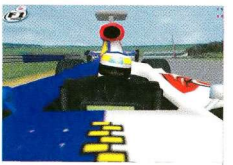
Christian Bigge

F1 2000

Rennsimulation **EA Sports will die Pole Position**

Braut sich da Großes zusammen? Pünktlich zum Formel-1-Start im März will EA Sports eine Simulation dieser Sportart veröffentlichen. *F1 2000* schmückt sich dabei mit der offiziellen Lizenz zur neuen Saison. Alle Fahrer und Teams wie BMW oder Jaguar werden im Spiel zu finden sein, ebenso der „neue" F1-Kurs von Indianapolis. EAs Formel-1-Debut soll sich sowohl an Simulationsfreaks wie auch an Arcade-orientierte Neueinsteiger ins Genre richten. Erstmals wird auch der Boxenfunk simuliert, die Fahrer-KI soll dank integrierter Charakterprofile der Piloten sehr individuell ausfallen. Bis zu 22 Spieler dürfen im Netzwerk auf die Jagd nach Bestzeiten gehen.

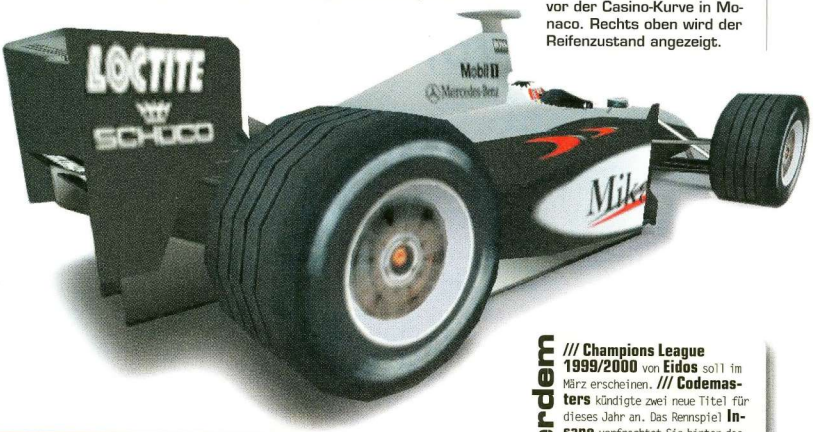
Info:
http://www.easports.com



Die Fahrer wie hier Jacques Villeneuve sind dank acht anwählbarer Kameraperspektiven gut zu erkennen.



Heinz-Harald Frentzen kurz vor der Casino-Kurve in Monaco. Rechts oben wird der Reifenzustand angezeigt.



Außerdem

/// Champions League 1999/2000 von **Eidos** soll im März erscheinen. **/// Codemasters** kündigte zwei neue Titel für dieses Jahr an. Das Rennspiel **Insane** verfrachtet Sie hinter das Steuer von Rallyeautos, **Mike Tyson** wurde für ein gleichnamiges Boxspiel verpflichtet. **/// Southend Interactive** strickt gerade an **Blitz - Disc Arena**, einer Art Rugby-Spiel im Future-Look. Erscheinungstermin: April 2000. ///

RTL Skispringen 2000

Sportspiel **Adler sollen fliegen**



Schneetreiben und Windböen können sich auf die Sprungweite auswirken.



Fans von Martin Schmitt können nach dieser Packung Ausschau halten.

Zum Trendsport des Winters gibt's nun das passende Programm. Bei *RTL Skispringen 2000* stürzen sich nur acht Springer auf vier Schanzen in die Tiefe, wahlweise dürfen Sie auch gegen sieben Konkurrenten im Netzwerk antreten. Weite, Landung und Flugphase werden von fünf Wertungsrichtern beurteilt. Inzwischen ist dieses Programm schon erhältlich, das Testmuster trudelte leider erst kurz nach Redaktionsschluss ein.

Info: http://www.gtinteractive.de

American Rodeo Bull-rider 2000

Sportspiel **Auf die Hörner genommen**

Als Importversion veröffentlicht Interplay in Kürze ein Programm für Nachwuchs-John-Waynes. Gleich 48 verschiedene Bullen wollen Sie und bis zu 50 Freunde bei *Bullrider* auf die Hörner nehmen. Dank der Force-Feedback-Unterstützung können Sie die zahlreichen Verletzungen sogar körperlich nachvollziehen, die Sie sich während einer Rodeo-Saison einfangen können.

Info: http://www.interplay-sports.com/Bullrider/



Das tut weh! Dieser Cowboy benötigt nach dem Wettbewerb Wundpflaster.

You've just been ERAZORized.



GeForce256™

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 – **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

Ihre ELSA-AG ist eine eingetragene Marke. Alle anderen Produktnamen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Änderungen vorbehalten. Keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.

Ich mein' ja nur



Beurteile kein Spiel nach seiner Verpackung

Haben Sie schon mal erlebt, dass der Inhalt nicht hält was die Verpackung verspricht? Findige Marketingmanager, die vom Produkt selbst meist keine Ahnung haben, zerbrechen sich den Kopf, wie sich der Absatz steigern lässt. Das gilt auch für Computerspiele. Beliebt ist es auch, Prominente vor den Produktkarren zu spannen. So wirbt zum Beispiel der „Sprechende Schachweltmeister" mit der Schachlegende Karpov und dem Weltmeistertitel der ICCA. Toll, oder? Nach der Installation platzt der Traum: Karpov spricht kaum deutsch und seine Kommentare nerven. In jeweils drei Testspielen gegen Fritz 6 und Chessmaster 7000 wurde der Computerweltmeister vernichtend geschlagen. Ganz toll!

Alexander Geltenpoth

WarCraft 3

Echtzeitstrategie **Neue Features enthüllt**





Grosses Bild: Die Orcs versuchen diese mystische Stätte zu erobern, um dort die magischen Kräfte ihrer Schamanen zu verstärken. Kleines Bild: Der Orc-Schamane hat diesen riesigen Skelettdrachen zu neuem Leben erweckt, der darüber nicht gerade erfreut ist.

WarCraft 3 ist kein klassisches Echtzeitstrategiespiel mehr, sondern enthält zudem etliche Rollenspiel- und Adventure-Elemente. Sie können Gebäude errichten und Einheiten rekrutieren, die von ihren Helden angeführt werden. Die Hauptcharaktere gewinnen an Erfahrung und verbessern ihre Fähigkeiten. Blizzard hat zudem angekündigt, dass *WarCraft 3* nicht nur mit einem gewöhnlichen Karten- und Szenarieneditor ausgeliefert wird, sondern einem leistungsfähigeren Programm, das die Gestaltung ganz neuer Welten ermöglicht. Das ehrgeizige Projekt soll Ende 2000 fertig werden.

Info: http://www.blizzard.com

Tzar

Echtzeitstrategie

In Blizzards Fußstapfen

Im Stil von *WarCraft* verteidigen Sie in diesem Echtzeitstrategiespiel ein Fantasy-Königreich in 25 Missionen aufgeteilt in mehrere Kampagnen gegen die Horden der Finsternis. Hersteller TalonSoft/Take 2 Interactive hat angekündigt, dass sogar wechselndes Klimas mit strategischen Auswirkungen enthalten seien. *Tzar* soll noch im 1. Quartal erscheinen.

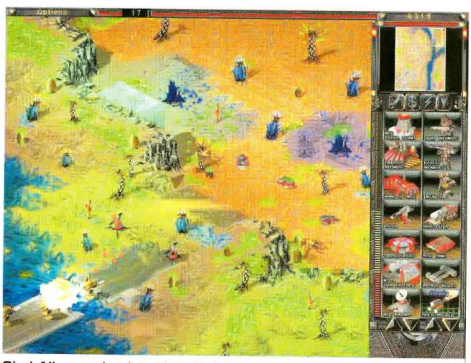
Info: http://www.take2.de



Abgesehen von Hindernissen wie Bergen, weist das Terrain keine Höhenunterschiede auf.

C&C3 Firestorm

Echtzeitstrategie **Der Kampf geht weiter**



Sind Aliens gelandet oder sind das nur von Tiberium verseuchte Pflanzen? Egal, die Erzfeinde setzen ihren Krieg fort: Zwei NOD-Reaper verteidigen diese Brücke gegen angreifende Titans.

Kane ist tot, aber der Kampf zwischen GDI und NOD ist noch lange nicht vorbei. CABAL, der Computer von NOD übernimmt die Führung der Bruderschaft. Das Add-On *Firestorm* enthält neue Einheiten wie mobile Stealth-Generatoren. Eine Veröffentlichung steht kurz bevor.

Info: http://www.westwood.com

Außerdem

/// Die **Siedler 3** wird mit dem Pädagogischen Interaktiv-Preis in Silber prämiert. Aha! /// **Firaxis** kündigte das nächste Spiel von **Sid Meier** an. Der Titel des Strategiespiels ist noch nicht bekannt, aber es wird die Evolution der **Dinosaurier** im Mittelpunkt stehen. Info: http://www.firaxis.com /// Noch im Januar soll der **Flughafen Manager** von **Take 2** endlich erscheinen. Mit einem Test können Sie in der nächsten Ausgabe rechnen. ///



GENIAL.



MITMACHEN UND GEWINNEN:
DIE OFFIZIELLEN DEUTSCHEN
C&C 3 MEISTERSCHAFTEN -
WWW.SPIELEPARADIES.DE/C&C3

PC GAMES · WERTUNG: 88%
"SÜCHTIGMACHENDE SPIELBARKEIT
DURCH EXZELLENTE MISSIONEN
UND KAMPAGNEN."

PC ACTION · WERTUNG: 86%
"C+C3 IST MEHR ALS
EIN SPIEL, ES WIRD
ZUM ERLEBNIS."

PC JOKER · WERTUNG: 85%
"PERFEKTIONIERTE
ECHTZEITSTRATEGIE NACH
KLASSISCHEN MUSTER."

Westwood STUDIOS

PC CD

ELECTRONIC ARTS

WWW.WESTWOOD.COM · WWW.EA.COM

© 1999 ELECTRONIC ARTS, COMMAND & CONQUER, TEIL 3: OPERATION TIBERIAN SUN UND WESTWOOD STUDIOS SIND WARENZEICHEN BZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON ELECTRONIC ARTS IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. WESTWOOD STUDIOS IST EIN UNTERNEHMEN DER ELECTRONIC ARTS(TM)-GRUPPE. WESTWOOD ONLINE IST EIN SERVICEZEICHEN VON WESTWOOD STUDIOS INC. IN DEN VEREINIGTEN STAATEN. WINDOWS IST EIN WARENZEICHEN BZIEHUNGSWEISE EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER MICROSOFT CORPORATION IN DEN VEREINIGTEN STAATEN UND/ODER ANDEREN LÄNDERN.

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 I./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
Starsl./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)
Advanced Tactical Fighters
Alone In The Dark 3 DM 12,95
Colonization DM 12,95
Extreme Pinball DM 12,95
Need For Speed 2 SE DM 12,95
Road Rash DM 12,95
Syndicate Wars DM 12,95
Transport Tycoon DM 12,95
Tunnel B1 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
2 + 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
Grim Fandango DM 49,95
Jedi Knight/MotS DM 49,95
Rebel Assault II DM 39,95
Shadow of The Empire DM 39,95
Star Wars: Rebellion DM 49,95
Star Wars: Rogue Squad. DM 49,95
The Dig 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
Bephomets Fluch 2 DM 24,95
Bleifuß Rally DM 24,95

Amazone sucht Herrchen

Budgetspiel **Drakan gibt's ab sofort zum Budgetpreis**

Neues im Lande *Drakan*: GT Interactive reagiert auf die mäßigen Abverkäufe von nur etwa 30.000 Einheiten und bietet das Top-Spiel jetzt zum Vorzugspreis von DM 49,95 an. Wir haben das Action-Adventure in Ausgabe 10/99 mit 90% ausgezeichnet und ein PCA-Gold verliehen.

Info: http://www.gtinteractive.de



Auf in den Preiskampf: Rynn geht mit ihrem Hausdrachen Arokh in die Offensive.



Rynn in Fleisch und Blut: Die Drakan-Amazone war eines der Highlights des Vorjahrs.

Fünf gewinnt

Spielesammlungen **Virgin liefert zwei neue Budgetkollektionen aus**

Beau Jolly Volume 1 und *Volume 2* nennt Virgin Interactive ihre neuen Spielesammlungen. *Volume 1* enthält *Network Q Rally Championship, Carmageddon (deutsch), Civilization, Earthworm Jim 1* und *F-16 Aggressor*. In der zweiten Schachtel stecken *Screamer Rally, Interstate '76 Nitroriders, Ultimate Race Pro, Transport Tycoon* und *Pitfall*. Beide Pakete kosten jeweils DM 69,95.

Info: Virgin Interactive, Borselstr. 16c, 22675 Hamburg





Zwei mal fünf ist zehn: Budget-Spezialist Virgin bietet neue Billigspiele.

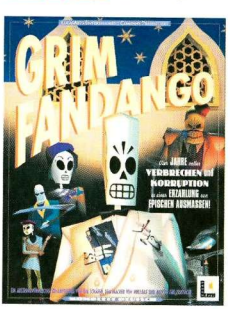


Außerdem

/// Auch in diesem Monat vermeldet **Novitas** Neuzugänge in ihrer **Green-Pepper**-Reihe. Für jeweils DM 12,95 gibt es die ehemaligen Electronic-Arts-Titel **Need For Speed 2 SE, Extreme Pinball, Advanced Tactical Fighter** sowie **Syndicate Wars**. Mit im Programm auch **Colonization** und **Transport Tycoon**. /// **JoWood** verkauft nun **Die Völker** zusammen mit dem **Mission-Pack** als **Gold Edition** für DM 69,95. ///

Krieg der Preise

Budgetspiele **THQ sorgt für Preissturz bei LucasArts**



In der Classics-Reihe von THQ kosten nun drei LucasArts-Entwicklungen nur noch DM 49,95: Adventure-Perle *Grim Fandango*, Actionballerei *Star Wars: Rogue Squadron 3D* und Rundenstrategiespiel *Star Wars :Rebellion*.

Info: http://www.thq.de

Neue Classics: THQ senkt die Preise für drei weitere LucasArts-Spiele.

DIE NEUE GOLD GAMES

Viel MASSE ...und einfach wieder KLASSE!

86% SPIELSPASS
GameStar 1/2000
GameStar Gold Games 4
Klassiker der Compilations
GameStar 1/2000

Sehen Sie selbst:

21 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMS

GOLD GAMES 4

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



ComputerBILD Auszeichnung 19
„Der goldene Computer"
GOLD GAMES III

www.goldgames4.de

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

Ich mein' ja nur



Neues vom Löffelverbieger

Der israelische Parapsychologe und Löffelverbieger Uri Geller tritt pünktlich zum Erscheinungstermin seines neuen Buches „Mind Medicine" wieder mal ins Licht der Öffentlichkeit und verklagt den Videospiel-Giganten Nintendo auf 100 Millionen Dollar Schadensersatz. Warum? In der japanischen Pokémon-Version gibt es ein Monster, das auf den Namen „Evil-Geller" hört und auf den Sammelkarten mit zwei verbogenen Löffeln abgebildet ist. Ganz klar, die Programmierer müssen durch seine übersinnlichen Fähigkeiten, Löffel zu verbiegen, inspiriert worden sein, dachte sich der gute Uri und reichte die Klageschrift ein. Wenn er auch seine Anwälte kräftig verbiegt und diese mit der wahnwitzigen Forderung durchkommen, wäre das mal eine echte Sensation.

Christian Sauerteig

Der Clou

Strategie **Der Klassiker unter den Einbruchssimulationen kostenlos**

Ein besonders nettes Geschenk halten die Macher der österreichischen Softwareschmiede Neo seit wenigen Tagen bereit. Auf deren Homepage können Sie ab sofort die Vollversion von *Der Clou* herunterladen. Schauplatz des auch heutzutage noch unterhaltsamen Spiels ist das London der 50er-Jahre. In der Rolle des Kleinverbrechers Matt Stuvysunt ist es Ihre Aufgabe, den großen Coup zu landen: den Raub der Kronjuwelen.

Info: http://www.neo.at



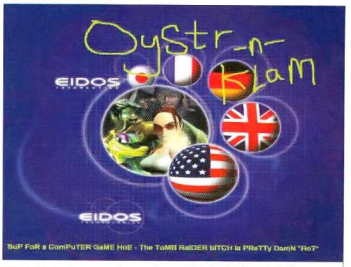
Als besonderes Schmankerl kann „Der Clou" kostenlos heruntergeladen werden.

Eidos

Internet **Eidos Webseite von Unbekannten an Silvester gehackt**

Keinen Millennium-Bug oder verspäteten Aprilscherz erblickten die verwunderten Augen der Besucher der Eidos-Homepage am 31.12. vergangenen Jahres. Die amerikanische Webseite der Softwarefirma ist Opfer eines Hacker-Angriffes gewesen. Wichtige Daten wurden aber nicht gelöscht, lediglich die Startseite wurde ein wenig manipuliert und mit einem giftgrünen Schriftzug versehen. Wenige Stunden später war der Spuk vorbei und die alte Startseite wiederhergestellt.

Info: http://www.eidos.com



Die Website von Lara-Croft-Entwickler Eidos wurde am 31.12. von Unbekannten gehackt.

Atriarch

Online-Rollenspiel **Infos und Screenshots veröffentlicht**



Im Gegensatz zu vielen anderen Online-Spielen setzt Atriarch auf eine hardwarehungrige 3D-Engine.

Die Geheimniskrämerei um World Fusions futuristisches Online-Strategie-Rollenspiel hat zwar noch kein definitives Ende, doch zumindest haben die Entwickler neben ersten Screenshots kürzlich auch genauere Infos zu ihrem massiven Multiplayerspiel bekannt gegeben. Auch wenn um die eigentlich Story des Spiels noch immer ein Geheimnis gemacht wird, sickerte durch, dass der Schauplatz des Spiels der Planet Atriarch ist, auf dem fünf Alien-Rassen leben. Als Anführer einer dieser Rassen kümmern Sie sich um Wohl und Weh Ihres Volks und können selbst in Rollenspielmanier mit Ihrem Charakter über den Planeten ziehen. *Atriarch* setzt auf eine komplett polygonisierte 3D-Engine und wird wohl erst im nächsten Jahr erscheinen.

Info: http://www.atriarch.com

Außerdem

/// Unter http://www.gameloft.com startet **UbiSoft** im Frühjahr eine neue Online-Spiele und -Kommunikationsplattform. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. /// **Phenomedia** hat einen Lizenzierungsvertrag mit dem amerikanischen Unternehmen **Digital Addiction** abgeschlossen. Mit dem Onlinespiel **Gnarf**, welches sich bei **Bertelsmanns Gamechannel** (www.gamechannel.de) großer Beliebtheit erfreut, soll der Durchbruch auf dem amerikanischen Markt gelingen. /// Einen kostenlosen Editor für **Interstate '82** gibt es gratis unter folgender Adresse: www.activision.com/games/i82. ///

For Sale

Schade, Schade, Sie haben bis jetzt nicht auf uns gehört.

Darum nochmal etwas lauter:

3,9 Pf/Min.

von 21–9 Uhr

inkl. Telefongebühren

Der günstige Internet Provider.

- Ohne Grundgebühr
- Ohne Mindestumsatz
- Ohne Verbindungsentgelt

+AddCom
einfach online

Jetzt wechseln: www.addcom.de

oder unter 0180/5 23 59 90 (24Pf./Min.)

Ich mein' ja nur



Nichts zu erzählen?

Starten, fliegen, Rakete abfeuern, Bombe abwerfen, fliegen und wieder landen. Davor und danach gähnende Langeweile. Nach vier Flugsimulationen ohne jegliche Story im Spielverlauf muss ich mich wohl notgedrungen einen Tag lang vor den Flimmerkasten setzen und mir frustriert eine Plapper-Talkshow nach der anderen reinziehen ... Mein Defizit an Unterhaltung und zwischenmenschlichen Beziehungen gleicht nämlich einem schwarzen Loch. "Hallo liebe Entwicklerteams und Spieldesigner von Flugsimulationen, ich möchte gerne unterhalten werden!" schreit es aus meiner gebeutelten Flugsimulator-Seele. Es muss ja nicht gleich zugehen wie in der Lindenstraße, aber ein wenig mehr Drumherum vor und nach einer Missionen sollte doch wohl noch drin sein, oder?

Dirk Gooding

Programming Starter Kit 3.0

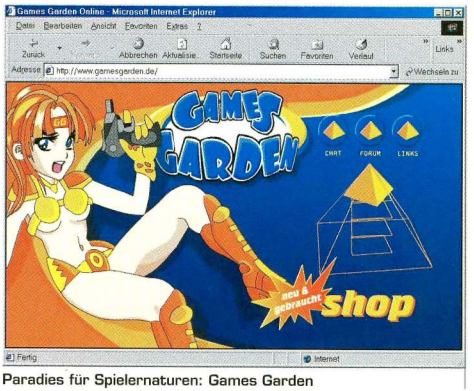
Programmier-Kit **Basteln Sie Ihr eigenes Spiel**

Schluss mit langweiligen Flugsimulationen ohne Story, 3D-Actionspielen ohne Sinn oder der 100. Neuauflage eines abgekauten Spielprinzips á la *Tombraider*: Mit *Game Programming Starter Kit 3.0* können Sie Ihr eigenes Spiel kreieren, das beiliegende Buch „Spiel Design" hilft bei vielen Problemen.

Info: www.mediagold.de



Spiele designen mit Game Programming Starter Kit 3.0



Paradies für Spielernaturen: Games Garden

Games Garden

Internetshop **Alles rund um Computerspiele**

Wenn Sie gebrauchte Spiele kaufen oder verkaufen möchten, sind Sie bei *Games Garden* an der richtigen Adresse. Neben dem reichhaltigen Angebot an Secondhandsoftware bekommen Sie zudem alles rund ums Thema Computerspiele, angefangen bei aktuellen Spieletiteln, Merchandising, Comicheften und DVD-Spielfilmen.

Info: www.gamesgarden.de

Die andere Hitparade



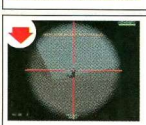
AUSGESTORBEN! *Planescape: Torment* erweckt Tote zum Leben. Als namenloser Zombie watscheln Sie in Begleitung eines fliegenden Totenschädels durch eine reichlich bizarre Welt und lassen dabei die Knochen knacken.



AUSGEFLOGEN! ... ist Jane's neuester Flugsimulatorstreich *USAF*. Das Spiel hätte aufgrund der tollen Grafik und den vier Kampagnen sicherlich noch mehr Spaß gemacht, wenn es zwischen den Flügen etwas gemenschelt hätte ...



AUSGEFAHREN! ... ist das Spielprinzip von *Killer Loop* allemal. Nur mit besserer Grafik, unterschiedlichen Fahrzeugdesigns und ein paar netten Einfällen am Wegesrand ist auch im futuristischen Rennspiel-Genre nicht viel Staat zu machen.



AUSGEFALLEN! ... Akute Absturzgefahr, eine Miesepetersteuerung und peinliche Übersetzungsschnitzer sind bei *Spec Ops 2* an der Tagesordnung. Auf die Frage: „Was ist ihr Multispielereinschnittname?" wissen wir noch heute keine Antwort.



AUSGEZOGEN! ... hat sich in *Peep* trotz freudiger Erwartungen einiger Redaktionsschergen niemand. An Stelle von nackten Tatsachen bekommen Sie Glücksrad, Bilderrätsel und allerlei Unsinn in Tüten. War hier etwa Dieter Bohlen am Werk?

Gewinnspiel

HALF LIFE & OPPOSING FORCE

Zusammen mit Havas verlosen wir fünf Mal Half Life plus das Add-On Opposing Force

Gewinnen Sie je fünf Mal die deutsche Version des beliebten Ego-Shooters *Half Life* zusammen mit dem Add-On *Opposing Force*. Rufen Sie einfach unter der Nummer 0190 / 595858* an und sagen Sie uns, wie der Name des Wissenschaftlers lautet, in dessen Rolle Sie im Original schlüpfen. Bei mehreren richtigen Lösungen entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Info: http://www.sierra.com



Gewinnen Sie Half-Life und das Add-On Opposing Force.

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

INTERACT-MEGA-GEWINNSPIEL

Preise im Gesamtwert von über 350.000 DM

Hauptgewinn:

Ein Ferrari MODENA

400 PS • 0-100 in 4,5 Sek. • 295 km/h

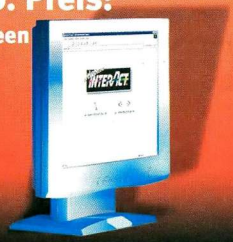
Und zusätzlich! Jeden Monat Verlosung von vier Top-PCs!



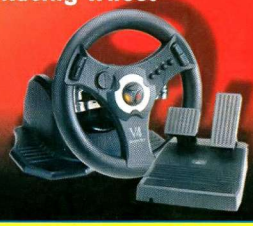
2. - 5. Preis:
VIP Weekend bei einem heimischen Grand-Prix



6. - 20. Preis:
Flat-Screen Monitor



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



Einfach anrufen und gewinnen

0190 59 58 53

Dieser Service der InterAct of Europe GmbH kostet Sie DM 1,21 pro Minute

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®

INTERACT®

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. Dieses Gewinnspiel gilt ausschließlich für den Bundesdeutschen Raum.

Teilnahmeschluss ist der 20. Mai 2000 - www.interact-europe.de

Ich mein' ja nur



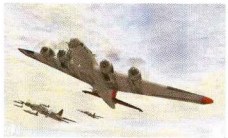
DVD: kleinkariertes Weltbild?

Der Prozess läuft: DVDs rauben CDs und VHS-Filmen Marktanteile. Kein Wunder, bietet doch das Mega-Speichervolumen fantastische Möglichkeiten. Leider wird im Filmbereich versucht, Käufern von DVD-Playern und -Laufwerken mit Ländercode-Abfragen den Spaß an internationaler Unterhaltung zu vergällen. Und das in einem Zeitalter, in dem sowieso alles per Internet erhältlich ist – auch Möglichkeiten, die lästige Codeabfrage auszuschalten. Ätsch! Ich bevorzuge jedenfalls weiterhin amerikanische Streifen. Die PC-Spielehersteller haben zum Glück bis jetzt ihre Software noch nicht kodiert, doch wer weiß, was uns da im Bezug auf Importstopps noch alles bevorsteht? Ein Blick auf den Konsolenmarkt genügt da leider schon.

Joachim Hesse

Hasbro angeschlagen

Arbeitsplatzabbau und Schließungen erschüttern den Konzern



Schlechte Karten für Flugis bei Hasbro: Projekte wie B 17 2 werden jedoch beendet.

Software- und Brettspiel-Riese Hasbro taumelt: Das amerikanische Unternehmen, zu dem auch MicroProse und Atari gehören, entließ kürzlich etwa 2.200 Mitarbeiter und wird nun auch einige Unternehmensteile komplett schließen. Davon betroffen sind die ehemaligen MicroProse-Studios im kalifornischen Alameda und in Chapell Hill, North Carolina. „Diese Restrukturierung erlaubt es uns, das Unternehmen von einem Einsteiger-Modell zu einem Weltmarktführer-Modell auszubauen", erläutert Tom Dusenberg, Präsident von Hasbro.



Hasbro-Chef Tom Dusenberg verteidigt die Schrumpfmaßnahmen seiner Firma.

„Die Fugger" am Ende?

Infogrames beschließt Rechtsstreit mit Vergleich

Kurz vor Weihnachten endete ein seit 1996 währender Rechtsstreit um *Die Fugger 2*. Vertreiber Infogrames nahm die bislang etwa 250.000 Mal verkaufte Wirtschaftssimulation aus dem Programm. Scheinbar hatten sich die Angehörigen der bekannten Handelsfamilie dagegen gewehrt, dass ihr Name vermarktet wird. Von diesem Entschluss betroffen ist auch *Die Gilde*, das nun nicht mehr mit dem Untertitel „Der offizielle Nachfolger zu Die Fugger 2" beworben werden darf (vergleiche Vorschau auf Seite 55).



Stein des Anstoßes: Die Fugger 2 wurde zuletzt in Infogrames Soft-Price-Reihe verramscht.

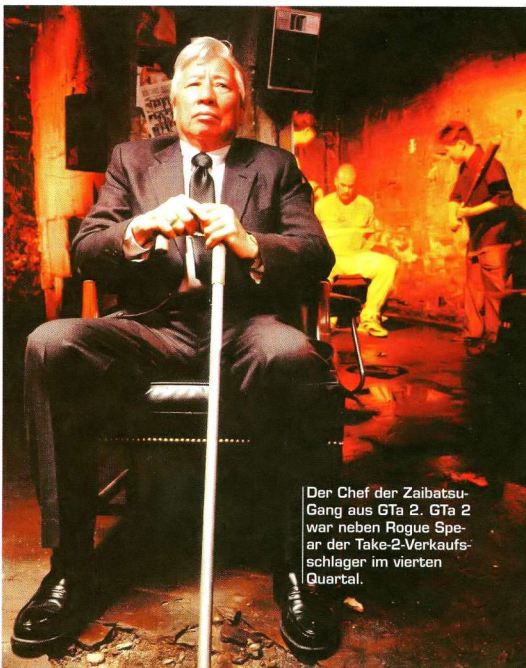
Bei Take 2 knallen die Korken

Die Münchener präsentieren ein Rekordergebnis für 1999



„Mit über 300 Millionen Dollar haben wir eine bedeutende Marke erreicht", freut sich Take-2-Geschäftsführer Christoph Hartmann.

Durch ein Plus von 58% stieg der Umsatz des Software-Publishers Take 2 im vergangenen Jahr mit 306 Millionen US-Dollar erstmals über die 300-Millionen-Grenze. Der Netto-Gewinn lag bei über 16,3 Millionen US-Dollar. Dazu Christoph Hartmann, Geschäftsführer von Take 2: „Topspiele wie *Halo*, *Max Payne*, *Heavy Metal FAKK 2* oder etwa auch *You Don't Know Jack 3* werden auch im laufenden Jahr dafür sorgen, dass wir weiterhin zu den dynamischsten Unternehmen in der Spitzengruppe der Publisher gehören." Maßgeblich zu diesem Spitzenergebnis beigetragen haben *GTa 2* und *Rogue Spear*. Für das neue Jahr kooperiert Take 2 zudem mit Pridestar: Unter dem Label sollen preisgünstige Einsteigerspiele erscheinen.



Der Chef der Zaibatsu-Gang aus GTa 2. GTa 2 war neben Rogue Spear der Take-2-Verkaufsschlager im vierten Quartal.

Außerdem

/// Nachdem **Phenomedia** vor kurzem an die Börse gegangen ist, meldet das Unternehmen nun den Abschluss eines Lizenzierungsvertrags mit der amerikanischen Firma **Digital Addiction**. /// Nach **Phenomedia** plant auch **Swing!** (**Riding Star**) im Februar an die Börse zu gehen. /// **COMPUTEC MEDIA** tritt als Sponsor des Deutschen Internetpreises 2000 auf. /// **Codemasters** lässt sich unter dem Namen **Codemasters Benelux** nun auch in Holland nieder. ///



• **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 Mühlheim 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 Sternecksstrasse 57 0043-662-879200 • Weitere MMI-Läden finden Sie in den Städten: **Elfhorn, Frankfurt/Oder, Osnabrück, Braunschweig, Mönchengladbach, Kerpen, Lauda-Oberbalbach, Eisenhüttenstadt, Bremen, Ludwigsburg, Siegen, Wolfsburg, Bayreuth, Bamberg**

MMI
multimedia independent

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

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



„Himmelherrgottsakrament, müssen solche Testmuster sein?"

Lehren des Bug-Wahn

Spieleredakteure haben es gut. Sie kriegen Geld für das, was ihnen Spaß macht. Das denkt zumindest Otto-Normal-Mensch. Dabei ist die Welt eines Berufsjugendlichen nicht immer rosig. Denn auch Profispieler haben mit Bugs zu kämpfen ...

Freitag, 17. Dezember

Dave Perry, der Papa von *Earthworm Jim* und *MDK*, besucht die Redaktion. Er will die Testversion seines lange erwarteten Projekts vorstellen: *Messiah*. Bei dem Action-Adventure muss der Spieler den Dreikäsehoch-Engel Bob steuern. Das windeltragende Flattermännchen wird von Gott auf die Erde gesandt, um die Menschheit zu läutern. An sich ist die Rotznase harmlos und sehr verletzlich. Sie kann aber in Lebewesen schlüpfen und somit deren Fähigkeiten nutzen. Während der Präsentation kommt es zu mehreren Abstürzen. Besonders eine Stelle macht Probleme: Wenn Bob im Körper einer Ratte durch die Gegend wuselt, verabschiedet sich das Programm beleidigt ins Desktop-Nirvana. Perry (Typ kalifornischer Sunnyboy) lässt sich seine offensichtlich immer gute Laune nicht verderben und kriegt die Sache nach einiger Zeit in den Griff. Ingo Horn, der mitgereiste deutsche PR-Manager, gibt uns trotzdem einen Rat: Wir sollen für unseren Test auf die neue Version warten. Logo, machen wir. Wir haben ja für die Ausgabe 2/2000 zwei Wochen später Redaktionsschluss als die meisten anderen Magazine. Unser Heft erscheint schließlich erst Mitte des Monats und nicht Anfang Januar.

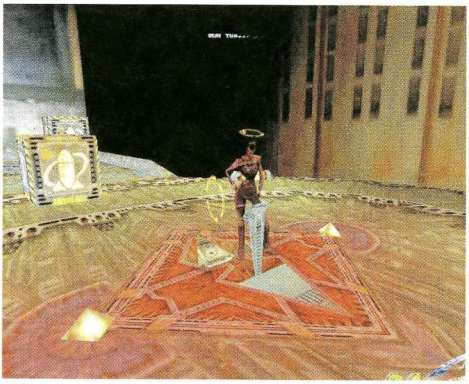
Montag, 20. Dezember

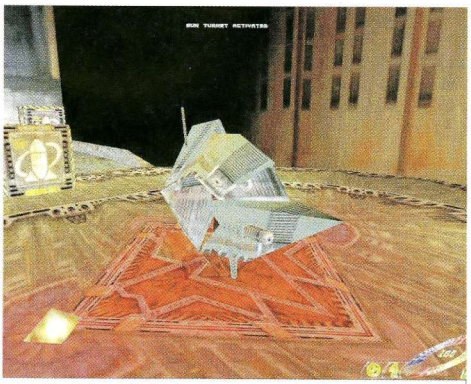
Mit der Post ist die angekündigte neue Beta gekommen. Auf dem Rohling steht „Confidential" (Vertraulich), *Messiah* 17.12.99. Prima, denkt sich der erwartungsfrohe Redakteur, stellt aber fest, dass er im Moment noch keine Zeit dafür hat.

Mittwoch, 22. Dezember, vormittags

Heute hat er Zeit, der Redakteur. Dummerweise will das

Spiel nicht so, wie der Redakteur es will. Statt des ersten Levels erblickt er einen schwarzen Bildschirm und kurz darauf den Windows-Desktop. Neue Treiber für die Grafikkarte schaffen keine Abhilfe. Nach einigem Herumprobieren ist das Problem erkannt: Wir dürfen bestimmte Grafikdetails nicht auf Maximum stellen. Dagegen ist das Spiel allergisch, warum auch immer. Nebenbei wird ersichtlich, das die Bildschirmauflösung immer wieder neu eingestellt werden muss. Jeder Level startet mit 640 x 480 Pixeln, obwohl das Optionsmenü hinterfotzigerweise 1024 x 768 vortäuscht. Ungerecht ist das Spiel außerdem. Als wir den ersten Level trotz einiger Abstürze und trotz des hohen Schwierigkeitsgrades zu Ende gezockt haben und erhobenen Hauptes stolz durch Tor 1 schreiten wollen, bedankt sich die Software erneut per Arbeitsverweigerung. An letztere denkt auch der Redakteur, erinnert sich aber, dass er für solche Erlebnisse bezahlt wird und macht nur eine Mittagspause.





Messiah: Wir schlüpfen in eine Kommandantin, um den Geschützturm zu aktivieren, woraufhin das Spiel immer abstürzt.

Mittwoch, 22. Dezember, nachmittags

Wie sich herausstellt, geht's bei Tor 1 gar nicht weiter, da bei der vorliegenden Version die einzelnen Levels noch gar nicht verbunden sind. Ach so, deshalb können wir jede Mission einzeln anwählen! Blöd ist nur, dass dabei beim Tester kein echtes Gefühl für die Qualität des Titels aufkommt.

Fachchinesisch

Pre-Beta
Vollständig lauffähige Version, meistens mit Programmfehlern. Manchmal fehlen Details (z.B. Zwischensequenzen) oder sogar Spielmodi - deshalb werden diese Versionen vom Hersteller nur für Vorschauen freigegeben.

Review Build
Für Testzwecke zusammengestelltes Datenpaket, das nicht wie die spätere Verkaufsversion installiert werden kann, sondern komplett von der CD auf die Festplatte kopiert wird. Manchmal sind Levels frei anwählbar.

Beta
Meistens werden Betas zum Test freigegeben. Sie entsprechen zu 99 Prozent der späteren Verkaufsversion, lassen sich installieren und enthalten höchstens unbedeutende Programmfehler - so sollte es jedenfalls sein.

Masterkandidat, Goldmaster
In gewissen Sinne eine verbesserte Beta. Solche Versionen sind, wie es schon die Bezeichnung ausdrückt, Kandidaten für das Presswerk. Programmfehler sind daher weitgehend ausgemerzt.

Verkaufsversion
Spielemagazine testen selten Verkaufsversionen. Einfacher Grund: Bis der Bericht erscheint, ist das Spiel im ungünstigsten Fall bereits seit sechs Wochen im Handel. Leser wollen sich aber natürlich vorher informieren ...

Joysticks-Wheels-Pads



mit Force Feedback:
V4 Racing Wheel 249,95 DM
Trust Racemaster 239,95 DM
mit USB 259,95 DM
Sidewinder Wheel 269,95 DM
R4 Racing Wheel 259,95 DM

ohne Force Feedback:
R4 Racing Wheel 159,95 DM
Sidewinder Precision
Racing Wheel 149,95 DM



Hammerhead fx 89,95 DM
Hammerhead Dig. 79,95 DM
Moray Pad Digital 54,95 DM
Saitek P750 59,95 DM
Saitek P2000 89,95 DM
Saitek X6-33M Pad 44,95 DM
Sidew. Dual Strike 109,95 DM
Sidew. G. Pad Pro 79,95 DM
Xterminator 89,95 DM



IntelliM. Explorer 109,95 DM
IntelliM. Int. Eye 89,95 DM
IntelliM. Trackball 49,95 DM
Cordless Wheel M. 69,95 DM



SunCom SFS 279,95 DM
GenX 500 Serie 69,95 DM
Saitek X36 Stick 109,95 DM

VERKOSOFT
GmbH & Co. KG
Steinbecker Str. 81g,
21244 Buchholz
Tel.: 04181 - 8892

Weitere Produkte finden Sie auf unserer Internet-Seite
www.joysticks-pads.de

Versandbedingungen:
Vorkasse/Kreditkarte DM 9.-; Nachnahme DM 14.- + Zahlkarte DM 3.-. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 20.- pauschal! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Battlezone 2: Wir sollen die Space-Taste drücken, um in die Satellitensicht zu wechseln. Wenn's aber nicht geht?



Team Alligator: Sein oder nicht sein? Diese drei Luftabwehrpanzer konnten wir partout nicht anvisieren.

men mag, weil er nie weiß, ob er nicht doch was verpasst hat. Es könnte ja sein, dass das Spiel inhaltlich verfälscht wird. Grund: Der Redakteur beginnt jeden Level mit dem mopsigen Bob. Wären die Missionen verbunden, würde er aber jeweils mit einem anderen Charakter starten. Macht das jetzt was aus oder nicht? Der Schreiberling weiß es nicht und will es Mitte des zweiten Levels gar nicht mehr wissen. Denn an einer bestimmten Stelle raucht *Messiah* immer wieder ab, selbst auf unterschiedlichen Rechnern.

Donnerstag, 23. Dezember

Wir fragen beim Hersteller nach: Wann kommt eine stabilere Version? Das ist wegen der Feiertage, die vor der Tür rumstehen und sie offenbar blockieren, noch offen. Wann ist das Spiel im Laden? Die englische Fassung frühestens Mitte Februar. Gut, dann lassen wir's erst mal mit dem Test, selbst wenn uns dann andere Magazine zuvor kommen. Morgen ist Weihnachten und der Autor dieser Zeilen möchte sich ausnahmsweise dem richtigen Messias widmen. Nachdenklich ist die Redaktionsmannschaft trotzdem, schließlich gab es in den vergangenen Monaten auch mit *Battlezone 2* (vgl. PCA 12/99) und *Team Alligator* (1/2000) Probleme mit den so genannten Testversionen. Fest steht: Wir haben aus dem Bug-Wahn der jüngsten Zeit unsere Lehren gezogen.

Harald Fränkel

Kommentar

Harald Fränkel

Vielleicht liegt es ja an meinem bescheidenen Denkhorizont, ich kann aber nicht verstehen, warum Spielemagazine einen Titel anhand einer Beta testen sollten, die so stabil läuft wie ein Kartenhaus steht. Die vergangenen Monate haben bewiesen, dass unsere Haltung richtig ist: Die Erscheinungstermine für alle drei Spiele, denen wir zunächst eine Wertung versagt hatten, wurden letztendlich verschoben. Der Leser wurde also trotzdem noch rechtzeitig informiert. Warum in der jüngsten Vergangenheit in der Redaktion verstärkt Testversionen eintrafen, die diese Bezeichnung kaum verdienen, darüber kann man nur spekulieren. In manchem Fall mögen die Hersteller darauf bedacht gewesen sein, ihr Produkt noch vor dem Weihnachtsgeschäft in den Heften wiederzufinden – doch lassen wir das. Oft wünsche ich mir, dass der Hersteller auch mal mutig eine Testversion zurückzieht, wie beispielsweise seinerzeit bei Heavy Gear 2 geschehen. Als klar war, dass das Spiel noch zu viele Macken hat, erfolgte eine Art Rückrufaktion. Was soll der Spieleredakteur denken, wenn er sich als Bug-Tester missbraucht fühlt, dieses auch offen sagt und ihm daraufhin von einem Pressesprecher sinngemäß mitgeteilt wird: „Finde ich gut, eure Einstellung. Ich frage mich im Nachhinein ebenfalls, warum das Spiel in Magazin XY so eine hohe Wertung bekam, obwohl die Programmfehler von deren Seite ebenfalls angesprochen wurden." Das Hauptproblem liegt meiner Meinung nach weniger bei den Herstellern, sondern eher bei den Spielemagazinen. Diese wollen wichtige Titel mit Gewalt ins Heft hieven, weil es die anderen auch tun. Vielleicht ändert sich etwas, wenn es nicht alle tun? Sicher, es mag manchmal eine subjektiv angehauchte Entscheidung sein, ob eine Version „testfähig" ist oder nicht. Möglicherweise kann sich jemand anhand der Messiah-Version vom 17.12.99 ein objektives Urteil erlauben. Wir sind anderer Ansicht: Kritisches Denken sollte bereits vor der Wertung einsetzen. Nur ein Testmuster, das dem später im Laden stehenden Produkt auch ähnlich ist, erlaubt es uns, korrekt zu informieren. Und das können Sie als Leser erwarten.



Ein Mann am Rande des Nervenzusammenbruchs: Spiele zu testen, ist nicht immer himmlisch schön...

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!

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

Distributed by:
Guillemot

Deutschland / Österreich
Guillemot GmbH
Zimmerstr. 19
40215 Düsseldorf
Tel. 0211 / 33 80 00
Fax. 0211 / 33 80 041

Published by:
SWING! ENTERTAINMENT

*unverbindliche Preisempfehlung

Kap. 1) Vor der sportlichen Betätigung grundsätzlich Aufwärmübungen durchführen

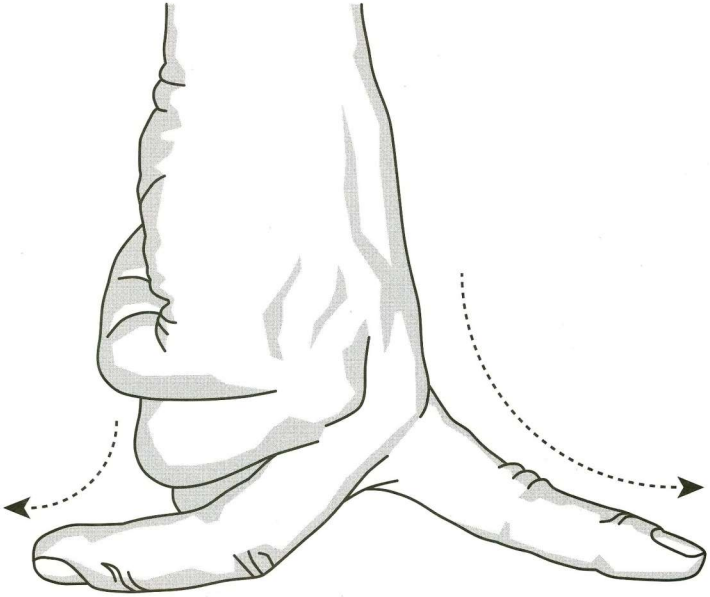


Fig. 1)
Der Fingerspagat.

Der Zeigefinger wird nach vorne, der Mittelfinger zurückgedehnt. Drücken Sie jetzt die gesamte Hand herunter, bis der Fingerspagat einen 180-Grad-Winkel zeigt. 12-mal pro Finger, drei Wiederholungen.

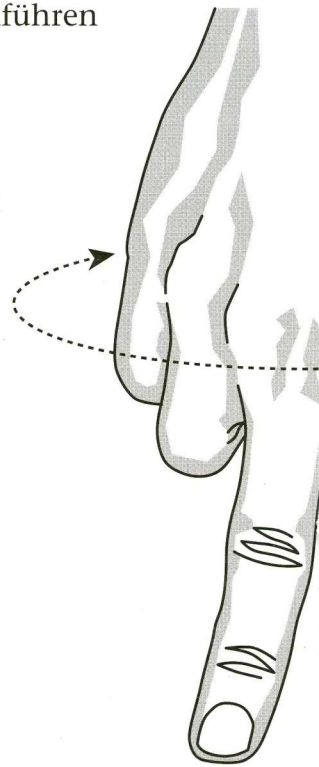
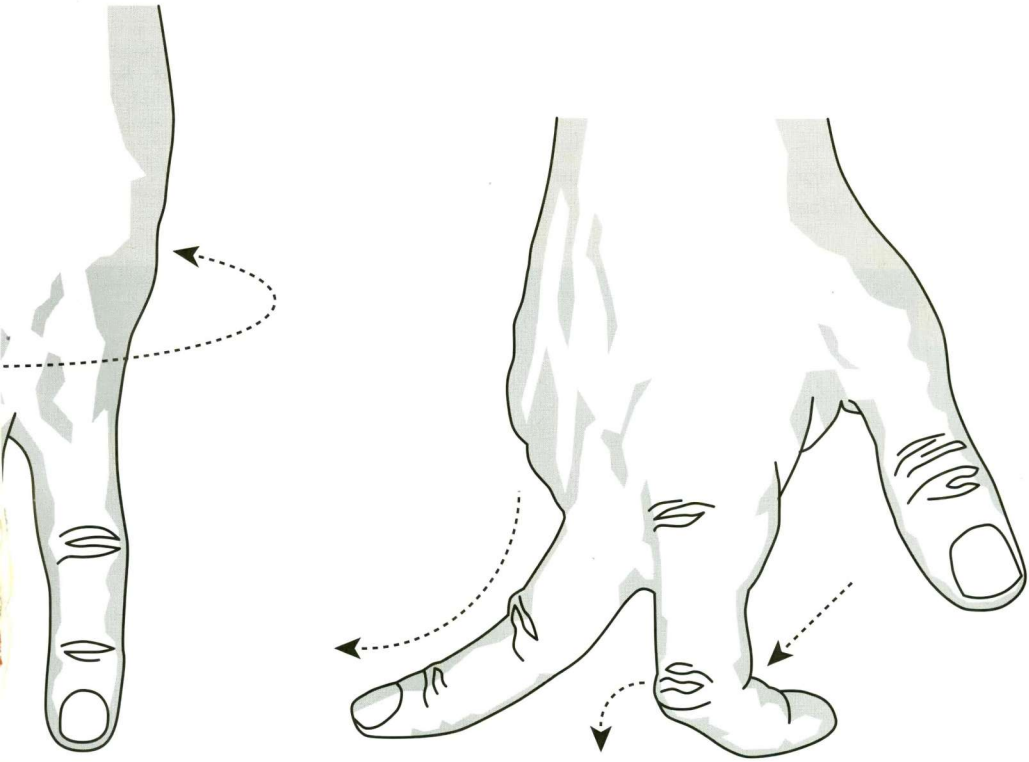


Fig. 2)
Der Handrückenschwung.

MACHT EUCH FIT FÜR ANSTOSS 3.



BOEBEL/ADAM

Stellen Sie Zeige- und Mittelfinger auf einen festen Untergrund. Die Finger bleiben in dieser Position stehen. Drehen Sie den Handrücken von rechts nach links und zurück.
12-mal, drei Wiederholungen.

Fig. 3)
Die Fingerbeuge.

Spreizen Sie den Mittelfinger so weit wie möglich ab, sodass Mittel- und Zeigefinger einen 90-Grad-Winkel ergeben. Beugen Sie den Zeigefinger vor. 12-mal wippen, drei Wiederholungen.



Für ANSTOSS 3 zu werben ist eigentlich überflüssig, ihr kennt den beliebtesten Fußballmanager ja eh. Nur soviel: eure 15.000 Einsendungen wurden ausgewertet und berücksichtigt. Das bedeutet 3D-Fußballmotion vom Feinsten. Also! Dehnen, strecken, beugen – die nächste Zeit wird hart für eure Finger.
ANSTOSS 3. Da habt ihr was ihr wolltet.

Ab 10.Februar 2000 überall erhältlich!

Der König der

Resozialisierung? Nein danke! Meisterdieb Garrett will im März wieder seinen Knüppel schwingen. Wir waren für Sie bei Looking Glass auf der anderen Seite des Atlantiks und entlockten den Programmierern wohlgehütete Informationen zu Dark Project 2.

Fakten

- Drei Kapitel mit insgesamt 15 Missionen
- Keine Trainingsmission
- Vier Zwischensequenzen
- Automap-Funktion
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 16 Bit Farbtiefe
- ca. 60 verschiedene KI-Arten

Amerika, Cambridge: Ein Reiseziel, dass einen PC-Action-Redakteur vor keine Probleme stellen sollte. Leider hatten die Zöllner die Sache mit den „Drogen ausliefern" im *GTa 2*-Test des Betroffenen wohl wörtlich verstanden. Konnte das Schuheausziehen in Nürnberg noch zur üblichen Kontrollprozedur gerechnet werden, mutete das Verhör der Sicherheitsbeamten im Umsteigeflughafen Amsterdam eher seltsam an: Warum kommen immer mehr Sicherheitsbeamte? Aha, das ist also der Sicherheitschef persönlich. Warum packt dieser uniformierter Kerl das Gepäck wieder aus? So muss sich ein Meisterdieb fühlen, wenn er eingebuchtet wird. Das qualifiziert für den Besuch bei Looking Glass, den Entwi-

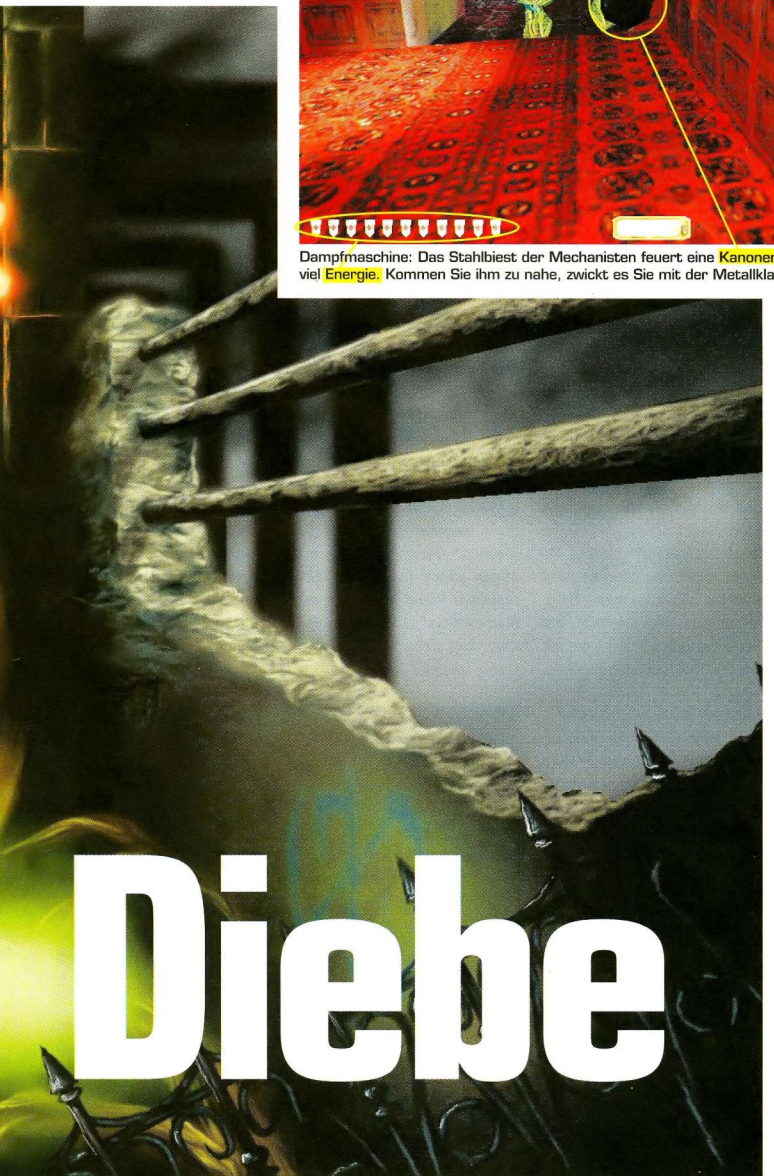


Meisterdieb Garrett im Einsatz: Mit dem Gaspfeil legen Sie die Widersacher flach.

cklern des Adventure-Meilensteins *Dark Project: Der Meisterdieb* vom Dezember 1998. Momentan arbeiten 19 Personen unter Hochdruck an Teil 2, Untertitel: *The Metal Age*. Schon am 25. März sollen Sie wieder in die Rolle von Langfinger Garrett schlüpfen dürfen und in mittelalterlichem Ambiente ganze Straßenzüge um Wertgegenstände erleichtern.



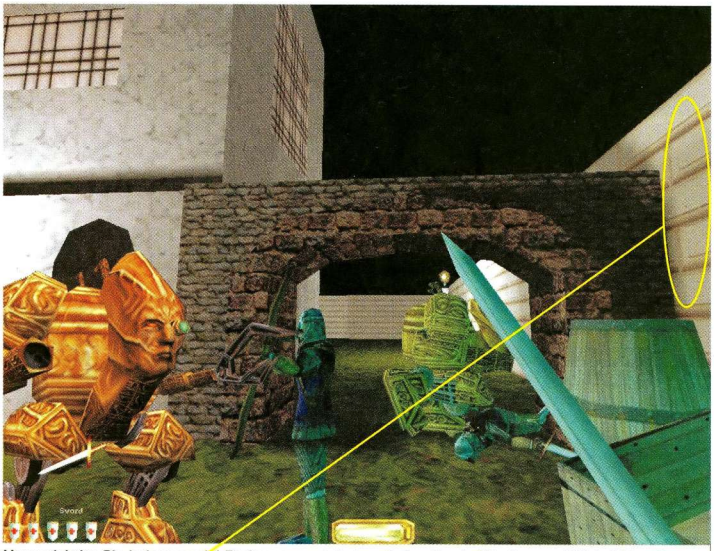
Dampfmaschine: Das Stahlbiest der Mechanisten feuert eine Kanonenkugel auf Sie. Ein Treffer kostet viel Energie. Kommen Sie ihm zu nahe, zwickt es Sie mit der Metallklaue seiner anderen Hand.



Diebe

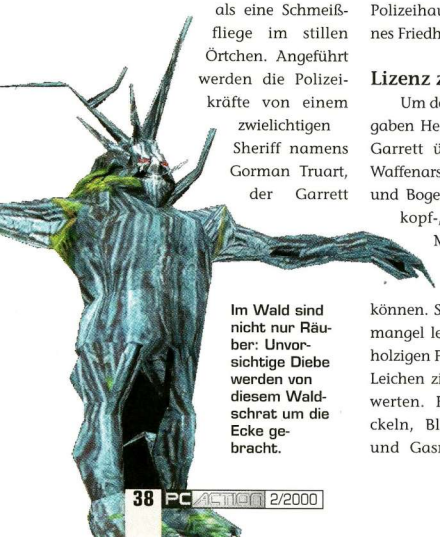
Buch mit sieben Siegeln

In *Dark Project: Der Meisterdieb* standen sich zwei Gruppen gegenüber: die Trickster mit ihren okkulten Kräften und die Hammeriten, als eine Art religiöser Gegenpol. Im Hintergrund agierten die Hüter, die auch im zweiten Teil wieder Ereignisse manipulieren und Garrett kleine Hinweise zuspielen, sofern es ihnen in den Kram passt. Garrett verlor im ersten Teil ein Auge, bekam aber als Ersatz einen künstlichen Glubscher verpasst. Für den Verlust verantwortlich war Trickster-Lord Constantin mit Gehilfin Victoria. Während Constantin von Garrett zur Hölle geschickt wurde, lebt seine weibliche Handlangerin noch. *The Metal Age* („Das Zeitalter des Metalls") spielt einige Jahre nach diesen Ereignissen. Die Trickster sind durch den Tod ihres Anführers angeschlagen und arbeiten inzwischen als eine Art Guerilla-Truppe. Auch die Hammeriten existieren nicht mehr in der ursprünglichen Form. Der Konflikt mit den Trickstern verursachte unter ihnen einen Streit, durch den sich eine macht-



Unvorsichtig: Sie haben zu viel Radau veranstaltet und eine Horde Wachen und Metall-Monster zu ihnen geführt. Diese Texturen sind momentan noch Platzhalter, die später ersetzt werden.

hungrige Gruppe junger Aufklärer vom orthodoxen Teil der Truppe abspaltete: Die Mechanisten. Diese experimentieren mit Dampf-Technologien. Das macht sie zu den Hauptgegnern der Trickster. Doch das ist nicht alles: Der Adel der Stadt Dayport hat sich entschlossen, eine durchschlagskräftige Polizei-Truppe auf die Beine zu stellen. Das Aus für Meisterdieb Garrett? Nein, doch die zahlreichen Cops sind für Sie lästiger als eine Schmeißfliege im stillen Örtchen. Angeführt werden die Polizeikräfte von einem zwielichtigen Sheriff namens Gorman Truart, der Garrett schikaniert. Sie finden die Hintergrundgeschichte kompliziert? Keine Sorge, das hat Gründe. Wie erst jetzt bekannt wurde, ist *Dark Project* von Anfang an als Trilogie konzipiert worden: Platz genug für ein opulentes Handlungsgeflecht aus Intrigen, Bestechung und Mord. Meist agieren Sie an der frischen Stadtluft, obwohl Sie auch unter den Mechanisten-Kirchen Katakomben erforschen oder die Gewölbe des Polizeihauptquartiers oder eines Friedhofs unsicher machen.



Im Wald sind nicht nur Räuber: Unvorsichtige Diebe werden von diesem Waldschrat um die Ecke gebracht.

Lizenz zum Stehlen

Um den Gefahren und Aufgaben Herr zu werden, verfügt Garrett über sein bewährtes Waffenarsenal: Prügel, Schwert und Bogen, den Sie mit Breitkopf-, Wasser-, Feuer-, Moos-, Gas-, Seil- und verbesserten Lärmpfeilen bestücken können. Sollten Sie unter Pfeilmangel leiden, können Sie die holzigen Freunde jetzt auch aus Leichen ziehen und wiederverwerten. Hinzu kommen Fackeln, Blitzbomben, Sprengund Gasminen. Neben dem Heiltrank ermöglicht Ihnen nun der hinzugekommene Katzen-Trank Sprünge in die Tiefe, ohne dass Sie gleich als Eingeweide-Salat aufschlagen. „Wir wollen keinen besseren Kämpfer aus Garrett machen", so Projektleiter Steve Pearsall. „Alle Werkzeuge sind nur dazu da, einen besseren Dieb aus dir zu machen." Neue Horizonte eröffnen Ihnen Ihre Cyborg-Fähigkeiten: Wenn Sie Ihr mechanisches Auge auswerfen, können Sie beispielsweise um Ecken spähen. Zudem können Sie die Sehkugel als Fernglas verwenden oder als Schnittstelle nutzen, um sich in die Sicherheitsanlagen der Mechanisten einzuloggen. Ähnlich wie bei *System Shock 2* (aus gleichem Hause) gibt es jetzt Überwachungskameras, die Sie so auch zu Ihrem eigenen Vorteil nutzen können. Eine Nachtsichtfunktion hat das Auge allerdings doch nicht. Noch ein Detail am Rande: Am Dialogdesign von *Dark Project 2* feilt momentan Terri Brosius. Die dunkelhaarige Amerikanerin verlieh Shodan in *System Shock 2* ihre Stimme ...

Wenn zwei sich streiten

Neben dem bekannten Wachpersonal und Giftkröten lauern sprechende Blechmonster, Priesterinnen, Magier oder auch Waldschrate auf Sie. Auf die Zombies des ersten Teil wird komplett verzichtet. Zusätzlich soll das Gehirnschmalz von Garretts Feinden durch neue Programmroutinen stimuliert werden. Ließen sich die Waffenknechte in *Dark Project* noch bequem abschlachten, weil Tische zu unüberwindbaren Hindernissen mutierten oder nicht nach oben geschlagen werden konnte, steigen sie Garrett jetzt munter hinterher. Schwertkämpfer können sogar Bogenschützen zu Hilfe holen, die in Deckung gehen, wenn sie getroffen werden. Sie wiederum



Wählen Sie weise: Vor den Aufträgen decken Sie sich mit Werkzeug ein. Die richtige Wahl kann für Sie entscheidend sein.

Interview mit Steve Pearsall

Dark Project: Der Meisterdieb war ein Hit. Was wir für Teil 2 erwarten können, verrät Ihnen Projektleiter Steave Pearsall live aus Cambridge.

PC ACTION Was erwartet Garrett denn in seinem neuen Abenteuer?
Steve Pearsall: Wenn das Metal Age beginnt, will Garrett zunächst nicht in größere Geschichten verwickelt werden. Er will einfach nur ein Dieb sein. Doch nach und nach findet er heraus, warum ihn beispielsweise der Sheriff auf dem Kiecker hat. Im dritten Abschnitt von _The Metal Age_ hat er dann dessen Beweggründe enttarnt und macht Jagd auf die Hintermänner. Wir haben einige unerwartete Wendungen in die Handlung eingebaut.

PC ACTION Was hat sich denn im Vergleich zum ersten Teil geändert?
Steve Pearsall: _Dark Project_ war ein sehr experimenteller Titel für uns. Wir wollten das Genre der Ego-Shooter einen Schritt weiter bringen. Der Spieler sollte nicht nur alles um ihn herum abballern, sondern Konfrontationen aus dem Weg gehen. Weil wir nicht wussten, wie das bei den Spielern ankommt, haben wir auch bereits bekannte Standardelemente wie Spring-Rätsel, Gebiete entdecken oder Fallen eingebaut. _The Metal Age_ geht noch stärker in Richtung „listiger Spielablauf", während sich _Der Meisterdieb_ meist auf das Eindringen in bewachte Objekte konzentrierte.

PC ACTION Welche Missionen erwarten den Spieler?
Steve Pearsall: In einer Mission musst du jemanden aus einem sehr gut gesicherten Gebäudekomplex kidnappen. Der Typ den du entführen musst ist mit zwei

» Wenn Du einen Wächter überraschst, kannst Du ihn mit einem Schuss niederstrecken. «



Leibwächtern auf Patrouille. Du musst herausfinden, wie sein Weg verläuft, einen guten Platz für einen Hinterhalt auskundschaften, seine Leibwächter ausschalten ohne ihn zu verletzen, ihn bewusstlos schlagen und seinen Körper zum Ausgang schleppen. In einer anderen Mission wirst du angeheuert, Beweise aus dem Besitz eines Polizei-Offiziers zu beschaffen. Du musst rein- und wieder rausschleichen ohne erwischt zu werden. Wenn du zu oft gesehen wirst oder zu viele Wächter tötest, werden die Wachen schnell merken, dass ein ungebetener Gast im Haus sein muss. Schließlich gibt es auch die Standardsache für Diebe: den Bankraub. Du musst in eine Bank einbrechen und Schließfächer leeren! Die Bank ist natürlich durch ein besonders effektives Sicherheitssystem geschützt. Dann gibt es noch eine Mission, in der du den Sheriff erpressen musst, weil er dir zu schaffen macht. Du musst in seine streng bewachte Villa eindringen und ihn mit Beweisen konfrontieren, die du gegen ihn gesammelt hast! Ihm passt das natürlich überhaupt nicht in den Kram.

PC ACTION Gibt es jetzt neben dem Lichtdisplay auch eine Art Geruchsbarometer?
Steve Pearsall: Nein, das hätte das Spielkonzept doch zu sehr verändert. Aber jetzt gibt es ja auch diese Geräte, die angeblich am PC auf Kommando selbst Gerüche produzieren können. Wir haben jedenfalls schon mal ein Entwickler-Paket geordert. Aber _Dark Project 2_ betrifft das keinesfalls mehr.

PC ACTION Wird es auch Spiegel geben, in denen die Gegner Garrett entdecken können?
Steve Pearsall: Nein. Unglücklicherweise hatten wir doch nicht mehr genug Zeit, den Code für die Künstliche Intelligenz für Reflexionen umzuschreiben.

PC ACTION Noch ein Wort zum heiß ersehnten Mehrspielermodus: Wird er wirklich nicht enthalten sein?
Steve Pearsall: Wir werden definitiv keinen Mehrspielermodus in _Dark Project 2_ einbauen. Wir haben für unser lokales Netzwerk zwar einige Prototyp-Level erstellt und lange darüber nachgedacht, mussten aber erfahren, dass wir bei Looking Glass nicht genug Ressourcen für einen sehr guten Einzelspielermodus sowie gleichzeitig einen sehr guten Mehr-

» Wir wollen dem Spieler mehr Möglichkeiten geben, ein Dieb zu sein. «



Steve Pearsall, Projektleiter Looking Glass

spielermodus haben. Wenn wir so weit sind, sollen auf jeden Fall alle Einzelspieler-Stärken auch im Mehrspielermodus implementiert werden.

PC ACTION Interessant. Wie wollt ihr das umsetzen?
Steve Pearsall: Um ganz ehrlich zu sein, wissen wir momentan nicht genau, wie wir das anstellen sollen. Was wir keinesfalls machen wollen, ist ein Deathmatch. Da gibt es bessere Vertreter wie beispielsweise _Quake 3_ oder _Unreal Tournament_. Das könnten wir mit Pfeil, Bogen und Schwert niemals so gut verwirklichen. Bei _Dark Project_ soll der Spieler herumschleichen und Dieb sein. Wir haben zwar vier oder fünf Ideen, um das umzusetzen, sind aber nicht sicher, welche am besten funktioniert. Direkt nach _Dark Project 2_ werden wir aber ein Spiel machen, das sich um Mehrspieler dreht und uns dann 100-prozentig darauf konzentrieren.

PC ACTION _Dark Project 3_ wird also ein Mehrspieler-Programm?
Steve Pearsall: Nein, die Mehrspieler-Variante wird ein separater Titel zwischen _Dark Project 2_ und _3_. Momentan läuft es bei uns unter dem Arbeitstitel „_Theftmatch_". _Dark Project 3_ wird sich wie gewohnt um den Einzelspieler drehen. Vielleicht gibt es dann davon eine zusätzliche Mehrspieler-Variante.

PC ACTION Und _Theftmatch_ erscheint dann als Mehrspieler-Patch wie ihr es auch bei _System Shock 2_ schon praktiziert habt?
Steve Pearsall: Nein, ein simpler Patch zu _Dark Project 2_ wird _Theftmatch_ nicht werden. Wir erschaffen für Mehrspieler komplett neue Missionen und Levels.

Der leise Unterschied

Das Spielprinzip von *Dark Project 2* unterscheidet sich grundlegend von den übrigen Vertretern des 3D-Genres. Metzgermeister lassen das Fleischermesser besser in der Schublade: List ist gefragt. Noch stärker als im Vorgänger müssen Sie sich in die Umgebung einarbeiten, noch strategischer müssen Sie handeln. Sie tasten sich im Schutz der Dunkelheit langsam vor und spionieren Patrouillengänge von Wachmannschaften aus. Das übliche Augen-zu-und-durch-Verfahren führt schnell zum Bildschirmtod. Besonders wichtig ist der Sound: Sie lauschen sich buchstäblich voran. Neu ist, dass Sie Ihre Ohren auch an Türen und Fenster pressen können. Die Laute dahinter werden gedämpft: Stimmen klingen durch Glastüren deutlicher als durch Holz oder Metall. Dank der ebenfalls neuen Automap-Funktion der Karte (ihr Weg wird kartografiert) orientieren Sie sich in den vergrößerten Gebieten leichter und können Ihre Vorgehensweise genauer planen. Es gibt in jedem Level stets einen sicheren Punkt an dem sich unbehelligt die Umgebung studieren lässt.



Vermeiden Sie direkte Konflikte: Hier laufen Sie einer Wache ins Schwert und lassen Federn.



Aus der Dunkelheit verschaffen Sie sich den Überblick über die tieferliegende Halle.



Totenträger: Leichen lassen Sie am besten unverzüglich in einer dunklen Ecke verschwinden.



Verfolgt: Bei knappem Energiebalken sollten Sie die Beine unter die Arme nehmen.

haben die Möglichkeit, die künstlichen Eierköpfe gegeneinander auszuspielen: Provozieren Sie einfach einen Streit zwischen den Bediensteten zweier Edelleute! Das passiert teilweise auch von ganz alleine. So konnten wir auf einem Wachturm einen Streit zwischen zwei verfeindeten Gruppen von Bogenschützen beobachten, die sich laut schimpfend mit Pfeilen beharkten. In solchen Fällen ist es ratsam, abzuwarten, denn werden Sie entdeckt, spicken die Pfeile bald Sie. Die Nichtspieler-Charaktere quasseln mehr als mancher Pseudo-Rapper bei Bärbel Schäfer. Wenn Sie in einer dunklen Ecke kauern und langsam Stimmen lauter werden und zwei tuschelnde Wächter näher kommen, trägt das zusammen mit den Geräuschen und Musikstücken enorm zur düsteren Spannung bei. Als deutscher Sprecher für Garrett steht bereits Thorsten Michaelis fest: Eidos verpflichtete den Synchronsprecher von Wesley Snipes schon für *Urban Chaos*.

Blut, Schweiß und Tränen

Die deutsche Version wird übrigens nicht entschärft, sondern nur übersetzt: Bravo! Doch brutal ist *Dark Project 2* sowieso nicht, gilt es doch, Konflikte zu vermeiden um Ihrem diebischen Nachtwerk nachgehen zu können. Trotzdem will Looking Glass ein einfaches Körperteile-System für Treffer einbauen. Wächter fallen jetzt nicht mehr sofort in den Dornröschenschlaf, wenn ein Knüppel ihren Allerwertesten streift. Nein, da muss schon ein ordentlicher Schlag auf den Kopf gelingen. Den Blechmonstern kommen Sie am besten bei, indem Sie einen gezielten Schuss auf ihren Dampfboiler abgeben. Ansonsten gilt die Faustregel: Je weniger Ihr Gegner ahnt, dass Sie ihn aufs Korn nehmen, umso schneller putzen Sie ihn von der Bildfläche. Steve Pearsall erklärt das System das dahinter steht: „Du brauchst bei einem alarmierten Wächter etwa zehn Schüsse ins Bein oder sechs in den Hals. Hat er dich jedoch noch nicht gesehen, genügt in beiden Fällen jeweils ein Pfeil, um ihn zu töten." So werden Sie für geschicktes Vorgehen belohnt. Um Anfänger vor Frust und Schreikrämpfen zu bewahren, bietet Looking Glass drei Schwierigkeitsgrade an: Normal, Schwer und Experte. Auf „Normal" verhalten sich die Gegner „dümmer", sehen und hören schlechter oder laufen beispielsweise in dunkle Ecken, wo Sie ihnen leichter einen Schlüssel mopsen oder eins überbraten können. Bei Einbrü-



Mit dem Prügel haben Sie die transparente Fensterscheibe zerdeppert. Jetzt schnell weg, bevor der Lärm die Wachen anlockt.

chen entfällt nach getaner Arbeit der lästige Rückweg. In den härteren Schwierigkeitsgraden sind Sie oft auch darauf angewiesen, eine schwierigere Route zu nehmen, indem Sie geheime Gänge enttarnen oder mehr Rätsel lösen müssen. An Stelle des Trainings-Parcours des Vorgängers werden diesmal schlicht die ersten zwei bis drei Missionen einfacher ausfallen.

Schöne, neue Welt

Doch nicht nur das Spieldesign, auch die Optik wird einer Generalüberholung unterzogen. Chefgrafiker Mark Lizotte bekam eine Kamera in die Hand gedrückt und wurde kurzerhand ein Vierteljahr nach Deutschland, Frankreich und England gesandt, um Texturen für den Meisterdieb zu „klauen". Über 1000 Bilder hat er von seinem „Raubzug" durch die Museen und Burgen Europas mitgebracht. Wenn Ihnen also eine Wand in *Dark Project 2* vertraut vorkommen sollte, wissen Sie weshalb. „Vielleicht hätte ich das jetzt nicht erzählen sollen, denn wir scherzen hier schon, dass nach der Veröffentlichung ein Stapel Briefe von Rechtsanwälten aus Übersee eintrudelt", gesteht Pearsall. Der Spielgrafik tut dieser Texturen-Schub jedenfalls gut. Die von 256 auf 64.000 Farben umgestellte *Dark*-Engine



Anvisiert: Sie zoomen mit Ihrem Bogen auf den Wächter ...

... leider haben Sie dabei Ihre Deckung vergessen und er war gewarnt. Der Treffer richtet so weniger Schaden an.

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

✓ **DIE SPIELE-PROFIS**
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

✓ **INFO-SERVICE**
Wir haben Tips & Infos zu den meisten Produkten

✓ **STREETDAY-SERVICE**
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

✓ **VORBESTELL-SERVICE**
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

✓ **ANRUF-SERVICE**
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

✓ **RIESENAUSWAHL**
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

✓ **"MAKE FRIENDS"**
Ihre Freunde sind uns einiges Wert
Informieren Sie sich in Ihrem JOYSOFT-Point

✓ **AUßERDEM...**
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

✓ **HITS FOR KIDS**
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören ? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

Die autorisierten JOYSOFT POINTs in Ihrer Nähe

DOWNTOWN
Bücher Walther GbR
Schneebergerstrasse 19
08280 **Aue**
☎03771/2 35 20

HIGHSCORE!
Bürgerm.-Smidt-Str. 92
27568 **Bremerhaven**
☎0471/41 91 770

MULTI MEDIA WORLD
Burgstr. 13
31832 **Springe**
☎05041/97 08 77

GAMESHOP
Katharinengasse 21
35390 **Giessen**
☎0641/79 17 94

DNE JOY & GAME
Markt 7
38364 **Schöningen**
☎05352/90 98 67

JOYPOINT DÜSSELDORF
Am Wehrhahn 24
40211 **Düsseldorf**
☎0211/36 44 45

COMPUTERSPIELE & mehr
Eickener Str. 14
41061 **M'gladbach**
☎02161/18 30 93

CONNACTION
Klarissenstr. 15
41460 **Neuss**
☎02131/27 57 51

GAMESHOP
Ostwall 12
41515 **Grevenbroich**
☎02181/23 13 23

WOLLYWORLD
Viehofer Str. 17
45127 **Essen**
☎0201/24 37 29 5

PLAYER ONE
Kempener Str. 22
47839 **Krefeld-Hüls**
☎02151/51 89 00 4

CHEOP'S SYSTEM KÖLN
Mathiasstr. 24-26
50676 **Köln-Innenstadt**
☎0221/923 15 45

KPM COMPUTER FUN STORE GBR
Galerie Wiener Platz
51065 **Köln-Mülheim**
☎0221/96 24 44 8

SOFTPRICE - AACHEN
Blondel Str. 10
52062 **Aachen**
☎0241/40 69 12

JOYBO
Münster Str. 11
53111 **Bonn**
☎0228/65 97 26

SOFTPARADISE
Hans-Frick-Str. 1a
53474 **Bad Neuenahr**
☎02641/20 65 06

CHEOP'S SYSTEM SIEGBURG
Kaiserstr. 54
53721 **Siegburg**
☎02241/6 80 45

JOYSOFT POINT KOBLENZ
Stegemannstr. 33 - 41
56068 **Koblenz**
☎0261/30 96 34

BITS & BYTES GbR
Am Bahnhof 35
57072 **Siegen**
☎0271/22 12 0

BITS & BYTES GbR
Knapper Str. 12
58507 **Lüdenscheid**
☎02351/39 07 72

JOYSOFT POINT FRANKFURT
Fahrgasse 87
60311 **Frankfurt**
☎069/91 39 83 71

SOUNDCHECK
Kaiserstr.31
63065 **Offenbach**
☎069/88 42 99

MYSTIC GAMES
Johannes-Mauthe-Str. 7
72458 **Albstadt**
☎07431/93 30 80

TECHNO LAND
Audio Video GmbH
Sirnauer Str. 56
73779 **Deizisau**
☎07153/8 29 90

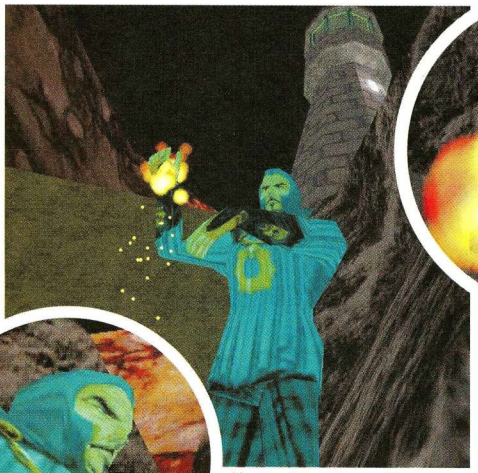
FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Breisgaustrasse 37
77933 **Lahr**
☎07821/94 23 14

FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH
Elzdamm 61
79312 **Emmendingen**
☎07641/580 41 61

A&L COMPUTER GmbH
Wihelmstr. 23
89518 **Heidenheim**
☎07321/98 25 10

SOFTPRICE-WERTHEIM
Lindenstr.16
97877 **Wertheim**
☎09342/91 23 15

Alle Angaben ohne Gewähr.

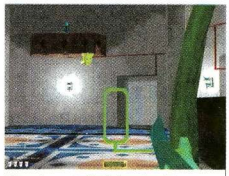




Hammerhart: Dieser Magier, der für die Hammeriten arbeitet, zaubert glühende Hämmer herbei, mit denen er Sie beschießt (rechts). Dank verbesserter Grafikengine wird das Profil des Gesichts dargestellt (links).



Sternhagelblau: Die farbige Lichtquelle rückt den Kämpen in einen anderen Schein.



Hier lauert Gefahr: Im Bogen-Zoom erkennen Sie das Kamera-Gesicht und einen Wachposten auf dem Balkon.

wirkt grob – aber das kann sich durchaus noch ändern. Viele Ideen, Texturen und Effekte, wie das Zischen der Metallmonster samt Dampf sowie Feuer in deren Kessel, warten noch auf ihre Realisierung. Während unseres Besuchs konnten wir bewundern, wie an einem bewegten Nachthimmel getüftelt wurde und in einem Editor die ersten Regentropfen den Boden aufweichten. Gerade im Vergleich zu *System Shock 2* sollen noch Grafikspielereien hinzukommen: Allein Wettereffekte wie Regen, Schnee und Nebel stellen den futuristischen Bruder vermutlich in den Schatten. Momentan hat *Dark Project 2* Alpha-Status erreicht. Knapp die Hälfte der 15 Levels ist bereits gestaltet. Was wir sehen konnten, lässt es uns bereits in den eigenen Langfingern kribbeln.

Joachim Hesse

wirkt eleganter als anno 1998. Die Polygonzahl der Spielfiguren wurde nahezu verdoppelt, so dass Charaktere auch echte Profile und Augenhöhlen zeigen. Uniformen müssen zudem nicht mehr symmetrisch aufgebaut sein. Dennoch reicht der aufpolierte Meisterdieb optisch nicht an die 3D-Genre-Spitzen *Wheel of Time* oder *Quake 3 Arena* heran. Mitunter bewegen sich die *Metal Age*-Figuren noch wie Frankensteins uneheliche Kinder und manches Detail

Auf der Cover-CD

Spielbare Demo

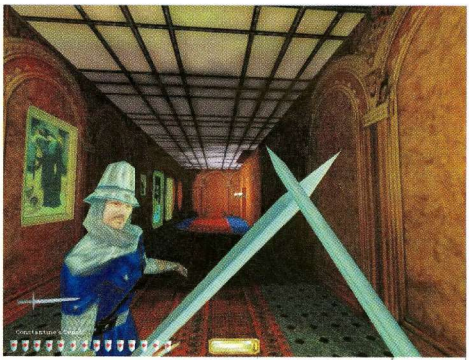
Das gibt's nur bei PC Action: Testen Sie im ersten Level von *Dark Project 2: The Metal Age*, ob ihre Diebesfähigkeiten noch nicht eingerostet sind.

thief2germandemo.exe

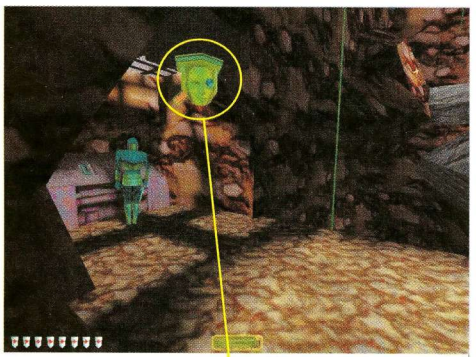
Videoreportage

Wir haben für Sie mit Looking-Glass-Projektleiter Steve Pearsall höchstpersönlich gesprochen und zeigen exklusive Szenen aus *Dark Project 2*.

PCA inciteTV02.mpg



Heißes Eisen: Sie parieren den Angriff des Wächters. Achten Sie auch auf die Kunstwerke aus Europa, die an den Wänden hängen.



Pssst! Manche Blechkameraden oder Geschütztürme reagieren nur auf Schall und nutzen die Kameras erst, wenn Sie lärmen.

Dark Project 2: The Metal Age

Voraussichtlich:	P 233/266, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound, EAX 2.0
Spielerzahl:	1
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Looking Glass/Eidos Interactive
Veröffentlichung:	25. März 2000
Vergleichbar mit:	Dark Project: Der Meisterdieb, System Shock 2
Internet:	www.eidos.de

Spieleanteile

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

» Dark Project 2 verspricht wieder erhöhte Pulsfrequenzen. Hoffentlich war Looking Glass nicht zu knauserig in punkto Innovation.«

Ein 3000 Jahre altes Mysterium erwacht zum Leben...

In den letzten Tagen des römischen Reiches wurde ein mysteriöser Schatz aus der kathargischen Festung von Montsegur gestohlen. Seit dieser Zeit kursieren unheimliche Gerüchte über einen kleinen Ort in den Bergen von Frankreich. In seinem bisher schwersten Fall muss Gabriel Knight die älteste und bestgehütetste Verschwörung dieser Welt aufdecken.

Blut der Heiligen

GABRIEL KNIGHT 3

Blut der Verdammten

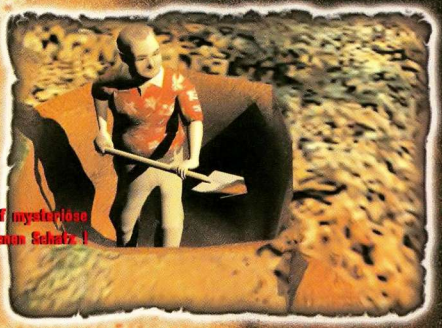
www.stomfels.de



Lösen Sie das Rätsel um den heiligen Ort...

...um die Tempelritter, einem Geheimbund von Vampiren...





...und finden Sie den auf mysteriöse Weise verschwundenen Schatz !

PRIMA (Deutschland)

Offizielles Lösungsbuch von...

„Einfach ein herausragendes Adventure"
Gameszone 11/99

GAMES ZONE award
www.gzone.de

WWW.SIERRA.DE

SIERRA

© 1999 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder™ sind Warenzeichen von oder lizenziert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Sierra On-Line ist Teil der HAVAS Interactive Gruppe.

Die Matrix erwartet dich!

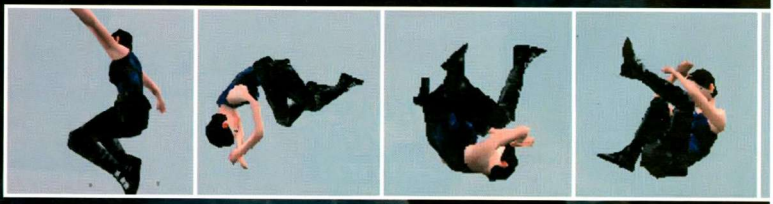
Der wohl beste Science-Fiction-Film der letzten Jahre hinterlässt nach dem Abspann die existenzielle Frage: Was ist die Matrix? Computerspieler auf der ganzen Welt aber fragen sich außerdem, wann denn das erste Matrix-Spiel erscheint.

Schon heute gilt *The Matrix* als ein Meisterwerk des Action- und Science-Fiction-Films. Was liegt näher, als diesen Stoff in ein Computerspiel umzusetzen? Und in der Tat scheint es bereits seit Mitte letzten Jahres Gespräche zwischen den Regisseuren und *Matrix*-Erfindern Larry und Andy Wachowski, dem Filmstudio Warner Bros. und einigen Vertretern der Spieleindustrie zu geben. Kein Wunder, *The Matrix* hat wirklich alles, was ein gutes Spielkonzept braucht. Der Film lebt von rasanten Action-Szenen, hat atemberaubende Spezialeffekte, einen charismatischen Hauptdarsteller und eine sich logisch entfaltende Story, die unter die Haut geht (siehe Kasten „Der Film, das Video, die DVD"). Und es wird Fortsetzungsfilme geben, so viel steht fest. „*The Matrix* wurde von vorneherein als Trilogie angelegt", sagte Andy Wachowski der kanadischen Tageszeitung Calgary Sun. „Wir können ein Prequel und ein Sequel machen, oder zwei Prequels oder zwei Sequels. Die Geschichte und ihre Figuren eignen sich für alle denkbare Richtungen." Spencer Lamm, Produzent der Wachowski-Firma Red Pill Productions, stellte dann erst kürzlich auf einer Podiumsdiskussion klar: „Die beiden nächsten geplanten Filme werden definitiv Sequels sein, also chronologisch nach den Ereignissen in *The Matrix* angesiedelt sein." Fest steht bis heute, dass die neuen Projekte *The Matrix 2* und *The Matrix 3* heißen und beide wieder in Australien und Sydney gedreht werden. Die Arbeiten dort beginnen gerade in diesen Tagen. Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss (unser Cover-Model) und Lawrence Fishburne haben bereits die Verträge für die Fortsetzungen unterschrieben. Warner Bros. plant, die beiden Filme parallel zu produzieren und im Jahr 2002 mit nur wenigen Monaten Abstand zu starten. Aber welcher Spielehersteller wagt sich nun an so eine Erwartungen weckende Vorlage? Die Software-Geschichte der Filmumsetzungen ist bekanntermaßen ja alles andere als rühmlich und erfolgreich.

Das Ringen um die Lizenz beginnt

In einer der letzten Ausgaben der größten japanischen Videospiel-Zeitschrift äußerte sich Hideo Kojima, Konamis Chefdesigner des PlayStation-Hits *Metal Gear Solid* über die Aus-

© Cinetopt



Neo, Morpheus und Trinity, die drei Protagonisten des Kinofilms The Matrix, werden bald ihren ersten Computerspielauftritt feiern.

sichten eines *Matrix*-Spiels. Demnach soll Kojima bereits mit den Wachowski-Brüdern, den *Matrix*-Erfindern und Regisseuren in Verbindung stehen. Die beiden sind leidenschaftliche Computerspieler und nachdem *The Matrix* fertig gestellt war, haben als sie als erstes *Metal Gear Solid* gespielt. Die drei SciFi-Visionäre haben über ihr gemeinsame Arbeit gesprochen und einige Parallelen festgestellt. Kojima sagte: „Ich habe mir den Film viermal angesehen, weil er mir so gut gefallen hat. Dort habe ich genau das gesehen, was ich eigentlich in meinem nächsten Projekt machen wollte. Auch wir wollten die Charaktere die Wände entlanglaufen lassen, aber die haben das viel besser hingekriegt." In einem im Dezember abgehaltenen Internet-Chat der offiziellen *Matrix*-Webseite (www.whatisthematrix.com) enthüllten schließlich die Wachowski-Brüder: „Wenn alles so funktioniert, wie wir uns das vorstellen, dann wird das Spiel zusammen mit dem zweiten *Matrix*-Film erscheinen." Über den weiteren Fortgang der Filmgeschichte und damit dem Hintergrund des Computerspiels wird inzwischen eifrig spekuliert. Eines der schönsten Gerüchte ist, dass Neo auf ein Gegenüber treffen wird, das ähnliche Fähigkeiten, wie er selbst besitzt. Jemanden, der ebenso wie er in der Lage ist, die Matrix zu manipulieren. Beschreibt man Neos Part als den eines Messias würde dieser Widersacher demnach in die Rolle des Antichristen schlüpfen.

Wer schließlich den Zuschlag für die Spiele-Entwicklung erhält, ist noch nicht entschieden, denn neben Konami ist noch ein weiterer Name im Gespräch: Shiny Entertainment. Das Team um David Perry hat gerade die Arbeiten an *Messiah* beendet und alle zusammen sind große Fans des Leinwandspektakels. „Wir haben keinen Vertrag bezüglich *The Matrix*. Ich bin nur daran interessiert, weil es ein fantastischer Film ist und wir eigentlich als nächstes ein Kampfspiel machen wollten", so Perry auf Nachfrage der Redaktion.





Dank der Spezialausbildung der Rebellen verfügt Trinity über „magische" Kräfte. Wie im Kinofilm können Sie aber auch in Neos Rolle akrobatische Luftsprünge vollführen oder Wände entlanglaufen.

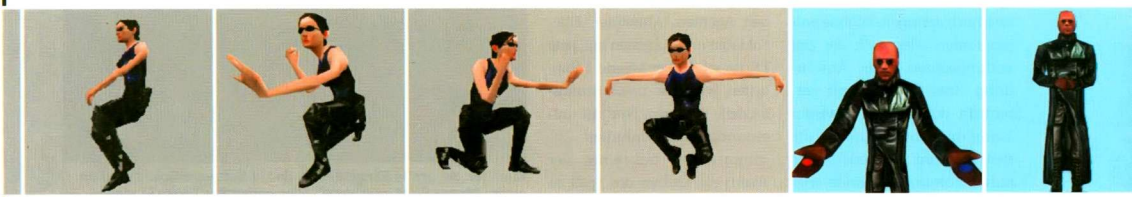




Trinity und Morpheus liegen auf der Lauer und geben Neo bei einem Auftrag Feuerschutz. Die lederbeschürzte Amazone trägt eine Armbrust, während der Rebellenführer Morpheus mit einem Scharfschützengewehr die Umgebung sichert.

Matrix-Fans basteln ihre eigenen Spiele

Während die Unterhaltungs-Industrie um Lizenzen, Konzepte und Vermarktung ringt, packt die große Fangemeinde die Gelegenheit beim Schopf und entwickelt ihre *Matrix*-Spiele kurzerhand in Eigenregie. Dank öffentlicher Programmier-Tools von Valve, id Software und DMA Design, sind derzeit drei inoffizielle *Matrix*-Spielprojekte in der Entstehung. Die am weitesten fortgeschrittene Arbeit ist die *Half-Life*-Modifikation *HL-Matrix*. Eigentlich handelt es sich dabei um zwei Erweiterungs-Sets, die auch von zwei Programmier-Teams entwickelt werden. Während an der Einzelspieler-Variante in Frankreich gearbeitet wird, entsteht das Multiplayerspiel in den USA. Streng an die Filmvorlage hält sich das Singleplayerspiel. In der Rolle des charismatischen Neo durchstreifen Sie hauptsächlich die Stadt, finden sich aber auch an Bord des Rebellenschiffes oder im Hauptquartier der Agenten wieder. Das große Ziel, die *Matrix* zu zerstören, muss über eine Vielzahl von kurzen, maximal 15 Minuten andauernden, Levelabschnitten erreicht werden. Nach jedem absolvierten Level wird Neo neue Kräfte und Gegenstände für sich nutzen können. Als Gegner treten ihm in erster Linie die Agenten und ihre Polizeischergen in den

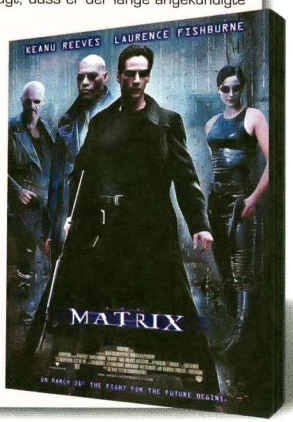


HL – Matrix: Tolle Arbeit haben die Model-Designer abgeliefert. Hier sehen Sie Trinity und Morpheus in verschiedenen Bewegungsstudien, die frappierend an den Kinofilm erinnern. Dabei ist zu bedenken, dass es sich um die normale Half-Life-Grafikengine handelt.

Der Film, das Video, die DVD



Der Computerexperte Neo muss erfahren, dass sein schlimmster Albtraum die Realität ist: Die Welt, wie wir sie kennen, ist nur eine komplexe Illusion in unseren manipulierten Gehirnen, die „Matrix" genannt wird. In der wirklichen Welt dahinter haben intelligente Maschinen die Macht, die auf diese Weise die Energie der Menschen für ihre Zwecke ausbeuten. Doch eine kleine Gruppe von Rebellen unter Führung des charismatischen Morpheus hat das Cyberspace-Netz der Lügen durchschaut. Zu Ihnen gehört Trinity, eine durchtrainierte Kampf-Amazone , die Neo zu den Rebellen führt. Sie sind überzeugt, dass er der lange angekündigte Weltenretter ist, der sie von der Knechtschaft befreien wird. Nach dem überragenden Erfolg an den weltweiten Kinokassen hat sich das Filmstudio Warner für seine Home-Video-Reihe auf den größten Video-Release des Jahres am 25. November 1999 bestens vorbereitet. Besonders die DVD-Box hat es in sich. Neben dem 131 Minuten langen Kinofilm zeigt die *Matrix*-DVD mit einer Reihe von Hintergrund-Specials und speziellen Zugaben, was der neue Datenträger alles zu leisten im Stande ist. Besonders der mit einem PC nutzbare DVD-ROM-Bereich verknüpft die Medien Film, Computer und Internet auf eine bisher einmalige Art und Weise. Interaktive Spiele, Links zu Webseiten und Download-Möglichkeiten sind da nur als Beispiel zu nennen. Die Video-Kaufkassette ist für DM 39,95, die DVD-Box für DM 59,- im Handel erhältlich.



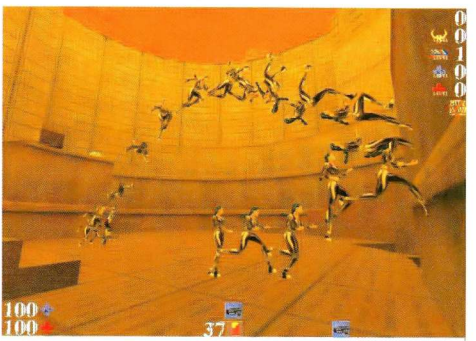
Weg. Die diabolischen Agenten sind dabei wie im Film stärker und schneller als Neo und ihm außerdem technisch überlegen. Nur unter zu Hilfenahme all seiner Fähigkeiten kann Neo sie besiegen. Da gibt es zum einen konventionelle Schusswaffen, wie Berettas oder Uzis. Außerdem kann sich Neo mit seinen Kung-Fu-Künsten wehren. Greift man auf den Faust- und Fußkampf zurück, wechselt die Spielansicht wie bei einem Beat'em Up-Spiel von der Ich-Perspektive zu einer Außenkamera. Am wichtigsten aber sind Neos „magische" Begabungen. Ihr Einsatz erinnert etwas an die Jedi-Kräfte aus Lucas Arts *Jedi Knight*. Damit kann der Spieler zum Beispiel enorm weit und hoch springen, Wände entlanglaufen oder auch die Zeit verlangsamen. Jede Anwendung einer Spezial-Kraft verbraucht dabei einen gewissen Vorrat an mentaler Energie, die sich langsam regeneriert oder durch Bonusgegenstände wieder aufgefrischt werden kann. Während zwischen dem Gebrauch der Waffen oder Fäuste umgeschaltet werden muss, stehen die Magiekräfte jederzeit zur Verfügung.

Die *Matrix*-Mehrspieler-Variante hingegen ist eine Abwandlung des *Team Fortress*-Spielprinzips. Das bedeutet, das zwei Teams, die aus unterschiedlichen Spiel-Charakteren und -Klassen bestehen, versuchen, je nach Level ein vordefiniertes Spielziel zu erreichen. Hier handelt es sich natürlich auf der einen Seite um Morpheus' Rebellengruppe, auf der anderen Seite um die *Matrix*-Geheimpolizei der Agenten. In den Reihen der Rebellen kämpfen ein Führer (Morpheus), Operator (Trinity), Kämpfer (Neo) und Sanitäter. Die Geheimpolizei bietet dagegen Agenten, Attentäter, Elite-Soldaten und Polizisten auf. Jede Klasse wird über eigene Fähigkeiten, Schadens- und Rüstungs-Modelle verfügen. Nur mit aufeinander abgestimmtem Zusammenspiel hat eines der Teams die Chance das Spiel zu gewinnen. Beide *Half-Life*-Modifikationen sollen bis Mitte 2000 fertiggestellt sein. Informationen finden Sie unter www.hlmatrix.com. Beide Mods dürfen wir aus Lizenzgründen leider nicht auf der Cover-CD veröffentlichen. Mit einem fast identischen Konzept, aber einer völlig anderen Technologie entsteht parallel eine *Quake 2*-Modifikation, über die Sie sich unter www.planetquake.com/ kickme/matrix/ informieren können. Am Spielprinzip werkeln drei amerikanische *GTa2*-Spieler. Seitdem DMA Design den *GTa2*-Script-Editor veröffentlicht hat, sprießen auch hier die *GTa2*-Modifikationen aus dem Boden. Eines der ersten Projekte ist besagte *Matrix*-Variante. Neben der an den Film angelehnten optischen Ausgestaltung werden auch komplett neue Spiel-Features eingebaut werden. Ähnlich dem Respekt-Barometer des Originalspiels ist zum Beispiel ein „Power Meter" geplant. Mit dieser Anzeige wird der Gebrauch der speziellen Kräfte gesteuert, über die Neo und die Rebellen verfügen. Wann der *GTa2-Matrix*-Mod fertig gestellt sein wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest.

Das Matrix-2-Spiel kommt 2002

Bis die neuen *Matrix*-Filme im Jahr 2002 in die Kinos kommen, ist sicher noch viel Zeit, aber der *Matrix*-Stoff ist viel zu interessant, um nicht schon heute beachtet zu werden. Vielleicht wird das Computerspiel so wegweisend für die Spieleindustrie, wie es der Kinostreifen für die Filmbranche war. Bis zum ersten offiziellen Spiel müssen jedoch noch viele Hürden genommen werden. Ganz gleich welchen Gang diese spannende Geschichte nimmt, PC Action wird für Sie weiterhin versuchen, die Frage zu beantworten: Was ist die Matrix?

Christian Müller



Auch für die große Fangemeinde der id Software-Spiele wird an einem Matrix-Spiel gearbeitet. Hier sehen Sie Trinity in einem der bekanntesten Q2-Level die Wand hochlaufen und einen Rückwärtssalto vollführen.

Magie statt Magnum...

'The Wheel of Time'

...ein 'zauberhafter' Ego-Shooter mit Strategie-Elementen!

90% PC Action 12/'99 | 8/10 Gamespot 11/'99 | 88% Power Play 12/'99 | 88% Gamesmania 11/'99 | 87% GameStar 1/2000 | 90% PC Games 1/2000 'Spiel des Monats'





Features:

- Verbesserte Unreal-Engine
- Spielumgebung in Echtzeit-3D
- Verschiedene Wettereffekte, wie Wind, Regen und Schnee
- Konstruktion und Ausstattung eigener Festungen
- Einsatz von über 100 Artefakten und Zaubern
- Basiert auf Robert Jordans epischer Romanvorlage
- Einzigartige Multiplayer-Dynamik
- Single- und Multiplayermodus für bis zu vier Spieler

www.gtinteractive.de | www.wheel-of-time.de

Wheel of Time™ ©1998 GT Interactive Software Corp. All Rights Reserved. Created by Legend Entertainment Company under license from Robert Jordan. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software. Legend and the Legend logo are trademarks of Legend Entertainment Company.

GT LEGEND™ ENTERTAINMENT COMPANY PC CD

Tollkühne Männer auf fliegenden Kisten

Nachdem Microsoft bereits seinen Monstertrucks im Sommer letzten Jahres einen Nachfolger spendierte, sind nun die Zweiräder an der Reihe. Mit noch mehr Features möchte Motocross Madness 2 seinen Vorgänger vom Thron der Genre-Referenz stoßen – ob das gelingt?



Um MCM2 so realistisch wie möglich zu gestalten, nahm Microsoft den 125ccm-Supercross-Fahrer Stephanne Roncada unter Vertrag.

Auch bei Microsoft hat man erkannt, dass es nicht nur bei seinen Betriebssystemen, sondern auch bei seinen Computerspielen immer etwas zu verbessern gibt. *Motocross Madness* war und ist zweifellos ein exzellentes Spiel, dennoch gab es zwei Kritikpunkte, die vor allem Cross-Experten ein wenig auf den Magen schlugen. Vielen Spielern waren die Strecken auf Dauer zu eintönig und auch die Spielmodi konnten längerfristig nicht restlos befriedigen. Kein Problem, dachte sich Microsoft und nahm sich nicht nur der Hauptkritikpunkte an, sondern verbesserte viele Features des beliebten Rennspiels, welches sich momentan noch in der Pre-Alpha-Phase befindet und im Sommer dieses Jahres seinen Weg in die Läden finden soll.

Augen auf

Schon 1998 klappte der Fachpresse beim Spielen von *Motocross Madness* aufgrund der für damalige Verhältnisse superben Grafik der Unterkiefer herunter; für die 2000er Version des Motocross-Spiels haben sich die Grafiker nochmals mächtig ins Zeug gelegt. Nicht nur die Landschafts- und Streckengrafik wirkt dank des konsequenten Ausnutzens der neuesten 3D-Grafikkartentechnologie ungemein weitläufig und somit viel realistischer, auch die Fahrer und Motorräder sehen viel detaillierter aus als beim Vorgänger. Die aus Polygonen bestehenden Fahrer sind komplett animiert und sitzen im Vergleich zu anderen Spielen nicht wie Crashtest-Dummys auf den Maschinen, sondern bewegen sich gemäß dem Streckenverlaufs bei Erschütterungen oder Sprüngen äußerst „menschlich". Im Zuge des Programmtunings wurde auch das Herzstück des ersten Teils, die Fahrphysik, tüchtig frisiert. So sollen, ganz nach eingestelltem



Spektakuläre Stunts, atemberaubende Sprünge und eine superbe Grafik. Im Vergleich zum ersten Teil sind die Strecken um einiges detaillierter und abwechslungsreicher geraten.

Schwierigkeitsgrad, selbst kleinste Fahrfehler bestraft werden. Wer sich auf schlammigen oder vereisten Untergrund zu stark in die Kurven legt, wird garantiert von der Strecke schlittern. Außerdem wurde das Brems- und Beschleunigungsverhalten der Räder verbessert, was viele Profis beim Vorgänger bemängelten. Für die Realisierung der möglicherweise besten Moto-Cross-Simulation aller Zeiten hat sich Microsoft kompetente Verstärkung in Person des 125ccm-Motocross-Fahrers Stephanne Roncada ins Boot geholt, der in den gesamten Entwicklungsprozess eingebunden ist.

Nach dem aktuellen Stand der Dinge wird *Motocross Madness 2* sogar mit original-lizenzierten Bikes, von Honda über Suzuki bis Yamaha aufwarten können.

Wir zwei fahren irgendwo hin

Über die genau Streckenanzahl gibt es noch keine endgültigen Angaben, weil Microsoft momentan noch am Design der letzten Kurse arbeitet. Sicher ist nur, dass es mehr und abwechslungsreichere Rennpisten als beim Vorgänger geben wird. Sicher ist auch, dass neben der Motocross- erstmals auch eine komplette Enduro-Serie gefahren werden kann – Wow! Dazu kommen die bekannten Spielmodi (Indoor Supercross, Outdoor, Pro Circuit, Baja) des ersten Teils plus einem ebenfalls neuen Obstacle-Rennmodus. Natürlich wird auch der beliebte Stunt-Modus wieder mit von der Partie sein, bei dem doppelt so viele Stunts wie bei *Motocross Madness* vollführt werden können.

Ein echtes Highlight verspricht der neue Karrieremodus zu werden, der die Spieler auch längerfristig bei der Stange halten soll. Hier starten Sie mit einem relativ einfachen Motorrad und verdienen sich durch erfolgreiche Platzierungen Preis- und Sponsorengelder, mit denen Sie Ihr Zweirad aufrüsten dürfen. Ihre Karriere erstreckt sich dabei über mehrere Saisons in den verschiedenen Rennserien.

Schneeflöckchen, Weißröckchen ...

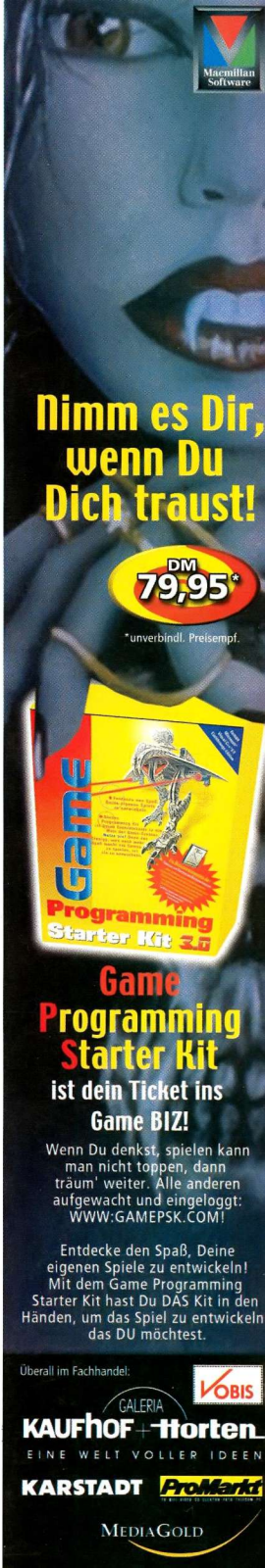
Die grafischen Optimierungen wirken sich auch auf



Diese heimtückische Buckelpiste stellt höchste Anforderungen an Fahrer und Maschine.



Dieser verschneite Waldweg hat es in sich. Die Strecke ist spiegelglatt und schwer befahrbar.





Querfeldein: Bei Motocross Madness 2 können Sie fast überall umherfahren, der Freiheit sind (fast) keine Grenzen gesetzt.

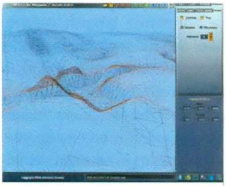


Die waghalsigsten Sprungmanöver sind möglich. Um keine Bruchlandung hinzulegen, ist exaktes Timing hierbei das A und O.

die Wettereffekte aus, die gegenüber Motocross Madness noch besser aussehen. Neben Sonnenschein wird von leichtem Regen bis hin zu Sinnflut-artigen Niederschlägen, dichten Nebelfeldern, verschneiten und sogar vereisten Strecken alles geboten, was das Herz eines jeden Hobby-Meteorologen höher schlagen lassen dürfte. Erfreulicherweise hat Microsoft auch wieder daran gedacht, einen Streckeneditor ins Spiel zu integrieren, der weitaus mehr Möglichkeiten als der des ersten Teils bieten soll.

Dank Microsofts Gaming Zone wird, wie schon beim ersten Teil, der Mehrspieler-Support groß geschrieben. In allen Rennklassen dürfen Sie sich mit Spielern aus der ganzen Welt messen und um Online-Meisterschaften fahren – ein Mordsspaß.

Christian Sauerteig



Genau wie Motocross Madness bietet auch der zweite Teil einen Streckeneditor.

Motocross Madness 2

Voraussichtlich:	P II 233, 32 MB, Win95/98/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	voraus. 8 Sp. LAN, 8 Sp. Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Motocross Madness, Extreme Biker
Internet:	www.microsoft.com

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

» Viel kann nicht schief gehen. Stellt der Karrieremodus tatsächlich die Bereicherung des Solospiels dar, knüpft MCM2 nahtlos an den Erfolg des Vorgängers an. «



Dank der Vielzahl von Rennserien und -strecken „befahren" Sie fast den gesamten Globus.



Äußerst reizvoll sind die Riesensprünge, die bei Supercross-Wettbewerben möglich sind.

Game It!

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
c.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Gerät noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da uns erwartet bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellun gen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage. Kleine Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr 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 10.12.99 * = *noch nicht verfügbar am 10.12.*
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.

Titel des Monats Januar: Raider 4 79,99

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Age of Empires 2	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
Kicker	74,99
RTL Skispringen	54,99
-inkl. Versandkosten -	
Thandor*	64,99

PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101. Airborne 24,99
30.Ultra Pinball: Turbo 19,99 N
500cc Grand Prix 24,99
5th Element 24,99 P
A-Train 14,99
Abe's Oddysee 24,99
Addiction Pinball 19,99
Airline Tycoon+Add-on 24,99
Akte Europa 24,99
Alone in the Dark 3 24,99
Arcade Pool 2 24,99
Army Men 24,99
Art of War Vol. 1 24,99
dto. Campaign Set 34,99 N
Art of War Addon 29,99
Atari Collection 24,99
Atlantis 24,99
Atomic Bomberman 14,99 P
Austin Towers 19,99
Autobahn Total 27,99
Imperium Galactica 24,99
Incubation 24,99
Incubation Mission 22,99
Indiana Jones 3+4 22,99
Industriegigant 24,99
Interstate 76 19,99
Interstate 76 Nitro 24,99
I-War 24,99
Jazz Jack R. Secret Files 19,99
KKND 2 14,99
Kings Quest 8 24,99
Knights & Merchants 24,99
Kurt 29,99
Leisure S. Larry 7 24,99
Land der Hoffnung 24,99
Lands of Lore 2 24,99
Larry Collection 34,99
Little Big Adventure 2 19,99
Little Big Adventure 19,99
Lords of Magic Classic 29,99
Mafia Contauri 24,99
M1 Tank Platoon 2 24,99
Magic 24,99
Master of Orion 2 19,99
Mayday 24,99

CD ROM

15th Antology Comp. 49,99
1813 Volkerschlacht 49,99
Abe's Exodus 64,99
Abomination 89,99
ACM 1918 69,99
Action Man 39,99
Adventure Hall of Fame 44,99
Age of Empire Gold 69,99
Age of Empire 1 39,99
Age of Empire Miss. 2 44,99
Age: Aufstieg Roms 34,99
Age of Empires 2 79,99
dto. + Dashboard 149,99
Age of Wonders* **74,99**
Alien v. Predator 74,99
Alien vs. Predator e. 79,99
Alpha Centauri 29,99
Amerzone 74,99
Anno 1602 Konigsedition 59,99
dto.: Die Inseln 29,99
dto: Im Namen d. Konigs 29,99
Battlezone 2 109,99
Expendable 64,99
Battle Isle: Biker* 64,99
F1 99 74,99 N
F16 World Grand Prix a.A.
F 16/Mig 29 Bundle 72,99
F 18* 64,99
Fallout 4.0 64,99
Fallout 2 34,99
Fifa 2000* siehe Sonderfeld 89,99
Fighting Steel 19,99
Final Fantasy 7 37,99
Final Fantasy 8 Superpreis! 69,99
Fire Team 79,99
Flight Command 69,99
Earth 2150 69,99
Flight Pack* 34,99
Football Manager* 44,99 N
Flugsim's siehe Sonderfeld 44,99 P
Fritz 6 29,99
Fußball 2000 24,99
Gabriel Knight 1+2+Lösung 34,99
Gabriel Knight 3* 69,99
Galador 39,99
Game Gallery 69,99
Gangsters 39,99
Gold Games 4 44,99
Grand Prix 64,99
Grim Fandango 39,99
GP World 69,99
Grand Prix Legends 34,99
Grand Theft Auto 39,99
Grand Theft Auto London 29,99
Grand Theft Auto Special 59,99
Grand Theft Auto 2 69,99
Grim Fandango 69,99
GSS 2 39,99
Gulf Germischt 49,99
Half Life dt. 49,99
Half Life Levels 19,99
dto. Opposing Force 39,99
Hattrick Wins 69,99
Hazard 19,99
Heroes of M&M 3 69,99
dto. Expansion Set* 69,99
Hidden & Dangerous 69,99
dto. Expansion Set 29,99 N
Hidden Steel Diammen 79,99
Homeworld 74,99
Hugo (neu) 39,99
incoming 44,99
Incuctus 34,99
Imperium Galactica 2* a.A.
Indiana Jones 5 69,99
Indycar 1827 69,99
Jagged Alliance 2 59,99
Jagged Alliance + Mission 44,99
Jedi Alliance 14,99
John Madden NFL 2000 74,99
Kampf um Stalingrad 49,99
KKND 2 - Krossfire 59,99
Kron und Schwerter 39,99
Lands of Lore 3 79,99
Legacy of Kain: Soul Raver 74,99
Lego Island 69,99
Leisure S. Larry Casino 47,99
Links 98 14,99
Links LS 2000* 84,99
Lords of Realms 2+Siege P. 74,99
Lucas A10 Advent. 34,99
Magic - die Zusammenkunft 57,99
Magic - Duell der Planes 69,99
Mankind 69,99
Outcast 79,99
Panzerelite 64,99
Panzer General 4 69,99
PC Action Archiv 99 14,99 N
PC Games Archiv 99 14,99 N
PC Games Extreme 34,99
PC Games Collection 44,99
Pharao + Caesar 4* 69,99
Phoenix* 59,99
Pizza Syndicate 64,99
Planscape Torment* 44,99
Play the Games Vol. 1 59,99
Play the Games Vol. 2 64,99
Police Quest Swat 3* **64,99**
Populus - The 3rd 74,99
Mission Hierzu 44,99
Powerboat 2* 64,99
Premier Manager 99 69,99
Prince of Persia 3D 44,99 P
Puzzle Bobble 2 24,99
Q Beri 49,99
Quake 3 74,99
Quest for Glory 5 74,99
Railroad Tycoon Gold* 34,99
Rainbow Six Gold 69,99
Rainbow Six: Eaglewatch 29,99
Rainbow Six: Tom C. 34,99
Rally Championship 99 49,99
Ran Trainer 3 54,99 N
Rayman Gold 24,99
Reach for the Stars* 69,99
Rebellion 69,99
Renegade Racing* 64,99
Republik 69,99
Requiem 69,99
Revenant 49,99
Revolt 69,99
Road to Moscow* 74,99
Rouge Spear 74,99
Roller Coaster Tycoon 74,99
dto. Add-on* 39,99
RTL Skispringen 54,99 N
... inkl. Versandkosten
Rückkehr nach Krondor 69,99
Rugrats
Abenteuerspiele 34,99
Creche Spiele 34,99
Rugrats Pinshop 34,99
Rush 2: Extreme Racing* 59,99
SCAR - Air Wings 39,99
Sanitarium 39,99
Seven Kingdoms 2 69,99
Shadow Company 74,99
Shadow of the Empire 34,99
Shadowman 69,99
Shogun* 69,99
Silent Hunter 2* 74,99
Silver 69,99
Sim City 3000 69,99
Sim City Sorcerer Pack* 44,99
Skout 69,99
Slave Zero* 69,99
Soapy Pictures 39,99
Southpark 69,99
Spellcraft Organizer 59,99 N
Spec Ops 2 54,99 N
Spiele Kompendium 69,99
Spielelösungen 1 / 2 je 14,99
Star Speed 69,99
Splinter* 69,99
Sports Car GT 69,99
Star Craft Boxing 39,99
Star Craft 39,99
Star Craft Broodwar 39,99
Star Craft Insurrection 24,99
Starsiege 74,99
Star Trek
Birth of Federation 69,99
Starfleet Ops 69,99
Der Aufstand 72,99 N
Klingon Honor Guard 34,99
New Worlds 74,99
Next Gen: Final Unity 24,99
Star Trek Command 64,99
Star Wars:
Rucksack (Lord Vader) 29,99
Behind the Magic 1* 44,99
Behind the Magic 2* 44,99
Dunkle Bedrohung 69,99
Jungan 69,99
Racer 69,99
Rebellion 39,99
Rogue Squadron 39,99
Stefen King's F13* 39,99 N
Trilogy 74,99
System Shock 2 79,99
Swing Plus 39,99
Techno Mage* 69,99
Tellurian Defence 64,99
Thandor* **64,99**
The Next Tetris 44,99
Theme Park World 84,99
Tiger Woods 99 74,99
TOCA 2 74,99
Tomb Raider 1 Dir. Cut 39,99
Tomb Raider 3 39,99
Tomb Raider 4 Add on 44,99
Tomb Raider 4* 74,99
Tomb Raider 4 79,99 P
Time Trouble* 64,99
Topwords 34,99
Total Annihilations Kingsdoms 74,99
Turok 2 39,99
Turok 2 engl. Original 69,99
Turok 2 + Power Surround 89,99
SB LIVE PCI 329,99
Diamond Viper 550 209,99
Diamond Viper 770 419,99
Guillemot
Phoenix 16Mb(Banshee) 219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)... 149,99
Xentor AGP 249,99
Xentor 32 379,99
DVD ROM 3 ... 149,99
DVD Theatre incl. MPEG2 439,99
Soundstation ... 119,99

CD ROM

Europäisch Air War 109,99
Everquest 6,99
Expendable 64,99
Extreme Biker* 64,99
F1 99 74,99 N
F16 World Grand Prix a.A.
F 16/Mig 29 Bundle 72,99
F 18* 64,99
Fallout 4.0 64,99
Fallout 2 34,99
Fifa 2000* siehe Sonderfeld 89,99
Fighting Steel 19,99
Final Fantasy 7 37,99
Final Fantasy 8 Superpreis! 69,99
Fire Team 79,99
Flight Command 69,99
Earth 2150 69,99
Flight Pack* 34,99
Football Manager* 44,99 N
Flugsim's siehe Sonderfeld 44,99 P
Fritz 6 29,99
Fußball 2000 24,99
Gabriel Knight 1+2+Lösung 34,99
Gabriel Knight 3* 69,99
Galador 39,99
Game Gallery 69,99
Gangsters 39,99
Gold Games 4 44,99
Grand Prix 64,99
Grim Fandango 39,99
GP World 69,99
Grand Prix Legends 34,99
Grand Theft Auto 39,99
Grand Theft Auto London 29,99
Grand Theft Auto Special 59,99
Grand Theft Auto 2 69,99
Grim Fandango 69,99
GSS 2 39,99
Gulf Germischt 49,99
Half Life dt. 49,99
Half Life Levels 19,99
dto. Opposing Force 39,99
Hattrick Wins 69,99
Hazard 19,99
Heroes of M&M 3 69,99
dto. Expansion Set* 69,99
Hidden & Dangerous 69,99
dto. Expansion Set 29,99 N
Hidden Steel Diammen 79,99
Homeworld 74,99
Hugo (neu) 39,99
incoming 44,99
Incuctus 34,99
Imperium Galactica 2* a.A.
Indiana Jones 5 69,99
Indycar 1827 69,99
Jagged Alliance 2 59,99
Jagged Alliance + Mission 44,99
Jedi Alliance 14,99
John Madden NFL 2000 74,99
Kampf um Stalingrad 49,99
KKND 2 - Krossfire 59,99
Kron und Schwerter 39,99
Lands of Lore 3 79,99
Legacy of Kain: Soul Raver 74,99
Lego Island 69,99
Leisure S. Larry Casino 47,99
Links 98 14,99
Links LS 2000* 84,99
Lords of Realms 2+Siege P. 74,99
Lucas A10 Advent. 34,99
Magic - die Zusammenkunft 57,99
Magic - Duell der Planes 69,99
Mankind 69,99

Dreamcast, Playstation & N64 führen wir auch!

Babylon 5 Info 19,99
Baphomets Fluch 14,99 P
Baphomets Fluch 2 19,99
Battle Isle 2 + Data 24,99
Battle Isle 3 24,99
Battle Zone 24,99
dto. Levels 19,99
Betrayal in Antara 19,99
Birthright 14,99
Bleifuss 1 24,99 N
Bleifuss 2 14,99
Bleifuß Fun 19,99
Bleifuß Rac 19,99
Bundesliga M.Ch.Pack 29,99
C 64 Spiele 24,99
Carmageddon (USK 12) 24,99
Catz 4 24,99
Caesar 3 24,99
Chaos Control 14,99
Civilization 2 24,99
Colin McRae Rally Classic 29,99
Creature Shock 19,99
D-Info 99 29,99
Dark Reign 19,99
Darkseed 2 24,99
Der Industriegigant 24,99
Descent-Freespace:
The Great War 29,99 N
Descent 3 34,99 N
Dethkarz 24,99
Deathtrap Dungeon 29,99
Die by the Sword 24,99
Die by the Sword Mission 24,99
Die Fugger 2 19,99
Die große Schlacht je 19,99
(Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamanga, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail)
Die Siedler Gold 24,99
Die Siedler 2 Mission 29,99
Siedler 2: Die Beseidlung 24,99
Dogz 4 24,99
Dune 19,99
Dungeon Keeper Gold 29,99
Dynasty General 34,99
Earthworm Jim 19,99
Eastern Front 14,99
email Games je 19,99
Emergency 24,99
Excessive Speed 14,99
Extreme Assault 14,99
Extreme Pinball 14,99
F1 Grand Prix 2 24,99
F1 Racing Sim 2+Addon 24,99
F 22 Raptor 29,99
Flood 14,99
G-Police 34,99
Gearhead 14,99
Gex 3D 29,99
Glover 24,99
Gold Games 3 24,99
Grand Prix Manager 2 24,99
Heart of Darkness 29,99
Hellcopter 29,99
Helloween Teufel 29,99
Heretic 2 19,99
Heroes of M&M 2 29,99
Hexen 2 Portal Praevus 29,99
Holiday Island+Szen. 29,99
Imperialismus 9,99
Imperialismus 2 34,99
Interstate 82 24,99
Jack Orakel 24,99
Jagged Alliance 2 Gold 49,99
Jagged Alliance 2 Unfinished 29,99
Jane's Combat Simulations 24,99
Jane's F-15 24,99
Jane's Fighters Anthology 29,99
Jane's Longbow 2 24,99
Jane's USAF 24,99
Jazz Jackrabbit 2 19,99
Kingpin 24,99
Knights of the Nine 24,99
Krush, Kill 'n Destroy 24,99
Lander 24,99
Lego Chess 24,99
Lego Creator 24,99
Lego Loco 24,99
Lego Rock Raiders 24,99
Lego Stunt Rally 24,99
Lemmings 3D 24,99
Lemmings Paint 24,99
Lemmings Revolution 24,99
Lode Runner 24,99
Longbow Gold 24,99
Machines 24,99
Machines Mission 24,99
Magic Carpet 2 24,99
Mechcommander 24,99
Mechwarrior 2 24,99
Mechwarrior 3 24,99
Medicopter 24,99
Metal Fatigue 24,99
Micro Machines 3 24,99
Midtown Madness 24,99
Might & Magic 1 – 6 24,99
Might & Magic 7 24,99
Monkey Island 1+2 24,99
Monkey Island 3 24,99
Monopoly Junior 24,99
Monopoly 2000* 24,99
Monster Truck Madness 24,99
Motocross Madness 24,99
Motorcross Madness 2 24,99
Nascar 2* Track Pack 14,99
Nascar 99 14,99
Netstorm Islands 14,99
NHL 99 24,99
Outlaws 34,99
Outpost 1+2 24,99
Pandemonium 2 24,99
Panzer Commander 24,99
Pepper Pack 2 24,99
Perry Rhodan 24,99
Phantasmagoria 1 24,99
Phantasmagoria 2 (ein Index) 29,99
Pinball Arcade 24,99
Pinball Classics Vol. 1 29,99
Pinball Classics Vol. 2 29,99
Police Quest 1+2 24,99
Prisoner of Ice 24,99
Pro Pinball: Timeshock 24,99
Pro Pinball: Big Race USA 24,99
Rail Road Tycoon 2 19,99
Rat Tycoon 24,99
Red Baron 2 Classic 24,99
Rett-a-Tet 24,99
Resident Evil 1 24,99
Risiko Win95 19,99
Road Rash 24,99
Robo Rumble 14,99
Rollercoaster 24,99
Seven Kingdoms 19,99
Shanghai 2 Drachenauge 24,99
Shanghai Dynasty 24,99
Silent Hunter Comm. Ed. 29,99
Sim Ant 14,99
Sim Copter 14,99
Sim City Classic 9,99
Sim Farm 14,99
Sim Life 14,99
Sim Tower 19,99
Sim Theme Hospital 24,99
Total Annihilation 24,99
Transport Tycoon Gold 29,99
Transport Tycoon+World Ed. 19,99
Trophy Bass 3 19,99
Ultima Ascension 24,99
V-Rally 24,99
Virtual Racing 450 PS 19,99
Wall Street Trader 29,99
War in the Gulf 24,99
Warbreeds 24,99
Warhammer 2 29,99
Warhammer Collection 29,99
Warlords 3 19,99
Western Front 29,99
Wing Commander 4 29,99
Wing Commander 5 29,99
Wing Nuts 2 24,99
Worms 2 24,99
X-Com: Apocalypse 24,99
You don't know Jack 1 19,99
Z + Expansion Set 29,99
Zork 1 + 2 9,99
Zork-Grand Inquisitor 24,99

www.gameit.com

✓ **noch mehr Auswahl**
✓ **tagesaktuelle News**
✓ **bequem bestellen!**
✓ **Links ohne Ende**

Unreal Tournement* 69,99

Quake 3* 74,99

Bestellen solange es noch geht

Gamestar - Leserbefragung 9/98:

Game It! ist der bevorzugte Versender!

(Kein anderer Spieleversender wurde häufiger als Einkaufsquelle angegeben.)
Durchführung der Befragung: wp Research im Auftrag von Gamestar

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**

Unser besonderer Service:

Versandkostenfrei!!

Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Gameboy

Bust a Move 4	54,99
Carmageddon	54,99
Cart Precision Racing	44,99
Castlevania Legacy	54,99
Catan – die erste Insel	**69,99**
Chess 2000	64,99
Civ: Call to Power	74,99
Civ 2 Multiplayer	39,99
Civ 2 Fantastic Worlds	24,99
Civ2 Unentdeckte Welt	19,99
Civ 2+Data 1+2+Multi	69,99
Civ 2 Gold 2: Test of	69,99
Close Combat 4	69,99
Clue	34,99
Codename Eagle	64,99
Combat Flight Simulator	49,99
Commandos	69,99
dto. Im Auftrag d. Ehre	54,99
C & C 3* siehe Sonderfeld	89,99
C & C 1 Megabox	79,99
C & C 2 Megabox	79,99
Chroniken d. schw. Mondes	74,99
Cosmopolitan: My Style 2	34,99
Creatures 3	69,99
Creatures Abenteuer	34,99
Crusaders of M&M*	**74,99**
Cumatana*	69,99
Dark Project Gold*	49,99
Darkstone	74,99
Descent 3	69,99
Descent Freespace 2*	69,99
Delta Force 2	69,99
Der Korsar	69,99
Der Planet 2*	72,99
Der Verkehrsgigant*	72,99
Descent Freespace 2*	64,99
Diablo + Mission	39,99
Diablo 2*	79,99
Die Kosmicks*	49,99
Die Siedler 3	69,99
dto. Mission 1	24,99
dto. Mission 2*	44,99
dto. + Amazonen	79,99
Die Verschuung	72,99
Die Volker Gold	54,99 P
Die Volker Add-On	24,99
Diplomacy*	69,99
Discworld Noir	69,99
Drakan	69,99
Driver	79,99
Dune 2000	69,99
Dune 2000: Desert	19,99
Dungeon Keeper 2 Siehe Bundes	
Earthworm Jim 3D	69,99
Eastern Front 2	69,99
Elder Scrolls: Red Guard	64,99
MDK 2*	64,99
Mechcommander	34,99
Mechwarrior 3	69,99
Medicopter	39,99
Metal Fatigue	24,99
Micro Machines 3	34,99
Midtown Madness	69,99
Might & Magic 1 – 6	24,99
Might & Magic 7	74,99
Monkey Island 1+2	39,99
Monkey Island 3	39,99
Monopoly Junior	54,99
Monopoly 2000*	24,99
Morpheus	49,99
Moto Racer 2	79,99
Myst Special (1+2)	34,99
Myst 2 (Riven) DVD*	74,99
Myth 2	69,99
Nascar 2000	44,99
Nations Fighter Command	64,99
NBA 2000 siehe Sonderfeld	
Need 4 Speed 4	79,99
Newman Haas Racing	69,99
NHL 2000 siehe Sonderfeld	
N.I.C.E. 2	49,99
N.I.C.E. 2 Tune Up	24,99
Nocturne	74,99
Official F1 Racing	74,99
Omikron	89,99
Outcast	79,99
Panzerelite	64,99
Panzer General 4	69,99
PC Action Archiv 99	14,99 N
PC Games Archiv 99	14,99 N
PC Games Extreme	34,99
PC Games Collection	44,99
Pharao + Caesar 4*	69,99
Phoenix*	59,99
Pizza Syndicate	64,99
Planscape Torment*	44,99
Play the Games Vol. 1	59,99
Play the Games Vol. 2	64,99
Police Quest Swat 3*	**64,99**
Populus - The 3rd	74,99
Mission hierzu	44,99
Powerboat 2*	64,99
Premier Manager 99	69,99
Prince of Persia 3D	**44,99 P**
Puzzle Bobble 2	24,99
Q Beri	49,99
Quake 3	74,99
Quest for Glory 5	74,99
Railroad Tycoon Gold*	34,99
Rainbow Six Gold	69,99
Rainbow Six: Eaglewatch	29,99
Rainbow Six: Tom C.	34,99
Rally Championship 99	49,99
Ran Trainer 3	54,99 N
Rayman Gold	24,99
Reach for the Stars*	69,99
Rebellion	69,99
Renegade Racing*	64,99
Republik	69,99
Requiem	69,99
Revenant	49,99
Revolt	69,99
Road to Moscow*	74,99
Rouge Spear	74,99
Roller Coaster Tycoon	74,99
dto. Add-on*	39,99
RTL Skispringen	54,99 N
... inkl. Versandkosten	
Rückkehr nach Krondor	69,99

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Flight unlimited 2 29,99
Flight unlimited 3 74,99
Fly! 69,99
FS 98 29,99
FS 2000 99,99
FS 2000 Pro 64,99
FS Airport &Scen. Des. 59,99
FS EFIS 49,99
FS Flight Shop 49,99
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 ADDY, Ubisoft (u.a. Tim 2), Ravensburger, Tivola, Cornelson, Meyer Multim., Hexaglott, Bertelsmann , Disney u.v.m

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Bleem! PSX Emulator 69,99
CH Products
Flightstick Pro 84,99
F 16 Combat Stick 129,99
F 16 Fighter Stick 199,99
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 84,99
Xterminator Pro (auch USB) 84,99
Grip System 99,99
Analog Pro 39,99
Logitech Wingman
Extreme 34,99
Extreme Digital 69,99
Interceptor 69,99
Force 219,99
Gamepad 54,99
Formula 144,99
Formula Force 319,99
Thunderpad 19,99
Thunderpad digital 39,99
dto. Multiplayer 89,99
Microsoft Sidewinder
Gamepad 54,99
Gamepad Pro 69,99
Dual Strike 89,99
Freestyle Pro 99,99
Precision Pro 99,99
Force Feedback
Force Feedback Wheel 239,99
Intellimouse 99,99
Intellieye 64,99
Cordless Wheel Maus 59,99
Internet Keyboard 89,99
Natural Keyboard Pro 89,99
Guillemot
Race Leader Lenkrad FF 179,99
Ferrari Lenkrad 94,99
Ferrari FF Lenkrad 229,99

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: ... Rechtshänder, rechte grammierbar, auch als USB
Cyborg 2000
X-36 Flightstick
+ 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 3 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
SB Live + Digital Surround 219,99
SB LIVE PCI ... 329,99
Diamond Viper 550 ... 209,99
Diamond Viper 770 ... 419,99
Guillemot
Phoenix 16Mb(Banshee) 219,99
Phoenix 2(TNT Vanta)... 149,99
Xentor AGP 249,99
Xentor 32 379,99
DVD ROM 3 ... 149,99
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

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 52 & 54)
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

10178 Berlin
JE Games Mitte
Poststr. 12 – 030/24721741

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/5107892

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 – 03072325248

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
Postplatz 4- 03302/272706

19322 Wittenberge
Am Stern 1

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Knigstr. 3-5 – 0561/7392030
(gegenüber Discothek New York)

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/960915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

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-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

79098 Freiburg
Eisenbahnstr. 47 – 0761/292 69 50

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 – 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

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

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.

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



Bayerns Oliver „Huhn" klärt hier vor Dortmunds „Ibrahim". Bei Schneefall sind gar einzelne Eiskristalle zu erkennen.

Saisonauftakt

Auf der Cover-CD

Film: Anpfiff für Anstoss

Erleben Sie die 3D-Engine von *Anstoss 3* in Aktion und erfahren Sie neues aus dem Ascaron-Hauptquartier in Gütersloh.

PCA incite TV02.mpg

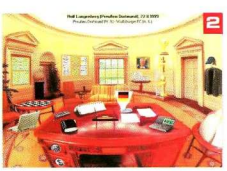
Die Stiefel sind geschnürt, die Bälle gewienert. Am 10. Februar laufen die Ascaron-Kicker mit Anstoss 3 in die virtuellen Stadien ein. Kurz vor dem Anpfiff überzeugten wir uns in Gütersloh noch einmal vom Trainingszustand der Athleten.

Viel ist bereits über *Anstoss 3* berichtet worden und wenn Sie die Artikel aufmerksam verfolgt haben, dürften Sie wissen, dass dieser Manager mit einer Optionsflut aufwarten kann, die alle vorherigen Titel dieses Genres in den Schatten stellen wird. Die Standardfeatures eines Fußballmanagers wurden um so viele Details erweitert, dass nun wirklich keine Wünsche mehr offen bleiben. Das übersichtliche Aufstellungsmenü wurde auf den ersten Blick unverändert übernommen. Auf den zweiten Blick erkennen Sie aber viele Filterfunktionen, die Ihnen die Teambasteleien erleichtern. So können Sie etwa alle Spieler mit einem Mausklick auf den Platz schicken, die bisher erst wenig zum Einsatz gekommen, die momentan besonders konditionsstark oder außergewöhnlich motiviert sind.

Fußballer sind auch Menschen

Wie immer bei der *Anstoss*-Serie gilt auch hier: Interessieren Sie sich nicht für alle Aspekte des Fußball, dürfen unliebsame Aufgaben an williges Personal abgetreten werden. Für den Trainings- und Taktikbereich lassen sich Co-Trainer einstellen, die jährliche Bilanz übernimmt auf Wunsch eine Agentur. Echte Fans kümmern sich natürlich selbst um vermeintliche Kleinigkeiten. So ist es durchaus nicht unwichtig, die Zimmerbelegung bei Trainingslagern selbst festzulegen, denn nicht alle Kicker vertragen sich untereinander. Das Programm berechnet jetzt einen individuellen Motivationsbalken, der sich direkt auf die Spielstärke auswirkt. Man kann sich vorstellen, dass es nicht gerade leistungsfördernd ist, wenn Ihrem Mittelstürmer vom Spielmacher die Frau ausgespannt wurde. Andersherum kann es wahrlich nicht schaden, wenn sich Ihre Innenverteidiger auch privat gut verstehen.



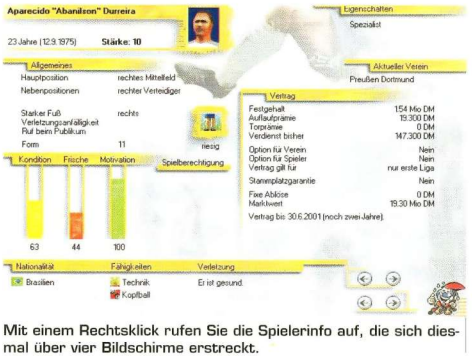




Gleich drei verschiedene Hauptmenüs bietet Anstoss 3 an. Mit der klassischen Iconleiste (1) erstrahlt der neue Taktikbildschirm. Das Spiel lässt sich aber auch aus dem Büro (2) heraus oder mit einem nüchternen Textmenü (3) steuern.



Lens Flares und Raucheffekte bestimmen diese Spielszene, die mit zehn Kameraperspektiven eingefangen werden kann.



Mit einem Rechtsklick rufen Sie die Spielerinfo auf, die sich diesmal über vier Bildschirme erstreckt.

Die bewährten Stärkebalken für Kondition und Frische behielt Ascaron natürlich bei. Aus allen drei Balken wird die augenblickliche Stärke jedes Akteurs ermittelt, die diesmal zwischen den Werten 1 (Kreisklasse) und 12 (absolute Weltklasse) schwanken kann. Als Trainer müssen Sie bei *Anstoss 3* verstärkt auf die Harmonie im Team achten, wenn Sie auf Dauer Erfolg haben wollen.

Schnelles Spiel oder Augenschmaus?

Während der Spieltage haben Sie die Qual der Wahl. Anhand des rund 6.000 Zeilen umfassenden Textmodus können Sie jede Aktion auf dem Platz schriftlich verfolgen. Hier sehen Sie nicht nur ständig die aktuelle Ligatabelle, sondern auch eine Benotung Ihrer Fußballer, was sinnvolle Auswechslungen erleichtert. Die Länge der Begegnungen legen Sie hier über einen Schieberegler fest, Blitzpartien gegen schwächere Gegner dauern so höchstens zwei Minuten. Bei dieser Wahl entgeht Ihnen aber der beeindruckende Grafikmodus, der in neun Minuten jedes Ihrer Matches simuliert. Ascaron geizte hier nicht mit optischen Gimmicks. Besitzer von 3D-Karten erleben Wetter-einflüsse, Partikeleffekte, Rauchschwaden, matschige Plätze und animierte Spieler, die optisch fast an ihre *FIFA*-Kollegen heranreichen. Einen Eindruck von der Spielqualität erhalten Sie durch das Video auf unserer Cover-CD. Im nächsten Monat werden Sie erfahren, ob *Anstoss 3* auch im Dauertest halten kann, was wir uns nach den ersten Spieltagen davon versprechen.

Christian Bigge

Interview mit Gerald Köhler

PC ACTION Hallo Gerald! Ihr habt in *Anstoss 3* sowohl einen Textmodus wie auch einen Grafikmodus eingebaut. Kannst du uns kurz den Unterschied erklären?

Gerald Köhler: Der Textmodus besteht aus 6.000 Zeilen, man kann also ewig spielen, ohne alles gesehen zu haben. Der Modus ist erweiterbar, eigene Spielzüge sind editierbar. Bei der Simulation können alle Spieler genau verfolgen, was auf dem Platz abläuft. Bisher musste man ja bei Managerspielen immer grafische Abstriche im Vergleich zu Actionspielen machen. Wir hoffen, dass wir diese Trennung aufheben können.

» Im taktischen Bereich wird sich das Spiel weiterentwickeln, es wird mehr Rollenspielelemente geben und definitiv auch eine Onlineversion. «



Gerald Köhler, A3-Konzeptautor

PC ACTION Wie sieht es denn in der Simulation mit der Spiellogik aus? Wird man zum Beispiel sehen können, dass Flanken unpräziser in den Strafraum segeln, wenn man einen Linksfuß auf rechts außen stellt?

Gerald Köhler: Das merkt man natürlich, wenn die Spielereigenschaften stimmen. Wenn der Spieler also besonders gut flanken kann, dann klappt das auch. Das ist auch relativ einfach abbildbar. Schwieriger war die Programmierung solcher Sachen wie der Abseitsfalle, dass das entsprechend 'rüberkommt.

PC ACTION Ihr arbeitet bereits an *Anstoss 4*. Wie geht's weiter mit der ? Gibt's überhaupt noch neue Ideen für den nächsten Teil?

Gerald Köhler: Zunächst wird es im Sommer eine Missions-CD zu A3 geben, da legen wir auch spätestens den Editor für den Textmodus bei, falls wir diesen nicht vorher schon kostenlos zur Verfügung stellen. Um *Anstoss 4* kümmert sich seit Mai mein Bruder Heiko und Ideen gibt's jede Menge. Am Anfang hat man immer ein wenig Sorgen, ob es noch genügend neue Einfälle gibt, aber das löst sich dann ganz schnell auf. Im taktischen Bereich wird sich das Spiel weiterentwickeln, es wird mehr Rollenspielelemente geben und definitiv auch eine Onlineversion.

PC ACTION Danke und erst einmal viel Glück mit *Anstoss 3*!

Anstoss 3

Voraussichtlich:	P266, 32 MB, Win9x, NT
Technik:	DirectDraw, Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound
Spielerzahl:	4 Sp. PC/Netzwerk
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Ascaron/Infogrames
Veröffentlichung:	10.02.2000
Vergleichbar mit:	Anstoss 2, Kicker Fußballmanager
Internet:	Internet: http://www.ascaron.com

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

» Erstmals sahen wir 3D-Engine in Aktion und waren begeistert. Realistische Animationen und viele Wettereffekte sorgen für Stadionstimmung. Stimmt die Spiellogik, erwartet Sie hier ein sicherer Hit. «

Doppelte Geschichtsstunde

Sollten Sie sich in Deutscher Geschichte auskennen, dürfte Ihnen die Hanse geläufig sein. Bereits vor fast acht Jahren konnten Sie auf dem PC mit Der Patrizier in den Fußstapfen des historischen Handelsbundes wandeln. Im Sommer wird Ascaron nun den Nachfolger der WiSim vorstellen.

Wie 1992 beginnen Sie Ihre Handelskarriere auch diesmal mit einem bescheidenen Grundkapital. Das langt gerade einmal, um sich eine mickrige Schaluppe zu leisten und ein paar Matrosen in der Kneipe Ihrer Heimatstadt anzuheuern. Doch ohne Moos ist nix los, also leisten Sie sich ein paar billige Güter und verscherbeln Sie teuer in einer anderen Stadt. Handelnderweise bereisen Sie so fast ganz Europa, wobei jedes Dörfchen in eigener Optik erstrahlt.

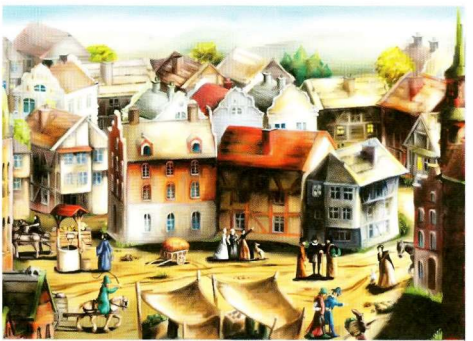
Mittelalterliche Spendenaffären

Sind Sie zu etwas Kleingeld gekommen, wird's richtig interessant. Um sich Monopole und Privilegien zu sichern, müssen Sie politisch aufsteigen. Die Heirat mit einer reichen Kaufmannstochter öffnet Türen, Bestechungen, Feste und Kungeleien mehren Macht und Reichtum. In diversen Städten können Sie eigene Lagergebäude und sogar ganze Industriezweige aus dem Boden stampfen, im Vordergrund steht aber immer der lukrative Seehandel. Hier müssen Sie Ihre sich vergrößernde Handelsflotte auch eigenhändig vor Piratenübergriffen schützen.

Zeit ist Macht

Mehrere Konkurrenzhändler streben genau wie Sie danach, die mächtigste Person Europas zu werden. Die ganze Welt wird nun – das ist neu – in Echtzeit simuliert. Voraussichtlich bis zu vier menschliche Spieler werden sich im Spätsommer auch in Internet- oder Netzwerkduellen messen können. Sie haben also nicht unbegrenzt Zeit, die Schönheit der Animationen und der isometrischen Grafik zu bewundern, die 3D-unterstützt sogar Auflösungen bis zu 1.280x1.024 mit 16,7 Millionen Farben erlaubt. Ein intuitives Tutorial soll den schnellen Einstieg ins Genre auch Neulingen schmackhaft machen, optische und akustische Signale informieren über wichtige Ereignisse, Textwüsten will Ascaron weitestgehend umschiffen. *Der Patrizier 2* wird sich stark an geschichtlichen Ereignissen orientieren, Seuchen- und Wetterein-flüsse wurden historisch korrekt recherchiert.

Christian Bigge



Diese Illustration einer Stadtszene verdeutlicht die Detailverliebtheit. Die Hintergründe werden später gerendert und animiert.



Den zweimastigen Holk, einer der Schiffstypen aus Der Patrizier 2, gab es auch schon im ersten Teil.

Ein Blick zurück



Der Hamburger Hafen in der PC-Version von 1992.

Mitte 1992 überzeugte *Der Patrizier* durch die intelligente Mischung verschiedener Spielprinzipien und exzellente, zum Teil animierte Grafiken. Die damaligen Systemvoraussetzungen veranlassen heute zum Schmunzeln: Gefordert war ein AT-386 mit 16 MHz und vier MB Arbeitsspeicher.

Der Patrizier 2

Voraussichtlich:	P2-333, 32 MB RAM, Win9x
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	ca. 4 Sp. Netzwerk/Modem/Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	scaron/Infogrames
Veröffentlichung:	Mitte bis Ende 2000
Vergleichbar mit:	Der Patrizier, 1869, Herrscher der Meere
Internet:	http://www.ascaron.com

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

» Die Wiedergeburt eines Klassikers. Man darf darauf gespannt sein, ob die Balance der Spielelemente gelingt und auch heute noch fesselt. «



Was wollen Sie werden?

Schon seit 18 Monaten entwickelt Infogrames im stillen Kämmerlein die Wirtschaftssimulation Die Gilde. In der Zeit zwischen 1400 und 1600 sollen Sie eine mächtige Dynastie in Europa aufbauen, 60 Berufe dürfen Sie dazu erlernen. Was wollen Sie denn werden?

Detailliert gerenderten Häusern begegnen Sie in den über 15 Städten. Später dürfen Sie auch eigenhändig bis zu 90 Gebäudeausbauten vornehmen.

Von Augsburg aus starten Sie Ihre Karriere, mehr als 15 historische Städte warten auf ihre wirtschaftliche Eroberung. Von Augsburg aus? Genau, da stammt auch die Kaufmannsfamilie der Fugger her, und eigentlich sollte das Projekt auch deren Namen tragen. Autor Lars Martensen rief für Infogrames bereits *Die Fugger 2* ins Leben, was läge da näher, als einen offiziellen Nachfolger zu präsentieren. Ein verlorener Rechtsstreit machte das unmöglich, denn die Erben der Kaufleute sahen es nicht gerne, dass sich im Spiel ein Teil der Macht auf Intrigen, Mauscheleien und Bestechungen gründete. Das wird im aktuellen Projekt wieder so sein, also taufte man es in *Die Gilde* um.

Welcher Deckel passt zum Topf?

Bis auf den Hintergrund wird sich *Die Gilde* ohnehin grundlegend vom Vorgänger unterscheiden. Alle Städte werden etwa 1.000 Einwohner beherbergen, die in Echtzeit ihrem Tagesablauf nachgehen. Wie erwähnt ist es Ihnen freigestellt, auf welche Art Sie Ihre Karriere starten. So können Sie sich etwa als Schmied auf die Produktion von Nägeln oder Waffen verlegen, was sowohl in Friedens- als auch in Kriegszeiten ein sicheres Einkommen verspricht. Alle historischen Fakten wurden möglichst wirklichkeitsnah übernommen, wie Kriege, Seuchen und sogar die Wetterverhältnisse spiegeln historische Realitäten wieder. Lukrativ dürfte demnach auch ein Job als Medicus sein – die nächste Pest kommt bestimmt ... Zu Macht und Reichtum gelangen Sie nur, wenn Sie auch Ihre politische Laufbahn nicht außer Acht lassen. Zahlreiche Posten wollen bekleidet werden. Wenn es in einer Stadt nicht so klappt, können Sie jederzeit umziehen und Ihr Hauptquartier verlagern.



Viele Videosequenzen begleiten bedeutende Ereignisse. Hier wurde gerade ein karrierefördernder Vertrag unterzeichnet.

Schritt für Schritt

Natürlich erleben Sie nicht satte 200 Jahre in Echtzeit. Stattdessen simuliert das Programm pro Kalenderjahr acht bis zehn wichtige Tage, an denen Sie Ihren Geschäften nachgehen und durch die Dörfer wandern. Ach ja, vergessen Sie bloß nicht, sich einen Ehepartner zu nehmen, schließlich brauchen Sie baldmöglichst Kinder, denen Sie Ihre Familienschätze vererben können. Der Grafikstil von *Die Gilde* erinnert an *Myst* und Co. Wie bei diesen Adventures schalten die Bildschirme schrittweise durch die gerenderten 3D-Landschaften, gesprächsbereite Personen sind animiert, hinter etwa 900 Objekten verbergen sich wichtige Menüs oder Karten. Bei den richtigen Klicks erfolgen Zooms und Kamerafahrten automatisch. Im Sommer sollen sich bis zu acht Spieler im Netzwerk und bis zu 50 im Internet in der Weltensimulation gegenseitig den Schneid abkaufen können.

Christian Bigge

Die Gilde

Voraussichtlich:	PII-333, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	geplant: 8 Sp. Netzwerk, 50 Sp. Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	Juni 2000
Vergleichbar mit:	Der Patrizier, Die Fugger 2
Internet:	http://www.diegilde.de

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

» Ehrgeizig! Noch nie wurde eine WiSim mit „Myst-Bild-zu-Bild-Grafik" gewagt, noch nie konnten 60 Berufe erlernt werden. Hoffentlich funktioniert das. «

Ein diebisches Vergnügen

In Anlehnung an den C64-Klassiker „They Stole a Million" schlüpfen Sie im zweiten Teil von Neos Gangster-Epos in die Rolle eines Gentleman-Verbrechers. War „Der Clou" noch eher ein Denkspiel mit Adventureelementen, krempelte Neo den Nachfolger um wie eine alte Hose.



Welcher Ganove würde solch einer Luxusvilla nicht gerne mal einen Besuch abstatten?



Während unser Alter Ego die Tür aufhebelt, stehen seine Komplizen Schmiere.

Im Gegensatz zu manch anderen Nachfolgern hat *Der Clou 2 – City of Darkness*, abgesehen vom gaunerischen Background, nicht mehr ganz so viel mit seinem Vorgänger gemein. Verstand sich der erste Teil noch als eine Mischung aus Adventure und Strategiespiel, bezeichnet selbst Entwickler Neo den zweiten Teil als Einbruchssimulation. Zwar wird auch *City of Darkness* Adventureelemente beinhalten, verzichtet aber auf eine feste Storyline, die den Spieler an vorgegebene Handlungsstränge kettet. Stattdessen dürfen Sie sich dem eigentlichen Handwerk eines jeden Meisterdiebs widmen. Ihr Ziel: Landen Sie den spektakulärsten und gleichzeitig stilvollsten Einbruch, den „Clou" eben.

Verbrechen lohnt sich doch

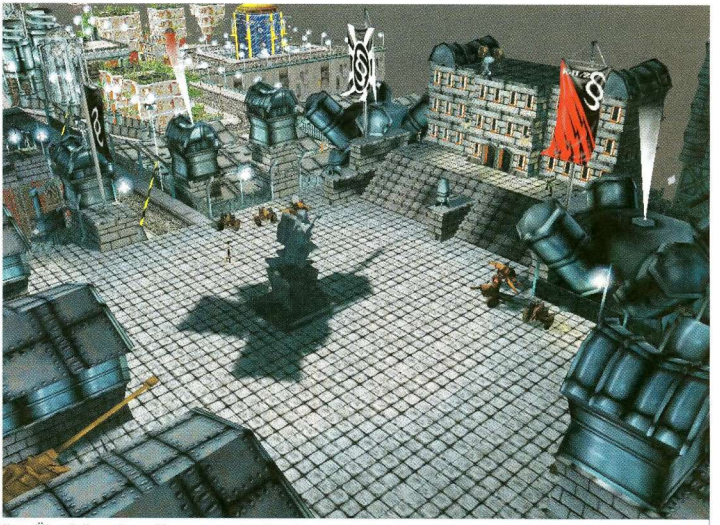
Bei *Der Clou 2* starten Sie als kleiner Anfängerdieb. Um der bekannteste Ganove der Stadt zu werden, müssen Sie sich zunächst mit kleineren Coups den nötigen Respekt der Unterwelt verschaffen. Im Klartext: Bevor Sie Einbrüche im großen Stil begehen können, sind Sie gezwungen, Passanten auf offener Straße die Geldbörse aus der Tasche zu mopsen oder sich im Tante-Emma-Laden um die Ecke die dürftigen Tageseinnahmen aus der Kasse zu krallen, wenn die alte Dame gerade im Hinterstübchen hockt. Keine sonderlich befriedigenden Jobs für einen ambitionierten Meisterdieb, doch mit dem ergaunerten Geld können Sie Autos kaufen, Bandenmitglieder rekrutieren und so eine eigene Gang gründen, mit deren Hilfe Sie auch größere Einbruchsobjekte, wie Apartments, Villen oder gar die Zentralbank ins Visier nehmen können. Je lukrativer ein Coup zu werden verspricht, desto mehr Wert sollten Sie auf dessen Vorbereitung legen, denn ohne genauen Plan düften Sie mit großer Wahrscheinlichkeit von der Polizei erwischt werden. Zuerst müssen Sie das Ziel Ihrer diebischen Träume, zum Beispiel die Zentralbank, auskundschaften. Anschließend erstellt das Programmm einen detaillierten Grundriss der Räume. In einer



Wie schon der erste Teil setzt auch Der Clou 2 auf den Comic-Look.



Der Clou 2 setzt auf mehrere frei dreh- und zoombare Kameraperspektiven. Eine 3D-Karte ist zwingend nötig.



Ihre Überfälle sollten Sie stets zu nachtschlafender Zeit durchführen, um nicht entdeckt zu werden.

Bank herumzuschnüffeln ist kein Problem, denn während der Öffnungszeiten kann jeder in den Schalterräumen umherlaufen. Wenn Sie jedoch die Luxusvilla eines neureichen Snobs ausrauben möchten, müssen Sie das Gebäude von gegenüberliegenden Häusern aus mit dem Fernglas observieren oder Angestellte bestechen, die Ihnen gegen Zahlung einer hübschen Summe mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Nun gilt es, seine Bande zusammenzustellen. Je nach Ruf Ihres Alter Egos werden mehr oder weniger fähige Komplizen zu- oder absagen. Dann können Sie den Einbruch genau planen und vorab simulieren und dabei wie bei einem Videorecorder die Zeit vor- und zurückspulen, um bestimmte Abläufe zu korrigieren. Ist die Planungsphase abgeschlossen, können Sie in das Geschehen kaum noch eingreifen. Läuft etwas wider Erwarten schief, dürfen Sie den Helden übernehmen und versuchen zu retten, was noch zu retten ist. Ist der Coup gelungen, gilt es nur noch, das erbeutete Diebesgut unter den Komplizen aufzuteilen und Ihren Anteil gewinnbringend an den nächsten Hehler zu verschachern.

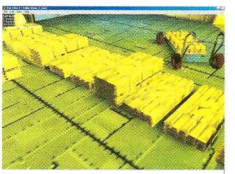
The City never sleeps

Die garantiert unblutige 3D-Comic-Grafik von *Der Clou 2*, das komplett in Echtzeit abläuft, ist an die *Dick Tracy*-Filme angelehnt, vermittelt aber trotz der bunten Farbgebung ein düsteres Gangster-Ambiente. Besonders viel Wert haben Neos Grafiker auf die Animation der Spielfiguren gelegt, die allesamt sehr putzig und liebevoll designt wurden. Musikalisch wird sich das Spiel am Stil der 50er-Jahre orientieren.

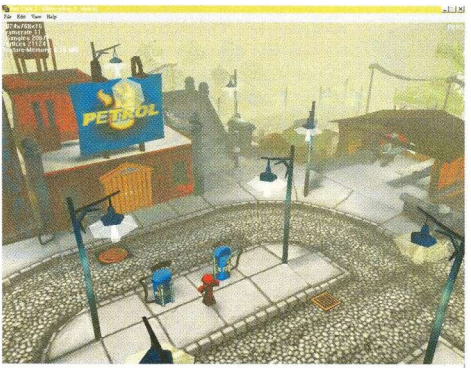
Das Besondere an dem Schauplatz des Spiels, der *City of Darkness*, ist das Besondere darin: Die Stadt verfügt über ein Eigenleben mit einem Verkehrssystem und über 200 Charakteren, die allesamt unterschiedlich aussehen und einen 24-stündigen Tagesablauf haben. Mit diesen Personen können Sie sprechen, sie als Bandenmitglieder anheuern oder auch ausrauben, ganz wie Sie wollen. Zusätzlich gibt es noch eine Vielzahl von weiteren Charakteren, die die Stadt bevölkern und die ebenfalls überfallen werden können. Der Clou an *Der Clou*: Jedes Haus, jedes Apartment, einfach jedes Gebäude ist betretbar und unterscheidet sich von den anderen. Rein theoretisch ist es möglich, die ganze Stadt systematisch auszurauben.

Da *Der Clou 2* keine feste Storyline besitzen wird, darf man gespannt sein, wie die österreichischen Entwickler für eine akzeptable Langzeitmotivation sorgen werden. Geplanter Erscheinungstermin ist Ende März, wir halten Sie auf dem Laufenden.

Christian Sauerteig



Das Ziel eines jeden Ganoven in der City of Darkness: Der Tresorraum der Zentralbank.



Tankeschön – so ein kleiner Tankstellenüberfall bringt nicht nur ordentlich Geld in die Kasse, sondern erhöht auch Ihr Ansehen.

Der Clou 2 – City of Darkness

Voraussichtlich:	P 233, 64 MB, 3D-Grafikkarte, Win95/98/2000
Technik:	Direct3D
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Neo/THQ
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Der Clou, Gangsters
Internet:	www.neo.at

Spieleanteile

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

» Bietet Der Clou 2 ausreichend Langzeitmotivation, stehen die Chancen bestens, der willigen Kundschaft das Geld aus der Tasche zu ziehen. «

Silberstreif am Horizont?

Nachdem wir bereits über Story, Konzept und grafische Ausgestaltung der Rollenspiel-Hoffnung Arcatera berichtet haben, erfahren Sie im letzten Teil unseres Entwickler-Specials alles über die eigentliche Programmierung des ambitionierten Rollenspiels.



Das Intro von Arcatera erzählt die Story des Spiels und besticht durch schön gerenderte Sequenzen.

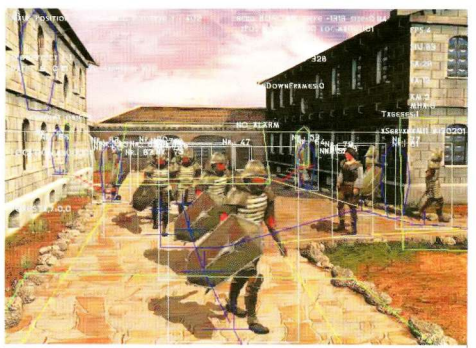
Eine der größten Schwierigkeiten für die drei Lead-Programmer von *Arcatera*, Daniel Büsching, Robin Stember und Michael Weigt, ist die korrekte Programmierung der Wegfindung, im Fachjargon auch Pathfinding genannt. Gerade bei einem in Echtzeit ablaufenden Spiel, bei dem es keine fest vorgeschriebenen Handlungsstränge gibt, ist das eine äußerst komplizierte Angelegenheit. Damit die einzelnen Figuren beim Morgenappell auf dem Kasernenhof nicht ineinander rennen oder gegen Häuser laufen, haben die Programmierer jede Figur als intelligente Einheit definiert. Sie blickt voraus und korrigiert ihren Weg nach einem sehr komplexen Regelsystem immer dann, wenn sie mit einem Objekt zusammenzustoßen droht. Gar nicht einfach ist dabei, zu entscheiden, wie weit die Figur vorausschauen soll. Theoretisch kann man sie ihren Weg über Dutzende von Locations vorausberechnen lassen, aber das kostet Rechenleistung. Wenn man den Weg auf der anderen Seite zu kurz wählt, eiern die Figuren wie kopflose Hühner herum.

Wahrscheinlichkeitsrechnung mal anders

Da bei *Arcatera* alle im Spiel auftauchenden Figuren eigenständige Charaktere sind und ein eigenes Leben führen, stellt sich natürlich die Frage, woher so ein Charakter denn weiß, wann er wo hinzugehen hat oder was er den ganzen Tag machen soll. Hierfür kommt das so genannte KI-Script (KI=Künstliche Intelligenz) ins Spiel. Bei *Arcatera* wird dieses Script noch einmal in drei Abschnitte unterteilt. Im Aktionsscript wird dem Charakter einerseits gesagt, was er zu welchem Zeitpunkt des Spiels machen soll, andererseits werden sein Tagesablauf und seine Ziele im Spiel definiert. Da allerdings das gesamte KI-Script sehr stark auf Wahrscheinlichkeiten aufgebaut ist, kann man nie genau vorhersagen, was als Nächstes passiert – und das macht es selbst für die Programmierer spannend.

Einen weiteren Teil der KI enthält das Reaktionsscript, das für die Entscheidungen verantwortlich ist, die ein Charakter treffen muss, wenn Sie oder ein anderer NPC (Nichtspielercharakter) etwas tun. Hier wird auch definiert, wie viel ein Charakter ertragen kann, ob er eher selber angreift oder lieber die Wachen ruft. Dies hängt auch von der Einstellung des NPCs zum Spielercharakter, von seinem Grad der Verärgerung, seiner Geduld und so weiter ab. Letztes Puzzlestück des komplexen KI-Scripts ist das Kampf-Script, welches das Verhalten der verschiedenen Charaktere in Auseinandersetzungen vorgibt. Momentan ist man bei Westka zuversichtlich, alle Programmierarbeiten bis April abgeschlossen zu haben.

Christian Sauerteig



Bunte Kästchen, wohin man schaut. Solche Kollisionsrahmen, Clickareas und Pfade dienen den Programmierern als Hilfsmittel.

Arcatera

Voraussichtlich:	P233, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Westka Entertainment/Ubi Soft
Veröffentlichung:	April 2000
Vergleichbar mit:	Rollenspiel
Internet:	Lands of Lore 3, Das schwarze Auge 3

Spieleanteile

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

» Die Idee, ein klassisches Point-and-Click-Adventure mit den Elementen eines mittelalterlichen RPGS zu kreuzen, scheint aufzugehen. Wir sind gespannt! «

DRACULA

RESURRECTION

Rechnen Sie dieses Jahr nicht mit Blumen zum Valentinstag - der Fürst der Finsternis kehrt zurück!

London 1904: Sieben Jahre nachdem man glaubte, Dracula vernichtet zu haben, verlässt Mina Harker London bei Nacht und Nebel, um nach Transsylvanien zum Schloss des Grafen zurückzukehren. Steht Sie erneut unter dem Einfluss dunkler Mächte?



www.dracula-das-spiel.de



In den düsteren Hallen des Schlosses...



...müssen Sie sich den Mächten des Bösen stellen!

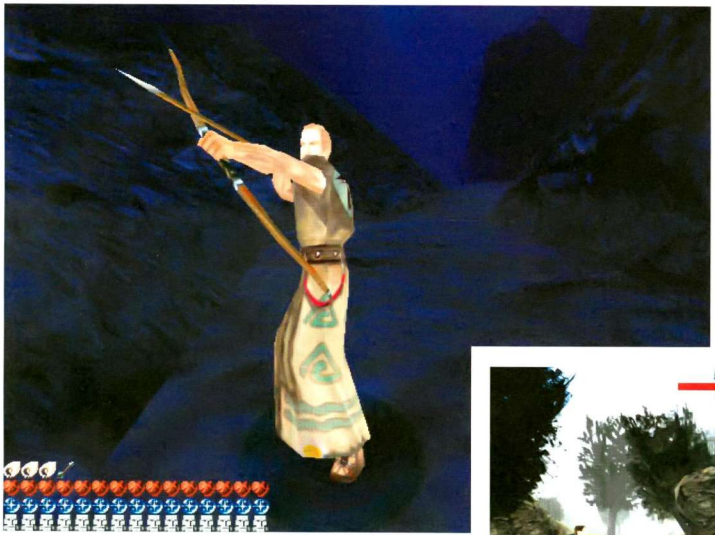
distributed by

HAVAS interactive

© 1999 Index/France Télécom Multimedia Edition Canal+Multimedia. Alle Rechte vorbehalten.

index

CANAL+ MULTIMEDIA



Das sieht schon ganz gut aus: Der Psioniker hat gerade eine Schusstechnik für das Bogenschießen erlernt. Schon kann er diese Waffe effektiver einsetzen.

Alles wird gut

Im April 1998 berichteten wir erstmals über das Rollenspiel Gothic. Inzwischen gehören die Bochumer Entwickler von Piranha Bytes zur Phenomedia AG, Ultima IX steht in den Regalen – und wo bleibt Gothic? Im März soll das ambitionierte Projekt endlich erscheinen.

Der wichtigste Grund für die Verspätung: *Gothic* soll perfekt werden. Programmierschlampereien wie bei *Ultima IX* will man in Bochum vermeiden. Bei den Spielmöglichkeiten sowie der Qualität und Tiefe der Hintergrundgeschichte zeigen sich aber Parallelen zum Epos von Richard Garriott.

Stimmige Geschichte

Gothic katapultiert Sie in ein düsteres Fantasy-Gefängnis. Der Karzer wird von einer magischen Glocke begrenzt, die nur tote Gegenstände passieren können, innerhalb dieser Barriere können Sie sich frei bewegen. Alle Gefangenen wurden zur Zwangsarbeit in Erzminen verurteilt. Nur wenn Erz an die königlichen Armeen geliefert wird, gibt's Nahrungsmittel. Im Knast herrscht Anarchie. Während sich das alte Lager mit den Verhältnissen arrangiert hat, den Erzhandel kontrolliert und in Saus und Braus lebt, hat sich eine Rebellengruppe abgespalten, die Ausbruchspläne schmiedet. Eine Gruppe Sektentempler wiederum, widmet sich einer besonderen Art von Magie. Wahlweise als Magier, Dieb, Krieger oder Psioniker (eine Art Mönch) entdecken Sie die Welt. Das Leben vollzieht sich in Echtzeit, jeder Nichtspieler-Charakter geht seinen Geschäften nach.



Gefahrlos lassen sich diese Tierchen vom Ufer beharken. Die Landschaftsgrafik beeindruckt durch enorme Sichtweiten.

Passt die Spielbalance?

Erst durch Bündnisse, Gespräche und das Lösen vieler Unter-Quests werden die Abläufe im Knast nachvollziehbar. Die Stichworte, die das Spielkonzept am besten beschreiben, lauten „Optisches Feedback" und „Interaktivität". Letztere ist gegeben, weil Sie so gut wie jedes Objekt im Spiel benutzen können. In Bratpfannen wird Fleisch über dem Feuer geschmurgelt, Holzfässer dienen je nach Spielsituation als Versteck, Brennmaterial oder Wurfgeschoss. Das optische Feedback gibt Auskunft über Ihre Fortschritte im Spiel. Eine neu erlernte Waffenfertigkeit wird durch anmutigere Bewegungen verdeutlicht, die Wirkung eines Feuerballs können Sie schon vor dem Abwurf erahnen, weil dessen Ausmaße zuvor in den Händen Ihres Spielcharakters sichtbar werden. Von Piranha Bytes fest versprochen wurde eine hohe Künstliche Intelligenz der Computercharaktere, durch deren Handeln der Eindruck einer lebendigen Welt entstehen soll. In Ermangelung einer spielbaren Version konnte das leider noch nicht nachgeprüft werden. Grafisch bietet *Gothic* dank 3D-Unterstützung einiges, *Ultima IX* hat im letzten Monat aber vorgelegt. Im März sollte *Gothic* nun nachlegen, sonst fährt der Genre-Zug ohne deutsche Beteiligung ab.

Christian Bigge

Gothic

Voraussichtlich:	PII-400, 64 MB, Win9x
Technik:	Direct3D, DirectSound, CD-Audio
Spielerzahl:	4 Sp. Netzwerk
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	Piranha Bytes/Egmont
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Ultima IX
Internet:	http://www.piranha-bytes.com

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

» Es wird Zeit für Gothic! Story und Spielkonzept faszinieren, doch technisch hat sich im Genre einiges getan. Hoffentlich erscheint das Spiel im März. «

Sparen Sie über 100,- DM

Foto: DAS FOTOARCHIV, Martin Sebee



FIFA 2000 — 50812 7 — 36.00
Theme Park World — 50813 5 — 36.00
Silver — 50808 3 — 10.00
Die 24 Stunden von Le Mans — 50810 1 — 32.00
StarCraft — 50811 9 — 12.50
STAR TREK: Der Aufstand — 50824 2 — 32.00

Railroad Tycoon II »Gold Pack« — 50838 2 — 12.50
Rally Championship — 50827 5 — 32.00
Rayman 2 — 50828 3 — 32.00
Bundesliga 2000 - Der Fußball-Manager — 50814 4 — 32.00
Command & Conquer 3: Operation Tiberian Sun — 50894 2 — 36.00
Anno 1602 - Königsedition — 50488 2 — 20.00

Age of Empires II — 57704 9 — 32.00
Hugo »Platin« — 57711 4 — 12.50
Die Siedler III — 50581 2 — 20.00
Prince Of Persia 3D — 50491 1 — 32.00
Pro Pilot '99 — 50821 8 — 10.00
Asterix & Obelix gegen Cäsar — 50830 9 — 32.00

The Nomad Soul – Omikron — 50941 8 — 36.00
Extreme Biker — 50818 2 — 12.50
GZSZ, Vol. 2, CD ROM — 57751 7 — 12.50
Die große Gamebox Vol. 2 — 50803 8 — 6.50
Manhattan — 50823 4 — 6.50
You Don't Know Jack! — 50839 0 — 6.50

Shadow Company: Left for Dead — 50829 1 — 32.00
Baldur's Gate »Gold Edition« — 50383 7 — 28.00
Gangsters — 57729 6 — 6.50
Driver — 57707 2 — 36.00
Family Compilation — 59476 1 — 12.50
Monopoly 2000 — 57724 7 — 28.00

Furby — 57775 4 — 12.50
Pharao — 57709 8 — 32.00
Homeworld — 57710 6 — 28.00

Tarzan - Actionspiel — 57732 0 — 28.00
Kicker-Fußballmanager — 57715 5 — 28.00
Autobahn Raser II — 57717 1 — 20.00

DER CLUB BERTELSMANN

Ihre Vorteile!

- **Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage risikolos testen!**
  Wir machen Ihnen das Kennenlernen so einfach wie möglich. Sie erhalten die Bestseller Ihrer Wahl, den großen Katalog mit über 2.000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Informationen rund um den Club und weiteren Angeboten sowie die praktische Kamera – GRATIS!
- **Das Beste aus Buch, Musik und Video!**
  In jedem Katalog finden Sie alle wichtigen Titel aus den Bestseller-Listen und exklusive Deutschland-Premieren, die es nur im Club Bertelsmann gibt! Natürlich gilt auch hier die 10-tägige Umtauschgarantie! Jetzt neu: Taschenbücher zu Mitnahmepreisen!
- **Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!**
  Nur im Club gibt es alle Bücher in hochwertiger Club-Ausstattung durchschnittlich 30% günstiger als die inhaltlich gleichen Verlagsausgaben – Titel der SPIEGEL-Bestsellerliste sind mindestens 10,– DM günstiger! Sollten Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück – garantiert!
- **Einkaufen nach Lust und Laune!**
  Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr – per Telefon, Fax, Online oder Post. Und wenn es mal ganz schnell gehen soll, nutzen Sie unseren 24-Std.-Lieferservice, oder kommen Sie in eine der 300 Club-Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

Coupon abschicken an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte im Club sparen. Ich bin zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann. Schicken Sie mir meine Wunschtitel 10 Tage zur Ansicht mit vollem Rückgaberecht.

Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – portofreie Lieferung. Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich Mitglied im Club Bertelsmann und kann alle Kundenvorteile nutzen. Diese Mitgliedschaft gilt zunächst für 1 Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich jeweils mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog einmal nicht dazu, wird mir der Club-Vorschlag des Quartals zugeschickt.

Kauf ohne Risiko! Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

❑ Frau ❑ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname

AF 06250/04868

Straße, Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

oder bestellen Sie im Internet unter: www.sparangebot.de

Meine Wunsch-Titel 1 2 3



Diese handliche Kamera dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden!

Nette Weltenbummlerin

Epische, traditionelle Adventures, in denen eine packende Geschichte höheren Stellenwert hat als Action-Einlagen, sind mittlerweile recht selten geworden. FunCom will mit The Longest Journey diese Tradition wieder aufleben lassen. Das Programm verbindet hohen ästhetischen Anspruch mit technischer Perfektion.

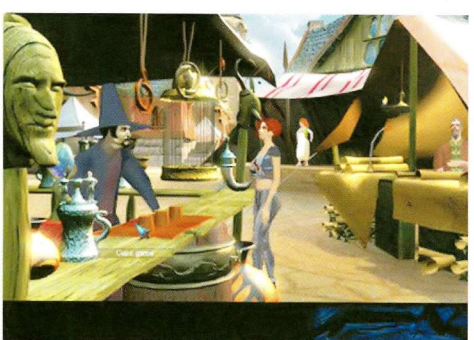


Die sympathische Heldin April fühlt sich im geschäftigen Großstadtleben der technokratischen Welt Stark ebenso zu Hause wie in der ländlichen Idylle Arcadias.

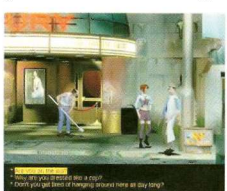
Ordnung und Chaos, Wissenschaft und Zauberei, Traum und Wirklichkeit – die Welt ist voller Gegensätze. Das geht nur gut, solange diese im Gleichgewicht sind. Beginnt eine der Kräfte zu dominieren, ist es aus mit der Harmonie. Alles gerät aus den Fugen. Genau das passiert in *The Longest Journey*, als einer der Wächter der Balance seinen Turm verlässt. Arcadia, das Reich der Fantasie und Magie, droht zusammen mit seinem Gegenpart, der technokratischen *Bladerunner*-Welt Stark, im Chaos zu versinken. Es gibt nur eine Rettung: Das auserwählte, aber ahnungslose Medium April Ryan verfügt als einzige über die Fähigkeit, nach Belieben zwischen Arcadia und Stark hin- und herzureisen. Ihr allein obliegt es, das Gleichgewicht der Welt wiederherzustellen.

Ein schönes Märchen

April agiert an über 150 Schauplätzen in einer äußerst liebevoll gestalteten Umgebung und unterhält sich ausgiebig mit mehr als 60 Charakteren. Die Dramaturgie des Spiels erinnert mit ihrem geradlinigen Fortschreiten der Handlung und den quasi beiläufig nahtlos eingefügten Zwischensequenzen deutlich an die eines Films. Wie dort spielen in *The Longest Journey* die Dialoge eine überaus wichtige Rolle und liefern oft die entscheidenden Hinweise zum Lösen der Puzzles. *The Longest Journey* arbeitet mit hochauflösender Rendergrafik, die in 16- und 32 Bit-Farbtiefe zur Verfügung steht. Echtzeitberechnete Lichteffekte und bewegliche Lichtquellen tragen gerade in der düsteren Industriewelt Stark zur Atmosphäre bei. Besonderes Augenmerk legten die Designer bei *The Longest Journey* auf einen stimmigen Soundtrack. Dieser umfasst sowohl cineastisch anmutende Orchesterpassagen als auch Funk-orientierte Rockmusik. Passend zur Thematik von *The Longest Journey* wurde außerdem der *Depeche Mode*-Song „Get the Balance Right" als Remix ins Spiel integriert. **Herbert Aichinger**



Auf dem orientalisch anmutenden Markt Arcadias lässt sich April auf die Tricks eines Hütchenspielers ein.



Ausgefeilte Dialoge spielen in The Longest Journey eine überaus wichtige Rolle.

The Longest Journey

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Hersteller:	FunCom/Egmont
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Final Fantasy VII, Silver, Atlantis
Internet:	http://www.longestjourney.com/

Spieleanteile

- Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Ein paar innovative Ideen vorausgesetzt, könnte The Longest Journey angesichts der gegenwärtigen Adventure-Flaute durchaus erfolgreich werden.

Mit ForceFeedback in neue DIMENSIONEN!!

Die ersten Dual-Analog Game Pads für Windows® 95/98

3dfx

VIBRATIONS
Rumble Feedback für ultimative Spielnähe

KONTROLLE
Zwei analoge Daumensticks für völlige Bewegungsfreiheit in vier Achsen

SV-252 Hammerhead Fx

BUTTONS
10 programmierbare Funktionstasten

SV-239 Hammerhead Digital



NEU!

MULTIPLAYER
bis zu vier Hammerheads gleichzeitig durch integrierte Anschlußbuchse

USB-ANSCHLUSS
durch den USB-Adapter ergeben sich neue Möglichkeiten unter Windows® 98

USB

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33
www.interact-europe.de

Neben den Hammerhead Gamepads bietet INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers

Wertungs-system

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

Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Freespace 2	Volition
Half-Life (deutsch)	Valve
Quake 3	id
Unreal Tournament	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-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra
USAF	Jane's

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
EverQuest	Sony
Planescape: Torment	Interplay
Revenant	Eidos
System Shock 2	Looking Glass
Ultima 9	Origin

WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2 Gold	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
12 O'Clock High	■	■	■	■	■	■	■	■
Atlantis 2	■■	■	■■	■■	■	■■	■■	■■
Bust-a-Move 4	■■	■■	■■■	■	■■	■■■■	■■	■■
Close Combat 4	■■■	■■	■■	■■■	■■■■	■■	■■■	■■
Die 24 Stunden von Le Mans	■■	■■■	■■■	■	■■	■■■	■■	■■■
Ford Racing	■■	■■	■■	■	■	■■■	■■	■■
Formel 1 99	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Fritz 6	■	■■	■■	■■■	■■■	■■	■	■■
Killerloop	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■
Lego Rock Raiders	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■
peep!	■	■	■	■	■	■	■	■
Planescape: Torment	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■
Ran Trainer 3	■	■	■	■	■	■	■	■
Roland Garros 1999	■	■	■	■	■	■	■	■
South Park: Chefs Luv Shack	■	■■	■	■■	■	■	■■■	■
Spec Ops 2	■■	■	■	■	■■	■	■	■
USAF	■■■■	■■■	■■	■■	■■	■	■■	■■■
Y2K	■	■	■	■	■	■	■	■
Descent 3: Mercenary	■■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■■

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.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf Direct-Sound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AureaIA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Internet:	http:77www.mustersoft.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/engl.
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

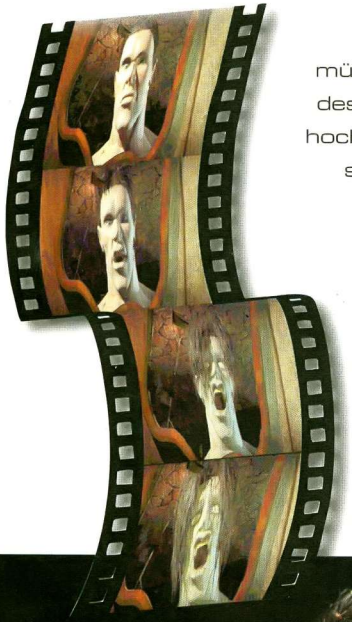


Genre:	**Ego-Shooter**
Testversion:	**Beta 0.95**
Steuerung:	**sehr gut**
FFeedback:	**gut**
Grafik:	**96%**
Sound:	**89%**
Mehrspieler:	**93%**
Einzelspieler:	

93%

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.



Ausschnitt aus dem Intro: In einem Albtraum durchlebt der Spieler eine schreckliche Verwandlung des Helden.

Totgesagte leben länger

Bei Fantasy-Rollenspielen versucht der Spieler oft mühsam, ein erschreckend gut aussehendes Weichei des Typs Leonardo di Caprio zum strahlenden Helden hochzupäppeln. Schlimmste Sorge: Muttersöhnchen könnte sterben! Mit Planescape: Torment wird alles anders. Hier sind Sie gleich zu Beginn tot und sehen auch so aus.

Fakten

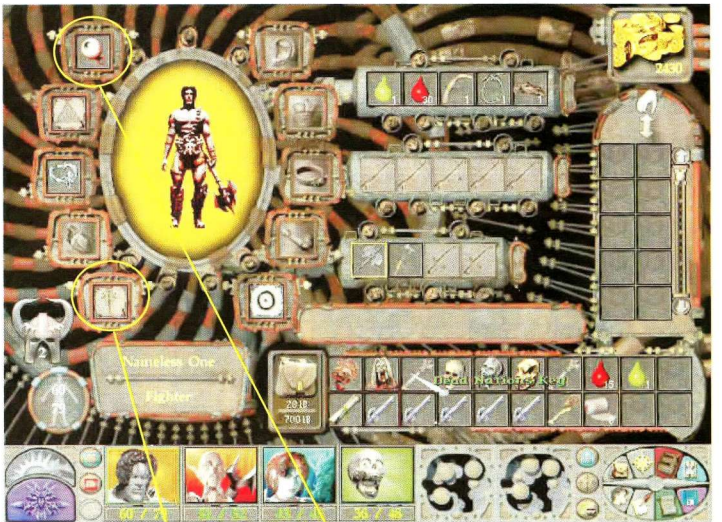
- Von den Machern von Baldur's Gate und Fallout 2
- Basiert auf AD&D-Rollenspielwelt
- Über 1 Mio. Wörter Text
- fünf Schwierigkeitsgrade
- Rund 100 Nebenaufträge
- bis zu sechs Charaktere steuerbar

Am Anfang wartet die Charaktergenerierung. Die ist so unkompliziert, dass sie vielleicht sogar Verona Feldbusch auf die Reihe kriegen würde: Die sechs Eigenschaften Intelligenz, Stärke, Weisheit, Konstitution, Geschicklichkeit und Charisma stehen jeweils auf neun Punkten und Sie dürfen weitere 21 Zähler nach Gutdünken verteilen. Das war's. Wer lieber auf Haudraufundschluss-Attribute setzt, kommt logischerweise später besser mit schlagenden Argumenten weiter. Witzig: Einem charismatischen und intelligenten Charakter bieten sich mehr Möglichkeiten bei den Plaudereien. Ihr namenloser Held, im Spiel konsequenterweise „Der Namenlose" genannt,

Hübsch ist er nicht, der Namenlose. Das war in einem früheren Leben offensichtlich etwas anders. Und welche Rolle spielt die aparte Deionarra? Fragen über Fragen ...



Gerenderte Zwischensequenzen wie diese sind rar gesät.



Das Inventar wirkt trotz der vielen Fächer aufgeräumt und läßt sich intuitiv bedienen. Eine Besonderheiten sind die Felder für Tätowierungen, die ähnlich wie magische Gegendstände beispielsweise die Lebensenergie steigern. Selbst neue Körperteile wie ein Auge kann der Spieler „einbauen".

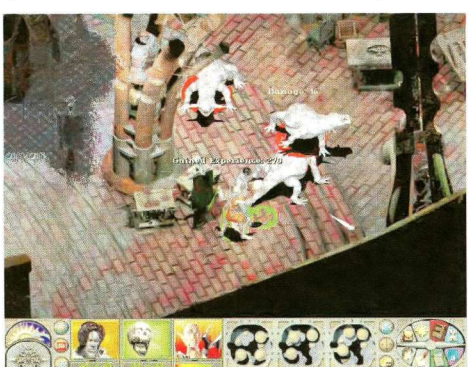
erwacht zunächst in einer Leichenhalle als Edel-Zombie. Er hat keinen Schimmer, wer er ist. Sofort plappert ihn ein vorlauter, schwebender Totenkopf an. Morte heißt der Kerl, der darauf hinweist, das irgendjemand eine Botschaft in den Ekel-Leib des Anti-Adonis geritzt hat. Er solle sein verschwundenes Tagebuch und einen Mann namens Pharod finden, der helfen könne, den Gedächtnisschwund zu beseitigen, heißt es. Weil Der Namenlose natürlich etwas über seine Vergangenheit erfahren will und gerade nichts besseres zu tun hat, schließt er sich dem Totenkopf an. Nicht erst beim Besuch im Rotlichtviertel werden Sie feststellen, das alle Körperteile des Recken mehr oder weniger gut funktionieren ...

Berufsberatung

Sie, beziehungsweise Ihr fauliges Alter Ego, starten immer als Krieger, können aber später bei bestimmten Nichtspielercharakteren Berufe wie Magier oder Dieb erlernen. Da nirgends ein Berufsberater auftaucht, sind für Unentschlossene mehrere Wechsel möglich. Das kann sogar sinnvoll sein. Bei *Baldur's Gate*-Veteranen werden vom ersten Moment vertraute Gefühle geweckt: *Planescape* bedient sich der gleichen Grafikengine und sieht entsprechend ähnlich aus. Allerdings ist die Kamera etwas näher am deutlich düstereren Geschehen. *Planescape* spielt sich auch wie das Vorbild. Sogar besser: Unter anderem, weil die Protagonisten rennen und somit größere Distanzen schneller überwinden können. Die Steuerung funktioniert nach alter Genre-Tradition. Spätestens, wenn das dynamische Duo aus Namenlosem und Morte die Leichenhalle verlassen hat, ist's aber vorbei mit 0815-Erlebnissen.

Absonderliche Welt

Sie betreten die vielbelebten Straßen der Stadt Sigil. Diese ist eine Zwischenwelt des AD&D-Rollenspiel-Universums. Während der ersten Stunden ist eine Menge Herumlauferei nötig. Bei Gesprächen mit Pennern, Leichensammlern, Handwerkern, Huren, Untoten, zwielichtigem Gesindel, Zentauren, Drachen, Sektenmitgliedern und anderen seltsamen Zeitgenossen werden Sie von kleineren Aufträgen nahezu erschlagen (vgl. Kästen „So spielt sich *Planescape: Torment*" und „Die spinnen, die Entwickler"). Reichlich verwirrt, nicht recht



Monster matschen bringt zwar Erfahrungspunkte. Aufträge zu erledigen, wird aber meistens deutlich großzügiger belohnt.



Gegen die ekligen Schleimwürmer setzt der zauberkundige Krieger Dak'kon eine magische Axt ein.

So spielt sich Planescape Torment

Etliche Bewohner wenden sich selbst mit kleinen Problemchen an den Spieler. Anhand eines Beispiels wollen wir zeigen, wie ein solcher Auftrag ablaufen kann.

1 Die Spielergruppe will sich ausruhen und sucht dafür ein Gasthaus auf. Wirt Arlo bietet uns kostenlose Logis auf Lebenszeit an, wenn wir dafür sorgen, dass der ungebetene Gast Nestor das Haus verlässt.



2 Nach einem kurzen Gespräch ist klar: Nestor benötigt dringend einen Seelenklempner. Dem wirren Gestammel können wir immerhin entnehmen, dass er weg möchte, dafür aber seine Gabel braucht, die ihm ein einohriger Dieb geklaut hat.



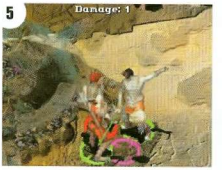
3 Der Auftrag steht zwar im Journal, vorsichtshalber tragen wir den genauen Standort Nestors und den Gegenstand, den er haben will, auch in der Karte ein. Bei der riesigen Zahl an Quests verliert man sonst leicht den Überblick.



4 Bei der Erkundung der Stadt trifft die Spielergruppe zufällig einen Mann mit nur einem Ohr. Kurzentschlossen wird er des Diebstahls beschuldigt. Er will die an sich wertlose Gabel jedoch nicht rausrücken.



5 Es kommt zum Kampf. Gegen die ganze Gruppe hat der Dieb alleine natürlich keine Chance. Nach ein paar harten Hieben ist er besiegt und lässt seine Habseligkeiten fallen.



6 Tatsächlich: Zu den Besitztümern des einohrigen Diebs gehört die ominöse Gabel. Wir nehmen sie mit und suchen wieder das Gasthaus auf.



7 Nestor bekommt endlich seine Gabel. Anscheinend handelt es sich dabei um einen Schlüssel zu einem der vielen geheimnisvollen Portale der ominösen Planescape-Welt. Nestor öffnet die magische Tür und verschwindet in einem blauen Wirbel auf Nimmerwiedersehen.



8 Arlo ist überglücklich, dass Nestor endlich seine Herberge verlassen hat. Der Auftrag ist erfüllt, die Party streicht dafür noch ein paar Erfahrungspunkte ein und darf von nun an kostenlos bei Arlo übernachten.



wissend, was Sie als Erstes anpacken sollen, beginnt die etwas zähe Startphase. „Haben die Entwickler, allen voran Obermotz Guido Henkel, einen Knall?“, mag es Ihnen durch den Kopf gehen. Kann sein, können wir Ihnen antworten. Ein kleines Beispiel aus dem Redaktionsalltag gefällig? Fränkel fragt Geltenpoth: „Welches verrückte Erlebnis mit *Planescape* ist dir noch am besten in Erinnerung und muss unbedingt im Test erwähnt werden?“ Geltenpoth zu Fränkel: „Frag' lieber, welches Erlebnis nicht völlig abartig war ...“

Ruhe unsanft!

Nach ein paar Stunden werden Sie aber nicht mehr merken, in welch' kranke Welt Sie da geraten sind. Wenn sich der Spieler auf die abstruse Umgebung mit ihrer irren Bevölkerung und die vielen Textdialoge einlässt, wird er das Szenario nicht mehr nur *erleben*, sondern *darin leben*. Na gut, leben ist vielle-



Brauchbar und hübsch anzuschauen: Das Lexikon des Spielers verrät Details über Nichtspielercharaktere und Feinde.

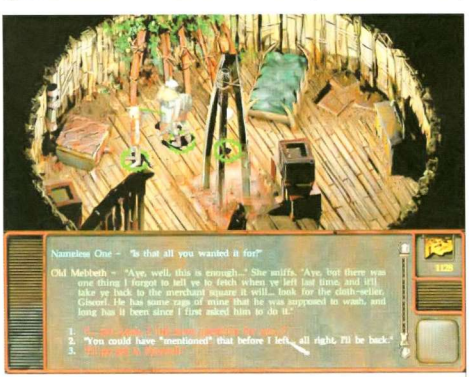


Im Tagebuch werden alle wichtigen Aufträge aufgezeichnet, was bei deren Zahl eine wichtige Informationsquelle darstellt.



Selbst die unterirdischen Städte sind stark bevölkert. Im Reich der Untoten treffen wir auf Zombies, Ghule und Skelette.

icht der falsche Ausdruck. Sie sind ja tot. Wo wir bei einem entscheidenden Unterschied zu gängigen Rollenspielen wären. Tot zu sein, hat einen großen Vorteil: Man kann nicht mehr sterben. Die Hauptfigur ist nahezu unverwüstlich. Rafft sie der Sensenmann dahin, erlebt sie am Anfang des zuletzt betretenen Spielabschnitts ihre Auferstehung. Nur gefressen, verdaut oder zu Asche verbrutzelt werden sollte der Held nicht. Denn ohne Körper gibt es endgültig keine Rückfahrkarte mehr. Bedrohungen existieren genug. Sie durchstreifen nicht nur Städte, sondern auch Höhlensysteme und Grüfte und schlagen sich mit Magiern, kleinen Ganoven, Rieseneidechsen, Schleimwürmern, Fledermäusen, Wer-Ratten oder später sogar Maschinenmenschen herum.



Ein wichtiger Nichtspielercharakter ist die Kräuterhexe Mebbeth, die uns zum Zauberer ausbilden kann.

Schürzenjäger

Nichtspielercharaktere, die den Namenlosen und Morte begleiten wollen, wachsen in Sigil nicht auf Bäumen. Es dauert entsprechend lange, bis Ihre Gruppe auf sechs Mitglieder wächst. Dafür besitzen die Figuren alle einen eigenständigen Charakter und sind sehr witzig designt. Totenkopf-Casanova Morte will ständig mit Zombiefrauen flirten („Hast du gesehen, wie sie mit ihrem Blick den Rundungen meines Hinterkopfs gefolgt ist?") und ist ein rechter Angeber. Supercool schleudert er ab und an seinen einzig verbliebenen Zahn in die Luft, um ihn geschickt mit dem knochigen Kiefer wieder aufzufangen. Später treffen wir in einer Kneipe den Krieger-Magier Dak'kon, der sich ein-

Vergleich

Spieltiefe, epische Breite und packende Story - in diesen Punkten liefern sich *Planescape* und *Ultima IX* ein Kopf- an-Kopf-Rennen, das Ascension durch seine deutlich bessere Optik gewinnen kann. Vorausgesetzt, Sie besitzen die dazu nötige Hardware. Während Planescape dem Spieler als vorbildliches Rollenspiel nahezu völlige Freiheit lässt, ist *Ultima IX* eher linear und schlägt in Richtung Action-Adventure. In Grafik und Spielweise sind *Baldur´s Gate*, *Fallout 2* und *Planescape* nahezu identisch. Letzterem gelingt es besser, eine dichte Atmosphäre aufzubauen, entfernt sich dabei aber weit vom typischen Fantasy-Szenario und ist sogar deutlich skurriler als *Fallout 2*.

Ultima IX Ascension	89 %
Planescape: Torment	85 %
Baldur's Gate	82 %
Fallout 2	80 %

Planescape Torment

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Wie Baldur´s Gate ist Planescape: Torment selbst auf langsamen Rechnern in der einzig möglichen Auflösung von 640x480 Pixeln gut spielbar. Ab einem PII 266 mit 64 MB RAM fallen keine Performance-Probleme mehr auf. Hierbei spielt der RAM-Speicher eine größere Rolle als die Prozessorleistung. Die Art und Qualität der Grafikkarte ist irrelevant, solange sie 4 MB Speicher hat und mit DirectX 6.1 oder höher funktioniert. Wegen eines Bugs kommt es selbst bei schnellen Rechnern hin und wieder zu Ruckelorgien. Das Laden eines Spielstandes oder der Neustart des Programms beseitigen das Problem.

Bildauflösung 640x480



Installation

Planescape: Torment bietet nur eine einzige Installationsgröße an, die gut 600 MB auf der Festplatte belegt.



Dazu kommen im Laufe eines Abenteuererlebens noch rund 20 MB für Spielstände und ein Cache von 100 MB, wodurch sich die Ladezeiten von CD reduzieren. Wenn Sie mehr installieren möchten, damit noch seltener auf die CD zugegriffen und die Ladezeit reduziert wird, können Sie beispielsweise den Inhalt einer oder aller CDs auf die Festplatte kopieren. Danach editieren Sie einfach die Datei „Torment.ini" und tragen unter [Alias] den korrekten Pfad zu den kopierten Dateien ein.

Sound & Musik

Einen Ohrenschmaus bietet Planescape: Torment mit seiner stets passenden musikalischen Untermalung. Abhängig von den aktuellen Vorgängen und dem Ort wechselt die Musik und schlägt ruhige, melodische, schrille oder rasante Themen an. Im Vergleich fehlt es den Soundeffekten an Abwechslung, was aber meist nur bei längeren Kämpfen auffällt. Die Sprachausgabe beschränkt sich oft auf den ersten Satz einer Konversation.

Deutsche Version

Die deutsche und amerikanische Originalversion sind identisch, was die Darstellung von Blut betrifft: Besonders drastische Effekte können auf Wunsch abgeschaltet werden. Da Planescape: Torment enorm viel Text beinhaltet und sowohl die Sprachausgabe als auch die Übersetzung sehr gut gelungen sind, gibt es keinen Grund, zur englischen Version zu greifen. Lediglich einige kurze Textpassagen haben die Übersetzer vergessen: Bei den epischen Ausmaßen des Spiels stehen die Chancen jedoch gut, dass Sie diese Textstellen nie zu Gesicht bekommen.

Grafik

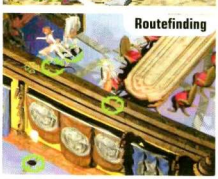
Black Isle verwendet für Planescape: Torment die (verbesserte) Grafik-Engine von Baldur´s Gate. 640x480 Pixel sind das höchste der Gefühle. Von der hohen Farbtiefe Dank „True Color" sieht man anfangs nur wenig. Die meisten Spielhintergründe sind bräunlich bis gräulich, was aber gut zur düsteren Atmosphäre passt. Erst später entfalten sich hübsche Farbtupfer durch prächtig gestaltete Innenräume. Die Umwelt ist kaum animiert und selbst die Animationen der Charaktere wiederholen sich häufig. Lichtblick sind dafür die netten Grafikeffekte durch Zaubersprüche.

Steuerung

Planescape steuert sich einfach und problemlos. Falls es mal unübersichtlich oder hektisch wird, genügt ein Druck auf die Leertaste, um die Zeit anzuhalten. Während der Pause dürfen Sie der Gruppe weiter Befehle geben, den Rucksack durchwühlen oder Gegenstände verwenden. Nur Kleinigkeiten sind negativ aufgefallen: Gruppenmitglieder stehen häufig auf Gegenständen besiegter Feinde und behindern das Einsammeln. Die so genannte Spielwelt-Konsole, eine Art Schnell-Menü, ist so klein, dass man sie in hektischen Situationen ohne Pause kaum gebrauchen kann. Manchmal versagt das Routefinding, so dass ein Partymitglied den vom Spieler vorgegebenen Weg nicht findet und zurückbleibt. Nervtötend: Einige Türen sind so versteckt, dass man sie nur findet, wenn man zufällig mit dem Mauscursor darüber fährt.


Gegenstände aufheben

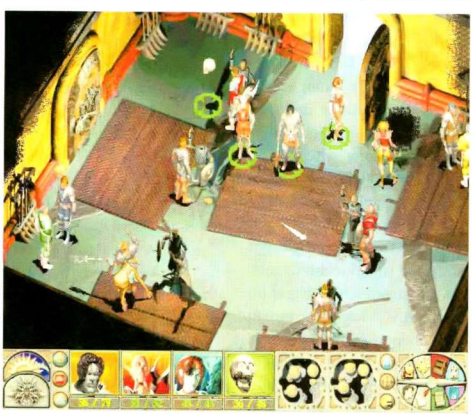

Spielwelt-Konsole


Routefinding


Suche nach der Tür

Pro & contra

- ⊕ Ausgezeichnete Atmosphäre
- ⊕ Abgedrehte, aber lebendige Welt
- ⊕ Stimmungsvolle Musik
- ⊕ Humorige Dialoge
- ⊕ Viele, abwechslungsreiche Aufträge
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊕ Sehr gute Kartenfunktion
- ⊕ Vielfältige Charakterentwicklung
- ⊕ Die „etwas andere" Hintergrundgeschichte
- ⊖ Die „etwas andere" Hintergrundgeschichte
- ⊖ Zäher Einstieg
- ⊖ Sehr textlastig
- ⊖ Kleine Mankos bei der Steuerung
- ⊖ Häufiges Nachladen



Erst später im Spiel wird Planescape farbenprächtiger. In diesem Trainingsraum können wir unsere Fähigkeiten verbessern.



Viel Spaß beim Suchen: In der Nähe dieses Ekel erregenden Blutsees findet der Spieler einen nützlichen Gegenstand.



Und der Typ sagte noch, wir sollten die Schachtel nicht aufmachen; weil die Neugierde siegte, springt uns ein Dämon an.



In Läden können Sie Ausrüstungsgegenstände kaufen und verkaufen, verzauberte Objekte identifizieren lassen oder stehlen.

bildet, unser Sklave zu sein. Soll er ruhig. Die Diebin Annah dagegen wird schon mal bockig und schlägt aufgeregt mit ihrem Schwanz. Abgesehen davon kommt es hin und wieder zu Streitgesprächen unter den Abenteurern. Plaudereien mit den Begleitern offenbaren eine weitere Besonderheit des Spiels: Der Namenlose kann unter bestimmten Umständen von ihnen lernen, beispielsweise bessere Kampfkünste, magische Fähigkeiten oder Sprachen.

Tattoos machen stark

Bei der Charakterentwicklung gibt es ebenfalls außergewöhnliche Möglichkeiten. In Fells Tätowierstube können Sie sich mit magischen Tattoos bestücken lassen, die Ihre Eigenschafts-Werte verbessern. Da die Bildchen unter den Helden austauschbar sind und das Spiel ohnehin endlos makaber ist, liegt eine Vermutung nahe: Fell verscherbelt nur bunte Hautstücke, die eigenhändig auf den Körper gestickt werden müssen (Liebe Kinder! Bitte nicht zu Hause nachmachen!). Gerichtsmediziner Quincy hätte ohnehin seine helle Freude an *Torment*. Weil Der Namenlose ein Untoter ist, kann er Teile seines Körpers austauschen. Oder er kauft beim Krämerladen um

Die spinnen, die Entwickler

Planescape ist anders. Das zeigt sich besonders durch den teilweise rabenschwarzen Humor, der oft genug an die Komikertruppe Monty Python erinnert. Der Spieler begegnet Händlern, die Ratten als Snack anbieten (gebacken, gekocht, etc.). Oder einer Heilerin, die dem Namenlosen auf Wunsch die Eingeweide herausoperiert. Die darf er anschließend in seinem Gepäck herumtragen. Wohlgemerkt: Die makabren Scherzchen sind selten wirklich zu sehen, werden aber blumigst beschrieben. Manches ergibt Sinn, manches dient allein der Erheiterung. Wir haben für Sie vier Beispiele im Bild festgehalten.



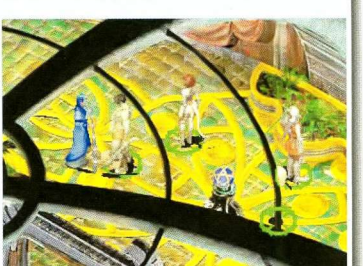
Auf dem Marktplatz kaufen wir uns ein Haustier. Das Lim-Lim scheint zwar nicht sinnvoll einsetzbar, besitzt aber einen gewissen Unterhaltungswert. Wir können es herumlaufen lassen oder treten - nur nicht zu oft, sonst rennt es weg.



Wir haben einen herrenlosen Arm gefunden. Das Ekelgefühl hält nicht lange an: Weil sich die Gliedmaße als Schlagwaffe verwenden lässt und außerdem nützliche Tätowierungen drauf sind, nehmen wir sie sicherheitshalber mit.



Der hünenhafte Krieger in der Markthalle ist Frauen gegenüber stockschüchtern. Wir fungieren deshalb als Kuppler, schwatzen kurz mit der heimlichen Angebetenen, sorgen so für ein Gespräch der beiden und kassieren Erfahrungspunkte.



Wir wollen Infos von diesem Magier. Sollen wir dafür eine Prinzessin retten oder in seinem Auftrag einen Drachen töten? Nö, der Typ ist scharf auf Süßigkeiten. Wir sollen für ihn deshalb Schokolade oder ähnliche Zahnkiller besorgen.

Kommentar



Harald Fränkel

Normalerweise haben Rollenspiele mit derart viel Textanteil für mich den Charme eines drei Jahre alten Limburger Käses. Die schmissigen Dialoge und der stellenweise tiefschwarze Humor ließen dann aber doch die Glückshormone hüpfen. Wie bei Alex war Planescape beileibe keine Liebe auf den ersten Blick. Wer übernimmt schon freiwillig die Rolle einer wandelnden Leiche, die verwesungsbedingt nicht mehr allzu frisch aussieht? Planescape hat alles, was gängige Rollenspielen bieten. Und ein bisschen mehr: Menschen, die auf makabre Witze stehen, sei dieses Werk ans Herz gelegt.



Statt uns selbst die Finger schmutzig zu machen, hetzen wir zwei Straßenbanden aufeinander und gucken dem Gemetzel zu. Diese Quest wäre aber auch auf mehrere andere Arten lösbar ...

die Ecke für den Plapperschädel den Zahn einer Giftschlange, damit Morte auch morgen noch kräftig zubeißen kann.

Der Müll macht's

Die meisten Rätsel basieren auf Dialogen. Figur A verlangt Gegenstand X, der bei Charakter B zu bekommen ist, welcher wiederum Ausrüstungsteil Y benötigt. Klingt unspannend, ist es aber nicht. Denn jedes Gespräch ist so witzig-spritzig aufgemacht, dass Fans des schrägen Humors voll auf ihre Kosten kommen. Außerdem sind fast alle Rätsel auf mehrere Arten lösbar. Selbst für den Schluss gibt es fünf Möglichkeiten, wie Sie das Spiel erfolgreich beenden können! Wer dann noch immer im Kopf behält, dass *Torment* durchweg ballaballa ist, kommt auch ganz ordentlich durch. Nur ein kleiner Tipp von uns: Heben Sie herumliegenden Müll unbedingt auf. Nein, es geht nicht um den Recyclinggedanken und den Grünen Punkt. Abfall könnte aber irgendwann nützlich sein ...

Harald Fränkel
Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Es dauerte etliche Stunden, bis ich mich mit der morbiden Planescape-Welt anfreunden konnte, die bestenfalls hart gesottene Gerichtsmediziner für halbwegs normal halten. Anscheinend muss sich das eigene Gehirn erst langsam an die kranken Gedankengänge der größtenteils verrückten Gesprächspartner und daraus resultierenden, bizarren Aufträge gewöhnen. Nach einiger Zeit lässt man sich dann doch von der grotesken Atmosphäre in den Bann ziehen und erlebt fantastische Abenteuer. Ein Muss für jeden echten Rollenspieler.



Neulich im Tätowierstudio: Bei Fell können wir uns Tattoos mit magischen Kräften auf die Haut auftragen lassen.

Planescape: Torment

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	2,26 GB (4 CDs) / 800 MB
Internet:	http://www.planescape-torment.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Black Isle/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahre



» Ein außergewöhnliches Rollenspiel im doppelten Sinn: Großartig, aber auch ausgefallen - gelinde ausgedrückt ... «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**78 %**
Sound:	**88 %**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

85 %

TONIC TROUBLE

Wenn Ed BLAU vor Angst wird ...



... sieht Super-Ed ROT!

NINTENDO 64

WINDOWS CD-ROM PC

DVD ROM
Mit zusätzlichen Level-Videos und Sound-Dateien im AC3- und MPEG2-Format!

PC-Version enthält TALKLINE Internet-Zugangssoftware

Okay, es war ein Versehen! Aber jetzt muß Ed die Dinge wieder ins Lot bringen! 12 völlig abgedrehte Welten, vollgepackt mit Action und Adventure, rabiate Killertomaten, durchgeknallte Karotten ... der totale Wahnsinn!!!







Ubi Soft ENTERTAINMENT

www.tonictrouble.de

anschauen ... abdrehen!

© 1998 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. Nintendo®, Nintendo 64, and ™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZVERSAND

Laden KRANZGAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand

Versand KRANZVERSAND Juliusspromenade 11 97070 Würzburg

Brückstrasse 42-44 im Brückcenter 44135 Dortmund

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



0931-3545222 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

PC Hardware

CONTROL PAD

Gamepad Gravis	24,95 DM
Gamepad Gravis Pro	39,95 DM
Gamepad Gravis Pro (USB)	39,95 DM
MS SideW. Pad (GamePort)	54,95 DM
MS S.W.P. Dual Strike (USB)	99,95 DM
MS Sidewinder Freestyle Pro	119,95 DM
MS SideWinder Pro (USB)	74,95 DM

JOYSTICK

Dominator JT 272 (SVR)	59,95 DM
Saitek Cyborg 3D USB	109,95 DM
MS SideWinder Precision Pro	114,95 DM
MS SideWinder Standard	49,95 DM

LENKRAD

Ferrari Force Feedb. Rac.Wh.	249,95 DM
Ferrari Rac.Wh. Digital/USB	109,95 DM
Lenkrad TM Formula Force GT	339,95 DM
MS SideWinder F.Feed.Wheel	219,95 DM
SideWinder Precision Racing	139,95 DM

MOUSE

MS IntelliMouse Explorer	104,95 DM

SPIELEBERATER

Age of Empires 2	29,95 DM
Alpha Centauri	n.n.b.
Braveheart	19,95 DM
C&C 3 Tiberian Sun	19,95 DM
Commandos Mission	19,95 DM
Dungeon Keeper 2	19,95 DM
Gabriel Knight 3	19,95 DM
Game Power	29,95 DM
Gangsters	19,95 DM
Indiana Jones 5	24,95 DM
Mechwarrior 3	19,95 DM
Might & Magic VII	19,95 DM
The Nomad Soul	19,95 DM
Play the Games Vol.2	19,95 DM
Prince of Persia	24,95 DM
Rogue Spear	19,95 DM
Rückkehr nach Kondor	19,95 DM
Siedler III	24,95 DM
Siedler III - Mission	19,95 DM
Sim City 3000	19,95 DM
Star Wars: EP1 Dunkle Bedr.	24,95 DM
Theme Park World	24,95 DM
Tomb Raider 4	19,95 DM
Ultima 9	24,95 DM
Die Völker	24,95 DM
X-Wing Alliance	19,95 DM
Heft Grim Fandango/Rent Hero	9,95 DM
Heft Monkey Island 3	9,95 DM
Heft Starcraft	9,95 DM

PC CDROM

Jubiläums SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!



Shadowman 59,95



Tomb Raider 2 Director's Cut 19,95



Diablo 19,95



Heart of Darkness 24,95



Pizza Syndicate 34,95



Turok 2 44,95



Panzer Dragoon 9,95



StarCraft 34,95



StarCraft - Brood War 14,95

PC CDROM



Rayman 2 (PC) 64,95



Gabriel Knight 3 (PC) 66,95

10 Flipper Spiele -All U can Pl	39,95 DM
10 Handels-Sim. (AYCP)	39,95 DM
10 Racing Games -All U can Pl	39,95 DM
15th Anniversary Interplay	49,95 DM
Abomination	79,95 DM
Action Man: Jagd auf Dr.X	39,95 DM
Actua Pool (Pool Shark)(SVR)	79,95 DM
After Dark - Screensaver (JC)	9,95 DM
Age of Empire GOLD	69,95 DM
Age Of Empires 2	79,95 DM



Indiana Jones 5 (PC) 69,95



Police Quest Swat 3 (PC) 64,95

Age Of Empires 2 US-Version	129,95 DM
Age of Wonders (Jan.)	74,95 DM
Age of Wonders - US	74,95 DM
Ages Of Empire:Aufstieg Roms	34,95 DM
Ages of Myst	34,95 DM
Airline Tycoon + Add On - SP	24,95 DM
Alien vs. Predator	74,95 DM
All Star Baseball 2	59,95 DM
Amerzone- Dunkles Vermächt.	74,95 DM
Anachronox (Feb.)	n.n.b.
Anno 1602 - Königsedition	59,95 DM
Anno 1602-Orig. Zusatz CD(M)	29,95 DM
A.1602-Namen d. Königs (M)	29,95 DM
Anstoß 3 (Feb.)	69,95 DM
Apollo 18: Moon Mission(SVR)	79,95 DM
Armored Fist 3.0	74,95 DM
Asterix & Obelix gegen Cäsar	79,95 DM
Autobahn Raser 2	59,95 DM



Messiah (PC) 79,95



Ultima Ascension (PC) 74,95

Autobahn Total!	29,95 DM
Baldur's Gate - Pack (M)	49,95 DM
Battelzone II -Red Odys. (Feb.)	69,95 DM
Beau Jolly 1 - Spielesammlung	54,95 DM
Beau Jolly 2 - Spielesammlung	54,95 DM
Best of Sierra - TOP 12 Games	34,95 DM
BHunter	64,95 DM
Big Race USA - Hammerpr. (A)	29,95 DM
Biing! 2	79,95 DM
Braveheart (Tartan Army)	84,95 DM
Bugs Bunny auf Zeitreise	64,95 DM
Bundesliga 2000-Fußball-Man.	69,95 DM
Bundesliga Stars 2000	89,95 DM
C&C 3:Operation Tiberian Sc	89,95 DM
C&C Alarmst. Rot Megabox (K)	64,95 DM
C&C Tib. Sun Firestorm (März)	34,95 DM
Caesar - Gold Edition	39,95 DM
Caesar 3 - Classic (A)	34,95 DM
Caesar Platium	54,95 DM

PC CDROM

Castrol Honda Superbike 2000	69,95 DM
Catan - Die erste Insel	69,95 DM
Cheeky 1 - Entdeck. Mausland	49,00 DM
Cheeky 2 - Erlebn. in Maush.	49,00 DM
Cheeky 3 -Ch. k. in die Schule	49,00 DM
Chess 2000 (Jan.)	64,95 DM
Complete Chess System (SVR)	49,00 DM
Civilization II: Test of Time	69,95 DM
Civilization: Call To Power	84,95 DM
Close Combat - Schlacht Ard.	69,95 DM
Codename Eagle	59,95 DM
Colin Mc Ray Rally - Cl. (A)	29,95 DM
Colin McRae Rally 2 (Apr.)	n.n.b.
Commandos: Auftr. d. Ehre(M)	64,95 DM
Commandos-Hinter feindl. Lin.	79,95 DM
Conflict: Freespace 2	64,95 DM
Conflict: Freespace-Battlepack	44,95 DM



Diablo 2 (PC) 74,95



FIFA 2000 (PC) 89,95

Creatures 3	69,95 DM
Creatures Abenteuer	34,95 DM
Croc 2 (März)	84,95 DM
Daikatana (Jan.)	69,95 DM
Dark Omen Classic (A)	34,95 DM
Dark Projekt Prem.Collection	39,95 DM
Dark Reign II (Feb.)	69,95 DM
Dark Secrets of Africa (A)	74,95 DM
Darkstone	79,95 DM
Days of Oblivion II - Frozen Et.	79,95 DM
Delta Force 2	69,95 DM
Descent 3 (A)	44,95 DM
Descent 3 - Mercenary (M)	34,95 DM
Diablo	19,95 DM
Diablo II (Feb.)	74,95 DM
Die Hard Trilogy 2 (März)	79,95 DM
Avalon Hill's Diplomacy	64,95 DM
Discworld Noir	69,95 DM
Disney A Bug's Life L.Edition	44,95 DM
Disn. Hercules Actionspiel	34,95 DM



Imperium Galactica 2 (PC) 69,95



Battle-zone 2 (PC) 69,95

Disney König der Löwen 2 (K)	44,95 DM
Disn. Kreatives Zeichenstudio	44,95 DM
Disney Kreativstudio	84,95 DM
Disney Simba Hot Shot	29,95 DM
Disney Tarzan - Druckstudio	44,95 DM
Disney Tarzan Action Spiel	64,95 DM
Disney Timo & Pumbaa (K)	44,95 DM
Drakan - Order of the Flame	69,95 DM
Driver	69,95 DM
Dungeon Keeper II	89,95 DM
Earth 2150	64,95 DM
Earthworm Jim 3D	59,95 DM
East Front 2	69,95 DM

UND LADEN

PC CDROM



Age of Wonders (PC) 74,95



Dark Reign 2 (PC) 69,95

Elder Scrolls: Red Guard	64,95 DM
Expendable	64,95 DM
Extreme Biker - Edgar Torront.	44,95 DM
F/A-18 (Feb.)	69,95 DM
F1 Racing Simulation (A)	34,95 DM
F1 World Grand Prix '99(Feb.)	89,95 DM
F-22 Lightning 3	69,95 DM
Family Collection	59,95 DM
Faust - Sieben Spiele d. Seele	84,95 DM
Fifa 2000	89,95 DM
Fighter Duel 2 (TBA)	79,95 DM
Final Fantasy VIII (Feb.)	89,95 DM
Flanker 2.0	89,95 DM
Flight Simulator 2000 32 Bit	104,95 DM

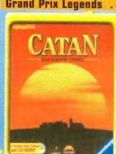


Wheel of Time (PC) 79,95



Tarzan (PC) 64,95

Flight Simulator 2000 Pro	139,95 DM
Flight Unlimited 2 - LP (SVR)	34,95 DM
Flight Unlimited 3	79,95 DM
Force 21	74,95 DM
Ford Racing	79,95 DM
Formel Eins '99	74,95 DM
Fritz 6	79,95 DM
Gabriel Knight 3	66,95 DM
Game Gallery Vol. 1 (K)	39,95 DM
PC Games Collection Vol. (K)	49,95 DM
Gangsters - Premier Coll.	34,95 DM
Giants (Apr.)	69,95 DM
Gold Games 4	44,95 DM
GP 500	79,95 DM
Grand Prix Legends	34,95 DM



Catan (PC) 69,95



Links LS 2000 (PC) 79,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX: 0931-571602

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 3 Artikeln Sie unseren besonderen Versenden von 3 Artikeln Sie unseren besonderen Vorbestell-Service. Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung. 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.

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

10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

PC CD-ROM

- Grand Prix World (TBA) ..... 59,95 DM
- Grand Theft Auto (A) ..... 39,95 DM
- Grand Theft Auto-London (M) ..... 34,95 DM
- Grand Theft Auto 2 ..... 64,95 DM
- Grand Theft Auto PACK (K) ..... 59,95 DM
- Grim Fandango - Classic ..... 39,95 DM
- Gulf War - Op. Desert Hammer ..... 39,95 DM
- Gute Zeiten - Schl. Zeiten 2 ..... 39,95 DM
- Half Life dt. ..... 49,95 DM
- Half-Life Opposing Force dt. ..... 39,95 DM
- Half-Life dt. Game of Year (A) ..... 59,95 DM
- Hattrick Wm ..... 69,95 DM
- Hazard ..... 59,95 DM



Interstate 82 (PC) 74,95



Delta Force 2 (PC) 69,95

- Heart of Darkness SP ..... 24,95 DM
- Heavy Gear 2 ..... 84,95 DM
- Heroes III - Armageddon's Bl. ..... 44,95 DM
- Heroes of Might and Magic III ..... 69,95 DM
- Hidden & Dang. Double Pack ..... 74,95 DM
- Hidden & Dangerous Exp. Pack ..... 29,95 DM
- High-Tech Start up! ..... 84,95 DM
- Holiday Island + Szen. - SP ..... 24,95 DM
- Homeworld ..... 69,95 DM
- Hugo - Gold ..... 39,95 DM
- Hugo - Platinum ..... 44,95 DM
- Hugo 6 - Wild River ..... 64,95 DM
- Hugo 7 - Jungle Games ..... 59,95 DM
- Hugo XL ..... 49,95 DM
- Imperialismus II ..... 49,95 DM
- Imperium Galactica II ..... 69,95 DM
- Indep. War S.Ed.: Defiance ..... 49,95 DM
- Indiana Jones - Turm v. Babel ..... 69,95 DM
- Industriegigant Gold - SP ..... 24,95 DM
- Interstate 82 ..... 74,95 DM
- Invictus - Schatten d.Ol.(Jan.) ..... 64,95 DM
- Jagged Alliance 2 ..... 69,95 DM
- J. McGrath SupCr. 2000 (Jan.) ..... n.n.b.
- Kicker - Fussball Manager ..... 79,95 DM



Verkehrsgigant (PC) 69,95



Anstoss 3 (PC) 69,95

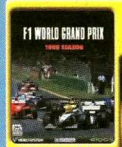
- Killer Loop (V.A.R.B) ..... 54,95 DM
- King's Quest 8 - Maske d. Ew. ..... 39,95 DM
- KKND 2 Krossfire - SP ..... 24,95 DM
- Korn + Schwerter ..... 34,95 DM
- Der Korsar - SP ..... 24,95 DM
- Kurt-Fussball Manager '99(A) ..... 29,95 DM
- Lands of Lore 3 (SVR) ..... 74,95 DM
- Larry - Collection (K) ..... 39,95 DM
- Die 24 Std. von Le Mans(Jan.) ..... 64,95 DM
- Legacy of Kain: Soul Reaver ..... 84,95 DM
- Lego - Loco ..... 74,95 DM
- Lego - Schach ..... 84,95 DM
- Lego Creator ..... 94,95 DM
- LEGO Friends ..... 69,95 DM
- LEGO Racers ..... 74,95 DM
- LEGO Rock Raiders ..... 74,95 DM
- Legoland (Jan.) ..... 74,95 DM
- Little Kings ..... 29,95 DM
- LKW - Raser ..... 64,95 DM
- Lords Of Magic Sp.Ed.(SVR) ..... 69,95 DM
- Löwenzahn 3 ..... 49,95 DM



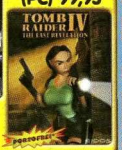
Theme Park World (PC) 84,95



Daikatana (PC) 69,95

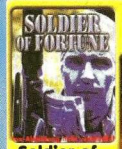


Tomb Raider 4 (PC) 99,95



F1 World Grand Prix (PC) 89,95

- M.I.A (A)(SVR) ..... 19,95 DM
- M1 Tank Platoon II (A) ..... 29,95 DM
- Machines (A)(SVR) ..... 74,95 DM
- Madden NFL 2000 ..... 79,95 DM
- Mana: Weg d. schw. Macht(A) ..... 24,95 DM
- Mechwarrior 3 ..... 64,95 DM

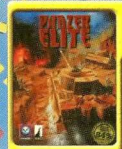


Vampire (PC) 79,95



Soldier of Fortune (PC) 74,95

- Messiah ..... 79,95 DM
- Microsoft Fußball Int. 2000 ..... 54,95 DM
- Midway Arcade's Great. H.2 ..... 59,95 DM
- Might & Magic VII ..... 74,95 DM
- Mission Impossible (TBA) ..... 89,95 DM
- Monkey Island 3 - SP ..... 44,95 DM
- Monopoly 2000 - Jahrtaus.Ed. ..... 64,95 DM
- Microsoft Golf 99 (A)(SVR) ..... 74,95 DM
- Music 2000 (TBA) ..... 79,95 DM
- Nascar 99 (SVR) ..... 44,95 DM
- Nascar Racing 3 ..... 49,95 DM
- Nascar Revolution ..... 74,95 DM
- NBA Live 2000 ..... 79,95 DM
- Need 4 Sp. Motor City (März) ..... 69,95 DM
- Need For Speed: Brenn.Asph. ..... 79,95 DM
- NHL 2000 ..... 79,95 DM
- No Fear-Downhill Mount. Bik. ..... n.n.b.
- Nocturne ..... 69,95 DM
- The Nomad Soul ..... 84,95 DM
- NOX (Feb.) ..... 79,95 DM
- Off The Road (Jan.) ..... n.n.b.
- Official Formula One Racing ..... 84,95 DM
- Outcast ..... 79,95 DM
- Panzer Elite ..... 64,95 DM
- Panzer General IV West. As. ..... 69,95 DM



Rogue Spear (PC) 69,95

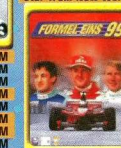


Panzer Elite (PC) 64,95

- Papyrus - Der Fluch des Seth ..... 54,95 DM
- PC Games Cheat 3.0 (SVR) ..... 29,95 DM
- Peep ..... 64,95 DM
- Pharao ..... 74,95 DM
- Phoenix ..... 59,95 DM
- Pizza Syndicate (A) ..... 34,95 DM
- Planescape Torment (Jan.) ..... 64,95 DM
- Play the Games-Volume 1 (K) ..... 59,95 DM
- Play the Games-Volume 2 ..... 54,95 DM
- Player Manager 99 - Anco ..... 74,95 DM
- Playmobil - Alex Bauernhof ..... 54,95 DM
- Playmobil - Hype Time Quest ..... 79,95 DM
- Police Quest Swat 3 ..... 64,95 DM
- Prince Naseem Boxing (Feb.) ..... n.n.b.
- Prince of Persia 3D ..... 69,95 DM
- Pro Pinball - Fantastic Journ. ..... 59,95 DM
- Puma Street Soccer (SVR) ..... 74,95 DM
- Puzzle Bobble 2 ..... 59,95 DM
- Quake 3 ..... 74,95 DM
- Quest For Glory 5: Drachenf. ..... 79,95 DM
- Racing Sim.2-Renntr.C.Danner ..... 34,95 DM
- Racing Simulation 2 ..... 54,95 DM
- Rage of Mages (SVR) ..... 89,95 DM
- Railroad Tycoon - Gold Pack ..... 34,95 DM
- Railroad Tycoon II (SVR) ..... 79,95 DM
- Railroad Tycoon-2nd Cent.(M) ..... 34,95 DM
- Rainbow Six-Eagle Watch (M) ..... 29,95 DM
- Rainbow Six - Gold Pack (K) ..... 59,95 DM
- Rainbow Six - Rogue Spear ..... 69,95 DM
- Rally Championship Ed. 2000 ..... 69,95 DM
- Rallymasters (Canal+) (Feb.) ..... 79,95 DM
- Ran Trainer 3 (SAT 1) ..... 64,95 DM
- Rayman 1 + Video ..... 39,95 DM
- Rayman 2 ..... 64,95 DM
- Rayman Gold - Cassique (A) ..... 44,95 DM
- Red Jack ..... 39,95 DM
- Renegade Racing ..... 69,95 DM
- Republic ..... 74,95 DM
- Resident Evil 1- Wh. Label (A) ..... 29,95 DM
- Revenant ..... 84,95 DM
- ReVolt ..... 64,95 DM
- Risiko - Win 95 (SVR) ..... 29,95 DM
- Roller Coaster Add On (M) ..... 34,95 DM
- Roller Coaster Tycoon ..... 49,95 DM
- Rubiks 2000 ..... 49,95 DM
- Rückkehr nach Krondor (SVR) ..... 74,95 DM
- SAGA - Age of the Vikings ..... 59,95 DM
- Sanitarium (SVR) ..... 74,95 DM



- Sega Rally 2 ..... 69,95 DM
- Septerra Core-Leg. of Cre.(Jan) ..... 79,95 DM
- Seven Kingdoms - SP(SVR) ..... 29,95 DM
- Seven Kingd.2 - Fryhtan Wars ..... 79,95 DM
- Shadow Company: Left for Dead ..... 69,95 DM
- Shadowman ..... 59,95 DM
- Shanghai 2nd Dynasty ..... 39,95 DM
- Shanghai: Dynasty (A)(SVR) ..... 49,95 DM
- Shogun (März) ..... 69,95 DM
- Sid Meier's Alien Crossfire ..... 34,95 DM
- Siedler 3 ..... 54,95 DM
- Siedler 3 - Geb. d. Amazonen(M) ..... 39,95 DM
- Siedler 3 Mission-CD (M) ..... 29,95 DM
- Siedler 3 Pack ..... 74,95 DM
- Die Siedler II Gold Edition-Cl. ..... 34,95 DM
- Silent Hunter 2 ..... 69,95 DM
- Silver - SP ..... 34,95 DM
- Sim City 2000 Classic (A) ..... 29,95 DM
- Sim City 3000 (Win 95) ..... 84,95 DM
- Sim City 3000 - Mission CD (M) ..... 29,95 DM
- The Sims (Feb.) ..... 74,95 DM
- Sinistar: Unleashed ..... 39,95 DM
- Slave Zero (Feb.) ..... 69,95 DM
- Soldier Of Fortune (Jan.) ..... 74,95 DM
- South Park ..... 64,95 DM
- South Park Chef's Luv Shack ..... 69,95 DM
- South Park Rally ..... 69,95 DM
- Space Invaders ..... 44,95 DM
- Spec Ops II ..... 69,95 DM
- Spiel des Lebens (SVR) ..... 74,95 DM
- Spirit of Speed 1937 ..... 59,95 DM
- Sprechender Schachweltmeister ..... 44,95 DM
- Star Trek - Der Aufstand ..... 69,95 DM
- Star Trek: New Worlds (Apr.) ..... 64,95 DM



Spec Ops 2 (PC) 69,95



Formel 1 '99 (PC) 74,95

- Star Trek: Star Fleet Command ..... 69,95 DM
- ST: Klingon Honor Guard dt. (A) ..... 34,95 DM
- Star Wars Droids ..... 64,95 DM
- Star Wars Ep.1: Magie e.Mythos ..... 44,95 DM
- Star Wars Ep.1:Dunkle Bedr. ..... 69,95 DM
- Star Wars Episode 1: Racer ..... 59,95 DM
- Star Wars Gungan: Neue Welt ..... 64,95 DM
- Star Wars: Behind the Magic ..... 49,95 DM
- Star Wars: X-Wing Alliance ..... 64,95 DM
- Star Wars: Yoda's Abenteuer ..... 49,95 DM
- Star Wars - Rogue Squadron Cl. ..... 49,95 DM
- Starcraft - SP ..... 34,95 DM
- Starcraft:Broodwar Zusatz CD ..... 14,95 DM
- Starsiege ..... 64,95 DM
- Street Wars ..... 74,95 DM
- Sudden Strike (TBA) ..... n.n.b.
- Superbike 2000 (Feb.) ..... 74,95 DM
- Supreme Snowboarding ..... 79,95 DM
- System Shock 2 ..... 79,95 DM
- Tachyon (Feb.) ..... n.n.b.
- Techno Mage (TBA) ..... 69,95 DM
- Test Drive 5 (SVR) ..... 74,95 DM
- Thandor - Die Invasion (Jan.) ..... 59,95 DM
- Theme Park World ..... 84,95 DM
- Tiger Woods 99 (T.W. PGA Tour) ..... 79,95 DM
- Tiger W. PGA Tour 2000 (Feb.) ..... n.n.b.
- Tiny Tiger ..... 59,95 DM
- Toca Touring Car - Classic (A) ..... 29,95 DM
- Tomb Raider 2 D.C. - Low Price ..... 19,95 DM
- Tomb Raider 3 ..... 84,95 DM
- Tomb Raider 4 - Last Revela. ..... 89,95 DM
- Tonic Trouble ..... 69,95 DM
- Tonka Joe's Rennbahn ..... 39,95 DM
- Total Annihilation: Kingdoms ..... 49,95 DM
- Total An.: Unit Pack (A)(SVR) ..... 49,95 DM
- Der Trainer 2 ..... 49,95 DM
- Trick Style ..... 79,95 DM



Nocturne (PC) 69,95



Revenant (PC) 84,95

- Trophy Bass 3D ..... 24,95 DM
- Turok 2 (A) ..... 44,95 DM
- Tycoon Collection ..... 69,95 DM
- UEFA Champions League 98/99 ..... 84,95 DM
- Ultima Ascension ..... 74,95 DM
- Ultima Online Second Age ..... 74,95 DM
- Ultima World Edition ..... n.n.b.
- Unreal Tournament ..... 69,95 DM
- Unter schwarzer Flagge ..... 84,95 DM
- Urban Chaos ..... 79,95 DM
- USAF - United States Air Force ..... 79,95 DM
- Vampire (Feb.) ..... 79,95 DM
- Der Verkehrsgigant (Feb.) ..... 69,95 DM
- Virtual Pool Hall ..... 64,95 DM
- Die Völker ..... 64,95 DM
- Die Völker - Gold Edition ..... 64,95 DM



Half-Life dt. Op. Force (PC) 39,95



Conflict Freespace 2 (PC) 64,95

- Die Völker - Zusatz CD ..... 24,95 DM
- 1813 - Völkerschlacht b. Leipzig ..... 74,95 DM
- V-Rally - SP ..... 24,95 DM
- V-Rally 2 (TBA) ..... n.n.b.
- Der Wächter der Schatten ..... 64,95 DM
- Wall Street Traider - Prem. Coll. ..... 34,95 DM
- War Pack (K) ..... 34,95 DM
- Warcraft 2 Battle.net Edition ..... 39,95 DM
- Warcraft II - Exclusivedition ..... 34,95 DM
- Warhammer 40K: Rites of War ..... 79,95 DM
- Warzone 2100 ..... 79,95 DM
- Wet Attack - Empire cums back ..... 89,95 DM
- Wheel of Time ..... 79,95 DM
- Wild Metal Country (SVR) ..... 74,95 DM
- World Football Man. 2000 (TBA) ..... 74,95 DM
- Worms - Full Wormage(K)(SVR) ..... 84,95 DM
- Worms 2 ..... 29,95 DM
- Worms: Armageddon ..... 64,95 DM
- X-Beyond the Frontier ..... 79,95 DM
- X-Wing/TieFighter + Mission-Cl. ..... 49,95 DM
- Y2K Adventure ..... 54,95 DM
- You Don't Know Jack 2 - SP.Edit. ..... 69,95 DM



Thandor (PC) 59,95



LeMans 24 Stunden (PC) 64,95

Versandkosten: Post Nachnahme + 6,00 DM, Zuschuß Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck) bis 200,- DM oder Kreditzahlung (nur) 4,- DM Porto Ausland 18,- DM. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in 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. Täglich für Nachnahme bestellen, fällt die NN-Gebühr weg!

0931-354522 oder 0180-5211844

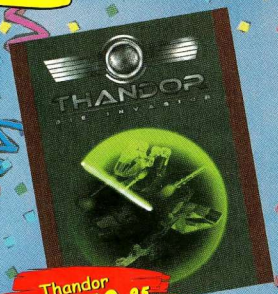
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255

10 Jahre Theo Kranz Versand

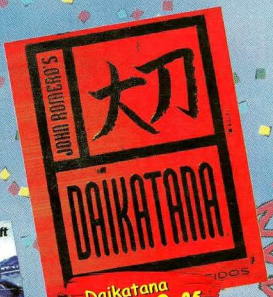
0931-3545222 ODER 0180-5211844
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE



Thandor DM 59,95

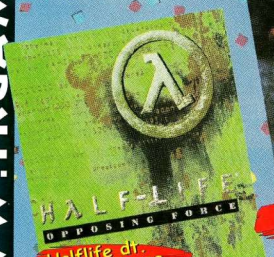


Verkehrsgigant DM 69,95



Daikatana DM 69,95

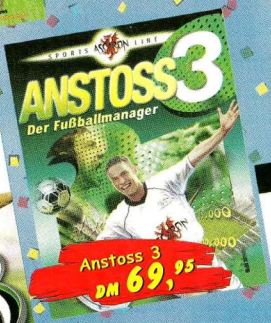

Shadowman DM 59,95



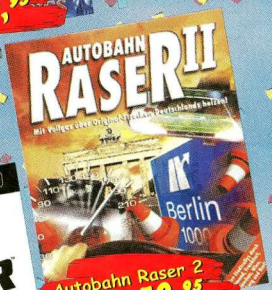
Halflife dt. Opposing Force DM 39,95



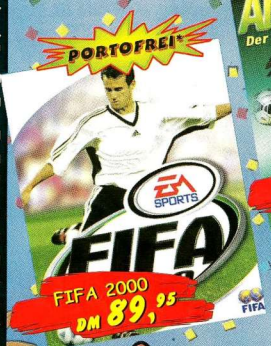
Age of Empires 2 DM 79,95



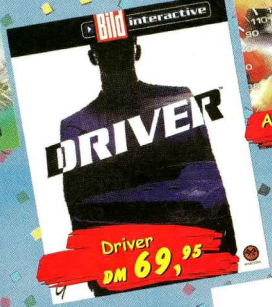
Anstoss 3 DM 69,95



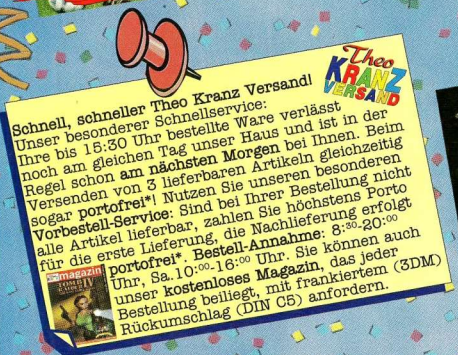
Autobahn Raser 2 DM 59,95



FIFA 2000 DM 89,95



Driver DM 69,95




Messiah DM 79,95



Final Fantasy VIII DM 89,95

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 Brückcenter
44135 Dortmund

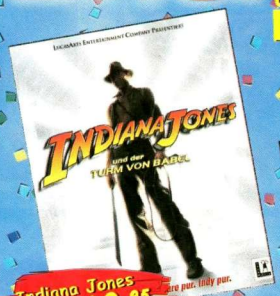
Versand
Theo KRANZ VERSAND
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

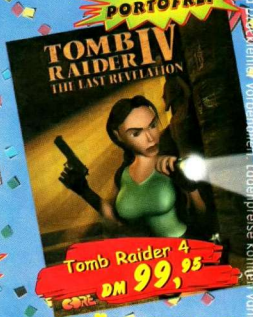
Theo KRANZ VERSAND feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit „neuland" gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur [MC] und [VISA]) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr. Außerdem halten wir tausende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

10 Jahre



Indiana Jones DM 69,95

PORTOFREI*

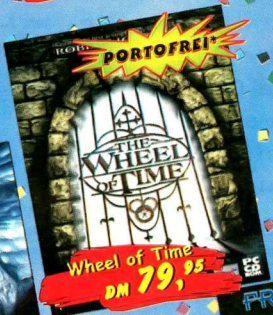


Tomb Raider 4 DM 99,95



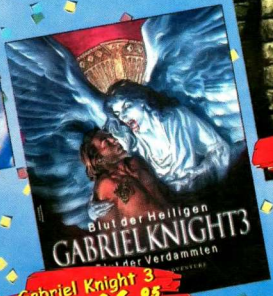
P. Qu. SWAT 3 DM 64,95

PORTOFREI*



Wheel of Time DM 79,95

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931 571602



Gabriel Knight 3 DM 66,95



Imperium Galactica 2 DM 69,95



Conflict Freespace 2 DM 64,95

PORTOFREI*



Ultima Ascension DM 74,95



Battlezone 2 DM 69,95



24 Stunden von LeMans DM 64,95

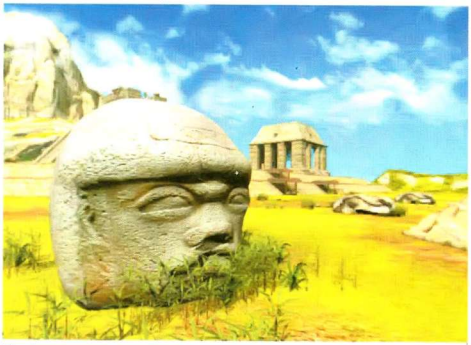
UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

09313545255

0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme: 9,90 DM zuzüglich Nachnahmegebühren des Postamtes. Bei Bestellungen ab 16,50 DM ohne Gewähr. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Bar bzw. Ausland: Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. Bei Lastschrift oder [VISA] - DM. Porto Ausland 18,- DM. Erscheinungstermine *Lediglich für Nachnahmebestellungen fällt die NN-Gebühr an.



Ein Augenschmaus wie eh und je: Die exotischen Schauplätze von Atlantis 2 sorgen für märchenhafte Atmosphäre.



In einer kurzen, ein wenig an Shadowman erinnernden Videosequenz teleportiert sich Than an die Orte des Geschehens.

Dasselbe noch mal in Grün

Cryos Atlantis hinterließ zwiespältige Gefühle: während die einen das Spiel verteufelten, erfreute es sich bei Gelegenheitsspielern erstaunlicher Beliebtheit. Offenbar reichte der Erfolg, um bei Cryo einen zweiten Teil zu rechtfertigen.

Sie schlüpfen in die Rolle des jungen, ahnungslosen Tibetaners Than, der als Träger der Macht des Lichts gegen das Böse kämpfen soll, das sein Volk bedroht. Sie wissen selbst nicht, wie Ihnen geschieht: Mit Hilfe mysteriöser dreieckiger Steine „beamen" Sie sich in fünf fantastische Welten und besuchen beispielsweise China, Irland, Mittelamerika oder Shambala. Anfangs stehen Sie weitgehend vor dem Nichts und müssen sich die Zusammenhänge nach und nach selber erschließen – ein zeitweise recht verwirrender, mühsamer Prozess.

Rundumblick statt Blick nach vorn

Wie schon der Vorgänger, basiert auch *Atlantis 2* auf Cryos Omni3D-Engine, die dem Spieler ermöglicht, die zauberhaft schönen Landschaften im 360-Grad-Rundumblick zu betrachten. Auch das komfortable Benutzer-Interface, das ganz mit linker und rechter Maustaste auskommt, ist seit *Atlantis 1* nahezu unverändert geblieben. Im Lauf des Spiels begegnen Sie mehr als 50 Personen, die Ihnen mit ihrem Wissen weiterhelfen können. Das seit dem *Ring* und *Faust* noch weiter perfektionierte OmniSync-System erlaubt dabei in Gesprächen eine beinahe perfekte Synchronisation von Lippen und Mimik. Der esoterischen Grundtendenz des Spiels angemessen, orientiert sich der Soundtrack an der Folklore des jeweils gerade besuchten Landes.

Herbert Aichinger



Die Steuerung von Dialogen mit anderen Charakteren erfolgt über Icons, mit denen das jeweilige Gesprächsthema angedeutet wird.

Kommentar



Herbert Aichinger

Für sich gesehen mag Atlantis 2 ein nettes Abenteuer für Gelegenheitsspieler mit Hang zur Esoterik sein. Schaut man sich jedoch an, was Cryo in den letzten drei Jahren produziert hat, so ist der kreative Stillstand nicht zu übersehen: Da wird Programm auf Programm mit der unflexiblen Omni3D-Engine ausgestoßen, und alle folgen dem selben Strickmuster: mystische Rätsel mit mythischen Hintergrundgeschichten, Edelgrafik und betörender Weltmusik garniert. Es wäre an der Zeit, mal wieder neue Wege zu gehen!

Atlantis 2

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII233, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw, Omni3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	2400 MB/70 MB
Internet:	http://www.cryo-interactive.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Cryo Interactive
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren



Genre:	**Adventure**
Testversion:	**dt. Verkaufsversion**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**75%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

62%

» Technisch nur leicht perfektionierter Wiederaufguss des drei Jahre alten Atlantis, null Innovation! «

Alien Crossfire



Die Add-on-CD *Alien Crossfire* empfiehlt sich für alle, die von *Alpha Centauri* nicht genug bekommen können. Sieben neue Gruppierungen (darunter auch zwei Alien-Rassen), neue Technologien und Geheimprojekte sowie zusätzliche Waffen und Spezialfähigkeiten kommen der ohnehin schon unerhörten Langzeitmotivation des Spiels entgegen. Grafisch und soundtechnisch bleibt *Alien Crossfire* jedoch ähnlich bescheiden wie das Hauptprogramm. **ha**

Mindestens: P133, 16 MB RAM, Win 95, Alpha Centauri
Technik: DirectDraw, DirectSound, 1 – 7 Sp.
Hersteller: Firaxis/EA
Preis: ca. DM 60,–
Genre: Rundenstrategie
Grafik: 70% **Sound:** 63%
Mehrspieler: 85% **Einzelspieler:** **85%**

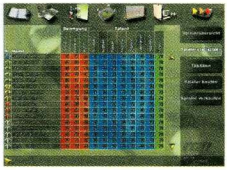
Roland Garros 1999



Auf modernen Rechnern plecken Sie viel zu schnell mit unbekannten Profis herum. Eine Turnierserie können Sie zocken, wenn das Programm nicht gerade abstürzt. Dann starten Sie als 50. der Rangliste und dienen sich auf vier Belägen hoch. Mit einer Prozessorbremse kommt in Mehrspielerduellen kurzfristig Spielspaß auf, der vergeht aber, wenn Sie die miserablen Übersetzungen in den Menüs sehen. Boris, bin ich schon draußen? **cb**

Mindestens: P133, 16 MB, Win9x
Technik: DirectDraw, Direct3D, Glide, DirectSound, 4 Sp./PC
Hersteller: GT Interactive
Preis: ca. DM 49,–
Genre: Sportspiel
Grafik: 58% **Sound:** 52%
Mehrspieler: 38% **Einzelspieler:** **28%**

ran Trainer 3



Von wegen aller guten Dinge sind drei! Der dritte Teil der Fußballmanagerserie entpuppt sich als klassisches Eigentor. Als Trainer stellen Sie Ihr Team auf und als Manager kümmern Sie sich um Spielerkäufe, Eintrittspreise und Werbung. Viel mehr gibt es nicht zu tun. Trauriger Höhepunkt des unrealistischen und langweiligen Managers sind die 3D-Spielszenen, die zu einer Ruckelorgie verkommen. Gerade in diesem Genre gibt es sehr viel Besseres! **cs**

Mindestens: P233, 32 MB, Win9x
Technik: DirectDraw, Direct3D, DirectSound
Hersteller: United Software Entertainment
Preis: ca. DM 70,–
Genre: WiSim
Grafik: 56% **Sound:** 38%
Mehrspieler: – % **Einzelspieler:** **46%**

12 O'Clock High



In diesem realistischen Strategiespiel übernehmen Sie die Führung der Luftstreitkräfte des Dritten Reichs oder der Alliierten in den Jahren 1943/44. Sie kümmern sich um die Logistik, verteilen den Nachschub, erstellen Einsatzpläne, geben Ziele vor und vereiteln durch Patrouillen feindliche Bomberangriffe. Aufgrund der nüchternen Grafik und hohen Komplexität eignet sich das historische Strategiespiel nur für hartgesottene Hobby-Generäle oder -Historiker. **ag**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win 95/98
Technik: DDraw, DSound, 2 Sp. E-Mail, TCP/IP
Hersteller: TalonSoft
Preis: ca. DM 90,–
Genre: Strategie
Grafik: 52% **Sound:** 48%
Mehrspieler: 58% **Einzelspieler:** **60%**

IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN
WWW.GAMECENTRAL.DE
IHR ONLINESHOP FÜR PC, PSX, DREAMCAST & LÖSUNGEN

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
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

Auf Schumis Spuren

Fakten
- Originaldaten der letzten Formel-1-Saison
- 16 Strecken
- Kommentar von Heiko Wasser und Christian Danner
- Simulations- und Arcade-Modus

Alle Jahre wieder beglückt uns Psygnosis mit einem offiziellen Formel-Eins-Rennspiel, dessen PC-Version kurioserweise immer erst dann erscheint, wenn die Saison bereits seit Wochen beendet ist. Ob die Playstation-Umsetzung der fast siegessicheren Konkurrenz namens Racing Simulation 2 diesmal das Wasser reichen kann?



Brüderduell: Hier überholt Michael Schumacher gerade seinen Bruder Ralf. Schön: Die originalgetreue Nachbildung der Rennwagen.

Lustiges Lizenz-Wechsel-Dich-Spielchen in der Spieleindustrie. Letzten Winter noch bei Psygnosis und Ubi Soft, im Sommer dann auch bei Eidos (*Official Formula One Racing*), bei EA ab Sommer 2000, aber dennoch noch immer bei Psygnosis: die offizielle und ebenso kostspielige wie begehrte Lizenz der Rennorganisation FIA. Im Klartext bedeutet das: *Formel Eins 99* kann mit allen originalen Teams und Fahrern der abgelaufenen Saison aufwarten - von Michael Schumacher über Mika Häkkinen bis hin zu Alessandro Zanardi. Hinzu kommen die 16 offiziellen Grand-Prix-Strecken der 99er-Saison, inklusive dem neuen F1-Kurs in Kuala Lumpur (Malaysia), der allen Ferrari-Fans noch in besonders schlechter Erinnerung sein dürfte, wurde hier doch der Ferrari-Doppelsieg am 17. Oktober 1999 zunächst annulliert.

Same procedure as every year

Über das dröge Hauptmenü und das langweilige, lieblos zusammengeschusterte Menüsystem allzu viele Worte zu verlieren, wäre Vergeudung von Druckerschwärze. Eine Frage drängt sich trotzdem auf: Wann lernt Psygnosis endlich, dass PC-Spieler Menüs ganz gerne mit ihrer Maus bedienen wollen, anstatt sich in bester Playstation-Manier auf umständlichste Art und Weise mittels der Tastatur durch unübersichtliche Auswahlpunkte zu kämpfen?

Formel Eins 99 bietet die gleichen drei Spielvarianten wie sein Vorgänger: Schnelles Rennen, Grand Prix (eine ganze Saison) sowie einen Netzwerkmodus für bis zu acht Mitspieler. Zudem gibt es wieder einen Simulations- und einen Arcade-Modus. Haben Sie sich für einen Fahrer und einen der 16 Kurse entschieden, finden Sie sich auch schon im Cockpit eines sehr schön und originalgetreu reproduzierten F1-Boliden wieder. Ein Extra-Lob verdient sich das Entwicklerteam für die



Auf dem engen Stadtkurs von Monaco hat Ex-Weltmeister Jaques Villeneuve arge Probleme.



Fast wie im Fernsehen: Michael Schumacher auf dem Weg ins Hockenheimer Motodrom.

exakte und realistische Nachbildung der Strecken bis ins allerkleinste Detail. Die Renngrafik ist genau wie die Soundausgabe überdurchschnittlich gut: Aufwirbelnder Staub, qualmende Reifen, Bremsspuren auf dem Asphalt und wechselnde Wetterbedingungen können durchaus begeistern. Letzteres kann man von der Fahrphysik leider nicht behaupten. Bei jedem Kurs scheint das Auto mehr über den Asphalt zu schweben, statt zu fahren. Die Steuerung toleriert auch im Simulationsmodus Fahrfehler sehr großzügig und selbst übelste Unfälle gehen meistens glimpflich aus - von wegen Realismus pur! Ein weiterer Kritikpunkt ist die KI der Computergegner, die zum Teil in todesverachtender Weise über die Parcours kacheln und nicht selten Massenkarambolagen verursachen.



Taaataaa...Der Preis für das langweiligste Hauptmenü des Jahres geht an Psygnosis.

Kompliziertes Regelwerk einfach verpackt

Etwas enttäuschend sind die Tuning-Optionen ausgefallen. Vor dem Rennen können in einem unübersichtlichen Menü Reifendruck, Aufhängung und Bremsbalance verändert werden. Notfalls kann auch noch während des Qualifying oder dem Rennen in der Boxengasse am Auto herumgeschraubt werden, doch auch hier wird dank des stümperhaften Boxenmenüs selbst der Reifenwechsel zur Tastatur-malträtierenden Herausforderung. Exzellent hingegen ist die Umsetzung des Regelwerks gelungen. Nicht nur der komplette Flaggenkatalog wurde implementiert, auch Stop-and-Go-Strafen werden von der Rennaufsicht situationsgemäß verhängt - prima! Geschmackssache sind die Kommentare von den RTL-Ikonen Heiko Wasser und Christian Danner, die einerseits interessante Hintergrundinformationen zu den Rennstrecken bereithalten, sich andererseits mit einer Handvoll ziemlich untreffender Kommentare Marke „Sie sind wohl aneinandergebumst" selbst disqualifizieren. Gottlob lässt sich alternativ auf den Boxenfunk umschalten, der aber nach einiger Zeit auch arg an den Nerven zehrt.

So bleibt nach Addition aller Pluspunkte (gutes Streckendesign, flotte Grafik, Originaldaten) und Subtraktion aller Minuspunkte (dürftige Fahrphysik, schlechtes und umständlich zu bedienendes Menüsystem, unausgereifter Simulationsmodus mit unrealistischer Steuerung und fragwürdiger Gegner-KI) ein noch überdurchschnittliches Rennspiel, mehr aber auch nicht.

Christian Sauerteig



Flott und nett anzuschauen: Der Replay-Modus bietet zahlreiche Kameraperspektiven inklusive des Kommentars von RTL-Waßer.

Vergleich

Auf der Playstation ein Top-Hit, findet sich die PC-Version Psygnosis' *Formel Eins 99* mit deutlichem Rückstand zur Spitze auf der PC-Rennpiste wieder. Ubi-Softs *F1 Racing Simulation* und der minimal bessere Nachfolger *Racing Simulation 2* setzten in den beiden vergangenen Jahren Maßstäbe, von denen sowohl *Formel Eins 99* als auch das pomadige Official Formula One Racing von Eidos weit entfernt sind.

Racing Simulation 2	87%
F1 Racing Simulation	86%
Formel Eins 99	72%
Official Formula One Racing	65%

Kommentar



Christian Sauerteig

Formel Eins 99 kann seine Konsolen-Herkunft beim besten Willen nicht verleugnen. Zu offensichtlich sind einige schlampig umgesetzte Details, wie das grottenschlechte Menüsystem, die teils merkwürdige Gegner-KI oder die nicht ausgereifte Steuerung im Simulationsmodus. Trotzdem macht Formel Eins 99 gerade im Saison-Modus eine Menge Spaß, doch im Vergleich zu Ubi Softs Racing Simulation 2 zieht Psygnosis Rennspiel klar den Kürzeren.

Formel Eins 99

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk (2Sp. pro CD)
CD/HD:	530 MB / 40-268 MB
Internet:	http://www.formulaone99.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Psygnosis/Studio33
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschränkung



» Ordentliches, aber nicht hundertprozentig realistisches Rennspiel der letzten F1-Saison. «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion :	**Pre-Master vom 29.11.99**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Befriedigend**
Grafik:	**76%**
Sound:	**73%**
Mehrspieler:	**74%**
Einzelspieler:	

72%

Rausch der Geschwindigkeit

Magneto-Kinetic Racing heißt der Rennsport im 23. Jahrhundert. In Anlehnung an die Konsolen-Kracher Wipeout, Extreme-G und Co. schlittern Sie mit High Tech-Flitzern durch futuristische Metropolen und versetzen sich dabei in einen wahren Geschwindigkeitsrausch.

Sie starten als Fahrer in der Magneto-Kinetic-Liga. Die Spielregeln sind äußerst simpel: Mit Ihren metallenen Fahrzeugen (= Tripods) heizen Sie über neun verschiedene Rennstrecken, die Sie sich durch gute Platzierungen jeweils zuvor freischalten müssen. Zu Beginn stehen Ihnen zunächst vier Kurse zur Verfügung. Besteigen Sie bei allen vier Kursen das Siegerpodest, kommen eine fünfte Strecke und ein neuer Tripod hinzu. Jetzt müssen Sie wieder auf allen fünf Kursen siegen, um eine sechste Strecke und ein zusätzliches Vehikel hinzuzugewinnen und so weiter. Klingt nicht sonderlich spannend, ist dank des wachsenden Schwierigkeitsgrades aber eine echte Herausforderung. Wie bei vergleichbaren Spielen müssen Sie Power-Ups einsammeln, um Ihre Konkurrenten mit Raketen und Marschflugkörpern von der Strecke zu ballern, Ihre Geschwindigkeit zu verbessern oder Ihre Magnetkraft zu erhöhen. Magnetkraft? Richtig. Um der Schwerkraft bei steilen Streckenabschnitten, Korkenzieherwindungen und 360-Grad-Tunnelröhren ein Schnippchen zu schlagen, können Sie einen Magneten aktivieren, der Sie auf der Strecke hält.



Mit bis zu 900 Stundenkilometern gleiten Sie hier den Himalaja-Kurs hinunter.

Faster, Harder, Killer Loop?

Die Grafik von *Killer Loop* ist atemberaubend schnell und vermittelt ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl. Leider ist die Fahrphysik nicht optimal geraten, an manchen Stellen gleitet Ihr Tripod ziemlich merkwürdig über die abwechslungsreichen Hochgeschwindigkeitskurse. Der Schwierigkeitsgrad ist anfangs noch relativ locker, zieht mit jeder freigeschalteten Strecke jedoch merklich an, was die Motivation etwas nach oben schraubt, auch wenn eine paar mehr Strecken sicherlich nicht geschadet hätten. Neben dem Meisterschaftsmodus gibt es noch das Zeitfahren und einen Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler, der in unserer Verkaufsversion jedoch nicht sehr flüssig lief.

Christian Sauerteig



Atemberaubend schnell. Auf Hawaii jagen Sie mit über 300 km/h durch eine 360-Grad-Unterwasserröhre. Ohne ausreichenden Magnetkraftvorrat sind Sie hier aufgeschmissen.



Mit dem Aufsammeln der grünen Power-Up-Sterne erhöhen Sie die Geschwindigkeit Ihres Tripods. Das violette Dreieck in der Bildmitte stattet das Fahrzeug mit einer Rakete aus.

Kommentar



Christian Sauerteig

Wipeout, Extreme-G und Killer Loop können von Videospielern noch so bejubelt werden, so ganz kann der Funke auf dem PC nicht überspringen. Die Grafik ist extrem schnell und zählt zum Besten, was solche Spiele zu bieten haben, doch Fahrphysik und Langzeitmotivation können nicht vollends zufrieden stellen. Killer Loop bietet einen knackigen Schwierigkeitsgrad und kann eine Zeit lang durchaus begeistern, doch wenn erst mal alle Fahrzeuge und Strecken bekannt sind, kommt Langweile auf.

Killer Loop

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Glide, Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk (2Sp. pro CD)
CD/HD:	195 MB / 230 MB
Internet:	http://www.crave.de
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Crave/VCC Games
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Geeignet ab 6 Jahren



» Rasanter Action-Raser mit flotter Grafik, der kurzzeitig verdammt viel Spaß macht. «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**78%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**58%**
Einzelspieler:	

64%

Bust-A-Move 4



Seltsam: Nach *Puzzle Bobble 2* (PCA 11/99) folgt jetzt Teil 4 unter dem amerikanischen Namen *Bust-A-Move*. Trotz leicht verfeinertem Dekor bleibt alles beim Alten: Bonbon-Grafik, die wohl '93 aus der Zeitmaschine gefallen ist und ein unverwüstliches Suchtspielprinzip im *Tetris*-Stil. Wer noch keine Folge sein Eigen nennt, Geschicklichkeits-Orgien mag und bei Niedlichmonstern und Fahrstuhlmusik nicht von Brechreiz gepeinigt wird, darf zuschlagen. **jh**

Mindestens: P 90, 12 MB RAM, Win 95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound, 2 Sp. an einem PC/Netzwerk
Hersteller: Cyberfront/Virgin Interactive
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 41% **Sound:** 31%
Mehrspieler: 79% **Einzelspieler:** **69%**

Descent 3: Mercenary



Mercenary heißt das erste Add-On für *Descent 3*-Piloten. Neben einem Level-Editor lockt eine aus sieben Levels bestehende Kampagne, die zeitlich parallel zu den Orginaleinsätzen abläuft: leider auf Englisch. Gruppenspieler beglücken fünf neue Levelpakete sowie das Black-Pyro-Schiff. Sollten Sie bereits bei *Descent 3* Haarausfall bekommen, vergessen Sie dieses Add-On! Joystick-erprobte Fans der Weltraumachterbahn dürfen jedoch nachlegen. **jh**

Mindestens: P 200, 32 MB RAM, Descent 3
Technik: D3D, Glide, OpenGL, DS(3D), EAX
Hersteller: Outrage/Virgin
Preis: ca. DM 40,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 75% **Sound:** 88%
Mehrspieler: 84% **Einzelspieler:** **78%**

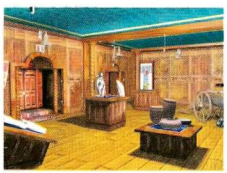
South Park: Chef's Luv Shack



Mit *Chef's Luv Shack* bekommen Sie schon das zweite Spiel zur zynischen Zeichentrick-Serie serviert. Die englische Quizshow im Stil von *Austin Powers* löst jedoch nicht einmal falsche Antworten auf. Wenigstens warten mit „Ärsche im Weltraum" oder „Zombieklatschen" 20 bescheuerte Zwischen-Spielchen auf Sie. Hinter den Namen verbergen sich Oldies wie *Asteroids* oder *Galaga* in *South Park*-Optik. Fazit: Nur für harte Fans geeignet. **jh**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Technik: DDraw, DSound, 4 Sp. an einem PC
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 61% **Sound:** 79%
Mehrspieler: 54% **Einzelspieler:** **42%**

Y2K



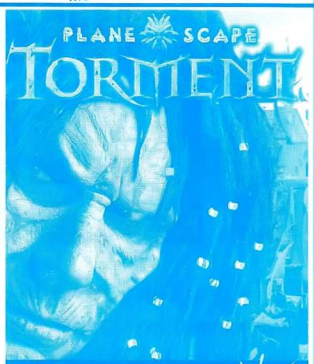
Bis vor kurzem war der Y2K-Bug in aller Munde, jetzt ist er schon kalter Kaffee. Mit dem unterdurchschnittlichen 3D-Adventure *Y2K* will das Softwarehaus RuneCraft wohl auch noch ein bisschen auf der allgemeinen Hysteriewelle mitschwimmen. Schlechte Grafik, miserabler Sound und abgestandene Rätsel entlocken dem millenniumsmüden Spieler allenfalls ein verkatertes Gähnen wie nach einer ausgedehnten Silvesterfeier. **ha**

Mindestens: P 166, 16 MB RAM, Win 95
Technik: Direct3D, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Interplay
Preis: ca. DM 80,-
Genre: Adventure
Grafik: 45% **Sound:** 30%
Mehrspieler: - **Einzelspieler:** **30%**

Call & Play Software-Versand
Sabine Geratz
Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30 · Sa 9.30-14.00

CD-ROM

24 Std. von Le Mans	DV	69,99
Abomination	DV	74,99
Action Man	DV	39,99
Age o. Empire 2	DV	79,99
Age o. Empire Gold	DV	69,99
A.o. E. Rise of Rome	DV	34,99
Age of Wonders	DV	69,99
Alien Cross Fire	DV	29,99
Alien vs. Predator	DV	69,99
Amerzone	DV	74,99
Anno 1602 Königs Edt.	DV	59,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
Anstoß 3	DV	x74,99
Armored Fist 3	DV	79,99
Atlantis 2	DV	79,99
Autobahn Raser 2	DV	59,99
Baldurs Gate+Mission	DV	59,99
Battlezone 2	DV	74,99
Bleem-Playst. Emulator	EV	69,99
Broodwars	DV	29,99
Bundesl. 2000 Mang.	DV	69,99
Bundesliga Stars 2000	DV	79,99
Caesar 4/Pharao	DV	79,99
Catan-Erste Insel	DV	69,99
Civil 2-Test of Time	DV	59,99
Closed Combat 4	DV	74,99
Cluedo Adventure	DV	59,99
Codename Eagle	DV	69,99
Com. & Conquer III "Tiberian Sun"	DV	84,99
C & C 1 Megabox	DV	29,99
C & C 2 Megabox	DV	58,99
Commandos	DV	74,99
Commandos: i.Ad. Ehre	DV	53,99
Creatures 3	DV	69,99
Daikatana	DV	x79,99
Dark Project	DV	39,99
Delta Force 2	DA	79,99
Descent 3	DV	69,99
Diablo 2	DV	x79,99
Die Siedler 3+Amazonen	DV	79,99
Die Siedler 3 Data		
Geheimnis d. Amazonen	DV	44,99
Die Sims	DV	74,99
Die Völker Gold	DV	59,99
Die Völker Add On	DV	24,99
Drakan	DV	69,99
Driver	DV	79,99
Dungeon Keeper 2	DV	79,99
Earth 2150	DV	74,99
European Air War	DV	49,99
Extreme Biker	DV	49,99
F22 Lightning 3	DV	69,99
Falcon 4.0	DV	49,99
Faust	DV	79,99
Fifa Soccer 2000	DV	79,99
Final Fantasy 8	DV	i.V.
Fire Team incl. Headset	DV	79,99
Flight Unlimited 3	DV	69,99
Flugsimulator 2000	DV	94,99
Flugsimulator 2000 Pro	DV	119,99
Ford Racing	DV	74,99
Formel 1 '99	DV	74,99
Freespace 2	DV	64,99
Fritz 6 Schach	DV	79,99
Frontierel.-Eisenbahn	DV	x74,99
Gabriel Knight 3	DV	74,99
Gigants	DV	x64,99
Gold-Games 4	DV	49,99
Gorky 17	DV	74,99
Grand Theft Auto 2	DA	69,99
Halflife Opp. Force	DV	44,99
Hangsim	DV	54,99
Hattrick Wins	DV	74,99
Heroes Might&M. 3	DV	69,99
Heroes M&M. 3 Add On	DA	49,99
Hidden & Dangerous	DV	67,99
Hidden & D. DATA	DV	39,99
Homeworld	DV	74,99
Hugo Wintergames 3	DV	39,99
Indiana Jones 5	DV	69,99
Interstate 82	DV	79,99
Invictus Im Schatten des Olymp	DV	x69,99
J. Madden NFL 2000	DA	69,99
Jedi Knight + Data	DV	39,99
Kicker-Fußballman.	DV	69,99
Mankind Version 1.5	DV	74,99
Messiah	DV	x69,99
MightMagic 7	DV	69,99
Monkey Island 3	DV	39,99
Monopoly 2000 ED.	DV	69,99
Music 2000	DV	69,99
NBA Live 2000	DV	79,99
Nations	DV	69,99
Need for Speed 4	DV	79,99
NHL Hockey 2000	DV	79,99
Nocturne	DV	69,99
Nox	DV	x74,99



Planscape Torment Deutsche Version DM 64,99

CD-ROM

Panzer Elite	DV	64,99
Panzer General 4	DV	69,99
Papyrus	DV	54,99
PC-Games Collect.	DV	44,99
Pharao	DV	79,99
Phoenix	DV	59,99
Planescape Torment	DV	64,99
Play the Game Vol.2	DV	59,99
Police Quest Swat 3	DV	69,99
Pro Pinb. Fantastic J.	DV	54,99
Rally Champ. 2000	DV	74,99
Renegade Racing	DV	x69,99
Revenant	DV	74,99
Revolt	DV	69,99
Rollercoaster Tycoon	DV	59,99
Rollercoast. Add On	DV	37,99
Rouge Spear	DV	74,99
Sega Rally 2	DV	74,99
Seven Kingdom 2	DV	69,99
Shadow Company	DV	69,99
Shadow Man	DV	69,99
Soul Reaver	DV	79,99
South Park	DV	69,99
Spec Ops 2	DV	69,99
Spirit of Speed	DV	59,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Star Trek-

Der Aufstand	DV	74,99
New World	DV	x69,99
Birth of Federation	DV	69,99
Star Fleet Command	DV	69,99
Star Wars-Episode 1: Dunkle Bedrohung	DV	69,99
Racer	DV	64,99
Supreme Snowb.	DV	69,99
System Shock 2	DV	79,99
Tachyon	DA	x74,99
Tarzan	DV	69,99
The Nomad Soul	DV	74,99
Theme Park World	DV	79,99
Tomb Raider 4	DV	89,99
Tonic Trouble	DV	69,99
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
Ultima 9 / Acension	DV	79,99
Ultima Online Sec.Age	DA	39,99
Urban Chaos	DV	74,99
USAF Jets	DV	69,99
Vampire	DV	x79,99
Wall Street Tycoon	DV	x69,99
Wheel of Time	DV	74,99
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	DV	69,99
X-Wing vs.Tie.+DATA	DV	39,99

Hardware

Gravis Produkte

GamePad	19,99
GamePad Pro	49,99
Joystick PC - Pro	39,99

Microsoft Produkte

Sidewinder Pad Pro	74,99
Sidewinder Pad Dual Strike	99,99
Joystick Precision Pro	119,99
Joyst. Force Feedb. Pro 2.0	209,99

ANGEBOTE
solange Vorrat reicht!

500 ccm Grand Prix	DV	24,99
Airline Tycoon+Data	DV	29,99
Baphiomets Fluch II	DV	19,99
Civilization 2	DV	24,99
Colin Mc Rae Rally	DV	29,99
Dark Earth	DV	29,99
Der Industrieg. Gold	DV	29,99
Der Korsar	DV	29,99
F22 Total Air War	DV	29,99
Flottenmanöver	DV	24,99
Gansters	DV	29,99
Grand Prix Manager 2	DV	24,99
Grim Fandango	DV	39,99
Heard of Darkness	DV	29,99
Hercules	DV	29,99
Holiday Island+DATA	DV	29,99
KKND 2	DV	19,99
Luftwaffencom.	DV	24,99
M1 Tank Platoon 2	DV	24,99
Mayday	DV	29,99
Mech Commander	DV	24,99
Monopoli WM Edit.	DV	9,99
Monopoli Starwars	DV	29,99
Panzer Commander	DV	24,99
Pro Pinball Big Race	DA	24,99
Pro Pinball Timeshock	DA	24,99
Railroad Tycoon 2 Gold	DV	39,99
Railroad Tycoon 2-Data	DV	24,99
Rent a Hero	DV	24,99
Ring d. Nibelungen insgesamt 6CD´s	DV	29,99
Risiko	DV	24,99
Silver	DV	29,99
Speed Buster	DV	29,99
Spiel des Lebens	DV	24,99

Bestellungen unter: info@callnplay.de

Starcraft	DV	39,99
Starcraft Broodwars	DV	29,99
Stratego	DV	24,99
Touring Car Champ. 1	DV	24,99
Transport Tycoon del.	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	24,99
Thunder Brigade	DV	9,99
V-2000	DV	9,99
Warcraft 2 Battle Crest	DV	34,99
Western Front	DV	24,99
Worms 2	DV	24,99
Wargasm	DV	29,99
War Pack Collection	DV	29,99
X-Com Apocalypse	DV	24,99
X-Com Intercepter	DV	24,99

Saitek Produkte

Joystick 2 Feuerknöpfe MX 230	19,99
Joystick 4 Feuerknöpfe X7-34	29,99
Joystick ST 110	39,99
Joystick Cyborg 3 D digital	99,99
Pad 120	29,99
Pad Anal/Digi X6-33 M 3	9,99
Pad Anal/Dig P 750	54,99
Pad Cyborg 3 D	64,99
Joystick + Pad Kombi. SP550	64,99
Mouse GM 1	x59,99
PC - Dash Board	79,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99

Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten! Pro Paket Vorkasse DM 6,90 Porto · Bei Nachnahme Porto plus DM 5,00 Nachnahmegebühr. Als Vorkasse akzeptieren wir nur Euroschecks bis DM 400,00. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel + Anleitg. deutsch · DA = Anleitg. deutsch · EV= voll englisch · i.V.= in Vorbereitung x= Spiel bei Redaktionsschluß noch nicht a. Markt · Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Bestell-Telefon: (02 81) 9 52 98-0 · Fax 9 52 98-10
Alle Artikel, PC CD-ROM, PlayStation, Dreamcast, DVD finden Sie im Internet unter http://www.callnplay.de
Unser Gesamtsortiment finden Sie online im Internet:
http://www.callnplay.de

Marathon-Renner



Die Sonne geht auf über Le Mans. Die Tag- und Nachtwechsel sind sehenswert.



Im Arcade-Modus werden Zeitabstände angezeigt und bei Siegen neue Autos freigeschaltet.

Legen Sie sich eine Kaffee-Pipeline, schlafen Sie vorher einmal richtig aus und versorgen Sie sich am besten mit einem Force Feedback-Lenkrad, damit Sie von stetigen Rucklern wach gehalten werden. Infogrames verfrachtet Sie auf Wunsch gleich 24 Stunden am Stück in das Cockpit eines Tourenwagens.

Die 24 Stunden von Le Mans sind das traditionsreichste und technisch anspruchsvollste Tourenwagen-Spektakel der Welt. Seit 1923 streiten sich in Frankreich die führenden Automobilhersteller um einen werbewirksamen und daher prestigeträchtigen Sieg. Die 67. Auflage des Marathons gewann im letzten Jahr der neue BMW-Prototyp vor Toyota und Audi. Es wurde also langsam Zeit, dass sich auch auf dem PC eine Simulation diesem Thema widmete. Das Programmierteam Eutechnyx übernahm für Infogrames diese Aufgabe und setzte dabei auf größtmöglichen Realismus. Alle 24 Teams des 99er-Rennens sind mit je zwei Wagen vertreten, alle Werbebanner sind auf dem rechten Fleck und natürlich dürfen Sie in allen Klassen starten, also mit GT2-, GT1-Autos und den Prototypen.

Fakten

- Originalstrecke Le Mans + 5 Fantasiekurse
- 24 Rennteams mit je zwei Autos
- 5 Spielmodi inklusive Meisterschaft
- Trotz Simulationsanleihen Arcade-lastig
- Tag- und Nachtsowie Wetterwechsel

Mittendrin, statt nur dabei

Die Strecke von Le Mans wurde wirklichkeitsgetreu digitalisiert, für den Meisterschaftsmodus spendiert Ihnen Eutechnyx zusätzlich fünf Fantasiekurse. Übrigens keine Sorge: In *Le Mans* müssen Sie natürlich nicht 24 Stunden am Stück absolvieren. Wahlweise können Sie Ihre Rennerlebnisse auf zwei Stunden, 60, 24 oder zwölf Minuten beschränken. Doch auch in den verkürzten Rennen werden Sie den obligatorischen Tag- und Nachtwechsel erleben und müssen mit wechselnden Wetterverhältnissen zurechtkommen. Das erfordert mitunter den ein oder anderen Boxenstopp, wo Sie Sprit nachfassen können, zeitaufwendig an den Flügeleinstellungen herumschrauben oder Reifen wechseln.



Der Prototype von Toyata sicherte sich 1999 den zweiten Platz im 24-Stunden-Rennen.

Vergleich

TOCA und *Nice* bieten mehr Spielmodi und sind in ihren Meisterschaftsmodi motivierender. Die realistischste Fahrphysik weist ebenfalls *TOCA* auf, *NFS 3* verwöhnt die Augen am intensivsten und wartet mit bekannteren Autos auf. *Le Mans* ist trotzdem für ein paar vergnügliche Rennstunden gut geeignet.

TOCA 2	86%
Nice 2	86%
Need For Speed 3	85%
Die 24 Stunden von Le Mans	76%
Dethkarz	69%



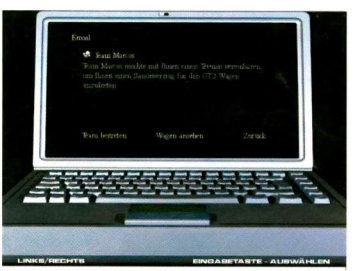
Einer der Fantasiekurse im Regen. Die Dodge Viper gehört zu den stärksten Rennern im GT2-Feld.

Sim light

Trotz eines Simulationsanspruchs erinnert *Le Mans* in vielen Punkten an einsteigerfreundliche Arcade-Spiele. Selbst im Meisterschaftsmodus, in dem Sie immer als unbekannter GT2-Fahrer anfangen und sich hochdienen müssen, unterscheidet sich die Fahrphysik der Boliden zwar spürbar, aber nicht allzu gravierend. Alle Fahrzeuge liegen dankenswert gut auf der Strecke, kleinere Fahrfehler werden von der exakten Steuerung verziehen. Im Arcade-Modus, wo Sie sich nach Siegen zusätzliche Autos freischalten können, gibt's dann kaum noch einen Grund, den Fuß vom Gaspedal zu heben. Die Intelligenz der Computerfahrer ist ausreichend, die Spitzenpiloten sind verdammt schwer einzuholen. Schubsen Sie mal einen Kollegen von der Piste, sehen Sie dafür nur in den seltensten Fällen eine schwarze Flagge, haben aber meistens einen Platz gewonnen.



Viel mehr gibt's nicht. Bei den Setups beschränkt sich Le Mans auf das Wesentliche.



Im Meisterschaftsmodus werden Sie per E-Mail über neue Cockpit-Angebote informiert.

Augenweide contra Hörsturz

Zwar verarbeitet *Le Mans* ein Schadensmodell, aus Lizenzgründen wird das aber nur durch ein paar texturierte Schrammen sichtbar gemacht. Ansonsten macht das Spiel optisch eine gute Figur: Etliche Reflexionen, Rauch, Reifenspuren, kleinere Motorexplosionen, Regen und drei Kameraperspektiven sorgen für Augenschmeicheleien. Die Sound-Programmierer hätten sich von dieser Qualität ein Scheibchen abschneiden sollen. Zwar gelangen die Motorensounds ganz gut, die deutschen Kommentare nerven aber, weil Sie sich ständig wiederholen. „Er ist sennnn-sationell, Er hat sich einen weiteren Platz nach vorne gearbeitet", sorgt spätestens nach dem dritten Überholmanöver für Ohrensausen.

Christian Bigge

Kommentar



Christian Bigge

Hinter der glänzenden Fassade werden auch professionelle PC-Rennfahrer ein paar nette Features bei Le Mans entdecken. Der Meisterschaftsmodus motiviert vor allem deshalb, weil nicht von Beginn an alle Fahrzeuge zur Verfügung stehen. Wenn Sie sich wirklich eine 24-stündige Motorsport-Dröhnung geben wollen, ist Le Mans Ihr Spiel. Doch auch sonst lohnt sich die Probefahrt. Unkomplizierter sind Sie wohl noch nirgends mit Tempo 300 herumgedüst.

Die 24 Stunden von Le Mans

Mindestens:	P 166, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	P2-266, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Lenkrad, FFback
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk
CD/HD:	285 MB/300 MB
Internet:	http://www.lemans-game.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Eutechnyx/Infogrames
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung



» Die einfache, aber gelungene Fahrphysik und nette Optik sorgen für einsteigerfreundlichen Rennspaß. «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Goldmaster v. 05.12.99**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**gut**
Grafik:	**82%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**78%**
Einzelspieler:	

76%

Nicht sehr Ford-schrittlich

Probe fahren einmal anders: Dank der Lizenz des amerikanischen Fahrzeugherstellers dürfen Sie bei Ford Racing fast die gesamte Produktpalette der vergangenen vier Jahre über zehn Rundkurse manövrieren – Blechschäden und realistisches Fahrgefühl leider exklusive.

Doch bevor Sie sich hinters Steuer eines schnittigen Escorts, Pumas, Taurus oder GT90 setzen dürfen, müssen Sie zunächst mit dem Ford Ka von 1997 Typenrennen und Klassenmeisterschaften gewinnen, was bei 60PS und einer Höchstgeschwindigkeit von 130km/h bereits zum Kunststück ausartet. Ist Ihnen dies dann doch gelungen, dürfen Sie fortan Ihr Glück in einem Ka Baujahr '98 versuchen. Nach erfolgreichem Abschneiden in diversen Rennen kriegen Sie dann den '99er Ka spendiert, um auf neuen Strecken um Punkte und einen Fiesta aus dem Jahr 97 fahren zu dürfen. Haben Sie hier alle Fiesta-Varianten freigeschaltet, heißt es schließlich freie Fahrt in den diversen Jahresvarianten von Escort, Puma und Co.



Bevor Sie in Mondeo und Cougar steigen, müssen Sie in der Fiesta-Meisterschaft siegen.

Alles Ka oder was?

Was an sich ganz nett klingt und aufgrund der neu hinzukommenden Strecken und Wagen durchaus seinen Reiz hat, wird jedoch von einem desaströsen Fahrmodell zunichte gemacht. Die Steuerung ist eine mittelschwere Katastrophe und erfordert stundenlange Übungszeit, die Sie aber auch haben werden, da pro Wagentyp einige Stunden vergehen, bis Sie zum nächsten Fahrzeug der Ford-Hirachie aufschließen dürfen. Hindernisse tauchen urplötzlich auf, Massencrashs mit Konkurrenten sind an der Tagesordnung. Wenigstens tragen die Autos grundsätzlich keinen Schaden davon, sondern landen lediglich im Kiesbett oder auf dem Dach. Kurios: Die Unfallgegner fahren stets auf ihrer Ideallinie weiter.

Aber das ist nicht die letzte Ungereimtheit, die selbst hart gesottenen Ford-Fahrern Kopfschmerzen bereiten dürfte. Grafisch noch einigermaßen nett anzuschauen verkommt die gesamte Geräuschkulisse zu einem Trauerspiel. Alle Wagen klingen gleich, und dabei auch noch wie ein Handstaubsauger. Lediglich Profis werden dank des knackigen Schwierigkeitsgrades eine Zeit lang ihren Spaß an *Ford Racing* haben.

Christian Sauerteig



Ka-Fahrer unter sich. Ein Pluspunkt verdient sich Ford Racing für das abwechslungsreiche Streckendesign.



Selbst solche Massenkarambolagen, die dank der hundsmiserablen Steuerung meist ungewollt auftreten, können unserem F-150 nichts anhaben.

Kommentar



Christian Sauerteig

Schon die Werbung des in Köln ansässigen Automobilkonzerns suggeriert Großes. Und tatsächlich, auf den ersten Blick scheint sich der viel zitierte Slogan auch auf die Ford-PC-Premiere ummünzen zu lassen. Doch nach einiger Spielzeit weicht anfängliche Lust dem großen Frust. Auch wenn nur böse Zungen behaupten mögen, dass sich die Fahrzeuge in Ford Racing genau so schlecht wie ein echter Ford steuern lassen: Sowohl Fahrmodell, Steuerung und Schwierigkeitsgrad sind alles andere als ausgewogen und der Staubsauger-Motorensound dürfte selbst Henry Ford im Grab rotieren lassen.

Ford Racing

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 500, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	keine Mehrspieleroptionen
CD/HD:	405 MB / 13-286 MB
Internet:	http://www.fordracing.co.uk
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Elite/Empire
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Geeignet ab 6 Jahren



» Nicht mehr als Durchschnittskost für die übersättigte Rennspielgemeinde. «

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta von Dez. 99
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	-
Grafik:	74%
Sound:	30%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	

60%

Flanker 2.0



Flanker 2.0 von SSI hebt als direkter Konkurrent zu *Falcon 4.0* von der Softwarestartbahn ab ... und landet gleich im Graben. Sie fliegen in zahlreichen schnöden Einzelmissionen die SU-27 Flanker und die Marine-Version SU-33 über grafisch mäßige Landschaften und suchen vergebens nach dem Spielspaß. Da sich dieser nur bei echten Hardcore-Fans einstellen wird, ist *Flanker 2.0* für alle Gelegenheitsflieger leider eine Fehlinvestition. dg

Mindestens: PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Technik: D3D, 16 Spieler Internet/LAN
Hersteller: Mindscape
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Flugsimulation
Grafik: 63% **Sound:** 62%
Mehrspieler: 52% **Einzelspieler:** **51%**

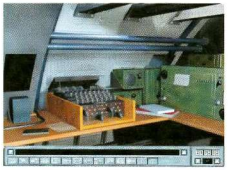
Hangsim



Die Absurdität des Daseins bringt selbst noch die absonderlichsten Computerspiele hervor. In *Hangsim* hängen Sie sich unter Paragleiter, Gleitschirme und Drachenflieger, um aus luftiger Höhe minutenlang auf den Erdboden unter Ihnen zu glotzen, bis Mutter Erde Sie schließlich wieder hat. Sogar die passende Musik wird mitgeliefert, meditative Sphärenklänge sorgen für den angenehmen Erholungsschlaf. Nur für hart gesottene Fans. dg

Mindestens: P 200MMX, 3D-Karte, Win9x
Technik: D3D, Direct Sound
Hersteller: Ubi Soft
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Flugsimulation
Grafik: 80% **Sound:** 70%
Mehrspieler: - **Einzelspieler:** **50%**

Silent Hunter 2



Silent Hunter 2 ist der Nachfolger zur U-Boot-Simulation *Silent Hunter* aus dem Jahr 1996. Im Zweiten Weltkrieg verdingen Sie sich als deutscher U-Boot-Kommandant und machen Jagd auf alliierte Transportschiffe, Zerstörer und dergleichen mehr. Eine dynamische Kampagne, ein Missionseditor, verschiedene Schwierigkeitsgrade und diverse Multimedia-Filmschnipsel runden die Hatz auf Bruttoregistertonnage und Ruhm und Ehre ab. Für Fans des Genres. dg

Mindestens: PII 233, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Technik: D3D, DirectSound
Hersteller: SSI
Preis: ca. DM 80,-
Genre: U-Boot Simulation
Grafik: 66% **Sound:** 70%
Mehrspieler: 68% **Einzelspieler:** **62%**

TeamAlligator



Kurz vor Redaktionsschluss trudelte doch noch eine neue Version von *Team Alligator* ein (siehe Test PC Action 1/2000). Alle bemängelten Fehler wurden behoben, das Anvisieren der Gegner klappte problemlos. Auch abgefeuerte Waffen trafen nun endlich ins Schwarze. Zusammen mit den beiden anspruchsvollen Kampagnen und dem Teammanagement ist *Team Alligator* eine grafisch und spielerisch überzeugenden Hubschraubersimulation. dg

Mindestens: P 200, 32MB RAM, Win9x
Technik: D3D, Direct Sound
Hersteller: Simis
Preis: ca. DM 90,-
Grafik: 82% **Sound:** 71%
Mehrspieler: 80% **Einzelspieler:** **76%**

1813 Völkerschlacht ... DV 71,90
Age of Empires DV 42,90
Age of Empires 2 DV 78,90
Age of Wonders " DV 75,90
Algha Centauri DV 76,90
- Alien Crossfire DV 34,90
Anno 1602 Königsed. DV 59,90
Anstoss 3 " DV 84,90
Armored Fist 3.0 DA 74,90
Asterix " DV 71,90
Atlantis 2 DV 78,90
Autobahn Raser 2 DV 59,90
B-17 Flying Fortress 2 " i.V.
Babys DV 39,90
Baldurs Gate DV 49,90
- Doublepack DV 56,90
- Legenden d.Schwertk. DV 74,90
Battlezone 2 " DV 75,90
Black & White " i.V.
Bundesliga 2000 Man. DV 72,90
C+C 3: Tiberian Sun DV 86,90
- Firestorm " DV 34,90
Catan -Die erste Insel DV 72,90
Close Combat 4 DA 76,90
Commandos im Auftrag DV 59,90
Conflict Freespace Pack DV 39,90
Creatures 3 DV 77,90
Croc 2 " DV 79,90
Cromagnon " DV 72,90
Daikatana " DV 78,90
Dark Project 2 " DV i.V.
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
Dir Verkehrsgigant " DV 74,90
Descent 3 -Mercenary DV 34,90
Desert Fighters " DV 71,90
Deus Ex " i.V.
Diablo 2 " DA 78,90
Die Siedler 3 DV 59,90
- Geh. der Amazonen DV 46,90
- Mission-CD DV 19,90
- Doublepack DV 83,90
Die Völker GOLD DV 62,90
Dracula Resurrection " DV 75,90
Drakan DV 77,90
Driver DV 83,90
DSF Fussballman 2000 " DV 49,90
Dungeon Keeper 2 DV 82,90
Earth 2150 DA 72,90
East Front 2 " DA 79,90
European Air War DV 52,90
Extreme Biker DV 47,90
F/A-18 " DV 72,90
Falcon 4.0 DV 62,90
Fallout 2 DV 39,90
Fifa 2000 DV 81,90
Final Fantasy 8 " DV i.V.
Flanker 2.0 DV 77,90
Flight Simulator 2000 DV 101,90
" bei Druckleung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.
Tel. 09674-1279

-Professional Ed. DV 129,90
Flight Simulator 98 DV 39,90
Ford Racing DV 72,90
Formel 1 "2000 " 79,90
Formel 1 '99 DV 76,90
Freespace 2 DV 72,90
Frontierland " DV 76,90
Gabriel Knight 3 DV 71,90
Giants " DV 72,90
Gothic " DV 74,90
Gothic " i.V.
Grand Prix 500 DV 72,90
Grand Prix World " DV 67,90
Grand Theft Auto 2 DV 75,90
Half-Life Game o.1.Year DV 54,90
- Opposing Force DV 41,90
- Halftime DV 24,90
- Team Fortress 2 " i.V.
Heroes o.Might + M.3 DV 74,90
- Armageddons Blade DA 54,90
Hidden & Dangerous DV 74,90
- Doublepack DV 82,90
- off. AddOn DV 37,90
Homeworld DV 73,90
Imperium Galactica 2 " DV 82,90
Indiana Jones 5 DV 74,90
Interstate '82 DV 78,90
Jagged Alliance 2 DV 72,90
Jedi Knight + Mission DA 42,90
Kicker DV 72,90
Killer Loop DA 61,90
KISS Psycho Circus " i.V.
Le Mans 24 " DV 71,90
Links LS 2000 " DV 87,90
Loose Cannon " i.V.
Lula Inside DV 29,90
Madden NFL 2000 DA 72,90
Mankind 1.5 DV 71,90
MDK 2 " DA 72,90
Machwarrior 3 DV 71,90
Medicopter 117 DV 42,90
Messiah " DV 73,90
Midtown Madness DV 72,90
Might + Magic 7 DV 75,90
Monopoly 2000 DV 67,90
Nascar 3 DA 49,90
Nations DV 72,90
NBA Live 2000 DV 72,90
Need for Speed 4 DV 75,90
NHL 2000 DV 74,90
No one lives forever " i.V.
Nocturne DV 75,90
Nox " DV 79,90
Off Road Challenge " 68,90
Outcast DV 79,90
Panzer Elite DV 72,90
Panzer General 4 DV 76,90
Pharao DV 78,90
Planescape Torment DV 72,90
Police Quest SWAT 3 DV 72,90
Prince of Persia 3D DV 52,90
Pro Pinball Fantastic Jo. DV 61,90
Q-Bert " DV 52,90

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 Doublepack 28,90
Airline Tycoon First Class 27,90
Anstoss 2 Gold Edition 37,90
Baphomets Fluch 15,90
Baphomets Fluch 2 21,90
C+C 2 -Megabox i.V.
Caesar 3 38,90
Colin McRae Rally 29,90
Days of Oblivion 36,90
Descent 3 39,90
Diablo 25,90
Diablo Doublepack 39,90
Diablo Hellfire 25,90
Die Siedler 2 Gold Edition 27,90
Die Versuchung 43,90
G Police 29,90
Gabriel Knight Mysteries 36,90
Game, Net & Match 27,90
Grand Prix Legends 38,90
Grim Fandango 42,90
Heart of Darkness 28,90
Heretic 2 26,90
Heroes of Might + Magic 2 34,90
Indiana Jones 3 + 4 25,90
KKND 2 -Krossfire 19,90
Knights & Merch.-AddOn 28,90
Lands of Lore 2 " 35,90
Last Vikings 2 16,90
Master of Orion 2 21,90
Might + Magic Sixpack 39,90
Monkey Island 3 42,90
Monopoly 27,90
Motocross Madness 35,90
North & South 9,90
Phantasmagoria 2 35,90
Police Quest Swat 1 & 2 29,90
Privateer 2 The Darkening 29,90
Pro Pinball -Big Race USA 27,90
Railroad Tycoon 2 27,90
- 2nd Century 26,90
Requiem 39,90

TOP TITEL
Anstoss 3 * 84,90
Battlezone 2 * 75,90
Daikatana * 78,90
D: Verkehrsgigant* 76,90
Diablo 2 * 78,90
Earth 2150 72,90
Final Fantasie 8* i.V.
Freespace 2 72,90
Indiana Jones 5 74,90
Le Mans 24 71,90
Nocturne 75,90
Nox * 79,90
Planescape Torment 72,90
RTL Skispringen 49,90
Soldier o.Fortune EV* i.V.
Sudden Strike * i.V.
Theme Park World 79,90
Unreal Tournament 68,90
Wheel of Time 76,90

versandkostenfrei ab DM 199.-
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4,95
PlayStation 245.-
Dino Crisis 78,90
Final Fantasy 8 96,90
FF Anthologie US 125,90
Gran Tourisma 2 * 83,90
Medal of Honor * 89,90
Music 2000 87,90
Resident Evil 3 i.V.
DreamCast 499.-
House of the Dead 2 82,90
Soul Calibur 84,90

LOW BUDGET
Resident Evil 2 27,90
Ring der Nibelungen 29,90
Shogo 46,90
Silver 35,90
Sim City 2000 Special Edition 32,90
Starcraft 39,90
Total Annihilation -Kingdoms 42,90
Transport Tycoon Deluxe 21,90
Turok 2 28,90
Unreal 29,90
Unreal -Return to Na Pali 29,90
Wargasm 34,90
Western Front 29,90
Wet -The Sexy Empire 39,90
Wet Attack Empire Cums Back 46,90
Wing Commander Prophecy 33,90
Worms 2 27,90
You don't know Jack 27,90

HARDWARE
Gravis Gamepad Pro 41,90
Sidewinder Gamep. Pro 75,90
Saitek Cyborg 3D Dig.Stick 85,90
Intelli Mouse Explorer 109,90
CD - Bohlinge ab 3,79

Bleem! 79,90
PlayStation Emulator
ABDY Lernsoftware je DV 74,90
Barbie -Pferdewelt DV 55,90
Encarta E. 2000 plus DV 155,90
Kick 'bi' 2000 DV 24,90
LEGO Racers DV 79,90
LEGO Rock Raiders DV 78,90
Löwenzahn 3 DV 41,90
Print Artist 6.0 DV 39,90
TKKG Verrat an TKKG DV 42,90

Sammlungen
Gold Games 4 52,90
Larry's Collection DA 38,90
Lara Jrts 10 Adventure DV 35,90
PC Games Col.1 DV 46,90
Play The Games 2 DV 64,90

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 SEIT 1989
Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info.
Vorbestellungen andern: kein Problem.

Railroad Tycoon 2 Pack DV 41,90
Rainbow Six GOLD DA 62,90
Rally Champions.2000 DV 74,90
Rallymasters " 84,90
ran Trainer 3 DV 59,90
Rayman 2 DV 73,90
Red Baron 3D DV 49,90
Revenant DV 79,90
Revolt DA 71,90
Road to Moscow " DV 74,90
Rogue Spear DV 75,90
Roller Coaster Tycoon DV 55,90
- Added Attractions DV 41,90
RTL Skispringen 2000 DV 49,90
Sega Rally 2 DA 76,90
Seven Kingdoms 2 DV 74,90
Shadow Company DV 74,90
Shadowman DV 76,90
Sheep " DA 76,90
Shogun " DV 72,90
Sim City 2000 DV 74,90
Simon the Sorcerer 3D " DV i.V.
Slave Zero " DV 72,90
Soldier of Fortune " DA 75,90
Spec Ops 2 DA 65,90
Spirit of Speed DV 67,90
Star Trek: Armada " DV 75,90
- Der Aufstand DV 75,90
- Klingon Academy " i.V.
- New Worlds " DV 72,90
- Starfleet Command DV 72,90
- Voyager " DV 75,90
- Birth of Federation DV 71,90

Star Wars: -Dunkle Bed. DV 68,90
- Force Commander " i.V.
- Rogue Squadron DV 46,90
- X-Wing Alliance DV 71,90
Starcraft -Broodwar DV 36,90
Starlancer " DV 87,90
Stephen King's -F 13 " 45,90
Sudden Strike " DV i.V.
Superbike 2000 " DV 79,90
Supreme Snowboarding DV 75,90
System Shock 2 DV 79,90
Tarzan DV 68,90
Techno Mage " DV 75,90
Thandor " DV 71,90
The Nomad Soul DV 79,90
The Sims " DV 79,90
Theme Park World DV 79,90
Tomb Raider 4 DV 95,90
UEFA Manager 2000 " DV 75,90
Ultima 9 Ascension " DV 76,90
Ultima Onl. Second Age DV 74,90
Ultima World Edition " DV 75,90
Urban Chaos DV 81,90
USAF Jets DV 79,90
Vampire " DV 75,90
Wall Street Tycoon " DA 73,90
Warcraft 2 Battle Net " DV 39,90
Wheel of Time DV 76,90
Wizardry 8 " i.V.
Worms: Armageddon DV 52,90
X-Beyond the Frontier DV 73,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH
Age of Empires 2 EV 82,90
Age of Wonders US 89,90
Aliens vs. Predator EV 83,90
Amen EV i.V.
Asherons Call US 129,90
Baldurs Gate - Pack EV 75,90
C+C 3: Tiberian Sun EV 89,90
Close Combat 3 US 98,90
Close Combat 4 EV 79,90
Codename Eagle EV 68,90
Daikatana " EV 82,90
Delta Force 2 US 105,90
Diablo 2 " EV i.V.
Duke Nukem Forever " EV 79,90
Everquest US 119,90
Freespace 2 EV 75,90
Freespace 2 US 95,90
Gabriel Knight 3 EV 82,90
Half-Life: Opposing Force EV 42,90
Halo " US i.V.
Heroes of M+M3 AddOn US 69,90
Jagged Alliance 2 EV 75,90
Legacy of Kain EV 81,90
Max Payne " EV i.V.
Mechcommander Gold EV 73,90
Mechwarrior 3 -AddOn US 63,90
Messiah " US 89,90
NBA Live 2000 US 97,90
NHL 2000 EV 85,90
NHL 2000 US 98,90

Quake 3 Arena US 74,90
Rogue Spear US 98,90
Septerra Core US 93,90
Slave Zero US 86,90
Soldier of Fortune " EV i.V.
Spec Ops 2 EV 79,90
Starcraft Battlechest EV 85,90
System Shock 2 EV 79,90
The Nomad Soul EV 79,90
Triple Play Baseb. 2000 US 82,90
Trophy Bass 3D EV 26,90
Ultima 9 Ascension US 129,90
Ultima 9 Dragon Edition US 185,90
Unreal Tournament EV 68,90
Unreal Tournament US 79,90
Unreal 1 Doublepack EV 55,90
USAF Jets US 85,90
Vampire " EV i.V.
Warcraft 2 Battle Net Ed. US 62,90
WCW Nitro EV 59,90
Wheel of Time EV 79,90
Wheel of Time US 85,90

HALF-LIFE
OPPOSING FORCE DV 41.90 EV 42.90
- Game of the Year Ed. 54.90
- Team Fortress 2 i.V.

Ultima 9 DV 76.90
US 129.90 Dragon Edition 185.90

Quake 3 US - Version 74.90

Daikatana EV 82.90 DV 78.90

Messiah* DV 73.90 US 89.90

Unreal 68.90 Tournament

SOLDIER OF FORTUNE
Soldier of Fortune DA 75.90 EV i.V.

SWAT 3
SWAT 3 DV 72.90 EV 73.90

AGE OF EMPIRES
US 105.90 DV 78.90 EV 82.90

JETZT vorbestellen:
RESIDENT EVIL 3
Loose Cannon
PREY, AMEN
MAX PAYNE
Duke Nukem Forever 79.90

Absolute Luftüberlegenheit



Drei F-15 E greifen im Formationsflug gegnerische Panzerverbände an.

Egal ob Domino-Theorie, verrückter Diktator oder blutiger Bürgerkrieg, die U.S. Air Force (USAF) ist seit Jahrzehnten Amerikas starker Arm, um auf dem Globus für Recht und Ordnung zu sorgen. Wer schon immer mal mit einer F-4 E gegnerische MiGs jagen oder mit der A-10 Panzer zu Klump schießen wollte, der hat mit Jane's USAF genau das richtige Spiel zur Hand.

Jane's *USAF* bietet Ihnen einen Überblick über vier Jahrzehnte amerikanischen Flugzeug- und Waffendesigns. Unterteilt in die Sparten historische und fiktive Konflikte stehen Ihnen acht *USAF*-Flugzeuge zur Verfügung, mit denen Sie Schnelleinsätze, Trainingsflüge, Einzelmissionen oder vier unterschiedliche Kampagnen fliegen. Sie können unter anderem Mitte der 60er Jahre in den Vietnamkrieg eingreifen und an historischen Missionen teilnehmen; mit der F4-E und der F-105 „Thud" fliegen Sie beispielsweise Luftkämpfe gegen gegnerische MiGs oder bombardieren im Schutze der Nacht Nachschubwege. Auch im Golfkrieg-Szenario gegen den Irak sind Ihre fliegerischen Fähigkeiten gefragt. Hier sorgen Sie mit der F-15 C und F-16 C für Luftüberlegenheit und zerstören mit Präzisionswaffen gegnerische Radar- und Kommunikationsanlagen, Raketenbasen und Panzerverbände. Mit der A-10 oder der F-15 E trainieren Sie Luft-Boden-Angriffe über Nevada und jagen durch den Grand Canyon. Oder Sie klettern in die F-117

Fakten

- 62 Missionen
- 8 Flugzeuge der USAF
- Drei Zeitschienen
- Vier Kampagnen
- Steuerung per Spracheingabe



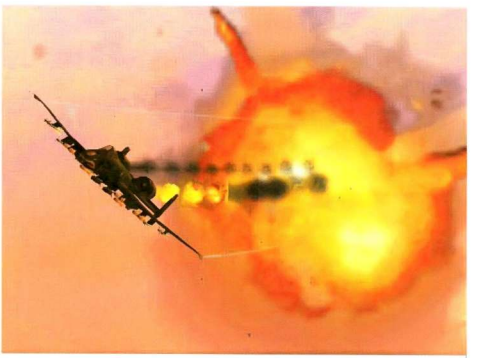




Die Menüs in USAF sind alle samt übersichtlich und vorbildlich gestaltet.



Feuerwerk! Zwei A-10 nehmen ein gegnerisches Lager mit ferngelenkten Raketen und Clusterbomben auseinander ...



... doch die Luftabwehr schläft nicht. Durch die nahe Explosion einer Boden-Luft-Rakete fängt das Triebwerk dieser A-10 Feuer.

und F-22 und kämpfen gegen russische Separatisten in einem futuristischen Konflikt über Deutschlands Wolken. Auch die MiG 29 ist als Bonus im Sortiment, kann aber nur im Mehrspielermodus, in den Einzelmissionen oder in den Trainingsflügen geflogen werden. 62 actiongeladene Missionen gilt es insgesamt zu überstehen; anhand der umfangreichen und gut kommentierten Trainingsmissionen können Sie sich bestens auf alle Situationen vorbereiten.

Grafik am Limit?

Die Stärken von *USAF* spiegeln sich nicht nur in der Vielfalt des edlen Flugzeugparks wider. Vor allem die Landschaftsgrafik und die Darstellung der Gebäude und Flugzeuge sind gut gelungen. Wenn Sie nicht gleich in eine A-10 klettern und in Baumwipfelhöhe über den Erdboden kratzen, bekommen Sie eine ansprechende, beinahe fotorealistische Darstellung des Kampfgebiets zu Gesicht, die mittels Satellitenaufnahmen erstellt wurde. Lediglich in Bodennähe wirkt die Grafik leicht verschwommen; daran ändern auch die einzeln in der Gegend herumstehenden Bäume und Gebäudehaufen nichts. Die dynamischen Lichteffekte sorgen bei malerischen Sonnenuntergängen und grellen Explosionen für optischen Glanz, die Flugzeuge kommen dank authentischer Texturen „lebensecht" rüber. Die Instrumente in den Cockpits sind leider nicht alle funktionsfähig, *USAF* richtet sich sowieso eher an actionbegeisterte Flugschüler als an den harten Kern der Flugsimulationsfans. Das wird besonders im späteren Spielverlauf deutlich. Statt alles bis in die kleinste Schraube detailgetreu zu simulieren, legt Jane's *USAF* Wert auf unkomplizierte Menüs, vereinfachte Flugmodelle und Zielerfassungssysteme. Sie müssen kein Profi sein, um eine F-16 C von der Startbahn hin zum Gegner und sicher wieder zurück auf die Landebahn zu bugsieren.



Die virtuellen Cockpits bieten mehr Übersicht, wirken aber optisch ein wenig verwaschen.

Vergleich

USAF bringt ein wenig frischen Wind in die muffige Flugsimulationsszene. Gegenüber *Falcon 4.0* ist es einsteigerfreundlicher, *Mig Alley* überrundet es aufgrund des besseren Missionsdesigns und der Grafik. *F22 Lightning 3* ist ähnlich actionorientiert, hat aber im Gegensatz zu *USAF* nur ein Flugzeug auf dem Konto.

USAF	83%
Mig Alley	81%
Falcon 4.0	81%
F22 Lightning 3	80%



Die MiG 29 ist nach wie vor ein äußerst gefährlicher Gegner. Unten rechts erwischt es eine F-15.



Besonders aus großen und mittleren Höhen sieht die Landschaftsdarstellung in Jane's USAF fantastisch aus ...



... was Sie aber nicht davon ablenken sollte, ab und an mal aufzutanken. Diese F-15 macht sich zum Tank-Rendezvouz bereit.

Angenehm ins Bild passt da auch die Sounduntermalung. In den Menüs trällert amerikanischer Radiorock aus den Boxen, im Spiel selbst sorgen markige Funksprüche für die richtige Stimmung.

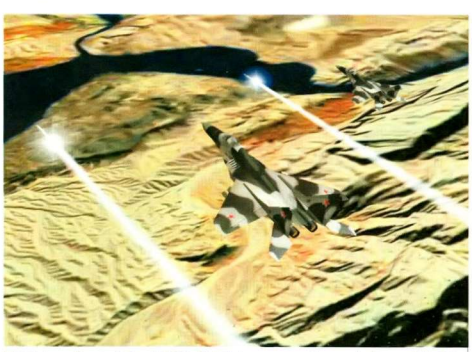
Machen Sie Karriere

Damit nicht alle Mühe vergebens ist, können Sie sich anhand eines Karrieremodus innerhalb der U.S. Air Force hoch dienen und reichlich Lametta an die Fliegerbrust heften – vorausgesetzt, Sie überstehen die unterschiedlichen Missionen erfolgreich. Anhand Ihres Pilotenprofils können Sie jederzeit Ihre Leistungen überprüfen; im Zweifelsfall nehmen Sie mit dem Missionsrecorder einfach eine Mission auf und schauen sich diese zwecks Fehleranalyse noch einmal an. Mit der mitgelieferten Spracherkennungssoftware können Sie Befehle an ihre Flügelmänner und Tastaturkommandos über ein Mikrofon eingeben, die englische Voreinstellung lässt sich individuell anpassen. In *USAF* herrscht auch in der deutschen Version reger englischer Funkverkehr, sämtliche Menüs und Texteinblendungen innerhalb des Spiels sind ordentlich lokalisiert. Über ein entsprechendes Menü lässt sich das Spiel an die Leistungsfähigkeit Ihres PCs anpassen, übermäßig hardwarehungrig ist *USAF* aber nicht. Auflösungen bis 1280x1024 in 32bit Farbtiefe sind möglich, wenn Sie dicke MHz-Muskeln jenseits der 300er-Marke und eine moderne Grafikkarte besitzen. *USAF* können Sie über das Internet oder im LAN mit bis zu 16 Mitspielern spielen, wobei jeder Teilnehmer eine eigene CD besitzen muss.

Dirk Gooding



Dieser Konvoi macht gerade Bekanntschaft mit der 30-mm-Bordkanone einer A-10.



Tödliches Duett! Zwei MiG 29 Fulcrum machen mit ihren AA-10 „Alamo" Luft-Luft-Raketen Jagd auf amerikanische Flieger.

Kommentar



Dirk Gooding

Ein Glück! Das Spiel macht Spaß! Denn in Jane's USAF wird nicht übertrieben auf Realismus gesetzt, es steht deutlich der Actionanteil im Vordergrund. Die Flugzeuge unterscheiden sich im Flugverhalten, sind optisch fast detailgetreu nachgebildet, die Grafik ist insgesamt ansprechend und farbenfroh. Gut gefallen hat mir die lebhafte Szenerie am Boden, wenn man beispielsweise mit anderen Maschinen zur Startbahn rollt und um einen herum geschäftiges Treiben ausbricht. Was noch zum Pilotenglück fehlt, ist eine halbwegs ansprechende Story. Daher erreicht auch USAF den angepeilten Platz an der Sonne nicht, sondern bleibt knapp über den Wolken hängen.

USAF

Mindestens:	P200, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII350, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Joystick, Tastatur, Maus,
Spielerzahl:	1 Sp., bis zu 16 Internet/LAN
CD/HD:	2 CDs, ca. 1.2 GB/max. 1.2 GB
Internet:	www.janes.ea.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Jane's Combat Simulations
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren



» Einsteigerfreundliche, actionorientierte Geschichtsstunde der amerikanischen Luftwaffe. «

Genre:	**Flugsimulation**
Testversion :	**dt. Master**
Steuerung:	**sehr gut**
FFeedback:	**gut**
Grafik:	**88%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**84%**
Einzelspieler:	

83%

Playcom
Software Vertriebs GmbH

PC CD-ROM

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

HARDWARE

3D Prophet - Grafikkarte	DV	539.99
Game Buster	DV	79.99
Gravis Analog Pro (Joystick)	DV	24.99
Joypad Hammerhead FX SV-262	DV	74.99
Lenkrad Ferrari FFB Racing Wheel	DV	239.99
Logitech-Maus incl. "Z" & Lösung	DV	34.99
Saitek P 750	DV	54.99
Saitek PC Dash	DV	69.99

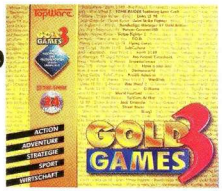
SOFTWARE SONDERANGEBOTE

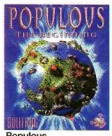
Armor Command	DA	7.99
F1 Racing Simulation Classic	DV	29.99
Forsaken (JC)	EV	6.99
Gold Games 3	DA	19.99
Panzer General 3D (SP)	DV	9.99
Populous The Beginning	DV	24.00
Railroad Tycoon 2 Gold Pack	DV	39.99
Top Gun "Hornet's Nest"	DV	14.99



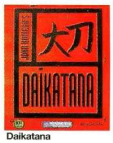
Lenkrad Ferrari FFB Racing Wheel
DV DM 239.99

Gold Games 3
DA DM 19.99





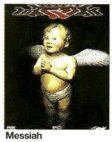
Populous The Beginning
DV DM 24.00



Daikatana
DA DM *79.99



Le Mans 24
DV DM *74.99



Messiah
DV DM 69.99



Prince of Persia 3D
DV DM 49.99



Indiana Jones Der Turm von Babel
DV DM 79.99

0361 - 49 29 300

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

SOFTWARE

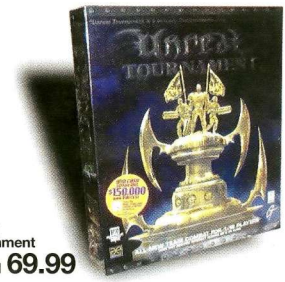
Age of Empires 2	DV		84.99
B-17 Flying Fortress 2 Mighty 8	DV		69.99
Command & Conquer 3 Tiberian Sun	DV		89.99
Daikatana	DA	*	79.99
Earth 2150	DV		79.99
Fifa 2000	DV		89.00
Final Fantasy 8	DV	*	89.00
Gold Games 4	DV		49.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	DV		69.99
Half Life Level-CD "Opposing Force"	EV		39.99
Indiana Jones - Der Turm von Babel	DV		79.99
Le Mans 24	DV	*	74.99
Messiah	DV		69.99
Nocturne	DV		74.99
Pharao - Caesar 4	DV		79.99
Planscape Torment	DV	*	69.99
Prince of Persia 3D	DV		49.99
Quake 3 Arena	EV		79.99
Star Trek Star Fleet Command	DV		69.99
Team Fortress 2	EV	*	79.99
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	DV		89.99
Ultima 9 Ascension	DV		74.99
Unreal-Tournament	EV		69.99
Wheel of Time	DV		79.99

MERCHANDISE

Tomb Raider "Analog Uhr"	dt	49.99
Tomb Raider "Digital Uhr"	**dt**	**49.99**
Tomb Raider "Lara Sonnenbrille"	dt	24.99
Tomb Raider "Strandhandtuch"	dt	59.99
Tomb Raider Standfigur "Blow"	**dt**	**79.99**



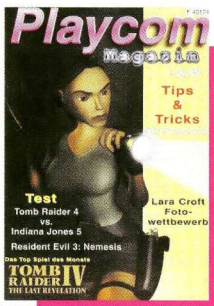
Tomb Rider Standfigur "Blow"
dt DM 79.99



Unreal Tournament
EV DM 69.99



Tomb Raider Digital Uhr
dt DM 49.99





Saitek PC Dash
DV DM 69,99

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 Flursscheide 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.

Bauklötze staunen

Ein Mix aus 3D-Action und Echtzeitstrategie vom Bausteinspezialisten Lego? Da werden viele erst mal wieder misstrauisch die Nase rümpfen. Dabei können sich die einsteigerfreundlichen Rock Raiders wirklich sehen lassen!

Unfall im All: Das Raumschiff LMS Explorer ist auf einen fremden Planeten abgestürzt und steckt nun fest. Um die ramponierte Kiste wieder flott zu kriegen, fehlt es vor allem an „Saft" für die Triebwerke. Also macht sich die Explorer-Crew unter Ihrer Leitung auf, in Felsmassiven, Lava und Eis nach den Energiekristallen zu suchen, die letztendlich die Rettung bringen. Natürlich können die kleinen Rock Raiders nicht mit den bloßen Händen nach den wertvollen Mineralien buddeln, sondern müssen sich erst einmal mit der notwendigen Ausrüstung auf der Planetenoberfläche die richtigen Arbeitsbedingungen schaffen. Und selbstverständlich gibt es auch jemand, der sie dauernd daran zu hindern versucht: Rock- und Eismonster ernähren sich nämlich von Energiekristallen und verteidigen ihre Lieblingsspeise mit Haut und Haaren gegen die Eindringlinge, auch Riesenschnecken statten ihren ungebetenen Besuch ab ...

Baustein-Basis

Rock Raiders ist ein waschechtes Echtzeitstrategiespiel in der Tradition von *Command & Conquer* und verfügt über all die typischen Genre-Merkmale: Sie errichten sich auf dem frei drehbaren 3D-Terrain eine nach und nach aufrüstbare Basis mit Bauhütte, Teleporter, Kraftwerk, Raffinerie und weiteren Gebäuden, bilden Ihre Raiders als Fahrer, Seeleute, Sprengmeister oder Piloten aus und nutzen ein reiches Arsenal an Fahr- und Werkzeugen, um an die begehrten Energiekristalle zu gelangen. Die 25 Missionen bis zum Start der reparierten LMS Explorer von der Planetenoberfläche fangen quasi „bei Null" an und steigern dann nach und nach den Schwierigkeitsgrad bis hin zu netten Herausforderungen.

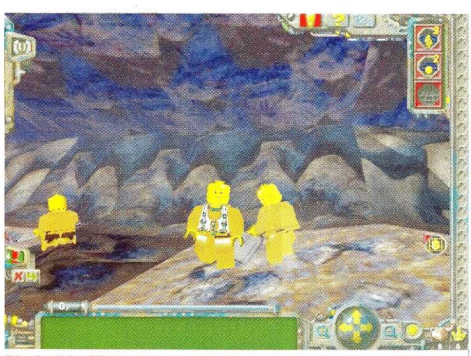


Echtzeitstrategie-Neulinge werden in Lego Rock Raiders von der ausführlichen Online-Hilfe behutsam angeleitet.

Rock Raiders ist keinesfalls simpel und bietet dem Spieler eine Menge Handlungsmöglichkeiten. Das Interface mag für die Zielgruppe der Achtjährigen auf den ersten Blick etwas verwirrend wirken, wird jedoch in den einführenden Tutorial-Levels Schritt für Schritt sehr anschaulich erklärt.

Herbert Aichinger


Bauplätze für neue Gebäude sichern die Rock Raiders mit kleinen Bauzäunen ab.


Die flexible 3D-Engine erlaubt nicht nur das Drehen und Kippen der Karte. Wenn Sie wollen, können Sie sich das Geschehen auch aus der Sicht eines Rock Raiders betrachten.

Kommentar



Herbert Aichinger

Alle Achtung! Lego Rock Raiders ist die unterhaltsamste Einführung ins Echtzeitstrategie-Genre, die ich bislang gesehen habe. Man merkt dem Spiel auch an, dass Lego die sehr junge Zielgruppe wirklich ernst nimmt: Rock Raiders ist überaus einsteigerfreundlich, leicht zu bedienen, humorvoll, aber für Anfänger durchaus kein Pappenstiel. Auch die technische Umsetzung zeigt sich erfreulich solide. Diesen Spaß kann man seinen Sprösslingen ruhig gönnen.

Test_Lego Rock Raiders

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	563 MB/200 MB
Internet:	Deutsch/deutsch
Handbuch/Sprache:	www.lego.com
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Lego Media
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschränkung



» Gut gemachtes, unterhaltsames Einsteiger-Strategiespiel mit den Kult-Bausteinen von Lego.«

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**75%**
Sound:	**77%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**72%**



Einige amerikanische Einheiten versuchen die Brücke zu halten, liegen aber unter schwerem Beschuss eines Raketenwerfers.



In dichten Wäldern haben Infanteristen gegen Panzer einen leichten Vorteil, da sie sich oft unbemerkt anschleichen können.

Eiskalte Krieger

Während historische Schlachten bisher fast ausnahmslos nur rundenbasiert und rein strategisch ausgetragen wurden, zeigt Close Combat bereits zum vierten Mal den Krieg in seiner ganzen Härte. In den Ardennen kommt es zur letzten großen Schlacht vor Kriegsende.

Dezember 1944: Die Alliierten drängten die Wehrmacht bis hinter den Rhein zurück. Niemand glaubte, dass die größtenteils zerschlagenen deutschen Verbände eine Offensive starten könnten. Derweil entwarf das Oberkommando der Wehrmacht den Angriffsplan „Die Wacht am Rhein". In den Ardennen überraschten am 16. Dezember 250.000 bestens ausgerüstete Soldaten rund 75.000 Amerikaner. Es dauerte zwei Wochen, bis sich die Alliierten neu formieren und den Angriff durch ihre Luftüberlegenheit zurückschlagen konnten. Die letzte Offensive des Dritten Reichs war gescheitert. *Close Combat 4* befasst sich mit jenen zwei Wochen und stellt in über 50 Einzelszenarien und vier Kampagnen die Gefechte historisch akkurat nach. Dementsprechend nüchtern, aber auch interessant, präsentiert sich das Echtzeitstrategiespiel.

Grabenkriege

Am Spielprinzip hat sich auch im vierten Teil der *Close Combat*-Serie kaum etwas geändert. In Echtzeit erteilt der Spieler seinen motorisierten Einheiten und Infanterie-Platoons Marschbefehle, gibt Ziele vor, lässt sie zum nächsten Schützengraben sprinten, an Gegnern vorbeischleichen oder einen Hinterhalt legen. Feuerschutz, Rauchgranaten, Artillerie und Luftunterstützung erweitern die strategischen Möglichkeiten. Dabei kommen auf jeder Seite nur ungefähr ein Dutzend Einheiten zum Einsatz, so dass auch genug Zeit bleibt, komplexere Kommandos zu geben. Die Ziele der Schlacht sind recht abwechslungsreich: In einer bestimmten Zeit müssen strategisch wichtige Punkte erobert, Feinde zurückgedrängt oder vernichtet werden. Feindliches Feuer und Verluste drücken die Moral, mitunter flüchten Einheiten oder ergeben sich den Angreifern. Eine Produktion von Einheiten existiert natürlich nicht. Immerhin dürfen Sie aus einem begrenzten Nachschub Verstärkung ins Feld beordern. Damit ist *Close Combat 4* alles andere als ein klassisches Echtzeitstrategiespiel. Vielmehr handelt es sich um eine strategische Schlachtensimulation. Auf hübsche Grafik und Animationen verzichtete SSI teilweise zu Gunsten einer realistischeren Ansicht, einer besseren Übersichtlichkeit und Steuerung. Gut gelungen sind die wirklichkeitsnahen Soundeffekte.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Gelthenpoth

Obwohl sich seit dem letzten Teil der Serie kaum etwas verändert hat und die Grafikqualität mittlerweile weit hinter der Genrereferenz zurückbleibt, übt Close Combat 4 einen gewissen Reiz aus. Wann sonst ist es möglich, historische Schlachten in Echtzeit nachzuspielen? Die erprobte Steuerung ist so einfach, dass der Spieler sich wirklich nur um die richtige Taktik kümmern muss. Abgesehen von den Vorgängern existieren kaum vergleichbare Spiele, bestenfalls Sudden Strike könnte nächsten Monat eine ernsthafte Konkurrenz darstellen.

Close Combat 4

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	2Sp. Modem, Netzw., Internet
CD/HD:	600 MB/60-500 MB
Internet:	http://www.ssionline.com
Handbuch/Sprache:	Deutsch/englisch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	SSI/TLC
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre



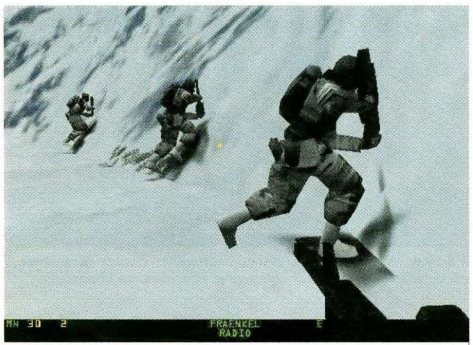
» Realistische, strategische Simulation der Schlacht in den Ardennen 1944 in Echtzeit «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**73%**
Sound:	**81%**
Mehrspieler:	**78%**
Einzelspieler:	

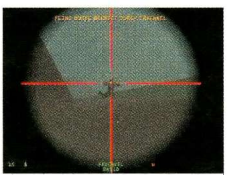
75%

Du tun sprechen Deutsch?

Wenn ein Fremdsprachenwörterbuch die Frage „Wo geht's zur Post?" mit „Würden Sie mir bitte über den Popo streicheln?" übersetzt, kann's für Touristen peinlich werden. Was ist, wenn Spieleentwickler ein solches Billiglexikon besitzen?



Massenwahnsinn: Diese Kampfkollegen sind Totalausfälle, weil sie gegen den Berghang rennen, statt außen herumzulaufen.



Feind wurde beendet durch Fraenkel? Hä? Ach so, Fränkel haben gut geschießt!



„Entschuldigen Sie vielmals. Könnten Sie mir sagen, wo's zum Bahnhof geht? Ich bin zwar Ihr Feind, habe aber vergessen, dass ich jetzt auf Sie schießen müsste."

Klar, dann entsteht *Spec Ops U.S. Army Green Berets*. Der Spieler muss hier nicht nur Sprachhürden meistern. Die richtige Antwort auf die Frage „Was ist ihr Multispielereinschnittname?" während der Installation ist wenigstens erahnbar. Später wird's knifflig: Sie stellen nach der Installation vielleicht fest, dass das Spiel unter Direct3D nicht mit Ihrer Voodoo-3-Karte kooperiert? Weil die Grafikschnittstelle nur vor der Installation ausgewählt werden darf, ziehen Sie's für die Voodoo-Treiber noch mal durch ... und müssen bemerken, dass unter Glide die Auflösung nicht einstellbar ist, Sie deshalb nur mit 640x480 Pixeln zocken können und der deutschen Sprache nicht mächtig sind – jedenfalls können Sie mit ein paar Missionsbeschreibungen wenig anfangen („Errichten Sie Warheadversammlung Raum. Stellen Sie, wenn Kern fest und stossen Sie betriebsbereites aus."). Sie entschließen sich, es zum dritten Mal zu installieren, diesmal in englischer Sprache.

Selbstmörderisch

Bei der Infanteristensimulation steuert der Spieler den Anführer einer zwei- bis vierköpfigen Truppe. Er darf den Kollegen Befehle erteilen, die diese manchmal sogar umsetzen. Oft aber stürzen die CPU-Stoppelhopser selbsttätig und -mörderisch in den nächsten Kugelhagel – wenn sie nicht vorher einen Hang runtergefallen oder an einem Hindernis hängen geblieben sind. Wenigstens verhalten sich die Gegner ab und zu ähnlich intelligent. Gewöhnungsbedürftig ist, dass Ihre Spielfigur während des Laufens die Waffe senkt und das Zielen somit zur Geschicklichkeitsübung avanciert. Wer das gut findet, weil es realistisch ist, wird sich über die Fußabdrücke freuen, die die Kämpen hinterlassen – sogar auf Beton! Zum Glück dürfen Sie jede der 26 Missionen von Anfang an auswählen. Wäre ja blöd, wenn durch eine richtige Kampagne so etwas wie Motivation aufkommen würde.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Der Hersteller hat für Teile der Übersetzung wohl den Internet-Babelfisch oder einen chinesischen Bauarbeiter eingesetzt. Das ist noch zu verkraften. Blöderweise macht aber auch der Rest keinen Spaß. Der Spieler reitet ständig zu seinen Ahnen ab, was an der tödlichen Verbindung aus hohem Schwierigkeitsgrad und Murkssteuerung liegt. Wieso kann mein Bewegungs-Legastheniker beispielsweise nicht gleichzeitig laufen und seitliche Ausweichschritte machen? Zum Thema Künstliche Dummheit, genannt KI, empfehle ich unsere zweispaltigen Beweis-Screenshots.

Spec Ops 2

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide, MMX
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk und Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	416 MB / 167 MB
Internet:	www.zombie.com
Handbuch/Sprache:	wählbar
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Zombie Studios/Take 2
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 18 Jahre



Genre:	**Action**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**mangelhaft**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**74%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**65%**
Einzelspieler:	

40%

» Realsatire statt Konkurrenz zu Delta Force 2: Sparen Sie sich Ihr sauer verdientes Geld. «

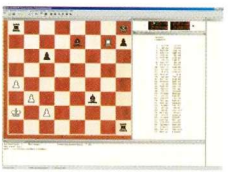
peep!



Das Beste ist die schmucke (Mogel-)Packung. Der Rest erinnert an Freeware, die in einem Volkshochschulkurs zusammengeschludert wurde: Sie dürfen Wörter raten à la *Glücksrad* oder ein paar unscharfe Digi-Bildchen von Moderatorin Naddel per Schiebepuzzle zusammensetzen (unscharf ist doppeldeutig zu verstehen). Wer's nötig hat, wird nicht mal seinen Hormonstau los: *peep!* ist keimfrei wie ein Nonnenkloster. **hfr**

Mindestens: P 133, 32 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw
Hersteller: United Software
Preis: ca. DM 70,-
Genre: Spielesammlung
Grafik: 30% **Sound:** 25%
Mehrspieler: 11% **Einzelspieler:** 4%

Sprechender Schachweltmeister



Der *Sprechende Schachweltmeister* ist ein spielstarker Gegner, aber das Programm lehrt das Spiel nicht. Die Schwierigkeitsabstufungen sind nicht fein genug, die meisten Spieler werden entweder über- oder unterfordert. Dazu kommentiert Ex-Weltmeister Karpov das Spiel in gebrochenem Deutsch mit russischem Akzent und raubt dem Spieler den letzten Nerv. Da wird selbst das königliche Spiel zum Trauerspiel. **ag**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win 95/98
Technik: DDraw, DSound, 2 Sp. an einem PC
Hersteller: Millennium
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 39% **Sound:** 4%
Mehrspieler: 27% **Einzelspieler:** 27%

Karpov Schachschule



Die *Karpov Schachschule* zeigt dem Spieler die grundlegenden Regeln, aber kaum weitere Strategien, Eröffnungen und Ähnliches. Statt fein abgestimmter Schwierigkeitsgrade beginnt der Computer bei Anfängerspielen mit weniger Figuren, wodurch der Spieler nichts über die Eröffnung lernen kann. Die Sprachausgabe von Karpov (siehe auch der *Sprechende Schachweltmeister*) vernichtet jegliche Motivation, Schach zu spielen. Furchtbar! **ag**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win 95/98
Technik: DDraw, DSound, 2 Sp. an einem PC
Hersteller: Millennium
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 37% **Sound:** 4%
Mehrspieler: 22% **Einzelspieler:** 22%

Fritz 6



Dieses Programm ist an Spielstärke kaum zu schlagen. Mit spöttischen Bemerkungen treibt er seine Gegner in die Verzweiflung. In mehreren Testspielen schlug *Fritz 6* die Computerkonkurrenz von Millennium um Längen und zeigte sich gegenüber dem *Chessmaster 7000* als würdiger Gegner. *Fritz 6* lehrt den Spieler nicht Schach, sondern stellt nur einen starken Gegner für Fortgeschrittene bis Profis dar. Anfänger dürften bald frustriert aufgeben. **ag**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win 95/98
Technik: DDraw, DSound, 2 Sp. an einem PC
Hersteller: Eidos
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Denkspiel
Grafik: 54% **Sound:** 81%
Mehrspieler: 82% **Einzelspieler:** 82%

Spielerforum

C&C 3: Tiberian Sun Seite 118



Jetzt gibt es Level-Nachschub ohne Ende: Basteln Sie mit dem Final Sun-Editor auf der Cover-CD unzählige neue C&C-Missionen.

Quake 3 Arena Seite 98



Die brandneue Harlekin-Spielfigur sieht lustig aus, ist perfekt animiert und der Beginn einer ganzen Reihe neuer Charaktere.

Inhalt

Age of Empires 2 122
Infanterie-Einheiten, Age of Kings: Wahl der Zivilisation, Teutonen: Dorfzentren-Rush, Briten: Langbogenschützen, Japaner oder Sarazenen: Mönche, Spieler-Persönlichkeiten
Anno 1602 128
Neuer Szenariopool für Anno 1602, Map des Monats: Berg Eden, Sunflowers Adventskalender 1999
Anstoss 2/3 126
Endspurt, Von Ronny zu „Ascaronny", Neues aus dem Anstoss 2-Fotoalbum, Aus dem Leben eines Anstoss 2-Teamchefs
Baldur's Gate 104
Welten in AD&D, Keine Cheater?, Planescape: Torment im Internet
C&C 3 Tiberian Sun 118
C&C Information Networks, C&C Background: Zeitlinie, Interview: Matthias „FinalSun" Wagner
Diablo 2 102
Monsterlehre, Monströse Familien, Kenne deinen Gegner
Die Siedler 3 124
Der silberne Pädi '99 für S3, Kommt bald ein Cheatingtool für verzweifelte Siedler?, Starthilfe für S3, Das 2. SOC-Turnier und seine Gewinner, Map des Monats – Manemers Höhenzug-Map, Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks
EverQuest 105
Welt im Wandel, Die Geister die ich rief
FIFA 2000 116
Stimmen und Stimmungen zur Vollversion, FML – Aktuelles, Gewinnspiel Tor des Monats, Spielerporträt
Flugsimulationen 108
RadarSim for Windows Version 1.1, Jane's USAF: Thunderbirds, Jane's WW-II Fighters, EFIS 98 goes 2000, FSTraffic: Rushhour am virtuellen Himmel, Moving Parts für Pacific-Theatre-Flugzeuge
GTA 2 110
Aus Alt mach Neu, GTA-2-Trainer, Geheime Bonusautos, Spielen im Internet, Eingebaute Schummeleien
Half-Life 096
Action-Half-Life Beta 3, Hohe Preisgelder warten in der IGL, Karten für Opposing Force, Counter-Strike 5, Map- und Skin-Download-Adressen
Meridian 59 107
Liberation Patch, Änderungen bei Zaubersprüchen, Änderungen beim Kampfsystem
Need for Speed 4 112
NFS 5 angekündigt, Motor City, Endlich: Traumautos selbst gemacht, Screenshot des Monats
NHL 2000 114
Schöne Grüße, Das Ohr spielt mit, Neues aus der GML, Die Zweite Liga, Die GML OPEN
Quake 3 Arena 098
Die Vollversion und das Demo, Die verlorenen Maps, Die Bot Kommandos, Der CD-Key, Versteckspiele, Bunte Namen, Q3A im Netz, Das kleine Q3A-Lexikon
Starcraft 120
Beruf: Starcraft-Spieler, Broodwar:de ist gestartet, PGL Finale, Water Starcaft
Ultima Online 106
Frust in Britannia, Selbsthilfegruppe
Unreal Tournament 100
Die Vollversion, Die Wahl der Waffen, So weichen Sie schneller aus, Neue Spiel-Modifikationen für UT

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Kampagne: Die Kosaken erobern Sibirien Missionen 1–3, Kampagne: HAI NUN
Anno 1602
Map des Monats: Berg Eden, Anno1602 Desktop Themes, NINA-Patch 5
Anstoss 2/3
Sprachfiles aus Anstoss 3, Teil 3
Baldur's Gate
Offizielles FAQ zu Baldur's Gate 2, Desktop-Hintergrund zu Planescape: Torment
C&C 3: Tiberian Sun
FinalSun-Karten-Editor, C&C3-Patch dt., C&C3-Patch engl.
Die Siedler 3
Map des Monats: Manemers Höhenzug
EverQuest
EverQuest Themepack
FIFA 2000
Die Tore des Monats
Flugsimulationen
FS 2000 Patch (Standard), Neuer inoffizieller Falcon 4.0 Patch, RadarSim (Demoversion)
GTA2
GTA2 Trainer, Acht Spielstände für GTA2 Desktop-Hintergrund, GTA2-Poster
Half-Life
Mehrspielerkarte: Remote Chance, Einzelspielerkarte: Mission of Mercy, Exklusiv: Action Half-Life Interview, Exklusiv: Lambda Arena Interview
Meridian 59
Meridian 59 Logger V2.71d
Need for Speed 4
Design-Tools, Trabant in zweifacher Ausfertigung (NFS 4), A-Klasse (NFS 3)
NHL 2000
Zwei Beispiel-Files, die Sie als hörbaren Jubel in NHL 2000 einbauen können.
Quake 3 Arena
Java MD3 Model Viewer v1.21, Übersichtsbild aller Q3A Level, Harley Quinn Model
Starcraft
Spielbericht aus dem PGL-Finale
Ultima Online
UO Monitor, UO Assist, UO Calculator, UO Automap, UO Trace, UO Key, UO Journal Converter, UO Magic Tool, UO Curse, UO Config, UO Mage's Staff, Vcalc, UOPrint, T2Aprint, UO Cursor, Runenfont, UO Desktop
Unreal Tournament
Dodge.demo, UT Patch auf Version 402, Deathmatch-Map mit Cityflair

Half-Life



David Adamczewski informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme.

David Adamczewski
19 Jahre, Schüler
http://www.gXp.de

„Nach den ersten Stunden Opposing Force war ich angenehm überrascht, von der Spieltiefe und der sehr hohen gegnerischen Intelligenz."

Wollen Sie Action?

Zwar hat das Entwicklerteam von Action *Half-Life* (http://ahl.telefragged.com/) bisher sehr erfolgreiche Beta-Versionen des Mods veröffentlicht. Doch die Jungs wollten sicher nicht ständig die zweite Geige hinter *Counter-Strike* spielen. Mit der Veröffentlichung der Beta 3 bieten sie erweiterte Möglichkeiten, *Action Half-Life* zu genießen. So können Spieler jetzt zwischen zwei Scharfschützen-Perspektiven wählen - eine mit halbautomatischer Schussfrequenz und eine mit Einzelschussmodus. Letzterer ist zwar effektiver, da er eine höhere Durchschlagskraft besitzt, doch braucht das Nachladen viel mehr Zeit. Und auch der Wechsel von Zoom-Modus in die normale Sicht nach jedem Schuss gleicht den Vorteil wieder aus. Weitere Neuerungen sind eine verbesserte Grafik und neue Stunts. Ferner ist die Verbindung zu den Servern schneller. Mehr zu *Action Half-Life* finden Sie auf der Cover-CD (Interview).



Mit zwei Berettas verschaffen Sie sich bei Action Half-Life Respekt, selbst wenn es sich nur um kleine Waffen handelt.

Spielend Geld verdienen

Wegen der zahlreichen Modifikationen (Mods) wie *Counter-Strike* oder *Action Half-Life* hat sich eine gewaltige Gemeinschaft im Internet gebildet, die den Mehrspielerfreuden frönen. Clans, das sind kleine Spielervereinigungen mit durchschnittlich zehn Mitgliedern, können durch die incite gaming league, kurz igl (http://www.gxp.de/igl), mittlerweile sogar an viel Ehre und ein bisschen Geld kommen. Für *Half-Life* werden neben dem klassischen Deathmatch auch Mods wie *Team Fortress Classic* und *Counter-Strike* im Ligasystem geboten. Wie beim Fußball

Ausserdem

/// **„Best Mod of the Year"** (http://www.gamestracker.com/t4h): Die Umfrage zeigt, dass **Counter-Strike** beliebter ist als TFC. /// **Scary-one** hat eine weitere Einzelspielerkarte namens **PCG_Infested** entwickelt (http://scary1.remotepoint.com). /// Der **Cold-Ice-Mod** (http://www.cold-ice.com) wird auf unbestimmte Zeit verschoben. Grund sind die Entwicklungen eines Mods für *Q3 Arena*. /// **Gearbox** Software Pressemitteilung: Man will sich auch nach **Opposing Force** in der **Half-Life-Szene** engagieren. /// **MapFinger**, eine riesige Ansammlung von Karten aller Art ist online gegangen. Mehr Infos unter (http: //www.mapfinger.com/).



Action Half-Life: Eine der großen Neuerungen in der Beta3 ist ein zweiter Schussmodus für das Scharfschützengewehr.





Levels aus der neuen Counter-Strike Beta 5: Besonders die Lichteffekte zur Nachtzeit sehen spektakulär aus (links). Bei der Karte De_Train (rechts) müssen Sie - je nachdem, ob Sie auf Seiten der Terroristen oder der Anti-Terroreinheit spielen, Bomben legen oder diese entschärfen.

Auf der Cover-CD

Mehrspielerkarte: Remote Chance
Ausgezeichnete Karte für mehrere Spieler.
r_chance.zip

Einzelspielerkarte: Mission of Mercy
Entkomme aus einem Gefängnis im Weltall...
mom.zip

Exklusiv: Action Half-Life Interview
Mr_Grim vom Mod im Gespräch.
interview_actionhalflife.html

Exklusiv: Lambda Arena Interview
Prodigy plaudert über sein Werk.
interview_lambdaarena.html

Tipps & Tricks
Savegames zu Opposing Force.
heft-cd.exe

geht es darum, möglichst weit oben auf den Tabellenplätzen zu landen. GameXpress, die Initiatoren der Online-Liga, stellen für jedes Spiel einen eigenen schnellen Spieleserver zur Verfügung. Bis jetzt haben sich für diverse Spiele rund 400 Clans angemeldet.

Karten für Opposing Force

Wenn Sie sich bereits Opposing Force gekauft haben, werden Sie garantiert ab und zu den alten Klassikern unter den Karten aus *Half-Life* nachtrauern. Nun hat das Gearbox Software Team den Entschluss gefasst, nach der Fertigstellung des Add-ons einige „ältere" Karten dafür zu konvertieren. Dazu zählen Frenzy, Undertow, Crossfire und auch Subtransit. Diese Karten können Sie unter www.gXp.de downloaden.

Bin ich schön?

Egal ob Weihnachtszeit, Ostern oder einfach nur zum Spaß - ein neues Aussehen (Model/Skin) muss bei Deathmatches einfach mal sein. Zu diesem Thema gibt es im Internet jede Menge Webseiten. Eine der populärsten ist Coldfusion, wo Sie ein riesiges Archiv an Models finden. Das Angebot reicht von bekannten Comic-Figuren bis zu Stars wie Leo aus dem Kinofilm *Matrix*. Auch für den Mod *Counter-Strike* gibt es Möglichkeiten, zumindest die Texturen (Skin) auszutauschen (mehr zum Thema in der Tabelle „Models und Skins").

Counter-Strike 5

Mit der Beta 5 zu *Counter-Strike*, die in Kürze veröffentlicht wird, werden Sie auf noch besseren Karten spielen können als bisher. Zwar hält Projektleiter Gooseman sich sehr bedeckt, doch zu einem Statement hat er sich bereit erklärt. Er deutete an, dass bereits ausgeschiedene Spieler in der Runde über eine Verfolgerkamera das Geschehen weiter „miterleben" können. Und auch neue Waffen gibt es, zum Beispiel eine überarbeitete Version der Shotgun. Die größte Neuerung wird sich im Bereich der Karten bemerkbar machen. Ein wenig erfreuliches Ereignis war der Streit um die Konvertierung von *Counter-Strike* in einen Einzelspieler-Mod, den Gooseman für sich entschieden hat. „Wir dulden keine unerlaubten Konvertierungen unseres Mods." (http://www.counter-strike.net/).

Allein zu Haus

Damit nicht nur Mehrspielerfans bei unserem *Half-Life*-Spielerforum auf ihre Kosten kommen, haben wir diesmal eine Einzelspielerkarte mit auf die CD gepackt. Bei *Mission of Mercy* müssen Sie aus einem Gefängnis im Weltall entkommen.



Mission of Mercy: Widerwärtige Außerirdische stellen sich dem Spieler bei seiner Flucht aus dem Gefängnis in den Weg.

Hier gibt's Models und Skins

Coldfusion (Half-Life)
http://www.planethalflife.com/coldfusion
Coldfusion ist der zentrale Anlaufpunkt für alle *Half-Life*-Fans, die auf der Suche nach einem idealen Model schnell fündig werden wollen. Außerdem gibt es Tutorials (Hilfestellungen) und mehr.

Chumbalumb Software (Half-Life)
http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft/
Auf der Webseite von Chumbalumb Software können Sie sich das berühmte Modeler-Programm *Milkshape 3D* downloaden. Es ist das am häufigsten verwendete Programm zum Erstellen von Models.

CS Skins (Counter-Strike)
http://skins.counter-strike.net/
Matt versorgt Sie mit Skins für die Terroristen und Anti-Terroreinheiten. Und auch Skins für die beiden Bombenarten sowie für jede Waffe sind vertreten.

SkinSmack (Counter-Strike)
http://skins.counter-strike.net/skinsmack/
Diese Webseite hält ein besonderes Schmankerl bereit, das Skin-Pack Suchey Skinz. Dieses Paket ist aber inoffiziell, also ohne den „Segen" vom *Counter-Strike*-Team.

FUSKINS (Counter-Strike)
http://www.clanseal.net/fuskins/
Wenn Sie immer noch nichts nach Ihrem Geschmack gefunden haben, schauen Sie doch hier vorbei - ein Insider-Tipp! Auf jeden Fall sind viele gute Kreationen vorhanden.

Quake 3 Arena

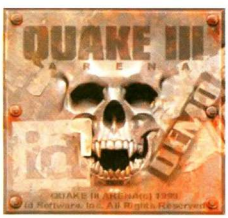


Als „AEon" ist Christoph einer der Veteranen in der Onlinespiel-Szene. Er versorgt Sie mit allem Wissenswerten um Q3 Arena.

Christoph Loewe
30 Jahre, Doktorand
http://www.quake3arena.de

„Quake 3 Arena ist nun endlich da und es hat wieder sehr viel Spaß gemacht ein Produkt aus dem Hause id Software durchzuspielen. Jetzt kommen erst einmal 2-3 Monate intensives Online-Spielen. Ich bin gespannt, wie die Death Match Maps sich bewähren werden. Einen AEon's Server wird es dann hoffentlich auch bald geben. Gruss an [F|N|S] und ^AP^."

Q3A und das Q3Demo sind da...



Mit dem Erscheinen von *Q3A* melden sich auch die Mod-Autoren zurück. So sollen die beliebten Mods *Rocket Arena* und *Jail Break* umgesetzt werden. Sehr schöne DeathMatch- (tom_dm1) und Tourney-Maps sind von Rituals Tom „ParadoX" Mustaine erschienen. Auch die Custom Models „Reaper" (Bullfrog/id) und „Harley Quinn" sind atemberaubend gut gelungen. Und das ist erst der Anfang. In den nächsten Tagen wird id Designer-Werkzeuge wie den Leveleditor *QERadiant* (www.qeradiant.com) freigeben. Eine Dokumentation zu diesen Tools, samt einigen editierbaren Beispiel-Maps, ist ebenfalls in Vorbereitung. Für eine aktuelle Übersicht der bisher erhältlichen Custom-Mods, Models, Skins und Maps können Sie gerne bei www.quake3arena.de unter „Download" vorbeisehen.



Das Custom Model „Reaper", bekannt aus Dungeon Keeper II, steht stolz mit gezuckter Plasma in q3dm11.

Detailstudie eines der wenigen außerirdischen Monster in Q3A. Hier holt der Klesk offenbar sein Mittagessen nach.

Wo sind die verlorenen Maps ?

Wenn Sie die Entwicklungen um *Q3A* mitverfolgt haben, sei es in Magazinen oder im Netz, dann wird es Ihnen sicher wie mir gegangen sein. Überall sah man spektakuläre Bilder von Maps mit Nebel, mittelalterliche Innenhöfe von Burgen und durch Rundungen organisch ausgeprägte Gänge. Im Spiel sind diese Level allerdings nicht vertreten. Haben wir Maps übersprungen? Was ist aus den Maps zu den Screenshots geworden? Die Antwort: Sie haben es nicht ins Spiel geschafft. Laut Modellkünstler Paul war es das Ziel bei id, möglichst hochwertige und vielseitige Maps zusammenzustellen.

Nicht wenige Levels fielen den folgenden Kriterien zum Opfer:

- Die Maps haben nicht sonderlich Spaß gemacht, weil Sie zu verwirrend oder zu groß waren.
- Die Maps haben das Spiel nicht „weiter gebracht", waren z. B. einer anderen Map zu ähnlich.
- Die Bot-Unterstützung für diese Map erwies sich als zu schwierig oder gar unmöglich.

Leider kann keine dieser Maps mal eben veröffentlicht werden, da sie sich alle noch im



Bots auf der Stufe „Hurt me plenty" sind im Q3A-Einzelspielermodus schnell überwunden. In „Hardcore" stellen Gorre, Angel, Klesk, Slash und Wrack von Tier 3 eine Herausforderung dar.

Auf der Cover-CD

Java MD3 Model Viewer v1.21
Viewer für .pk3 und .md3 Dateien.
Java_MD3View_v1_2_1.zip

Übersichtsbild aller Q3A Level
Die Suche nach einer Map hat ein Ende.
Q3ArenaLevelShots.jpg

Harley Quinn Model
Custom Model für *Quake 3 Arena*
q3_hquinn.zip

Das kleine Q3A-Lexikon

Custom Map, Model ...

Darunter versteht man die Maps, Models, Mods etc. die von der *Quake*-Fangemeinde, also uns :-), gebaut wurden. Diese stammen nicht von id Software oder einer anderen Firma, sondern von passionierten Bastlern.

Easter Egg

Aus dem Englischen „Osterei". Bei *Q3A* sind damit versteckte teils amüsante Extras in Maps, wie obskure Models z. B. Carmacks Kopf an einer Decke oder seltsame Texturen mit einem „Blurp"-Fisch drauf, gemeint.

Bunte Namen in Q3A ...

... werden in *Q3Demo* anders als im *Q3Test v1.08* erzeugt. Dazu wird vor jeden Buchstaben das Sonderzeichen „^" gefolgt von einer Zahl 0 bis 7 („^0" schwarz, „^1" rot, „^2" grün, „^3" gelb, „^4" blau, „^5" cyan, „^6" magenta und „^7" weiss) gesetzt.

Beispiel:

seta name „^3AEon^7 - g^1X^7p^7"

Rohzustand befinden. Bemerkenswert ist auch, dass nicht eine Person an einer Map gebaut hat, sondern fast immer mehrere Designer.

Die Bot Kommandos...

... und andere Dokumentationen sind dem *Q3Demo* beigefügt, „versteckt" in der Schublade „Q3Ademo/Extras". Wie ids Mapdesigner Tim Willits betont, sind die künstlichen Spieler in *Q3A* um einiges komplexer, als es bisher bei anderen Spielen zu sehen war. Die Bots verstehen viele Textkommandos. Beispiel: „Grunt and visor patrol from rl to rg for 5 mins". Damit befehlen Sie den beiden Bots Grunt und Visor, für fünf Minuten zwischen dem Rocket Launcher und dem Railgun hin und her zu patrouillieren.

Eine vollständige Liste der Kommandos ist unter Extras\Help\BotComands.htm zu finden. Auch kann es recht amüsant sein, sich mit den Bots zu unterhalten, denn diese haben ca. 200 Seiten an markanten Sprüchen und Beleidigungen für den Spieler auf Lager. Weitere lesenswerte Dokumentationen des Demos sind die „Extras\Help\Readme.htm" in der die letzten Änderungen, Verbesserungen und Bugs von *Q3A* beschrieben werden. Dann kann noch ein Blick auf „Extras\Help\Support\Information\Improving_Perfomance.htm" nicht schaden, wenn sich *Q3A* auf ihrer Hardware nicht flüssig spielt. Schließlich wird auf der „Extras\Help\Dedicated Server.htm" Seite beschrieben wie ein Server aufzuziehen ist.

Q3A im Netz

Jailbreak Mod

http://www.planetquake.com/rxn/jail/

Das bei Q2 schon beliebte Mod soll nun auch für Q3A umgesetzt werden.

Rocket Arena Mod für Q3A

http://www.planetquake.com/servers/arena

Dieses unter Q2 oft gespielte Mod könnte id die Idee zu Q3 „Arena" gegeben haben.

Q3A Skripte?

http://www.planetquake.com/thebind/

„The Bind Arena" ist die Resource wenn es um Konfigurationen geht.

Noch Fragen?

http://www.activision.com/support/191.asp

Activision hat nun eine Support FAQ für Q3A zusammengestellt.

Q3A Kurzweil

http://www.greymaulkin.com/mkx/gamemarks/

Die letzten Comic Strips von GameMarks hatten mit Q3A zu tun.

Q3A inspirierte Musik

http://www.q3arenanoise.com/

Für hart gesottenen Spieler eine 12 Track CD. Aggressive Mischung aus Electronica, Break Beats und eindringlichen Gitarren. Vier der Lieder können als mp3 zur Probe gehört werden.



Die Vielfalt der Charaktere in Quake 3 Arena ist schon erschreckend. Collage von BC-]SHUB[.



Neue Custom Models und Maps sind in Mengen angekündigt, hier „Harley Quinn" in der Map „Mustaine Madness".

Der CD-Key...

... ist ids Antwort auf die Raubkopierszene. Mit diesem persönlichen Schlüssel identifiziert sich jeder *Q3A*-Besitzer im Netz. Ohne diesen Schlüssel ist Spielen im Internet nicht möglich. Also Obacht, denn id verfolgt die Verwendung ihres Schlüssels. Dieser Key steht übrigens im Klartext in ihrer „q3config.cfg" in der Zeile „seta cl_cdkey". Daher sollten Sie immer erst diese Zeile löschen bevor Sie an Freunde Ihre Konfig-Datei weitergeben. Um Probleme zu vermeiden: Lassen Sie bei der Eingabe von CD-Keys bitte äußerste Sorgfalt walten.

Versteckspiele ...

... lassen sich ohne weiteres von der *Q3*-Konsole (^-Taste) aus auswählen. So haben die Models *Uriel*, *Slash* und *Sarge* noch einen versteckten Skin. Probieren Sie diese mit „\model uriel/zael", „\model slash/grrl" und „\model sarge/krusade" aus. Die ersten beiden Skins sind nur in der Vollversion von *Q3A* enthalten, „Krusade" kann auch im Q3Demo betrachtet werden.



Eines der im Q3A Pack-File versteckten Skins. Der Sarge in seiner Krusade Uniform.

Unreal Tournament



Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Andreas Butter
alias MTW/Mr. PayDay
23 Jahre, Student in Hamburg
http://mtw.gametown.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
iat@usa.net

Du weißt, du bist UT-süchtig, wenn du nicht mehr auf deinen Vornamen, sondern nur noch auf dein Alias reagierst, sobald jemand dich ruft ...

Liebe Spieler, gebt gut Acht,...

... denn Epic hat etwas mitgebracht! Seit dem 26. November steht die Vollversion von *Unreal Tournament* (UT) in den Regalen. Besonders nett ist die Variante für Einzelspieler. Hier gibt es nicht die herkömmliche „Ich beende 30 Level und habe das Spiel dann durch"-Lauferei. Sie müssen sich stattdessen die verschiedenen Spielmodi erspielen, indem Sie mindestens drei Runden eines jeden Modus erfolgreich absolvieren.

Get ready for some action

Möchten Sie zu Beginn eine Runde Deathmatch (Jeder gegen jeden; wer die meisten Abschüsse innerhalb einer bestimmten Zeit oder gemäß einer festgelegten Zahl hat, gewinnt) gegen Bots spielen, um sich mit der Steuerung, den Maps und Ihren Waffen vertraut zu machen? Um alle Spielemodi zu meistern, brauchen Sie entsprechend Zeit, da auch die Ansprüche wechseln. Während Sie im Deathmatch „nur" fraggen (sprich: Ihre Gegner abschießen), kommen Sie bei Domination (das Team, das durch Markieren der drei Marker zuerst 100 Punkte erreicht, gewinnt) ohne Taktik nicht sehr

Mod-Developers go UT

Wer noch immer zwischen *UT* und *Quake 3* schwankt, hat eine weitere Entscheidungshilfe bekommen. Die in *Quake*-Kreisen sehr beliebte Spielvariante (Mod) „Rocket Arena" (RA) wird es definitiv auch für *UT* geben (www.planetunreal.com/arena)! Angepeilt ist der Termin Januar 2000. Die Spieler haben zu Beginn alle Waffen und Rüstungen, somit herrschen gleiche Verhältnisse. Brisant: Man kann keine weiteren Medipacks oder Rüstungen mehr aufnehmen ... wer besiegt ist, der fliegt bis zur nächsten Runde aus dem Match. Spezielle RA-Maps sind natürlich auch schon angekündigt. Ferner hat das Chaos Team am 15. Dezember auf http://www.planetquake.com/chaotic verlauten lassen, dass es den Chaos-Mod auch für *UT* entwickeln wird. Der Reiz liegt hier vor allem bei den völlig neuen und „verrückten" Waffen wie Blend- und Giftgranaten, Pfeil und Bogen oder automatischen Kanonentürmen. Das Datum der Freigabe ist noch offen. Bleibt nur noch die Frage, wann die Entwickler auch die dritte wichtige Variante ankündigen, welche ebenfalls über die *Quake*-Reihe bekannt wurde, nämlich den „Action"-Spielmodus? Nach dem Erscheinen werden Sie diese Mods wahrscheinlich auf der Cover-CD finden, ebenso wie eine ausführliche Vorstellung in diesem Forum.



Ein Vorgeschmack auf den angekündigten UT-Rocket-Arena-Mod. Hier das Menü aus der Betaphase.



Vollkontakt im Level Morbias: Kosaks Annäherungsversuch ist zwecklos, denn unsere letzte Rakete wird ihm den Garaus machen.

Auf der Cover-CD

Dodge.demo
Kurze Demonstration des Dodgings
dodge.dem

UT Patch auf Version 402
Update von der Kaufversion 400 auf 402
Utpatch402.exe

DM-Urbanarena2.zip
Deathmatch-Map mit Cityflair
dm-urbanarena2.zip

Die Wahl der Qual

Sie können in dem „Weapons"-Kasten (Hauptmenü ➠ Options ➠ Weapons) die Waffenprioritäten einstellen. Das ist dann sinnvoll, wenn Sie dort das Kästchen „Auto-Switch Weapon" mit einem Haken versehen haben. Mit dem Mauszeiger wählen Sie einfach die Waffe Ihrer Wahl an und positionieren Sie gemäß Ihrem Wunsch. So könnten sie beispielsweise an oberster Stelle den Rocket Launcher (RL) positionieren, darunter die Sniper Rifle, dann die Mini Gun usw. Ballern Sie nun im Spiel mit der Mini Gun um sich, sammeln dann aber die Sniper Rifle auf, wird diese auch automatisch angewählt, sobald Sie das Feuern mit der Mini Gun beendet haben. Nutzen Sie andersherum gerade den RL und nehmen eine Mini Gun auf, müssten Sie diese – wenn benötigt – manuell anwählen, da der RL in der von Ihnen verordneten Rangfolge eine höhere Priorität hat. Sollte die Munition Ihrer Lieblingswaffe verschossen sein, wird automatisch diejenige Waffe angewählt, die als Nächstes in der Priorität folgt – so sie denn Munition hat.



Im Kreuzfeuer! Der weitläufige Tempest-Level bietet viel Platz für spannende Kämpfe.

weit. Jeder Modus wird übrigens begleitet von einem Tutorial, welches Sie ruhig durchlaufen sollten. Gerade Anfänger werden es zu schätzen wissen, da somit Frustmomente in den unteren Spielstufen praktisch ausgeschlossen sind. Sie beginnen bei Null und kämpfen sich Runde für Runde weiter, um irgendwann alle Titel abräumen zu können. Sollte Ihr Bekannter also wieder mal mit seinen sportlichen Erfolgen beim Tennis protzen, führen Sie ihn einfach mal in Ihren persönlichen *UT*-Trophäen-Raum .

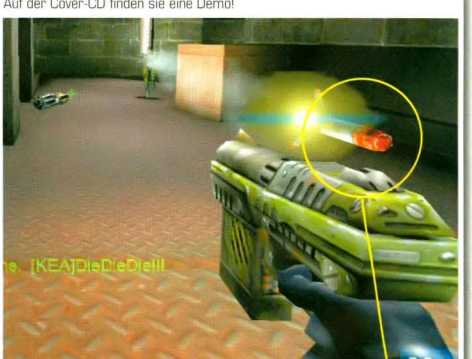
Beginn der Spiele

Dieses Spielerforum soll Sie in Zukunft auf Ihrem Weg durch die *UT*-Arenen begleiten und Ihnen dabei so viele Tricks und Tipps wie möglich vermitteln. Ihre Gegner sind bereit und motiviert für das *Unreal Tournament*. Sind Sie es auch?


Die Map DM-Fractal bietet mehr Action als ein Tyson-Boxkampf.

Move your body!

Im Gegensatz zu den Recken von *UT* beherrschen die Spielerfiguren von *Quake 3 Arena* oder *Half-Life* kein Dodging, also das schnelle Ausweichen in eine der vier Himmelsrichtungen. Umso erstaunlicher, dass diese Funktion immer noch von der Mehrzahl der Spieler ignoriert wird. Dabei kann es in fast jeder Kampfsituation das virtuelle Leben für eine kurze Zeit verlängern. Ein kürzer aber zügiger Sprung zur Seite lässt in letzter Sekunde gegnerische Raketen ins Leere fliegen oder vereitelt so manchen Schuss zwischen die Augen. Wie ein Hase auf der Flucht schlagen sie Haken. Ein Doppelklick auf die Richtungstasten (je nach Belegung) genügt. Die Spitzenspieler nutzen das Dodging mittlerweile intuitiv, um gegnerischen Projektilen auszuweichen. Probieren Sie es doch auch mal gegen ein paar träge Bots aus und üben das Dodging, es macht Sie sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung flexibler. Auf der Cover-CD finden sie eine Demo!



Ein Beispiel für erfolgreiches Dodging: Des Gegners Rakete wird binnen einer halben Sekunde an uns vorbeirauschen.

Diablo2



Andreas Philipp ist passionierter Diablo-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak" Philipp,
33 Jahre, kfm. Angestellter
Diablo2 Watchtower http://diablo2.gamesweb.de

„D2 wurde ohne Angabe eines offiziellen Termins verschoben, manche munkeln gar vom Anfang des 2. Quartals. Bis dahin müssen eben Ultima Ascension und Planescape Torment herhalten."



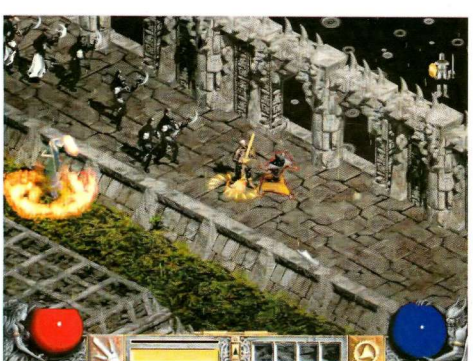
Edelsteine lassen sich in Gegenstände einsetzen und verstärken so deren Eigenschaften. Dieser Rubin verleiht einer Waffe zusätzlichen Feuerschaden, einer Rüstung hingegen Schutz vor Feuer.

Monsterlehre

In *Diablo 2* werden Sie eine Menge neuer Bekanntschaften machen. Außer den „Fallen Ones", Skeletten, Zombies und Diablo selbst (in neuem Outfit - schließlich hat er ja den Helden aus *Diablo 1* als Wirtskörper) sind keine Gegner aus dem Vorgänger vertreten. Die neue Monsterschar teilt sich in drei Unterarten auf: normale, spezielle und Boss-Monster. Die normalen Monster sind die gängigen Gegner, die in großer Zahl auftauchen und die jeder Charakter ohne größere Schwierigkeiten besiegen können sollte. Spezielle Monster sind in ihrer Art einmalig. Sie werden grafisch genauso dargestellt wie der Rest derselben Monsterrasse, jedoch in einer anderen Farbe. Sie verfügen über bessere Fähigkeiten, haben mehr Hitpoints und schlagen härter zu. Die Bosse sind wirklich einzigartige Kreaturen, mit eigener Darstellung, die häufig auch Dreh- und Angelpunkt diverser Quests sind. Dazu zählen unter anderem *Diablo* und seine beiden teuflischen Brüder. Ihre Fähigkeiten und Werte gehen weit über die der anderen Monstertypen hinaus.

Monströse Familien

Eine Monsterrasse besteht aus mehreren Untergruppen, die sich optisch nur in der Farbe unterscheiden, aber über andere Werte, Fähigkeiten und Resistenzen verfügen. Eine Untergruppe wiederum ist in Klassen aufgeteilt. Monster verschiedener Klassen unterscheiden sich sowohl in ihrem Aussehen als auch durch ihre Angriffsweise, gehören aber derselben Untergruppe an. So gibt es in *Diablo 2* unter anderem rote und blaue Clans der „Fallen Ones" als Untergruppen, die sich jeweils wiederum in die Klassen „Fallen Warrior" und „Fallen Shaman" aufspalten. Die „Fallen Warriors" sind schlichte und einfache Kämpfer, wohingegen sich die „Fallen Shamans" aus dem eigentlichen Kampfgeschehen heraushalten und aus der Entfernung getötete Warriors wiederbeleben. Monster einer Klasse sind zwar weiterhin entweder nur Nahkämpfer oder nur Fernkämpfer, haben jedoch verschiedene Waffen und Rüstungen und damit auch unterschiedliche Angriffs- und Verteidigungswerte. Das führt zum einen auch optisch zu mehr Abwechslungsreichtum, zum anderen sind Sie gezwungen, sich im Kampf zu entscheiden, welcher Gegner als Erstes eliminiert werden sollte, vorzugsweise natürlich immer der gefährlichste.



Der Paladin stürmte gleich auf den Teufelsanbeter zu, um ihn als erstes zu besiegen. Von hinten greift eine Meute Tempelwachen an.

Ausgebrütet

Die Kampfanimationen eines Monsters sind variantenreicher und nicht mehr so roboterhaft wie beim Vorgänger. Zudem verfügen sie jetzt genauso wie der Spieler über zwei Bewegungsarten, Gehen und Rennen, wobei das Rennen sowohl für die Flucht, als auch für Angriffe aus vollem Lauf, dann mit Bonus auf den Attack-Wert, genutzt wird. Die Laufgeschwindigkeit ist von Spezies zu Spezies verschieden, wundern Sie sich also nicht, wenn Sie einen Gegner locker abhängen, ein anderer Sie aber ohne Probleme einholt. Getötete Gegner lassen übrigens jetzt eher mal passende Gegenstände fallen, so wird ein mit Schild und Schwert bewaffneter Gegner bei seinem Ableben kaum noch einen Bo-



In solchen Horden können die kleinen Buschmänner selbst einem Paladin in voller Rüstung gefährlich werden.



Ein Nekromant spricht mit der Anführerin der Magier in Kurast. Mit etwas Glück kann er einen Zauberer zur Hilfe anheuern.

gen hinterlassen. Eine weitere Neuheit sind so genannte Monstergeneratoren, vielfältige Gebilde, die schier unendliche Mengen bestimmter Gegner erzeugen. Diese Generatoren können sowohl stationär als auch beweglich sein und sind zufällig in den Levels verteilt. Dazu zählen beispielsweise Hütten, aus denen in regelmäßigen Abständen Monster kommen oder auch riesige, wandernde Insektenköniginnen, die Eier legen und somit für ständigen Nachwuchs sorgen. Die Generatoren können mit normalen Mitteln zerstört werden, sind aber recht robust. Keine Angst, Monstergeneratoren wachsen nicht nach.

Kenne Deinen Gegner

Wenn Sie sich die Gegner etwas genauer anschauen, können Sie ähnlich wie im Vorgänger einige weitere Details entdecken. Bewegen Sie die Maus über einen Gegner, öffnet sich ein kleiner Kasten mit dem Monsternamen. Je mehr Gegner dieser Spezies Sie getötet haben, desto mehr Informationen werden in dem Kasten angezeigt. Dazu gehören unter anderem dessen Hitpoints und Resistenzen. Geschickte Spieler können so die Schwachstellen eines Monstertyps ausnutzen. Wenn Sie einem Monster einen Treffer verpassen, zeigt eine schmale farbige Umrandung den Zustand des Monsters an: Grün bedeutet, dass der Gegner noch ziemlich frisch ist, bei rot reicht vielleicht schon ein Schlag, um ihn zu fällen Ist der ganze Körper des Gegners grünlich, so ist das Monster vergiftet. Ähnliches gilt für andere Magie-Effekte, wie beispielsweise eingefrorene Monster. Einige Gegner bluten sogar nach schweren Treffern. Jede Monsterart besitzt wie in *Diablo 1* zudem eigene Todesanimationen und zugehörige Soundeffekte.



Mit diesem Zauberspruch verschießt der Nekromant Zähne breit gestreut auf die Monster. Die Geschosse richten aber einzeln nur wenig Schulden an.

Neuerungen

Die glücklichen Gewinner eines Wettbewerbs in einem amerikanischen Online-Magazin durften das Wochenende vom 10.-12. Dezember bei Blizzard mit Probespielen verbringen. Vertreten waren unter anderem auch die Macher der wohl größten englischsprachigen *Diablo*-Homepage, Diabloii.net (www.diabloii.net). Und diese Jungs berichteten von einigen Neuerungen:

- Der Beta-Test wird nun doch erst im Januar stattfinden, jedoch mit einer umfangreicheren Testversion. In der Beta (und nur da!) sind Gildenhallen übrigens kostenlos.
- Hardcore-Charaktere können erst nach einmaligem vollständigem Durchspielen erschaffen werden.
- Die Skill-Trees durchlaufen weitere Änderungen, speziell bei den Cold Spells (Sorceress), Summoning (Necromancer) und Warcries (Barbar). Ebenso werden die Mindestlevels für die einzelnen Skills angehoben.
- Zurzeit im Planungsstadium ist eine Minikarte, die im Interface eingebunden werden soll.

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

„Die eigenartige Umgebung in Planescape: Torment ist für mich eine willkommene Abwechslung zur ewigen Fantasylandschaft und die erste echte Alternative seit Fallout."

Welten in AD&D

In der Welt von *AD&D* existieren mehrere parallele Dimensionen. Unter anderem die Vergessenen Welten, in denen auch *Baldur's Gate* spielt. Den Mittelpunkt zwischen den Dimensionen bildet die Stadt Sigil. Über Portale ist es von Sigil aus möglich, jede beliebige Welt zu erreichen. Die Stadt dient somit als Knotenpunkt. Das brandneue und skurrile *Planescape: Torment* spielt übrigens zum Teil in der Stadt Sigil. Durch diese Verknüpfung kann TSR jederzeit neue Welten erfinden und in *AD&D* einbinden, wie schon mit *Dark Sun, Ravenloft* und anderen geschehen. Die klassische Fantasy-Welt der Vergessenen Welten ist immer noch am beliebtesten und stellt auch den Hintergrund für das Online-RPG *Neverwinter Nights*.



In der höheren Auflösung von 800x600 sieht man in Baldur's Gate 2 deutlich mehr von der meist grandiosen Umgebung.



Drei Charaktere bekämpfen sich hier in Neverwinter Nights. Die Umgebung des Ritters rechts wird durch die Fackel in seiner Hand realistisch beleuchtet.

Keine Cheater?

Gleichzeitig mit dem Start von *Neverwinter Nights*, wird auch der Online-Service Neverwinter.net gestartet. Sie gelangen so wie im Battle.net erst in verschiedene Chaträume, in denen sich die Spieler ein laufendes Spiel suchen oder auch einfach nur unterhalten können. Wenn Sie sich einwählen, prüft der so genannte „Character Vault" automatisch die Spielerwerte des Charakters, um Cheating weitgehend unmöglich zu machen. Stellt die Software einen eventuell manipulierten Helden fest, hat der Spieler die Möglichkeit, die Änderungen zu verwerfen, oder sein Charakter erhält den Status „inoffiziell". Dadurch sind andere Spieler in der Lage, den Cheat-Charakter als solchen zu erkennen und der Spieler kann mit diesem Helden nur noch an dafür freigegebenen Spielen teilnehmen. Bioware plant einen speziellen Gildenbereich einzuführen, den die Gilden selbst verwalten. Außerdem soll man einem Gildenmitglied auch sofort seine Zugehörigkeit ansehen, ohne dass an den Spielernamen immer die Gildenkennung angehängt sein muss. Jeder Spieler kann seine eigene Gilde gründen und ein Gruppenwappen entwerfen. Konversation im laufenden Spiel wird wahrscheinlich in zwei Bereiche eingeteilt: den normalen Chat, an dem jeder teilnehmen kann und den Rollenspiel-Chat. Diese Gespräche können nur die Leute hören, die sich im selben Bild befinden, und zum Flüstern muss man sogar nahe an den Gesprächspartner herantreten. Im Spiel werden die geschriebenen Nachrichten dann als Comic-Sprechblase dargestellt. Mit den NPCs können Sie sich über ein so genanntes Parser-System unterhalten. Dabei geben Sie einen Satz ein und der Rechner durchsucht diesen nach bestimmten gespeicherten Schlüsselworten.

Planescape: Torment im Internet

Links	Inhalte
planescape.gamesmania.de	Planescape Torment - The Abyss
www.planescape-torment.de	Gefährliche Dimensionen
www.planescape.de	Die Pfade der Planescape
www.planescape-torment.com	Offizielle Planescape Torment Seite

Auf der Cover-CD

Offizielles FAQ zu Baldur's Gate 2
Diese Seite enthält die ersten offiziellen Infos zu Baldur's Gate 2.
BG2.htm

Desktop-Hintergrund zu Planescape: Torment
In der Zip-Datei ist jeweils ein Desktop-Hintergrund für die Auflösung von 800x600 und 1024x768 enthalten.
nameless.zip

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/iceholder

„Es macht ungeheuren Spaß, die unterschiedliche Spielweise der insgesamt 14 Klassen in EQ auszuprobieren"

Welt im Wandel

Everquest ist zum Giganten aufgestiegen: An dem Online-Epos erfreuen sich 150.000 zahlende Kunden und täglich an die 40.000 Spieler, Tendenz steigend. Um die Beliebtheit ihres Angebots zu steigern, bemüht sich die Softwareschmiede Verant permanent um Verbesserungen. So werden stetig die Fähigkeiten der Charaktere angepasst, neue Quests ins Spiel integriert und unattraktive Zonen überarbeitet und erweitert. Ein gutes Beispiel dafür ist der Dungeon „Infectous Paw". Ursprünglich war der Dungeon für unerfahrene Charaktere gedacht. Er liegt aber so weit von der nächsten Stadt entfernt, dass ihn kaum jemand besuchte. Heute finden sich in „Infectous Paw" stärkere Monster, bessere Gegenstände und interessante Quests, auf die sich erfahrene Charaktere geradezu stürzen, da sie gefahrlos auch größere Strecken zurücklegen können. Diese stetige Erweiterung der Spielwelt ist eine Gratwanderung. Die Designer wollen den Spielern etwas Neues bieten, aber dürfen dabei die Balance des gesamten Spiels nicht zu sehr stören. Deshalb werden viele Änderungen zuerst auf den dafür eigens geschaffenen „Testserver" aufgespielt und von den Spielern ausprobiert. Speziell die Zauberer mit so genanntem „Pet" (engl. Schoßtier) haben in letzter Zeit von einigen Änderungen profitiert.



Durch den Schrumpfzauber verkleinerte Charaktere passen selbst durch schmale Spalten. Die anderen Fähigkeiten dieses Barden sind davon nicht betroffen.

Geister, die ich rief

„Pets" unterscheiden *EverQuest* stark von anderen Online-Rollenspielen. Nekromanten, Enchanter und Magier können ein Wesen beschwören, das ihnen zur Seite steht. Diese Kreatur gehorcht den Kommandos seines Meisters und beschützt ihn. Pets sind wegen ihrer Kampffähigkeiten nicht zu unterschätzende Wesen. Sie treten in verschiedenen Ausführungen auf, wobei jede Art Vor- und Nachteile hat: Nekromanten zaubern Skelettkrieger herbei, die sie dann zusätzlich noch mit Waffen ausrüsten können. Der kleine Helfer des „Enchanters" hingegen ist ein rein defensives Pet. Es greift nur in einen Kampf ein, wenn sein Meister verletzt wird, kann aber genauso mit Waffen ausgerüstet werden. Die meisten Varianten stehen jedoch dem „Magician" zur Auswahl. Er verfügt über Feuer-, Wasser-, Erde- und Luft-Elementare, die er beschwören kann. Jedes dieser Elementare hat spezielle Eigenschaften. Feuer-Elementare haben nur wenig Hitpoints, sind dafür aber von einem Feuerschild umgeben, das Angreifern bei jedem Schlag Schaden zufügt. Erdelementare haben sehr viele Hitpoints und können Gegner mit dem Zauber „Root" festhalten. Je nach Situation ruft der „Magician" das passende Elementar herbei. Spieler dürfen jeweils maximal ein Pet unter ihrer Kontrolle haben. Das Kommandieren eines Pets ist nicht unbedingt einfach und erfordert Geschick. Nur mit den richtigen Kommandos läuft das Wesen nicht einfach in der Gegend rum und greift willkürlich Monster an. Letztere wissen nämlich genau, wem sie den Angriff verdanken und sind darüber nicht gerade erfreut.



Der Drache Lady Vox wird wegen ihrer Schätze immer wieder von mehreren gut organisierten Gruppen angegriffen und besiegt.

Auf der Cover-CD

EverQuest Themepack

Damit können Sie ihren Desktop ganz im Stil von EverQuest gestalten.

eqtheme.zip

EverQuest im Internet

Links	Beschreibung	Inhalte
http://www.everquest.com	Offizielle Homepage	Homepage von EverQuest
http://eq.mystics.de	Informationsseite	Die Deutsche EverQuest Site
http://www.eqvault.com	Informationsseite	Amerikanische Info Site
http://eq.stratics.com	Informationsseite	Amerikanische Info Site
http://www.everlore.com	Informationsseite	Amerikanische Info Site
http://www.eqmaps.com	Informationsseite	Karten und Infos rund um Norrath
http://eq.castersrealm.com/	Informationsseite	Die Seite für Spellcaster schlechthin
http://eq.stratics.com/evercrest/	Comics über EQ	Humor rund um EQ

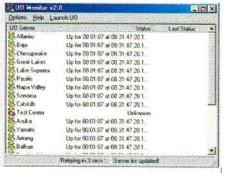
Ultima Online



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 Origin das umlaufende Gerücht bezüglich neuer Landmassen in die Tat umsetzt – es würde dem Spiel gut tun."



UO Monitor zeigt den Status aller Server auf einen Blick und startet bei Bedarf UO.

Frust in Britannia

Origin lässt nach Meinung der meisten Spieler einen fangerechten Support kläglich vermissen. Mehr als 140.000 zahlende Spieler fragen sich bei jedem neuen Bug, weshalb Origin bei einem solchen Spielerpotenzial nicht in der Lage oder Willens ist, auf die Spieler mehr einzugehen. Bestes Beispiel sind die zahlreichen Bug-Seiten zu *Ultima Online*. Nicht jeder Spieler heißt es gut, wenn diese Webseiten Fehler im Code veröffentlichen und doch gibt es Spielefirmen, die Bugseiten schätzen, weil sie dadurch Programmfehler schneller erkennen und damit beseitigen können. Gefrustet ist die Fangemeinde auch über den deutschen Support durch EA, der nur aus wenigen deutschen GameMasters im Spiel besteht. Der technische Support in den USA ist im Laufe der Zeit besser geworden, man erhält in den meisten Fällen einigermaßen prompte Hilfe, aber den eigentlichen Support leisten die Fansites, Newsgruppen, Foren und die Spieler unter sich – frei nach dem Motto: Hilf dir selbst – es geht schneller.



Die meisten Spieler haben neben UO mindestens noch ein weiteres Programm offen, das den Spielabauf vereinfachen soll.

Selbsthilfegruppe

Es gibt inzwischen zahlreiche kleine Tools und Programme, geschrieben von *UO*-Spielern; die meisten sind völlig harmlos und erleichtern nur den Umgang mit *UO*, allerdings finden sich auch Programme, die Origin ein Dorn im Auge sind, weil sie massiv in das Spiel eingreifen. *UO* Extreme ist hier das Paradebeispiel – ermöglichte es doch lange Zeit den Benutzern Vorteile im Spiel selbst gegenüber anderen Spielern. Auf der aktuellen CD finden sich die nützlichsten „erlaubten" Programme rund um *UO*, die man gefahrlos einsetzen kann. Jeweils aktuelle Versionen und Links zu den Machern der Programme finden Sie immer bei UO Deutschland (http://www.uod.de). Im Internet tauchen neben den Programmen auch immer wieder interessante Angebote für die *UO*-Gemeinde auf: Häuser werden verkauft, Geld von einem Server auf den anderen transferiert oder sogar in echtes Geld umgetauscht (es gibt sogar einen „Wechselkurs" für die einzelnen Server). Manche Spieler versteigern ihren Charakter – es wurden schon Rekordsummen von mehr als 1.500 US-Dollar für einen Account bezahlt (siehe auch Infokasten „*UO* im Web").

UO im Internet

Links zu einigen interessanten Seiten und wichtige Mail-Adressen.

Links	Inhalte
http://www.uo-auction.com	Versteigerungsseite
http://uobank.express.ru/start.html	Hier kann man UO-Geld in echte Scheine umtauschen.
https://www.ultima-registration.com/	Accountverwaltung bei Origin.
http://www.uo.com/mail.html	Mail-Seite bei Origin.
http://www.ebay.de	Hier kann man seinen Account versteigern.
http://www.uo.ea-europe.com/	Deutsche UO Seite von EA - leider total „out-of-date".
http://www.uod.de	UO Deutschland
http://talkhouse.gzone.de	Deutsche Forenseite (u.a. auch UO)
http://www.ultimaonline.de	Ultima Online Bibliothek
http://www.uovault.com	UO Vault (englisch)
http://uo.stratics.com	UOSS (englisch)
de-support@ea.com support@owo.com account-de@owo.com support-de@owo.com	Mögliche Mailadressen für Support von Origin bzw. EA

Auf der Cover-CD

UO Monitor
Zeigt den Status aller UO-Server an.
uomon.zip

UO Assist
Wartet mit zahlreichen Features auf. (Trial-Version)
UOAssistInstall.exe

UO Calculator
Errechnet den Reagenzienbedarf.
UOCalculatorS.zip

UO Automap
Sehr gutes Karten-Tool (Deutsch)
uoam.zip

UO Trace
Zeigt Verbindung zu UO-Servern.
uotrace.zip

UO Key
Offline Makros erstellen.
uokey1.zip

UO Helper
Moongate-Plan, Waffen- und Rüstungswerte, Magiewerte
uohelper.zip

UO Screenshot
Macht per Tastendruck Screenshots.
uosu140.zip

UO Journal Converter
Speichert das Journal tageweise ab.
uojc.exe

UO Magic Tool
Zählt Reagenzien für die Zauber
UOMagicSetup51.zip

UO Curse
Tool zum Fluchen in Altenglisch.
UOCurseSetup19.zip

UO Config
Einstellungen in der UO.CFG
uo_cfg.zip

UO Mage's Staff
Überwacht Reagenzien.
mage123.zip

Vcalc
Errechnet Verkaufspreise für Schmiede, etc. (Deutsch). Die Datei „msvbvm50.dll" muss im Windows\System-Ordner liegen, damit Vcalc funktioniert.
VCalc.zip
dll.zip

UOPrint
Karte von Britannia. Vier DIN A4 Seiten. Ideal zum Ausdrucken.
UOMapPrint.ZIP

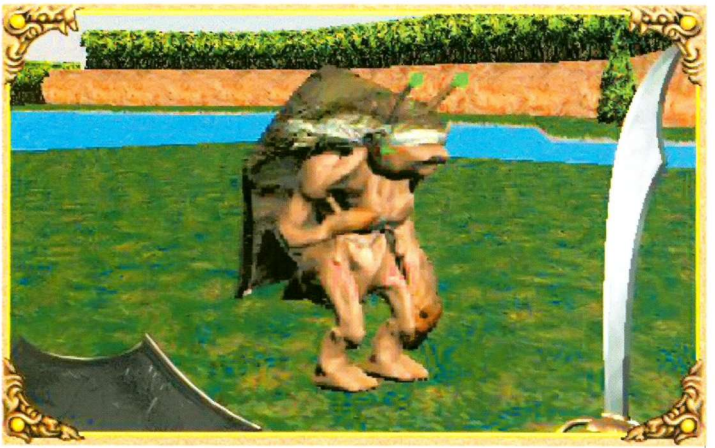
T2Aprint
Karte von den „Lost Lands". Vier DIN A4 Seiten. Ideal zum Ausdrucken.
t2aMapPrint.ZIP

UO Cursor
Der UO-Mauszeiger für Windows
UOCursor.zip

Runenfont
TrueType Runenfont, z. B.: für Word
Runes.zip

UO Desktop
UO Hintergrundbild (1024x768)
uo.zip

Meridian 59



Der dicke Panzer und die mächtigen Klauen machen den Panzermolch zu einem gefährlichen Gegner.



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@gmx.de
Homepage:
www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/

„Durch den neuen Patch wurden viele alte Fehler beseitigt und erneut Verfeinerungen am Gameplay vorgenommen."

Liberation Patch

Seit Mitte Dezember läuft der so genannte Liberation Patch nun auch auf den deutschen Servern. Erstmals wurde hierbei ein *Meridian*-Patch in einem offenen Betatest unter die Lupe genommen. Auf einem extra eingerichteten Test-Server wurden abwechselnd die Spielstände der bestehenden Server eingespielt, und die Spieler konnten mit ihren vorhandenen Charaktern aktiv an der Gestaltung des Patches mitarbeiten. Ein besonderes Problem stellte dabei die Übersetzung der neuen Kampfmeldungen dar. Gab es vorher nur einfache und einheitliche Meldungen, so sind die neuen Texte weitaus komplexer und aussagekräftiger. Doch nicht nur die Systemmeldungen wurden getestet, sondern auch die Balance bei den Waffen und Zaubersprüchen. Trotzdem wird nach dem Aufspielen des Patches die Balance weiterhin abgestimmt und korrigiert, so dass man damit rechnen kann, dass es hier noch einige weitere feine Korrekturen geben dürfte.

Änderungen bei Zaubersprüchen

Anders als bei vorherigen Updates wurde nur wenig wirklich Neues eingebaut, stattdessen wurden die Zaubersprüche und das Kampfsystem überarbeitet. Einige der Zaubersprüche, die vorher ausschließlich auf sich selbst gezaubert werden konnten (wie zum Beispiel Nachtsicht, Kraanans Kraft oder Kälte widerstehen) lassen sich nun auch auf andere Spieler anwenden, so dass mehr Kooperation untereinander möglich ist. Bei den so genannten „Griffzaubern" gibt es eine gravierende Änderung. Man zaubert sie nur noch einmal, und kann dann, solange der Zauber aktiv ist, das Ziel damit angreifen. Dadurch sinkt der Verbrauch an Reagenzien. Reine Magier, die im Umgang mit Waffen ungeübt sind, kommen teilweise komplett ohne solche aus. Hierbei bemängeln jedoch viele noch den niedrigen Schaden der Angriffzauber, es bleibt abzuwarten, inwieweit hier die Balance gegenüber den Waffen noch angepasst wird. Ebenfalls stark verändert hat sich der Zauber „Retten". Teleportierte er vorher den Spieler nur in seine Heimatstadt, ist jetzt je nach Zauberkraft des Magiers ein Teleport in verschiedene Städte oder Gebiete *Meridians* möglich. Dazu muss der gewünschte Ort nach dem Zaubern ausgesprochen werden. Die Kraft des Zaubers wird sowohl von den Fertigkeiten des Spielers, der getragenen Ausrüstung, seinem Karma und der Umgebung beeinflusst.



Die Meldungen im Kampf sind nun viel detaillierter, indem sie dem Spieler genau anzeigen wie das Gefecht abläuft.

Änderungen beim Kampfsystem

Der Schaden im Kampf ist nun stärker von den eigenen Fertigkeiten, den Fähigkeiten des Gegners und der Rüstung abhängig. Eine schwere Rüstung schränkt die Beweglichkeit ein und man wird häufiger getroffen, nimmt aber weniger Schaden. Eine interessante Neuerung ist auch, dass man seine Fertigkeiten nun während des Kampfs verbessern kann. Früher was dies nur mit dem letzten Schlag möglich. Für alle die mit den Neuerungen des *Meridian*-Updates unzufrieden sind, gibt es nun die Möglichkeit, auf Server 119 die Vorgängerversion *Meridian Renaissance* zu spielen. Hier erwartet Sie ein einfacheres Fraktionssystem. Gebietseroberungen sind nicht möglich, und die Fraktion von Jonas D'Accor ist nicht vorhanden.

Auf der Cover-CD

Meridian 59 Logger V2.71d

Dieses Programm sammelt alle Zaubererfolge, Kills und vieles mehr. Es gibt einen groben Überblick, wie lange man noch in etwa trainieren muss, um einen weiteren Prozentpunkt für die Fertigkeiten bzw. Hitpoints zu bekommen.

m59sl271.zip

Flugsimulationen

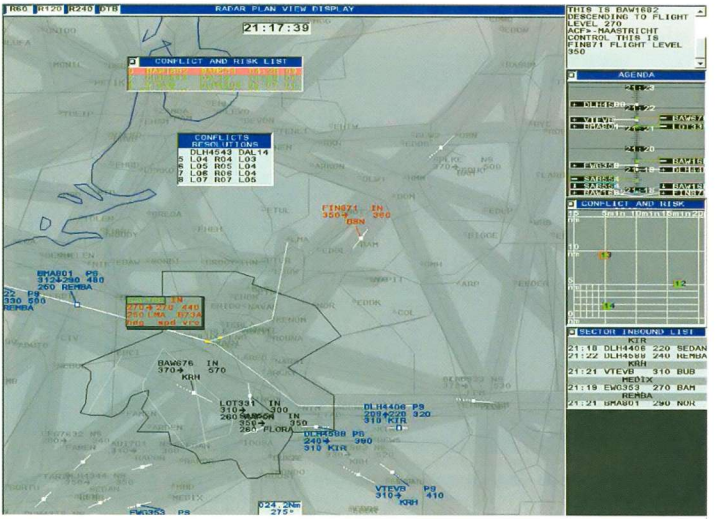


Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von [illegible]
http://www.flightsimulator.de

„In dieser Ausgabe zeigen wir Ihnen den Arbeitsplatz eines Fluglotsen und informieren Sie über Add-Ons zu bekannten Flugsimulationen."

RadarSim for Windows Version 1.1



Das Demoprogramm Radarsim simuliert den modernen, hektischen Arbeitsplatz eines Fluglotsen.

Dieses Programm simuliert den Arbeitsplatz eines Controllers, auch Fluglotse genannt. Und zwar so wie er in naher Zukunft schon aussehen könnte. Genauer gesagt, geht es um das Gebiet des oberen Luftraums (upper sector, FL245 bis FL410) von Belgien. Damit handelt es sich um einen Überflugsektor ohne die Abwicklung von Starts und Landungen. Diese Aufgabe wurde bislang selten in einem Simulatorprogramm gewürdigt. Ein einfacher Job also? Weit gefehlt, denn es gibt hier genug zu tun - Flugzeuge kommen aus allen Richtungen, sehr realistisch stoßen sie sogar aus dem unterem Sektor dazu. Weiterhin gibt es zeitlich begrenzte Flugbeschränkungsgebiete, die umflogen werden müssen und somit die Streckenführung erschweren.

Moderne Arbeitswelt

Der Bildschirm ist aufgeteilt in Fenster. Das Hauptfenster stellt den eigentlichen Radarschirm mit den Flugzeugen dar. Das dargestellte Gebiet, ein Sektor in Belgien, kann beliebig vergrößert und verkleinert werden, wobei anwählbare Stufen selbst definiert werden können. Ein Fenster zeigt die in nächster Zeit erwarteten Flugzeuge, und zwar mit Eintrittsstelle und -zeitpunkt. In einem weiteren Fenster werden die Funksprüche mitgeschrieben, zusätzlich gibt's noch eine Sprachausgabe für Soundblaster-kompatible Musikkarten. Die Qualität ist mäßig, zusammen mit simulierten Versprechern wirkt das Rauschen allerdings realistisch. Nun gibt es noch besondere Hilfsmittel, sprich Hilfsfenster: eine bildliche Darstellung von Annäherungen, ergänzt durch eine Tabelle, aus der die kürzesten räumlichen Abstände bzw. zeitliche Folgen ersichtlich werden. Kommt es zu Konfliktsituationen wird auf die Warnfarbe Rot gewechselt und eine Ausweichempfehlung gegeben. Die größte Erleichterung stellt die Aufgabenliste dar. Hier werden die fälligen Tätigkeiten in einer Zeitachse von fünf Minuten angeordnet dargestellt. Mit diesem Werkzeug gerüstet, fällt der Einstieg in das Controllerleben leicht. Von Zeit zu Zeit meldet sich ein Flugzeug rechtzeitig vor dem Einflug in den zu verwaltenden Sektor. Die erste Tätigkeit besteht in der Annahme des Flugzeuges. Damit übernimmt man die Verantwortung für den Flug und prüft sogleich den vorgesehenen Weg, ob andere Flugzeuge in gleicher Höhe kreuzen. Weiterhin gilt es, dem Wunsch die Flughöhe zu wechseln, wieder nach sorgfältiger Prüfung, nachzukommen. Mit Abkürzungen des Flugweges kommt man der Besatzung entgegen. Dabei sind die oben genannten zeitweiligen Flugbeschränkungsgebiete zu umfliegen. Kurz bevor das Flugzeug den Sektor verlässt, übergibt man es dem nächsten (hier virtuellen) Controller. Werden die Flugzeuge so abgewickelt, dass vorgegebene Mindestabstände (in der Höhe genauso wie seitlich) immer gewahrt bleiben, kann man sich über ein ansteigendes Punktekonto freuen. Dabei werden alle dazu nötigen Tätigkeiten in der Aufgabenliste dargestellt und können danach abgearbeitet werden.



Die berühmte Kunstflugstaffel „Thunderbirds" der US-Air-Force.

Fazit:

Bei *RadarSim* handelt es sich um eine zukunftsweisende Controller-Simulation mit herausragend einfacher Bedienung und exzellentem Frühwarnsystem. Eine Demoversion von *RadarSim* zum Anspielen ist natürlich auf der



Eine gemächliche TBF Avenger dreht ihre Runden über Midway.



Dieser Luftkampf geht an eine amerikansiche P-51D Mustang.

CoverCD, Updates und neue Versionen finden Sie auf der Homepage des Autors unter: http://ourworld.compuserve.com/homepages/louisbreda/english.htm

Jane's USAF: Thunderbirds

Auf der James-Webseite gibt es einen „Enhancement Pack" (9 MB) mit einer F-16 in Thunderbirds-Lackierung der US-Air-Force-Kunstflugstaffel zum Download. Mit dabei sind zusätzlich drei Kunstflug-Trainingsmissionen, die mit der Originalstimme von Dean „Wilber" Wright, der Nr. 6 der original Thunderbirds (http://www.nellis.af.mil/thunderbirds/) kommentiert werden.

Info: www.janes.ea.com

Jane's WW-II Fighters

Bei WWII Fighters Online gibt es zu *WW-II Fighters* Flugzeuge, Screenshots, Dokumentationen, Downloads und Custom Missions. Ein Manko von *WW-II Fighters* war bisher die fehlende dynamische Kampagne. Bei WWII Fighters Online gibt es dazu jetzt ein Tool zum freien Download welches dynamische Kampagnen inklusive Briefing und Einführungsvideo automatisch generieren kann.

Info: http//:members.xoom.com/ww2f

EFIS 98 goes 2000

Mit dem *EFIS98-Service-Pack 2*, den die Entwickler jetzt zum Download (1,64 MB) bereitgestellt haben, ist der komplexe FS98-Flugplaner nun auch FS2000-kompatibel. Neben dieser Verbesserung enthält der Service-Pack noch einige zusätzliche neue Programmfunktionen, die im Readme-File dokumentiert sind. *EFIS 98* wird in Deutschland von Ubi Soft vertrieben.

Info: http://www.flight-nav.com/downloads/sps



Eine SAS und eine Spanair-Super 80 vor dem Milan Airport.

FSTraffic: Rush-hour am virtuellen Himmel

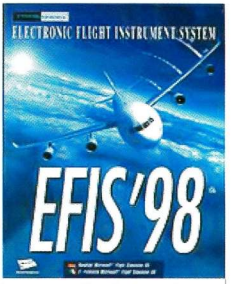
Bis zu 30 computergesteuerte dynamische Flugzeuge rund um den *FS98*-PC-Piloten verspricht das Add-On-Programm *FSTraffic* von LAGO/simflight.com. Dabei soll die Framerate nur wenig beeinträchtigt werden. Eine Testversion kann von der *FSTraffic*-Website heruntergeladen werden. Bei Gefallen kann man seine FSTraffic-Version für US$ 21.50/EURO 19.99 online registrieren lassen. Eine Version für den *FS2000* soll in Kürze veröffentlicht werden.

Info: http://www.fstraffic.com

Moving Parts für Pacific-Theatre-Flugzeuge

Die Flugzeugdesigner von Abacus haben ihrer Flugzeuge im *CFS*-Add-On *Pacific Theatre* auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Mit dem hauseigenen Programm Aircraft Animator wurden alle Flugmuster mit beweglichen Teilen versehen. Die Upgrade-Flieger (990 Kb) können kostenlos von der Abacus-Website heruntergeladen werden. Für Pacific Theatre ist von Abacus bereits ein Enhancement-Patch sowie eine Bonus-Kampagne zum kostenlosen Download erschienen.

Info: www.abacuspub.com



Erweitern Sie die Funktionen des FS 2000 mit EFIS 98.

Auf der Cover-CD

FS 2000 Patch (Standard)
Aktueller Patch zur *FS-2000*-Standard-Edition
FS2000_Standard_Patch_Signed.exe

Neuer inoffizieller Falcon 4.0 Patch
Neuer inoffizieller Falcon 4.0 Patch 1.08i
Falcon4_108i.zip

RadarSim (Demoversion)
Radarsimulations-Demo für Win95/98
FS2000_Standard_Patch_Signed.exe

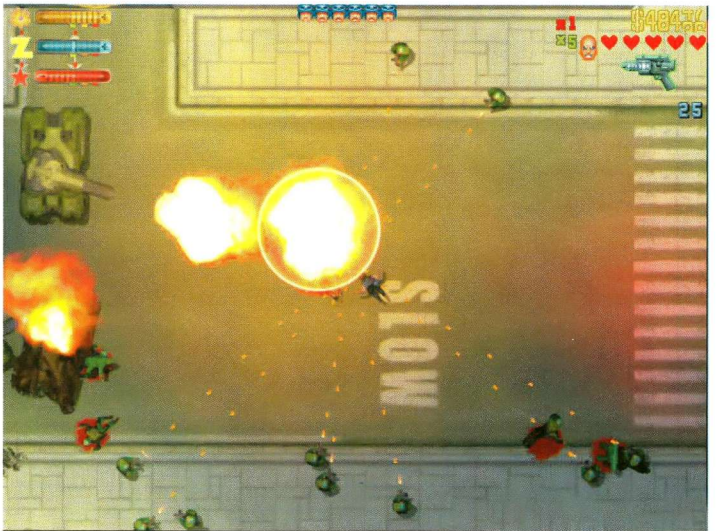
GTa 2



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

„Wenn Sie diesen Text lesen können, habe ich den Sprung ins neue Jahrtausend geschafft. Im Notfall verfasse ich die Artikel in Zukunft mit der Schreibmaschine."



Die letzte Stadt von GTa 2: Nur mit einem Trainer überleben Sie den Angriff der Armee länger als 30 Sekunden. Im Normalfall hilft jetzt nur noch die Gefängnis-Frei-Karte.

Aus Alt mach Neu

Halunken an jeder Ecke, eine pfiffige Polizei die überall anwesend zu sein scheint sowie viele neue beziehungsweise verbesserte Features machen *GTa 2* zu einem würdigen Nachfolger. Angesichts dieser Tatsachen fällt es leicht, den Entwicklern zu verzeihen, dass sie dem Spieler diesmal keine Originalschauplätze bieten.

GTa-2-Trainer

Auf vielen Fan-Seiten im Internet haben bereits kurz nach dem Verkaufsstart Schummelprogramme für GTa 2 Einzug gehalten. Ein sehr einfach zu bedienendes Cheat-Programm finden Sie auf der Cover-CD. Nach der Installation haben Sie Zugang zu vielen versteckten Funktionen im Spiel: ideal, um sich als Anfänger an das Spiel heranzutasten oder um zwischendurch neue Taktiken auszuprobieren. Mit folgenden Tastaturkommandos entlocken Sie dem Spiel neue Funktionen:

„5" setzt den "gesucht"-Status zurück; „4" erhöht den "gesucht"-Status um 1; „1/2/3" erhöht den Respekt der entsprechenden Gang; mit „2/4/8/6" scrollt man die Karte; „0" ist der Teleporter; „7/9" Ansicht zoomen;„/" Sicht auf verschiedene Fahrzeuge; „Entf." repariert das Fahrzeug, in dem Sie sich gerade befinden; „C" bietet Information über Ihren gegenwärtigen Standort. Benutzer der Standard-Version von Windows 98 (also nicht die "Second Edition/Zweite Ausgabe") benötigen zusätzlich noch zwei Systemdateien. Wir konnten leider keine Freigabe für die Veröffentlichung der beiden Dateien bekommen. Laden Sie sich diese deshalb von folgender Seite herunter: http://www.uforesources.com/dlldownload.html!

Geheime Bonusautos

Bei GTa 2 gibt es in der zweiten Stadt acht Bonusautos. Wenn Sie in diese einsteigen, gelangen Sie zum Autohändler Wang und bekommen etwas Geld. Wenn Sie alle acht Autos einsammelt haben, bekommen Sie einige Spezialautos (u.a einen Panzer, zwei Furore GT's mit 50 AutoMG, einen FBI-Wagen mit 50 AutoMG, usw.). An die meisten Bonuswagen kommen Sie aber nur mit einem schnellen Auto.

1. Auto: Im Osten unter der Polizeibasis können Sie über eine Treppe auf eine Kiste steigen. Von dort müssen Sie immer nur auf die nächste Kiste springen. Dann gibt es nur noch einen Weg zum ersten Auto.

2. Auto: Bei den Rednecks im äußersten Nord-Westen (bei den roten Aufträgen) fahren Sie im-

Eingebaute Schummeleien

Wie es sich für ein ordentliches Spiel gehört, gibt es auch für GTa 2 jede Menge Cheats. Die folgenden Codes müssen als Spielername angegeben werden. Nach erfolgreicher Eingabe ertönt ein kurzer Bestätigungston (tiefer Gong). Nach diesem Ton können Sie den Namen wieder löschen und einen weiteren Code oder den von Ihnen gewünschten Namen eintippen.

GOURANGA	Bei jedem Neustart des Spiels müssen Sie dies eingeben, um die Eingabe von Cheatcodes zu ermöglichen
LIVELONG	Gott-Modus (Unverwundbarkeit)
RSJABBER	Gott-Modus (Unverwundbarkeit)
CUTIE1	99 Leben
MUCHCASH	500.000 Dollar (nicht GOURANGA eingeben!)
DANISGOD	200.000 Dollar
IAMDAVEJ	9.999.999 Dollar
EATSOUP	Kostenlos einkaufen.
GODOFGTA	Alle Waffen und Munition
DAVEMON	Einige Waffen mit Munition
ARSESTAR	Waffen nach dem Tod behalten
BUCKFAST	Passanten erstechen andere Passanten (US-Version)
LASVEGAS	Alle Zivilisten sehen aus wie Elvis
NEKKID	Nackte Zivilisten
TUMYFROG	Alle Levels (inklusive Bonuslevel) sind anwählbar
VOLTFEST	Unbegrenzt Elektro-Waffe
FLAMEON	Unbegrenzt Flammenwerfer
JAILBAIT	Unbegrenzt Gefängnis-Frei-Karten
SCHURULZ	Unbegrenzt Schäden verdoppeln
HUNSRUS	Unbegrenzt unsichtbar
SEGARULZ	Multiplikator von 10
UKGAMER	Alle Städte anwählbar
GOREFEST	Blut
FISHFLAP	Kleine Fahrzeuge
MADEMAN	Maximaler Respekt



Sobald Sie alle acht versteckten Autos gefunden haben, bekommen Sie von Wang diese Autosammlung ausgehändigt. Jeder der Wagen verfügt über ein stattliches Waffenarsenal.

mer weiter nach rechts und springen dann über das Wasser.

3. Auto: Wenn Sie von der Werkstatt im Westen noch weiter (nicht an der Straße entlang) nach unten fahren, können Sie ein kleines Stückchen weiter südlich nach links übers Wasser springen. Dann müssen Sie nur noch ein kleines Stückchen nach Süden laufen.

4. Auto: Wenn Sie im Süd-Osten in den Kanal links neben dem Kran fahren, müssen Sie neben der Auffahrt zur Brücke kurz vor dem Stadtteil Morton nach unten durch eine nicht sichtbare Unterführung abbiegen.

5. Auto: Im Einkaufszentrum (südlich von Wormley) kommen Sie über das Gebäude, das unten links steht, auf einen schmalen Metall-Weg der über die Straßen führt. Wenn Sie diesem Weg folgen, gelangen Sie zum fünften Auto.

6. Auto: Für das sechste Auto müssen Sie durch die Einfahrt zum Zaibatsu-Viertel im Süd-Osten von Redemption, die Sie in einer grünen Mission der Rednecks aufsprengen müssen, einfahren. Von dort folgen Sie der Straße. Nach der langen Steigung in Richtung Norden und der Kurve nach Westen geht es bald auf einem, auf den ersten Blick nicht sichtbaren, Weg durch ein Gebäude nach oben. Dort steigen Sie aus und gehen noch ein Stück nach Westen.



GTA 3D: Direkt vom Entwickler kommt diese frühe Skizze mit der sich DMA Design einen kleinen Scherz erlaubt hat.

7. Auto: Zuerst fahren Sie wie beim sechsten Auto nach Süd-Ost Redemption, aber nach der Steigung bleiben Sie auf der rechten Spur. Nach dem Sprung, der mit nicht zu viel (aber auch nicht zu wenig) Schwung genommen werden darf, steigen Sie aus und gehen nach links.

8. Auto: Links neben den Kisten, über die Sie zum ersten Auto gelangt sind, müssen Sie auf der rechten Spur nach Norden fahren. Sobald Sie die Militärbasis sehen, halten Sie an. Links ist eine auf den ersten Blick nicht sichtbare Unterführung unter der erhöhten linken Spur. Dort gehen Sie hinein und finden Sie den letzten Wagen

Sobald Sie alle acht versteckten Autos gefunden haben, bekommen Sie von Wang diese Autosammlung ausgehändigt. Jeder der Wagen verfügt über ein stattliches Waffenarsenal.

Zukunft Internet

Haben Sie Probleme Partner für Ihre GTa 2-Mehrspielerduelle im Internet zu finden? Damit stehen Sie nicht alleine da, schließlich wachsen die hierfür benötigten IP-Adressen von GTa 2-Servern nicht auf Bäumen. Abhilfe könnte der Online-Spieler-Verbund Euniverse.com bringen, an dem sich Take 2 kürzlich mit drei Millionen Dollar beteiligt hat. Spätestens mit dem auf der GTa 2-Engine basierenden Grand Theft Auto Online, sollten jedoch Ende 2000 auch deutsche Zocker auf geeignete Mitspieler stoßen. Für Einzelkämpfer geplant ist Das Add-On GTa 2-Berlin (März) sowie GTA 3D (Ende 2000). Bis dahin surfen Sie doch einmal auf folgenden Seiten vorbei:

- Die offizielle Seite: http://www.gta2.com/frameset.htm
- GTA Extreme: http://members.tripod.com/gta_nascar/extreme
- Grand Theft Auto HeadQuaters: http://gtaheadquaters.cjb.net/
- Forum (in Englisch): http://pluto.beseen.com/boardroom/v/46700
- GTA Zone: Geniale deutsche Fan-Seite: http://www.gtazone.de

Auf der Cover-CD

MP3-Song Abgehörte Telefonate: Ballerspiel
Dieser Song gibt einen Vorgeschmack auf das Album „Der große Lauschangriff". Nähere Infos finden Sie im Kasten „Begleiterscheinungen".
Abgehörte Telefonate-Ballerspiel.mp3

GTa2 Trainer
Schummeln ohne Reue: Mit dem Trainer schlägt Sie niemand mehr.
GTA2Trainer.exe

Acht Spielstände für GTa 2
Mehrere interessante Spielstände für GTa2-Anfänger und Profi-Halunken!
Savegames.zip

GTa2 Desktop-Hintergrund
Beglücken Sie Ihren Windows-Hintergrund mit dem GTa2-Logo!
Wallpaper.bmp

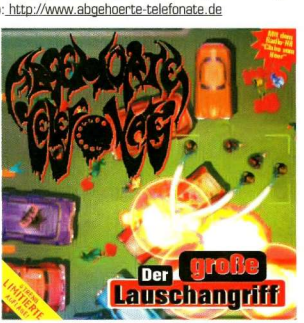
GTa2-Poster
Ein Artwork-Motiv aus der außerdeutschen Werbekampagne.
Poster.gif

Hier spielt die Musik

Als vor zwei Monaten der heiß ersehnte zweite Teil von *GTA* erschienen ist, bereicherte ein schnittiger Fernsehspot die Werbekampagne. Für die musikalische Untermalung zeichnete der Plattenleger **Da Hool** mit dem Trance-Song "Wankers on Duty" verantwortlich. Ein alter Hut, sagen Sie? Zugegeben. Brandneu hingegen ist die Untergrund-Kompakt-Scheibe "Der große Lauschangriff" der Musikgruppe **Abgehörte Telefonate**, deren Cover *GTa 2*-Impressionen schmücken. Eingefleischten PC Action-Lesern könnte die Metall-Pop-Band dadurch bekannt sein, dass Redaktionsmitglied Joachim Hesse dem Ganzen seine Stimme leiht. Die Picture-CD samt 15 Liedern erscheint nur in streng limitierter Auflage. Auf der Cover-CD können Sie in einen MP3-Song der Abgehörten Telefonate hineinschnuppern. Sollten Sie Interesse an der kompletten CD haben, mailen Sie einfach an telefonate@gmx.de. Der Preis liegt der CD liegt bei DM 15,- pro Stück. Info: http://www.abgehoerte-telefonate.de



DJ Da Hool wirbt mit seinem Song Wankers on Duty für GTa 2. Das Cover seiner Single ziert ein Bild (Artwork) aus GTa 2 und im dazugehörigen Musik-Video wurden Szenen aus dem Intro nachgestellt.



Seltenes Sammlerstück: Das CD-Cover der Band "Abgehörte Telefonate" basiert auf einer Montage von GTa2-Screenshots.

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

„Seit der Ankündigung von Porsche Evolution brauchen ich mir als NFS-Fan endlich keine Sorgen mehr um das Fortbestehen der Einzelspieler-Serie machen."

NFS 5 angekündigt

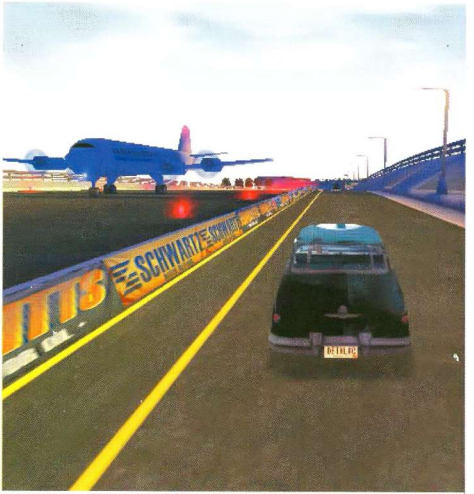
Während viele Fans schon spekulierten, es würde in absehbarer Zeit keine neue *Need for Speed*-Versionsnummer mehr geben, tauchte in den USA unter dem Namen *Need For Speed 5: Porsche Evolution* beispielsweise *Porsche Unleashed* eine brandheiße Neuankündigung auf. Der Name Porsche scheint Autos anderer Hersteller in *NFS 5* auszuschließen. Ein gewagter Schritt, schließlich sorgen gerade Wagen unterschiedlicher Hersteller für spielerische Abwechslung. Doch angeblich baut EA bis zu 80 Fahrzeuge des Traditionsherstellers in das Spiel ein. Online-Duelle, ein Handel und ein neuer Missionsmodus sollen voraussichtlich ebenfalls integriert werden.



Erste Bilder von NFS 5: Porsche Unleashed. Bald können Sie in die Flitzer steigen.

Motor City

Auch an der *Motor City*-Online-Front gibt es Neues zu berichten. So erhielt Ivan Au – ein Mitarbeiter von www.nfscheats.com – kürzlich ein Schreiben von Steve Suhy, der momentan bei EA in Seattle für die Entstehung von Motor City verantwortlich ist. Laut Suhy soll es für die etwa 35 ganz nach Belieben des Spielers zusammensetzbaren Autos insgesamt fünf Stilrichtungen (so genannte Skins) geben. Neben klassischen Flammenverzierungen, die durch den reichlichen Gebrauch von Chrom ergänzt werden, soll zum Beispiel auch die Stilrichtung „Rostlaube" im Angebot sein. Außerdem sollen alle Besitzer des Spiels mittels eines beiliegenden Programms in der Lage sein, selbst eigene Skins zu erstellen und diese sogar über den *Motor City*-Server gegen (im Spiel unter anderen zum Kauf von Autos verwendetes Online-Geld) zu verkaufen. Leider scheint sich die Grafik von *Motor City* kaum von *NFS 4* abzuheben, weil die gleiche Grafikengine verwendet wird. Allenfalls die von Suhy angekündigten 3D-Armaturen könnten diesen Nachteil ein wenig relativieren. Wir sind gespannt.



Motor City: Eine Rennpiste führt auf den Flughafen. Direkt an der Landebahn können Sie eine animierte Maschine beobachten.



Motor City: Bis auf die amerikanischen Muscle Cars unterscheidet sich die Grafik kaum von NFS 4.

Auf der Cover-CD

Design-Tools

Entwerfen Sie Ihre eigenen Wagen! Mit VivWizard, NFS Wizard, CarCad und dem Car-Editing-Tutorial auf unserer Cover-CD öffnen sich Ihnen sämtliche Türen.

Tutorial.htm
vivwiz08.exe
nfswiz03.exe
carcad.zip
dlls.zip

Trabant in zweifacher Ausfertigung (NFS 4)

Der Designer des offiziellen PCA-Autos (siehe PCA 11/99), Denis Schwabenlandt, beglückt Sie diesen Monat mit seinem Renn- sowie seinem Polizei-Trabbi.

Trabant.zip
PTrab.zip

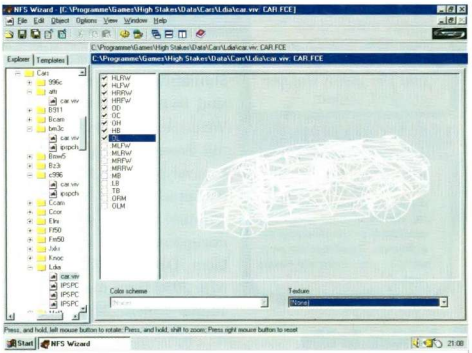
A-Klasse (NFS 3)

Auf besonderen Wunsch liefern wir Ihnen einen neuen Wagen für *Need For Speed 3*: Die A-Klasse von Alexander Futasz weicht jedem Elch aus.

A160.zip



Trabbi: Auf der Cover-CD finden Sie den Turbo-Plastikflitzer.



Auf der Cover-CD: Dank dem VivWizard kann das Drahtgittermodell eines Autos auch ohne Texturen betrachtet werden.

Traumautos selbst gemacht

Wenn Sie schon immer davon geträumt haben, einmal Ihr eigenes Auto für *Need For Speed* zu entwerfen, könnte in diesem Monat Ihr Wunsch Wirklichkeit werden. Der N4S.DE-Mitarbeiter Alexander Futasz, der Ihnen als Besucher von Need4speed.de wohl eher unter seinem Pseudonym „funkyalex" bekannt sein dürfte, beglückt Sie auf der Cover-CD mit einer einfachen Anleitung (Tutorial), in der Sie lernen, Ihre eigenen Wagen für *NFS 4* zu entwerfen. Diese beinhaltet in übersichtlicher Form über Erklärungen zu den Programmen, Gerüsten der Wagen, Texturen, Fahrzeugspezifikationen, Fahreigenschaften, Sound-Dateien und dem Einbinden in das Hauptprogramm alle wichtigen Schritte zum ersten „handgemachten" Renner. Das Programm eignet sich deshalb auch hervorragend für Einsteiger. Als kleines Bonbon finden Sie alle dazu benötigten Programme hierzu exklusiv auf der Cover-CD: VivWizard von Jesper Juul-Mortensen (siehe auch Interview) sowie CarCad von Chris Barnard.

Screenshot des Monats

Herzliche Glückwünsche an **Timo Schröder** aus Berlin, der eindrucksvoll zeigt, dass auch unter Geländewagen „groß" relativ ist. Timo ist der (vorläufig) letzte Gewinner unseres Screenshot-Wettbewerbs und erhält somit einen ferngesteuerten BMW Z3. Die Chancen stehen aber gut, dass der Wettbewerb bald mit neuen Preisen in die zweite Runde geht. Schicken Sie also auch ruhig weiterhin Ihre schönsten Screenshots aus NFS 4 mit einer kurzen Beschreibung ptrichters@gmx.de.



David gegen Goliath von Timo Schröder

Interview mit Jesper Juul-Mortensen

Der Däne Jesper Juul-Mortensen ist Autor des VivWizards, einem auf Windows basierendem Programm zum Editieren bzw. Erstellen eigener Autos für *NFS 3* & *NFS 4*. Wir hatten exklusiv die Gelegenheit, ihn zu seiner Arbeit am VivWizard und zu seinen zukünftigen Plänen zu befragen.

PC ACTION: Jesper, am besten du beschreibst dich, für diejenigen unter unseren Lesern, die dich noch nicht kennen, einfach einmal selbst!

Jesper: Kleine Anmerkung: Irgendwie mag ich diese Art von Fragen nicht, da es mir schwerfällt, mich selbst zu beschreiben, bis ich vor meinem Chef sitze und nach einer Gehaltserhöhung frage :-). Deswegen hab ich die Informationen über mich im VivWizard möglichst gering gehalten …

PC ACTION: Na gut, dann andersherum: Wie bist du damals auf die Idee gekommen, ein Programm wie den VivWizard zu erstellen?

Jesper: Da ich ein großer Fan von *NFS 2* und *NFS 2 SE* war, kaufte ich mir natürlich auch *NFS 3*. Irgendwann suchte ich im Internet nach Cheat-Codes, wobei ich ein kleines Programm fand, das es mir erlaubte, Teile der so genannten „VIV-Dateien" zu ex- bzw. importieren. Von nun an änderte ich ständig die Eigenschaften der *NFS3*-Autos, was mich auf Dauer frustrierte, da wann immer ich Teile einer „VIV-Datei" ändern wollte, dutzende Parameter neu bestimmt werden mussten. Eines schönen Tages kam mir dann die Idee, eine unkompliziertere Windows-Version dieses Programmes zu schreiben: Der VivWizard war geboren.

PC ACTION: Hättest du damals zu träumen gewagt, dass der VivWizard so erfolgreich wird?

Jesper: Ohh, danke! Nein, ich war von dem Ausmaß des Feedbacks total überrascht. Vor allem die Tatsache, dass der VivWizard anfangs über 9000 Mal pro Tag heruntergeladen wurde, sprengte meine kühnsten Erwartungen.

PC ACTION: Wie viel Zeit hast Du in den VivWizard investiert?

Jesper: Zu viel! Ich verbrachte seinerzeit gut 70% meiner Freizeit am Computer.

PC ACTION: Hast du dir schon Gedanken um ein „Comeback" gemacht, nachdem du kürzlich die Weiterentwicklung deines Programms zunächst auf Eis gelegt hast?

Jesper: Na ja, warten wir erst mal Motor City ab …

PC ACTION: Hättest du Ambitionen, deine Pläne bei EA zu verwirklichen?

Jesper: Gute Frage … Eigentlich bin ich glücklich hier in Dänemark zu arbeiten, doch wenn sich die Chance – auch wenn sie nahezu gleich null sein dürfte – ergäbe, wäre ich sicher nicht abgeneigt.

PC ACTION: Wir danken für das Interview.

Jesper: Keine Ursache. Wenn es erlaubt ist, würde ich mich an dieser Stelle gerne bei Addict (www.nfscheats.com/addictarts), Felixx (www.Felixx-Autobahn.de.cx) und Rob McMullen (www.nfscheats.com) bedanken, ohne die all dies nicht möglich gewesen wäre.

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

„Ich finde es erfreulich, dass fast alle Teams der GML auf die so genannten „Slalomtore„ verzichten und stattdessen lieber ein schönes Spiel aufziehen. Gewinnen ist zwar wichtig, aber nicht die Hauptsache!"

Schöne Grüße

Wer *NHL 2000* zum ersten Mal online spielt, wundert sich vielleicht über die Spruchein-blendungen des Gegners. Mit diesen kleinen Späßen werden wir uns diesmal beschäftigen. PC Action zeigt Ihnen, wie Sie Ihren Gegner zur Weißglut bringen. Mit dem Tastenblock, auf dem auch die Tasten „PgUp" und „PgDown" zu finden sind, lösen Sie diese so genannten Taunts aus. EA Sports hat sechs Standardsätze integriert. Die sind leider nicht sehr kreativ. Wenn Sie ein oder zwei Spiele mit diesen Taunts gemacht haben, verspüren Sie den Wunsch, die Sprüche stärker an Ihre Bedürfnisse (und die des Gegners) anzupassen. Das ist kein Problem. Denn wie fast alles an *NHL 2000* kann man auch die Taunts ändern. Man benötigt nur einen Texteditor, zum Beispiel das Wordpad. Mit diesem Programm öffnen Sie die Datei Taunts.txt im NHL 2000-Stammverzeichnis und ändern die darin stehenden Sätze.



Auch wenn der Spieler der Predators verwundert schaut – selbst erstellte Jubelklänge heitern jede Mehrspielerpartie auf!

Das Ohr spielt mit

Bei NHL 2000 können Sie auch die Sounds, die beim Drücken der „Deke"-Taste nach einem Tor gespielt werden, verändern. Sie benötigen ein Wave-File mit den gewünschten Jubelklängen. Dieses kopieren Sie ins Verzeichnis „user" in Ihrem *NHL 2000*-Stammverzeichnis. Wenn Sie das Spiel starten und bei den Soundoptionen auf „Custom Player Taunt" (Spielerkommentare einrichten) klicken, können Sie Ihre Wave-Datei wählen. Diese wird auf Knopfdruck an Stelle der mitgelieferten Klänge abgespielt. Damit auch Ihr Gegner in den Genuss Ihres Jubels kommt (und Sie sich über die Freundenschreie des Gegners freuen können), müssen Sie beim Erstellen einer Mehrspielerpartie den Schalter „En-/Disable TauntDownload" auf „En-



Monheim gegen Rauxel ist auch diese Saison ein Spitzenspiel. Dieses Bild zeigt die beiden Kontrahenten beim Auftaktbully.

able Download" (Eigene Sounds: Download einschalten) stellen. Achten Sie darauf, dass ihr Wave-File laut genug aufgenommen wurde. Sonst kann es vorkommen, dass man wegen der Nebengeräusche im Stadion (schreiende Fans etc.) nichts von ihren mühevoll eingebauten Jubelorgien mitbekommt.

Neues aus der GML

Vorjahressieger und Meister aller Klassen, Daniel Dildrop, muss man auch diese Saison mit den Rauxel Devils in der German Modern League wieder ganz oben suchen. Mit den Soltau Kings, die vergangene Saison ebenfalls zu den ganz Großen gehörten, kämpft er um Platz eins in der zweiten ISDN-Gruppe. Erst mit vier Punkten Abstand folgen die Teams aus Monheim und Riedering. In Gruppe 1 ist die Sache, zumindest was den ersten Platz angeht, etwas deutlicher. Mit zwölf Siegen aus zwölf Spielen dominieren die Radolfzell Sabres das Feld. Spannender ist der Kampf um Platz zwei, den die Ahrtal Flyers und die Salzgitter Stars wohl unter sich ausmachen. Die Rückrunde verspricht Spannung pur.

Die Zweite Liga

In der Zweiten Liga hat sich ein ganz heißer Kampf um die zwei direkten Aufstiegsplätze entwickelt. Momentan stehen die Kolbermoor Penguins von Stefan Bungert, die zwölf Spiele in Folge gewinnen konnten, noch auf Platz eins. Aber die Verfolger aus Mannheim, Marl und Karlsruhe lauern nur knapp dahinter. Die vier Teams werden den Kampf um Tickets für die Erste Liga wohl unter sich ausmachen. Die anderen Mannschaften können aber ebenfalls noch auf einen Auftritt in der Königsklasse hoffen. Denn die Plätze drei bis sechs, die die begehrte Teilnahme an der Relegation ermöglichen, sind noch für fast alle Teams in Reichweite.



Ob Kolbermoor nach der Saison noch auf Platz eins steht, hängt auch von ihm ab: Tom Barrasso.

Die GML OPEN

Bei den fünften GML OPEN, dem Pokalwettbewerb der GML, wurde bisher die erste Runde ausgetragen. Die meisten Erstligisten mussten gegen Teams aus der GQL antreten und besiegten diese. Die einzige Paarung mit Spitzenspielcharakter war die Partie zwischen den Rauxel Devils (Erster Gruppe 2) und den Riedering Canucks (Dritter Gruppe 2), die für die meisten völlig überraschend mit einem Sieg der Canucks endete. Mit 2:4 und 1:2 unterlagen die Devils den Canucks in zwei großartigen Spielen. Ein weiterer Favorit, der beinahe gestrauchelt wäre, sind die Radolfzell Sabres. Nachdem sie im ersten Spiel gegen die Penguins aus Kolbermoor mit 5:4 gewonnen hatten, lagen sie bis zu Beginn des letzten Drittels auf eigenem Eis mit 6:8 im Rückstand. Erst ein katastrophaler Schlussabschnitt der Pens rettete den Sabres den Sieg.

Auf der Cover-CD

Ohrenschmaus

Zwei Beispiel-Files, die Sie als hörbaren Jubel in *NHL 2000* einbauen können.

idiot.wav

fliegen.wav

Tipps & Tricks: Abgefälschte Schüsse

Wenn man bei NHL 2000 auf die in der GML als „Slalomtore" verspotteten Alleingänge verzichtet, ist es nicht einfach, die Scheibe über die Linie zu bugsieren. Wir wollen Ihnen zeigen, wie man schöne, aber etwas knifflige „Abfälschtore" erzielt. Aus dem folgenden Grundspielzug lassen sich eine Vielzahl von Möglichkeiten entwickeln:

Laufweg = Puckweg =



Sie laufen mit einem Stürmer ins gegnerische Drittel, am besten entlang der Bande (1). Etwa beim Bullykreis passen Sie auf einen der freistehenden Verteidiger zurück. (2) Sobald dieser in Puckbesitz ist, drücken sie die Abfälsch-Taste und halten diese gedrückt. Laufen Sie an der blauen Linie herum, um den Stürmern Zeit zu geben, sich vor dem Tor in Stellung zu bringen. Die Abfälschtaste nicht loslassen! Wenn die Stürmer nahe am Tor sind, lassen Sie die Schuss-Taste (nur die Schuss-Taste!) los (3). Ihr Spieler schießt nicht direkt aufs Tor, sondern auf seinen Mitspieler. Dieser lenkt den Puck ins Tor (4).

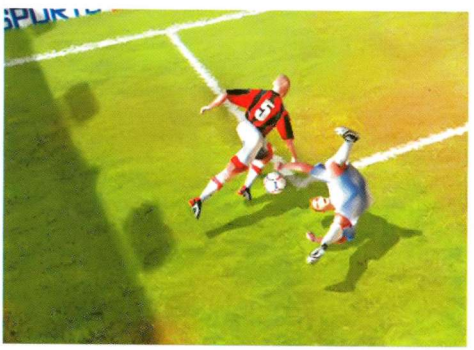
Fifa 2000



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Erfahren Sie aktuelle Trends zu FIFA 2000 und verfolgen Sie das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
28 Jahre, BWL Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/FIFA

„Ich bin schon gespannt darauf, wie sich FIFA 2000 spielen wird, wenn die ersten veränderten Files zum Einsatz kommen. Leider soll es wohl keine neue Fed-Version für das Spiel geben."



Vergleichen Sie selbst: Der große Screenshot entstand mit der Verkaufsversion von FIFA 2000, den kleineren veröffentlichte EA Sports im Vorfeld. Der Rasen sieht beim großen Bild nicht ganz so plastisch aus. Wurde hier beim Promo-Bild retuschiert?

Stimmen und Stimmungen der Onlinegemeinde

Da die Meinungen zu *FIFA 2000* teilweise doch recht weit auseinander gehen, soll eine Umfrage in der Onlinegemeinde hier einmal ein differenziertes Meinungsbild zeichnen. Dabei wurde deutlich, dass zumindest die Schwächen des Spiels in den meisten Fällen ähnlich eingeschätzt wurden. Befragt wurden mehrere Spieler aus verschiedenen Ligen, deren Antworten unten aufgeführt sind. Hier unser Fragenkatalog:



FIFA 99 oder FIFA 2000, welches ist das komplettere Spiel?

7 Fragen zu Fifa 2000

1. Dein persönliches Statement zu *FIFA 2000*?
2. Was ist das beste Feature von *FIFA 2000*?
3. Was ist der Hauptkritikpunkt an *FIFA 2000*?
4. Welche Kommentatoren würdest du dir wünschen?
5. Was sollte EA auf jeden Fall in die nächste Version einbauen?
6. Lohnt sich der Kauf für Besitzer von *FIFA 99* dennoch?
7. Was ist für dich das derzeit beste PC-Fußballspiel?

Frank Sinkovec; Alter 20; Liga: FFL

1. „Mein absolutes Lieblingssportspiel."
2. Die größte Verbesserung ist die Grafik, gefolgt vom Gameplay.
3. Das Schlimmste ist die fehlende Internetoption, gefolgt von der Abschlussschwäche des Computergegners.
4. Am liebsten Marcel Reif, als Co-Kommentator Franz Beckenbauer und als Moderator Günther Jauch.
5. Die Internetoption, Möglichkeit lange Telefonnummern einzugeben (Call by Call), bessere Turnier- und Saisonmodi, weitere Nationalteamwettbewerbe, stärkere Computergegner.
6. Aufgrund der Neuerungen der Grafik und der aktuelleren Daten sowie des besseren Gameplays lohnt sich der Kauf auch für *FIFA-99*-Besitzer.
7. *FIFA 2000* gefolgt von *FIFA 99, 98*.

Stefan Schweers; Alter 18; Liga: FML

1. „*FIFA 2000* ist sicher kein Meilenstein, aber eine weitere Verbesserung bzw. ein weiteres Update der *FIFA-Serie*."
2. Der neue Saisonmodus.
3. Immer noch zu viel Action und zu wenig Simulation.
4. „Poschi" ist ganz zufrieden stellend, der Co ist relativ egal, höchstens Kaiser Franz wäre mal eine wünschenswerte Alternative!
5. Ein richtiger Managermodus wäre ganz erfreulich, aber wohl eher unwahrscheinlich, weil EA ja auch seine Bundi-Manager-Reihe weiterlaufen lassen will.
6. Klar lohnt der sich!
7. Eindeutig *FIFA 2000*.

Franz Leser; Alter 37 Jahre; Liga: FML



1. „Ich habe mehr erwartet!"
2. Über mehrere Saisons spielen zu können.
3. Kein verbessertes Gameplay, Spiel ist zu hektisch und schnell.
4. Werner Hansch.
5. Ich warte noch auf die gute Mischung zwischen Action (*F99*) und Simulation (*F98*). Dies wäre für mich dann das Beste.
6. Aus meiner Sicht, ein klares Nein. *FIFA 99* macht über Modem einfach mehr Spaß.
7. Gegenwärtig: *FIFA 99*.

Frank Engel; Alter 21; Liga: Gonzoliga

1. „2000 finde ich ganz ok, auf jeden Fall nicht so schlecht, wie es von vielen FIFArianern gemacht wird."
2. Die tolle Grafik.
3. Fehlende Möglichkeit zu Call-by-Call-Verfahren, fehlende Internetoption.
4. Manni Breuckmann oder Johannes B.Kerner.
5. Eine Internetoption wäre schon wichtig.
6. Auf jeden Fall, es ist doch realistischer, und abwechslungsreicher jede Saison mit einer neuen Version zu spielen.
7. Ganz klar *FIFA 2000*.

Thomas Feith; Alter 17; Liga: 3DGL



1. „Geiles Spiel, auch wenn es immer noch zu hohe Resultate gibt."
2. Das Freundschaftsspiel :-)
3. Kein Internetplay möglich.
4. Tino Polster und sein DSF-Partner (die Typen sind cool).
5. Internetgame-Option und Spielbarkeit der Zweitligateams.
6. Allemal, da *FIFA 99* vollkommen anders ist als *FIFA 2000*.
7. *FIFA 2000*.

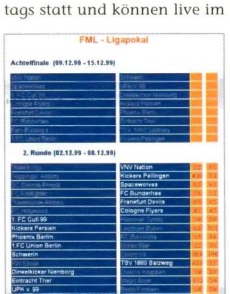
Tobias Lissner; Alter 32; Ligen: 3DGL, NFML



1. „In einer Internetliga ist *FIFA 2000* in der Regel wohl unumgänglich, für den normalen Spieler, der nur mal schnell gegen den PC spielen möchte, dürfte *FIFA 99* kaum schlechter sein."
2. Bessere Spielatmosphäre (wenn man den Kommentar abschaltet).
3. Ein taktischer Spielaufbau ist kaum noch möglich, das Spiel ist leider von der Bedienung einfacher und arcadelastiger geworden.
4. Den Kommentar schalte ich sowieso ab - das hält ja kein normaler Mensch aus ...
5. Call-by-Call-Möglichkeit, Internetoption, bessere Schiedsrichter KI, die Tastenbelegung sollte frei einstellbar sein.
6. Nur wenn man an einer Liga teilnimmt die mit *FIFA 2000* spielt.
7. *FIFA99*.

FML - Aktuelles

Im FML-Ligapokal wird momentan das Achtelfinale ausgetragen. Langsam wird es spannend. Unter den letzten 16 Teilnehmern befinden sich noch sechs Spieler, die zum engeren Kreis der Titelfavoriten gehören. Die Auslosungen der Pokalbegegnungen finden jeweils Donnerstags statt und können live im Internetradio Chatradio und im FML-Chat auf der Homepage verfolgt werden. Auf der Anmeldeseite der FML-Homepage können Sie in Kürze auch sehen, mit welcher *FIFA*-Version die nächste Saison gespielt wird. Den Ligavergleich zwischen der FML und der FMBL konnte die FML übrigens mit 9:6 bei 19:11 gewonnenen Spielen für sich entscheiden. Für die Zukunft sind weitere Vergleiche mit anderen *FIFA*-Ligen geplant. Bei Interesse einfach eine mail an FML-Leiter@web.de senden.



Bereits im Achtelfinale ergeben sich einige hochklassige Paarungen.

Auf der Cover-CD

Die Tore des Monats

Die Tore von Stefan Dziubek und Rainer Beier sind als Replays auf der CD abgelegt. Schießen Sie auch so schöne Tore?

Hilite10.sav
Replay01.sav

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats November in der FML wurde mit 42% der abgegebenen Stimmen das Tor von Stefan Dziubek (Cologne 99) gewählt. Mit dem Replay Organizer der auf der Cover-CD-Rom der PCA-Ausgabe 8/98 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 99* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay-Organizer auch von der Downloadsektion der FML Homepage herunterladen.



Schneller kann ein Tor kaum erzielt werden, ein Spielzug über nur zwei Stationen.

Zum Tor des Monats November unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Rainer Beier gewählt. Herr Beier erhält ein Spiel *Ultima IX: Ascension*, sobald EA die deutsche Version ausliefert.



Eine schöne Kombination nach einer Standardsituation.

C&C 3: Tiberian Sun



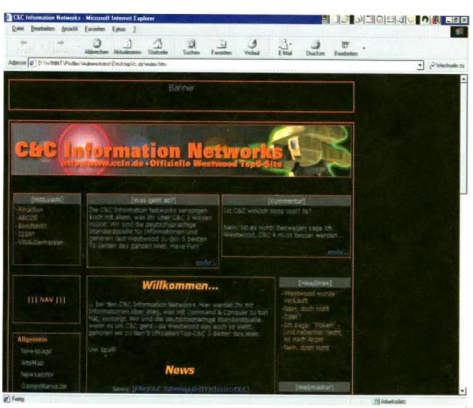
Alexander Dilthey ist Mitbegründer der deutschen C&C-Fansite TiberianSun.de, die auch von Westwood unterstützt wird.

Alexander Dilthey
19 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.ccin.de
webmaster@ccin.de

C&C 3 tritt in den Hintergrund: jetzt dreht sich nur noch alles um Maps und Mods!



Schwierigkeiten bei der Tiberium-Ernte: Einer der Sammler ist durch feindlichen Beschuss in Brand geraten.



Die C&C Information Networks setzen die Arbeit von TiberianSun.de fort und weiten deren Informationsangebot noch aus.

C&C Information Networks

TiberianSun.de ist tot. Es lebe TiberianSun.de. Was soll das jetzt im Klartext heißen? Ganz einfach: Es gibt kein TiberianSun.de mehr, sondern nur noch die C&C Information Networks. Wir haben uns zu dieser Namensänderung entschlossen, um unserem geänderten Informationsangebot Rechnung zu tragen: Wir informieren nicht mehr nur über *C&C 3: Tiberian Sun*, sondern über alles, was mit C&C zu tun hat – der *Renegade*-Fan kommt genauso auf seine Kosten wie der *C&C 1*-Freak, der nach Informationen über das Erstellen einer Karte sucht. Also: neuer Name, neue URL (http://www.ccin.de), neuer Inhalt, neues Layout. Und natürlich weiterhin die News bzw. Artikel in gewohnter Qualität.

C&C Background: Zeitlinie

Eine Frage stellt sich besonders der deutsche C&C-Fan: In *Red Alert* wurde Hitler ausgeschaltet. Ohne Hitler kein Zweiter Weltkrieg. Hier eine kleine Rückblende: Nach dem Zweiten Weltkrieg musste Deutschland viele seiner östlichen Gebiete ab-

Auf der Cover-CD

FinalSun
Der beliebte Karteneditor in der neuesten Version.
Finalsun.exe

C & C 3-Patch dt.
C&C 3-Update auf V 1.13. Nur deutsche Version.
TS113DE.EXE



Die isometrische Ansicht des C&C-Karteneditors FinalSun wurde deutlich verbessert.

treten. Also müsste das heutige Deutschland des C&C-Universums doch so groß sein wie das reale Deutschland vor dem Zweiten Weltkrieg? Aber so ist es eben nicht, und deshalb hat sich Richard, unser „Verschwörungstheoretiker", auf die Suche nach Antworten gemacht. Angefangen hat er bei Louis Castle.

Nachdem dieser mit den genannten Unstimmigkeiten konfrontiert wurde, meinte er „Ein paar großartige Fragen! Ich muss sie an unsere PR-Abteilung weiterleiten. Wir achten sehr genau darauf, welche Informationen wir zu in Entwicklung befindlichen Produkten herausgeben. Aaron und die lokale PR-Abteilung von EA werden mit dir zusammenarbeiten, so dass du Antworten bekommen wirst."

Daraufhin wandte sich Richard an Aaron Cohen, der auf die Frage, ob C&C: *Renegade* weitere Informationen zu diesem Thema enthalten würde, so antwortete: „Wahrscheinlich nicht. Sorry deswegen. *Alarmstufe Rot* spielt in einer separaten Zeitlinie, abgegrenzt von dem Rest des C&C-Universums. In Deutschland, wo *Alarmstufe Rot* ein C&C *2* im Namen trägt, gerät die Story total durcheinander."

Also: *C&C 1* bzw. *3* und *Alarmstufe Rot* spielen in voneinander abgegrenzten „C&C-Universen". Die Vorkommnisse in *Red Alert* können die Story der anderen C&C-Spiele gar nicht beeinflussen – zumindest, solange Kane nicht zwischen zwei Universen hin- und herspringen kann. Aber: Wer hat gesagt, dass Kane das nicht kann?

Interview: Matthias „FinalSun" Wagner

Matthias Wagner, Programmierer des bekannten Tiberian-Sun-Karteneditors *FinalSun*, hat uns gegenüber ein wenig aus dem Nähkästchen geplaudert. Wenn Sie sich selbst noch weiter informieren wollen, wenden Sie sich bitte an FSOpenSource@wagnerma.de oder besuchen einfach die offizielle FinalSun-Homepage unter http://finalsun.gamesmania.de.

PC ACTION Wie bist du auf die Idee gekommen, *FinalSun* zu programmieren?
M. Wagner: Nachdem ich herausfand, wie *Tiberian Sun* die Karten intern verwaltet bzw. speichert, habe ich zunächst einen ziemlich kleinen Editor gemacht, der nur innerhalb des Clans „FRG" benutzt wurde. Mit der Zeit wurde aus diesem Editor ein richtiger Karteneditor, und ich kam auf die Idee, meine Arbeit zu veröffentlichen. Deshalb schickte ich mein Werk an TiberianSun.de

PC ACTION Wie schwer war es, so einen Editor zu programmieren? Hattest du Hilfe?
M. Wagner: Anfangs war es prinzipiell ziemlich einfach, aber trotzdem sehr viel Codier-Arbeit. Mit wachsendem Umfang und Features wurde es eindeutig schwieriger: Overlay-Pack und die Direct-Draw-beschleunigte, isometrische Ansicht waren kein Zuckerschlecken. Hilfe beim eigentlichen Programmieren hatte ich nicht, aber getestet wurde der Editor von mehreren Personen, natürlich besonders von FRG-Mitgliedern.

PC ACTION Und was ist sonst noch geplant?
M. Wagner: Natürlich werden ich und besonders Chickmac versuchen, das Terrain der Karte sichtbar zu machen und später auch das Terrain einzubauen. Außerdem ist geplant, den Großteil des Quellcodes zu veröffentlichen. Lediglich einige Funktionen wie das Entpacken des Overlays/Map-Packs werden in eine DLL verschoben, um mein Copyright zu schützen

PC ACTION Das heißt, dass ihr eine Art „Open-Source", vergleichbar mit „mozilla.org", plant?
M. Wagner: Ja, das ist definitiv geplant – zwar noch nicht hundertprozentig sicher, aber ich denke, es wird bei der Umsetzung keine Probleme geben. Allerdings wird bis dahin noch einige Zeit vergehen, da so ziemlich jeder Code-Teil leichter lesbar gemacht und kommentiert werden muss.

PC ACTION Soll eine richtige „Community" um dein Open-Source-Projekt entstehen, willst du anderen Menschen ermöglichen, aktiv an *FinalSun* mitzuarbeiten?
M. Wagner: Das Ziel ist durchaus eine Community. Ich hoffe, dies wird die *FinalSun*-Entwicklung vorantreiben. Außerdem können dadurch Arbeiten aufgeteilt werden, zum Beispiel könnte jemand, falls ich das bis dahin noch nicht gemacht habe, das Programm in andere Sprachen übersetzen oder die Benutzeroberfläche optimieren. Die „offizielle" Version werde ich wahrscheinlich aus den besten „Teilen" dieser „inoffiziellen" Versionen zusammensetzen und natürlich auch meine weiterhin stattfindenden, eigenen Entwicklungen nicht unberücksichtigt lassen.

PC ACTION Angenommen, einer unserer Leser will mehr Informationen bzw. hat sich entschlossen, dir zu helfen. Wohin kann er sich wenden?
M. Wagner: Sobald *FinalSun* Open Source ist, sollte die „Open-Source-Site" direkt bei finalsun.gamesmania.de sein. Die eMail-Adresse – speziell, um mich bezüglich FinalSun-Open-Source zu kontaktieren – ist: FSOpenSource@wagnerma.de.

Rein zufällig erschien kurz vor Redaktionsschluss die neue Version von *FinalSun* – hier ein kurzer Überblick über die Features im Vergleich zu vorherigen Versionen:

- Starke Performance-Verbesserung
- Sämtliche Overlay-Arten werden unterstützt
- Viele Fehlerkorrekturen
- Verbesserung des Programmcodes
- Einige zusätzliche KI-Einstellmöglichkeiten
- Erweiterte Skript-Möglichkeiten
- Assistent für das Erstellen neuer Single- und Multiplayer-Karten

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

Der mit Abstand wichtigste Event der Starcraft-Szene war im November das PGL-Finale in München.



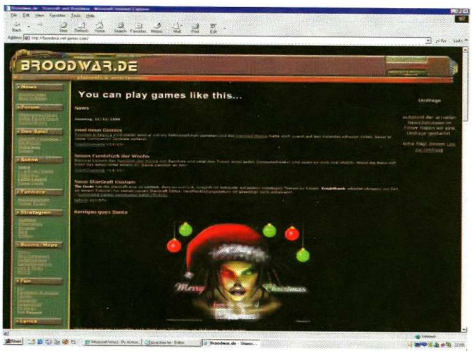
Zwei Cestus in den Gewässern von Starcraft – möglich gemacht durch Water Starcraft.

Beruf: Starcraft-Spieler

Den Traum vieler *Starcraft*-Spieler lebt [9]eVERLAST – ein bekannter *Starcraft*-Spezialist aus Schweden. Victor Martyn, wie er im richtigen Leben heißt, lebt in Korea, um professionell zu spielen, hat einen Manager, der ihn in dieser Hinsicht unterstützt, führt Interviews und verdient viel Geld – nur, weil er gut *Starcraft* spielt. Selbst im Fernsehen werden seine Spiele gegen andere *Starcraft*-Größen regelmäßig übertragen und von vielen begeisterten Spielern gesehen.

Broodwar.de ist gestartet

Das ehrgeizige Projekt, die „mit Abstand größte und informativste deutsche Starcraft-Seite" (Dominik vom Dorp, einer der Köpfe hinter dem Projekt) zu kreieren, ist nun unter http://www.broodwar.de zu begutachten. Die Seite bietet unter anderem wöchentliche Strategien des PGL-Siegers [Def]Kosh (siehe Steckbrief) in Zusammenarbeit mit Frenetic und OgerEli, eine neue „Lyrics"-Sektion mit Starcraft-Literatur, häufige Interviews und Spielberichte aus der deutschen *Starcraft*-Szene sowie täglich aktuelle News. Unserer Meinung nach sicher für jeden Fan einen Besuch wert.



Broodwar.de, die größte deutsche Internet-Seite zu Starcraft und Brood War, ist nun seit Anfang Dezember online.

PGL Finale

In München fand vom 27. bis zum 28. November das Finale der zweiten Saison der Professional Gamers League (http://www.pgl.de) statt. Das von allen Anwesenden als äußerst gelungen empfundene Saisonfinale präsentierte, nach spannenden Spielen und einem Sieg gegen OgerEli im Finalspiel, [Def]Kosh als neuen *Brood-War*-Champion der PGL-Saison II/99. Der glückliche Gewinner durfte ein Asus Mainboard mit zwei Pentium III 550MHz-Prozessoren sowie viele Glückwünsche der anwesenden *Starcraft*-Größen

Starcraft-Meister X'ds~Grrrr... im Gespräch

ShaunTheSheep, ein Mitarbeiter von Broodwar.de, sprach mit dem Weltmeister Guilleaume Patry (X'DS~Grrr... im folgenden Text gp) beim PGL-Finale in München.

PC ACTION: Hallo Guilleaume, ist es das erste Mal, dass du in Deutschland bist?
gp: Ja, es ist das erste Mal, dass ich hier bin.

PC ACTION: Du bist als der „*Starcraft*-Meister" schlechthin bekannt, gerade jetzt, wo einige der besten *Starcraft*-Spieler wie Zileas und andere aufgehört haben zu spielen. Warst du schon vor ungefähr einem halben Jahr so gut?
gp: Nein, nicht ganz so gut wie jetzt. Aber die Spielstärke der „Standard-*Starcraft*-Spieler" hat sehr zugelegt in letzter Zeit. Die guten Spieler der 1. Saison wären für die guten Spieler dieser Saison keine Herausforderung mehr.

PC ACTION: Also du meinst, das allgemeine Spielniveau hat sich erhöht?
gp: Ja, und es steigt jeden Monat weiter, so dass es jeden neuen Monat schwerer ist, sich in der Weltrangliste zu behaupten.

PC ACTION: Spielst du noch häufig im Battle.Net oder bevorzugst du Alternativen wie Kali?
gp: Ja, ich spiele noch manchmal im Battle.Net, aber fast alle sehr guten Spieler sind eher auf Kali zu finden.

PC ACTION: Du hast ja mehrere große Turniere gewonnen. Wie viel Geld hast du insgesamt bei diesen Turnieren gewonnen?
gp: Ungefähr 35.000 US-Dollar.

PC ACTION: 35.000 $? Das ist eine Menge Geld, knapp 70.000 DM. Genug, um sich einen großen Sportwagen zu kaufen. Was machst du mit dem ganzen Geld?
gp: Einen Sportwagen kaufen (lacht)!

PC ACTION: Was für ein Gefühl ist es, eine Art *Starcraft*-Star zu sein?
gp: So fühle ich mich eigentlich nicht, nur wenn ich auf Veranstal-

Steckbrief: (Def)Kosh

Wir stellen Ihnen diesmal den PGL-Sieger [Def]Kosh etwas genauer vor.


[Def] Kosh

Nickname	[Def]Kosh
Name	André Fleischmann
Geburtsdatum	16.1.1983
Wohnort	Neckargemünd/ Dilsberg (in der Nähe von Heidelberg)
Beruf	Schüler (Gymnasium)
Hobbys	Tischtennis, Tennis, mit Freunden weggehen
Lieblingsrasse	Eigentlich alle, nur Protoss bevorzuge ich vielleicht etwas
Lieblingskarte	Lost Temple und Dire Straits
Bester Spieler	Iron-the-feared, OgerEli und vielleicht auch ich – manchmal
Bisherige Erfolge	- PGL SIEGER - Zweiter in B.net Ladder Season 2 - Siebter in Berlin (Deutsche *Brood War*-Meisterschaft)



Ein früher Screenshot von Water Starcraft, auf dem man bereits Wassereinheiten erkennen kann.

mit nach Hause nehmen. Als besonderes Highlight wurde X'ds~Grrrr..., der *Starcraft*-Weltmeister aus Kanada (wir berichteten), eingeflogen, der mehrere beeindruckende Showkämpfe zeigte und und einige interessante Interviews gab – unter anderem auch mit uns (siehe Kasten).

Auf der Cover-CD

Spielbericht

Ein Spielbericht aus dem PGL-Finale zwischen OgerEli und [Def]Golgari. Einfach die Datei index.cfm mit Ihrem Internet Explorer öffnen.

pglbericht.zip

Water Starcraft

Die Konvertierung, mit der *Starcraft* um Wassereinheiten erweitert werden soll, nähert sich der Fertigstellung. Momentan wird noch am Sound gearbeitet. Die *Water-Starcraft*-Homepage ist umgezogen und nun unter http://www.geocities.com/Area51/Vault/5654/index2.html zu erreichen. Sobald die Konvertierung releast wird, werden wir Sie weiter informieren.



Eindrücke eines Starcraft-Spielers vom gelungenen Finale der Professional Gamers League (PGL).

tungen wie dieser hier bin oder im Internet. Aber im normalen Leben bin ich ein Typ wie jeder andere auch. Manchmal erkennen mich schon Leute meines Alters, das passiert aber eher selten. Natürlich ist es sehr spannend.

PC ACTION Würdest du dir wünschen, es herrschten bei uns Verhältnisse wie in Korea, wo man ja als Superstar gilt, wenn man in *Starcraft* oder auch einigen anderen Spielen herausragende Leistungen zeigt?

gp: (lacht) Ja, ich würde gerne dort leben ...

PC ACTION Spielst du immer noch regelmäßig Starcraft?

gp: Ich spiele zurzeit sehr viel weniger als ich es früher tat, aber es ist immer noch eine Stunde am Tag, wobei ich die meiste Zeit mit Chatten statt Spielen verbringe.

PC ACTION Was meinst du, wärst du tatsächlich viel besser als du es gegenwärtig bist, wenn du immer noch 5 Stunden am Tag spielen würdest?

gp: Nein, ich denke nicht, dass ich besser wäre, aber ich sollte doch wieder mehr üben, um weiter mithalten zu können. Wenn man schon auf einem sehr hohen Level spielt, ist es sehr schwierig, sich noch erkennbar zu verbessern.

PC ACTION Du hast gegen einige der besten und bekanntesten deutschen *Starcraft*-Spieler gespielt, wie zum Beispiel gegen [DEF]Kosh, wobei es nicht danach aussah, dass dich der Sieg im ersten Spiel gegen ihn sonderlich große Mühe gekostet hätte. Was war sein Fehler im Match gegen dich?

gp: Naja, seine Kontrolle der Einheiten ist noch nicht so gut, und ich glaube, ich hatte auch früher das Reichweiten-Upgrade, was mir dann den Sieg brachte und gegen Iron~the~Feared dann später die Niederlage.

PC ACTION Bei einem Jetlag und den wenigen Stunden unsanften Schlafes letzte Nacht verständlich, wie ich finde. Noch mal zurück zu Starcraft. Nach deinen Schaukämpfen hab ich mit einigen Spielern hier gesprochen, die eigentlich ihre „*StarCraft/ Brood War*-Karriere"schon für beendet erklärt haben. Diese wollen nun doch weiterspielen bzw. wieder anfangen, da sie sehr beeindruckt waren von deiner Spielweise. Ich dachte auch, ich hätte das meiste in *Starcraft* schon gesehen, aber wie du vorhin gespielt hast, war einfach unglaublich. Ein schon verloren geglaubtes Spiel hast du nach ca. 10 Minuten gewonnen.

gp: (lacht) Ja, ich glaube, für diese Spielweise bin ich in der Szene hinreichend bekannt.

PC ACTION Du hast ja genug Zeit gehabt, dir ein Bild von den spielerischen Fähigkeiten der hier teilnehmenden Spieler zu bilden. Was denkst du?

gp: Ich bin schon positiv überrascht, hier sind mit Sicherheit einige Spieler, die oben in der Welt mithalten können, OgerEli oder auch [DEF]Kosh, wenn er seine Einheiten noch ein wenig besser kontrollieren lernt. Dass Iron~the~Feared gut ist, wusste ich ja schon vorher.

PC ACTION Was denkst du, wo das „Professionelle Spielen" in Zukunft stehen wird?

gp: Ich bin sehr beeindruckt und hoffe, dass solche und ähnliche Events in Zukunft noch mehr Leute anziehen werden. Man kann das „professionelle" Computerspielen und die dazugehörigen Leute nicht mehr als Randerscheinung abtun, dafür gibt es schon weitaus zu viele Spieler, welche die Faszination des sportlichen Gegeneinanders erkannt haben.

PC ACTION Letzte Frage: Werden wir dich in einem anderen Computerspiel wieder sehen, wenn du mit *StarCraft* aufhörst?

gp: Es gibt im Moment keine ernsthafte Alternative zu *Starcraft/ Brood War*. *Age of Kings* ist ein nettes Spiel, aber es übt nicht die Faszination eines *Starcraft* aus, es ist halt ein anderes Spiel, man kann die beiden eigentlich auch nicht miteinander vergleichen.

PC ACTION Ok, vielen Dank für das Interview, hat Spaß gemacht, sich einmal mit dir zu unterhalten.

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 ist erst seit kurzer Zeit im Handel, und schon interessieren sich alle für das im Herbst erscheinende Expansion-Pack. Informationen darüber werden im Internet heiß gehandelt."



Der Aufstieg Roms: Mazedonische Hopliten und Steinwerfer sind in der Bronzezeit kaum aufzuhalten

Infanterie-Einheiten

Für *Age of Empires* haben die Entwickler die Infanterie-Einheiten sehr ausgefeilt gestaltet. Keine andere Gruppe verfügt über derart viele Varianten und Aufwertungen. Dennoch verschmähen die Spieler die Infanterie-Einheiten, da sie aufgrund ihrer Langsamkeit gegen Fernwaffen (Wagenschützen, berittene Bogenschützen) keine Chance haben. Dies gilt bis heute sowohl für Kasernen-Einheiten als auch für Akademie-Einheiten und selbst der Geschwindigkeits-Bonus der Griechen bezüglich der Akademie-Einheiten ändert daran nichts.

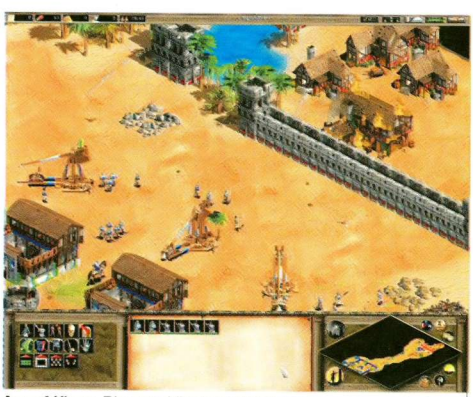
In *Der Aufstieg Roms* ist dies nur geringfügig anders. Mazedonier haben einen Bonus gegen Fernwaffen, der sie gegenüber Wagenschützen nahezu unverwundbar macht. Das führt dazu, dass ein Mazedonier in der Bronzezeit mit einer Kombination aus Steinwerfern und Hopliten nicht aufzuhalten ist. Leider ist der Mazedonier sehr goldlastig und relativ schwach in der Eisenzeit, was dazu führt, dass ein Mazedonier fast immer verliert, wenn er das Spiel nicht bereits in der Bronzezeit für sich entscheiden kann.

In *Age of Kings* sind Infanterie-Einheiten gewaltig stark. Dies gilt für die Elitekämpfer aus den Kasernen genauso wie für die zahlreichen Spezialeinheiten verschiedener Völker, allen voran die Deutschritter der Teutonen. In *Age of Kings* gibt es keine übermächtige Überlegenheit der Fernwaffen mehr.

Wie bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt, ist eine der am schwersten zu widerlegenden Strategien in *Age of Kings* der Angriff mit gut verteidigten Triboks. Besonders die Infanterie-Einheiten sind ideal geeignet, diese Belagerungswaffen zu schützen. Ein Gruppe von drei Triboks, umgeben von einem Dutzend Elitekämpfern, ist nur sehr schwer einzunehmen und kann ihrerseits ganze Städte vollständig zerstören. Das ist eine Strategie, die eigentlich mit jeder Zivilisation in *Age of Kings* möglich ist.

Age of Kings: Wahl der Zivilisation

In *Age of Empires* waren Assyrer und Yamato die stärksten Zivilisationen. In *Der Aufstieg Roms* dominierten eindeutig die



Age of Kings: Die verteidigenden Elitekämpfer sollten sich nie zu weit von den Triboks entfernen.



Bekehren statt zerstören: Das Konvertieren der gegnerischen Gebäude ist viel sinnvoller als deren Zerstörung.



Bekehren statt zerstören: Das Konvertieren der gegnerischen Gebäude ist viel sinnvoller als deren Zerstörung.

Shang. In *Age of Kings* sind die Zivilisationen sehr viel ausgeglichener. Ein guter Spieler kann in *Age of Kings* mit jeder Zivilisation gewinnen, wenn er die spezifischen Stärken der jeweiligen Zivilisation gut ausnutzt.

Teutonen: Dorfzentren-Rush

Eine der stärksten Strategien in *Age of Kings* ist das exzessive Bauen von Dorfzentren auf der gesamten Karte. Während diese Strategie prinzipiell mit jeder Zivilisation möglich ist, so verleihen die übermächtigen Dorfzentren der Teutonen dieser Zivilisation eine ganz besondere Stärke. Da dieser Strategie kaum entgegenzuwirken ist, verlangen inzwischen viele Spieler vor Spielbeginn, dass Teutonen nicht gewählt werden dürfen. Dennoch kann man diese Strategie auch mit Briten (Dorfzentren kosten nur die Hälfte) gut verfolgen.

Briten: Langbogenschützen

Die Briten haben ganz ausgezeichnete Bogenschützen, vor allem auch ihre einzigartige Einheit, den Langbogenschützen. Kombiniert mit Pikenieren ergeben diese starke Gruppen, die nur schwer aufzuhalten sind. Häufig können die britischen Langbogenschützen aufgrund ihrer gewaltigen Reichweite den Gegner vernichten, ohne selbst dabei Schaden zu nehmen. Nur der Angriff auf eine Stadt ist mit dieser Kombination aussichtslos. Türme, Burgen und Dorfzentren sind einfach zu stark. Fügt man dieser Gruppe jedoch einige Triboks hinzu, so resultiert daraus eine überaus starke, offensive Armee.

Japaner oder Sarazenen: Mönche

Japaner und Sarazenen eignen sich ganz besonders dazu, ihre Mönche mit einigen Armbrustschützen kombiniert angreifen zu lassen. Sie haben ganz ausgezeichnete Mönche, und es ist immer wieder ein Vergnügen der ganz besonderen Art, komplette gegnerische Städte einfach zu konvertieren.

Byzanz: Gepanzerte Reiter

Die gepanzerten Reiter der Byzantiner sind eine ausgesprochen starke, aber auch sehr schnelle Einheit. Außerdem hat Byzanz den breitesten Technologiebaum, was vor allem den Spielern zugute kommt, die lange Spiele mit sehr vielen produzierenden Dorfbewohnern vorziehen.

Kelten: frühe Infanterie

Die verbesserten Holzfäller geben den Kelten einen enormen Entwicklungsvorteil, den ein geschickter Spieler in einen sehr frühen Angriff umsetzen kann. Wenn eine Zivilisation Aussichten hat, in der Feudalzeit zu gewinnen, dann die Kelten.

Jede Zivilisation hat ihre eigenen Stärken und Möglichkeiten, und es gibt keine Zivilisation, die absolut übermächtig ist, und keine Einheit, die gegenüber allen anderen eindeutig dominieren könnte. Man kann jeden Tag neue Strategien erproben und Erfahrungen sammeln. Genau das macht den besonderen Reiz von *Age of Kings* aus, der dieses Spiel von seinen Vorgängern sehr angenehm unterscheidet.

Auf der Cover-CD

Kampagne: Die Kosaken erobern Sibirien Missionen 1 - 3

Der Transport auf Schiffen bedeutete für die Kosaken der Verzicht auf ihre Pferde. Ob Kosaken ohne Pferde überhaupt kämpfen können? Eine neue große Herausforderung für die Leser von PC-Action.

Die Kosaken erobern Sibirien.cpn

Kampagne: HAI NU'N

Erster Teil einer Kampagne aus vier Szenarien, die im mittelalterlichen Japan spielen. Ein Beitrag unseres Lesers „Werner" aus Baunatal.

HAI NU'N.cpn

Spieler-Persönlichkeiten

Case's Ladder

In den gut zwei Jahren seit dem Erscheinen von *Age of Empires* haben sich international einige Spielerpersönlichkeiten aus der großen Masse der Spieler herausgehoben, die es lohnt in diesem Forum einmal vorzustellen.

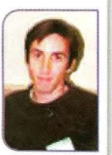


Maimin Matty

Maimin Matty war einer der ersten Spitzenreiter der AOE-Rangliste bei Cases Rangliste (http://www.igl.net). Beruflich bedingt musste er in der Folge einige Zeit pausieren, doch war dann seine Rückkehr zum Spiel umso beeindruckender: Als Gewinner des großen Turniers anlässlich des Erscheinens von *Der Aufstieg Roms* wurde er schlagartig der wohl meistbeachtete AOE-Spieler überhaupt. Wer einmal gegen ihn gewinnen konnte, der schmückte sich mit diesem Sieg und verlieh oftmals noch Wochen danach seiner Begeisterung Ausdruck. Microsoft machte sich Maimin Mattys umfangreiche Erfahrung zu nutze und engagierte ihn kurzerhand als Betatester für *Age of Kings*. Maimin Mattys Lieblings-Zivilisation sind die Byzantiner.

Out4Blood

Als Maimin Mattys Teampartner war er anfangs eher unscheinbar. Seine exzessiven Boom-Strategien mit mehr als 35 Dorfbewohnern vor der Jungsteinzeit wurden zunächst von vielen belächelt, bis sie in Spielen die Stärke seiner Strategien selbst zu spüren bekamen. Seine herausragende Fähigkeit besteht darin, alle seine Einheiten immer äußerst effizient einzusetzen. Bei ihm steht kein Dorfbewohner tatenlos herum, auch dann nicht, wenn er davon weit über 100 hat. Out4Blood hält in *Age of Kings* die Teutonen für die stärkste Zivilisation.



Sheriff

Sheriff ist ebenfalls einer der herausragenden Spieler in der gesamten Entwicklung von *Age of Empires*. Immer auf einem der ersten Plätze in allen Turnieren, fiel er den Entwicklern auf und hat heute bei Microsoft seinen festen Arbeitsplatz. Auch in Sachen *Age of Kings* sind seine Strategien die meistgelesenen, und als Mitautor eines einschlägigen Buches teilt er seine umfangreiche Erfahrung auch mit den übrigen Spielern. Sheriff bevorzugt in *Age of Kings* die Japaner.



Methos

Als Mitbegründer des Shaitan-Clans, dem wohl stärksten AOE-Clan weltweit, fiel Methos immer ganz besonders auf, da er die Website des Clans gestaltete. Mit dem Umzug der Seite zu Gamers Extreme (http://www.gamersx.com) sind die dort behandelten Themen noch umfangreicher geworden und professioneller aufbereitet. Dabei ist aber nicht zu übersehen, dass hier nicht nur ein guter Theoretiker über Age of Empires schreibt, sondern vor allem jemand, dem auch in der Praxis nicht viele gewachsen sind. Methos bevorzugt die Wikinger in *Age of Kings*.

Die Siedler 3



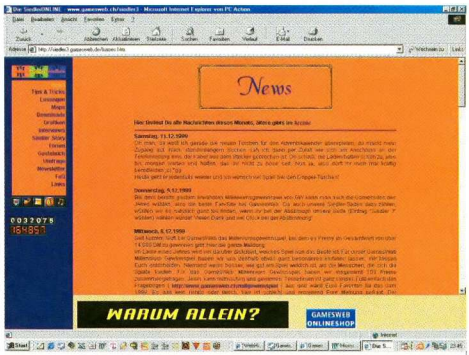
Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf Klöppel aka Mordred
27 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.gamesweb.de
mordred@gamesweb.ch

„Der Sieger des 2. SOC-Turniers steht fest!! ‚Rephil' siedelte sich ungeschlagen zum Titelgewinn. Glückwunsch!"

Der silberne Pädi `99 für S3!!!

Siedler3 erhielt am 18. November im Rahmen der Inter@ktiv 99 auf der Münchner Bücherschau den Pädagogischen Interaktiv-Preis Pädi '99. Unser aller Lieblingsspiel wurde in der Kategorie „Multimedia-Angebote für Jugendliche" mit der pädagogischen Auszeichnung in Silber prämiert. Den Worten vom BlueByte-Chef Thomas Herzler zufolge wurde „DIE SIEDLER III nicht als Lernspiel konzipiert ...", jedoch, „wenn wir mit einem unserer Spiele dann nicht nur für Spielspaß und Unterhaltung sorgen, sondern auch aus pädagogischer Sicht positive Effekte erzielen, freut uns das natürlich ganz besonders." Der Pädi wird einmal im Jahr von den medienpädagogischen Einrichtungen SIN (Studio im Netz), Pädagogische Aktion Spielkultur und InviKo (Institut für virtuelle Kommunikation) verliehen. Die Initiatoren des Interaktivpreises wollen mit dem Pädi nicht nur technische, künstlerische oder didaktische Aspekte bewerten, sondern multimediale Angebote auf ihre pädagogische Einsatztauglichkeit überprüfen. Dass *S3* bei der Preisvergabe in diesem Jahr eine sehr große Rolle gespielt hat, überrascht mich persönlich wenig. Wer schon mal online gezockt und sich längere Zeit in der *S3*-Lobby aufgehalten hat, der wird mir beipflichten, wenn ich sage, dass gerade dort der Umgang miteinander eine besondere Qualität besitzt! Na, jetzt wissen wir doch immerhin, dass dies vor allem dem pädagogischem Wert dieses Spiels zuzuschreiben ist ;-) .



Auf der Fansite SiedlerONLINE wird derzeit fiebarhaft an einem kleinen Trainerprogramm für Die Siedler 3 gearbeitet.

Auf der Cover-CD

Map des Monats
Manemers Höhenzug
map.zip

Kommt bald ein Cheating-Tool für verzweifelte Siedler?

Wie unlängst auf der Fansite SiedlerONLINE (http://siedler3.gamesweb.de) zu erfahren war, wird derzeit fieberhaft an



Schneebedeckte Wälder und zugefrorene Seen wohin das Auge blickt: Auch bei den Siedlern ist inzwischen der Winter eingekehrt.

einem kleinen Trainerprogramm für *Die Siedler 3* gearbeitet. Das Programm kann zwar nicht für Multiplayerspiele verwendet werden – und das ist auch gut so, wohl aber bei den Missionen. Damit zeigt sich ein Silberstreif am Horizont für all diejenigen unter Ihnen, die in einer der teilweise knackig schweren Missionen nicht weiterkommen. Zum Redaktionsschluss befand sich der so genannte „SiedlerONLINE-Trainer" noch im Betatest. Mit etwas Glück und den notwendigen Erlaubnissen werden Sie den Trainer aber schon auf der nächsten Heft-CD finden. Wer es nicht abwarten kann, findet den Trainer etwa zum Erscheinungstermin dieser PC-Action-Ausgabe bei http://siedler3.gamesweb.de zum freien Download.

Starthilfe für S3

Als kostenloses Zusatz-Paket bietet BB über die „Starthilfe für Die Siedler 3" jetzt leichtere Kampagnen, zusätzliche Karten, Lösungshilfen und ein

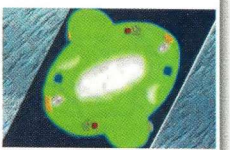


Schiffspassagen sind teuer: Diese Pioniere heuern auf einem Frachter an, der sie gegen Arbeit gratis übersetzt.

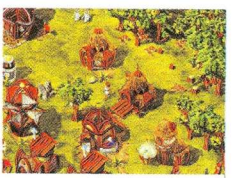
überarbeitetes Handbuch. Die Software bietet dem Spieler die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad aller *Siedler III*-Kampagnen einfach durch einen Mausklick selbst zu wählen. Nach der Installation steht dem Spieler neben dem normalen Spielmodus nun auch ein leichterer Modus zur Verfügung. Das Umschalten funktioniert auch während des Spielens einer Karte (Einzelspielermodus – ist ja klar). Allerdings muss dafür der Spielstand vor dem Umschalten gespeichert und anschließend das Spiel neu gestartet werden. Außer der Auswahl der Schwierigkeitsstufe liefert die Starthilfe auch drei zusätzliche Einzelspielerkarten und grundlegende Lösungshilfen für *Die Siedler III – Das Geheimnis der Amazonen*. Die Lösungshilfen stehen als einfach zu bedienendes und übersichtliches HTML-Dokument zur Verfügung, das mit jedem üblichen Internet-Browser gelesen werden kann. Für alle *Siedler III*-Zocker, die das Amazonen-Erweiterungspaket nicht besitzen, enthält die Starthilfe darüber hinaus ein umfassend überarbeitetes *Siedler III*-Handbuch im HTML-Format. Das aktualisierte Handbuch erläutert nun alle neuen Funktionen, die seit dem Verkaufsstart durch (viele) Updates in *Die Siedler III* aufgenommen wurden. Die Starthilfe kann als CD gegen Einsendung eines mit 3 DM frankierten und an sich selbst adressierten Rückumschlags bei Blue Byte angefordert werden. Blue Byte stellt die Auswahl der Schwierigkeitsstufe allen Spielern auch in Form eines Updates zur Verfügung. Um die Datenmenge, die für ein Update übertragen werden muss, möglichst gering zu halten, wurde hier jedoch auf die zusätzlichen Karten, die Lösungshilfen und das überarbeitete Handbuch verzichtet.

Map des Monats

Map-Chef Manemer hat auch beim abgelaufenen Turnier für genügend abwechslungsreiche Maps gesorgt. Eine dieser Karten haben wir für euch ausgesucht! Turnier-Feeling kommt natürlich nur auf, wenn ihr sie online spielt. Mit dieser Map wurden die Plätze 2 – 5 des abgelaufenen Turniers ausgespielt. Ihr findet die sie auf der Heft-CD.



Manemers Turnier-Maps sorgen bei den Teilnehmern immer für reichlich Verwirrung.



So beschaulich wie auf diesem Bild ging es beim zweiten SOC-Turnier nur selten zu.

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Wie auch im letzten Monat wurde fleißig um gute Platzierungen in den einzelnen *S3*-Ligen gesiedelt. „Die Wussels" haben in der BB-Clanliga weiter die Nase vorn und führen diese Wertung nunmehr mit fast 500 Punkten Vorsprung an. „Die Oldies", unser Ehrenclan, hat mittlerweile die 600-Spiele-Schallmauer erreicht und hält sich noch immer wacker unter den Top 10 der Szene. In der 1vs1-Liga von BB hat SOC Bratzo das Unglaubliche geschafft und ist der erste Einzelspieler, der einen Titelhattrick ergattern konnte! Den Monatstitel in der SOC-„Wirtschaftsmodus"-Liga erwuselte sich diesmal Spaceworld, der die Vormonatssiegerin Cindy auf die Plätze verdrängte. Man fragt sich zwar langsam, ob er noch andere Hobbys hat – aber einen weiteren Titelhattrick konnte SOC Tinka für sich verbuchen, der seinen beiden zuvor gewonnenen SOC-LP-Titeln einen dritten hinzufügen konnte. Im Longplay gibt es kaum noch jemanden der sich mit dem Vorzeige-SOC messen kann! Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Zu den beiden vom SOC organisierten Ligen Longplay- und Wirtschaftsliga finden Sie nähere Infos unter http://www.s3club.de.

BB-1vs1-LIGA TOP 10

Hier spielen Sie ohne Partner. Um ganz nach oben zu kommen, muss man viel spielen: Wer 8 Tage nacheinander nicht spielt, wird für jeden weiteren Tag mit einem Abzug von 15 Punkten bestraft!!

Platz	Spielername	Punkte
1	SOC Bratzo	10868
2	KiKi	10652
3	StanleyB23	10268
4	Eberwurz	10217
5	Knight di Luca	10191
6	Liesel	10158
7	Crazy Mathe	10125
8	Nosferatu	10011
9	Fletty	10005
10	Moya	9853

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	9999
2	Knights 2	9515
3	Gamehouse Clan	9513
4	The Warlords	9361
5	DS of Chulak	9202
6	Gallier	9196
7	Oldie Clan	9124
8	TNT	9117
9	Duke-Clan	9113
10	Just 4 Fun	9111

SOC-LP-LIGA TOP 10

In der SOC-LP-Liga sind alle Mitglieder des SOC (Info: http://www.s3club.de) spielberechtigt. In der LP-Liga gilt eine Punkteuntergenze von 5.000 Punkten was einen Rush unmöglich macht.

Platz	Spielername	Punkte
1	Tinka	178
2	Torsten M	173
3	Bratzo	149
4	Sultan	119
5	Hai	118
6	Mave	117
7	Moby Dick	116
7	Spaceworld	116
9	Aragon	114
9	Cindy	114

SOC-KO-LIGA TOP 10

Die Siegbedingung für diese Liga wird vom Programm vor dem jeweiligen Spielstart im Multiplayer-Setup vorgegeben. Die Zeitbegrenzung von einer Stunde wurde durch den neuen Patch auf Version 1.54 aufgehoben.

Platz	Spielername	Punkte
1	Spaceworld	104
2	Cindy	95
3	Vogelfreund	85
4	SOC Mave	84
5	Hagen	58
5	McMohr	58
5	Papa Rene	58
5	Toni 14	58
5	Vw96	58
10	Miraculix	52

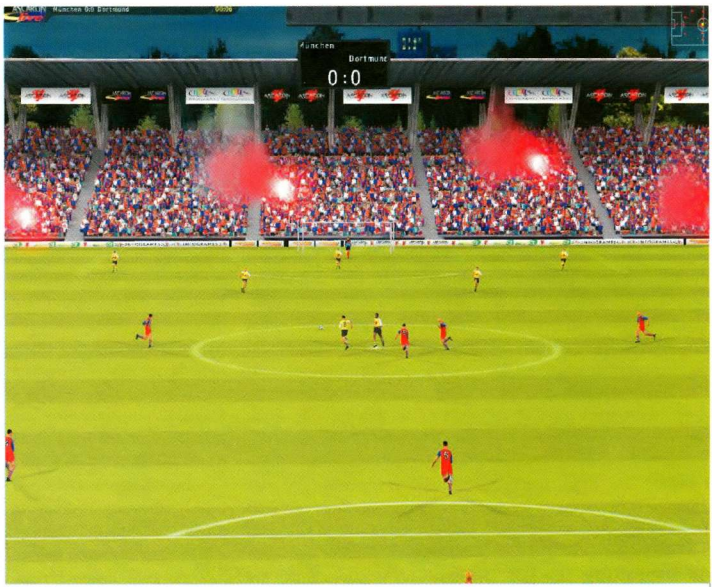
Anstoss 2/3



Die Anstoss-Fancorner liefert Ihnen 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

„Bereits Ende Januar soll die dritte und letzte Betatestphase von Anstoss 3 abgeschlossen werden. Das Spiel wird dann am 10. Februar erscheinen."



Aufgeheizte Atmosphäre im Duell der Giganten zwischen Bayern und Dortmund. Die Fans entzünden bengalische Feuer im Olympiastadion.

Endspurt

Das Team von Ascaron und viele Tester sind nun dabei, böse Bugs zu finden und zu beseitigen. Das Spiel selbst ist schon fast fertig. So wurde auch bereits das allerletzte Feature eingebaut: Man kann jetzt den Spieler für die Vorderseite des Fanartikelkataloges bestimmen. Alle eitlen Spieler, die das Rennen nicht gemacht haben, sind hinterher sauer. Auch im Bereich der Simulation geht es nun in die Feinarbeit. Satte zehn Kameraperspektiven zeigen alles rund um das Spielgeschehen. Vor und hinter dem Tor oder nah am Ball, direkt am Spieler oder vom Flutlichtmast aus, aus jedem Blickwinkel kann der Manager seine Spieler beobachten. Die Kamera hat auch einige Spezialtechniken drauf, so kann sie sich auch um Ball und Spielfeld drehen. Zusätzlich sollen eine Fülle von Spezialeffekten den Spieler begeistern: Regen, Schneeregen, Schnee, verschneite Plätze, Nebel, Blitze, bengalische Feuer, Blitzlichtgewitter, Feuerwerk, drehbare Banden und animierte Tornetze lassen das Spiel noch echter wirken. Überdies wird auch geplant, dass man den Spielern während des laufenden Spiels Anweisungen zurufen kann. Mit von der Partie ist nun auch ein etwas chaotischer Stadionsprecher, der während des Spiels immer mal wieder für einen lustigen Spruch gut ist. Auch Intro, Verpackung und Handbuch sind in Arbeit.

Neues aus dem Anstoss 2 - Fotoalbum



In *Anstoss 2* entstehen jede Menge Geschichten, wie sie auch in der Realität oft vorkommen. Aber was *Anstoss 2* wirklich ausmacht, sind die Ereignisse, wie sie eben in der Realität nie vorkommen würden. So zum Beispiel folgende Story eines Managers, in welcher der asiatische Grippevirus die Hauptrolle spielt: „Ich besitze drei 8 er-Spieler, diese habe ich einem besonderen Zufall zu verdanken: Kurz vor der Winterauf- bzw. -abwertung bekam ich diesen merkwürdigen Grippevirus, und alle Spieler fielen um eine Stärke. Bei der Auf- bzw. Abwertung stiegen drei 6 er-Spieler wieder auf die Spielstärke 7. Als der Virus dann wieder verschwunden war, erhielten alle Spieler wieder ihre ursprüngliche Spielstärke, und aus den 7ern wurden 8er. Ist natürlich Glückssache ..."



Auch Stadien sehen in *Anstoss 2* nach mehreren Saisons meist etwas anders aus als in der Wirklichkeit. So z.B. diese „Bremer Brücke" in Osnabrück, in der fast alle Einwohner dieser Stadt Platz hätten. Und manch ein Spieler bringt allein durch den Verkauf seines Trikots wieder eine Millione Mark in die Vereinskasse.

Auf der Cover-CD

Sprachfiles aus Anstoss 3, Teil 3

Erst ganz zum Schluss baute Ascaron einige Sprachaufnahmen von Stadionsprechern ein. Natürlich sind auch diese nicht ganz ernst geraten. Hören Sie selbst, was man sich in Gütersloh so einfallen ließ.

Sprache3.zip

Von Ronny zu „Ascaronny"



Ronny Harzendorf

Ronny, Senkrechtstarter in der Anstoss-Szene und ehemaliger Betreiber von anstossfreak.de arbeitet seit dem 1. November in der Qualitätsicherung von Ascaron. Die FanCorner hat sich mit „Ascaronny" unterhalten.

Noam Salomon: Wie geht's dir einen Monat nach deinem ersten Arbeitstag bei Ascaron?

Ronny Harzendorf: Mir geht's ganz gut, die Arbeit hier macht viel Spaß und was gibt es Schöneres als an seinem Lieblingsspiel mitzuwirken!?



Schlechte Aussichten für Deutschlands Nummer 1a: Nebelschwaden behindern die Sicht von Olli Kahn alias Olli Huhn (Wie gut, dass es den Editor gibt).

Noam: Von einer Fanpage eines PC-Spiels zum Mitarbeiter am selben Projekt. So was wünscht sich wohl jeder Fan. Wie hast du deine Blitzkarriere erlebt?

Ronny: Das ging alles ziemlich schnell. Mit der Fanpage anstossfreak.de waren wir circa ein halbes Jahr online. Kurz darauf bin ich von Ascaron angesprochen worden. Dass ich nun für die Firma arbeiten und an dem Spiel mitwirken darf, für das ich vor kurzem noch eine Fanpage gewidmet habe, ist schon Wahnsinn. Ich bin jedenfalls ziemlich glücklich.

Noam: Wie hast du denn reagiert, als der positive Entscheid von Ascaron kam?

Ronny: Nachdem mir Gerald Köhler per Telefon Bescheid gegeben hatte, dass ich nun ein „Ascaroni" bin und ich den Telefonhörer aufgelegt hatte, kam erst mal ein langer und lauter Jubelschrei, abends noch ein Gläschen Sekt! :o)

Noam: Mit dem Talkabend von anstossfreak.de hast du in kurzer Zeit sehr viel in der Anstoss-Szene bewegt, was kann man denn in Zukunft von dir erwarten?

Ronny: Es war wirklich erfreulich, wie viele Fans in den Chat kamen und immer noch kommen, aber das beweist ja nur, wie viele *Anstoss*-Fanatiker es im Lande gibt. Was man von mir erwarten kann, hmm :o), jedenfalls geben wir hier unser bestes, *Anstoss 3* so gut und fehlerfrei auf den Markt zu bringen, wie's nur geht. Aber ich bin fest überzeugt, dass alle im *ANSTOSS*land begeistert sein werden. Es ist wirklich erstaunlich, was alles zusammenpassen muss, damit ein gutes Spiel erscheint. Zuletzt möchte ich mich noch bei Pawel bedanken, dem neuen Webmaster von anstossfreak.de, der die Seite wirklich gut weiterführt.

Aus dem Leben eines Anstoss-2-Teamches, Teil 2

In einer Trainerkarriere in *Anstoss 2* kann es zu wirklich dramatischen Spielen kommen. Bangend und fluchend sitzt man vor dem PC und wartet gespannt, was die eigene Mannschaft da fabriziert. Auch „Master K." hat einiges erlebt mit seinem Verein. Hier sind seine persönlichen Erlebnisse die er „einfach mal loswerden" wollte :

Mein schönstes *Anstoss 2*-Erlebnis:

Letzter Spieltag, Schalke 04 hat zwei Punkte Vorsprung als Tabellenführer und ist bei mir zu Gast. ich muss also gewinnen, um Deutscher Meister zu werden. Zu Pause steht es 0:0 - ich lass' ein Donnerwetter ab. Weiter geht's, nichts passiert, es fällt einfach kein Tor. Dann in der 88. Minute: 0:1 für Schalke! Alles vorbei? Nö, 89. Minute fällt der Ausgleich, in der 90. Minute habe ich mit 2:1 gewonnen und werde mit einem Punkt Vorsprung Meister. Das ist Fußball!

Mein schlimmstes *Anstoss 2*-Erlebnis:

Ich bin am letzten Spieltag Tabellenführer und verliere gegen einen bereits feststehenden Absteiger. Die Meisterschaft ist futsch. Das ist 1992 auch Eintracht Frankfurt passiert. Bitter!

Aus dem Leben eines Anstoss-2-Teamchefs

Eine weitere Rubrik aus der FanCorner nennt sich "Trainerbiografien". Hier berichten Teamchefs von ihren ganz persönlichen Karrieren und Erfolgen. Auch Erfolgsrezepte sind ihnen gelegentlich zu entlocken. Hier ist ein Beitrag von Otto Vanders der mit dem SV Babelsberg seine Karriere in der Regionalliga anfing.

Erfolge

1998/99	4. Platz Regionalliga Nord-Ost
1999/00	Aufstieg in die 2. Bundesliga
1999/00	4. Platz 2.Bundesliga, DFB-Pokal-Halbfinalist
2000/01	Aufstieg in die Bundesliga
2001/02	Aufstieg in die 2. Bundesliga
2002/03	8. Platz Bundesliga, DFB-Pokal-Sieg
2003/04	Wechsel zu Newcastle United und 4. Platz
2004/05	Endlich mal Meister und Uefa-Cup-Viertelfinalist
2005/06	Wechsel zum 1. FC Kaiserslautern, 2. Platz
2006/07	Sieger der Champions League und Deutscher Meister
2007/08	... läuft gerade ;o)

Erfolgsrezept:

Beim Einstieg ins Spiel sollte man auf einen großen Kader mit möglichst einem 6 er oder 7 er-Spieler auf der Stürmer-, Manndecker- oder Mittelfeldposition achten. Ein großes Stadion ist eigentlich nicht so wichtig, da man bei ausreichendem Erfolg auch mit hohen Eintrittspreisen Geld scheffelt. Das Stadion kann dann immer noch ausgebaut werden. Später kann man ruhig mal Angebote von Clubs aus dem Ausland annehmen, da diese oft mehr Geld und Spielerpotenzial bieten als die Deutschen Clubs. Falls genügend Geld vorhanden ist, sollte man die Spieler ruhig mit Prämien zustopfen. Vermeiden Sie aber Stammplatzprämien, da es vorkommen kann, dass selbst gute Spieler die Anforderungen nicht erfüllen. Mir ist passiert, dass ich Luis Enrique (Stärke 7) von Southampton (mittlerweile gewechselt von Barcelona) für schlappe 19 Millionen erwarb und es sich dann herausstellte, dass er mit dem Training nicht zurecht kam und damit von der Spielstärke 7 auf 5 fiel. Somit war ein anderer Spieler besser auf der Position von Luis Enrique und ich musste mit Geldstrafen und einem unzufriedenen Spieler leben.



Englische Verhältnisse in der Bundesliga: Die Partie zwischen den beiden Top-Teams fällt fast ins Wasser. Der Platz ist eine riesige Matschgrube.

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

„Ich wünsche allen Lesern einen guten Start in die neue Spiele-Saison 2000."

Neuer Szenariopool für Anno 1602

Seit der Veröffentlichung von *NINA* und dem Offiziellen Szenario-Editor vor gut 14 Monaten, wächst die Zahl der im Internet verfügbaren *Anno1602*-Szenarien kontinuierlich an. Für Einsteiger ist das Angebot kaum zu überschauen, da viele Homepages die angebotenen Missionen nur schlecht dokumentieren. Angaben zu Schwierigkeitsgrad, Missionstyp oder geschätzter Spieldauer fehlen meistens. Einige Piraten-Homepages gehen sogar so weit, dass sie - sehr zum Ärger vieler Autoren - einfach fremde Missionen ohne Angaben zu Herkunft und Autor veröffentlichen und so quasi als ihre eigenen ausgeben. Die Fans müssen sich erst durch die Masse der Szenarien durchkämpfen und sortieren, bevor sich vielleicht eine Mission findet, die zum Spielen einlädt. Eine Ausnahme bildet die um Andre Beran lokalisierte Gruppe von Homepages, die sich unter dem Logo „Neue Inseln, Neue Welten" zusammengeschlossen hat und ihre Szenarien vorbildlich verwaltet.

Im Sommer '99 kam von Sunflowers der Vorschlag, einen offiziellen Szenariopool ins Leben zu rufen. Neue Missionen sollten von einem Expertenteam sorgfältig geprüft und bewertet werden, um den Fans das Aufspüren neuer, interessanter und spielbarer Missionen zu erleichtern. Leider wurde das Projekt nie realisiert, da Sunflowers bereits tief in der Arbeit zum Nachfolger *Anno1503* steckt und all seine Kapazitäten auf diesen Titel konzentriert. Viele Fans waren enttäuscht, zeigten aber Verständnis und diskutierten tagelang im Infogrames-Forum (http://www.infogrames.de), bis Joe, Linde und Markus die Idee schließlich auf ihre Art verwirklichten. Herausgekommen ist der bisher vorbildlichste Szenariopool zu *Anno1602*, den man im Netz kennt. Jedes Szenario wird ausführlich dokumentiert, so dass man schnell einen Überblick über Autor, Story, Schwierigkeitsgrad, Missionstyp (Auftrag) und Spieldauer bekommt. Zu einigen Missionen gibt es auch Screenshots. Zudem erleichtert eine Sortierfunktion die Navigation in der umfangreichen Datenbank. Gehosted wird das ganze Projekt von „Joe´s *Anno1602* Inn" (http://anno1602.gamesweb.de). Ein Besuch lohnt sich in jedem Fall.



Die Revanche (KE-Mission): Das Heimatdorf von Flo Hasenherz.

Map des Monats : Berg Eden

Diese originelle *Anno 1602*-Mission von Linde (Story, Levelbau) und Orodruin (Inseldesign) beschäftigt seit einigen Wochen die Fans im Infogrames-Forum. Beide Autoren gehören zu den Initiatoren des neuen Szenariopools. Viel Spaß!



Mission Berg Eden: Der Weg zum Gold ist verbaut und es könnte etwas schwierig werden, die Piraten zu vertreiben.



Mission Berg Eden : Baut diese kleine Reihenhaussiedlung zu einer Stadt mit 1.000 Aristokraten aus.

Sunflowers Adventskalender 1999

Wie im Vorjahr verwöhnte Sunflowers auch dieses Jahr die Fans von *Anno1602* in der Weihnachtszeit mit einen Adventskalender. Hinter den 24 Türchen verbargen sich unter anderem *Anno1602*-Desktop-Motive und einige der neuen, bisher nur in der Königs-Edition (KE) erschienene Szenarien. Dank der freundlichen Unterstützung von Sunflowers gibt es für alle diejenigen, die den Adventskalender verpasst haben, die wichtigsten Files auf der Heft-CD.



Eines der neuen Anno1602-Desktop-Themes aus dem Adventskalender.

Die KE-Szenarien liegen nun der aktualisierten Version von *NINA*-Patch 5 (jetzt 2.690 kB) bei und werden automatisch mit dem Patch installiert. (ACHTUNG: Der Patch setzt die Installation von *Anno1602 + NINA* voraus!)

Auf der Cover-CD

Map des Monats
Berg Eden **(Berg.zip)**
Anno1602 Desktop Themes
Themes.html

Patch
NINA-Patch 5 (jetzt mit KE-Szenarien!)
NINA_PATCH5.exe

Niedrigste Preise Deutschlands

zu finden ist unsere Spezialität! Zahlen Sie nicht zuviel beim Kauf von Computer-Hardware! Wir ermitteln den jeweils günstigsten Tagespreis aus mehr als 24.000 Produktangeboten bundesweit und beraten Sie herstellerunabhängig über Neu- und 2.Handprodukte für nur 3,63 DM /Minute.

Einige Beispiele:

PC mit Pentium & Monitor ab 299,-DM

PC mit Pentium III 500 ab 1.199,-DM

Notebook Compaq ab 299,-DM

PC mit AMD K7Athlon ab 1.350,-DM

Monitore ab 60,-DM

Prozessoren:

Pentium CPU's ab	45,-DM
Celeron 400	99,-DM
Celeron 500	259,-DM
Pentium II 400 Mhz	199,-DM
Pentium III 500 Mhz	439,-DM
Pentium III 600 Mhz	879,-DM
AMD K6 II ab	55,-DM
K6 II 450 Mhz	99,-DM
K6 II 500 Mhz	189,-DM
AMD K7 500 Mhz	379,-DM
AMD K7 600 Mhz	599,-DM

Speicher:

PS/2 Simm 32 MB EDO	49,-DM
SDRAM 32 MB	69,-DM
SDRAM 64 MB	129,-DM
SDRAM 128 MB	249,-DM

Festplatten:

1,7 GB Fujitsu	99,-DM
4,3 GB Seagate	149,-DM
8,4 GB Quantum	160,-DM
13 GB Quantum	199,-DM
15,2 GB IBM	222,-DM
19,2 GB Quantum	249,-DM
20,3 GB IBM	299,-DM

CD-Rom, CDR & DVD:

40-fach CD-Rom	59,-DM
48-fach CD-Rom	65,-DM
CD-Recorder ab	159,-DM
DVD-Laufwerk	119,-DM

Aufrüstung Markenmainboards:

Board mit 400 Mhz CPU	189,-DM
Board mit 500 Mhz CPU	299,-DM
Board mit 600 Mhz CPU	869,-DM

Monitore & Sonstiges::

15" SVGA ab	179,-DM
17" Markenmonitor ab	299,-DM
19" Markenmonitor	599,-DM
Digital-Kamera ab	169,-DM
Flachbett-Scanner ab	59,-DM

Mainboards:

MB f. Celeron	45,-DM
MB f. PI bis 233Mhz	65,-DM
MB Sockel 7 bis 333Mhz	69,-DM
MB Slot 1 FSB 100	78,-DM
MB f. Athlon FSB 200	269,-DM

Sound:

Soundkarte 16 Bit PNP	15,-DM
Soundbl.Live 1024 PCI	99,-DM
Guillemont Maxi S. 64	119,-DM

Grafik

VGA 16 MB NoName	13,-DM
VGA Matrox PCI	25,-DM
VGA 8 MB mit AGP	39,-DM
Riva TNT 16MB PCI	99,-DM
VGA ELSA 32MB	105,-DM
VGA Voodoo 3 16MB ab	125,-DM
Asus GeForce 32MB	379,-DM

Komplett-PC's:

mit Pentium (Basisaus.) 599,-DM

mit AMD K6II 450
64MB, 10,1 GB HDD, 48x CD, 8MB AGP-Grafik, 16Bit Sound, Maus, Tastatur 799,-DM

mit PENTIUM III 450
64MB SDRAM 100, 13,2 GB HDD, 40x CD, 16MB VGA, Sound, Maus, Tastatur,Modem 1.199,-DM

mit AMD K7 ATHLON 600Mhz
200 Mhz FSB, 64 MB SD-Ram, 10,2 GB HDD,40xCD, 16MB VGA, Sound Maus,Tast. 1.599,-DM

Notebook m. 380 Mhz ,64MB, 4,3 GB 12,1 Color, CD 1.859,-DM

Notebook m. Intel 400A, 128MB, 4,3GB, 12,1TFT, CD, Sound, Trackpad, Software 2.499,-DM

Vorführgeräte und 2.Hand

Komplett-PC's ab	99,-DM
Monitore 15" und 17" ab	60,-DM
PC mit Pent. & Monitor	299,-DM
Notebook Compaq ab	299,-DM
Notebook IBM	999,-DM

Software zur kostenlosen Nutzung:

Über 100 Top-Programme! INFO & Bestellgutschein per Faxabruf:

T.I.S. TeleInfoService 0190-883344

intermedia Computer Marketing GmbH

Service-Telefon: 0 19 0-88 00 99

24-Stunden-Fax-Abruf:

Gesamtpreisliste	0 19 0-88 00 11
CPU-Speicher-Mainboards	0 19 0-88 00 12
Festplatten-CD-ROM-DVD	0 19 0-88 00 13
Sound-Grafik-DFÜ	0 19 0-88 00 14
Komplettsysteme Neu & 2.Hd	0 19 0-88 00 15

Faxabruf- oder Pollingfunktion am Fax aktivieren und anwählen oder Nummer wählen und Abruf-/Polling-/Starttaste drücken und los gehts! Oder mit dem Telefon wählen und der Sprachführung folgen!

Tarifhinweis: Über alle Rufnummern dieser Anzeige erhalten Sie das Ergebnis einer aufwendigen bundesweiten Recherche unserer Bestpreis-Spezialisten für nur 3,63 DM/Min.



DIGITEL 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

Pioneer

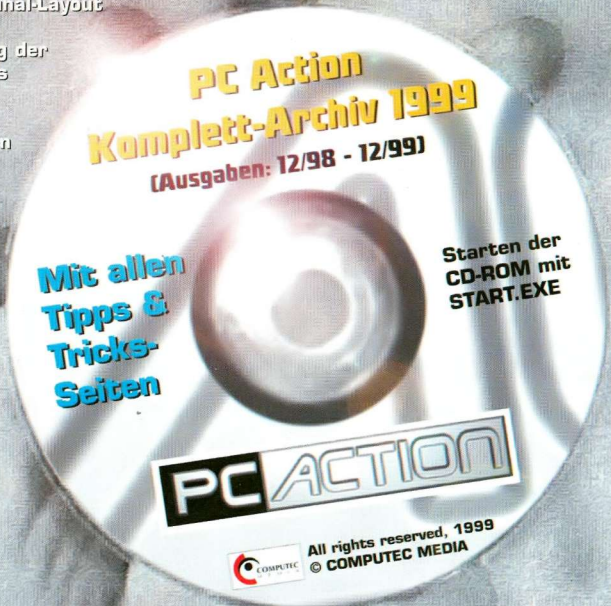
Das ganze Jahr im Griff

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!

Im führenden Fachhandel erhältlich!

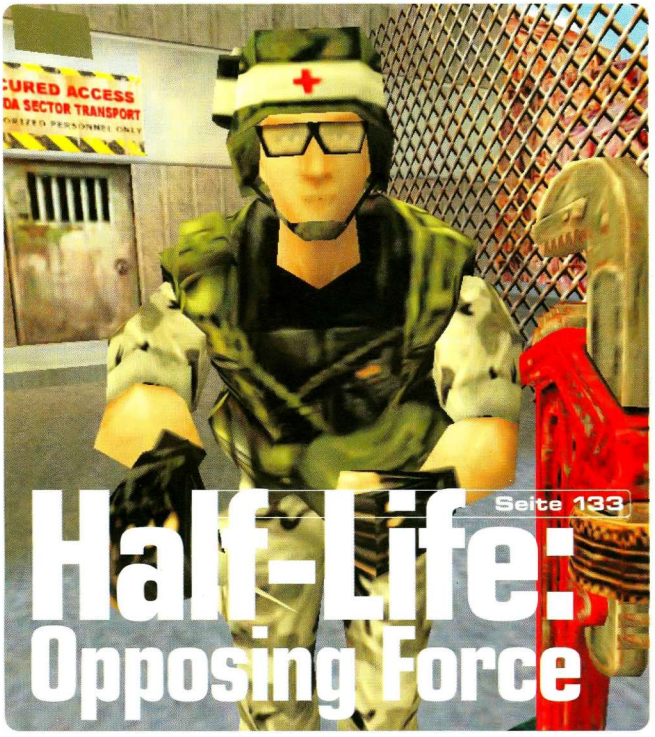


Gleich bestellen:

Fon: 0911/28 72-1 50 (13.00 - 17.00 Uhr)
Fax: 0911/28 72-2 50 **E-Mail: archiv@computec.de**

PC ACTION Spieletipps

2/2000



Half-Life: Opposing Force

Seite 133

Ausgetrickst



Herzlich willkommen im Jahr 2000. Irgendwie ging es doch schneller, als man dachte. Noch vor einigen Jahren wurden Filme, Bücher und sogar Spiele mit dem Nachsatz „2000" bedacht, um einen Blick in die Zukunft zu vermitteln. Das hat ja nun offensichtlich ein Ende. Alle haben vom Jahr-2000-Bug gesprochen. Horrorgeschichten von amoklaufenden Haushaltsgeräten, falschen Zinsabrechnungen und ausfallenden Kraftwerken haben die Runde gemacht. Aber an den ganz eigenen, persönlichen Y2K-Bug hat wohl niemand gedacht. Wenn es mir schon in den vergangenen Jahren schwer gefallen ist, mich an die neue Jahreszahl im Datum zu gewöhnen, bin ich jetzt völlig aufgeschmissen. Schreib ich jetzt „00" und muss gezwungenermaßen immer an WC-Reiniger denken? Oder doch das lange „2000". Wir werden es erleben. Ich werde einfach mal ein wenig üben. Unabhängig davon, wie ich ab jetzt meine Briefe datiere, werden mein Team und ich auch im Jahr 2000 dafür sorgen, dass Sie Ihre Spiele auch durchspielen können. In diesem Sinne wünsche ich Ihnen ein gutes und erfolgreiches neues 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

Half-Life: Opposing Force 133
Komplettlösung

Quake 3 Arena 141
Allgemeine Spieletipps

Tomb Raider 4 145
Komplettlösung, 1. Teil

Kurztipps

Tomb Raider 4 157
Indiana Jones 5 157
Quake 3 Arena 158
Earth 2150 158
Half-Life: Opposing Force 158
Pharao 158

Thema Technik

T-Buffer 159

Auf der Cover-CD

Ultima 9 - Komplettlösung, 1. Teil

Auf unserer Cover-CD finden Sie den ersten Teil unserer Ultiman-9-Lösung im PDF-Format.

Ultima9.pdf

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 2	Allgemeine Tipps	12/98
FIFA 99	Allgemeine Tipps	1/99
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Final Fantasy VII	Komplettlösung	9/98
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
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/2000
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
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
Quake 3 Arena	Allgemeine Tipps	2/2000
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 4	Komplettlösung	2/2000
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
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

Half-Life: Opposing Force

In Half-Life haben Sie sich als Gordon Freeman mit dem Militär angelegt. Bei Opposing Force spielen Sie selber einen Marine und erleben das Spiel neu.

Willkommen in Black Mesa

(Welcome to Black Mesa)

Los Geht's!

Halten Sie sich zu Beginn des Spiels links, um die Schutzweste zu finden. Folgen Sie danach dem Gang, bis Sie auf Otis ‚den sympathischen Wachmann treffen. Dieser öffnet Ihnen die verschlossene Tür.

Laser-Barriere

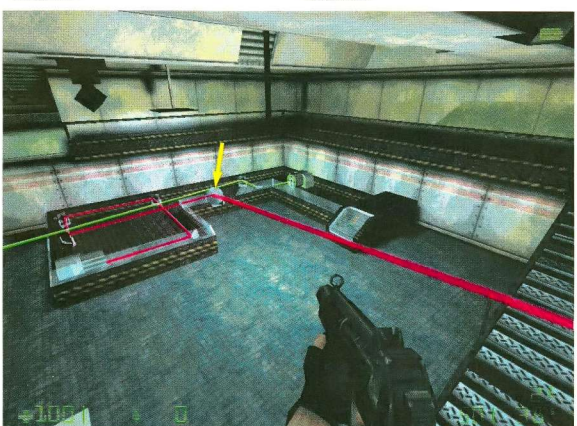
Um die Barriere bei der Treppe zu passieren, kriechen Sie unter den beiden Laserstrahlen hindurch und zerschlagen den Spiegel, der den violetten Laserstrahl auf die Treppe reflektiert. Dadurch wird der Strahl umgelenkt und die Treppe ist passierbar.

Wie komme ich beim abgestürzten Helikopter durch den Zaun?

Folgen Sie dem Tunnel, bis Sie an einen umzäunten Generator kommen. Dort kriechen Sie durch den Lüftungsschacht. Die Strahlen, die den Weg blockieren, verändern von Zeit zu Zeit ihre Position. Nutzen sie das aus, indem Sie in die Lücken zwischen den Strahlen hineinstoßen. Durch den Ausgang gelangen Sie dann schließlich zu dem Generatorschalter, mit dessen Hilfe Sie den Strom abschalten können. Jetzt ist der Weg durch den Zaun freigegeben.



Wenn Sie den Raum betreten bricht ein Inferno aus, dem Sie hinter dem markierten Pfeiler entgehen können.



Der Weg wird durch den Laserstrahl blockiert. Zerschlagen Sie den Spiegel und der Strahl wird so umgelenkt, dass er die Treppenstufen freigibt.

Grundlagen

- Benutzen Sie vorzugsweise nur Munition, die in nächster Zeit häufig zu finden sein wird. Z. B. werden Sie bei einem Gefecht gegen Black-Ops genügend MP-Munition finden.
- Versuchen Sie beim Schießen immer den Kopf des Gegners zu treffen. Das verursacht den meisten Schaden und spart dadurch Munition.
- Halten Sie die Gegner so weit auf Abstand, bis dieser versucht, Sie im Nahkampf anzugreifen. Dann können Sie die Rohrzange einsetzen und dadurch Munition sparen.
- Beschützen Sie um jeden Preis die Forscher. Diese heilen beliebig oft Ihre Wunden, solange Ihre Energie unter 50% ist. Zwischen den Behandlungen muss aber etwas Zeit vergehen.
- Achten Sie immer auf die Munitionierung Ihrer Waffen. Es gibt nichts Schlimmeres,als mit einem leer geschossenem Magazin einem Gegnern gegenüber zu stehen.
- MG-Schützen sollten sie hinter einer Ecke postieren und den Feind anlocken. So kann der Schütze den Gegner unter Beschuss nehmen, während Sie dem gegnerischen Feuer ausweichen.
- Auch als Half-Life-Veteran sollten Sie die Grundausbildung absolvieren. Hier lernen Sie das Seil, welches neu in *Opposing Force* implementiert wurde, zu handhaben.
- Wenn Sie dem Sanitäter den Befehl geben, Wache zu schieben, dann verarztet dieser verletzte Teammitglieder. Folgt er Ihnen, kümmert er sich ausschließlich um Sie.

Sprung-Techniken

In diesem Spiel gelangen Sie häufig an Stellen, an denen sie mit dem normalen Sprung nicht weiterkommen. Deshalb werden hier kurz zwei nützliche Sprungvarianten erläutert. Sie können diese zur Übung auch im Trainingsparcour von *Opposing Force* ausprobieren.

Hochsprung

Um z. B. auf eine große Kiste zu springen, müssen Sie sich davor stellen, die „LAUFEN"- und „SPRUNG"-Taste und sofort im Anschluss die „DUCKEN"-Taste drücken. Damit lassen sich auch Fenster durchqueren.

Geduckter Sprung

Um durch ein niedriges Fenster zu springen, (wenn Sie z. B. auf einem Schreibtisch stehen) drücken Sie zuerst die „DUCKEN"- und dann erst die „SPRUNG"-Taste. Dabei muss stets die „LAUFEN"-Taste gedrückt sein.



Beim großen Säurebecken werde ich immer von herabstürzenden Gegenständen erschlagen. Was soll ich tun?

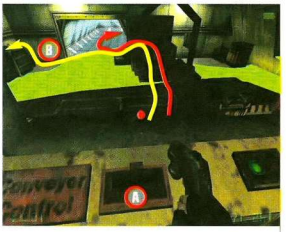
Beim Säurebecken gehen Sie mitten in den Raum und warten, bis das „Beben" beginnt. Danach müssen Sie schnell hinter den linken Pfeiler treten und warten. Wenn der Laufsteg vor Ihnen herabstürzt, laufen Sie diesen schnell hinauf und zur linken Tür.

Hilfe! Die Tür geht nicht auf ...

Wozu dient die beweglich Plattform bei den Säure-Pfützen?

ACHTUNG!!! Die Tür öffnet sich erst nach einer gewissen Zeit.

Wenn Sie den zweiten Säureraum erreicht haben, begeben Sie sich zur Steuereinheit und fahren die Plattform in die Mitte des Raumes vor die gegenüberliegenden Kisten. Über diese gelangen Sie auf die andere Seite. Dort Springen Sie über die Säure und öffnen mit dem Schalter das verschlossene Tor. Klettern Sie dann über die nebenstehenden Kisten erneut auf die andere Seite und nehmen Sie den gleichen Weg über die Plattform. Jetzt können Sie mit einem Sprung die Säure, die den weiteren Weg blockiert, überqueren.



Mit dem Schalter (A) fahren Sie die Plattform in den Raum und springen zum Schalter (B) für das Tor. Ist es dann offen, springen sie erneut über die Plattform auf die Kisten und durch das offene Tor.



Wenn Sie den Rollwagen dicht genug an die Tram herangeschoben haben, ist es ein leichtes in das Innere zu gelangen.

Wie entferne ich die Gitter über den Leitern?

Bei dem Verladeroboter angekommen, müssen Sie die explosiven Kisten zerschießen, um dadurch den versperrten Weg für den Roboter freizumachen. Daraufhin öffnen sich die Gitter über den Leitern. Über die in der Säure stehenden Kisten gelangen Sie an den Pumpenschalter, der die Säure ablässt.

Mit einem Sprung kann ich die Tram nicht erreichen. Was soll ich tun?

Kurz darauf erreichen Sie die Tram, die Sie aus dem Intro von *Half-Life* kennen.
Schieben Sie den Karren mit der Planke direkt vor die Tram, um danach mit einem Sprung hinein zu gelangen.

Cheats

Um bei *Opposing Force* Cheats einsetzen zu können, müssen Sie zuerst die Startdatei etwas manipulieren. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Desktop-Verknüpfung von Opposing-Force und wählen im Menü den Eintrag „Eigenschaften" aus. Dort finden Sie dann ein Dialog-Fenster mit der Bezeichnung: „Ziel". Fügen Sie hier den folgenden Text ein:
„-dev –console –game gearbox" und übernehmen Sie diese Änderung.
Das sollte dann folgendermaßen aussehen:
C:\SIERRA\half-life\hl.exe –dev –console –game gearbox. Wobei der Laufwerksbuchstabe bei Ihnen nicht unbedingt „C" sein muss, sondern auch anders lauten kann. Wenn Sie nun ein Spiel beginnen, können Sie während des Spiels mit der „Zirkumflex"-Taste (unter der Escape-Taste) die Konsole aufrufen, in der die Cheats eingegeben werden.

Allgemeine Cheats

- god	Unverwundbarkeit
- impulse 101	Sie bekommen alle Waffen und Munition
- noclip	Shephard kann durch Wände gehen
- notarget	Alle Gegner ignorieren Sie (außer feindliche MG-Stellungen!)

Waffen und Munition

Geben Sie „Give Weapon_XXX" vor die Waffenbezeichnung ein, um die Waffen einzeln anzuwählen. (Bsp.: „Give Weapon_Snipernfle") Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung!!! Um an mehr Munition zu gelangen, benutzen Sie einfach den Cheat für die Waffe erneut. Für die Granaten der MP müssen Sie dennoch den Ammo-Cheat eintippen. Hierfür geben Sie einfach anstatt „Weapon", „Ammo" und den Munitionstyp ein: „ARgrenades". (Mit den Pfeil-Tasten können Sie zuvor Geschriebenes erneut aufrufen)
TIPP: Den Bindestrich „_" bekommen Sie, indem „SHIFT + ß" gedrückt wird.

knife	Messer
pipewrench	Rohrzange
grapple	Seilwerfer
9mmhandgun	Pistole
eagle	Desert Eagle
9mmAR	Maschinenpistole
shotgun	Schrotflinte
rpg	Raketenwerfer
handgrenades	Handgranaten
satchel	Sprengsatz
tripmine	Laser-Mine
snark	"Wurf-Aliens"
m249	Maschinengewehr
displacer	Displacer
sniperrifle	Scharfschützengewehr
sporelauncher	Sporenwerfer
shockrifle	Alien-Schocker

Gegenstände

Um einen dieser Gegenstände herbei zu zaubern, müssen Sie die Worte „give item_XXX" schreiben. Z. B.: „give item_vest".

vest	Schutzweste
battery	Energie für die Schutzweste
healthkit	Erste-Hilfe-Koffer

Level

Um einen Level anzuwählen, müssen Sie vor die Bezeichnung des Levels das Wort „map" eintippen. Achten Sie darauf, dass sich zwischen Map und dessen Name ein Leerzeichen befindet!!!

ofboot0 - ofboot4	Bootcamp
of0a0	Intro
of1a1 - of1a4	Willkommen in Black Mesa (Welcome to black mesa)
of1a5 - of1a6	Wir ziehen uns zurück (We are pulling out)
of2a1 - of2a3	Vermisst (Missing in action)
of2a4 - of2a6	Unter Feuer (Friendly Fire)
of3a1 - of3a2	Wir sind nicht allein (We are not alone)
of3a4 - of3a6	Die Tiefe (Crush Depth)
of4a1 - of4a3	Gefährliche Realität (Vicarious Reality)
of4a4 - of4a5	Wurmloch (Pit Worms's Nest)
of5a1 - of5a4	Foxtrot Uniform
of6a1 - of6a4	Das Packet (The Package)
of6a4b	Weltuntergang (Worlds Collide)
of6a5	Endgegner
of7a0	Endsequenz

Vermisst (Missing in Action)



In dieser Zwischendecke gibt es ein paar morsche Bodenplatten, die einstürzen, wenn Sie darauf treten.

Achten sie darauf, wo sie hintreten!

Zu Anfang dieser Stage, gelangen Sie durch einen Lüftungsschacht in eine Zwischendecke.
Hier sollten Sie darauf achten, dass Sie nicht auf die dunklen Platten treten. Diese sind morsch und zerbrechen, wenn sie darüber gehen. Unterhalb dieser Platten befindet sich ein Raum mit Wasser, welches unter Strom steht.

Wie gelange ich unbeschadet an den „Feuerspuckern" vorbei?

Um unbeschadet die Flammen durchqueren zu können, sollten Sie stets links stehen, wenn die Flamme von rechts kommt. Passen Sie den Zeitpunkt zwischen der vorherigen und der neuen Flamme ab und springen Sie dann auf die andere Seite. Mit ein bisschen Übung sollten Sie dieses Hindernis ohne gravierende Gesundheitsschäden überwinden können.

In diesem Raum gibt es keinen Ausgang. Und jetzt?

Nachdem Sie alle flammenden Hindernisse dieser Ebene gemeistert haben, kommen Sie in einen Raum aus dem es scheinbar keinen Ausweg gibt. Sehen Sie sich



Wenn die Flamme kurz davor ist, in der linken Wand zu verschwinden, müssen Sie über den Graben springen.

Gegner

Bei *Opposing Force* haben sie es mit „alten Bekannten", sowie mit neuen Gegnern zu tun.
Bei einem Kampf ist es von Vorteil, die Schwachstellen der Gegner zu kennen und diese gekonnt auszunutzen.

Spitter:

Dieser Gegner ist klein und schnell. Auf die Distanz spuckt er Projektile auf seine Gegner ab und im Nahkampf schlägt er mit seinen Klauen zu. Das beste Mittel gegen ihn ist die Rohrzange bzw. das Messer. Versuchen Sie den Abstand so zu halten, dass er versucht Sie im Nahkampf anzugreifen. Treten Sie dann zurück um seinen Klauen auszuweichen und schlagen dann im richtigen Augenblick zu. Falls Sie nicht mehr über besonders viel Lebensenergie verfügen, erfüllt die Pistole auch ihren Dienst.



Voltigore:

Der Voltigore ist der zäheste Gegner, der Ihnen im Spiel begegnen wird. Dieser Brocken ist trotz seines Umfangs ziemlich gut zu Fuß. Um ihn zu besiegen muss schon ein etwas größeres Kaliber aufgefahren werden. Am besten setzen Sie den Sporenwerfer, das MG oder die effektivste Waffe, den Displacer ein.
TIPP: Achten Sie darauf, dass Sie sich nicht in der Nähe des Voltigore befinden wenn dieser stirbt, da Sie sonst von den sprühenden Funken verletzt werden.



Black-Ops:

Sie sind, wie der Name schon sagt, komplett in schwarz gekleidet, tragen ein Nachtsichtgerät und sind mit einer Maschinenpistole und Granaten bewaffnet. Diese hartnäckigen Burschen sind äußerst flink und treffen sehr genau ihre Gegner.
Bekämpfen Sie diese Gattung am besten mit der MP oder dem MG. Vorzugsweise aber mit der MP, denn die Black-Ops hinterlassen hierfür nach ihrem Ableben Munition. Handgranaten sind reine Verschwendung, da diese Gegner sofort in Deckung gehen.

Zombie-Wissenschaftler (2. Mutations-Stufe):

Der Wissenschaftler ist vergleichbar mit den Zombies, die Sie aus *Half-Life* kennen. Er unterscheidet sich nur durch seine größere Statur und der Tatsache, dass er sprinten kann.
Die geeigneteste Waffe gegen diese Wesen ist die Desert Eagle. Nach zwei gezielten Kopftreffern ist für den Wissenschaftler endgültig Feierabend. Mit etwas Übung können Sie auch die Rohrzange bzw. das Messer bedenkenlos einsetzen. Laufen Sie ihm entgegen und schlagen Sie einmal zu. Daraufhin wird er beginnen mit den Armen herumzufuchteln. Halten Sie in diesem Moment Abstand und warten Sie, bis er angelaufen kommt. Gehen Sie dann rückwärts und verpassen Sie ihm dabei einen weiteren Schlag. Er wird stehen bleiben und mit seinen Zähnen, die sich im Brustkorb befinden, zuschnappen. Wenn er damit fertig ist, können Sie auch selber auf ihn zulaufen und zuschlagen. Nach ein paar Wiederholungen ist er dann Geschichte.



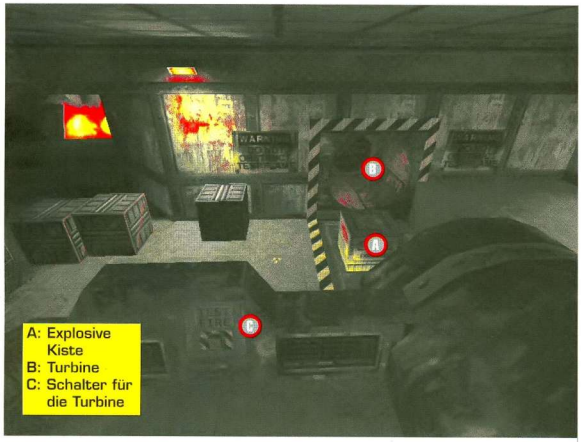
Shocktrooper:

Er verschießt Elektrostöße oder explodierende Schleimklumpen auf seine Gegner. Durch seine schlanke Statur ist es ratsam auf den Oberkörper oder bestenfalls auf den Kopf zu schießen, um sicherzugehen, dass die Schüsse auch treffen. Der Sporenwerfer bzw. das MG zeigen eine große Wirkung auf den Shocktrooper.
Bedenken Sie, dass die Waffe dieses Gegners sich nach dessen Ableben selbstständig macht und Sie angreift.









Die explosive Kiste (A) müssen Sie vor den Brenner (B) schieben und im Anschluss daran, den Knopf (C) betätigen, um einen Ausgang frei zu sprengen.

Das Kabel im Fahrstuhl steht unter Strom. Wie schalte ich den aus?

nach einer Metallkiste um, auf der „Danger, Explosives" steht und schieben Sie diese vor die Turbine. Begeben Sie sich danach an das Schaltpult und drücken sie den Knopf, der die Turbine einschaltet. Dadurch wird ein Loch im Boden freigesprengt, durch das es anschließend weitergeht.

Beim Fahrstuhl angekommen, klettern Sie über die Leiter auf die untere Etage. Dort befindet sich ein Sicherungskasten, (an der rutschigen Wasserlache vorbei und über die Kisten springen) mit dessen Hilfe Sie das unter Spannung stehende Kabel im Fahrstuhlschacht passierbar machen. Danach klettern Sie in die oberste Etage.

Wie erreiche ich die Öffnung des Lüftungsschachts?

Oben angekommen stehen Sie vor einer verschlossenen Tür und einem Lüftungsschacht, der aber nicht erreichbar ist. Schieben Sie hier die kleine Metallkiste vor den Lüftungsschacht um hineinzuklettern. Öffnen Sie dann von der anderen Seite die zuvor verschlossenen Tür und holen die Kiste nach.



Mit Hilfe dieses Kabels, gelangen Sie in die oberste Etage. Zu dumm, dass es unter Strom steht. Sie müssen ganz herunterklettern, um den Strom abzuschalten.

Ich bin über die Barrikade geklettert, und jetzt?

Mit Hilfe der Kiste übersteigen Sie als Nächstes die Barrikade und werfen eine Handgranate durch das Fenster. Dadurch lösen sie eine im Raum gelegt Mine aus, durch deren Explosion ein Durchgang freigesprengt wird. Holen Sie die Kiste erneut nach, um den nächsten Lüftungsschacht zu erreichen.

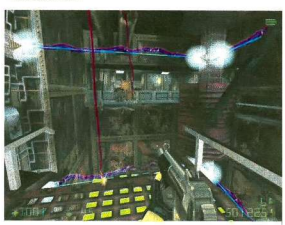
Unter Feuer (Friendly Fire)

Was muss ich tun, um bei dem Säureteich, über dem zwei Stromkabel baumeln, auf die andere Seite zu gelangen?

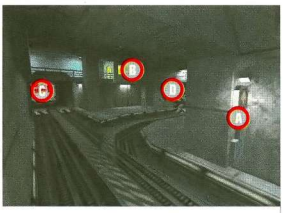
Wieder einmal bei einem Säureteich angelangt, gilt es, mit Hilfe zweier Stromkabel durch eine Laserbarriere zu schwingen. Um Ruhe dabei zu haben, sollten sie zuerst die beiden Gegner auf der anderen Seite eliminieren. Nachdem Sie die Störenfriede ausgeschaltet haben, springen Sie an das untere Drittel des Stromkabels. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht an das unterste Ende des Kabels gelangen, da dieses unter Strom steht. Schwingen Sie dann vorsichtig hin und her, bis Sie nah genug an das zweite Kabel herangekommen sind, um es durch einen Sprung zu erreichen. Wenn das geschafft ist, schwingen Sie einmal hin und her und springen Sie dann schließlich auf die andere Seite.

Wie kriege ich die Tür auf, vor der ein Sanitäter steht?

Später treffen Sie auf einen Sanitäter, der vor einer verschlossenen Tür steht. Um diese zu öffnen benötigen Sie einen Pionier. Dieser befindet sich aber zu allem Überfluss in Gefangenschaft der Black-Ops. Bevor



Durch ein paar Schüsse auf die Kisten, können Sie das Monster jenseits des Säurebeckens etwas „vorbehandeln".



Legen Sie die Weiche (A) um und gehen dann zum Schalter (B) um die Schranke und das Tor (D) zu öffnen. Mit dem Schienenfahrzeug (C) können Sie nun die Reise fortsetzen.

Sie sich an die Befreiungsaktion machen, sollten Sie die hinter der nicht verschlossenen Tür gelegenen Fallen beseitigen um den Rückzug zu sichern. Wenn das erledigt ist, öffnen Sie den Lüftungsschacht und klettern hindurch bis zum Lagerhaus. Bevor Sie den Sanitäter zu Hilfe holen, müssen zur Sicherheit erst alle Black-Ops aus dem Weg geräumt werden. Dann erst zerschießen Sie den Holzbalken vor der Tür und geleiten den Sanitäter zu dem Pionier, der sich hinter dem Tor befindet. Nun schweißt Ihnen der Pionier die Tür auf. (Vorsicht, Selbstschussanlage!!!)

Wo ist das Schienenfahrzeug?

Wenn Sie mit Ihren Kollegen die Lagerhalle „gesäubert" haben, legen Sie den Hebel um und gelangen so in den U-Bahn Schacht. Dort finden Sie eine Weiche, (rotes Schild mit einem Pfeil) die Sie durch einen Schuss umlegen müssen. Gehen Sie danach weiter, bis Sie einen Schalter erreichen, mit dem Sie das Tor öffnen können. Ist das Tor geöffnet, setzen Sie mit dem Schienenfahrzeug Ihren Weg fort.

Das Tor am Ende des U-Bahn Schachts ist verschlossen und aus dem Raum daneben führt keine Tür hinaus!

Am Ende der Bahnstrecken werden Sie schon von einem einzelnen Black-Op erwartet.
Klettern Sie durch das zerbrochene Fenster und schieben Sie die Metallkiste an das, in den Raum ragende Rohr um hinaufsteigen zu können.

Waffen

Die neuen Waffen bieten durch ihre zwei Schussmodi viele neue Möglichkeiten. Hier werden im Einzelnen die wichtigsten Neuerungen und deren Wirkungen auf die Gegner beschrieben.

Rohrzange u. Messer: (Waffe 1.1)



Die Rohrzange sollten Sie nicht unterschätzen. Bei langsameren Gegner bietet diese eine gute Alternative zu Waffen, die kostbare Munition benötigen. Im ersten Modus führt Sie mittelschwere Hiebe aus und im zweiten einen sehr langsamen, aber dafür äußerst kräftigen Hieb. Das Messer ist zwar nicht besonders effektiv, dafür können Sie in kurzer Zeit wesentlich mehr Angriffe ausführen als mit der Rohrzange. Besonders bei „Face-Huggern" zeigt diese Waffe große Wirkung. Wenn Sie von einem angesprungen werden, können Sie ihn mit dem Messer prima aus der Luft holen.

Seilwerfer: (Waffe 1.3)



Mit dem Seilwerfer können Sie Abgründe überwinden oder Höhen erreichen, die sonst unerreichbar wären. Außerdem haftet die „Zunge" nur an organischen Dingen, was aber bei den „Face-Huggern" gut wirkt. Durch die Zunge wird der Gegner herangezogen und angeknabbert. Bei größeren Gegnern sollten Sie aber beachten, dass diese sich immer noch wehren können.

Desert Eagle: (Waffe 2.2)



Die Desert Eagle zeichnet sich durch seine hohe Durchschlagskraft aus. Im ersten Schuss-Modus ist die Feuerrate zwar etwas langsam, dafür aber äußerst genau, was Sie für den Kampf auf größere Distanz prädestiniert. Sind Sie jedoch in schmalen Gängen unterwegs, sollten Sie den zweiten Schuss-Modus wählen, um von der höheren Feuerrate zu profitieren.

Maschinengewehr: (Waffe 6.1)



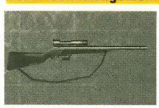
Stehen Sie vor Massen von Gegnern und sind allein? Mit dieser Waffe kein Problem. Durch ihr großes Magazin, der Durchschlagskraft und der Feuergeschwindigkeit ist sie das „non plus ultra" unter den Tötungswerkzeugen. Einziger Nachteil ist der immense Rückstoß und die Streuung.

Displacer: (Waffe 6.2)



Für einen starken aber langsamen Gegner, wie z.B. den Voltigore, ist diese Waffe hervorragend geeignet. Denn alles was sie trifft, löst sich in seine Bestandteile auf. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nicht in den Wirkungskreis des aufschlagenden Projektils geraten, da Sie sonst selber schaden nehmen. Im zweiten Modus werden Sie in die Parallelwelt Xen teleportiert. Hier finden Sie meist Erste-Hilfe-Taschen für die Gesundheit oder Batterien für Ihre Weste. Es kann aber auch sein, dass Sie über einen Abgrund teleportiert werden und zu Tode stürzen.

Scharfschützengewehr: (Waffe 6.3)



Die Distanzwaffe schlechthin. Mit dieser Waffe spielt es keine Rolle, ob Sie den Kopf oder einen anderes Körperteil treffen. Jeder Treffer ist tödlich. Gehen Sie jedoch sparsam mit der Munition um, da sie selten zu finden ist.
TIPP: Wenn Sie die Zieloptik des Scharfschützengewehrs auch bei anderen Waffen nutzen möchten, sollten Sie den Zoom einstellen, abspeichern und erneut laden. Nun ist standardmäßig die Weitsicht aktiviert. Um das wieder aufzuheben, müssen Sie das Gewehr erneut anwählen und die Weitsicht wieder ausschalten.

Spore-Launcher: (Waffe 7.1)



Der Spore-Launcher ist ebenfalls eine der stärkeren Waffen. Im ersten Modus wird ein Schuss ausgelöst, der bei Aufprall explodiert. Im zweiten Modus prallt die Spore von Gegenständen ab und explodiert nach einiger Zeit. Es sei denn sie trifft einen Gegner, denn dann explodiert sie sofort.
Einer der Vorteile dieser Waffe ist, dass die Munition in kleinen grünen Pflanzen wächst. Wenn Sie also auf eine dieser Pflanzen treffen, dann nehmen Sie sich ruhig die Zeit, um Ihre Vorräte an Sporen aufzufrischen.

Shockrifle: (Waffe 7.2)



Diese Waffe eignet sich hervorragend zur Bekämpfung kleinerer Gegner, für die ein Schuss aus der MP Verschwendung wäre, da sich die Energie dieser Waffe nach einiger Zeit wieder auflädt. Bei einer größeren Anzahl Gegner, kann das langsame Aufladen jedoch zur Falle werden.





Hier können Sie sich die Monsterfische anschauen. Wenn Sie durch das Becken tauchen, nehmen Sie sich in Acht!



Waffen sind zwecklos! Hier muss eine Reihe von Hebeln und Schaltern gedrückt werden, um fortfahren zu können.

Wir sind nicht allein
(We are not alone)

Was soll ich tun, wenn ich Gordon Freeman treffe?

Jetzt treffen Sie zum ersten Mal auf Gordon Freeman, der sich auf dem Weg zum Teleporter befindet. Vergeuden Sie keine Munition an Freeman, da Sie ihn doch nicht töten können.
Nach einer gewissen Zeit bricht der Laufsteg am anderen Ende des Raumes herunter, springen Sie darauf und laufen Sie dann zu dem Licht, welches Sie nach Xen teleportiert.

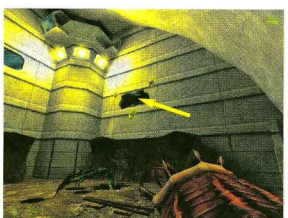
Die Tiefe (Crush Depth)

Wie umgehe ich den schwimmenden Alien?

Beim Wasserbecken sollten Sie einfach an dem schwimmenden Alien vorbeitauchen, anstatt sich in ein Gefecht einzulassen. (Das gilt auch für die nachfolgenden schwimmenden Aliens)

Kann ich die Strahlen ausschalten?

Später kommen Sie zu einem Gang, in dem Strahlen den weiteren Weg blockieren. An der Wand dahinter befindet sich ein Sicherungskasten, den Sie zerschießen müssen um Ihren Weg fortzuführen.



Mit dem „Haken" ziehen Sie sich durch das Loch in der Wand, dass den einzigen Ausgang bildet.

Gefährliche Realität
(Vicarious Reality)

Die Tür bei den beiden Riesen-Aliens lässt sich nicht öffnen!

In der Halle, in der sich die beiden Riesen-Monster befinden, müssen Sie sich unbedingt im Schleichmodus durch den Raum bewegen. Dadurch ziehen Sie nicht die Aufmerksamkeit der Aliens auf sich.
TIPP: Falls Ihnen diese Wesen doch auf die Schliche gekommen sind, setzen Sie am besten Handgranaten ein um die Gegner abzulenken.
Um weiterzukommen müssen Sie mit dem Seilwerfer auf die grünen Flächen in dem eingestürzten Teil der Wand, oberhalb der Halle schießen. Dadurch gelangen Sie in einen Lüftungsschacht, durch den Sie Ihre Flucht aus dieser Hölle fortsetzten können.

Wurmloch (Pit Worm's Nest)

Wie töte ich den Wurm mit dem großen Auge?

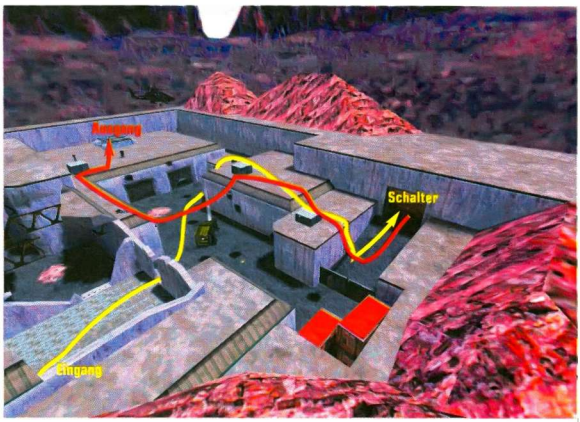
TIPP: Wenn Sie dicht an dem Riesenwurm vorbei müssen, sollten Sie zuerst ein paar Mal auf dessen Auge schießen. Das bewirkt, dass er sich für kurze Zeit zurückzieht und Sie sicher an ihm vorbeikommen.

Bei dem Zwischengegner müssen Sie auf die untere Ebene springen, durch die rechte Tür gehen und unter der eingestürzten Treppe



So beseitigen Sie das Monster auf dem Damm. Bei (A) ins Wasser springen und bei (B) per Haken wieder raus. Die Sprengladung (C) zünden – Hasta la vista!

durch den Lüftungsschacht kriechen. Gehen Sie nun durch die Tür mit der Aufschrift „Waste Station 03" und öffnen das Dampfventil. Anschließend folgen Sie dem Weg durch die Tür „Waste Station 02" über die Kisten hinweg und schalten die Müllpresse ein. Durch die nun freigelegte Öffnung im Boden, springen Sie nach unten und aktivieren die Pumpe. Mit Hilfe des ansteigenden Wassers, gelangen Sie zurück durch das Gitter. Beim Gegner benutzen Sie den Seilwerfer, um an das Druck-Ventil zu gelangen. Danach geht es durch die Tür „Waste Station 01" zum Schalter für den „Toxic Waste Flush". Um nun unbeschadet zum „Bridge Control"-Schalter zu kommen, müssen Sie die eingestürzte Treppe auf der linken Seite mit der Kombination „SPRUNG-DUCKEN-SPRUNG" (siehe Kasten: „Sprung-Techniken") hinaufklettern.



Holen Sie zuerst den Heli mit einigen Raketenschüssen vom Himmel. Schalten Sie danach aber den Strom für das Kabel aus, um nicht gegrillt zu werden.

Foxtrot Uniform

TIPP 1: Beim MG-Nest befinden sich Sprengstoffkisten. (Darauf schießen)
TIPP 2: Im Hof (beim Scharfschützen!) sollten Sie keinen Sprengstoff benutzen, da der ganze Bereich vermint ist.



Hier können Sie sich austoben: Mit dem Geschütz (C) macht die Jagd auf Gegner erst so richtig Spaß, denn Ihnen steht unendlich viel Munition zur Verfügung.

Wie komme ich auf die andere Seite der Brücke?

Springen Sie an der linken Seite über das Geländer ins Wasser und schwimmen Sie bis zum anderen Ufer. Dort ziehen Sie sich mit Hilfe des „Hakens" aus dem Wasser und betätigen den Auslöser für die auf der Brücke deponierten Sprengsätze. Dadurch vernichten Sie das Monster und legen ein Kanal in der Brücke frei, durch den Sie Ihre Reise fortsetzen.

Das Packet (The Package)

Welcher Weg führt zu der Kanone auf dem Dach?

Auf dem Hof der Storage-Facility treffen Sie auf ein Artilleriegeschütz. Hier ist es ratsam, das Scharfschützengewehr einzusetzen (besonders wenn Sie Ihre Kollegen im Schlepptau haben). Falls Sie keine Munition dafür haben, oder diese einfach sparen wollen, sollten Sie über den Platz laufen und durch die Tür (hinten rechts) flüchten. Wenn Sie den Funkspruch erhalten haben, laufen Sie auf das gegenüber liegende Gebäude zu und springen in den jetzt offenen Bunker. Dort gelangen Sie über die Kisten in einen Kabelschacht. Wenn Sie auf dem Dach bei der Kanone sind, feuern Sie mit der Kanone ein Loch in den Zaun. Erledigen Sie die nun aus dem Tor stürmenden Gegner, dann geht es weiter durch die Tür hinter dem Zaun.

Wie komme ich an dem kreisenden Helikopter vorbei?

Nachdem Sie durch die Tür gegangen sind, treffen Sie in dem folgenden Hof auf zwei „Shocktrooper" und einen „Voltigore". Laufen Sie kurz in die Mitte des Hofs und wieder zurück durch den Gang, bis die vorherige Map wieder geladen wird. Dort verstecken Sie sich für kurze Zeit hinter der Ecke und gehen dann wieder zurück. Betreten Sie aber nicht den Hof, bevor der Hubschrauber das Feuer eingestellt hat. Wenn alle Aliens erledigt sind, schnappen Sie sich Ihr



Scharfschützengewehr oder eine andere Waffe und holen den Helikopter vom Himmel.
Weiter geht es dann über die Dächer durch das Tor, wo sich der Sicherungskasten befindet. Schalten Sie ihn aus, um über das Kabel das andere Hausdach zu erreichen. Und weiter geht es durch den auf dem Dach befindlichen Lüftungsschacht.

Garage

Wenn Sie die Garage erreicht haben, säubern sie zuerst das erste Parkdeck. Laufen Sie dann die Auffahrt herunter, an den Aliens vorbei und verstecken sich am Ende dieses Decks links hinter den Kisten. Auch hier gilt es abzuwarten, bis sich der Lärm gelegt hat. Jetzt können Sie die übrig gebliebenen Gegner auslöschen, die Dank des Black-Ops Einsatzes, der eigentlich Adrian galt, nicht mehr so zahlreich vorhanden sind. Über den parkenden Wagen hinweg geht es dann durch den Lüftungsschacht.

Wo befindet sich die Bombe?

Bevor der Wachmann Ihnen öffnet, müssen Sie links von der Tür durch den kleinen Spalt im Zaun gehen und die Bombe entschärfen.

Weltuntergang (Worlds Collide)

Gibt es einen Weg, der aus der Halle hinausführt?

Haben Sie sich endlich durch die gegnerverseuchten Hallen gekämpft, entdecken Sie ein Förderband, an dessen Seilen Kisten transportiert werden. Klettern Sie rechts von der MG-Stellung über die Kisten und springen Sie am anderen Ende wieder hinunter. Passen Sie den richtigen Zeitpunkt ab, um von Ihrer jetzigen Position aus zu der schräg gegenüberliegenden Nische vorzudringen. (ABSPEICHERN) Von hier aus können Sie dann einen Eingang sehen, zu dem Sie als Nächstes laufen.
Wenn Sie bei der Halle, mit den unter der Decke schwingenden Kisten, angelangt sind, verweilen Sie hier solange, bis die Gefechte beendet sind. Außerdem haben Sie hier eine wunderbare Scharfschützen-Stellung.



In dieser Lagerhalle leisten sich die „Men in black" einen erbitterten Kampf gegen die Voltigores. Da sollten Sie besser abwarten, bis eine Partei gewonnen hat.

Endgegner

TIPP: In der Wasserstelle können Sie Ihre Lebensenergie beliebig oft bis zum Maximum auffrischen.

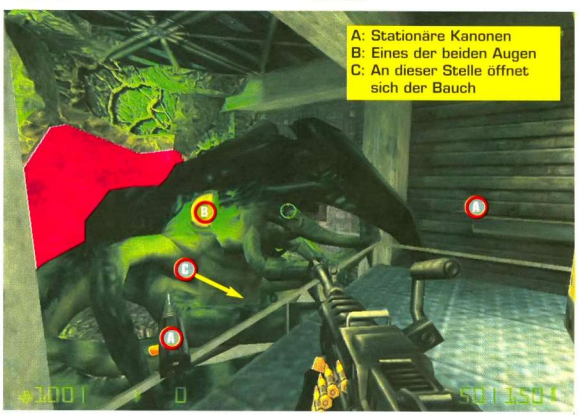
Muss ich auf ein bestimmtes Körperteil schießen, damit der Endgegner stirbt? Wenn ja, auf welches?

Klettern Sie das von der Decke herabhängende Seil hinauf und gehen Sie dann in den Nebenraum zu der stationären Kanone. Mit dieser müssen Sie einen Strahl in das grünlich, leuchtende Auge des Gegners abfeuern, bis dieses sich schließt. Das Gleiche müssen Sie mit der zweiten Kanone auf der anderen Seite tun.

Wozu dient die Öffnung im Bauch des Gegners?

Wenn sich beide Augen geschlossen haben, öffnet sich beim Endgegner eine Loch im „Bauch" in das Sie schießen müssen, bis der Alien zu schreien anfängt und sich aufbäumt. Das müssen Sie insgesamt vier Mal wiederholen, bis er das Zeitliche segnet. Nach dem zweiten Mal wird der Steg zwischen den beiden Kanonen zerstört. Benutzen Sie einfach den Seilwerfer, um die andere Seite zu erreichen.

Lars Theune



Erst müssen Sie mit den beiden Kanonen (A) in die Augen (B) schießen, um danach mit dem MG den Bauch (C) zu durchsieben.

Allgemeine Spieletipps

Quake 3 Arena

Das lange Warten hat ein Ende: Quake 3 Arena ist da! Unsere Tipps helfen Einsteigern besonders weiter. Aber auch Profis sollten einen Blick riskieren – man lernt nie aus.

Allgemeine Spieletipps

Wie ist Q3A zu konfigurieren?

Bevor das Spiel beginnen kann, sind zunächst die Bewegungstasten günstig zu Konfigurieren, denn wer stehen bleibt ist ein leichtes Ziel und eine schnelle Orientierung ist lebenswichtig. Die Tastatur und Maus sollte dazu so belegt werden, dass Sie in *Q3A* umherrennen können, ohne auf die Tasten zu sehen. An dieser Stelle sei Ihnen eine Dreitastenmaus mit Wheel empfohlen z. B. Logitech Mouseman Wheel.

Im Hauptmenü Setup werden alle wichtigen Einstellungen vorgenommen. Im Untermenü Controls stellen Sie dann alle Bewegungstasten ein. Danach sollten die Waffen griffig auf den Tasten liegen, denn eine der wichtigen Taktiken beim Spiel ist es, die richtige Waffe im passenden Moment einzusetzen. Im Kasten sehen Sie ein Beispiel für eine Belegung.

Visuelle Orientierung – Wege suchen

Es gilt nun die virtuelle Welt, auch Map oder Level genannt, zu erkunden. Wo kommt man wie hin? Wo liegen welche Waffen? Wo findet man die passende Munition? Hat die Map Power-Ups, wenn ja welche? Wo liegen die Rüstungen? Und ganz wichtig, wo befinden sich die Gesundheitskugeln? Auf all diese Fragen sollten Sie Antworten haben, um sich gegen die anderen Spieler zu bewähren. Wenn das Layout der Map bekannt ist, sollten nun Wege gewählt werden, die Sie an den wichtigen starken Waffen und Extras vorbei führen.

Akustik – Mit geschlossenen Augen orientieren.

Es stürzen natürlich nicht nur eine Flut an Bilder auf Sie ein, sondern auch eine Menge Geräusche. Achten Sie bewusst darauf: Spieler die das Spiel betreten („Respawn"), Extras die wieder Erscheinen, die Geräusche der Waffen, das Aufnehmen von Items, selbst die Schreie der Mitspieler geben wichtige Hinweise wo grade in der Arena gekämpft wird bzw. wo just in diesem Moment ein möglicherweise lebenswichtiger Gegenstand erscheint.

Nur wer die Arena kontrolliert, kann gewinnen.

Ziel muss es sein die Arena zu kontrollieren, d. h. sich die Ressourcen Waffen, Rüstung, Gesundheit und Power-Ups zu sichern.

Tastaturbelegung

Æon's Maus- und Tastaturbelegung für Q3A

Funktion	„Taste"
Always run	„on"
Walk Forward	w
Backpedal	s
Step left	a
Step right	f
Up / Jump	mouse2
Down / Crouch	shift
Attack	mouse1
Grenade Launcher	r
Rocket Launcher	mwheelup
Lightning	f
Rail Gun	q
Plasma Gun	mwheeldown
BFG	z
Use Item	e
Gesture	x
Chat	space
Chat – Team	t

Bots – Die künstlichen Spieler ...

... sind integraler Bestandteil des Einzelspielermodus von *Q3A*. Im Menü „Single Player" kann gegen diese in den 20 Death Match und 6 Tourney Maps gespielt werden. Die Spielstärke dieser Bots kann in fünf Stufen eingestellt werden. Besondere Bedeutung kommt diesen als Trainingspartner zu. Dazu im Menü Single Player „Skirmish" wählen. Dort kann dann einer der vier Spielmodi ausgesucht werden und eine Map. Ganz automatisch wird eine Liste an Gegnern in Form von Bots vorgeschlagen. Und schon kann es losgehen mit dem Trainingsmatch. Die Bots in *Q3A* eignen sich hervorragend, um das Spiel im Netz „kostengünstig" lokal zu simulieren.

Die Waffen – Eine Übersicht

Derer gibt es neun in *Quake 3 Arena* und jede Waffe kommt mit eigener Munition daher. Nicht immer ist es sinnvoll den Raketenwerfer, eine aus *Q1* und *Q2* wohl bekannte starke Waffe, zu nehmen. Oft kommt man mit einer anderen Waffe weiter.

Gauntlet – Wer den Nahkampf sucht bekommt Medaillen.



Die rotierende Kreissäge ist noch stark elektrisch aufgeladen und wird so zur effektiven Nahkampfwaffe. Der Gauntlet gehört zu den zwei Waffen mit denen ein Spieler jede Arena betritt. Munition verbraucht die Waffe nicht. Grade in engen Korridoren, ohne Ausweichmöglichkeiten für die anderen Spieler, ist die Verwendung dieser Waffe überraschend erfolgreich.



Machine Gun – Schnell und hartnäckig



Dies ist die andere Waffe mit der Spieler in die Arena geschickt werden. Das Maschinengewehr mag pro Kugel keine hohe Durchschlagskraft haben, dafür stimmt aber die hohe Feuerrate. Da die anderen Spieler meist schon durch Zweikämpfe angeschlagen sind, kann es nie schaden, diese mit dem MG aufs Korn zu nehmen.

Shot Gun – Volle Breitseite



Das doppelläufige Schrotgewehr ist in den Arenen sehr oft anzutreffen. Auf kurze Entfernungen ist diese Waffe absolut tödlich, auf größere Entfernung streut sie jedoch stark. Das Nachladen dauert einen guten Moment, so dass genaues Zielen anzuraten ist. Die Schrotkugeln sorgen für sofortige Treffer.

Plasma Gun – High Tech Mähdrescher



Diese mächtige Plasmawaffe schleudert einen hochfrequenten Strom energiegeladener Kugeln auf Gegner. Obacht: Mit dieser Waffe kann man sich auch selber verletzen, wenn man zu nah an einem anderen Spieler oder einer Wand steht. Der Munitionsverbrauch ist hoch, aber zusammen mit dem Quad ist diese Waffe der absolute Abräumer.

Grenade Launcher – Um Ecken schiessen ist doch möglich



Der Granatwerfer feuert Granaten, die zeitlich verzögert explodieren. Diese Waffe ist sehr stark, so dass direkte Treffer fast immer tödlich sind. Der große Explosionsradius macht auch Beinahetreffer gefährlich. Wahllos aus einer Anhöhe abgefeuerte Granaten erzielen erstaunlich oft Treffer. Im Überschwang sollte man allerdings vermeiden, in seinen eigenen Hagel zu rennen.

Rocket Launcher – Brachiale Feuerkraft



Der richtige Umgang mit dem Raketenwerfer sollte schnell erlernt werden, denn diese mächtige Waffe ist die erste Wahl wenn es darum geht, eine Arena aufzuräumen. Der hohe Explosionsradius der Raketen ermöglicht Mehrfachtreffer. Tipp: Auf die Füße der Gegner zielen. Es ist sehr leicht mit dieser Waffe auch selber Schaden zu nehmen, daher Obacht.

Lightning Gun – Ein Blitz schlägt ein.



Die Lightning Gun, bekannt noch aus dem ersten id-Shooter der „Beben"-Serie, wurde für *Q3A* aufgewertet. Dieser gebündelte Strahl elektrischer Stromstöße verursacht viel Schaden, entsprechend hoch ist der Munitionsverbrauch dieser Waffe. Die Reichweite dieser mächtigen Waffe ist übrigens begrenzt.

Rail Gun – Präzision



Die Rail Gun ist ein tragbarer Linearbeschleuniger, der Urangeschosse auf unglaubliche Geschwindigkeiten bringt. Viel Übung ist erforderlich um mit dieser Waffe im hektischen Spielalltag zu treffen. Die Waffe benötigt nach jedem Schuss Zeit zum Aufladen, daher zielen Sie genau, denn für einen zweiten Schuss wird der andere Spieler Ihnen kaum Zeit lassen.

BFG-10K – Die Überwaffe



Die ultimative „Big Fu**ing Gun" in *Q3A*. Die Plasmawaffe mit höherer Feuerfrequenz und wesentlich stärkeren Plasmakugeln. Der Explosionsradius ist sehr groß, so dass genaueres Zielen eigentlich hinfällig ist. Diese Waffe hat einen hohen Munitionsverbrauch. Achtung: Es ist ein Leichtes sich mit der BFG ins Jenseits zu befördern.

Gegestände

Gesundheitskugeln – Wirken lebensverlängernd

Neben dem entsprechenden Werkzeug in Form der Waffen nützt die beste Taktik nichts, wenn Sie Ihre Gesundheit vernachlässigen. In *Q3A* sollte man daher immer die drei Gesundheitskugeln in den Farben grün, gelb und orange sowie das Power-Up Mega Health im Auge behalten. Diese Kugeln erhöhen die Lebenskraft um jeweils 5, 25, 50 sowie 100 Gesundheitspunkte. Das Besondere an den grünen Kugeln und dem Mega Health ist, dass man über 100 Punkte Gesundheit gelangen kann. Das Maximum liegt bei 200. Die Health oberhalb von 100 zählt langsam runter auf den Wert 100.

Rüstung – Mehr Handlungsfreiheit

Sie haben eine Waffe und Ihre Gesundheit, nun geht es daran, in Zweikämpfen länger zu Überleben als der Gegner. Hierbei hilft das Anlegen einer Rüstung, welche direkte Treffer aber auch Splash-Damage wegstecken kann. Die Rüstung vermag zwei Drittel

der Trefferpunkte aufzunehmen. Ein Beispiel: Sie haben 100 Gesundheit und 100 Rüstung und erleiden 90 Trefferpunkte. Dann bleiben 70 Gesundheits- und 40 Rüstungspunkte übrig. D. h. Sie sind noch gut dabei und können weiterspielen. Ohne die Rüstung würden Sie es mit 10 Gesundheitspunkten nicht mehr lange machen. Mit Rüstung ist z. B. auch ein direkter Treffen von dem Rail Gun zu überleben. In *Q3A* finden sich Rüstungsplatten („Armor Shards") sowie eine gelbe und eine rote Rüstung. Die Rüstungspunkte werden jeweils um 5, 50 und 100 bis zu einem Maximum von 200 erhöht. Auch hier zählen Punkte über 100 langsam auf 100 herunter.

Power-Ups

Power-Ups – Geben Q3A eine weitere taktische Dimension

Nachdem Waffen, Rüstung und Gesundheit vorliegen, stellt sich die Frage, wozu sind die Power-Ups von *Q3A* zu gebrauchen. Wie sich zeigen wird, sichern diese Ihnen das Extra an Gefährlichkeit. Achten Sie auf die Geräuschkulisse im Spiel, denn diese verrät Ihnen, wenn ein Power-Up in der Map erscheint, bzw. ob Jemand dieses eingesammelt hat. Power-Ups werden sofort nach dem Einsammeln wirksam und sind nur für begrenzte Zeit (60 Sekunden bei Flight, 30 s. sonst) verfügbar, ein Timer auf dem HUD informiert darüber.

Battle Suit – Wirksamer Splash-Damage Schutz

Diese goldene Hülle beschützt den Spieler vor Umwelteinflüssen wie Lava, Schleim oder dem Ertrinken. Auch schützt der Battle Suit vor dem Splash-Damage der Waffen Rocket & Grenade Laucher sowie Plasma Gun und BFG-10k. Obacht: Selbst diese „Rüstung" macht den Spieler nicht unverwundbar, so sind die Untiefen („The Void") in einigen Maps, genauso wie die roten Nebel des Todes („Fog of Death") immer noch tödlich. Die Hülle schützt im Übrigen nicht vor direkten Treffern.

Flight – Frei wie ein Vogel

Mit diesem Anti-Gravitations-Pack kann in der Map umhergeflogen werden. Dieser ist nur im Mehrspielermodus verfügbar. Sehr nützlich, um bequem aus luftiger Höhe seine Mitspieler mit einem Granatenhagel zu beglücken oder um leichter an Waffen bzw. andere Power-Ups zu gelangen.

Haste – Zackiger rennen und feuern

Dieser Tachyon-Beschleuniger generiert Blasen aus komprimierter Zeit. Dies hat zur Folge, dass der Spieler um einiges schneller rennen kann und auch eine höhere Feuerrate hat. Die Spur an Wölkchen, die ein Spieler mit Haste hinterlässt, kann von anderen Spielern gut verfolgt werden.

Unsichtbarkeit – Der Tarnmechanismus hat sein Comeback

Mit dieser Einheit wird das Licht um den Spieler gekrümmt, wodurch es sehr schwer wird, diesen zu sehen. Allerdings ist das Mündungsfeuer der Waffen und das Leuchten der anderen Power-Ups weiterhin sichtbar. Dieses Extra kann ganz hervorragend dazu eingesetzt werden, um Gegnern in den Rücken zu fallen.

Quad Damage – Dreifache Feuerkraft

Das Quad Damage ist mit Abstand das beliebteste und gefährlichste Power-Up, denn es verdreifacht die Feuerkraft aller Waffen. Als ambitionierter Spieler muss es Ihr Ziel sein, dieses Extra möglichst oft Gewinn bringend einzusetzen. Zusammen mit der Plasma Gun wird jeder noch so volle Raum in Sekunden entvölkert. Prädikat: „Her damit!".

Q3A-Lexikon

Was sind Frags?
Frags sind Punkte, die man im Mehrspielermodus machen kann. Ziel ist es, möglichst viele zu machen.

Was ist das HUD - Heads Up Display?
Alles an Information, das auf die Sicht des Spielers projiziert wird, wie Gesundheitszustand, Munitionsmengen und jedweder Text stellt das HUD dar.

Was ist Splash-Damage?
Die Waffen Raketenwerfer, Plasma Gun, Granatwerfer und BFG verursachen nicht nur Schaden bei direkten Treffern, sondern auch noch in einem gewissen Explosionsradius. Das nennt man Splash-Damage.

Was ist ein Tier?
Aus dem Englischen: Sitzreihen oder Ränge im Theater. In *Q3A* ist eine Vierergruppe an Maps einer bestimmten Schwierigkeitsstufe gemeint. Es gilt alle vier Maps im Einzelspielermodus zu bestehen, um aufzusteigen und den nächsten Tier spielen zu können. Im *Q3*-Demo gibt es einen Tier zum Ausprobieren. In *Q3A* sind es insgesamt sechs. Ein Tier besteht aus drei Death-Match-Levels und einer Tourney Map, hier erwartet Sie dann ein besonders kniffliger „Endgegner".



In dem Tourney-Level „Powerstation 0218" (q3tourney1) ist der Bot „Sorlag" von einem blauen Quad-Leuchten umgeben. Absolute Vorsicht ist geboten.



Regeneration – Wundersame kontinuierliche Heilung auf Zeit

Durch die Regeneration wird Ihre Gesundheit in großen Schritten aufgeladen, bis das Maximum von 200 Gesundheitspunkten erreicht wurde. Grade in sehr umkämpften Levelbereichen kann diese Rune lebensrettend sein oder wenn Sie angeschlagen sind, um einen Moment Deckung aufzusuchen, bis die Gesundheit wieder unbedenkliche Werte anzeigt.

Tragbare Extras – Sinn der „Use Item" Taste

Neben den Power-Ups, die sofort wirken, gibt es noch zwei Extras, die in einem günstigen Moment eingesetzt werden können. Auch diese Items erweitern Q3A um einige taktische Elemente. Es kann immer nur eines dieser Items getragen werden, um das jeweils andere aufnehmen zu können, muss das Getragene zuerst verbraucht werden.

MedKit – Gesundheit auf Abruf

Dieses medizinische Set enthält eine Vielfalt an heilenden und Schmerz mildernden Chemikalien. Der computergesteuerte Diagnosemechanismus, analysiert die Wehwehchen des Spielers und hebt die Gesundheit auf 100%. Wenn Sie noch 90 Gesundsheitspunkte haben, sollten sie wegen dem Gewinn von nur 10 Punkten das Medkit nicht verwenden, bei weniger als 50 Punkten dann schon eher.

Teleporter – Zufälliger Von-Ort-zu-Ort-Transport

Der persönliche Teleporter ist in der Lage, den Raum um den Spieler zu falten und diesem so eine Flucht aus einer brenzliger Situation zu bieten. Grade in den Maps q3dm16-19 kann der Teleporter einen Sturz ins Nichts verhindern. Vorausgesetzt Sie sind schnell genug mit der „Use Item"-Taste.

Die wichtigsten Death-Match-Tipps

Sammeln Sie alles, ...

... was sie kriegen können. Denn was Sie haben, kann ein anderer Spieler nicht gegen Sie einsetzen.

Rennen Sie immer ...

... durch die Maps. Gehen oder Stehen macht Sie zu einen zu leichten Ziel. Vermeiden Sie das Ducken.

Weichen Sie seitlich aus...

... und halten zugleich den Gegner im Visier. Durch „Circle Strafen" vermeiden Sie Projektile und geben dem Gegner zugleich Saures.

Beim fliehen Haken schlagen ...

... um möglichst unvorhersehbar zu sein. Denn ein vorhersehbarer Spieler ist ein getroffener Spieler.

Springen mag ...

... helfen, um von Raketen weniger Splash-Damage abzubekommen. Sollte aber mit Bedacht gegen Rail-Gun-Schützen eingesetzt werden.

Wenn Sie verfolgt werden ...

...drehen Sie sich um 180 Grad, visieren den Gegner an, rennen rückwärts weiter und feuern nach Belieben.

Seien Sie wachsam ...

... merken Sie sich alle Geräusche und versuchen Sie diese zu orten.

Power-Ups, Waffen und andere Items ...

... erscheinen nach einer festen Zeit wieder in der Map. Es gilt ein Gespür dafür zu entwickeln, wann genau das ist.

Für jede Waffe gibt es ...

... auch den richtigen Einsatzort. Verfolgen Sie den Gegner einen Moment bis Sie sich ganz sicher sind und die richtige Waffe zur Hand haben.

Bewahren Sie die Ruhe ...

... mehrfaches hektisches Danebenballern bringt gar nichts. Visieren Sie lieber einen Moment länger und treffen dafür genauer.

Zum Abschluss ...

... sei gesagt, selbst wenn Sie die Tipps hier alle beherzigen und auch eine gewisse Begabung in puncto Feinmotorik haben (ich spreche hierbei vom Visieren per Maus), hilft das alles nichts. Sie müssen üben, üben und nochmals üben. So ist es leider nun einmal. Aber Spaß macht es dennoch sehr.

Christoph „Æon" Loewe (www.quake3arena.de)

Q3A-FAQ

Hier ist eine kleine Übersicht der häufigst gestellte Fragen zu Quake 3 Arena:

Die Q3A Konsole ... wo ist diese?
Drücken Sie jederzeit in Q3A die „^"-Taste (unter „Esc") und schon klappt die Konsole auf. Beachten Sie das „^" auf der deutschen Tastatur ein Sonderzeichen ist. Um das Verschlucken des ersten Zeichens zu vermeiden, drücken Sie bitte mehrfach „Backspace" (unter der F12 –Taste). Von der Konsole aus kann so gut wie alles in Q3A gesteuert werden. Beachten Sie das die „Tab"-Taste Kommandos vervollständigt und so Tipparbeit erspart.

Wie wählt man ein Team in „Capture the Flag" oder „Team Deathmatch" aus?
Wenn Sie auf einem Spieleserver einem Team beitreten wollen, dann drücken Sie „Esc" und wählen „Join red team" oder „Join blue Team". Ein Wechsel des Teams ist jeder Zeit möglich.

Wie kann ich das Spiel verfolgen ohne Mitspielen zu müssen?
Drücken Sie die „Esc"-Taste und wählen „Spectator" aus. Dann können Sie in der Map umherfliegen oder durch drücken der „Attack"-Taste (bei mir die linke Maustaste) durch die Augen eines bestimmten Spielers das Geschehen verfolgen.

Wie stelle ich das Fadenkreuz ein?
Bei *Q3A* ist das Fadenkreuz sehr wichtig, um möglichst exakt anvisieren zu können. Im Menü „Setup/Game Options" kann das Fadenkreuz aus einer Vielzahl von Optionen ausgesucht werden.

Q3A spielt sich zu langsam?
Im Menüpunkt Graphics unter „Graphics Setting" kann dies geändert werden, indem Sie die vorkonfigurierten Einstellungen verwenden. Um ruckelfrei zu spielen, probieren Sie z.B. „Fastest" aus.

Wie können Sie im Internet spielen?
Wählen Sie den Menüpunkt Multiplayer aus und stellen „Servers:" von „Local" auf „Internet" mit einem Klick. Wenn Sie mit dem Netz verbunden sind, wird dann automatisch eine Liste an Servern aufgebaut. Wählen Sie einen aus und klicken dann auf „Fight".

Wenn Sie im Internet spielen ruckelt es!
Vergewissern Sie sich unter dem Menüpunkt „Setup/Network" die richtige Netzanbindung angegeben zu haben, meist ISDN oder Modem. Falls das nichts hilft, hat Ihr Provider offenbar keinen guten Zugang zu dem Server auf dem Sie spielen wollen. Wählen Sie einen anderen Server.

Komplettlösung, 1. Teil

Tomb Raider 4

Laras neues Abenteuer entführt Sie diesmal in das alte Ägypten. Wie Sie die kniffeligen Levels lösen, zeigen wir Ihnen im ersten Teil unserer Komplettlösung.

Einsteiger oder Profi?

Das ist mein erstes Tomb-Raider-Spiel, auf was sollte ich achten?

Wer Lara zum ersten Mal bewegt, muss etwas Geduld mitbringen. Je besser Sie die Bewegungsabläufe Ihrer Heldin im Griff haben, umso weniger Spielfrust kommt auf. Üben Sie daher in den ersten Levels ausgiebig die verschiedenen Aktionen.

Auf der Cover-CD

Auf der Cover-CD befinden sich Spielstände zu *Tomb Raider 4*. Einfach kopieren und loslegen.

Angkor Wat ▮ Secrets: 8

Darf ich den ersten Level mit Herrn von Croy nicht auf eigene Faust erkunden?

Folgen Sie nicht einfach blindlings Ihrem Mentor. Lassen Sie sich Zeit, um in diesem Trainingslevel die ersten acht Secrets (goldene Schädel) zu finden.

Hilfe! Die Wildschweine!

Die wilden Schweine kann nur Laras Lehrer, Herr von Croy erledigen, suchen Sie aus diesem Grund Ihr Heil in der Flucht.

Was soll die Frage nach Laras Tugendhaftigkeit?

Bei Herr von Croys Frage nach „Tugendhaftigkeit" geht es lediglich darum, ob Sie alle Secrets gefunden haben oder nicht. Dementsprechend geht es entweder durch den linken oder rechten Gang weiter, was spielerisch keinen Unterschied macht.

Die Jagd nach der Iris ▮ Secrets: 0

Muss ich das Rennen gegen Herrn von Croy gewinnen?

Hier entscheidet lediglich Ihr Ego darüber, ob Sie sich bei dem Wettlauf stressen lassen wollen oder nicht. Egal, ob Sie das Wettrennen gewinnen oder verlieren, der Level wird auf die gleiche Weise enden.

Ich verliere den Überblick beim Wettrennen!

Es gibt zwei verschiedene Rennstrecken. Haben Sie im vorigen Abschnitt „Angkor Wat" alle Secrets gefunden, wird Herr von Croy einen Weg mit mehreren tödlichen Fallen wählen. Im anderen Fall ist die Strecke etwas gemächlicher. Da Sie nicht wissen können, was Sie erwartet, speichern Sie zu Beginn des Rennens ab. Absolvieren Sie einen Durchlauf im Windschatten von Herrn Croy, um sich die Strecke einzuprägen. Danach einfach den alten Spielstand laden, und Sie können versuchen, Ihren Lehrer zu schlagen.

Das Grabmal des Seth ▮ Secrets: 5

Allgemeine Anmerkung

Auf den Kartenskizzen werden Sie immer wieder ein Hebel-Icon (H) finden, das auch für Schalter, Seilzug oder Knopf stehen kann.

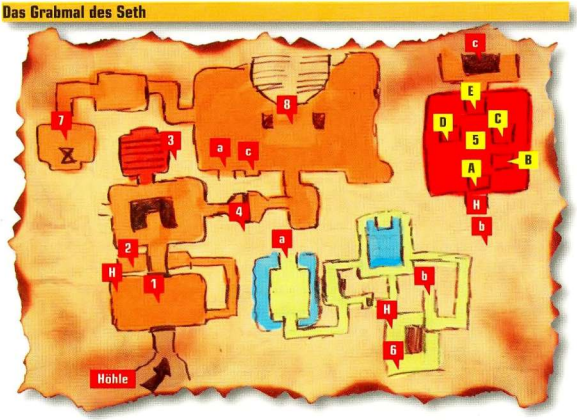
Eine Kammer mit Wandlöchern, was ist zu tun?

Die erste Denksportaufgabe erwartet Sie bei dem verschlossenen Tor (1). Ihr Führer legt ein Wandloch mit einem Schalter frei, mit dem sich im „Sand-Raum" (2) der Sandpegel anheben

Grundlagen

- Bewegungstraining zahlt sich aus. Nutzen Sie die ersten Levels gründlich, um Laras Akrobatikrepertoire später im Schlaf zu beherrschen.
- Beim Springen vom Seil sollten Sie immer auf Laras Schatten am Boden achten. Mit dessen Hilfe erkennen Sie, ob Sie Ihren gewünschten Zielpunkt schon erreicht haben oder nicht.
- Um alle Secrets (insgesamt 70) und Gegenstände zu finden, müssen Sie Einfallsreichtum beweisen. Klettern Sie auf alle sich bietenden Vorsprünge, in jede Nische und schauen Sie in jede Ecke.
- Setzen Sie nicht nur auf stumpfe Waffengewalt. Etliche Gegner lassen sich auch austricksen oder ignorieren, indem Sie einfach flüchten. So sparen Sie wertvolle Munition.
- Zwei äußerst wichtige Gegenstände in Ihrem Rucksack sind die Fackeln und das Fernglas. Dunkle Ecken und entfernte Gegner lassen sich damit prima auskundschaften.
- Scheuen Sie sich nicht, auf die herumstehenden Vasen und Kisten zu schießen. Oftmals finden Sie darin wertvolle Ausrüstungsgegenstände.
- Wenn Sie nicht wissen, welcher Gegenstand gerade angewendet werden muss, drücken Sie einfach die Aktionstaste (zum Beispiel vor einem Schloss). Das Spiel wählt automatisch den passenden Gegenstand aus.
- Bei neuen Orten gibt es manchmal eine Kamerafahrt. Passen Sie dabei gut auf, denn die Kamera gibt in der Regel Hinweise darauf, wo es weitergeht.

Das Grabmal des Seth





lässt. Dadurch wird ein Artefakt zugänglich.

Wie komme ich an der Klingenfalle vorbei?

Folgen Sie Ihrem Führer bis zu der Treppe (3). Er wird die Klingenfalle deaktivieren, und schon gehört Ihnen ein zweites Artefakt.

Was mache ich mit den beiden Okularen?

Suchen Sie nun das „Auge" an der Felswand auf (4). Das Kombinieren der beiden Artefakte ergibt den Schlüssel, um das Tor zu öffnen.

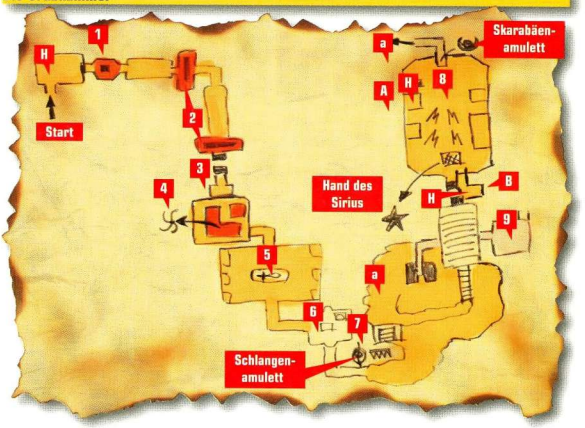
Mein Führer steht vor einer Gittertür und kommt nicht weiter!

Etwas später gilt es, ein Sprungrätsel (5) zu lösen. Sie müssen nun fünf Bodenplatten jeweils mit direkten Sprüngen erreichen. Jeder erfolgreiche Sprung entzündet eine Fackel. Machen Sie einen Fehler, verlöscht eine Fackel. Bevor Sie dann wieder von vorne beginnen können, sollten Sie unbedingt die Kette im tiefer liegenden Gang (6) ziehen.

Der ägyptische Fackelmann ist geflohen, was jetzt?

Auf sich allein gestellt setzt Lara ihren Weg fort. Die Sanduhr gehört in die Hände einer Statue (7). Die halbverschüttete Sphinxfigur (8) hat jetzt einen geöffneten Mund, durch den Sie in den nächsten Level kriechen können.

Die Grabkammer



Die Grabkammer ■ Secrets: 5

Was hat es mit den beiden Linsen an der Decke auf sich?

In der Kammer mit den beiden Linsen an der Decke (1) sollten Sie sich sputen. Schnappen Sie sich die „Hand des Orion" auf dem Boden und springen Sie in einen der seitlichen Gänge (der linke ist ein Secret). Sobald sich die Linsen überlappen, wird eine Falle ausgelöst.

Die Sensenfalle beim Schalter

Nach zwei weiteren Ringfallen (2) gelangen Sie zu der Vorrichtung für die „Orionhand" (3). Für die Sensenfalle (4) empfiehlt

Feindkontakte

Fledermäuse, Schakale, Hunde, Skorpione
Benutzen Sie die Standardpistole – alles andere wäre hier Verschwendung.

Mumien
Sind so langsam, dass Sie ihnen problemlos davonlaufen können. Sie zerstören die Mumien nur durch Explosionen.

Skelette
Explosive Munition sorgt hier für Ruhe. Treffen Sie auf hohen Brüstungen oder Mauern auf Knochenmänner, locken Sie die Untoten an den Rand und befördern sie mit einem gezielten Schuss aus dem Gewehr in die Tiefe.

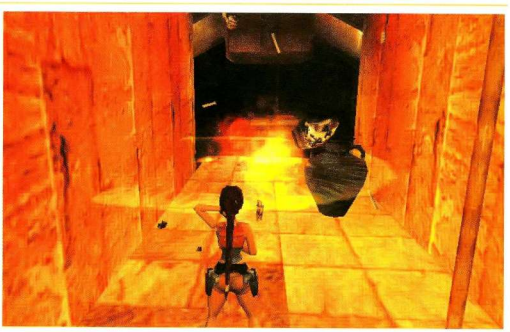
Skarabäen, Heuschrecken
Können Sie nicht bekämpfen. Hier hilft nur die Flucht.

Sphinx-Büffel
Sind ebenfalls gegen Waffen immun. Sie können deren Kraft aber nutzen, um Schalter oder Türen aufzubrechen oder um weiter zu kommen.

Krokodil
Der Gewehreinsatz bettet die Tiere in der Regel nach zwei bis drei Treffern zur Ruhe.

Nomaden-Krieger
Pistole oder Gewehr reichen auch bei diesen Schergen völlig aus.

Nomaden-Elitekrieger
Sobald ein Krieger sein Schwert dreht, wehrt er jede weitere Kugel ab, die Sie ihm entgegenschleudern. Sparen Sie sich die Munition und stecken Sie Ihre Waffe weg. Erst dann hört der Krieger mit den Bewegungen auf und bewegt sich wieder auf Sie zu. Ziehen Sie schnell das Gewehr und erledigen ihn.



Die schnellste Methode, mit hartnäckigen Gegnern, wie z.B. den Skelettkriegern fertig zu werden und nette Lichteffekte hervorzuzaubern.

Geister
Lara trifft im Spiel auf Geister in Form von fliegenden Schädeln. Die ziehen Ihnen auf Dauer ordentlich Lebensenergie ab. Die weißen Schädel werden durch Kreuze zerstört, die Sie aufsuchen müssen. Die Feuergeister werden im Wasser ausgelöscht, halten Sie also nach Wasserbecken Ausschau, die Sie dazu benutzen können.

Bronze-Ritter
Die Ritterstatuen haben einen verwundbaren grünen Punkt auf der Brust, den Sie treffen müssen. Den reitenden Ritter bekämpfen Sie immer von links (schildabgewandte Seite). Als Waffe empfiehlt sich die Uzi.



Vor dem Sprung sollten Sie sich ein perfektes Timing zurechtlegen, um jeweils über die Messer springen zu können.



Über den Sims (1) kann Lara zu der Nische klettern (2). Von dem Sockel aus (3) gelingt der Sprung zu einem Secret (4).

sich die Sprungkombination: Vorwärtssprung – kurz vor – zweimal Seitwärtssalto nach links.

Im Raum mit dem großen Sarkophag passiert nichts ...

Suchen Sie das Fußende des großen Sarkophags (5) auf, um eine Zwischensequenz zu starten.

Hilfe, ich werde sofort von Mumien angegriffen und kann die Statue nicht verschieben!

Bleiben Sie in der Sargkammer (6) zunächst in der Raummitte, um die Mumien nicht verfrüht zu wecken. Schieben Sie die Statue auf die Bodenplatte zur Linken. Im Sarkophag finden Sie hinter der Mumie einen Durchgang. Gehen Sie auf die Mumie zu, bis sie erwacht. Ist sie in die Kammer gegangen, rennt Lara einfach daran vorbei.

Ich stehe in der großen Höhle, was mache ich zuerst?

In der Höhle führt der Weg zunächst links herum die Felsen hoch, bis zu einer Sprossenwand zwischen zwei Statuen (7). Oben angelangt nehmen Sie das Schlangenamulett an sich. Vorsicht, die Mumien dort erwachen sofort danach.

Ich kann der Deckenfalle nicht entkommen, was ist falsch?

Die folgende Falle hat es in sich. Sprinten Sie links an der Wand entlang. Dort ist die einzige Lücke, aus der Lara herausklettern kann.

Lara ist wieder in der Höhle, wo geht es weiter?

Das zweite Ziel ist die zylindrische Halle (8). Über den rechten Sims kann Lara zu einem hochgelegenen Hebel (A) klettern, der den Zugang zur Drehkammer (B) öffnet.

Die Halle hat sich verdreht, was muss ich jetzt tun?

Nachdem die Halle einmal gedreht wurde, ist der Raum mit der „Hand des Sirius" erreichbar. Wieder in der Halle kriechen Sie unter den Klingen hindurch. Links davon ist ein Sims erkennbar. Springen Sie dorthin.

Lara hat einen Seilschalter erreicht, was kommt als nächstes?

Der Seilzug dreht ebenfalls die Halle. Danach kommt das Sirius-Artefakt in die Vorrichtung unterhalb des Hebels (A). Mit dem Seil schwingt sich Frau „Tomb Raider" zum Skarabäus-Amulett.

Wohin gehe ich mit dem Skarabäus-Amulett?

Eine Kammer mit Sandboden nebst Mumie am Boden (9) weist zwei Markierungen auf, in denen die Artefakte eingesetzt werden. Halten Sie sich die Mumie entweder mit der Pistole vom Leib oder laufen Sie ständig im Kreis vor ihr weg, bis Sie aus der Kammer fliehen können. Nun geht es auf zum Tal der Könige.

Im Tal der Könige ▮ Secrets: 3

Ich habe die Krieger am Start besiegt, wie benutze ich jetzt den Jeep?

Beim Ableben des letzten Gegners verliert dieser den Zündschlüssel für den Jeep. Suchen Sie den ganzen Talkessel vor Ihrer Abfahrt nach Secrets und Ausrüstung ab.

Ich werde während der Fahrt heftig beschossen!

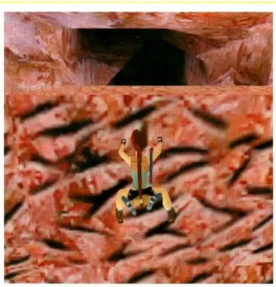
Bei der Verfolgungsfahrt können Sie die Gegner einfach überfahren, ohne sich in Feuergefechte zu verwickeln.

Handbuch-Terror

Problem: Sie wollen einfach das Spiel beenden, finden dafür aber keine Taste.
Lösung: Drücken Sie „P" und dann „Zurück zum Startbildschirm", dann noch mal „Escape". Alternativ hilft natürlich auch das bewährte „ALT" und „F4".

Problem: Sie können nicht aus dem Jeep aussteigen.
Lösung: Vergessen Sie die Handbuchanweisung „Ende". Sie müssen die Sprungtaste „Alt" und „linke Pfeiltaste" drücken.

Problem: Lara soll beim Klettern in einen schmalen Spalt klettern, aber die Handbuchvorgabe „Aktion" plus „Ducken" plus „Richtung" funktioniert nicht.
Lösung: Lassen Sie einfach kurz die Aktionstaste los und drücken blitzschnell erneut „Aktion" und „Ducken" gleichzeitig. Jetzt kann sich Lara entsprechend hochziehen.



„Im Tal der Könige" – Bei der Jeepfahrt funktioniert das Kriechen nicht.

Problem: Frau Croft hängt schlapp am Seil und kommt nicht in Schwung.
Lösung: Statt der beschriebenen „Aktionstaste" muss die Taste für „Sprint" benutzt werden, damit Lara am Seil zu schwingen beginnt.



Gibt es außer der Verfolgungsjagd noch etwas anderes im Canyon zu tun?

Steigen Sie an der großen Schlucht mit der Steinbrücke aus dem Jeep. In der Schlucht ist das dritte Secret des Levels verborgen. Diese Nische ist gemäß der Handbuchvorgabe für geducktes Kriechen nicht zu erreichen (siehe auch Kasten Handbuch-Terror).

Das 5. Grabmal im Tal der Könige ▮ Secrets: 4

Wie werde ich mit den Kriegern auf den Baugerüsten fertig?

Weiter geht die Jeepfahrt. Fahren Sie die Holzstützen der Gerüste um, und die Krieger purzeln herab. Anschließend geben Sie einfach Gas und fahren über sie hinweg.

Wie lässt sich bloß das Eisengitter öffnen?

Bei dem versperrten Gitter hängt im Hof ein Seil. Vom oberen Gerüst aus kann Lara das Seil ergreifen. Gegenüber ist der Hebel für das Gitter. Sie müssen mit gedrückter Aktionstaste an den Hebel springen, sodass Lara sich daran festklammert.

Ich kann den Stachelkugeln nur schlecht mit dem Jeep ausweichen!

Stoppen Sie sofort links oder rechts von der Rampe. Lösen Sie zu Fuß die drei Stachelkugeln entlang der Rampe aus. Weichen Sie aus, indem Sie Lara nahe an die Wand stellen.

Ich verfahre mich ständig in der Wüste, wo ist der Ausgang?

In der offenen Wüste hält noch ein Krieger auf einem Holzgerüst Wache, links davon geht es zu einem Tunnel, der in den nächsten Spielabschnitt führt.

Der Tempel von Karnak ▮ Secrets: 4

Der große Tempelhof besitzt mehrere Durchgänge, wo fange ich an?

Als erstes gilt Laras Interesse dem Eingang mit den runden Säulen (1). In dem verfallenen Gebäude links davon finden Sie Ausrüstungsgegenstände.

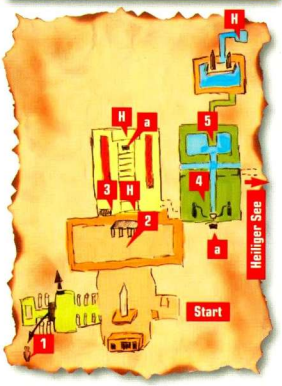
Ich bin in den Säulengang hineingelaufen, was soll ich da machen?

Die Archäologin schaut beim Laufen im Gang hinter dem Gitter automatisch nach oben. Klettern Sie auf einen Steinpfeiler, um dorthin zu gelangen.

Wie gehen die Gittertüren auf?

Zwei Wandlöcher dienen erneut als Schalter. Machen Sie sich mit der goldenen Vase wieder auf den Weg zum Hof mit dem Obelisken.

Der Tempel von Karnak



Wozu dient die goldene Vase?

Im zweiten Hof neben dem Obelisken (2) gelangen Sie in eine weitere Halle (3). Entlang der Sprossenleiste an der Decke geht es zu einem Schalter. Danach die Treppe hoch zu Schalter Nr. 2. Durch das Loch im Boden (a) kommen Sie zu den Statuen (4). Setzen Sie dort die Vase ein.

Wo ist diese Tür, die sich in der Zwischensequenz nach dem Einsetzen der Vase öffnet?

Durch die engen Wandschächte geht es wieder nach oben hinaus zum Obelisken. Erneut steuern Sie den Eingang mit den Säulen an (1). Dort ist jetzt rechts ein Gang offen.

Die große Hypostyle-Halle ▮ Secrets: 0

Was gibt es in der Hypostyle Halle zu tun?

Im ersten Durchlauf müssen Sie die Halle einfach nur durchqueren (1). Sie können natürlich erst noch alle Ecken und Winkel absuchen, um einige Ausrüstungsgegenstände mitzunehmen. Die verschlossene Tür hinter einem engen Wanddurchgang (2) bekommen Sie jetzt noch nicht auf. Im späteren Spielverlauf kehren Sie hierher zurück, um die restlichen Hallen zu erforschen. Schließlich geht es gleich weiter im Level „Der Heilige See 1".

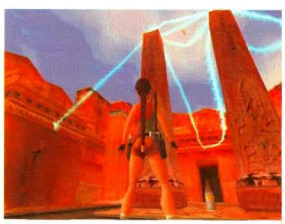
Der Heilige See ▮ Secrets: 0

Wie bekomme ich das große Eisengitter im Wasser auf?

Beginnen Sie diesen Abschnitt mit schussbereitem Gewehr. Am und im Wasser warten hungrige Krokodile auf ihre Fütterung. Durch ein Bodenloch (a) landen Sie bei den Kletterstangen (1). Ein Wandschacht führt zu einem Hebel für das Gitter.

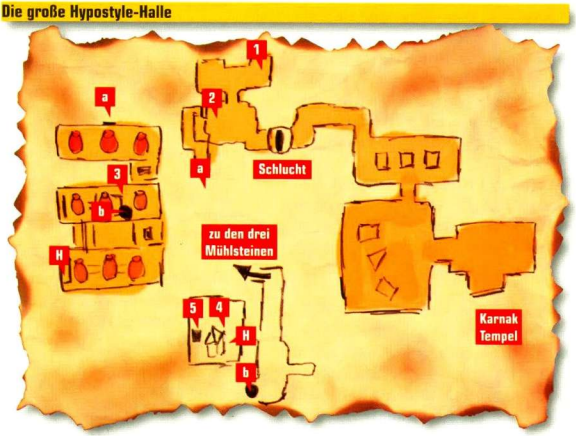
Ich komme in der großen Halle nicht weiter!

Auf der Unterseite des großen Pfeilers (2) ist ein Hebel versteckt, mit dem sich eine Unterwasser-Falltür öffnet (3).

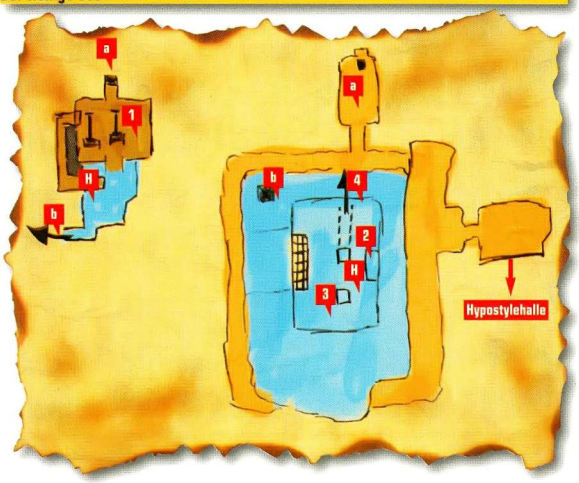


Bitte lächeln! An den beiden Obelisken hat Lara den Sonnentalisman benutzt – und schon blitzt es wie verrückt.

Die große Hypostyle-Halle



Der Heilige See



Wo führt mich der Unterwassergang hin?

Orientieren Sie sich in dem verwinkelten Gang stets nach oben, um schließlich einen Raum mit Spiegelwand zu erreichen. Im Spiegelbild ist eine Deckenöffnung erkennbar, durch die Sie auftauchen müssen. Der Gang dahinter führt zur zweiten goldenen Vase.

Muss ich mit der Vase wieder zurücktauchen?

Tauchen Sie in die große Halle zurück. Die Strömung hinter der zweiten Bodenöffnung treibt Sie direkt in den Tempel (4).

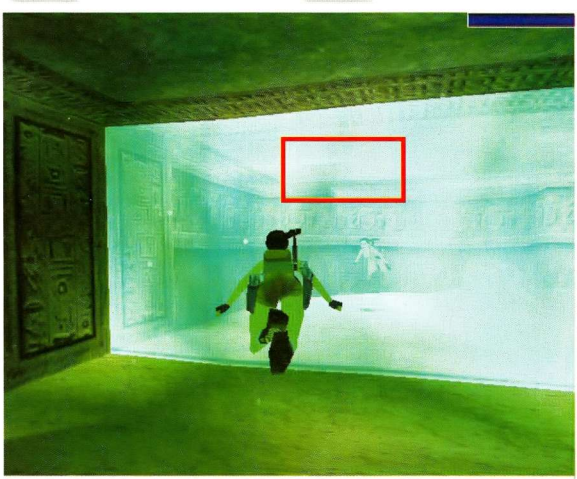
Der Tempel von Karnak ▮ Secrets: 0

Die zweite Vase ist eingesetzt, was hat es nun mit der Schale auf sich?

Setzen Sie die Vase aus dem Heiligen See hinter der zweiten Statue (4) ein. Lara kann jetzt – wie ein gewisser Zimmermann aus Nazareth – auf dem Wasser wandeln. Hinter der Steinfigur (5) führt ein Gang weiter.

Schon wieder warten Krokodile auf mich!

Sie müssen sich gegen drei Krokodile zur Wehr setzen. Bleiben Sie also auf dem Felsblock am Ufer stehen.



Sehen Sie genau hin, im eingerahmten Bildausschnitt ist eine Öffnung in der Decke zu sehen. Die wird auch dringend benötigt, damit Frau Croft Luft holen kann.

Die goldene Statue bleibt unerreichbar!

Zwischen den Säulen führt ein Unterwasserschacht zu einem Knopf, der den Gitterkäfig um die Statue absenkt. Vergessen Sie auch nicht den Schlüssel, der bei der Statue liegt.

Eine goldene Statue – was soll ich damit?

Marschieren Sie schnurstracks zurück in den Tempelhof mit dem Obelisken und weiter zur Hypostylehalle. Vorsicht, während Ihrer Wanderung dorthin müssen Sie mit einigen Nomadenkriegern rechnen.

Die große Hypostylehalle ▮ Secrets: 0

In den großen Säulenhallen komme ich nicht mehr weiter!

In diesem Abschnitt gibt es mehrere Elitekrieger. Ihr neuer Schlüssel öffnet die Tür (2) zu den großen Säulenhallen. In der dritten Halle ist an einer Wand ein Felsblock, von dem aus sich Lara eine Etage höher arbeiten kann.

Ich kann an einer Wand einen Schalter erkennen, aber wie komme ich dahin?

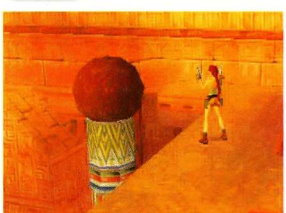
Sprossen an der Decke bilden den Weg zu dem Schalter an der Wand. Lassen Sie sich dort fallen und halten dabei die Aktionstaste gedrückt, damit Lara sich am Schalter festhält.

Wo ist die Klappe, die der Schalter geöffnet hat?

Eine weitere Hangeletappe führt Sie zu der Klappe in der mittleren Halle. Der Vorsprung dahinter ist jetzt zugänglich. Sobald Sie dort sind, tauchen wieder Elitekrieger auf, die sich ebenfalls an der Sprossendecke entlanghangeln. Damit sind sie ein leichtes Ziel für Ihr Gewehr.

Keine Gegner mehr in der Säulenhalle, aber ich weiß nicht weiter!

Suchen Sie die Säule, auf deren Spitze eine große dunkle Felskugel liegt (3). Mit Hilfe der Pistole befördern Sie die Kugel zu Boden. Klettern Sie dann in den neuen Gang (b).



Nach einer Salve aus der Pistole fällt die Kugel und durchschlägt den Boden.



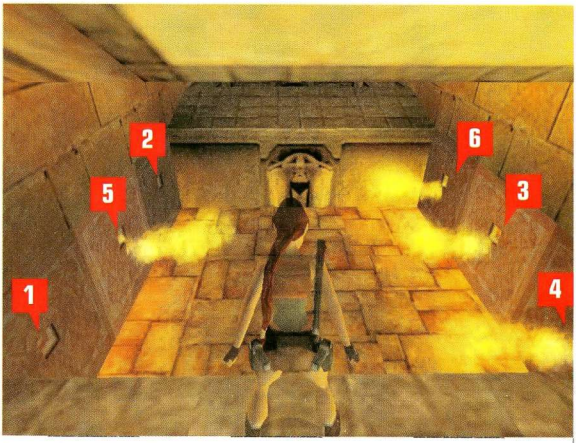
Pyramidensäule und Mühlsteine!

Laufen Sie zuerst zu den drei Mühlsteinen, die nach folgendem Muster bewegt werden:

Erste Kammer: einmal im Uhrzeigersinn drehen, zweite Kammer: zweimal gegen den Uhrzeigersinn drehen, dritte Kammer: einmal gegen den Uhrzeigersinn drehen. Danach können Sie die Kette bei der Pyramidensäule ziehen (4) und eine goldene Scheibe an sich nehmen.

Wozu dient diese goldene Scheibe?

Kombinieren Sie Ihre goldene Statue mit der Scheibe. Danach verlassen Sie den Pyramidenraum durch das Loch im Boden (5).



Der einzige ungefährliche Platz ist der Gang zwischen den Feuerstößen – direkt durch die Mitte. Speichern Sie nach jedem gedrückten Schalter zur Sicherheit ab.

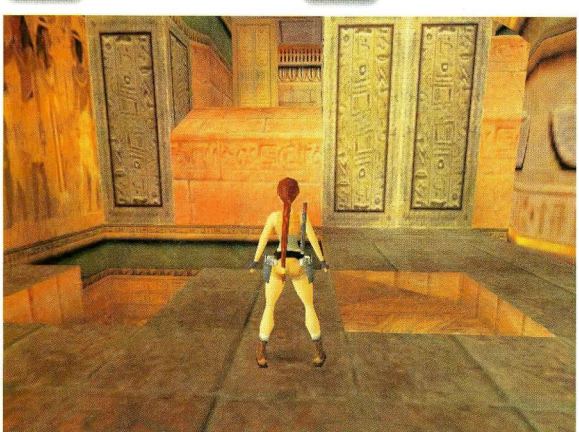
Der Heilige See ▮ Secrets: 1

Ich habe das Becken mit den großen Säulen im Blick. Und nun?

Stellen Sie sich vor den kleinen Sockel zwischen den Säulen. Mit Hilfe des Sonnentalismans werden die drei Korridore geöffnet. Im linken und rechten Gang finden Sie jeweils nützliche Gegenstände, die dritte Öffnung bringt Sie weiter.

Noch mehr unübersichtliche Säulen... Hilfe!

Über eine sandsteinfarbene Trümmerformation in der Hallenmitte können Sie eine Hangelpartie einlegen. Durch die engen Nischen gelangen Sie schließlich eine Etage höher. Einige Sprungmanöver führen in die benachbarte Halle.



Sobald Sie die obere Etage in der Säulenhalle erklommen haben, wenden Sie sich nach links, um in die Öffnung hinüberzuspringen.

Das Grabmal des Semerkhet ▮ Secrets: 7

Skarabäen ohne Ende, und ich kann den Biestern nicht entkommen!

Nach der kurzen Rutschpartie wird die schöne Archäologin von einem Skarabäenschwarm attackiert. Da hilft nur der Sprung an die Decke. Die hat nämlich Sprossen, an denen gehangelt werden kann.

Noch mehr von den Krabbelkäfern, und diesmal keine Sprossen!

An der Kletterstange müssen Sie ganz nach unten rutschen. Bewegen Sie sich nur springend durch den Raum, um möglichst wenig Bodenkontakt zu haben. Das minimiert die Fraßschäden durch die Käfer. Drei Lochschalter müssen betätigt werden. Halten Sie schnell ein Medipack bereit, da Sie während des Drückens gehörig angeknabbert werden.

Alle drei Lochschalter wurden gedrückt, aber kein Ausgang in Sicht!

Schleunigst wieder an der Kletterstange hoch. Auf der mittleren Ebene ist nun ein Gang zwischen den beiden großen Vasen offen. Die Kammer dahinter besitzt links eine auffällig geteilte rote Wand. Diese Tür lässt sich einfach aufdrücken.

Ein riesiges Spielfeld liegt zu meinen Füßen!

Halten Sie nach der Wand mit der goldenen Maske Ausschau. Der Weg führt in einen Bereich mit Feuerfallen.

Kann ich Lara irgendwie vor dem Flammentod schützen?

Der einzige Schutz bei den Feuerschaltern besteht im richtigen Timing und häufigen Abspeichern. Bei der Dreierfalle gilt die Reihenfolge links, rechts, Mitte. Springen Sie nach dem Drücken immer blitzschnell zurück.

Wie werden bloß die sechs Feuerschalter gedrückt?

Für die Lösung des Puzzles mit der Sechserfalle in der Grube sehen Sie sich bitte den Screenshot oben an.

Wie komme ich an die Tafel in dem schrägen Gang?

Hinter der Feuergrube ist ein Durchgang, den Sie durch weiteres Deckenhangeln betreten können. Über den Kä-



Die Figuren auf dem Senet-Spielfeld werden wie beim Backgammon gezogen. Bringen Sie die drei Figuren auf das hinterste Ankh-Feld, um zu gewinnen.



Kein Spaß! Über die Bambusstange kann Lara den Skarabäen-Mäulern schließlich entgehen.

fig klettern Sie zu einer dritten Feuerfalle, die nur aus einem Schalter besteht. Danach ist der Gang zur Tafel frei.

Gibt es irgendwo Regeln für dieses merkwürdige Spiel?

Lara liest den Text der Tafel nicht automatisch, wählen Sie daher im Inventar die Option „Untersuchen", um die Spielregeln zu erfahren.

Muss ich das Senet-Spiel eigentlich gewinnen?

Wer alle Secrets in diesem Level finden möchte, muss das Spiel verlieren. Dadurch werden einige Falltüren ausgelöst, durch die es weiter geht. Sie müssen dabei aber wesentlich mehr Jump-and-Run-Einlagen absolvieren. Gewinnen Sie das Spiel, haben Sie es leichter, voranzukommen.

Ich habe das Senet-Spiel gewonnen, wie geht's weiter?

Sie müssen über die Käfige auf dem Spielfeld springen, um schließlich wieder eine Kammer mit Senet-Spielsteinen zu erreichen. Schieben Sie jeweils den farblich passenden Stein auf die entsprechende Bodenplatte und schon können Sie dem Levelausgang entgegeneilen.

Der Wächter des Semerkhet ▮ Secrets: 3

Wie überwinde ich diese runden Messerfallen?

Gleich zu Beginn warten wieder fiese Fallen auf Lara. Die Messerringe werden mit einer Vorwärtsrolle aus dem Sprint heraus überwunden.

Wie kann ich das Tor bei dem Holzrad durchqueren?

Das Holzrad in der großen Halle sollten Sie mindestens fünfmal drehen, um das Tor auf der anderen Seite zu öffnen. Beeilen Sie sich: jede Drehung und jeder Sprung muss exakt sitzen. Sollte das Tor doch schon wieder nach unten gleiten, können Sie vor der Öffnung noch eine Sprintrolle vorwärts versuchen. Mit etwas Glück kommen Sie noch durch.

Wofür ist das Artefakt auf dem Sockel?

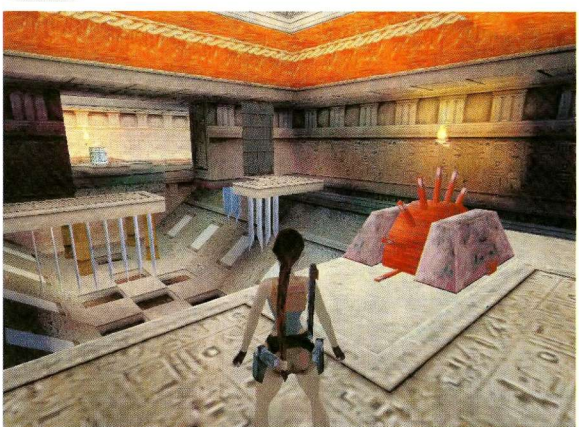
Haben Sie sich den goldenen Vraeus geschnappt (Vorsicht, Klingen klappen sofort nach Ergreifen des Artefakts auf), suchen Sie den Kartenraum auf. Dort kann der Vraeus eingepasst werden. Der leuchtende Stein kommt in die kleine Öffnung an der Wand im Kartenraum.

Der Stier ist unbesiegbar, was soll ich nur tun?

Sobald der Wächter des Semerkhet aus der Tür hervorbricht, geben Sie Fersengeld und spurten durch den Gang zurück. Stellen Sie Lara direkt vor die verriegelte Tür und blicken Sie in den Gang. Wenn der Stier kurz



Bullenparade: Frau Croft springt rechtzeitig vor dem heranstürmenden Sphinx-Büffel in Deckung.



Nachdem Sie das Holzrad benutzt haben, um die Tür hinten rechts zu öffnen, bleibt Ihnen nur wenig Zeit, um dort schnell durch die Öffnung zu flitzen.



vor Ihnen ist, springen Sie über ihn hinweg. Der Aufprall des Tieres sprengt die Verriegelung. Wiederholen Sie dieses Manöver vor den drei symbolverzierten Säulen im Raum mit dem Kronleuchter. Der rechte Gang führt zu Ausrüstungsgegenständen, der linke Gang in den nächsten Spielabschnitt.



Der rechte Krieger pendelt so geschickt mit seinem Schwert, dass er alle Kugeln abwehrt. Feuern Sie also zunächst auf den linken Gegner.

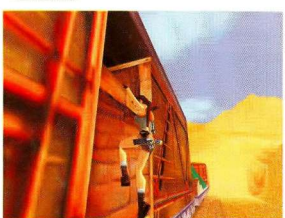
Ein Zug in der Wüste ▮ Secrets: 3

Den Waggon mit dem hohen grünen Planenaufbau kann ich nicht überwinden!

Arbeiten Sie sich nach hinten durch die Waggons hindurch. Wenn Sie den Frachtwagen mit dem hohen Aufbau erreicht haben, müssen Sie sich an dessen Seite nach hinten hangeln.

Ich stehe auf dem letzten Waggon, und jetzt?

Hängen Sie sich am letzten Wagen an die linke Seite, um von dort ins Wageninnere zu gelangen. Das Brecheisen wird als Hebel in dem Sockel genutzt, und schon können Sie den Waggon wieder verlassen.



Auf der rechten Seite des letzten Waggons befindet sich eine kleine Nische, in der einige Extras auf Sie warten.

Was mache ich mit dem Brecheisen?

Sie müssen sich wieder bis zum Startwaggon vorarbeiten. Auf dem Weg dorthin stellen sich Ihnen noch etliche Elitekrieger in den Weg. Am Startpunkt angelangt finden Sie einen weiteren Sockel, in den das Brecheisen hineinpasst. Außerdem können Sie zwei große Holzkisten öffnen, um an Secrets zu gelangen. Die Kisten erkennen Sie an den herausgebrochenen Ecken.

Alexandria ▮ Secrets: 1

Welche Aufgabe erwartet mich in Alexandria?

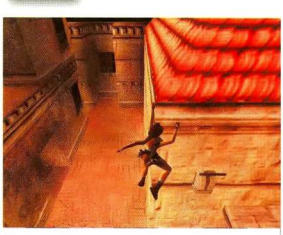
Außer einigen lauernden Nomadenkriegern wartet Laras Freund Jean-Yves mit wertvollen Informationen in der Bibliothek. Sie erkennen das Gebäude an dem Säulenvorbau. Gegenüber von Jean-Yves finden Sie auf einer Kommode das Laservisier, das Sie auf keinen Fall vergessen sollten.

Was geschieht nach der Zwischensequenz mit Jean-Yves?

Verlassen Sie nach Ihrem Plauderstündchen die Bibliothek nach links und laufen Sie zwischen den beiden Gebäuden in die Gassen hinein. Damit ist der Abschnitt beendet.



An dieser unscheinbaren Kommode wäre Lara doch glatt vorbeigelaufen. Woher soll sie wissen, dass auf derselben das wertvolle Laservisier herumliegt?



Unterhalb der roten Ziegel befindet sich ein Wandschalter, der die Tür zu einem Secret öffnet.

Küstenruinen ▮ Secrets: 0

Die Stadt ist völlig leer und verlassen, was soll ich bloß hier?

Auf Lara warten einige nette Puzzles im „Egyptian Adventure" (siehe Extrakasten), das Sie hinter der rechten Abzweigung bei den Palmen finden. Die vernagelten Eingänge schießen Sie mit der Pistole frei.

Mit dem Egyptian Adventure bin ich fertig, wo geht es jetzt weiter?

Machen Sie erst noch mal eine Stippvisite bei Jean-Yves in Alexandria. Kehren Sie danach zu den Palmen zurück, um den verbleibenden Weg abzulaufen.

Küstenruinen/Katakomben ▮ Secrets: 0

(Siehe Karte auf der nächsten Seite!)

Ich stehe ziemlich verloren an der Küste herum!

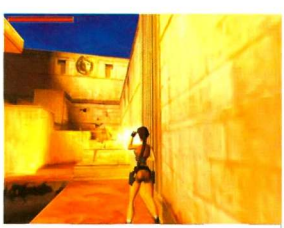
Suchen Sie zunächst den kleinen Hof mit dem Stein am Flaschenzug (1). In der Grube liegt eine Fackel, die an dem kleinen Feuer um die Ecke entzündet werden kann. Springen Sie mit dem brennenden Scheit am Flaschenzug hoch, bis sich das Seil entzündet und der Fels hinabpoltert.

Der Fels am Seil ist unten, was mache ich jetzt?

In der Kammer mit dem schwankenden Fußboden muss das Wandstück mit dem Gesicht gedrückt wer-



Links unterhalb der Felskugel befindet sich die Seilaufhängung, die Sie mit der Fackel anzünden müssen.



Den Skelettkämpfern bereiten Sie einen schönen Empfang mit dem Granatwerfer.

Egyptian Adventure

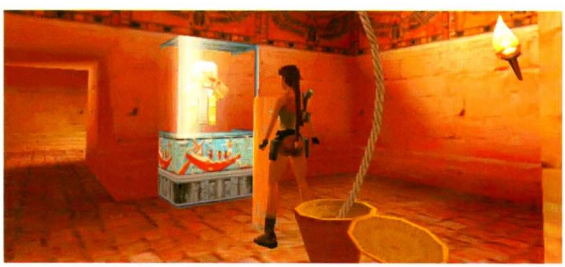
Um den tödlichen Fallen im ägyptischen Unterhaltungspark aus dem Weg zu gehen, haben wir die Lösungen aller Rätsel für Sie dokumentiert. Viel Erfolg!



Der Spiegel zeigt Ihnen einen Raum, der mit Fallen übersät ist. Mit gezielten Sprüngen gelangen Sie in die hintere linke Ecke zu der wertvollen Armbrust.



Wer in den Levels zuvor Explosivammo für die Armbrust gefunden hat, ist bei dieser Übung schnell am Ziel. Ein Schuss genügt, und schon können Sie die Münze am Boden holen.



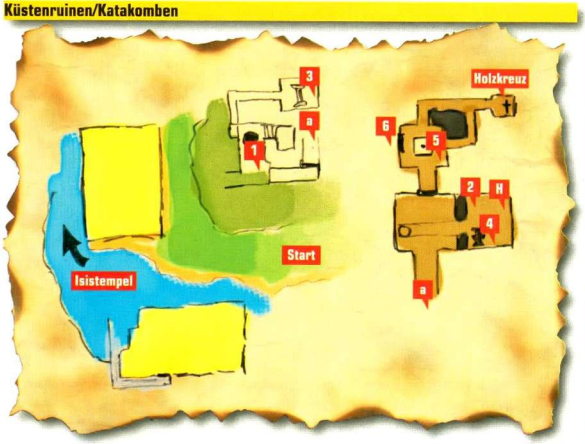
Mit der Münze wird der Schlangenbeschwörer aktiviert. Am Seil kann Lara hochklettern, um sich einen Holzstab und einen Haken aus der Wand zu borgen.



Kombinieren Sie den Holzstab mit dem Haken, um sich den ersehnten Schlüssel aus dem Käfig angeln zu können. Heben Sie ihn nach der Zwischensequenz vom Boden auf.



Küstenruinen/Katakomben





Mit dem Holzkreuz findet der Geist aus den Katakomben endgültigen Frieden.



Eine schwierige Akrobatikeinlage im Spiel ist der Sprung von Seil zu Seil.

den (2). Danach können Sie die Steinsäule (3) auf die dunkle Bodenplatte ziehen.

Die Steinsäule ist verschoben, es geschieht aber nichts!

Die Säule stützt den schwankenden Boden der oberen Kammer, sodass die Holzsäule (4) in den benachbarten Raum auf die Platte am Gangende geschoben werden kann.

Wie kann ich den Geist loswerden?

Locken Sie den fliegenden Schädel zu dem Holzkreuz. Stellen Sie sich unmittelbar dahinter und warten Sie, bis der Geist vernichtet ist. Rutschen Sie danach an der Stange (5) in den unteren Katakombenbereich hinunter. Später im Spiel kommen Sie durch eine Geheimtür (6) wieder hierher zurück.

Katakomben ▮ Secrets: 4

Was ist eigentlich das Ziel in den Katakomben?

In diesem Abschnitt sind vier Dreizack-Spieße verteilt, die Sie benötigen, bevor Sie den Poseidontempel betreten.

Die Skelette und der Geist erschweren mir das Leben!

Die Treppe (a) führt Lara in die große Wasserhalle. Der Hebel in der Ecke (1) hebt zwei Blöcke empor, über die Sie zu der Sprossendecke gelangen. Beim Versuch, den zweiten Hebel (2) zu erreichen, erscheint ein Geist. Tauchen Sie in die Nische mit dem Holzkreuz, um ihn los zu werden. Gegen die Skelette hilft die Explosivammo am besten.

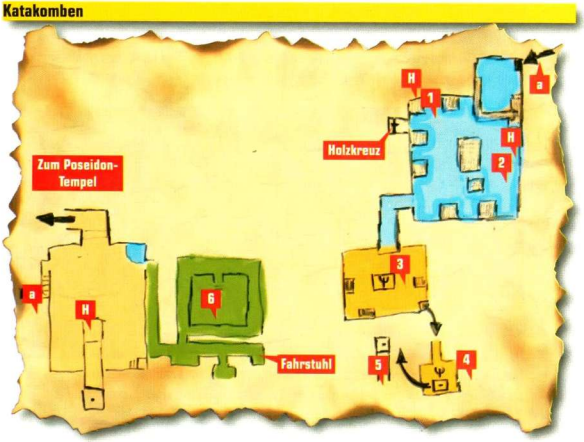
Wo finde ich die vier Dreizacke?

Sie müssen sich um die Ecke hangeln, um die Kammer mit dem ersten Dreizack (3) zu erreichen. Ein kleiner Raum mit Kletterstange beherbergt die zweite Poseidongabel (4). Von der Kletterstange geht es zurück in den oberen Katakombenbereich (5), wo jetzt eine Geheimtür offen ist (siehe Karte „Küstenruinen/Katakomben, Nr. 6).

Wohin wende ich mich, wenn ich wieder in den oberen Gewölben bin?

Kehren Sie zum Startpunkt in der unteren Katakombenhalle zurück. Arbeiten Sie sich in der zweiten großen Halle (6) immer weiter nach oben vor, um die beiden letzten Dreizacke zu erhalten. Auf dem Weg dorthin tauchen jede Menge Skelette auf, denen Sie aber auch bequem davonhüpfen können. Mit dem Fahrstuhl können Sie zu einem weiteren Secret fahren.

Katakomben



Der Poseidontempel ▮ Secrets: 1

Was hat es mit diesem tiefen Becken auf sich?

Dieser Level ist ziemlich einfach. Klappern Sie alle vier Gänge nacheinander ab, um jeweils eine Poseidonstatue zu finden. Jeder Meeresgott wird mit einem Dreizack ausgerüstet. Jetzt können Sie in das tiefe Becken tauchen, das schließlich zur „Verschwundenen Bibliothek" führt.

Schon wieder diese Geister, wo sind die Kreuze?

Ein Kreuz entdecken Sie zu Beginn des Levels in einer Nische, bevor Sie in den Beckenraum klettern. Nachdem Sie später durch das Becken getaucht sind, erscheinen in der nächsten Halle zwei Geister. In den großen Vasen links und rechts finden Sie je ein Kreuz, benutzen Sie also die Pistole und stellen Sie sich wie gehabt nahe an ein Kreuz. In den Sarkophagen der Nebenkammer finden Sie den ersten Teil der Rüstung, um Seth zu besiegen.

Die verschwundene Bibliothek ▮ Secrets: 3

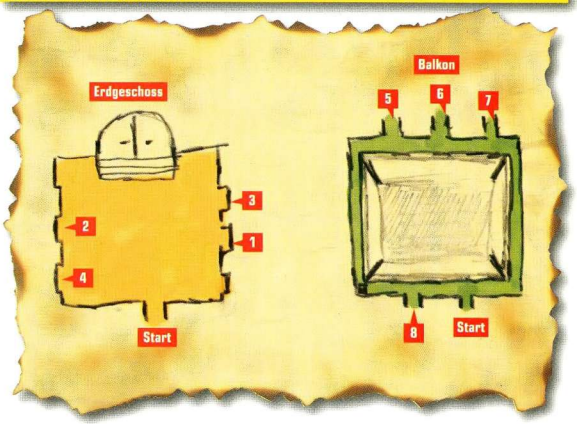
Mit welcher Tür soll ich in der Bibliothek anfangen?

Sehen Sie sich die Screenshots zu der Kartenskizze an, damit Sie wissen, was Sie hinter den Türen erwartet.

Wie löse ich das Schlangenrätsel?

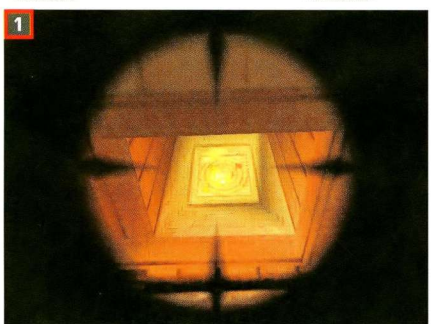
Die Lösung für das Schlangenrätsel im Raum hinter dem Planetarium finden Sie auf der Schriftrolle in der Bibliothekenkammer (4). Beginnen Sie dann mit der Skulptur links vom Eingang des Schlangenraumes. Gehen Sie im Uhrzeigersinn alle Skulpturen ab und drücken alle Hebel. Jetzt können Sie den Balkonbereich der Bibliothek erreichen.

Die verschwundene Bibliothek



Was mache ich auf dem Balkon?

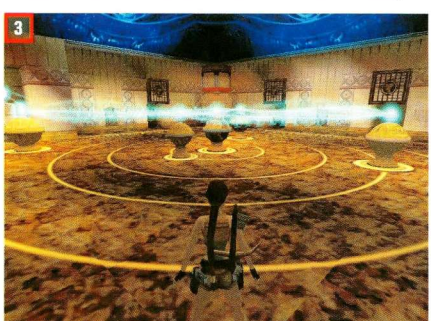
Holen Sie sich zuerst die Pharos-Säule bei dem Feuergeist (5). In der Halle mit den Löwenköpfen (7) den Schalter bei der Rampe drücken und zum linken Löwenkopf hocharbeiten. Durch das Löwenmaul zur Kammer mit der



Der dunkle Deckenschacht lässt sich mit einem Explosivgeschoss erhellen. Dann sehen Sie die Planetenanordnung.



Stern nehmen, hoch zum Bronzereiter, Seilschalter ziehen, unten an den Ketten vorbei, zu den zwei Sternen tauchen.



Die drei Sterne öffnen Nischen. Von innen nach außen: Erde, Mond (grau), Venus (grün), Mars (rot), Sonne (gelb).



Betreten Sie diese Kammer vor der „Planetenverschiebung", können Sie das Schriftstück nur schemenhaft erkennen.



Fackel kriechen. An den Sockeln kann die Fackel entflammt werden. Werfen Sie die brennende Fackel auf den Holzboden des mittleren Balkonraumes (6), und holen Sie sich das Notenblatt aus der Kammer darunter.

Wofür ist die Musikschriftrolle?

Die letzte Tür auf dem Balkon führt zu einer Harfe (8). Jetzt noch schnell den Seilschalter bedienen und der Level ist beendet.

Die Hallen des Demetrius ▮ Secrets: 1

Wie kann ich Herrn von Croy verfolgen?

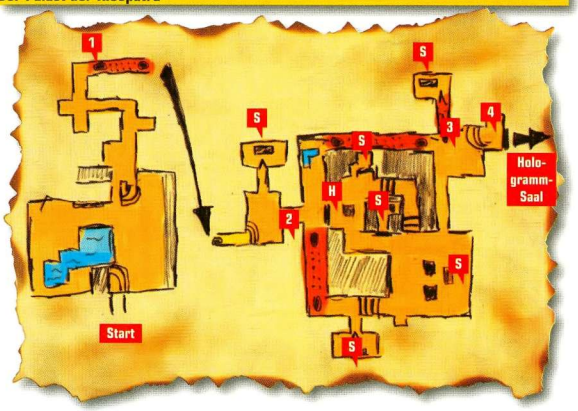
Nach der Zwischensequenz kehren Sie wieder nach oben zu den Schriftrollen zurück. Die Krieger schalten Sie schnell mit einem explosiven Schuss aus. Achten Sie auf die Schleifspuren bei der Laterne. Zur Wand geschoben, öffnet sie den Geheimgang. Betreten Sie ihn nicht ohne Pharos' Knoten, den Lara in der Demetriushalle findet.

Der Isistempel von Pharos ▮ Secrets: 0

Ich stehe am Ufer der Küstenruinen, wo muss ich hin?

Springen Sie ins Wasser und suchen Sie den Tauchweg durch die Unterwasserhöhlen. Bei der großen Pyramide ist links und rechts je ein Durchgang. Die jeweilige Nische dahinter wird mit einem Pharos' Artefakt versehen, danach ist am Pyramidenboden das Tor halb offen. Vorsicht, im Wasser dümpelt ein Hammerhai umher, dem Sie aber davonschwimmen können.

Der Palast der Kleopatra



Welche der drei Unterwassertüren muss ich öffnen?

Tauchen Sie zu der rechten Tür, um im Treppenraum aus dem Wasser zu steigen. Bei der Statue (1) klettern Sie auf die beiden Pfeiler in den Ecken, um zwei Skarabäen herauszubrechen.

Wie entkomme ich den Skarabäen?

Klettern Sie zu den beiden Schaltern, danach ist vor der Statue ein Loch. Unten müssen Sie mit einem Sprung auf den abgeschrägten Pfeiler per Seitwärts-Salto zu dem Aufziehschlüssel gelangen. Jetzt können Sie den Skarabäenraum wieder verlassen.

Wo finde ich die restlichen schwarzen Skarabäen?

Im Pyramidensaal (2) rutschen Sie die Rampe (A) hinunter und brechen den Käfer aus der hinteren Wand heraus. Den anderen Käfer lassen Sie stecken. Die nächste Rampe (B) führt zum dritten schwarzen Käfer. In Kleopatras Palast (3) laufen Sie die Rampe hinter dem Durchgang hoch. Der Weg mündet schließlich beim letzten Skarabäus.

Der Palast der Kleopatra ▮ Secrets: 1

Wie passiere ich die Bodenfallen?

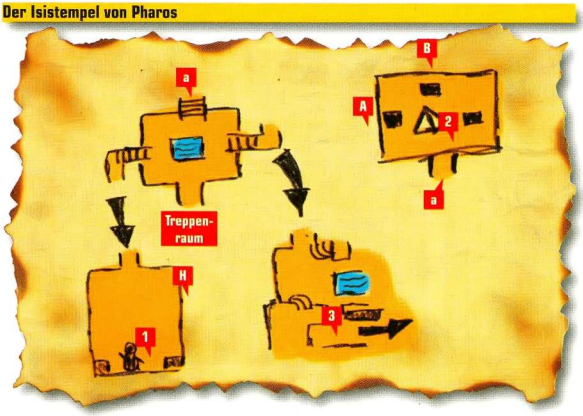
Kombinieren Sie den Aufziehschlüssel mit der Käferfigur. Wird der Skarabäus auf die Markierungen (1, 2, 3) am Boden gesetzt, werden die Fallen ausgelöst. Achtung, nach dem dritten Mal funktioniert der Käfer nicht mehr. Öffnen Sie die sechs Särge (S), um an weitere Rüstungsteile und Ausrüstung zu gelangen. Pharos' Knoten setzen Sie an einer Vorrichtung (4) ein, um in den Hologramm-Saal einzutreten.

Was hat es mit dem Hologramm von Lara auf sich?

Sie müssen sich in der Halle ganz nach oben vorarbeiten, um die restlichen Rüstungsteile zu ergattern. Laras Spiegelbild wird dabei mehrfach von Harpyien angegriffen. Die Attacken schädigen jedoch die echte Lara, erledigen Sie die Vögel also schnell. Oben sehen Sie sich nach zwei Hebeln um, die Sie per Sprung erreichen. Jetzt noch schnell die beiden Artefakte aus den Nischen kombiniert, und der Weg zu den letzten Sarkophagen ist frei. Die Leibwache Kleopatras ignorieren Sie einfach.

Stefan Weiß

Der Isistempel von Pharos





Erste Hilfe

Tomb Raider 4

Die folgenden Abläufe werden einfach im laufenden Spiel ausgeführt:

Level-Sprung:

1. Lara nach Norden ausrichten (rote Kompassnadel bei N)
2. ESC drücken
3. Kompassnadel wird leicht transparent
4. Wechseln zum Zeichen „LADEN"
5. Folgende Tasten für mindestens 2 Sekunden gleichzeitig gedrückt halten: h e l p
6. Inventar schließen

Alles Unendlich (Munition, Medipacks, ...):

1. Lara nach Norden ausrichten (rote Kompassnadel bei N)
2. ESC drücken
3. Kompassnadel wird leicht transparent
4. Wechseln zum Zeichen „kleines Medipack"
5. Folgende Tasten für mindestens 2 Sekunden gleichzeitig gedrückt halten: g u n s

Alle Waffen:

1. Cheat „Alles Unendlich" eingeben
2. Inventar verlassen
3. Inventar öffnen
4. Kompassnadel wird leicht transparent
5. Wechseln zum Zeichen „großes Medipack"
6. Folgende Tasten für mindestens 2 Sekunden gleichzeitig gedrückt halten: w e a p o n s

Rudi Mayerhofer

Indiana Jones und der Turm von Babel

Wenn Sie zu Beginn des 3. Levels (bei der russischen Grenze) keine Munition mehr haben, können Sie sich einen Programmfehler zu Nutze machen. Wenn Sie über die Brücke gehen und kurz vor der Schranke den alleine partrouillierenden Wachmann mit der Peitsche angreifen, bekommen Sie seine Waffe (Sturmgewehr). Der Wachmann greift Sie aber nicht wie jeder andere mit den Fäusten an, sondern geht einfach weiter. Wenn Sie ihn nochmals mit der Peitsche angreifen, springt aus ihm eine weitere Waffe heraus. Dies können Sie ca. 20 Mal wiederholen, bis der Wachmann tot ist.



Dieser russische Soldat ist ein richtiger Selbstbedienungsladen. Bei jedem Schlag mit der Peitsche verliert er ein Sturmgewehr samt passender Munition. Nach etwa 20 Peitschenhieben ist aber leider Schluss.

Michael Piotorwski

Sowohl in der Demo wie auch der Vollversion werden die Cheatcodes in einem Fenster eingegeben, das Sie mit der F10-Taste öffnen können.

Cheat Codes für die Vollversion:

taklit_marion on/off	Gott-Modus (Unverletzbarkeit)
urgon_elsa	Alle Waffen
azerim_Sophia	Maximale Gesundheit
nub_willie	Kostenlose Tipps
mem	Verfügbaren Speicher anzeigen
version	Versionsnummer des Spiels anzeigen
polys	Bildwiederholrate anzeigen

Cheat Codes für die Demo Version

fixme	Indy befreien wenn er feststeckt
framerate	Bildwiederholrate anzeigen
version	Versionsnummer anzeigen
makemeapirate	Easteregg
endcredit	Abspann anzeigen

Mark Schäfer

Quake 3 Arena

Alle Videosequenzen freischalten:

Öffnen Sie ein DOS-Fenster und wechseln Sie in das *Quake 3*-Verzeichnis. Dort starten Sie *Quake 3* mit dem folgenden Kommando:

quake3.exe +seta g_spVideos „\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"

Wie bei 3D-Shootern üblich, können Sie in der Konsole Cheatcodes eingeben. Bei *Quake 3* stehen Ihnen dafür die folgenden Kommandos zur Verfügung:

/iamacheater	Alle Levels in Schwierigkeitsstufe 1 freischalten
/iamamonkey	Alle Levels in Schwierigkeitsstufe 100 freischalten
/model sarge/krusade	Geheime Textur für die eigene Spielfigur freischalten
/god	Gott-Modus (Unverletzbarkeit)
/give all	Alle Waffen
/give ####	Gegenstand herbeicheaten; für #### können die folgenden Gegenstände verwendet werden: allammo, armor, battle suit, bfg10k, flight, gauntlet, grappling hook, grenade launcher, haste, health, invisibility, lightning gun, machinegun, medkit, personal teleporter, plasma gun, quad damage, railgun, regeneration, rocket launcher, shotgun

Michael Weismann

Earth 2150

Cheats:

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie zuerst RETURN drücken, dann „i_wanna_cheat" eingeben und anschließend die Tasten linke SHIFT, 0 (NumPad) und RETURN gleichzeitig drücken. Nun können Sie mit RETURN ein Kommandofenster öffnen und die folgenden Cheatcodes eingeben:

X-mas_pack	Munition auffüllen, alles reparieren
Fireworks	Minen im Radius von 8 legen
I_love_this_game 1000	1000 Credits
Einstein #	Mit # = 1 wird die schnelle Entwicklung eingeschalten, mit 0 wieder ausgeschalten
see_you_next_life	Ausgewähltes Objekt vernichten
Hasta_la_vista_enemigos	Sichtbare Einheiten und Gebäude des Gegners vernichten
Eagle_eye	Gebiet anzeigen
Let_be_darkness	Gebiet verstecken
No_one_hides	Alle Einheiten sichtbar
No_more_secrets	Ganze Karte anzeigen
Armageddon	Meteorregen
Time_is_relative	Schnellere Forschung
Dirt_cheap_research	Billigere Forschung
The_hammer_of_Thor	Alle Gegner in einem Radius von 8 vernichten
Massacre	Alle Objekte in einem Radius von 8 vernichten
Bad_time_bad_place	Alle Objekte im Radius von 8 beschädigen
One_more_please X,Y CHASIS z WEAPON	Objekt erstellen (Einheit oder Gebäude)
I_hate_this_limit ####	Einheitenlimit auf #### erhöhen.
I_love_this_game ####	#### Credits

Lars Hoffmann

Half-Life: Opposing Force

Starten Sie Half-Life, indem Sie im Spielverzeichnis „hl.exe -dev -console -game gearbox" eingeben. Sie können auch die Verknüpfung für Half-Life abändern, indem Sie einen Rechtsklick auf sie machen und unter Eigenschaften das Ziel abändern. Fügen Sie hier einfach hinter den vorhandenen Eintrag „-dev -console -game gearbox" an.

Jetzt können Sie mit der ^-Taste die Console aufrufen und die folgenden Codes verwenden:

IMPULSE 101	Alle Waffen und maximale Munition.
/GOD	Gott-Modus (Unverletzbarkeit).
/NOCLIP	Sie können durch Wände gehen.
/MAP ####	Karte #### einladen.
/GIVE ####	Gegenstand #### herbeicheaten.
/GIVE WEAPON_####	Waffe #### herbeicheaten, wobei für #### die folgenden Waffen möglich sind: GRAPPLE, KNIFE, PIPEWRENCH, EAGLE, M249, SNIPERRIFLE, DISPLACER, SHOCKRIFLE, SPORELAUNCHER

Hans Stiele

Pharao

Im Spielverzeichnis von *Pharao* befinden sich einige Dateien mit den Namen:

Pharao_Model_Easy
Pharao_Model_Hard
Pharao_Model_Impossible
Pharao_Model_Normal
Pharao_Model_veryEasy

In diesen Dateien können Sie viele Einstellungen des Spiels verändern. Um diese Dateien editieren zu können, müssen Sie aber zuerst den Schreibschutz entfernen. Dazu klicken Sie die Dateien im Explorer mit der rechten Maustaste an und wählen im erschienenen Menü den Punkt „Eigenschaften" an. Entfernen Sie jetzt den Haken bei „Schreibgeschützt" und klicken Sie auf den Knopf „Übernehmen". Jetzt können Sie die Datei, in deren Schwierigkeitsstufe Sie später spielen wollen, mit einem beliebigen Texteditor öffnen. Hier finden Sie wie auch schon bei *Caesar 3* eine Auflistung der Eigenschaften der verschiedenen Bauwerke. Interessant ist für Sie eigentlich nur der erste Wert innerhalb der Klammer, der anzeigt, wie viel Sie für dieses Gebäude zahlen müssen. So müssen Sie z. B. für eine große Statue 30 Goldstücke zahlen. Ändern Sie aber die 30 in eine -5000 bekommen Sie für jede von Ihnen gebaute Statue 5000 Goldstücke gezahlt. Dieser Trick funktioniert natürlich auch mit jedem anderen Bauwerk und Betrag.

Thorsten Munsche

GTa 2

Ausnahmsweise gibt es Cheats mal an einer anderen Stelle im Heft: Alle Codes zu *GTa 2* finden Sie im Spielerforum ab Seite 110.





Thema Technik

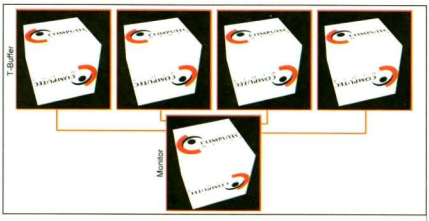
Neben Geometriebeschleunigung (T&L) sorgt eine weitere neue Technik der 3D-Industrie derzeit für Furore. 3dfx möchte mit dem „T-Buffer" digitale Kinoeffekte ermöglichen und so die Herzen der Computerspieler zurückerobern. In unserer brandheißen Technikanalyse erfahren Sie, welchen optischen Nährwert wir vom T-Buffer erwarten.

Von sgi „geklaut"

Gary Tarolli, 3D-Spezialist und Mitgründer der Chipschmiede 3dfx, spendierte das „T" seines Namens für die neue Technik, die bis vor ein paar Jahren noch millionenteuren Hochleistungsrechnern vorbehalten war. Der T-Buffer erbt sehr vieles von der aus der Profi-Welt bekannten Technik namens „Accumulation Buffers" (Überlagerungsspeicher). Diese Technik, die anfangs der 90er-Jahre von den 3D-Päpsten bei sgi entwickelt wurde, ermöglicht es, aus mehreren leicht unterschiedlichen Bildern ein einzelnes neues Bild zu erzeugen, das dafür mit trickreichen Effekten gespickt ist.

Endlich sind die Kanten weg!

Aktuellste 3D-Spiele verwöhnen mit verschiedensten grafischen Leckerbissen. Die spielbaren Auflösungen steigen, die Texturen werden immer detaillierter, die Charaktere immer aufwendiger. Ein Schwachpunkt bei 3D-Spielen blieb jedoch seit Jahren unangetastet. Die Kanten und Linien sind immer noch genauso treppchenhaft wie vor Beginn der 3D-Beschleunigung. Dem will 3dfx nun ein Ende setzen und präsentiert als Hauptgericht des T-Buffer-Menüs spieleunabhängiges „Full Scene Antialiasing" (Vollbild-Kantenglättung).



Aus vier Bildern mit deutlichem Aliasing wird durch die Variation der Subpixel-Position ein gutes Bild mit Antialiasing.

Antialiasing soll einerseits die hässlichen Treppcheneffekte an den Kanten von Objekten beseitigen, andererseits aber auch „Pixel popping" (unregelmäßiges Aufflackern von Bildpunkten bei Bewegungen wegen Rundungsfehlern) vermeiden. Gegenüber anderen Verfahren (Super Sampling) hat 3dfx mit dem T-Buffer den Vorteil, dass jedes Spiel „auf Knopfdruck" und ohne Patch von der verbesserten Grafik profitieren kann.

Mehrere Einzelbilder derselben Szene werden aus nur ganz leicht verschiedenen Positionen berechnet. Die vier Einzelbilder werden miteinander vermischt (geblendet) und ergeben ein einzelnes geglättetes Bild. Die Berechnungen werden alle vom Grafikchip durchgeführt, so dass hier keine zusätzliche CPU-Leistung benötigt wird. Man spricht von „Sub Pixel Genauigkeit" (Sub Pixel = kleinere Einheit als Pixel), da pro sichtbares Pixel zwei bis vier Teilpixel berechnet werden. Selbst in Zeiten von Auflösungen im Tausender-Bereich liefert Antialiasing einen entscheidenden Beitrag zu fotorealistischer PC–Grafik.

Voodoo goes Hollywood

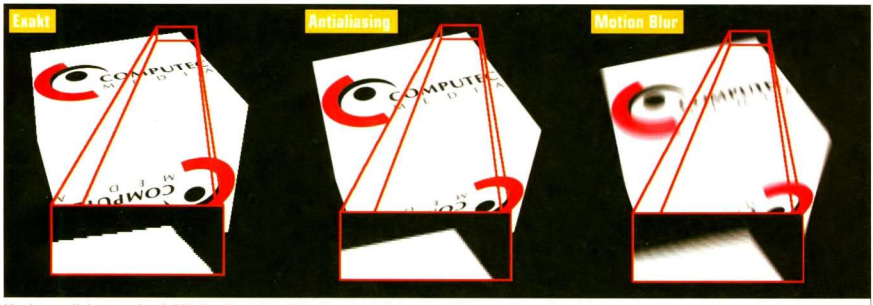
Ohne Motion Blur kein *Star Wars*, kein *Titanic* und auch kein *Jurassic Park*. So einfach kann man die Wichtigkeit dieses Effekts bei Computergrafik beschreiben. Dank der Bewegungsunschärfe haben wir beim Kino oder beim Fernsehen nicht das Gefühl, dass es „ruckelt". Und das, obwohl diese beiden Medien gerade mal mit läppischen 25 Bildern pro Sekunde arbeiten.

Zum Glück gibt's den Effekt bei herkömmlichen Filmaufnahmen umsonst, da dieser im Zusammenhang mit der Verschlusszeit der Kamera und dem chemischen Belichtungsprozess der Filme entsteht. Wenn Bonds neuer BMW Z3 sehr schnell über die Straße fegt oder die Kamera in einem rasanten Schwenk über die Szene gleitet, so sind die einzelnen Bilder des Films etwas verschmiert, da jedes Bild über eine gewisse Zeitspanne belichtet wird. Bei digital erzeugten Filmen ist jedes Einzelbild jedoch völlig scharf und exakt, es findet ohne Extra-Aufwand kein Ausgleich zwischen den zeitlich verschobenen Bildern statt.

Wer sich selbst vom Motion-Blur-Effekt im Fernsehen überzeugen möchte, kann dies sehr einfach mit einem Videorecorder tun. Während dem Abspielen der Kassette wirkt das Bild scharf und flüssig. Sobald man den PAUSE - Knopf betätigt und sich ein Standbild einer actiongeladenen Szene betrachtet, fällt auf, dass bewegte Effekte verschwommen sind. Genau das ist Motion Blur.



Extreme Bewegungsunschärfe für Keanu Reeves ultraschnellen Arm in „Matrix".



Herkömmliche „exakte" 3D-Grafik neben T-Buffer-Antialising und Motion Blur. Vergleichen Sie die Qualität und die Details.

„Unschärfe" bringt Qualitätsgewinn?

Motion Blur („Bewegungsunschärfe") ist eine Technik, um dem Sehempfinden des menschlichen Auges entgegenzukommen. Wenn wir in der realen Welt eine schnelle Bewegung beobachten, dann sehen wir diese leicht verwischt, da unsere Netzhaut die jeweiligen Folgebilder interpoliert. Wären die Grafikkarten in der Lage, konstant mehr als 100 Bilder/Sekunde zu liefern, dann könnten wir auf die künstliche Erzeugung dieses Effekts verzichten. Unser Auge würde dann die Aufgabe des T-Buffers übernehmen. Da aber auch die neuesten 3D-Brummer ihre liebe Mühe mit so hohen Frameraten haben, kann die künstliche Generierung von Motion Blur das visuelle Erlebnis stark verbessern. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass der Spieleentwickler die neue T-Buffer-Technik im Spiel unterstützt. Der T-Buffer generiert aus mehreren nacheinander erzeugten Bildern (oder Ausschnitten eines Bildes) ein Einzelbild mit Motion Blur.

Spieleentwickler werden Regisseure

Mit dem T-Buffer gibt 3dfx den Spieleentwicklern das nötige Rüstzeug, um dramaturgische Effekte in Spiele zu integrieren. Dank dem Effekt „Depth of Field" (DoF, Tiefenunschärfe) kann der Spieleentwickler wie ein Regisseur bestimmte Bereiche des Bildes fokussieren, um ein interessantes Detail hervorzuheben oder den Kern der aktuellen Handlung (z.B. in einem 3D-Adventure) zu betonen. Die restlichen Bereiche des Bildes bleiben dabei unscharf.

Jede Münze hat zwei Seiten

Auf der Sollseite des T-Buffers steht der enorme Leistungshunger. Für flüssiges Antialiasing der besten Qualität benötigt man eben auch die vierfache Füllrate und entsprechend starke Voodoo5-Hardware. Für Motion Blur und DoF muss 3dfx zudem noch die Entwicklergemeinde ködern. Bis die beiden Effekte im großen Stil genutzt werden, vergehen erfahrungsgemäß nicht nur Monate, sondern Jahre. Aber irgendwann muss ja damit angefangen werden.

Raphael Auf der Maur/Armin Lenz



Depth of Field ist eine wichtige Technik im Film und eignet sich in Spielen sehr gut für die Verbesserung der Zwischensequenzen.

Kummerkasten

Windows-Explorer

Frage: Gelegentlich, wenn ich im Internet bin, erscheint eine Fehlermeldung: „Explorer – Anwendung wird aufgrund eines Fehlers geschlossen". Doch ich habe den Windows-Explorer gar nicht geöffnet.

PC ACTION Auch der Desktop wird vom Explorer dargestellt, allerdings durch einen „versteckten" Prozess. Wird der durch ein amoklaufendes Programm beschädigt, startet er sich in der Regel neu, erinnert sich aber nicht an alle Programme, die in der Taskleiste angezeigt werden sollten. Falls das passiert, sollten Sie neu booten.

Performance-Probleme mit Voodoo2-Grafikkarten

Frage: Ich glaube, meine Voodoo2 ist kaputt. In manchen neuen Spielen erreicht sie nur noch 4 Frames/Sekunde.

PC ACTION Die Voodoo2 hat zwei, maximal vier MB Texturspeicher je Textureinheit. Verwendet ein Spiel mehr Texturen, dann kommt es zum so genannten „Texture trashing". Das bedeutet, dass die Texturen über den PCI-Bus ein- und ausgelagert werden müssen, vergleichbar mit dem Auslagern von Speicher auf die Festplatte bei zu wenig RAM. Das reißt die 3D-Leistung tief in den Abgrund.

Multiprozessor-Computer

Frage: Ich habe gelesen, dass unter NT oder Linux betriebene Multiprozessor-Computer Spiele wesentlich schneller laufen lassen? Soll ich mir ein solches System zulegen?

PC ACTION SMP-Maschinen haben nur bei wenigen Spielen einen realen Nutzen. Dazu gehört *Quake 3 Arena*, das Teile der Geometrieberechnung und der künstlichen Intelligenz der Bots auf mehrere CPUs verteilen kann. Unter Windows 9x werden mehrere CPUs gar nicht genutzt. Wir werden über das Thema bald einen Artikel machen, warte solange mal mit dem Kauf ab.

CD-Inhalt 2/2000

Vollversion

Conflict FreeSpace



Systemanforderungen

Computer: Pentium 166 MHz oder leistungsfähigerer Prozessor oder 133-MHz-Prozessor und eine 3D-Hardware-Beschleunigerkarte. Empfohlen wird ein Pentium 166 MHz oder leistungsfähigerer Prozessor und eine 3D-Hardware-Beschleunigerkarte, 32 MB RAM, Win95 oder höher, Maus, Joystick, 210 MB freier Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit oder schneller, SVGA-Grafikkarte und Direct X 5.0 oder höher.
Netzwerk: Für ein *FreeSpace*-Netzwerkspiel ist der Anschluss an ein lokales TCP/IP-Netzwerk (LAN) oder ein Modem mit mindestens 28.8 Baud und ein Internet Service Provider (ISP) erforderlich.

Spielanleitung

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles, was Sie wissen müssen, um mit *FreeSpace* direkt loslegen zu können.

Starten des Programms

Sobald Sie *FreeSpace* starten, erscheint ein Startprogramm, über das Sie unter anderem Ihre Hardware-Optionen ändern können. Falls Sie eine 3D-Hardware-Beschleunigerkarte haben, klicken Sie im Startprogramm zunächst auf „Konfiguration". Wählen Sie dann im Abschnitt „Video" die Option „Verfügbare Karten suchen" aus. Die Dropdownliste, die daraufhin erscheint, enthält Ihre Darstellungsoptionen. Wählen Sie die zu Ihrer 3D-Hardware-Beschleunigerkarte gehörige Option, und klicken Sie auf „Okay".

Erstellen eines neuen Piloten

Der erste Bildschirm, den Sie sehen, ist der Pilotenauswahl-Bildschirm. Wenn Sie *FreeSpace* zum ersten Mal spielen, müssen Sie zunächst ein Rufsignal für Ihren Piloten eingeben.
Dies ist der Name, unter dem der Pilot in *FreeSpace* geführt wird. Wenn Sie das Rufsignal Ihres Piloten eingegeben haben, betätigen Sie die Eingabetaste, und klicken Sie dann auf „Select" (OK).
Nach Start des Spiels können Sie Ihre Piloten auch über den Bildschirm „Barracks" (Kasernen) verwalten.

Flugdeck

Der Bildschirm in Form eines Flugdecks ist das Hauptmenü von *FreeSpace*. Von hier aus können Sie in den Einsatzraum (Ready Room), den Feldzugraum (Campaign Room) und den Betriebsraum (Tech Room) gelangen, den Optionenbildschirm aufrufen (Options) oder *FreeSpace* verlassen (Exit). Durch Klicken mit der rechten Maustaste können Sie die verschiedenen Hauptmenüoptionen, d. h. die verschiedenen Positionen auf dem Flugdeck, der Reihe nach anwählen. Wenn Sie nun die Funktionstaste drücken, erscheint ein Hilfebildschirm, auf dem die verschiedenen Positionen des Flugdecks erläutert werden. Sie können übrigens mit Hilfe der Bindestrich-Taste („-") generell Hilfebildschirme aufrufen. Klicken Sie jetzt mit Ihrer Maus auf den Einsatzraum (Ready room), um Ihre erste Trainingsmission zu starten.

„Briefing" (Einsatzbesprechung)

Nachdem Sie einen neuen Piloten erstellt und den Einsatzraum betreten haben, nehmen Sie nun an der Einsatzbesprechung für die erste Trainingsmission teil. Oben links im Bildschirm finden Sie die Schaltflächen „Briefing" (Einsatzbesprechung), „Ship Selection" (Schiffauswahl) und „Weapons Loadout" (Waffenauswahl). Über diese Schaltflächen können Sie später weitere Bildschirme aufrufen, in denen Sie vor Missionsbeginn Ihre Einstellungen festlegen können. Im Augenblick benötigen Sie allerdings erst einmal nur den Bildschirm „Briefing" (Einsatzbesprechung). In diesem Bildschirm sehen Sie unten rechts die Schaltflächen „Options" (Optionen), „Help" (Hilfe) und „Commit" (OK). Mit Hilfe der Schaltfläche „Help" (Hilfe) können Sie, ebenso wie mit der Funktionstaste „-" , einen Hilfebildschirm aufrufen, in dem die auf diesem Bildschirm zur Verfügung stehenden Positionen kurz erläutert werden. In der Mitte des Bildschirms befindet sich eine vom Computer generierte Missionskarte. Auf dieser Karte ist durch die verschiedenen Symbole dargestellt, was in der anstehenden Mission auf Sie zukommt. Sie finden hier außerdem die Namen von Geschwadern (Geschwader sind Schiffsverbände), Schiffen, Einrichtungen und anderen Objekten. Sie können mit Ihrer Maus auf alle Symbole klicken, um zu sehen, für was die Symbole in der eigentlichen Mission stehen. Unterhalb der Karte befindet sich der eigentliche Text der Einsatzbesprechung. Mit Hilfe der Pfeiltasten am unteren Rand der Karte können Sie die einzelnen Abschnitte der Einsatzbesprechung durchblättern.

Abschnittsanzeige und -pfeile in der Einsatzbesprechung

„Commit" (OK)

Wenn Sie die Einsatzbesprechung für die Trainingsmission durchgegangen sind, klicken Sie auf die Schaltfläche „Commit" (OK). Damit akzeptieren Sie Ihre Missionsbefehle und gelangen zum eigentlichen Spiel. Um die Hilfe für die Flug- und Kampfsteuerungen aufzurufen, drücken Sie die Funktionstaste , wenn Sie sich in einer Mission befinden. Daraufhin erscheinen in einem Bildschirm die Angaben zur aktuellen Tastenbelegung. Sie können die Standardtastenbelegung auch auf der Referenzkarte nachsehen, die sich in Ihrer *FreeSpace*-Verpackungsbox befindet. Bei den Trainingsmissionen folgen Sie einfach den Anweisungen, die Ihnen Leutnant Harbison gibt. Er erklärt Ihnen, wie Ihr Jäger zu steuern und im Kampf einzusetzen ist. Achten Sie auch auf die Meldungen auf Ihrem Bildschirm, in denen Ihnen die für die Ausführung der Befehle erforderlichen Tasten mitgeteilt werden.

„Debriefing" (Nachbesprechung)

Im Anschluss an jede Mission gibt es eine Nachbesprechung. In dieser Nachbesprechung analysiert der befehlshabende Offizier die Mission und gibt eine Bewertung Ihrer Leistungen ab. Sie können von hier aus auch die Ergebnisse Ihres Piloten ansehen. Wenn Sie sich in Kampfsituationen besonders bewährt haben, kann es sein, dass Sie bei einer Nachbesprechung mit einer Medaille ausgezeichnet oder befördert werden. Waren Ihre Leistungen nicht ausreichend und haben Sie ein oder mehrere Missionsziele nicht erreicht, müssen Sie die Mission möglicherweise wiederholen. Wenn Sie auf die Schaltfläche „Recommendations" (Empfehlungen) klicken, erhalten Sie Empfehlungen dazu, wie Sie die gesteckten Missionsziele einwandfrei erreichen können.
Über die Schaltfläche „Statistics" (Ergebnisse) oben links können Sie einen Bildschirm aufrufen, auf dem Ihre Ergebnisse detailliert aufgeführt sind. Die Durchsicht dieser Angaben ist ein gutes Mittel zur Messung Ihrer Leistungen.Wenn Sie Leutnant Harbisons Anweisungen befolgt haben, sollten Sie jetzt für Ihre übrigen Trainingsmissionen gut vorbereitet sein. Klicken Sie auf „Accept" (OK), um die nächste Mission zu starten.

Einsatzbereit!

Nach Abschluss der Trainingsmissionen treten Sie Ihren Dienst an Bord der GTD Galatea an, wo Sie Ihre erste Gefechtsmission fliegen. Also dann, Hals- und Beinbruch!

Multiplayer-Spiel

Mit *FreeSpace* können bis zu zwölf Personen über jedes Netzwerk spielen, das TCP/IP unterstützt.

Volition stellt einen kostenlosen Internet-Service namens Parallax Online zur Spielerfassung und Ergebnisverwaltung bereit. Dieser Service erlaubt es Spielern aus allen Teilen der Welt, sich auszutauschen und gemeinsam *FreeSpace* zu spielen. Parallax Online ist aber nicht nur ein Treffpunkt für Spieler, sondern erfasst auch die Statistiken und Ergebnisse aller registrierten Spieler.

FreeSpace verfügt über verschiedene Multiplayer-Spiele: „Coop" (Kooperation), „Team" (Team) und „Dogfight" (Einzelkampf). Bei einem kooperativen Spiel gehören alle Spieler demselben Team an und arbeiten zusammen, um dieselben Ziele zu erreichen. Beim Team-Spiel spielen bis zu vier Spieler auf jeder Seite gegeneinander, wobei jedes Team seine eigenen Ziele zu erreichen hat. Beim Einzelkampf ist jeder Pilot auf sich selbst gestellt und versucht, die höchste Zahl von Abschüssen zu erzielen.

Multiplayer-Spiele können als Einzelmissionen oder Feldzüge gespielt werden. Das Feldzugspiel im Multiplayer-Modus unterscheidet sich nicht vom Feldzugspiel im Einzelspieler-Modus.

Bei Multiplayer-Spielen gibt es immer einen Server und einen oder mehrere Clients. Der Server eines Multiplayer-Spiels ist der Computer, der die Spielsimulation für alle anderen Clients in dem Spiel übernimmt. Zusätzlich gibt es immer einen Host für das Spiel. Im Allgemeinen sind der Host und der Server eines Spiels identisch. Im Abschnitt „Spezial-Server" finden Sie weitere Informationen zum Betrieb eines Servers, der keinen Host erfordert.

Die Geschwindigkeit Ihres Netzwerkspiels hängt einzig und allein von der Geschwindigkeit Ihrer Verbindung zum Spiel-Server ab. Da der Spiel-Server nahezu alle spielbezogenen Informationen an die Clients sendet, bestimmt die Geschwindigkeit dieser Verbindung, wie schnell ein Client das Spiel aktualisiert. Die Verbindungsgeschwindigkeit wird anhand der Ping-Zeit gemessen. Je niedriger die Ping-Zeit, desto schneller ist Ihre Verbindung zum Server.

Demo-CD Demos 2/2000

Dark Project 2: The Metal Age

Der Meisterdieb kehrt zurück – Exklusive Demo-Premiere bei der PC Action.



http://www.eidos.de

Team Alligator

Der Nachfolger zu Team Apache steht zum exklusiven Probeflug bei uns bereit.



http://www.simis.co.uk

Command and Conquer 3: Tiberian Sun

C&C 3 – besser denn je: Millionen Käufer weltweit können nicht irren.



Spielsteuerung:

Command and Conquer 3: Tiberian Sun kann komplett mit der Maus gesteuert werden. Wenn Sie die Tutorial-Mission durchspielen, erhalten Sie einen guten Überblick über die Steuerung und Bedienung des Spiels, so dass Sie mit der anschließenden Mission diesbezüglich keinerlei Probleme mehr haben dürften.

http://www.westwood.com

DVD jetzt!

DVD-Abo total: Wer jetzt für PC Action mit der monatlichen DVD-Show incite TV einen neuen Abonnenten wirbt, erhält gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- ein nagelneues DVD-Laufwerk!

Das DVD-Laufwerk



- Zum Einbau in den PC
- Samsung SD 606
- 6 x DVD-ROM
- 32 x CD-ROM
- EIDE/ATAPI-Interface

Die DVD





- Jeden Monat alle Demos, alle Videos, alle Patches und zusätzlich
- incite TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps & Tricks-Videos und, und, und
- incite TV gibt´s nur im Abo

Das Magazin

- Lieferung erfolgt per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag
- Geld für bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird natürlich zurückgezahlt



Ja, ich möchte das PC-Action-Abo mit DVD-Show incite TV

für nur DM 114,-/Jahr; Ausland: DM 138,-/Jahr; ÖS 900,-/Jahr

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung): (bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein 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.

Bitte beachten: Das Angebot gilt nur innerhalb Europas; restliches Ausland auf Anfrage.

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Als Dankeschön erhalte ich das DVD-Laufwerk Samsung SD 606 (Art.-Nr.: 2021) gegen eine Zuzahlung von nur DM 99,- (zzgl. Nachnahmegebühr)

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: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

◯ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

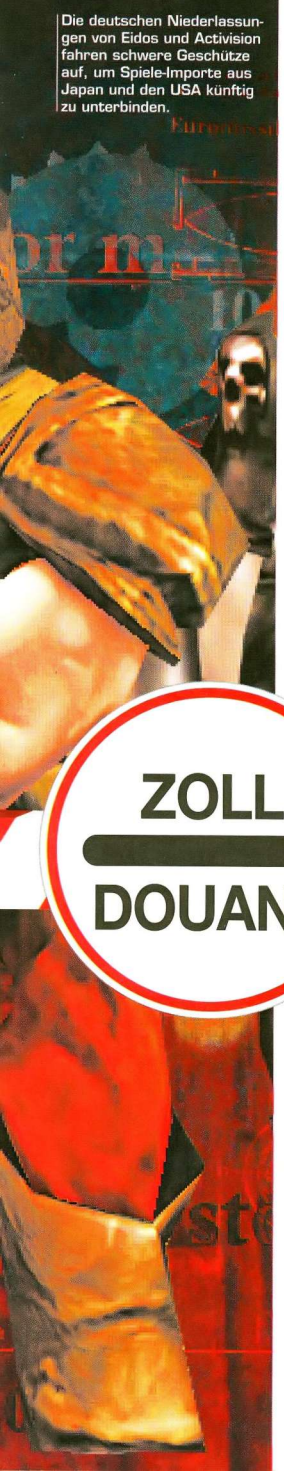
◯ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3D020



Knast für Spiele-Importeure?



Die deutschen Niederlassungen von Eidos und Activision fahren schwere Geschütze auf, um Spiele-Importe aus Japan und den USA künftig zu unterbinden.

Wird es bald strafbar sein, japanische oder US-Originalversionen von PC-Spielen zu erwerben oder zu besitzen? Haben Spieler hier zu Lande bald nur noch Zugang zu übersetzten und gegebenenfalls für den deutschen Markt „bereinigten" Spielen? Äußerungen von Herstellern zum Thema Spiele-Importverbot sorgten in letzter Zeit für ebenso viel Aufregung wie Verwirrung ...

Die Pressemitteilung, die Eidos Deutschland am 16. November 1999 veröffentlichte, um die „Rechtssituation bei Importen von Spiele-Software" klarzustellen, schlug gerade bei Hardcore-Zockern ein wie eine Bombe: Anlässlich „der bereits erfolgten oder bevorstehenden Veröffentlichung von Produkten wie *Resident Evil 3* und *Daikatana* in den USA bzw. in Japan" weist der Hersteller explizit darauf hin, dass „Einfuhr und Vertrieb dieser Software aus den Vereinigten Staaten oder Japan nach bzw. in Deutschland [...] urheberrechtlich unzulässig" sind. Händler, die sich über dieses Verbot hinwegsetzen, müssen laut dem Schreiben mit einstweiligen Verfügungen und Schadensersatzforderungen rechnen. Noch brisanter wurde die Situation, als sich genau zwei Wochen nach Eidos auch Activision Deutschland mit einer fast gleich lautenden Verlautbarung zu Wort meldete, um insbesondere dem Import der US-Version von *Quake 3 Arena* einen Riegel vorzuschieben.

Zensur, Profitstreben oder was?

Neu ist die Ankündigung, ein Importverbot für Spiele aus Japan oder den USA rigoros durchsetzen zu wollen, nur für den PC-Spiele-Sektor. Im Konsolen-Bereich haben schon Konami und Sony zu ähnlichen Maßnahmen gegriffen. Über das, was die Hersteller mit einem Spiele-Importverbot im Einzelnen bezwecken wollen, herrscht bei den Kunden nach wie vor alles andere als Klarheit. Entsprechend wild wuchern Gerüchte, Beschuldigungen und Panikmache. Im Folgenden wollen wir etwas Licht ins Dunkel bringen und alle Betroffenen zu Wort kommen lassen.

Das Recht auf seiner Seite?

Selbst bei Activision ist man sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt anscheinend noch nicht hundertprozentig über alle rechtlichen Konsequenzen eines Spiele-Importverbots im Klaren – Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer von Activision Deutschland, ließ sich jedenfalls nicht dazu bewegen, über die genannte Pressemitteilung hinausgehende Kommentare abzugeben. Volker Rieck, Business Development Director bei Eidos Interactive Deutschland, stand uns hingegen bereitwillig Rede und Antwort. Für Eidos stehen laut Rieck als Hauptfaktoren für ein Spiele-Importverbot die zwei Gesichtspunkte „Umsatz" und „indizierungsgefährdete Produkte" im Vordergrund: „Eidos Deutschland wird natürlich am Ergebnis der deutschen Verkäufe gemessen. Die Dunkelziffer, sprich: die Stückzahl der Importe, ist erschreckend hoch. Es entsteht hier ein nicht unerheblicher Schaden durch Verlagerung der Umsätze. Wir wollen fernerhin nicht, dass nicht inhaltsgleiche US- oder Japan-Versionen auf den deutschen Markt kommen, da wir es in Deutschland mit einer ganz anderen Problematik, nämlich dem Jugendschutz zu tun haben." Auch Rieck räumt ein, dass es im Umfeld der Pressemitteilung zum Spiele-Importverbot bei den Kunden zu Unmut und Missverständnissen gekommen ist: „Es haben sich zahlreiche Spieler bei uns gemeldet, teilweise sehr sachlich, viele aber leider sehr unsachlich. Die Diskussion scheint bei den Spielern auch etwas aus dem Tritt zu geraten, denn die BPjS [Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften] wird für unser Vorgehen verantwortlich gemacht, was aber nicht stimmt." Einen Grund, sich für dieses Vorgehen vor den Spielern zu rechtfertigen, sieht man bei Eidos Deutschland jedoch kaum, da die Rechtslage wohl ziemlich eindeutig ist (siehe Kasten „Der rechtliche Hintergrund"). Dazu sagt Rieck: „Der Gesetzgeber hat diese Dinge im Marken- und Urheberrecht geregelt und wir wenden die Gesetze an. Leider

» Kein Händler wird beim ersten Mal in den Ruin getrieben, wir wollen aber schon Zeichen setzen. Im Wiederholungsfall wird es wie gesagt dann aber empfindlich teuer für den Händler. «



Volker Rieck,
Business Development Manager,
Eidos Interactive Deutschland

» Ab sofort wird Activision [...] genauestens prüfen, inwieweit Händler in Deutschland gegen Importverbote verstoßen, und dann die notwendigen rechtlichen Schritte einleiten. «



Wolfram von Eichborn,
Geschäftführer Activision Deutschland

ist vielen nicht bewusst, dass es diese Gesetze gibt, beziehungsweise vielen Händlern ist nicht klar, dass sich ihre Geschäftsgrundlagen teilweise auf illegales Handeln gründen. Wenn heute in irgendeinem Land der Welt der Besitz von Drogen zulässig ist, dann kann man das auch nicht automatisch für sich in Deutschland in Anspruch nehmen. Ich will Spiele nicht mit Drogen vergleichen, aber der Sachverhalt ist ähnlich."

Geht es auch anders?

Die deutschen Niederlassungen von Eidos und Activision mögen formal völlig im Recht sein; trotzdem gibt es Mitbewerber unter den Spielefirmen, die einen genau entgegengesetzten Standpunkt einnehmen und zeigen, dass man damit auch Erfolg haben kann. Havas Interactive verfolgt seit langem die Strategie, zunächst auch in Deutschland die englischen Originalversionen herauszubringen und die deutsch lokalisierten Fassungen einige Zeit später „nachzuschieben" – so geschehen beispielsweise bei *Quest for Glory V* und *Return to Krondor*. Frank Matzke, Marketing Manager Games bei



Ich bin wohl falsch hier: Der Reaper aus Electronic Arts' Dungeon Keeper hat sich in Quake 3 Arena „verirrt".

Havas Interactive, erläutert die Politik seines Hauses: „Für die Mehrheit der deutschsprachigen Kunden wird es auch in der Zukunft entscheidend sein, dass die Computerspiele, die sie konsumieren, komplett lokalisiert sind. Ein recht kleiner, dafür umso konsumfreudigerer Teil („Hardcore-Spieler") bevorzugt jedoch englischsprachige Versionen – auch bei ansonsten inhaltlich unverändert auf Deutsch erhältlichen Spielen. Dieser Nachfrage tragen wir Rechnung und bieten unseren Handelspartnern an, direkt bei uns ohne eventuelle lokalisierungsbedingte Zeitverzögerungen englische Produkte einzukaufen. Bei unseren Toptiteln (beispielsweise *Pharao* oder das kommende *Diablo II*) versteht es sich ohnehin, dass diese Spiele weltweit zum gleichen Zeitpunkt samt wirksamem Kopierschutz ausgeliefert werden – dadurch minimieren wir Grauimporte ganz entscheidend."

... und die Folgen?

Frank Matzke sieht den Schwarzen Peter im Falle eines Spiele-Importverbots ganz klar bei Fachhändlern und Spielern – dass man bei Havas eine solche Entwicklung nicht gutheißt, wird aus seinen Worten schnell deutlich: „Wir wehren uns entschieden dagegen, Einzelhändler zu kriminalisieren, die Importspiele anbieten. Wo soll dies anfangen und vor allem enden? Wird der kleine Computerladen ‚um die Ecke' mit einem Sondereinsatzkommando gestürmt, während der Elektronikfachmarkt (mit riesigem Marktanteil) zwei Kilometer weiter die Software verkaufen darf?! Sind nicht gerade die ehrlichen Importspieler härtester Kern unser aller Zielgruppe? Wir wollen und können auch zukünftig nicht auf diese Stammkunden verzichten." In der Tat kann es für einen Händler fatale Folgen haben, wenn er sich über das Importverbot hinwegsetzt. Volker Rieck von Eidos erläutert, wie derartige Rechtsverstöße geahn-

» Dank unserer Flexibilität und dem direkten Verkauf englischsprachiger Versionen sehen wir derzeit keinerlei Anlass, dem Beispiel einiger Mitanbieter zu folgen, deren Motivation sich wohl ohnehin eher auf Erfahrungen aus dem Konsolenspielebereich stützt «



Frank Matzke,
Marketing Manager Games,
Havas Interactive

Spieler-Meinungen



» Ich bekomme die Spiele, die ich mir kaufe, über Freunde und Bekannte aus dem Ausland, deshalb wird sich für mich nichts ändern. «

Peter Habelitz (18)
Lieblingsspiel: NHL 2000
Lieblingsgenre: Sportspiele



» Dieser ganze Blödsinn wirkt sich nur noch negativer auf den Ruf der deutschen Niederlassungen aus. «

Philipp Hoffer (19)
Lieblingsspiel: Unreal
Lieblingsgenre: 3D-Shooter



» So fördert man wohl nur die Schwarzkopierer, die sich an den ‚Originalen' eine goldene Nase verdienen werden... «

Andreas Erber (18)
Lieblingsspiel: TieFighter Collectors' Ed.
Lieblingsgenre: Strategie, Weltraumsimulationen



» Falls ein Spiel auch in deutscher Fassung erhältlich ist, ist es meistens sehr entschärft, [...] erscheint nicht mehr authentisch und irgendwie witzlos. «

Patrick Hecht (15)
Lieblingsspiel: Quake 3 Arena
Lieblingsgenre: Ego Shooter, RPGs

det werden sollen: „Wir mahnen zunächst ab, die Händler müssen offen legen, wie viele Produkte, die abgemahnt wurden, abgesetzt worden sind. Die Händler müssen dann die Kosten der Abmahnung sowie Schadensersatz für die Importe zahlen. Sollte ein Händler trotz Abmahnung noch einmal das gleiche Produkte als US- oder Japan-Import bewerben oder verkaufen, wird es sehr teuer für ihn." So hart dies im ersten Moment nun auch klingen mag, dem Händler bleiben in vielen Fällen dennoch Möglichkeiten, seinen Kunden die gewünschten Spiele in den Originalversionen anzubieten. Es ist nämlich durchaus legal, Software, die erstmals in der Europäischen Union oder den Vertragsstaaten des EWR (Abkommen über den europäischen Wirtschaftsraum) in den Verkehr gebracht worden ist, in Deutschland zu verkaufen. Bezieht ein Händler demnach Originalversionen, die beispielsweise in Großbritannien hergestellt wurden, bewegt er sich im Rahmen der rechtlichen Bestimmungen. Eidos und Activision wehren sich lediglich gegen Importe aus Japan und den USA. Darüber hinaus haben viele Hersteller die Originalversionen auch in Deutschland selbst im Programm und können sie den Händlern zur Verfügung stellen (siehe hierzu auch den Kasten „FunMedia ...").

Spieler ohne Spiele?

Sowohl Activision als auch Eidos betonen, dass sie ihren Endkunden, den Spielern, nicht „an's Leder" wollen. Privatleute dürfen nach wie vor für sich Software beispielsweise über das Internet direkt bei US-amerikanischen Händlern ordern. Laut Volker Rieck ist dieser Vorgang rechtlich vergleichbar mit dem „Uhrenimitat, das man sich aus dem Urlaub mitbringt." Dennoch hat die Sache einen Haken, auf den Frank Matzke von Havas und Jens Hartmann von FunMedia gleichermaßen hin-

FunMedia – Sicht des Fachhändlers



FunMedia-Geschäftsführer Jens Hartmann, eigentlich gelernter Medizintechniker, hat mit den Spielen sein Hobby zum Beruf gemacht. Sein Ziel ist es, den Kunden den Service zu bieten, den sie in den großen Einkaufsmärkten nicht bekommen.

PC ACTION Was sehen Sie als die eigentlichen Beweggründe von Eidos und Activision an, sich für ein Importverbot stark zu machen?

Jens Hartmann: Es gibt sicherlich gewisse Kräfte auf dem Markt, die Druck auf die Hersteller ausüben. Bekanntermaßen leben wir in einem Verdrängungsmarkt.

PC ACTION Wie wird sich ein Verbot von Spiele-Importen Ihrer Meinung nach auf den Fachhandel auswirken?

Jens Hartmann: Bei uns gibt es keine Auswirkungen, da wir englischsprachige Originaltitel entweder aus England oder am liebsten bei den Herstellern aus Deutschland direkt beziehen. Viele Hersteller, wie z. B. Havas/Sierra, Acclaim oder sogar Activision haben auch die Originalfassungen im Programm.

PC ACTION Wird es den Firmen, die die Verbots-Strategie verfolgen, Ihrer Meinung nach langfristig eher Vor- oder Nachteile bringen?

Jens Hartmann: Einige Hersteller haben Originalfassungen nicht im Angebot, da sich laut ihrer Meinung dies nicht rechnet. Andererseits wird ein „Importverbot" ausgesprochen, um Umsatzverluste zu vermeiden. Eigentlich widersprüchliche Aussagen.

PC ACTION Firmen wie Havas/Sierra vertreiben in Deutschland oft zuerst die Originalfassungen und bringen einige Zeit später die lokalisierten Versionen heraus. Warum gibt es hier weniger Berührungsängste mit den Originalen? Müssen Firmen durch eine derartige Politik gegenüber denen mit Importverbot einen Wettbewerbsnachteil hinnehmen?

Jens Hartmann: Zwei Versionen eines PC-Spieles anzubieten, ist sicherlich kostenintensiver. Ob sich das rechnet, können nur die entsprechenden Anbieter sagen.

PC ACTION Wie werden Sie in Zukunft mit Ihrem Warensortiment auf ein Importverbot reagieren?

Jens Hartmann: Gar nicht, da uns das nicht berührt (siehe oben).

PC ACTION Welche Auswirkungen wird das Verbot auf das Kaufverhalten der Kunden haben?

Jens Hartmann: Kunden, die gerne ungekürzte und/oder englischsprachige Titel spielen, reagieren sehr erbost auf „Importverbot"-Meldungen in der Presse. Sie fühlen sich in ihren Rechten beschnitten. Fälschlicherweise setzen die Kunden „Importverbot" und „Verbot von Originalfassungen" gleich. Ein Image-Schaden für Firmen, die solche Pressemeldungen verbreiten, ist die Folge.

FunMedia Nürnberg
Kazim Bahar & Jens Hartmann GbR
Rothenburger Strasse 5
90429 Nürnberg
info@funmedia.de
http://www.funmedia.de



Der Computerspiele-Fachhändler FunMedia ist in Nürnberg eine renommierte Adresse für Spiele-Freaks. Bei der reichhaltigen Auswahl an Titeln wird auch derjenige fündig, der etwas Ausgefalleneres sucht.

weisen: Der hohe Dollarkurs treibt die Preise für Importspiele vielfach in inakzeptable Höhen, die den Erwerb für Spieler unattraktiv erscheinen lassen – für die Originalversion einer simplen Add-on-CD muss man nicht selten ebenso viel berappen wie für ein in Deutschland angebotenes Vollpreis-Spiel.

Trotzdem lässt sich zusammenfassend sagen: Ganz so dramatisch, wie es in manchen Spielerkreisen gesehen wird, wirkt sich das von Activision und Eidos postulierte Spiele-Importverbot sicherlich nicht aus. Händlern und Spielern steht nach wie vor eine Reihe von Kanälen offen, über die sie an die gewünschte Originalsoftware herankommen können. Obwohl sie nur bereits vorhandene rechtliche Möglichkeiten ausschöpfen und nicht das Gesetz zu ihren Gunsten verändern wollen, kann man den beiden genannten Firmen immer noch vorwerfen, dass ihre Strategie wenig Sensibilität gegenüber der besonderen Situation deutscher Spieler erkennen lässt. Letztere fühlen sich ohnehin durch oft umstrittene Entscheidungen der BPjS „bevormundet" und in ihrer persönlichen Entscheidungsfreiheit eingeengt. Auch wenn interessierte Spieler nach wie vor Originalversionen erwerben können, geschieht dies nun unter erschwerten Bedingungen – kein Wunder also, dass die Nerven vieler deutscher Spieler seit den Ankündigungen von Eidos und Activision blank liegen. Darüber hinaus wird mancher kleine Fachhändler, der sich mit Importware gegenüber den großen Elektronikmärkten behaupten konnte, nun eines wichtigen Standbeins beraubt. So ärgerlich es ist, aber man sollte auch die Gefahr nicht unterschätzen, dass angesichts der eingeschränkten Verfügbarkeit von Originalversionen und der horrenden Preise für Eigenimporte dem Raubkopierertum trotz immer ausgefeilterer Kopierschutzmechanismen verstärkt Vorschub geleistet werden könnte. Und das wäre schließlich weder im Interesse der Spieleentwickler und Hersteller noch im Sinne der Spieler und Händler.

Herbert Aichinger



Nicht zuletzt weil in Deutschland andere Richtlinien des Jugendschutzes gelten, will Eidos Deutschland den Import der US-Version von ION Storms Daikatana unterbinden.

Der rechtliche Hintergrund



Rechtsanwalt Dr. Jochen M. Schäfer von der Kanzlei BBLP Beiten Burkhardt Mittl & Wegener hat sich sehr eingehend mit der Thematik Spiele-Importe beschäftigt. Er studierte Jura an der Universität Erlangen-Nürnberg und fungierte u. a. bereits als Leiter der Rechtsabteilung bei Adidas Sportschuhfabriken Adi Dassler KG. Er ist Autor mehrerer Publikationen zu Themen des Wettbewerbs-, Warenzeichen- und Vertriebsrechts.

„Auf dem Sektor der so genannten Graumarkt-Importe von Originalwaren, die etwa für den Vertrieb in die USA oder Japan bestimmt sind, aber dann in die Europäische Gemeinschaft (EU) und den europäischen Wirtschaftsraum (EWR) importiert werden, hat sich die Rechtslage in den letzten vier Jahren entscheidend geändert. Die Inhaber von Exklusivrechten, wie z. B. von Marken- oder Urheberrechten können in Deutschland schon seit 1995 gegen derartige Parallelimporte auf der Basis dieser Exklusivrechte gerichtlich vorgehen und diese stoppen. Häufig werden daneben noch Schadensersatzansprüche geltend gemacht, während eine strafrechtliche Verfolgung unserer Kenntnis nach – anders als bei dem Import gefälschter Produkte – sehr selten vorkommt.

Vor 1995 stellte sich die Rechtslage so dar, dass dann, wenn der Inhaber dieser Exklusivrechte (die natürlich in den entsprechenden europäischen Ländern, insbesondere auch in Deutschland Schutz genießen müssen) die betreffenden Waren irgendwo auf der Welt auf den Markt brachte, in aller Regel nicht verhindern konnte, wohin diese weiter verkauft wurden. Man sprach davon, dass seine Rechte dann weltweit ‚erschöpft' wären. Durch die Änderung insbesondere des deutschen Markengesetzes im Jahre 1995 (entsprechende Anpassungen erfolgten auch in anderen EU- und EWR-Ländern) kann der Rechteinhaber zwar grundsätzlich nicht gegen den Vertrieb von Originalware in von ihm nicht erwünschten Kanälen vorgehen, sofern diese Originalware innerhalb der Europäischen Union oder des europäischen Wirtschaftsraums mit seiner Zustimmung erstmals auf den Markt gebracht wurde. Dies ist dagegen sehr wohl möglich, bezogen auf Waren und Produkte, zu denen auch Software zählt, die ihren Ursprung außerhalb der 15 Mitgliedsstaaten der EU sowie der zusätzlichen drei Staaten des EWR haben. Es bleibt aber stets der Entscheidung des Rechteinhabers überlassen, ob er tatsächlich einschreitet oder nicht.

Mittlerweile gibt es eine ganze Reihe von deutschen Gerichtsentscheidungen, die diese Rechtslage bestätigen. Auch der Europäische Gerichtshof liegt mit seiner ‚Silhouette'-Entscheidung ganz auf dieser Linie. Riskant sind derartige Graumarktaktivitäten auf dem Sektor der Spiele-Software insbesondere für Händler und Importeure, es ist aber nicht auszuschließen, dass auch Endverbraucher entsprechend von den Anbietern und Entwicklern von Entertainment-Software belangt werden können.

Die aktuelle Rechtslage wird sehr kontrovers diskutiert, zahlreiche Interessengruppen, die für ungehinderte Parallel-Importe von Originalwaren eintreten, insbesondere die Verbraucherschutzverbände, üben starken Druck auf Brüssel aus, eine gesetzliche Änderung zu Gunsten dieser Importe herbeizuführen. Ob dies gelingt, ist derzeit offen. Im Moment jedenfalls werden die Einfuhr und der Vertrieb von Originalwaren nahezu wie der Handel mit gefälschten Produkten eingestuft."

Nürnberg, den 21. Dezember 1999

Unverbindliche Preisempfehlung
DM 19,95

CORE
EIDOS
COMPUTEC MEDIA

Wow
- DIN A3, Top-Papier
- Ab sofort im Handel oder bestellen über Tel. 0911-2872-150 oder Fax - 250.
- Nur DM 19,95!*

LARA CROFT 2000 CALENDAR



* Inkl. Porto und Verpackung

© & ™ 1999 Core Design Ltd. © & ℗ 1999 Eidos Interactive Ltd. Alle Recht vorbehalten.

Der Angriff der Super-Konsolen

Der 1. Januar 2000 ist ohne Katastrophen an der Computerwelt vorübergezogen, PC-Spielern könnte das Armageddon aber noch bevorstehen. Die vier Reiter der Apokalypse, die sich bedrohlich am Horizont abzeichnen sind der Sega Dreamcast, die Sony PlayStation 2, der Nintendo Dolphin und die sagenumwobene Microsoft X-Box.



Allen vier Videospiel-Konsolen werden PC-ähnliche Fähigkeiten nachgesagt, die das Spielen am Computer überflüssig machen könnten. In dem ewig währenden Kampf zwischen PC und Spiele-Konsolen erscheint der Computer immer mehr als der Unterlegene.

Große Identitätsprobleme

PCs sind doch günstiger und schneller als jemals zuvor! Und trotzdem sollen Videospiel-Konsolen jetzt mehr zu bieten haben? Keine Panik. Noch sind die Tage der Spiele-PCs nicht gezählt, aber ihre herausragende Rolle als Unterhaltungs-Plattform ist mehr denn je gefährdet. Wir PC-Spieler konnten uns immer darauf verlassen, dass die modulare Computer-Hardware jeder Videospiel-Konsole weit überlegen war. Wenn Sony allerdings in diesem Herbst seine PlaySta-

tion2 auf den Markt bringt, ist diese Überlegenheit nicht mehr so sicher. Für einen PC-Enthusiasten dürfte Sony das Schreckgespenst Nummer 1 sein. Die technischen Daten der PlayStation2 zeigen, dass die neue Super-Konsole einem Pentium leistungsmäßig durchaus das



Die Grafik der Konsolen ist erstaunlich. Ego-Shooter sollten Sie aber lieber am PC spielen.



Das vierte Resident-Evil-Spiel heißt Code Veronica. Auch auf Konsolen gibt es Spiele-Serien.

Wasser reichen könnte. Bereits im November umriss Kazuo Hirai, der Präsident von Sony Computer Entertainment Amerika, während der Comdex-Messe in Las Vegas den Weg in die Zukunft. Im Bewusstsein, dass das Zeitalter des Einzelgerätes hinter uns liegt, beschrieb Hirai die PlayStation2 als eine Netzwerk-Konsole, die zukünftig auch neue Übertragungstechnologien nutzen soll. Im Zusammenhang mit der Lieferung digitaler Unterhaltungsprogramme wie beispielsweise Spiele-Software direkt in die Wohnzimmer der Verbraucher, bewertete Hirai die Rolle des Computers folgendermaßen: „Die PCs von heute sind auch auf das Heute beschränkt und werden sich auch zukünftig größtenteils auf das Schmalband-Netzwerk der Telefonleitungen stützen". Sony jedoch hat mehrfach bekräftigt, dass in jedem Falle das breite Spektrum der Multiplayer-Spiele in der PlayStation2 eine neue Plattform finden soll. Wenn dies eintritt und Segas Internetzugang endlich funktioniert, werden die Computer auch ihren größten Vorteil gegenüber den Videospiel-Konsolen eingebüßt haben: die weltweite Vernetzung.

Aber nicht nur PC-Spieler fürchten, dass Ihre Spiele-Maschine ins Hintertreffen gerät, auch PC-Hersteller und Entwickler haben



Besonders knallharte Action-Spiele erfreuen sich bei den Videospiel-Konsolen großer Beliebtheit: Berserker auf dem Dreamcast.

mit Schwierigkeiten zu kämpfen. Sie haben es mit einem Identitäts-Problem zu tun: Wie soll man ein Spielkonzept vernünftig vermarkten, dem ein gemeinsamer Markenauftritt fehlt? Wenn man beispielsweise einen Nintendo-64-Titel spielen will, ist das genau das Gerät, auf dem dies möglich ist. Wenn Sie aber ein PC-Spiel zocken wollen, dann haben Sie unzählige Möglichkeiten. Dieser Unterschied ist einerseits ein Segen in Sachen Verbraucherfreundlichkeit, andererseits wirft er große Probleme auf, wenn es darum geht, dem Konzept der PC-Spiele ein Gesicht, einen „Markennamen" zu geben. Intel ist die Firma, der es mit ihrem Intel Pentium noch am ehesten gelang, zumindest eine Art Wiedererkennung im Spiele-Massenmarkt zu erreichen. Der überraschende Erfolg von Apples iMac jedoch beweist, dass Personal Computer durchaus in der Lage sind, eine eigene Persönlichkeit zu entwickeln. Warum nicht wenigstens einer der vielen PC-Hersteller viel früher auf den Kniff mit den bonbonfarbenen Computergehäusen gekommen ist, wird wohl ein ewiges Mysterium bleiben. Das gesichtslose Dasein der PCs hat schwerwiegende Konsequenzen: Handelsübliche Computer scheinen derzeit keine Chance zu haben, eine gesellschaftliche Akzeptanz als „Spielzeug" zu erreichen.





Schon seit Oktober gibt es den Sega Dreamcast zu kaufen, die erste Internet-fähige Spielekonsole.

DREAMCAST

CPU	128 bit Hitachi SH-4
CPU-Taktrate	200MHz
Speicher	16 MB RAM, 8 MB Video RAM, 2 MB Sound RAM
Grafik	NEC PowerVR Second Generation, 3 Millionen Polygone/Sekunde, Perspektiven-Korrektur, Texture Mapping, Point, Bilinear, Trilinear und Anisotropic Mipmap Filtering, Gouraud Shading, Z-Buffer, Farbige Lichtquellen, Vollbild-Anti-Aliasing, Bump Mapping, 16.77 Mill. Farben, Hardware-basierte Texturen-Kompression
Sound	Yamaha Sound Core, RISC CPU, DSP für Echtzeit-Effekte, 64 Kanäle, 3D-Sound-Unterstützung, Hardware-basierte Audio-Kompression
Laufwerk	12x-CD-ROM mit 1GB Speichervermögen
Preis	ca. DM 499,-



Große Visionen: Gran Turismo 2000 soll eines der ganz großen Spiele-Highlights zum Start der PlayStation 2 werden.

Oder haben Sie jemals einen Gateway- oder Compaq-Rechner in Spielfilmen oder TV-Serien gesehen? Nein, stattdessen spielt man dort mit PlayStations.

Pure Hardware-Power

Nun aber endlich zu den guten Nachrichten: Die PCs sind weit davon entfernt, zum Schlusslicht in der Spieleindustrie zu werden. „Ein Coppermine-Chip mit 733 MHz ist zusammen mit einer Grafikkarte wie der Nvidia GeFORCE eine hammerartige Spielemaschine", so ein Intel-Offizieller. Freunde von prozessorfressenden Spielen wie *Quake 3 Arena* oder *Ultima IX* beginnen gerade erst die Früchte der neuen Intel Coppermine- oder AMD Athlon-Chips zu ernten. Und im weiteren Verlauf dieses Jahres wird sich die Situation noch weiter verbessern: Die nächste Generation der Intel-CPUs, Codename Willamette, ist bereits auf dem Weg und wird ohne aufwendige Kühlvorrichtungen die Gigahertz-Schallmauer durchbrechen.

Auch die Leistung von Grafikkarten, die bereits jetzt alle sechs Monate von einer Generation zur nächsten springen, wird sich rapide weiterentwickeln. Bei all dem muss bedacht werden, dass es ja auch noch einige Monate hin ist, bis man eine PlayStation 2 überhaupt in den Händen halten kann. „Zu diesem Zeitpunkt," sagt der 3dfx-Gründer Scott Sellers, „haben wir nicht nur bereits Millionen von Voodoo4- und Voodoo5-Karten im Markt, sondern stehen schon wieder kurz vor der Veröffentlichung der nächsten Chip-Generation." Sellers ist der Meinung, dass Voodoo5-Grafikkarten es locker mit jeder der Superkonsolen aufnehmen können: „Die Voodoo5-Technologie hat eine Menge Feature- und Leistungsvorteile gegenüber der PlayStation 2." Bei der neuen T-Buffer-Technik werden zum Beispiel mehrere Einzelbilder zu einem neuen Gesamtbild verschmolzen. Sind die Einzelbilder dabei leicht versetzt, lassen sich auf diese Weise hässliche „Sägezahn"-Darstellungen an Polygonkanten glätten. Dies, meint Sellers, trotz gegenteiliger Behauptungen von Sony, könne die PlayStation 2 keinesfalls leisten: „Sie behaupten zwar, die Konsole könnte das Anti-Aliasing bieten, es ist aber noch in keiner Demonstration unter Beweis gestellt worden. Wir glauben, dass die PlayStation 2 diese Funktion nicht schnell genug in der Echtzeitberechnung darstellen kann."



Auch Mike Hara von Nvidia fürchtet die neuen Konsolen nicht: „Die GeFORCE 256 ist schon sehr nahe an der Leistungsfähigkeit der PlayStation 2. Und wenn die Konsole in den Regalen steht, wird unser nächster Grafik-Chip schon weit über das hinausgehen." Daraufhin angesprochen, wollte Sony keinen Kommentar darüber abgeben, wie denn ihre neue Konsole im Vergleich zu einem HighEnd-PC abschneiden würde. Allerdings scheint die Firma sich keine große Sorgen zu machen. Sony-Präsident Nobuyuki Idei meinte während der letzten Comdex-Messe jedenfalls selbstbewusst: „Die PlayStation 2 soll viel mehr als nur ein Gebrauchsgut, mehr als ein Spielzeug und mehr als ein Personal Computer sein."

Beherrschende Rolle

Wenn die PC-Hardware also in



Tekken Tag: Wenn Sie Kampfspiele mögen, kommen Sie an Spiele-Konsolen nicht vorbei.



Armored Core (PlayStation 2) könnte besser werden als so manches Mech-Spiel am PC.



Die Sony PlayStation 2 gilt in Fachkreisen als die Konsole, die in Sachen Leistung und Software, dem PC am nächsten kommen könnte.

PLAYSTATION 2

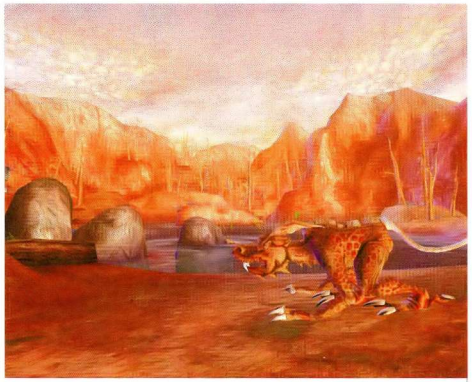
CPU	28 Bit „Emotion Engine™"
CPU-Taktrate	294.912MHz
Speicher	32 MB Direct RDRAM
Grafik	„Graphics Synthesizer"
Grafik-Taktrate	147.456MHz
Eingebauter Cache	VRAM 4MB
Sound	SPU2-Prozessor
Stimmen	48 Kanäle plus Software
Sound-Speicher	2MB
Laufwerk	24x-CD-ROM and 4x-DVD-ROM
Preis	ca. DM 730,-*

* umgerechnet zur Markteinführung in Japan

keiner Weise der Leistungsfähigkeit einer Konsole nachsteht, wie sieht es dann mit der Spiele-Software aus? Matt Candler, Producer von *Dark Reign 2* und *Battlezone 2* bei Activision hierzu: „Einmal angenommen, diese Super-Konsolen halten auch wirklich alles, was sie versprechen, denke ich trotzdem, dass der PC noch lange eine bestimmende Rolle spielen wird. In einigen Bereichen, die die Konsolen noch nicht richtig abdecken, ist er nach wie vor dominierend. Denkt doch nur an die Strategie- und Massive-Multiplayer-Spiele oder die Ego-Shooter. Diese Genres werden vom PC beherrscht und daran wird sich so lange nichts ändern, bis jemand bewiesen hat, dass solche Spiele auch auf einer Konsole Spaß machen."

Trotz des Schattens, den die neuen Super-Konsolen vorauswerfen, scheint für den PC das Jahr 2000 das stärkste in der Geschichte der Computerspiele zu werden. Die Hardware der PlayStation und des Nintendo64 sind von den Entwicklern ausgereizt und die betreffenden Spiele beginnen altbacken zu wirken. Währenddessen protzt Sega mit dem Dreamcast, ein brandneues und schickes Gerät, für das es aber nur wenige herausragende Spiele gibt. Die PC-Software des Jahres 2000 aber wird alles bisher Gesehene übertreffen. HighEnd-Spiele wie Bungies *Halo*, Blizzards *Diablo 2* oder Maxis' *The Sims* werden mächtig Staub aufwirbeln – alles reine PC-Titel. „Aus technischer Sicht wird der PC weiterhin die reichhaltigste Plattform zur Entwicklung von Computerspielen bleiben", ergänzt Mike Hara, „da werden die Konsolen dem Computer immer hinterherhinken."

Vielleicht ist das heute noch so, aber wer weiß,



Sehen Sie den Unterschied? Diese Grafik-Demo des Spiels „The Experience", zeigt, was eine moderne 3D-Karte leisten kann.

ob wir in ein paar Jahren überhaupt noch von so einem Wettkampf um die Spielergunst sprechen werden. Ein Trend ist in jedem Falle bereits heute ganz eindeutig: Beide Systeme nähern sich immer mehr an, Konsolen werden zu PCs und PCs zu Konsolen. Auf der einen Seite werden Kompakt-Computer dank Apple oder Compaq immer beliebter, andererseits nutzen Videospiel-Konsolen bereits heute PC-Technologie. Zum Beispiel basiert das Betriebssystem des Sega Dreamcast auf einer modifizierten *Windows CE*-Software. Das macht es Spiele-Entwicklern natürlich viel einfacher, PC-Spiele für das Dreamcast zu konvertieren. Und schließlich gibt es da ja noch die sagenumwobene X-Box von Microsoft, die PC-CD-ROMs



Soldier of Fortune: Mit Vollbild-Anti-Aliasing erhalten Sie stechend scharfe Bilder.

genauso leicht spielbar machen soll wie mit einer Konsole: Einlegen, anschalten, losspielen.

Ungeachtet ihrer persönlichen Vorlieben sollten sich eigentlich alle Spiele-Verrückten glücklich fühlen. Schließlich werden sie es sein, die als Sieger aus dem Krieg zwischen PC und Konsole hervorgehen werden. Die Möglichkeiten, interaktive Spielerfahrungen zu machen, waren noch nie so vielfältig und die Software-Technologie war noch nie so weit fortgeschritten wie heute. Jeder, der sich für einen echten Spieler hält, sollte beides haben: Einen HighEnd-PC und eine Super-Konsole, oder? Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie es. Sollen sich doch die Computer- und Konsolen-Hersteller um Philosophien und Hardware streiten. Wir streiten uns lieber um Frags, Punkte oder Ressourcen ...

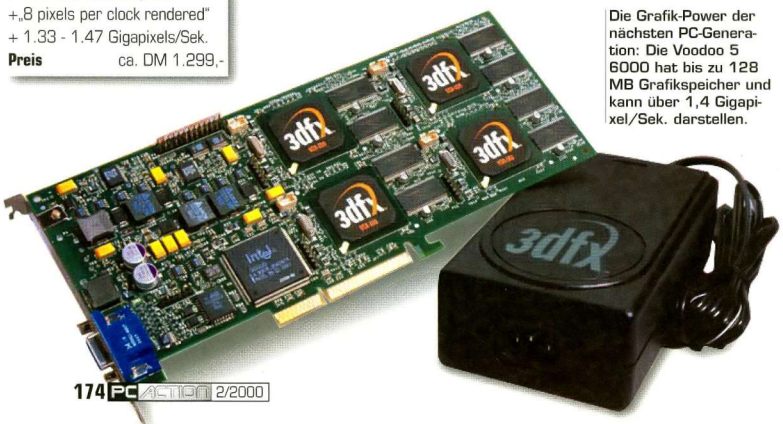
Christian Müller

VOODOO 5

Voodoo5 5000 PCI
+ Zwei 3dfx VSA-100(tm) Prozessoren
+ Echtzeit Vollbild-Anti-Aliasing
+ T-Buffer(tm) und Digital Cinematic Effects
+ 32 MB Dual-Chip SLI
+ „4 pixel per clock rendering"
+ 667 - 733 Megapixel/Sek.
Preis ca. DM 549,-

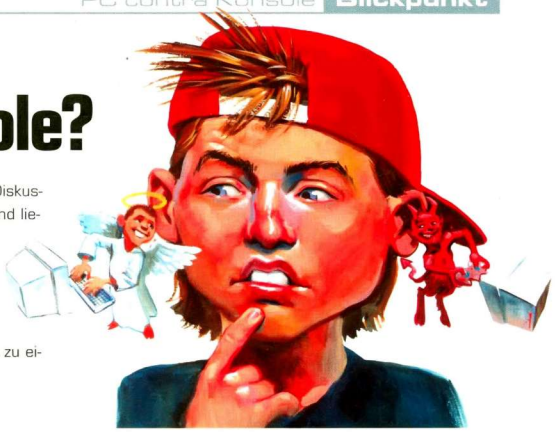
Voodoo5 5500 AGP
+ Zwei 3dfx VSA-100(tm) Prozessoren
+ Echtzeit Vollbild-Anti-Aliasing
+ T-Buffer(tm) und Digital Cinematic Effects
+ 64 MB Dual-Chip SLI
+ „4 pixel per clock rendering"
+ 667 - 733 Megapixel/Sek.
Preis ca. DM 699,-

Voodoo5 6000 AGP
+ Vier 3dfx VSA-100(tm) Prozessoren
+ Echtzeit Vollbild-Anti-Aliasing
+ T-Buffer(tm) und Digital Cinematic Effects
+ 128 MB Dual-Chip SLI
+ „8 pixels per clock rendered"
+ 1.33 - 1.47 Gigapixels/Sek.
Preis ca. DM 1.299,-



Die Grafik-Power der nächsten PC-Generation: Die Voodoo 5 6000 hat bis zu 128 MB Grafikspeicher und kann über 1,4 Gigapixel/Sek. darstellen.

PC oder Konsole?



Auf welcher Seite wir PC-Action-Redakteure in der Diskussion um PC oder Konsole stehen, dürfte auf der Hand liegen. Wir lassen nichts auf unseren Rechner kommen, der unser Handwerkszeug ist. Hier haben wir die ultimative Liste zusammengestellt, warum wir den PC für die bessere Spiele-Plattform halten. Um dennoch fair zu bleiben, haben wir einigen Konsolen-Experten in unserem Haus die Möglichkeit zu einer „Gegendarstellung" gegeben.

DIE ZEHN BESTEN GRÜNDE, WARUM EIN PC BESSER ALS EINE KONSOLE IST.

10. Ego-Shooter am PC zu spielen, ist einfach atemberaubend. Haben Sie das schon einmal versucht, auf einer Konsole zu spielen? Heraus kommt ein 80-Mark-Witz, über den man mehr lachen kann als über jedes andere PC-Spiel.
9. Konsolen sind für die Leute gut, die affige Spiele wollen, in denen man wie ein Karnickel herumhüpft und seine Gegner mit „Po-Attacken" erledigt. PC-Spieler beschäftigen sich lieber anspruchsvoller, mit Rollen- und Strategiespielen oder Flugsimulationen.
8. Genial! Viele PC-Spiele kann man sogar am Arbeitsplatz im Büro spielen. Einen Fernseher und die PlayStation würde hingegen auch der dümmste Chef bemerken.
7. Speicher-Karten? Wir brauchen keine lächerlichen Speicher-Karten! Wir haben Speicher im Überfluss.
6. PCs sind eine Pokémon-freie Zone. Ebenso wie Mario-, Spyro- und Crash-was-weiß-ich-wie-der-Name-ist-frei. Diese ganzen nervigen Niedlichkeits-Kasper brauchen hier gar nicht erst aufzutauchen.
5. PC-Spiele wie *The Nomad Soul* sind etwas für kultivierte Spieler, die auch mal den Kopf benutzen. Konsolen-Spiele wie *Wrestlemania 2000* aber trainieren bestenfalls die Widerstandsfähigkeit gegenüber eines Fingerkrampfes.
4. Selbst mit der billigsten 3D-Grafikkarte sieht Lara Croft auf dem PC immer noch schärfer aus.



3. Hat schon jemand versucht, mit einer Konsole im Internet zu surfen? Ja, das kann man tun, aber solange es sich um einen Internet-Provider wie Saturn NetLink handelt, verzichten wir lieber.
2. Mit einigen kleinen Hardware-Erweiterungen kann der PC viele Jahre auf dem neuesten technischen Stand sein, viel länger als jede Konsole.
1. Multiplayer-Spiele auf Konsolen leben davon, vier Gamepads in das Gerät zu stecken und vier kleine Splitscreen-Quadrate auf dem Fernseher anzuschielen. Multiplayer-Spiele auf dem PC hingegen bedeuten schnellen Spielspaß mit Hunderten von Gleichgesinnten rund um den ganzen Globus.

DIE ZEHN BESTEN GRÜNDE, WARUM EINE KONSOLE BESSER ALS EIN PC IST.

10. Mit nichts kann man sich kurzweiliger amüsieren als mit einem superspaßigen Mario-Spiel. Außer vielleicht, man blickt in das Gesicht eines PC-Spielers, der gerade einen 32-Stunden-Shooter-Marathon hinter sich hat.



9. Flugsimulationen? Wer spielt schon Flugsimulationen? Da bevorzugen wir lieber etwas für richtige Männer. Etwa ein Kampf-Spiel. Wie *Soul Calibur*? *Tekken*? Und, ja natürlich, die Sportspiele, die ja sowieso immer zuerst für die Konsolen erscheinen.
8. Hmm ... Das ist schwierig, wenn nicht gleich unmöglich. Aber mit einem Gameboy können wir im Büro wenigstens am stillen Örtchen spielen.
7. Patches? Wir brauchen keine lächerlichen Patches! Bei uns funktionieren die Spiele von Anfang an.
6. Okay, wir müssen vielleicht ein paar Vorschulkind-Maskottchen ertragen, aber dafür werden wir von Machwerken wie *Days of Oblivion* oder *peep!* verschont.
5. Warum sollten wir mit einer Computerfigur spielen wollen, die auf David Bowie basiert? Obwohl? Man könnte ja dauernd mit dem Kerl gegen die Wand laufen und ein originales „Ugh-Ugh"-Sample hören. Hehehe!
4. Punkt für euch, wenn euch virtuelle Mädels lieber sind. Wir halten es eher mit echten Babes.
3. Aber klar doch, Ihr PC-Leute habt es natürlich viel leichter, den ganzen Schweinkram aus dem Internet herunterzuladen. Wir machen das noch konventionell, aber nicht mehr lange.
2. PCs veralten nicht? Wegen ein paar einfacher Upgrades? Das ist ja lächerlich. Die kann man doch nur mit einem Elektrotechnik-Studium einbauen. Und der 5000 Mark teure 486er von 1994 ist heute nicht veraltet?
1. Moment! Konsolen-Multiplayer-Spiele bedeuten, dass sich vier oder mehr gute Freunde bequem zu Hause in einem Wohnzimmer treffen und bei Bier und Pizza echten Spaß finden. PC-Multiplayer-Spiele sind dagegen ein Synonym für verschwitzte Pubertierende mit Spitznamen wie "AsSMaSTaR666", die alleine in ihrem stickigen Kinderzimmer sitzen und sich über schlechte Ping-Zeiten aufregen.

Melodien für Millionen

Kennen Sie die größte Jukebox der Welt? Selbst Boris Becker ist schon drin! Das Internet bietet Musik-Fans Abwechslung pur, Millionen von MP3-Songs warten im Netz auf Ihre neugierigen Ohren. Und wir sagen Ihnen, wie Sie da dran kommen ...

Ohne das Zauberwort MP3 würde heute wohl niemand auf die Idee kommen, sich Musikdateien auf die Festplatte zu laden und später wieder abzuspielen. Ein Song von fünf Minuten Länge entspricht im herkömmlichen .wav-Format ungefähr 50 MB Speicherplatz auf der eigenen Festplatte, ein ganzes Album mit 60 Minuten Spielzeit macht sich locker auf 600 MB Speicherplatz und mehr breit. Bei so viel Platzbedarf wäre es trotz der momentan gängigen Festplattengrößen von 16 GB auch noch heutzutage ziemlich unsinnig, den PC als Medium für den alltäglichen Musikgenuss zu verwenden. Hinzu kommt, dass ein fünfminütiges Lied im .wav-Format mit einer ISDN-Internetverbindung gut und gerne zwei bis drei Stunden benötigt, bis es endlich auf der Festplatte auftaucht. Die musikalische Eroberung des Internet wäre so immer noch in weiter Ferne, der Zeit- und Kostenaufwand kaum lohnenswert. Wer opfert schon einen ganzen Tag, nur um sich das neue *Beatles-Greatest-Hits*-Album aus dem Internet herunterzuladen, wenn man es mit viel weniger Aufwand und Kosten im Supermarkt um die Ecke erstehen kann?



Musikalische Vielfalt für Ihre Ohren. Im Internet kriegen Sie einiges zu hören.



© Tony Stone Images



Auf eine herkömmliche CD passen ungefähr 13 Stunden Musik im MP3-Format.

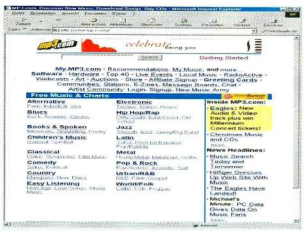
Unerhört

Seit der Standardisierung des Kodierungsalgorithmus MP3 (MPEG 1 Layer 3) im Jahre 1991 durch die Fraunhofer-Gesellschaft (http://www.fhg.de), hat sich in Sachen „PC-Musikbox" allerdings einiges getan. Durch ein spezielles Kompressionsverfahren wird aus herkömmlichen Audio-Dateien alles „Unhörbare" herausgefiltert. Der Speicherplatz, den eine Musikdatei im komprimierten Zustand als MP3-Datei belegt, schrumpft durch diese Kodierung auf ca. ein Elftel der Originalgröße zusammen. Doch wie genau funktioniert das? Normale Musikdateien, beispielsweise die Songs auf Ihrer aktuellen Lieblings-CD, werden von speziellen Programmen (so genannten Encodern) direkt von der CD zunächst als .wav-Dateien auf die Festplatte kopiert und dort in MP3-Dateien umgewandelt. Solche Encoder wie beispielsweise der *Mpeg DJ Encoder* (auf der Cover-CD) oder *Xing's AudioCatalyst* (http://www.xingtech.com) filtern überlagerte oder zu leise Frequenzen einfach aus der Gesamtsumme heraus; das menschliche Otto-Normalverbraucherohr hätte diese Frequenzen sowieso nicht wahrgenommen. Was übrig bleibt, ist eine auf das Notwendigste zusammengestutzte Audiodatei, deren Qualität in erster Linie von den Leistungsdaten des Encoders beziehungsweise der Samplerate abhängt, mit der diese Datei komprimiert wurde. Eine MP3-Datei, die mit 128kBit/s* aufgenommen wurde, entspricht in etwa gewohnter CD-Qualität.

CD ade?

Doch komprimierte Audio-Dateien allein bringen dem Musik-begeisterten Computerspieler herzlich wenig, mal abgesehen von erheblichen Platzeinsparungen. Wie, oder besser womit, können Sie letztendlich die geschrumpften Songs Ihrer Lieblingsband anhören? Weder der Windows-eigene CD-Player noch die CD-Software Ihrer Soundkarte können irgendetwas mit den seltsamen MP3-Dateien anfangen. Glücklicherweise gibt es für diesen Zweck eine ganze Armada von unterschiedlichen MP3-Decodern (oder MP3-Playern). Besser noch, über die Qualität des Hörgenusses brauchen Sie sich bei allen Decodern keine Sorgen machen. Technisch gesehen

Im Internet gibt es eine ganze Reihe bekannter Webseiten zum Thema MP3, von denen wir Ihnen hier eine kleine Auswahl vorstellen möchten. Diese Webseiten bieten Ihnen beispielsweise kostenlose Musik von unterschiedlichen Newcomerbands aus allen Musikrichtungen. Auch spezielle MP3-Demoversionen von bekannten Musikern und Bands können Sie dort herunterladen. Manche Webseiten verfügen über umfangreiche MP3-Bibliotheken, die mit Hilfe von Suchmaschinen durchforstet werden können und Ihnen bei der Suche nach bestimmten Titeln helfen. Wenn Sie auf dem Laufenden bleiben möchten, können Sie sich auf manchen Webseiten auch in spezielle E-Mail-Listen eintragen und sich so täglich problemlos und schnell informieren.



www.mp3.com

Eine der größten Webseiten zum Thema MP3. Hier finden Sie Tausende kostenloser Musikstücke von größtenteils unbekannten Musikern und Gruppen, aufgeteilt in diverse Genres und Sub-Genres. Dazu kommen viele Infos zu Liveauftritten, Chaträume und Online-Szenemagazine.



www.audiogalaxy.com

Audiogalaxy bietet Ihnen eine besonders gute Suchmaschine, Diskussionsforen, eine Linksammlung diverser Plattenlabels und Hard- und Softwarerezensionen rund um das Thema MP3. Auch Webseiten von Bands werden gehostet, die dort Songs zum kostenlosen Download anbieten.

* Nahezu alle Encoder können inzwischen mit dieser Samplerate komprimieren, oberhalb von 128kBit\s ist eine qualitative Verbesserung bestenfalls mess- aber kaum hörbar.

vollzieht ein MP3-Player einfach die gleichen Schritte des Kodierungsschemas rückwärts. Was dabei als „Musik" hinten raus kommt, hängt natürlich nicht allein vom Decoder ab. Alle zumeist kostenlos erhältlichen Software-Decoder nutzen die installierte Sound-Hardware und die dazu verwendeten Systemtreiber. Und wenn dazu noch die neueste *Sting*-Scheibe über zwei Desktopboxen der billigen Sorte in den Raum geblasen wird, bleibt auch bei einer Samplingrate von 128 kBit\s nicht mehr allzu viel von den wohlklingenden musikalischen Ergüssen des englischen Minnesängers übrig. Hinzu kommt, dass das Decodieren von MP3-Dateien Rechenzeit benötigt. Wenn Sie einen MP3-Player wie den bekannten *Winamp* (auf der CoverCD, siehe auch Extrakasten „Klassenprimus?") mit blinkenden Spektrumanalysern, grellbunten Lichterorgeln, animierten Grafiken und sonstigen Spektakeleien zur psychedelischen Multimedia-Dia-show aufmotzen, kann das auf schwächelnden Pentium-PCs schon mal zu herben Aussetzern und Sprüngen wie zu besten Plattenspieler-Zeiten führen. Obendrein legen fast alle MP3-Player ein anderes Verhalten an den Tag, was die Prozessorauslastung ihres PCs angeht. Öffnen Sie beispielsweise den Explorer oder vergrößern Fenster auf dem Desktop, hat das gelegentlich kräftige Aussetzer zur Folge. In den meisten Fällen kommen heutige Computersysteme problemlos mit den Anforderungen von MP3-Playern und dem herkömmlichen Tagesbetrieb klar. Bei älteren Pentium-PCs oder gar 486ern sollte man sich einen weniger leistungshungrigen MP3-Player besorgen und auf jedweden optischen Schnickschnack verzichten.

WinAmp: Der Klassenprimus?

Aufgrund seiner Vielseitigkeit und Zuverlässigkeit ist der *Winamp* (auf der Cover-CD) einer der beliebtesten MP3-Player. Er verfügt über eine spezielle MMX-Unterstützung und ein optimiertes Dekodierungsschema, so dass die Prozessorauslastung bei der Dekodierung von MP3-Dateien besonders gering ist. Hinzu kommen die Gimmicks rund um *Winamp*, die es Ihnen beispielsweise ermöglichen, Ihren individuellen MP3-Player zusammenzubasteln. Mit Hunderten von austauschbaren Oberflächen (so genannten Skins, kleine Auswahl auf der Cover-CD) können Sie *Winamp* optisch veredeln, die Auswahl an Skins auf der Winamp-Webseite ist mittlerweile kaum noch überschaubar und bietet für jede Gelegenheit und jeden Geschmack etwas (www.winamp.com). Weiterhin finden Sie dort so genannte Plugins (ähnlich einem Add-On), die Ihre Musik in grafische Effekte umwandeln. Teilweise erinnern diese Plugins an besonders aufwendige und farbenfrohe Bildschirmschoner und greifen auf die Grafikschnittstelle OpenGL zurück, um 3D-Effekte ins rechte Licht zu rücken. Zum Programm gehören weiterhin ein Equalizer zur Soundverbesserung und der Playlist-Browser, mit dem Sie einen Überblick über die momentan ausgewählten MP3-Dateien im *Winamp* haben. Als weiteres Gimmick können Sie mit dem integrierten Mini-Browser auch ohne Umwege über den Internet Explorer direkt auf Internet-Webseiten zugreifen.



Der beliebte MP3-Player Winamp lässt sich leicht bedienen und besonders einfach den eigenen Wünschen anpassen.

Besser als Sex?

MP3s sind momentan der absolute Renner im Netz. Neben dem Begriff „Sex" ist „MP3" das

Wichtige MP3-Webseiten



www.listen.com

www.listen.com funktioniert eher wie eine große MP3-Suchmaschine, die Ihnen selbstverständlich nur kostenlose Musik aus dem Internetangebot herauspickt und zur Verfügung stellt. Anhand von einem einfachen Tutorial werden Ihnen die erste Schritte erklärt.



www.riffage.com

Auf dieser Webseite finden Sie neben zahlreichen kostenlosen Songs auch kostenpflichtige Titel. Sie können sich dort offiziell als Mitglied anmelden und das Angebot Ihren persönlichen Wünschen anpassen, an Verlosungen teilnehmen oder in Online-Artikeln stöbern.

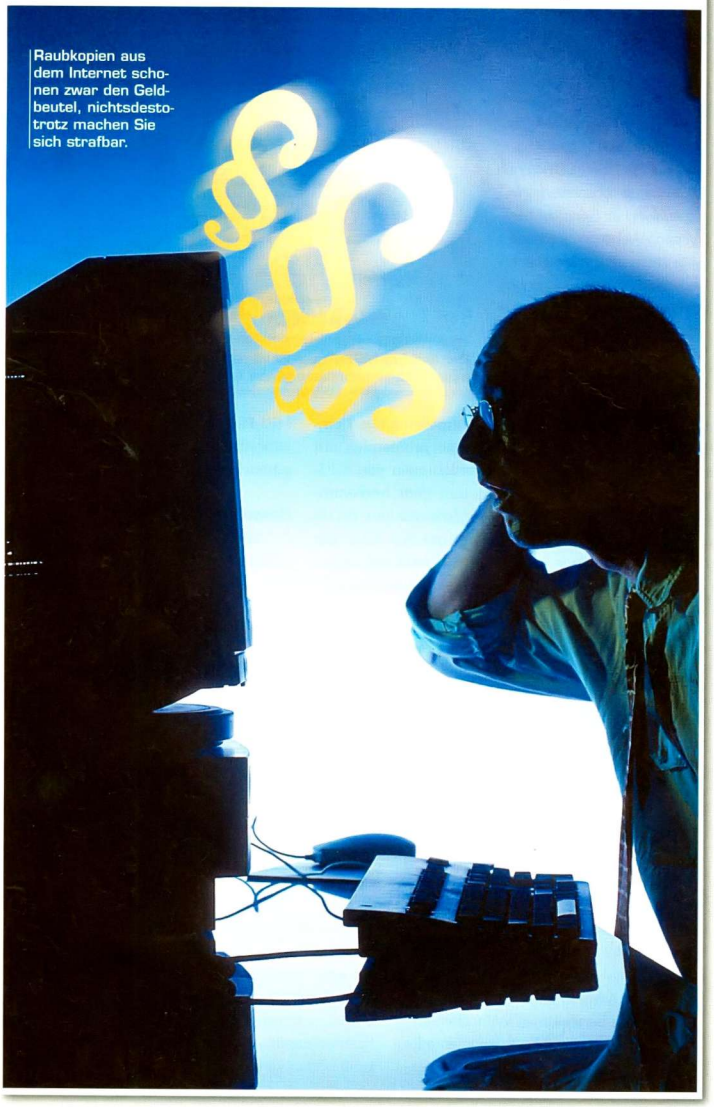


www.winamp.com

Auf der Winamp-Webseite finden Sie neben weiteren Skins und diversen visuellen Add-Ons (Plugins) für den beliebten MP3-Player Winamp auch eine Vielzahl an Songs bekannter und weniger bekannter Bands, die Sie kostenlos herunterladen können.

Sind MP3-Dateien illegal?

Weder die Erstellung noch der Besitz von MP3-Musikstücken für den Eigengebrauch ist illegal. Auch kostenlose Musik können Sie ohne Bedenken herunterladen und weitergeben. Wenn Musik urheberrechtlich geschützt ist, sieht der Sachverhalt etwas anders aus. Dies ist beispielsweise bei allen Arten kommerzieller Musik der Fall, sprich CDs oder Musikkassetten.
Wenn Sie Ihre Lieblings-CDs der Reihe nach in MP3-Dateien komprimieren, auf CDs brennen und unter Ihren Freunden verteilen, machen Sie sich strafbar. Auch beim Herunterladen von urheberrechtlich geschützter Musik machen Sie sich strafbar. Strafrechtlich verfolgt werden in der Regel nur die Anbieter. Das ist wesentlich effizienter, als Tausenden von Konsumenten nachzuforschen, die den aktuellen Nummer-1-Hit von einer illegalen Webseite heruntergeladen haben. Der Schaden durch raubkopierte Musik im deutschsprachigen Raum wird für das letzte Jahr auf etwa 20 Millionen Mark geschätzt, Tendenz weiter steigend.



Raubkopien aus dem Internet schonen zwar den Geldbeutel, nichtsdestotrotz machen Sie sich strafbar.

Wort, nach dem Suchmaschinen am häufigsten das Netz durchforsten. Millionen von MP3-Dateien werden tagtäglich heruntergeladen oder ins Netz gestellt, Musikfans aus aller Welt können sich fast jedes Musikstück kostenlos von irgendeiner Webseite irgendwo auf diesem Globus laden. Weil das Internet so riesig und unüberschaubar ist, sind natürlich viele dieser Seiten illegal, die Musikstücke Raubkopien. Mittlerweile erschließt auch die Musikindustrie das Internet, um Musik auf direktem Wege zum Kunden zu transportieren. Das Konzept dahinter ist einleuchtend: Wer sich daran gewöhnt hat, aus den Hundertschaften an MP3-Musikstücken auf der heimischen Festplatte seine eigenen Musiklisten zusammenzustellen, der möchte nicht mehr nur eine CD mit einem Interpreten hören, geschweige denn im Laden kaufen. Über das Internet wäre es möglich, sich beispielsweise nur die Lieblingssongs herunterzuladen. Die großen Musikkonzerne konzentrieren sich zudem auf einen neuen Hard- und Softwarestandard, der illegale Kopien verhindern soll. Auch ein neuer Kodierungsalgorithmus mit dem sinnigen Kürzel MP4 ist angekündigt, der noch geringere Dateigrößen trotz besserer Qualität verspricht.

Dirk Gooding

Auf der Cover-CD

Winamp 2.50e
Der beliebte MP3-Player
winamp25e_full.exe

13 Skins Winamp-Skins
13 hochwertige Winamp-Oberflächen
skins.exe

MpegDJ Encoder V1.66
Einfach zu bedienender CD-Audio-Encoder
mpegdjencoder.exe

MpegDJ Player V.1.31
Ein weiterer MP3-Player
mpegdj.exe

MpegDJ GoWave! V.1.11
Softwaretool für MP3-Dateien
mpegdjgowave.exe

* Natürlich kann man Audiodateien auch mit anderen Sampleraten komprimieren. Eine mit 64 kBit/s komprimierte Datei ist ca. 50% kleiner als eine 128-kBit/s-Datei, klingt aber hörbar schlechter. 128 kBit/s ist ein guter Kompromiss aus Soundqualität und Dateigröße.

LIVE-CAMS

mit "Live-Chat" im Internet

24std Täglich



Flirten und Spaß haben mit tollen Mädchen!

Per Live-Video direkt zu Dir nach hause!

nur 3,63 DM/Min.

Keine Kreditkarte.
Abbuchung über Telefonrechnung.
Ihr Name bleibt anonym.

www.STRIPTEASE.com

Besuchen Sie Ihre Girls Tag und Nacht auf unserer Web-Site!



Schon drin?

So genannte Kommunikationsprogramme fürs Internet sprießen zurzeit wie Pilze aus dem Boden. Sei es die x-te ICQ-Kopie, die 13. Version von einem der unzähligen IRC-Clients oder eines der vielen hundert E-Mail-Programme. So richtig den Überblick behält da keiner mehr. Doch damit ist dank NECST jetzt Schluss!

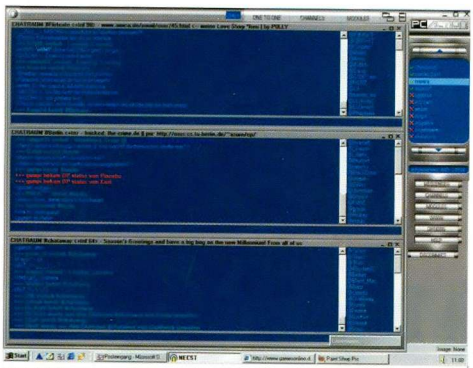
Zwar bezeichnet sich *NECST* (sprich: „Next") auch als Kommunikationsprogramm, doch ist dies im Grunde genommen Understatement pur. Denn *NECST* vereint so viele Funktionen und Programme in einem, dass der Name Kommunikationsplattform sehr viel treffender wäre.

Als Erstes können wir Ihnen den *NECST*-Messenger ans Herz legen. Hier können Sie Nachrichten schreiben, absenden und empfangen, Dateien verschicken, Chatten[1] und nach Freunden oder Gleichgesinnten suchen, die *NECST* ebenfalls verwenden. Ob Ihre Freunde gerade online sind, erkennen Sie in der Benutzerliste. Witzige Idee: Jeder *NECST*-User kann sich einen eigenen Avatar[2] erstellen. Hierfür gibt es zurzeit fünf männliche und weibliche Vorlagen, alternativ kann man jedoch auch eigene Fotos einbinden. Im *NECST*-Chat sieht man dann seinen Avatar und den des Chatpartners. Bei Eingabe bestimmter Wörter oder Emoticons[3] schneidet dieser dann eine Grimasse, grinst, guckt traurig oder lacht.

Nach der Installation und kostenlosen Anmeldung erhält jeder Benutzer seine persönliche NESCT-ID (kurz NID) und einen frei wählbaren Nickname[4]. Anhand dieser Merkmale lässt sich jeder Nutzer identifizieren. Um nun mit einem Freund zu chatten oder E-Mail-ähnliche Nachrichten auszutauschen, müssen Sie nur dessen NID oder seinen Nickname kennen, und schon kann's losgehen – ICQ und Co. lassen grüßen.

Hallo Welt!

Das gesamte Kommunikationssystem von *NECST* basiert auf der größten aktiven Online-Chat-Gemeinschaft der Welt, dem Internet-Relay-Chat (kurz: IRC). Der IRC wurde vor 12 Jahren vom Finnen Jarkko Oikarinen entwickelt und ist inzwischen fester Bestandteil des Internets. Er wird weltweit in über 60 Ländern von über 20 Millionen Menschen regelmäßig genutzt. Die Nutzer treffen sich in so genannten Channels[5], um sich zu unterhalten.



NECST basiert auf dem weltweit größten Kommunikationssystem, dem Internet Relay Chat, kurz IRC genannt.

Auf der Cover-CD

NECST-Software
Necstv09b.exe
Die aktuelle Version des NECST-Clients
PC Action-Skin
Pcaction.nsa
Verschönern Sie NECST mit der PC Action-Oberfläche

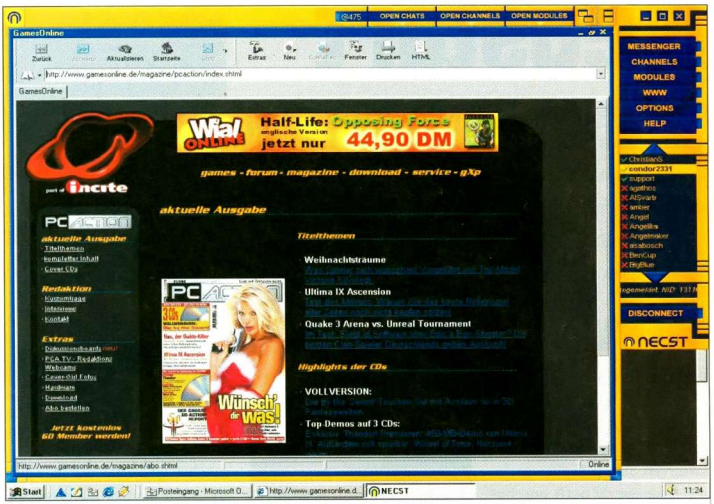
[1] ***Chatten:*** *sich online mit anderen Leuten unterhalten*

[2] ***Avatar:*** *bildlicher, virtueller Charakter des Nutzers*

[3] ***Emoticons:*** *Chatter-Kurzschrift um bestimmte Gefühle auszudrücken, z. B.: Fröhlich :-) oder traurig :-(*

NECST beschränkt sich hierbei auf eine einfache und vor allem anfängerfreundliche Bedienung, ohne dabei die wichtigsten IRC-Funktionen zu unterschlagen.

Eine weitere Möglichkeit, die *NECST* seinen Anwendern bietet, ist die gemeinsame Nutzung bestimmter Module. Module sind Programmteile, die von Dritten entwickelt, beziehungsweise angeboten werden. Dank der offenen Struktur von *NECST* kann jeder, der eine Programmiersprache beherrscht, Module entwickeln. Das können sowohl Spiele sein, aber auch nützliche Hilfsprogramme, wie eine Suchmaschine oder ein Musikprogramm. Der Freiheit sind hierbei keine Grenzen gesetzt. In der zur Zeit laufenden Betaphase von *NECST* existiert gerade ein Modul. *NECSTRIS* ist einer der unzähligen Tetris-Klone und kann online gespielt werden. Ziel ist es, in Zukunft zahlreiche Programme und Spiele auf diesem Weg anbieten zu können, um so die Interaktivität anderer Kommunikationsprogramme deutlich zu übertreffen.



Sogar ein voll funktionsfähiger und äußerst flotter Web-Browser wird bei NECST geboten.

Gib die Richtung vor

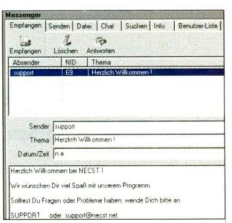
Zum „Lieferumfang" von *NECST* gehört auch ein voll funktionsfähiger Web-Browser, der es in puncto Funktionalität aber logischerweise noch nicht mit dem *Internet Explorer* oder *Netscape Navigator* aufnehmen kann, aber immerhin auch vor Java-Applets oder Flash-Technologien nicht in die Knie geht.

Da *NECST* frei gestaltbar ist, können Sie es ganz nach Ihrem persönlichen Geschmack anpassen. Sollte Ihnen die normale Menüoberfläche zu langweilig sein, können Sie diese auch durch eigene oder fertige Skins[6], wie beispielsweise den PC Action-Skin, den Sie auf unserer Cover-CD finden, ersetzen. Den dazugehörigen Skin-Editor können Sie genau wie den Modul-Editor auf der Homepage kostenlos herunterladen.

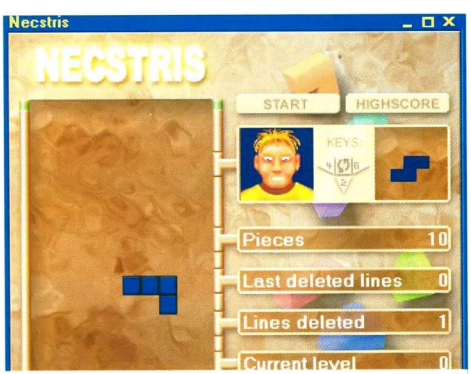

Im Chat reagieren die verschiedenen Avatare auf bestimmte Emoticons mit fröhlichen oder traurigen Grimassen.

Momentan befindet sich *NECST* noch in der Betaphase, die aktuelle Programmsoftware finden Sie auf unserer Cover-CD oder auf der offiziellen Homepage unter www.necst.net, wo es neben Updates und Erweiterungen auch zusätzliche Informationen gibt.

Christian Sauerteig



Mit dem NECST-Messenger können Sie auch E-Mails an Ihre Freunde versenden.



Eines der ersten Spiele für das Modul-System von NECST ist NECSTRIS, eine kurzweilige Tetris-Variante.

NECST

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win 95/98, Internetzugang
Sinnvoll:	Pentium 233, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegerät:	Maus, Tastatur
CD/HD:	ca. 2,2MB/ca. 20MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	kostenlos
Hersteller:	Excitec AG
Veröffentlichung:	Erhältlich
Internet:	http://www.necst.net
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Genre:	Kommunikationsprogramm
Testversion:	Beta Version 0.9b

» Viel versprechende Kommunikationsplattform, die sich positiv vom Einheitsbrei der billigen ICQ-Plagiate abhebt. «

[6] ***Nickname:*** *Spitzname in Online-Kreisen*

[5] ***Channels:*** *Chaträume mit bestimmter Thematik*
[6] ***Skins:*** *Fertige Benutzeroberfläche*

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.



Der Patch limitiert auch, wie viel Geld Sie durch das Kapern von gegnerischen Schiffen bekommen können.

Faire Weltraumgefechte

Homeworld **Balancing überarbeitet**

Sierra/Havas Interactive besserte das Balancing des innovativen 3D-Echtzeitstrategiespiels *Homeworld* nach und beseitigte kleinere Bugs. Ähnlich wie seinerzeit bei *StarCraft* wurden Angriffsstärken, Bauzeiten, Kosten und Panzerungswerte einiger Einheiten angepasst. Damit dürften sich die effektiven Taktiken in der Kampagne und erst recht im Mehrspielermodus ändern. Gerade bei einem so hochkomplexen System wie *Homeworld* sind nachträgliche Feinkorrekturen am Balancing trotz langer Testphase nahezu unausweichlich. Das Update integriert gleichzeitig einen Schutz, der Cheats im Mehrspielermodus unmöglich machen soll. Entdeckt das Spiel Ungereimtheiten, die eventuell auf einen Cheat zurückzuführen sind, meldet *Homeworld* den anderen Spielern automatisch den Vorfall. Wenn Sie eine Partie selbst erstellt haben, können Sie zudem mit neuen Kommandos Störenfriede ignorieren oder ausschließen. Eine weitere zusätzliche Option, die nach dem Update zur Verfügung steht, dürfte eher Grafikliebhaber interessieren: Per Knopfdruck können Sie die Weltraumgefechte aus dem Cockpit eines ihrer Schiffe ansehen. Eine beeindruckende Perspektive – allerdings ist sie taktisch unsinnig, da die Übersichtlichkeit darunter leidet.



Die Stärken und Schwächen etlicher Einheiten werden durch den Patch angepasst.

Info: http://www.sierra.de

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Homeworld v1.04 (int)

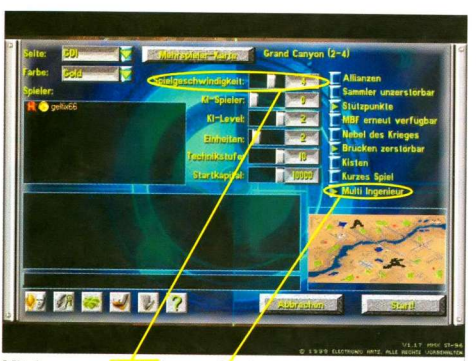
Sonnenaufgang

C&C3 Tiberian Sun **Mehrspieler-Performance verbessert**



Vom Computer generierte Karten sollen jetzt noch besser und fairer sein.

Mit der Version 1.17 verbesserte Westwood die Mehrspielerperformance über das Internet für *C&C3 Tiberian Sun*. Anschließend überträgt das Spiel weniger Daten über das Netz, wofür geringere Bandbreiten ausreichen und eventuell sogar die Verzögerung (Latency) zwischen Server und Client etwas sinkt. Zudem darf nun jeder Spieler selbst die Frames pro Sekunde zwischen 15 und 60 einstellen und so die Performance steigern. In Kombination mit der neuen Latency-Einstellung sollten damit auch Spieler mit schlechter Internetverbindung an den *C&C3*-Mehrspieler-Matches teilnehmen können, ohne dass der Rechner das Spiel immer wieder wegen Übertragungsproblemen abbricht. Nebenbei entfernte Westwood die letzten kleinen Bugs. Falls Sie regelmäßig über Westwood Online spielen, haben Sie das Update vermutlich schon automatisch bekommen. Ansonsten finden Sie es auf der Cover-CD.



Mit dem neuen Regler können Sie die Spielgeschwindigkeit schon vor dem Start einstellen. Ist Multi Ingenieur aktiv, gelten für die Ingenieure die gleichen Regeln wie in Alarmstufe Rot.

Achtung: Der Patch enthält auch vorangegangene Updates, die unter anderem das Balancing einiger Einheiten ändern.

Info:
http://www.westwood.com

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
C&C3 Tiberian Sun v1.17 (d)

Das letzte Gefecht

Age of Wonders **Verbesserung von KI und Balancing**

Mit dem Update auf Version 1.2 werden die Fähigkeiten und Stärken der Einheiten und Helden angepasst. Ebenso modifiziert der Patch die Wirkung einiger Zaubersprüche. Mehrspielergefechte sind nunmehr fairer, weil etliche Strategien, die nur Spieler mit bestimmten Fantasy-Rassen anwenden konnten, nicht mehr so einfach funktionieren, wovon auch der Einzelspielermodus profitiert. Zudem hat Triumph die Gegner-KI gesteigert, so dass der Computer auf der Weltkarte und in Gefechten strategisch sinnvoller agiert. Nebenbei werden vom Patch einige Programm- und Grafikfehler beseitigt.

Info: http://www.take2.de

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Age of Wonders v1.20 (us)



Odem-Angriffe wie dieser Divine Breath verletzen nach dem Patch auch wirklich alle Gegner im Wirkungsbereich.

Fehlstart

Nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck führen zu fehlerhaften Produkten. Im „Fehlstart" weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin und informieren über den aktuellen Stand von Updates und geplante Nachbesserungen.

Fauler Zauber

Rally Championship **Probleme mit Voodoo**

Auf Rechnern mit 8-MB-Voodoo-Karten machte ein Fehler bereits die Installation unmöglich. Mit dem Ende November veröffentlichten Patch hat Magnetic Fields einen Weg gefunden, das Problem zu umgehen, indem Sie mit dem Update die Installation starten. Schwierigkeiten traten zudem auch mit Voodoo3-Karten auf, falls Sie die neuesten Treiber der Version 1.03.04 verwendeten. Wenn Sie von einem der beiden Probleme betroffen sind, lesen Sie bitte die Readme-Datei sorgfältig durch, um die Veränderungen auch zu aktivieren. Immerhin nutzte Magnetic Fields gleich die Gelegenheit, um neue, versteckte Autos zu integrieren. Zudem enthält die beiliegende Readme-Datei einige Tipps, wie Sie das Fahrverhalten Ihren Wünschen anpassen können, indem Sie die Datei „ral.cfg" editieren. Auf diese Art können Sie auch die Performance optimieren.

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



Zu rutschig im Regen? Die Readme-Datei zeigt, wie man die Datei „ral.cfg" editiert.

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Rally Championship Patch v5.27.0

Der Avatar auf Abwegen

Ultima IX Ascension **In Deutschland ohne Bugs?**

Seitdem die bugverseuchte amerikanische Version erhältlich ist, übt sich Origin in Schadensbegrenzung. Die Updates befassen sich alle mit den gleichen Problemen: Unlösbare Quests, Spielabstürze und tölpelhafte Gegner-KI werden beseitigt. Nebenbei versucht Origin die mangelhafte Performance unter Direct3D-Karten zu steigern, bis jetzt leider nur mit mäßigem Erfolg. Laut Electronic Arts sollen aber alle Probleme bis Februar gelöst sein. Erst dann nämlich erscheint die deutsche Version: „Es werden weder Kosten noch Mühen gescheut, um dann schließlich am 24. Februar 2000 eine bedeutend verbesserte Version anbieten zu können", kündigte EA an. Sobald die endgültige deutsche Version verfügbar ist, was spätestens zur nächsten Ausgabe der Fall sein sollte, werden wir über die Übersetzungsqualität berichten und begutachten, inwieweit die in Version 1.05F immer noch auftretenden Bugs behoben wurden und ob auch ohne Voodoo3-Karte eine vernünftige Performance erreichbar ist.

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

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Ultima 9 Ascension v1.05F (e)



Solche Anblicke sind bislang nur Besitzern von Voodoo3-Karten vergönnt. Trotz geringer Auflösung ruckelt es unter Direct3D.

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	▶	1	 Age of Empires 2 *Microsoft*	22,6%
2	▲	neu	 Quake 3 Arena *Activision*	5,6%
3	▶	3	 GTa 2 *Take 2*	4,8%
4	▲	neu	 Half-Life: Op. Force *Havas Interactive*	3,4%
5	▼	2	 Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	3,3%
6	▲	neu	 Unreal Tournament *GT Interactive*	3,1%
7	▶	7	 Earth 2150 *TopWare*	3,0%
8	▲	neu	 FIFA 2000 *Electronic Arts*	2,9%
9	▲	neu	 StarCraft *Blizzard*	2,7%
10	▲	neu	 Panzer Elite *Wings Simulations*	2,6%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Anteil	Titel
1	▶	1	Diablo 2	20,8%
2	▶	2	Anstoss 3	15,1%
3	▶	3	Black & White	11,4%
4	▲	5	Half-Life: Team Fortress 2	11,3%
5	▲	neu	Final Fantasy 8	3,8%
6	▲	neu	Star Trek Amada	3,7%
7	▲	10	Vampire	1,9%
8	▲	neu	Dark Project 2: The Metal Age	1,8%
9	▼	7	Max Payne	1,7%
10	▲	neu	Duke Nukem 4ever	1,6%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Tomb Raider 4	Eidos
2	▲	neu	Quake 3 Arena	Activision
3	▲	neu	Unreal Tournament	GT Interactive
4	▲	neu	Half-Life: Op. Force	Havas Interactive
5	▲	neu	Wheel of Time	GT Interactive
6	▲	neu	Feespace 2	Interplay
7	▲	neu	Gold Games 4	TopWare
8	▲	neu	SWAT 3	Havas Interactive
9	▲	3	FIFA 2000	Electronic Arts
10	▲	neu	Gabriel Knight 3	Havas Interactive

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Age of Empires 2	Microsoft
2	▲	neu	FIFA 2000	Electronic Arts
3	▲	7	The Nomad Soul	Eidos
4	▲	neu	Pharao	Havas Interactive
5	▼	3	Indiziertes Spiel	GT Interactive
6	▲	neu	Homeworld	Havas Interactive
7	▲	neu	RollerCoaster Tycoon	MicroProse
8	▲	neu	Nocturne	Take 2
9	▲	neu	Roland Garros 98	Ubi Soft
10	▲	neu	NBA 2000	Electronic Arts

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Championship Manager 3	Eidos
2	▲	neu	Tomb Raider 4	Eidos
3	▼	1	Age of Empires 2	Microsoft
4	▲	neu	Theme Park World	Electronic Arts
5	▲	neu	Unreal Tournament	GT Interactive

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

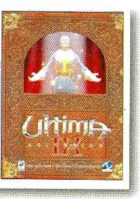
Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▶	1	Age of Empires 2	Microsoft
2	▲	3	Deer Hunter 3	Wizard Works
3	▲	5	Rainbow Six: Rogue Spear	Red Storm
4	▲	7	Cabela's Big Game Hunter 2	Head Games
5	▲	9	Command & Conquer: Tiberian Sun	Westwood
6	▶	6	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
7	▲	neu	Homeworld	Sierra
8	▲	neu	Driver	GT Interactive
9	▲	neu	Rainbow Six Gold	Red Storm
10	▲	neu	Indiziertes Spiel	Sierra

Quelle: MCV USA/ Incite PC Gaming

Gewinner

der letzten Ausgabe:

Liane Scazzari, Dietzenbach



Ultima IX: Ascension

Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	1. Quartal 2000
Croc 2	Jump&Run	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	Januar 2000
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	Mai 2000
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	April 2000
Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	GOD	April 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	April 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	1. Quartal 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	1. Quartal 2000
Oni	Actionspiel	Take 2	März 2000
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	März 2000
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	April 2000
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	1. Quartal 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	April 2000
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal 2000
Blade	Action-Adventure	Gremlin	1. Quartal 2000
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	März 2000
Galleon	Action-Adventure	Interplay	2. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	2. Quartal 2000
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	2. Quartal 2000
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	Februar 2000
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Januar 2000
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal 2000
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	1. Quartal 2000
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	1. Quartal 2000
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
Sport			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	Januar 2000
Tiger Woods 2000	Golf	Electronic Arts	Januar 2000
Strategie			
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	2. Quartal 2000
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	1. Quartal 2000
Evolva	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2000
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	1. Quartal 2000
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	1. Quartal 2000
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 89-32 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

- 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
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 65 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

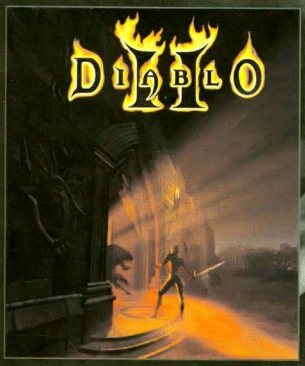
- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14⁰⁰–18⁰⁰

- 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

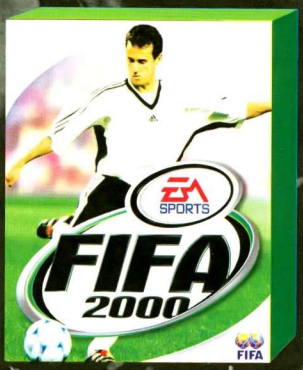
Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eines der abgebildeten Top-Spiele – kostenlos!



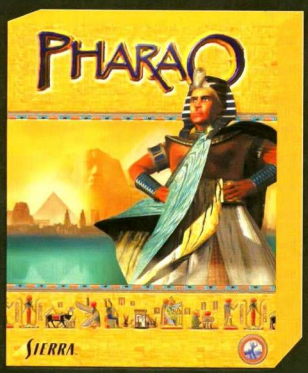
Lang ersehnt – Das Topangebot für Diablo-Fans: Die Fortsetzung des Action-Rollenspiel-Abräumers von Blizzard *"Diablo II"* können Sie bereits jetzt als Aboprämie bestellen.

Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!



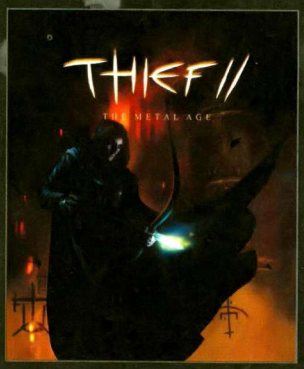
Systemvoraussetzungen: Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM

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 233, 32 MB RAM

Der Meisterdieb kehrt zurück. Gehen Sie in Dark Project 2: The Metal Age als Langfinger auf 3D-Diebestour! Schleichen Sie sich von Schatten zu Schatten, von Haus zu Haus und beweisen Sie sich als Einbrecherkönig.

Die Lieferung erfolgt, sobald das Spiel verfügbar ist!



❒ 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!

- ❒ „Diablo 2" (Art.-Nr.: 2022), Lieferung, sobald verfügbar
- ❒ „FIFA 2000" (Art.-Nr.: 1194)
- ❒ „Pharao" (Art.-Nr.: 1195)
- ❒ „Dark Project 2 – The Metal Age" (Art.-Nr.: 2023), Lieferung, sobald verfügbar

Übrigens: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, 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:
PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. 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)

Coupon an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

P3 A 010

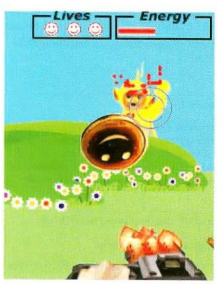
Sprechstunde



Studie belegt: Teletubbies schädlich

Die in Spielzeugläden erhältlichen Plüschfiguren von Laa Laa, Dipsy, Po und Tinky Winky – auch Teletubbies genannt – sollen gesundheitsschädliche Stoffe enthalten. Eine länger als drei Minuten dauernde Berührung (Schmusen, Liebkosen) könne Ohr- und Kopfhautkrebs verursachen, durfte ich neulich in einem Internetforum lesen. Die Fasern würden unter anderem Dehydralchlorid und Schwefelsulfatmonoxyd enthalten. Müssen die albern herumhampelnden Antennen-Träger jetzt „Winke, winke" sagen und endlich aus unserem Leben verschwinden? Leider nein, die Sache hat einen kleinen Haken. Ich hätte die ursprünglich in der Tageszeitung taz erschienene Satire so gerne geglaubt – wo ich doch schon Pusteln kriege, wenn ich das Quälgeister-Quartett nur höre oder sehe. Dummerweise war alles nur ein gut durchdachter Scherz, der sich auf eine angebliche Studie der Zeitschrift Öko-Test berief. Auch wenn das nach dieser Hiobsbotschaft schwer fällt und die vier Reiter der Apokalypse ihren Siegeszug in deutsche Kinderzimmer fortsetzen werden: Ich wünsche Ihnen trotzdem ein gesundes Neues Jahr und noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel



Computerspiele für Teletubby-Hasser gibt es im Internet.

Leserbriefe

Diskriminierung

Hallo Harald. Nein, diesmal werde ich dich nicht mit „Sie" anreden, diesmal bleibe ich ganz frontal beim „Du", weil ich was zu meckern habe und du es geschafft hast, mich wirklich zu provozieren! Ich rede nicht von der läppischen Sache mit dem Geldautomaten und den Frauen, weil dieser Witz alt ist. [...] Diesmal hast du es auf Seite 14 der PC Action geschafft, mich wirklich zu diskriminieren! Was soll die Sache mit dem „Dorfdepp"? Nicht genug, dass ich der schnöden Großstadt den Rücken gekehrt habe, um mich als PC-Spieler voll auszuleben, nein, da kriege ich auch noch eins auf die Mütze! Ich sehe ein, dass du als Stadtmensch nicht wissen kannst, wie es ist, die „Siedler" mit unverfälschtem Originalton (Boxen AUS, Fenster AUF, Kuh macht „muh", Schaf macht „mäh", Katze macht „miau", Hund macht „wauwau", usw.), aber deshalb gleich „Dorfdepp"? Das ist nicht die feine Art! Der Standort Dorf hat auch noch andere unwiderlegbare Vorteile für PC-Spieler. Ich muss nicht wie jeder Städter meinen Rechner am Freitag Abend ins Auto laden, um Hunderte von Kilometern zu einer LAN-Party zu fahren. Dank günstiger Rechnerpositionierung und etwas technischem Know-How werden ein paar Kabel über den Gartenzaun geschmissen und fertig ist die Netzwerksession! (Ich gebe zu, dass das nicht mit allen Nachbarn klappt, aber ich ARBEITE daran!) Und wenn die Bundeswehr grad' wieder mal ein paar Übungseinsätze fliegt, habe ich auch noch O-Ton für „Falcon 4". Was ist nun mit Dorfdepp?! Bei der Geräuschkulisse in der Stadt kannst du doch ewig nur „Verkehrsgigant" spielen, wie langweilig! Aber vielleicht habt ihr Glück und es entwickelt mal einer 'ne Straßenbahnsimulation. Da ich aber ein netter Mensch bin und weiterhin deine Leserbriefseiten lesen möchte, verzeihe ich dir, wenn du Besserung gelobst! [...]

Anne Platz per E-Mail

PC ACTION Ich weiß, dass der Witz zur Frage „Wie heben Frauen Geld vom Automaten ab?" alt ist. Das muss aber nicht heißen, dass er schlecht ist, gell? *duck*. Näheres zum Thema möchte ich in der Antwort zum Leserbrief von Marco Mühlen kundtun. Die Sache mit dem Dorfdeppen ist einfach erklärt: Der Begriff ist nicht von mir, sondern ein gängiges Synonym für einen dummen Menschen (vgl. auch Dorftrottel, lt. Duden). Insofern wollte ich die Landeier dieser Welt nicht beleidigen. Eventuell ist meine Ausrede glaubwürdiger, wenn ich erwähne, dass ich meine ersten fünf Lebensjahre in ländlicher Umgebung verbrachte. Abgesehen davon lebe ich auch jetzt in einem Kuh-Kaff weit abseits von Nürnberg, was regelmäßige Diskriminierungen der Kollegen („Na, am Wochenende wieder mit dem Escort um den Dorfbrunnen herumgedüst?") zur Folge hat. Du siehst: Auch ich gehöre einer gesellschaftlichen Randgruppe an. Mein abschließender Tipp für dich: Verlege dein Netzwerkkabel keinesfalls durch einen Knallerbsenstrauch über den Maschendrahtzaun: Kurzschlussgefahr!

Macho-Ecke

Ich habe mir mal (ausnahmsweise) euer Mag gekauft. Normalerweise greife ich ja auf die Werke aus dem Ausland zurück und selten zu eurem Mag. Doch die Vollversion von Die by the Sword und die herrlichen blauen Augen eueres Covergirls haben mich überzeugt. Als ich dann jedoch über die Zeilen der Leserbriefe gestolpert bin, stellte ich mir eine Frage: Wie heben denn nun Frauen Geld vom Geldautomaten ab? Ihr könnt doch nicht einfach eine Frage in den Raum stellen und dann nicht sagen, wie die Antwort lautet! Immerhin ist das eine sehr interessante Frage. [...]

Marco Mühlen, Bonn

PC ACTION Liest du noch mit, Anne? Da haben wir den Beweis, dass der Witz von den Frauen am Geldautomaten vielleicht alt, aber nicht jeder Mann bekannt ist. Eine Veröffentlichung erspare ich mir trotzdem. Es könnte ja sein, dass ich doch noch irgendwann heiraten möchte und derlei frauenfeindliche Parolen gegen mich verwendet werden. Abgesehen davon, gehen meine Texte durch mehrere Instanzen mit weiblichen Hauptpersonen (Hallo Lektorat, hallo Layout, ich liebe euch alle ...), was ebenfalls nachteilig für mich enden könnte. Und jetzt mal unter uns Chauvis (Hallo Lektorat, hallo Layout, bitte kurz wegschauen ...): Wer wissen will, wie Frauen Geld vom Automaten abheben, sende mir eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de. Ich schicke dann heimlich ein erläuterndes Dokument. Und im mittlerweile neuen Jahr ziehe ich wieder verstärkt über Männer her. Das ist jedenfalls mein guter Vorsatz. Versprochen.

Redakteure an den Pranger



ch gegen vier
ustkämpfer

tockwerk ih-
lers befreien
igte Tochter
ters. In der
stätte legen
frischen da-
e wieder
n Bürger-
dieser Ih-
ür die Ret-
hter das

nem Lord, während Musiker im Hintergrund „Rule Britannia" zum Besten geben. In der Tat herrscht Britannia unter den Rollenspielen, denn nie zuvor durften Sie eine lebendigere und realistischere Welt besuchen.

Der Alltag eines Avatar

Ihre Aufgabe ist klar: Der Avatar muss die zerstörten Schreine der acht Tugenden in Stand setzen, damit sich die Bevölkerung eines Besseren besinnt und ihren moralischen Pflichten gegenüber Land und Landsleuten wieder nachkommt. Bis dahin verhalten sich die Leute entgegen der Tugend, für die ihre Stadt bekannt



Einer der Ne
dolch wieder

1980 erschien der erste Teil der gi

Der lustige PC-Action-Bastelbogen: Dieses Textstück einfach an den gestrichelten Linien ausschneiden und auf Seite 87 der Ausgabe 1/2000 links oben einkleben. Fertig!



Nach eurem Test von Ultima IX frage ich mich, ob Bugs ansteckend sind. Auf Seite 87 fehlte anscheinend der Text links oben. Dies ist somit eine offizielle Anprangerung. Außerdem glaube ich, dass die Scherze über die österreichische Fußballnationalmannschaft nicht angebracht sind. Das deutsche Skiteam sieht unsere Asse nur dann, wenn sie ihnen zum Sieg gratulieren.

Wolfgang Berger (noch ein Österreicher, der Wolfgang heißt)

PC ACTION Ich weiß jetzt, dass anscheinend alle Österreicher Wolfgang heißen. Aber was zur Hölle ist Skifahren? Egal, der Prangerantrag erfolgte jedenfalls zurecht. Kollege Bigge, dem der Artikel zur Schlusskorrektur überreicht worden war, hatte nicht bemerkt, dass ein Textabschnitt fehlt. Er nahm die Schuld auf sich – obwohl auch unsere Layouterin Gisela Tröger maßgeblichen Anteil hatte. Unser Gentleman wäre nicht so charmant gewesen, hätte er gewusst, dass er zur Läuterung zehn Eurosport-Sendungen über Sumo-Ringen anschauen muss. Eine Sportart, bei der Schiebung erwünscht ist und bei der schwabbelige, halbnackte Männer in Windeln Ringelpiez mit Anfassen spielen, erträgt nicht mal ein Sportfan. (Anmerkung cb, ohne das Wissen von Harald: „Ich liebe Sumo-Ringen!":-) Um unsere Leser zu versöhnen, liefern wir den fehlenden Text nach, damit sie auch nach Weihnachten was zum Basteln haben.

Also Leute, ich versteh' ja, dass ihr euch auf Weihnachten und Winterurlaub und weiß ich nich' noch was freut, aber trotzdem ein bisschen mehr Konzentration, bitte! Die aktuelle Ausgabe strotzt ja geradezu vor Fehlern. Unter anderem spricht der Herr Bigge im Supreme Snowboarding Kommentar von Extreme Snowboarding […]

David Zentgraf per E-Mail

PC ACTION Stimmt, aber eine Bestrafung entfällt. Herr Bigge ist bereits mit den Eurosport-Qualen „Sumo-Ringen" ausreichend gepeinigt.

Hiermit fordere ich, dass DU höchstpersönlich an den Pranger kommst! Ja, du liest richtig, diesmal bist DU dran! Obwohl, eigentlich hast du ja sogar Recht, wenn du in Ausgabe 1/2000 als Antwort auf den Brief von Friedrich Walter schreibst, dass es völlig sinnlos ist, sich am 31. Januar 1999 zu besaufen. Trotzdem müsste da doch wohl, um den Sinn des Satzes zu wahren, der 31. Dezember 1999 stehen, meinst du nicht?

Jochen Schneider per E-Mail

PC ACTION Mist, erwischt. Okay, erst mal die Richtigstellung: Da das neue Jahrtausend rechnerisch erst am 1.1.2001 beginnt, haben sich viele Leute im Rahmen des Millennium-Hypes am 31. Dezember 1999 umsonst besoffen. Eine Strafe entfällt, da „das Vergehen mit dem Erscheinen des vorliegenden Heftes ohnehin nicht rechtzeitig berichtigt werden kann und somit verjährt ist" (Quelle: Das Buch „1001 Ausrede für Spieleredakteure").

Eure Zeitung ist kritisch und wohl überlegt geschrieben. Dennoch hat sich bei dem Artikel „Brautschau" auf Seite 266 der Ausgabe 12/99 ein gravierender Fehler eingeschlichen. Ich bin staatlich geprüfter Chemisch-technischer Assistent und studiere Elektrotechnik. Als ich den Bericht las, staunte ich nicht schlecht über Intels „neue" Kerngrößen, denn dies wäre der absolute Durchbruch in der Geschichte der Menschheit! In diesem Artikel wird behauptet, dass der Kern des Coppermines nur 0,18 nm beträgt. Dies ist völlig unmöglich, denn diese Größenangabe bewegt sich im ATOMAREN Bereich! Die Gitterkonstante von Silicium ist ja schon um ein vielfaches höher als 0,18 nm […und so weiter und so fort]. ***Ein Kern mit 0,18 Mikrometern kommt da schon eher hin. (vgl: „n" gleicht dem griechischen „mü" (µ), das Zeichen, welches man mit Alt-Gr-M erzeugt, was auf meiner Unix-Station jetzt leider nicht geht)*** [Ach? Und Umlaute und scharfe ß kann Unix auch nicht, oder was? *korrigier' und grummel*]

Jochen Heydkamp per E-Mail

PC ACTION Bei derlei geballtem Fachwissen können wir nur mit der weißen Fahne wedeln. Natürlich hätte es Mikrometer heißen müssen. Wir sind immer wieder froh, derart gebildete Leser zu haben. Ich muss unseren Hardware-Obermotz Herrn Bayer in Schutz nehmen: Das war natürlich nur ein Tippfehler. Deshalb entfällt auch hier die Strafe. Es ist aber schön, dass wir und unsere Leser wieder dazulernen durften.

Phrasendrescher

[...] Warum benutzt ihr die Floskel „über alle Zweifel erhaben" so oft? In den letzten beiden Ausgaben habe ich das mindestens acht Mal gelesen. Zwar ist mir diese Floskel bekannt, allerdings wird sie so gut wie nie benutzt, und dann in diesen beiden Heften gleich so oft. [...]

Martin Kropf, Bochum

PC ACTION Wunderbar, jetzt kriege ich schon Leserpost von unserem Textchef Michael Ploog, der mir einmal mehr – diesmal hinterrücks unter falschem Namen – mitteilt, dass meine Ausdrucksweise oft nicht gut sein tut. Nein Martin, im Ernst: Ich glaube, unsere Artikel sind besser geworden, seit Grandmaster Ploog den von uns verzapften Schwachsinn aufmerksam prüft. Es ist wohl menschlich, dass trotzdem die eine oder andere Floskel durchrutscht. Bitte hab' Verständnis! Wir Männer besitzen bekanntlich ein sehr einfach strukturiertes Gehirn, in dem neben Worten wie Auto, Kneipe, Sportschau und Geschlechtstrieb wenig Platz ist. Die Redewendung „über alle Zweifel erhaben" wird hiermit auf die verlagsinterne Indexliste gesetzt (erbitte Unterstützung durch Grandmaster P.!). Phrasendrescherei, ich gebe Martin Recht, ist zu vermeiden. Das ist so sicher wie der Ball rund ist und ein Spiel 90 Minuten dauert.

Psychologie

Mit Ausgabe 1/2000 habt ihr euch mal wieder selbst übertroffen! [Es folgen übelste Lobhudeleien, für die wir uns bedanken, die aber keine Sau lesen will.] ***Nur einen Kommentar habe ich zum Incite TV Video: Als über Quake 3 berichtet wird, spricht der Sprecher immer von [...] „id" (gesprochen wie „Bit", statt eigentlich „ai dii") Software. Aber sonst gab's wirklich nix zu bemängeln. [...]***

Kay Tidten per E-Mail

PC ACTION Herzlich willkommen in der Abteilung „Die PC Action erweitert Ihren Bildungshorizont". Lieber Kay, fast alle Menschen leben in dem Irrglauben, „id Software" werde „ai dii Softwär" gesprochen. Stimmt aber nicht. Die Entwickler selbst sagen „it Softwär". Als ich mit den durchgeknallten Typen irgendwann in Texas beim Essen war, erklärten diese mir sogar, warum es „it" heißt. Leider hatte ich's mittlerweile wieder vergessen und konnte mich nur daran erinnern, dass es Alligator-Schwänze zum Lunch gab. Doch keine Recherche ist uns zu aufwendig: „id" steht für den instinktiven Teil in der Psyche des Menschen nach Freud (http://www.idsoftware.com/corporate/index.html).

Kurvendiskussion

[...] Wo sind die Online-Fotos von den neuen Cover-Models (seit Ausgabe 08/99)? Auf pcaction.de sind nur die von den ersten sechs. Besonders suche ich mehr Fotos von Lady 11/99 – nicht dass ich mir so was angucken würde, aber ich brauche die Fotos für den Matheunterricht. Ich hoffe, dieser Missstand wird bald behoben. [...]

Florian Brusius per E-Mail

PC ACTION Für den Matheunterricht? Ihr nehmt wohl gerade die Kurvendiskussion durch? Wer's glaubt, wird selig. Was unsere flotte Brasilianerin von Ausgabe 11/99 betrifft, habe ich alles Nötige veranlasst. Jetzt die schlechte Nachricht: Künftig sollten Leser besser nicht damit rechnen, dass wir Bilder zum Download anbieten. Warum? Wir benötigen eine Genehmigung, damit wir die Fotos ins Internet stellen dürfen. Diese Erlaubnis ist leider oft nicht zu bekommen.

Berufsberatung

Seien wir doch mal ehrlich! Wir Spieler sind doch alle gleich, oder? Aber wir leben für das, was wir sind. Seitdem ich zu dieser Erleuchtung gekommen bin, wollte ich dich, lieber Leseonkel, mal fragen, was du einem Nachwuchsspieleredakteur rätst. [...]

Fabian Thobe per E-Mail

PC ACTION Da du offensichtlich nicht der einzige bist, der die Ausgabe 5/99 verpasst hat, in der wir diese Frage geklärt haben (mit einem Abo wär' das nicht passiert!), mutiere ich ausnahmsweise mal wieder zu einem Berufsberater. Es gibt nicht den einen Weg zum Spieleredakteur. Deshalb bleib' ich bei allgemeinen Ratschlägen. Spieleredakteure sollten volljährig sein, Abitur haben, einigermaßen vernünftige deutsche Sätze formulieren können (den Rest erledigt der Textchef ...), sich mit Spielen auskennen und mangels Sprachkenntnissen nicht in England oder den USA verhungern. Hilfreich für den Einstieg ins Geschäft können Erfahrungen bei Online-Magazinen oder einer Tageszeitung sein (Praktika, freie Mitarbeit). Den Weg in den Journalismus kann man außerdem per Studium und/oder Volontariat (zweijährige Ausbildung zum Redakteur) finden. Wie man sich letztendlich bei einem Verlag bewirbt, sollte gemeinhin bekannt sein. Nur so viel: Fehlerhafte Formulierungen wie „Ich wil blos zocken, nich abeiten" im Bewerbungsschreiben oder Küchenschürzen beim eventuell folgenden Vorstellungsgespräch kommen nicht so gut an. Für deine Aussage „Wir Spieler sind alle gleich" möchte ich dir noch danken. Endlich habe ich einen Anlass, ein paar lustige Statistiken loszuwerden: Wussten sie schon, dass der typische PC-Action-Leser laut Allensbacher Werbeträgeranalyse männlich, jung, unverheiratet und Versandhauskunde ist, nachts lange fernsieht, Energy Drinks konsumiert, häufig Kontaktlinsen trägt und nach dem Rasieren After-Shave verwendet? Nicht? Ich bis vor kurzem auch nicht. Man lernt eben nie aus.

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

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

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



11/99



12/99





01/00

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 11/99	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 12/99	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 01/00	zu DM 9,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

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

Protestschreiben

Als ich die PC Action aufschlug, habe ich nicht glauben können, dass Quake 3 besser sein soll als Unreal Tournament. Bis auf die Grafik ist UT überlegen, vor allem auch im Singleplayer, da es die verschiedenen Modi gibt. Ich habe beide Spiele gespielt und bin zu dem Entschluss gekommen, dass UT viel mehr Auswahlmöglichkeiten hat und mehr Maps. Domination und Assault vermisse ich stark bei Quake 3. Allein die Grafik kann's doch nicht sein. Die Optik bei Quake ist mir manchmal zu „bunt" und prollig, die Waffen sind einfallslos. Außerdem kann ich den Bots bei UT einfacher Kommandos geben. Die Atmosphäre ist auch dichter. Immer nur Deathmatches zu spielen, ist langweilig. UT ist viel abwechslungsreicher und für Singleplayer interessanter. Nur, weil das Spiel Quake 3 Arena heißt, ist es längst nicht besser als UT. Die runden Torbögen steigern den Spielspaß nicht besonders. Die 94 % für die Grafik mögen gerechtfertigt sein, der Spielspaß liegt unter dem von UT.

Stephan Jackels, Erkelenz

PC ACTION Es wäre müßig, einen Glaubenskrieg weiterzuführen, der vor Wochen in diversen Internetforen begonnen hat. Weil derart viele Zuschriften von klagenden *Unreal Tournament*-Fans über mich hereinbrachen, hier ein paar allgemeine Anmerkungen: 1. Bei den Wertungen zum Einzelspielermodus hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen. Tatsächlich erhielten beide Titel in dieser Sparte 88 % (wie im Vergleichskasten erkennbar). 2. Thema Mehrspielerwertung: Leute, wir reden von 89 % für *UT*. Das ist kein Verriss, sondern eine Auszeichnung! *Quake 3* (94 %) ist eben einen Tick besser. Aber sogar Dirk Gooding spielt regelmäßig und mit viel Spaß *UT*. 3. Auch wir haben bei der Wertungskonferenz heftig diskutiert, welches Spiel denn nun besser ist. Es gibt immer noch Redakteure, die *UT* mehr abgewinnen können (vgl. auch Redaktionsspiegel PCA 1/2000, S.83). Die Luft ist dünn, oben auf dem Genrethron. Also was soll's? 4. *Quake 3* hat weniger Spielmodi, Waffen und Levels, ja. Masse ist aber nicht gleich Klasse. 5. Hätten wir *UT* besser als *Quake 3* bewertet, wäre ebenfalls ein Proteststurm losgebrochen, denn *Quake*-Missionare sind keinen Deut besser als ihre Kollegen, falls wir uns verstehen. Das liegt an einem unerklärlichen Phänomen, das ich „Fans-fühlen-sich-immer-angepinkelt"-Effekt nenne. Mädels, was soll das? Euch gefällt *UT*, ihr habt Spaß. Was regt ihr euch auf? Ist nur schlecht für den Blutdruck.



Also über den Testbericht von Ultima IX Ascension habe ich mich gewundert. Wenn ich euren Bericht lese, habt Ihr ein Spiel getestet, das neben diversen Grafikbugs, Abstürzen, Logikfehler und Speicherlegs auf durchschnittlichen Systemen (PII 300; 64MB, 3D-Karte) unspielbar ist. Diese krönenswerte Programmierleistung honoriert Ihr mit dem Genrethron. Da stellt sich mir die Frage, was ihr bewertet? Das Ist-Produkt, was nach der Installation dem Spieler geboten wird, oder das Soll-Produkt, was aus dem Spiel hätte werden können, wenn alles korrekt programmiert worden wäre? Anderen Programmierschmieden hättet Ihr das Spiel in dieser Form um die Ohren gehauen oder eine Bewertung verweigert (wie bereits geschehen). Hier geht es aber um Ultima und die Nostalgie ist dem Testbericht reichlich zu entnehmen. Die Begründung, dass man ein Spiel epischen Ausmaßes nicht fehlerfrei programmieren kann, zählt für mich nicht. Was man nicht vernünftig zu Ende bringen kann, soll man nicht erst beginnen. Sowieso kann ich die Schwärmerei nicht verstehen. Brot backen, toll! Ducken, Kriechen oder Bedienfreundlichkeit? Ist wohl zu vernachlässigen, da es sich um Ultima handelt. Auf diese „epische" Welt kann ich verzichten und hoffe, dass dieser nostalgieverklärte Testbericht ein Ausrutscher war.

Marcel Utens per E-Mail

PC ACTION Kritikern sei nochmals gesagt: *Ultima IX* macht ab einem PIII mit Voodoo-3-Karte und 256 MB RAM genau 89-prozentig Spaß. Ohne Bugs wäre es besser. Natürlich haben wir auch Tests diverser amerikanischer Online-Magazine verfolgt und festgestellt, dass das Spiel meistens niedergemacht wurde. Wir wollten uns aber eine eigene Meinung bilden, statt es uns einfach zu machen und stellten fest: Huch, das macht ja trotz Programmfehler Spaß! Hardwarevoraussetzungen fließen bei uns nicht in die Wertung ein. Denn dann müssten wir bei jedem Spiel für jedes Rechnersys-tem ein eigenes Urteil fällen. Wenn wir dann noch für diverse Grafikkarten und unterschiedliche RAM-Bestückung Prozentwerte abgeben würden, wäre unsere PC Action ein lustiges Heft, das nur aus Tabellen bestünde. Ich fasse nochmals zusammen: Wir haben beim Test mitgeteilt, dass das Spiel auf schnellen Rechnern klasse ist. Übersetzt heißt das: Leute mit flinken PCs können zugreifen. Wir haben mitgeteilt, dass es auf schwächeren Rechnern nicht gut läuft. Übersetzt heißt das: Leute mit langsamen Rechnern sollen nicht zugreifen. Und wir haben mitgeteilt, dass es etliche Bugs gibt, der Titel aber spielbar bleibt. Übersetzt heißt das: Warnung, das könnte nerven! Was haben wir also falsch gemacht? Noch was: Ja, wir verweigerten manchen Spielen wegen Programmfehlern die Wertung. Es handelte sich dabei aber um nahezu unspielbare Betas und es war klar, dass sich bis zur Verkaufsversion noch einiges ändert. Bei *Ultima IX* lag uns dagegen die englische Verkaufsversion vor. Damit letztendlich alle beruhigt sind: Ein Nachtest der – übrigens bereits gepatchten – deutschen Version folgt. EA hat den Veröffentlichungstermin auf Mitte Februar verschoben, danach folgt auch der Nachtest.



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 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

Ich mein' ja nur



Guinnessbuch der Hardware-Rekorde

1999 war für die Hardwarebranche ein spannendes Jahr mit vielen Überraschungen und Superlativen. Wir hatten den ersten Rechner mit einer Giga-Hertz-Taktfrequenz in unserem Testlabor – und darin werkelte kein Intel-Rechenknecht, sondern ein AMD Athlon. Wer hätte es für möglich gehalten, dass Intel noch in diesem Jahrzehnt die CPU-Geschwindigkeitskrone an AMD verliert? Nvidia lieferte mit dem GeForce 256 weit vor den Mitbewerbern einen Grafikchip ab, der umfangreiche Geometrieberechnungen beherrscht. Und ist damit so früh dran, dass selbst die Spieleentwickler nicht Schritt halten können. 3dfx machte hingegen richtig Geld mit seinen PCI-Grafikkarten auf Voodoo3-Basis, obwohl doch alle nur noch vom AGP sprechen. Allerdings haben sich viele Zocker einen der Aldi-Rechner mit integrierter Schneckengrafik gekauft. AGP-Slot? Fehlanzeige. Zwei Trendthemen blieben aber doch hinter den Erwartungen zurück. Von einem Siegeszug der DVD am PC oder des 19-Zoll-Monitors kann angesichts magerer Verkaufszahlen noch nicht die Rede sein. Wenn die passenden Spiele fehlen oder auf dem Bankkonto Spinnweben gezüchtet werden, geht auch dem größten Hype die Puste aus. Im Jahr 2000 wird bestimmt alles besser, oder?

Thilo Bayer

TerraCam USB

Webcam **TerraTec einmal mehr multimedial**



Die graue Webcam-Maus von TerraTec geht für 100 Mark bei Ihnen auf Sendung.

Der in deutschen Landen durch seine Soundkartenreihe bekannte Hersteller TerraTec kümmert sich nun auch um Webcam-Belange. Die TerraCam ist für USB konzipiert und schafft eine Auflösung bis zu 352x288 Pixel. Sie ruht entweder auf einem Standfuß oder kann per Clip an den Monitor angedockt werden. Neben dem Echtzeitsenden von bewegten Bildern und Schnappschüssen, kann die TerraCam dank der mitgelieferten Software auch als Bewegungsmelder für Einbrecher fungieren. Mit dem attraktiven Preis von 100 Mark fällt die Entscheidung für die Webcam vergleichsweise leicht.

Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)

Diamond Viper II

Grafikkarte **Im Januar kommt das Savage2000-Board**

Wer über den großen Teich blickt, findet dort schon die ersten Viper-II-Boards von Diamond/S3 in den Regalen. Hier zu Lande muss man sich noch etwas gedulden, bis die Beschleuniger mit dem Savage2000 aufschlagen. Erste Tests zeigen, dass die Viper II beeindruckende Frameraten in *Quake 3 Arena* und eine anständige Direct3D-Geschwindigkeit liefert. Bei der US-Version sind jedoch dezente Installations- und Treiberprobleme zu vermelden, die wahrscheinlich der Grund für die verspätete Markteinführung in Europa sind.

Info: Diamond/S3, 08151-266330 (www.diamondmm.de)



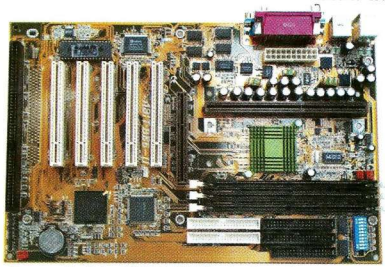
Klein und passiv gekühlt präsentiert sich die Viper II von Diamond/S3.

ABit BE6-II

Motherboard **Ein König unter den BX-Boards**

PC-Schrauber sollten hellhörig werden, denn das ABit BE6-II ist da. Der Nachfolger des BE6 legt nochmals an Stabilität, Optionen und Übertaktungsfreude zu. Der UltraDMA/66-Controller erlaubt den Anschluss von vier weiteren Festplatten, zusätzlich (!) zu den vier bereits vom BX-Chipsatz gesteuerten UDMA/33-Geräten. In ABit-Tradition sind sämtliche Einstellungen an Front Side Bus, Multiplikatoren, Busteiler und Spannungskontrolle softwaremäßig im BIOS möglich. Alternativ kann auch die konservative Auto-Erkennung verwendet werden. Das Board erlaubt FSB-Einstellungen von 66 bis 200 MHz, ab 83 MHz sogar in 1 MHz-Schritten. Für ca. 310 Mark sind AGP, fünf PCI und ein ISA-Slot auch schon mit drin.

Info: Abit (www.abit.nl)



Der zusätzliche UDMA/66-Controller gibt neuen Festplatten schnelleren Anschluss.

Hardware-Happen

/// Microsoft wird Windows 2000 zur CeBit Ende Februar vorstellen. Ob das multiprozessorfähige Betriebssystem auch für Spieler interessant ist, wird die Hardware-Redaktion schon bald klären. Info: www.microsoft.com /// Während AMD den Athlon mit schlappen 750 MHz der Weltöffentlichkeit präsentiert hat, hat Intel mit dem Coppermine 750 und 800 die Ankündigungskrone zurückerobert. Info: www.amd.com, www.intel.de /// Nvidia hat bestätigt, den GeForce-256-Nachfolger bereits fertig entwickelt zu haben. Der „NV15" wird voraussichtlich schon zur CeBit angekündigt. Info: www.nvidia.com ///

Eizo L350

LCD-Monitor **Scharfe Kost**

Mit dem 15-zölligen LCD-Bildschirm L350 treibt EIZO den Wandel im Bildschirmmarkt weiter. Die sichtbare Fläche entspricht einem 17-Zoll-Röhrenmonitor, die maximale und ideale Auflösung 1.024x768 Bildpunkte. Das nur über den VGA-Ausgang angesteuerte, kontrastreiche Display bietet eine kernige Bilddarstellung. Mit drei Jahren Garantie kann man den Schirm für 2.850 Mark sein Eigen nennen.

Eizo (Raab-Karcher), 02153-7330 (www.eizo.de)



Der L350 macht Schluss mit klobigen PC-Monitoren.

Rage Fury MAXX

Grafikkarte **Ati-Fans müssen sich gedulden**



Über die Fury MAXX urteilen wir erst im neuen Jahr endgültig.

Eigentlich wollten wir Ihnen in dieser Ausgabe den endgültigen Test der Rage Fury MAXX präsentieren. Die praktischen Ergebnisse mit dem uns zur Verfügung gestellten Testboard waren jedoch nicht dazu angetan, dem Ati-Hoffnungsträger eine finale Wertung zu verpassen. Der Doppelwhopper mit zwei Fury-Pro-Chips hinterließ zwar in 32 Bit eine glänzende Vorstellung. Dafür war die Qualität der 16-Bit-Darstellung vor allem in *Q3A* nicht akzeptabel. Da heißt es Nachsitzen für die Treiberschreiber von Ati.

Ati, 089-66515-0 (www.ati.com)

AOpen CD-952E

CD-ROM Laufwerk **Mit 52 Sachen über die CD-Autobahn**

Die Geschwindigkeitsschraube bei CD-ROM-Laufwerken zieht stetig weiter an. Mittlerweile sind 52-fach-Scheibenschlucker verfügbar, die auf eine maximale Übertragungsrate von 7,8 MByte/s kommen. AOpen ist bekannt für seine gute CD-Ware und legt nun ein 52X-Laufwerk vor. 128 kByte Zwischenspeicher und Ultra-DMA 33 sind die Eckwerte des Schnelldrehers. Die Kosten für das nicht gerade geräuscharme Laufwerk liegen bei 120 Mark.



AOpen beglückt die Hardwarewelt mit einem 52X-CD-ROM.

Info: Alternate, 06403-905042 (www.alternate.de)

WickedGL Treiber

Grafiktreiber **Voodoozauber für OpenGL-Spiele**

Wicked3D ist bei vielen Zockern für seine Voodoo-Grafikkarten bekannt. Mittlerweile bastelt die Firma nur noch an schmackhafter Software wie den WickedGL-Treibern. Diese arbeiten mit Voodooplatinen und OpenGL-Spielen wie *Quake 3 Arena* zusammen. Vor allem bei hohen Qualitätseinstellungen und ab 1.024x768 Bildpunkten sind sie schneller als die Variante von 3dfx. Um eine Online-Registrierung kommen Interessenten nicht herum.



Q3A-Fans sollten die Wicked-GL-Treiber ausprobieren.

Info: Wicked3D / Metabyte (www.wicked3d.com)

Mouse Scanner Digitizer Multimedia Joystick Video Netzwerk

Genius For PC-Gamers

Wheel SpeedFormula NEU

MaxFighter DIGITAL PRO

MaxFire Digital Force G-09D NEU

GAME PAD

Multifunktionales Drei-in-Eins Gamepad mit Force-Effekten, die dich jede Aktion real spüren lassen.

10-Tasten
Force-Engine
Lenkrad
Steuerkreuz
Joystick

USB

MaxFire G-07

CeBIT HANNOVER 24.2.-1.3. 2000
Halle 9, Stand A14

Info. (02173) 9743-0
Fax (02173) 9743-17
www.genius.kye.de

Genius ist eingetragenes Warenzeichen der KYE Systems Corp.



Hauptplatinen-ICE

Der Adler ist gelandet. Intel hat seine neue Prozessor-Generation nun vollständig auf die Piste gestellt, inklusive des lange verzögerten Intel820-Chipsatzes für die Hauptplatinen.

Bisher arbeiteten Coppermine-Prozessoren nur mit dem alternden BX-Chipsatz oder mit für Spieler eher ungeeigneten Plattformen (i810E, VIA Apollo Pro 133) zusammen. Jetzt hat Intel die Gleise verlegt, um die volle Leistungs-Dröhnung durchs Land zu schicken. Wir testen, ob das ICE-Tempo auch wirklich erreicht wird.

Kaisers neue Kleider

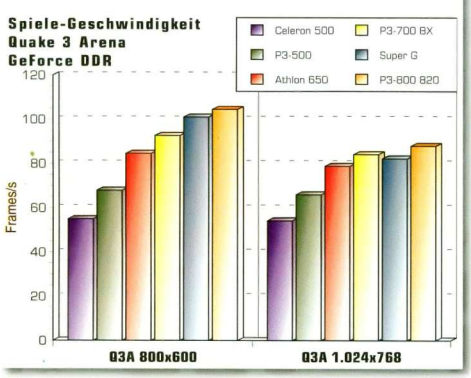
Das Auspackerlebnis einer Intel820-Hauptplatine ist keine Offenbarung. Die äußeren Veränderungen zu den Vorgängermodellen sind sehr unauffällig. Was an dem von uns getesteten ASUS P3C-E das Auge kitzelt, ist zunächst der aus Stabilitätsgründen fehlende dritte RIMM-Speichersockel (RIMM = Rambus Inline Memory Module). Neu ist ein blau gefärbter IDE-Anschluss – er signalisiert UltraDMA/66-Fähigkeiten. Intern dagegen ist fast alles am Intel820-Chipsatz neu. Er ist der Thronfolger des BX-Chipsatzes, der fast alle Intel-Rechner seit dem Pentium II/350 bevölkert. Die Verbesserungen betreffen dabei hauptsächlich den Datenverkehr. Die chipsatzinterne Kommunikation wurde von 100 auf 266 MHz beschleunigt. Die CPUs werden mit bis zu 133 statt nur 100 MHz angebunden und das Speicherinterface ist von SDRAM mit maximal 800 MByte/s auf 1,6 GByte/s Bandbreite und den neuen RDRAM-Speicher umgestiegen. Ebenfalls aufgewertet wurde die AGP-Schnittstelle zur Grafikkarte von AGP 2X auf AGP 4X und der Festplatten-Pfad von maximal 33 MByte/s auf 66 MByte/s.

Fieberkurve

Die Frage, die sich bei solchen Renovierungsarbeiten stellt, ist natürlich: Was kommt hinten raus? Die Anforderungen an die Komponenten-Kombination sind heftig. Eine Coppermine-CPU, eine Hauptplatine mit i820-Chipsatz und der RDRAM-Speicher sind nicht im Winterschlussverkauf zu haben. Ein Wechsel zur Alternative Athlon stellt da noch wesentlich geringere Ansprüche als der Aufstieg innerhalb der PIII-Familie. Entsprechend hoch muss man die Leistungserwar-

Speed: Q3A

Echte Quaker schwören auf mehr als 60 Frames pro Sekunde, Profis auf mindestens 100. Treffen Sie Ihre Wahl der Waffen.



Preis-Check CPU

Wählen Sie das richtige Triebwerk für ihren Spielekreuzer.



CPU	Chipsatz	FSB	Straßenpreis
Celeron 500	BX	66 MHz	320 Mark
PIII/500	BX	100 MHz	550 Mark
Athlon 500	AMD750	200 MHz	440 Mark
PIII/600E	BX	100 MHz	950 Mark
PIII/600EB	I820	133 MHz	1.050 Mark
Athlon 650	AMD750	200 MHz	1.100 Mark
PIII/700	BX	100 MHz	1.650 Mark
PIII/800	I820	133 MHz	ca. 2.000 Mark

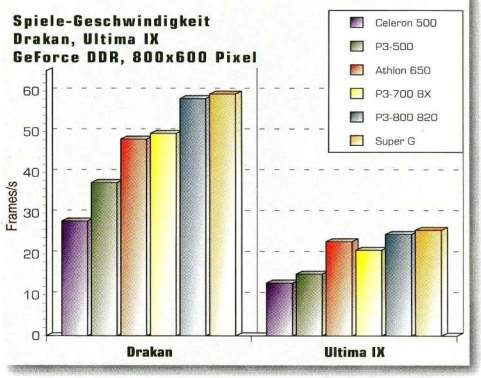
Preis-Leistung

Wie viel mehr an Kohle für wie viel mehr an Leistung?

CPU	Motherboard	Speicher	Preis	Leistung
Celeron 500	ABit BM6	PC100 SDRAM	100%	100%
P3-500	ABit BE6 2.0	PC100 SDRAM	138%	124%
Athlon 600	MSI 6167	PC100 SDRAM	153%	155%
Athlon 650	MSI 6167	PC100 SDRAM	199%	168%
P3-700	ABit BE6 2.0	PC100 SDRAM	264%	169%
P3-800	ASUS P3C-E	PC800 RDRAM	459%	196%
Super G	MSI 6167	PC100 SDRAM	653%	198%

Speed: Drakan&Co.

Besonderen Hunger nach Megahertzen zeigen *Drakan* und *Ultima IX*. Wer hier besonders flüssig spielen will, sollte in der Nähe der Gigahertz-Grenze sein Lager aufschlagen.



tungen anlegen - es gilt, sowohl den Athlon zu schlagen, als auch sich von der Vorgängerplattform deutlich zu distanzieren. Den Rest der Überzeugungsarbeit wird während des Jahres die Marktmacht Intels und das Verebben der BX-Produktion erledigen. Sinkende Preise für RDRAM sind Voraussetzung, um die Plattform zu etablieren.

Spielersicht

Ein Leistungsnotstand besteht bei Spielehardware immer, denn neue Spiele sind **die** Leistungsfresser schlechthin. Intel ist der Meinung, dass durch die verbesserten Datenströme innerhalb des Systems die übelsten Bremsen gelöst wurden. Auch die Bemühungen der Konkurrenz zielen auf aufgewertete Speicherbandweite, jedoch durch verdoppelte Datenraten (DDR-Speicher wie auf den GeForce-Grafikkarten) bei bewährter SDRAM-Technologie. Die Speicherbandweite von RDRAM ist wegweisend, muss aber mit langen Wartezeiten bei der Datenanforderung (Latenzen) bezahlt werden. Die RDRAM-Wette geht deshalb bei Übertragungen großer Datenströme auf, beißt aber bei vielen Mini-Transfers auf Granit. Ein Wermutstropfen ist, dass die Coppermine-Generation das volle Potenzial des Speichers noch gar nicht nutzen kann. Dafür müsste der Front Side Bus mit 200 anstatt der vorgelegten 133 MHz laufen. Megahertzhungrige Spiele wie *Ultima IX* oder *Drakan* zeigen auf dem Intel820 maximal 10 Prozent Leistungssteigerung zum BX-Pendant. *Quake 3 Arena* dagegen verbucht bis zu 15 Prozent mehr Geschwindigkeit durch den besseren Durchzug zum Speicher. Nimmt man jedoch ein auf 133 MHz übertaktetes BX-System als Vergleichsmaßstab, sind hier sogar satte 30 Prozent Plus gegenüber dem Standard-BX (100 MHz) drin. Das verdankt der Veteran den günstigeren Latenzen von SDRAM, die im Laufe des Jahres auch die DDR-Version dieses Speichers aufweisen wird. Die mögliche Kombination von SDRAM mit Intel820 sollte man sich aus dem Kopf schlagen, die Leistung liegt noch unterhalb der des normal getakteten BX-Chipsatzes. Ob die 15 Prozent „legale" Extra-Leistung die zusätzlichen Kosten für die neue Infrastruktur wert sind, muss natürlich jeder selbst entscheiden.

Titanenwettkampf

Da Intel nun endlich geliefert hat, muss sich der CPU-Riese auch wieder dem Vergleich mit dem Athlon stellen. Wie erwartet bietet der AMD-Chip bei der reinen Prozessorleistung einen erstklassigen Kampf. Das 650-MHz-Modell kann den 700er-Coppermine bei *Drakan* fast erreichen, bei *Ultima IX* sogar den 800er. Anders dagegen beim Referenz-Spiel für den Speicherumsatz, *Quake 3 Arena*. Hier leidet der Athlon unter dem verpennten 100 MHz SDRAM Speicher, den AMD als einzige Speicherart für den AMD750 Hauptplatinen-Chipsatz unterstützt. Stellt man die Götterkiste Super G von Kryotech auf den Prüfstand, dann muss AMD ein lachendes und ein weinendes Auge zeigen. Der 1000-MHz Athlon teilt sich hier die Leistungskrone mit dem nach Megahertzen deutlich schwächeren Coppermine 800. Der Vorteil des exotischen, flüssiggasgekühlten Kryotech-Boliden liegt - ironischerweise – bei den Lieferzeiten. Sie sind im Vergleich zu einem der dünn gesäten neuen Coppermine 800 und RDRAM-Speicher mit vier Wochen als kurz anzusehen. Den Wettbewerb um das Preis-Leistungs-Verhältnis gewinnen jedoch ganz andere: Je nach Brieftasche und Leistungsanspruch sind sowohl Celeron 500 als auch Athlon 550 und 600 momentan die erste Wahl.

Armin Lenz

Kommentar



Armin Lenz

Die Intel820-Plattform ist nicht der Gamer-Segen, den die Spezifikation verspricht. Spieler brauchen sich wegen dieses Chipsatzes nicht in erhöhte Erregungszustände zu begeben, noch aufrüsten oder gar neu kaufen. Dafür ist der Preis noch zu hoch und die Leistungssteigerung zu unerheblich. Die RDRAM-Technologie ist allerdings auch erst in der ersten Generation und hat deshalb Raum für Verbesserungen, die sich hoffentlich während des Jahres materialisieren werden. Das ist allerdings auch für AMD noch kein Grund zum Frohlocken. Die aktuelle Speicheranbindung der Texaner ist altbacken und behindert den erstklassigen Athlon noch mehr als das grüne Obst von Intel deren Coppermine. AMD muss hier erst einmal eine bessere Variante auf Basis von DDR SDRAM vorlegen. Das Fazit für investitionswillige Spieler muss also lauten: den Ball vorerst einmal flach halten.

Infrastruktur-Preis

So viel müssen Sie für die aktuellen Hauptplatinen abdrücken.

Hauptplatine	Chipsatz	Verbindung	Speicher	CPU-Typ	Straßenpreis
ABit BM6	Intel BX	Sockel 370	SDRAM	Celeron	ca. 220 Mark
ABit BE6 2.0	Intel BX	Slot 1	SDRAM	Celeron, PIII	ca. 320 Mark
ASUS P3C-E	Intel 820	Slot 1	RDRAM	PIII, Coppermine	ca. 520 Mark
MSI 6167	AMD750	Slot A	SDRAM	Athlon	ca. 300 Mark

Auf den Zahn gefühlt



Remedys MAX FX-Technologie, die für das Spiel Max Payne entwickelt wurde, bildet die Grundlage für den neuen Spiele-Benchmark.

Neue Features, T&L, mehr Füllrate, wer blickt bei der Leistung von 3D-Karten noch durch? Der Benchmark-Standard für 3D-Spielehardware, 3D Mark 2000, verspricht Klarheit.

Wer sollte mehr von den Möglichkeiten und der Leistung von 3D-Hardware verstehen, als die Champions der 3D-Demo-Programmierung? MadOnion.com, ehemals Futuremark, hat auf dieser rhetorischen Frage hin das führende Unternehmen für 3D-Spiele-Benchmarks aufgebaut. *3D Mark* ist mittlerweile ein felsenfester Bestandteil der Werbung für Prozessoren und Grafikkarten und deshalb sicherlich einer genauen Betrachtung wert. Gerade wurde die neueste Generation des Programms, *3D Mark 2000*, veröffentlicht.

Nagelprobe

Die neuen Benchmarks sind erneut radikal anspruchsvoll, um allen 3D-Heroen der nächsten 6 Monate das Letzte abzuverlangen und damit ihre Tauglichkeit für die Spiele der Zukunft zu beweisen. Herausragend ist die Aufspaltung der Spiele-Benchmarks in unterschiedliche Detailgrade. Hier werden sowohl Füllraten-Kanonen wie Voodoo5 als auch Geometrie-Genies wie der GeForce ihre Stärken und Schwächen zeigen. Bemerkenswert ist auch der Anspruch an die Texturdetails, solche Anforderungen kannte man bisher nur von Demos für Texturkompressionen.

Verbessert gegenüber 3D Mark 99 MAX wurde die Messung der CPU-Leistung, sie ist nicht mehr nur synthetisch sondern hat einen Spielebezug. Ebenfalls nützlicher sind jetzt die Werte für den Polygondurchsatz. Sie werden jetzt abhängig von der Anzahl der Lichtquellen gemessen, was T&L-Beschleunigern einen entsprechenden, angemessenen Leistungsvorsprung beschert. Damit wird die Verbreitung dieser nützlichen Technologie gefördert.

Prachtvoll

Die wahre Pracht liegt aber wieder in der Demo verborgen, die sich jeder einige Male ansehen sollte, um sich den Mund für die Spiele der Zukunft wässrig zu machen. Hier zeigen die 3D-Zauberer von MadOnion.com, was sich mit heutiger Hardware realisieren lässt – Spiele mit dieser Technologie werden noch etwa ein weiteres Jahr brauchen, bis sich so etwas auch interaktiv genießen lässt. Die erfreuten Ausrufe unserer versammelten Redakteure waren auf alle Fälle nicht ganz druckreif.

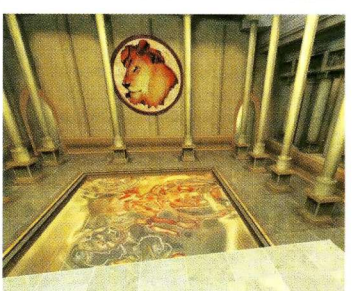
Armin Lenz

Auf der Cover-CD

3D Mark 2000
Neuauflage des Benchmark-Programmes mit allen neuen 3D-Features.
3DMark2000.exe



Wenn man den Wald vor lauter Bäumen nicht mehr sieht, kann das an T&L liegen.



Die eingebaute Demo setzt neue Maßstäbe und erreicht schon fast Raytracing-Qualität.

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!

X 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:
PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.
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: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

P3PA12

Neue Spiele-Dirigenten

Kontroll-Freaks aufgepasst! Wenn Sie Ihre Silvesterböller schon verschossen haben, dann halten Sie sich doch zur Abwechslung mal an unseren Controller-Tipps fest. Damit schaffen Sie in jedem Spiel den Highscore.

Guillemot FF Racing Wheel



Die neueste Lenkrad-Entwicklung von Guillemot (0211-338000) widmet sich für 249 Mark Investitionskosten den Freuden des kraftverstärkten Rennfahrens. Das FF Racing Wheel hat dabei den offiziellen Segen von Ferrari und löst den bisherigen Kraftlenker Race Leader FF ab. Das Grunddesign weiß auf Anhieb zu gefallen. So lässt sich die Karosserie sicher an jeder Unterlage befestigen, außerdem ist der Lenker handfreundlich gummiert und angenehm gefedert. Dank eines Doppelsteckers findet das Lenkrad über die serielle oder USB-Schnittstelle Anschluss an den PC. Die zwölf Funktionsknöpfe lassen sich per Software beliebig belegen, besitzen jedoch keinen sauberen Druckpunkt. Deutlich besser sind da die mitgelieferten Pedale oder der für einarmig lenkende Fahrer gedachte Schaltknüppel. Insgesamt erfindet Guillemot das Rad nicht neu, liefert aber einen sehr soliden Steuermann mit durchschnittlich ausgeprägten Krafteffekten ab.

Stärken:	Befestigungsmechanismus, Doppelstecker, Preis
Schwächen:	Feuerknöpfe, Programmier-Software, FF-Effekte
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**82%**



Saitek P120

Spartanisch, praktisch, gut. So lässt sich das neue Einsteiger-Gamepad von Saitek (089-54612710) in aller gebotenen Kürze beschreiben. Gerade einmal 30 Mark muss der geneigte Daumenartist in das P120 investieren. Dafür wandert ein 6-Tasten-Pad ohne große Schnörkel über den Ladentisch. Die Hufeisenform schmiegt sich gut an den Spielerpranken an, die Knöpfe sind problemlos erreichbar. Als Sahnehäubchen liefert Saitek einen aufsteckbaren Mini-Joystick mit, der daumenschonendes Dauerdrücken garantiert. Selbstverständlich muss man bei einem solchen Kampfpreis mit kleineren Kompromissen leben. So ist der Anschluss lediglich für den Gameport ausgelegt, außerdem könnte das Kabel etwas länger sein. Dazu gesellen sich zwei lautstarke Schnellfeuerknöpfe, deren Klackern so manchen Mitbewohner auf die Zimmerpalme treibt. Ansonsten gibt es wenig zu meckern, auf der Heft-CD finden Sie sogar den nachträglich veröffentlichten Treiber für das P120.

Stärken:	Günstiger Preis, aufsteckbarer Ministick, Handform
Schwächen:	Kein USB, lärmige Schnellfeuerknöpfe
Ausstattung:	Befriedigend
Features:	Befriedigend
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**70%**



Saitek P750

Mit dem P750 fröhnt Saitek (089-54612710) erneut seiner Neigungen für multifunktionale Eingabegeräte. 70 Mark kostet die Eintrittskarte zum Gamepad-Glück, und dafür bekommt der Käufer mannigfaltige Schmankerl geboten. So kennt das P750 grundsätzlich zwei Betriebsmodi. Im Analogbetrieb darf sich der geübte Fingerjonglieur gleichzeitig am analogen Ministick, dem Gasrädchen und dem digitalen Schalter für die Rundumsicht vergreifen. Der klassische Digimodus ist dagegen für Sport- und Prügelspiele gedacht und setzt den Analog-Joystick außer Gefecht. Sehr schön gelöst sind der Doppelanschluss (USB oder Gameport), die feststellbaren Achsen des Ministicks und die Programmier-Software. Letztere klinkt sich direkt in den Windows-Explorer ein und erlaubt umfangreiche Einstellungen. Höchste Weihen verhindern Problemchen wie der extrem kurze Weg des Gasrädchens, der schwache Widerstand des Joysticks und das nicht sehr einfühlsame Daumenpad.

Stärken:	Programmier-Software, Doppelanschluss, Vielseitigkeit
Schwächen:	Gasrädchen, Joystick-Widerstand, Daumenpad-Design
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**80%**



InterAct Cyclone Digital

Immerhin 100 Mark kostet das neue Joystick-Flaggschiff vom Controllerspezialisten InterAct/Jöllenbeck (04287-125133). Dafür kann der mit großen Händen gesegnete Kunde einiges erwarten und zumindest beim Funktionsumfang wird er auch nicht enttäuscht. Immerhin bietet der Cyclone Digital drei Steuerachsen (die dritte dient als Ruder), einen Beschleunigungshebel sowie ein umfangreiches Tastenarsenal mit Doppelbelegungsoption. Dazu gesellt sich ein Zweifachstecker (USB / Gameport), die Linkshändertauglichkeit sowie ein sehr stabiles Joystick-Fundament. Selbst die Programmier-Software lässt wenig Wünsche offen, auch wenn sie nicht ganz die von Microsoft und Logitech gewohnte Qualität erreicht. Diese guten Grundvoraussetzungen für einen „großen" Spieleknüppel werden jedoch von der schlechten Schalterverarbeitung und dem schwachen Grundwiderstand des Sticks torpediert. Das bei InterAct-Produkten beinahe obligatorisch gute Preis-Leistungsverhältnis erleidet dadurch ziemlichen Schiffbruch.

Stärken:	Für Links- und Rechtshänder, Doppelanschluss, Fundament
Schwächen:	Verarbeitungsqualität, Widerstand, hoher Preis
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Befriedigend
Gesamturteil:	**75%**

NETZ STATT sucht Partner

"From dusk till dawn"
NETZ STATT Langeweile!

Die NETZSTATT ist ein Berliner Netzwerkcafé. Seit August 1997 treten bei uns Spielefreaks im lokalen Netz und im Internet an. Am 3.12.99 eröffnete unsere 2. Filiale in Halle.
Desweiteren ist NETZSTATT, der führende deutsche Turnierveranstalter im Netzwerkspielebereich.
An den bisherigen Turnieren haben rund 1500 Leute mitgespielt und um Preise im Gesamtwert von über 75.000 DM gekämpft. Um den Erfolg der NETZSTATT weiter auszubauen, suchen wir Partner :

- Locations (Netzwerk– / Internetcafés), die sich uns anschließen und ebenfalls als Veranstaltungsort auftreten wollen.
- Netzwerk- und Spielebegeisterte in ganz Deutschland, die eine eigene Netzstatt - Filiale eröffnen wollen.
- Sponsoren und Werbepartner, z.B. für die „Offizielle deutsche Half-Life Meisterschaft" im Februar 2000 und weitere geplante Turniere.

Kontakt: zippan@netzstatt.de / enders@netzstatt.de

NETZSTATT, der Veranstalter von:

- Berlins größtem StarCraft-Turnier
- Deutsche Unreal Tournament Meisterschaft
- Deutsche Brood War Meisterschaft
- Deutsche Dungeon Keeper 2 Meisterschaft
- Finale DM Heroes of Might and Magic 3

Zentrale Berlin:



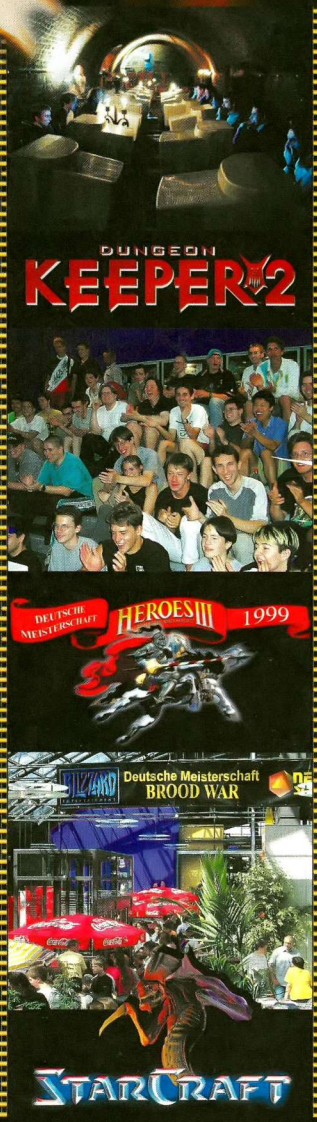
Veltstraße 40, 13507 Berlin
Geöffnet: Mo.-Do. 10-22 Uhr,
Fr.-Sa. 10-24, So. 14-22 Uhr
fon: 030 / 437 74 417
Internet: www.netzstatt.de
Email: berlin_tegel@netzstatt.de

Halle:



Mansfelder Str. 3
06108 Halle
Geöffnet: Mo.-So. 14-22 Uhr,
fon: 0345 / 517 11 70

Email: halle@netzstatt.de



Mit freundlicher Unterstützung von:

StarCraft und Brood War sind Warenzeichen und Blizzard ist ein in den USA und/oder anderen Ländern eingetragenes Warenzeichen von Davidson & Associates. Alle Rechte vorbehalten.



Die neueste Mode bei Mäusen sind Spielenager mit abgefahrener Karosserie.

Der Zocker lässt das Mausen nicht!

Schluss mit hakenden Mäusen, ruckelnden Fadenkreuzen und fiesen Fingerschmerzen! Wir öffnen Ihnen mit unserem Hintergrundartikel zu Spielemäusen die Augen für eine bessere Steuerwelt.

Jeder Spieler kennt diese Situation. Da wirbelt man mit seinem Rocket Launcher gerade durch ein spannendes Deathmatch, plötzlich schaltet der Mauszeiger auf Zeitlupe um. Die gegnerische Rakete nutzt diesen Moment der Verletzbarkeit für einen ungefährdeten Volltreffer. Oder Sie befehligen Ihren Stoßtrupp gerade vor die gegnerische Basis, können aber wegen plötzlichen Hakens der Maus nur noch dem Massaker an den mühsam gebauten Einheiten zuschauen. Kurz und gut: Sie brauchen dringend eine neue Maus.

Alles wird gut

Wenn Sie sich in der beschriebenen Ausgangssituation befinden, dann haben wir hoffnungsvolle Neuigkeiten für Sie. Die Hersteller von Eingabegeräten sind endlich einmal in sich gegangen und haben Ihre Marktanalyse-Hausaufgaben gemacht. Immerhin besitzen Tastaturen und Mäuse einen überragenden Stellenwert in diesem Marktsegment, und was liegt da näher, als spieleroptimierte Ware in die Kauf- und Versandhäuser zu spülen? Doch worauf kommt es beim Mauskauf in erster Linie an? Neben dem Preis ist vor allem die Anschlussart ein wichtiges Kriterium. Richtig alte Rechner besitzen lediglich einen seriellen Anschluss für PC-Nager. Seit Anfang 1998 sind so genannte PS/2-Anschlüsse für

Mausmöglichkeiten

Die Qual der Mauswahl im Überblick. Wir stellen Ihnen alle bekannten Nagertypen vom PS/2-Mäuschen bis zum Spielewerkzeug vor.







	PS/2-Maus (Standard)	USB-Maus (Standard)	Spielemaus
Mausmerkmal	Die typische 20-Mark-Maus, die bei Ihrem Komplett-PC dabei ist.	Der USB-Anschluss sorgt standardmäßig für präzise Steuermanöver.	Da lacht das Spielerherz! Höchste Präzision und programmierbare Knöpfe.
Mausmeinung	Wenn man die PS/2-Nager übertaktet, liefern sie meist noch brauchbare Ergebnisse. Spielt Ihre Maus da nicht mit, sollten Sie sie endgültig zur Maus-Müllhalde bringen.	Wer keinen Funktionsoverkill braucht, ist mit einer guten Wheelmaus mit drei Tasten hervorragend beraten. Sie sind meistens schon ab 50 Mark erhältlich.	Extreme Spieler brauchen extreme Hardware. Präzisionsfanatiker halten sich an die Razerserie, Mauspadhasser an die optischen Mäuse von Microsoft.
Mausmodelle	MS Basic Mouse, Logitech Pilot Mouse OEM, Genius Easy Mouse, Mitsumi Mouse Classic	IntelliMouse, Logitech MouseMan Wheel, Genius NetMouse Pro, Mitsumi Scroll Mouse Elegance	IntelliMouse Explorer, IntelliMouse IntelliEye, Logitech FF Maus, kärna Razer Boomslang

Tuning

Nicht nur Grafikkarte oder CPU sind beliebte Opfer von Übertaktungsfreaks. Auch PS/2-Mäuse lassen sich jenseits der Standardeinstellung betreiben, wenn man das richtige Programmchen dafür einsetzt. Mit PS/2-Rate entlocken Sie Ihrer PS/2-Maus bis zu 200 Impulse pro Sekunde. Aber auch mit 100 Impulsen/s lässt es sich schon deutlich besser arbeiten und spielen. Durch diesen Kompromiss wird auch die CPU nicht so stark belastet.

Auf der Cover-CD

Hardware CD #1

PS/2-Rate Plus

Maus und Keyboard Standard, nur wenig später hat sich zusätzlich auch der Universal Serial Bus (USB) als Andockschnittstelle etabliert. Aktuelle Mausprodukte besitzen meist einen standardmäßigen PS/2-Anschluss, der sich mittels eines Umsteckers auch an einem USB-Port anstöpseln lässt. Sie müssen sich beim Kauf also nicht für eine Schnittstelle entscheiden, sondern haben fast immer beide Optionen.

Andockmanöver

Die Anschlussart bestimmt vor allem, mit welcher Geschwindigkeit Daten von der Maus zum PC gelangen. Im USB-Fall werden immer konstant 125 Impulse pro Sekunde übertragen, bei PS/2 sind es je nach Einstellung sogar bis zu 200. Nun könnte man annehmen, dass eine PS/2-Verbindung besser sei als die USB-Variante. Das mag in der Theorie stimmen, praktisch sieht das Bild aber anders aus. Mit wenigen Ausnahmen werden alle Mäuse, die am PS/2-Port hängen, grundsätzlich nur 40 Mal pro Sekunde abgefragt. Erst mit Hilfe eines speziellen Programmes (siehe Extrakasten „Tuning") lässt sich dieser Wert nach oben setzen. Die Übertaktung machen zwar viele Mäuse ohne Murren mit, bei einigen Nagern führt sie aber leider zu einem seltsamen Bewegungsverhalten. Aber selbst wenn Sie Ihr PS/2-Mäuschen 200 mal pro Sekunde abfragen lassen, bedeutet dies nicht zwangsläufig einen Vorteil gegenüber USB-Versionen. Zum einen bemer-

Redaktionstipp: Razer Boomslang 2000



Sie suchen den Heiligen Gral der Spielemäuse? Dann sollten Sie der Webseite von kärna (www.razerzone.com) einen Besuch abstatten. Die Mauskarosserie der Razerserie bietet mehrere Besonderheiten. Zum einen befinden sich Kugel und Schwerpunkt im hinteren Drittel. Dazu kommen drei kleine Auflagepunkte an der Unterseite, die ein reibungsfreies Gleiten ermöglichen. Das Tastenarsenal umfasst zwei riesige Knopfschaufeln, ein geräuschfreudiges Drehrad und eine Daumentaste. Dank der symmetrischen Anordnung gehen sowohl Links- als auch Rechtshänder in die Mausefalle. Auch in der Anschluss-Abteilung ist Doppelgleisigkeit angesagt; die Nager nehmen über USB oder PS/2 (bis 200 Hz) Verbindung auf. Die Steuer-Software weiß durch sinnvolle Einstelloptionen zu überzeugen. So kann man die Sensitivität sogar während des Spiels justieren. Im Praxiseinsatz mit der Boomslang 2000 fällt zuerst die extreme Genauigkeit der Positionsabfrage auf. Immerhin kennt der Sensor 2000 unterschiedliche Zustände pro Inch Fläche, während Standardmäuse bei 400 dpi verharren. Zusammen mit den genialen Auflagepunkten lässt sich damit vortrefflich präzise spielen. Weniger schön sind die horrenden Preise (Razer 2000: 100 Dollar, 1000: 70 Dollar plus 50 Dollar Versand). Die Mausform ist bestimmt nicht jedermanns Sache, außerdem sind die beiden riesigen Mausbuttons extrem auslösempfindlich. Nur wer über eine gewisse Eingewöhnungsdisziplin verfügt, sollte zugreifen.

Stärken: Präzision beim Zielen, reibungsminimale Auflagepunkte

Schwächen: Preis, gewöhnungsbedürftige Mausform, zu leichter Klick

Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**81%**

Redaktionstipp:
MS IntelliMouse with IntelliEye



Im Oktober hat Microsoft (0180-5251199) die Weltöffentlichkeit mit zwei optischen Mäusen beglückt. Die IntelliMouse Explorer (PCA 10/99) richtet sich mit dem mächtigen Design an Besitzer großer Fingerwerkzeuge. Sie ist mit zwei Zusatztasten bepflastert, die von Spielen wie *Unreal Tournament* oder *C&C 3* erkannt werden. Wer es etwas handlicher will und mit drei Knöpfen auskommt, sollte unbedingt den kleinen Bruder IntelliMouse mit IntelliEye-Technik auf seinen Wunschzettel schreiben. Er ist nicht so schwerfällig zu bewegen wie der Explorer-Kollege und sorgt auch beim Dauereinsatz nicht für schmerzende Finger. Sie sollten jedoch bei beiden PC-Mäusen beachten, dass sie erst ab einer bestimmten Empfindlichkeits-Einstellung für Spielspaß sorgen. Sind Sie also Fan einer niedrigen Maussensitivität, sollten Sie weiterhin bei konventionellen Nagern bleiben. Wer nicht so empfindlich ist, findet in der IntelliEye-Maus einen treuen Weggefährten für Spiel und Arbeit.

Stärken: Kein Mausball, handliches Design, Programmier-Software

Schwächen: Probleme bei niedriger Mausempfindlichkeit

Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**83%**

ken Sie kaum einen Unterschied zwischen einer Übertragungsrate von 125 oder 200 Impulsen. Sie können sich diesen Zusammenhang an der Bildwiederholrate (fps = frames per second) in Spielen veranschaulichen. Den Unterschied zwischen 125 und 40 fps nehmen Sie sofort wahr, der Sprung von 125 auf 200 fps ist jedoch objektiv kaum erkennbar. Zum anderen wird die CPU sehr stark belastet, wenn die Maus 200 Mal pro Sekunde angesteuert wird. Bei entsprechend ausgestatteten Spiele-PCs können Sie also ruhigen Gewissens die USB-Anschlüsse nutzen.



Rüttelmaus: Wer sich dem Kraftsport nicht nur bei Joystick und Lenkrad verschrieben hat, kann sich dank der WingMan FF Maus von Logitech auch bei Spielemäusen gut durchrütteln lassen.

Qualitätssicherung

Der Daten-Highway zwischen Maus und PC ist jedoch nur ein wichtiges Qualitätsargument. Für das Spielgefühl ist die interne Auflösung des Mäuschens noch entscheidender. Diese wird wie bei Druckern oder Scannern in dpi (dots per inch) gemessen, also in der Anzahl eindeutig erkennbarer Punkte pro Inch (2,54 Zentimeter). Reguläre Mäuse besitzen unabhängig von der Anschlussart eine Auflösung von 400 dpi, erkennen also 400 unterschiedliche Zustände, wenn sie auf einer horizontalen Linie einen Inch weit bewegt werden. Genau hier setzen Spezialmäuse wie die Razer Boomslang oder der Graphire von Wacom an. Sie verfügen über eine interne Auflösung von 1000 bzw. 2000 dpi und sind damit spürbar präziser als Standardnager. Ein weiterer Qualitätsfaktor ist die angebotene Funktionsvielfalt. Drei-Tasten-Mäuse sollten für Spieler das absolute Minimum darstellen, wenn sie nicht auf dem Abstellgleis für steuergeschädigte Zocker landen wollen. Wer gerne einmal im Internet surft oder sich öfter durch Texte wühlen muss, wird kaum auf ein Scrollrad verzichten wollen. Zusätzliche Funktionsknöpfe wie Daumentasten oder Coolie Hats sind dagegen eher Geschmackssache und keinesfalls Pflicht.

Rutschpartie

Selbst wenn Ihre Maus den schwarzen Gürtel in Präzision besitzt: Ohne die passende Unterlage werden Sie leider nie zum Bruce Lee der PC-Spiele aufsteigen. Wer eine der neuen optischen Mäuse von Microsoft besitzt, ist hier relativ fein raus. Hier müssen Sie nur eine gepflegte Fläche auf Ihrem Schreibtisch reservieren, die der mausinternen Digitalkamera genügend Reflektionsmöglichkeiten bietet. Alle anderen Anwender müssen sich notgedrungen ein Mauspad unter die Hartgummikugel klemmen, um nicht den Steuer-Schluckau zu bekommen. Auch hier können Sie sehr viel falsch machen und die Vorteile einer genialen Spielemaus verschenken. Viele Profispieler schwören auf die Mausmatten von 3M (02131-143326), die durch die angeraute Oberfläche und das extrem dünne Material für Aufsehen sorgen. Noch eine Spur krasser sind die Hartgummi-Scheiben von Everglide (0521-8015690), die sich besonders empfindliche Zocker gerne als Arbeitsunterlage gönnen. Sie erhöhen die Maussensitivität spürbar und verschmutzen die Maus nicht so heftig.

Thilo Bayer



Spieler sollten auch beim Mauspad nicht sparen. Zur Wahl stehen Mauspad-Flundern von 3M oder die Everglide-Scheiben.

Begnadete Klavierspieler

Sie glauben ernsthaft, dass Sie allein mit einer handlichen Maus zum perfekten Spielevirtuosen aufsteigen? Falsch gedacht. Sie müssen schon Ihr altes Keyboard entsorgen und sich ein passendes Spieleklavier anschaffen.



Nur um Missverständnissen vorzubeugen: Unter dem Begriff „Spiele-Tastatur" verstehen wir lediglich ein intelligent designtes Keyboard, das den Anforderungen des Spielers optimal entspricht. Er hat nichts mit einem Gamepad zu tun, wie Ihnen dies ein Konkurrenzheft glauben machen will.

Tasten-TÜV

Geben Sie es ruhig zu. Sie haben noch keinen Gedanken daran verschwendet, dass Ihr treuer Tastaturgefährte womöglich die letzte schmachvolle Niederlage zu verantworten hat. Dabei ist auch hier wie im Maussektor die Kluft zwischen Kreisklassen-Keyboard und Titelfavoriten-Tastatur enorm groß. Grundsätzliche Unterscheidungsmerkmale sind die Art des Anschlusses (PS/2 und/oder USB) sowie das Tastenlayout (normal oder ergonomisch). Im Prinzip reicht der PS/2-Anschluss völlig, interessant wird USB dann, wenn das Keyboard einen integrierten USB-Hub für das Andocken passender Geräte aufweist. Doch Vorsicht: Wenn Sie Maus und Keyboard als USB-Hardware anstöpseln, haben Sie im abgesicherten Modus von Windows 98 kein Eingabegerät mehr. Ob Sie lieber auf normalen oder Ergonomie-Tastaturen rumhämmern, ist Geschmackssache. Zumindest bei Spielen konnten wir keine guten Erfahrungen mit den Ergo-Klavieren machen. Für Zocker und leidenschaftliche PC-Benutzer sind zwei Aspekte besonders wichtig. Punkt 1: Kann ich die Tasten des Keyboards ohne Geschwindigkeitsverlust auslösen? Punkt 2: Gibt es Multimedia- oder Internettasten, die mir den Umgang mit dem PC erleichtern? Gerade der erste Punkt bestimmt über Pein oder Freude mit dem wichtigsten PC-Eingabegerät. Sind Tasten schwerfällig oder geben kein spür- oder hörbares Feedback, verhindern sie schnelles Schreiben und ein gutes Spielgefühl. Besitzen sie dagegen überhaupt keinen Widerstand, ist ihre irdische Existenz ebenfalls in Frage gestellt. Druckpunkt-Liebhaber sollten unbedingt im Laden probeklimpern. Stehen Sie auf zusätzliche Tastenformationen, werden Sie neidisch auf Internet- und Multimedia-Keyboards blicken. Im günstigsten Fall lassen sich einige der Tasten frei belegen – dann steht direkten Spielestarts per Knopfdruck nichts im Wege. Gute Keyboards sind darüber hinaus eher schwergewichtig und erlauben auch ohne größere Probleme das gleichzeitige Drücken mehrerer Knöpfe.

Thilo Bayer



Saitek hat die Spieletastatur PC Dash schon vor zwei Jahren veröffentlicht, wird aber auch noch bei aktuellen Spielen durch Karten unterstützt.

Redaktionstipp: MS Internet Keyboard

Nein, Microsoft (0180-5251199) macht nicht nur Betriebssysteme, Spielecontroller und Mäuse. Auch in der Keyboard-Abteilung hat sich der Firmengigant einen guten Namen gemacht. Unser Redaktionstipp für aufstrebende Spieler ist das Internet Keyboard, das neben dem Standard-Layout sieben internetspezifische und drei allgemeine Knöpfe besitzt. Den meisten Buttons sind bestimmte Funktionen fest zugeordnet, einige lassen sich jedoch für Spielestarts oder ähnliche Anliegen missbrauchen. Wenn Sie die Tasten des Internet Keyboards bearbeiten, geht das zwar nicht gerade leise vonstatten. Wer jedoch ein Spieleklavier mit einem satten Druckpunkt und mittelschwer gängigen Tasten sucht, wird viel Spaß damit haben. Die ansteckbare Handablage können Sie jedoch eher vergessen, da Sie mit ihrer Hilfe leicht an der erhöhten ersten Tastenreihe hängen bleiben.



Stärken:	Internet-Tasten, angenehmer Druckpunkt, USB-Option
Schwächen:	Handablage unbrauchbar, kein USB-Hub, geringes Gewicht
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	**85%**

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	089-66982900	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	089-66982900	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	089-66982900	DM 399,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	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%
InterAct	Cyclone Digital	02/2000	04287-125133	DM 99,-	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%
Saitek	P750	02/2000	089-54612710	DM 69,-	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%
Saitek	P120 Action Pad	02/2000	089-54612710	DM 30,-	70%

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%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/2000	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	04287-125133	DM 249,-	76%

Inserentenverzeichnis PC Action 02/2000

Addcom	25	MMI	29
Call & Play	83	MTE S.A.	189
CDG	79	Netbrain	203
Computec Media	90, 91, 130, 163, 191, 193, 201	Okay Soft	87
Eidos	15	Philips	17
Electronic Arts	21	Pioneer	129
Elsa	19	Playcom	169
Game It	51	R&M Buchclub	63
GT Interactive	4, 47	Swing	33
Havas	43, 59	Take 2	13
Infogrames	34, 35, 76, 77, 195	Topware	23
Interact	65	Ubi Soft	75
Intermedia	129	Vartex	209
Kranz	8	Verkosoft	31
KYE Systems	197	Virgin	11, 60, 61
MacMillian	49	Westfalenhalle	79



Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 90 02 01
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Service-Fax:
0911/2872-250

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), Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Textredaktion
Michael Ploog

Titel:
© CINETEXT, WARNER BROS.
Model: Carrie-Anne Moss
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 Ritzer

Abonnement
Abonnementpreis, 12 Ausgaben
PC-Action CD: DM 115,20 (Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,- (Ausland DM 138,-)
PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm
Zentrale Abonummer:
01 80/5 95 95 06
Abo-Fax:
01 80/5 95 95 13

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 OS 909,-
PC-Action DVD OS 900,-

Druck
Christian Heckel GmbH, Nbg.

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 (Hersteller, 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

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 16. Fenruar 2000

Spiele-Index

12 o'Clock High – Test 79
24 Stunden von Le Mans – Test 84
Age of Empires 2 Patch CD
Age of Empires 2 – Spielerforum 122
Age of Kings – Spielerforum CD
Age of Wonders – Patch CD
Alien Crossfire – Test 79
Anno 1602 – Spielerforum CD
Anno 1602 – Spielerforum 128
Anno 1602: Neue Inseln Neue Abenteuer – Patch CD
Anstoss 2/3 – Spielerforum 126
Anstoss 3 – Spielerforum CD
Anstoss 3 – Vorschau 52
Arcatera – Vorschau 58
Atlantis 2 – Test 78
Baldur's Gate – Spielerforum CD
Baldur's Gate – Spielerforum 104
C&C – Spielerforum CD
C&C 3 Tiberian Sun – Demo CD
C&C 3 Tiberian Sun – Patch CD
C&C 3 Tiberian Sun – Spielerforum 118
Close Combat 4 – Test 93
Dark Project 2 – Demo CD
Dark Project 2 – Thema des Monats 36
Delta Force 2 – Patch CD
Der Clou 2 – Vorschau 56
Diablo 2 – Spielerforum 102
Die Gilde – Vorschau 55
Die Siedler 3 – Spielerforum 124
Die Siedler von Catan - Die erste Insel – Patch CD
Diplomacy – Test 95
Earth 2150 – Tipps 157
Everquest – Spielerforum CD
Everquest – Spielerforum 105
Falcon 4.0 – Patch CD
FIFA 2000 – Spielerforum CD
FIFA 2000 – Spielerforum 116
Flanker 2.0 – Test 87
Flight Simulator 2000 Standard Edition – Patch CD
Ford Racing – Test 86
Fritz 6.0 – Test 95
Gothic – Vorschau 62
GTa 2 – Spielerforum CD
GTa 2 – Spielerforum 110
GTa 2 – Tipps 157
Half-Life – Spielerforum CD
Half-Life Opposing Force – Tipps 137
Half-Life Opposing Force – Tipps 157
Half-Life – Spielerforum 96
Hangsim – Test 87
Indiana Jones 5 – Patch CD
Indiana Jones 5 – Tipps 157
Indiana Jones 5 – Tools CD
Karpov: Schachschule – Test 95
Karpov: Sprechender Schachweltmeister – Test 95
Kicker Manager – Patch CD
Killer Loop – Test 82
Lego Rock Raiders – Test 92
Meridian 59 – Spielerforum CD
Meridian 59 – Spielerforum 107
Motocross Madness 2 – Vorschau 48
Need for Speed 4 – Spielerforum CD
Need for Speed 4 – Spielerforum 112
NHL 2000 – Spielerforum CD
NHL 2000 – Spielerforum 114
Patrizier 2 – Vorschau 54
Pharao – Tipps 157
Planescape: Torment – Test 68
Quake 3 Arena – Spielerforum CD
Quake 3 Arena – Tipps 157
Quake 3 Arena – Spielerforum 98
Quake 3 Arena – Tipps 133
Rally Championship – Patch CD
Ran Trainer 3 – Test 79
Roland Garros 1999 – Test 79
Septerra Core – Patch CD
Siedler 3 – Spielerforum CD
Silent Hunter 2 – Test 87
South Park Chef's Kuv Struck – Test 83
Spec Ops 2 – Test 94
Spec Ops 2 – Patch CD
Starcraft – Spielerforum CD
Starcraft – Spielerforum 120
Team Alligator – Demo CD
Team Alligator – Test 87
Team Fortress – Spielerforum 96
The Longest Journey – Vorschau 64
The Matrix – Vorschau 44
Tomb Raider 4 – Tipps 145
Tomb Raider 4 – Tipps 157
Tomb Raider 4 – Tools CD
Ultima 9 Ascension – Patch CD
Ultima Online – Spielerforum CD
Ultima Online – Spielerforum 106
Unreal Tournament – Patch CD
Unreal Tournament – Spielerforum CD
Unreal Tournament – Spielerforum 100
US Air Force – Test 88



Steve Pearsall von den Looking Glass Studios kann sich getrost zurücklehnen. Als Project Director für *Dark Project 2* scheint er den weltweiten Erfolg seines Spiels schon fast sicher in der Tasche zu haben. Zu Kopf gestiegen ist ihm dies jedoch keineswegs – unser Meisterdieb Jo lernte ihn bei seinem Besuch in den Räumen der Bostoner Looking Glass Studios als bärbeißigen Pfundskerl kennen und schätzen, der bereitwillig zu allen erdenklichen Aspekten der „digitalen Diebeskunst" Auskunft gab.

Fundsachen

Unser Leser Markus Kollmann wundert sich nur noch über das seltsame Gebaren des Herrn Indiana Jones: „Bei seinem Weg in eine Höhle stolperte der Archäologe nämlich über einen Stein. Dieser schien ihn sofort an etwas zu erinnern, denn unverzüglich bestieg er ihn und begann, ihn wie ein Motorrad zu fahren. Jetzt ist er so begeistert, dass man ihn selbst mit aller Gewalt nicht mehr davon herunter bekommt – und so was nennt sich seriöser Forscher...!"



Worte des Monats

Mit der Wortschöpfung „Multispielereinschnittname" hat Talonsoft in *Spec Ops II* (vgl. unseren Test auf S. 110) eigentlich schon das „Wort des Monats" schlechthin kreiert. Doch das Handbuch zu diesem Spiel enthält darüber hinaus einige nützliche Tipps, die unseren Blickpunkt „So werden Sie ein perfekter Action-Spieler" (aus PC Action 01/2000) hervorragend ergänzen:

„Wenn's dumm ist, aber funktioniert, dann ist es nicht dumm."

„Verhalten Sie sich unauffällig, andernfalls hagelt's Kugeln."

„Ist der Feind in Reichweite, dann SIND SIE'S AUCH."

„Schlaft nie länger als bis zum Morgengrauen, wenn Ihr nicht von den Franzosen und Indianern angegriffen werden wollt."

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 14. FEBRUAR

Sudden Strike



Sudden Strike dürfte einschlagen wie eine Bombe, doch nach wie vor weigert sich CDV, die Identität der Entwickler preiszugeben. In der nächsten PC Action erfahren Sie die ganze Wahrheit.

Final Fantasy VIII

Eidos' jüngstes Rollenspiel-Epos aus der legendären *Final Fantasy*-Reihe dürfte nun doch rechtzeitig für die nächste Ausgabe der PC Action in einer testfähigen Version vorliegen. Wir verraten Ihnen, ob das Programm seinen Kultstatus wirklich verdient hat.



AUSSERDEM ...

Tipps und Tricks zu Tomb Raider IV, Messiah und vieles mehr ...


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Home cinema
Internet
Digital music
Games
Live the experience
Environmental Audio
CeBIT
HANNOVER
24.2.-1.3.
2000
Halle 9 · Stand D 72
Sound Blaster Live! Platinum
Finden Sie den direkten Draht für optimalen Sound zu Ihrem PC! Mit der neuen Creative Sound Blaster Live! Platinum erhalten Sie ein nahezu komplettes Musikstudio. Mit dem leistungsstarken EMU 10K1 Chip und der Software Cubasis VST von Steinberg, sowie einem extra Front-Panel mit Midi-, RCA- und optischen I/O Anschlüssen genügt die Karte höchsten Ansprüchen. Erleben Sie den ultimativen Sound-Genuß mit Environmental Audio von den Erfindern des PC-HiFi!
CREATIVE.COM
Creative Labs · Feringastraße 6 · 85774 Unterföhring · © Copyright 1999. Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Environmental Audio und Sound Blaster Live! sind eingetragene Warenzeichen. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Der Aufstand ist noch nicht vorbei ...





Erforschen Sie eine geheimnisvolle, antike Star-Trek-Zivilisation in üppigen 3D-gerenderten Umgebungen.



Schlagen Sie Ihre Gegner mit tödlichen Waffen wie Phasern und – zum ersten Mal in einem Computerspiel – dem Vulkanischen Nackengriff.

Die Fortsetzung zum Kinofilm

STAR TREK DER AUFSTAND



Folgen Sie den Befehlen von Captain Picard und sammlen Sie hilfreiche Informationen mit Ihrem Tricorder und dem Communicator.



Das missionsbasierte Adventure bietet nervenaufreibende Kampf- und Tarneinsätze für erfahrene Spieler und Neulinge.

Jetzt auf PC CD-ROM

ACTIVISION.

www.activision.de

www.startrek.com

TM, ® & © 1999 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek, Star Trek: Der Aufstand und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. © 1999 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.