COMPUTEC MEDIA 03/2000
ö$ 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

PC ACTION

NEU! DM 9,99 · MIT ZWEI CD-ROMs

Herrscher der Meere

Segeln Sie im Kielwasser von Sid Meiers Pirates!

MIT VOLLVERSION

Dark Reign 2

Die Spielspaß-Hoffnung für Echtzeitstrategen

Traumjob Spiele-Designer

Wie Sie Ihr Hobby zum Beruf machen

Star Trek: Elite Force

Fernsehreife Duelle an Bord der Voyager

Mit InciteTV: Die Spieleshow auf CD-ROM

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

Demo-Premiere
Imperium Galactica 2
Kolonisieren Sie das Universum! Mit spielbarem Tutorial

Demo-Highlight
Star Trek: Hidden Evil
Spielen Sie die Fortsetzung des Films „Der Aufstand"

Demo-Premiere
Ford Racing
Fahren Sie Ford Ka in der Renn-Version

VOLLVERSION, 6 DEMOS & 15 Min. VIDEOS!
AUSSERDEM ÜBER 50 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...

Computer CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

4 195002 709997 03



HEAVY METAL F.A.K.K.2

ENTHÜLLUNGEN
Die neuen Bilder der 3D-Action-Amazone Julie Strain

Gib' Gummi!

GRAND PRIX 3 gegen F1 2000

Das Duell der Rennsimulationen

30 Seiten Tipps & Tricks: Die Sims • Nox • SWAT 3 • Tomb Raider 4 • GeForce 3D-Technik u.v.m.

Disney

PC CD ROM

PlayStation

NINTENDO 64



ab FEBRUAR 2000 erhältlich!

TOY STORY 2 – ALLES ANDERE IST SPIELZEUG.

Jetzt läßt es Buzz Lightyear richtig krachen. Toy Story 2 ist da. Noch mehr **Spannung**, noch mehr **Action**, noch genialere 3D-Grafik. Lüfte die Geheimnisse, schnapp dir die Power-Ups und erlebe die Welt von Toy Story aus der Perspektive von Buzz Lightyear. Knack die **10 Level** und mach dich bereit – für die **5 härtesten Bonuslevel**, die du je gespielt hast. Toy Story 2 ist die größte Herausforderung, seit das Spielzeug lebt. Als **Action-Spiel auf PC, Playstation, Nintendo 64, Game Boy Color und Dreamcast.**
Achte auf die Bewertungen in der Gamepresse und hol dir den Hammer. Jetzt.

Disney INTERACTIVE

NINTENDO®, NINTENDO 64 AND N ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf © der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind © eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. ©

www.Disney.de/DisneyInteractive/

Original Toy Story Elemente © Disney. Toy Story 2 Elemente © Disney/Pixar. Alle Rechte vorbehalten.

ACTIVISION

klink, liedig & erat

Ehe Spieleredakteure mit der Produktion eines Heftes beginnen, kommt es monatlich zu einer besonderen Zusammenkunft mit viel Geschrei. Man nennt das große Redaktionskonferenz. Eine wichtige Frage dabei: Welches Motiv soll das Titelblatt schmücken?

Er war's!

Christian M.: Nun gut. Was gibt es von der Leserfront, Fränkel?

Harald: Schreibsklave Nummer 4 vermeldet leichte Unmutsäußerungen von Seiten der weiblichen Konsumenten. Es besteht der Wunsch nach einem Mann. Einem Mann für das Cover.

Alex: Ist doch kein Problem, da nehmen wir einfach den Sauerteig, hehe. Der ist billig und kann als Einziger sagen: „Ich war jung und brauchte das Geld."

Christian S.: Sehr lustig, Geltenpoth. Wie wär's denn mit Ihnen, hä? Dann hätten die Leserinnen wenigstens was zum Lachen und ...

Christian M.: RUUUHÄÄÄÄ! Ich verbitte mir derlei Späße in dieser ernsten Sache. Wir wollen das Heft ja auch verkaufen, falls es Ihnen nichts ausmacht.

Herbert: Marilyn Manson wäre nicht schlecht. Der heißt zwar wie 'ne Frau, ist aber keine. Wäre doch ein prima Kompromiss?

Christian B.: Mensch, Aichinger, wen interessiert Ihr debiler Musikgeschmack? Ein Fußballer muss drauf, am besten einer von Borussia Dortmund. Das wäre ein Knaller, sag ich.

Dirk: Jaja, Bigge. Einen Vokuhila? (Fachbegriff für Männer mit Vorne-kurz-und-hinten-lang-Haarschnitt/Anm. d. Red.) Dann kann man das Heft nur noch bei der Frisör-Innung als abschreckendes Beispiel auslegen. Nein, nein, ein Mann mit modischem Kurzhaarschnitt muss her, Typ Yul Brunner oder so.

Christian M. (der einmal mehr erkennen muss, dass seine Kollegen immer nur Blödsinn im Kopf haben): Okay, Leutchen, es geht auch anders. Dann bestimme eben ich. Wir nehmen Schumi. Passt genial zu unseren wirklich exklusiven Infos über *Grand Prix 3* auf den Seiten 30 bis 36.

Jo: Michael „Das Kinn" Schumi? Das Gesichts-Matterhorn aus Kerpen? Der rollende Grinse-Daumen? -ächz-

Und so begab es sich, dass das Antlitz von Deutschlands bestem Rennfahrer vom Cover der PC Action 3/2000 erstrahlte. Proteststürme aus der weiblichen Bevölkerung mögen sich direkt gegen Chefredakteur Christian Müller richten. Redaktionschor: „Er war's, er war's, er war's!"



Titelfoto: Picture Press © Danielle Venturelli

Die Redaktion



Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
spielt aufgrund seiner pädagogischen Verpflichtung jetzt „offiziell" nur noch das nicht indizierte *Unreal Tournament* *flöööt*.



Christian Bigge, 33
WiSims, Sport- und Rennspiele
freut sich trotz diverser Titelbild-Pöbeleien tierisch auf *Grand Prix 3* und coacht bis dahin sein *Anstoss*-Team.



Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
freut sich schon riesig auf den Besuch bei Pyro Studios in Madrid, wo es unter anderem *Commandos 2* zu sehen gibt.



Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
weiß nach seiner *Vampire*-Odyssee jetzt genau, in welchem Reisebüro er seinen nächsten Urlaub NICHT buchen wird.



Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
spinnt jetzt vollkommen (sagen die Kollegen): Er hat seine Liebe zum Game Boy Color entdeckt.



Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
leiht Harald seine alten Game-Boy-Module, da er sowieso nur noch *PCA – The Game* spielt, und bedauert die neuen eBay-Gebühren.



Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Strategie, Simulationen
ist komplett wahnsinnig geworden, seitdem er in *PCA – The Game* nicht den Geheimcode zu Herrn Müllers Büro gefunden hat!



Christian Sauerteig, 19
WiSims, Renn-und Sportspiele
ist überglücklich, weil er mit seinem Heimatverein Göttingen 05 bei *Anstoss 3* die Champions-leaugue gewonnen hat, und peilt nun als nächstes den Weltpokal an.



www.cmga.net Die Multiplayer-Plattform

CMGA. Das ist die „Community of Massive Gaming Agents" im Internet. Hier kannst 80 verschiedene Spiele online erleben. Ob Action, Strategie oder Simulation. Mit die genauso besessen sind wie du. In bester Qualität, mit schnellem Server. Klick Spiel-Dimension. Und denke immer daran: Jeder da draußen könnte dein Feind sein.

T · · Online · · ·


Gelegenheiten
willkommen
im Internet.
du als Game-Agent über
Gegnern und Verbündeten,
dich rein in eine neue
CMGA



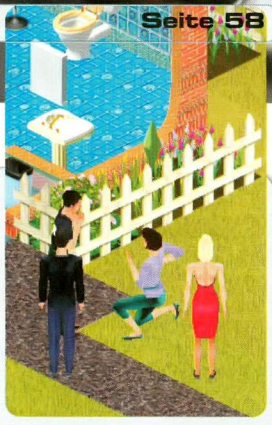
Seite 30

Thema des Monats

Grand Prix 3 vs. F1 2000

Zwei Rennspiele der Superlative treffen aufeinander: Geoff Crammonds mit Spannung erwartetes Grand Prix 3 und F1 2000 von EA Sports buhlen um die Gunst der Formel-1-Freaks. Wer wird das Rennen machen?

Seite 58



Die Sims

Wer hätte gedacht, dass ein PC-Spiel sämtliche Seifenopern in den Schatten stellen würde? Die Sims haben einen Suchtfaktor, dem sich wohl selbst Mutter Beimer kaum entziehen könnte!

Seite 168



Julie Strain & F.A.K.K. 2

Supermodel und B-Movie-Queen Julie Strain ist nicht nur attraktive Heldin in Kevin Eastmans 3D-Action-Titel F.A.K.K. 2, sondern steht auch im Mittelpunkt unseres ausführlichen Interviews.

Rubriken

Auftakt ... 3
Bestseller ... 184
Cover-CD-ROM ... 161
Die letzte Seite ... 210
Die Redaktion ... 3
Fehlstart ... 182
Hardware-Referenzen ... 208
Hit-Countdown ... 185
Hotlines ... 185
Impressum ... 95
Inhalt Spieletipps ... 131
Inhaltsverzeichnis ... 6
Inserentenverzeichnis ... 189
Leserbriefe ... 188
Neustart ... 180
Referenz-Spiele ... 184
So werten wir ... 56

Aktuelles

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

Blickpunkt

Julie Strain und F.A.K.K. 2 ... 168
Cinemaware ... 174
Die Spiele-Universität ... 176

Vorschau

THEMA DES MONATS:
Grand Prix 3 gegen F1 2000 ... 30
Wer holt sich die Poleposition der Formel-1-Simulationen?
Dark Reign 2 ... 52
PC Action im Gespräch mit Chefentwickler Greg Borrud
Devil Inside ... 40
Die digitale Reality-TV-Show von *Alone in the Dark*-Macher Hubert Chardot



ab Seite 131

SPIELETIPPS zum Herausnehmen

Nox, SWAT 3, The Sims, Tomb Raider 4

Hitman ... 42
3D-Action mit einem großen Schuss Taktik aus dänischen Landen

MDK 2 ... 46
Bioware programmiert den Nachfolger von David Perrys bizarrem Action-Epos

Rune ... 44
Die alten Wikinger schlagen zu

Star Trek: Armada ... 38
Spannende Echtzeitstrategie im *Star Trek*-Universum

Star Trek: Voyager: Elite Force ... 38
Filmreife 3D-Action an Bord der Voyager

Vampire ... 48
PC Action zu Besuch bei Nihilistic Software

Tests

TEST DES MONATS: Die Sims ... 58
Aktion – Reaktion ... 93
Anstoss 3 ... 68
Cabs – Der BWL- und Management-Simulator ... 89
Cool Pool ... 91
Diplomacy ... 89
Dr. Brain und der helle Wahnsinn ... 93
F-13 ... 91
Final Fantasy VIII ... 80
Funk-Flitzer ... 91
Hazard ... 87
Hidden & Dangerous Fight for Freedom ... 89
Imperium Galactica 2 ... 74
Invictus ... 87
Maxi Minigolf ... 91
Nerf Arena Blast ... 90
Nox ... 76
RTL Skispringen 2000 ... 91
Slave Zero ... 88
South Park Rally ... 94
Tarzan ... 91
The Art of War 2 ... 89
The Longest Journey ... 86
Toy Story 2 ... 92
Zug um Zug ... 93

Spielerforum

Age of Empires ... 120
Anno 1602 ... 126
Anstoss ... 124
Baldur's Gate ... 102
Command & Conquer ... 116
Diablo 2 ... 100
Die Siedler 3 ... 122
Everquest ... 103
FIFA ... 114
Flugsimulationen ... 106
Half-Life & Team Fortress ... 96
Meridian 59 ... 105
Need for Speed ... 110
NHL 2000 ... 112
Panzer Elite ... 108
StarCraft ... 118
Ultima Online ... 104
Unreal Tournament ... 98

Spieletipps

Nox ... 133
Die Sims ... 139
SWAT 3 ... 143
Tomb Raider 4 ... 147
Kurztipps ... 157
Thema Technik ... 159

Hardware

Hardware-News ... 196
Neue Produkte auf dem Hardware-Markt

Hardware-Referenzen ... 208
Von PC Action empfohlen: die beste Hardware für Ihren Rechner

Test: Windows 2000 ... 198
Jetzt umsteigen auf den NT-Nachfolger?

Hardware-Test: Spielecontroller ... 200
Für jedes Spiel das optimale Zockerwerkzeug

Hardware-Test: Grafikkarten ... 202
Kampf der Giganten: ASUS gegen ATI

Blickpunkt: Grafikkarten-Tuning ... 206
Mit ein paar Tricks zu noch mehr Leistung



Heft-CDs

Vollversion-CD



Vollversion: Herrscher der Meere

Attics WiSim versetzt Sie zurück in die Zeit der Eroberungen und der Piraten, als Seehandel noch ein echtes Abenteuer war! Das Programm bietet eine Fülle von Aktionsmöglichkeiten und kann Sie wochenlang begeistern.

Cover-CD



Demo des Monats: Imperium Galactica 2

Hat Sie unser Test zu *Imperium Galactica 2* neugierig gemacht? Dann spielen Sie doch gleich mal die Demo auf unserer Cover-CD an. Weitere Demos zu *Star Trek: Der Aufstand*, *Age of Wonders*, *Ford Racing* und *Majesty*.

Gezeichnet vom Schicksal
Gebunden an einen
VERLOREN FÜR FREUNDE

PLANE SCAPE
TORMENT

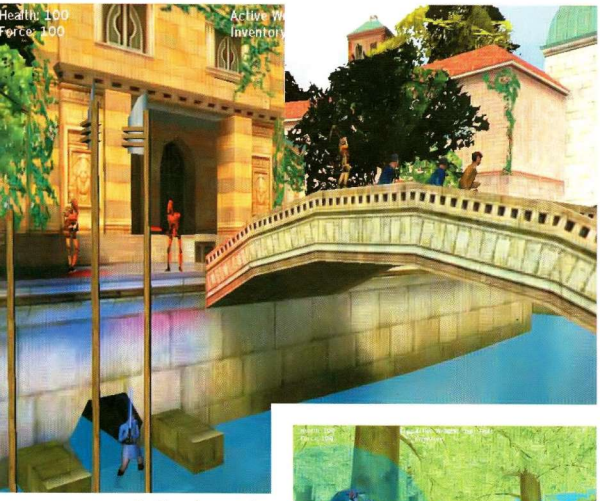
Erwache in einer Welt der Finsternis. In einem Universum der Angst. Gezeichnet bist Du von der Unsterblichkeit. Nicht wissend, wer Du bist. Nicht wissend, warum Du bist. Entdecke Dich selbst – entdecke Planescape

Torment. In einer riesigen Welt in der lebende Tote und Magie herrschen. Und in der deine Freundin keine Rolle mehr spielt. Mit der verbesserten Engine von Baldur's Gate und nur auf PC CD-Rom.



PLANESCAPE, TORMENT, IN A PERSON... ©1998 Planescape Publishing Corporation. All rights reserved. Black Isle Studios, Interplay, and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. All rights reserved. Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, 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, Baldur's Gate and the Baldur's Gate logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs License ©1999-2003 Creative Commons. All rights reserved. Creative Commons and the Creative Commons logo are trademarks of Creative Commons. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios, Baldur's Gate and the Baldur's Gate logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. All rights reserved. Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, 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, Baldur's Gate and the Baldur's Gate logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All rights reserved. Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs License ©1999-2003 Creative Commons. All rights reserved. Creative Commons and the Creative Commons logo are trademarks of Creative Commons. All Rights Reserved.


DER UNSTERBLICHKEIT.
ORT DES SCHRECKENS.
UND FREUNDIN.
www.sir.co
Interplay
Advanced Dungeons & Dragons
OFFICIAL
Licensed Product
BLACK ISLE





In Theed versucht Obi-Wan, sich im Kanal vor Kampf-Droiden zu verstecken (oben). In den Naboo-Sümpfen trifft er auf weitere Droiden. (rechts).



Dieses Bild zeigt Obi-Wan in einer Bar auf Tatooine.

Obi-Wan

Action-Adventure **Drei Screenshots als Diskussionsstoff**

Neuigkeiten über das Spiel zum aktuellsten *Star Wars*-Film fließen nach wie vor äußerst spärlich, aber zumindest drei Screenshots wurden jetzt veröffentlicht. Da die Nachrichtensperre von Hersteller LucasArts hervorragend funktioniert, ist selbst der Erscheinungstermin ungewiss. Über das Spielprinzip gibt es ebenfalls kaum Informationen. Fest steht lediglich, dass der Spieler in der Rolle von Jedi-Ritter Obi-Wan viele Kämpfe mit dem Lichtschwert bestehen muss. **hfr**

Info: THQ, Daimlerstraße 9, 41564 Kaarst

Diablo 2

Action-Rollenspiel **Frühestens im Sommer am Markt**

Wieder verschoben: *Diablo 2* erscheint laut der deutschen Vertriebsfirma Havas Interactive nicht vor Sommer. Das Spiel sei fast fertig, Hersteller Blizzard arbeite aber daran, den Titel für das Mehrspielerangebot „Battle.net" zu perfektionieren. Die Firma will 100-prozentig sicherstellen, dass sich kein Teilnehmer per Cheats Vorteile erschummeln kann. Gut unterrichtete Kreise ließen indes verlauten, dass im schlimmsten Fall eine weitere Verschiebung denkbar sei. Blizzard hat sich von der Außenwelt abgeschottet und gibt keine Erklärung ab. **hfr**

Info: http://www.blizzard.com

WarCraft 3

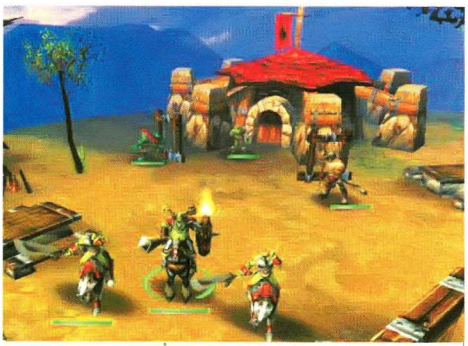
Echtzeitstrategie **Minotauren statt Oger?**

Nach wie vor spekuliert die Welt eifrig darüber, welche drei Rassen neben den Menschen, Orks und Dämonen in *WarCraft 3* vorkommen werden. Nach den neuesten Informationen soll Hersteller Blizzard die Oger aus dem Rennen genommen haben und stattdessen auf die mächtigen Minotauren setzen. Offiziell bestätigt wurde das aber noch nicht. Fachleute gehen ferner nach wie vor davon aus, dass Elfen und Zwerge eine Rolle spielen werden. Geplanter Erscheinungstermin ist noch immer Dezember. **hfr**

Info: http://www.blizzard.com



Der Necromancer schleudert sechs magische Zähne auf dieses Wasserungeheuer, genannt „Water Watcher".



Ein Ork-Anführer (Im Vordergrund, Mitte) schart in einem kleinen Dorf seine Vasallen um sich, um in die Schlacht zu ziehen.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ.

ECHTE BOSHEIT.

TERROR. GEFAHR.
ADRENALIN DURCHSTRÖMT DEINEN CYBORG-KÖRPER.
WILLKOMMEN IN DER ZUKUNFT



PC CD

LOOKING GLASS STUDIOS

Irrational Games

Environmental Audio™ by CREATIVE®

ELECTRONIC ARTS™

© Looking Glass Studios, 1999. Das Looking Glass-Logo ist eine Marke der Looking Glass Studios. Alle Rechte vorbehalten. System Shock ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Environmental Audio ist eine Marke und das Environmental Audio-Logo ist eine eingetragene Marke von Creative Technologies Ltd.

Ich mein' ja nur



Ein Wunder wie in Bethlehem?

Zensur ist relativ. Während Spieler hier zu Lande aufheulen, wenn ein Titel gewaltentschärft erscheint, haben Zocker in den USA andere Probleme. Beispiel: Die Sims. Bei „anstößigen" Szenen (Duschen etc.) legt sich ein züchtiger Pixelschleier über das Geschehen. Nein, es interessiert mich NICHT, wie jemand aussieht, wenn er auf der Toilette stark riechendes Material in unterschiedlicher Konsistenz absondert (wer's doch sehen will, dürfte dem Nackt-Patch entgegenfiebern, der wohl so gut wie (vor)programmiert ist). Aber ich bin entrüstet, wie erklärt wird, wo die Kinder herkommen – durch die unbefleckte Empfängnis? Wundert es da noch, dass der Bildungsgrad des Durchschnittsamis knapp über dem einer toten Spitzmaus liegt? Mich nicht.

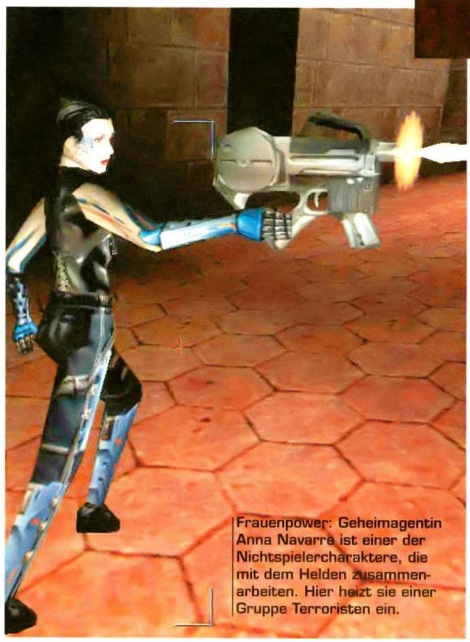
Harald Fränkel

Deus Ex

Action-Rollenspiel **D-Day voraussichtlich im April**



Ups, da habe ich mich in der Tür geirrt! Im Hintergrund: das Spiegelbild des Helden.



Frauenpower: Geheimagentin Anna Navarre ist einer der Nichtspielercharaktere, die mit dem Helden zusammenarbeiten. Hier heizt sie einer Gruppe Terroristen ein.

Warren Spector, Chef-Designer bei der Spieleschmiede Ion Storm, hat Anfang Februar bei Eidos Interactive in Hamburg eine nahezu fertige Version von *Deus Ex* vorgestellt und darauf verwiesen, dass es voraussichtlich im April erscheint. Das Action-Rollenspiel bietet eine von *James Bond* und *Akte X* inspirierte Hintergrundgeschichte, greift viele Ideen aus *System Shock 2* auf und basiert auf der *Unreal*-Engine. Als Cyborg-Spezialagent decken Sie in der Ich-Perspektive eine weltweite Verschwörung auf, wobei Sie in New York, Hongkong, Paris, im Weißen Haus und der Militärbasis Area 51 zum Einsatz kommen (vgl. PCA 12/99).

Info: www.deusex.com

James Bond

Ego-Shooter **Mit Q3-Engine**

Electronic Arts hat die *Quake 3*-Engine gekauft und entwickelt mehrere Spiele, die auf die Grafikroutinen des bekannten id-Programmierers John Carmack zurückgreifen. Bislang bekannt ist, dass es einen Titel zum Kinofilm *James Bond – The World is Not Enough* und den Ego-Shooter *American McGee's Alice* geben wird. Letzteres Spiel basiert auf der Geschichte von *Alice im Wunderland*, soll aber ganz auf Erwachsene zugeschnitten sein.

Info: www.ea.com

The Blair Witch Project: Rustin Parr

Action-Adventure **Drei Entwickler machen drei Spiele zum großen Kinoerfolg**

Es wird drei Spiele zum Film *The Blair Witch Project* geben. *The Nocturne Chronicles: Rustin Parr* von Terminal Reality soll August erscheinen und 1941 in den Maryland Woods spielen. Als Stranger, bekannt aus *Nocturne*, untersuchen Sie den Mythos um die Blair-Hexe. Das zweite Spiel ist 1886 angesiedelt (geplant für September) und das dritte 1785 (Oktober). Auch hier kommt die *Nocturne*-Engine zum Einsatz, wobei aber die Human Head Studios (arbeiten derzeit am Wikinger-Epos Rune) und Ritual Entertainment (*F.A.K.K. 2*) für die Entwicklung zuständig sind.

Info: www.godgames.com

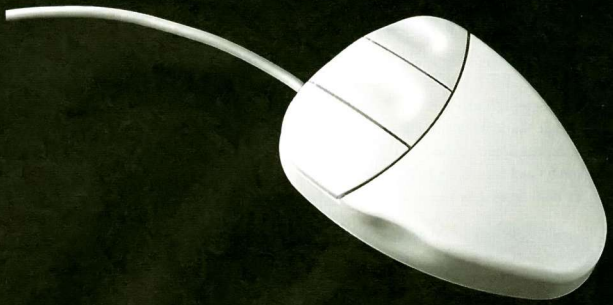


Der Stranger will im August der Hexe von Blair und deren mysteriösen Voodoo-Zeichen auf die Spur kommen.

Außerdem

/// Return to Castle Wolfenstein, der Nachfolger eines in Deutschland beschlagnahmten Ego-Shooters (wir berichteten), wird auf der **Quake 3**-Engine basieren. Die Gray Matter Interactive Studios produzieren den Titel. Diese Entwicklergruppe wurde von ehemaligen Verantwortlichen der Firma **Xatrix Entertainment** gegründet, die wiederum durch zwei indizierte Spiele bekannt wurde. Hier zu Lande erscheint der Activision-Titel nicht. **/// Activision** Deutschland hat sich öffentlich von der US-Version des Ego-Shooters **Soldier of Fortune** distanziert. „Die [...] dargestellte **Gewalt** übersteigt [...] das vertretbare Maß." Die deutsche, entschärfte Version erscheine voraussichtlich im März. ///

Lahme Ente.



Speedy Gonzales.



3M Präzisions-Mausfläche.

Auf der ultradünnen Fläche hat die Maus mehr Speed. Die patentierte mikrostrukturelle Oberfläche, ein feines Netzwerk an Vertiefungen und Erhebungen, überträgt jede Trackball-Bewegung mit absoluter Präzision auf den Cursor. In Violett, Royalblau, Dunkelgrün, Ockergelb.

www.mmm.com/office

3M *Innovation*

Ich mein' ja nur



Ich werde nicht sentimental!

*Ist es nicht so, dass hauptsächlich ältere Menschen dazu neigen, die Vergangenheit zu verklären? Wie kommt es dann bloß, dass ausgerechnet die relativ jungen Computerspieler andauernd in Jammereien verfallen wie: „Damals, als noch die Redakteure Huber und Schmidt zusammen das Heft PC Pixel machten **seufz!**" Oder „Ach ja, heutzutage gibt's einfach keine guten Spiele mehr! Weißt du noch, damals vor zwei (!) Jahren ... Battle Quest 4!" Und jetzt hat sich eine kleine Gruppe zum Ziel gesetzt, einen Zak McKracken-Nachfolger im alten Stil auf die Beine zu stellen. Auf der anderen Seite machen sich dann genau diese Leute über ihre Opas lustig, die mit verklärtem Blick über den letzten Krieg schwadronieren. Ich versteh' so was nicht ...*

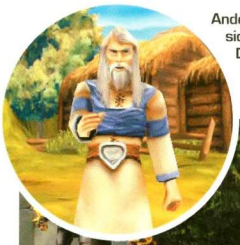
Herbert Aichinger

Wizards & Warriors

Rollenspiel **Swords & Sorcery unter neuem Namen**

Noch im Herbst dieses Jahres will Activision D. W. Bradleys Rollenspiel *Wizards & Warriors* auf den Markt bringen. Die Handlung des Spiels ist im Fantasy-Reich Gael Serran angesiedelt, in dem man aus der Ich-Perspektive mit einer sechsköpfigen Heldenschar versucht, dem bösen Lord Cet das Handwerk zu legen. Gael Serran soll riesige Ausmaße haben und reich mit Monstern und Nichtspielercharakteren bevölkert sein. Eine Besonderheit von *Wizards & Warriors* ist das flexible Kampfsystem, das es dem Spieler per „Adaptive Time-Phasing" ermöglicht, das Tempo der Gefechte selbst zu bestimmen. *Wizards & Warriors* wird von dem Team Heuristic Park entwickelt, die sich bereits mit *Wizardry V, VI* und *VII* einen Namen gemacht haben.

Info: http://www.activision.de



Anders als das ebenfalls von Activision herausgebrachte Vampire: Die Maskerade wird Wizards & Warriors ein Rollenspiel eher traditioneller Prägung sein.



Ihre Abenteurergruppe wird ca. 300 Monstern aus 75 verschiedenen Rassen gegenübertreten.

Soulbringer

Rollenspiel **Gremlins vorprogrammierte Kämpfe**

Das britische Entwicklerteam Gremlin hat Großes im Sinn mit *Soulbringer*. Das Rollenspiel bietet eine umfangreiche 3D-Spielewelt, die viel Raum für Erkundungen und interessante Begegnungen bietet. Innovativ ist das Makro-System, mit dessen Hilfe der Spieler Sequenzen aus mehreren Moves für Kämpfe sozusagen „vorprogrammieren" kann. Erscheinen soll *Soulbringer* im 2. Quartal dieses Jahres.

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



Gremlins Soulbringer besticht durch sein innovatives Kampfsystem.

Planet of the Apes

Action-Adventure **Das digitale Affen-Theater**

Sicher kennen Sie die Verfilmung von Pierre Boulles „Planet der Affen" mit Charlton Heston in der Hauptrolle, dem Fox Interactive nun ein gleichnamiges Action-Adventure an die Seite stellen will. Der Spieler verkörpert darin Ulysses, der sich als einziger überlebender Mensch gegen eine übermächtige Zivilisation von intelligenten Affen bewähren muss. Puzzle-Elemente, das Erforschen der Spielewelt und Kampfsequenzen mit den unterschiedlichsten Waffen bestimmen das Gameplay der 15 Levels. Ähnlich wie in *Little Big Adventure* wird der Hauptcharakter über drei verschiedene Spielmodi (Schleichen, Normal, Athletisch) verfügen, die fürs Überleben taktisch genutzt werden müssen. *Planet of the Apes* soll schon in Kürze in den Läden stehen.

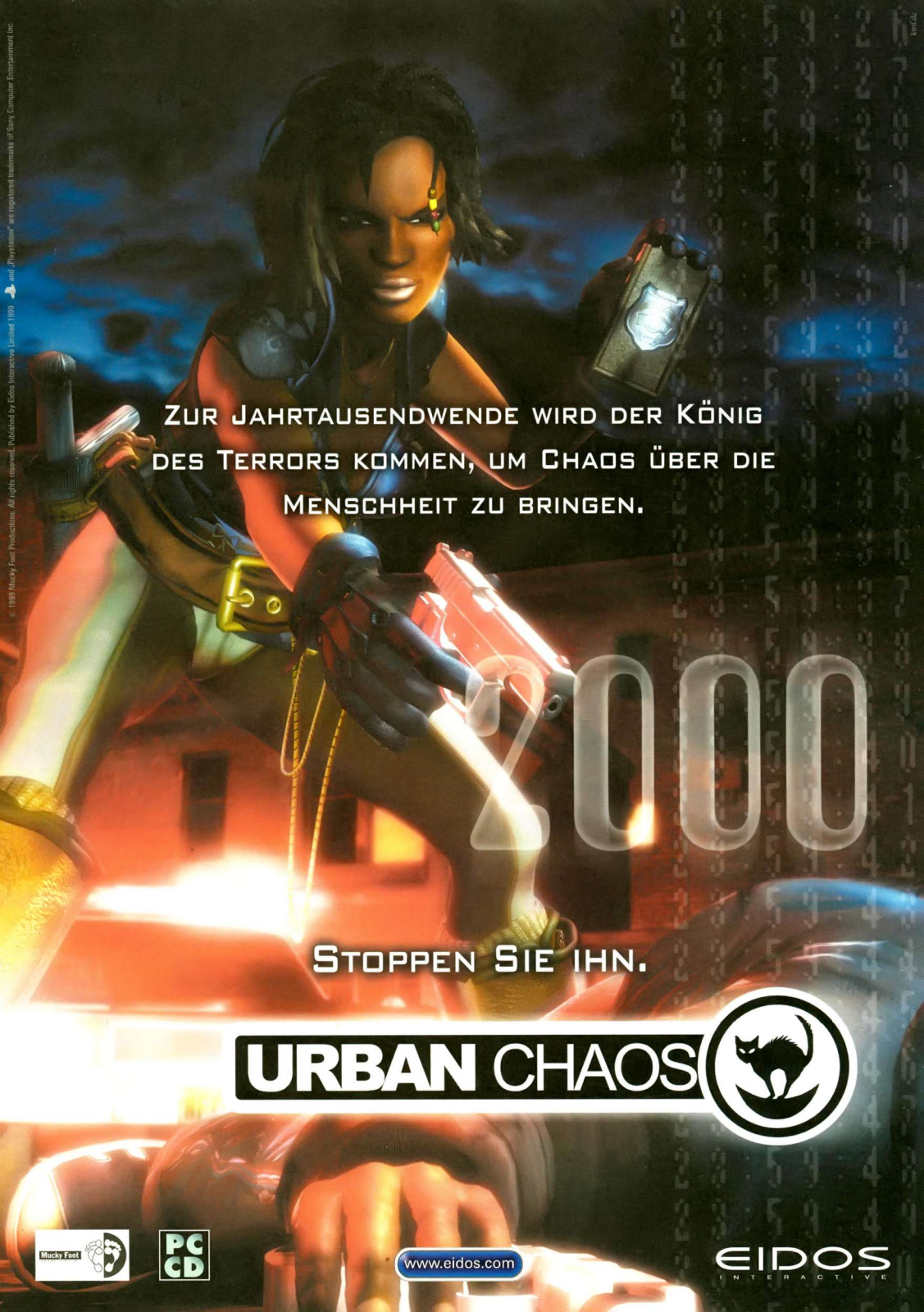
Info: http://www.foxinteractive.com/



Man hat es gar nicht leicht als Mensch unter Affen.

Außerdem

/// Origin hat seine öffentlichen Internet-Foren für **Ultima Ascension** geschlossen. Offizielle Begründung: Das Entwicklerteam müsse sich nun neuen Aufgaben zuwenden können. Unter Spielern grassiert laut Online-Magazin Adrenaline Vault jedoch der Verdacht, Origin hätte sich zu dem Schritt entschlossen, weil die negativen Postings derart überhand nahmen. ///


ZUR JAHRTAUSENDWENDE WIRD DER KÖNIG DES TERRORS KOMMEN, UM CHAOS ÜBER DIE MENSCHHEIT ZU BRINGEN.
2000
STOPPEN SIE IHN.
URBAN CHAOS
Mucky Foot
PC CD
www.eidos.com
EIDOS INTERACTIVE

Ich mein' ja nur



Taumeln und Wanken

Jetzt ist es also soweit. All das, was man sich in den Science-Fiction-Filmen der 80er- und 90er-Jahre an abgefahrenen Computer-Fantasien ausgedacht hat, wird jetzt Wirklichkeit. Den Anfang macht eine irrwitzige Idee, Computerspiele zu einem noch intensiveren Erlebnis zu machen: der Innenohr-Stimulator. Wie der BBC-Dienst „Tomorrows World" meldete, entwickelt ein kleines Team von Ingenieuren derzeit eine besondere Art Ohrstöpsel. Mit dem PC verbunden, soll das kleine „Implantat" den Gleichgewichtssinn mit elektromagnetischen Impulsen manipulieren können. Die Folge wäre ein auf das Spielgeschehen abgestimmtes Taumel- und Bewegungsgefühl. Bleibt zu hoffen, dass die irren Amis auch ein Paket „Kotztüten" mit in die Schachtel legen.

Christian Müller





Reif für den Metallschrott.

GunShip!

Simulation **Der Klassiker hebt wieder ab**

GunShip! von MicroProse ist die Neuauflage des Hubschraubersimulator-Klassikers *Gunship*. Sie können zwischen den Hubschraubern AH-64D Apache, Westland Apache, Eurocopter Tiger und Mil-28 Havoc wählen. Ihr Einsatzgebiet ist Osteuropa, Schauplatz des Szenarios der Dritte Weltkrieg. Russische Nationalisten wollen mit Waffengewalt die einstige Stärke der Sowjetunion wiederherstellen. Sie können entweder auf Seiten der U.S.-, britischen und deutschen Streitkräfte oder für Mütterchen Russland ins Kriegsgeschehen eingreifen.

Info: www.microprose.com

X-tension

Simulation

Auf zu neuen Welten

X-tension ist ein brandneues Zusatz-Paket für die Raumschiff-Simulation *X – Beyond the Frontier*. In *X-tension* können Sie neben weiteren Missionen viele neue Raumschiffe fliegen sowie gegnerische Jäger und Frachter kapern und verkaufen; ein überarbeitetes Navigationssystem lässt Sie Ihre Fabriken in vielen verschiedenen Systemen betreiben und über eine vergrößerte Galaxie hinweg fernsteuern. Eine verbesserte 3D-Grafikengine verspricht zudem mehr Grafikgenuss als im Original.

Info: www.egosoft.com/xtension



Größer, bunter, besser: X-tension erweitert das X-Beyond the-Frontier-Universum.

Außerdem

/// ARI DATA hat einen Adventure-Designer-Generator für den **Microsoft Flight Simulator** veröffentlicht. Zum Preis von DM 79,95 können Sie sich in neue Flugabentuer stürzen **/// Rage Sofware** hat den britischen Entwickler **Wayward Design** für 2,06 Millionen Pfund gekauft. Bislang sollte Waywards **B17: Flying Fortress 2** noch über Hasbro/MicroProse veröffentlicht werden. ///

Enemy Engaged

Hubschrauber-Simulation **Comanche vs. Hokum: Zwei Flugsimulationen in einem Spiel**



Beide Kontrahenten im Visier: RAH-66 Comanche & KA-52 Hokum.

Mit *Enemy Engaged – RAH-66 Comanche versus KA-52 Hokum* bringt Empire Interactive im März den inoffiziellen Nachfolger zu *Enemy Engaged – Apache Havoc* auf den Markt. In *Comanche versus Hokum* fliegen Sie auf amerikanischer oder russischer Seite die beiden tödlichsten Hubschrauber, die sich momentan in Baumwipfelhöhe tummeln. In drei dynamischen Kampagnen testen Sie Ihre fliegerischen Fähigkeiten; Besitzer des Vorgängers können zusätzlich die Apache-Havoc-Kampagnen sowie die beiden Hubschrauber Apache und Havoc importieren. Neben den groß angelegten dynamischen Kampagnen mit bis zu 1.000 Einheiten können sie auch in kleineren „Skirmish"-Missionen ins Feld ziehen. Die stark überarbeitete Grafikengine bietet Auflösungen von 640x480 bis 1.600x1.200 und unterstützt Geometriebeschleunigung (T&L), wie man sie von modernen GeForce256-Grafikkarten her kennt. Damit das Spiel auch noch in niedriger Höhe ansprechend aussieht, wurden neben den üblichen detaillierten Militärbasen, Flughäfen, Öl-Raffinerien und Städten unzählige weitere Landschaftsdetails eingebaut. Anhand von drei Schwierigkeitsgraden können Sie das Spiel individuell anpassen.

Info: www.iavision.com



Hubschrauberträger sind Teil der dynamischen Kampagnen.



Mein Savvy sagt ...

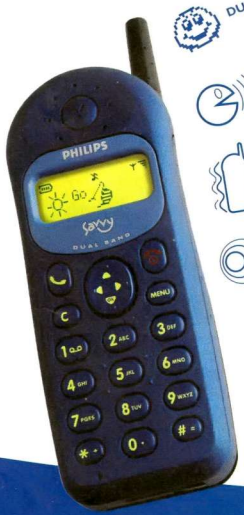
Go for it!

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



Asche auf unsere Häupter

Was sind wir Computerspieler doch für unmoralische Ekel! Nach der BPjS hat das nun auch der Tierschutzbund erkannt. Das Internet-Spiel „Moorhuhnjagd" zeuge von mangelndem Respekt vor Tieren, so der Sprecher des Bundes Thomas Schröder. Das Spiel vermittele den Eindruck, dass man Moorhühner einfach per Mausklick abschießen könne. Was für ein verwerflicher Spielsinn, Herr Schröder! Regt sich der Verband der Schmerztherapeuten bald auch darüber auf, dass sich die Kicker in Anstoss 3 ein Bein brechen können? Das tut den Spielern schließlich weh und trägt damit vielleicht zur gesellschaftlichen Verrohung bei. Eins ist klar: sollte ich Herrn Schröder zufällig im nächsten Wienerwald begegnen, wird er sich ein paar ernsthaften Fragen stellen müssen.

Christian Bigge

The Dukes of Hazzard

Rennspiel **Amerikanische Hubraum-Wunder**

The Dukes of Hazzard ist nicht nur der Titel einer hier zu Lande reichlich unbekannten amerikanischen Fernsehserie, sondern auch der Name eines Rennspiels, dessen Spielprinzip an Interstate '82 erinnert. Um eine Farm vor dem Verkauf zu retten, liefern Sie sich als Bo und Luke Duke spektakuläre Rennen und absolvieren bis zu 40 Stunts. Geballert wird nicht. Hersteller Soutpeak Interactive will das Spiel Ende April nach Deutschland karren.

Info: http://www.ubisoft.de



Euro 2000

Sportspiel **Die Fußballfans blicken nach Benelux**

Zwischen dem 10. Juni und 2. Juli findet in Belgien und Holland die Fußball-Europameisterschaft statt. Bereits Ende April dürfen Sie mit *Euro 2000* von EA Sports Ihren Champion ermitteln – Lizenz sei Dank. Das Spiel beinhaltet die 16 Teams der Endrunde, aber auch die Qualifikation mit 51 Nationalmannschaften dürfen Sie bestreiten. *Euro 2000* fußt auf einer aufgebohrten *FIFA 2000*-Engine, bietet historische Endspiele, über 4.200 Gesichtsanimationen und erstmals auch einen kleinen Managermodus. Für den Spielkommentar sorgen wie bei *FIFA* erneut Wolf-Dieter Poschmann (ZDF) und Jörg Dahlmann (Sat1).

Info: http://www.easports.com



Oh je, im Klassiker-Duell führt England mit 2:0 gegen Ribbecks Buben. Für Euro 2000 wurden natürlich die Originalstadien gerendert (großes Bild). Die Menüs erstrahlen im Euro-Design samt Maskottchen „Benelucky" (kleines Bild).

Superbike 2000

Rennspiel **Richtig dicke Brummer**

Dem Geschwindigkeitsrausch können Sie ab Ende März auf 13 Motorradkursen frönen. Mit *Superbike 2000* präsentiert EA Sports den Nachfolger zu *Superbike World Championship*, dem bisher besten Rennspiel für Biker. Alle 20 Fahrer und die sechs Werksteams der Rennserie finden sich im Programm – Lizenz sei Dank, die Zweite. Auf unseren Proberunden entdeckten wir einen komplexen Meisterschaftsmodus und Spitzengrafik durch detailgenaue Fahreranimationen und Wettereffekte.

Info: http://www.easports.com



Sieht doch gut aus! Carl Fogarty muss hier auf seiner Ducati die Führung verteidigen.



Ignorieren Sie den Schmerz des Fahrers im Vordergrund und richten Sie Ihr Augenmerk auf die Streckendetails.

Außerdem

/// Am Jahresende will auch **Rage Software** (Expendable) eine Rally-Sim vorstellen. Arbeitstitel: **Rage Rally**. /// Schon im Mai will **Empire** mit **World Sports Cars** eine Tourenwagen-Simulation veröffentlichen. /// Das Golfspiel **Tiger Woods PGA Tour 2000** von **EA Sports** soll am 16. März erscheinen. /// **EA** hat **Need For Speed 5** eine eigene Webseite spendiert. Die Adresse: http://www.needforspeed.com/motorcity. ///

WO
PHANTASIE UND WIRKLICHKEIT AUFEINANDERTREFFEN...



© 1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY is registered trademark of Square Co., Ltd. SQUARESOFT is a registered trademark of Square Co., Ltd.
PC version of FINAL FANTASY VIII is Published by Eidos Interactive Limited 2000 under a license from Square Co., Ltd All Rights Reserved.

FINAL FANTASY® VIII

PC CD

AB MITTE FEBRUAR ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM



SQUARESOFT®

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

Ich mein' ja nur



Nur nicht vorschnell sein

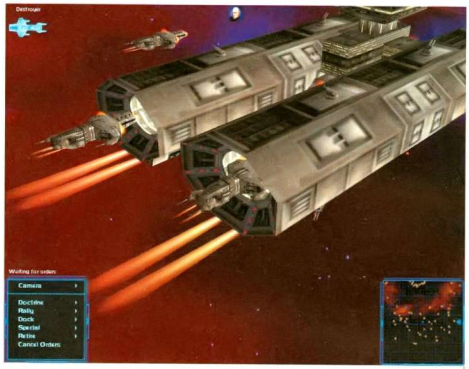
Je weiter sich Diablo 2 verschiebt, desto lautstärker fordern die Spieler eine baldige Veröffentlichung. Eine verständliche Reaktion? Ungnädiger springen die Fans doch mit Herstellern um, deren Spiele nicht bugfrei erscheinen, wie bei Ultima Ascension leider geschehen (siehe Test PCA 1/2000). Niemand will, dass sich solche Vorfälle wiederholen. Mal ehrlich: Wenn sich eine Veröffentlichung verzögert, kann die Spielgemeinde nur gewinnen. Bevor Diablo 2 jetzt fehlerhaft erscheint, soll es lieber erst Mitte 2001 in den Regalen stehen. Möglicherweise interessiert sich in einem Jahr ja auch niemand mehr für Diablo 2, vielleicht haben wir dann schon bessere Spiele auf unseren Festplatten – von ähnlich gründlichen, aber eben schnelleren Softwareschmieden als Blizzard …

Alexander Geltenpoth

Orb

Echtzeitstrategie **Gruß an die Heimatwelt**

Nach Jahrtausenden begegnen sich erstmals zwei fremde, technologisch ähnlich fortschrittliche Rassen in den Weiten des Universums. Die ersten Kommunikationsversuche scheitern kläglich, es kommt zum bewaffneten Konflikt. Anscheinend ist der Weltraum zu klein für die beiden Völker. So banal die ersten Informationen über die Hintergrundgeschichte klingen, so genial könnte das Weltraum-Echtzeitstrategiespiel *Orb* von Strategy First werden. Im Stil von *Homeworld* bauen Sie Mineralien ab, produzieren Raumschiffe und vernichten in gigantischen, dreidimensionalen Weltraumgefechten die Flotten des Gegners. *Orb* soll zwei Kampagnen enthalten, so dass Sie den Krieg aus Sicht beider Seiten spielen können. Mit dem Spiel dürfen Sie wahrscheinlich am Jahresende rechnen.



Zwei Zerstörer verlassen das riesige Mutterschiff und stehen nun für ihren Einsatz bereit. Beachten Sie die enormen Details der Zerstörer und des Mutterschiffs.



Ein Verband aus Jägern und Bombern steuert einen Asteroiden an.

Info: http://www.strategyfirst.com

C&C 3 Feuersturm

Echtzeitstrategie **Die Welt ist doch genug**

Westwood strickt die *C&C*-Story weiter: Ungefähr 30 Minuten brandneue Filmsequenzen erzählen dem Spieler, was nach dem Sieg der GDI und dem Tode Kanes mit der Erde passiert. Nach letzten Informationen mischt sich ein weiterer mächtigerer Gegner in den Konflikt ein. Die demnächst erscheinende Mission-CD enthält 18 Einzelspielermissionen und mindestens zehn neue Mehrspielerkarten. NOD und GDI verstärken ihre Truppen mit neuen Einheiten, zu denen unter anderem der Schwerlaster und die mobile Kampffabrik gehören. Außerdem entwickelte GDI einen Artillerie-Mech, um den Reichweitenvorteil von NOD auszugleichen. Dazu kommt eine neue Mehrspielervariante mit dem Titel „Global Domination". In etlichen Schlachten kämpfen NOD und GDI dann ab April um Gebiete in vier Sektoren mit jeweils 30 Gebieten.

Info: http://www.westwood.com



Zwei Mammut MK2 zur gleichen Zeit? Offensichtlich können Sie im Feuersturm mehr als ein Exemplar der stärksten Kampfeinheit produzieren. Die Basis hier ist trotzdem verloren.

Außerdem

/// New World Computing hat weitere Kampagnen zu **Heroes of Might & Magic 3** unter dem Titel **Shadow of Death** angekündigt, die auch ohne die Vollversion funktionieren. Eine Veröffentlichung steht kurz bevor. /// In den USA ist eine witzige Mischung aus Denk- und Strategiespiel erschienen. In **Mind Rover** bauen und programmieren Sie Roboter aus vorgegebenen Einzelteilen und lassen Sie gegeneinander antreten. Info: http://www.cognitoy.com ///

PeaceMakers

Action-Strategie

Öffentlichkeitsarbeit

Die Eingreiftruppe PeaceMakers kommt weltweit in Konflikten zum Einsatz. Als Spieler müssen Sie stets auf das Echo Ihrer Aktionen in den Medien achten. Besonderes Kennzeichen des Action-Strategiespiels mit 3D-Terrain soll das Verhalten der Einheiten und Bevölkerung durch eine emotionsbasierende KI werden. Die Veröffentlichung plant Ubi Soft Ende 2000.

Info: http://www.ubisoft.de



Blauhelmeinsatz in Afrika: Sie haben die Aufgabe, den Frieden zu sichern, ohne den Gegner zu eliminieren.

„INDY IST DIE BESSERE..."

REINHARD FISCHER, PC JOKER 1/2000

GAMESMANIA 8.5 VON 10 PUNKTEN

PC JOKER 85%

GOLD PLAYER PC PLAYER 85 PC PLAYER 85%



indy.lucasarts.com • www.thq.de

Lösungsbuch von **Prima** (Deutschland) erhältlich.

VERTRIEB: ***RUSHWARE*** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. Herstellung und Vertrieb durch THQ.

LUCAS ARTS

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
Starsi/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)	
Might & Magic Gold	DM 49,95
Rayman 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	DM 12,95
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 3 – DC	DM 49,95
replay (GT Interactive)	
Abe's Exoddus	DM 29,95
Carmageddon (dt.)	DM 29,95
Dark Vengeance	DM 29,95
Imperium Galactica	DM 29,95
M.I.A.	DM 29,95
Myth 2	DM 29,95
Powerslide	DM 29,95
Total Annihilation	DM 29,95
Unreal	DM 29,95
War of The Worlds	DM 29,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 – Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon First Class	DM 29,95
Der Industriegigant Gold Ed.	DM 29,95
Der Korsar	DM 29,95
Disneys Hercules	DM 29,95
Heart of Darkness	DM 29,95
Holiday Island + Szenarien	DM 29,95
KKND 2	DM 19,95
Mayday	DM 29,95
Silver	DM 39,95
StarCraft	DM 49,95
Star War Monopoly	DM 39,95
V-Rally	DM 29,95
Wargasm	DM 29,95
Superpreiswert (TLC)	
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
MDK	DM 9,95
THQ Classics	
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 Squadron	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
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95

Spiele bis zum Abwinken

Spielesammlungen **Acht neue Zehnerpacken von Swing!**

In der Reihe *All you can play* bringt Swing für jeweils ca. 40 Mark acht Spielepakete mit je zehn Titeln: Sport (z. B. *mit Eishockey Manager, Jack Nicklaus 4, Bundesliga Manager Gold, F1 Manager Professional, Pro Pool 3D*), Flugsimulationen (*Flying Corps Gold, Flight Unlimited, Starfighter 3000, Hellcopter*), Adventure & Fantasy (*Dragon's Lair, Space Ace, Imperium Romanum, Biing!*), Strategie (*Seven Kingdoms, Vangers, Terra Nova, G-Nome*), Flipper (*Pro Pinball Timeshock, Pro Pinball The Web, Pinball Construction Kit, Slamtilt*), Racing (*N.I.C.E., Grand Prix Rally, POD* mit *Back to Hell, Evil Knievel*), Handelssimulationen (*Elisabeth I., Winzer Deluxe, Patrizier, Capitalism*) und Action (*Battle Arena Toshinden 2, Samurai Shodown 2, In the Hunt, Raiden 2*).

Info: www.swing-games.de



All you can play: Trotz Großformat liegen drinnen nur CDs.

Billig-Söldner

Budgetspiel **TopWare senkt den Preis von JA 2**



Jagged Alliance 2 heimste in der 5/99 ein PCA-Gold ein.

Rechtzeitig bevor das erste Add-On erscheint, geht TopWare mit dem Preis für das Hauptprogramm herunter. Der Rundenstrategie-Hammer *Jagged Alliance 2* wird ab Mitte Februar für nur noch DM 39,95 verkauft.

Info: http://www.topware.de

Außerdem

/// In der Reihe **Lomax Classics** sind für die Rollenspiele **Lamentation Sword** und **Cybermercs** erschienen. Der Verkaufspreis liegt bei jeweils DM 14,95. /// ak tronic verkloppt zum Preis von ca. 20 Mark **Nascar Racing 99** inklusive **Track Pack, WarCraft 2, Caesar 2, Leisure Suit Larry 7, 3D Ultra Pinball, Flight Unlimited 2** und **World League Soccer 98**. /// Neues in der Replay-Reihe von GT Interactive: Kaufen dürfen Sie für DM 29,95 **Imperium Galactica**, **Dark Vengeance, M.I.A., Myth 2, Carmageddon** (deutsch), **Powerslide** und **War of The Worlds**. ///

Alle Jahre wieder

Budgetspiele **Eidos legt bei der Premier Collection nach**

Im März erscheint bei Eidos zum Preis von ca. 50 Mark der *Tomb Raider 3 Director's Cut*. Fünf neue Levels verschlagen Lara Croft auf der Suche nach einem fünften Artefakt nach Südengland.

Infos unter: http://www.eidos.de

Budget-Welt: Render-Lara lockt mit vergünstigten Konditionen.



Wie schon die Vorgänger gibt's auch von TR3 einen Director's Cut.

You've just been ERAZORized.



ERAZOR X

GeForce 256™

ERAZOR X – **Die Offenbarung**

- Die 3D-Tuning-Maschine für deinen PC unter Windows 95, 98 und NT
- NVIDIA GeForce 256 CPU mit integrierter T&L-Einheit, 4 parallelen Rendering-Pipelines und aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Definition-Picture – High-Perfomance von bis zu 2048 x 1536 Bildpunkten bei 16 Mio. Farben und 200 MHz Bildwiederholrate
- ELSA SmartRefresh und ELSA SmartResolution für optimale Monitornutzung
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*



ERAZOR III Pro

ERAZOR III Pro – **Ultra-Fast 3D Graphics Power**

- Ultraschnelle 2D/3D-Grafikkarte inkl. Video-In/Out für Windows 95 und 98
- Grafikprozessor NVIDIA RIVA TNT2 Pro mit aktivem Lüfter
- 32 MB ultraschnelles SyncRAM
- High-Defintion-Picture mit 32 bit Farbtiefe und Auflösung bis zu 1920 x 1280
- Ready for *ELSA 3D REVELATOR*

ELSA

www.elsa.de

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | **Graphics Boards** | Multimedia Accessories | Software | Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · D-52070 Aachen · Infoline +49-(0)241-606-5113 · **Faxline** +49-(0)241-606-5199

Die ELSA AG ist eine eingetragene Marke in der EU, USA und Asien. Alle anderen verwendeten Namen 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



E(s) nervt!

Sie breiten sich aus wie die Pest: die Future-Modewörter mit dem „E". Egal ob E-Mail, E-Cash, E-Business, E-Commerce, E-Trading, E-Solution, E-Money, E-Postcards oder E-Zine, man kommt im Internet nicht an ihnen vorbei. In den USA sind alleine 1999 142 neue E-Words geschützt worden. Besonders pfiffig ist hierzulande die Online-Community (auch so ein tolles Wort). So versucht etwa E-Cyas, das Maskottchen von Cycosmos, mit seinem Song „Am I Real?" die Charts zu entern. Bleibt die Frage, wann den E-Businessmen mal auffällt, dass ihr Future-Gehabe ziemlich nervt? Mein Lieblings-E-Wort ist übrigens E-EBCDIC. Und das heißt Electronic Extended Binary Coded Decimal Interchange Code. Toll, was?

Christian Sauerteig

Attacke.com

Website **Selten so gelacht**

Wenn Sie mal wieder gefrustet durch die Weiten des Internet irren, sollten Sie einen Stopp beim Satiremagazin Attacke einlegen. Egal, ob die fast echten Hitlertagebücher, spektakuläre Hintergründe zu Helmut Kohl und der CDU-Spendenaffäre oder das Web-Diary von Viva2-Moderator Niels Ruf (www.attacke.com/ruf/nielsindex.html) – hier bleibt kein Auge trocken.

Info: http://www.attacke.com



Satire pur: Das deutsche Online-Magazin Attacke hat einiges zu bieten.

Starfleet Command

Action **Kostenloses Mission-Pack zum Download bereit**



Im kostenlosen Gorn-Mission-Pack geht es heiß her.

Ein verspätetes Weihnachtsgeschenk hält seit wenigen Tagen Interplay bereit. Für den Weltraum-Shooter *Starfleet Command* wurde jetzt ein kostenloses Add-On mit einer Hand voll neuer Missionen veröffentlicht. Besitzer der Vollversion sollten unbedingt zuschlagen und sich die kostenlose und knapp 1,2 MB große Datei herunterladen.

Info: http://www.starfleet-universe.com

Außerdem

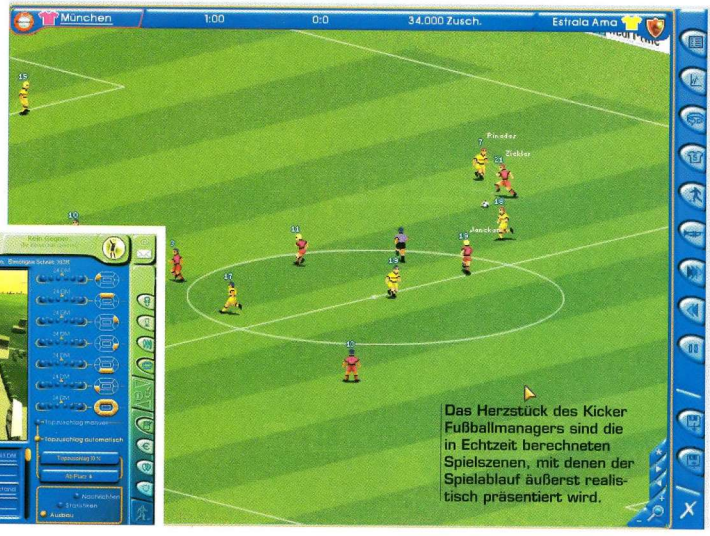
/// Arcor (www.arcor.de) und **Surf1** (www.surf1.de) bieten neuerdings Flatrates ab 149,- DM an. /// Protestwelle bei den Kunden von **eBay**: Seit dem 05.02. berechnet das Online-Auktionshaus für das Anbieten von Artikeln eine vom Startpreis abhängige Gebühr. /// Unter www.alchera.de können Sie sich ab sofort für den Beta-Test des deutschen Rollenspiels anmelden. /// Bei der **GermanGamer-League** (www.ggl.de) gibt es drei VW Beetle und viele andere wertvolle Preise für die besten Spieler zu gewinnen. ///

Kicker Manager Online

WiSim **Kostenloser Beta-Test startet am 1. März**

Endlich ist es soweit. Ab dem 1. März geht der Beta-Test der Online-Variante des *Kicker Fußballmanager* (Test in PCA 11/99, Wertung: 85%) in die entscheidende Betaphase und Sie können kostenlos daran teilnehmen. In der speziellen Online-Variante des beliebten Managers können Sie gegen Spieler aus der ganzen Welt in verschiedenen Ligen antreten. Um an dem Beta-Test teilzunehmen, müssen Sie sich lediglich auf der Kicker-Webseite registrieren, die Software wird Ihnen dann kostenlos zugeschickt.

Info: http://www.incitegames.de/live/kicker/



Das Herzstück des Kicker Fußballmanagers sind die in Echtzeit berechneten Spielszenen, mit denen der Spielablauf äußerst realistisch präsentiert wird.



Dank der komfortablen Benutzerführung und eines zweistufigen Hilfesystems werden sich auch Kicker-Neulinge schnell zurechtfinden.

Hier erklären wir Ihnen mal groß und breit, warum Sie sich jetzt von Ihrem Internet Provider verabschieden sollten.

Bei uns surfen Sie von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende für nur 3,9 Pf/Min. inkl. Telefongebühren.

(Und das können Sie nur bei uns.)

CeBIT HANNOVER 24.2.-1.3. 2000

Halle 25 Stand A67

Der günstigste 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



Hurra, die Schule brennt

Im Oberfränkischen hat ein Schüler des Gymnasiums Münchberg seine Schule als 3D-Shooter-Level nachgebaut – nicht so ungewöhnlich! Dass solche Eskapaden von der hiesigen Medienlandschaft völlig missverstanden werden und gar Vergleiche mit dem Massaker von Littleton gezogen werden, halte ich persönlich für einen schlechten Witz. Mal ehrlich: Levels dieser Art gibt es zuhauf im Internet, von individuellen Gesichtstexturen von bekannten Persönlichkeiten ganz zu schweigen. Kaum jemand regt sich auf, wenn jemand mit einem Bill-Gates-Skin durch den Level pest. Unsere Reaktion darauf: Neben einem offiziellen PC-Action-Level für Unreal Tournament haben wir sowohl unsere Büroräume als auch uns selbst schon als UT-Erweiterung „in Arbeit" gegeben. Fröhliches Fraggen erwünscht!

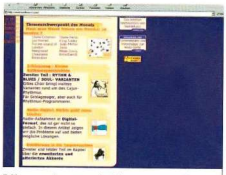
Dirk Gooding

NET4Music

Onlineshop **Noten und Midi-Files aus dem Internet**

NET4MUSIC hat für alle Hobbymusiker eine kostenpflichtige Internet-Seite mit einer Auswahl an Noten, Partituren, Kompositionen und Midi-Dateien eingerichtet. Das Angebot umfasst zum Start etwa 40.000 bekannte und weniger bekannte Titel, 10.000 sollen jeden Monat hinzugefügt werden. Außerdem finden Sie auf der Seite Artikel und Workshops mit bekannten Musikern sowie Fortbildungsangebote sowohl für Profis als auch für Amateure.

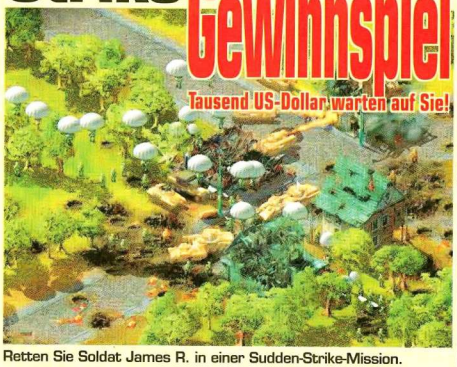
Info:
http://www.net4music.com



Nie mehr nach Noten suchen mit NET4MUSIC.

Sudden Strike Gewinnspiel

Tausend US-Dollar warten auf Sie!

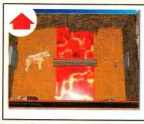


Retten Sie Soldat James R. in einer Sudden-Strike-Mission.

Machen Sie mit beim *Sudden Strike*-Millennium-Gewinnspiel. Als Hauptpreise winken 1.000 Dollar für den ersten Platz, der Zweite kassiert 250, der Dritte 100 Dollar. Als 4. bis 53. Preis winkt je eine Vollversion von *Sudden Strike*. Folgende Frage müssen Sie auf der Homepage *www.suddenstrike.de* beantworten: Wo spielt die *Sudden Strike*-Mission um den Soldaten James R.? In der Bretagne (a), Normandie (b) oder Champagne (c)?

Info: http://www.suddenstrike.de

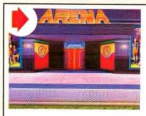
Die andere Hitparade



UNGLAUBLICHOBERGENIALAFFENTITTENGEIL! *PCA - The Game* ist der Heilsbringer und Wegweiser für künftige Spiele. Seit *PCA - The Game* liegt die Messlatte für Adventures auf 3,50 m (aus dem Stand)!



UNBEFLECKT! Die Sims sind ein äußerst seltsames Völkchen! Sobald ein Pärchen den Bund der Ehe eingeht, gibt es den Nachwuchs quasi per Telefon-Bestellung kostenlos ins Haus geliefert. *PCA - The Game* ist nur knapp besser!



UNGEFÄHRLICH! *Nerf Arena Blast* ist die windelweiche Ausgabe von *UT*. Vergeblich suchten wir Level um Level nach Extrawaffen wie Wattebäuschen ab, wurden aber nicht fündig. *PCA - The Game* ist deutlich besser.



UNGESTÜM! *Slave Zero* springt, stampft, schießt und brüllt sich wie eine Mischung aus King Kong und Arnold Schwarzenegger durch die Stadt. Leider nicht sehr originell. *PCA - The Game* ist natürlich besser.



UNSPIELBAR! *South Park Rally* ist knüppelschwer und total daneben. Dabei hätte Mario Kart mit den *South Park*-Dooooooofköppen so lustig werden können. *PCA - The Game* ist besser, klarer Fall.

Lara auf der CeBIT

CeBIT **Öffentlicher Auftritt von Lara Weller auf der CeBIT 2000**

Alle Fans des offiziellen *Tomb Raider*-Modells Lara Weller sollten sich den 25. Februar ganz dick im Kalender anstreichen und dazu eiligst eine CeBIT2000-Karte organisieren. Fräulein Weller wird nämlich am besagten Freitag um 14:00 Uhr für etwa eine Stunde Autogramme geben und ihr Antlitz für Erinnerungsfotos in den Fokus halten. Wir empfehlen Weitwinkelobjektive für gelungene Schnappschüsse.

Info: http://www.tombraider.com



CeBIT 2000: Einmal Lara sehen und sterben!

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



Mein Name ist Hase

Nachdem Activision Deutschland im Dezember auf den Importstopp-Karren von Eidos aufgesprungen war (siehe PCA 1/2000), um den Verkauf von amerikanischen Quake-3-Arena-Exemplaren zu unterbinden, sind jetzt die Spieler und Activision die Gelackmeierten. Die BPjS erteilt vorab der deutschen Q3-Version keinen Persilschein und Activision tobt. Eine einheitliche und grundsätzlich faire Gleichbehandlung für alle ähnlich gearteten Produkte sei derzeit nicht gegeben, heißt es in der Presseerklärung des Publishers. Die gängige Indizierungspraxis mag unzulänglich sein, aber DAS ist nun wirklich ein alter Hut. Kein Grund, auf die Tränendrüse zu drücken, oder wäre es etwa besser für den deutschen Markt, wenn auch Half-Life (deutsch) mitindiziert worden wäre?

Joachim Hesse

Außerdem

/// Die **Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)** hat neben *Quake 3 Arena* auch *Requiem - Avenging Angel* indiziert. /// Das Börsenfieber geht weiter: Die Österreicher **JoWood** (*Industriegigant*) wollen im zweiten Quartal dieses Jahres an die Börse. /// **Acclaim** und **Swing!** einigten sich auf einen exklusiven Distributionsvertrag. /// Der Verkauf von *Half-Life* wurde in Singapur (!) vom **Kultusministerium** verboten.

Kritik an der BPjS

Activision zeigt sich verärgert in Bezug auf den Umgang der BPjS mit Quake 3 Arena

Mitte Januar wurde *Quake 3 Arena* von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) indiziert. Daraufhin erstellte Entwickler id Software im Auftrag von Activision eine speziell für Deutschland entschärfte Version des 3D-Shooters. Diese wurde von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) geprüft. Ergebnis: Der vorgelegte Titel sei nicht inhaltsgleich mit dem indizierten *Quake 3 Arena* und bekam eine Alterfreigabe ab 18 Jahren. Die BPjS, die unverbindlich auf Wunsch der Hersteller auch schon vorab eine Meinung zu indizierungsgefährdeten Spielen abgibt, schloss sich dieser Ansicht allerdings nicht an. Dazu die Vorsitzende der BPjS, Elke Monssen-Engberding: „Nach unserer Ansicht ergaben sich weit mehr Anhaltspunkte dafür, dass die Strafverfolgungsbehörden von einer wesentlichen Inhaltsgleichheit ausgehen könnten, als es Anhaltspunkte dagegen gab."



Die Quake-3-Arena-Pläne von Activision-Geschäftsführer Wolfram von Eichborn ...

... werden durch die BPjS-Vorsitzenden Elke Monssen-Engberding durchkreuzt.

Ravensburger im Aufwind

Ravensburger Interactive steigert Umsatz und expandiert

Ravensburger Interactive verdreifachte 1999 seinen Umsatz: 11,5 Millionen Mark wurden erwirtschaftet. Das große Zugpferd hieß *Catan – Die erste Insel*, die Adaption des Brettspielklassikers *Die Siedler von Catan*. Ab Mitte April soll im München eine zusätzliche Zweigstelle eröffnet werden. Ziel ist es, das digitale Spiele-Programm auszubauen und sogar Spiele unter einem Zweitlabel zu veröffentlichen.



Frank Heukemes wird Ravensburger in München vertreten.

Erfolg für Ubi Soft

Positives Finanzjahr für die Franzosen?

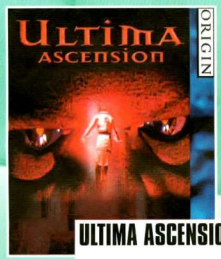
Nach Erfolgen in den vorangegangenen Quartalen konnte Ubi Soft laut eigenen Angaben im Zeitraum vom 1. Oktober bis zum 31. Dezember 1999 einen Umsatz von 504,2 Millionen Französische Franc erwirtschaften. Dies bedeutet eine Steigerung von 61% gegenüber demselben Zeitraum des Vorjahres. Innerhalb der ersten 9 Monate des Jahres konnte der Gesamtumsatz somit um 43% gesteigert werden. Alleine von *Rayman 2* wurden bis Jahresende für N64 und PC weltweit mehr als 700.000 Stück verkauft.



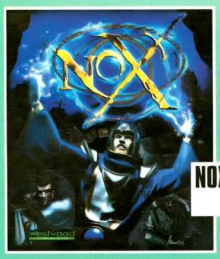
Er war's: Für den Ubi-Soft-Erfolg mitverantwortlich war das Jump&Run Rayman 2.

[Über unsere Preise diskutieren wir nicht.]

MMI



ULTIMA ASCENSION 79,90DM*



NOX 79,90DM*



FINAL FANTASY VIII 79,90DM*

Die Preisklatsche. Bei allen MMI-Fachhändlern.

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

• **10178 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Dircksenstraße 35 030-39603676 • **12163 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Schloßstraße 113 030-79702700 • **13051 Berlin** Pfannstiel's Logibyte GmbH Prerower Platz 1 030-96201721 • **20357 Hamburg** Spiele-Netzwerk Internetcafe Kleiner Schäferkamp 24 040-45038210 • **21335 Lüneburg** Gamestore Untere Schrangenstr. 16 04131-732833 • **26122 Oldenburg** Game-Shop-LKP GmbH Staulinie 16/17 0441-12622 • **26789 Leer** Game-Shop-LKP GmbH Ostersteg 9 0491-9279945 • **27749 Delmenhorst** LAP Computer- & Videospiele Cramerstr. 5 04221-120845 • **28195 Bremen** LAP Computer- & Videospiele Faulenstr. 67 0421-167393 • **33034 Brakel** Xanadu (Laden) Nieheimer Str. 9 05272-355174 • **33098 Paderborn** Multimedia Soft Marienstr. 19 05251-296505 • **33102 Paderborn** Xanadu (Laden+Versand) Neuhäuser Str. 17 05251-280616 • **34117 Kassel** Funtronixx Freiheit 14 0561-7393801 • **34497 Korbach** Althoff Computerspiele Lengefelder Str. 15 05631-913191 • **37115 Duderstadt** Otto Computer Hinterstraße 1 05527-98950 • **41460 Neuss** ConnAction Klarissenstr. 15 02131-275751 • **41539 Dormagen** Multimedia Soft Kölner Str. 122 02133-214712 • **45468 Mülheim a.d.R.** Flying Arts Hans-Böckler-Platz 10 0208-384362 • **47051 Duisburg** Tripel S Sonnenwall 30 0203-24051 • **49808 Lingen** Virus Game Shop Poststraße 16 0591-9152961 • **52066 Aachen** Software Corner Goerdeler Straße 38 0241-533131 • **52349 Düren** MultiMedia Soft Josef Schregel Str. 50 02421-28100 • **53111 Bonn** JOYSTIX Oxfordstr. 20-22 0228-650095 • **53879 Euskirchen** JOYSTIX Berliner Str. 6 02251-770500 • **58332 Schwelm** MultiMedia Soft Schwelm Hauptstraße 151 02336-819600 • **60388 Frankfurt** Ultimate Games Hessen-Center 06109-369300 • **63263 Neu Isenburg** Ultimate Games Isenburg Zentrum-Shop West 06102-770197 • **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 • Weitere MMI-Läden finden Sie in den Städten: **Gifhorn, Frankfurt/Oder, Osnabrück, Barsinghausen, Mönchengladbach, Kerpen, Lauda-Oberbalbach, Eisenhüttenstadt, Bremen, Lübeck, Siegen, Wolfsburg, Bayreuth, Bamberg**

MMI
MultiMedia Independent

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

WWW.MMIEG.DE

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Jagd auf die Erlkönige

Im März geht er wieder auf Tour, der Formel-1-Zirkus. Klangvolle Namen wie Mercedes, Ferrari, Jordan BMW und Jaguar werden sich in der Renn-Manege um die Krone des Motorsports streiten. Währenddessen beharken sich zwei ganz andere Größen um die PolePosition auf digitalem Asphalt: EA Sports und MicroProse.







Ferrari gegen Mercedes-McLaren. Grand Prix 3 contra F1 2000: Wer erringt in diesem Jahr die Krone des Motorsports?

In Norditalien pflegen Formel-1-Fans eine seltsame Tradition. In der Nacht vor dem Großen Preis von San Marino steigen sie über die Streckenabsperrungen von Imola und sprühen Grafitti auf die Straße. In *F1 2000* gibt es diese Grafitti an genau derselben Stelle. Warum? Weil es Electronic Arts' Ziel ist, die realistischste Formel-1-Simulation zu bieten, die es je gab. Anfang 1999 verpflichtete EA Sports einen Profi-Fotografen, drückte ihm ein Paket Flugtickets in die Hand und beauftragte ihn, alle Formel-1-Strecken der bevorstehenden Saison abzulichten. Diesen Job konnte er vor Ort nur an den Rennwochenenden erledigen, denn der Auftraggeber wollte die Kurse in „Aktion" erleben, mit allen Zuschauern, Werbebannern und Logos. Ein beneidenswerter Mann, oder?

Seine Arbeit muss man sich in etwa so vorstellen: Vor den Warm-Ups, den Trainingsrunden oder dem Grandprix stellte er sich auf die Strecke knipste ein Bild in Fahrtrichtung, drehte sich um und knipste noch einmal. Dann ging er 50 Meter weiter und wiederholte die beiden Aufnahmen. Nach zwei Tagen Arbeit und drei bis sechs Kilometern Spazierweg hatte er den gesamten Kurs vorwärts und rückwärts abfotografiert. Nach jedem Grand Prix schickte er sein Filmmaterial per Kurier zu EA Sports nach Kalifornien. Dort wartete das Design-Team von *F1 2000* bereits begierig, um jede einzelne Aufnahme mit 3D-Grafik-Programmen im Computer umzusetzen. Wenn man *F1 2000* spielt, dann fährt man auf Formel-1-Strecken, die aus digitalen Kopien dieser Fotoarbeit entstanden sind. Das erklärt auch die Grafitti auf dem Kurs von Imola. Es ist aber auch der Grund dafür, weshalb der Kies neben den scharfen Kurven des Australien-Grandprix nach jeder Wendung eine andere Farbe hat. Außerdem werden Sie deshalb im italienischen Monza viel mehr rote Ferrari-Flaggen zu sehen bekommen als beispielsweise im japanischen Suzuka.





Trotz des Software-Modus wirkt die Optik des MicroProse-Jordan (oben) einen Tick realistischer als die 3D-beschleunigte und perspektivisch leicht verzerrte Grafik in F1 2000.

Die Illusion einer ganzen Saison

F1 2000 ist ein Rennspiel, das die bevorstehende Formel-1-Saison 2000 simulieren will. Alle Autos, Teams, Fahrer und sonstigen Eckdaten sind auf dem Stand vom Februar 2000, während die Darstellung der Rennstrecken, wie erwähnt, aus dem Jahr 1999 ist. „Wir wollen den Leuten zeigen, wie es wirklich ist, ein Formel-1-Auto zu fahren", sagt Electronic Arts' *F1 2000*-Produzent James Hawkins. „Allerdings wäre eine hundertprozentig realistische Rennsimulation für die meisten Spieler wohl zu viel des Guten. Einen zweieinhalb Stunden langen Grandprix am PC zu fahren, würde jeden überfordern. Außerdem würde man in jeder Runde mit den Renn-Kommissaren Ärger kriegen oder ständig das Auto zu Schrott fahren. Deshalb lassen wir die Spieler so viele Parameter und Optionen wie möglich einstellen. Ihr wollt ultimativen Realismus? Schaltet einfach alle Fahr-Assisstenten ab und wählt die manuelle Schaltung. Ihr braucht etwas Hilfe? Kein Problem, fahrt mit Automatikgetriebe und den Brems- und Traktions-Kontrollen", erklärt Hawkins.

Die Zahl der individuellen Einstellmöglichkeiten ist beeindruckend: Die Rundenzahl eines Grand Prix kann bis auf drei verringert werden, die Strenge der Renn-Kommissare ist einstellbar oder Sie können bestimmen, inwieweit Schäden am Auto das Fahrverhalten beeinflussen. Mit realistischem Schadensmodell kann sich schon mal der zweite Gang verabschieden, die Kupplung festfressen oder der Motor explodieren. Aber auch die Künstli-





Eine Kurve in Monaco, zwei Darstellungen am Monitor: Während F1 2000 wenig texturierte Oberfläche hat, ist die Umgebungsgrafik in GP 3 naturgetreuer. Das zeigt sich nicht nur an Gebäuden, sondern auch im Entfernungsverhältnis des Hintergrunds.

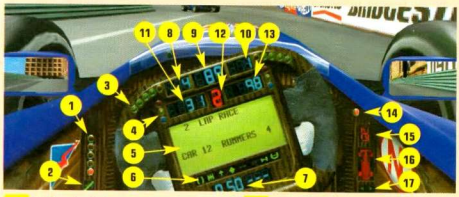
che Intelligenz der Mitfahrer und Kontrahenten kann angepasst werden. Es gibt sprichwörtlich Tausende von Einstellungs-Varianten, aber das System der Menüführung ist übersichtlich und logisch

Hardcore-KfZ-Mechaniker

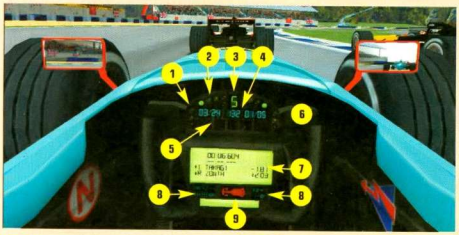
Der Setup-Bildschirm, in dem Sie Ihr Auto während des Trainings und vor dem Rennen abstimmen, ist ein gutes Beispiel dafür, wie komplex und trotzdem logisch EA Sports hier gearbeitet hat. Wenn Aerodynamik und Antriebs-Übersetzung für Sie böhmische Dörfer sind, dann können Sie mit dem Standard-Setup aber auch gleich losdonnern. Ihr Auto wird dann aber wahrscheinlich zehn Prozent langsamer fahren, als es könnte.

Wenn Sie aber etwas tiefer in die Geheimnisse des Formel-1-Tunings abtauchen wollen, dann ist das erste Bild, das Sie sehen, wirklich simpel. Hier können Sie die Gang-Übersetzungen sowie Front- und Heckflügel manipulieren, je nachdem, ob Ihnen ein eher schneller oder langsamer Kurs bevorsteht. Ihr Wagen wird dann entweder schneller fahren oder leichter zu handhaben sein. Wer sich noch intensiver mit dem Thema Tuning beschäftigen will, der kann sich in der Menüstruktur immer tiefer klicken. Dann aber werden Sie einige Rennsport- oder Mechaniker-Kenntnisse nötig haben. Dort werden Sie nämlich mit Drehmomenten, Gewichtsverteilungen und den Einstellungen des Differenzials konfrontiert. Aber das ist noch nicht alles. Im nächsten Setup-Bildschirm würde sich auch ein echter Ferrari-Renningenieur wie zu Hause fühlen. Jetzt geht es um die Stoßdämpfer-Einstellungen jedes einzelnen Rades. Die sind beispielsweise recht wichtig auf einem langsamen und verwinkelten Kurs wie Monaco. Sogar das Spiel und die Härte der Stoßfänger kann hier verändert werden. Daran sollten Sie arbeiten, wenn Sie vorhaben, die Curbs so hart zu attackieren wie ein Michael Schumacher an seinen aggressiven Tagen.

Arbeitsplatz Cockpit



1 Schwierigkeitsgrad
2 Opposition Spread
3 Drehzahlanzeige
4 Flaggen-Warnanzeige
5 LCD-Display
6 Zugeschaltete Fahrhilfen
7 Aktuelle Sektorzeit
8 Renn-Position
9 Geschwindigkeit
10 Aktuelle Runde
11 Runden mit aktueller Tankfüllung
12 Aktueller Gang
13 Gesamt-Runden
14 Aktives Cockpit
15 Optimaler Gang
16 Schadensanzeige
17 Boxenstopp-Anzeige



1 Flaggen-Warnanzeige
2 Drehzahlanzeige
3 Aktueller Gang
4 Geschwindigkeit
5 Renn-Position/ Konkurrenten
6 Aktuelle Runde/ Gesamtrunden
7 LCD-Display
8 Zugeschaltete Fahrhilfen
9 Schadensanzeige

Kommentar



Christian Müller

Konkurrenz belebt das Geschäft. Als PC-Spieler kann man den Eintritt von Electronic Arts ins Genre der Formel-1-Simulationen nur begrüßen. Ziel der Kalifornier ist es, eine waschechte Simulation auf die Beine zu stellen und in die Domäne von MicroProse' Grand-Prix- und Ubi Softs Racing-Simulation-Serie vorzudringen. Während Racing Simulation 3 aber noch als streng gehütetes Geheimprojekt gilt, werfen Altmeister Geoff Crammond und sein Grand Prix 3 ihre Schatten voraus. EA Sports hat mit der 2000er Lizenz sicher einen Atmosphäre-Bonus, allerdings waren MicroProse' Grand-Prix-Spiele immer eine Klasse für sich … Noch kann ein Rat nur salomonisch ausfallen: Warten Sie auf den F1-2000-Test in der nächsten Ausgabe, starten Sie dann gegebenenfalls im März mit EA Sports in die neue Saison, um dann im Sommer eventuell in das Grand-Prix-3-Team zu wechseln und sich schon auf ein Cockpit in Racing Simulation 3 zu freuen.

Details im Überfluss

In vielen Rennspielen haben Defekte am Fahrzeug immer gleiche Auswirkungen. Nicht so beim detailversessenen *F1 2000*. Streifen Sie beispielsweise wegen zu späten Bremsens eine Seitenmauer, kann der Reifen unterschiedlich stark beschädigt werden. Die ersten hundert Meter nach dem unsanften Kontakt mag der Pneu ja noch seinen Dienst tun, aber plötzlich könnte sich auch eine Unwucht bilden. Dann beginnt die Gummiwalze an der Radaufhängung zu tanzen. Wer jetzt vorsichtig weiterfährt, kann es noch bis zur Box schaffen. Andernfalls fliegt Ihnen das ganze Rad um die Ohren.

Die Spiel-Designer haben Hunderte von Stunden damit verbracht, Videomaterial von Formel-1-Rennen zu begutachten, um spektakuläre und realistische Crashs zu inszenieren. „Diesen Punkt haben wir ewig diskutiert. Wo liegt in einem Rennspiel die Grenze zwischen glaubwürdiger Action und übertriebener Effekthascherei? Wir haben das so gelöst, dass jeder Spieler mit Sicherheit irgendwann einen haarsträubenden Crash erleben wird und vielleicht sogar durch die Luft gewirbelt wird. Absichtlich herbeiführen kann man so etwas aber nicht", sagt James Hawkins.

Die Liebe zum Detail ist fast überall spürbar. Wenn Sie vor einer Kurve richtig in die Eisen steigen, beginnen die Bremsscheiben zu glühen, in scharfen Kurven oder bei Bodenwellen können Sie sehen, wie die Piloten von den Fliehkräften durchgeschüttelt werden. Auf den riesigen TV-Leinwänden am Rand der Strecke können Sie sich sogar selbst vorbeifahren sehen. Die Cockpits der Boliden wurde originalgetreu nachgebildet. Das Digital-Display des Lenkrades versorgt Sie mit allen wichtigen Informationen. Sogar die Bremsbalance der Vorder- und Hinterbremsen kann von den Piloten hier verändert werden.

Wunschliste oder Firlefanz?

Rennarzt und Ambulanz

Beim Start eines Formel-1-Rennens verfolgen der Rennarzt und ein Krankenwagen das Starterfeld durch die ersten Kurven, um bei einem Startunfall schnellstmöglich Hilfe leisten zu können.
F1 2000: EA Sports hat zugesichert, dass dies in der nächsten Version eingebaut werden soll.
Grand Prix 3: MicroProse will sich erst einmal auf die Exaktheit der Simulation konzentrieren.

Safety Car und Abschleppwagen

Wann immer ein Rennwagen im Kiesbett liegen bleibt oder in eine Mauer kracht, sind die Abschlepp- und Hebewagen vor Ort, um die Gefahrenstelle zu räumen.
F1 2000: Auch dies will EA Sports in den nächsten Versionen berücksichtigen.
Grand Prix 3: Geoff Crammond hat kein Interesse daran, einfach nur die meisten Features auf der Packungsrückseite zu haben.

3D-Charaktere und Motion Capturing

Noch sind die Mechaniker und die Boxencrew nur zweidimensional dargestellt.
F1 2000: In *F1 2001* sollen sie durch animierte 3D-Charaktere ersetzt werden. Außerdem können Sie im Nachfolger den Fahrer sein Lenkrad abschrauben und aussteigen sehen.
Grand Prix 3: Ein MicroProse-Team arbeitet bereits daran, aber 3D-modellierte Charaktere werden voraussichtlich erst in *Grand Prix 4* zu sehen sein.

Funkkontakt und Kameraarbeit

Auch im Soundbereich setzt EA Sports auf Detailtreue. „Als Fahrer ist man im ständigen Funkkontakt mit seinen Renningenieuren und dem Teamchef. Echte Formel-1-Piloten und auch die Spieler müssen sich während eines Rennen aber konzentrieren. Wen die Funkgespräche stören, der kann deren Dauer und Länge individuell festlegen. Es liegt am Spieler, ob er stets über alles informiert werden will oder beispielsweise nur während des Boxenstopps oder bei gefährlichen Situationen oder bei jedem Überfahren der Ziellinie", meint Hawkins. Für bessere Übersicht oder spektakuläre Einstellung dürfen die Spieler zwischen 16 verschiedenen Kameraperspektiven wählen. Als besonders praktisch erweist sich die Innovation einer komplett freien Kamera. Sie bestimmen Höhe, Winkel und Entfernung und können die Kamera genau dort platzieren, wo Sie Ihnen die beste Sicht bietet.

F1 2000 wird europaweit am 30. März veröffentlicht werden, zwei Wochen bevor der erste Grand Prix der Saison 2000 im australischen Sydney gestartet wird.

Christian Müller



Mit einer frei definierbaren Kameraeinstellung dürfen sich die F1-2000-Piloten ihre Fahrperspektive individuell einstellen.

F1 2000

Voraussichtlich:	PII 400, 64 MB RAM, 3dfx-Grafikkarte mit 8 MB RAM
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound3D
Spielerzahl:	22 Sp. Netzwerk, Modem
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	30. März 2000
Vergleichbar mit:	Formel 1 99, Grand Prix 3
Internet:	www.ea-europe.com/motorracing

Spieleanteile
✗ Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Der Herausforderer lockt mit Grafikeffekten und aktuellsten Saison-Daten. Ob die Simulation der Fahrphysik allerdings den hohen Ansprüchen der Rennsport-Fans genügt, werden erst ausführliche Fahrstunden zeigen können. «

Grand Prix 3

Voraussichtlich:	PIII 500, 128 MB RAM, Direct 3D-Grafikkarte mit 16 MB RAM
Technik:	Direct3D, Glide, DirectSound3D
Spielerzahl:	Mind. 4. Netzwerk, Modem, Seriell
Hersteller:	MicroProse/Hasbro
Veröffentlichung:	Sommer 2000
Vergleichbar mit:	Formel 1 99, F1 2000
Internet:	www.f1grandprix3.com

Spieleanteile
✗ Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» GP3 konzentriert sich aufs Wesentliche: die Authentizität des Fahrgefühls. Ohne spektakulär neue Optik wird trotzdem konsequent versucht, die Mängel des Vorgängers auszumerzen: Wettereinflüsse und Netzwerk-Modus. «

GRAND PRIX 3

BY GEOFF CRAMMOND



„Wir haben die beste Formel-1-Simulation der Welt"

Weltpremiere auf der Nürnberger Spielwarenmesse. MicroProse präsentierte erstmals das 3D-beschleunigte Grand Prix 3. PC Action sprach mit Geoff Crammonds rechter Hand John Cook.

PC ACTION Grand Prix 3 ist das Spiel, auf das fast alle Rennsport-Fans seit Jahren warten. An welchem Punkt in der Entwicklung steht ihr jetzt gerade?

John Cook: „Wir sind ist fast fertig. Es bleibt jetzt aber noch eine Menge Testarbeit zu machen. Dies ist so eine komplexe Simulation. Wir testen jetzt jedes Auto mit jeder Strecke unter allen Wetterbedingungen. Wir stellen damit sicher, dass die korrekte Performance und die historischen Rundenzeiten der damaligen Saison erreicht werden."

PC ACTION Im Klartext: Wann werden unsere Leser *Grand Prix 3* endlich spielen können?

John Cook: „Ich könnte jetzt sagen ‚Wenn es fertig ist.' Das bedeutet, wenn Geoff Crammond zufrieden ist. Er arbeitet an so etwas wie einem ‚Director's Cut' im Filmgeschäft."

PC ACTION Es ist also eine reine Designer-Entscheidung? Hasbros Marketing-Leute nehmen darauf keinen Einfluss?

John Cook: „Nein, absolut nicht. Ich bin mir sicher, sie würden es am liebsten jetzt gleich in die Verpackung stecken und verkaufen. Das ist ihr Job und gerade Hasbro Deutschland gefällt das Spiel sehr gut. Aber Deutschland ist das ja sowieso das Formel-1-verrückteste Land."

PC ACTION Wie stellt ihr denn sicher, dass *Grand Prix 3* so realistisch wie möglich ist? Gibt es eine Zusammenarbeit mit echten Formel-1-Teams und greift ihr auf originale Telemetrie-Daten zurück?

John Cook: „Während der ganzen Entwicklungszeit gab es offizielle und inoffizielle Kontakte mit verschiedenen Teams und Auto-Konstrukteuren. Eine Menge der Daten und die Leistungskurve stammen direkt aus der Formel 1. Jetzt im Test-Stadium sind einige Leute aus der Formel 1 dabei, unsere Simula-

tion zu fahren. Da gibt es keinen anderen Weg.

PC ACTION Gibt es denn darunter auch professionelle und bekannte Rennfahrer?
John Cook: „Es ist heikel, dazu etwas zu sagen. In der Vergangenheit haben einige Fahrer Strafverweise dafür kassiert, wenn ich die jetzt nenne, kriegen die wieder etwas aufgebrummt. Aber es gibt welche, ja. Das Formel-1-Business ist da etwas schwierig."

PC ACTION Wie tief kann man denn als Spieler in die Wissenschaft des richtigen Fahrzeug-Setups einsteigen?
John Cook: „Oh, es gibt vieles, was man einstellen kann, so dass wir die Möglichkeiten aufgesplittet haben. Im Standard-Setup beschäftigt man sich mit den einfacheren Sachen wie der richtigen Flügelstellung oder der Gang-Übersetzung. Im erweiterten Setup geht es dann um so Dinge wie die Länge der Federwege oder die Gewichtsbalance. *Grand Prix 3* ist wie ein Eisberg. Das, was man am Monitor sieht, ist eigentlich nur die Spitze. Darunter aber verbirgt sich eine riesige Simulation."

PC ACTION Gibt es denn auch so eine Art Statistiken, um die Leistung eines eingestellten Wagens analysieren zu können?
John Cook: „Klar. Nach jeder Trainingsrunde kann man das abrufen. Der Spieler sieht dann an einer Übersichtskarte des betreffenden Kurses, wie sich das Auto in Kurven oder auf Geraden verhalten hat. Dazu gibt es verschiedene Diagramme. Ganz so, wie es die echten Formel-1-Teams auch haben."

PC ACTION Wie sieht es mit den Kameras, Fahrerperspektiven und der Replay-Funktion aus?
John Cook: „Es gibt insgesamt zehn Ansichten um das Auto herum und einige TV-Einstellungen von der Strecke. Fahren könnt ihr entweder aus der Cockpit- oder einer leicht erhöhten Verfolgerperspektive. Für die Rennwiederholungen haben wir eine spezielle KI entwickelt, die immer dort aufzeichnet, wo etwas Wichtiges passiert."

PC ACTION Habt ihr beim Design der Kurse auf fotografisches Material zurückgegriffen?
John Cook: „Ja natürlich, das meiste basiert auf Videobändern und Fotos. Besonders die Landschaftshintergründe."

PC ACTION Gibt es denn animierte Hintergründe oder Dinge, die die Atmosphäre lebendiger machen, wie zum Beispiel Safety Cars oder Abschlepp-Traktoren?
John Cook: „Wir überlegen gerade, ob wir noch eine Safety Car einbauen. Das hängt aber davon ab, wann das Team mit dem eigentlichen Spiel zufrieden ist. Bleibt uns noch genug Zeit, dann tun wir es. Ansonsten steht es für eine der Nachfolge-Simulationen auf dem Programm."

PC ACTION Wie werden denn die Boxenstopps aussehen?
John Cook: „Eines unserer Teams arbeitet an einem komplett in 3D modellierten Boxenstop, wo die Mechaniker und Ingenieure dann schnellstens die Räder tauschen oder am Wagen herumschrauben. Es steht aber noch nicht fest, ob wir das schon in *Grand Prix 3* einbauen."

PC ACTION Die Grafik-Routinen, sind die wirklich neu programmiert?
John Cook: „Aber sicher. Für die 3D-Beschleunigung musste Geoff noch einmal ganz von vorne anfangen. Aber jetzt haben wir einen so guten Code, dass wir für die Zukunft darauf aufbauen können. Nach wie vor ist alles in Assembler geschrieben. Das beherrscht er wie kein anderer und es ist eben seine Art von Philosophie."

Wind und Wetter

F1 2000


F1 2000 bietet sengende Sonne über die ganze Saison.

Eine Enttäuschung für Rennsport-Fans: Hochtrabende Ambitionen und technische Probleme haben EA Sports dazu veranlasst, Wetterveränderungen und Regen in diesem Jahr noch nicht einzubauen. „Wir haben versucht, den Regen und die damit verbundene Veränderung des Fahrverhaltens mit einzubauen. Wie sich dabei Fahrersicht und Handling verändern, hat auch funktioniert und gut ausgesehen, aber wir wollten es noch wirklichkeitsnaher", erklärt Hawkins. „Wir wollen absolut realistisch darstellen, wie es sich denn wirklich anfühlt, ein rasantes Formel-1-Auto unter Regenbedingungen zu steuern. Wir wollen den Spieler dazu zwingen, sich genau zu überlegen, ob es schon Zeit ist, an die Box zu fahren, um Reifen zu wechseln oder noch ein bisschen auszuharren, weil es sich vielleicht doch nur um einen kleinen Schauer handelt? Auch über den Bordfunk sollte man über das Wetter stets auf dem Laufenden gehalten werden. Es kann ja passieren, dass einige Streckenteile noch völlig trocken sind, während in anderen schon das Wasser steht. Außerdem wäre es spannend, die anderen Teams beobachten zu können, wie sie reagieren. Was empfiehlt der Teamchef? Das alles ist eine so große Aufgabe, dass wir keine Chance sahen, es noch innerhalb unseres Zeitrahmens zu schaffen. Wir warten lieber bis zum nächsten Jahr und machen das dann richtig."

Grand Prix 3



Grand Prix 3 hat eine eigens programmierte Regen-Simulation

Ganz anders das Micro-Prose-Team. „Unser Wettersystem ist fantastisch. Wir haben wirklich eine sehr gute 'Regen-Simulation' programmiert", sagt Geoff Crammonds rechte Hand John Cook. „Das heißt, unter bestimmten Bedingungen gibt der Programmcode während eines Rennens nur noch den Befehl ‚es regnet' – den Rest erledigt die Simulation ganz automatisch. Das heißt, sie berechnet, wie sich das Wasser über die Strecke verteilt und welche Streckenteile zuerst abtrocknen. Besonders interessant ist es, zu sehen, wie die Idealinie immer trockener wird. Der Fahrer muss dann höllisch aufpassen, wenn er überholen will und dabei auf den nassen Fahrbahnbelag gerät."

PC ACTION Gibt es denn eine Sprachausgabe? Kann man sein Team anfunken, um Informationen zu erhalten, oder gibt es so etwas wie einen Renn-Kommentator?

John Cook: „Ja man kann die Box kontaktieren. Die Information bekommt der Fahrer dann über das LCD-Display im Lenkrad. Renn-Kommentator? Na ja, so was kann man schon machen. Um es aber gut zu programmieren, müsste sich eine Person mindestens ein ganzes Jahr damit auseinander setzen, um die Vielzahl von Situationen zu berücksichtigen. Das Potenzial haben wir im Moment nicht. Außerdem sind wir nicht daran interessiert, so etwas zu machen, nur um einen Punkt mehr auf der Verpackungsrückseite stehen zu haben. Deswegen wäre es auch kein besseres Spiel. Ich meine, ein Spiel ist dann gut, wenn man alles um sich herum vergisst. In *Grand Prix 3* hat man das Gefühl, wirklich ein Formel-1-Auto zu fahren und nicht ein Formel-1-Auto in einem PC-Spiel. Wenn man das nicht hat, dann braucht es vielleicht so etwas wie Renn-Kommentare und solche Sachen. Das heißt nicht, dass wir andere Dinge ignorieren, aber wenn man antritt, die beste Formel-1-Simulation der Welt zu machen, dann ist das die Priorität."

» In Grand Prix 2 gab es nichts, was wir in Grand Prix 3 nicht besser gemacht haben. «



John Cook, Grand-Prix-3-Berater

PC ACTION Ihr wisst sicherlich um die riesige Fangemeinde der bisherigen *Grand Prix*-Spiele. Plant ihr, dieses Phänomen weiter zu fördern, etwa mit Add-On-CDs oder einem offiziellen Editor?

John Cook: „Ich glaube nicht, dass wir das tun müssen. Schaut euch die Leute da draußen an. Die machen das wirklich viel besser, als wir das jemals könnten."

PC ACTION Okay, wie sieht denn die Zukunft eurer *Grand Prix*-Serie aus? Was dürfen wir erwarten und müssen wir auf *Grand Prix 4* wieder vier Jahre warten?

John Cook: „Geoff und das Team haben mit MicroProse einen Vertrag über *Grand Prix 3, 4, 5, 6* und *7*. Das heißt aber nicht, dass ihr auf *Grand Prix 7* bis 2016 warten müsst. Nein, vielmehr haben wir die letzten vier Jahre dazu genutzt, die ganze Simulations-Technologie von Grund auf umzukrempeln und zukunftssicher zu machen. Es ist geplant, *Grand Prix 3* immer weiter zu verbessern und in den nächsten drei Jahren jeweils eine neue Version fertig zu stellen."

PC ACTION Das hat EA Sports mit dem jetzigen Start seiner *F1*-Serie auch geplant. Was sagt ihr zu dem Eintritt des Sport- und Rennspiel-Spezialisten in den Wettbewerb?

» Grand Prix 3 ist wie ein Eisberg. Das, was man am Monitor sieht, ist eigentlich nur die Spitze. Darunter aber verbirgt sich eine riesige Simulation. «



John Cook, Grand-Prix-3-Berater

John Cook: „Wir kommentieren eigentlich niemals die Spiele anderer Firmen. Lasst mich nur soviel sagen: Geoff Crammond programmiert seit über 15 Jahren Rennspiele. Wer hat schon so eine Erfahrung aufzuweisen?"

PC ACTION John, vielen Dank für das Interview.



In der monegassischen Portier-Kurve reihen sich Jordan, Ford und Prost vor dem Hafen-Tunnel auf.

Die Erlkönige im Vergleich

	Grand Prix 3	F1 2000
Voraussichtliche Hardware für optimale Performance	PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, Direct 3D-Grafikkarte mit 16 MB RAM	PII 400, 64 MB RAM, 3dfx-Grafikkarte mit 8 MB RAM
Grafikschnittstellen	Direct 3D	Direct 3D, Glide
Soundschnittstellen	Direct Sound	Direct Sound 3D
Lizenz/Saison	Offizielle FOM-Lizenz für die gesamte Saison 1998	Offizielle FOM-Lizenz für die gesamte Saison 2000
Spielmodi	Einzelrennen, Weltmeisterschaft	Noch nicht bekannt
Multiplayer-Optionen	Seriell, Modem, 4 (evtl. 8) Spieler im Netzwerk	Modem, 22 Spieler im Netzwerk
Setup-Möglichkeiten	2-stufig: Standard, Erweitert	3-stufig: Standard, Erweitert, Komplex
Fahrerhilfen	8	10
Replay-Funktionen	Ja, KI-gesteuert	Noch nicht bekannt
Fahrperspektiven	2 feste	2 feste plus frei einstellbare Kamera
Renn-Kommentar	Nein	Nein
Wettereinflüsse	Ja, volle Regen-Simulation	Nein, nur Sonnenschein

100% Force Feedback für nur 99,- DM

FORCE FEEDBACK
FX RACING WHEEL

Mit dieser Technologie schaffst Du jedes Rennen!



FUNKTIONEN
Gut erreichbare Funktionstasten sorgen auch bei heißesten Rennen für die totale Kontrolle

MINI-WHEEL
Hier kannst Du Deine Feinmotorik zum Einsatz kommen lassen und das Force Feedback hautnah spüren

TRIGGER
Triggertaste für die genaueste Regulierung von Gas und Bremse

BRAVO SCREEN FUN 1
Für rasante Rennsimulationen gehört das kleine Lenkrad von Interact zur ersten Wahl

INTERACT®

2,3 GameStar
Interact FX Racing Wheel
2.Testsieger in 01/99

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

Neben dem FX Racing Wheel und der Weltneuheit DexDrive™, bietet INTERACT® Force Feedback Produkte und aktuelle Game Accessories für PC, PSX, N64 und Game Boy™

Geschützte Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers



Sicher ein Grund mehr, Star Trek: Voyager mal anzuspielen: die schöne 7of9 hat auch im Spiel ihren Auftritt.

Nachdem Activision mit Star Trek: Der Aufstand eher die Gelegenheitsspieler bediente, werden in nächster Zeit auch anspruchsvollere Trekkies auf ihre Kosten kommen. Star Trek: Voyager – Elite Force nutzt die neueste Grafikengine von id Software, damit Sie den Borg einmal so richtig die Hölle heiß machen können ...

Arena im Weltall

Sie sind Mitglied einer „Hazard Team" genannten Elite-Einheit, die auf der Voyager intern für Sicherheit sorgt. Als während eines Routine-Flugs plötzlich alle Energie-Systeme ausfallen, ist es an Ihnen, der Ursache auf den Grund zu gehen. Bei der Inspektion des Maschinenraums entdecken Sie, dass Raumpiraten das Schiff plündern und Mitglieder der Besatzung töten. Doch mit der Vernichtung dieser Schurken ist es nicht getan; andere, weit mächtigere feindliche Lebensformen wollen nicht nur der Voyager an den Kragen, sondern die gesamte Galaxie zerstören!

Erdbeben im Star-Trek-Universum

Star Trek: Voyager – Elite Force wird von Raven Software (*Heretic II*) auf der Basis von id-Softwares aktueller 3D-Engine entwickelt. Ein Großteil der 35 Levels spielt sich auf der Voyager selbst ab, die zu diesem Zweck teilweise naturgetreu nachgebildet wurde. Anders als bei id gibt es in *Star Trek: Voyager – Elite Force* jedoch eine echte Handlung, die neben der reinen Action auch gelegentlich das Lösen von Puzzles erfordert. Zudem dürfen Sie – ähnlich wie in *Half-Life* – mit diversen Nichtspielercha-

Star Trek: Armada

Auch für Echtzeitstrategen hat Activision in Kürze ein heißes Eisen aus dem *Star Trek: Next Generation*-Universum im Feuer. In *Star Trek: Armada* dreht sich alles um die Bedrohung der Föderation durch die Borg. Sie selbst können auf der Seite der Föderation, der Klingonen, der Romulaner oder der Borg bis zu 30 verschiedene Raumschiffe kommandieren – Kampfschiffe gehören ebenso dazu wie gigantische Kreuzer, Aufklärer, Transport- und Bau-Einheiten. In 20 Missionen werden Sie mit einer Vielfalt von Aufträgen konfrontiert, die die Story vorantreiben bis zum großen Showdown zwischen Picard und Locutus. Um den Aufgaben nicht nur taktisch, sondern auch technologisch gewachsen zu sein, entwickeln Sie in speziellen Forschungsstationen ständig neue Waffensysteme. Ein storybasierter Mehrspieler-Modus über Netzwerk oder Internet wird ebenfalls Bestandteil von *Star Trek: Armada* sein, das nach Aussagen der Entwickler bereits im März in den Läden stehen soll. Bitte beachten Sie zu *Star Trek: Armada* auch unsere Videoreportage auf der Cover-CD.



Von wegen nüchtern: Die flexible 3D-Engine von Star Trek: Armada lässt auch das Auge nicht zu kurz kommen und ermöglicht neben zündenden Effekten auch die freie Wahl des Blickwinkels aufs Kampfgeschehen.

rakteren interagieren; die der Handlung zugrunde liegenden, so genannten ICARUS-Skripts können an bestimmten Stellen unterbrochen werden, um verschiedene Aktionen zu ermöglichen. Sehen Sie beispielsweise, wie ein Crew-Mitglied von einem Borg getötet wird, können Sie dies noch verhindern, wenn Sie schnell genug sind, und anschließend auf die Unterstützung des Geretteten zählen.

Aufruhr auf dem Holodeck

Ein ganz besonderes Highlight von *Star Trek: Voyager – Elite Force* wird sicherlich der Mehrspieler-Modus sein, der alle Möglichkeiten bietet, die auch id Softwares aktuelles Kultspiel auszeichnen: sowohl Free-for-All als auch Capture the Flag und das Spielen in mehreren Teams im Netzwerk oder Internet wird unterstützt, und Sie können sich entscheiden, ob Sie lieber als Mitglied der Voyager-Crew, als Borg, als Alien oder als Kämpfer des Hazard-Teams ins Geschehen eingreifen wollen. Zu Schaden kommt bei den hitzigen Gefechten nie jemand, denn es handelt sich dabei in allen Fällen um Simulationen auf dem Holodeck der Voyager.

Opulente Präsentation

Raven legt viel Wert darauf, mit *Star Trek: Voyager – Elite Force* der besonderen Atmosphäre der TV-Serie so nahe wie möglich zu kommen. ids Engine wurde deshalb um einige Features erweitert, mit denen sich die optischen Effekte noch filmreifer präsentieren lassen. Außerdem griff man bei den Soundeffekten zwecks Authentizität direkt auf die Originale aus der Paramount-Sound-Datenbank zurück. Fast schon ein Muss in den Augen der Fans: die Dialoge der Spielcharaktere werden von den Schauspielern der Fernsehserie bzw. deren Synchronsprechern realisiert.

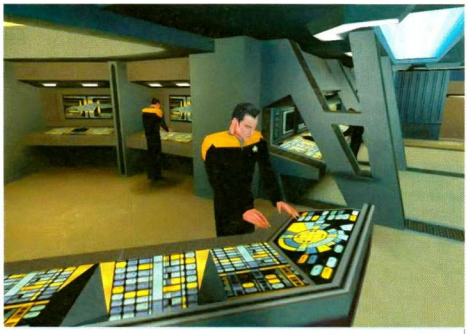
Herbert Aichinger



Das Innenleben der Voyager wurde für Elite Force detailgetreu nachempfunden, wobei die Entwickler so manche Schwierigkeit mit der Kollisionsabfrage zu meistern hatten.



Immer wieder werden Sie mit Ihrem Hazard Team der Bedrohung durch die anpassungsfähigen Borg ins Auge sehen müssen.



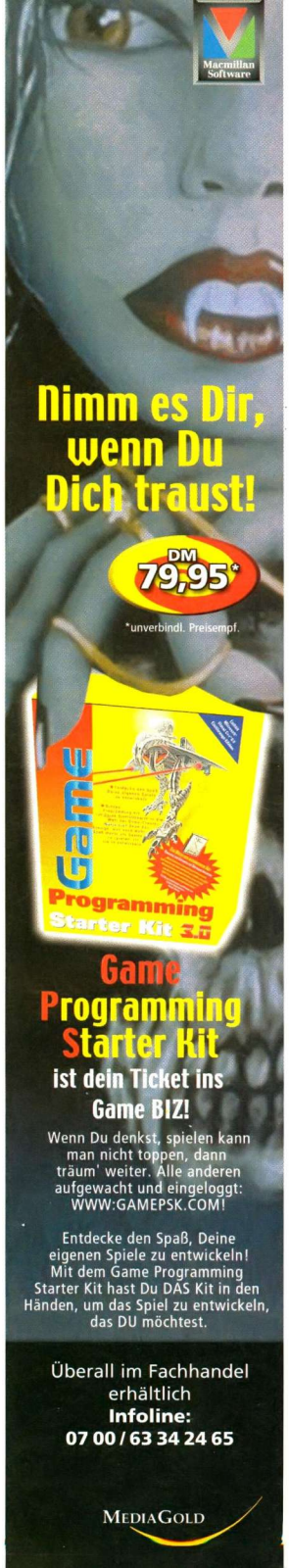
Noch nie haben sich in einem Star-Trek-Spiel derart detaillierte Charaktermodelle getummelt wie in Voyager – Elite Force.

Star Trek: Voyager EF

Voraussichtlich:	P200, 32 MB RAM, Win 95, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, OpenGL, DirectSound
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk, Internet
Hersteller:	Raven/Activision
Veröffentlichung:	1. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	3D-Shooter von id Software, Unreal
Internet:	www.ravensoft.com/eliteforce/

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

» Star Trek: Voyager dürfte ein Ego-Shooter der Extraklasse werden, dessen Anspruch weit über eine simple Ballerei hinausgeht. «



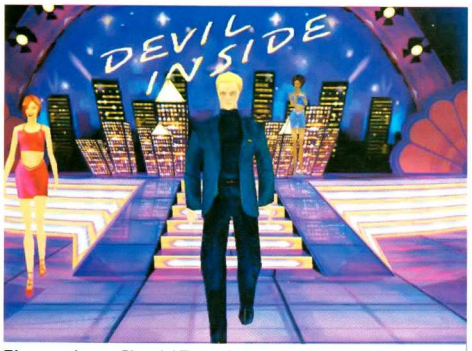
Ein Quotenbringer?

Reality TV ist in aller Munde, und Devil Inside ist das richtige Spiel zum Thema. Schlüpfen Sie in die Rolle des Polizisten Dave, der fürs Kabelfernsehen verdammte Seelen tötet und sie als Teufelin Deva in die Hölle befördert!

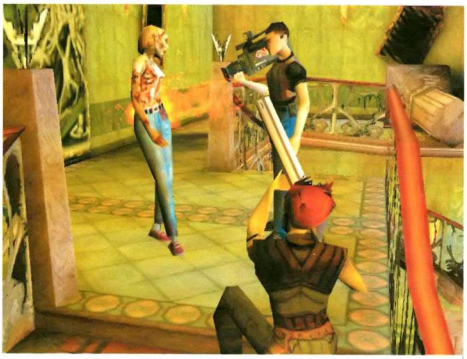
Erinnern Sie sich noch an *Alone in the Dark*? An die Gruselvilla, in der Sie mit dem Polygonmännchen Edward Carnby bizarre Monster unschädlich machen mussten? Die *Alone in the Dark*-Trilogie gehört sicher zu den wichtigsten Spiele-Reihen überhaupt; fast alle neueren Action-Adventures wurden mehr oder weniger deutlich davon beeinflusst. Hubert Chardot, der „Vater" von *Alone in the Dark*, kehrt mit seinem aktuellen Projekt *Devil Inside* sozusagen zu seinen Wurzeln zurück: das Spiel orientiert sich stark an der Machart des Klassikers, bietet jedoch eine komplexere, dynamischere Story und zeigt sich technisch auf dem neuesten Stand.

Rückkehr der Höllenbrut

1994 gelang es in Los Angeles endlich, einen „Night Howler" genannten Serienmörder dingfest zu machen und hinter Gitter zu bringen. Vier Jahre später starb der Schwerverbrecher auf dem elektrischen Stuhl. Das Grauen nahm dennoch kein Ende: dem Night Howler gelang es, mit einer Horde böser Geister aus der Hölle zu entfliehen. Nun macht er Shadowgate unsicher, ein finsteres Anwesen in den Hügeln Hollywoods. Jeder, der es wagt, dieses Gebäude zu betreten, muss fortan um sein Leben fürchten. Der Fernsehsender WWWL@ (*Weird Wild World Los Angeles*) wittert hier den Stoff für eine einschaltquotenträchtige TV-Show und engagiert den Polizisten Dave, um vor laufenden Kameras in dem düsteren Haus mit den Bösewichten aufzuräumen. Nicht umsonst wird Dave mit der Aufgabe betraut; er verfügt nämlich über die ganz spezielle Fähigkeit, sich in bestimmten Situationen in die Teufelin Deva zu verwandeln, die einen direkten Draht zu Luzifer höchstpersönlich hat. Gelingt es Dave, eines von den Monstern zu töten, kann Deva es anschließend schnurstracks in die Hölle befördern ...



Die umstrittene Skandal-Fernsehshow Devil Inside des Senders WWWL@ spezialisiert sich auf paranormale Phänomene.

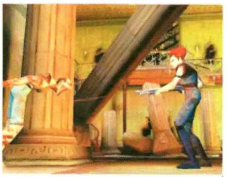


Immer draufhalten! Wenn Polizist Dave sich mit den Monster herumschlägt, ist der Kameramann immer dabei.

Live dabei

Bei allen Aktionen ist Dave der Kameramann von WWWL@ stets dicht auf den Fersen, um auch jedes atemberaubende Detail im Bild festzuhalten. Aus entsprechend vielen verschiedenen Perspektiven wird der Spieler das Geschehen dann auch wahrnehmen – zuweilen kann es sogar passieren, dass der Kameramann Dave vor die Füße stolpert oder gar selbst sein Leben lassen muss. Anders als Carnby in *Alone in the Dark* bewegt sich Dave in echtem 3D-Terrain und darf sich im Lauf des Spiels mit 20 verschiedenen Waffen gegen mehr als 40 Monster zur Wehr setzen. Den Spieler erwartet dabei nicht nur ein Feuerwerk an Grafikeffekten; auch akustisch wird es *Devil Inside* wahrscheinlich richtig krachen lassen: Cryo verhandelt wegen des Soundtracks noch mit der Metal-Band *Fear Factory*.

Herbert Aichinger



Das Interieur von Shadowgate entwarfen Studenten der Lyoner Universität.



Gegen die aggressiven Monster der Hölle setzt Dave großkalibrige Argumente ein.

Devil Inside

Voraussichtlich:	PII266, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	1
Hersteller:	Gamesquad/Cryo Interactive
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Alone in the Dark, Resident Evil 3
Internet:	www.cryo-interactive.de

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

» Mit Devil Inside könnte es Cryo gelingen, den gegenwärtigen kreativen „Durchhänger" zu überwinden. Viel versprechend! «

Pssst... Schreibegelübde!

Free & Easy mit SMS.

50 SMS inklusive*



High QUALITY Net

Jetzt sündhaft günstig SMS verschicken. Keine Vertragsbindung, keine Grundgebühr. Natürlich im High Quality Net.

*Bei Aktivierung einer Free & Easy Card vom 20.01.-29.02.2000

Infos unter 0 18 03-177 177
oder Internet www.eplus.de

e·plus

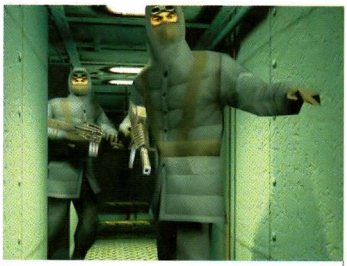
So nah, als wär man da

Der Engel des Todes

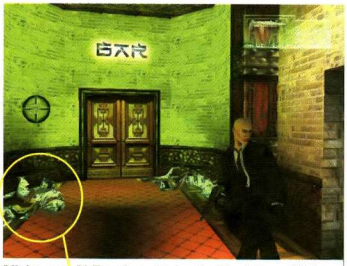
„Wo gehobelt wird, da fallen Späne", lautet eine alte Binsenweisheit. Was fällt, wenn der Hitman statt des Hobels die Knarre auspackt, können Sie sich denken. Naht hier etwa mit Riesenschritten das nächste Soldier of Fortune? Wir haben für Sie alle verfügbaren Fakten zusammengetragen.

Fakten

- 20 Levels
- Fünf Schauplätze
- Bereits über 70.000 Arbeitsstunden Entwicklungszeit
- Bewegungen mit Motion-Capture-Verfahren
- Über 100 Charaktere
- ca. 30 Stunden Spielzeit



Personenkontrolle durch eine vermummte Patrouille: Wie gut, dass Sie verkleidet sind.



Nicht nur Al Bundy geht in die Nacktbar: Viele Einrichtungsgegenstände lassen sich zerlegen.

Aus Dänemark kommen nicht nur Legosteine und schöne Frauen. In Kopenhagen werkelt die Programmier-Crew IO Interactive an Ihrem Erstlingswerk *Hitman: Codename 47*. Darin schlüpfen Sie in die Haut eines Berufskillers und schicken ausgewählte Personen ins Jenseits. Zu Ihren Opfern zählt ein Polizeichef ebenso wie Mitglieder der Unterwelt, die allesamt von Bodyguards und Handlangern geschützt werden. Doch wer steckt hinter den Jobs, die Sie erledigen? Und inwieweit sind Sie selbst darin verwickelt? Sind Sie gar Teil eines Experiments? IO verspricht ein mehr als überraschendes Ende. Die Story an sich wird linear gestrickt sein. In fünf Episoden mit jeweils vier Levels verschlägt es Sie an Orte auf dem ganzen Globus: über eine chinesische Großstadt und Container-Schiffe bis hin zum südamerikanischen Regenwald. Im Gepäck haben Sie unter anderem Messer, Revolver, 45er-Automatikpistolen, 9mm-Uzi, Scharfschützen- und Sturmgewehre Marke Kalashnikov-AK-47.

Die Macht der Technik

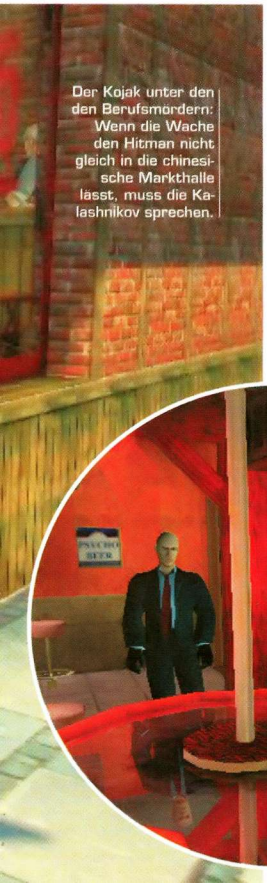
Seit über fünf Jahren schmiedet IO bereits an der objektorientierten Grafikengine Glacier (zu deutsch „Gletscher"). Pflanzen bewegen sich zur Seite, wenn sie berührt werden, Schatten werden in Echtzeit berechnet und wie in *Nocturne* flattern Kleidungsstücke im Wind. Zudem wurde versucht, eine möglichst realistische Spielumgebung zu schaffen, wie das penible Design eines Luxus-Hotels mit Thermalbad im Stil des ausgehenden 19. Jahrhunderts zeigt. Damit die Figuren nicht wie Pinocchio herumstaksen, wurden in London die Bewegungen von Stuntleuten anhand des „Motion-Capture"-Verfahrens eingefangen. Jeder der weit über 100 Charaktere wird mit gut 300 Polygonen modelliert. Alles soll „echt" wirken, wenn Sie schwimmen, fallen, gehen, rennen oder wild um sich ballern. Das soll sogar so weit gehen, dass nach einem Treffer Ihr Arm oder Bein taub werden kann und Sie behindert. Selbst Gefühlsregungen sollen sich in den Gesichtern widerspiegeln. Passend dazu gleicht sich auch die Begleitmusik an die Spielszenen an.



Rettet den Regenwald in Südamerika! Ob in Verfolger- oder Egoperspektive, entscheiden Sie.



Einsatz des Jagdgewehrs: Das geht ins Auge. Ob die deutsche Version entschärft wird, kann Eidos noch nicht bestätigen.



Der Kojak unter den den Berufsmördern: Wenn die Wache den Hitman nicht gleich in die chinesische Markthalle lässt, muss die Kalashnikov sprechen.

Ein neuer Meisterdieb?

Das Geschehen ist laut Auskunft von János Flösser, Vize-Präsindent von IO Interactive, stark durch Filme wie *Leon der Profi* oder *Nikita* beeinflusst. Im Gegensatz zu so manchem John-Woo-Machwerk existiert meistens jedoch noch ein anderer Weg als die Augen-zu-und-durch-Methode. Es empfiehlt sich, ähnlich wie in *Dark Project*, Vorgehensweisen zu planen: Sprechen Sie mit Passanten, beobachten Sie Ihr Opfer, spähen Sie einen Fluchtweg aus, lassen Sie Leichen verschwinden und tarnen Sie sich mit fremden Klamotten! Sie haben völlig freie Hand. Nur wer unachtsam ist, wird vom Feind gesehen oder gehört. Damit es nicht ganz so schwer wird, wie es klingt, können Sie Aktionspunkte einheimsen, die Ihnen im Kampf einen zeitlichen Vorteil verschaffen. Das ist zwar nicht ganz so realistisch wie in *Rainbow Six* oder *SWAT 3*, aber vielleicht ein guter Ansatz. Da das ähnliche *Max Payne* von Take 2 inzwischen auf Oktober verschoben wurde, hat *Hitman* Chancen, die richtige Lücke zu erwischen.

Joachim Hesse

Tabledance: Den Screenshot haben wir nur gewählt, um Ihnen die Spiegeleffekte zu zeigen.

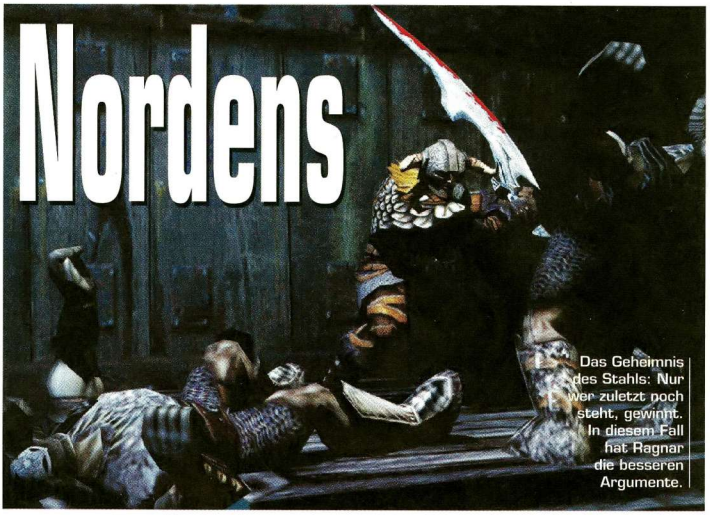
Hitman

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	D3D, Glide, Open GL, DS3D, DMusic, A3D 2.0, EAX 2.0
Spielerzahl:	1
Sprache:	Englisch
Hersteller:	IO Interactive/Eidos Interactive
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Dark Project, Max Payne, Nocturne
Internet:	www.eidos.de

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

» Harte Action aus dem hohen Norden: Wenn Hitman rechtzeitig fertig wird, könnte es einige andere Spiele alt aussehen lassen. «

Held des Nordens



Das Geheimnis des Stahls: Nur wer zuletzt noch steht, gewinnt. In diesem Fall hat Ragnar die besseren Argumente.

Wikinger sind seit gut 900 Jahren ausgestorben, sagen Sie? Rune zeigt Ihnen im Handumdrehen, dass Ihnen die vermeintlich Verblichenen noch ordentlich eins auf die Nase geben können.

Vor langer, langer Zeit, da lebte hoch im Norden ein seltsames Erobervolk: die Wikinger. Sobald ein Junge reif war, ein Mann zu werden, verließ er per Boot sein Dorf. Erst wenn er sich die Hörner abgestoßen hatte, durfte er zurückkehren. Gut möglich, dass damals ein paar Drückeberger nur um die Ecke zu ihrer Tante gefahren sind und nachher die spannendsten Räuberpistolen zum Besten gaben. Zu dieser Sorte gehören Sie nicht. Sie sind Ragnar, 16 Jahre alt und bereit, als Krieger in die Annalen der Geschichte einzugehen. Leider wird Ihr Ausflug spannender, als Sie zunächst dachten: Ein Strudel saugt Sie direkt in die Unterwelt. Hier stoßen Sie auf ein seltsames Geheimnis. Warum wollen die dunklen Wikinger Ihr Volk ausrotten? Finden Sie es heraus, indem Sie nach Midgard (zu Deutsch: Erde) zurückkehren! Ob Sie auch in die Berge der dunklen Verwandtschaft eindringen und im Wald den Eingang zum Königreich der Zwerge bloßlegen können, wird sich herausstellen.

Der Berserker erwacht

Rune basiert auf einer verbesserten *Unreal*-Engine, ist ein Mann-gegen-Mann-Kampfspiel und steuert sich komplett aus der Verfolger-Perspektive. „Nichts geht über eine Schlägerei mit einem Wikinger mit einer großen Axt", offenbart uns Tim Gerritsen, Entwicklungschef bei Human Head. Und Gegner gibt es reichlich: Pelzratten, Höllenfische, Seeschlangen, Goblins, Schamanen, Zwergen-Reiter auf Kröten, Riesenkäfer ... eben alles, was das Kriegerherz begehrt. Waffen, die Ihre Feinde durch plötzliches Dahinscheiden nicht mehr brauchen, dürfen Sie mitnehmen. Sollten Sie noch Beine oder Arme abhacken, dürfen Sie diese auch als Waffe verwenden: Wohl bekomm's! Schilde, Fackeln, Felsen oder Knochen gehören ebenfalls zu den Gebrauchsgegenständen. Alles in allem wird es voraussichtlich mehr als 20 Mordinstrumente geben, die Sie benutzen können. Bekannt sind bereits Krummdolch, Kurzschwert, Zweihänder, Streitaxt, Keule, Hellebarde, Kriegshammer und Morgenstern. Fernwaffen werden wohl nicht zum Einsatz kommen, doch auch eine Axt oder ein Speer lässt sich ein paar Meter weit schleudern, wenn Sie es darauf anlegen.



Hör mal, wer da hämmert: ein Hinterhalt der Berg-Yetis.

Gar keine schlechte Idee, besonders dann, wenn Ragnar mal wieder schwer unter Ihrem Sammeltrieb zu leiden hat, denn der Platz im Inventar ist begrenzt. Im Mehrspielermodus werden Sie vor anderen Problemen stehen: In Arenen geht es gegen bis zu acht Mitspieler auf Leben und Tod. So bewerfen Sie sich in einer Bar mit Fässern oder bekriegen sich (wenn alles klappt wie geplant) von zwei Wikingerbooten aus. Donnergott Thor wäre stolz auf Sie.

Joachim Hesse



Der Fight Club: Regel 1: „Rede nicht darüber!", Regel 2: „Ducken!"

Rune

Voraussichtlich:	P 233, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk
Hersteller:	Human Head Studios/Take 2
Veröffentlichung:	September 2000
Vergleichbar mit:	Drakan, Heavy Metal: FAKK², Fighting Force
Internet:	www.humanhead.com

Spieleanteile

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

» Ragnarök erwartet Sie! Mit dem Wikinger-Epos Rune könnte Sie endlich auch auf dem PC mal wieder ein gutes Hack'n'Slay-Spiel erwarten. «

Magie statt Magnum...

'The Wheel of Time'

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

90% PC Action 12/'99 | 9/10 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 TT 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

Drei glorreiche Halunken

Wollten Sie nicht immer schon mal ein Hund sein? Oder ein verrückter Wissenschaftler? Oder ein Held im Latexanzug? Nein? Sie haben eine Hundehaar-Allergie und stehen nicht auf Lack und Leder? Macht nix, MDK 2 könnte Sie trotzdem interessieren.



Wie bereits beim ersten Teil besitzt Held Kurt einen Gleitschirm. In dieser Szene kämpft er mit einer Art Riesenfrosch. Rechts unten sind Inventar und Lebensenergie zu erkennen.



Max, mit vier Gatlin-Maschinengewehren in den Pfoten, kann einen Raketenrucksack nutzen.



Doc Hawkins bastelt aus einem Taschentuch und einer Flasche Schnaps eine Brandbombe.

Der sechsbeinige Cyber-Kriegsköter Max (M), sein Schöpfer Doc Hawkins (D) und dessen Angestellter Kurt (K), bekannt als Held im Strampelanzug, konnten ihren Sieg über die Aliens im ersten Teil noch gar nicht feiern, da braut sich neues Unheil zusammen. Erneut sind Außerirdische auf der Erde gelandet! PC Action durfte eine spielbare Version von *MDK 2* begutachten: Der Nachfolger sieht ordentlich, aber nicht umwerfend aus. Der Humor ist schräg und vielleicht nicht jedermanns Sache. Wer aber beispielsweise über furzende Außerirdische lachen kann und flippige Actionspiele mit Jump&Run-Einlagen mag, dürfte eine Menge Spaß haben. Erneut machen Sie sich zunächst als Kurt auf die Socken, der mit seiner Hochgeschwindigkeits-Handfeuerwaffe um sich ballert. Wenn er in den Scharfschützenmodus wechselt, kann er zoomen und Granaten oder Raketen einsetzen. Wichtig ist ferner sein Gleitschirm, mit dem er größere Distanzen in der Luft zurücklegen kann. Der Wiedererkennungswert ist hoch: Wir dürfen uns einmal mehr darüber wundern, warum eine solch seltsame Erfindung wie Kurts aufblasbare Dummy-Puppe tatsächlich funktioniert. Er wirft sie ab, um Aliens abzulenken, die das Teil merkwürdigerweise für ihren Feind halten und prompt darauf losgehen.

Kurts Kumpel

Die größte Neuerung ist, dass der Spieler im Verlauf des Abenteuers auch Max und den Doc steuern darf. Der wuschelige Max hat sechs Beine und immer ein Pfotenquartett frei, um vier Waffen gleichzeitig zu benutzen. Entsprechend wirkungsvoll kann er durch die Feinde pflügen. Doc Hawkins bedient Freunde des Adventure-Genres. Der Wissenschaftler sammelt allerlei Gegenstände ein, um sie zweckdienlich miteinander zu kombinieren. Beispiel: Aus Schnapsflaschen und Taschentüchern bastelt er Molotowcocktails. Hat er zudem ein Feuerzeug zur Hand, kann er die Brandbombe auch zünden und auf Gegner schleudern.

Besonders gut gefallen haben uns die spritzigen Zwischensequenzen und die präzise Steuerung. Gespielt wird in der Verfolgerperspektive, wobei ein paar Programmierknniffe immer für Überblick sorgen. Dennoch hatten wir mit dem zeitweise unfairen Schwierigkeitsgrad zu kämpfen.

Harald Fränkel

MDK 2

Voraussichtlich:	Mind. P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Technik:	Direct3D, Glide, OpenGL, DirectSound, Aureal A3D, EAX
Spielerzahl:	1 Spieler
Hersteller:	BioWare/Interplay
Veröffentlichung:	Mai
Vergleichbar mit:	MDK
Internet:	www.interplay.com/mdk2; www.mdk2.com

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

» Ähnlich witzig-schräg wie der erste Teil – dem bekanntlich kein Verkaufserfolg beschert war. An manchen Stellen noch zu schwierig. «

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

14° East

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.

Interplay



Auf der Cover-CD

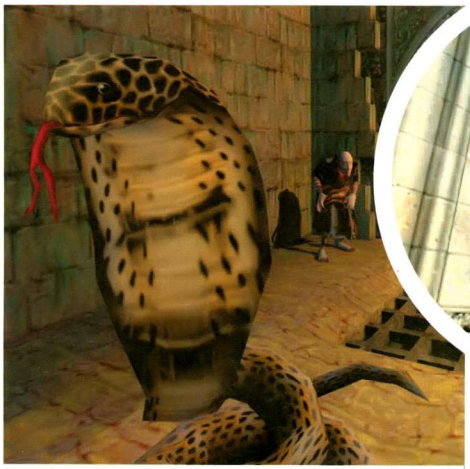
Videoreportage

Wenn Sie die *Vampire*-Präsentation bei Nihilistic Software hautnah miterleben wollen, sollten Sie sich die Videoreportage von unserem Besuch in Novato, Kalifornien zu Gemüte führen.

Im Haus der Vampire

Nein, unser Ortstermin fand nicht in Transsylvanien statt, sondern in Kalifornien. Und die Lebewesen, die wir dort in den Räumen von Nihilistic Software trafen, dürstet es keineswegs nach Blut, sondern nach Erfolg. Dieser dürfte nach Veröffentlichung ihres Horror-Epos nicht lange auf sich warten lassen ...

Unsere Reise ins Land der Vampire stand unter keinem guten Stern: Zunächst waren unsere Flugtickets auf mysteriöse Weise verschwunden, dann verpassten wir in Paris um Haaresbreite unseren Anschlussflug und in San Francisco hatte ein Unbekannter unsere Hotelreservierung storniert. Doch nichts konnte uns davon abhalten, den von einem bleichen PR-Manager namens Vic arrangierten Pressetermin mit den Erben Graf Draculs auch wahrzunehmen. Schließlich erreichten wir doch noch das ungefähr eine halbe Autostunde von San Francisco entfernte Städtchen Novato, in dem der Firmensitz von Nihilistic Software beheimatet ist. Auf den ersten Blick wirkte die Umgebung eher kleinbürgerlich und das „Vampir-Schloss", in dem gegenwärtig ein kleines Team an der Fertigstellung des Rollenspiels *Vampire: Die Maskerade* arbeitet, entpuppte sich als recht unscheinbares Gebäude – es hätte genauso gut ein paar spießige Familien beherbergen können. Doch der Eindruck täuschte: Im Haus mit der Adresse „1 Commercial Boulevard" wird eines der wohl aufregendsten Spiele der kommenden Monate entwickelt und wir hatten Gelegenheit, es schon jetzt näher kennen zu lernen und ausführlich probe zu Spielen!



Das Vampire-Bestiarium umfasst auch so Furcht erregende Wesen wie diese Riesenkobra.



Die Animationen der Vampire sind atemberaubend: Es kann einem wirklich eiskalt den Rücken runterlaufen, wenn die Kreaturen jeden ihrer Knochenfinger einzeln bewegen!

Clan der Spiele-Koryphäen

Chef-Vampir Ray Gresko hieß uns willkommen und stellte uns den Nihilistic-Clan vor, ein bunt zusammengewürfeltes Häufchen aus Programmierern, Leveldesignern und Grafikern, die allesamt in ihrem Vorleben schon Großes geleistet haben. Ein „Spiele-Schrein" im Großraumbüro gibt Auskunft über die früheren Aktivitäten der *Vampire*-Entwickler: Ray Gresko hat ebenso wie die Programmierer Yves Borckmans und Ingar Shu seine Wurzeln bei LucasArts, wo er an allen maßgeblichen Titeln der letzten Zeit beteiligt war. Rob Huebner, der Schöpfer der genialen *Vampire*-3D-Engine, machte sich mit *Descent* und *StarCraft* einen Namen, während Leveldesigner Steve Tietze vorher in gleicher Funktion für id Software und 3D Realms arbeitete. Die enorme Erfahrung des Teams kommt dem Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade* sichtlich zugute – das wurde spätestens deutlich, als Ray Gresko und Rob Huebner uns das Projekt aus erster Hand am Monitor präsentierten.

Blutkonserven statt Sandwiches

Vampire bietet bereits im Einzelspielermodus alle Elemente, die ein vollwertiges Rollenspiel ausmachen. Die Grundeigenschaften des Helden Christof können in einem gewissen Rahmen vom Spieler beeinflusst werden. Im Lauf der Zeit gewinnt er an Erfahrung hinzu, neue Ausrüstungsgegenstände stehen zur Verfügung, wackere Mitstreiter können in die Party aufgenommen werden. Die Handlung von *Vampire: Die Maskerade* gliedert sich in unmerklich ineinander übergehende Levels, in denen der Spieler eine Reihe von Quests zu absolvieren hat. Besonders beeindruckend im Vergleich zu anderen aktuellen Rollenspielen ist dabei zum einen die Einsteigerfreundlichkeit von *Vampire*, dank der sich selbst blutige Anfänger sehr schnell in dem Spiel zurechtfinden. Ein Point & Click-Interface mit kontextsensitivem Mauszeiger, wie man es aus zahlreichen anderen Programmen kennt, schafft auf Anhieb ein gewisses Maß an Vertrautheit, während man sich die komplexeren Features nach und nach im Lauf des Spiels aneignen kann. Zum anderen dürfte *Vampire: Die Maskerade* das erste PC-Rollenspiel sein, das mit einer wirklich atemberaubenden 3D-Optik daherkommt. Rob Huebner erklärt dies folgendermaßen: „Bei vielen Elementen kamen die Anregungen aus der 3D-Shooter-Community, so beispielsweise die Möglichkeit für den Spieler, die Levels zu verändern, unsere Skriptsprache zu verwenden, Objekte zu manipulieren oder selber Skins zu entwickeln, man kann neue Zaubersprüche und Fähigkeiten integrieren ... zum ersten Mal geht die Technologie und Flexibilität, die man bislang nur aus 3D-Shootern kennt,

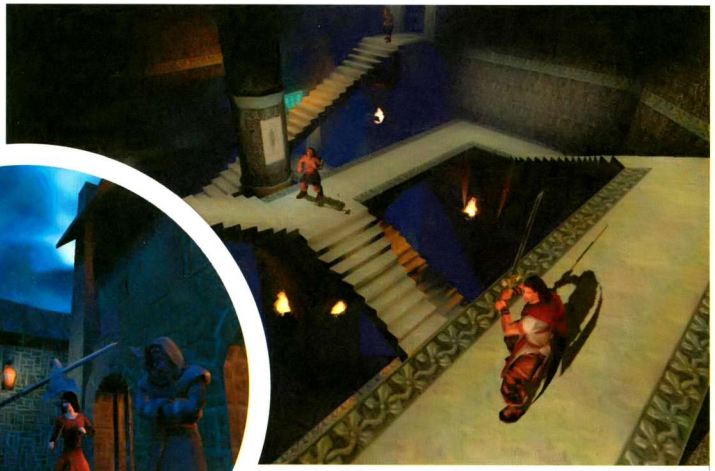




Die Kamera lässt sich völlig frei einstellen. Die ungewöhnlichen Perspektiven kann man dann auch für selbst kreierte Cutscenes nutzen.



Stimmungsvoller und realistischer als in den meisten anderen einschlägigen Spielen ist in Vampire die Darstellung von Himmel und verschiedenen Wettersituationen gelungen.



In derart spärlich ausgeleuchteten Räumen wirkt der echtzeitberechnete Schattenwurf der Charaktere umso eindrucksvoller.

eine Verbindung ein mit einer rollenspieltypischen Handlung. [...] Bei den Charaktermodellen und den Animationen haben wir uns um größtmögliche Authentizität bemüht und auch die Dinge herausgearbeitet, die die meisten Animationsprogramme überspielen und vereinfachen. Bei uns sieht man keine Lücken oder Löcher in den Modellen, die Skins sind sehr detailreich texturiert und bewegen sich sehr realistisch. Für die Animationen machten wir Gebrauch von einem Skelettmodell – dabei gelang es uns, mit dem Speicherplatz wesentlich ökonomischer umzugehen als viele andere Spiele. Ein Charakter verfügt über mehr als hundert verschiedene Animationssequenzen – trotzdem nehmen alle Animationen zusammengenommen auf der Festplatte nicht mehr als 20 MB Speicherplatz ein."

Eigene Abenteuer erleben

Während der Einzelspielermodus sich bei unserem Probespiel schon als sehr stabil erwies, konnten wir den so genannten Storyteller-Modus bei unserem Besuch noch nicht in seiner endgültigen Form erleben; zwei verschiedene Builds, die sich nicht so recht miteinander vertragen wollten, waren im Nihilistic-Netzwerk parallel im Umlauf. Diverse Programmabstürze waren die Folge. Trotzdem ist die Grundidee überaus faszinierend. Dazu Ray Gresko: „Der Mehrspielermodus von *Vampire* kennt eigentlich keine Grenzen und bietet eine völlig neue Spielerfahrung. Als Storyteller hat man das Privileg, jedes Objekt im Spiel zu beherrschen, Erfahrungspunkte zu verwalten, die Spielumgebung zu beeinflussen. [...] Der Storyteller kann sich eine Spielfigur aussuchen, die er neben seiner Funktion als Spielleiter kontrollieren will. Das Interface für den Storyteller ist dem regulären Interface sehr ähnlich, außer dass man damit über eine Reihe weiterer Steuerelemente verfügt. Alle Objekte stehen bereit, um sie nach eigenen Wünschen ins Spiel zu integrieren. Ein schwebender Kopf repräsentiert den Storyteller auf dem Bildschirm – für die anderen Spieler ist er unsichtbar. Eine seiner herausragenden Fähigkeiten besteht darin, in andere Charaktere zu schlüpfen und sie für eine Weile zu steuern. Er kann nun den anderen Spieler auffordern, beispielsweise mit ihm in einen Dungeon hinabzusteigen und so den weiteren Spielablauf zu bestimmen. Dabei kommunizieren die Spieler im Wesentlichen über ein Text-Interface miteinander. Genauso gut lässt sich selbst geschriebener Dialog für Zwischensequenzen oder Intros ins Spiel einbauen. Man kann das mit einer Art Sandkasten vergleichen, in dem die Spieler ihre eigenen Ideen realisieren können. Wir liefern hierzu auch die nötigen Werkzeuge, um selber Levels zu erstellen, inklusive unserer Skriptsprache. Viele Leute draußen in der Internet-Community sind sehr gespannt auf diese Features – Leute, die vorher lediglich Levels für Ego-Shooter entwickelten oder sich für interaktive Fiktion interessieren, können mit unserem Mehrspielermodus nun ihre eigenen Geschichten erzählen."

Herbert Aichinger



Das Interface des Storytellers unterscheidet sich in Vampire nur marginal von denen der anderen Spieler.

Vampire: Die Maskerade

Voraussichtlich:	PII 266, 32 MB RAM, Win95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Internet, Netzwerk
Hersteller:	Nihilistic/Activision
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Gothic
Internet:	www.nihilistic.com

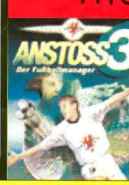
Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» *Vampire verbindet die üppige Optik eines 3D-Shooters mit der enormen Tiefe eines Pen & Paper-Rollenspiels.* «

Game It!

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Titel des Monats



Anstoss 3* 72,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!!

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

10319 Berlin
JE Games Lichtenberg
EKZ Am Tierpark – 030/51097820

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

12161 Berlin
JE Games Friedenau
Bundesallee 85 – 030/85989222

12277 Berlin
JE Games Marienfelde
Buckower Chaussée 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

19322 Wittenberge
Am Stern 1

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26 – 04131/735386

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

35625 Hüttenberg
Hauptstr. 149 – 06403/7790078 neu!

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

64283 Darmstadt
Wilhelminenstr. 9 – 06151/28860

64625 Bensheim
Schlinkengasse 4 – 06251/581564

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. 34 – 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 – 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

PC PREISKNALLER

nur solange Vorrat reicht!

101. Airborne	24.99
3D Ultra Pinball: Turbo	19.99
500cc Grand Prix	24.99
5th Element	24.99
A-Train	24.99
Abe's Odysee	24.99
Abe's Odysee 2: Exodus	24.99P
Addiction Pinball	19.99
Airline Tycoon+Add-on	24.99
Aide de Camp	19.99
Alone in the Dark 3	14.99
Arcade Pool 2	24.99
Army Men	24.99
Art Of War Vol. 1	29.99
Atic Atac Campaign Set	29.99
Art of War Addon	29.99
Atari Collection	24.99
Atlantis	24.99
Atomic Bomberman	14.99
Need for Speed 2	9.99 N
Netstorm Islands	14.99
Nihilist	9.99
Outlaws	34.99
Outpost 1+2	19.99
Pandemonium 2	29.99
Panzer Commander	24.99
Pepper Pack 3	24.99
Phantasmagoria 1	27.99
Phantasmagoria 2 (kein Index)	29.99
Pinball Arcade	34.99
Pinball Classics Vol. 1	29.99
Pinball Classics Vol. 2	29.99
Police Quest 1+2	24.99
Powerslide	14.99 P
Prisoner of Ice	29.99 P
Pro Pinball: Timeshock	24.99
Pro Pinball: Big Race USA	24.99
Pro Pinball: The Web	24.99 N
Quake 2 Mission Pack	19.99
RF Tycoon 2 Mission	19.99
Red Baron 2 Classic	24.99
Cart Precision Racing	44.99
Castrol Honda Superbike 2000	69.99
Catan – die erste Insel	**69.99**
Chess 2000	24.99
Chroniken d.schw. Mondes	74.99
Civ: Call to Power	74.99
Civ 2 Multiplayer	39.99
Civ 2: Fantastic Worlds	24.99
Civ 2+Data 1+2+Multi	69.99
Civilisation 2: Test of	69.99
Close Combat 3	69.99
Cluedo 3	54.99
Commandeme Eagle	44.99
Combat Flight Simulator	49.99
Commandos	24.99 P
dto. im Auftrag d. Ehre	54.99
C & C 3 siehe Sonderfeld	
C & C 3: Firestorm!	**24.99 N**
C & C 3 Megabox	49.99
C & C Megabox	44.99
Complete Chess System	44.99
Cosmopolitan: My Style 2	34.99
Lords of Realms 2+Siege P	34.99
Lucas Arts 10 Advent.	34.99
Lust Tipper	24.99
Magic- die Sammlenkunft	54.99
Nerzu: Spells of	34.99
Magic - Duel of Planes	69.99
Mahkind	69.99
MDK 2	69.99
Mechcommander	34.99
Mechwarrior 3	69.99
Medievator	19.99
Messiah+	64.99
Micro Machines 3	69.99
Midtown Madness	69.99
Might & Magic 1 – 6	34.99
Might & Magic 7	74.99
Missile Command	49.99
Monkey Island 1+2	29.99
Monkey Island 3	39.99
Monopoly Junior	49.99
Monopoly 2000	69.99
Morpheus	49.99
Moto Racer 2	24.99
Myst Special (1+2)	34.99
Nascar 2000	69.99
Nations Fighter Command	64.99
NBA 2000 siehe Sonderfeld	
Need 4 Speed 4	69.99
Need 4 Speed Motor City	69.99
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	24.99
NOX	24.99
Official F1 Racing	74.99
Omikron	79.99
Outcast	74.99
Outrage	39.99 N
Panzerelite	69.99
Panzer General 4	69.99
PC Action Archiv 99	14.99
PC Action Archiv 2000	14.99
PC Games Cheats 3	24.99
PC Games Collection	24.99
Peep	54.99 N
Pharao = Caesar 4	74.99
Phoenix	59.99
Pizza Syndicate	69.99
Planscape Torment	24.99
Play the Games Vol. 1	69.99
Play the Games Vol. 2	69.99
Police Quest Swat 3	**64.99**
Populus The 3rd	29.99
Missions Disk	24.99
Premier Manager 98	69.99
Prince of Persia 3D	**44.99**
Pro Pinball: Fantastic Journey	
Puzzle Bobble 2	24.99
Q-Bert	49.99
Quest for Glory 5	49.99
Railroad Tycoon Gold	34.99
Rainbow Six Gold	29.99
Rainbow Six: Eagle watch	29.99
Rainbow Six: Tom C.	34.99
Rally Championship 99	69.99
Ran Trainer 3	54.99
Rayman Gold	24.99
Reach for the Stars 2+	69.99
Rebellion	69.99
Renegade Racing**	69.99
Requiem	69.99
Revenant	69.99
Revolt	67.99
Riding Star	69.99 N
Road to Moscow*	74.99
Rouge Spear	74.99
Rollercoaster Tycoon	69.99
dto. Add-on	39.99
RTL Skispringen siehe Sonderfeld	
Ruckelmacht nach Hondor	49.99
Rugrats	
Abenteuerspiele	34.99
Freche Spiele	34.99
Rugrats Printshop	34.99
Rush 2: Extreme Racing**	69.99
SAGA – Age of Vikings	69.99
Sanity	69.99
Septerra Core*	69.99 N
Seven Kingdoms 2	64.99
Shadow Company	74.99
Shadow of the Empire	34.99
Shogun	69.99
Shogun: Total War	69.99
Shanghai Dyn. 2-Sec.Dyn.	39.99
Sheep	69.99
Shogun*	69.99
Silent Hunter 2*	69.99
Sim	69.99
Sim City 3000 Holiday	69.99
Sim Golf	69.99
Slave Zero*	74.99 P
Soapy Pictures	39.99
Software für Fortune*	69.99
Southpark	69.99
Spellcross Organizer	69.99
Southpark Rally*	59.99 N
Spec Ops 2	69.99
Speed Demons*	59.99
Spielelösung, Cheats	24.99
Spielesammlung 1 / 2 / 3	14.99
Spirit of Speed	64.99
Spirit of Time	69.99
Star Craft Broodwar	34.99
Star Craft Insurrection	34.99
Starsiege	74.99
Star Trek	
Armada	69.99 N
Birth of Federation	69.99
Captain's Chair	69.99
Der Aufstand	74.99
Klingon Honor Guard	54.99
New Worlds*	74.99
Next Gen: Final Unity	24.99
Star Fleet Command	24.99
Star Wars:	
Rucksack (Luke/Vader)	29.99
Behind the Magic	49.99
Droids	64.99
Episode I Bedrohung	64.99
Gungan	64.99
Magie eines Mythos	64.99
Rebellion	39.99
Rogue Squadron	49.99
Stephen King's F13*	39.99
Strategie	74.99
Superbike 2000*	69.99 N
System Shock 2	**79.99**
Tachyon	69.99
Tachyon*	69.99 N
Techno Mage*	69.99
Tellurian Defence	69.99
Thandor	**64.99**
The Next Tetris	44.99
Theme Park World	24.99
Thief 2	69.99
Tiger Woods PGA Tour 2000*	69.99
Tips & Tricks	24.99
TOCA 2	74.99
Tomb Raider 1 Dir. Cut	39.99
Tomb Raider 2	39.99
Tomb Raider 3 Add on	24.99
Tomb Raider 3	74.99
Tomb Raider 4	**79.99**
Tonic Trouble	69.99
Topwords	44.99
Total Annhilations: Kingdoms	44.99
Trivial Pursuit 2000	59.99 N
Turok 2	64.99
Turok 2 engl. Original	**69.99**
Tycoon Collection	**69.99**
UEFA Manager 2000*	69.99
Ultima 9 Ascension*	69.99
Ultima Online	69.99
Ultima World Edition*	74.99 N
Unification*	64.99
Unreal Mission Pack	34.99
Unreal Tournement US	69.99
Unter schwarzer Flagge	
Uprising 2	79.99P
Urban Chaos	74.99
USAF: US Air Force	69.99 N
Vampire: Die Maskerade*	69.99
Venezia	79.99 N
Virtual Pool Hall	39.99
Wall Street Tycoon*	74.99
War Collection	69.99
Warcraft 2 +Mission	34.99
Warcraft 2 Battlenet*	34.99
Warhammer 40K Rites	74.99
Warzone 2100	74.99
Wet attack	44.99
Wheel of Time	74.99
Wings of Destiny	39.99
Worms: Armageddon	69.99
X–Beyond the Frontier	69.99
X–Files: The Game	49.99
X-Wing vs. Tie Fighter + Miss.	39.99
X Wing: Alliance	69.99
Y.A.R.G.	69.99
You don't know Jack 2	64.99

FLUGSIMULATION

Liste „Flugsims" anfordern!

Flight unlimited 2	59.99
Flight unlimited 3	74.99
F/A	64.99
FS 98	34.99
FS 2000	59.99
FS 2000 Pro	129.99
FS Europa Scenery	44.99
FS Europa+ &Scen. Des.	49.99
FS Flight Shop	24.99
FS Flight Sim Planer	29.99
FS Luftwaffe Collection	44.99
German Airports	44.99
German Airports 3	52.99

PC HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern
Bleem! PSX Emulator 69.99

CH Products	
Flightstick Pro	84.99
F 16 Combat Stick	169.99
F 16 Fighter Stick	169.99
Force FX Feedback	169.99
Pedals	99.99
Pedals Pro	169.99
Throttle Pro	169.99
Virtual Pilot	169.99
Virtual Pilot Pro	169.99
Gravis	
Gamepad	19.99
Xterminator Gamepad	44.99
Gamepad Pro (auch USB)	29.99
Grip System	99.99
Xterminator	59.99
Logitech Wingman	
Extreme	34.99
Extreme Digital	69.99
Interceptor	99.99
Rumble	69.99
Gamepad	54.99
Precision	44.99
Formula Force	319.99
Thunderpad	19.99
Thunderpad digital	34.99
dto. Multiplayer	89.99
Microsoft Sidewinder	
Gamepad	54.99
Gamepad Pro	69.99
Precision	99.99
Freestyle Pro	99.99
Precision Pro	99.99
Force Feedback	**199.99**
Force Feedback Wheel	239.99
Intellimouse	74.99
IntelliEye	79.99
Cordless Wheel Maus	89.99
Internet Keyboard	44.99
Natural Keyboard Pro	89.99
Guillemot	
Race Leader Lenkrad FF	179.99
Race Leader Pro	84.99
Ferrari FF Lenkrad	229.99

Soundkarten, 3D Grafikkarten & DVD
Creative Labs

SB 128 PCI	99.99
SB Live Value PCI	119.99
dto. +4 Punkt Surround	149.99
SB LIVE PCI	329.99
dto. Player 550	399.99
Diamond Viper 770	419.99
Guillemot	
Phoenix 32MB(Banshee)	219.99
Phoenix 2(TNT Vanta)	149.99
Xentor 32	299.99
Xentor 32+	379.99
DVD ROM 3	269.99
MPEG 2 Theatre incl. MPEG2	249.99
Soundstation	119.99

Saitek

Dashboard	69.99
Pad P 2000 Freestyle	69,99
Cyborg 3D Digital Pad	59,99
GP550 (Usb & Pad)	79,99
Cyborg 3D Digital Stick	89,99

Links– u. Rechtshänder, vollpro-grammierbar, auch als USB

Cyborg 2000	59,99
X-36 Flightstick	
+ Schubkontrolle	189,99
R100 Wheel	89,99
R4 Racing Wheel	129,99

mit Pedalen!

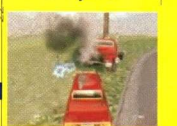
R300 Force Feedb. Wheel	229.99
Game Mouse 1	49,99
Game Mouse 2	89,99
USB Hub	69,99

ACTION FIGUREN

Crash Bandicoot je	**24.99**
Metal Gear Solid je	**24.99**
Spawn je	**24.99**
Tekken 3 je	**29.99**
Wing Commander je	**19,99**



Flughafenmanager 54,99



Interstate 82 79,99



Southpark Rally 59,99

Lösungshefte zu Software — ab DM 9,99 ab DM 6,99

Gold Games 4 + Play the Games 2 = nur 94,99

Bling 2 49,99
Kurt 29,99
Monopoly WM 9,99

www.gameit.com

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

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.

Unser besonderer Service:
Diese Artikel sind ...

Versandkostenfrei!!

Selbstverständlich können andere Artikel in der gleichen Sendung mitbestellt werden.

Dungeon Keeper 2	**89,99**
Fifa 2000	**89,99**
NBA 2000	**79,99**
NHL 2000	**79,99**
C&C 3	**89,99**
C&C 3 engl.	**89,99**
C&C 3+Dashboard	**149,99**

Versandkosten

Nachnahme:	9,99 + 3,-
Vorkasse/Scheck:	4,99
Versandkostenfrei:	ab180,-

P = Preisänderung N = Neu!
Preise Stand 14.1.2000
! = noch nicht verfügbar am 11.11.

Sie suchen ein Spiel? – Wir haben alle! - PC, Playstation, Dreamcast, N64

Unsere Bestell-adresse für Österreich

Game It!
A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt. Versands kosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① **0831/57 51 57**
0180/522 5300
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.com
④ email info@gameit.com
⑤ ✉ Game It!- D-87488 Betzigau

Austin Towers	19.99
Autobahn Total	29.99
Babylon 5	19.99
Balls of Steel	24.99 N
Baphomets Fluch	14.99
Baphomets Fluch 2	19.99
Battle Isle 2 + Data	24.99
Battle Isle 3	24.99
Battle Zone	24.99
Bleifuss Levels	19.99
Betrayal in Antara	19.99
Birdy Night	14.99
Bleifuss 1	24.99
Bleifuss 2	24.99
Bleifuß Fun	19.99
Bleifuß Rally	19.99
C 64 Spiele	14.99
Carmageddon (USK 12)	14.99
C	
Catz 4	24.99
Caesar 3	34.99
Chaos Control	14.99
Civilization 2	24.99
Colin McRae Rally Classic	24.99
Colonization	9.99 N
Creature Shock	19.99
Dino 99	**29.99**
Dark Reign	19.99
Darkseed 2	24.99
Dark Vengeance	24.99 P
Deer Hunter 2 3D	24.99 P
Der Industriegigant	24.99
Der Korsar	24.95 P
Descent Freespace: The Great War	29.99
Descent 3	34.99
Detroit	29.99
Deathtrap Dungeon	24.99
Die by the Sword	34.99
Die große Schlacht je	**19.99**
Waterloo, Antietam, Shiloh, Bull Run, Chickamauga, Prelude to Waterloo, Napoleon in Russia, Age of Sail)	
Die Siedler 2 Gold	24.99
Die Siedler 2 Mission	24.99
Siedler 2 Die Nebelinsel	24.99
Dogz 4	24.99
Dungeon Keeper Gold	34.99
Dynasty General	34.99
Earthworm Jim	29.99
Eastern Front	19.99
email Games je	14.99
Emergency	24.99
Excessive Speed	14.99
Extreme Assault	24.99
Alpinaracing	24.99
F1 Grand Prix 2	24.99
F1 Racing Sim 2+Addon	34.99 P
F 22 Raptor	29.99
Flyng	24.99
G-Police	34.99
Gangsters Prem. Coll.	29.99 P
Gearhead	14.99
Gex 3D	29.99
Grover	29.99
Gold Games 3	39.99
Grand Prix Manager 2	24.99
Heart of Darkness	29.99
Helicopter	9.99
Heiligeen Teufel	29.99
Heretic 2	24.99
Heroes of M&M 2	24.99
Heaven 2 Portal Praevus	29.99
Holiday Island+Szen.	24.99
Imperialismus	34.99
Imperialismus 2	34.99
Imperium Galactica	24.99
Incubation	24.99
Incubation Mission	29.99
Indiana Jones 3+4	29.99
Interstate 76	19.99
Interstate 76 Nitro	24.99
I-War	29.99
Jagd Jack R. Secret Files	19.99
KKND 2	24.99
Knights & Merchants	34.99
Kurt	29.99
Leisure Suit Larry 7	24.99
Land der Hoffnung	24.99
Lands of Lore 2*	24.99
Lego Island	29.99
Lemmings Pack	24.99 N
Little Big Adventure 1	14.99
Little Big Adventure 2	29.99
Lode Runner 2	24.99 P
Lords of Magic Classic	14.99
Luftwaffe Commander	24.99
MI Tank Platoon 2	24.99
Mana	19.99
Master of Orion 2	19.99
Mayday	24.99
MDK	19.99
Mechwarrior 2	24.99
Missing in Action	14.99 N
Monopoly Star Wars	29.99
Monopoly WM Edition	29.99
Monster Truck M.2	29.99
Motorcross Madness	29.99
Myth 2	14.99 P
Nascar 2 + Track Pack	19.99
Nascar 99	14.99
Rent-a-Hero	24.99
Resident Evil 1	24.99 N
Ring der Nibelungen	24.99
Risiko Win95	29.99
Road Rash	14.99
Robo Rumble	14.99
Schleichfahrt	14.99
Seven Kingdoms	19.99
Shanghai 2 Drachenauge	9.99
Shanghai Dynasty	14.99
Silent Hunter Comm. Ed.	9.99
Silver	24.99
Sim Ant	14.99
Sim Copter	19.99
Sim City Classic	14.99
Sim Farm	14.99
Sim Life	24.99
Sim Tower	19.99
Sinistar	34.99 P
Star Grand Ouvert	24.99 N
Solar Crusade	14.99
Speed Busters	24.99
Stratego	24.99
Syndicate Wars	9.99
Theme Hospital	19.99 P
Total Annihilation	14.99 P
Touring Car Championship	24.99
Transport Tycoon	9.99 N
Transport Tycoon World Ed.	19.99
Trophy Bass 3	19.99
Ultima Race Pro	19.99
V Rally	24.99
Viper Racing 450 PS	19.99
Wall Street Trader	9.99
War in the Gulf	9.99
Wargasm	24.99
Warhammer 2	24.99
Wahammer Collection	24.99
Warlords 3	19.99
War of the Worlds	14.99 P
Western Front	24.99
Wing Commander 4	29.99
Wing Commander 5	29.99
Worms United	24.99
Worms 2	24.99
X Com: Apocalypse	24.99
X Com: you'll know Jack 1	19.99
X + Expansion Set	14.99 P
Zeppelin	24.99
Zork-Grand Inquisitor	24.99

PC CD ROM

1813 Völkerschlacht	74.99
3D Legends*	39.99 P
Abenteuer Europa	69.99
ACM 1918	69.99 P
Action Man	69.99 P
Actua Pool	69.99 P
Actua Tennis	69.99 P
Adventure Hall of Fame	44.99
Age of Empire Gold	69.99
Age of Empire 1	24.99
Age of Empire Miss. 2	24.99
Age: Ice Storm	24.99
Age of Empires 2	79.99
dto. + Dashboard	149.99
Age of Wonders*	**69.99 P**
Alien v. Predator	74.99
Alien vs. Predator e.	79.99
Alpha Centauri	79.99
dto. Alien Crossfire	74.99
Anno 1602	69.99
Anno 1602 Königsedition	59.99
dto. Neue Inseln	24.99
dto. im Namen d. Königs	29.99
Arcana: Data	19.99
Anstoss Gold	49.99
Anstoß 3*	72.99
Apache*	74.99 P
Apache Havoc	24.99 P
Armored Fist 3	69.99
Army Men 2	74.99
Art of War 2	69.99
Asheron's Call	119.99
Asse der Tiefe	39.99 N
Asterix und Obelix	24.99
Atlantis 2	79.99
Autobahn Raser	34.99
Axis & Allies	69.99
Axis & Allies Expl. Eight*	69.99
Babys	34.99
Baldur's Gate + Missionen	44.99
+dto. offizielles Add-On	29.99
Battlecruiser 3000 AD	29.99
Battle of Britain	24.99
Battle Zone 2*	74.99
Best of Sierra Pack	34.99
B Hunter	64.99 N
Big 12 Jägerpack	49.99 P
Big Red	74.99
Bleifuß Compilation	39.99
Braveheart	69.99
Brockhaus-Text & Bild 1	14.99
Buggy	39.99 N
Bundesliga Manager 2000	24.99 N
P	
Bundesliga Stars 2000	74.99
Bust a Move 4	64.99
Caesar Platinum (1+2+3)	44.99 P
Caesar's Palace 2000*	84.99N
Creatures 3	69.99
Creatures Abenteuer	34.99
CoC 2	69.99
Crusaders of M&M	**74.99**
Dakatana*	69.99
Dark Project Gold	34.99 P
Dark Reign 2	69.99 P
Dark Secret of Africa	39.99 P
Darkstone	74.99 P
Descent 3	69.99
Descent Freespace 2	64.99
Delta Force 2	69.99
Der Trainer 2	69.99
Der Verkehrsgigant*	69.99
Diablo + Mission	29.99
Diablo 2*	79.99
Die Kolonisticks	24.99
Die Siedler 3	64.99 P
dto. Mission 1	14.99 P
dto. Mission 2	14.99 P
dto. + Amazonen	79.99
dto. Add-on	74.99
Die Volker Gold	54.99
Die Volker Add-On	24.99
Diplomacy	64.99
Discworld Noir	69.99
Dracula Resurrection*	69.99
Drakan	69.99
Driver	69.99
Dungeon Keeper 2	69.99
Earth 2150	**69.99**
Earthworm Jim 3D	69.99
Eastern Front 2	64.99 P
Elder Scrolls: Red Guard	59.99
European Air War	49.99
Everest	39.99 P
Everquest e.	109.99
Expendable	64.99
F 16 Multirole Biker	44.99
F1 99	**74.99**
F1 World Grand Prix*	74.99
F 16/Mig 29 Bundle	72.99
F 22 Lightning 3	64.99
F/A 18	64.99
F/A 18 Super Hornet	64.99
F/A 18 v 2.0	64.99
Fallout 2	34.99
Fast	64.99
Fifa 2000 siehe Sonderfeld	
Fighting Steel*	69.99
Final Fantasy 7	74.99
Final Fantasy 8*	**79.99**
Fleet Admiral	69.99
Fleet Command	69.99
Flight Pack 4	64.99
Flughafen Manager*	54.99
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Formel 1 96	69.99
Formel 1 98	69.99 N
Freespace Battlepack	74.99
Fritz 5	74.99
Fritz 6 Update	59.99
Fußball 2000	64.99
Gabriel Knight 1+2+Lösung	34.99
Gabriel Knight 3	69.99
Galapolis	69.99
Game Gallery	59.99
Gold Games 4	74.99
Giants*	64.99
Gran Fandango	69.99
GP World*	64.99
Grand Prix Legends	34.99
Grand Prix Manager	24.99
Grand Theft Auto London	29.99P
Grand Theft Auto Special	39.99
Grand Theft Auto 2	69.99
Grim Fandango	69.99
GTA 2	69.99
Gut gemischt	49.99
Half Life	69.99
Half Life Levels	19.99
Hdtv Opposing Force	39.99
Harley Davidson Simulator	39.99
Hattrick Wins	69.99
Hattrick	69.99
Heroes of M&M 3	69.99
Hdtv Expansion Set	69.99
Hidden & Dangerous	69.99
dto. Expansion Set	49.99
Hindes zusammen	69.99
Homeworld	69.99 P
Hoyle Casino	24.99
Imperium Galactica 2*	69.99
Incoming	24.99
Incredible Puzzles	19.99
Invictus*	64.99
Indiana Jones 5	69.99
Interstate 82	79.99
Jagged Alliance 2	69.99
Jedi Knight + Mission	39.99
Jedi: Alliance	74.99
John Madden NFL 2000	69.99
Kicker Fußballmanager	74.99
KND 1 Gesamtpack	39.99
Korn und Schwerter	34.99
Lands of Lore 3	69.99
Legacy of Kain Soul Raver	74.99
Lego Racers	74.99
Leisure S. Larry Casino	24.99
Le Mans 24*	69.99
Links LS 2000	84.99
Live Wire!	44.99 N



» Wir haben uns Earth 2150 sehr genau angesehen und fanden, dass es für einen Großteil der Spieler viel zu kompliziert zu bedienen ist. Diesen Fehler wollen wir vermeiden. «

Besuch in der Basis

Wahrscheinlich zum letzten Mal vor dem Release gewährten die Dark-Reign-2-Entwickler in den kalifornischen Pandemic Studios Journalisten vor Ort Einblick in ihre Arbeit. Wir nutzten die Gelegenheit zu einem ausführlichen Gespräch mit Chefdesigner Greg Borrud.

Der so genannte Judas gehört zu den schlagkräftigeren Einheiten, die sich in Dark Reign 2 schon relativ früh entwickeln lassen.

PC ACTION **Im letzten halben Jahr wurde *Dark Reign 2* grafisch grundlegend überarbeitet. Warum habt ihr euch zu diesem Schritt entschlossen?**

Greg Borrud: Dafür gibt es mehrere Gründe. Zum einen wären da Änderungen, die die Technologie und die Engine betrafen, zum anderen solche, bei denen es um die Artworks ging. Vieles hat mit neuer Technologie zu tun: Es gibt neue Grafikkarten, und wir wollen sicherstellen, dass *Dark Reign 2* jede verfügbare Hardware voll ausnutzt. Außerdem haben wir unsere Sichtweise auf das Spiel mittlerweile dramatisch verändert. Wir kamen dem Geschehen so nahe, dass dabei eine Menge der strategischen Möglichkeiten auf der Strecke blieb. Man kümmerte sich nun mehr um die einzelnen Einheiten und *Dark Reign 2* entwickelte sich weg vom Echtzeitstrategiespiel zu einem taktisch orientierten Spiel. Wir wollten aber einen Nachfolger zu *Dark Reign* produzieren, mit großen Schlachten, gigantischen Explosionen und großen Truppenverbänden. Um dies zu ermöglichen, mussten wir die gesamte Grafik überarbeiten, uns auf die kleinen Details konzentrieren und von einer etwas größeren Distanz zum Kampfgeschehen ausgehen. Wir wollen schließ-

lich ein hervorragendes Echtzeitstrategiespiel auf die Beine stellen ...

PC ACTION Wurden neben der Grafik auch noch andere Elemente des Spiels gravierend geändert?

Greg Borrud: Das Interface hat sich im letzten halben Jahr deutlich weiterentwickelt. Das gilt besonders für den Einheitenmanager, der dem Spieler das Gefühl gibt, zu jeder Zeit die komplette Kontrolle über all seine Einheiten zu haben. Hinzu kommt die Kontextsensitivität des Interfaces, das einem für jede aktivierte Einheit sämtliche momentan möglichen Handlungsoptionen anbietet. Darüber hinaus haben wir den Einheiten eine Reihe neuer Eigenschaften verpasst und intensiv an der Spielbalance gearbeitet. Unser Ziel dabei war, *Dark Reign 2* für alle Spieler so leicht zugänglich wie möglich zu gestalten.

PC ACTION Trotz 3D-Terrain, atemberaubenden Lichteffekten und skalierbaren Einheiten bleibt *Dark Reign 2* auf einem durchschnittlichen Rechner gut spielbar. Wie habt ihr das geschafft?

Greg Borrud: Wir wollten, dass *Dark Reign 2* auch auf bescheideneren Konfigurationen gut läuft. Dabei war uns Intels MRM-Technologie eine große Hilfe: Wir kreieren lediglich einmal ein hochauflösendes Modell einer Einheit. Die Engine ermittelt dann, wie leistungsfähig das System ist, mit dem Sie spielen, und passt den Detailgrad sowohl der Geschwindigkeit Ihrer Grafikkarte als auch der Entfernung der Einheit von der Kamera an. Je näher ich an einer Einheit dran bin, desto detaillierter die Darstellung, je weiter ich weggehe, desto mehr wird der Detailgrad reduziert. *Dark Reign 2* mag auf einem langsameren Rechner vielleicht nicht ganz so schön aussehen wie auf einem schnellen, aber es bleibt immer noch gut spielbar. Auf einem Highend-Rechner hingegen kann es *Dark Reign 2* grafisch mit jedem 3D-Shooter auf dem Markt aufnehmen.

PC ACTION Könntest du ein oder zwei Beispiele nennen, wie die KI auf die Aktionen des Spielers reagiert?

Greg Borrud: Wir arbeiteten mit der KI in *Dark Reign 1* bereits auf zwei Ebenen: zum einen im taktischen Bereich, der die einzelnen Einheiten betrifft, und zum anderen auf dem strategischen Level, der sich auf eine ganze Armee bezieht. In *Dark Reign 2* haben wir zusätzlich den Squad-Level eingeführt, auf dem Gruppen von Einheiten miteinander kooperieren. Für den Spieler ist es unmittelbar spürbar, wie feindliche Einheiten intelligent gemeinsam im Verband operieren. Es kann sein, dass sie alle gerade ein bestimmtes Objekt angreifen. Fahren Sie nun ein stärkeres Geschütz auf, werden sich die Gegner sofort diesem zuwenden, weil sie es als die stärkere Bedrohung erkennen. Wir haben intensiv an der Zielauswahl gearbeitet, die Bestandteil der Squad-KI ist: Die Einheiten werden sich immer zuerst dem gefährlichsten Gegner zuwenden oder demjenigen, von dem sie glauben, er sei am schnellsten zu besiegen. Es sind viele kleine Dinge, die zusammen dafür sorgen, dass die Gegner sich viel realistischer und „menschlicher" verhalten.

PC ACTION Auf welche Features bist du in *Dark Reign 2* besonders stolz?

Greg Borrud: Am meisten bin ich stolz darauf, wie es uns gelungen ist, die grundlegenden Merkmale eines traditionellen Echtzeitstrategiespiels – Ressourcenmanagement, Aufbau einer starken Armee, den strategischen Einsatz von Boden-, Luft- und See-Einheiten etc. – in ein 3D-Environment zu übertragen. Das macht das Spiel lebensnaher und eröffnet eine Fülle an neuen Möglichkeiten: Man kann die Beschaffenheit des Terrains strategisch nutzen und es aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln betrachten. Der Spieler wird schrittweise in die Welt von *Dark Reign 2* eingeführt und dürfte monatelang von dem Spiel gefesselt sein. Weil er nach und nach immer wieder neue Dinge darin entdeckt – sei es nun die KI, unser ausgeklügeltes Wegpunktsystem oder ein bestimmter Abschnitt des Territoriums, das er bislang noch nicht richtig erforscht hat. Wir haben die Elemente genommen, die sich in klassischen Echtzeitstrategiespielen wie *StarCraft* oder *Age of Empires* bewährten, und verpflanzten sie in eine dreidimensionale Welt – für den Spieler ist das eine nette, befriedigende und aufregende Erfahrung.

Herbert Aichinger



Wasser-Einheiten wird es in Dark Reign 2 sehr wohl geben, auf U-Boote werden wir aber wahrscheinlich verzichten müssen.



Dank der frei einstellbaren Kamera können Sie sich in Dark Reign 2 die Geschosse um die Ohren fliegen lassen.

Auf der Cover-CD

Videoreportage

Wir berichten direkt von unserem Besuch bei den Pandemic Studios in Santa Monica, Kalifornien.

Dark Reign 2

Voraussichtlich:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98, 3D-Karte
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk, Internet
Hersteller:	Pandemic/Activision
Veröffentlichung:	2. Quartal 2000
Vergleichbar mit:	Warzone 2100, Earth 2150
Internet:	www.pandemicstudios.com

Spieleanteile

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

» Dark Reign 2 ist sehr leicht zugänglich und dennoch komplex. Besonders im Mehrspielermodus dürfte es seine Trümpfe ausspielen. «

Jetzt können Sie aufsteigen...

Luftfracht oder Passagiere,

Parkhäuser oder Bahnstationen,

Ladengeschäfte oder Restaurants...

...oder alles zusammen.

Entwerfen Sie den idealen Flughafen, treffen Sie die richtigen Entscheidungen und steigen Sie auf... ...vom kleinen Geschäftsführer zum Manager eines der größten Flughäfen der Welt.



- über 75 Flughäfen, komplett in 3D mit speziellen Wettereigenschaften
- über 200 Fluglinien und mehr als 1.200 Flugziele weltweit



- umfangreiche Management-Möglichkeiten zur detaillierten Planung und Organisation Ihres Flughafens



- vielfältige Kameraperspektiven inklusive 3D-Third-Person-Modus
- unvorhergesehene Notfälle für noch mehr Abwechslung (z.B. Notlandungen, Verspätungen, schlechtes Wetter)

Foto: Bavaria

Published by stop Developed by krisalis

Erhältlich bei

PC CD ROM

Game It! ENTERTAINMENT SOFTWARE


Flughafen
Manager
stop
www.take2.de

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
Anstoss 3	■■	■■■■■	■■■■	■■	■■	■■	■■	■■■■■
Die Sims	■■■	■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■
Final Fantasy VIII	■■■	■■■■	■■	■■■■	■■	■■■	■■	■■■■
Imperium Galactica 2	■■	■	■	■■■	■■■■	■■	■■■■	■
Nerf Arena Blast	■■■	■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■
Nox	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
PCA: The Game	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■
Renegade Racers	■■■	■■	■■■	■■	■■	■■■■	■■	■■
Slave Zero	■■■	■■■	■■■■	■	■	■■■■	■■■■	■■
South Park Rally	■■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■
Tarzan	■■■	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■
The Longest Journey	■■■	■■■	■■	■■■	■	■■	■■	■■
Toy Story 2	■■■	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■■	■■

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 DirectSound 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)

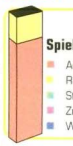
Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

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, AurealA3D, 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:	www.mustersoft.de
Sprache:	Deutsch
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.

... und noch ein schönes Leben



Fakten

- simuliert das gesellschaftliche Leben
- 10 verschiedene Karrieren
- Vielzahl an Einrichtungsgegenständen
- Keine festgelegte Spieldauer
- 8 Bedürfnisse
- 6 Fähigkeiten
- 5 Charaktereigenschaften
- viele Zusatzgegenstände im Internet

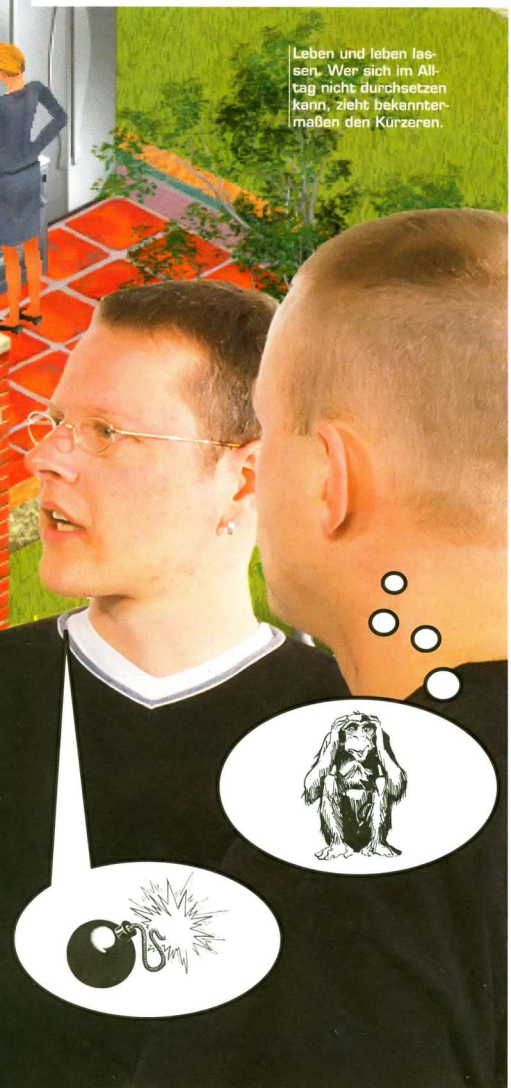
Foto: Dirk Kartscher



Mit unseren Freunden Lars, Stöwer und Pfütze haben wir viele lustige Fernsehabende verbracht. Das macht Laune.



Ohne genügend Schlaf machen Sie sehr schnell schlapp. Dabei gilt: Je besser das Bett, desto schneller sind Sie wieder fit.



PC ACTION GOLD

Bislang gab es nirgends mehr gleichgeschlechtliche Beziehungen, unerwarteten Kindersegen, Rohr-, Ein- und Knochenbrüche, Hausbrände und andere Pleiten, Pech und Pannen pro Quadratzentimeter/Minute als in den TV-Seifenopern und Nachmittags-Talkshows. Mit Die Sims wird das jetzt anders.

Den alltäglichen Wahnsinn des ganz realen Lebens hat bislang noch kein Entwicklerteam in Bits und Bytes umgewandelt. Dabei spricht der Erfolg von *Gute Zeiten, Schlechte Zeiten*, *Lindenstraße* und *Unter uns* eine deutliche Sprache. Menschen interessieren sich nun mal für das Wohl oder Unwohl anderer Menschen, egal ob es sich dabei um die nervigen Nachbarn oder die fiktiven Charaktere einer Fernsehserie handelt. Im neuesten Maxis-Streich *Die Sims* übernehmen Sie demzufolge auch keinen unbesiegbaren Superhelden, welcher in sagenumwobenen Fantasiewelten böse Monster verkloppt, nein ... Sie spielen sich selbst. Oder vielleicht die Person, welche Sie immer schon sein wollten?

Wenn Sie zum ersten Mal *Die Sims* spielen, sollten Sie zunächst mit der Tutorial-Familie ein wenig Sim-Luft schnuppern, bevor Sie sich in spielerisches Neuland stürzen. Die Be-



Kreativ-Wettbewerb „Wir basteln uns die PCA-Redaktion"

Liebes Tagebuch...

Mein Junggesellendasein stellt sich als brutal heraus. Alles begann damit, dass mein Herd abfackelte. Als ich den Pizzadienst bestellte und die Lieferung verzehren wollte, kam mir das personifizierte Grauen in die Quere: Betty Newbie. Nachdem mir diese Nachbarin ungefragt die Pizza weggefuttert hatte, verursachte sie beim Händewaschen einen Wasserrohrbruch. Schönen Dank auch. Überhaupt habe ich Probleme mit Frauen. Die, die ich will, wollen nicht. Die, die wollen, will ich nicht. Bella Goth baggerte mich übelst an, obwohl sie einen Mann und ein Kind hat. Keinen Bock auf so 'nen Scheiß mit gebundenen Frauen! Mit dem Feuer gespielt hatte ich bereits genug. Kürzlich ist eine gewisse Pamela Anderson zugezogen. Die wär' was. Allerdings scheint sie nicht auf Uniformen zu stehen (ich bin ja beim Militär). Jedenfalls herrschten ständig Minus-Schwingungen. Unser Verhältnis, das dummerweise nie eins war, bessert sich proportional zur Zeitdauer, die wir uns nicht sehen – was mir wohl zu denken geben sollte. Dann wäre da noch die Tochter von Al Bundy. Kelly sieht ganz nett aus, ist aber doof wie ein Iltis. Also lass ich's eben mit den Beziehungskisten und kauf' mir ein Aquarium. Ist ja auch hübsch.



Pamela Anderson zu Besuch: Leider stimmt die Chemie zwischen uns nicht.



Frisst meine Pizza auf und verursacht einen Wasserrohrbruch: Betty ist unten durch.



Mein Herd beschließt, seine Tätigkeit von der Pfanne auf die Wohnung auszuweiten.

Harald Fränkel



Ich finde Die Sims spannend wie das Leben, doch als Berufs-Mauler ist es meine Pflicht, zu kritisieren: Warum geht Männeken-Piss nicht aufs Klo, wenn die Blase drückt und greint mich stattdessen an, um mir dann sofort zu demonstrieren, dass er den Schließmuskel eines Babys hat? Der Spieler muss seinem Schützling ständig Standardhandlungen befehlen – dazu gehört auch der unspannende Gang zum Briefkasten. Mit zunehmender Spieldauer steigt der Stress, weil Sie immer mehr Freunde brauchen, um im Beruf aufzusteigen – ein Zusammenhang, der für mich so nachvollziehbar ist, wie die Begeisterung mancher Leute für Schlagertypen wie Bernhard Brink. Gestört hat mich auch, dass die Spielumgebung außerhalb meines Hauses „tot" ist: Das Leben anderer Sims wird nicht simuliert, ich kann sie nicht besuchen und es ziehen keine Familien automatisch zu.

dürfnisse der Tutorial-Familie geben Ihnen einen guten Einblick in das Tagesgeschäft eines Sim-Haushaltes. Beispielsweise, was die Sims so alles mit sich und der Umwelt anstellen können oder wie man mit anderen Sims umgehen sollte. Haben Sie den Dreh raus, können Sie entweder eine schon vorgefertigte Familie auswählen oder selber einen oder mehrere Charakter(e) mittels eines einfachen Menüs generieren. Nach der Eingabe des Spielernamens wählen Sie zwischen Männlein/Weiblein und Erwachsener/Kind und bestimmen die Wesenszüge in einem kleinen Auswahlmenü. Dort wartet eine begrenzte Anzahl an Punkten darauf, auf die Eigenschaften nett, aktiv, ordentlich, verspielt und temperamentvoll verteilt zu werden. Schneller geht es per Auswahl eines Sternzeichens, dazu bloß noch passende Kleidung und Frisur – fertig ist Ihr Sim.

Schlüsselfertig?

Ihr Charakter muss natürlich irgendwo wohnen. Von den



Zufallsereignisse bringen Ihnen manchmal etwas Kleingeld ein. Hier wird unsere Kreativität mit einer Barschaft belohnt.



Alles da, was man zum Überleben braucht. Hier sehen Sie eine typische Junggesellenwohnung zu Beginn des Sim-Daseins.





Verschiedene Hilfskräfte nehmen Ihnen für einen geringen Lohn die Hausarbeit ab. Die eingesparte Zeit können Sie sinnvoll nutzen.

20.000$ Startkapital kaufen Sie eine geeignete Unterkunft und können diese nach Lust und Laune tapezieren, einen anderen Teppichboden einlegen, die Fenster gegen größere austauschen oder gar den Grundriss ändern, doch Vorsicht! Ihre Geldmittel sind schneller erschöpft als die Sauerstoffreserven einer Raucherlunge. Vielleicht sollten Sie sich anfangs darauf beschränken, ihr neues Eigenheim mit den wichtigsten Möbelstücken wie Herd, Bett, Fernseher, Dusche, WC, Tisch und Stühle, Couch und dergleichen auszustatten und Ihre Ansprüche an Luxus und Komfort auf ein finanzierbares Maß zurückschrauben. Die Menge und Auswahl der möglichen Einrichtungsgegenstände lässt so schnell keine Langeweile aufkommen; kreative Spieler können neue Gebrauchsgegenstände und Möbelstücke, Tapeten und sogar Fliesen kreieren und diese via Internet miteinander austauschen, so dass es in *Die Sims* auch nach Monaten noch Neues zu entdecken gibt.

Ich hab keine Zeit ...

Die Sims ist eine erfrischende Mixtur aus altbewährten Spielekonzepten: hier eine Prise

Liebes Tagebuch...

heute ist mein erster Tag in Sim City. Geschröpft vom Wohnungsmakler gehen meine letzten Kröten für die notdürftige Einrichtung drauf. Zeit für einen Job, schließlich schreit mein Magen bereits nach verdaubaren Inhalten. Kurz im Internet gesurft, schlage ich mir die Zeit als Nachtwächter und wenig später als Bungee-Lehrer um die Ohren. Weniger cool sind meine ständigen Tränenausbrüche zu Hause. Pah! Wer braucht schon Freunde, wenn er einen Fernseher hat? Oder liegt die Ursache für die Depression an den verwelkten Blumenbeeten rund ums Haus? Hmmm... das Geld für den Gärtner ist eine gute Anlage, doch woher Freunde nehmen? Aus lauter Frust verpenne ich den Arbeitsanfang und werde gefeuert. Die Depressionen werden tiefer. Inzwischen verkaufe ich im Labor meinen Körper als Testobjekt: Kurze Arbeitszeiten, angemessene Bezahlung. Vor dem Haus habe ich Melissa kennen gelernt. Wir unterhalten uns



Bandkollegen unter sich: Gitarrist Bidi plauscht mit Jo über Musik, bevor zu Abend gegessen wird.



Die Müdigkeit siegt: Jos erster Kontakt zur dunkelhäutigen Melissa endet mit einem Schlafanfall.



Leben nach Maß: Während Joachim im Schlafanzug seine Kreativität an der Staffelei steigert, schrubbt das Hausmädchen die Küche.

bestens, bevor ich auf dem Bürgersteig einpenne. Nicht gerade komfortabel, das Teil. Eine Strafe für das Stelldichein mit der OP-Schwester gleiche ich mit einem Lottogewinn aus. Mittlerweile habe ich zwei feste Freundinnen, in der Nachbarschaft wohnen gegenüber von Homer Simpsons Familie meine Kumpels von den „Abgehörten Telefonaten" und ich arbeite als hoch bezahlter Krankenhausangestellter. Das Leben ist schön.

Joachim Hesse



Die Sims sind genial. Und das aus einem einfachen Grund: Jeder kennt die Situationen, in die seine Schützlinge schlittern. Angefangen mit energieraubenden Klositzungen, Fischen, die vor Hunger an der Wasseroberfläche treiben oder Fliegen, die um den Abfall kreisen (kommen real allerdings nicht ganz so schnell, hehehe) bis hin zur endlosen Schlacht zwischen mangelnder Zeit, fehlendem Geld und privaten sowie beruflichen Interessen. Nur ein paar Bugs stören (noch): Nachdem mein Herd abgebrannt war, konnte ich partout kein Essen mehr zubereiten. Im übrigen plädiere ich dafür, den Kühlschrank auch im wirklichen Leben direkt mit dem Supermarkt zu verbinden.

Liebes Tagebuch...

Bei der Suche nach einem geeigneten Job kam eigentlich nur eine Sache in Frage: als durchgeknallter Draufgänger das stressige Sim-Leben meistern und dabei das Beste aus jedem einzelnen Tag machen: carpe diem. Dass man sogar eine Menge Geld damit verdienen kann, sieht jedermann an meinem komfortablen Haus ... so lässt es sich ganz gut leben. Trotzdem fehlte mir noch irgendetwas zum vollkommenen Glück. Wie war noch gleich das böse Wort mit B? Richtig, eine Beziehungskiste beziehungsweise ein nettes, romantisches Verhältnis zu einer Sim-Frau. Schnell wie der Blitz war die passende Dame gefunden, ihr Herz im Sturm erobert und unser beider Schicksal mit einem Bund für die virtuelle Ewigkeit besiegelt (natürlich inklusive all ihrer Ersparnisse). Doch, oh Schreck! Bei meiner Angebeteten Silke stand der große Zeiger der biologischen Uhr scheinbar auf „Nachwuchs". Von plötzlichen Vaterfreuden überwältigt, hielt ich sogleich meine Tochter Lara C. Gooding in den Armen ... so war das aber nicht geplant! Na ja, wir haben es trotzdem überlebt und Lara hat sich obendrein prächtig entwickelt. Fazit: Haus gebaut, Baum gepflanzt, Kind gezeugt ... das Leben kann so schön sein.



Knutschen will gelernt sein. Aber mit der richtigen Technik zieht auch die wildeste Frau bald bei Ihnen ein.



Wir spielen Vater, Mutter, Kind. Glücklicherweise wird das Baby bereits nach drei Tagen zum Teenager.

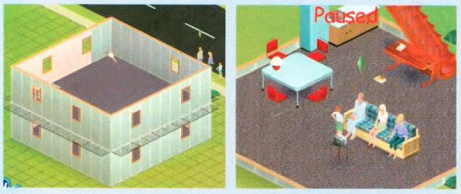
Dirk Gooding



Aaaargl, ist das anstrengend! Wenn es die Pausenfunktion nicht gäbe, ich käme gar nicht dazu, einen ordentlichen Tagesablauf für meine kleine Sim-Familie auf die Beine zu stellen. Der eine hat Hunger wie ein Bär, der andere muss ein wenig für die Weiterbildung tun und das Nesthäkchen schreit nach elterlicher Zuneigung. Denn erst, wenn man den Schritt vom Single zur Kleinfamilie wagt, geht der Stress so richtig los. Da sieht man schon mal über die kleinen Mankos hinweg und opfert seine karge Freizeit gänzlich seinem virtuellen Alter Ego ... um ehrlich zu sein: Manchmal habe ich den Sim-Dirk sogar beneidet.

Nichts ist unmöglich

Die Sims erlaubt es nicht nur, einzigartige Charaktere zu schaffen. Sie dürfen ganze Häuser bauen und einrichten! Wenn Ihnen danach ist, können Sie mit den prominenten Gestalten aus der *Lindenstraße*, *Gute Zeiten, schlechte Zeiten* oder *Eine schrecklich nette Familie* spielen. Dank des intuitiven Baukastensystems sind schnelle Erfolge garantiert. Wer selbst diesen geringen Aufwand scheut, dürfte ebenfalls auf seine Kosten kommen. Es ist zu erwarten, dass in kürzester Zeit diverse Bauwerke, Sims und anderer witziger Schnickschnack im Internet zum Herunterladen bereitstehen. Werfen Sie doch beispielsweise einen Blick auf http://www.thesims.com., um sich kostenlos mit den neuen Tapeten, Wandbildern und Teppichmustern einzudecken.



Fast so einfach wie Lego: In rund 20 Minuten erstellten wir die Bundy-Familie samt trautem Heim. Das können Sie auch!

Wirtschaftssimulation, dort eine Löffelchen Rollenspielerei, oben drauf ein Sahnehäubchen aus feinsten Strategiezutaten. Vor allem spielt effizientes Zeitmanagement eine große Rolle: Sie sind ständig unter Druck und müssen die zur Verfügung stehende Zeit optimal vorausplanen, um sowohl beruflich wie auch auf sozialer Ebene vorwärts zu kommen ... fast wie im richtigen Leben. Um beispielsweise beruflich weiter aufzusteigen, ist es nicht nur erforderlich, sich die dafür notwendigen Fähigkeiten in den Bereichen Logik, Fitness, Mechanik und Charme anzueignen. Oft benötigen Sie zusätzlich eine gewisse Anzahl an Familien-Freunden und müssen natürlich morgens gut gelaunt auf der Arbeitsstelle erscheinen,



Die Sims unterhalten sich angeregt über alle möglichen Gesprächsthemen. Aber was hat der Ganove mit uns zu tun?

COMpare

Hardware · Software · Multimedia

Achim Henke & Bernd Klimaschewski GbR
Aue 50 · 42103 Wuppertal

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr.: 10:30 - 20:00
Sa.: 10:00 - 16:00

Jetzt anrufen und bestellen!
Tel. 02 02 - 3 70 24-54
Fax 02 02 - 3 70 24-55
Händleranfragen erwünscht!!

Die Februar Top 5

Age of Wonder	DV	75,-
Anstoss 3	DV	*87,-
Die Sims	DV	*75,-
Final Fantasy 8	DV	*79,-
Flughafen Manager	DV	*55,-

PC Top-Titel

A		
Age of Wonder	DV	75,-
Anstoss 3	DV	*87,-
Army Men in Space	DV	59,-
D		
Daikatana	DV	*75,-
Der Verkehrsgigant	DV	*77,-
Die 24 Std. von Le Mans	DV	*72,-
Die Sims	DV	*75,-
Drakula-Resurrection	DV	*75,-
E		
Eastern Front	DV	*72,-
F		
Fifa Soccer 2000	DV	79,-
Final Fantasy 8	DV	*79,-
Flughafen Manager	DV	55,-
Ford Racing	DV	69,-
Formel 1 '99	DV	74,-
G		
GP World	DV	*64,-
H		
Half Life Edition	DV	49,-
Half Life Opposing Force	DV	40,-
Her. of Might & Magic DATA	DA	50,-
I		
Imperium Galactia 2	DV	*64,-
Indiana Jones 5	DV	70,-
Invictus-I. Schatten d. Olymp	DV	*70,-
M		
Messiah	DV	*68,-
N		
NBA Life 2000	DV	79,-
NHL Hockey 2000	DV	79,-
Nox	DV	*75,-
P		
Planscape Torment /Baldurs Gate 2	DV	69,-
Police Quest Swat 3	DV	70,-
S		
Space Clash	DV	*37,-
Superbike 2000	DV	*79,-
System Shock	DV	69,-
T		
Team Alligator	DV	*60,-
Thandor- Die Invasion	DV	65,-
Tiger Woods PGA 2000	DV	*75,-
U		
Ultima Ascension	DV	*79,-
Ultima World Edition	DV	*79,-
USAF - US Air Force	DV	70,-

PC Top-Angebote

A		
Airline Tycoon & Data	DV	25,-
Arcade Pool	DV	25,-
B		
Baphomets Fluch 2	DV	19,-
C		
Civilization 2	DV	25,-
D		
Dark Earth	DV	25,-
Der Industriegigant Gold	DV	25,-
Descent 3	DV	19,-
F		
Flottenmanöver	DV	25,-
Frankenstein	DV	14,-
G		
Gold Games 3	DV	19,-
H		
Heart of Darkness	DV	25,-
Holiday Island & Data	DV	25,-
M		
M1 Tank Platoon 2	DV	25,-
Magic-Die Zusammenkunft	DV	25,-
Mechcommander	DV	25,-
Monkey Island 3	DV	25,-
N		
Nice 2 King Size	DV	30,-
P		
Pizza Syndicate	DV	37,-
Pro Pinball - Big Race USA	DV	25,-
R		
Railroad Tycoon 2 Gold	DV	39,-
Ring der Nibelungen	DV	25,-
Risiko	DV	25,-
S		
Silver	DV	32,-
Spiel des Lebens	DV	25,-
Starcraft	DV	39,-
Stratego	DV	25,-
T		
Toonstruck	DV	14,-
Total Annihil. Kingdoms	DV	39,-
Transport Tycoon Deluxe	DV	25,-
Trivial Pursuit	DV	25,-
V W		
V-Rally	DV	25,-
Warlords 3	DV	19,-
Worms 2	DV	25,-
X Y		
X-Beyound the Frontier	DV	39,-
X-Wing Alliance	DV	39,-
You don't know Jack 1	DV	24,-

Zubehör

Gravis-Produkte:

Gravis Game Pad Pro	44,-
Gravis Game Pad Pro USB	44,-
Gravis Joystick PC-Pro	24,-

Microsoft-Produkte:

MS IntelliMouse Explorer	**99,-**
MS IntelliMouse IntelliEye	85,-
MS Sidewinder Game Pad Pro	69,-
MS Sidewinder Dual Strike Pad	95,-
MS Sidewinder Freestyle Pro	99,-
MS Sidewinder Precision Pro	109,-
MS Sidewinder Force F. Wheel	245,-
MS Sidewinder Force F. Pro 3.0	239,-

Saitek-Produkte:

Saitek Cyborg 3 D Digital Pad	65,-
Saitek Cyborg 3 D Dig. Pad USB	65,-
Saitek Cyborg 2000 Stick	65,-
Saitek Cyborg 3 D Stick	89,-
Saitek Cyborg 3 D Stick USB	89,-
Saitek Game Pad P2000 Tilt	79,-
Saitek Game Pad X6-33M	35,-
Saitek Joystick & Pad SP 550	59,-
Saitek PC Dash	79,-
Saitek R4 Force Feedback Wheel	229,-
Saitek X36 Flight Control System	199,-

DVD

Blade	50,-
Conan - Der Barbar	46,-
Dämon	43,-
Das 5 th Element	55,-
Das Mercury Puzzle	50,-
Die Mumie	58,-
E-M@il für Dich	43,-
Matrix	45,-
Notting Hill	50,-
Reine Nervensache	43,-
Stirb Langsam- jetzt erst Recht	43,-



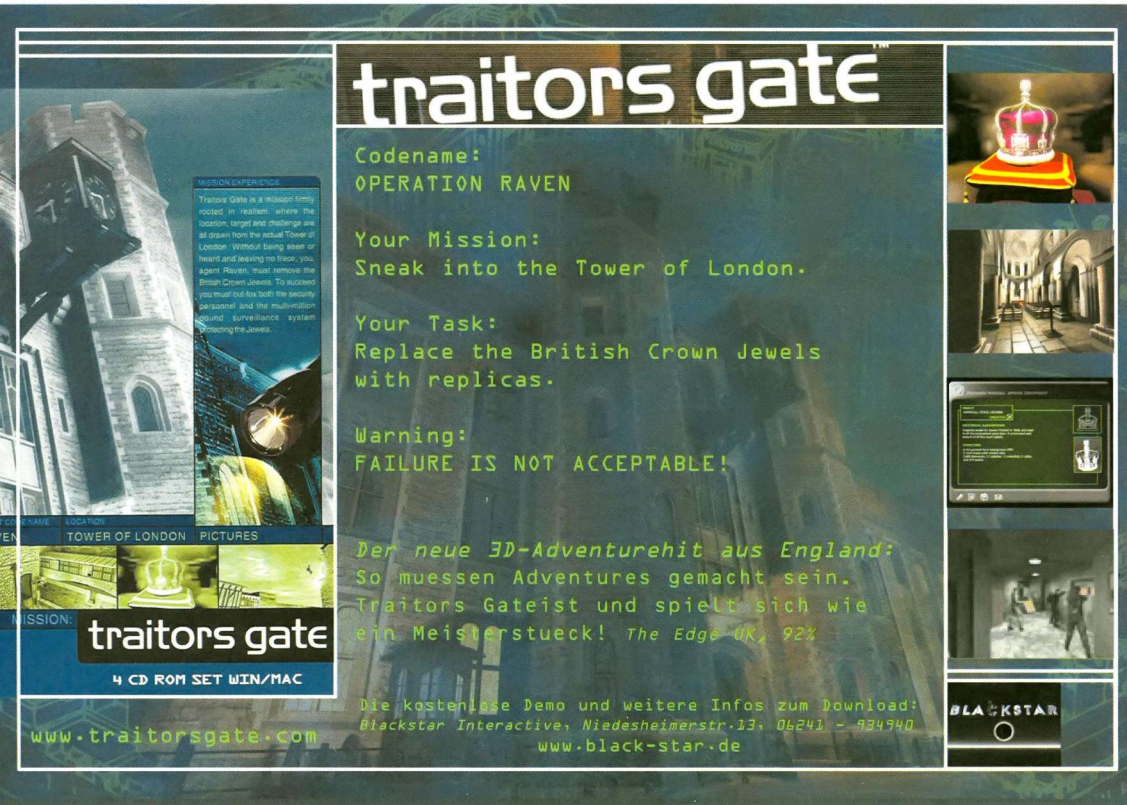
Versandbedingungen: ab 180,- Spielewert in einer Sendung KEINE Versandkosten!

- Nachnahmeversand mit der Deutschen Bundespost DM 6,90 + 5,-Nachnahmegebühr
- Vorkasse 6,90 (Euroschecks bis DM 400,-)
- Bei NICHT-Annahme berechnen wir 18,- pauschal
- Weitere Spiele u. Multimediakomponenten a. Lager
- Vorbestellen = Sofortige Auslieferung am Erscheinungstag



24 Stunden am Tag für Sie da: http:/www.compare.de

DV = Spiel u. Anleitung in Deutsch · DA = Spiel in Englisch m. deutscher Anleitung · EV/US = Englische/US-Version, Spiel u. Anleitung in Englisch · I.v. = Spiel in Vorbereitung · * = Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht erschienen · Keine Gewähr f. Preisirrtümer u. Druckfehler · Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen!



Die Sims

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Man könnte eigentlich meinen, dass *Die Sims* selbst auf einem P200 noch sauber laufen sollte. Weit gefehlt! Statt sanftem Scrollen zuckelt der Monitorausschnitt selbst auf einem PII 350 reichlich träge über Ihr kleines Domizil. Dabei ist es unerheblich, ob Sie in der höchsten Auflösung von 1.024x768 oder 800x600 spielen. An den kleinen Performance-Problemen ändert dies nichts.

Grafik

Wunderwerke neuzeitlicher Grafikkartengenerationen suchen Sie in *Die Sims* vergebens. Es gibt zwei Auflösungen sowie ein paar Möglichkeiten, die grafische Darstellung an die Leistungsfähigkeit des eigenen Rechners anzupassen. Das Spielfeld lässt sich in 90-Grad-Schritten drehen, um bei ungünstigen Raumverhältnissen die Übersicht zu behalten. Ansonsten ist *Die Sims* grafisch eher hausbacken, aber keineswegs hässlich, da viele Grafik-Details den Spiel-Alltag verschönern.

Sound & Musik

Radio, Stereoanlage, leise dahinplätschernde Hintergrundmusik im Bau- und Kaufmodus ... in *Die Sims* bekommen Sie ordentlich was zu hören. Von Rock bis Jazz ist alles dabei, schließlich gilt es, jeden Simgeschmack zu befriedigen. Sämtliche Haushaltsgeräte plärren mit der ihnen typischen Geräuschkulisse im Sim-Alltag herum, der Morgenappell des Weckers ist verdammt nah dran am Original.

Steuerung

Die Sims lässt sich so intuitiv und kinderleicht bedienen wie kaum ein anderes Spiel. Die Maus bewegt sich zielsicher über die Spielfläche, alle Menüs und Auswahlmöglichkeiten sind so einleuchtend, dass selbst ein Neandertaler keine Probleme mit der Steuerung hätte.

Installation

So genügsam wie ein alter Esel; *Die Sims* benötigt im Gegensatz zu anderen aktuellen Spielehits nur wenig kostbaren Speicherplatz. Bei nur knapp 300 MB kann sich niemand über aufgeblähte Spiel-Installationen aufregen. Auch die Musik kommt nicht direkt von der CD, sondern wird von der Festplatte abgespielt.

Pro & contra

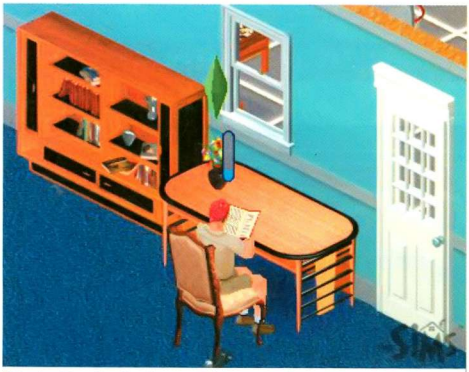
- ⊕ Es „menschelt"
- ⊕ Rollenspielelemente
- ⊕ immer wieder neue Ereignisse
- ⊕ spricht Nicht-Simulationsfans an
- ⊕ putzige Bla-bla-bla-rhabarber-rhabarber-„Sprachausgabe"
- ⊕ herzallerliebste Animationen
- ⊕ schon das Zuschauen macht Spaß
- ⊕ viele Zusätze zum Download
- ⊖ viele Standardhandlungen
- ⊖ Leben in der Siedlung wird nicht simuliert
- ⊖ keine freien Wochenenden
- ⊖ kein Mehrspielermodus
- ⊖ umständliche, pfriemelige Hausbau-Option
- ⊖ Wegfindung der Spielfiguren nicht optimal







Spielen will gelernt sein. Mit Eisenbahn, Spielzeugtruhe und Computer kann man viel Zeit vertrödeln.



Wer im Beruf aufsteigen möchte, muss für bessere Kochkünste und handwerkliches Geschick schon mal zur Lektüre greifen.

um sich berechtigte Hoffnungen auf eine Beförderung machen zu können. Glücklicherweise lassen sich viele Grundbedürfnisse wie Spaß, Komfort und soziale Kontakte mit einfachen Mitteln befriedigen. Wenn Sie auf einem Luxusstuhl sitzen und eine Partie Schach mit Ihrem Nachbarn spielen, verbessern Sie nicht nur Ihr logisches Denkvermögen, sondern auch ihre Komfort- und Sozialwerte. Eine gesellige Runde am Billardtisch mit Pizza, Rockmusik aus der Stereoanlage und ein paar guten Freunden lässt gleichzeitig ihre Spaß-, Hunger- und Sozialwerte in die Höhe schnellen.

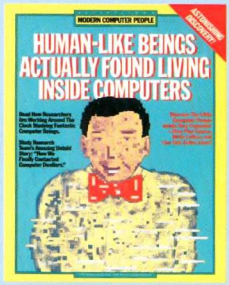
Lass' liegen, tritt sich fest ...

Ganz ohne kleine Fehler ist auch *Die Sims* nicht. Beispielsweise konnten wir mehrmals beobachten, dass sich auf dem Boden liegen gelassene Chipstüten nach geraumer Zeit nicht mehr wegräumen ließen und ständig Fliegen in unserem Eigenheim herumschwirrten. Fränkels Kommentar zum augenscheinlichen Dilemma: „Wenn mich jetzt meine Mutter im wirklichen Leben besucht und von Fliegen umkreisten



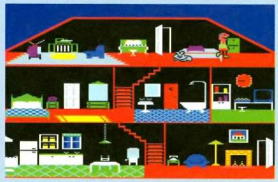
Scully und Mulder lassen schön grüßen: UFOs und Außerirdische in Die Sims?

Das Ur-Tamagotchi



Little Computer People: Eine Recherche im privaten Spiele-Archiv von Herrn Hesse fördert das Original-C64-Programm zu Tage.

Wenn Sie glauben, *Die Sims* besetzen ein völlig neues Genre, liegen Sie falsch. Bereits 1985 überraschte David Crane die Spielergemeinde mit *Little Computer People* (*LMC*). Durch eine Latte von Textkommandos versuchten Sie das Leben eines kleinen Männchens zu manipulieren. Vor *LMC* werkelte David bei Atari und war Mitbegründer der heute noch sehr erfolgreichen Firma Activision. Zu seinen größten Hits zählen Joystickkiller *Decathlon* und die Jump&Run-Legenden *Pitfall 1* und *2*.



In diesem Haus wohnte der erste „Sim". Besondere Eigenschaft: Er machte nie das, was Sie wollten.

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

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

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

Vertrauensgarantie: 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)
Kreditinstitut

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

Liebes Tagebuch...



Wer kann Nein sagen zu einem flotten Abend mit Betty? Dagmar ahnt nichts davon.



Oh weh! Dagmar trifft mit Nebenbuhlerin Betty zusammen! Gleich fliegen die Fetzen!



Endlich hat sich Dagmar in mich verliebt. Wir planen die gemeinsame Zukunft.

Als Polizist arbeite ich nachts und habe eine Schwäche fürs weibliche Geschlecht. Dagmar und Betty haben's mir angetan und ich balze, was das Zeug hält. Kaum komm ich nach Hause, zieht es mich schon zum Telefon. Ich rufe eine meiner beiden Flammen an und bitte sie, mal bei mir vorbeizuschauen. Viel Schlaf krieg ich nicht ab, schließlich will ich ja die Damen bei Laune halten. Dabei ist einiges an Fingerspitzengefühl vonnöten: So steht eines Tages Dagmar vor der Tür, als ich mich eines schönen Nachmittags mit der verliebten Betty vergnüge. Nun, Dagmar ist mir noch ein bisschen mehr ans Herz gewachsen, also gilt es, Betty mit höflichen Worten und fadenscheinigen Ausreden aus dem Haus zu komplimentieren. Dagmar soll schließlich von ihrer Nebenbuhlerin nichts mitkriegen. Kriegt sie aber doch – und die beiden geraten sich auch prompt heftig in die Wolle! Wenn der Wagen kommt, um mich an meinen Arbeitsplatz zu kutschieren, bin ich meist noch ungewaschen und habe oft noch nicht einmal meine Blase erleichtert. Ich hab keine Zeit, mich weiterzubilden, geschweige denn ein Buch zur Entspannung in die Hand zu nehmen. Alles wird mir zu viel, und ich will nur noch schlafen. Schließlich sehe ich ein, dass es so nicht weitergehen kann: Ich gebe Betty den Laufpass und konzentriere mein Süßholzraspeln ganz auf Dagmar.

Herbert Aichinger



Meine Sims führen ein Leben wie im Laufrad eines Hamsters – damit kann ich mich hervorragend identifizieren. Immer ist was los, der Arbeitgeber sitzt einem im Nacken, Kontakte mit Nachbarn und Freunden pflegen, sich weiterbilden – alles bis hin zu solch banalen Dingen wie Körperpflege hält einen auf Trab. Das artet manchmal in Stress aus, ist aber ungeheuer faszinierend – vor allem, wenn unvorhergesehene Dinge passieren. Schon lange hat mich kein Spiel mehr derart in seinen Bann gezogen. Etwas enttäuschend fand ich allerdings, dass die Sims in den umliegenden Häusern nicht auch simultan „weiterleben" und sich das ganze Geschehen nur auf das gerade gewählte Haus beschränkt.

Müll erblicken muss, sage ich ihr einfach: Das ist ein Programmfehler". Auch bei manchen Möbelstücken trat der Effekt auf, dass wir diese nicht mehr bewegen konnten. Äußerst nervig, wenn Sie mal die Einrichtung verändern möchten. Neben kleineren Bugs hat uns vor allem gestört, dass es in *Die Sims* kein Wochenende zur Regeneration gibt. Zwar können Sie ruhig mal den Job schwänzen, bekommen aber kein Geld für diesen Tag und müssen mit der Kündigung rechnen, wenn dies wiederholt vorkommt. Schade auch, dass Sie keine anderen Sims besuchen können; fast so, als würde die simulierte Welt am Straßenrand Ihres Eigenheims mit einem schwarzen Balken aufhören. Die anderen Sim-Familien entwickeln sich durch Ihr Zutun leider nicht weiter, lediglich der Status quo wird aufrecht erhalten.

Dirk Gooding

Vergleich

Die Sims ist kaum mit anderen Spielen vergleichbar. Sie finden Elemente von Aufbauspielen wie *Theme Park World*, *Sim City* und *Creatures* sowie Anleihen bei 3D-Wohnraumplanern, aber auch Rollenspielanleihen.

Die Sims	88%
Sim City 3000	83%
Creatures 3	(ohne Wertung)



Sie können Ihr kleines Eigenheim nach und nach verschönern.

Die Sims

Mindestens:	P233, 32MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM, Win9x
Grafik:	D3D
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	500 MB/300 MB
Internet:	http://www.thesims.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. 90,- DM
Hersteller:	Maxis
Veröffentlichung:	März
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren



Genre:	Simulation
Testversion:	engl. Master
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	76%
Sound:	80%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

88%

» Die Sims ist ein genreübergreifendes Spiel für jedermann. Monatelanger Spielspaß garantiert. «

DAS BÖSE KEHRT ZURÜCK...

Satanica



DER ÜBERRASCHUNGSHIT AUS DER NEUEN WELT!

AB FEBRUAR IM HANDEL!

Die amerikanische Presse ist begeistert:

"Computerhouse beweist Gespür für Qualität und Spielbarkeit. Satanica könnte die Überraschung des Winters werden."
Adrenaline 8,9 von 10



"Ein starkes Fantasy-Spiel für Abenteurer, denen die Handlung wichtiger ist als leere Phrasen."
Gamesweek 8,3 von 10

DM 69,95* unverb. Preisempfehlung

"Verbindet auf eindrucksvolle Weise ausgefeilte Rätsel mit dem Action-Rollenspiel-Genre."
Intelligamer 4 von 5

Diablo für Denker
Computime 82%



Mehr Informationen, die kostelose, spielbare Demo zum Download oder direkt bestellen bei:
www.black-star.de
06241-934940

COMPUTERHOUSE
GÖTEBORG OSLO MALAGA
GAMEDEVELOPMENT

BLACKSTAR

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.

Mittendrin, statt nur dabei

Die Flutlichtmasten sind gerichtet, die Stollen festgeschraubt, die Tornetze gespannt. Pünktlich zum Rückrundenstart läuft Anstoss 3 in die virtuellen Stadien ein. Wenn Ihre Lieblingsmannschaft den Rückrundenstart verschlafen hat, dürfen Sie die Scharte zumindest vor dem Monitor auswetzen.

PC ACTION GOLD



Anstoss 3: Mehr Optionen fürs Geld haben Sie bei einem Fußballmanager noch nie bekommen!

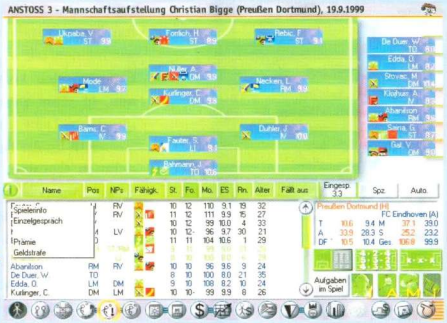
Fakten

- 550 Teams, 20.000 Spieler mit einer Million Eigenschaften
- 12 europäische Ligen
- keine Originalnamen, aber leistungsstarker Editor
- 3D-Spieldarstellung in Echtzeit
- rollenspiellastig durch persönliche Note

So spielt sich Anstoss 3

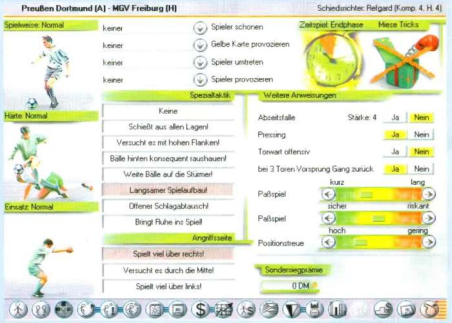
Wie üblich im Genre hangeln Sie sich auch bei *Anstoss 3* von Spieltag zu Spieltag. Am Ende jeder Woche haben Sie genügend Zeit, wichtige Dinge in den Menüs zu erledigen. Ein neuer Spieler muss begutachtet, der Stadionrasen gepflegt, das Training organisiert oder die Bilanz frisiert werden. Läuft die Woche erst einmal, sollten Sie sich nur noch um die Mannschaft kümmern.

Aufstellung



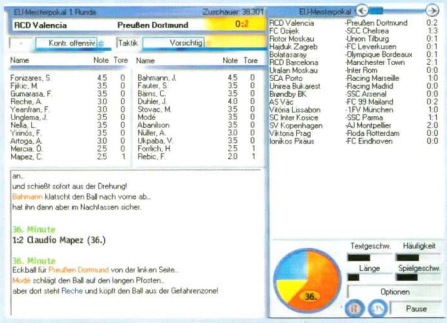
In diesem Menü verbringen Sie die meiste Zeit. Praktisch, dass es im Vergleich zum Vorgänger lediglich ergänzt, aber nicht komplett neu gestaltet wurde.

Taktik



Die beste Aufstellung nützt nichts, wenn die Taktik nicht stimmt. Ascaron hat auch dieses Menü erweitert. So können Sie etwa die Länge und das Risiko der Pässe variieren.

Textmodus



Möglichst bald, spätestens aber nach der ersten Saison sollten Sie sich entschieden haben, ob Sie die Spiele im Text- oder im Grafikmodus verfolgen wollen. Der Textmodus bietet mehr Übersicht und Spielvariationen.

Grafikmodus



Entscheiden Sie sich für den Grafikmodus, werden Sie mit den technisch besten Szenen des Genres belohnt. Verzichten müssen Sie aber auf einige Spielvarianten, einen fixeren Programmablauf und perfekte Übersicht.

Das sieht ja aus wie *Anstoss 2 Gold*? Die erste Begegnung mit *Anstoss 3*, jenem Nachfolger zur Referenz der Fußballmanager, fällt in der Tat zwiespältig aus. Auf den ersten Blick sieht man sich mit scheinbar identischen Menüs konfrontiert, die immer noch lediglich in bescheidenen 640x480 Bildpunkten erstrahlen. Haben wir es hier mit einer Mogelpackung zu tun? War Hersteller Ascaron in den letzten zwei Jahren untätig? Wir können Sie beruhigen: Dem ist definitiv nicht so. Was hier auf Sie losgelassen wird, ist der komplexeste und vollständigste Fußballmanager aller Zeiten. „Das *ist* Fußball" würden Franz Beckenbauer und Günther Netzer wohl im Chor rufen, wenn Sie dieses Programm bewerten müssten. Warum sieht das Ding dann so aus wie sein Vorgänger? Weil Ascaron seinen Vorzeigemanager Schritt für Schritt weiterentwickelte und *Anstoss 3* auf Vorhandenem aufbaut! Und Ascaron hat gut daran getan, wie schon die ersten Spielminuten beweisen …

Aller Anfang ist leicht

Sie starten in einem von fünf Ländern (Deutschland, Frankreich, England, Italien, Spanien) und entscheiden sich entweder für eine echte Karriere, wobei Sie zunächst ein unterklassiges Team übernehmen müssen, oder beginnen gleich mit dem Verein Ihrer Wahl. Entscheidend ist Ihr Managerlevel. Je mehr Erfolge Sie vorweisen können, desto mehr Punkte können Sie auf insgesamt acht Eigenschaftswerte verteilen. Für den Anfang empfiehlt sich eine gehörige Portion Motivationstalent und eine gute Trainingsgestaltung. Wenn Sie mit einem Amateurverein beginnen, schadet auch ein Einstieg als Spielertrainer nicht. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrads (5 Stufen) stehen Sie vor der ersten grundlegenden Entscheidung. Wie soll denn das Menü aussehen? Neben der bekannten Iconleiste, die auch die beste Übersicht bietet, dürfen Sie jetzt auch in ein schniekes Büro einziehen oder ein schmuckloses Textmenü wählen. Bevor man Sie endlich zu Ihrer Mannschaft lässt, müssen Sie sich noch um die finanzielle Planung der nächsten Saison kümmern. Ja, *Anstoss 3* ist eine Wirtschaftssimulation, pokern Sie also mit Sponsoren, verhandeln Sie mit Rechtsanwälten und schachern Sie mit Ihren Kickern um Prämien. Sie wollen das alles nicht? Kein Problem, wahlweise übernimmt das Pro-

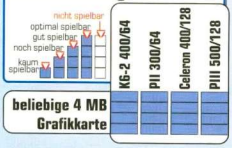
Anstoss 3

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Sofern Sie über einen PII mit 3D-Karte gebieten, steht dem ungetrübten Spielvergnügen nichts mehr im Wege. Auch höheren Auflösungen (theoretisch sind bis zu 1.280 x 1.024 Bildpunkte möglich) steht dann nichts mehr im Wege. Je mehr Arbeitsspeicher Sie haben, desto flüssiger läuft das Spiel. Besitzer kleinerer Systeme sollten auf den Textmodus zurückgreifen.

Bildauflösung 640x480



Sound & Musik

Die Menümusik ist für das Spiel eigens komponiert worden, recht unauffällig und anregend. Die Sprachausgabe sucht bislang ihresgleichen. Abwechslungsreich spult Reporter-Ikone Günther Koch seine Sprüche herunter. Überaus hörenswert sind die Imitationen von Kabarettist Matthias Knoop. Fast schon Klassiker: die Parodien auf Franz Beckenbauer und Mario Basler.

Steuerung

Durch die Menüs dürfen Sie – je nach Fasson – gleich mit drei Navigationsarten schweben, wir empfehlen das Iconmenü. Trotz der Optionsfülle geht die Klickerei dort am leichtesten von der Hand, die Bildschirme präsentieren sich wohlgeordnet. Klasse ist, dass Sie in das 3D-Geschehen nun bis zu vier Kommandos pro Halbzeit hereinbrüllen können.

Pro & contra

- riesiger Optionsumfang
- durch Motivationsbalken und Zufallsereignisse große Identifikation mit den Spielern
- „echte" Managerkarriere
- abwechslungsreiche Sprachausgabe, gute Musikuntermalung
- technisch gute 3D-Szenen
- exzellenter Textmodus
- Berechnungen wirken realitätsnah
- drei Menü-Formen
- sporadische Abstürze
- wenig Torraumszenen in den 3D-Szenen, häufige Wiederholungen
- nur niedrige Menüauflösung
- keine Darstellung mehrerer Menüfenster gleichzeitig

Installation

Zwei Installationsgrößen belegen zwischen 360 und etwa 630 MB Speicherplatz auf der Festplatte. Wir empfehlen die große Installation, weil sich damit die Ladezeiten deutlich reduzieren lassen. Für Mehrspielerduelle benötigen Sie pro Teilnehmer eine Vollversion.

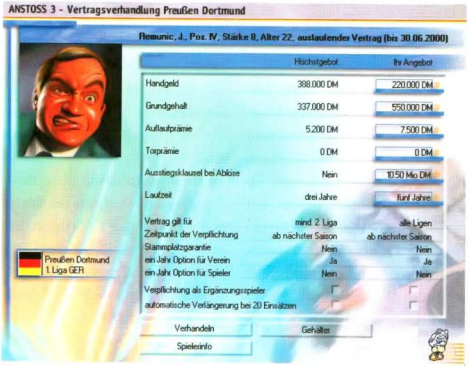
gramm lästige Pflichten, dann müssen Sie aber mit leichten Geldeinbußen rechnen.

Das fängt ja gut an ...

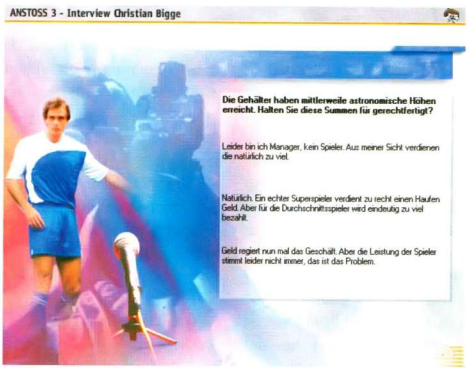
Zum ersten Mal dürfen Sie jetzt Ihr Team begutachten und richtig in die Arbeit einsteigen. Systeme wollen eingeübt, Trainingspläne ausgearbeitet und Aufstellungen ausgetüftelt werden, bevor es auf dem Platz das erste Mal zur Sache geht. Mit Hilfe des übersichtlichen Menüs hangeln Sie sich durch die Aufgaben eines Managers. Wie gesagt: Veteranen kommt auf den ersten Blick nun alles vertraut vor; schon beim Aufstellungsbildschirm lassen sich aber etliche Neuerungen entdecken, die Sie im Spielverlauf schätzen lernen werden. Haben Sie etwa einen Co-Trainer verpflichtet, kann dieser sich entweder völlig selbstständig um die Zusammenstellung Ihres Teams kümmern oder Ihnen nur tatkräftig zur Hand gehen. Per Mausklick wählen Sie aus Ihrem Kader die frischesten, motiviertesten, erfahrendsten oder besten Spieler aus. Die Laufwege der Kicker bestimmen Sie auf Wunsch selbst, indem Sie Ihnen feste Aktionsbereiche zuweisen. Formschwache Spieler bekommen Ihre Wortgewandtheit in Einzelgesprächen zu spüren oder ein Sondertraining verpasst. Vor den Matches bestimmen Sie Sonderbewacher, Freistoß-, Elfmeter- und Eckballtreter und Ihren Kapitän. Mit Hilfe des Taktikbildschirms legen Sie Ihre Spielweise fest. Wollen Sie lieber mit langen risikoreichen oder mit kurzen Sicherheitspässen spielen? Soll die Abseitsfalle verstärkt eingesetzt werden? Bevorzugen Sie Pressing?

Mehr geht nicht!

Oh Mann, verstehen Sie jetzt, warum auch Franz Beckenbauer über *Anstoss 3* sagen würde „Das ist Fußball"? Ascaron packte wirklich alle – und wir meinen *alle* – Aspekte, die Experten sich vorstellen können, in diese Simulation. Die ungeheure Liebe zum Detail, die Sie bereits im Aufstellungsmenü erahnen konnten, ist in allen Bildschirmen des Spiels sichtbar. Es gibt wirklich nichts, was es nichts gibt! Neben den Genrestandards bauen Sie Traumstadien, füllen schwarze Kassen, suchen nach den weltbesten Kickern, durchforsten über 200 Statistiken oder ärgern sich über Spielerfrauen, die nicht nur mehr trainingsfreie Zeit für Ihren Star fordern, sondern Sie auch noch bei Vertragsverhandlungen über den Tisch ziehen wollen. Tatsächlich ist *Anstoss 3* persönlicher geworden. Die Informationen über jeden Kicker erstrecken sich nun über vier Bildschirmseiten; neben den Werten für die Technik und die Kondition Ihrer Spieler spielt der neue Motivationsbalken eine entscheidende Rolle. Alle privaten Ereignisse wirken sich auf die Leistung auf dem Platz aus. Wenn Ihrem Stürmerstar seine Freundin von einem Mannschaftskollegen ausgespannt wird, wird er beim nächsten Match vor dem Tor nicht mehr



Am der Miene des Spielerberaters sehen Sie, dass sich diese Verpflichtung schwierig gestaltet. Unser Tipp: Suchen Sie nach Spielern mit auslaufenden Verträgen, Sie sparen die Tansfersumme.



In unregelmäßigen Abständen werden Sie vor die Reporter-Mikrofone gezerrt. Was Sie jetzt von sich geben, wirkt sich unmittelbar auf Ihre Beliebtheit aus.

Das ist wirklich neu!

Alle Neuerungen von *Anstoss 3* hier aufzuführen, hätte den Rahmen dieses Tests gesprengt. Die wichtigsten Erweiterungen und Änderungen im Vergleich zum Vorgänger haben wir hier aber aufgeführt.

Menü

Erstmals haben Sie die Wahl zwischen drei Menüformen. Neben dem reaktivierten Büro (1) steht jetzt ein Textmenü (2) zur Verfügung. Die beste Übersicht bietet aber nach wie vor die bewährte Iconleiste (3).



Die Aufstellung

Die automatische Aufstellung wurde erweitert. Geben Sie Ihrem Co-Trainer nun exakte Team-Richtlinien (1). Neu ist auch der Übersichtsbildschirm (2). Erstmals können die Aktionsräume der Spieler eingestellt werden (3).



Das Training

Im Trainingsbereich bestimmen Sie nun auch die Zimmerbelegung in Trainingslagern (1). Ihrem Co-Trainer können Sie feste Vorgaben machen (2) und den Erfolg des Trainings jederzeit kontrollieren (3).



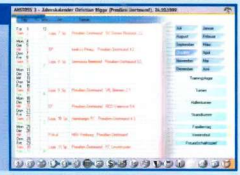
Die persönliche Note

Satte vier Bildschirme umfassen die Informationen über jeden Spieler, dessen private Verhältnisse kräftig an der Form rütteln können. Wer hätte gedacht, dass Dortmunds „Andreas Nüller" gerne Motorrad fährt?



Jahreskalender

Der Terminkalender zeigt alle wichtigen Termine des Jahres an. Zusätzliche Ereignisse können Sie per Mausklick einfach eintragen.



Bilanzen

Über den Bilanz-Bildschirm bekommen Sie alle Infos über Ihre finanzielle Situation auf einen Blick. Hier wandeln Sie Ihren Verein auch in eine AG um, wenn der Vorstand mitspielt.



Vereinsgelände

Im Stadionbildschirm lässt sich das Vereinsgelände jetzt mit über 300 Objekten in 3D-Optik ausbauen. Per Mausklick werden ganze Wälder abgeholzt, um zum Beispiel ein Doping-Labor zu bauen.



Spieldarstellung

Eines der Highlights von *Anstoss 3* ist natürlich die Spielgrafik. Die Ascaron-Kicker (1) brauchen sich kaum hinter Ihren *FIFA*-Kollegen von EA Sports zu verstecken. Als Alternative stehen berechnete Torszenen oder der Textmodus (2) parat.





Karriere

Wer Erfolge feiert, soll auch privat nicht zu kurz kommen. Sie häufen nun Vermögenswerte an, steigern Ihre Managerfähigkeiten und schauen sogar beim Standesamt vorbei.



Anstoss 3 im Wettbewerb

	Anstoss 3	Kicker Fußballmanager
Technik	Menü: 640x480, Spielgrafik: bis 1.280x1.024, 65.000 Farben	640x480, 65.000 Farben
Spieldarstellung	Textmodus, komplettes Spiel, berechnete Torszenen	komplettes Spiel
Navigation	drei Arten	Iconleiste
Internationale Wettbewerbe	alle	alle
Nationalteams	ja	nein
Originalnamen	nein, Editor	nein, Editor
Stadionausbau	3D-Grafik	Menü
Vereinswechsel	ja	ja
Netzwerkmodus	ja, vier Spieler	ja, vier Spieler
PC Action-Wertung	88% (3/2000)	85% (11/99)

Vergleich

So viel wie *Anstoss 3* kann die Konkurrenz nicht bieten. Der *Kicker Fußballmanager* ist unübersichtlicher und beschränkt sich in den Menüs auf das Wesentliche. Die Spieldarstellung in isometrischer 2D-Optik ist nicht sonderlich hübsch, dafür sehr fußballnah. EAs *Bundesliga 2000* kann optisch überzeugen, versagt aber in den spärlich bestückten Menüs. Ikarions *Hattrick! Wins* zeigt leider Fußball zum Abgewöhnen.

Anstoss 3	88%
Kicker Fußballmanager	85%
Anstoss 2 Gold	85%
Bundesliga 2000	70%
Hattrick! Wins	40%

so konzentriert agieren. Teilweise kommt es zu komischen Situationen, wie überhaupt *Anstoss 3* nie seinen Humor verliert und das oftmals übertrieben ernste Fußballgeschäft mit einem Augenzwinkern betrachtet. Wenn Ihr Libero also unter sexuellem Stress leidet, weil seine Freundin ihm akrobatische Höchstleistungen abverlangt, sollten Sie Ihn vielleicht besser auf die Tribüne verbannen.

Bleiwüste oder Kosmetik?

Brandneu ist bei *Anstoss 3* die optionale 3D-Darstellung der Spiele. Dank Nebel-, Blend- und Wettereffekten dürfen Sie sich auf einen echten Augenschmaus freuen, müssen sich aber pro Begegnung neun Minuten Zeit nehmen. Bis zu vier Kommandos können Sie pro Halbzeit in das Spielfeld hineinbrüllen, die Kicker gehorchen Ihnen meistens, aber nicht immer aufs Wort. Das Geschehen auf dem Rasen sieht größtenteils nach Fußball aus, Torraumszenen sind aber Mangelware und gelegentlich kommt es zu Logikfehlern. So bleibt ein Akteur mitunter einfach stehen und wartet auf den Abpfiff. Ascaron arbeitet bereits an einem Patch, den Sie wahrscheinlich im nächsten Monat auf unserer Cover-CD finden können. Als Alternative zu den Echtzeit-Spielen stehen Torszenen oder ein exzellenter, sehr abwechslungsreicher Textmodus parat („Stovac stoppt den Ball ... schaut ...ein schöner Schlenzer in die rechte Ecke ...TOOOOR!!"). Hier sehen Sie auch stets die aktuelle Benotung sämtlicher Akteure sowie die Ligatabelle. Wenn Sie übrigens Wert auf Originalnamen legen, sollten Sie einmal bei unserer Spielerforum-Webseite http://www.fancorner.de vorbeisurfen. Dank des hervorragenden Editors von Ascaron sind dort bereits Originaldaten erhältlich. Zum Schluss eine Warnung: Trotz der Benutzerfreundlichkeit und vieler Assistenten könnte *Anstoss 3* Einsteiger überfordern. Nicht selten kommt es vor, dass die Simulation schon weiterläuft, bevor einem einfällt, dass man eigentlich noch wichtige Dinge erledigen wollte. Wenn Sie allerdings zumindest über ein Fünkchen Fußballsachverstand verfügen, kommen Sie an diesem Programm nicht vorbei.

Christian Bigge

Kommentar

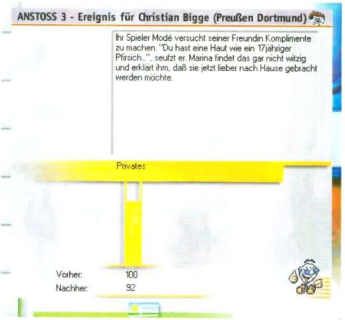


Christian Sauerteig

Wow – fast zu schön, um wahr zu sein! Anstoss 3 ist sicher das zurzeit beste Spiel im Genre. Die 3D-Spielszenen sind wunderschön anzuschauen und eine Bereicherung, dennoch lassen sich die Stärken einzelner Spieler oder Konsequenzen für die tägliche Trainingsarbeit nur bedingt erkennen. Hier wartet auf nachfolgende Managertitel noch Arbeit. Die ausführlichen Spieler-Steckbriefe sowie die Spieler-Persönlichkeiten hingegen sind eine exzellente Idee und auch die zahlreichen Länder und Ligen sorgen genau wie die erweiterte Jugendarbeit und die Möglichkeit, seinen Verein an die Börse zu bringen, für reichlich Kurzweil. Wer sich nur annähernd für dieses Genre interessiert und keine Angst davor hat, von der Optionsvielfalt fast erschlagen zu werden, sollte unbedingt zugreifen.



Bis zu vier Kommandos pro Halbzeit können Sie ins Spielfeld hineinbrüllen.



Ereignisse im Umfeld der Spieler wirken sich direkt auf die Motivation der Kicker aus.

Kommentar

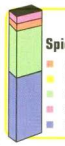


Christian Bigge

Knapp war es, aber gerade noch rechtzeitig, ein paar Tage vor dem Mastertermin, kam eine testfähige Version bei uns an. Es darf festgehalten werden, dass die 3D-Grafik von Anstoss 3 zwar technisch up-to-date ist, die Spieldarstellung aber teilweise zu wünschen übrig lässt. Ein wenig vermisse ich die Torraumszenen; Spielzüge wiederholen sich zu oft und gelegentlich kommt es auch zu Abstürzen. Ansonsten ist Anstoss 3 über jeden Zweifel erhaben. Die Optionsfülle des Spiels saugt die eigene Nase am Monitor fest, schon nach wenigen Spielminuten greift der Suchtfaktor. Genauso wie hier stelle ich mir das Fußballgeschäft vor und dieses Programm erlaubt mir all die genialen Dinge zu tun, die ich schon immer tun wollte, wenn man mich Mini-Beckenbauer nur gelassen hätte. Skibbe 'raus, Bigge 'rein - hiermit melde ich mich für die nächsten Monate ab!

Anstoss 3

Mindestens:	P133, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII-333, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	Software, Direct3D, Glide, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. PC/Netzwerk, 2 Sp. 0-Modem, 1 Sp./CD
CD/HD:	1.200 MB/360 - 630 MB
Internet:	http://www.ascaron.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 89,-
Hersteller:	Ascaron/Infogrames
Veröffentlichung:	10.02.2000
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschränkung



Genre:	Sportmanager
Testversion :	Master v. 30.01.2000
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	79%
Sound:	85%
Mehrspieler:	88%
Einzelspieler:	

88%

» Ein Optionsmonster! Anstoss 3 bietet alles, was Fans wünschen, kann aber Einsteiger überfordern. «

Playcom
Software Vertriebs GmbH

PC CD-ROM

Versand

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

HARDWARE

Lautsprecher Sound Station Violett	dt	109.99
Lenkrad Thrustmaster Formula FFB	DV	249.00
Saitek Cyborg 2000 Joystick	dt	64.99
Saitek Cyborg 3D Stick	DA	99.99



DM 99.99

Endlich - ein Pad für die erwachsenen PC-Gamer. Das Cyborg 3D Digital Pad bietet das Nonplusultra in Bezug auf Stil, Komfort und Programmierbarkeit. Der Modus-wahlschalter ermöglicht sofortige Controller-Setups für Arcade, Flugsimulationen oder Rennspiele. Erstmals für alle Benutzer wie maßgeschneidert. Durch seine einmalige Anpassungsfähigkeit ist das ergonomische Design des Cyborg 3D Digital Pad einfach unübertroffen.

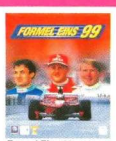


WingMan Extreme Digital
Der Joystick mit digitaler Präzision

DM 79.99



Delta Force 2
DV DM 79.99



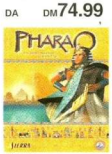
Formel Eins 99
F1 99
DA DM 74.99



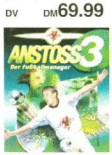
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)
DV DM 69.99



Age of Empires 2
DV DM 84.99



Pharao (Ceaser 4)
DV DM 79.99



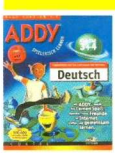
Anstoss 3
Der Fußballmanager

Tag keine Gewähr. Die Playcom Terminänderungen Hersteller-angaben. Erscheinungstermine beruhen auf für selben werden Uhr übernimmt GmbH

☎ 0361 - 49 29 300

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

Addy Deutsch Klasse 3+4	DV	79.99
Addy Mathe Klasse 3+4	DV	79.99
Addy Mathe Klasse 5+6	DV	79.99
Barbie Zauberhafte Pferdewelt	DV	54.99
D-Info Herbst 99	DV	9.95
Gute Zeiten-Schlechte Zeiten 2	DV	44.99
Klick Tel 2000 (JC)	DV	29.00
Löwenzahn 1 V.2.0 / Peter Lustig	DV	34.00
Löwenzahn 2 / Peter Lustig	DV	29.99
Löwenzahn 3 / Peter Lustig	DV	39.00



Addy Deutsch Klasse 3+4
DV nur DM 79.99

Zusammenfassung
Im Lehrplan: · 3. Klasse, Die Wortarten: Namenwörter, Tunwörter, Wiewörter, Pronomen. Satzarten und Satzbau. Rechtschreibung: Groß- und Kleinschreibung. Kurze und lange Vokale. Hinhören alleine genügt nicht, Umlautbildung, Trennung, Wortfamilien. Texte

Zugreifen&Sparen AKTION



D-Info Ausgabe Herbst 99 statt 49,95 nur

DM 9.95

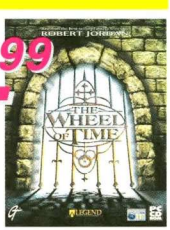
SOFTWARE

Age of Empires 2	DV		94.99
Age of Wonders	EV		69.99
Anstoss 3 - Der Fußballmanager	DV		89.99
Autobahn Raser 2	DV		59.99
Command & Conquer 3 Tiberian Sun	DV		89.99
Daikatana	DA		79.99
Delta Force 2	DA		79.99
F1 '99	DV		74.99
Fifa 2000	DV		89.00
Gold Games 4	DV		49.99
Grand Theft Auto 2 (GTA 2)	DV		69.99
Indiana Jones - Der Turm von Babel	DV		79.99
Le Mans 24	DV		74.99
Messiah	DV	*	69.99
Pharao - Caesar 4	DV		79.99
Planescape Torment	DV		69.99
Play the Games Vol.2	DV		59.99
Police Quest Swat 3	DV		69.99
South Park Rally	DA		59.99
Team Fortress 2	DV	*	89.00
Tomb Raider 4 - The Last Revelation	DV		89.99
Unreal-Tournament	EV		69.99
Wall Street Tycoon	DA		74.99
Wheel of Time	DV		74.99

Wheel of Time

DM 74.99

In dieser Fantasy-Welt machst Du eine Erfahrung, die Du nie vergessen wirst! Tauche ein in die Welt, in der sich Dein Verstand und Deine Zaubersprüche mit der Armee des dunklen Königs messen müssen. Lerne packende Angriffsmethoden kennen, indem Du zerstörerische Blitzeinschläge, Erdbeben und gigantische Feuerbälle heraufbeschwörst. Erobere Artefakte, die das Gleichgewicht der Macht im



SOFTWARE

Armor Command	DA	7.99
Autobahn Total	DV	29.99
Caveland	DV	9.99
F1 Racing Simulation Classic	DV	19.99
Forsaken (JC)	EV	6.99
Half Life Level-CD "Opposing Force"	DV	39.99
RTL Medicopter	DV	39.99
Top Gun "Hornet's Nest"	DV	14.99
Trainer Classic	DV	9.99
Warhammer 40K: Chaos Gate	DV	19.00

Play the Games vol. 2

DM 59.99



15 Vollversionen komplett in Deutsch. Dabei sind C&C 2 (Alarmstufe Rot), Dark Omen, Gettysburg, LAPD: Future Cop, Superbike World Championship, Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, AirlineTycoon, Die Schlümpfe, Tomb Raider 2, Gangsters, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World Lague Soccer '98.

Händleranfragen erwünscht! schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Mit * gekennzeichnete Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom Gewähr. für

Imperium Galactica hob sich durch seine storylastige Kampagne angenehm von harten Konkurrenten wie Master of Orion oder Pax Imperia ab. Der auf dem bewährten Prinzip aufbauende Nachfolger steht allein auf weiter Flur – seit knapp zwei Jahren gibt es kein inhaltlich und qualitativ vergleichbares Spiel.



Die Videosequenzen sind von vorzüglicher Qualität und sogar ziemlich lang.

Fakten

- 3 Rassen und 3 Kampagnen auf 4 CDs
- Forschung und Schiffdesign
- Planetenverwaltung
- Diplomatie und Spionage
- Raumschlachten in Echtzeit

Knall im All

Vor dem eigentlichen Spiel informiert Sie ein ordentliches Tutorial ausführlich über Steuerung und Strategien des Genremix' aus Wirtschaft, Strategie und Diplomatie, so dass Sie bald mit einer der drei Kampagnen starten können. Zur Auswahl stehen drei Völker: Menschen (Solarianer), die kriegerische Rasse der Kra'hen und die der diplomatischen Shinari. Das Spielziel ist im Endeffekt gleich: Sie sollen den Fortbestand des eigenen Volks sichern, indem Sie die Vorherrschaft in der Galaxis übernehmen. Bis dahin müssen Sie Planeten kolonisieren, ausbauen und verwalten, um andere Projekte durch Steuern finanzieren zu können. Mittels Forschung erhalten Sie neue Technologien, effektivere planetare Einrichtungen, sowie kampfstärkere Schiffe und Bodeneinheiten. Der einzige „Rohstoff" ist Geld. In den ersten Spielmonaten und Jahren dürfen Sie, nur von kleineren Ereignissen unterbrochen, ihr Sternenreich aufbauen. *Imperium Galactica 2* läuft in Echtzeit ab, Befehle können Sie aber auch während einer Spielpause geben. Damit spielt sich der Genremix trotz Echtzeit fast wie ein rundenbasiertes Strategiespiel, vergleichbar mit *Pax Imperia 2* oder *Rebellion*.



Die Planetenoberfläche ist ebenfalls dreidimensional. Deutlich ragen die Wolkenkratzer und Fabriken in den Himmel.

Der erste Kontakt

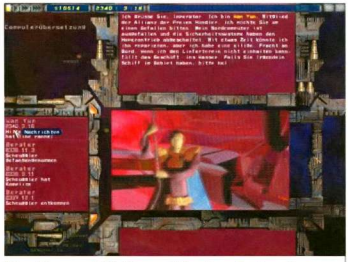
Abhängig von ihren Expansionsgelüsten stoßen Sie früher oder später auf fremde Rassen. Nun schlägt die Stunde von Diplomatie und Militär. Ist eine friedliche Koexistenz – vielleicht sogar ein Bündnis – möglich, das beiden Völkern zum Vorteil gereicht? Schließlich könnte man Technologien tauschen. Wenn nicht, wie stark ist die wirtschaftliche und militäri-



Diplomatische Beziehungen sind ein wichtiger Bestandteil.



Zwei Agenten warten auf ihren nächsten Einsatz.



Das Raumschiff dieses Händlers hatte eine Panne und er bedankt sich für unsere Hilfe.



Die gut ausgestattete schwere Korvette zerlegt problemlos die fünf feindlichen Zerstörer.

sche Macht des Konkurrenten? Ihre Spione finden die Antwort auf solche Fragen, allerdings ist das gefährlich: Ein entdeckter Agent verschlechtert die Beziehungen. Teilweise geht so eine Enttarnung sogar ganz übel aus, denn der Spion könnte umgedreht werden und fortan als Doppelagent agieren. Wenn Sie lieber auf einen offenen Konflikt setzen, statt in den trüben Gewässern der Geheimdienste zu fischen, kann selbst ein militärisch unterlegener Gegner ohne eigene Spionageabwehr größere Schäden durch Sabotage anrichten, als Sie mit der ganzen Kriegsflotte. Trotzdem endet fast jeder galaktische Konflikt in Raumschlachten oder gezielten Angriffen auf Planeten. Weltraumgefechte in echtem 3D erfordern ähnliche Strategien und Formationen der Einheiten wie in *Homeworld*. Auch hier wird *Imperium Galactica 2* nicht hektisch, da Sie zunächst im Pausemodus Ihre Befehle erteilen dürfen. Um feindliche Kolonien einzunehmen, müssen Sie nicht nur die Verteidigung im All und die Boden-Orbit-Waffen ausschalten, sondern auch noch mit Panzerverbänden eine Invasion durchboxen.

2D oder 3D?

Die ersten Versuche von *Rebellion*, 3D-Grafik im Genre umzusetzen, sind kläglich gescheitert. *Imperium Galactica 2* dagegen opfert nicht die Grafikqualität, nur um eine realistische dreidimensionale Umgebung zu bieten. Optische Höhenflüge, wie sie etwa die Weltraumgefechte in *Homeworld* darstellen, bleiben zwar aus, die Grafik ist dennoch mehr als akzeptabel. Die Steuerung ist so einfach wie nur möglich: Mit wenigen Klicks lassen sich alle Kommandos geben. Jegliche Berührungsängste mit 3D sind also fehl am Platz. Etwas nervend sind die zwar kurzen, aber häufig auftretenden Ladezeiten, wenn Sie ihre Kolonien verwalten, Fabriken und Forschungszentren ein- und ausschalten oder neue Gebäude errichten. Alternativ dazu können Sie die gesamte Verwaltung in Stufen automatisieren und eventuell den ganzen wirtschaftlichen Bereich und sogar die Forschung dem Computer überlassen, um sich spannenderen Aufgaben, wie z.B. militärischen Operationen, der Diplomatie und der Expansion zu widmen. Gerade, wenn das Sternenreich mehr als ein Dutzend Kolonien umfasst, ist diese Funktion sehr praktisch. Für gehobenen Spielspaß ist also gesorgt, vorausgesetzt Sie erliegen nicht den einschläfernden sphärischen Klängen der Hintergrundmusik.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Imperium Galactica 2 kann mehr bieten, als nur eine interessante Story in einem typischen Weltraumstrategiespiel: Mit gelungener Grafik kann es sämtliche Vorgänge passend darstellen.

Pax Imperia 2 fehlen neben der Geschichte auch die echten 3D-Raumschlachten. *Master of Orion 2* besitzt zwar mehr Rassen, umfangreichere Forschungsoptionen und detaillierteres Schiffdesign, dafür ist die Atmosphäre höchst dürftig. Das Gegenteil trifft auf *Rebellion* und *Birth of the Federation* zu: Hier kommen Planetenverwaltung, Forschung und Schiffdesign zu kurz.

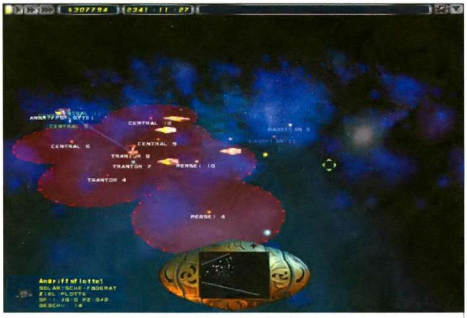
Imperium Galactica 2	82%
Pax Imperia 2 (abgewertet)	76%
Master of Orion 2 (abgewertet)	75%
Rebellion (abgewertet)	66%
B. o. t. Federation (abgewertet)	60%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Imperium Galactica 2 ist derzeit das beste Weltraumstrategiespiel. Was nicht heißen soll, dass es perfekt ist. Von diesem Genre erwartet man eine höhere Wiederspielbarkeit, die Imperium Galactica 2 durch die Story nicht erfüllen kann, selbst wenn jede dieser Kampagnen über 30 Stunden Spielzeit bietet. Andererseits bietet diese Story einen Vorteil, weil eben mehr Atmosphäre und Spannung aufkommt, wenn man als Spieler nicht nur mit Standardproblemen konfrontiert wird. Im Mehrspielermodus haben Sie sicher interessantere Gegner, aber eben ohne Story-Elemente.



In der typischen Galaxisansicht sind die Sensorreichweiten von Kolonien und Flotten in violetter Farbe eingetragen.

Imperium Galactica 2

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, Direct3D, Win9x
Sinnvoll:	PII 450, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8Sp. Netzwerk, Internet (1Sp. pro CD)
CD/HD:	2.330 MB / 430 MB
Internet:	http://www.gtgames.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	GT Interactive
Veröffentlichung:	April 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren



» Weltraumstrategiespiel mit Story und viel Tiefgang: Das Beste, was das Genre zurzeit bietet «

Genre:	**Strategie**
Testversion :	**Testversion v. 13.1.**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**79%**
Sound:	**65%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	

82%

Aufpolierte Monsterhatz

Effektvolle Grafik, rasante Action, eine packende Story und echte Fantasy-Helden – reichen diese Zutaten, um ein gutes Action-Rollenspiel zu backen? Mitnichten! Bereits bei Darkstone und Revenant zeigte sich, dass der Weg auf den Diablo-Thron nicht ganz so einfach ist. Gelingt Nox der Sprung an die Spitze?

Fakten

- Fast reinrassiges Actionspiel
- 3 Kampagnen à 11 Levels
- 3 Charaktere, 3 unterschiedliche Spielweisen
- Mittlere bis hohe Auflösung
- Lichtberechnung in Echtzeit

Die Schergen Hecubahs haben diese Stadt angegriffen. Als der Spieler eintrifft, sind die meisten Bewohner schon tot. Die verbliebenen Wachen schließen sich dem Spieler an. Nun geht man gemeinsam gegen die untoten Horden vor.

Im Thema des Monats berichteten wir in PC ACTION 1/2000 bereits ausführlich über die Hintergrundstory von *Nox*. Als gewöhnlicher Erdenbewohner wird der Spielcharakter durch ein Portal nach *Nox* gezogen und muss dort die angeblich böse Nekromantin Hecubah besiegen. Dazu erlernt er entweder die Fähigkeiten eines Kriegers, Magiers oder Beschwörers. Von nun an verläuft die Story streng linear. Nach einigen einfachen Aufgaben, die speziell auf die Fähigkeiten des jeweiligen Charakters zugeschnitten sind und als eine Art Tutorial dienen, beginnt die Jagd nach den drei Teilen des Stabs der Vergessenheit. Den Großteil der Zeit verbringen Sie in der Folge damit, massenweise Feinde zu erlegen, Fallen zu umgehen sowie Gold und Gegenstände einzusacken, um die eigene Ausrüstung zu verbessern. Nur eine Hand voll optionaler Subquests lockert die Monsterhatz etwas auf. Das Ganze artet in einer riesigen Schlachtorgie aus, die sich nicht abkürzen lässt. Dafür sorgen schon verschlossene Türen, wobei die zugehörigen Schlüssel für gewöhnlich am anderen Ende des jeweiligen Dungeons liegen. Immerhin ist es Westwood gelungen, die Levels interessant zu gestalten: Einfache Fallgruben bis hin zu magischen Schalterrätseln, einstürzende Decken, zerstörbare Wände, Lavaseen, Teleporter und Druckplatten sind nur einige Beispiele aus dem Sortiment. Auf Dauer ist das ziemlich eintönig. Richtig spannend gestaltet sich *Nox* eigentlich nur, wenn Sie sich nicht gerade wieder durch Verliese, Höhlen und Sümpfe prügeln müssen, sondern die Story wirklich weitergeht, indem zum Beispiel ein Nekromant oder Hecubah selbst einen Auftritt hat. So hangeln Sie sich von einem kleinen Storyschnipsel zum nächsten. Eine kleine Abwechslung bieten zudem neue Zauberspruche, Waffenfertigkeiten und feindliche Kreaturen, da Sie dann mit neuen Strategien experimentieren können und so die Steuerung immer besser beherrschen.



Krieger Horrendous stellt sich Hecubah im Kampf. Der Spieler wird Augenzeuge des Geschehens.



Mit Feuer und Schwert

Jede der drei Charakterklassen verfügt über andere Mittel und Wege, um Monster dauerhaft aus dem Verkehr zu ziehen und bekommt auch mehr als ausreichend Gelegenheit dazu. Krieger und Magier spielen sich hierbei wie gehabt: Während der eine wild mit dem Schwert auf seine Gegner einkloppt, hält der andere möglichst Abstand, indem er zum Beispiel Teleportzauber verwendet und macht mit Blitzen, magischen Pfeilen und Feuerbällen seinen Feinden den Garaus. Nur der Beschwörer


Jede Säule wirft einen schwarzen Schattenkegel, den der Charakter und damit auch der Spieler nicht einsehen kann.


Aus Feinden werden die treusten Freunde: Die Trollfrau stellt keine Gefahr mehr dar, der Beschwörer hat sie bezaubert.

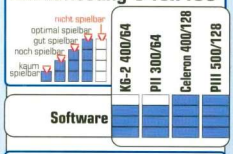
Nox

PRÜFSTAND

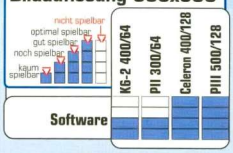
Leistungsmerkmale

Optimale Spielbarkeit erreichen Sie bereits bei einer Auflösung von 800x600. 1.024x768 fordert die Hardware zwar mehr, macht aber wegen der fitzeligen Darstellung wenig Sinn. Welche Grafikkarte für die hübschen Effekte auf dem Monitor sorgt, ist relativ egal, hier stellt *Nox* keine besonderen Anforderungen. Auf der minimalen Hardware, einem P200 mit 64 MB RAM, ruckelt *Nox* in jeder Auflösung, ist aber gerade noch spielbar.

Bildauflösung 640x480



Bildauflösung 800x600



Sound & Musik

Die Hintergrundmusik ist ausgezeichnet gelungen: Abwechslungsreich und auf das jeweilige Szenario zugeschnitten, vertieft sie die Atmosphäre. Zwangsläufig etwas eintöniger sind die Soundeffekte, aber auch hier ist die Qualität weit über dem Durchschnitt. Sprachausgabe existiert in fast jeder Konversation, jedoch meist nur im ersten Satz. Längere Unterhaltungen erleben Sie nur in den Zwischensequenzen, die wie in *StarCraft* selten als Videos, sondern meist direkt in der Gameengine umgesetzt sind.

Steuerung

Für ein Actionspiel ist die Steuerung von *Nox* komplex. Neben der Maus benötigen Sie noch mindestens fünf Tastaturkommandos häufig, die mit A, S, D, F, G eher ungünstig liegen, aber sämtliche Zaubersprüche und Kampfskills auslösen. Mit dem Krieger kommen Sie trotzdem nicht um häufiges und schnelles Klicken herum, um wie in *Diablo* Standardattacken auf die Monster auszuführen. Man gewöhnt sich trotzdem relativ schnell an die Steuerung, aber es dauert länger als eine Kampagne, um sie auch wirklich zu meistern.

Pro & contra

- ⊕ Rasantes Actionspiel mit strategischen Elementen
- ⊕ 3 Charaktere mit unterschiedlicher Spielweise
- ⊕ Realistische Sichtberechnung
- ⊕ Lichtberechnung in Echtzeit
- ⊕ Einige Rollenspielelemente
- ⊕ Über 3 x 20 Stunden Spieldauer
- ⊖ Gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ⊖ Beschränkte Charakterentwicklung
- ⊖ Sehr lineare, eingeengte Story
- ⊖ Keine Multiplayer-Kampagne

Installation

Eine Vollinstallation ist nicht möglich, das heißt, es werden in jedem Fall Daten von CD gelesen. Für einen kleinen Geschwindigkeitszuwachs bietet *Nox* drei zusätzliche Komponenten zur Installation an, die größtenteils jedoch nur die Ladezeiten zwischen den einzelnen Kartenstücken verringern. Die größtmögliche Installation beansprucht gerade mal 550 MB.

Grafik

Drei Auflösungen stehen in *Nox* zur Auswahl, die entgegen früherer Ankündigungen immer dieselbe Grafikqualität mit den gleichen Details zeigen, nur die Größe des sichtbaren Ausschnitts der Umgebung ändert sich. Ein zweischneidiges Schwert: Natürlich zeigt sich *Nox* nun in allen Auflösungen von der besten Seite, aber gerade in 1.024x768 werden die Charaktere und Gegenstände so klein, dass sich das Spiel kaum noch präzise steuern lässt, während man in 640x480 zu wenig von der Umgebung sieht. Optimal sind daher 800x600 Pixel.







Vergleich

Mit der besten Grafik, schneller Action und guter Spielbarkeit kann sich *Nox* gegen die Konkurrenz durchsetzen. *Darkstone* und selbst *Revenant* können mit Rollenspielelementen und mehr Rätseln dagegenhalten, während das drei Jahre alte *Diablo* nun endgültig ausgespielt hat. Am ehesten ähnelt *Nox* dem Fantasy-Actionspiel *Mana – Der Weg der schwarzen Macht*, das jedoch in den Punkten Story, Spielbarkeit, Grafik und Abwechslungsreichtum weit unterlegen ist.

Nox	84%
Revenant	84%
Darkstone	81%
Diablo	80%
Mana	75%

stellt eine wirklich neue Figur mit besonderen Eigenschaften dar. Sobald er eine Kreatur genau kennt, kann er ihr seinen Willen aufzwingen oder einfach ein Exemplar dieser Gattung aus dem Nichts herbeizaubern. Das bezauberte Monster versteht zwar nur einfache Befehle, diese reichen jedoch aus, um die Kreatur als Eskorte, Wachtposten oder Aufklärer zu nutzen. Letzterer wird gerne dazu missbraucht, die Wirkungsweise der nächsten Fallen im Dungeon auszuprobieren. Große Abschnitte des Spiels löst der Beschwörer ausschließlich mit Hilfe seiner Kreaturen, während er sich selbst weit entfernt in Sicherheit befindet. Falls er doch in eine gefährliche Situation kommt, entpuppt er sich als mächtiger Zauberer, der dem Magier fast das Wasser reichen kann. Kein Wunder, dass sich der Beschwörer im Mehrspielermodus, in dem man nur gegeneinander spielen kann, als stärkster Charakter entpuppte. Im Vergleich zur Kampagne ist der Mehrspielermodus extrem hektisch, weil Spielercharaktere sich schneller bewegen und auch nicht so berechenbar reagieren wie die Monster. Was nicht heißen soll, dass *Nox* einfach oder gar langweilig ist. Für einige Situationen sind mehrere Anläufe nötig, bis man die richtige Taktik raus hat, um die Gegner zu besiegen, ohne dabei sämtliche Mana- und Heiltränke aufzubrauchen.



In diesem Pferch halten die Trolle ein paar kleine, harmlose Kreaturen gefangen.



Das schwebende Auge hinter dem vergitterten Fenster ist ein gefürchteter Gegner.

Blitzgewitter im Dungeon

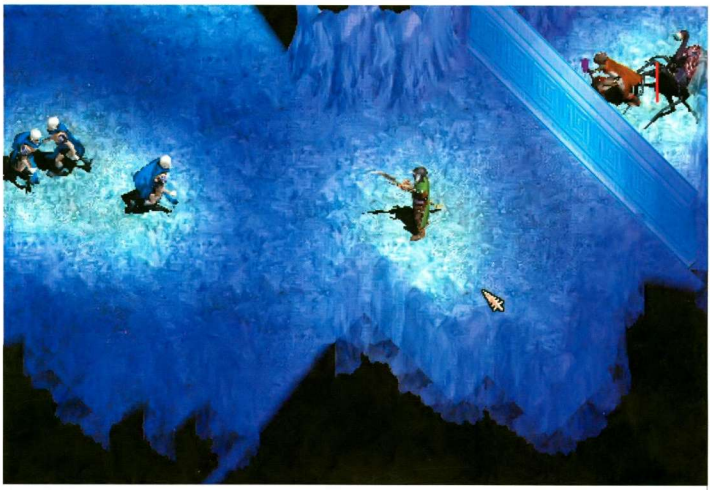
Die Grafik dient in *Nox* nicht nur zur möglichst hübschen Darstellung der Umgebung, der Monster und Zauberspruchеffekte, sondern bringt durch die realistische Berechnung der Sichtwinkel auch ein strategisches Element ins Spiel. Von Hindernissen verdeckte Winkel bleiben schwarz, wodurch schon jede enge Tunnel-

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Nachdem Diablo 2 vermutlich erst in der zweiten Jahreshälfte erscheint, stellt sich gar nicht die Frage, welches der beiden Spiele besser ist, denn bis dahin hat jeder Nox mehrfach durchgespielt. Spaß macht es in jedem Fall, vorausgesetzt Sie stehen auch auf schnelle 2D-Actionspiele, in denen Reaktion und Hand-Augen-Koordination ähnlich viel zählen wie die richtige Kampfstrategie. Eine überzeugende Charakterentwicklung und andere Rollenspielelemente habe ich vermisst. Dadurch hätte Westwood die Motivation leicht noch steigern können. Schade ist auch, dass Sie im Mehrspielermodus nur gegeneinander und nicht die Kampagne spielen können, weil dadurch die Charakterentwicklung komplett wegfällt und alle einfach in der Maximalstufe beginnen.



Böse Falle: Mit einer magischen Mauer verhindern die drei Nekromanten die Flucht des Spielers.

biegung Spannung erzeugt, da Sie erst im letzten Moment sehen, was sich um die Ecke befindet. Damit geht der Vorteil von höheren Auflösungen und den daraus resultierenden größeren Bildausschnitten in vielen Fällen verloren. In der uns vorliegenden Testversion lag jedoch in diesem Zusammenhang ein kleiner Bug der Gegner-KI vor: Ab einer Auflösung von 800x600 konnte man sich allen Monstern gerade bis auf Sichtweite nähern, ohne dass diese den Spielcharakter angriffen. Für gewöhnlich reicht ein mächtiger Zauberspruch, um den Gegner auf einen Schlag zu töten und den Kampf zu beenden, bevor er begonnen hat. Davon abgesehen, ist die KI akzeptabel und viele Monster unterscheiden sich in ihrer Angriffstaktik. Richtig Action und Leben kommt jedoch nur durch die Effekthascherei der Grafik ins Spiel. Speziell Zaubersprüche und vergleichbare magische Effekte nutzen die Lichtberechnung in Echtzeit voll aus und erzeugen so den Großteil der Atmosphäre. Hat man sich da-ran erst sattgesehen, ebbt auch der Spielspaß langsam ab. Über die deutsche Version lässt sich noch nichts sagen, aber bei der relativ geringen Menge an Text und den routinierten Profis bei Electronic Arts kann man davon ausgehen, dass sich qualitativ nichts ändert.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Christian Müller

Eigentlich hatte ich mir etwas mehr von der teuflisch scharfen Hexe Hecubah versprochen. Das böse Mädel aber bekommen Sie im Spiel nur ganz kurz zu sehen. Macht nichts, denn auch so ist Nox ein attraktives Action-Rollenspiel geworden. Die Jagd nach immer neuen Ausrüstungsgegenständen und Zaubersprüchen lässt die Sehnsucht nach Diablo sofort wieder aufflammen und treibt einen förmlich von einem Kapitel in das nächste. Allerdings ist die Spielatmosphäre und die Einbindung in die Hintergrundgeschichte bei weitem nicht so gut gelungen, wie bei Blizzards Genre-Referenz. Trotzdem: Jeder, der die immer neuen Terminverschiebungen bei Diablo 2 nicht mehr ertragen kann, wird seinen Schmerz mit Nox mehr als lindern können.



In diesem adrett ausgestatteten Raum treffen sich alle Mitspieler für Multiplayer-Partien m Netzwerk.

Nox

Mindestens:	P200, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 400, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8Sp. Netzwerk, Internet (1Sp. pro CD)
CD/HD:	650 MB/100-550 MB
Internet:	http://www.westwood.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Westwood/EA
Veröffentlichung:	Februar 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren



» Gelungenes Fantasy-Actionspiel mit einigen Rollenspielelementen und ausgezeichneter Grafik. «

Genre:	**Action-Rollenspiel**
Testversion :	**engl. Testvers. 11.1.**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**89%**
Sound:	**85%**
Mehrspieler:	**84%**
Einzelspieler:	

84%



Um die Schönheit Rinoa balgen sich gleich zwei Kerle. Erstmals in der Serie werden die Figuren nicht mehr mit knopfartigen Manga-Augen entstellt.

Legenden der Leidenschaft

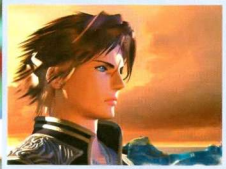
Das Leben kann hart sein! Squall Leonhart steht gerade vor seiner Abschlussprüfung als Elite-Söldner und sieht sich etlichen Gefühlsattacken ausgesetzt. In einer Welt voller Freundschaft, Liebe, Verrat und Intrigen sollen Sie Squall beistehen und – als wenn das nicht schon genug wäre – nebenbei mal eben seinen Planeten vor dem Untergang retten. Puh!

Fakten

- 1 Stunde Videosequenzen
- 5 CDs
- 9 spielbare Charaktere
- 16 Super-Zauber (Guardian Forces)
- 50 Zauber und Handlungsorte
- 100 Stunden Nettospielzeit (Minimum)
- 124 Gegnertypen

Squalls Heimat Dole wird von der Supermacht Galbadia bedroht. Dahinter steckt die böse Hexe Edea, die die gesamte Welt unterwerfen will. Kaum haben Sie Ihre Abschlussprüfung als Söldner absolviert, werden Sie auch schon in die Geschichte hineingezogen. Schon bald stellt sich heraus, dass Squall und sein sechsköpfiger Trupp die Einzigen sind, die Dole jetzt noch vor dem Untergang retten können. Während des Abenteuers geraten auch Squalls Gefühle mächtig in Wallung. Die Damen Quistis und Rinoa baggern Sie an, der gefährliche Seifer ist plötzlich verschwunden und in Ihren Träumen taucht immer wieder ein mysteriöser Laguna Loire auf. Während des linearen Abenteuers, das Sie zu etwa 50 Handlungsorten quer über den gesamten Planeten führt, lichten sich die politischen und privaten Schleier langsam, aber kontinuierlich. Immer wieder sorgen sporadisch eingestreute Zwischensequenzen in fantastischer Render-Optik für kurze Aha-Erlebnisse. Der leicht pixeligen Spielgrafik mit einer Auflösung von 640x480

Die wichtigsten Charaktere



Squall Leonhart

Die Hauptfigur des Spiels, mit Führungsqualitäten, aber schüchtern. Versucht vergeblich, als gefühlskalter Einzelgänger zu gelten. Ob Rinoa ihn für sich gewinnen kann?

Alter: 17
Beruf: Kadett
Waffe: Gun-Blade (Säbelpistole)



Seifer Almasy

Squalls Gegenspieler und später der Diener der bösen Hexe Edea, draufgängerisch, selbstbewusst, aufbrausend und machthungrig. Der Weg zum Frieden führt nur über ihn.

Alter: 18
Beruf: Kadett
Waffe: Gun-Blade



Quistis Trepe

Wegen ihrer Jugend hat die pflichtbewusste Ausbilderin Probleme mit ihrer Rolle, manchmal sogar Depressionen. Sie ist ein wenig in Squall verliebt, der davon unbeeindruckt bleibt.

Alter: 18
Beruf: Ausbilderin
Waffe: Peitsche



Rinoa Heartilly

Trotz fehlender Ausbildung ist die charmante Rinoa eine gute Kämpferin und geborene Anführerin. Ihre Zuneigung zu Squall ist unübersehbar. Werden die beiden später ein Liebespaar?

Alter: 17
Beruf: Widerstandkämpferin
Waffe: Flugscheibe

Besonders liebevoll wurden die einzelnen Charaktere von *Final Fantasy 8* skizziert. Alle Figuren nutzen andere Waffen und haben ihre eigene Biografie. Im Spielverlauf müssen Sie sämtliche Helden in den Kampf führen, da die dreiköpfigen Kampfgruppen vielfach neu zusammengestellt werden. Wir stellen Ihnen hier die wichtigsten Figuren kurz vor.



Selphie Tilmitt

Eine unschuldige Frohnatur, die vom Lauf der Welt so gut wie nichts mitbekommt, aber gut im Kampf einsetzbar ist. Eignet sich besonders für eine Shiva-Kopplung.

Alter: 17
Beruf: Kadett
Waffe: Nunchaku



Xell Dincht

Der impulsive Faustkämpfer schießt manchmal über das Ziel hinaus und muss gebremst werden, ist dafür aber sehr loyal. Der Prototyp eines „dummen Jungen".

Alter: 17
Beruf: Kadett
Waffe: Handschuhe



Irvine Kinneas

Frauenheld und Einzelgänger, jedoch manchmal von Zweifeln geplagt. Warum nur muss das gerade sein, als er auf die Hexe Edea anlegt? Weil *Final Fantasy 8* sonst schon zu Ende wäre!?

Alter: 17
Beruf: Scharfschütze
Waffe: Gewehr



Laguna Loire

Gehört nicht zur eigentlichen Truppe und taucht unvermittelt immer wieder im Spiel auf. In welcher Beziehung steht der erstklassige Kämpfer zu Squall und seinen Kumpanen?

Alter: 27
Beruf: Soldat, Reporter
Waffe: Maschinengewehr

Bildpunkten allerdings merkt man ihre Konsolenherkunft an. Auf der PlayStation verkaufte sich *Final Fantasy 8* allein in Japan bisher 3,6 Millionen Mal.

Auf in den Kampf

Auf Ihren Reisen müssen Sie natürlich auch kämpfen, schließlich handelt es sich hier um ein Rollenspiel. Die sechsköpfige Party wird durch die Storyline immer wieder neu zusammengestellt, eine Kampfgruppe besteht dabei aus maximal drei Personen. Die Stärke Ihrer Gegner richtet sich nach den Erfahrungspunkten Ihrer Helden. Je stärker also Ihre Truppe ist, desto stärker werden auch Ihre Gegner sein, auf die Sie treffen. Außerhalb der Städte tauchen Ihre Gegner nach dem Zufallsprinzip auf, meist gibt es bei jedem Handlungsort aber auch einen Obermotz zu bestaunen, der dann mit besonderen Angriffstechniken oder Zauberimmunitäten aufwartet. Die Kämpfe laufen rundenbasiert, Sie haben also genügend Zeit, Ihre Attacken zu planen. Wenn Sie geschickt vorgehen, lassen sich auch einige Kämpfe vermeiden. Einige der potenziellen Gegner können durch Gespräche dazu überredet werden, von Gewalttätigkeiten abzusehen. Trotz eines Spielumfangs von fünf CDs müssen Sie übrigens auf eine Sprachausgabe verzichten. Bei Unterhaltungen poppen stattdessen Gesprächsfenster auf. Durch einen Druck auf die C-Taste (MS SideWinder Gamepad, siehe auch Prüfstand Steuerung) rufen Sie das Menü auf, das ein komplexes Charaktersystem beherbergt. Durch Kämpfe erhalten Ihre Charaktere Erfahrungspunkte, durch die Sie genreüblich, also levelweise, aufsteigen. Höherstufige Charaktere verursachen in Kämpfen mehr Schaden mit ihren Waffen, die sich im Spielverlauf auch aufrüsten lassen. Jede Spielfigur bleibt dabei aber ihrer persönlichen Waffengattung treu, Squall kämpft also immer mit einer Gun-Blade, Quistis mit einer Peitsche.

Zaubereien

Das Magiesystem von *Final Fantasy 8* kann es in Sachen Komplexität und Abwechslungsreichtum locker

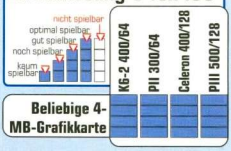
Final Fantasy 8

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Ab einem P 200 mit 3D-Karte verrichtet *Final Fantasy 8* seinen Dienst, ohne 3D-Karte darf es ein PII 266 sein. Für den Spaß an der Freude empfehlen wir einen etwas fixeren PII mit 333 MHz und 64 MB RAM. Alle gängigen 3D-Karten werden über die Schnittstelle DirectX angesprochen.

Bildauflösung 640x480



Steuerung

Hier merkt man *Final Fantasy* seinen Konsolen-Ursprung am deutlichsten an. Eine Mausunterstützung suchen Sie auch in den komplexen Menüs vergeblich. Am einfachsten steuert sich das Spiel deshalb mit einem Gamepad. Die Spielbezeichnungen für die Tasten (B1 bis B10) sind zwar kryptisch, nach einiger Zeit aber erlernt. Positiv angemerkt sei das Optionsmenü, mit dessen Hilfe Sie die Rundenkämpfe wenigstens zum Teil beschleunigen können. Die Animationen der Guardian Forces lassen sich aber nicht abbrechen. Gut gelungen sind die Tutorials für alle Spielbereiche.

Pro & contra

- ⊕ Epische und sehr menschliche Story
- ⊕ Mehrere Lösungswege bei Rätseln
- ⊕ Fantastische Rendersequenzen
- ⊕ Komplexes Magiesystem
- ⊕ Speicherpunkte klug gesetzt
- ⊕ Bonus: strategisches Kartenspiel
- ⊖ Spielgrafik nicht hochauflösend
- ⊖ Typischer PlayStation-Schriftsatz in den Menüs
- ⊖ Steuerung für PC-Spieler gewöhnungsbedürftig
- ⊖ Teilweise unnötig lange Kämpfe
- ⊖ Keine Sprachausgabe
- ⊖ Ruckler bei den Animationen

Installation

Zwischen 300 und 600 MB Speicherplatz belegt die Installation des Spiels. Bei der großen Installation werden unter anderem die Musikdateien auf die Festplatte kopiert, was für einen etwas flüssigeren Spielablauf sorgt.

Sound & Musik

Einer der Schwachpunkte des Spiels. Neben dem orchestralen Intro und Abspann gibt's nur Dudelmusik (konvertierte Midi-Songs) zu hören. Wenigstens sorgen ein paar Effekte für Stimmung, diese sind aber spärlich gesetzt. Auf eine Sprachausgabe müssen Sie komplett verzichten.

Grafik

Trotz der relativ geringen Auflösung von 640x480 Bildpunkten lassen sich die mitunter pixeligen Hintergründe verschmerzen. Die Licht- und Blendeffekte in den Kämpfen können sich sehen lassen, die Rendersequenzen gehören der Referenzklasse an. Nicht gerade augenschonend ist hingegen der gewählte Schriftsatz in den Menüs.





Wenn Sie sich erst einmal an die Gamepad-Steuerung des komplexen Menüsystems gewöhnt haben, lässt es sich auch ohne Maus einigermaßen zufriedenstellend bedienen.



Können Sie der bösen Hexe Edea das Handwerk legen? Vor dem Showdown treten Sie bereits in Deling City gegen das Scheusal an, das mit mächtigen Zauberattacken aufwartet.

Vergleich

Trotz hoher Hardwareanforderungen und einiger Bugs behält *Ultima IX* die Oberhand. Origins Welt wirkt organischer und ist beeinflussbarer, die Hintergrundgeschichte von *Final Fantasy* ist aber genauso gelungen. Mit etwas mehr PC-Feintuning wäre sicherlich eine höhere Wertung möglich gewesen. Wem *Final Fantasy 8* gefällt, der kann ruhig einen Blick beim Vorgänger und bei *Silver* von Infogrames riskieren. Beide Programme sind aber etwas kindlicher designt.

Ultima IX	89%
Final Fantasy 8	85%
Final Fantasy 7	81%
Silver (abgewertet)	79%

mit den Vorzeige-Rollis *Ultima Ascension* oder *Planescape: Torment* aufnehmen. Bei *Final Fantasy 7* mussten Sie noch farbige Zauberkugeln sammeln, die dann in dafür vorgesehene Lücken der Waffen oder Gürtel eingesetzt wurden. Das ist zwar jetzt nicht mehr nötig, einfacher wurde das Zauberprozedere aber keineswegs. Ihre magischen Kräfte und Fähigkeiten steigern Sie jetzt, indem Sie Ihre Charaktere an Monster-Zauber koppeln, die so genannten Guardian Forces (GF). Erst durch die Kopplung werden im Kampf zusätzliche Möglichkeiten anwählbar, neben Ihrer Standardwaffe können Sie dann zum Beispiel Gegenstände aus dem Inventar benutzen, Zaubersprüche einsetzen oder aber die GF selbst aufrufen. Tun Sie letzteres, werden Sie mit einer rund einminütigen Animation beglückt, anschließend verursacht die aufgerufene GF je nach Level bis zu 10.000 Schadenspunkte bei Ihren Gegnern. Nach dem Ende jedes Kampfes erhalten nicht nur Sie, sondern auch alle gekoppelten GFs Erfahrungspunkte. Außerdem erler-



Irvine, Selphie und Xell stellen sich zwei Galbadia-Soldaten in den Weg - ein typischer Final-Fantasy-Kampf beginnt.



Rendersequenzen wie diese Massenszene erreichen Kinoqualität. Sie tauchen an diversen Stellen der Story einfach auf.

nen die Zaubermonster zusätzliche Spezialfähigkeiten, die sich dann erneut koppeln lassen. Später dürfen Sie etwa Ihre Waffen mit einem Feuer- oder Eiszauber kombinieren oder können magische Immunitäten erwerben. Das klingt kompliziert? Es ist kompliziert. Allerdings wird das Zaubersystem in einem guten Tutorial hinreichend erklärt. Dennoch nervt es im Spielverlauf etwas, dass Sie die Zaubermonster sehr häufig zwischen den Charaktergruppen „hin- und herkoppeln" müssen, außerdem sind in den Kämpfen die langwierigen Einstiegsanimationen bei der Anwahl der Monster spätestens nach der zehnten Wiederholung höchst unspannend, abbrechen lassen sie sich dennoch nicht.

Grelles Licht wirft dunkle Schatten

Ganz konsolentypisch dürfen Sie auch bei der PC-Version von *Final Fantasy 8* nicht jederzeit speichern. Stattdessen gibt das Spiel Speicherpunkte vor, die aber strategisch geschickt gesetzt wurden. Speicherpunkte finden sich so fast immer vor wichtigen Kämpfen oder Zwischensequenzen. Etwas ärgerlicher sind die nervigen Nachladezeiten bei Szenenwechseln. Eine Sekunde lang können Sie Ihre Charaktere nicht bewegen, obwohl Sie das Bild der nächsten Szene bereits sehen. Aufgrund der Story kann man dem Epos von Square Soft dennoch einen gewissen Suchtfaktor kaum absprechen. Selten wurde durch eine Hintergrundgeschichte so viel Spannung erzeugt, selten wurde die Neugier auf den Ausgang der Handlung so brillant aufrecht erhalten. Momentan arbeitet man übrigens bereits an *Final Fantasy 9*, das für die PlayStation schon im Sommer erscheinen soll, für den PC in diesem Herbst. Freuen wir uns darauf!

Christian Bigge





16 Zauber-Monster, die Guardian Forces, können Sie im Spiel für sich gewinnen und an einen Charakter koppeln. Der Drache Leviathan (links) erschafft im Kampf eine Flutwelle, der Dämon Diabolos (rechts) schleudert eine Schwerkraftkugel auf seine Gegner.

Kommentar



Herbert Aichinger

Nein, ich kann nach wie vor nicht von mir behaupten, dass ich ein Fan der Fina-Fantasy-Reihe wäre. Trotzdem hat mir Nummer 8 besser gefallen als der Vorgänger und das liegt hauptsächlich an den technischen Verbesserungen. Final Fantasy 8 sieht nicht mehr ganz so konsolenmäßig aus, wenngleich es sich mit seinen billigen Midi-Klängen immer noch so anhört und mit der umständlichen Gamepad-Steuerung auch noch so spielt. Unbestritten gehört das Spiel dank seiner epischen, großartig aufgemachten Story jedoch zu den derzeitigen Highlights – Geschmackssache bleibt es allemal.

Kommentar



Christian Bigge

Mit Final Fantasy 8 krönt sich Square Soft zur Königin der Renderanimationen und erntet einen Sonderpreis für die hübsche Story. Letztere entführt Sie in eine Mischung aus Fantasy- und Technowelt, in der es dank der liebevoll gezeichneten Charaktere wunderbar menschelt. Hier haben wir den Beweis dafür, dass es nicht schaden kann, wenn Hersteller Gefühle in Ihren Spielen zulassen. Sogar die langatmigen Animationen der Guardian Forces, die gewöhnungsbedürftige Steuerung, sporadische Nachlade-Ruckler und einen Spielsound zum Gotterbarmen nehme ich dafür in Kauf.

Final Fantasy 8

Mindestens:	P200, 32 MB, Win9x, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII-333, 64 MB, 3D-Karte, Gamepad
Grafik:	DirectDraw, DirectX
Sound/Musik:	DirectSound, Dolby Surround, Midi
Eingabegeräte:	Tastatur, Gamepad
Spielerzahl:	keine Mehrspieler-Option
CD/HD:	ca. 2.500 MB/300-600 MB
Internet:	http://www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Square Soft/Eidos
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren



» Ein Pflichtkauf für Fans epischer Geschichten, die sich nicht am Konsolen-Flair stören. «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion :	**Dt. Master v. 06.01**
Steuerung:	**befriedigend**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**84%**
Sound:	**58%**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	**85%**



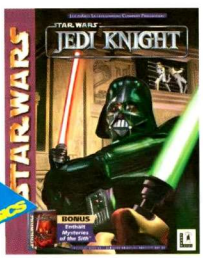
Star Wars™: Rogue Squadron™

Luke Skywalker sucht die besten Piloten!

Star Wars™: Rogue Squadron™ gibt dem Spieler erstmals die Gelegenheit, in den Raumanzug von Luke Skywalker zu steigen und ihn in atemberaubenden Missionen gegen das gefürchtete Imperium in den legendären X-Wings, Y-Wings, A-Wings und auch V-Wings kämpfen zu lassen, um der Star Wars™ Galaxie die Freiheit wiederzugeben.

Star Wars™: Jedi Knight™

& Missionen: Mysteries of the Sith™



Der 3D-Shooter der Extraklasse! Möge die Macht mit Ihnen sein! In der Rolle von Kyle Katarn kämpfen Sie in dreidimensionalen Star Wars™ Welten mit Ihrem Lichtschwert und unterschiedlichen Feuerwaffen gegen die Dunkle Seite der Macht.



Star Wars™: Episode I Magie eines Mythos™

Magie eines Mythos ist die faszinierende Führung durch den neuesten Star Wars™ Film! LucasArts Entertainment Company LLC bietet den Fans mit Star Wars™: Episode I Magie eines Mythos™ die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen von Star Wars™: Episode I Die Dunkle Bedrohung™ zu werfen.

Star Wars™: X-Wing Alliance™

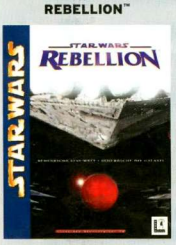
DER LEGENDÄRE KAMPF UM ENDOR

Star Wars: X-Wing Alliance fesselt den Spieler mit atemberaubender Star Wars Action und verfügt über eine wesentlich verbesserte 3D-Umgebung. Das Spiel bietet einen story-orientierten Einspieler-Modus, verschiedene Mehrspieler-Modi sowie zum allerersten Mal die Möglichkeit, die Millennium Falcon in einem Angriff auf den zweiten Todesstern während des Kampfes um Endor zu fliegen. Star Wars: X-Wing Alliance wartet mit spektakulärerer Raumkämpfen und mit mehr als doppelt so vielen Schiffen und Objekten auf, als jede Star Wars Flugsimulation bisher. Die Missionen können sich in bis zu vier verschiedenen Sektoren abspielen, und Schlachten können innerhalb der gleichen Planetengruppen, mehreren Sonnensystemen oder auch verteilt in der gesamten Galaxis geführt werden.



DM 49,95*

STAR WARS™: REBELLION™



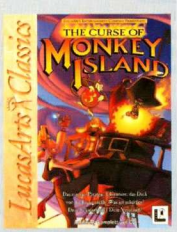
Das Strategiespiel von LucasArts: Zerschlagen Sie die Allianz und nehmen Sie das Schicksal in die Hand. In Star Wars™ Rebellion™ haben Sie unzählige Möglichkeiten, Ihr taktisches und strategisches Können unter Beweis zu stellen.

TENDER LOVING CARE – DIE VERSUCHUNG



Wir führen Sie in Versuchung... Erleben Sie John Hurt in einem faszinierenden Psychothriller über Lust, Betrug und Verführung. Wann haben Sie zuletzt nur DM 49,95* für Ihren Psychiater bezahlt?

MONKEY ISLAND 3™



Alle Mann an Deck! Im dritten Teil der Abenteuer-Piratenserie mit salzigem Humor, exotischen Schauplätzen und einer Love-Story kämpft Guybrush gegen den Piratendämon LeChuck.

STAR WARS™: X-WING VS. TIE FIGHTER™



Nun können Sie Ihren Mut in rasanten Echtzeit-Weltraumschlachten unter Beweis stellen. Treten Sie gegen 2 bis 8 Spieler über Modem, Netzwerk oder Internet an, um den besten Kampfpiloten der Galaxis zu ermitteln. Inklusive Missions.

STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™



Star Wars™: Behind the Magic™: Garantiert das unterhaltsamste Star Wars™ Multimedia-Handbuch diesseits und jenseits der Galaxis! Ein Muß für alle wissensdurstigen Star Wars™ Fans, das keine Frage offenlässt.

Ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

X - Beyond The Frontier

Seit der Mensch erkannte, daß die Erde keine Scheibe ist, träumt er davon, zu den Sternen zu reisen!



X - Beyond the frontier ist ein faszinierender Genremix mit Action-, Simulations- und Strategieanteilen. Nutzen Sie die vielfältigen Wirtschaftskreisläufe auf den verschiedenen Raumstationen, um Ihre Gewinne zu maximieren. Bauen Sie Fabriken, um günstiger Ihre eigenen Waren herzustellen, und verbessern Sie durch Handel Ihren experimentellen Raumjäger, um ihn in eine wirksame Waffe gegen Ihre Feinde zu verwandeln. Eine rasante hardwarebeschleunigte 3D-Engine, die alle vorhandenen 3D-Grafikkarten unterstützt, begleitet von einem fazinierenden 3D-Sound, führt Sie durch diesen unbekannten Raumsektor. Wie Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu Ende zu führen, liegt ganz bei Ihnen!



N.I.C.E.2 King Size

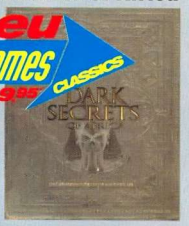
Voll auf Speed!

Mit N.I.C.E.2 King Size kriegen Sie die volle Packung: die preisgekrönte Vollversion plus das Add-On Tune Up. Fahren Sie die giftigsten Serienautos der Welt, und messen Sie sich mit den härtesten und brutalsten Rennfahrern, die der Rennsport je hervorgebracht hat. Nutzen Sie die skurrilsten Waffen oder teilen Sie kräftig aus. Hier lernen Sie die Härte des Amateurrennsports kennen. Ob Fahrzeugtuning, Time Attack, Netzwerkmodus, bei strahlendem Sonnenschein oder bei Nebel...nehmen Sie einfach noch einen kräftigen Schluck Benzin, schrauben Sie die Gatling Gun auf die Motorhaube und ab auf die Strecke!

Weitere PC Games Classics

DM 19,95*	DM 29,95*	DM 39,95*
Fatal Fury	Monkey Island Special	Outlaws™
Raiden II	Die Abenteuer des Indiana Jones	Jetfighter 3+
Zero Divide	Vermeer	RedJack
Layer Section	Rent A Hero	Shadows of the Empire™
Zeitgeist	Grand Prix 500	N.I.C.E. ALL IN ONE
Darius Gaiden	Elisabeth I.	Anstoss 2 Gold
In the Hunt	Fatal Racing	Castrol Honda Superbike World Champions
	Toshinden 2	LucasArts Zehn Adventures
	Test Drive Off-Road	

Dark Secrets of Africa



Afrika um 1870 ! Das Innere des Kontinents ist kaum erforscht und birgt ungeheure Schätze, nach denen nur die verwegensten Abenteurer zu suchen wagen. Und doch - hätte man mir früher verraten, was ich und meine Helfer finden sollten, wir hätten KEINEN Moment länger gezögert!

Sinistar™: Unleashed



Sinistar™: Unleashed schickt Sie in ein feindliches Universum voller Gefahren. Dort sind extrem bösartige Aliens dabei, die ultimative biomechanische Waffe zu erschaffen: den Sinistar. Sollte ihnen dies gelingen, droht das uns bekannte Universum mit all seinen Lebensformen unterzugehen! Doch die Zeit ist knapp...

Grim Fandango™



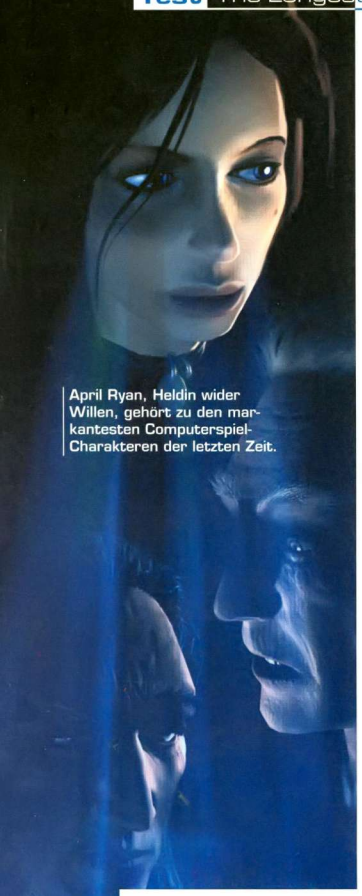
Grim Fandango™ kombiniert Elemente des klassischen Film Noir mit einer mysteriösen und packenden Story, in der Manny Calavera, Reisebüroinhaber im Land der Toten, vier Jahre auf der Suche nach Erlösung verbringt. Grim Fandango™ ist das ambitionierteste Grafikadventure, das LucasArts jemals entwickelt hat.

Alle Titel sind ausgezeichnet mit dem **PC GAMES CLASSIC AWARD**

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt! Vertrieb: ***RUSHWARE*** GmbH A THQ COMPANY, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

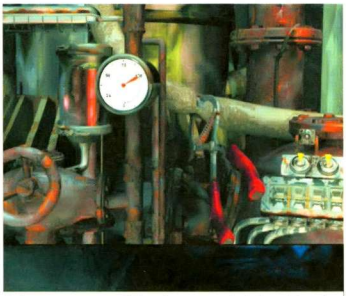
THQ
WWW.THQ.DE



April Ryan, Heldin wider Willen, gehört zu den markantesten Computerspiel-Charakteren der letzten Zeit.

Alte Tugenden

Für so manchen Spieler wird April Ryan so etwas wie eine Lichtgestalt sein: Zum einen rettet sie die Welt vor dem Chaos und ist dabei noch eine äußerst liebenswerte Person und zum anderen haucht sie dem Adventure-Genre neues Leben ein.



Erinnerungen an Myst kommen bei dem Puzzle auf, in dem man eine Maschine repariert.



April kann ihre künstlerische Ader kaum verhehlen und greift sofort zu Pinsel und Palette.

Freunde traditioneller Adventures hatten es in letzter Zeit wirklich schwer: Kaum ein Spielehersteller bedachte sie mehr mit reinrassigen Vertretern ihres Lieblingsgenres – stattdessen verlagerte sich deren Hauptaugenmerk zunehmend in Richtung Action-Adventure oder Rollenspiel. Das norwegische Entwicklerteam FunCom macht der Durststrecke nun ein Ende. Mit *The Longest Journey* geht der lang gehegte Wunsch vieler digitaler Abenteurer nun in Erfüllung – endlich wieder ein Point-&-Click-Adventure mit märchenhafter Story, ansprechenden Rätseln und markanten Charakteren!



Die Welt von Stark gibt eine Vorstellung davon, wie es im New York der Zukunft aussehen könnte.

Welt der Gegensätze

Jeder weiß es: Die Welt ist voller Widersprüche, Technikgläubigkeit und esoterische Mystik existieren ebenso friedlich nebeneinander wie Schwarz und Weiß oder Kalt und Warm. Möglich wird dies durch die Balance, die von zwölf Wächtern aufrechterhalten wird. Als einer von ihnen den Dienst quittieren will, droht auch prompt das Chaos auszubrechen. Schnellstens muss Ersatz für den 12. Wächter gefunden werden. Die große Hoffnungsträgerin ist die ahnungslose junge Kunststudentin April Ryan, die sich auf die „Längste Reise" begibt, um schließlich von ihrer wahren Bestimmung zu erfahren. Als eine Art Medium pendelt sie zwischen der vernunftbestimmten, technokratischen Welt Stark und dem schöngeistigen, orientalisch-mittelalterlich angehauchten Arcadia hin und her.

Komfort-Reise

The Longest Journey können Sie von Anfang bis Ende mit der Maus bedienen. Mit ihr steuern Sie April über den Bildschirm

Kommentar



Herbert Aichinger

The Longest Journey muss wohl das Werk von Idealisten sein, denen es nicht ums große Geld ging, sondern eher darum, ihre persönliche Vorstellung von einem perfekten Adventure zu realisieren. FunCom und Egmont scheuten jedenfalls keine Kosten und Mühen, um das Fantasy-Märchen von April Ryan optimal zu präsentieren. Man merkt dem Spiel an, wie viel Liebe in jedem Detail steckt, und das macht es so sympathisch. Natürlich hat The Longest Journey auch Seiten, über die man streiten kann. So wirken die 3D-Charaktergrafiken in den Render-Hintergründen oft etwas „aufgeklebt" und unbeholfen animiert, die Dialoglastigkeit des Programms wird sicher auch nicht jedermanns Sache sein. Echte Innovationen sucht man in The Longest Journey ebenfalls vergebens. Doch all dies ändert nichts an der Tatsache, dass das Spiel einen ganz besonderen Charme hat, dem man gerne erliegt.

und wissen dank des kontextsensitiven Cursors immer sofort, welche Handlungsmöglichkeiten Ihnen offen stehen. Mit der rechten Maustaste verschaffen Sie sich Zugang zum Inventar und haben so blitzschnell alle Gegenstände parat, die Ihnen gerade von Nutzen sein könnten. Ein besonderes Highlight von *The Longest Journey* ist Aprils Tagebuch, in dem sie all ihre Erlebnisse sehr subjektiv zu Papier bringt – so entsteht parallel zum Spielen nach und nach eine Art „Roman", der wirklich sehr unterhaltsam zu lesen ist.

Verschwenderische Aufmachung

Für Auge und Ohr hat *The Longest Journey* eine Menge zu bieten: Die abwechslungsreichen 2D-Render-Hintergründe der ca. 150 verschiedenen Locations zeugen von der übersprudelnden Fantasie der Grafiker und der hochromantische Orchester-Soundtrack würde einem Kinofilm alle Ehre machen. Auch bei der Sprachausgabe wurde mit vielen prominenten Sprechern – Sie hören u. a. die deutschen Synchronstimmen von Jack Nicholson, Nicolas Cage, Nichele „Leutenant Uhura" Nichols – mehr geklotzt als gekleckert.

Herbert Aichinger



Nicht nur bei April ist es gelungen, die Sprachausgabe lippensynchron zu realisieren.

The Longest Journey

Mindestens:	P 166 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	ca. 2400 MB/300 MB
Internet:	www.thelongestjourney.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	FunCom/Egmont
Veröffentlichung:	März 2000
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Traditionelles Adventure mit ungemein reizvoller Märchen-Story und sympathischer Heldin «

Genre:	Adventure
Testversion:	Engl. Beta
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	75%
Sound:	82%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	

79%

Hazard



Hazard ist im Stil japanischer Fantasy-Rollenspiele gehalten, wie man ihn von Spielekonsolen-Titeln her kennt. Aus der Draufsicht steuern Sie die Charaktere, töten Monster, finden Schätze, rüsten sich in den Städten neu aus und holen sich von den Bewohnern Ratschläge. In der Übersetzung fehlen leider die Umlaute. Grafik und Sound sind unterdurchschnittlich, die Steuerung ist wegen des schlechten Routefindings bestenfalls mittelmäßig. ag

Mindestens:	P 100, 16 MB RAM, Win9x
Technik:	DDraw, DSound
Hersteller:	Pumpkin/Virgin
Preis:	ca. DM 90,-
Genre:	Rollenspiel
Grafik: 38%	**Sound:** 29%
Mehrspieler: —	**Einzelspieler:**

36%

Invictus



Mit einer Auswahl von Helden aus der griechischen Mythologie und mehreren einfachen Truppen müssen Sie in *Invictus* die göttlichen Proben des Poseidon bestehen. Dazu kloppen Sie sich durch 44 Missionen, trainieren Ihre Helden, verbessern deren Ausrüstung und rekrutieren neue Soldaten. Größtes Manko ist die grobpixelige Grafik, die so schwammig ist, dass selbst die Steuerung darunter leidet, weil Sie den Einheiten nicht klar Befehle zuweisen können. ag

Mindestens:	P 266, 64 MB RAM, Win9x
Technik:	DDraw, DSound
Hersteller:	Virgin
Preis:	ca. DM 90,-
Genre:	Echtzeitstrategie
Grafik: 42%	**Sound:** 63%
Mehrspieler: —	**Einzelspieler:**

48%



Ist der dick, Mann!

Englische Begriffe zu übersetzen, ist oft erschreckend. Beispiel Superheldenwelt: „The Incredible Hulk" klingt cool, „Der unglaubliche Klotz" nach Lego. Ähnlich ist es bei Slave Zero („Sklave Null"), wobei das Spiel zum Glück besser ist, als es der dämliche Titel andeutet.



Auch die Ich-Perspektive ist ordentlich spielbar.



Hier muss der Spieler eine Basis verteidigen.



Die Rebellenzentrale gibt uns Einsatzziele vor.

Diktator knechtet Stadt; Rebellen kämpfen gegen Unterdrückung; letzte Hoffnung? Sie! Sich länger mit der Hintergrundgeschichte aufzuhalten, wäre Unsinn. Der Spieler verschmilzt mit dem Prototypen einer 30 Meter großen, biomechanischen Kampfmaschine (ein „Slave" mit der Seriennummer Null) und walzt wahlweise in der Verfolger- oder der Ich-Perspektive durch düstere Häuserschluchten, die an den Film „Bladerunner" erinnern. Für sein Gewicht ist der Blech-Godzilla wendig und sprungfreudig, was an seinem Düsenrucksack liegt. Während er sich in immer höhere Ebenen der Stadt vorkämpft, bekommt er es vorwiegend mit anderen Slaves, Panzern und Hubschraubern zu tun.

Zerstörungswut

Weil das Spiel sehr linear ist, hat es eine Anti-Verirr-Garantie. Es gibt zehn Waffenarten, wobei maximal zwei gleichzeitig verwendbar sind. Geht Ihnen die Munition aus, können Sie im Nahkampf immerhin noch auf den Boden stampfen, wobei Gegner durch Druckwellen beschädigt werden. Oder Sie schnappen sich eines der herumfahrenden „Spielzeug"-Autos als Wurfgeschoss. Für Dynamik sorgen die Zwischensequenzen, die hauptsächlich als Beschreibung für die 14 Missionen dienen. Der Spieler muss Konvois begleiten, eine Basis verteidigen oder Transformatoren zerstören. Im Grunde läuft es immer darauf hinaus, kurzerhand alles wegzublasen.

Harald Fränkel



Wie einst King Kong erklimmt Slave Zero diese mächtigen Wolkenkratzer. Sein Vorteil gegenüber dem Riesenaffen: Der Roboter kann sich mit dicken Wummen verteidigen ...



„Du bist weniger als Nichts", brüllt das Monstrum. Uiuiui, bei der Größe dieses Gegners könnten wir das fast glauben ...

Kommentar



Harald Fränkel

Das Gefühl, riesig zu sein, wird zu oft getrübt; die Umgebung erinnert stellenweise an eine Pappmaché-Kulisse eines alten Godzilla-Films. Angesagt ist wildes Herumgeballere, wobei der Spieler von zwei Faktoren getrieben wird: Er will Waffen finden, die noch mehr „Bums" machen und wissen, wie der nächste Endgegner aussieht. Dieses Prinzip funktioniert ganz gut. Harte Elektro-Rhythmen liefern die passende musikalische Untermalung, während Sie sich als arbeitssüchtiger Metall-Metzger betätigen.

Slave Zero

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM, 3dfx-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DSound (3D), A3D, EAX, FF für Maus
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	4. Sp. Netzwerk und Internet
CD/HD:	236 MB /125 MB-230 MB
Internet:	http://www.slavezero.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Infogrames
Veröffentlichung:	24. März
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren



» Ballerorgie ohne größere Höhepunkte. Wer arcadelastige Spiele mag, kann einen Blick riskieren. «

Genre:	**Action**
Testversion :	**Beta vom Januar**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**mangelhaft**
Grafik:	**70%**
Sound:	**80%**
Mehrspieler:	**73%**
Einzelspieler:	

72%

Art of War 2



In 14 Szenarien werden die Konflikte von 1956 bis ins Jahr 2000 nachgestellt. Neben Vietnam und dem Golfkrieg sind auch rein hypothetische Kriege enthalten, wie beispielsweise Überfälle des Warschauer Pakts auf Westeuropa. Aus Sicht des Generalstabs erteilen Sie den Streitkräften ihre Befehle. Dementsprechend nüchtern präsentieren sich Grafik und Sound. Bestenfalls Hardcore-Strategen können sich für diese taktische Simulation begeistern. **ag**

Mindestens: P90, 16 MB RAM, Win9x
Technik: DDraw, DSound, 2 Sp. Netzw., TCP/IP, E-Mail
Hersteller: ca. DM 90,-
Preis: TalonSoft/Take 2
Genre: Strategie
Grafik: 25% **Sound:** 31%
Mehrspieler: 46% **Einzelspieler:**
42%

Cabs



Als Vorstandsvorsitzender eines Konzerns werden Sie in die Aufgaben und Begriffswelten eines Managers eingearbeitet, von Shareholder-Value über den Produktlebenszyklus bis hin zum Personalmanagement. Wenngleich Cabs das beste und realistischste Lernprogramm für BWL-Studenten ist und Ihnen via Telelearning anerkannte Zeugnisse ausgestellt werden (!), bleibt der „Spielspaß" wegen der unendlichen Komplexität für Otto Normalspieler auf der Strecke. **cs**

Mindestens: 486, 8 MB, Win9x/NT
Technik: DirectDraw
Hersteller: Virtual Management
Preis: DM 99,-
Genre: WiSim
Grafik: 50% **Sound:** 20%
Mehrspieler: - **Einzelspieler:**
25%

Diplomacy



In dieser Umsetzung des gleichnamigen Brettspiels treffen sieben Großmächte zu Beginn des 20. Jahrhunderts in Europa aufeinander. Glück spielt keine Rolle, nur das strategische und diplomatische Geschick des Spielers ist entscheidend. Das rundenbasierte System ist zwar abstrakt und einfach, besitzt jedoch gleichzeitig eine erstaunliche Tiefe. Leider ist die Gegner-KI keine Herausforderung, spannende Gefechte sind somit nur über das Internet möglich. **ag**

Mindestens: P166, 32 MB RAM, Win9x
Technik: DDraw, DSound, 7 Sp. Netzw., TCP/IP, E-Mail
Hersteller: ca. DM 90,-
Preis: MicroProse/Hasbro
Genre: Strategie
Grafik: 48% **Sound:** 41%
Mehrspieler: 78% **Einzelspieler:**
64%

H&D: Fight for Freedom



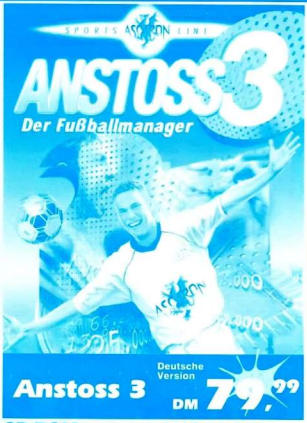
Für lediglich 39,- DM schickt Sie Take2 wieder an die Front. Auf der Zusatz-CD zum Spiel *Hidden&Dangerous* finden Sie neun Missionen, neue Waffen und sogar ein paar neue Fahrzeuge. Die Missionen sind denen aus dem Original mindestens ebenbürtig und verlangen Ihnen einiges an Fingerspitzengefühl und Geduld ab. Leider läuft bei *Fight for Freedom* ohne eine installierte Version von H&D gar nichts. Für knapp 80,- DM gibt es sogar Original und Zusatz-CD. **dg**

Mindestens: P166, 16 MB RAM, Win9x
Technik: Direct3D
Hersteller: Illusion Softworks / Take2
Preis: ca. DM 40,-
Genre: Actionstrategie
Grafik: 70% **Sound:** 82%
Mehrspieler: 78% **Einzelspieler:**
72%

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. Emp. 2 Add On	DV	24,99
Age of Wonders	DV	69,99
Alien Cross Fire	DV	29,99
Alien vs. Predator	DV	69,99
Anno 1602 Königs Edt.	DV	59,99
A 1602 Originaldata	DV	29,99
Anstoß 3	DV	79,99
Armored Fist 3	DV	69,99
Army Men in Space	DV	59,99
Atlantis 2	DV	79,99
Autobahn Raser 2	DV	59,99
Baldurs Gate + Mission	DV	59,99
Battlezone 2	DA	69,99
Broodwars	DV	29,99
Bundesl. 2000 Mang.	DV	64,99
Bundesliga Stars 2000	DV	74,99
Caesar 4-Pharao	DV	79,99
Catan-Erste Insel	DV	69,99
Closed Combat 4	DV	74,95
Cluedo Adventure	DV	59,99
Com. & Conquer III "Tiberian Sun"	DV	79,99
Com. & Conquer III Data "Firestorm"	DV	x29,99
Creatures 3	DV	69,99
Crusader of Might & M	EV	69,99
Daikatana	DV	x79,99
Dark Project	DV	39,99
Delta Force 2	DA	69,99
Der Verkehrsgigant	DV	x74,99
Diablo 2	DV	x79,99
Diablo + Hellfire	DA	39,99
Diablo Hellfire	DA	19,99
Die Siedler 3+Amazonen	DV	79,99
Die Siedler 3 Data Geheimnis d. Amazonen	DV	44,99
Die Sims	DV	x74,99
Die Volker Gold	DV	59,99
Die Völker Add On	DV	24,99
Dracula-Resurrection	DV	74,99
Drakan	DV	39,99
Driver	DV	79,99
Dungeon Keeper 2	DV	74,99
Earth 2150	DV	74,99
Extreme Biker	DV	49,99
F/A 18 - Janes	DV	x69,99
Falcon 4.0	DV	49,99
Fifa Soccer 2000	DV	79,99
Final Fantasy 8	DV	x79,99
Fire Team incl. Headset	DV	79,99
Flughafen Manager	DV	59,99
Flugsimulator 2000	DV	94,99
Flugsimulator 2000 Pro	DV	119,99
Formel 1 '99	DV	69,99
Freespace 2	DV	64,99



Anstoss 3 — Deutsche Version — DM 79,99

CD-ROM

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
Red Baron 3D	DV	44,99
Renegade Racing	DV	69,99
ReVolt	DV	69,99
Rollercoaster Tycoon	DV	59,99
Rollercoast. Add On	DV	37,99
RTL Box Manager	DV	39,99
RTL Skispringen 2000	DV	49,99
Rouge Spear	DV	74,99
Sega Rally 2	DV	69,99
Septerra Corps	DV	69,99
Seven Kingdom 2	DV	44,99
Sim City 3000 Holiday	DV	69,99
Shadow Man	DV	69,99
Spec Ops 2	DV	59,99
Spirit of Speed	DV	59,99
Star Siege	DV	69,99
Star Trek-		
Der Aufstand	DV	74,99
New World	DV	x69,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Fritz 6 Schach	DV	79,99
Gabriel Knight 3	DV	74,99
Gigants	DV	x64,99
Gold-Games 4	DV	49,99
Grand Prix Legends	DV	34,99
Grand Prix World	DV	64,99
Grand Teft Auto 2	DA	69,99
Halflife Opp. Force	DV	39,99
Hazard	DV	64,99
Heroes Might&M. 3	DV	69,99
Heroes M&M. 3 Add On	DA	49,99
Homeworld	DV	69,99
Honda Moto Cross	DV	69,99
Imperium Galactica 2	DV	x74,99
Indiana Jones 5	DV	69,99
Interstate 82	DV	69,99
Invictus Im Schatten des Olymp	DV	x69,99
J. Madden NFL 2000	DA	64,99
Jedi Knight + Data	DA	39,99
Kicker-Fußballman.	DV	69,99
Kings Quest 8	DV	39,99
Larry Collection 1-7	DV	34,99
Links LS 2000	DA	79,99
Majesty	DV	x69,99
Messiah	DV	x69,99
MightMagic 7	DV	69,99
Music 2000	DV	69,99
Nascar Racing 3	DV	49,99
Nations	DV	69,99
NBA Live 2000	DV	69,99
Need for Speed 4	DV	69,99
Nerf Arena Blaster	DV	x39,99
NHL Hockey 2000	DV	69,99
Nocturne	DV	69,99
Nox	DV	74,99
Panzer Elite	DV	64,99
Panzer General 4	DV	69,99
Pharao	DV	79,99
Star Fleet Command	DV	69,99
Superbike 2000	DV	x79,99
Supreme Snowboard	DV	69,99
System Shock 2	DV	69,99
Tarzan	DV	69,99
Thandor Invasion	DV	64,99
The Nomad Soul	DV	74,99
Theme Park World	DV	79,99
Tomb Raider 4	DV	84,99
Tonic Trouble	DV	69,99
Touring Car Champ. 2	DV	74,99
Toy Story 2	DV	69,99
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
Wheel of Time	DV	74,99
Worms Armageddon	DV	54,99
X-Beyound Frontier	DV	44,99
X-Wing vs. Tie.+DATA	DV	39,99
X-Wing Alliance	DV	44,99

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	59,99
Joystick Presicion Pro	119,99
Joyst. Force Feedb. Pro 2.0	209,99

ANGEBOTE solange Vorrat reicht!

3D Pinb.Turbo Racing	DV	19,99
500 ccm Grand Prix	DV	24,99
Civilization 2	DV	24,99
Colin Mc Rae Rally	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
Heard of Darkness	DV	29,99
Hell Coopter	DV	5,00
Hercules	DV	29,99
KKND 2	DV	19,99
Klingon Honor Guard	DV	19,99
Larry 7	DV	19,99
Lords of Magic	DV	29,99
Luftwaffencom.	DV	24,99
M1 Tank Platoon 2	DV	24,99
Mayday	DV	29,99
Mech Commander	DV	24,99
Monkey Island 3	DV	29,99
Monopoli WM Edit.	DV	9,99
Nascar Racing 99	DV	19,99
Panzer Commander	DV	24,99
Police Quest 1+2	DA	29,99
Print Artist 4.0	DV	19,99
Pro Pinball Timeshock	DA	24,99
Red Baron 2	DV	19,99
Ring d. Nibelungen insgesamt 6CD´s	DV	29,99
Risiko	DV	24,99
Shivas 2	DV	19,99
Silver	DV	29,99
Spiel des Lebens	DV	24,99

Anregungen? e-mail info@callnplay.de

Starcraft	DV	39,99
Starcraft Broodwars	DV	29,99
Stratego	DV	24,99
Touring Car Champ. 1	DV	29,99
Transport Tycoon del.	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	24,99
Thunder Brigade	DV	5,00
V-2000	DV	5,00
Viper Racing	DV	19,99
Worms 2	DV	24,99
Wargasm	DV	29,99
X-Com Apocalypse	DV	24,99

Saltek Produkte

Joystick 2 Feuerknöpfe MX 230	19,99
Joystick 4 Feuerknöpfe X7-34	29,99
Joystick ST 110	69,99
Joystick Cyborg 3 D digital	99,99
Pad 120	29,99
Pad Anal/Digi X6-33 M 3	9,99
Pad Anal/Digi P 750	54,99
Pad Cyborg 3 D	64,99
Joystick + Pad Kombi. SP550	64,99
Mouse GM 1	x59,99
PC - Dash Board	69,99
Lenkrad R4 Force Feedback	229,99

EUROCARD MasterCard — Bestellung per Kreditkarte nur DM 6,90 Versandkosten! — VISA

Versandbedingungen: Ab DM 180,- Spielewert in einer Sendung keine Versandkosten! Pro Paket bei Kreditkarte oder 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



Buddy Holly mit Wasserpistole und Strampelanzug? Mitnichten, die Modelle in Nerf Arena Blast sehen schon recht seltsam aus.



Mit der Zoomfunktion der Hypershot-Kanone schießen wir unseren Kontrahenten heimtückisch in den Rücken.

Nerfen aus Gummi

3D-Actionspiele sind von Natur aus nichts für schwache Gemüter. Literweise Pixelblut und fauchende Raketenwerfer machen viele Egoshooter zu einem Belastungstest für Spielerherz und -nieren. Doch es geht auch anders.

An Stelle von blauen Bohnen fliegen Ihnen in Hasbros neuem 3D-Shooter *Nerf Arena Blast* Gummibälle und andere Kautschuk-Flummis um die Ohren. Werden Sie von einem dieser herumstreunenden Plastikprojektile getroffen, bekommen Sie zunächst Punkte von ihrer Energieanzeige abgezogen. Gestorben wird nicht; sinkt die Anzeige auf Null, tauchen Sie einfach an einem anderen Ort innerhalb des Levels wieder auf. Drei Spielmodi, zehn Waffen mit dem für Unreal-Spiele typischen Sekundärfeuer und acht unterschiedliche Arenen stehen Ihnen insgesamt zur Verfügung. Neben dem normalen DeathMatch-Modus müssen Sie in Speedblast, einer Art Wettrennen, durch spezielle Levels hechten und jeweils sieben Fahnen vor den anderen Teilnehmern erreichen. Eventuell fehlende Sprinterqualitäten lassen sich durch den präzisen Einsatz von im Level herumliegenden Flummi-Flinten wieder ausgleichen. Frischen Spielspaß-Wind verbreitet der Ballblast-Modus. Sieben Bälle liegen im Level verstreut herum, die Sie aufsammeln und mittels einer großen Kanone in einen Korb schießen müssen, um zu punkten.

Sowohl die Soundkulisse als auch die Grafik erinnern an einen Kindergeburtstag mit Pausenclowneinlagen bei McDonalds. Glücklicherweise verbessert sich das Leveldesign und auch die quietschbunte Optik von *Nerf Arena Blast* in den späteren Levels.

Dirk Gooding



Im Speedblast müssen Sie die mit einer nummerierten Fahne gekennzeichneten Wegpunkte als Erster erreichen.

Kommentar



Dirk Gooding

Nerf Arena Blast ist beileibe kein 3D-Actionshooter, der gestandene 3D-Profis überzeugen wird. Zwar profitiert das Spiel von der soliden Technik der lizenzierten Unreal-Tournament-Engine, aber sowohl die Waffen als auch die seltsam herumtorkelnden Spielfiguren schrecken Actionfans eher ab. Gut gelungen ist der Mehrspielermodus, dessen Einsteigerfreundlichkeit ebenfalls an UT erinnert. Ein solides Programm, das aber seinem Engine-Lieferanten nicht das Wasser reichen kann.

Nerf Arena Blast

Mindestens:	P200, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB RAM, 3DFX-Karte
Grafik:	Glide, D3D, OpenGL, Software
Sound/Musik:	EAX, Aureal 3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk
CD/HD:	600/230 MB
Internet:	http://www.hasbro-interactive.com/
Sprache:	Englisch
Preis:	ca. 80,- DM
Hersteller:	Hasbro Int.
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	12 Jahre

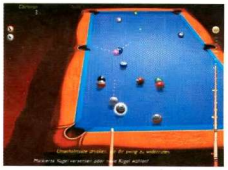


Genre:	**Actionspiel**
Testversion:	**engl. Master**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**80%**
Sound:	**83%**
Mehrspieler:	**74%**
Einzelspieler:	

70%

» Nerf ist die Antwort auf alle Indizierungsfragen. Wer kein Blut sehen kann, sollte mal reinschnuppern. «

Cool Pool



Mit einer Handvoll origineller Tische, fünf klassischen und neun komplett neuen Spielvarianten sowie einer ansehenlichen Grafik verbucht Sierras Billardsimulation reichlich Pluspunkte. Leider ist die Steuerung etwas umständlich und ungenau geraten, und gerade auf die kommt es beim Billard nun einmal an. Und über diesen Faux-Pas trösten auch die gelungenen Mehrspieleroptionen (4 Spieler Netzwerk und Internet) nur ein wenig hinweg – schade! **cs**

Mindestens: P90, 16 MB, Win9x
Technik: DirectDraw
Hersteller: Sierra
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Sport
Grafik: 69% **Sound:** 52%
Mehrspieler: 64% **Einzelspieler:**
56%

Stephen King's F 13



Die CD enthält eine hierzulande unveröffentlichte Erzählung, die Sie nach rund zwei Stunden durch haben. Die Qualität der Bildschirmschoner, Death(!)top-Hintergründe und Windows-Sounds reicht von „na ja" bis „gruselig" im Sinn von schauderhaft. Bei den Mini-Spielen müssen Sie z. B. wie beim Jahrmarkt (Hau' das Erdhörnchen) reaktionsschnell Kakerlaken matschen oder Piranhas in einem Aquarium mit Tieren (Hund, Pferd, etc.) füttern. **hfr**

Mindestens: P166, 32 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Multimedia-Sammlung
„Schräg, aber nicht empfehlenswert, da nur die Erzählung wirklich interessant ist" (Nicht mit Spielspaß bewertbar)

Funk-Flitzer



Abgesehen davon, dass die Motorsounds wie Wespen mit Schluckauf klingen, entpuppt sich das Rennspielchen als nettes Familienvergnügen. Sie lenken funkferngesteuerte Autos, und zwar unter anderem durch einen Garten oder eine Minigolf-Anlage. Dabei wollen Ihnen allerlei Kreaturen ans Leder, beispielweise beißwütige Rottweiler. Um Profis bei Laune zu halten, sind acht Strecken zu wenig und der Schwierigkeitsgrad ist zu niedrig. **hfr**

Mindestens: P90, 32 MB RAM, Win95
Technik: DSound, DDraw
Hersteller: Havas Interactive
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Rennspiel
Grafik: 65% **Sound:** 47%
Mehrspieler: 63% **Einzelspieler:**
61%

Maxi Minigolf



Hinter diesem Namen verbirgt sich das zwei Jahre alte „3D-Ultra Minigolf Deluxe", bei dem Sie auf einem Minigolfplatz mit 18 abgedrehten Fantasy-Bahnen nach Herzenslust einlochen dürfen. Vor jedem Schlag wird der Minigolfer durch Videos und Animationen auf die Aufgabe eingestimmt, und auch die Steuerung ist mit zwei Schlagvarianten gelungen. Einziger Kritikpunkt der Zweit-Verwertung: Bei größeren Bahnen geht die Übersicht zeitweise flöten. **cs**

Mindestens: P90, 16 MB, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Sierra
Preis: ca. DM 50,-
Genre: Sport
Grafik: 70% **Sound:** 62%
Mehrspieler: 62% **Einzelspieler:**
60%

RTL Skispringen 2000



Eifern Sie Überflieger Martin Schmitt nach und segeln Sie mit Monster-Skiern von Sprungschanzen. Das von TV-Sender RTL lizenzierte Spiel lässt Sie als einen von acht No-Name-Springern von vier Schanzen hüpfen. Die ungewöhnliche Maussteuerung funktioniert nach geringer Einarbeitungszeit passabel, der Spielumfang ist aber deutlich zu gering. Auch das sächselnde Multimedia-Interview mit Oldie Jens Weißflog rettet nicht mehr die dürftige Wertung. **cb**

Mindestens: P200, 32 MB, Win9x, 3D-Karte
Technik: Direct3D, DirectSound
Hersteller: VCC Entertainment
Preis: ca. DM 60,-
Genre: Sportspiel
Grafik: 69% **Sound:** 45%
Mehrspieler: 60% **Einzelspieler:**
58%

Tarzan



Das Spiel beginnt so süß, man könnte zuckerkrank werden: Klein-Tarzan hoppelt, schwingt, rennt und quiekt herzallerliebst. Mit dem Erwachsenwerden des Dschungelhelden steigt der Schwierigkeitsgrad. Dafür sinken im Lauf der 13 Levels Niedlichkeitsfaktor und Abwechslungsreichtum. Witzige Ausschnitte aus dem Kinostreifen bilden den Rahmen für die Hintergrundgeschichte und erzeugen Atmosphäre. Fazit: Gutes, klassisches Hüpfspiel. **hfr**

Mindestens: P166, 24 MB RAM, Win95
Technik: DDraw, D3D, DSound, CD-Audio
Hersteller: Disney Interactive
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Jump & Run
Grafik: 72% **Sound:** 83%
Mehrspieler: — **Einzelspieler:**
70%

Joysticks-Wheels-Pads



mit Force Feedback:

V4 Racing Wheel	229,95 DM
Trust Racemaster	219,95 DM
mit USB	229,95 DM
Sidewinder Wheel	254,95 DM
R4 Racing Wheel	239,95 DM

ohne Force Feedback:

R4 Racing Wheel	149,95 DM
Sidewinder Precision Racing Wheel	129,95 DM



Hammerhead fx	89,95 DM
Hammerhead Dig.	79,95 DM
Moray Pad Digital	49,95 DM
Saitek P750	49,95 DM
Saitek P2000	89,95 DM
Saitek X6-33M Pad	39,95 DM
Xterminator	69,95 DM



IntelliM. Explorer	99,95 DM
IntelliM. Int. Eye	79,95 DM
IntelliM. Trackball	44,95 DM
Cordless Wheel M.	59,95 DM



SunCom

SFS Combo	279,95 DM
Strike Fighter Throttle	219,95 DM
F15 E Talon	109,95 DM
F15 E Hawk	44,95 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!

Die Reise ins Spielzeugland



Einsatz im Garten: Für einen Token müssen Sie Spielzeugsoldaten einsammeln. Einer der Lümmel hat sich auf dem Baum versteckt.

Spiele zu Trickfilmen sind wieder in. Neben Tarzan gibt's von Disney Interactive noch einen zweiten Hüpfer in diesem Monat: Toy Story 2. Ob der PC-Ableger halten kann, was der Kino-Film verspricht?

Einen Riesenhit landeten die Pixar Studios 1995 in den Filmtheatern. *Toy Story* war der erste abendfüllende Film, der am Computer animiert wurde. Nachdem im vergangenen Jahr mit dem Ameisenepos *Das große Krabbeln* abgeräumt wurde, wirbt jetzt *Toy Story 2* um die Zuschauergunst. Klar, dass da auch ein Computerspiel an den Start muss. Während sich *Toy Story 1* als durchschnittlicher 2D-Hüpfer entpuppte, setzt Teil 2 auf die dritte Dimension. Sie schlüpfen in die Rolle von Plastik-Astronaut Buzz Lightyear. Der Spielzeugheld muss seinen Cowboy-Kumpel Woody befreien. Der wurde von dem Spielzeugsammler Al „getoynappt", weil er zu einer seltenen Figurenreihe einer 50er-Jahre-Fernsehserie gehört. Das Spiel hält sich weitgehend an die Filmvorlage. So beginnt Ihre Mission im Kinderzimmer Ihres Besitzers Andy. Sie turnen durch das ganze Haus und ergründen unter anderem die Nachbarschaft, Als Spielzeug-Scheune oder dessen Penthouse. Alle drei Levels macht Ihnen ein Obermotz das Leben schwer. Doch mit der richtigen Taktik meistern Sie auch diese Hürde. Beim Showdown im 15ten Level entscheidet sich am Flughafen das Schicksal Ihres Freundes – und auch Ihr eigenes.

Fast wie im Kino

In jedem Abschnitt liegen fünf Token (Abzeichen) versteckt. Die bekommen Sie beispielsweise, sobald Sie für das Wohnzimmer-Sparschwein Specki 50 Münzen einsammeln, für den Sarge fünf verlorengegangene Plastik-Soldaten wiederfinden, Wettrennen gewinnen oder Zwischengegner besiegen. Kartoffelkopfmann Charlie versorgt Sie mit Zusatzfähigkeiten für Ihren Raumanzug. Dieses Spiel wiederholt sich in den höheren Ebenen. Einsteigen können Sie in den nächsten Level bereits, sobald Sie sich einen der fünf Token gegriffen haben. Doch verlassen Sie den Level nie zu früh: Kartoffelmann Charlie hat oft noch Extras wie beispielsweise den Raketen-Rucksack für Ihren Raumanzug parat, ohne die Sie nicht weit kommen. Bereits eingesackte Münzen oder Gegenstände sind zudem futsch, wenn Sie sich noch nicht Ihren Token dafür abgeholt haben. Umrahmt wird die Jagd nach Woody mit schmissiger Filmmusik und Story-Schnipseln aus dem Leinwandstreifen. Unser Testmuster war noch komplett englisch, wird aber bereits übersetzt.

Joachim Hesse



Ich glaub, ich bin im Kino: Neben (pixeligen) Szenen aus dem Film gibt's auch neue Sequenzen.



Auf Schafjagd: Nicht nur in Tomb Raider kommen Sie um Schieberätsel nicht herum.



Anlegen, zielen, feuer! Aus der Helmsicht visiert Buzz einen Roboter-Fiesling an.



Abgeblitzt! Ihr Erz-Widersacher Zurg reflektiert Ihren Lichtstrahl.

Kommentar



Joachim Hesse

Der Sprung in die 3D-Welt ist Buzz geglückt. Auf Spielzeug-Größe geschrumpft, öffnen sich für Sie nicht nur im Kino neue Perspektiven. Leider hakt es an dieser Stelle, da oft die Kamera langsamer auf Ihre Wünsche reagiert als ein Beamter in der Mittagspause. Hier ist Wechseln zwischen aktiver und passiver Bildführung gefragt. Bei den Schlafmützen-Reaktionen Ihres Weltraum-Soldaten hilft nur Geduld. Wer die Filme mag, macht mit dem Spiel keinen Fehler. Rayman 2 reicht der Disney-Hüpfer allerdings höchstens an den Bauchnabel.

Toy Story 2

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct 3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	ca. 619 MB/ca. 50-178 MB
Internet:	www.toystory2.com
Sprache:	Englisch
Preis:	ca. 80,- DM
Hersteller:	Travelers Tales/Disney
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



» Gute Film-Adaption: Leider an manchen Stellen etwas unfair. Fans greifen trotzdem zu. «

Genre:	**Jump&Run**
Testversion :	**englische Beta**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**69%**
Sound:	**86%**
Mehrspieler:	**-**
Einzelspieler:	

70%

Aktion Reaktion



Gefangen in einer Unterwasserstation gilt es bei diesem Denkspiel im Ego-Shooter-Look, sich in die Freiheit zu arbeiten. Die zahlreichen Rätsel lassen sich nahezu ausnahmslos durch Ausprobieren oder Logik lösen. Das Spiel ist anspruchsvoll, aber dennoch auch für Jüngere zum Training geeignet. Die bonbonfarbene, auf der Unreal-Engine basierende Grafik sowie die gelungene Sprachausgabe generieren die passende Atmosphäre – für Kinder ausgezeichnet! **ag**

Mindestens: P90, 16 MB RAM, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: ca. DM 50,–
Preis: Sierra
Genre: Denkspiel
Grafik: 71% **Sound:** 70%
Mehrspieler: 69% **Einzelspieler:** 68%

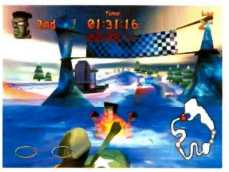
Der helle Wahnsinn



Hier ist der Name Programm: „Der helle Wahnsinn" blitzt in Ihren Augen, wenn Sie das Knobelabenteuer mit der Diablo-Perspektive starten. Dr. Brain hat Sie in eine Parallelwelt gebeamt. Die Transportmaschine gibt nach der Aktion den Geist auf und Sie müssen in 15 Levels zwölf Ersatzteile einsammeln. Aufgehalten werden Sie von Fast-Food-Rätseln. Wer sein Denkvermögen trainieren möchte, greift besser im Budgetregal zu. Da nervt Sie auch kein Dr. Brain. **jh**

Mindestens: P 90, 16 MB RAM, Win 95/98
Technik: D3D, DSound, 4 Sp. Internet
Hersteller: Sierra/Havas Interactive
Preis: ca. DM 50,–
Genre: Adventure
Grafik: 50% **Sound:** 55%
Mehrspieler: 41% **Einzelspieler:** 44%

Renegade Racers



Extras raffen, Aufgaben erfüllen, siegen: Das ist Ihr Job bei *Renegade Racers*. Im Arcade-Modus ergattern Sie zwölf Luftkissen-Fahrer und sechs Strecken. Insgesamt gibt es aber 48 Levels dank der acht Renntypen und keine Langeweile. Mal müssen Sie einfach nur Erster werden, sammeln Luftballons oder Schneemänner ein, legen eine bestimmte Wegstrecke mit Sprüngen zurück oder fahren Slalom. Genau das, was ich von einem Rennsnack für zwischendurch erwarte. **jh**

Mindestens: P 266, 64 MB RAM, Win 95/98
Technik: D3D, Glide, CD-Audio, 2 Sp. PC, 8 Sp. Netzwerk
Hersteller: Promethean Design/Virgin Interactive
Preis: ca. DM 80,–
Genre: Rennspiel
Grafik: 74% **Sound:** 75%
Mehrspieler: 69% **Einzelspieler:** 69%

Zug um Zug



Begeisterte Modellbahn-Freaks können ihr Hobby mit *Zug um Zug* auch auf dem PC ausleben. Züge zusammenstellen, Transportaufträge erfüllen, Geschicklichkeitsaufgaben lösen – in etwa 50 Missionen dürfen Sie Ihr Talent als Lokomotivführer an ständig wechselnden Herausforderungen unter Beweis stellen. Das leicht zugängliche Programm ist grafisch ansprechend und bietet eine leicht zu erlernende Benutzerführung. Für Kinder hervorragend geeignet. **ha**

Mindestens: P90, 16 MB RAM, Win 95
Technik: DirectDraw, DirectSound, 1 Sp.
Hersteller: Havas/Fleischmann
Preis: ca. DM 50,–
Genre: Simulation
Grafik: 70% **Sound:** 70%
Mehrspieler: – **Einzelspieler:** 62%

Age of Empires 2 DV 78,90 | Formel 1 '99 DV 76,90
Age of Wonders " DV 75,90 | Freespace 2 DV 72,90
Alpha Centauri DV 76,90 | Gabriel Knight 3 DV 71,90
- Alien Crossfire DV 34,90 | Giants " DV 72,90
Anno 1602 Königsedit. DV 59,90 | Gothic " i.V.
Anstoss 3 " DV 84,90 | Grand Prix 3 " DV 74,90
Arcatera " DV 84,90 | Grand Prix World " DV 67,90
Atlantis 2 " DV 78,90 | Grand Theft Auto 2 DV 75,90
Autobahn Raser 2 DV 57,90 | Gulf War " DV 52,90
B-17 Flying Fortress 2 " DV 74,90 | Hellfire Game o.t. Year DV 54,90
Baldurs Gate & Legend.. DV 56,90 | Opposing Force DV 41,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90 | - Halftime inoff. AddOn DV 24,90
Battlezone 2 " DV 75,90 | Hellfire -Team Fortress 2 " i.V.
Black & White " i.V. | Heroes of Might + M. 3 DV 74,90
Blade " DV 72,90 | - Doublepack " DV 86,90
Bundesliga Man. 2000 DV 72,90 | - Armageddon's Blade DA 54,90

C&C 3 86.90 - Firestorm * 34.90

C+C 3: Renegade " i.V. | Hidden & Dangerous DV 74,90
Catan -Die erste Insel DV 72,90 | - off. AddOn DV 37,90
- off. AddOn " DV 33,90 | Homeworld DV 73,90
Close Combat 4 DA 76,90 | Honda Motocross G.Prix DV 72,90
Commandos Im Auftrag. DV 59,90 | Imperium Galactica 2 " DV 76,90
Creatures 3 DV 77,90 | Indiana Jones 5 DV 74,90
Croc 2 " DV 77,90 | Interstate '82 DV 78,90
Daikatana " DV 73,90 | Invictus " DV 73,90
Dark Project 2 " DV i.V. | Käfer Total! " DV 83,90
Dark Reign 2 " DV 75,90 | KISS Psycho Circus " DV i.V.
Darkstone DV 74,90 | Le Mans 24 DV 71,90
Days of Oblivion 2 DV 69,90 | Links LS 2000 DV 83,90
Delta Force DA 74,90 | Loose Cannon " i.V.
Delta Force 2 DA 74,90 | Lula Inside DV 29,90
Der Verkehrsgigant " DV 76,90 | Madden NFL 2000 DA 72,90
Descent 3 -Mercenary DV 34,90 | Majesty " DV 74,90
Deus Ex " i.V. | MDK 2 " DV 72,90
Diablo 2 " DV 78,90 | Medicopter 117 DV 42,90
Die Hard Trilogy 2 " DV 74,90 | Messiah " DV 73,90
Die Siedler 3 DV 59,90 | Metal Fatigue " DV 82,90
- Geh. der Amazonen DV 46,90 | Midnight Racing " DV 41,90
- off. Mission-CD DV 19,90 | Midtown Madness DV 72,90
- incl. Geh.d.Amazonen DV 83,90 | Might + Magic 7 DV 75,90
Die Völker GOLD DV 62,90 | Music 2000 " DV 77,90
Dino Crisis " 74,90 | Nascar 3 DV 49,90
Disciples " DV 68,90 | NBA Live 2000 DV 72,90
Dracula Resurrection " DV 75,90 | Need ? Speed -Motor C." DV 76,90
Driver DV 83,90 | Need ? Speed -Porsche " DV 77,90
DSF Fussballman.2000 " DV 49,90 | Need for Speed 4 DV 72,90
Dukes Hazzard Racing " DV 88,90 | Nerv Arena " DV 61,90
Earth 2150 DV 72,90 | NHL 2000 DV 74,90
East Front 2 " DA 79,90 | Nocturne DV 75,90
European Air War DV 52,90 | Nox " DV 75,90
Evolva " DV 77,90 | Outcast DV 79,90
Extreme Biker DV 47,90 | Panzer Elite DV 72,90
F/A-18 (Jane's) " DV 72,90 | Panzer General 4 DV 76,90
Falcon 4.0 DV 62,90 | Pharao DV 72,90
Fifa 2000 DV 81,90 | Planescape Torment DV 72,90
Final Fantasy 8 " DV 81,90 | Police Quest SWAT 3 DV 72,90
Flanker 2.0 DV 77,90 | Prince of Persia 3D DV 52,90
Flight Sim. 2000 Prof. DV 129,90 | Pro Pinball Fantastic J. DV 61,90
Flintstones " DV 86,90 | Railroad Tycoon 2 Pack DV 41,90
Flughafen Manager " DV 62,90 | Rally Champions. 2000 DV 74,90
Ford Racing DV 72,90 | Rallymasters " DV 84,90
Formel 1 '2000 " DV 86,90 | Raymon 2 DV 73,90

" bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Vorbestellungen erwünscht.

Tel. 09674-1279

OKAY SOFT — Spiele Versand
92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de

LOW BUDGET

Able's Exodus 27,90
Age of Empires 42,90
Airline Tycoon Doublepack 28,90
Alpha Centauri " 32,90
Anstoss 2 Gold Edition 37,90
Baphomets Fluch 15,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Blade Runner " 32,90
Caesar 3 38,90
Colin McRae Rally 29,90
Dark Project GOLD 43,90
Days of Oblivion 36,90
Der Industriegigant Gold 28,90
Descent 3 39,90
Diablo Doublepack 39,90
Diablo Hellfire 25,90
Die Versachung 43,90
Drakan 42,90
Dune 2000 " 32,90
Fallout 2 39,90
Flight Simulator 98 29,90
Gabriel Knight Mysteries 36,90
Game, Net & Match 27,90
Grim Fandango 42,90
Heretic 2 26,90
Imperialismus 2 39,90
Indiana Jones 3 + 4 25,90
Jagged Alliance 2 " 36,90
Jedi Knight + Mission 42,90
KKND 2 -Krossfire 19,90
Lands of Lore 2 " 35,90
Might + Magic Sixpack 39,90
Monkey Island 3 42,90
Monopoly 23,90
Motocross Madness 35,90
Motocross Madness 2" 35,90
Nascar '99 19,90
Need for Speed 3 " 32,90
Phantasmagoria 2 engl. 35,90
Police Quest Swat 1&2 29,90
Privateer 2: T. Darkening 29,90
Pro Pinball -Big Race USA 27,90

TOP TITEL

Age of Wonders * 75,90
Anstoss 3 * 84,90
Battlezone 2 * 75,90
Daikatana * 78,90
Verkehrsgigant* 76,90
Diablo 2 * 78,90
F/A 18 engl. 81,90
Final Fantasy 8 * 81,90
Imp.Galactica 2 * 76,90
Mechw.3 Add0n US 63,90
Nox * 79,90
Planescape Torment 72,90
RTL Skispringen 49,90
Soldier o.Fortune * 75,90
Stephen King F13 45,90
Sudden Strike * i.V.
Thandor 69,90
The Sims * 74,90
Vampire * 75,90

versandkostenfrei ab DM 199.–
Lieferwert, auch Hardware
Vorauskasse 4.98

PlayStation 245.–

Dino Crisis 78,90
Gran Tourismo 2 83,90
Medal of Honor 89,90
Resident Evil 3 DV 95,90
Resident Evil 3 EV 99,90

DreamCast 499.–

- Gun MadCatz 66,90
House o.t. Dead 2 82,90
Shadowman 81,90
Soul Calibur 84,90
Virtua Striker 2 84,90

LOW BUDGET

Railroad Tycoon 2 27,90
Resident Evil 1 27,90
Risiko 29,90
Schlachtfahrt 29,90
Shogo 46,90
Silver 36,90
Spec Ops: Ranger Assault 41,90
Star Wars X-Wing Alliance" 42,90
Starcraft 39,90
Transport Tycoon Deluxe 21,90
Turok 2 28,90
Unreal 29,90
Unreal -Return to Na Pali 29,90
Wet -The Sexy Empire 39,90
Wing Comm. -Prophecy 33,90
Worms 2 27,90
Z -Beyond the Frontier 43,90
You don't know Jack 27,90

HARDWARE

Gravis Gamepad Pro 41,90
Sidewinder Gamep. Pro 75,90
Saitek Cyborg 3D USB Stick 86,90
Intelli Mouse Explorer 109,90
CD -Rohlinge ab 2,25

Bleem! 69.90
PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je DV 74,90
D-Info 2000 & Route DV 38,90
Encarta E. 2000 plus DV 155,90
Klick Tel 2000 DV 24,90
LEGO Racers DV 79,90
Löwenzahn 3 DV 41,90
TKKG Verrat an TKKG DV 42,90

Sammlungen

Game Gallery Millenium DV 44,90
Gold Games 3 DV 24,90
Gold Games 4 DV 52,90
Larry's Collection DA 38,90
Lucas Arts 10 Adventure DV 35,90
PC Games Col.! 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

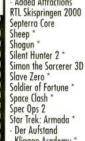
bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG

Versand im Sicherheitskarton **SERVICE** Preisenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info.
Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden **SEIT 1989** Vorbestellungen ändern: kein Problem.

Renegade Racer " DV 75,90 | Starlancer " DV 87,90
Revenant DV 79,90 | Stephen King's -F 13 DV 45,90
Revolt DA 71,90 | Sudden Strike " DV i.V.
Riding Star DV 72,90 | Superbike 2000 " DV 75,90
Risiko 2 " DV 67,90 | Supreme Snowboarding DV 79,90
Road to Moscow " DV 74,90 | System Shock 2 DV 74,90
Rogue Spear DV 75,90 | Tarzan DV 68,90
Roller Coaster Tycoon DV 55,90 | Team Alligator " DV 63,90
- Added Attractions DV 41,90 | Thandor -Die Invasion DV 39,90
RTL Skispringen 2000 DV 49,90 | The longest Journey " DV i.V.
Septerra Core DV 75,90 | The Nomad Soul DV 82,90
Sheep " DA 76,90 | The Sims " DV 74,90
Shogun " DV 79,90 | Theme Park World DV 79,90
Silent Hunter 2 " DV 76,90 | Tomb Raider 4 DV 95,90
Simon the Sorcerer 3D " DV 74,90 | Toy Story 2 " DV 73,90
Slave Zero " DV 72,90 | Ultima 9 -Ascension " DV 76,90
Soldier of Fortune " DV 75,90 | Ultima Onl. Second Age DV 42,90
Space Clash " DV 41,90 | Ultima World Edition " DV 75,90
Spec Ops 2 DA 65,90 | Urban Chaos DV 81,90
Star Trek: Armada " DV 75,90 | USAF Jets DV 72,90
- Der Aufstand DV 75,90 | Vampire " DV 74,90
- Klingon Academy " i.V. | Warcraft 2 Battle.net E." DV 39,90
- New Worlds " DV 72,90 | Wheel of Time DV 76,90
- Voyager " DV 75,90 | Wild Wild West " DV 86,90
- Birth of Federation DV 71,90 | Wizardry 8 " i.V.
Star Wars: Force Comm." i.V. | Worms: Armageddon DV 52,90
- Dunkle Bedrohung DV 49,90 | X-Files: The Game DV 76,90
Starcraft -Broodwar DV 36,90 | You don't know Jack 2 DV 66,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH

EV 68.90
US 79.90



Unreal Tournament

Mechwarrior 3 -AddOn US 63,90
Messiah " US 89,90
Nascar Legends US 92,90
NBA Live 2000 US 97,90
NHL 2000 US 98,90
Nocturne US 84,90
Nox " EV i.V.
Panzer Elite EV 78,90
Planescape Torment US 89,90
Police Quest SWAT 3 EV 73,90
Police Quest SWAT 3 US 86,90
Rainbow Six GOLD EV 59,90
Resident Evil 3 " EV i.V.
Rogue Spear EV 79,90
Rogue Spear US 89,90
Septerra Core US 93,90
Slave Zero US 86,90
Soldier of Fortune " EV i.V.
Spec Ops 2 EV 79,90
Star Trek: Voyager " EV i.V.
Starcraft Battlechest EV 85,90
Sudden Strike " EV i.V.
System Shock 2 EV 79,90
The Sims " EV 89,90
Thandor -Die Invasion US 185,90
Ultima 9 Ascension US 129,90
Ultima 9 Dragon Edition US 185,90
Unreal -Tournament EV 68,90
Unreal -Tournament US 79,90
Unreal 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

Age of Empires 2 EV 82,90
Age of Wonders US 89,90
Asherons Call US 129,90
Baldurs Gate Pack EV 75,90
C+C 3: Firestorm " EV i.V.
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 i.V.
Delta Force 2 US 105,90
Diablo 2 " EV i.V.
Drakan EV 73,90
Duke Nukem Forever " EV 79,90
Everquest US 179,90
F/A-18 (Jane's) EV 81,90
Fallout 1 & 2 US 81,90
Final Fantasy 8 " EV 86,90
Flanker 2.0 US 89,90
Freespace 2 EV 75,90
Freespace 2 US 95,90
Giants " EV i.V.
Half-Life Opposing Force EV 42,90
Halo " US i.V.
Heroes o.M+M 3 AddOn US 69,90
KISS Psycho Circus " EV i.V.
Mechcommander Gold EV 49,90



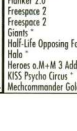
Messiah* DV 73.90 US 89.90



DV 72.90 US 89.90



Ultima 9 DV 76.90
US 129.90 Dragon Edition 185.90



SWAT 3 DV 72.90 EV 73.90 US 86.90

Prey, Decay
Loose Cannon
MAX PAYNE
Duke Nukem Forever 79.90



DV 41.90 EV 42.90
Game o.t. Year Ed.DV 54.90
Team Fortress 2 i.V.



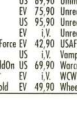
Soldier of Fortune * DV 75.90 EV i.V.



The Sims* DV 74.90



Daikatana EV 82.90 DV 78.90

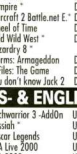


84.90

Stephen King's F13 45.90



NOX* DV 79.90





TORMENT



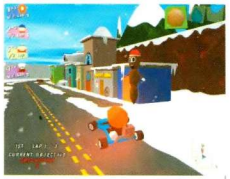


RESIDENT EVIL 3

Keiner wird gewinnen

Sie lieben South Park? Sie vergöttern Stan, Kyle, Cartman und Kenny? Dann werfen Sie doch einmal ein Auge auf South Park Rally, den neuesten Streich rund um die Antihelden der amerikanischen Comedy-Serie!

Manche Firmen schlachten Lizenzen gnadenlos aus. Zu dieser Sorte scheint auch Acclaim zu gehören. *South Park Rally* markiert nach der 3D-Schneeballschlacht und dem stumpfsinnigem Quiz bereits das dritte Spiel mit den Cartoon-Eierköpfen. Geklaut wurde diesmal bei Nintendos Renn-Klassiker *Mario Kart*. Zu Beginn suchen Sie sich Ihren Lieblingsfahrer aus. Stan, Kyle, Cartman, Kenny, Wendy, Chef, Officer Barbrady und Uncle Jimbo können Sie von Anfang an auf die Piste schicken, die restlichen 28 Heizer wie Big Gay Al, Damien, Babe oder gar Jesus gibt's erst, nachdem Sie im Meisterschaftsmodus gut abgeschnitten haben. Zerbrechen Sie sich über die richtige Fahrerwahl jedoch nicht zu lange den Kopf! Ob Sie jetzt mit Kenny oder Cartman starten, ist in etwa so wichtig wie die Frage, ob Sie Vanille- oder Schokopudding zum Dessert nehmen: Gelobt sei das Einheitsfahrverhalten! Die 22 Extras, mit denen Sie Ihre Gegner quälen können, sind da entscheidender: Bunte Kisten versorgen Sie mit Furzturbos, explodierenden Kühen, Geschossen oder Schmierkotze.



Kenny liegt vorn: Jetzt nur nicht wieder am Checkpunkt vorbeifahren wie letztes Mal.

Ein schwerer Schlag

Insgesamt warten sieben Strecken auf Sie, die durch Stadt, Wald oder auch Abwasserkanäle führen. Dort können Sie in 14 Missionen Ihr Bestes geben. Neben dem bekannten Checkpunkt-Rennen sammeln Sie Truthähne, Unterhosen sowie Ostereier oder verteidigen Gegenstände gegen die Konkurrenz. Sollten Sie nach dem Rennen nicht auf Platz 1 landen, droht nach fünf Versuchen das Aus. Das ist besonders frustrierend, da Sie am Anfang nur ein einziges Rennen anwählen können. Sollten Sie wider Erwarten – *South Park Rally* ist sauschwer – dennoch weitere Kurse freischalten, dürfen Sie diese im Arcade-Modus auch direkt anchecken. Der Mehrspielermodus unterstützt bis zu acht Kumpane im Netzwerk oder Internet. Das macht deutlich mehr Spaß, als sich ein ums andere Mal von den übermächtigen Computergegnern abservieren zu lassen.

Joachim Hesse



Die Wolke danach: Das Furzgas-Extra katapultiert Mr. Garrison nach vorne. Leider ist der Kurs sehr unübersichtlich.



Lutscher abstauben an Halloween: Hier sitzt der Tod am Steuer, allerdings nicht in Form von Alkohol, sondern in persona.

Kommentar



Joachim Hesse

Juchuu! South Park Rally ist da ... anschnallen und losheulen! Der Startschuss zum dritten South-Park-Spiel geht leider erneut nach hinten los. Bereits im zweiten Rennen haben Sie den Überblick verloren, gurken nach minimalen Fehlern nur noch dem Feld hinterher und können dabei beobachtet werden, wie Sie zur Beruhigung im Wald die Rinde von den Bäumen fressen. Dabei hätte die Rallye sooo lustig werden können. Sofern Sie sich nicht in wilder Ekstase am Boden wälzen, wenn der Name South Park an Ihr Ohr dringt, ignorieren Sie besser diesen unausgegorenen Lizenz-Mist!

South Park Rally

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win 95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp. Modem; 8 Spieler Netzwerk, 1 Sp./CD
CD/HD:	ca. 92 MB/ca. 150 MB
Internet:	www.acclaim.de
Sprache:	Englisch
Preis:	ca. 80,- DM
Hersteller:	Acclaim
Veröffentlichung:	bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschränkung



» Keiner will's und keiner braucht's: Knüppelharter Frustkloß mit den South-Park-Charakteren. «

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Final-Beta v. Januar**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**70%**
Sound:	**76%**
Mehrspieler:	**60%**
Einzelspieler:	

45%

Spielerforum

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:
Gestaltung: Gisela Tröger

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlagsleiter
Roland Bollendorf

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Hans Fauth, Jeanette Haag, Sandra Wendorf

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement
Abonnementpreis, 12 Ausgaben
PC-Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)
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 Hardware, Versand (-144)
• Jens Klüver Games (-348)
• Susanne Szameitat Online (-142)

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
• Thorsten Szameitat (-141)

Assistenz der Anzeigenleitung
• Claudia Rudolph (-143)

Anzeigendisposition
• Andreas Klopfer (-140)

Anzeigen- und Officekoordination
• Ina Schubert (-346)

Anzeigenmarketing
• Monika Fleenor (-345)

Anzeigengrafik
• Sabine Klier (-138)

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.

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 inkl. 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

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage IV. Quartal 99: 158.704 Exemplare

ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem
4Games, GameStar, N-ZONE, Games, PlayStation 2, Mega Fun, Sega Saturn, MCV

Die PC ACTION 04/2000 erscheint am 15. März 2000



Half-Life: Counterstrike 5.2

Die neueste Version der beliebtesten *HL*-Modifikation bietet eine neue Waffen, drei Levels und drei Beobachter-Perspektiven.



Panzer Elite

Mit den Patches und Spielerweiterungen auf der Cover-CD-ROM hauchen Sie *Panzer Elite* wieder neues Leben ein.

Inhalt

Age of Empires 2 120
Updates zu Age of Empires I, Age of Empires: Waffenschmiede-Einheiten, Waffenschmiede-Einheiten in Age of Kings, Spieler-Persönlichkeiten

Anno 1602 126
Der KI-Report oder Wie spielt der Computer ANNO 1602?

Anstoss 2/3 124
Anstoss 2 FAQ, Die Rekorde der Anstoss 2-Spieler, Interview mit A3-Konzeptautor Gerald Köhler

Baldur's Gate 102
Charaktere in Neverwinter Nights, Icewind Dale Entwicklungsstand

C&C 3 Tiberian Sun 116
Operation: CCIN, Die Domain Tiberian-Sun.de, Neue FinalSun-Version, Fire-Storm-FAQ, Deutsche Mod-Entwickler

Diablo 2 100
Alle Neuigkeiten über das Blizzard-Rollenspiel, Internet-Links

Die Siedler 3 122
Serverwechsel bei Siedler III, Newbie Night im SIEDLER III-Chat, Die Hearts-Map-Strategie, Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Everquest 103
Luftige Gefilde, Die Balance halten

FIFA 2000 114
FIFA 2000 – Wege zum Erfolg, FML – Aktuelles, FML – Spielerporträt, Gewinnspiel Tor des Monats

Flugsimulationen 106
WarBirds Terrain Editor, Tuning für Jets und Props, Falcon Skin Editor, Fighter Squadron - Open Plane WW-I Flugzeuge, Neue Flugplanung und Verwaltung für den FS98, FS Design Studio für den FS2000

Half-Life 96
Team Fortress 2, Counter-Strike 5.2, Cold-Ice, Metal Gear Solid-Mod

Meridian 59 105
Änderungen auf den US-Servern, Meridian in der Zukunft

Need for Speed 4 110
NFS 5 kommt im März, Motor City Website, Diesel-Power auf der Cover-CD, Leckerbissen von EA, NFS Wizard, Screenshot des Monats

NHL 2000 112
Der PC-Action-Meister, Tipps & Tricks für Torhungrige, Das UFO Tor ..., Der Tunnel, Neues aus der German Modem League

Panzer Elite 108
Panzer Elite Development Group (PEDG), Panzer Elite Gewinnspiel!

StarCraft 118
(Def)Kosh spielt sich nach Korea, Antioch Chronicles, Turnier-News, Deutschland vs. Kanada, Strategie: Zerg vs. Zerg

Ultima Online 104
Eigener Marktplatz, Immobilien

Unreal Tournament 98
Waffenkunde: Kämfe aus kurzer, mittlerer und langer Distanz

Auf der Cover-CD

Age of Empires
Spielstand James vs. Waldelf, AoEPatch, RORPatch, Szenario „Francisco"

Anno 1602
Neue Missionen aus dem Szenario-Pool

Anstoss 2/3
Sprachfiles aus Anstoss 3, Teil 4

Baldur's Gate
Desktop-Hintergrund zu Neverwinter Nights und Icewind Dale

C&C 3: Tiberian Sun
Der Editor FinalSun, TiberianSun-Patch 1.17a (deutsch)

Die Siedler 3
Die Map des Monats

FIFA 2000
Replay Organizer FIFA 2000, FIFA 2000-Patch von EA Sports

Flugsimulationen
Falcon Skyfix, Falcon Skin Editor

Half-Life
Counterstrike 5.2, Mehr spielerkarte: Devious, Science and Industry Mod Interview

Need for Speed 4
Zwei neue BMW: M Coupé und 330d (NFS 4), NFS Wizard (NFS 4)

NHL 2000
Grafik-Zusatz, Tipps & Tricks

Panzer Elite
Offizieller Patch 1.07, Particle-Editor, Michael Ys inoffizieller Patch, Desktop-Hintergrund für Panzer Elite, Saitek PC Dash Karte

StarCraft
Spielberichte, Windows-Hintergrundbild, StarCraft-Maps, StarCraft-Musik

Ultima Online
Ausführliche Anleitung mit vielen Tipps & Tricks

Unreal Tournament
UT Patch auf Version 405b, mtw-Clanskin „Soldier" Neue Maps: DM-Observatory, DM-Braveheart, CTF-Orbital

Half-Life



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

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

„Computerspielen ist ja schon länger in der Kritik, denn angeblich werden dadurch Kinder/Jugendliche psychisch geschädigt. Ich bin der Meinung, dass durch LAN-Partys und das Internet die Menschen zusammengeführt werden. Spielen ist etwas völlig Normales, was jeder Mensch gerne tut. Half-Life ist davon nicht ausgeschlossen."





TF2: Der Spieler muss sich immer vorsehen! Links attackiert eine Truppe einen Hubschrauber. Oben: Wohl dem, der sich auf Dächern und Balkonen verschanzen kann.

Unsere Empfehlung

CounterStrike
http://www.counter-strike.net
Dieser Mod hat die Begeisterung der vielen *Half-Life*-Fans für Modifikationen überhaupt erst losgetreten. Momentan ist Gooseman mit seinem Team unangefochten auf Platz eins. Denn Features wie das geniale „Geiseln-retten-Prinzip" oder gar die neuen „Bombing Szenarien" sind zurzeit sehr beliebt.

Team Fortress Classic
http://www.sierrastudios.com/games/tfclassic
Einen der ersten Mods hat das Valve-Team selbst entwickelt und TFC liegt weiterhin direkt hinter CS auf Platz zwei. Wegen des altbekannten und beliebten „Capture-the-Flag"-Prinzips wurde der Mod auf Anhieb ein großer Erfolg.

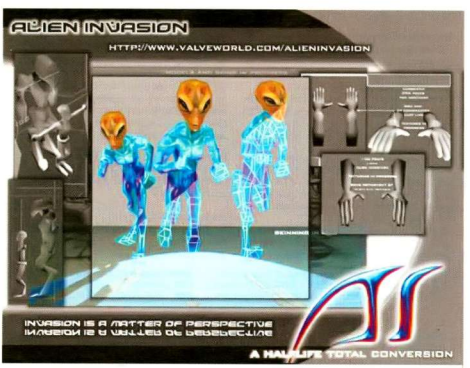
Action Half-Life
http://ahl.telefragged.com
Was das *Action-Half-Life*-Team bisher vollbracht hat, ist enorm. Allein die Stunts aus den Versionen der Beta 2 sind hervorragend. Und wer sich den Trailer (http://action-halflife.de/b3trailer) anschaut, verlangt sicherlich nach mehr.

Cold-Ice
http://www.planethalflife.com/coldice
Zwar wurden die Arbeiten am Mod eingestellt, doch sind immer noch Server zum online-Spielen verfügbar. Ein Mod ohne Zukunft, trotzdem immer noch im Netz vertreten.

Sabaneta 2050
http://www.planethalflife.com/sabaneta
Sabaneta 2050 ist ein neuer Mod, der sich nicht vor den anderen zu verstecken braucht. Schon viele *Half-Life*-Spieler haben ein Probespiel gewagt und sind begeistert, trotz der üblichen Startschwierigkeiten. Zwei Teams müssen versuchen, jeweils den gegnerischen Führer zu beseitigen.

TF2 nur über einen einzigen Anbieter?

Die Entwickler der *Half-Life*-Produktpalette, Valve Software, haben sich mit weiteren namhaften Spieleschmieden (beispielsweise Epic Games und Red Storm) zusammengesetzt und über ein eigenes Internet-Spieleangebot beraten. Konkrete Ideen liegen zwar vor und auch ein Netzwerkspezialist (Nickname Cisco) hat sich der Power-Play-Vereinigung (http://www.powerplayinfo.com/) angeschlossen. Trotzdem bleibt der Spieler skeptisch. Denn was am Ende dabei herauskommt, ist noch nicht ganz klar. Spekuliert wird vieles. Gabe Newell von Valve im Interview: „Wir wollen dèn Spielern schnelle Serveranbindungen, starken Support und viel Spaß bieten." Eines der Gerüchte besagt zum Beispiel, dass auch *Team Fort-*



Die Außerirdischen in Alien Invasion (im Bild eine Entwicklerstudie) können mit ihren PSI-Kräften beispielsweise schneller laufen.

Außerdem

/// Mod-Filme zum Reinschnuppern finden Sie unter http://www.npgames.com/pc/index.html. Bisher sind dort drei Filme verfügbar, die einen ersten Eindruck in diverse Produktionen gewähren. /// **Sabaneta 2050** (http://www.planethalflife.com/sabaneta/) wurde in einer ersten Version (v0.69) veröffentlicht. Zwei Teams versuchen, jeweils den gegnerischen Anführer zu beseitigen. /// http://www.hlmatrix.com hat verkündet, dass der Erscheinungstermin für den **Mod Matrix** vorerst auf April oder Mai verschoben wurde. /// Für einen kurzen Zeitraum von vier Tagen war das gesamte **Gamespy Network offline**, davon betroffen zig *Half-Life*-Websites (z.B. http://www.planethalflife.com). /// „Expected | got (83 - **Fehlermeldung**" beim Onlinespielen aufgetaucht. Unser Tipp: Temporäre HL-Datei favsvrs.dat löschen. /// Das Team der Website http://www.counter-strike.de will im April nahe Paderborn fast 140 *Counter-Strike*-Spielern eine kleine dreitägige **Netzwerk-Party** bieten. Weitere Informationen entnehmen Sie der Website. ///

ress 2 (*TF2*) angeboten werden soll, vielleicht sogar exklusiv. Die Spieler weltweit hoffen, dass dies tatsächlich nur ein Gerücht ist ...

Fans stehen Kopf

Während sich Valve Software wegen eines Veröffentlichungstermins für *TF2* noch recht bedeckt hält, brodelt unterdessen die Szene. Neben dem Gerücht, dass *TF2* nur über Valves neue PowerPlay-Vereinigung online spielbar sein wird, munkelt man auch, dass sich die Erscheinung des Taktikshooters der nächsten Generation auf die zweite Jahreshälfte 2000 verschoben hat (siehe PC Action 2/2000). Nun steht die Internetgemeinschaft Kopf, denn mit einem solch späten Termin hat nun wirklich keiner gerechnet. Zahlreiche Foren werden nur mit diesem Thema belastet, weil noch nicht einmal dieser Zeitraum für eine mögliche Veröffentlichung sicher ist.

Counter-Strike 5.2 ist da

Counter-Strike, der Mod (Modifikation des Original-*Half-Life*), der im Internet und im Netzwerk wirklich den Durchbruch geschafft hat, war kurz vor Silvester 2000 endgültig fertig und konnte kurze Zeit später heruntergeladen werden (http://www.counter-strike.net). Neu sind eine Waffe (vollautomatische Shotgun), drei Karten sowie drei so genannte „Observer Mods". Diese ermöglichen es, nach dem Ableben in einer Runde das Geschehen aus der Verfolgerkamera ohne spürbare Verzögerung zu beobachten. Dabei stehen wiederum verschiedene Perspektiven zur Verfügung. Die populärste ist wohl die *Tomb Raider*-Sicht, die dem Spieler Kinoatmosphäre bietet – ohne eigenes Zutun, versteht sich! Bei Redaktionsschluss war bereits der zweite Patch zur Version 5.0 verfügbar. Wir haben für Sie den kompletten Mod 5.2 auf die Cover-CD gepackt. Ein „Problem" wird Gooseman, der Entwickler des Mods, wohl nie in den Griff bekommen: Man wird einfach süchtig nach einer gewissen Zeit ...

Cold-Ice liegt auf Eis

Etwas überraschend kam die Ankündigung von Entwickler-Boss Slim Shady, dass die Arbeiten am Mod *Cold-Ice* eingestellt sind. Das gesamte Team wurde vor die Tür gesetzt – aus der Traum! Durch diesen Mod wäre wieder etwas Bewegung in die Szene rund um *Half-Life* gekommen, mutmaßen Experten. Feinheiten wie exakte Details in den Karten, konvertierte Waffen aus dem Hause id Software und Ideen, die ebenfalls Anleihen bei bekannten Mods zu ids Spielen enthielten, hätten *Cold-Ice* hinter *Counter-Strike* und *Action-Half-Life* wohl auf den dritten Platz in der Beliebtheitsskala gebracht. Zwar ist die Website immer noch aktiv, nur diesmal als Newsseite für allgemeine *Half-Life*-Infos (http://www.planethalflife.com/coldice).

Metal Gear Solid als Mod

Ja, es gibt auch deutsche Modifikationen zu *Half-Life*. Nur fallen diese unter die Rubrik „eher selten". Trotzdem haben einige Entwickler beachtenswerte Projekte am Laufen, die sich keineswegs vor der Konkurrenz zu verstecken brauchen. So gesehen beim Entwicklerteam von *Mission Grey Fox* (http://www.missiongreyfox.de), das eine Konvertierung des PlayStation-Spiels *Metal Gear Solid* plant. Sie schlüpfen in die Figur von Solid Snake und gehen einer mystischen Story nach. Allerdings befindet sich der Mod noch im Anfangsstadium. *Alien Invasion* (http://www.valveworld.com/alieninvasion/) ist eine weitere Modifikation, die zumindest von einem Deutschen (Nickname Ridcully) ins Rollen gebracht wurde. Er überwacht das Projekt jetzt auch. Bei diesem Mod kämpfen Sie entweder auf der Seite der Außerirdischen und verfügen über PSI-Kräfte, oder Sie ziehen die Soldaten (Navy Seals) den Aliens vor, da diese auf bekannte Waffensysteme setzen.

Auf der Cover-CD

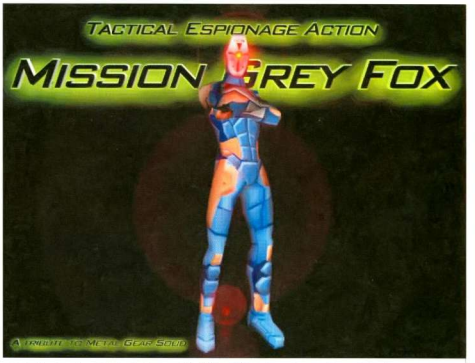
Counterstrike 5.2
Die aktuellste Version des beliebtesten Mods.
beta52.EXE

Mehrspielerkarte: Devious
Ideal für sechs bis zwölf Spieler.
devious.zip

Exklusiv: Science and Industry Mod Interview
Prodigy vom Mod im Gespräch.
interview_scienceandindustry.html



Mit Counter-Strike 5.2 können Sie das Geschehen als Beobachter fast ruckelfrei genießen. Hier platziert ein Terrorist eine Bombe.



„A tribute to Metal Gear Solid": Mission Grey Fox ist dem bekannten und beliebten PlayStation-Spiel „gewidmet".

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:
latt@usa.net

„Knapp 1200 UT-Server (gegenüber 150 bei Unreal) im Server Browser beweisen, dass UT sehr schnell die Herzen der Spieler erobert hat."



Neue Skins und Levels sprießen im Internet wie Pilze aus dem Boden. Das Clanskin von mTw und der Level DM-Braveheart von FS Puresteel sind nur ein Beispiel (siehe auch Cover-CD).

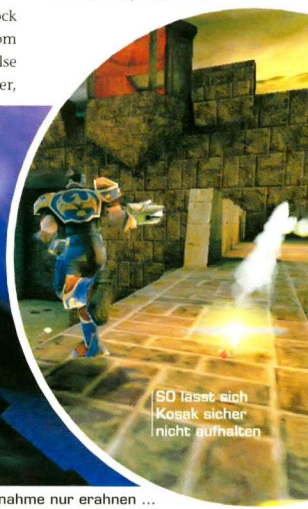
Spieglein, Spieglein an der Wand...

... welche Waffe nehm' ich nun zur Hand? Nach Ihren ersten Spielen werden Sie schnell erkannt haben, dass das Arsenal der Waffen in *Unreal Tournament* (*UT*) sehr komplex ist. Um es zu beherrschen, müssen Sie viele Stunden investieren. Doch wer ein *UT*-Grand-Master sein möchte, sollte sein Spielzeug kennen. Eine komplette Vorstellung der Waffen ist sehr umfangreich. In den folgenden Ausgaben des *UT*-Forums werden alle diese Waffen einzeln und ausführlich beschrieben. Im Übrigen bietet das Weapon-Menü (Hauptmenü → Options → Weapons), auch eine kurze Zusammenfassung, die Sie sich durchlesen sollten. Jede Waffe hat ihre Stärken und Schwächen. Als Vorgriff sei hier kurz dargestellt, in welchen Situationen welche Waffe ratsam ist. Das Primär-Feuer ist übrigens standardmäßig auf die linke Maustaste gelegt, das Sekundärfeuer auf die rechte.

Infights / Kämpfe aus kurzer Distanz

- **Primär-Feuer:** Flak, Shock Rifle, Sniper Rifle (mit Zoom bis max. 2.5x), Ripper, Pulse Gun, Impact Hammer, Chainsaw, (Double-)Enforcer, GES Bio Rifle
- **Sekundär-Feuer:** Minigun, Shock Rifle, Pulse Gun





Die Macht der ASMD-Combo lässt sich angesichts dieser Aufnahme nur erahnen ...

Auf der Cover-CD

UT Patch auf Version 405b
Update von der Kaufversion 405b
Utpatch405b.exe

DM-ObservatoryII
Eine Kultmap aus *Unreal*-Zeiten von Mark „OZ" Austin, jetzt für *UT* konvertiert. Ideal für Teamsmatches.
DM-ObservatoryII.exe

DM-Braveheart
Deathmatch-Level vom deutschen Mapdesigner FS Puresteel
DM-Braveheart.exe

CTF-Orbital
CTF-Map der Extraklasse für 8-16 Spieler. Ein Muss für alle Server!
ctf-orbital.exe

mTw-Clanskin „Soldier"
UT-Skin für Clan MortalTeamwork von Kevin „Rorshach" Johnstone.
mTw_UT_Skin.exe



Trendkiller sollte die ASMD-Combo ausführen, um den Schutzschild des Gegners zu zerstören

Kämpfe aus mittlerer Distanz

- **Primär-Feuer:** Flak, Shock Rifle, Sniper Rifle (mit Zoom bis ca. 5.0x), Ripper, Rocket Launcher, GES Bio Rifle, Pulse Gun Redeemer
- **Sekundär-Feuer:** Minigun, Flak, Ripper, Rocket Launcher, Pulse Gun
- **Besonderes:** Die Shock Rifle-Combo ist hier unübertroffen, jedoch schwer auszuführen. Hierzu betätigen Sie erst das Sekundär-Feuer, der Plasma-Ball wird dann von dem anschließenden Primär-Feuer getroffen und eine mächtige radiale Explosion ist die Folge.

Kämpfe aus langer Distanz

- **Primär-Feuer:** Sniper-Rifle (mit max. Zoom!), Shock Rifle, Mini Gun, Redeemer
- **Sekundär-Feuer:** Mini Gun, Flak, Redeemer

Die Auflistung soll Ihnen nur eine kurze Übersicht bieten. In der nächsten Ausgabe wird der Rocket Launcher und die ASMD ausführlich vorgestellt, welche ohne Zweifel zu den beliebtesten Waffen gehören.



Realistische Waffen gibt es im neuen UT-Mod „Strike Force". Weitere Informationen finden Sie im Außerdem-Kasten.

Ausserdem

/// Die Vorberichte zu **Strikeforce** zeigen, dass diese „Total Conversion" mit neun Mods ein Spiel im Spiel wird. Screenshots und Statusberichte gibt es auf (http://www.planetunreal.com/strikeforce). /// Der erste Release des Mods **Rocket Arena UT** (siehe PC Action 2/2000, Seite 100) steht kurz bevor. Am 16.01.00 kündigte das Entwickler-Team an, dass es voraussichtlich vier Spieltypen dafür geben wird. Mehr Infos unter (http://www.planetunreal.com/arena/). /// Westlake Interactive, zuständig für die Mac-Version von *UT*, kündigt den nächsten Patch an (http://www.westlakeinteractive.com/). Er sollte im Februar fertig gestellt sein. /// FGNonline lässt erste Infos über eine Playstation-Version von **Unreal** verlauten. Es soll 45 Levels sowie neue Waffen beinhalten, allerdings erst im November 2000 erscheinen. Siehe (http://www.fgnonline.com/_news/_11566.html). /// Laut dem Quick Poll im Januar auf (http://www.planetunreal.com/) ist nach knapp 6000 Stimmenabgaben **UT** mit 89,7% der unangefochtene Favorit der *Unreal*-Reihe. **Unreal 1** steht bei 9,2 % , das **Unreal Mission Pack** bei 1,1 %. ///

Man down! Man down!

Sie möchten auch mal für einen Tag Kompaniechef und John Rambo gleichzeitig sein? Dann zeigen Sie Ihrem Team im Capture the Flag (CTF)-, Domination- oder Assault-Modus, wo es langgeht! Zwar sind die Bots recht intelligent und verlässlich, doch letztlich sind Sie es, von dem der Erfolg des gesamten Teams abhängt. Welche taktischen Möglichkeiten Sie haben und wie diese umgesetzt werden, hängt davon ab, wie geschickt Sie unter anderem das Voice-Menü nutzen. Standardmäßig wird dieses so genannte Voice-HUD mittels der Taste „V" aufgerufen. Es empfiehlt sich jedoch, über den Speech-Binder (Im Hautmenü ➡ Options ➡ Preferences ➡ Input ➡ Speech Binder) die wichtigsten Befehle einigen Keyboard-Tasten Ihrer Wahl zuzuordnen. Welche Bedeutung die Befehle der Gruppe „Orders" in Botmatches haben, sei hier am Beispiel CTF kurz aufgeführt. Bei CTF kämpfen zwei Teams um die gegnerische Flagge, die aus der feindlichen Basis „geklaut" (=captured) und so schnell wie möglich in das eigene Lager gebracht werden muss, um zu punkten.

Defend
Ihr Team bewacht die Basis bzw. die Flagge.

Attack
Ihr Team greift an und wird versuchen, die gegnerische Flagge zu stehlen. Da die Bots oft stur und blind in die eigene Basis zurücklaufen, müssen Sie oft aushelfen!

Hold This Position
Sollen einige oder einzelne Bots an bestimmten Stellen warten oder taktisch wichtige Orte (z.B: den UT-Damage-Amplifier) bewachen, erteilen Sie ihnen diesen Befehl.

Cover Me
Befehlen Sie einigen Bots, Ihnen zu folgen und Sie zu beschützen.

Freelance
Sollen sich die Bots selbstständig den Umständen anpassen, befehlen Sie ihnen das „freelancing". Die Bots verhalten sich dann „frei nach Schnauze".

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter Diablo-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas Philipp,
33 Jahre, Min. Angestellter
Diablo2 Watchtower http://diablo2.gamezweb.de

„Bleibt zu hoffen, dass mich bis zum Release noch nicht die Altersschwäche hinweggerafft hat. Mein Tipp zur Überbrückung: Final Fantasy 8."



Dieser Koloss stellt selbst den Barbar spielend mit seiner Körpergröße in den Schatten.



Mit Eispfeilen versucht die Amazone die anstürmenden Monster einzufrieren.

Die Unendliche Geschichte

Das Thema Release und Beta-Test von *Diablo 2* entwickelt sich mittlerweile zu einer unendlichen Geschichte. Der voraussichtliche Veröffentlichungstermin wird von Havas mittlerweile mit Ende März/Anfang April angegeben und von der Betaversion war bis zum Redaktionsschluss noch kein Fitzelchen zu sehen. Im Gegenteil, statt Januar wurde nun als Veröffentlichungstermin für die Beta das erste Quartal genannt. Blizzard ist jedenfalls nicht untätig und feilt kräftig weiter an Gameplay und Gamebalancing. Hier einige der neuesten bekannten Änderungen des Spiels:

Während bei der Anwendung eines Heiltrankes im alten *Diablo* schlagartig die Treffpunkte regeneriert wurden, geht dieser Prozess diesmal langsamer vonstatten. Das erfordert vom Spieler eine ganz andere und vor allem vorsichtigere Vorgehensweise in den Kämpfen, wenn er nicht das Zeitliche segnen will, bevor der Trank seine volle Wirkung entfaltet hat. Im Gegensatz dazu wird der Mana-Vorrat durch Tränke weiterhin sofort wieder aufgefüllt. Sie können übrigens keine Mana-Tränke mehr von NPCs erwerben und Heiltränke nur in minderer Qualität. Der Spieler ist also mehr oder weniger auf das angewiesen, was die getöteten Gegner ihm als Beute überlassen.

Als weitere Änderung dürfen Charaktere nun doch wie-



Im Duell Sorceress gegen Paladin greifen beide in die Zaubertrickkiste. Die Aura schützt den Paladin vor den entfesselten Elementen.

der unbegrenzte Goldvorräte mit sich herumschleppen. Ursprünglich war eine Begrenzung auf 1.000 Gold pro Stärkepunkt geplant. Im Gegensatz zum Vorgänger belegen diese Vorräte keinen Platz mehr im Inventar, sondern sind nur noch als Zahl abgebildet.

Die Wettereffekte wurden ebenfalls kräftig aufgemöbelt. Vom leichten Nieselregen bis hin zum Sturm mit Blitz und Donner ist nun alles dabei. Inwieweit das Auswirkungen auf das Gameplay im Hinblick auf die Sichtweite hat, ist nicht bekannt. Blizzard hat seinerzeit geäußert, dass die Wettereffekte keinen Einfluss auf das Gameplay haben, sondern nur der Zierde dienen.

Wenn Sie von Nahkampfwaffen auf Wurfwaffen umstellen und Ihnen letztere ausgehen, werden automatisch die vorherigen Nahkampf-Accessoires wieder angelegt. Eine praktische Angelegenheit, da es auch weiterhin keine Hotkeys zum Umschalten von Waffen geben wird.

Monster, die durch Kältemagie getötet wurden, zerfallen entweder in Tiefkühlhäppchen, mit etwas Glück aber fallen sie als normaler Leichnam zu Boden. Letzteres ist vor allem für den Necromancer von Vorteil, da er für seine Wiederbelebungs-Magie auf Leichen angewiesen ist. Dummerweise



Eingeschleimt: Die Slime Princes im Dschungel von Kurast spucken Schleim nach dieser Sorceress.

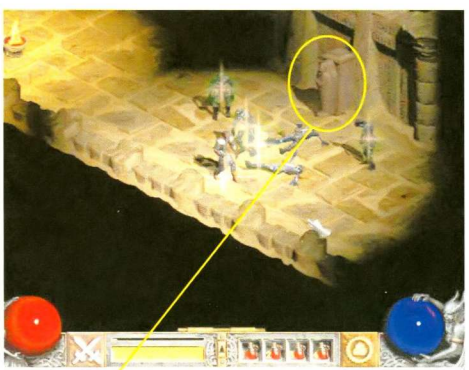
haben auch die gegnerischen Schamanen denselben Vorteil.

Im Vorgänger gab es diverse verfluchte Gegenstände, die so nützlich waren wie ein Betonklotz an den Füßen. Das hat nun auch weitestgehend ein Ende. Nur einige „Unique Items" schaden mehr als sie nutzen, normale Gegenstände jedoch nicht mehr.

Bereits früher wurde angesprochen, dass Kombinationen bestimmter Ausrüstungsgegenstände unverhältnismäßig starke Auswirkungen auf die betroffenen Attribute haben. Fest steht nun, dass Sie hierfür das komplette Set benötigen. Wenn Sie nicht alle Komponenten haben, hat das keine Auswirkung mehr.

Auch bei den Skill-Trees der meisten Charaktere haben sich im Rahmen des Gamebalancings mittlerweile noch einige Änderungen ergeben. Einige Skills wurden aus dem Spiel genommen und durch andere ersetzt, wenn auch der Umfang noch nicht genau bekannt ist. Definitiv nicht mehr im Spiel ist der Convert-Skill, mit dem Sie Körperteile getöteter Monster in Tränke oder Pfeile umwandeln konnten. Der damit zusammenhängende „Find Heart"-Skill des Barbaren wurde durch „Find Health Potion" ersetzt und erhöht die Chance des Barbaren, dass ein getöteter Gegner einen Heiltrank fallen lässt.

Beim Vorgänger gab es ja bekanntlich das leidige Problem, dass Sie von Charakteren nur mit einem Trainer und größter Mühe ein Backup erstellen konnten. In *Diablo 2* sieht das etwas anders aus: Battle.Net-Charaktere werden ausschließlich auf Blizzards Servern gespeichert. Alle anderen landen auf Ihrer Festplatte und können ohne großen Aufwand verschoben und kopiert werden. Gute Nachrichten für die geplagten Spieler, die jeden Monat Windows neu installieren müssen.



Mit seiner heiligen Magie geht der Paladin gegen die Mumien vor. Die Statue im Hintergrund ist ein Monster-Generator.

Alles zu Diablo / Diablo 2

Der *Diablo2* Watchtower (http://diablo2.gamesweb.de) hat nun endlich einen Tapetenwechsel hinter sich. Hier findet sich nun neuerdings eine Vielzahl an *Diablo*-Modifikationen und -tools, sowie ein Leser-FAQ. In diesem Zusammenhang wurden auch einige Partnerschaften mit anderen Homepages geschlossen, um zum Release mit umfassenden und aktuellen Informationen zum Spiel und zu den Online-Gilden aufwarten zu können. Wichtigste Partner im Moment sind:

Diablo II Network (http://www.d2network.de) bietet unter anderem ein Hosting-Angebot für *Diablo*-bezogene Homepages.

Das Gilden-Web (http://www.gilden-web.de) ist das umfangreichste deutsche *Diablo*-Gildenverzeichnis.

Falls also Bedarf besteht, scheuen Sie sich nicht, dort einmal vorbeizuschauen. Weitere Tipps und Hinweise kann ich auch gern per Mail beantworten (bryonak@gamesweb.de)

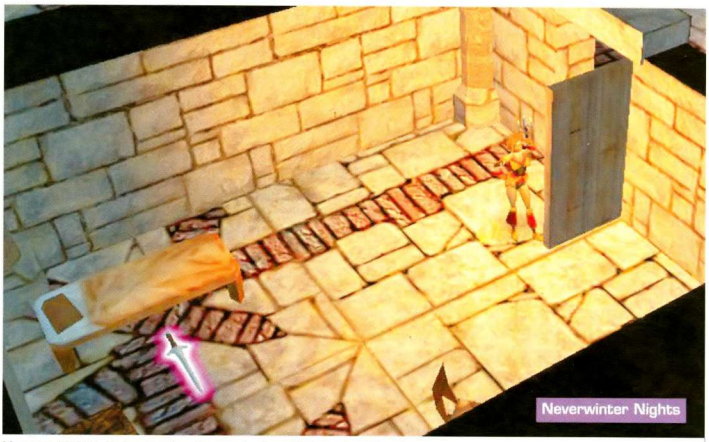
Baldur's Gate



Andreas Bytzek ist fanatischer Rollenspieler, der Sie mit den letzten Infos rund um AD&D und Baldur's Gate versorgt.

Andreas „Kahlese" Bytzek
22 Jahre, DV-Koordinator
http://baldur.gamesmania.com
www.icewinddale.de

„Momentan gibt es nur ein Rollenspiel für mich. Und das heißt Planescape: Torment."



Unsere Heldin hat gerade ein magisches Schwert gefunden.

Charaktere in Neverwinter Nights

Beim Start von *Neverwinter Nights* (*NWN*) haben Sie die Möglichkeit, einen eigenen Charakter zu entwerfen. Folgende Charakterklassen sind integriert: Barbaren, Barden, Diebe, Druiden, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mönche, Paladine und Waldläufer. Außerdem gibt es neue Multi-Klassen-Charaktere, wie spezialisierte Magier oder Priester, und so genannte Prestige-Klassen wie den Meuchelmörder. Falls es der Spielleiter erlaubt, können Sie einen Nicht-Spieler-Charakter (NPC) oder ein Monster übernehmen. Neben der normalen Art, einen Levelaufstieg des Charakters durch Sammeln von Erfahrungspunkten (EP) zu erreichen, wird es bei *NWN* auch möglich sein, einen Trainer zu engagieren. Dieser bildet Sie aus und der Schüler erhält die EP für den nächsten Charakterlevel. Wenn Sie einen NPC bestehlen und dieser es nicht bemerkt, bewegt sich Ihre Gesinnung nur ein wenig in Richtung Böse. Bemerkt der Bestohlene allerdings Ihre Aktion und ruft die Wachen, sind Sie fortan ein gesuchter Verbrecher. Je öfter Sie stehlen, desto höher steigt Ihr Gesucht-Wert. Allerdings sinkt dieser, wenn Sie sich eine Weile nichts zu Schulden haben kommen lassen. Gestohlene Gegenstände sollen für eine Zeit lang als „Heiße Ware" erkenntlich sein. Ehrliche Händler kaufen diese Sachen auf keinen Fall, eine Art Hehler muss her. Auf Servern mit deaktiviertem Player-Killing können Sie keine Mitspieler bestehlen, da diese ja keine Möglichkeit hätten, sich zur Wehr zu setzen.



Im Kampf gegen diese Eismonster hat schon einer der Kameraden sein Leben lassen müssen



Gegen diese geschickt aufgestellte Party hat das einzelne Monster vermutlich keine Chance.

Icewind Dale: Entwicklungsstand

Eines der meisterhofften Features wird es nun doch nicht ins Spiel schaffen. Die Rede ist von echten Drachen. Die Chancen standen nicht schlecht, aber nach ausgiebigen Tests hat man bei Black Isle festgestellt, dass die modifizierte *Baldur's Gate*-Engine nicht in der Lage ist, wirklich beeindruckende Drachen darzustellen. Und da die Entwickler nach dem Motto „ganz oder gar nicht" programmieren, verzichten sie lieber ganz darauf. Die Liste aller im Spiel vorkommenden Monster steht damit auch endgültig fest. Jetzt konzentriert man sich auf die endgültige Auswahl der Zaubersprüche. Die erste Gegend des Spiels (Easthaven) ist bereits spielbar, aber noch nicht vollständig mit NPCs, Monstern und Items ausgestattet. An allen anderen Gegenden wird gleichzeitig unter Hochdruck gearbeitet. Die Programmierer sind schon vollauf mit Bugfixing beschäftigt und implementieren ganz nebenbei ein wenig *Baldur's Gate 2*-Code. Obwohl diese Fortschritte nicht unbedingt groß anmuten, ist das Team noch zuversichtlich, den angepeilten Veröffentlichungstermin bis Mitte 2000 halten zu können. Ob der Titel allerdings auch ein finanzieller Erfolg wird, bleibt abzuwarten, denn aufgrund seiner actionorientierten Spielweise wird es sich auch mit dem stark verspäteten *Diablo 2* messen müssen.

Auf der Cover-CD

Desktop-Hintergrund zu Neverwinter Nights und Icewind Dale

Entpacken Sie die Dateien in Ihren Windows-Ordner. Sie können dann den Desktophintergrund im Menü „Eigenschaften von Anzeige" auswählen.

nwnplate.exe
iwdfort2.exe

Icewind Dale im Internet

Links	Inhalte
www.icewinddale.de	*Icewind Dale* – Das Verlies
www.icewind-dale.de	*Icewind Dale* – Tal'Shai Inn
www.interplay.com/icewind	Offizielle *Icewind Dale*-Seite

EverQuest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter EverQuest-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
aka. Iceholder (Soluseк Ro)
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodon.org/iceholder

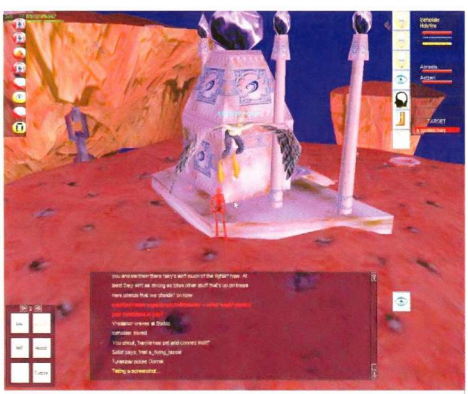
„Mit der kürzlich integrierten ‚Plane of Sky' erwartet die erfahrenen Spieler eine wirklich neue Herausforderung."

Luftige Gefilde

Trotzt aller Unkenrufe ist es Verant gelungen, pünktlich die neue Zone „Plane of Sky" per Patch online zu bringen. Diese Zone ist komplett anders. Die normalen Gesetzmäßigkeiten und Regeln, die sonst in der Welt von Norrath gelten, sind hier umgedreht oder außer Kraft gesetzt. Diese Zone ist nur für sehr erfahrene Spieler angelegt und die dort zu erfüllenden Aufgaben und Monster übersteigen alle bisher vorhandenen Quests und Gegner. Ich will jedoch nicht zu viel verraten und euch mit einigen Screenshots zum Besuch dieser Zone anregen. Nur so viel vorweg: Diesmal muss man Verant ein großes Lob aussprechen. Das Design der Zone, die Monster und die Aufgabenstellungen sind eine erhebliche Bereicherung für *EverQuest*. Das lässt unsere Erwartungen für die schon länger angekündigte Zone „Paineel" stark anwachsen. Wenn der Terminplan sich nicht weiter ändert, können wir in der nächsten Ausgabe bereits einige Informationen dazu bringen. Davon abgesehen hat Verant sich nicht auf die faule Haut gelegt. Viele kleine Änderungen sind in den letzten Wochen eingeflosse.n um die Spielbalance zu erhalten und bekannte Fehler zu korrigieren.



Die schwebenden Plateaus werden von den unterschiedlichsten Monstern, wie dieser Kreuzung aus Gorgone und Harpyie, bewohnt.



Diese Harpyie beherrscht offensichtlich die Nekromantie, wie ihr „Pet" beweist. Im Hintergrund sind weitere Plateaus zu sehen.

Die Balance halten

So ist unter anderem die Anzahl der Lebenspunkte (HP) der Paladine und der Schattenritter (Shadowknights) erhöht worden, die sich somit von den Waldläufern (Rangers) absetzen. Vorher hatten diese drei Klassen die gleiche HP-Basis. Auch wurde den Kampfzauberern (Wizards) etwas unter die Arme geholfen. Da diese Klasse die Meister des direkten magischen Kampfes sind, sie aber leider in den höheren Levels Probleme mit der überproportional gestiegenen Resistenz der Monster hatten, wurde die Widerstandskraft der Monster gegen diese Zauber gesenkt. Resistenzen sind in *EverQuest* ein nicht zu unterschätzender Faktor. Wer mit einer geringen Feuerresistenz in einen Lavasee fällt, nimmt großen Schaden und verbrennt schnell. Hat der Spieler jedoch eine hohe Widerstandfähigkeit – man kann diese durch Zaubersprüche oder bestimmte Ausrüstungsgegenstände erhöhen –, ist der Schaden durch das Feuer minimal. Diese Regel für Resistenzen gilt für alle Bereiche, die sich in *EQ* in Magie, Feuer, Kälte, Gift und Krankheit kategorisieren. Wenn man also in einen Kampf zieht und seinen Gegner kennt, kann man sich angemessen gegen dessen Attacken schützen. Viele Spieler tragen aus diesem Grund immer einige magische Gegenstände mit sich herum, um bestmöglich auf jeden Kampf vorbereitet zu sein. Einige Monster in *EverQuest* – darunter die Drachen – sind ohne passende Ausrüstung kaum zu besiegen. Wer sich einem Feuerdrachen gegenüberstellt und eine geringe Feuerresistenz hat, der wird sehr bald dessen Odem erliegen.



Dieser Efreet gehört zu den härteren Gegnern, die man auf Plane of Sky vorfindet.

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://everquest.allakhazam.com	Informationsseite	Sehr empfehlenswert!
http://www.eqvault.com	Informationsseite	Amerikanische Info-Site
http://eq.stratics.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	Comicseite	Ein Muss!

Ultima Online



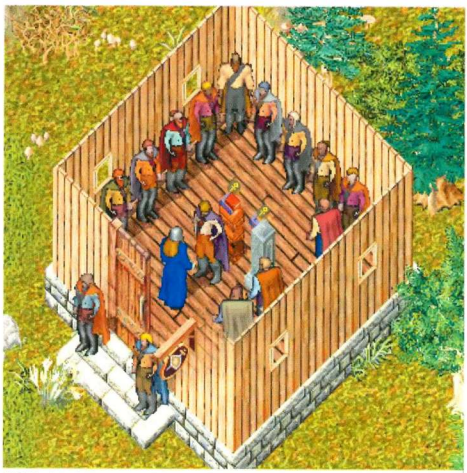
Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner,
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

„Endlich neues Land zum Bauen – das wird Ultima Online gut tun. Vielleicht sollte ich nach zwei Jahren auch mal ein Haus kaufen?"

Eigener Marktplatz

Ultima Online ist tatsächlich eine Art „zweite" Welt. Britannia entwickelt sich ständig weiter und verändert sich. Dafür sorgen nicht zuletzt die Spieler, die sich normalerweise täglich in die virtuelle Welt begeben, um dort Monster zu jagen, Playerkiller zur Strecke zu bringen oder umgekehrt als Playerkiller auf Spieler Jagd zu machen. Wahre Rollenspieler gehen in *Ultima Online* einem ordentlichen Beruf wie Schmied oder Schneider nach und verkaufen dann ihre Erzeugnisse auf einem Markt. Angebot und Nachfrage bestimmen den Preis. Die meisten Spieler haben sich inzwischen einen (oder mehrere) so genannten Vendor (engl. Händler) zugelegt, über den sie erbeutete oder selbst hergestellte Gegenstände verkaufen. Im Haus seines Besitzers wickelt er selbst in Abwesenheit seines Herrn mit den Kunden Geschäfte ab. Der Spieler verdient selbst dann noch Geld, wenn er gar nicht online ist. Teilweise werden gute Adressen so stark frequentiert, dass gar ein ganzes Haus voller Händler ist und sich mehrere Spieler darum kümmern, das Warensortiment aufzufüllen. So kann man in kurzer Zeit ein wahres Vermögen anhäufen, was nicht selten in weitere Häuser investiert wird.



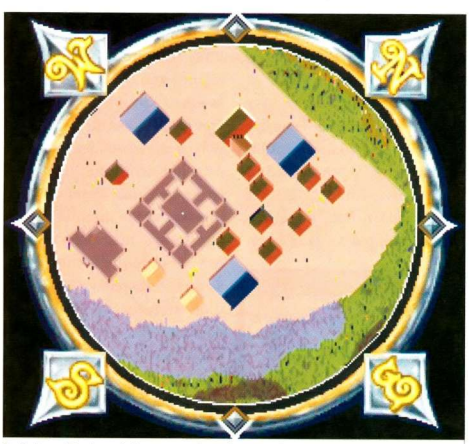
15 Verkäufer warten hier auf Kunden. Hier gibt es beinahe alles, was man möchte. Dementsprechend gut besucht ist der Turm.

Auf der Cover-CD

PlayGuide
Hierbei handelt es sich um eine ausführliche Anleitung mit vielen Tipps & Tricks zu *Ultima Online*. Gerade Anfänger und Neulinge können hier noch viel über die Mechanismen und Besonderheiten des Spiels erfahren. Der Text liegt in Deutsch vor.
Pguide.doc

Immobilien

Gerade Immobilienbesitz ist in *Ultima Online* begehrt, da kaum Bauland in Britannia existiert. Auf den Servern findet man in der Regel bereits nach wenigen Monaten keine freie Stelle zum Bauen mehr. Das soll sich in naher Zukunft zwar ändern – Origin will gegen März 2000 eine weitere Landerweiterung veröffentlichen, die sich die Spieler als Patches beim Einloggen herunterladen – aber bis dahin boomt der Markt für Immobilien-Broker und auch für Betrüger. Diese lassen sich immer neue Kniffe einfallen, um Kaufinteressenten das sauer verdiente Geld abzuluchsen. Eine der besten Adressen für An- und Verkauf von Häusern ist http://www.UO-Auction.de, hier kümmern sich mehrere Spieler eben genau darum, dass alles glatt geht und niemand über den Tisch gezogen wird. Das ist auch eine der Anlaufstellen für Spieler oder Gilden, die gerne ein Haus oder einen Tower kaufen würden. Ein platzierter Tower, der neu gekauft ca. 450.000 Goldstücke kostet, ist mittlerweile je nach Lage leicht 750.000 Goldstücke wert. Allerdings haben darin auch eine Menge Leute Platz, um ihr Hab und Gut zu lagern. Angesichts dieser Preise kaufen sich dann auch meist mehrere Leute solch große Gebäude und nicht selten entstehen daraus auch Freundschaften in der realen Welt, wie im Falle von Deacon Frost und Teemu, die sich zusammen einen Tower gekauft haben. Das ist sicher mit einer der Punkte, weshalb *Ultima Online* auch nach zwei Jahren von mehr als 150.000 Menschen aller Altersklassen noch gerne gespielt wird.



Auf dem Radar sieht man eine der wenigen Burgen in Britannia und auch, dass die freien Flächen alle schon zugebaut sind.



Auf der Dachterrasse finden auch ein Christbaum und eine Tränke für die Tiere Platz.



Im zweiten Stock sind unter anderem zwei gefangene White Wyrms untergebracht.



In den Gemächern steht sogar eine Schmiede und etliche Truhen für Gegenstände.

Meridian 59



Horst Winkler sammelte erste Erfahrungen auf den amerikanischen Servern und ist seit dem deutschen Start als Horwin auf Server 113 dabei.

Horst Winkler
20 Jahre, Informatik-Student, Hanau
E-Mail: horwin@gmx.de
Homepage:
www.geneosonline.de/ritter-der-aire/

„Während die Meridian-Welten in den USA grundlegende Änderungen erfahren, bleibt auf den deutschen Servern alles beim Alten."



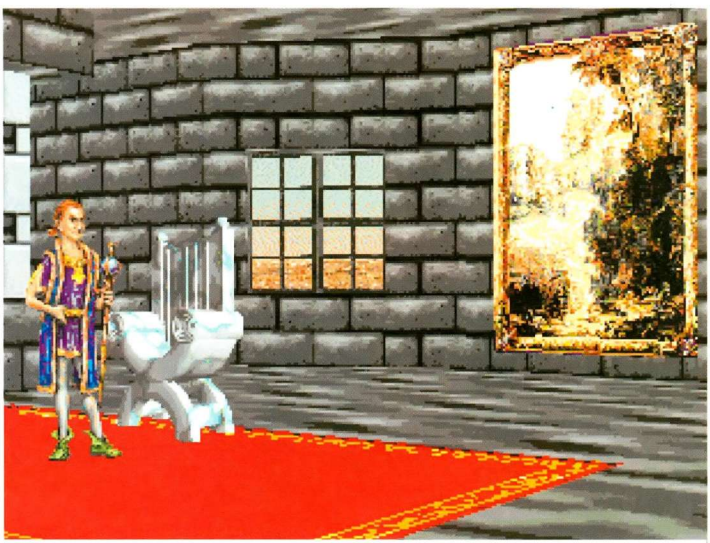
In der gut besuchten Brunnenkneipe befindet sich die Götterkugel, in der die Guides Neuigkeiten veröffentlichen.

Änderungen auf den US-Servern

Vor kurzem hat 3DO in den USA den letzen Patch für *Meridian* aufgespielt. Das Update beseitigte ein paar Bugs und verhindert nun vollständig den Einsatz des Cheatprogramms PKK. Gleichzeitig mit dem Patch kündigte 3DO eine Änderung auf den amerikanischen Servern an. Lag die „Leitung" des Spiels seit dem Start von *Meridian* vor drei Jahren in den Händen der Guardians, Guides und Barden, so übergibt man nun diese Aufgabe an die Spielergemeinschaft. Guides sorgen nun nicht mehr für einen geregelten Ablauf, sondern die Spieler bestimmen selbst die Netiquette im Spiel. Harte Verstöße wie schwere Beschimpfungen oder Cheatversuche werden natürlich weiterhin geahndet und können mit einer Sperrung des Accounts enden. Doch kleine Streitigkeiten oder unsoziales Verhalten einiger Spieler sollen nun von den Spielern selbst geregelt werden. In einem gewissen Rahmen darf jetzt jeder tun und lassen, was er möchte, muss aber damit rechnen, von der Gemeinschaft dafür bestraft zu werden. Selbst so genannte „Bots" sind jetzt in USA erlaubt. Dies sind Automationsprogramme, die verschiedene Befehle immer wieder ausführen. Auf diese Weise können die Charaktere pausenlos Zaubersprüche üben, ohne dass der Spieler selbst am Computer sitzt. Es ist nun sogar erlaubt, Guides anzugreifen – doch jeder der Guides verfügt über den mächtigen Zauberspruch „Smite", der ein Opfer sofort tötet. Sie wurden angewiesen, diesen Zauber auch zu benutzen, um Spieler zu bestrafen, die sich gegen die Spielergemeinschaft stellen. Die Mitarbeiter von 3DO sollen nun hauptsächlich bei Problemen mit der Kreditkarten-Abrechnung helfen oder Lösungen bei schwereren Bugs suchen. Um spielinterne Angelegenheiten kümmern sich indes ausschließlich die Spieler.

Meridian in der Zukunft

Es sind vorerst keine weiteren Updates von 3DO geplant. Die Game-Designer Psychochild und Vimto beschränken sich darauf, das Spiel zu stabilisieren und arbeiten hauptsächlich an Strategien für die Zusammenlegung der Server. Man verspricht sich von dieser Maßnahme eine Belebung der verbleibenden Server, da wieder mehr Spieler auf ihnen unterwegs sein werden. Die Zusammenlegung wirft allerdings Probleme auf: Wenn beispielsweise Charaktere mit gleichem Namen auf den selben Server verschoben werden sollen oder sich vermietete Gildenhallen überschneiden. Einerseits ist es natürlich schade, wenn keine neuen Karten, Monster oder Zauber eingebaut werden, andererseits weiß man nun, woran man ist. So kann man sich jetzt einen Charakter aufbauen, der auch in ein paar Monaten noch seine Fähigkeiten effizient einsetzen kann. Änderungen der Spielmechanik bei fast jedem Update machten das vorher unmöglich. Die nächsten Wochen werden bestimmt interessant: Endet das Spiel nun in einem gesetzlosen Chaos oder gelingt es den Spielern, die Ordnung aufrechtzuerhalten? Das neue Modell dürfte einmalig in der Welt der Online-Rollenspiele sein. Ob es *Meridian* zu einem neuen Aufschwung verhilft oder vielleicht zum Aussterben der *Meridian*-Welten führen wird, bleibt abzuwarten.



Der Herzog kämpft um die Herrschaft, auch sein Schicksal liegt nun in der Hand der Spieler.

Flugsimulationen



Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof
35 Jahre, Herausgeber von MAGAZIN
http://www.flightsimulator.de

„In dieser Ausgabe berichten wir über die Erweiterungen und Entwicklungsarbeit zu WarBirds 3 und informieren Sie über Add-Ons zu bekannten Flugsimulationen."

FS Design Studio für den FS2000

Abacus hat für das kommende Frühjahr ein Designprogramm für 3D-Bodenobjekte und Flugzeuge für den FS2000 angekündigt. Das FS Design Studio wird in drei Versionen verfügbar sein. In der Standard-Version lassen sich nur 3D-Szenerie-Objekte erstellen. In der Pro-Version können zusätzlich komplette Flugzeuge entwickelt werden. Besitzer der Pro-Commercial-Version dürfe ihre Objekte und Flugzeuge dann noch kommerziell verwerten. Die komfortable Programmoberfläche macht den Designprozess mit gleichzeitiger Front-, Seiten-, Top- und perspektivischer Sicht sehr übersichtlich.

Neues aus der WarBirds-Entwicklungsabteilung

Eine bemerkenswerte Weiterentwicklung in der WarBirds-Version 2.75 ist das Schadensmodell, das jetzt den wirklichen Gegebenheiten sehr viel näher kommt. Traf beim alten Schadensmodell ein Geschoss auf das Flugzeug, wurde nur der Kontaktpunkt registriert und der entsprechende Schaden berechnet. Beim neuen Modell wird das Projektil jetzt nicht mehr beim ersten Auftreffen „gestoppt", sondern es kann sich, entsprechend seiner jeweiligen Charakteristik, weiter seinen Weg durch die Maschine suchen und dabei weiteren Schaden anrichten – je nachdem, auf welche Systeme und welchey Material es trifft. Wenn nun ein Geschoss auf einen Teil des Flugzeuges trifft, berechnet der Computer zuerst, auf welches Material es trifft und ob es genug Energie hat, das entsprechende Material zu durchdringen. Ist genug Energie vorhanden, bewegt sich das Projektil weiter, bis es auf das nächste System trifft. Wie in der Realität verliert das Geschoss bei seinem zerstörerischen Weg durch die Schichten des Fluggerätes immer mehr seiner Bewegungsenergie, bis es schließlich alle Kraft verloren hat. Alle Faktoren, die für die Schadenwirkung verantwortlich sind, basieren auf realen physikalischen und ballistischen Modellen. Das bedeutet, dass beispielsweise ein schwe-

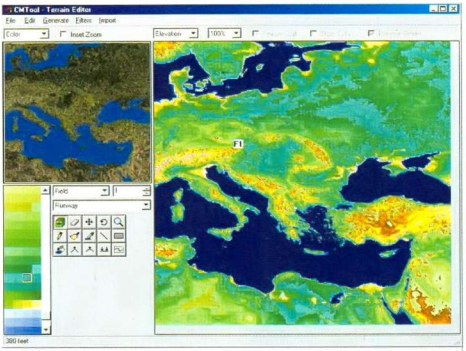
Neue Flugplanung und Verwaltung für den FS 98

Mit Fly Direct bieten Ubi Soft/Papa Tango einen unkomplizierten, automatischen Point-to-Point-Navigator für Microsofts *FS 98*. Nach nur je einem Mausklick auf Start- und Zielflughafen erstellt Fly Direct automatisch einen kompletten Flugplan. Der integrierte „Course Finder 98" verwaltet dabei alle Aspekte von Direktflügen.





Der amerikanische Bomber B-29 Liberator dreht jetzt auch in WarBirds 2.75 seine Runden (kleines Bild). So sieht's im Inneren aus: das Cockpit der B-29 Liberator (großes Bild).



Mit dem neuen Terrain Editor für WarBirds können Sie problemlos eigene Szenarien in Europa erstellen.

res 50er-Kaliber-Geschoss tief in das Flugzeug eindringt, während ein Explosivgeschoss seinen Schaden vorwiegend an der Oberfläche anrichtet. Weitere Verbesserungen der neuen Version sind detailliertere Flugzeug- und Terraintexturen, komplexere Beleuchtungseffekte sowie Wolken und Nebel. Interessant ist auch die Verwendung des neuen 3D-Formates (3D Max), das eine einfachere und schnellere Erstellung von 3D-Objekten und -Welten erlaubt. Hier können sich dann auch 3D-Max-kundige Spieler mit eigenen 3D-Modellen einbringen.

WarBirds Terrain Editor

Ein weiteres Tool, mit dem die Spieler sich noch viel stärker in die *WarBirds*-Online-Welt einbringen können, ist der Szenerie-Editor, der sich derzeit in der Entwicklung befindet. Grundlage für die selbst erstellten Szenarien sind weltweite Satellitenfotos. Der User wählt einen entsprechenden Ausschnitt und der Editor übernimmt dann bereits ca. 80 Prozent der Arbeit. Danach können nun in der erstellten Arena per einfachem Menü ganz nach Bedarf Gebäude, Luftabwehr, Flugplätze usw. platziert werden. Dieses Tool wird eine neue Dimension für Spieler-Events eröffnen, denn nun können die Gegebenheiten am Boden den Einsatzmustern perfekt angepasst werden.

Tuning für Jets und Props

Nach dem Motto „Unsere Flieger sollen schöner werden" bieten die Software-Entwickler von Game Tool Technologies (GTT) (http://www.gttweb.com) verschiedene Tools zur Modifizierung der Flugzeugbemalungen von populären militärischen Flugsimulationen an. Die Camo-Commander-Serie beinhaltet verschiedene alternative Tarnschemen, die per Mausklick die oft recht einfachen Standard-Bemalungen ersetzen. Camo-Commander gibt es derzeit für *Flanker 2.0*, *Jane's F-15*, *Fighter Squadron* und *F/A-18 Hornet Korea*. Das Tool steht in einer 30-Tage-Testversion auf der GTT-Website zum Download bereit. Danach ist eine Online-Registrierung für 15 US-$ möglich. Auch für die Top-Jetsimulation *Falcon 4.0* gibt es auf der GTT-Site einige interessante Tuning-Möglichkeiten – und das sogar als kostenlose Freeware: Dazu gehören zwei Ersatz-Cockpits mit besser lesbaren Anzeigen und Beschriftungen für die Auflösungen 800x600 bzw. 1.024x768. Außerdem gibt es einige neue Designs bzw. Tailcodes für die Falcon-Seitenleitwerke.

Auf der Cover-CD

Falcon Skyfix
Endlich blauer Himmel für *Falcon 4.0*
Falcon-skyfix.exe

Falcon Skin Editor
Neue Texturen für *Falcon* u.a. im Tiger-Meet-Look
Falcon-Skin-Editor.exe

Fighter Squadron – Open-Plane-W.W.I.-Flugzeuge



Nicht nur neue Bemalungen, sondern komplette Flugzeuge für die Flugsimulation *Fighter Squadron* von Activision, die in der Simulationsumgebung des Zweiten Weltkrieges angesiedelt ist, gibt es bei *Open Plane W.W.I.* (http://www.schoolmusic.com/chickencoop/openplane_wwi/index.htm). Hier hat es sich eine Gruppe von Fans zur Aufgabe gemacht, mit dem Open-Plane-Tool (http://www.openplane.org) eine neue Simulationsumgebung zu erschaffen, die nun in der Zeit des Ersten Weltkrieges spielt. Dazu sollen neben den zerbrechlichen Doppeldeckern dieser Zeit auch passende Fahrzeuge als Bodenziele, Gebäude, Flugfelder und Landschaften gehören. Auf der Website stehen bereits einige beeindruckende Beispiele für die Möglichkeiten des Flugzeugdesigns zum Testflug bereit.

Falcon Skin Editor

Wer sich selber an das Gestalten seiner ganz individuellen F-16 Falcon heranwagen möchte, findet mit F4 Skin Editor v1.5 (auf der CoverCD) das passende Handwerkszeug, welches auch auf einer französischen *Falcon*-Fan-Seite (http://perso.club-internet.fr/meslet//vincent/simu/falcon.htm) zum Download bereitsteht. Hier finden sich auch einige hervorragende Arbeitsproben zum Download, darunter als Highlights eine niederländische und eine belgische F-16 im Tiger-Look.



Egal ob modischer Tiger-Look oder schmucker Sandokan-Tigerkopf: Mit dem Falcon Skin Editor V1.5 können Sie die F-16 in Falcon 4.0 gehörig aufmotzen. Seien Sie kreativ!

Panzer Elite



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

„Seit Aces of the Deep habe ich nicht mehr so viel Spannung, gekoppelt mit Platzangst, am PC erlebt. Angestrengt blinzle ich durch die Sehschlitze meines Panthers ... und kriege beiläufig mit, dass es draußen wieder hell wird."



Versteckspiel: Drei deutsche Panzer tarnen sich mit den Häuser-Ruinen vor fremden Blicken.

Ich bin drin!

Angeführt von Teut Weidemann, lieferte Wings Simulations aus Hattringen in Nordrhein-Westfalen Ende vergangenen Jahres *Panzer Elite* ab. Mittendrin statt nur dabei, lautet das Motto der hervorragenden Panzersimulation. Um Ihren Spielspaß noch zu steigern, nehmen Sie sich folgende Tipps zu Herzen:

1. Installieren Sie den offiziellen Patch 1.07 von der Cover-CD. Neben einigen Bugfixes werden die Konfigurationsmöglichkeiten bezüglich Soundkarten erweitert. Hinzu kommen noch einige weitere Features: So werden Kampagnenspiele beispielsweise automatisch gesichert und können bequem per entsprechender Schaltfläche fortgesetzt werden.

2. Lassen Sie sich von der erschlagenden Detailtiefe des Programms nicht abschrecken! Das umfangreiche Optionsmenü erlaubt selbst Gelegenheitsspielern, eine passende Einstellung zu finden. Machen Sie es sich jedoch nicht zu einfach und stellen Sie den Schwierigkeitsgrad möglichst realitätsnah ein.

3. Legen Sie sich für den Fall, dass sich das Blatt einmal wenden sollte, bei offensiven Missionen immer einen zusätzlichen defensiven Plan zurecht (und umgekehrt)! Bedenken Sie, dass die Informationen, die Sie und Ihre Männer während des Briefings erhalten, bereits einige Stunden alt sind und Fehlern unterliegen können!

4. Es ist keine gute Idee, einen Hügel zu erklimmen, um von dort aus die umliegende Gegend zu beobachten! Sämtliche feindliche Einheiten werden Sie sichten und es Sie per „Rohrpost" wissen lassen. Schleichen Sie lieber um Hügel herum!

5. Versäumen Sie nicht, Artillerieunterstützung zu nutzen!

6. Behalten Sie Ihre Flügelleute (Wingmen) stets im Auge! Die Komplexität des Geländes in *Panzer Elite* hat manchmal zur Folge, dass Ihre „Kollegen" Ihnen nicht gerade auf schnellstem Wege folgen. Schlimmstenfalls bleiben sie sogar hängen – mit ein paar wenigen Befehlen lassen sich solche Situationen aber entwirren. Solange Sie Ihren Zug im Auge haben, können Sie aber stets schnell genug eingreifen, falls es einmal dazu kommen sollte.

7. Angriff ist die beste Verteidigung: Gerade als deutscher Kommandant in einer der späteren Kampagnenmissionen wird Ihnen die zahlenmäßige Unterlegenheit gegenüber den amerikanischen Streitkräften ein Dorn im Auge sein. Nachdem es Ihnen gelungen ist, eine Angriffswelle der Amerikaner zurückzuschlagen, sollten Sie keinesfalls bloß dastehen und auf die nächste warten. Wenn Sie über Funk die Nachricht über einen amerikanischen Rückzug erhalten, so sollten Sie dies als Aufruf zum Gegenangriff verstehen. Folgen Sie den Amerikanern jedoch nicht zu lange, da diese darauf bedacht sein werden, sich schnellstmöglich neu zu gruppieren!

8. Bedenken Sie, dass der Zielpunkt für das Bug-Maschinengewehr etwas seitlich versetzt ist!

9. Versuchen Sie erst gar nicht, alle Missionen im Alleingang



Verregnete Spannung: Ihr Begrüßungskommitee lässt bestimmt nicht lange auf sich warten ...



Frei „parken": Ein deutscher Panzerzug sichert den gepflasterten Marktplatz eines Dorfes.

Panzer-Elite-Gewinnspiel

MeatWater freut sich, Ihnen in Zusammenarbeit mit Wings Simulations und GT Interactive Deutschland ein Gewinnspiel vorstellen zu können. Um teilzunehmen, müssen Sie lediglich folgende Frage beantworten:

„Wie viele Screenshots befinden sich auf der Rückseite der Panzer-Elite-Schachtel?"

Schreiben Sie die Antwort bitte auf eine ausreichend frankierte Postkarte und schicken Sie diese bis zum 1. März an

MeatWater/CreaDesign
Stichwort: „Panzer Elite"
Beusenstraße 2
D-48346 Ostbevern

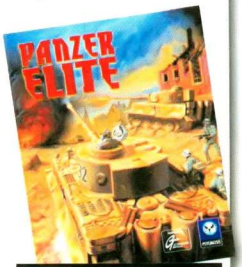
oder per E-Mail an

gewinnspiel@meatwater.de

Vergessen Sie bitte in beiden Fällen nicht Ihre Adresse!
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Folgende Gewinne winken den richtigen Einsendern:

1. **Preis:** Ein *Panzer Elite*-Spiel mit den Autogrammen der Programmierer plus ein streng limitierter Revell-Bausatz mit zwei hochwertigen Panzermodellen.





2. **Preis:** Ein streng limitierter Revell-Bausatz mit zwei Panzermodellen
3. **Preis:** Ein *Panzer Elite*-Spiel mit den Autogrammen der Programmierer
4. **Preis:** Einmal *Panzer Elite*

zu erledigen. Suchen Sie Anschluss zu verbündeten Einheiten, wann immer dies möglich ist, und lernen Sie, Ihre Wingmen geschickt einzusetzen!

Panzer Elite Development Group (PEDG)

Gegründet wurde die *„Panzer Elite* Development Group", kurz PEDG, von Michael J. McConnell und Michael Peters. Die beiden beabsichtigen, *Panzer Elite*-Fans in Zukunft diverse Add-Ons zu „bescheren". Laut Ankündigung auf ihrer Website wollen sie sogar mit gänzlich neuen Panzermodellen aufwarten. Zurzeit sind Panzer der Briten aus den Kriegsjahren 1942-45 in Arbeit.

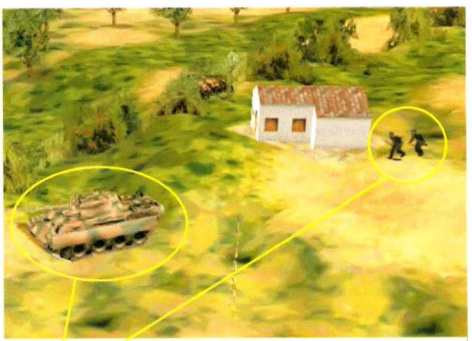
Das erste „Add-On"

Irgendwie scheint der Name „Michael" in Panzerkreisen sehr populär zu sein. Michael Y. aus Australien war jedenfalls der erste und bislang fleißigste Bastler unter den *Panzer Elite*-Freaks. Mit einem inoffiziellen Patch sorgte er bereits bald nach Erscheinen von *Panzer Elite* für Furore. Selbstverständlich finden Sie die aktuellste Version auf der Cover-CD dieser Ausgabe. Hier die wichtigsten Nachbesserungen im Überblick:

1. Die Ziel- und Treffsicherheit der Einheiten des Computergegners ist deutlich „menschlicher". Die Treffsicherheit auf kurze Distanzen wurde erhöht, um dem Kampfgeschehen mehr Realismus zu verpassen.
2. Schwingen Sie sich nun in den PzII, PzIII, Tiger I, Königstiger, M3, Grant/Lee, M5, 105mm Sherman, Hetzer, Marder III TD sowie M10 TD! Ihren Wingmen stehen sogar noch mehr Fahrzeuge zur Verfügung (immer in Abhängigkeit der Verfügbarkeit zum gegebenen Zeitpunkt).
3. Die Wingmen sind viel geschickter, wenn es darum geht, Formationen zu wechseln und diese im Vormarsch zu halten.
4. Diverse Fahrzeug-Grafiken wurden angepasst.
5. Leuchtspurgeschosse hinterlassen auf ihrer Flugbahn keine Rauchwölkchen mehr.
6. Das Öffnen/Schließen der Luke wird nun nicht mehr vom neutralen Sprecher kommentiert. Stattdessen ertönt das entsprechende Geräusch.



Ein ausgebrannter Sherman-Panzer auf einer Straßenkreuzung: Die Kleinstadt (Castelvetrano) glänzt mit hohem Detailreichtum.



Ein Panther sichert eine Wegbiegung: Beachten Sie die beiden Infanteristen, die im Schutz des Panzers zu dem Haus schleichen!

Auf der Cover-CD

Offizieller Patch 1.07
Der aktuelle Patch: ein Muss für alle *Panzer Elite*-Spieler
patch107.exe

Particle-Editor
Erlaubt Veränderungen der im Spiel vorkommenden Explosionseffekte!
particles.exe

Michael Ys inoffizieller Patch
Allererstes Add-On für *Panzer Elite*: in der deutschen und englischen Version.
m_y_v20ger.exe
m_y_v20.exe

Desktop-Hintergrund für Panzer Elite
Für den Windows-Desktop finden Sie diesen gerenderten Opel-Blitz-Lkw
Opel_Blitz.jpg

Saitek PC Dash Karte
Für alle Besitzer dieser Zusatztastatur!
dash.exe

Panzer Elite im Internet

Links	Inhalte
http://www.panzerelite.com	Offizielle Website
http://www.ozemail.com.au/~prefBu/PE.htm	Michael Y.s *Panzer Elite*-Goodies
http://pedg.tripod.com/	*Panzer Elite* Developers Group
http://members.xoom.com/Daly_Jr/usa.htm	1st Armored Group (Online-Division)
http://www.geocities.com/Pentagon/Barracks/8526/wolfbrigade.htm	Wolf-Brigade (Online Brigade)
http://206.160.0.203/PE.htm	Signal's *Panzer Elite*-Website

Need for Speed 4



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
16 Jahre, Schüler aus Gütersloh
http://www.n4s.de

„Es geht bei EA nun wieder Schlag auf Schlag. Schon im März soll NFS Porsche in den Läden stehen. Richtig freuen mag ich mich (noch) nicht, da durch diese Rasanz die Qualität leiden könnte."



NFS 5 kommt im März

Kaum berichteten wir in der vergangenen Ausgabe über *NFS 5*, schon steht mit Ende März das internationale Veröffentlichungsdatum fest. In Deutschland wird das Spiel allerdings schlicht *Need For Speed Porsche* heißen. Kritische Fans fürchten allerdings, dass sie ein Vollpreis-Add-On mit einem lediglich in Nuancen veränderten Spielkonzept sowie leicht verbesserter Grafik erwarten könnte. Zumindest durch die Thematik wird sich *Need for Speed 5 – Porsche Unleashed*, so der US-Titel des Spiels, von den Vorgängern unterscheiden: Es sollen Porsche-Fahrzeuge aus vier verschiedenen Perioden der Unternehmensgeschichte des Herstellers vorgestellt werden. Wie bereits in der vergangenen Ausgabe angekündigt, sollen auf diese Weise etwa 80 Wagen zusammenkommen. Den geistigen Nachfolger des Karriere-Modus aus *Brennender Asphalt* stellt der Spielmodus „Porsche Evolution" dar: Wenn Sie eine bestimmte Anzahl von Rennen gewonnen haben, schreiten Sie in eine spätere Ära der Porsche-Geschichte mit komplett anderen Vehikeln vor. Haben Sie Ihren Boliden aus der vorherigen Ära gehegt und gepflegt, besteht die Möglichkeit, ihn als Sammlerstück zu verkaufen und auf einen Wagen neueren Datums umzusteigen. Mangelt es an Fahrzeugleistung, gibt es wie schon beim Vorgänger die Option, gegen Bares Upgrades wie beispielsweise breitere Reifen oder aerodynamischere Teile zu erstehen. Dadurch wird auch die Individualität der Wagen und damit der Wiederverkaufswert gesteigert. Erfreulich ist, dass *Porsche Unleashed* nicht – wie *Motor City* – auf der *NFS IV*-Grafikengine basiert, sondern mit dem Augenmerk auf mehr Realismus neu entwickelt wurde. Das „Schadensystem" des Vorgängers wurde übernommen, allerdings sollen sich die Schäden nun stärker auf das Fahrverhalten der Wagen auswirken. Gespannt dürfen Sie auf die neue 4-Punkte-Fahrphysik sein, die im Grunde schon in *Brennender Asphalt* in Perfektion hätte vorhanden sein sollen.





Zeitreise: In Need For Speed Porsche treffen Sie von antik bis modern auf Porsche-Wagen aller Firmenepochen.

Motor City Website

Überraschend stellte EA kürzlich die offizielle *Motor City*-Website unter http://207.207.66.178/ fertig. Neben dem „Showroom" und der wenig informativen „Motor City Gazette" ist die Seite wegen ihres im Stil des Menüsystems von *MC* gehaltenen Layouts und der zahlreichen neuen Screenshots aus dem kommenden Spiel sehenswert. Wer Wert auf mehr Informationsgehalt und deutsche Sprache legt, sollte einmal den Besuch von http://nfsmotorcity.gamesweb.de/ erwägen. Dort gibt es in optisch ansprechender Form die



Neuer Motor-City-Screenshot von der offiziellen Internet-Seite: ein Ford Coupé von 1932.



Neu im Netz: Im Stil der Motor-City-Menüs präsentiert sich die dazugehörige Website mit aktuellen Neuigkeiten zum Spiel.

erste deutsche *Motor City*-Seite. Jede Menge Previews, Screenshots und Videos lassen kaum Wünsche offen – vorbeischauen lohnt sich.

Diesel-Power auf der Cover-CD

Neumodische Diesel verbrauchen nicht nur weniger Kraftstoff, sondern verblüffen auch durch beeindruckende Elastizitätswerte bei niedrigen Drehzahlen. Warum also kommt kaum jemand auf die Idee, Diesel-Flitzer für *NFS IV* zu machen? Dem, der einmal den BMW 330d von Stefan Buzinec (www.buzipage.notrix.de) Probe gefahren hat, wird dieser Umstand noch unverständlicher erscheinen: Der 330d übertrifft die anderen im Internet erhältlichen 3er nicht nur in puncto Modulierung, sondern schafft es auch, realistisch die Eigenarten eines Diesels zu simulieren. Wie das 184 PS starke Original prägt ihn eine kleine Anfahrschwäche, die aber dank des Schubs bei niedrigen Drehzahlen jenseits der 120 km/h bald vergessen ist. Auf schnellen Kursen wie Celtic Ruins gelingt es dem geübten Fahrer gar, permanent im vierten Gang zu bleiben, um seine Konkurrenten bequem im Rückspiegel zu betrachten. Wie gewohnt gibt es auch den 330d auf der Cover-CD.

Leckerbissen von EA

EA hat es tatsächlich geschafft, für *NFS IV* im direkten Vergleich zum Vorgänger attraktivere Autos als Add-Ons anzubieten. So ein Add-On ist auch das BMW M Coupé: 350 nm sowie 321 PS ergeben nicht nur 100 PS pro Liter Hubraum, sondern auch einen Sportwagen, der bisher seinesgleichen sucht. Der aus dem M3 bekannte BMW Reihensechszylinder entwickelt auch in der *NFS 4*-Version einen gigantischen Vorwärtsdrang, bis er schließlich bei 250 km/h abgeregelt wird. Wagen Sie es, das Drehzahlband eines jeden Ganges komplett bis in den roten Bereich auszuschöpfen, so kann dem M Coupé so schnell kein anderes Auto in seiner Klasse das Wasser reichen. Ein Kaufpreis von knapp 100.000 DM mag zwar verglichen mit einem Porsche 911 ein Schnäppchen sein, doch wird der Rassewagen für die meisten wohl dennoch nur ein Traum bleiben. Nichtsdestotrotz sollte auch manchmal das Träumen erlaubt sein, weswegen jedem *NFS 4*-Fan die Installation des M Coupés von der Cover-CD ans Herz gelegt sei.

Screenshot des Monats

Vergangenen Monat haben wir es noch gehofft, jetzt ist es Realität: Der Screenshot-Wettbewerb von *Need For Speed 4* geht in die nächste Runde. Der Gewinner des Monats erhält dank Electronic Arts ein seltenes Bullfrog-Pack. Das Pack enthält jeweils ein *Theme Park*-T-Shirt, einen *Theme Park*-Rubic's-Cube und eine Bullfrog-Armbanduhr. Der erste glückliche Gewinner heißt **Tristan Schnug** und kommt aus Duisburg. Tristan enttarnt mit seinem Screenshot einen üblen Grafikbug aus *NFS 4*. Wenn auch Sie mitmachen möchten, schicken Sie Ihren spektakulärsten Screenshot an ptrichters@gmx.de.



Reise zum Mittelpunkt der Erde: Tristan Schnug versinkt mit seinem Wagen in einem der seltenen Grafikfehler.

Auf der Cover-CD

Zwei neue BMW:
M Coupé und 330d (NFS 4)
BMW-Fans haben diesen Monat Glück gehabt, so viel des Guten wird es so schnell nicht wieder geben. Dennoch sind beide auch für Nicht-BMW-ler mehr als lohnenswert.
bm3d.zip
BMWMC G.exe

NFS Wizard (NFS 4)
Aktuelle Version mit der Möglichkeit, die BNK-Sound-Dateien zu editieren.
NFSWIZ04.exe

NFS Wizard

Jesper Juul-Mortensen erfreut Cardesigner mit der neuen Version seines beliebten NFS Wizards: Ab jetzt ist es nun endlich möglich, die „BNK"-Dateien aus *NFS 4* zu editieren. „BNK"-Dateien sind das Format, auf das *NFS* zur Wiedergabe von Geräuschen wie beispielsweise einer Polizeisirene zurückgreift. Natürlich gibt es auch diese Version ergänzend zum NFS Wizard aus der letzten Ausgabe auf der Cover-CD.



Diesel im Tank: Den BMW 330d für NFS 4 haben wir für Sie auf die Cover-CD gepackt.



Das BMW M Coupé: Diesen schmucken Wagen von EA finden Sie auf unserer Cover-CD.

NHL 2000



Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen NHL 2000 noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel
18 Jahre, Schüler
http://www.gmi2000.de

„Das Ereignis diesen Monat war für mich ganz klar der PC Action Offline Cup, und im Speziellen meine Partien gegen Salzgitter, die wohl die besten NHL-Spiele waren die ich je gemacht habe!"







Prima Stimmung herrschte bei der PC-Action-Meisterschaft, die Lukas Altrichter (rechtes Bild, zweiter von rechts) gewann.

Das Ende des spannendsten Spiels in Hannoversch Münden: Holmstrom beendet nach 37 Minuten Verlängerung das Zittern, indem er mit dieser schönen Direktabnahme das 5:4 für die Riedering Redwings erzielt.

Lukas Altrichter PC-Action-Meister

Am 22. und 23. Januar wurde der PC-Action-Cup in Hannoversch Münden ausgetragen und der Jüngste im Feld, Lukas Altrichter aus Radolfzell, ließ mit seiner kompromisslosen Defensivtaktik alle alt aussehen. Jedes Team hatte zehn Spiele zu bestreiten und nur 16 Mannschaften sollten nach der Vorrunde noch dabei sein. Sehr zum Leidwesen der angereisten Zweitligateams gaben sich die Favoriten aus der Ersten Liga kaum eine Blöße. Keiner der Titelaspiranten war bereits nach der Vorrunde ausgeschieden, auch wenn es bei dem einen oder anderen noch einmal knapp wurde. Im Achtelfinale gab es das erste prominente Opfer. Die Kolbermoor Penguins, die von vielen als der Geheimtipp des Turniers gehandelt wurden, mussten ein für sie enttäuschendes Turnier nach Niederlagen gegen die Sabres aus Radolfzell beenden. Das Ende der ersten K.O.-Runde markierte gleichzeitig das Ende von Turniertag 1.

Erste Überraschungen

Das Viertelfinale stand auf dem Plan: Drei der vier Paarungen mussten im dritten Spiel entschieden werden, was durchaus ein Zeichen für die Ausgeglichenheit der Top-Teams war. Hier gab es auch die ersten beiden dicken Überraschungen. Die Rauxel Devils, der absolute Favorit, mussten sich in drei extrem spannenden Partien Thorsten Teuber und seinen Salzgitter Stars geschlagen geben. Das alles entscheidende 7:8 fiel erst in der Verlängerung des dritten Spiels. Die zweite Überraschung war der Sieg von Lukas Altrichter, dem jüngsten Teilnehmer mit erst 14 Jahren, und seinen Radolfzell Canadiens gegen seinen großen Bruder Stefan (Sabres).

PC für den Sieger

Nur noch vier Teams waren dabei: die Radolfzell Canadiens, die Salzgitter Stars, die Monheim Avalanche und die Riedering Redwings. Entsprechend groß war die Anspannung, als die Halbfinalspiele begannen. Beide Paarungen waren äußerst spannend und zum Schluss siegten die Teams mit den besseren Nerven. Das Finale lautete Monheim Avalanche gegen die Radolfzell Canadiens. Hier kam es schließlich zur dicksten Überraschung: Die Avalanche, die von fast allen schon als sicherer Sieger betrachtet wurden, waren sich nach dem Sieg in Spiel 1 wohl zu sicher und gingen im zweiten und dritten Spiel gegen die Radolfzell Canadiens von Lukas Altrichter sang- und klanglos unter. Der Sieger durfte sich über einen

Auf der Cover-CD

Grafik-Zusatz
Mit diesem Update von Thomas Hickl bringen Sie die 28 Stadien optisch auf den aktuellsten Stand.
te_28arenas.exe

Tipps & Tricks
So kommen Sie sicher zum Torerfolg.
Nhl2k014.hlt
Nhl2k015.hlt
Nhl2k016.hlt
Nhl2k017.hlt
Nhl2k018.hlt
Nhl2k019.hlt
Nhl2k020.hlt
Nhl2k021.hlt

neuen PC freuen, den Electronic Arts gesponsert hatte.

Tipps & Tricks für Torhungrige

Wie bei fast allen Versionen gibt es auch bei *NHL 2000* Spielzüge, die fast immer zu einem Tor führen. Ob man diese Programmfehler ausnutzen will oder nicht, bleibt jedem selber überlassen. Schön sind die dadurch erzielten Tore zwar nicht, aber äußerst effektiv. Wenn Sie schon immer mal einen *NHL*-Spieler mit roten Augen brüllend durchs Zimmer hüpfen sehen wollten, dann sind diese Tipps genau das Richtige für Sie!

Das UFO-Tor ...

... gehört zum Gemeinsten, was man seinem Gegner antun kann. Denn spätestens nach dem zweiten auf diese Art erzielten Treffer erkennt dieser das Unheil bereits im Ansatz und kann, schon während der Puck noch in der Luft ist, mit dem Fluchen beginnen. Das Beste an diesem Tor ist, dass es so einfach zur erzielen ist, dass jeder Anfänger nach ein paar Minuten Übung seine Erfolgserlebnisse hat. Sobald man in Puckbesitz ist, fährt man mit seinem Spieler ins gegnerische Drittel, legt sich die Scheibe auf die Rückhand (!), holt aus und hält den Schussknopf gedrückt, bis der PC den Schuss von selbst „abfeuert". Die nun folgende Flugphase hat dem Treffer den Namen „Ufo-Tor" eingebracht. Denn die Bahn, die der Puck beschreibt, ähnelt mehr der eines solchen Flugobjekts denn der einer Hartgummischeibe. Das Einzige, was dem Torwart bleibt, ist, dem in hohem Bogen ins Tor segelnden Schuss verdutzt hinterherzuschauen und mit den Armen zu fuchteln. Mit ein bisschen Übung beträgt die Erfolgsquote bei diesem Schuss mindestens 50 Prozent. Hart für den Gegner, aber sehr lustig!

Der Tunnel

Für alle, die es nicht so offensichtlich machen wollen, gibt es noch jede Menge anderer Möglichkeiten, den Puck mit hoher Wahrscheinlichkeit in die Maschen zu bugsieren. Eine ist der Schuss von der Bande, der dem Torwart in fünf von zehn Fällen durch die Schoner rutscht. Hierfür muss man nicht viel üben, denn wie schon beim genannten Ufo-Tor handelt es sich um einen simplen Schuss. Man fährt mit einem Spieler an der Bande entlang, holt weit aus und wenn man auf Höhe des Bullykreises ist, lässt man die Schusstaste los (Vorhand). Meistens schlittert der Puck durch die Schoner des Keepers ins Netz oder auf der Torlinie entlang, was einen Nachschuss geradezu herausfordert. Genau wie bei den in der letzten Ausgabe beschriebenen „Abfälsch-Toren" ist auch hier etwas Übung nötig. Wie eingangs bereits erwähnt, können Experten auf derart schmutzige Tricks verzichten – die GML-Spieler beispielsweise verstoßen nie gegen diesen Ehrenkodex. Aber es ist zumindest gut zu wissen, dass man könnte, wenn man wollte ...



Der sogenannte Ufo-Treffer in der Entstehung: Der Spieler zieht im Angriffsdrittel ganz locker mit der Rückhand ab ...



... die Hartgummischeibe fliegt wie eine Untertasse in hohem Bogen gen Tor ...



... und landet im Netz. Der Torhüter fuchtelt nur hilflos in der Luft herum.

Neues aus der German Modem League

Der Januar war für die GML ein turbulenter Monat. Die Rückrunde der Saison 2000/1 hatte begonnen und die OPEN 5 waren im Halbfinale angelangt.

Modemgruppe

Die Modemgruppe der GML, die aus nur noch zwölf Teams besteht, ist momentan die einzige Gruppe, in der die Vorentscheidung um den Einzug in die Playoffs bereits gefallen ist. Von den vier Teams, die im Moment auf den Plätzen 9 bis 12 stehen, hat kein Team mehr eine realistische Chance auf den Einzug in die Endrunde. An der Spitze behaupten sich die Langenfeld Flyers, die wohl einen Start/Ziel-Sieg hinlegen, wenn nicht noch ein Wunder geschieht. Im Gegensatz zum vergangenen Jahr ist die diesjährige Modemliga eine klare Sache.

ISDN-Gruppe

Im krassen Gegensatz zur Modem-Gruppe stehen die beiden ISDN-Gruppen. An der Spitze sind die Entscheidungen zwar bereits gefallen, aber das nimmt den bevorstehenden Spielen nichts von ihrer Spannung. Denn sowohl im Abstiegskampf als auch im Kampf um die Playoff-Plätze ist noch jede Menge Brisanz vorhanden. In Gruppe 2 liegen die Plätze 7 bis 11 innerhalb von vier Punkten Abstand und in Gruppe 1 ist sogar für den momentanen Dreizehnten aus Fuchstal, Andreas Nagler, noch alles drin.

GGL: Die Zweite Liga

Die Einführung der Zweiten Liga entpuppte sich spätestens in der Rückrunde als Erfolg. So viel Spannung wie hier gibt es sonst nirgends in der GML. Die Plätze 3 bis 6, die zur Teilnahme an den Aufstiegs-Playoffs berechtigen, sind hart umkämpft. Und auch der zweite Platz, der den direkten Aufstieg in die höchste Spielklasse bedeutet, ist noch nicht vergeben. Einzig und alleine die Kolbermoor Penguins stehen schon mit fast hundertprozentiger Sicherheit als Aufsteiger fest. Mit 22 Spielen und nur einer Niederlage gegen die Hainburg Sabres, die ebenfalls um den Aufstieg kämpfen, sind sie unangefochten das stärkste Team der GGL.



Da hilft keine Beschwerde. Wer zu hart spielt, wird auch in der GML bestraft. Hier gibt's zwei Minuten für die Flames.

FIFA 2000



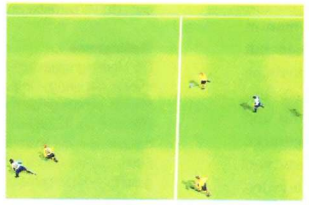
Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur *FIFA*-Serie von EA Sports. Außerdem erfahren Sie aktuelle Trends zu *FIFA 2000* und verfolgen das Geschehen in der ISDN/Modemliga FML.

Henry van Boxtel
28 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/FIFA
Email: FML-Leiter@web.de

„Die Umstellung auf FIFA 2000 und die damit verbundenen Planungen bezüglich des neuen FML-Patches und notwendiger Regeländerungen erzwingen eine Verschiebung des Saisonstarts."

FIFA 2000 – Wege zum Erfolg

Wenn Sie in ihrer nächsten *FIFA*-Partie siegreich sein wollen, sollten Sie versuchen, folgenden Spielzug durchzuführen, der zu der Kategorie Tore mit Ansage gezählt werden kann. Eine 3-4-3 Formation, bei der die äußeren Mittelfeldspieler mit Vor- und Rückwärtsbewegung dargestellt werden, sowie die Einstellungen „Angriffspiel" – Konter, „Passvorliebe" – Lang sind bei folgendem Spielzug nützlich. Bauen Sie ihr Spiel über die Flügel auf. Versuchen Sie an der Seitenlinie entlang in Richtung gegnerisches Tor zu laufen. Sobald Sie mit dem Ball ungefähr auf Höhe des 16m-Raumes sind, schlagen Sie eine lang gezogene, hohe Flanke in den Strafraum. Senkt sich der Ball in den Strafraum, müssen Sie nur noch mit dem Mittelstürmer einköpfen. Dazu halten Sie einfach – noch bevor der Ball den Stürmer erreicht – die C-Taste gedrückt (MS Sidewinder Gamepad), bis der Kopfball ausgeführt ist. Wichtig ist, beim Kopfball darauf zu achten, dass Sie in die kurze obere Ecke zielen. Auf diese Weise erzielen Sie fast immer spielend leicht ein spektakuläres Tor.



Der Ausgangspunkt des Spielzuges ist wieder einmal der Paß auf den Flügel - Standard bei FIFA 2000.



Schlagen Sie dann die Flanke lang und hoch in Richtung zweiter Pfosten, aber nicht zu dicht vor das Tor.

Halten Sie die Kopfball-Taste gedrückt, bis der Kopfstoß ausgeführt wurde.

FML – Aktuelles

Der Pokalsieger der vierten FML- Saison ist der erfolgsverwöhnte TSV 1860 Salzweg. Nach dem errungenen Meistertitel der letzten Saison konnte sich Matthias Dick durch den Sieg im Pokalfinale gegen Markus Relotius (FC



Ähnlich wie bei NHL ermöglicht „öfter mal draufhalten" das eine oder andere Abstauber-Tor.

Auf der Cover-CD

Replay-Organizer, Savegames

Replays bequem umbenennen, sortieren, löschen und hinzufügen können Sie nun auch mit *FIFA 2000*. Der Replay Organizer für *FIFA 2000* funktioniert genau wie sein *FIFA 99*-Pendant. Der offizielle Patch von EA Sports für *FIFA 2000* beseitigt unter anderem Probleme mit diversen 3dfx-Karten.

replayorg2000.zip
fifa2000_patch.exe (Updates)
Tore.zip

Bunderhee) nun bereits den zweiten Titel sichern.

Durch die Teilnahme an den Play Offs um die Meisterschaft ist für den TSV außerdem auch noch das Double möglich. Bislang ist der TSV in den Play Offs ebenso wie die Dinkelkicker Nienborg und die Frankfurt Devils ungeschlagen.

In allen Gruppen der Premier League schaffte in der abgelaufenen Spielzeit jeweils ein Aufsteiger den Sprung in die Play Offs um die Meisterschaft. In der Gruppe B müssen nun sogar zwei „etablierte Teams" für mindestens eine Saison Abschied von der Premier League nehmen. Die Stuttgart 21er und die Hannover Turtles schafften den Klassenerhalt nicht. Von den Aufsteigern in die Premier League ist vor allem von den Teams FC Bunderhee (Pokalfinalist) und OFC Neugersdorf (Stefan Berndt) einiges zu erwarten.

In der neuen Saison, die aufgrund einer Abstimmung mit einer knappen Mehrheit von 62% der Stimmen für *FIFA 2000* mit dem neuesten Ableger der Fußballserie von EA Sports gespielt wird, wird nun eine dritte Liga eingeführt. So wird auch in der zweiten Liga nicht nur um den Auf-, sondern auch um den Abstieg gespielt. Durch die Umstellung der Liga auf *FIFA 2000*, erwarten viele einen „Machtwechsel" an der Spitze. Da auch nach der Umstellung auf *FIFA 2000* wieder mit einem FML-Patch gespielt wird, der das Spiel realistischer machen soll, wird momentan ein Speedpatch getestet, den Sie auch auf der Cover-CD finden. Dieser Speedpatch wird als Ausgangspunkt für Modifikationen der Spielerwerte dienen. In den nächsten Wochen soll es nun doch wieder eine neue Version des Fed (*FIFA*-Editor von Chau Lee) geben, der ein beliebter Klassiker in der Onlinegemeinde ist und den Sie nach der Veröffentlichung auch auf der Cover-CD der PC Action finden werden.

FML – Spielerporträt



Heinz Strate ist mit 13 Jahren der jüngste Spieler der FML.

Heinz Strate (13 Jahre alt, Trainer der Faro Bulldogs) vor, der seit der dritten Saison in der FML spielt und deren jüngster Spieler ist. In der vergangenen Saison erspielte er sich den dritten Platz in der Gruppe B der 2. Liga, der ihn für den Aufstieg in die Premier League qualifizierte.

1. Wie bist du auf die FML gekommen, Heinz?
Ich suchte nach einer *FIFA 99*-Modemliga, fand jedoch nur Ligen mit konfusen Regeln oder wildem Transfergehabe. Anfang 99 las ich dann in der PC Action einen Artikel über die FML. Dieser Beitrag weckte mein Interesse.

2. Was begeistert dich an diesem Spiel?
Viel. *FIFA 2000* ist derzeit einfach das beste Fußballspiel für den PC. Ich begleite die *FIFA*-Serie seit der 98er Version. Schade finde ich aber, dass die 2000er-Version etwas actionlastig geriet und somit keine reinrassige Simulation mehr ist. Dadurch gibt es seltener richtig schön anzusehende Spielzüge, sondern oft nur Rumgegrätsche und schnelle Pässe, die dann zu einem Standardtor führen. Außerdem würde es mir sehr gefallen, wenn sich EA Sports die Lizenzrechte für originale Gesichter besorgen würde.

3. Deine Aufstellung , deine Spielart, deine Stärken?
In der letzten Saison spielte ich mit den Faro Bulldogs (original SV Werder Bremen), denen ich auch diese Saison noch treu bleibe. Meistens spiele ich das offensive 3:4:3 System. Je nach Lage kommt es allerdings auch mal vor, dass ich die Aufstellung schnell auf 5:2:3 ändere. So kann ich den Ball schnell aus der eigenen Abwehr nach vorne schlagen kann und verschaffe mir einen Vorteil, da der Gegner oft nur mit drei Spielern in der Abwehr steht. Ich spiele den Ball häufig an der Seitenauslinie entlang, schlage dann eine Flanke auf den kurzen Pfosten und brauche dann nur noch einzuköpfen. Zu 50 Prozent führt dies zum Erfolg.

4. Spielst du noch andere Spiele Online?
Auch wenn ich ein absoluter *FIFA*-Fan bin, spiele ich noch 3D-Ego-Shooter á la *Half-Life* mit dem Mod *Counterstrike*. Außerdem zocke ich gerne über die Zone (www.zone.com) den besten Titel zu der *Star Wars*-Saga, *Jedi Knight*. Gelegentlich spiele ich auch mal *C&C 3*, obwohl mich dort die Grafik nicht sonderlich anspricht!

Gewinnspiel Tor des Monats

Zum Tor des Monats Dezember in der FML wurde mit 50% der Stimmen das Tor von Rene Galuba (Cologne Flyers) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD der Ausgabe 8/99 enthalten war, können Sie dieses Tor in *FIFA 99* einbinden. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Für *FIFA 2000* gibt es nun auch den Replay Organizer den Sie auf der CD dieser Ausgabe finden. Zum Tor des Monats Dezember unter den freien Einsendungen für *FIFA 2000* wurde das Tor von Rainer Hauth gewählt. Ihre schönsten Tore können Sie per E-Mail an die Adresse von Henry van Boxtel senden. Die Gewinner dürfen sich über das Spiel zum Test des Monats der aktuellen PC Action freuen.





Zwei sehenswerte Seitfallzieher mit schönen Vorlagen wurden jeweils zum Tor des Monats gewählt.

1. Liga / Gruppe-A

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Frankfurt Devils	10	8	1	1	25	68	41
2 RW Essen	10	7	2	1	23	60	42
3 The Invaders	10	4	1	5	13	44	45
4 1.FC Union Berlin	10	4	1	5	13	45	47
5 Arminia Lünen	10	1	1	8	10	36	54
6 FC Hohenstein	10	1	0	9	3	43	63

1. Liga / Gruppe-B

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Faro Bulldogs	10	7	1	2	22	59	31
2 TSV Mecha	10	5	3	2	18	63	46
3 Sparrenhorst Uhu	10	4	4	2	16	68	57
4 VHV Hatzen	10	5	1	4	16	44	44
5 VfL Stuttgart	10	3	2	5	11	43	56
6 Hannover Turtles	10	1	0	9	3	22	68

1. Liga / Gruppe-C

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Unikellicker Mendorf	10	9	0	1	27	69	38
2 Spaichendorf	10	6	3	2	20	47	47
3 Tuckers Frauen	10	6	0	4	18	62	51
4 Mönchengla-Bach Mavericks	10	3	2	5	11	51	57
5 Cottbuser Adler	10	3	1	6	10	43	51
6 FC Kaiserslau	10	0	0	10	0	33	74

1. Liga / Gruppe-D

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Schwerin	10	8	2	0	26	81	35
2 TSV 1860 Calbweg	10	6	1	3	19	61	40
3 Mc Mall	10	5	1	4	16	62	60
4 RDOM	10	5	0	5	15	66	63
5 1. FC Cöln 99	10	3	0	7	9	44	73
6 FC Chaoten Mendorf 97	10	1	0	9	3	38	57

2. Liga / Gruppe-A

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 SC Delpicha Ebersh	10	7	1	2	22	66	38
2 Barbier Bottelbrau	10	6	1	3	19	49	33
3 SSV Feuthagen	10	5	1	4	16	52	47
4 De Ochse	10	3	2	5	11	42	46
5 VfL wa 99	10	3	2	5	11	43	52
6 De Powergirls	10	1	1	8	4	23	59

2. Liga / Gruppe-B

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Kickers Fellingen	10	8	0	2	24	70	32
2 Eintracht Trier	10	7	0	3	21	59	44
3 Hamburg	10	6	0	4	18	70	50
4 Jolly Jungen	10	5	1	4	16	43	53
5 Schoppenpetzer	10	2	0	8	6	41	61
6 Magic Boys	10	1	0	9	3	22	65

2. Liga / Gruppe-C

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Kicker Sprotten	10	7	2	1	23	50	36
2 The Voices	10	7	0	3	21	69	30
3 Plattenhall	10	6	1	3	19	48	46
4 Maddy's	10	5	1	4	16	40	37
5 FC Bergkes	10	1	1	8	4	32	48
6 Travemünde Allstars	10	1	1	8	4	19	61

2. Liga / Gruppe-D

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Cologne Flyers	10	8	0	2	24	73	34
2 Berlin Panthers	10	7	0	3	21	56	45
3 Potsdam Fools	10	4	1	5	13	43	59
4 FC Fortemanns Hasseln	10	4	0	6	12	41	51
5 Betzenicker	10	3	1	6	10	25	46
6 Plattenhall	10	2	2	6	8	42	63

2. Liga / Gruppe-E

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 Turbo Tanger	10	8	1	1	25	57	36
2 Bad Berbis	10	8	0	2	24	62	26
3 Dark Angels	10	5	0	5	15	40	42
4 FC Warstatmann 99	10	3	1	6	10	40	50
5 Öhler Eller	10	2	0	7	6	34	40
6 Hawkeye Thunderbirds	10	1	2	7	5	33	58

2. Liga / Gruppe-F

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 FC Schmiss	10	7	0	3	21	65	40
2 TC 66 Wedersleund	10	6	0	4	18	58	45
3 Lopinger Buben	10	6	0	4	18	42	34
4 Dralin's Knappen	10	5	1	4	16	63	38
5 Stuttgarter SV	10	5	1	4	16	55	53
6 VFB Hemz	10	0	0	10	0	22	87

2. Liga / Gruppe-G

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 FC Bunderhee	10	10	0	0	30	97	31
2 Wanner Barby 99	10	7	1	2	22	58	41
3 Hannover Flowers	10	5	0	5	15	51	40
4 Cologne99	10	4	1	5	13	38	63
5 Calais 99	10	3	0	7	9	41	60
6 Maddy Ducks	10	0	0	10	0	6	61

2. Liga / Gruppe-H

TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff
1 OFC Neugersdorf	10	9	1	0	28	79	35
2 FC Fierlgiers	10	7	2	1	23	74	37
3 Fleetas Berlin	10	4	2	4	14	47	42
4 FC Mainz	10	2	2	6	8	38	61
5 Zeugen Telekabi	10	2	1	7	7	36	64
6 Hamburg Pantherbees	10	1	2	7	5	37	72

Eine spannende Saison ist vorbei. In der neuen Spielzeit werden durch die Umstellung auf FIFA 2000 die Karten neu gemischt.

C&C 3: Tiberian Sun



Alexander Dilthey ist Mitbegründer der deutschen C&C-Fansite TiberianSun.de, die auch von Westwood unterstützt wird.

Alexander Dilthey
18 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.ccin.de
webmaster@ccin.de

„Ich bin überzeugt, dass FireStorm C&C 3 wirklich weiterbringt!"

Operation: CCIN

Einige Leser der letzten Ausgabe werden sich gewundert haben, wieso sie unter der URL http://www.ccin.de nun doch noch das „alte" TS.de fanden. Dafür gibt es einige Gründe: Wir hatten uns entschlossen, das Design noch einmal grundlegend zu überarbeiten – das Resultat ist wirklich eindeutig besser als das, was wir in der letzten Ausgabe als Screenshot gezeigt hatten. Ein weiterer Grund war, dass es einige Probleme mit der Erstellung der Inhalte gab, die wir nun aber im Griff haben. Das heißt im Klartext: Unter http://www.ccin.de (oder als Alternative http://ccin.gamesmania.de) gibt es eine völlig neue Seite zu bewundern – mit aktualisierten Inhalten und einer riesigen Download-Liste! Aber sehen Sie selbst!

Die Domain TiberianSun.de

Zurzeit (18.01.2000) befinden wir uns in einer ziemlich interessanten Situation: Unsere Seite heißt TS.de, die ehemals zugehörige Domain TiberianSun.de linkt aber auf eine Konkurrenzseite – wer jetzt http://www.tiberiansun.de in seinen Browser eingibt, wird zu http://www.cncx.de weitergeleitet. Der Grund: Marius Czyz, ehemaliger Webmaster bei TS.de und Domain-Inhaber, hat sich entschlossen, die Weiterleitung auf cncx.de zu ändern.

Daher ist die ganze deutsche Community zurzeit etwas verwirrt: Wer eigentlich auf TS.de will, kommt nicht hin, wenn er die alte Domain eintippt. Daher schmückt sich cncx.de jetzt mit dem Beinamen „größte deutsche TS-Page". Und, da wir gerade in der Zeit der großen Änderungen sind, wurde cncx.de direkt noch ein neues Design verpasst. Nicht schlecht, wenn auch ein bisschen unübersichtlich. Ein kurzer Besuch lohnt sich daher auf jeden Fall. Ob sich am momentanen Domain-Chaos in absehbarer Zeit etwas ändert, wissen wir derzeit noch nicht genau. Eventuell hat sich die ganze Sache bis zum Erscheinen dieser Ausgabe auch schon in Wohlgefallen aufgelöst …



Der Screenshot bietet viel Raum für Spekulationen: Ist die Kodiak abgestürzt?

Neue FinalSun-Version

Matthias Wagner hat die Version 0.91 des beliebten Karteneditors FinalSun veröffentlicht. Unter anderem ist diese

Blitz-News

Neuer Patch
Es gibt einen neuen Patch: v1.17 A. Nötig wurde der Patch, weil es möglich war, Gebäude beliebig auf der Karte zu platzieren

RSN schließt
(http://www.risingsunnetwork.com)
RSN ist in den „inaktiven Status" gewechselt: Die Seite bleibt online, Updates finden aber nicht mehr statt!

TSG schließt
(http://www.tiberium.de)
TSG schließt ebenfalls seine Pforten.

WWU nur noch Portal
(http://www.ww-underground.com)
Westwood Underground ist ab jetzt nur noch eine Portalseite für die „Hosted Sites". Das, was WWU an eigenen Inhalten hatte, bleibt wohl online, wird aber nicht mehr aktualisiert.

CnCBase noch nicht online
Die groß für den 12.12.1999 angekündigte Seite „CnCBase" (http://www.cncbase.de) ist immer noch nicht online gegangen …

Neue deutsche Renegade-Seite
(http://www.renegade.de.gs)
Es gibt eine neue deutsche Seite, die sich ausschließlich mit *C&C: Renegade* beschäftigt: das „Renegade Information Network". Aufgrund des ziemlich schlechten Designs und der kaum vorhandenen Inhalte lohnt sich ein Besuch aber derzeit nicht.

FireStorm-Gerücht
Gerüchten zufolge kommen die Schauspieler James Earl Jones (Solomon) und Michael Biehn (McNeil) nicht in den *FireStorm*-Videos vor. Wenn das stimmt, kann man davon ausgehen, dass die von ihnen gespielten Charaktere auf irgendeine Weise sterben.

Auf der Cover-CD

FinalSun
Der Editor in der neuen Version 0.91
Finalsun.exe

TiberianSun-Patch
Der neue Patch v1.17a (deutsch)
TS117ade.exe

Version auf der Heft-CD, für die stets aktuelle Version sollte man die von uns gehostete Page http://finalsun.gamesmania.de besuchen. Eine kurze Übersicht über die neuen Features:

- Mehrsprachig (deutsch) in bereits vielen Bereichen
- Tags für Team-Typen
- Tipps
- Assistent für neue Karten verbessert
- Einige Beschriftungsfehler verbessert
- Einige Bugs entfernt (Alt-Tab ist wieder möglich)
- Bessere Unterstützung für Häuser
- Basis-Knotenpunkte funktionieren jetzt korrekt
- AITriggerTypes werden besser unterstützt
- Unterstützung für Zwischensequenzen und für andere einzelspielerspezifische Dinge
- Kartenansicht erneut beschleunigt

Kurz gesagt: *FinalSun* hat sich von einem Tool für hartgesottene Fans zu einem respektablen und benutzerfreundlichen Karteneditor entwickelt! Unbedingt ausprobieren!



Seltsame Pflanzen und eine neue Art des Tiberiums wuchern auf der Erde ...

FireStorm – FAQ

Was ist *FireStorm* überhaupt?
FireStorm ist die Missions-CD zu *Tiberian Sun*.

Wo ist der Unterschied zwischen HyperWire und FireStorm?
HyperWire ist ein kostenloses Add-On, das Mehrspieler-Modus verbessert und automatisch via AutoUpdate heruntergeladen wird. *FireStorm*, die Missions-CD, ist dagegen zum Beispiel mit *Der Ausnahmezustand* oder *Der Gegenangriff* vergleichbar und natürlich nicht kostenlos.

Was kann ich von *FireStorm* erwarten?
Neue Videos, neue Charaktere, neue Einheiten, eine Menge Überraschungen...

Wird in Sachen Storyline davon ausgegangen, dass die GDI den zweiten Tiberiumkrieg gewonnen hat? Oder war NOD überlegen?
„Offiziell" hat die GDI den zweiten Tiberiumkrieg gewonnen, der NOD-Computer CABAL hat anscheinend die Kontrolle über die Bruderschaft erlangt.


CABAL ist der neue Führer der Bruderschaft in FireStorm.



Der Übersichtsbildschirm von einem der neuen Multiplayer-Modi, die auf dem Add-on FireStorm enthalten sind.

Deutsche Mod-Entwickler

Wir haben uns mit Claudius Spellmann, im Internet besser bekannt als [UCD]REAPER, über Mods für *C&C 3* unterhalten.

PC ACTION: Du bist Mitglied bei den UCD, einem Mod-Entwickler-Team. Was genau macht ihr?
REAPER: Wir machen Mods für *C&C 3* und alles, was in diesem Zusammenhang Spaß macht. Wir versuchen, bei unseren Projekten darauf zu achten, dass sie ausbalanciert sind (GDI und NOD).

PC ACTION: Was habt ihr bis jetzt schon alles gemacht?
REAPER: Wir haben ein Update herausgebracht, womit man ein Bedrohungsradar aktivieren kann. Zurzeit arbeiten wir gerade an einem Mod namens „Infantry Force", dabei geht es hauptsächlich um Häuserkampf in einer Stadt zwischen Infanteristen. Mit unserem ersten Versuch haben wir eigentlich nur schlechte Erfahrungen gemacht, weil das Mod andauernd abstürzte. Danach haben wir dann immer nach dem Motto „Try again" weitergemacht.

PC ACTION: Wenn jemand bei euch mitmachen will, wo kann er sich dann melden? Und welche Qualifikationen muss er haben?
REAPER: Also, erstens ist jeder willkommen, der mitmachen will. Natürlich gibt es auch irgendwann eine Grenze in Sachen Mitglieder. Die Leute müssen keinerlei Erfahrung haben – „learning by doing" ist bei uns ein entscheidender Grundsatz! Wenn irgendjemand wirklich Interesse hat, dann soll er sich bei UCD.Reaper@Lycos-mail.com melden.

Voraussichtlich werden die UCD eine Page eröffnen, die von den C&C Information Networks gehostet wird. Wahrscheinlich steht die Site schon, wenn diese Ausgabe erschienen ist. Mehr zu den UCD und zur Mod-Entwicklung im nächsten Heft

StarCraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen StarCraft/Brood-War-Seite „BroodWar.de"

Arne Bleckwenn
17 Jahre, Schüler aus Schellerten
http://www.broodwar.de

„Professionelles Gaming ist die Zukunft, das zeigen eindrucksvoll die Erfolge von [Def]Kosh sowie die Begebenheiten in Korea ..."



Direkt vom Zeichentisch eines begabten StarCraft-Fans: ein wütender Hydralisk.



Die Auseinandersetzungen der verschiedenen Rassen in StarCraft arten manchmal in gigantische Schlachten aus. Hier sehen Sie einen kleinen terranischen Stoßtrupp auf dem Weg zum Gegner.

[Def]Kosh spielt sich nach Korea

Die Welle des professionellen Gamings hat nun endgültig auch Deutschland erreicht: André Fleischmann, 16 Jahre, alias [Def]Kosh, der jüngst durch seinen Sieg bei der PGL (siehe PC Action 02/2000) auf sich aufmerksam machte, wurde von KBK und Blizzard nach Korea eingeladen, um dort um Preise von einigen tausend Mark zu spielen – Flug- und Hotelkosten etc. übernimmt der Veranstalter. Aus diesem Anlass präsentiert PC Action auf Seite 176 einen Bericht über das Turnier, André sowie über Korea und das professionelle Online-Gaming.



Dieses Hintergrundbild der beliebten Kerrigan finden Sie auf der Cover-CD.

Auf Reisen

Auch die drei international bekannten *SC*-Spieler X'Ds~ Grrrr..., Maynard und Pillars sind auf dem Weg nach Korea. Alle drei haben einen Vertrag mit der koreanischen Firma Pro eSports Inc. unterschrieben, wonach sie eine Zeit lang in Seoul studieren können. Als Gegenleistung haben sich X'Ds~Grrrr..., Maynard und Pillars bereit erklärt, über drei Monate hinweg an so vielen Live-Turnieren wie möglich teilzunehmen. Die erste Herausforderung, der sich die Drei stellen, ist das KBK 3vs3 *Brood War*-Turnier, welches Mitte Januar stattfindet.

Antioch Chronicles

Auspex Turmalis, Schöpfer und federführender Kopf hinter der weltweit bekanntesten (und vielleicht besten) *StarCraft*-Kampagne *The Antioch Chronicles*, hat die Arbeiten an seinem Projekt fortgesetzt. In dem mittlerweile dritten Teil der Kampagne wurden nun auch Hintergrundmusik und Soundeffekte für Einheiten eingebunden. Die Story wurde ebenfalls noch feiner ausgearbeitet, womit die Kampagne nun ihresgleichen sucht und insgesamt gesehen so gut ist, dass man sich es einfach nicht leisten kann, sie nicht gespielt zu haben. Nähere Informationen erhalten Sie unter http://antioch.tech-base.com/.

Turnier-News

Der SG Clan gewann das i2e2/Starcraft.org-2v2-Turnier gegen den X'Ds Clan letztlich doch noch mit 2:1. X'Ds~Crow and Roqu haben sich bereits je 1.000 US-$ durch den Gewinn

Korrektur

In der letzten Ausgabe ist uns leider ein kleiner Fehler unterlaufen: Anstatt des Fotos des PGL-Siegers [Def]Kosh wurde ein Bild des bekannten *StarCraft*-Spielers eVerlast abgedruckt. Wir bitten, dies zu entschuldigen. Im nächsten Heft haben Sie jedoch Gelegenheit, [Def]Kosh näher kennenzulernen: Er wird brandaktuell über seinen *StarCraft*-Trip nach Korea berichten.

Auf der Cover-CD

Spielbericht
Der Spielbericht über das zweite Finalspiel der PGL zwischen OgerEli und [Def]Kosh
elikosh2.exe

Spielbericht
Ein Spielbericht der Starcraftgrößen [Def]Kosh und X'Ds~Grrrr... aus dem Ländervergleich Kanada vs. Deutschland.
koshgrrrr.exe

Windows-Hintergrundbild
Kerrigan-Hintergrundbild (1.024x768)
kerr1024.exe

Windows-Hintergrundbild
Kerrigan-Hintergrundbild (800x600)
kerr800.exe

Starcraft-Maps
Die offiziellen Karten des KBK-Turniers
kbkmaps.exe

Starcraft-Musik
Ein Musikstück eines Starcraft-Fans, zusammengesetzt aus Sound- und Musikelementen aus dem Spiel.
zmustdie.mp3

des Halbfinales gesichert. SSamjang und [B_Blade]LeadeR dürfen sich über je 2.500 US-$ als Lohn für ihren Sieg freuen. Auch die Dritt- und Viertplatzierten erhalten immerhin noch die „Kleinigkeit" von 500 $. Damit wäre nun also auch erneut der Beweis erbracht, dass man mit PC-Spielen durchaus auch einiges an Geld verdienen kann. Weitere Infos gibt's unter http://www.i2e2.com.

Deutschland gegen Kanada

Jüngst bestritt das deutsche *StarCraft*-Nationalteam ein von BroodWar.de organisiertes Freundschaftsspiel gegen die von vielen Spielern als „bestes Team der Welt" bezeichnete Mannschaft aus Kanada. Das Turnier endete mit einem Ergebnis von 11:6 für Kanada, welches jedoch trotz der Niederlage aufgrund der Stärke Kanadas von deutscher Seite als relativ positiv bewertet wurde. Eine detaillierte Berichterstattung finden Sie bei BroodWar.de unter http://www.broodwar.de/turnier/turnier_can_vs_deu.cfm. Darüber hinaus gab es einen Wechsel in der Führung des Teams, welches nun nicht mehr von Adulco, sondern von Anthaeus, Korn-The-Feared sowie OgerEli geleitet wird.



Ein ziemlich ungleicher Kampf: Eine Gruppe von Wächtern steht mehreren streitbaren Hydralisken gegenüber.



Kriecherkolonien erweisen sich für die effektive Zerg-Verteidigung immer wieder als unerlässlich.

Strategie: Zerg vs. Zerg

Das Strategieteam von BroodWar.de, bestehend aus [Def]Kosh, OgerEli, Frenetic und Cray, stellt Ihnen diesmal eine Strategie für ein Zerg-vs.-Zerg-Spiel vor.
Zuerst schickt man seine vier Dronen zu den vier verschiedenen Mineralien-Blöcken und produziert eine neue Drone. Diese Prozedur wiederholen Sie, bis Sie acht Dronen haben, dann morphen Sie einen Overlord heran und geben die neunte Drone in Auftrag. Wenn der Overlord fertig ist, bauen Sie wieder zwei Dronen, denn die Brutstätte sollte mittlerweile zwei neue Larven produziert haben. Nun geben Sie noch eine Drone in Auftrag und warten, bis Sie 300 Mineralien haben. Geben Sie eine Brutstätte in Auftrag (diese sollten Sie neben die erste Brutstätte setzen, da man gegen einen frühen Zergling-Rush die Brutstätte meistens nicht halten kann). Darauf folgen dann der Brutschleim-Pool, zwei Dronen und ein Overlord. Nun geben Sie die dritte Brutstätte am zweiten Mineralienfeld in Auftrag, wo Sie das Gas abbauen wollen. Beginnen Sie gleichzeitig damit, Zerglinge zu bauen (falls Sie sehen, dass der Gegner nicht versucht, Sie zu überrumpeln, können Sie schon wieder anfangen, Dronen zu produzieren). Nun sollten Sie einen Extraktor heranmorphen. Sobald dieser fertig ist, fangen Sie an, mit vier Dronen Gas abzubauen. Bauen Sie kontinuierlich Dronen und Zerglinge und geben Sie dann mit den ersten 100 Gas den Bau in Auftrag. Mit den zweiten 100 Gas verbessern Sie die Geschwindigkeit der Zerglinge. Nun geben Sie am zweiten Mineralienfeld einen Extraktor in Auftrag und bauen dort auch Gas ab. Wenn der Bau fertig ist, geben Sie sofort einen Schössling in Auftrag. Falls Ihr Gegner auch Mutalisken produzieren will, bauen Sie eine Evolutionskammer, um an jeder Basis zwei Sporenkolonien als Absicherung zu kreieren. Falls der Gegner auf Hydralisken setzt, bauen Sie natürlich keine Sporenkolonien. Sobald der Schössling fertig ist, produzieren Sie mit Ihren neun Larven Mutas und bilden das Panzerungs-Upgrade aus. Greifen Sie Ihre Gegner immer mit beidem, Mutalisken und Zerglingen, an. Sobald das erste Mutalisken-Upgrade fertig ist, sollten Sie einen zweiten Schössling bauen, um schneller upgraden zu können.

Weitere Hinweise:
Wenn Sie nicht genug Gas haben, um Mutas zu produzieren, bauen Sie Zerglinge, falls Sie nicht ausreichend Geld, aber dafür zu viel Gas haben, bauen Sie Terrors. Schicken Sie immer einen Terror auf einen gegnerischen Mutalisken. Nachdem Ihre Terrors explodiert sind, schicken Sie Ihre eigenen Mutas in den Kampf. Da ein Großteil der feindlichen Mutas nur noch 10 Lebensenergie hat, können Sie so auch Kämpfe gewinnen, obwohl Sie weniger Mutas haben als Ihr Gegner.
Falls Ihr Gegner ziemlich defensiv spielt, versuchen Sie, mit Ihren Mutas Hit-and-Run-Aktionen durchzuführen, wie beispielsweise einen Overlord abschießen, drei Dronen töten oder Ähnliches. Versuchen Sie, Ihren Gegner nicht expandieren zu lassen. Bauen Sie jedoch selbst so viele Expansionen wie möglich. Wenn Sie drei bis vier Expansionen haben, geben Sie den Schwarmstock in Auftrag und verbessern Ihre Zerglinge. Jetzt sind Vernichter (= Devourer) eine gute Begleitung für die Mutas. Wenn ein Gegner viele Hydralisken baut, dann sollte man eine Hydraliskengruppe folgendermaßen vernichten: Schicken Sie zuerst die Mutalisken vor und kurz danach die Zerglinge, dadurch wird die Attacke der Hydras auf die Mutalisken gelenkt. Diese haben viel Lebensenergie und die Hydras brauchen eine Zeit lang, um die Mutas zu vernichten. Währenddessen können die Zerglinge ihre volle Attacke (am besten mit Adrenalin-Upgrade) einsetzen und die Hydras sehr schnell vernichten.
Gegen einen Zerg, der stark auf Hydras setzt, ist es vorteilhaft, schnell Wächter zu bauen und mit diesen vom geschützten Plateau aus die Expansionen des Gegners zu vernichten.

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

„Der neue Patch zu Age of Empires I und der Aufstieg Roms verhilft diesem Klassiker der Echtzeitstrategie wieder zu alter Popularität."

Die Kompositbogenschützen der Eisenzeit: Griechen und Minoer verfügen über die besten Helepolis-Einheiten.

Updates zu Age of Empires I

Die Updates *Age of Empires Update v1.0c* und *Der Aufstieg Roms Update v1.0a* enthalten alle Änderungen der vorangegangenen Versionen 1.0a und 1.0b und zusätzlich die folgenden neuen Leistungsmerkmale:

- **Kurztaste für untägige Dorfbewohner**
  Drücken Sie im laufenden Spiel die Taste mit dem Dezimalpunkt und Ihnen wird der nächste untätige Dorfbewohner angezeigt, der darauf wartet, dass Sie ihm eine neue Aufgabe zuweisen. Drücken Sie die Punkt-Taste erneut, um den nächsten arbeitslosen Dorfbewohner gezeigt zu bekommen.
- **Shang: Kosten der Dorfbewohner**
  Die Dorfbewohner der Shang kosten nun 40 Nahrungseinheiten und dafür startet der Shang-Spieler mit 40 Nahrungseinheiten weniger als Spieler mit anderen Zivilisationen.
- **Phönizier: Holzfäller-Bonus**
  Der Vorteil der Phönizier beim Holzfällen wurde auf 15% Bonus reduziert.

In einer Mehrspielerpartie müssen alle beteiligten Spieler dieselbe Version einsetzen, anderenfalls kommt kein Spiel zustande. Gespeicherte Spiele müssen mit exakt der Version wieder geladen werden, mit der sie gespeichert wurden.

Das Entscheidende bei diesen Updates ist jedoch die Tatsache, dass diese das Cheaten (Betrügen des Gegners mittels Hilfsprogrammen) ausschließen. Aus diesem Grunde werden für Spiele im Internet nur noch diese neuen Versionen verwendet. Beide Updates befinden sich auf der CD zum Heft.



Die angriffsstärkste Einheit in Age of Kings: Sie trifft aber nur ungenau und bedarf selbst des Schutzes gegen Nahkampfeinheiten.



Zerstörungspotenzial auf Rädern: Mange und Onager ähneln sehr den aus Age of Empires bekannten Steinwerfern und Katapulten.



Besonders stark gegen Gruppen von Angreifern: Der Skorpion fügt allen Einheiten in der Flugbahn seiner Geschosse enormen Schaden zu.

Age of Empires: Waffenschmiede-Einheiten

In *Age of Empires* galten vor allem zwei Zivilisationen mit ihren verbesserten Stein-

Spieler-Persönlichkeiten

Unsere Reihe, in der wir künftig bedeutende deutsche *Age of Empires*-Spieler vorstellen, beginnen wir mit James. Lange Zeit führte er die *Age of Empires*-Liga (http://www.4daction.de) unangefochten an und schaffte 40 Siege in Folge, ein nie wieder erreichtes Resultat. Seine Lieblings-Zivilisation waren stets die Assyrer. Beeindruckend ist vor allem die Feinsteuerung seiner Einheiten: Nie stehen seine Bauern irgendwo tatenlos herum. Er zieht bei großen Schlachten einzelne verwundete Einheiten aus dem Kampf zurück, heilt sie und greift mit diesen erneut an. Er lässt seine Lieblingseinheiten, die Wagenschützen, ständig tanzen, um für Kavallerie ein schwierigeres Ziel zu sein.

In *Age of Kings* beeindruckt James erneut seine Gegner und auch hier sind es vor allem sein guter Überblick über die gesamte Karte und den Spielverlauf sowie das perfekte Mikro-Management seiner Einheiten, die seine außerordentliche Spielstärke ausmachen.



Auf der CD finden Sie Spielstände einer Age-of-Kings-Partie zwischen James und Waldelf. Installationshinweis: Datei James.mgl einfach in den AOK-Ordner SaveGame kopieren.

Nichts ist lehrreicher als ein gespeichertes Spiel eines großartigen Spieler zu analysieren, um so von dessen beeindruckenden Strategien zu profitieren. Beachten Sie bitte besonders die folgenden Aspekte:

- Ununterbrochene Produktion neuer Dorfbewohner
- James' bevorzugte Verwendung der Schafe
- Zügige Erkundung der Karte (anfangs auch mit einem Schaf)
- Verteilung der Dorfbewohner auf Nahrung/Holz
- Bau eines Hafens vor der 7. Spielminute
- Jagen des Wildschweines
- 30 Dorfbewohner, 7 Fischkutter und ein Späher bei Start in den Feudalismus
- Das äußerst geschickte Taktieren mit Bogenschützen gegen Infanterieeinheiten
- Perfektes Zusammenspiel von Bogenschützen und Rittern
- James' offensive Strategie gegen Waldelfs defensive Taktik

werfern und Katapulten als die stärksten Zivilisationen der Eisenzeit: Zum einen die Hethiter, bei denen die Steinwerfer die doppelte Anzahl von Lebenspunkten haben, und zum anderen die Sumerer, deren Steinwerfer 40% schneller feuern.

In *Der Aufstieg Roms* sind vor allem auch noch die Mazedonier zu erwähnen, die Steinwerfer und Ballistas zum halben Preis bauen konnten, was sie in der Bronzezeit nahezu unschlagbar werden ließ.

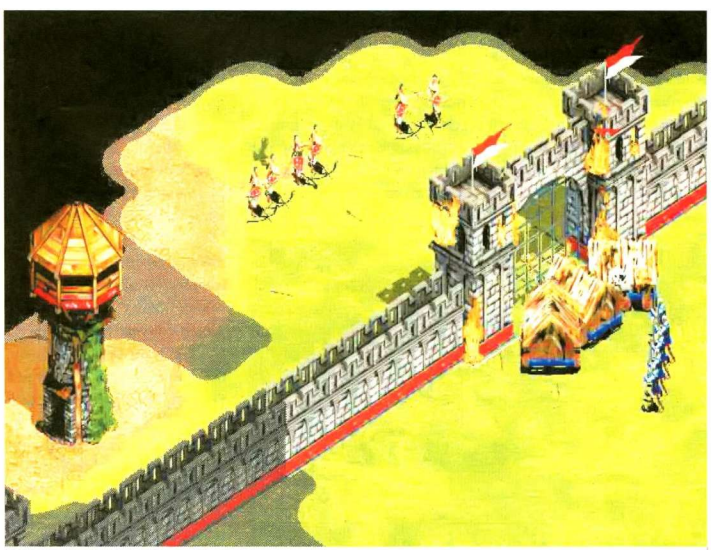
Alle Steinwerfer und Katapulte verfügen in *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms* über besondere Boni beim Angriff auf Gebäude. So können ganze Städte mit diesen starken Einheiten sehr schnell zerstört werden.

Assyrer sind ein typisches Beispiel für eine Zivilisation mit Helepolis. Eine Gruppe dieser Einheiten kann nur noch mit Katapulten aufgehalten werden und ist ansonsten nahezu unschlagbar.

Waffenschmiede-Einheiten in Age of Kings

In *Age of Kings* gibt es eine noch größere Vielfalt an Waffenschmiede-Einheiten als bei seinem Vorgänger. Rammböcke sind die bereits in der Ritterzeit verfügbare ideale Waffe zum Angriff auf Mauern, Türme und andere Gebäude. Sie sind dabei nahezu resistent gegen Bogenschützen, aber sehr empfindlich gegenüber Angriffen von Nahkampfeinheiten. Selbst Dorfbewohner können Rammböcke mit ihren Knüppeln rasch zerstören.

Der Tribok, die Einheit mit der größten Reichweite und Angriffsstärke, ist schließlich in der Imperialzeit verfügbar. Einige durch andere Einheiten gut verteidigte Triboks sind die größte Gefahr für eine Stadt.



Starke Belagerungswaffen: Rammböcke reißen ein Stadttor sehr rasch nieder.

Auf der Cover-CD

Spielstand James vs. Waldelf
Einfach in den SaveGame-Ordner von *Age of Kings* kopieren.
James.mgl

AoEPatch
Patch 1.0c für *Age of Empires*
Aoepatch.exe

RORPatch
Patch 1.0a für *Der Aufstieg Roms*
Rorpatch.exe

Szenario „Francisco"
Ein Szenario für *Age of Kings* von unserem Leser Francisco Jones aus Mich-Vielbrunn
Francisco.scn

Die Siedler 3



Rolf Kloppel, 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.gameswelt.de
mordred@gameswelt.ch

„Der Umzug des Lobbyservers steht in diesem Monat im Zentrum des Interesses der Siedler-Community. Hoffentlich bringt dieser Schritt die von allen erhoffte Stabilität."



Wer es tatsächlich schafft, mit dem vierten Siedlervolk der Amazonen in Holzknappheit zu kommen, der hat sich die verschiedenen Zauberoptionen wahrscheinlich noch nie angeschaut!

Die Hearts-Map-Strategie

Einer der Top-*S 3*-Spieler des vergangenen Jahres hat vergangenen Monat seinen Hut genommen, um sich mehr dem echten Leben zu widmen: Michael TK. Er war lange Zeit die unangefochtene Nummer 1 der 1-vs.-1-Rangliste und in der Siedlergemeinde genauso beliebt wie gefürchtet. Kurz vor seinem Austritt aus dem Siedlerleben gab er noch einige Tricks und Strategien preis, die wir Ihnen an dieser Stelle präsentieren. Michael TK hat sich für uns eine seiner Lieblingsmaps vorgenommen und verraten, wie er sich von Erfolg zu Erfolg siedelte. Hier seine Tipps: „Grundsätzlich ist bei dieser Karte festzustellen, dass sie sowohl reichlich Stein als auch einen hohen Waldbestand bietet. Deswegen hat der Römer gegenüber dem Ägypter fast keinen Geschwindigkeitsnachteil. In diesem Beispiel spielen wir die Römer. Da der Berg auch ein Stück entfernt von der Startposition ist, beginnt ihr mit einem Turm in Richtung Berg. Sofort danach baut ihr ein kleines Wohnhaus, damit alle Schaufeln und Hämmer sofort verwendet werden – stellt die Einstellungen dementsprechend hoch. Weiterer Aufbau in genau dieser Reihenfolge: 3 Steinmetze, 2 Holzfäller, Sägewerk, Förster, 2 Holzfäller, Sägewerk, mittleres Wohnhaus. Von den neuen Siedlern macht ihr 10 zu Pionieren, die ihr zum Berg rüberschickt. Den Wald könnt ihr entweder mit 5 Pionieren oder mit einem Turm freimachen. Jetzt gebt ihr sofort den nächsten Turm Richtung Berg in Auftrag und erweitert die Holzwirtschaft mit einem Förster und einem Holzfäller und baut ein weiteres mittleres Wohnhaus. Jetzt wird der erste Große Tempel gebaut, danach der letzte Turm Richtung Berg und dann gebt ihr den zweiten großen Tempel in Auftrag – sobald beide fertig sind, werden sie abgerissen! Nun kompletiert ihr die Holzwirtschaft mit einem Förster und einem weiteren Holzfäller und baut das dritte mittlere Wohnhaus. Nun ist es an der Zeit, die Waffenproduktion anzuwerfen! Ihr baut eine Eisenschmelze und eine Waffenschmiede. Bis dahin sollte ihr die Lücke zum Berg mit den Pionieren endgültig geschlossen haben. Platziert eine Eisen- und zwei Kohleminen. Nun wird eine Kaserne gebaut.

Ihr stellt vornehmlich Lanzen her, die ihr auch aufwertet, und lasst die Produktion auf Autorekrut, um euch gegen einen möglichen frühen Rush der Ägypter zu schützen. Sofort darauf werden die zweite Eisenschmelze und Waffenschmiede errichtet und mit einer weiteren Kohlemine vervollständigt.

Nun ist es an der Zeit, die Manaproduktion zu erweitern, ihr baut 4 Winzer an dem Hang unter dem Berg. Danach baut ihr eine Werkzeugschmiede und ein weiteres mittleres Wohnhaus – dazu gebt ihr 3 Angeln und 2 Spitzhacken in Auftrag. Danach kümmern wir uns um die Nahrungsbeschaffung und bauen 5 Fischer rechts oberhalb der Berges (siehe Bild), weil da der ‚Fishing Spot' ist! Verändert das Arbeitsgebiet der Fischer so, dass alle rechts oben im Gewässer angeln, und baut dazu einen Marktplatz über den Minen am Berg. Ihr stellt die Fische auf Prioritätsstufe 1 und lasst sie mit dem Marktplatz direkt zu den Minen liefern, damit die Wartezeit verkürzt wird. Danach erweitert ihr die Minen und, baut noch weitere 1-2 Eisen- und 2 Kohleminen, damit die Schmieden immer gut versorgt bleiben.



Wer sich an die Strategietipps hält, meistert diese Karte locker.

Wenn ihr es richtig macht, bekommt ihr gut 3 Eisen- und 5 Kohleminen hin. Jetzt baut ihr 3 weitere Steinmetze links neben dem kleinen Gold-Berg. Ihr baut noch ein weiteres mittleres Wohnhaus und unter Umständen eine dritte Schmiede. Genau zu diesem Zeitpunkt – jetzt sollten die ersten Reben reif sein



Mit einer solchen Verteidigung hat es jeder Gegner schwer – nur schlecht, wenn man an der falschen Stelle dafür gespart hat.

– baut ihr 3-4 kleine Tempel direkt unterhalb des Hanges. Danach wird die Goldproduktion mit einer Goldmine und Goldschmelze angeworfen. Ihr baut ein weiteres mittleres Wohnhaus. Da ihr die ganze Zeit automatisch rekrutiert habt, solltet ihr jetzt gegen einen Schnellangriff blendend gerüstet sein. Nun baut ihr die Wirtschaft aus und gebt 5-6 Farmen in Auftrag. Sobald die Bögen auf Level 2 sind, stellt ihr die Produktion auf Bögen um – wenn ihr alles richtig gemacht habt, solltet ihr nach 35 Minuten ca. 100 halb aufgewertete Krieger haben! Eigentlich ist diese Taktik eher defensiv gedacht, um vor allem gegen die Ägypter die Vollaufwertung ausnützen zu können, aber wenn euer Gegner gar so blauäugig spielt und nach 25 Minuten immer noch keine Waffen hat, dann könnt ihr sie auch offensiv anwenden! Ihr macht weiter mit einem großen Wohnhaus, baut neue Steinmetze beim Steingebiet hinter dem Berg und komplettiert die Wirtschaft, das heißt: 3 Brunnen, eine Mühle, 3 Bäckereien, 2 Schweinefarmen, ein Metzger. Jetzt erweitert ihr die Waffenproduktion mit einer Schmelze und 2 Schmieden.

Jetzt macht ihr mit Wohnhäusern weiter. Und falls euer Gegner Ägypter sein sollte und all seine Angriffsbemühungen umsonst gewesen sind, dann ist er spätestens jetzt, wenn ihr voll aufgewertet seid, hinüber. Wenn euer Gegner jedoch Römer ist und ähnlich gut gerüstet ist wie ihr, kommt ihr bei dieser Karte aufgrund des schmalen Durchgangs um Werften nicht herum."

Newbie Night im SIEDLER-III-Chat

Seit längerer Zeit gibt es nun bereits die „Siedler III Newbie Night". Veranstaltet wird dieser Event von „Warlin of CC" in Zusammenarbeit mit Blue Byte. Es ist angedacht, dass diese Veranstaltung an jedem 2. Sonntag zwischen 18:00 und 20:00 Uhr in einer extra eingerichteten Lobby stattfindet. Die „Newbie Night" ist ein Chat, bei dem „Siedler-Veteranen" auf alle Fragen zum Spiel antworten, die von den Neulingen bzw. Lernwilligen gestellt werden. Die vergangenen Newbie Nights zeigten, dass hier auch viele erfahrene Spieler über Taktik und Newbie-Trainings-Matches diskutierten und ihre speziellen Geheimnisse preisgaben. Die „Newbie Night" versteht sich als Starthilfe für die Spieler, die noch neu in der Siedlergemeinde sind. Auch Spieler, die noch nicht so recht mit der Vielzahl von Optionen, die das Spiel bietet, vertraut sind, finden hier Anschluss. Gleichzeitig dient die Newbie Night auch als Austausch- und Informationsforum für Spieler jeglicher Erfahrungsstufen, um die soziale Komponente des Spiels zu fördern und *S 3*-Zocker zusammenzubringen.



Das freut ein jedes Siedlerherz – in diesem Berg gibt es reichlich Ressourcen.

Auf der Cover-CD

Mission
Unsere Map des Monats März
Map.exe

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Wie jeden Monat wurden auch im Januar fleißig Plazierungen in den einzelnen S3-Ligen getauscht. Die BB-Clanliga wird langsam langweilig, da die „Die Wussels" noch immer keine schlagkräftige Konkurrenz haben. Der 500 Punkte Vorsprung des Vormonats ist jedoch sichtlich zusammengeschmolzen auf nunmehr weniger als 200 Punkte. Unser Ehrenclan „Die Oldies", mußte sich diesen Monat leider aus den Top 10 der Meisterschaft verabschieden und belegt derzeit nur noch Rang 30 :-(. SOC Bratzo hat sich in der 1vs1-Liga von BB von der Spitzenposition verabschiedet und bekleidet derzeit nur noch Rang 6 mit fallender Tendenz. In der „SOC-Wirtschaftsmodus"-Liga siedelte sich in diesem Monat Spaceworld vor die Vormonats-Titelträgerin Cindy. Die noch immer sehr hoch frequentierte „SOC-LP-Liga" wurde von unserem „Siedlerjunkie" SOC Tinka nun schon zum vierten Mal in Folge gewonnen. Allen plazierten sagen wir an dieser Stelle wie immer „herzlichen Glückwunsch:-)!" Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Zu den beiden vom SOC organisierten Ligen LP und KO (später Wirtschaftsliga WL) findet Ihr nähere Infos unter http://www.s3club.de.

BB-1vs1-LIGA TOP 10

In der von BB-1vs1-Liga spielt man ohne Partner. Um in der Rangliste ganz nach oben zu kommen muß man aber schon sehr gut sein und vor allem viele Spiele machen um keinen Punkteabzug zu riskieren.

Platz	Spielername	Punkte
1	StanleyB23	10930
2	KiKi	10799
3	Karat	10768
4	Crazy Mathe	10550
5	Fletty	10279
6	SOC Bratzo	10268
7	Woggy	10258
8	Nosferatu	10202
9	AB Bavarian	10149
10	Liesel	10037

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	9884
2	Just 4 Fun	9699
3	Knights 2	9493
4	Gallier	9491
5	Gamehouse Clan	9393
6	DS of Chulak	9379
7	The Warlords	9353
8	Number One Projekt	9315
9	The Great Gods	9314
10	Duke-Clan	9291

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	150
2	Torsten M	117
3	Pontius Pilatus	116
4	Mr Burns	113
5	Cindy	112
6	SOC Mave	112
7	Moby Dick	112
8	Sultan	109
9	Spaceworld	107
10	Unbesiegbarus	104

SOC-KO-LIGA TOP 10

Als Ersatz für die eingestampfte SOC-KO-Liga gibt es ab sofort Punkte in der neu geschaffenen Wirtschaftsliga zu Sammeln. Die Siegbedingung für die neue Liga wird vor dem Spielstart vorgegeben.

Platz	Spielername	Punkte
1	Spaceworld	115
2	Cindy	110
3	Vogelfreund	89
4	SOC Mave	84
4	Hagen	84
6	McMohr	79
6	Papa Rene	79
6	Toni 14	79
6	Vw96	79
10	Mirakulix	53

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

„Das lange Warten hat ein Ende! Anstoss 3 ist da und die Sucht packt mich wieder."

Kurz nach dem Anpfiff

Endlich, *Anstoss 3* liegt im CD-Laufwerk, die Installation ist abgeschlossen und das erste Spiel gestartet. Kurz darauf versinkt man im Ligabetrieb und beschäftigt sich mit einer Frage, die sogar für alteingesessene Bundesligatrainer Alltag ist: Was zum Kuckuck spielt meine Mannschaft da zusammen? Zusätzlich zum Test in dieser Ausgabe schildern wir Ihnen die ersten Erlebnisse der Fangemeinde.

Anstoss 3 setzt den Schwierigkeitsgrad ein bisschen höher an als sein Vorgänger, was aber nicht heißt, dass Einsteiger nicht auf Ihre Kosten kommen. Die Stufe „nicht zu einfach" bietet sich für erste Könner-Schritte an, „leicht und locker" eignet sich – wie bisher – sehr gut als Erfolgsersatz für „Kreisklasse-Manager". Ab „realistisch" geht's dann wirklich hart zur Sache. Zu empfehlen ist, sich gleich am Anfang des Spiels entweder für den Textmodus oder für die Simulation zu entscheiden. Selbstverständlich kann man auch mitten in der Saison oder nur für ein Spiel den Modus wechseln, allerdings beruhen die Simulation und der Textmodus auf zwei verschiedenen Berechnungsgrundlagen.

Für das Spiel im Grafikmodus ist die Zuteilung der Aktionsbereiche im Screen „Gegenüberstellung" besonders wichtig. Hier wird festgelegt, wie weit der Libero in den gegnerischen Raum eindringen darf oder ob die Spieler auf den Außenbahnen defensive oder doch eher offensive Aufgaben übernehmen sollen. Auch wird hier festgelegt, dass sich der kopfballstarke Stürmer mehrheitlich im Strafraum aufhalten sollte oder der technisch versierte selber ins Mittelfeld darf, um sich Bälle zu holen. Die Aktionsbereiche sind natürlich nicht ganz fixe Werte. Auch ein Verteidiger mit begrenztem Raum wird sich dann und wann nach vorne wagen, vorausgesetzt es bietet sich eine gute Gelegenheit.

In *Anstoss 2* nutzten sehr viele Fans die Trainingswoche „Waldlauf", um kurzfristig Kondition zu gewinnen, ohne die Frische der Spieler zu beeinträchtigen. Das ist in *Anstoss 3* nicht mehr unbedingt notwendig. Nun rechnet es sich, in jeder Woche mit einem Spiel konsequent eine Einheit Kondition trainieren zu lassen.

Auffällig ist auch, dass die Form der Spieler nun konstanter ist als bei *A2*. Dafür gibt's neu einen Motivationswert, der wegen jeder Kleinigkeit ausschlägt – wie im richtigen Leben. Haben Sie aber keine Angst davor, einen unmotivierten Spieler aufzustellen. Durch ein Erfolgserlebnis mit der Mannschaft ändert sich die Stimmung des Spielers meist schlagartig. Auch junge Nachwuchsspieler kann man ohne Bedenken einsetzen. Oftmals erlebt man so die schönsten Überraschungen. Anstatt für 50 Millionen Mark einen Topspieler zu holen, lohnt es sich in die Jugendmannschaften zu investieren. Sehen Sie, Herr Ribbeck, es gibt doch noch Hoffnung!

Die Rekorde der Anstoss-2-Spieler

Auf unserer Seite haben wir eine Zeit lang die Rekorde der einzelnen *A2*-Spieler gesammelt. Gelingen Ihnen solche Meilensteine auch mit *Anstoss 3*?

Die meisten Spiele

1	Rene Jameaux (von Murat Dedeoglu)	1102
2	Michael Owen (von Knoppers)	824
3	Ronaldo (von Zille)	761

Die meisten Tore

1	Lars Ricken (von Zille)	783
2	Michael Owen (von Knoppers)	715
3	Markus Kurth (von Knoppers)	624

Die meisten Länderspiele

1	P. Bacchiocchi (von Roberto Carlos)	1102
2	Rene Jameaux (von Murat Dedeoglu)	157
3	Garcia I. Moises (115)	115

Die ältesten Spieler

1	Rene Jameaux (von Murat Dedeoglu)	84
2	Thorsten Gütschow (von Hollie)	70
3	Andreas Köpke (von Knoppers)	61

Auf der Cover-CD

Sprachfiles aus Anstoss 3, Teil 4
Noch einmal haben wir drei Sprüche aus dem reichhaltigen Sprachschatz der *A3*-Kommentatoren für Sie ausgewählt.
Sprueche4.zip



Klicken Sie Ihre Spieler an, um den Aktionsbereich festzulegen. Ein zu großer Wirkungsbereich ermüdet Ihre Akteure.



Todsünde! Vergessen Sie niemals das Einzeltraining. Gegen starke Teams benötigen Sie Spieler mit Spezialfähigkeiten.

Anstoss 2 FAQ

Noch nicht jeder besitzt *Anstoss 3*, viele Fans genießen noch den Vorgänger. In dieser Ausgabe hat sich Funky deshalb mit den wichtigsten Fragen zum Programm beschäftigt. Lesen Sie, was Sie gegen Spielabstürze und weitere Probleme unternehmen können.

Frage: **Warum stürzt *Anstoss 2* immer während der Spielszenen ab ?**
Antwort: Im Optionen-Menü müssen alle Details und Texturen eingeschaltet sein.

Frage: **Warum stürzt *Anstoss 2* oft an verschiedenen Stellen ab ?**
Antwort: Deaktiviere den Active Desktop (nur ab Internet Explorer 4).

Frage: **Ich habe schon viele Saisons gespielt, habe aber noch keinen 8er bekommen. Kann ich das Ganze beeinflussen?**
Antwort: Vorraussetzung für einen 8er sind Stärke 7 und eine Durchschnittsform von 13.0, dann wird der Spieler mit einer Wahrscheinlichkeit von 1/500 aufgewertet.

Frage: **Wenn bei mir in *A2-Gold* ein neuer Rekord aufgestellt wird, stürzt *A2* grundsätzlich ab (Schutzverletzung in anstoss2.exe). Trotz mehrerer Neuinstallationen auf verschiedenen Festplatten lässt sich der Fehler nicht beheben.**
Antwort: Eine Reinigung der CD wegen kleiner Kratzer kann Wunder bewirken. Ansonsten hilft wohl nur ein Umtausch der CD.

Frage: **Wenn ich im Editor etwas verändere und dann das Spiel starten will, stürzt *A2* ab. Woran liegt das ?**
Antwort: Sollten Sie *Anstoss 2 Gold* in einer der Aldi-Filialen oder mit einer Zeitschrift erworben haben, installieren Sie bitte unter keinen Umständen den Patch 1.01 für *A2-Gold*, sondern laden Sie sich die Datei „fanwaves.zip" auf der Service-Seite bei www.ascaron.com, entpacken Sie diese und kopieren Sie dann die Datei fanwaves.sav in das data.ver Verzeichnis.

Frage: **Mein Kontostand hat sich im Laufe der Zeit auf satte 2.000,86 Mio. gestapelt. Nun, pünktlich zur neuen Saison, wechselte der Kontostand von plus auf minus!**
Antwort: Hier kann man leider nichts machen. Es findet ein Variablenüberlauf statt, so dass Sie vorher darauf achten müssen, diese Grenze nicht zu überschreiten.



Auf Spießfeldern, die mit Schneematsch bedeckt sind, haben Techniker deutliche Vorteile.



Für Einlagen wie diesen Seitfallzieher sind vornehmlich Kicker mit Spezialfähigkeit zuständig.

Interview mit Ascarons Gerald Köhler zum Betatest

PC ACTION **Der Betatest von *Anstoss 3* war für euch ein ganz besonderer, weil das Spiel diesmal auf eine völlig neue und innovative Art und Weise getestet wurde. Wie lief das genau ab?**
Gerald: Wir haben den Betatest in drei Stufen durchgeführt. Mitte Dezember erhielten die ersten 25 Spieler eine Beta-Version. Anfang Januar wurde dann die zweite Stufe mit mehr als 100 Testern gezündet. Das gab noch einmal eine gewaltige Liste mit neuen Sachen. Heute (20. Januar) gingen noch einmal 40 CDs an unsere besten Tester raus.



Gerald Köhler
Konzeptautor A3

PC ACTION **Wie zufrieden seid Ihr mit dem Ablauf und den Ergebnissen des Betatests ?**
Gerald: Ich denke, die Mitarbeit einiger Leute war großartig. Etwa 40% aller Teilnehmer waren unglaublich engagiert und haben bestimmt etliche Spielstunden investiert. Ein bisschen schwierig war es, dass am Anfang die 3D-Grafik noch nicht auf allen Rechnern lief. Organisatorisch haben wir eine Menge gelernt, sind aber für den ersten Versuch wirklich sehr zufrieden. Es war vor allem toll, dass die Diskussionen über das Spiel wirklich auf das Forum begrenzt blieben und nicht gleich alles nach draußen getragen wurde. Ich denke, dass externe Betatests wirklich eine tolle Sache sind und Spielen nur gut tun können.

PC ACTION **Wie waren die Eindrücke der Betatester nachdem sie *A3* zum ersten Mal gespielt haben?**
Gerald: Die meisten waren erschlagen von den Funktionen. Einige waren zunächst irritiert, dass einige Bildschirme so aussahen, wie bei *A2 -Gold*, aber es ist nun mal unsere Absicht, immer auf den alten Sachen aufzubauen. Warum eine neue Aufstellung programmieren, wenn die alte gut funktioniert. Dann lieber Arbeit in neue Sachen stecken, die Spaß machen. Insgesamt wussten die Leute aber schon ziemlich genau Bescheid, was auf sie zukommen würde. Da noch kein Handbuch ausgeliefert wurde, sind sicher am Anfang auch eine Reihe von Features unentdeckt geblieben.

PC ACTION **Gab es noch größere Änderungen bzw. Neuerungen aufgrund der Testermeinungen ?**
Gerald: Ja, klar. Es wurde eine Reihe von Sachen verbessert. Beispielsweise die Steuerung im Bildschirm „Vereinsgelände". Außerdem haben wir einige Faktoren, die früher die Form beeinflusst haben, in die Motivation aufgenommen. Ansonsten haben wir ja im Vorfeld bei kritischen Punkten unsere Spieler im Internet sowieso immer direkt befragt. Besonders wertvoll sind immer die Hinweise bei Bedienungsproblemen, z.B. wussten viele nicht, wie man die Länge der Trainingslager einstellen kann.

PC ACTION **Bis zum endgültigen Release von *Anstoss 3* war es ein langer Weg, und es mussten wahrscheinlich eine Menge Überstunden gemacht werden. Was steht denn jetzt bei euch auf dem Programmplan?**
Gerald: Ja, das mit den Überstunden ist richtig. Rolf Langenberg, der fast die gesamte Logikprogrammierung bewältigt hat, und ich haben irgendwann im März das letzte komplett *Anstoss*-freie Wochenende gehabt. Das hört jetzt aber auf. Zuletzt waren es irgendwo um die 80-90 Stunden pro Woche. In der letzten Zeit ist uns aber Ronny, den Ihr ja in der letzten Ausgabe interviewt habt, um nichts nachgestanden. Er ist wirklich ein echter „Ascaronny" geworden. Als Nächstes kümmern wir uns erst mal um die Lokalisierungen, das wird nicht ganz so anstrengend und man kann seine Fremdsprachenkenntnisse verbessern. In der Zwischenzeit arbeitet mein Bruder schon seit geraumer Zeit an *Anstoss 4*.

PC ACTION **Danke Gerald – und erhol' dich erst einmal!**

Anno 1602



Unser Anno-1602-Experte Karel „Charlie" Kaufmann versorgt Sie in jeder Ausgabe mit Neuigkeiten aus der Anno-Szene.

Karel „Charlie" Kaufmann
38 Jahre, Student
http://www.ekkm.de/charlie
kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de

„Es wäre schön, wenn der Spieler bei zukünftigen Strategiespielen mehr Einfluss auf die Gestaltung der KI nehmen könnte, sei es durch Skripte oder eigene Programm-Routinen."

Wie spielt der Computer Anno 1602?

Teil 1

Jeder, der den Computer schon einmal beim Errichten einer Metropole mit mehr als . Einwohnern unterstützen musste, weiß, wie schwierig sich ein solches Vorhaben gestalten kann (siehe Mission 8 „Gute Nachbarschaft"). Die Aktionen der KI sind manchmal nur schwer nachzuvollziehen. Außerdem hat die KI einige Schwächen, die der Spieler ausgleichen muss, wenn er die so genannten Unterstützungs-Missionen gewinnen möchte. Am einfachsten lässt sich mit der KI umgehen, wenn man sie versteht. Die Besiedlungs-Strategie des Computers ist bei jedem Spiel die gleiche und eignet sich übrigens auch für menschliche Spieler. Sie ist nicht optimal, aber effektiv. Die Schwächen der KI liegen mehr in den Details bei der Ausführung.

Zu Anfang einer Partie wählt die KI eine passende Insel für ihre erste Siedlung (mittel bis sehr groß, möglichst 100% Anbau, Erzvorkommen). Aus ungeklärten Gründen übersieht sie dabei häufig die besten Inseln. Nach dem Bau eines Kontors erschließt sie das Innere der Insel mit Marktplätzen und einem rasterartigen Straßennetz. (Das 6x6-Raster ist eine gute Planungshilfe für die spätere Bebauung. Eine 6x6-Felder große Fläche kann entweder eine Plantage oder mehrere kleinere Gebäude beherbergen.) Es folgen relativ schnell 2 Forsthäuser, weitere Marktplätze, 1 bis 2 Fischer, 24 Wohnhäuser, 2 Rinderfarmen, 1 Fleischerei, 2 Schaf-Farmen, 1 Webstube und 1 bis 2 Kapellen. Die KI platziert häufig Straßen und Gebäude im Einflussbereich der Farmen, wodurch deren Produktivität verringert wird. Außerdem verzichtet sie auf mögliche Steuererhöhungen (konstant 32% Steuer.)

Sobald die Pioniere Siedler-Status erreicht haben, wird dieselbe Prozedur mit einer zweiten Insel wiederholt, bis der Computer zwei nahezu identische Siedlungen mit jeweils 24 Siedlerhäusern besitzt. Erst jetzt entscheidet die KI, welche der beiden Siedlungen zu einer größeren Stadt mit 48 Häusern ausgebaut werden soll (maximal 48x40 = 1.920 Aristokraten). Das zweite Dorf behält seine jetzige Größe für den Rest des Spiels (24x6 = 144 Siedler). Wenn möglich, werden auf beiden Inseln 1 bis 2 Steinmetzen gebaut, auf der Haupt-Insel außerdem je eine Erzmine, Erzschmelze, Werkzeugschmiede und eine kleine Werft.



Ein Vorschlag an die KI: Die freie Fläche (3x3 Häuserblöcke) bietet alle Voraussetzungen und genügend Platz für eine kompakte Stadt mit 50 bis 60 Aristokratenhäusern.

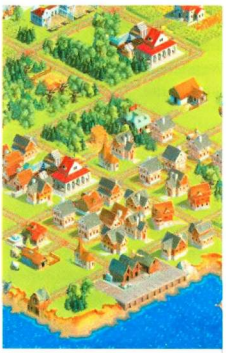
Die effektive Stadtplanung ist eine der großen Schwächen der KI. Da sie kaum Platz für weitere 24 Häuser und soziale Gebäude (Wirtshaus, Schule etc.) reserviert hat, wächst die Hauptstadt während der 2. Bauphase oft in die Industrieviertel hinein und verteilt sich auf ein Gebiet von bis zu 5x5 Häuserblöcken. Um möglichst viele der verstreuten Wohnhäuser zu erreichen, baut die KI fast alle sozialen Gebäude doppelt, wodurch höhere Kosten und ein höherer Platzverbrauch entstehen. Dass Kapellen durch Kirchen und Schulen durch Hochschulen ersetzt werden, wird von der KI nicht berücksichtigt. Je nach Zufall und geographischen Gegebenheiten fällt das Stadtbild mal geordnet, mal chaotisch aus. Wie viele der 48 Wohnhäuser am Ende alle Voraussetzungen für Aristokraten erfüllen, lässt sich daher nicht vorhersagen. (Beobachtet wurden Zahlen zwischen 3 und 40.)

Für den menschlichen Spieler gibt es nur zwei Möglichkeiten, die KI beim Bau einer Stadt zu beeinflussen: Neustart („Neues Spiel, Neues Glück!") oder Krieg (Das gezielte Entfernen einzelner, störender Gebäude hilft der KI oft schon auf die Sprünge!).

(Fortsetzung folgt)



Von der KI selbstständig gebaute Stadt mit stolzen 1.840 Einwohnern (1.560 Aristokraten).



Diese Siedlung mit 24 Häusern wird von der KI nicht mehr vergrößert.

Auf der Cover-CD

Neue Missionen aus dem Szenario-Pool

pca0300a.exe

Mit freundlicher Unterstützung von Joe's Anno1602 Inn (http://anno1602.gamesweb.de).



Arbeit für Junge

Kein Ausbildungsplatz, kein Schulabschluss? Keine Arbeitsstelle? Jump! Die Bundesregierung und die Bundesanstalt für Arbeit führen ihr erfolgreiches Sofortprogramm weiter.

Junge Leute unter 25 Jahren erhalten die Chance, in eine berufliche Qualifizierung einzusteigen, den Hauptschulabschluss nachzuholen oder ein Praktikum zu absolvieren.

Zwei Milliarden Mark stellt die Bundesregierung im Jahr 2000 für laufende und neue Maßnahmen zur Verfügung. Für Betriebe, die arbeitslose Jugendliche einstellen, gibt es Lohnkostenzuschüsse. Jetzt kann jeder zeigen, was in ihm steckt – und alle gewinnen.

Noch heute weitere Infos anfordern. Oder direkt zum Arbeitsamt.

Die Rufnummer für Qualifizierung und Arbeit

0 8000-100 001

www.sofortprogramm.de

Die Bundesregierung

Bundesanstalt für Arbeit

EUROPÄISCHE GEMEINSCHAFT
Europäischer Sozialfonds

CloseUp

Europas größter Film- & Musikposter Versand

Poster

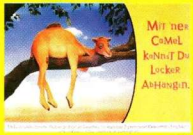
Postergröße variiert zwischen DIN A1 (60x80 cm) und ca. 70x100 cm



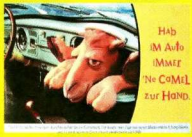
G-524.780 / DM 14,90
MATRIX



G-493.172 / DM 14,90
BLADE



K-414.760 / DM 8,90
MIT'NER CAMEL KANNST DU LOCKER ABHÄNGEN
Größe: 57x42 cm



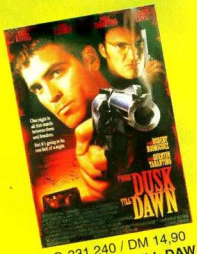
K-520.040 / DM 8,90
HAB IM AUTO IMMER'NE CAMEL ZUR HAND
Größe: 57x42 cm



K-591.250 / DM 8,90
FÜR'NE CAMEL GIBT'S KEINEN ERSATZ
Größe: 57x42 cm



G-381.630 / DM 12,90
UFO



G-331.240 / DM 14,90
FROM DUSK TILL DAW



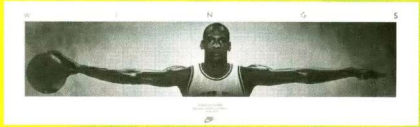
G-295.064 / DM 12,90
R-295.064 / DM 19,80
(Riesenposter 100x150cm)
PULP FICTION



G-514.640 / DM 9,90
GELINI



G-375.070 / DM 12,90
STONEHENGE



G-268.636 / DM 25,90 (44)
MICHAEL JORDAN
(Langbahnposter, Größe: 58x182 cm)



G-510.650 / DM 12,90
SOUTH PARK

Matrix Action-Figuren

Material: Hartgummi
Größe: ca. 16 cm
Jede Figur mit Waffensortiment



Z-594.390
DM 34,90
TRINITY



Z-594.290 / DM 34,90
NEO



Z-594.310 / DM 34,90
MORPHEUS

Scream



Original Scream-Kostüm besteht aus 100% Kunstfaser! One Size Fits All! Kostüm kommt mit Maske (nicht fluoreszierend), aber ohne Machete! Kult für alle Freunde des Splatters!

Z-485.215 / DM 59,90
SCREAM-KOSTÜM



Z-518.560 / DM 14,90
SCREAM-MESSER
(Bleeding Knife)



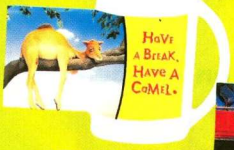
Z-485.210 / DM 25,90
SCREAM-MASKE

Z-514.170 / DM 9,90
SCREAM-MACHETE
(ca. 55 cm lang)

Tassen



Z-499.900 / DM 9,90
ICH CHEF DU NIX



Z-530.400 / DM 14,90
HAVE A BREAK, HAVE A CAMEL



Z-530.420 / DM 14,90
CAMEL. MIT DEM VERWÖHNAROMA





Z-499.870 / DM 9,90
NO MA'AM



Z-499.840 / DM 12,90
SCREAM

24-Hotline
(18 Pf./Min.)

01804-450450 CloseUp **www.closeup.de**

alles zu Film, Musik & Personality

Close Up



T-530.720 (XL) / DM 29,90
T-530.721 (L) / DM 29,90
NYPD - T-SHIRT



T-594.040 / DM 29,90
NYPD - WOOLHAT



T-594.020 (XL) / DM 39,90
T-594.021 (L) / DM 39,90
NYPD - POLOHEMD



T-530.730 / DM 29,90
NYPD - CAP



T-530.740 (XL) / DM 59,90
T-530.741 (L) / DM 59,90
NYPD - KAPUZENPULLI

NYPD

aufwendiger Stick! Original New York Police Department Logo!

100% Baumwolle





BACKPRINT



T-510.890 (XL) / DM 25,90
PAFF DADDY



BACKPRINT

T-522.760 (XL) / DM 39,80
T-522.761 (L) / DM 39,80
BECKS



T-496.270 (XL) / DM 25,90
T-496.271(L) / DM 25,90
MIKE



T-486.810 (XL) / DM 24,90
T-486.811 (L) / DM 24,90
POLK HIGH 33



T-497.290 (XL) / DM 24,90
T-497.291 (L) / DM 24,90
ROTER STERN PEKING

3D SQUEEZIE KEYRINGS

Größe ca. 5-7 cm



Z-588.500 / DM 8,99
CARTMAN



Z-588.520 / DM 8,99
STAN



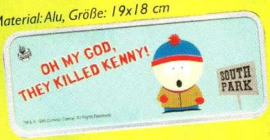
Z-588.550 / DM 8,99
KENNY

SOUTHPARK METAL GIFT BOXES

Material: Alu, Größe: 19x18 cm



Z-587.310 / DM 8,95



Z-587.330 / DM 8,95



Z-513.390 / DM 6,90
MR. BEAN-TEDDY

Coupon ausfüllen und an ➡ **Close Up Posters, Zeppelinstrasse 41, 73760 Ostfildern** ➡ *senden*
oder **faxen** ➡ **0711 450 45 50** ➡ *oder 24Std. bestellhotline* **anrufen** ➡ **01804 450 450** *18Pf/Min*

Gleich bestellen!

Anzahl	Bestell-Nr.	Titel	Preis/Stück	Gesamt
1	T-990.998	**Close Up T-Shirt** *ab einem Bestellwert von DM 50,00*	DM 0,00	DM 0,00

Bestellung bei Bedarf bitte auf einem separaten Blatt fortsetzen

Ich bezahle

○ **per Nachnahme**
(plus DM 11,70 Versandkosten)
Nachnahme ins Ausland nicht möglich!

○ **per Kreditkarte**
(plus DM 6,70 Versandkosten A & CH DM 15,00)
Visa Eurocard gültig bis
Kreditkartennummer
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 17

○ **per Verrechnungsscheck**
(plus DM 6,70 Versandkosten/A & CH DM 15,00)
Schecknummer

○ Ja, bitte schickt mir den **kostenlosen** Gesamtkatalog mit ca. **10.000** Farbabbildungen!

Close Up Welcomeprämie
Besteller, die einen Warenwert über DM 50,00 erreichen, erhalten von uns als kleines **Dankeschön** ein ***Close Up Gratis T-Shirt.***

Kundennummer
Name, Vorname
Geburtsdatum
Strasse
PLZ/Ort
Tel.Nr. (für eventuelle Rückfragen)
Email-Adress für News

Ort, Datum:
Unterschrift:
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Bestellhotline 01804 450 450
Bestellfax 0711 450 45 50
closeup@closeup.de
www.closeup.de

X05

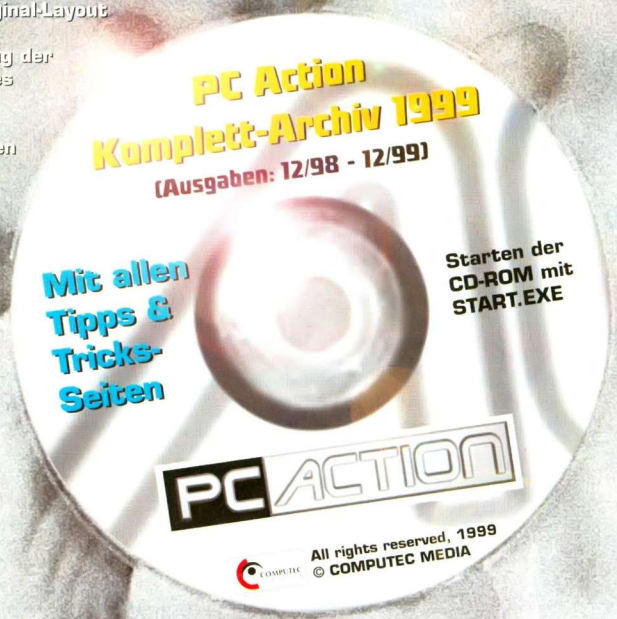
Das ganze Jahr im Griff

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!

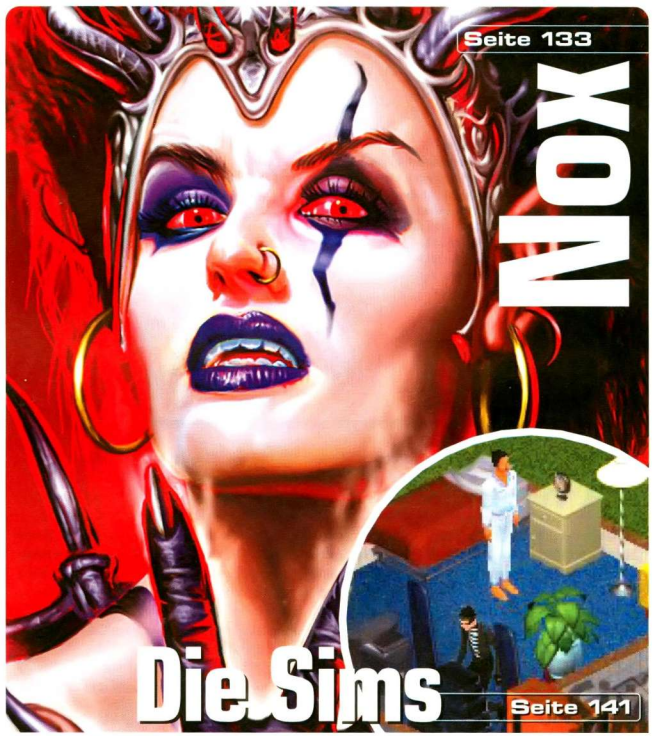


Gleich bestellen:

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

3/2000



Ausgetrickst



Dieses Mal kam so ungefähr alles kurz vor knapp ins Haus. Da wäre zum einen das neue Rollenspiel Nox von Westwood Studios. Das Rollenspiel begeistert durch seine witzige und durchaus spannende Story. Von den drei verfügbaren Charakteren haben wir den Beschwörer gewählt und seine Laufbahn für Sie komplett gelöst. Dann kam noch der wohl am heißesten ersehnte Titel aus dem Bereich Wirtschaftssimulation: Die Sims von Maxis. Aufgrund der Tatsache, dass für Test und Tipps und Tricks nur eine Version zur Verfügung stand und diese ständig zwischen den Büros hin- und hergereicht wurde, hat diese CD mehr Kilometer hinter sich als so manches Taxi. Doch der Aufwand hat sich gelohnt. Schon lange nicht mehr hat ein Spiel die Redaktion so gefesselt wie Die Sims. Wir haben für Sie die Erfahrungen der ersten Spieltage zusammengetragen. Und auch wenn es diesmal aufgrund der knappen Zeit nur zwei Seiten geworden sind, nächstes Mal gibt's einen kräftigen Nachschlag. Seien Sie gewarnt: Wenn Sie Die Sims spielen, kann dies schwere Auswirkungen auf Ihr alltägliches Leben haben. Man rennt dann durch die Welt und überlegt sich, wie komfortabel wohl der Schreibtischstuhl sein mag oder was für einen Einfluss der neue PC auf die Karriere hat. Leider lässt die deutsche Version noch etwas auf sich warten, aber glauben Sie mir: Es lohnt sich.

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

Nox 133
Komplettlösung

Die Sims 141
Allgemeine Spieletipps

SWAT 3 143
Allgemeine Spieletipps

Tomb Raider 4 147
Komplettlösung, 2. Teil

Thema Technik

GeForce 256 159

Kurztipps

Battlezone 2 158
Crusader of Might & Magic 158
Interstate 82 157
Lego Racers 158
Lego Rock Raiders 158
Pharao 158
Revenant 158
Urban Chaos 157

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 – 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 – 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 Sims	Allgemeine Tipps	3/2000
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
Nox	Komplettlösung	3/2000
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	Kompletlösung	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: Brood War	Komplettlösung	2/99, 3/99
Superbikes World Championship	Allgemeine Tipps	4/99
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
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, 3/2000
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

Nox

Ganz Nox wird von einer garstigen Hexe bedroht. Wir zeigen Ihnen, wie sich Ihr Charakter in der fremden Welt zurechtfindet und den Sieg erringt.

Charakterfragen

Wie unterscheiden sich die Spielfiguren in Nox?

Egal, mit welchem der drei Charaktere Sie das Spiel starten, die Anfangswerte sind für die drei Klassen genau gleich. Die Unterschiede werden erst im Laufe des Spiels deutlich. Das Hauptmerkmal sind die verschiedenen Maximalwerte bei den Attributen, dadurch wird quasi die Art des Spielens festgelegt. Der schnelle und starke Krieger gewinnt jeden Nahkampf, während der schwächliche Zauberer aus der Ferne die Monster erledigen sollte. Für Einsteiger empfiehlt sich der Krieger; er lässt sich am einfachsten spielen.

Lohnt es sich, mit allen drei Charakteren zu spielen?

Obwohl die drei Kampagnen im Prinzip gleich aufgebaut sind, gibt es für jeden Charakter teilweise unterschiedliche Aufträge. Besonders interessant ist die Spielweise mit dem Beschwörer (Conjurer) – mit kontrollierten Monstern im Schlepptau zu kämpfen ist nicht einfach, aber spektakulär.

Wie beginne ich mein Abenteuer?

Die detaillierte Grafik fordert ihren Tribut. Sie müssen schon sehr genau hinschauen, um die vielen Fässer, Kisten, Truhen etc. zu entdecken. Nehmen Sie sich immer die Zeit, alle Gebäude in den Dörfern zu durchkämmen. Das Spiel erlaubt Ihnen, ungehindert alles mitzunehmen, ohne dass sich ein Bewohner darüber aufregt. Im freien Gelände gibt es etliche hohle Baumstümpfe und Wespennester, die sich untersuchen lassen.



Solche hohlen und mit Gold gefüllten Baumstümpfe gibt es reichlich in Nox.

Manche Kisten oder Fässer lassen sich nicht zerstören!

Bevor Sie Ihre Waffen kaputtschlagen – schauen Sie hin, ob die Behälter mit breiten Metallbändern verstärkt sind. Lassen Sie davon die Finger, denn sie gehen nicht zu Bruch. Sie erkennen es auch daran, dass beim Zuschlagen keine gelben „Funken" wegsprühen wie bei den übrigen Kisten. Einige Fässer sind mit hellen X-Markierungen versehen – Vorsicht, darunter verbergen sich explosive Ladungen, die aber manches Versteck zum Vorschein bringen können.

Wie benutze ich die Automap sinnvoll?

Behalten Sie die Karte immer gut im Auge. Mit einer hohen Zoomstufe lassen sich enge Nischen oder Durchgänge entdecken, die meistens zu

Grundlagen

- Aufmerksam alles mit dem Cursor absuchen, um möglichst viele manipulierbare Objekte aufzustöbern (Kisten, Fässer, Baumstümpfe, Felsen, Wespennester).
- Wenn ein Kampf für Sie aussichtslos erscheint, können Sie in den meisten Fällen noch flüchten. Die Monster geben in der Regel die Verfolgung nach kurzer Zeit auf.
- Vergessen Sie nicht, beim Einkauf vorher die Identify-Option im Inventar auszunutzen. Sie können dann schon vor der Bezahlung überprüfen, ob das gewünschte Objekt sinnvoll ist.
- Reparaturen kosten bei allen Händlern das gleiche Gold, Sie müssen sich also nicht umständlich den günstigsten Händler heraussuchen. Auch in der Taverne kann Ausrüstung repariert werden.
- Laufen Sie nicht blindlings auf Monster zu. Die Gegner bleiben zunächst still stehen, wenn sie in Ihrem Gesichtsfeld auftauchen. Besitzen Sie einen Bogen oder Zauberspruche, wenden Sie zuerst diese an.
- Machen Sie sich die vielen Fallen zunutze. Mit etwas Übung lassen sich eine Menge Kreaturen blindlings dort hineinlocken.
- Auch wenn keine Heiltränke oder Manafelsen in der Nähe sind, können Sie Lebens- oder Zauberpunkte regenerieren. Suchen Sie sich eine ruhige Kartenecke aus, um dort die Spielfigur nichtstuend ruhen zu lassen. Zeit, um einen Kaffee zu trinken – die Werte erholen sich von alleine, dafür aber langsam.
- Zerschlagen Sie Kisten, Fässer o.ä. immer mit den Fäusten, um die Haltbarkeit der Waffen (Durability) zu schonen.

Berufswahl

Klarer Fall, wer richtig metzeln möchte, wählt natürlich den Krieger. Vollen Zaubergenuss gibt es nur mit dem Magier. Obwohl der Beschwörer von den Werten her Mittelmaß ist, gelten für ihn besondere Taktiken im Spiel (siehe Kasten „Beschwörer-Rituale").

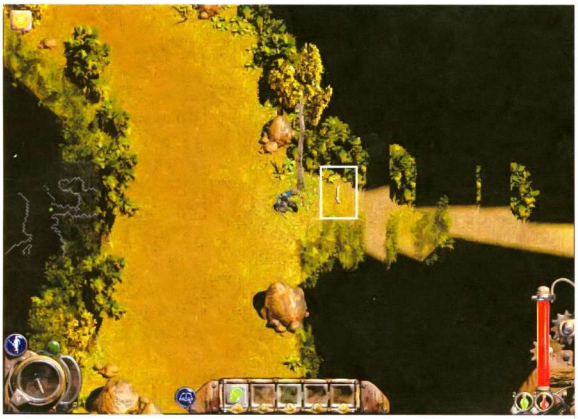






Max. Charakterwerte	Krieger (Warrior)	Beschwörer (Conjurer)	Zauberer (Wizard)
Gesundheit (Health)	150	100	75
Mana (Magic)	0	140	170
Stärke (Strength)	125	55	35
Geschwindigkeit (Speed)	100	92	88
Einschränkungen	keine Bögen	nur Lederrüstung	keinerlei Rüstung





Kaum zu sehen ist der unscheinbare Beinknochen am Waldboden. Wenn Sie den Pfad weitergehen, kommt auch schon ein böser Wolf auf Sie zugestürmt.

gut bewachten, aber wertvollen Gegenständen führen. Achten Sie auf kleine Hinweise wie zum Beispiel am Boden verstreute Knochen. In der Regel befinden sich dann Monster in nicht allzu weiter Ferne. Sollten Sie in größeren Dungeons die Orientierung verloren haben, nutzen Sie die hohe Verkleinerungsmöglichkeit der Karte voll aus.

Ich laufe ständig den Monstern in die Arme!

Auch wenn Ihr Charakter recht schnell durch die *Nox*-Lande laufen kann – vorsichtiges Wandeln ist günstiger für Leib und Leben. Ihre Spielfigur bekommt die Monster in der Regel frühzeitig zu Gesicht. Halten Sie dann sofort an und beurteilen Sie die Lage. Fernwaffen oder magische Sprüche lassen sich problemlos anwenden, ohne selbst in Bedrängnis zu geraten.

Es gibt so viele Fallen in den Gewölben, was soll ich nur tun?

Die meisten Fallen in *Nox* sind gar nicht so schwer zu überwinden, da sie zeitverzögert ausgelöst werden. Vergessen Sie also nicht, dass Ihr Charakter rennen und springen kann, damit sind Sie schon in der Regel auf der sicheren Seite. Viel interessanter ist, dass viele der Fallen dazu genutzt werden können, unartige Monster ins Jenseits zu befördern.



Selbst Felsen dieser Größe lassen sich verschieben. Diesmal hat es sich auch gelohnt – das Loch im Boden führt zu einigen wertvollen Gegenständen.

Faustrecht

In vielen Verliesen treffen Sie auf große Bodenplatten, bei deren Überquerung eine riesige Steinfaust („Fist of Vengeance") vom Himmel herabfällt. Mit etwas Übung und dem richtigen Timing verschaffen Sie sich damit einen taktischen Vorteil im Monsterkampf.



Wie war das noch? Alles Gute kommt von oben. Bleibt nur die Frage offen, ob der zerschmetterte Knochenmann das genauso sieht.

Gibt es Geheimräume im Spiel?

Die Welt von *Nox* steckt voller Geheimnisse – es hat schon seinen guten Grund, dass fast alle Gegenstände im Spiel manipulierbar sind. Halten Sie Ausschau nach brüchigen Wänden oder Mauern und versuchen Sie, entweder mit Waffen oder mit Hilfe der Pulverfässer, an solchen Stellen Durchgänge zu schaffen. Auch unter Felsen können sich Geheimgänge befinden, benutzen Sie einfach die Muskelkraft Ihres Charakters, um Gegenstände nach Belieben hin und her zu schieben.

Kann ich als Krieger meine Begleiter heilen?

Als nicht zaubernder Schwertklopper haben Sie zumindest die Möglichkeit, Ihren Mitstreitern mit heilenden Gegenständen (Tränken, Nahrung) etwas Gutes zu tun. Lassen Sie einfach den gewünschten Gegenstand aus Ihrem Inventar zu Boden fallen – ist ein Verwundeter in der Nähe, wird er ihn sofort benutzen.



Mit einem saftigen Stück Fleisch helfen Sie Ihrem Begleiter auf die Beine.

Kampagnenlösung Beschwörer (Conjurer)

Chapter 1 – Shortcut to Ix

Gibt es irgend etwas Besonderes im ersten Level zu beachten?

Eigentlich können Sie in diesem Tutorial nicht viel verkehrt machen. Achten Sie auf die Hinweisschilder im Level. Lassen Sie sich nicht von den Erdstößen aus der Ruhe bringen. Erforschen Sie alle Wege, da schon in der ersten Höhle Geheimräume zu entdecken sind.

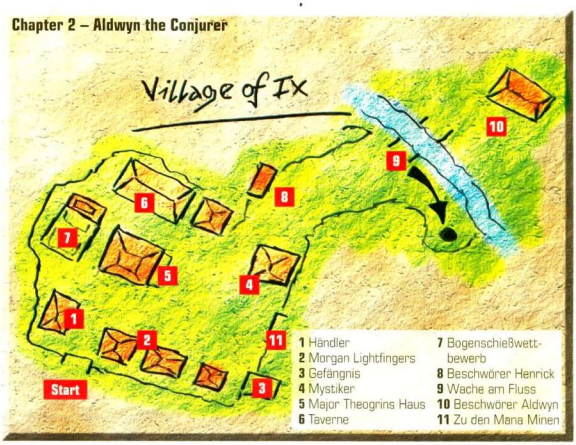
Chapter 2 – Aldwyn the Conjurer

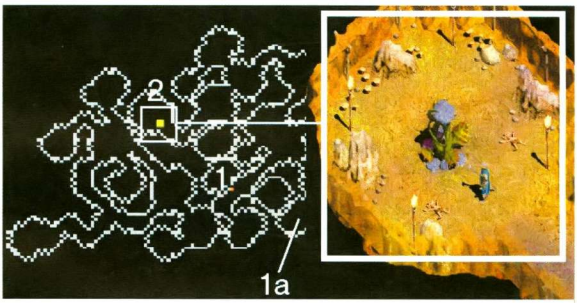
Was mache ich zuerst in Ix?

Verdienen Sie sich ein wenig Kleingold dazu, indem Sie an dem Bogenschießwettbewerb teilnehmen. Einen sehr günstigen Bogen erhalten Sie von Morgan Lightfingers für 100 Gold. Bevor Sie sich auf die Suche nach Aldwyn machen, statten Sie der Wache am Fluss (Bridge Guard) einen Besuch ab. Die gesuchten Stiefel (Boots) finden Sie in den verzweigten Urchin-Höhlen.

Wie gelange ich zu Aldwyn?

Arbeiten Sie sich durch die Kobold-Höhlen, in denen Sie die Stiefel der Wache gefun-





Die Stiefel befinden sich hinter dem verschlossenen Gitter (1), der Schlüssel dazu lag im Test östlich davon (1a). Den Ausgang zur Oberfläche auf der anderen Flussseite finden Sie im westlichen Teil der Höhlen (2).

Beschwörer-Rituale

Der Beschwörer ist sicherlich die interessanteste Figur in *Nox*, dafür aber nicht ganz leicht zu spielen. Durch das Charmen der verschiedenen Monster bekommt das Spiel eine fast strategische Note.

Rüsten Sie den Charakter möglichst schnell mit einem Bogen aus. Da Sie in der Regel rechtzeitig die Monster erkennen, bevor sie angreifen, ist der Kampf aus der Ferne besonders effektiv. Gleiches gilt beim Einsatz Ihrer beschworenen Schützlinge. Bleiben Sie beim Kampf im Hintergrund und schauen Sie zu, was Ihre Monster erreichen. Auch wenn die Gegner überleben, sind sie dennoch schon geschwächt, sodass Sie weniger Mana für Kampfzauber aufwenden müssen. Denken Sie auch daran, dass Sie mehrere Befehle zur Verfügung haben. Standardeinstellung sollte das Eskortieren (Escort) sein. Der Befehl Jagen (Hunt) führt meistens dazu, dass sich Ihre Truppe zerstreut und Sie dadurch völlig den Überblick verlieren können. Der Wachmodus (Guard) eignet sich sehr schön, um zum Beispiel Engstellen abzusichern oder einen regelrechten Hinterhalt aufzubauen. Sehr gut geeignet dafür sind die kleinen Kamikaze-Wesen (Bomber), die Sie nach Belieben mit drei Effekten „aufladen" können. Der Trick dabei ist, günstige Spruchkombinationen in einen Bomber einzubinden.

Beispiel: Bestücken Sie einen Bomber mit „Slow", „Burn" und „Meteor", wird der Gegner



Oben links liegt ein als Schatztruhe getarntes Mimic-Monster auf der Lauer. Sobald es angreift, werden ihm unsere vier Bomber einen heißen Empfang bereiten.

zunächst gebremst, sodass die nachfolgenden Schadenssprüche auch garantiert treffen. Leider sind nicht alle Ihre Sprüche unbedingt empfehlenswert. Im Testspiel ergab sich eine regelrechte Hitliste:

Platz 1: Charm Creature – Ist schließlich des Beschwörers erklärtes Ziel. Unverzichtbar.

Platz 2: Stun – Verschafft die nötige Zeit, um Gegner anzugreifen. Stört gegnerische Zauber.

Platz 3: Meteor – Kaum ein Monster ist dagegen gefeit. Mindestens auf Power 3 hoch lernen. Sehr gut gegen Zombiehorden.

Platz 4: Burn – Sehr gut anzuwenden, wenn Mana knapp wird, da er nur 10 Einheiten kostet.

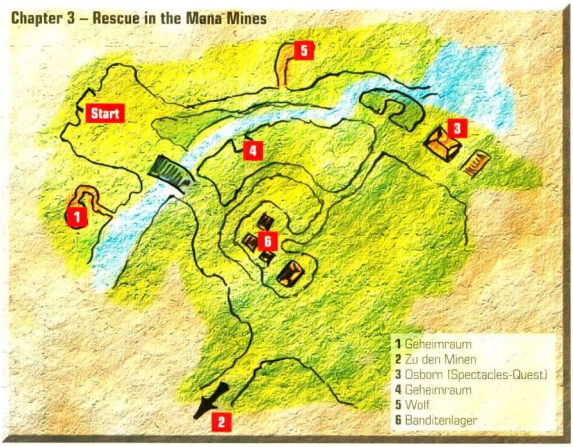
Platz 5: Summon Stone Golem – Sobald Sie diese Kreatur beschwören können, haben Sie es eine ganze Portion leichter. Dieser Koloss ist unverzichtbar, auch wenn er sehr langsam ist.

Die Protection-Sprüche sind leider nicht sehr wirksam. Angriffszauber wie „Toxic Cloud" oder „Fist of Vengeance" sind für das Spieltempo einfach zu langsam und zu teuer.



den haben. In einem Nebenraum ist wieder ein Fahrstuhl, mit dem Sie ans Tageslicht gelangen. Etwas nördlich davon ist schon der gesuchte Beschwörer.

Chapter 3 – Rescue in the Mana Mines



Wo muss ich zuerst hin?

Bevor Sie die Minen im Süden aufsuchen, lohnt sich auf alle Fälle noch die Erkundung des näheren Umlandes. Zwei Geheimorte und ein Nebenquest (Osborn's Spectacles) erwarten Sie. Die gesuchten Spectacles (Brille) finden Sie im Banditenlager.

Wie befreie ich die Minenarbeiter?

Klappern Sie in der Mine vorsichtig alle Gänge ab. Versuchen Sie zunächst, die Gewölbe von lästigem Ungetier zu säubern, bevor Sie die Arbeiter aus ihren Verstecken befreien. Auf dem Rückweg zum Fahrstuhl tauchen wieder neue Monster auf. Versuchen Sie, immer beschworene Kreaturen dabeizuhaben, um die Arbeiter besser schützen zu können.

Chapter 4 – Beneath the Field of Valor

Wie erwehre ich mich all der Monster im Verlies?

Achten Sie auf die vielen Bodenplatten am Boden, die jeweils eine Steinfaust herabsausen lassen. Sie können damit jede Menge Gegner in ihre Einzelteile zerlegen.

Der Necromancer ...

Sie müssen ständig in Bewegung bleiben. Laufen Sie immer in der Nähe der Manasäulen umher, wenden Sie den „Stun"-Spruch an und sofort danach „Meteor". Alternativ dazu helfen auch einige schnell abgefeuerte Feuerpfeile.

Welche Taktik hilft am besten gegen den „Barbaric guardian of the crypt"?

Dieser Bursche ist verdammt schnell. Verschaffen Sie sich mit „Slow" oder „Stun" die nötige Luft, um Ihre eigenen Attacken mit „Meteor" oder Bogenschüssen anzubringen. Auch hier heißt es wieder, immer in Bewegung zu bleiben, um den gefährlichen Hieben zu entgehen.

Der „Keeper of souls" nervt – wie besiege ich ihn?

Bevor Sie sich diesem Knaben stellen, sollte Ihre Kleidung mit „Protection from shock" ausgestattet sein. Wenn Sie zuvor aufmerksam den Dungeon erkundet haben, sollten entsprechende Gegenstände und der Spruch „Protect from shock" in Ihrem Inventar sein. Versuchen Sie nur von der Rückseite des Gegners anzugreifen, damit er Sie mit so wenig Blitzen wie möglich trifft. Greifen Sie wieder auf die bewährten „Stun"- und „Meteor"-Sprüche zurück.

Chapter 5 – Ogre Raid at the Hamlet of Brin

Was kann ich in der zerstörten Stadt tun?

Suchen Sie Thavius in dem Obstgarten auf. Von ihm erhalten Sie einen kleinen Nebenauftrag. Den gesuchten Stab finden Sie in seinem Haus im nördlichen Teil des Ortes. Vorsicht, dort halten sich auch einige Oger auf.

Amulet of Teleportation

Schlagen Sie sich durch die Wildnis nach Nordosten



Mit diesem netten „Zombie-Grill" sorgen Sie für Ruhe in den dunklen Verliesen. Locken Sie die Untoten nacheinander an.



Diese Knochen-Horde will sich mit Ihnen anlegen (links). Da Sie keine Zeit haben, brennen Sie ihnen eins über (rechts).

durch. Das Ogerlager ist ziemlich groß. Versuchen Sie durch Weglocken, sich immer nur mit einem oder zwei Ogern gleichzeitig anzulegen. Sind nach einem Gefecht Ihre Manareserven auf das Minimum gesunken, gehen Sie lieber erst einmal zu einem Manafelsen zurück und frischen den Vorrat wieder auf.

Ich bin jetzt im Lager, wo ist nun das Artefakt?

Das Amulett liegt im zentralen Hauptgebäude und wird von einem Ogerlord bewacht. Bevor Sie sich dorthin begeben, erkunden Sie zuerst alle anderen Gebäude und Höhlen. Dadurch kommen Sie in den Besitz der nützlichen „Ogress Beast Scroll", sodass Sie jetzt die axtschwingenden Ogerweibchen charmen können.

Chapter 6 – The Halberd of Horrendous

Hilfe, ich verliere bei dem Gemetzel um die Burg den Überblick!

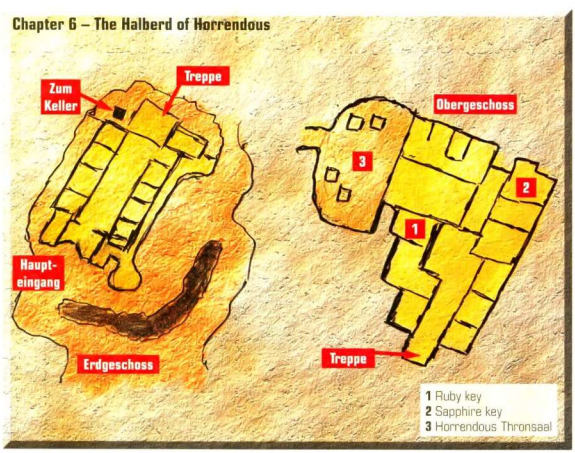
Wer möglichst viele Erfahrungspunkte für sich verbuchen möchte, verzichtet einfach darauf, die herumstehenden Ritter anzusprechen, damit sie sich Ihnen nicht anschließen, um mitzukämpfen. Verwenden Sie gegen die bösen Necromancer den Effekt „Stun" (Spruch oder entsprechende Pfeile), ansonsten lassen Sie es heftigst Feuer regnen („Meteor" oder „Burn").

Wo finde ich Horrendous?

Der Burgherr befindet sich im Obergeschoss. Vorher sollten Sie aber zunächst alle Räume im Erdgeschoss und Keller durchkämmen. Erstens gibt es eine Menge Erfahrungspunkte fürs Monstermeucheln. Zweitens lagert in den Kisten und Truhen einiges an Gold, das Sie natürlich mitgehen lassen.

Wie komme ich wieder aus dem Thronsaal heraus?

Da die Türen nach dem Tod von Horrendous verschlossen sind, bleibt nur der Weg durch die Höhlen hinter dem Thron. Laufen Sie einfach an der heraufbeschworenen Mauer entlang. Bei Ihrer zweiten Begegnung mit dem Necromancer müssen Sie schon mit etwas mehr Widerstand rechnen. Schützen Sie sich vor dem Effekt „Shock" und bearbeiten Sie den Bösewicht mit „Stun", bevor Sie ihn attackieren.



Der fiese Beschwörer

Auch wenn Sie moralisch vielleicht Skrupel bekommen – neben dem Plündern der Truhen in Horrendous' Burg ist es durchaus lukrativ, die herumstehenden Ritter in Monsterkämpfe zu verwickeln. Scheidet ein solcher Edelmann dahin, können Sie dessen Rüstung an sich nehmen und später in klingendes Gold umwandeln.

Hecubah hat nicht gerade viel von den edlen Rittersleuten übrig gelassen. Es wäre aber zu schade, ließen Sie die ganze Ausrüstung der Edelmänner ungenutzt am Boden zurück.



Sehr gut wirken die Feuerpfeile (Quiver of Flame) aus der Burg gegen ihn.

Chapter 7 – The Heart of Nox

Soll ich gleich in den Turm stürmen?

Lassen Sie dieses Kapitel ruhig angehen. Suchen Sie zuerst das Geschäft von Bright Blades auf, um dort die Armbrust (Crossbow) zu kaufen. Die Schussfrequenz ist zwar niedrig, aber der Schaden beträchtlich. Wenn Sie zum Turmeingang marschieren, liegt zur Rechten ein Fahrstuhl. In der unteren Höhle befindet sich die äußerst nützliche „Beast Scroll" für die „Ember Demons", auf die Sie haufenweise im Innern des Turms treffen werden.

Keine Chance, ich scheitere immer im Turmgebäude!

Sie müssen verschiedene Schlüssel finden, um jeweils ein Stockwerk höher zu kommen. Versuchen Sie möglichst viele „Ember Demons" zu beschwören, da sie sehr kampfstark sind. Benutzen Sie den Befehl „Hunt", dadurch verschaffen Ihnen Ihre Schützlinge genügend Luft, um entweder ungestört in die Kämpfe einzugreifen oder um ungehindert Räume zu erkunden.

Wie beschaffe ich den „Silver Key"?

Denken Sie daran, dass Sie im Turm der Illusionen sind. Manche Wände sind eben in Wirklichkeit gar nicht da – Bild 3 im Kasten „Der Illusionsturm" zeigt die Kammer, in deren südlicher Wand der Eingang verborgen ist.

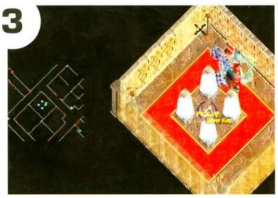


Der Illusionsturm

Einige der Schlüssel und Gegenstände im Turm der Illusionen sind wirklich gut versteckt. Mit Hilfe des gezeigten Screenshots sollten Sie aber in der Lage sein, alle Verstecke aufzuspüren. Sehr verwirrend sind die Teleportfelder in einigen Räumen. Lassen Sie daher die Map aktiviert.



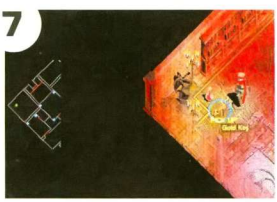
















Ich komme nicht an das „Heart of Nox" heran!

Mit zwei beschworenen Monstern im Gepäck ist die Lösung sehr einfach. Postieren Sie je einen Untertan auf eine Bodenplatte (mit dem Befehl „Guard"). Stellen Sie sich selbst auf die dritte Platte und schon versinkt das Gitter um das gesuchte Artefakt.

Chapter 8 – The Weirdling

Wie beginne ich das Kapitel am sinnvollsten?

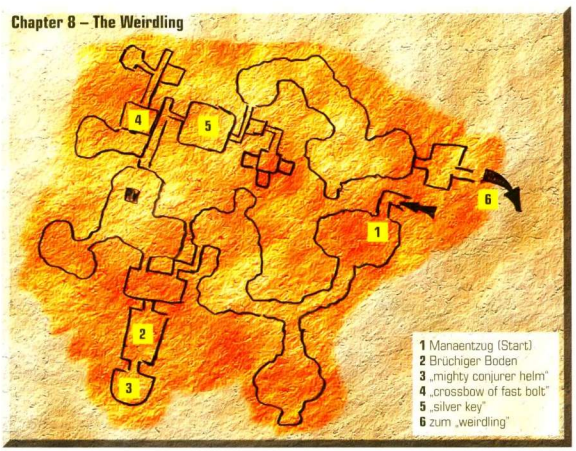
Eine erneute Tour durch das Städtchen Ix lohnt sich, da wieder alle Truhen und Kisten gefüllt sind. Nach der ausgiebigen Plünderung suchen Sie Aldwyn in seinem Haus auf. Danach können Sie sich in das Tempelgewölbe hinabbegeben.

Was sind das für komische Steinkreise?

Sobald Sie auf einen der vielen Steinkreise stoßen, speichern Sie am besten erst einmal ab. Wenn Sie nun auf einen Kreis zugehen, wird ein zufällig generiertes Monster herbei teleportiert. Sollte es Ihnen zu stark erscheinen, laden Sie einen vorherigen Spielstand und probieren es noch einmal. Die stärkste Kreatur, die Sie angreifen kann, ist ein riesiger Käfer (Mimic-Monster).

Wie bekämpfe ich diese monströsen Käfer?

Da das Vieh schnell und sehr stark ist, sollten Sie auf alle Fälle einen Effekt wie „Stun" oder „Slow" parat haben. Kämpfen Sie am besten mit dem Bogen, da das Beschwören von Schadenssprüchen zu lange dauert.



Vorsicht, in manchen Räumen lauern diese Chitinwesen in getarnter Form, dann sehen sie wie normale Schatzkisten aus.

Der Level ist so riesig, wo ist denn nun der „Weirdling"?

Die gezeigte Levelkarte beginnt bei einem markanten Punkt. Nachdem Sie die ersten Fallen und Monster überwunden haben, landen Sie bei einer blauen „Flamme", an der Sie Ihr ganzes Mana entzogen bekommen. Auf der Karte können Sie nun den direkten Weg zum Ziel ablesen. Nehmen Sie sich aber trotzdem die Zeit, zuerst alle anderen Bereiche abzuklappern. Gold und Erfahrungspunkte fürs Monsterkloppen gibt es reichlich.

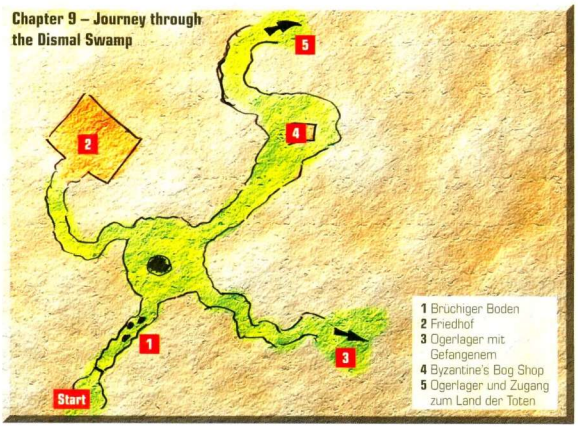
Was sind das für komische grüne Kugeln?

Sobald Sie gegen eine der grünen Kugelpflanzen stoßen, entströmt daraus eine giftige Wolke. Sie können sich das natürlich wieder zunutze machen: Werden Sie von einem Monster verfolgt, laufen Sie möglichst dicht an so einer Pflanze vorbei. Mit etwas Glück läuft der Gegner dagegen. Bremsen Sie ihn dann zum Beispiel mit „Slow" oder „Stun", wird er dazu gezwungen, möglichst viel von der ungesunden Luft einzuatmen.

Ich stehe zwei großen Steingolems (Stone golem) gegenüber. Wie besiege ich sie?

Bevor Sie die Grotte mit den Golems erreichen, sollten Sie die beiden Truhen am Eingang öffnen. In einer befinden sich für den bevorstehenden Kampf äußerst nützliche Pfeile (Quiver of Immobility). Wenn Sie den Pool mit dem „Weirdling"-Wesen erreichen, vergessen Sie nicht, die äußerst nützliche „Stone Golem Beast Scroll" aus einer der Truhen zu entnehmen.

Chapter 9 – Journey through the Dismal Swamp



Was kann ich außer Mordwyn noch im Sumpf finden?

Ganz knapp gesagt ist der Sumpf voll von Untoten, Riesenpflanzen und seltsamen Elementarwesen. Sie sind gut beraten, sich gleich zu Beginn einen Steingolem heraufzubeschwören. Er gewinnt so gut wie jeden Kampf, gönnen Sie ihm daher ruhig Verschnaufpausen zum Regenerieren, damit Sie möglichst lange Freude an ihm haben, schließlich ist er teuer genug. Der Friedhof im Nordwesten bietet einige nette Items, aber auch einen heftigen Kampf gegen einen Necromancer. Im östlichen Ogerlager können Sie einen Gefangenen befreien, der Sie dann einige Zeit durch den Sumpf begleitet.

Wie besiege ich diese merkwürdigen weißen Energiekugeln?

Das gefährliche an den Kugelwesen ist ein äußerst schmerzlicher Blitzstrahl, vor dem selbst Ihr „Protect from shock" nicht viel Schutz bietet. Mit Feuer kommen Sie diesen Wesen am schnellsten bei. Beschwören Sie dazu noch ein oder zwei Kreaturen, die zur Ablenkung der Elementarkugeln eingesetzt werden. Sehr nützlich sind auch mit Feuersprüchen beladene Bomber. Entdecken Sie mehrere Elementarwesen beieinander, können Sie einen netten Trick anwenden. Beschwören Sie ein „Burn" auf einen Gegner herab, ohne dass er Sie bemerkt. Er wird dann höchst verärgert seinen Nachbarn angreifen.

Wo ist das Ogerlager, das ich finden soll?

Der nördliche Weg an der Kreuzung führt über eine Brücke zu einem kleinen Laden (Byzanti's Bog Shop). Von dort aus führt ein kleiner Weg weiter zum großen nördlichen Ogerlager. In einem der Gebäude ist ein Fahrstuhl, der Sie nach unten führt.

Was erwartet mich in den Katakomben?

Achten Sie in den Höhlenabschnitten unbedingt auf den Boden, es gibt einige Stellen, an denen Sie durchbrechen und unangenehm landen. Trotzdem sind diese Einbruchstellen in der Regel interessant, da sich darunter Truhen und wertvolle Ausrüstungsgegenstände verbergen können.

Wie besiege ich die beiden Mimic-Kreaturen in dem Käfig?

Gleich drei Mimic-Monster zu besiegen, ist nicht leicht. Achten Sie auf die Speerfallen am Boden. Laufen Sie in genügendem Abstand vor den hochschnellenden Spitzen her. Die Mimics werden sich an Ihre Fersen heften und dabei nach und nach ihr Leben in den Speeren aushauchen.

Wo kann ich meine Ausrüstung in den Höhlen reparieren lassen?

Kurz vor Ende des Höhlenabschnittes führt ein kleiner Seitenweg zu dem Händler Motoc. Merken Sie sich diese Stelle, dort können Sie auch alle erbeuteten Gegenstände aus den späteren Kämpfen außerhalb der Höhle unters Volk bringen.

Ich stehe jetzt frierend in den Eisfeldern vor den Höhlen!

Eine ganze Untotenarmee, unterstützt von Wölfen und Necromancern stellt sich Ihnen in den Weg. Sie können unterwegs Hilfe finden, indem Sie den Beschwörerkollegen Cain vor den Wölfen retten. Wenn Sie die blauen Flaggen erreichen, finden Sie nördlich davon den einsamen Händler Loproc. Er ist quasi die letzte „Tankstelle".



Chapter 10 – The Land of the Dead

Hecubahs Burg sieht schon so bedrohlich aus!

Im letzten Spielabschnitt müssen Sie zeigen, dass Sie ein wahrer Meisterbeschwörer sind. Garniert wird das Ganze noch mit regelrechten Jump'n Run Einlagen, um diverse Fallen zu überwinden. Da eine Schritt-für-Schritt-Anweisung den Heftrahmen sprengen würde, finden Sie im Kasten „Hexenaustreibung" zwölf wichtige Schlüsselstellen beschrieben, anhand derer Sie ablesen können, wie weit Sie schon vorgedrungen sind.

Meine Ausrüstung ist ziemlich lädiert, wo finde ich Hilfe?

Sie können die Burg bis kurz vor dem Finale jederzeit wieder verlassen. Händler Loproc ist brav an Ort und Stelle, um nötige Reparaturen vorzunehmen oder Handel zu treiben. Vor dem Endkampf sollten Sie auf jeden Fall Ihre Ausrüstung überprüfen.

Stefan Weiß

Hexenaustreibung



1 Beschweren Sie die Bodenplatte mit einem Gegenstand (z.B. Fleisch), um die Tür zu öffnen.



2 Die Teleporter haben immer drei verschiedene Zielorte. Das obere Feld führt zum Start zurück.



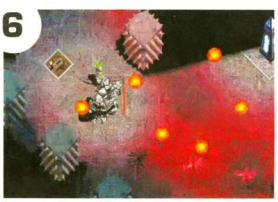
3 Sie müssen zwei solcher Steinblöcke auf das jeweilige Feld davor schieben, um weiterzukommen.



4 Fackeln Sie nicht lange mit den Zombies. Bei der Vielzahl an Untoten in diesem Bereich kommt der Meteor-Effekt wieder zu vollem Einsatz.



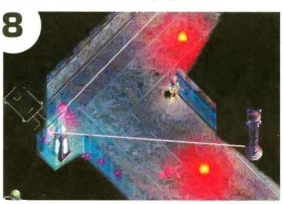
5 Die beiden Labyrinthe mit dem „Ruby"- und „Sapphire Key" werden durch einen Pfeilschuss auf den jeweiligen Schalter zugänglich.



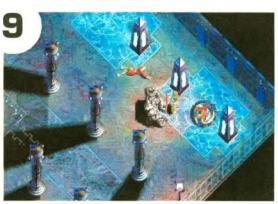
6 Auch wenn dieser Raum mit kleinen Dämonen gefüllt ist: Sie müssen vorsichtig um die Kugeln herummanövrieren. Aktivieren Sie den Hebel.



7 Um die Laserbarriere zu überwinden, müssen Sie den „Idol Key of the Lich" in blau und rot auftreiben. Mehrere Teleportationsvorgänge in den zugänglichen Räumen sind dafür nötig.



8 Geraten Sie nicht in die Laserstrahlen. Die Mauerecken sind die einzigen sicheren Orte. Der Hebel zum Deaktivieren wird von zwei starken Golems bewacht. Locken Sie diese in die Laser.



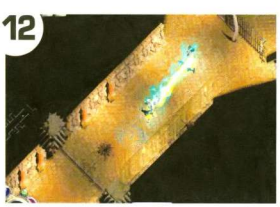
9 Bevor Sie den Thronsaal über die Fahrstühle nach unten verlassen können, erwartet Sie noch ein heftiger Kampf mit zaubernden Untoten. Beschwören Sie lieber einen Golem zur Hilfe.



10 Noch einmal Laserstrahlen. Diesmal müssen Sie gleich mehrere Hebel umlegen, um die Falle zu deaktivieren. Die blauen Wände bieten Schutz. Prägen Sie sich den Strahlenverlauf ein und benutzen Sie immer nur einen Hebel, um sich dann erst mal wieder in Sicherheit zu bringen. Die Golems und Untoten, die dann auftauchen, schalten Sie durch Aktivieren eines Lasers aus.



11 Ziehen Sie sich zuerst in diesen Gang am Eingang zurück und beharken Sie die heranstürmende Armee mit Inferno-Pfeilen und Meteor-Sprüchen. Ist der erste Angriff überstanden, sollten Sie den Rest der Höhle nur in Begleitung eines beschworenen Steingolems aufräumen. Versuchen Sie dabei, immer nur wenige Gegner gleichzeitig in einen Kampf zu verwickeln.



12 Hecubah wird von einigen Ogern bewacht, die Sie aber problemlos beschwören können. Verwickeln Sie die Hexe in den Kampf, damit sie keine weiteren Monster beschwören kann. Benutzen Sie neben Ihrem magischen Stab („Staff of Oblivion") auch so viele Inferno-Pfeile wie möglich. Damit ist Ihnen der Sieg am schnellsten sicher. Geschafft, Nox ist befreit.

Allgemeine Spieletipps

Die Sims

Voll das Leben! Wem Sim-City zu leblos war, der kommt mit Die Sims voll auf seine Kosten. Unsere Tipps helfen Ihnen in den ersten Sim-Tagen.

Einrichtung

Badezimmer: Jeder Sim muss mal und hat hygienische Bedürfnisse. Also muss wenigstens eine Toilette und eine Dusche her (Händewaschen allein reicht nicht aus).

Wohn/Schlafzimmer: Als Neuling haben Sie zu wenig Geld für einen getrennten Wohn- und Schlafbereich. Kaufen Sie zur Grundausstattung auf jeden Fall ein Bett – ohne geht's nicht. Wenn Sie etwas Geld übrig haben, darf es gerne ein komfortables Bett sein. Das sorgt für erholsamere Nächte und spart somit Zeit. Ein Nachttisch samt Wecker verhindert, dass Sie verschlafen (Sie werden 2 Std. vor der Arbeit geweckt). Jetzt sollte noch eine Sitzgelegenheit her (Komfort) und wenigstens etwas Unterhaltung. Wenn Sie es sich leisten können, kaufen Sie den Farbfernseher. So kann man prima mit Freunden TV schauen.

Küche/Essbereich: Als allererstes brauchen Sie einen Kühlschrank. Da ein frischer Sim noch nicht kochen kann, brauchen Sie vorerst keinen Herd. Mikrowelle und Küchenmaschine (spart Arbeitsfläche) sorgen für nahrhafte und leckere Mahlzeiten. Unzubereitete Nahrungsmittel halten nicht lange vor. Ein Tisch samt Stuhl sollte auch noch her.

Dekoration: Einige Pflanzen, Bilder und vor allem Lampen machen die Räume schöner. Ist beispielsweise die Küche bei Nachtbenutzung nicht erleuchtet, fühlt sich Ihr Sim dort überhaupt nicht wohl.

Was brauche ich noch? Eine Alarmanlage in der Nähe des Hauseinganges ist eine lohnende Anschaffung. Auch wenn Sie vielleicht zunächst die Kosten scheuen, bewahrt Sie die Anlage jedoch vor Dieben, die früher oder später zuschlagen. Die Alarmanlage sorgt automatisch dafür, dass die Polizei gerufen wird. Der Langfinger wird dann geschnappt und Sie werden für den Verlust entschädigt und bekommen obendrein noch eine Fangprämie. Außerdem brauchen Sie noch unbedingt ein Telefon, damit Sie andere Sims anrufen und Dienstleistungen in Anspruch nehmen können. Achten Sie beim Telefon darauf, dass es nicht im Schlafzimmer steht, weil Sie sonst Gefahr laufen, aus dem Bett geklingelt zu werden. Sollten



Am Flipper können sich mehrere Sims gleichzeitig amüsieren und dabei ihre Freundschaft ausbauen. So werden mehrere Bedürfnisse auf einmal befriedigt.

Der Charakter

Hat das Aussehen meiner Spielfigur irgendwelche Auswirkungen auf das Spiel?
Nein! Wählen Sie ein Outfit, das Ihnen gefällt. Im Gegensatz zu echten Menschen legen die Sims in Ihrer Nachbarschaft keinen sonderlichen Wert auf Äußerlichkeiten.

Wie soll ich meine Charakterwerte wählen?
Ein Reiz des Spiels besteht darin, mit den Werten herumzuspielen. Einige Punkte sollten Sie jedoch beachten:

Sauberkeit (Neat): Saubere Sims räumen auf und drücken nach dem Pinkeln die Spülung. Da aber die Putzfrau (Maid) nicht sehr teuer ist, können Sie diesen Wert ruhig niedrig wählen.

Aufgeschlossen (Outgoing): Ein extrem aufgeschlossener Sim braucht viele Sozialkontakte und leidet stark unter Einsamkeit. Da das Sozialbedürfnis nicht leicht zu befriedigen ist, sollten Sie als Einsteiger hier einen niedrigen Wert wählen.

Aktiv (Active): Je aktiver der Sim, desto höher ist das Bedürfnis nach Bewegung und Sport (z. B. Basketball spielen, Schwimmen etc.). Ein träger Sim genießt eher gemütliche Fernsehabende.

Verspielt (Playful): Hier sollten Sie einen hohen Wert wählen, da Ihr Sim dann jede Form von Spiel genießt. Ob nun Schach oder das gemeinsame Spielen mit dem Kind an der Puppenstube – es erhöht den Spaßwert.

Nett (Nice): Ein netter Mensch zu sein, hilft bei Sozialkontakten weiter. Wer will schon jemanden zum Freund haben, der andauernd Beleidigungen ausstößt oder gar einen Hang zur Brutalität hat?

Sie später einen Kamin oder einen Herd anschaffen, vergessen Sie nicht, einen Rauchmelder in der Nähe aufzuhängen.

Aufwertung der Einrichtung

Achten Sie im späteren Spielverlauf darauf, möglichst hochwertige Güter zu kaufen. Ersetzen Sie beizeiten das Bett durch ein komfortableres Modell. Dinge wie die Stereoanlage oder der Breitbildfernseher sorgen für jede Menge Spaß und Unterhaltung – bei Ihnen und Ihren Gästen.

Der Tag ist viel zu kurz, um all meine Bedürfnisse zu befriedigen

Da Sie es kaum schaffen werden, alle Werte am selben Tag zu steigern, sollten Sie sich im Tageswechsel hocharbeiten. Kümmern Sie sich beispielsweise einen Tag um Spaß, den nächsten um die Freunde und dann um die Aufbesserung Ihrer Fähigkeiten. So können Sie sich intensiv um diese Werte kümmern und diese so weit verbessern, dass es einige Zeit vorhält. Hygiene, Blase und Hunger sollten natürlich jeden Tag bedacht werden.

Mein Sim kommt morgens nicht in die Gänge

Sims brauchen mitunter 20 Minuten unter der Dusche und eine Viertelstunde auf dem Klo. Da wird's morgens schon mal knapp. Der Wecker klingelt zwei Stunden, bevor das Auto kommt. Wenn Sie mit der Zeit nicht auskommen, schicken Sie Ihren Charakter lieber zeitiger ins Bett und wecken ihn dafür etwas früher manuell. Bedenken Sie: Wenn Sie glücklich zur Arbeit gehen, haben Sie mehr Erfolg im Beruf.

Freundschaften am ersten Tag

Nutzen Sie die ersten Tage in der Nachbarschaft dazu, möglichst viele Leute kennen zu lernen. Nur wen Sie einmal begrüßt haben, können Sie später auch anrufen.

Ich bekomme einen Anruf von der Bank. Warum?

Gucken Sie in Ihren Briefkasten. Wie im echten Leben bekommen Sie hin und wieder Rechnungen, die beglichen werden müssen.

Wie lange wartet das Auto morgens?

Ihre Fahrgemeinschaft ist sehr geduldig. Das Auto (und der Schulbus) wartet eine geschlagene Stunde vor Ihrer Tür. Solange Sie noch rechtzeitig einsteigen, hat dies keine Konsequenzen für Sie.

Können mehrere Bedürfnisse auf einmal befriedigt werden?

Ja klar! Ein Abendessen mit Freunden an einem schönen Tisch mit bequemen Stühlen zum Beispiel erfüllt gleich vier Wünsche auf einmal (Sozial, Raum, Hunger und Komfort). Ähnlich verhält es sich mit einem Fernsehabend mit einem Kumpel oder einer geselligen Runde am Flipperautomaten.

Florian Weidhase



Helle Aufruhr: Der Sessel steht zu nahe am Kamin und hat Feuer gefangen. Zum Glück hängt ein Rauchmelder an der Wand, der die Feuerwehr alarmiert.

Bedürfnisse

Hunger (Hunger)
Regelmäßige Nahrungsaufnahme hält Ihren Sim am Leben und ist absolut notwendig. Halten Sie sich von ungegarten Lebensmitteln und Snacks fern – sie kosten unnötiges Geld und machen nicht sonderlich satt.

Komfort (Comfort)
Ein bequemer Stuhl, ein Sessel oder ein Sofa helfen diesem Wert auf die Sprünge. Besonders wichtig: Da Sie sowieso regelmäßig schlafen, sollte Ihr Bett einen möglichst hohen Komfortwert haben – so frischen Sie diesen Wert sprichwörtlich im Schlaf auf.

Hygiene (Hygiene)
Gegen den täglichen Dreck hilft nur regelmäßiges Waschen. Eine Dusche am Tag ist meist ausreichend. Besonders saubere Sims waschen sich nach jedem Gang zur Toilette auch gerne die Hände.

Blase (Bladder)
Wie jeder normale Mensch muss auch ein Sim in regelmäßigen Abständen auf das „Stille Örtchen". Wenn Sie etwas Wohlstand erzielt haben, sollten Sie die Hightech-Toilette kaufen. Sie spült eigenständig und ist obendrein noch bequem.

Energie (Energy)
Dieser Wert regeneriert sich beim Schlafen. Sollten Sie tagsüber zu müde werden, hilft ein Espresso kurzfristig. Zur Not reicht auch ein Nickerchen auf dem Sofa. Wichtig: Wenn Sie trotz Erschöpfung nicht schlafen gehen, kippt Ihr Sim irgendwo um und schläft. Dass eine Nacht auf dem kalten Rasen nicht sonderlich erholsam ist, dürfte klar sein.

Spaß (Fun)
Fernsehen, Spielen, Tanzen, Musik hören und dergleichen erhöhen den Spaßwert. Wer nur arbeitet und schläft, wird über kurz oder lang depressiv.

Sozial (Social)
Sozialkontakte sind extrem wichtig. Wenn Sie nicht alleine wohnen, lässt sich dieser Wert durch Gespräche und Aktivitäten mit Familienmitgliedern aufpäppeln. Abgesehen davon, dass es Ihrem Sim besser geht, wenn er unter Menschen geht, sorgt es auch für einen stetig wachsenden Bekanntenkreis.

Raum (Room)
In einem kargen, lichtarmen Raum fühlt sich niemand wohl. Sorgen Sie für Dekoration oder hochwertige Einrichtungsgegenstände. Im Freien sorgen Blumenbeete für das richtige Ambiente.

Allgemeine Spieletipps

SWAT 3: Close Quarters Battle

Das Leben als Einsatzleiter in *SWAT3* ist nicht leicht. Mit unseren allgemeinen Tipps sollten Sie in der Lage sein, für Recht und Ordnung zu sorgen.

Polizeischule

Welche Charaktereinstellungen sind am besten?

Alle und gar keine! Auch wenn es bei *SWAT 3* individuelle Gestaltungsmöglichkeiten für Ihren Charakter gibt – auf Ihre eigene Figur wirkt es sich in keiner Weise aus, ob Sie nun als waffennärrischer Grünschnabel oder als weiser SWAT-Opa mit 40 Dienstjahren auf dem Buckel Ihr Team anführen.

Was für ein Team soll ich auswählen?

Alle Officers besitzen Charakterwerte, die aber nicht aus den Personalakten ersichtlich sind. Hinweise auf gute Skills geben Ihnen lediglich die verschiedenen Auszeichnungen bzw. Aussagen über gute Schussleistungen.

Muss ich mir das lange Briefing antun?

Auch wer nicht im Karrieremodus spielt, sollte sich dennoch ausgiebig mit der Einsatzbesprechung befassen. Die dort gelieferten Informationen sind lebensnotwendig für Ihr Team. Am wichtigsten sind dabei die Abschnitte „Waffen", „Verdächtige Personen", „Geiseln", „Lageplan" und „Taktische Vorteile". Sie müssen so viel wie möglich über die Einsatzsituation in Erfahrung bringen, um das SWAT-Team optimal ausrüsten zu können.

Wie rüste ich denn nun meine Jungs aus?

Es gibt keine Universalausrüstung. Wenn Sie wissen, mit welcher Einsatzart und mit welchen Verdächtigen und Waffen Sie rechnen müssen, schauen Sie doch einfach in unseren Ausrüstungskasten. Dort sehen Sie genau, für welchen Zweck welche Waffe benutzt werden sollte.

Macht es Sinn, die Standardeinstellungen für Munitionsverteilung abzuändern?

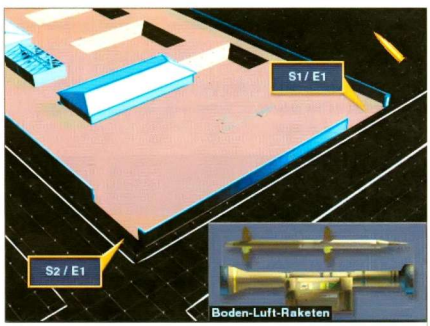
Stellen Sie sich einfach folgende Situation vor: Ihr Team soll eine Bank räumen, in der sich schwer bewaffnete Terroristen aufhalten, die allesamt schwere Schutzkleidung tragen. Würden Sie jetzt allen Ernstes versuchen, die nicht tödliche Munition des M4-Gewehres einzusetzen? Wohl kaum. Sie sehen schon an diesem einfachen Beispiel, dass es sich durchaus lohnt, einen oder zwei Gedanken an die Munitionsausstattung des SWAT-Teams zu investieren und situationsabhängige Modifikationen vorzunehmen.

Wie viele Granaten?

Für Ihre Teamkollegen können Sie es bei den Normaleinstellungen belassen. Lediglich Ihre eigene Ausrüstung sollten Sie etwas modifizieren. Schrauben Sie die Anzahl der CS-Granaten bis zum Maximum hoch. C2- und Blendgranaten hingegen lassen Sie nur von Ihrem Team werfen. Wenn Sie ein Gebäude im Dynamik-Modus stürmen möchten, sollten Sie für Ihre Kollegen die Anzahl der C2 und Blendgranaten erhöhen.

Wie beginne ich den Einsatz – verdeckt oder dynamisch?

Rufen Sie sich erneut ins Gedächtnis, was Ihr Hauptziel in einer Mission ist. Geiselbefreiungen sollten immer erst verdeckt begonnen werden, um die Gegner nicht vorzeitig zu alarmieren. Denken Sie auch wieder daran, dass die Bewaffnung eine Rolle spielt (Stichwort Schalldämpfung). Stehen Sie dagegen unter Zeitdruck, um zum Beispiel schnellstmöglich einen terroristischen Raketeneinsatz zu verhindern, ist der Dynamik-Modus vorzuziehen. Wenn Sie bei einer Rettungsaktion entdeckt werden, schaltet das Team automatisch in diesen Modus um. Behalten Sie ihn dann so lange bei, bis Sie die unmittelbare Bedrohung neutralisiert haben. Danach kann wieder der Verdeckt-Modus aufgenommen werden.



Auf der Karte sehen Sie drei Gruben – der ideale Standort für die Bösewichter, um die Luftabwehr-Raketen zu starten.



Die eingesetzte Blendgranate verschafft Ihnen die nötige Zeit, mit dem Team einen schnellen Zugriff durchzuführen.



Ausgerüstet

Als guter Teamchef müssen Sie natürlich genauestens darüber Bescheid wissen, wie Ihre Ausrüstung richtig einzusetzen ist. In unserem Extrakasten erfahren Sie, für welchen Zweck welches Utensil am besten geeignet ist.

Waffen

M4 A1



Besitzt die Munition mit der höchsten Mündungsgeschwindigkeit und damit der höchsten Reichweite. Wenn Sie keine Geiseln zu erwarten haben und im Freien operieren (zum Beispiel in der Mission „Schnelleinsatz Hyperion-Wasseraufbereitungsanlage"), sollten Sie sich für dieses Gewehr entscheiden. Sie können damit schon sehr früh das Feuer auf angreifende Terroristen eröffnen, bevor Sie selbst beschossen werden.

Primärmunition	Sekundärmunition
Hohlmantelgeschoss Kaliber .223	Atlantis Arms Punch (AAP)

Wenn Sie wissen, dass Ihre Gegner mit Schutzkleidung ausgerüstet sind, füllen Sie Ihr Inventar ausschließlich mit der Primärmunition auf. Mit der Sekundärmunition können Verdächtige kampfunfähig gemacht werden, ohne sie zu töten. Allerdings funktioniert das nur, solange die Zielpersonen keine Schutzwesten oder -kleidung tragen. Zielen Sie damit aber nicht auf den Kopf, zwei bis drei solcher Treffer können nämlich tödlich sein. Eine zweite sinnvolle Einsatzmöglichkeit der Atlantis-Arms-Punch-Munition ist das Ruhigstellen von in Panik geratenen Zivilisten, wenn sie in keinster Weise auf Ihren Anruf „Kooperieren" reagieren, sondern schreiend davonlaufen.

Heckler & Koch MP5 bzw. MP5-SD



Die klassische Waffe für Gebäudemissionen. Sobald ein stilles Vorgehen dringend erforderlich ist (zum Beispiel bei einer Geiselbefreiung), kommt generell die schallgedämpfte Variante zum Einsatz. Es wäre zu ärgerlich, wenn der Auftrag scheitert, nur weil die Terroristen durch laute Schüsse in Alarmzustand versetzt werden.

Primärmunition	Sekundärmunition
9-mm-Hohlmantelgeschoss	9-mm-Stahlmantelgeschoss

Die primäre 9-mm-Hohlmantelmunition ist stark genug, um die Schutzkleidung der Gegner zu durchschlagen. Sie bewährt sich in den meisten Situationen. Entdecken Sie Verbrecher, die sich hinter Glas- oder dünnen Holzwänden aufhalten, sorgt der Einsatz der Stahlmantelmunition für eine böse Überraschung beim Gegner. Bedenken Sie aber, dass beide Munitionsarten beim Einsatz in der schallgedämpften MP5-SD einiges an Reichweite und Durchschlagskraft einbüßen.

Benelli M1 Super 90



Der Blick in die *SWAT 3*-Foren zeigt es: An dieser Waffe scheiden sich die Geister. Während sie die einen aufgrund der enormen Feuerkraft in den Himmel loben, halten andere aufgrund der niedrigen Feuerrate gar nichts von diesem Gewehr. Es kann jedoch nichts schaden, bei Inneneinsätzen ohne Geiselnahme wenigstens eine Benelli mitzunehmen.

Primärmunition	Sekundärmunition
Taktische 00-Schrotpatronen	Fragmentierbare Eindring-Ladung

Eines steht fest: Ein direkter Treffer mit der 00-Munition wirft jeden Gegner zu Boden. Auf kurze Distanz durchdringt sie jede Schutzkleidung. In der Regel genügt ein einzelner Treffer, um für Ruhe zu sorgen. Die sekundäre Brechladung ist eine reine Spezialmunition, um sich gewaltsam Zutritt durch verschlossene Türen zu schaffen.

Springfield Armory 1911-A1



Stellt eigentlich nur eine Notlösung im Spiel dar, falls die Munition der Langwaffe ausgeht. Da Sie aber in *SWAT 3* ohnehin nicht wie in einem 3D-Shooter vorgehen, kommen Sie so gut wie nie in Munitionsnot.

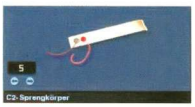
Ausrüstung

CS-Reizgasgranate



Ein wirklich nützliches Utensil. Rüsten Sie Ihre Spielfigur mit dem Maximum an Tränengasgranaten aus. Das reizende Chemiegemisch verschafft Ihnen einen enormen taktischen Vorteil im Spiel. Da Ihre Teamkollegen allerdings nicht immer zielsicher werfen, stellt der CS-Einsatz eine Ihrer Hauptaufgaben dar. Aufgrund des begrenzten Wirkungsbereichs der Granaten empfiehlt es sich in größeren Räumen immer, mehrere CS-Behälter nacheinander im Raum zu verteilen. Mit Hilfe des CS-Gases schaffen Sie es auch, nicht kooperierende Zivilisten in Gewahrsam zu nehmen. Mit etwas Übung sind auch Weitwürfe möglich.

C2-Sprengstoff



Wenn Sie Einsätze ohne die Benelli bestreiten und trotzdem lautstark eine Tür öffnen müssen, kommt der Sprengstoff zum Einsatz. Diese Aufgabe können Sie getrost Ihrem Team überlassen.

Blendgrananaten



Für den Dynamik-Modus unentbehrlich. In der Regel sind die Terroristen schon vorgewarnt, wenn Sie dynamisch vorgehen. Das Blenden der Gegner kann Ihnen dennoch dabei helfen, einen taktischen Vorteil zu erlangen. Teilen Sie immer nur ein Team dazu ein, eine Blendgranate in einen Raum zu werfen, während das zweite Team die Tür öffnet und Deckung gibt. Dadurch kommt es zu weniger Fehlwürfen seitens Ihrer Kollegen.

Opti-Wand tm (Opti-Stab)



Das kleine Werkzeug kann oftmals lebensrettend sein, wenn Sie Gebäude mit vielen Zimmern und Ecken durchsuchen müssen. Es ist in der Regel besser, den Spiegel selbst zu bedienen, als diese Aufgabe den Teamkollegen zu überlassen. So bekommen Sie sofort ein genaues Bild von der Lage. Außerdem postieren sich die KI-Polizisten manchmal völlig deckungslos in einen Türrahmen und werden damit zur leichten Zielscheibe für Terroristen.

Klare Sicht

Typischer Spiegeleinsatz: Hinter dem Durchgang führt ein langer Flur nach links. Vorsicht ist hier angebracht. Während der Spiegelung behalten Sie die Tür gegenüber im Auge.



Protokoll

Polizeiarbeit bringt zwar viel Action, aber auch eine Menge Regeln mit sich.

Ihre Bewertung des Führungsstils setzt sich aus verschieden gewichteten Komponenten zusammen:

Überlebende Officers	30%
Korrekter Einsatz von tödlicher Gewalt	20%
Respekt-Level	15%
Rettungen	20%
Missionserfolgsrate	15%

Grundregeln:

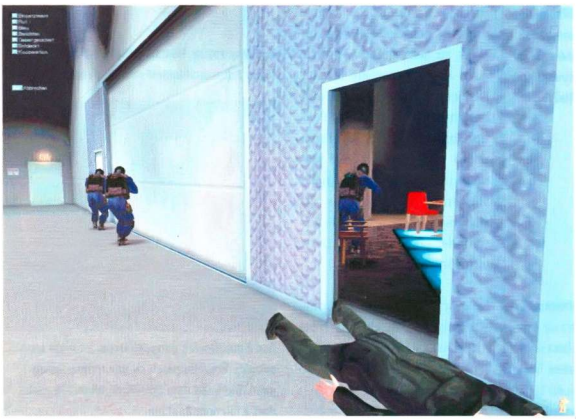
Oberstes Gebot für eine gute Bewertung ist das Überleben aller Officers.

Schießen Sie nicht auf unbewaffnete Verdächtige. Optimal ist es, wenn Sie nur auf Verbrecher feuern, die ihre Waffe gegen Sie erheben. Zielen Sie nur auf Beine oder Arme, auch das erhöht den Respekt-Level.

Seien Sie in allem ein Vorbild, um sich den Respekt Ihrer Kollegen zu verdienen. Das beinhaltet zum Beispiel, vor der Schussabgabe Verdächtige mit dem Befehl „Kooperation" anzurufen, korrekte Funkmeldungen abzusetzen usw.

Beispiel: Wenn Sie einen verwundeten Terroristen am Boden liegen haben, der Einsatzleitung aber „Neutralisiert" übermitteln, gibt das Punktabzüge. Ebenso schlecht wirkt es sich auf die Bewertung aus, wenn Sie eine Geisel gefunden haben, aber dabei vergessen, die Meldung „Kontakt" abzugeben.

Die Regeln sind aber kein Muss. Wer nur die Missionen erfüllen will, kann sie ignorieren.



Von dieser Position aus können Sie Team Rot (links) und Blau (rechts im Studio) sehr gut Anweisungen geben, um den hinteren Raum gleichzeitig zu stürmen.

Wie erhalte ich gute Bewertungen?

Es genügt nicht, eine Mission erfolgreich zu beenden. Als ob das nicht schon schwer genug wäre, Sie müssen auch diverse Polizeistandards einhalten, die sich in der Leistungsbewertung niederschlagen. Die wichtigsten Verhaltensregeln finden Sie im Extrakasten „Protokoll".

Meine Kollegen machen, was sie wollen!

Eines der wesentlichen Elemente im Spiel ist die richtige Teamsteuerung. Wir haben dazu im Extrakasten „Der harte Einsatz" Situationsbeispiele beschrieben, die Ihnen zu einer guten SWAT-Führung verhelfen sollten.

Sichtkontakt halten

Wenn Sie Ihre Einsätze beginnen, sollten Sie darauf achten, die Teams nicht allzu sehr zu verteilen. Sie müssen immer in der Lage sein, gegenseitig Deckung zu geben oder schnell als komplette Einsatzgruppe agieren zu können.

Team Rot, Blau und komplettes Team

Das Arbeiten mit den Zweier-Teams bewährt sich in Situationen, die im Verdeckt-Modus ausgeführt werden. Versuchen Sie, immer eine strikte Arbeitsteilung einzuhalten, um sich so eine gute Arbeitsroutine anzueignen.

Wie funktioniert eine gute Teamsteuerung?

Beispiel: Team Rot sucht mit dem Spiegel einen Gang nach Verdächtigen ab. Sollte dabei der rückwärtige Bereich von Team Rot ungedeckt sein, postieren Sie entsprechend Team Blau. Bei Feindkontakt wechseln Ihre Kollegen automatisch in den Dynamik-Modus. Befehle an Einzelteams werden dann manchmal nicht mehr korrekt ausgeführt. Geben Sie daher lieber gleich Anweisungen für das gesamte Team.

Schummelpolizei

Unsere Cheats helfen Ihnen sicherlich weiter. Während einer Mission drücken Sie SHIFT und # (dt. Version) bzw. SHIFT und Ö (engl. Version), um damit die Befehlskonsole zu aktivieren. Jetzt einfach den entsprechenden Code eingeben und mit ESCAPE zurück ins Spielgeschehen.



's wird Sommer, Jungs! Gönnen Sie Ihrem Team doch einmal etwas mehr Beinfreiheit beim Terroristenjagen.

Code	Effekt
iamleet	Alle Missionsziele sind erfüllt
johnwoo	Reduziert die Spielgeschwindigkeit
swatlord	God-Mode für das ganze Team
biggerpockets	Unbegrenzte Munition
casual	Team hat weniger Kleidung an
doubleshot	Waffen feuern schneller
nc17	Sorgt für mehr Grafikeffekte (nur engl. Version)
noshades	Nachtmissionen erhalten Tageslicht
hotstuff	Gegner sind schwerer zu töten
rabies	Wenn Sie auf eine Ratte schießen, greifen übrige Nager lautstark an (Easteregg)
justin	Verdächtige geben nicht mehr auf



Hilfe, die Gegner stehen jedes Mal an einer anderen Stelle!

Auch wenn die KI der Gegner auf den ersten Blick sehr gewieft zu sein scheint, gibt es doch klar erkennbare Muster. Für jede Mission gibt es eine bestimmte Anzahl an Positionsmöglichkeiten für Terroristen und Geiseln, die sich nach mehreren Durchgängen wiederholen. So können Sie sich nach und nach die verschiedenen Gegnerstandorte einprägen.

Manchmal fallen mir Terroristen durch offene Türen in den Rücken, kann ich dagegen etwas tun?

Es gibt immer wieder Spielsituationen, in denen trotz intensiver Deckung ungeschützte Lücken entstehen. In Gebäuden können Sie sich zum Beispiel dadurch behelfen, dass Sie die Türen, durch die das Team eingedrungen ist, wieder schließen. Sollten sich Verbrecher anschleichen, hören Sie, wenn die Tür von ihnen geöffnet wird, und Sie können darauf reagieren.

Deutsch oder Englisch?

Muss ich bei Geiselbefreiungen darauf achten, keine Zivilisten zu verletzen?

Besitzen Sie die deutsche Verkaufsversion von *SWAT 3*, brauchen Sie sich keine Sorgen darüber zu machen, aus Versehen Teammitglieder oder Geiseln zu verletzen. Sie können fast bedenkenlos einen Raum stürmen und eine volle Salve blindlings in den Raum abgeben, da nur die Bösewichter getroffen werden. Schade eigentlich, denn dadurch geht ein wesentliches Spielelement – das vorsichtige Vorgehen – den Bach hinunter. Eigentümer der englischen Version müssen dagegen immer schön aufpassen, wohin sie schießen. Wenn Ihnen die deutsche Spielvariante dennoch besser gefällt, können Sie die englische Version entsprechend editieren. Dazu öffnen Sie einfach die Datei swat.cgf mit einem Texteditor. Die Zeile „shootgoodguys=1" ändern Sie um in „shootgoodguys=0". Danach ist wildes Ballern möglich. Achten Sie aber darauf, vorher den Schreibschutz dieser Datei zu deaktivieren. Na dann, fröhliche Terroristenhatz.

Stefan Weiß

Der harte Einsatz

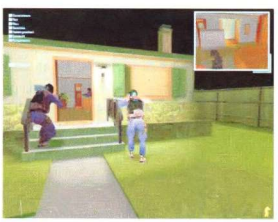
Deckung geben, Räume sichern – *SWAT 3* besitzt viele Standardsituationen, die immer nach gleichem Schema ablaufen sollten, damit Sie im Spiel sicherer werden.



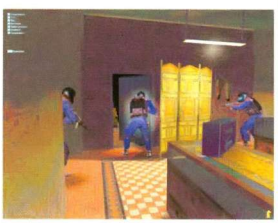
Den Hauseingang einzuschätzen, ist nicht allzu schwer. Problematisch ist der rechte Durchgang. Doch mit dem Opti-Stab sehen Sie auch dort nach dem Rechten.



Situation: Ein Zimmer sichern. Team Blau gibt seitlich Deckung. Team Rot dringt gerade ein. Die aktivierte Kamera zeigt Ihnen, was Team Rot gerade sieht.



Team Rot ist durch den Hintereingang eingedrungen und sichert den Raum (Kamera). Währenddessen bleibt Team Blau am Haupteingang stehen, um Deckung zu geben.



Der Türbereich zum Hinterzimmer ist schwer zu sichern. Stellen Sie ein Team rechts von der Stellwand ab, um die Tür im Auge zu behalten. Team Rot rückt dann vor.



Auch wenn Ihr eigentliches Ziel hinter der Tür liegt, wäre es an dieser Stelle mehr als sträflich, die nach oben führende Treppe nicht von einem Team absichern zu lassen.



Kleine Räume, wie zum Beispiel das Bad hinter der Tür, eignen sich besonders gut für den Blendgranaten-Einsatz. Der Wirkungsradius reicht für das ganze Zimmer aus.



Ein Terrorist ist durch die Tür geflüchtet. Laufen Sie nicht einfach hinterher. Lassen Sie Ihr Team in Stellung gehen und bepflastern Sie das Zimmer mit CS-Gas.



Schwierig abzusichern sind lange Korridore mit mehreren Türen. Lassen Sie Ihre Teams in entgegengesetzte Richtung in Deckung gehen und öffnen Sie die erste Tür.

Komplettlösung, 2. Teil

Tomb Raider 4

Sind Sie auch schon so gespannt darauf, wie das Abenteuer um die Götter Seth und Horus ausgehen wird? Wir helfen Ihnen natürlich auch diesmal mit vielen Karten und Tipps weiter.



Benutzen Sie eine Waffe mit Laservisier, um das blaue Pendel zu treffen. Erwischen Sie den Behälter, werden garstige Heuschrecken freigesetzt.

Die Stadt der Toten ▮ Secrets: 2

Ich stehe vor verschlossenen Toren!

Fahren Sie bis zu dem kleinen Sandhaufen. Von dort zu Fuß an den Schussanlagen hinter dem Bogen vorbeisprinten. Ziehen Sie die Leiche vom Gitter (1) herunter. Zurück und durch eine Nische (2) kriechen. Bei dem Hebel führt ein Loch in der Decke wieder zur Kammer mit der Leiche (a). Dort in den Gang (3) vordringen, wo ein weiterer Hebel auf seine Betätigung wartet.

Die Hebel wurden gedrückt, aber es passiert nichts!

Mit dem Motorrad geht es über den kleinen Sandhügel auf den Absatz (4). Der Boden bricht dort ein, fahren Sie einfach den Gang entlang, bis Sie die Mauer durchbrechen. Springen Sie nun hinab ins Wasser (5).

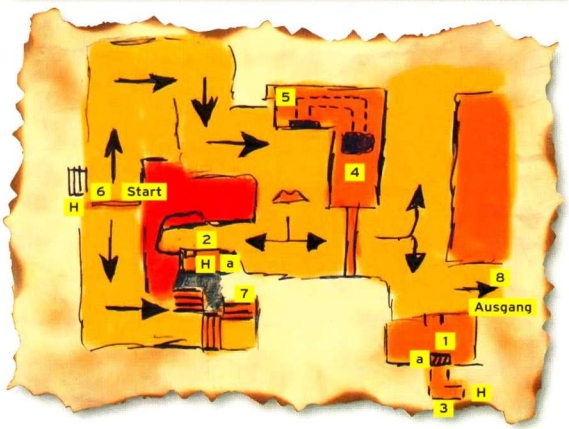
Das Wasserbecken bei dem Hebel!

Nach dem Wasserbad findet Lara einen Leichnam am Boden. Schauen Sie sich gut um, an einem schmalen Spalt können Sie hangeln und eine Nische erklimmen. Der Schuss auf das Pendel setzt einen Geist frei. Entkommen Sie durch das Wasser und kehren Sie wieder zum Becken zurück. Die Oberfläche ist jetzt gefroren und der Hebel erreichbar.

Auf der Cover-CD

Auf der Cover-CD befinden sich Spielstände zu *Tomb Raider 4*. Einfach kopieren und loslegen.

Die Stadt der Toten



Bestiarium

Auch im zweiten Teil unserer Komplettlösung wollen wir Ihnen die besten Taktiken gegen die neuen Gegner nicht vorenthalten.

Soldaten

Ab dem Level „Die Stadt der Toten" vermehrt anzutreffen. Mit dem Revolver genügen zwei Treffer, um siegreich zu sein.

Stier-Halbgott (Minotaur)

Immun gegen Waffen. Nur die schnelle Flucht hilft. Sie können ihn aber austricksen.

Fliegende Skarabäen

Gegen diese riesigen Brummer wirken die Uzis oder der Revolver am besten.

Riesenungeheuer

Das Feuer spuckende Riesenmonster lacht nur über Laras Waffen. Weichen Sie daher mit schnellen Vorwärtsrollen und Sprüngen den Attacken aus, um schnell zu entkommen.

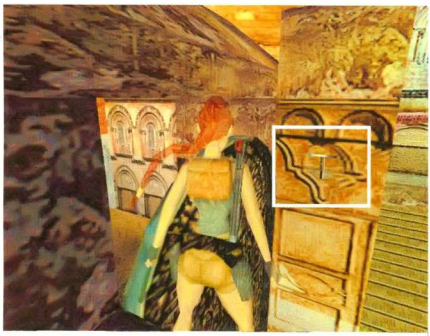
Kreuzritter

Die untoten Edelmänner sind wie die Mumien sehr langsam. Laufen Sie ihnen einfach davon. Sparen Sie lieber Ihre Munition.

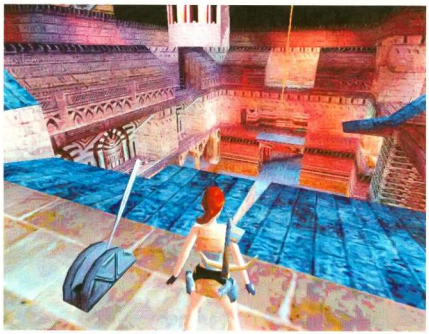
Riesenskorpion

Mit der schweren Granatmunition genügt ein Treffer. Ansonsten machen der Revolver oder das Schrotgewehr ebenfalls eine gute Figur.

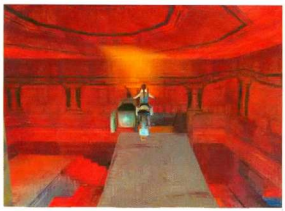




Der kleine Hebel ist schwierig zu erkennen. Mit einem genauen Sprung von der Kante ist er für Lara erreichbar.



Per Seilschwung lassen sich sowohl Ausrüstung als auch der Ausgang erreichen. Der Hebel sperrt das Monster ein.



Sprung ins Ungewisse: Die Nische gegenüber ist nicht gerade groß! Abspeichern ist angesagt.

Der Weg endet an einem Vorsprung, wohin jetzt?

Sie befinden sich auf einem Vorsprung über dem Startpunkt des Levels. Blicken Sie zum großen Eisentor (6). Sie müssen den Hebel an der Wand im Sprung erreichen und sich daran festhalten.

Was geschieht, nachdem ich das Gittertor geöffnet habe?

Fahren Sie zu den Treppen (7). Oben springen Sie mit dem Motorrad über die Rampe. Auf der anderen Seite wartet ein Hebel. Zurück bei den Treppen, ist jetzt ein Steinblock zu sehen. Klettern Sie auf den Stein, um in den Gang zu springen. Zerstören Sie die Schussanlagen auf den Dächern. Ein Hebel auf dem letzten Dach öffnet das Tor zum Levelausgang (8).

Die Tulun-Moschee ▮ Secrets: 2

Der Minotaur ist zu stark für mich!

Durchqueren Sie die Moschee (1) und gehen Sie zu dem Minotauren bei dem Holzrad (2). Locken Sie ihn in die Halle der Moschee. In der Nähe der Tür befinden sich Pfeiler (3), die Ihnen Schutz gewähren. Arbeiten Sie sich dann auf das Dach des Gebäudes vor (4). Der dortige Hebel sperrt das Monster kurz ein. Nutzen Sie die Zeit, um schnell zu Laras Motorrad zurückzukehren. Springen Sie über die Schlucht (5), öffnen Sie das Tor mit Hilfe des Holzrades und klettern Sie hoch zum Tor der Zitadelle (6).

Das Tor zur Zitadelle ▮ Secrets: 1

Ich kann die Viecher in diesem Level nicht bekämpfen!

Versuchen Sie erst gar nicht, eine Waffe gegen die Heuschrecken oder das Riesenungeheuer einzusetzen. Einzig die schnelle Flucht hält Sie am Leben.

Ein Friedhof mit Schaltern, seltsam!

Gehen Sie an der Abzweigung nach rechts über eine Stufe. Auf dem Friedhof gibt es drei nummerierte Schalter am Boden und einen auf dem erhöhten Absatz über der Fackel. Drücken Sie sie in der Reihenfolge 1, 3, 2, 4.

Was hat es mit den Bodenöffnungen auf sich?

Unter der südlichen Öffnung befindet sich ein Sockel (Brechstange benutzen). Danach wird in der anderen Öffnung ein Hebel zugänglich.

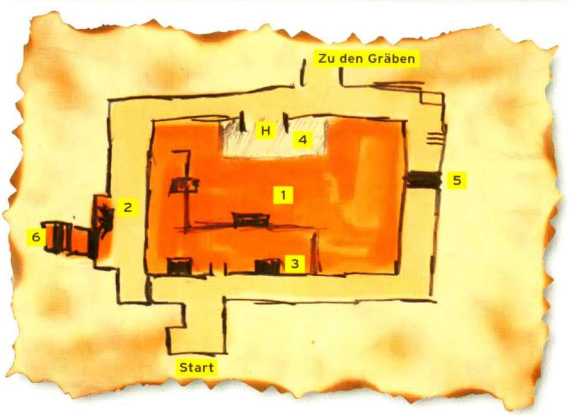
Wo führt das Seil hin?

Schwingen Sie sich auf den kleinen Vorsprung an der Hauswand. Es folgt dann eine Hüpf- und Hangelpartie über die kleinen Vordächer entlang der Straße. Die fliegenden Skarabäen werden schnellstens mit der Uzi bekämpft.

Am Ende des Korridors ist nur eine tiefe Schlucht!

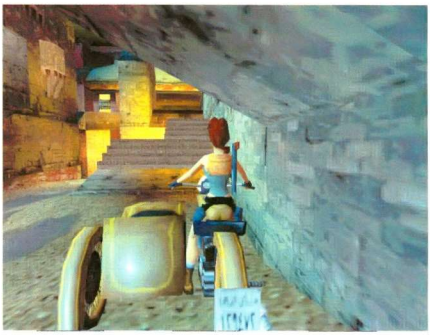
Führen Sie einen Anlaufsprung in Richtung des beleuchteten Durchganges (rechts) aus. Hinter dem LKW liegt eine blaue Flasche am Boden (wichtig). Damit geht es zurück zu dem verwundeten Soldaten.

Die Tulun-Moschee





Direkt vor Lara ist ein kleiner Vorsprung (über der blauen Tür). Dort angelangt, greift ein fliegender Skarabäus an.



Nehmen Sie Anlauf, um mit der gedrückten „Sprint"-Taste über die Treppe auf den Absatz zu springen. Und los ...

Die Gräben/Tulun-Moschee ▮ Secrets: 0

Der Minotaur wartet immer noch bei der Moschee auf mich!

Ignorieren Sie erneut das Monster. Geben Sie Gas und fahren mit dem Motorrad durch den Torbogen, der in die Gräben führt (s. Karte „Die Tulun-Moschee").

Was ist mein Ziel in den Gräben?

Nach Ihrer Ankunft halten Sie sich rechts. Der bewachte Weg hinter der Palme führt in eine Kammer mit Selbstschussanlage.

Die Selbstschussanlage ist unüberwindbar!

Die automatische Waffe lässt sich mit einem Trick ausschalten. Gehen Sie sofort rechts in Deckung und kriechen dicht an den Barrikaden entlang, bis in die hintere linke Ecke. Überprüfen Sie, ob das Radar des Maschinengewehrs auf den Eingang gerichtet ist. Ist das der Fall, stehen Sie auf und benutzen eine Waffe mit Zieleinrichtung, um auf den Tank an der Schussanlage zu feuern.

Was finde ich in den Gräben?

Noch mehr Soldaten und Schussanlagen machen Lara das Leben schwer. Sie finden in einer Kammer die gesuchte Codekarte und später bei dem Jeep ein Ventil unter der Motorhaube.

Das Ventil habe ich. Was kommt als Nächstes?

Kombinieren Sie das Ventil mit der Nitro-Flasche und bauen Sie den „Booster" in das Motorrad ein. Kehren Sie nun zur Tulun-Moschee zurück. Durch den Supersprit können Sie jetzt über die kleine Treppe auf einen Vorsprung hopsen.



Sobald Sie sich dem Jeep nähern, werden Sie überfallen. Mit der Brechstange können Sie dann die Motorhaube aufhebeln, um ein Ventil auszubauen.



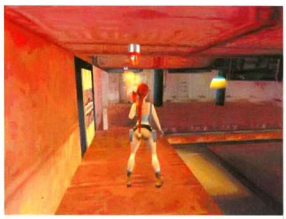
Ein Schuss auf den Tank der Schussanlage macht den Gang dahinter frei.

In den Lagerräumen stoße ich nur auf Soldaten!

In einer dunklen Ecke liegt eine Fackel am Boden, die im tiefer gelegenen Gang entzündet werden kann. Suchen Sie danach den großen Raum mit der Sprinkler-Anlage auf. Lösen Sie den Feueralarm mithilfe der Fackel aus.

Wie knacke ich das Vorhängeschloss?

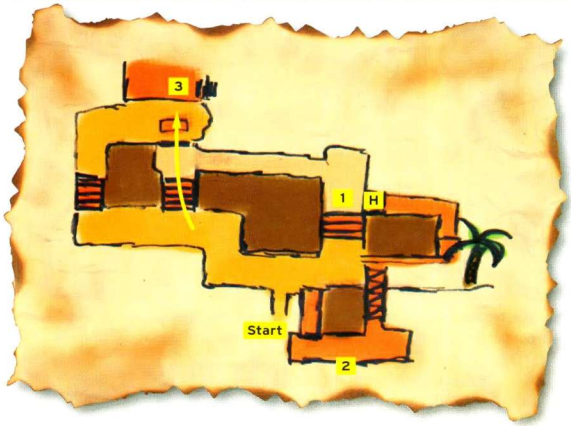
Betätigen Sie den neu zugänglichen Hebel. In der unteren Etage können Sie jetzt über die Kisten in einen Nebenraum klettern. Das dortige Vorhängeschloss wird mit einem Schuss aus dem Revolver geknackt (Visier benutzen). In dem kleinen Wandloch dahinter befindet sich ein wichtiger Schlüssel.



Lösen Sie mit der brennenden Fackel die Sprinkleranlage an der Decke aus, um eine Tür zu öffnen.



Die Gräben/Zum Straßenbasar



Die Gräben/Zum Straßenbasar ▮ Secrets: 0

Ich stehe ratlos an den Treppen herum!

Blicken Sie am Start in Richtung Palme. An der linken Hauswand ragt ein kleiner Vorsprung heraus, den Sie mithilfe einer mit Visier ausgestatteten Waffe zerstören. Danach wird der Hebel gedrückt (1). Eine kleine Hangeleinlage führt Sie auf ein Dach mit verschlossener Stahltür (2). Benutzen Sie den Schlüssel aus den Lagerhallen. In der Nische gegenüber hilft erneut das Laservisier, um den roten Knopf als Ziel erfassen zu können. Sollte Ihnen das Zielen zu fummelig sein, benutzen Sie die Explosiv-Ammo der Armbrust.

Was bewirkt der rote Schalter?

Besteigen Sie Ihr Motorrad und flitzen Sie mit Nitro-Unterstützung durch das nun offene Tor zu dem Vorsprung (3). An der Sprossenwand klettern Sie nun hoch zum Straßenbasar.

Der Straßenbasar ▮ Secrets: 1

Der Verwundete hat mir den Detonator überlassen!

Hinter dem Auto liegt ein Wagenheber und auf einem der Tische eine Kurbel. Der Gang links von dem roten Knopf (natürlich drücken!) führt Lara auf das Dach. Kombinieren Sie die Kurbel mit dem Wagenheber und benutzen Sie diesen unterhalb der verschlossenen Luke.



Kaum zu erkennen ist die kleine Felsnase, die Laras spätere Hangelstrecke blockiert. Benutzen Sie eine Waffe mit Visier, um sie zu zerstören.



Die Hubkraft schafft's! Mithilfe des Wagenhebers können Sie die verschlossene Luke öffnen.



Fest schieben, Mädchen! Räumen Sie den Weg frei, um den Blitzableiter in Position zu bringen.

Auf dem Dach schlagen ständig Blitze ein.

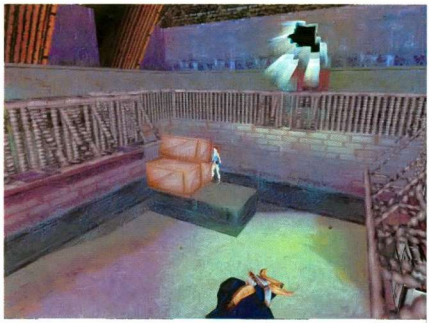
Rechts hinter dem Blitzeinschlag steht eine Kiste mit trichterförmigem Aufsatz. Schieben Sie diesen Blitzableiter auf die Einschlagstelle. Danach über die Brücke hinüber zur Sprossenwand springen.

Ich stecke im Hof mit dem Stier fest!

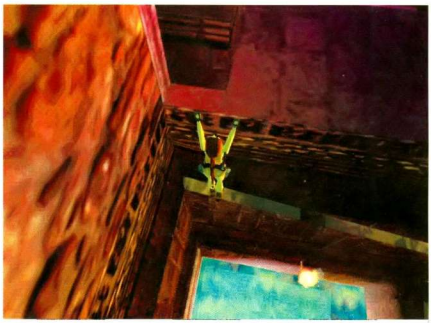
Nach der Kletteraktion landen Sie in einem Hof. Im Seitengang liegt der kopflose Leichnam eines Soldaten mit den Minendaten. Im Hof taucht ein Stier auf, wie Sie ihn schon aus dem Semerkhet-Level kennen. Stellen Sie Lara vor die hellbraunen Kisten in der Ecke und springen Sie rechtzeitig weg. Der Stier sollte durch seinen Aufprall einen Durchgang zur Flucht freilegen.

Ich komme wieder bei der Palme im Level „Die Gräben" heraus!

Marschieren Sie zur Sprossenwand, die in den Straßenbasar führt. Benutzen Sie die zweite Tür in der Werkstatt, um zum Minenfeld vorzudringen. Der Detonator wird mit den Minendaten kombiniert und schon ist die Minengefahr gebannt. Der rote Schalter öffnet eine Tür, hinter der noch immer das Motorrad auf Lara warten sollte.



Bringen Sie den Stier dazu, dass er auf die Kisten in der Ecke zustürmt. Sind sie zerstört, ist die Flucht möglich.



Direkt unterhalb von Lara ist ein schmaler Spalt erkennbar. Lassen Sie sich in mehreren Schritten runterfallen.

Welche Route muss ich mit dem Motorrad nehmen?

Fahren Sie durch die eben geöffnete Tür um die Ecke. Der Sprung mit Vollgas und Nitro-Hilfe lässt Sie im Level mit dem Riesenungeheuer („Das Tor zur Zitadelle") landen. Brausen Sie zurück zu der Stelle, wo der Verwundete liegt. Endlich kann die Zitadelle betreten werden.

Die Zitadelle ▮ Secrets: 2

Die Hallen mit den Brunnen haben keinen Ausgang!

Zuerst wird der Hebel oberhalb der Treppe im zweiten Brunnenraum (1) betätigt. Nehmen Sie die Fackel aus einer der Nischen, um damit das quer gespannte Seil in Brand zu setzen. In der ersten Halle ist jetzt ein Loch im Boden entstanden (2).

Der Turm verwirrt mich ziemlich!

Der unterirdische Gang führt zu einem Turm (3). Im Nebengebäude (4) hangeln Sie sich nach unten. Die Nische führt in eine weitere Kammer. Mit einem Doppelsprung über die dortigen Steine kann sich Lara an der Treppe (5) festklammern. Die Stufen enden beim nächsten Hebel.

Wie löse ich das Schieberätsel?

Nachdem die Feuerfallen deaktiviert wurden, landen Sie in dem Raum mit den vier Steinsockeln (6). Die Lösung ist simpel. Die Sockel sind auf der Oberseite mit den Buchstaben N, S, E und W versehen. Natürlich sind damit die vier Himmelsrichtungen gemeint. Positionieren Sie also die Figuren entsprechend.

Welchen Gang erforsche ich als erstes?

Hinter dem östlichen Gang verbirgt sich ein bewachter Hebel (7). Ist er gedrückt, geht's nach Westen. Dort ins Wasser springen (8). Nach Süden tauchen und den Hebel ziehen (9). Durch die nördliche Kammer mit dem Seilzug (10) zurück zum ersten Hebel (7) laufen. Nach dessen Betätigung wieder ins Wasser (8) und im westlichen Gang einen Hebel drücken (11). Jetzt noch den Seilzug (10) ziehen und schon kann es weitergehen (12).

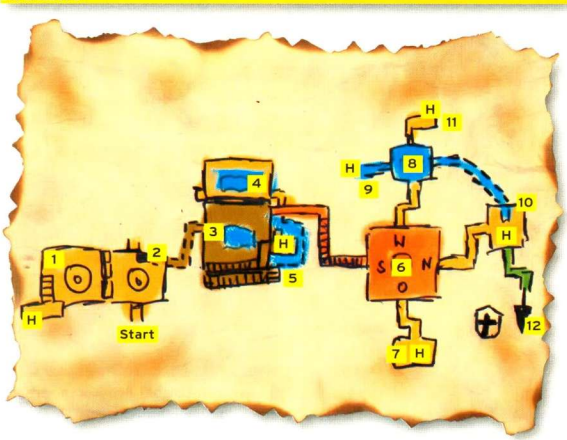


Postieren Sie die Sockel gemäß den Himmelsrichtungen, um das Rätsel zu lösen.

Wie entkomme ich den untoten Kreuzrittern?

Laufen Sie die Holzrampe hoch, bis vor den versperrten Durchgang. Genau wie beim Sphinx-Stier bleiben Sie so lange dort stehen, bis der Gegner hautnah aufgerückt ist. Hebt ein Ritter sein Schwert, springen Sie zur Seite. Der Hieb zerstört die Barrikaden und der Weg ist frei.

Die Zitadelle





Keine Ahnung, wie die Ritter hierher kommen, jedenfalls sind sie ziemlich sauer.



Der Sphinx-Komplex ▮ Secrets: 1

Das große Tor ist versperrt!

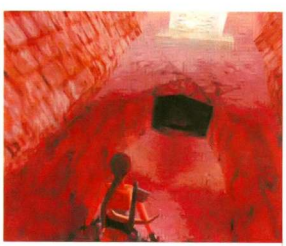
Nach dem Sieg über die beiden Wachen liegt am Boden ein Silberschlüssel für die Seitentür. Aktivieren Sie die beiden Hebel (1), um die Tür zum Canyon zu öffnen. Die Krater sind nur mit exakten Sprüngen zu überwinden.

Wie gelange ich in das graue Gebäude?

Am Ende des Tals können Sie das Lager betreten. Ziehen Sie das Metallregal zur Seite, um einen Kriechgang freizulegen. In der zweiten Halle ist in einer der Kisten das Blatt eines Spatens versteckt.

Wo finde ich den Spatenstiel?

Durchstreifen Sie den Canyon in Richtung Sphinx (3). Eine bewachte Kiste am zweiten Tor (4) enthält den gesuchten Werkzeugstiel. Vor der Tafel unter der Sphinx können Sie eine Grabung durchführen (5) und durch das Loch zum nächsten Abschnitt gelangen.



Nach einer heftigen Buddelei mit dem Spaten ist der nächste Level in Sicht.



Und Lara dachte schon, dieser Raum sei eine Sackgasse. Verschieben Sie das metallene Regal, lädt ein kleiner Gang in der Ecke zum Kriechen ein.

Später verlassen Sie hier den unterirdischen Bereich wieder, um ein großes Tor (6) zu öffnen.

Der Tempel im Tal ▮ Secrets: 1

Wie werden die Stiere am Start ausgetrickst?

Direkt vor den drei Schaltern wachen zwei Sphinx-Stiere (1). Locken Sie jedes der Tiere in eine der verschließbaren Kammern (2).

Keine Ahnung, wie die Hieroglyphen bedient werden!

Links von den drei Schaltern liegt ein Skelett mit einem Papyrusfetzen, der das Alphabet enthält. Drücken Sie demnach in der Reihenfolge „Vogel", „Federn" und „Dreieck". Dadurch wird die erste Kammer (3) zugänglich.

Was bedeuten die farbigen Schächte?

Die Nachtsichtoption Ihres Fernglases macht in den Schächten weitere Kombinationen sichtbar. Drücken Sie als nächstes „Federn", „Dreieck" und „Vogel". Ein Raum mit neun Wandlöchern (4) ist das neue Ziel. Untersuchen Sie an den markierten Wänden (A und B) nur das jeweils rechte Loch. Mit dem Schlüssel des Re geht es wieder zu den drei Schaltern zurück.

Mit welcher Kombination setze ich meine Suche fort?

Drücken Sie „Dreieck", „Federn" und „Vogel" und Sie gelangen in die Halle mit mehreren Krokodilen (5). Betätigen Sie alle vier Wandschalter, um aus der Grube den Stein von Khepri zu entwenden. Der Hebel öffnet wieder das Gitter zum Hauptraum.

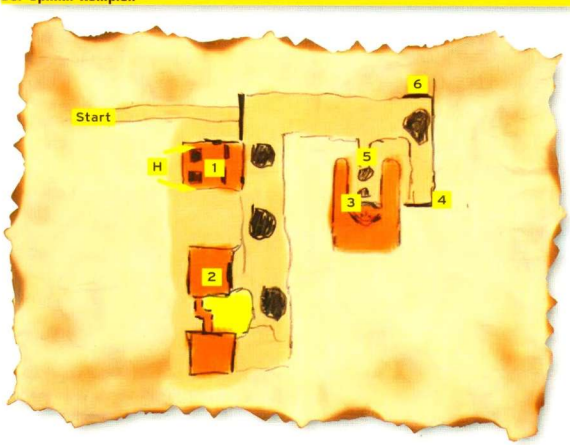
Was kommt nach dem Krokodil-Raum?

„Vogel", „Dreieck" und „Federn" lautet die nächste Kombination. Das Gitter zu

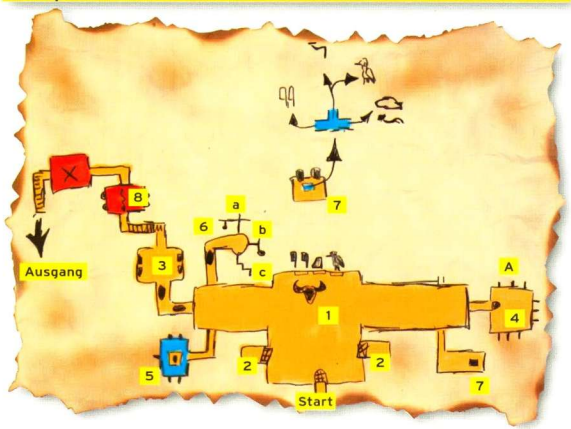


In den beleuchteten Schächten verbergen sich Buchstabencodes.

Der Sphinx-Komplex



Der Tempel im Tal



den Kriechgängen (6) kann passiert werden. Was Sie dort erwartet, entnehmen Sie bitte unserem Extrakasten „Auf die Knie".

Eine Kombination ist noch übrig!

Als letzte Eingabe wählen Sie „Dreieck", „Vogel" und „Federn". Vorsicht, die folgende Tauchsequenz (7) ist ziemlich schwierig. Der Kasten „Abgetaucht" sollte helfen.

Wo geht es weiter?

Mit den vier Steinen marschieren Sie schnurstracks in die Kammer mit den farbigen Schächten (3). Die Nischen an den Wänden werden mit den Steinen ausgefüllt. Das Gitter ist jetzt offen.

Die Kammer mit den vier Nischen sieht irgendwie gefährlich aus!

Sie müssen sich schnellstens alle vier Statuen einverleiben. Nachdem Sie den Raum (8) betreten haben, winden sich scharfe Klingen von der Decke herab. Hangeln Sie sich dahinter zur nächsten Kammer, wo noch einmal Bodenfal-

Auf die Knie

Im Level „Der Tempel im Tal" stoßen Sie auf etliche kniffflige Rätsel. Wie Sie ohne Gefahr durch den Abschnitt mit den niedrigen Kriechgängen gelangen, lesen Sie hier.

Auf der Kartenskizze erkennen Sie die Markierungen a, b und c. Dort sind drei Gänge, die Lara nur im Kriechen erforschen kann. Doch Vorsicht, auf dem dunklen Boden sind die Holzflächen nur sehr schwer zu erkennen, unter denen sich meist tödliche Fallen verbergen.

Gang a: Biegen Sie zweimal links ab. In der Nische finden Sie den Stein von Maat.

Gang b: In der rechten Ecke können Sie es wagen, auf ein Holzbrett zu krabbeln. Diesmal ist nämlich ein Secret darunter versteckt. Den Granatwerfer dort können Sie gut gebrauchen.

Gang c: Kriechen Sie in dem letzten Gang nach links, rechts, links und noch einmal rechts. Am Ende befindet sich eine Kammer, in der wieder ein Hebel gedrückt werden muss.



Auf dem Holzweg: Auch wenn Lara ein Leichtgewicht ist, die morschen Bretter halten nicht.



Glück gehabt! Diesmal befand sich unter diesen Planken keine Falle, sondern ein Secret.

Abgetaucht

Das Tauchrätsel hat es wirklich in sich. Unsere Anleitung sollte weiterhelfen.

Die einzige Orientierungshilfe in dem Wasserlabyrinth wird Ihnen durch die Hieroglyphen gegeben. Die Symbole führen zu Kammern mit Hebeln bzw. einem weiteren Artefakt.

Schritt 1: Stellen Sie sich gerade vor das Wasserloch, Blickrichtung zu den Statuen.



Schritt 2: Tauchen Sie senkrecht nach unten, bei der Dreier-Gabel geradeaus, dann nach rechts, einen Schacht tiefer, rechtsdrehen, geradeaus, noch einen Schacht tiefer, dem Gang bis zum Vogelsymbol folgen, dort auftauchen.

Schritt 3: Vom Vogelsymbol ausgehend in Richtung Startpunkt tauchen, eine Etage hochschwimmen, links am geschlängelten Symbol vorbei, bis zum Handsymbol. Auftauchen.



Schritt 4: Zurück bei der geschlängelten Hieroglyphe geht es senkrecht nach oben, um dort die dritte Kammer zu erreichen.

Schritt 5: Schwimmen Sie zum Ausgangspunkt Ihres Badeausflugs zurück. Bei der Dreier-Gabelung am Start schwimmen Sie diesmal nach links und nach oben. Sie sollten alsbald das Federsymbol sehen.

Schritt 6: Zum Schluss tauchen Sie wie bei Schritt 2 an der Dreier-Gabel wieder geradeaus, danach aber nach oben. Das hakenförmige Symbol führt zum letzten Hebel und zum Stein von Atum.





len auf Sie warten. Springen Sie durch den Raum zum Levelausgang.

Die Pyramide des Menkaure ▮ Secrets: 1

Die Starthöhle hat keinen Ausgang!?

Achten Sie auf die Felsen links. Dort kann Lara nach oben klettern und an einen Hebel springen. Oberhalb der Luke wartet der erste Riesenskorpion auf Ihre Heldin.

Ein Nomade wird von einem Skorpion bedrängt!

Auf einem der Sandwege wird ein Krieger von einem Riesenskorpion attackiert. Helfen Sie dem Nomaden aus der Klemme. Benutzen Sie keine Granaten, da Sie Ihren Schützling sonst mit hochjagen.

Wie komme ich in die Pyramide?

Sie benötigen einen Schlüssel. Wenn Sie vor der Pyramide stehen, wenden Sie sich nach rechts. Hinter einer weiteren Schlucht ist ein graues Gebäude zu sehen. Retten Sie diesmal NICHT den Wächter,



Drehen Sie sich an der Treppe wieder in Richtung Ausgang. Ganz oben ist der gelbe Stern zu sehen, auf den Sie mit der Armbrust schießen müssen.

um einen Bug zu vermeiden. (Das Gewehr funktioniert danach nicht mehr!) Schnappen Sie sich jetzt den Schlüsselbund und los geht's.

In der Pyramide des Menkaure ▮ Secrets: 1

Ich komme nur bis zu dem Raum mit den beiden Mumien!

Nach den Pendelfallen schauen Sie im Treppenraum (1) nach oben. Am Ende des Schachtes ist ein gelber Stern sichtbar, der mit der Armbrust zerstört wird. Danach wird in der Wanne ein Durchgang frei.

Der Weg gabelt sich!

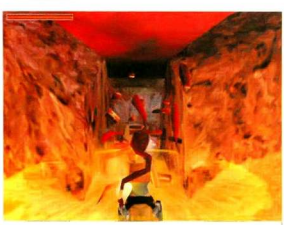
Beweisen Sie wieder Ihr Geschick im Sprung von Seil zu Seil. Nehmen Sie sich zuerst die Abzweigung vor, die zum Hebel führt (2). Der andere Weg endet bei einem Pyramidenwächter (3). Mit dem Brecheisen können Sie den kleinen Stern aus der Wand herauslösen.

Wo ist der Gang, der sich in der Filmsequenz geöffnet hat?

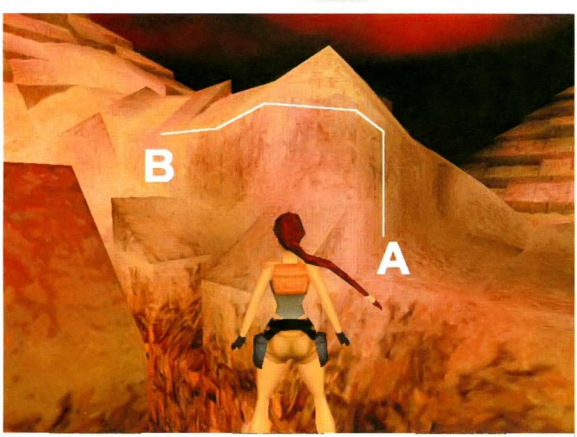
Weiter geht's im Treppenraum. Durchkriechen Sie den dunklen Gang, um an dessen Ende eine Deckenklappe zu öffnen. Besiegen Sie den Riesenskorpion und suchen Sie nach dem Knopf in einer Nische der linken Pyramide (4).

In der Pyramide stoße ich auf ein verschlossenes Gitter!

An der Abzweigung nach links absolvieren Sie zunächst den Sprung über die Grube. Hinter der Ecke ist ein

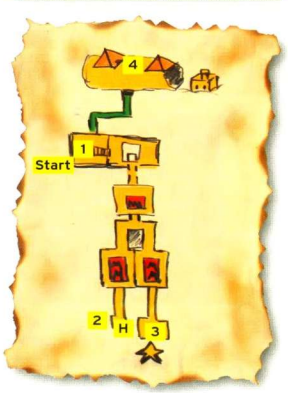


Feuer frei! So ein Granatwerfer ist schon eine feine Sache. Da muss auch der riesige Skorpion aufgeben.



Um wieder über die Schlucht zu gelangen, springen Sie an dem Sandhügel (A) hoch. Dort kann sich Lara festhalten. Hangeln Sie sich dann um die Ecke (B).

In der Pyramide des Menkaure



Mastabas

Sie merken schon, dass es langsam auf das Ende des Spiels zugeht. Um die Rätsel zu knacken, muss jetzt wesentlich mehr Gehirnschmalz aufgebracht werden als zuvor.

Der gesamte Abschnitt läuft nach folgendem Schema ab: Über die Abgründe hinwegspringen (Bild 1), nach Holztüren suchen, die Bodenklappen öffnen, die Kristalle in den Löwenköpfen zerschießen (Bild 2), an der Oberfläche wieder über einen Abgrund springen usw.

Wenn Sie die Kammer mit den drei Steinsäulen erreicht haben, sollten Sie folgende Gegenstände im Gepäck haben: eine Feldflasche, einen Sandsack, den Benzinkanister und eine Holzfackel. Die Feldflasche füllen Sie in der Wasserpfütze hinter den Säulen auf.



Bild 1: In diesem Abschnitt ist häufiges Abspeichern vonnöten, da die Sprünge über die Schluchten sehr exakt durchgeführt werden müssen.

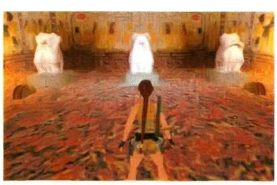


Bild 2: Benutzen Sie die Armbrust und die Explosivmunition, um die Kristalle zwischen den Zähnen zu zerstören. Dadurch werden Türen geöffnet, aber auch Mumien freigelassen.



Schütten Sie das Wasser in die linke und den Sand in die rechte Schale. Das Benzin gehört in die Mitte. Zünden Sie das Benzin mit einer brennenden Holzfackel an. Taataa ... eine Tür geht auf!

Etwas weiter wartet eine Kammer mit den drei berühmten „Nichts-Hören-Sehen-Sprechen-Affen" auf Lara. Wenden Sie die Brechstange an der rechten Affenfigur an, um eine Tür zu öffnen. Die anderen beiden Skulpturen rufen nur feindliche Primaten auf den Plan.



Der Schalter am schweigenden Affen (rechts) hilft Lara weiter.

Seilschalter, den Sie erst ziehen, bevor es an der Sprossendecke entlang weitergeht.

Mastabas ▮ Secrets: 1

Ich habe den Sphinx-Komplex verlassen, wo muss ich jetzt eigentlich hin?

Schauen Sie noch einmal auf die Kartenskizze „Der Sphinx-Komplex" (S. 152). Bei Nr. 6 befindet sich ein Tor, das Sie jetzt öffnen können. Dahinter wenden Sie sich nach links, um zwischen den Zapfsäulen einen Benzinkanister einzustecken. In der Seitengasse am Leveleingang geht es weiter.

Die große Pyramide ▮ Secrets: 1

Wie gelange ich zur großen Pyramide?

Springen Sie über den Abgrund und arbeiten Sie sich durch die bewachten Gebäude bis zu der großen Schlucht vor. Suchen Sie nach dem kleinen Vorsprung (1) und springen Sie hinüber zur Pyramidenseite. Sie können immer nur bestimmte Quader gefahrlos betreten. Auf der Skizze sind alle ungefährlichen Stellen gelb eingezeichnet. Die grauen Quader müssen übersprungen werden. Betreten Sie ein rot gezeichnetes Feld, poltert von oben ein Fels herab. Suchen Sie also Deckung auf dem nächstmöglichen Feld.

Ich stehe wieder an der Schlucht!

Nach dem dritten Steinschlag müssen Sie die Schlucht überqueren (2). Wenden Sie sich nach links, um dort erneut den Abgrund zu überqueren. Bei dem Quader mit dem Medipack (3) können Sie den Weg fortsetzen.

Die Königspyramiden von Khufu ▮ Secrets: 1

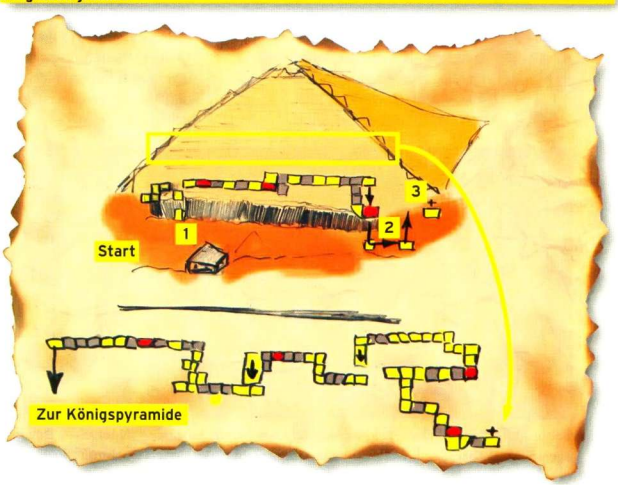
Riesenskorpione greifen an!

Sie können sich erneut als Menschenretter versuchen. Nach dem Kampf finden Sie in den beiden Kellern noch Ausrüstung.

Bug-Problem!

Sie erinnern sich – im Level „Die Pyramide des Menkaure" konnten Sie einen Krieger im Gebäude mit dem Riesenskorpion retten. Leider kam es im Test dabei zu dem erwähnten

Die große Pyramide

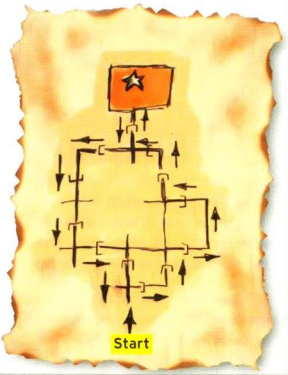




Pfadfindung

Wer dieses Puzzle ohne Kartenvorlage schafft, darf getrost den Titel Rätselgenie führen. Verkürzen Sie sich lieber die Zeit, indem Sie unsere Vorlage benutzen.

Das Labyrinth in der Khufu-Pyramide ist leichter zu durchqueren, als Sie denken. Ignorieren Sie die Schalter und gehen Sie gemäß den Pfeilen auf der Skizze durch die Gänge. Wer es nicht unterlassen will, die Schalter auszuprobieren, kann dies ruhig tun. Das Rätsel lässt sich genauso lösen, allerdings müssen Sie sich mit unzähligen Käfern auseinandersetzen. Die Felstüren öffnen sich automatisch, dahinter lauern meistens Skorpione. Am Ende des Labyrinthes wartet ein Pyramidenwächter auf Lara, um den Sie sich erst kümmern müssen, bevor Sie sich den Stern schnappen können. Kehren Sie an die Oberfläche zurück. Springen Sie über die Schlucht und dann immer schräg nach links oben, die Quaderstufen hinauf. Ziel ist die Tür zur großen Pyramide.



Gut abgewogen

Hoffentlich waren Sie im Kopfrechnen gut, denn jetzt wird's mathematisch.

1. Waage: 5 l auffüllen und mit der kleinen Flasche kombinieren. 2 l in die Waage.
2. Waage: Zweimal 3 l in die 5-l-Flasche füllen, 5 l leeren und den 1 l aus der kleinen Flasche einfüllen. Noch mal 3 l in die große Flasche. 4 l in die Waage schütten.
3. Waage: Zwei Mal 3 l in die 5-l-Flasche füllen. Den übriggebliebenen 1 l in die Waage.



Waffen-Bug. Der Wächter muss aber gerettet worden sein, wenn Sie die Tür im rechten Keller öffnen wollen, um ein weiteres Secret einzustreichen.

Wie komme ich über die Schlucht?

Es gibt an den Pyramiden einige Quader, die leicht hervorstehen. Springen Sie im Zickzack über die Schlucht, bis Sie einen Riesenskorpion erspähen. Dort gibt es einen dreieckigen Felsen, den Sie nach hinten schieben können. Dadurch wird ein Gang geöffnet, der in die Pyramiden führt.

In der großen Pyramide ▮ Secrets: 1

Die obere Gittertür lässt sich nicht öffnen!

An der Abzweigung geht es zunächst rechts hoch. Passieren Sie das untere Tor und die Quetschfallen. In der Kammer liegt eine Fackel. Einfach alle übrigen Wandfackeln entzünden und schon kann ein Hebel in einer Nische gedrückt werden. Gehen Sie nun zum oberen Gitter. In der Kammer dahinter werden die sternförmigen Schlüssel nacheinander eingesetzt.

Der blaue Schacht ist viel zu hoch!

Betätigen Sie den Schalter an der Wand und kehren Sie in den unteren Fackelraum zurück. Erneut Schalter drücken und zur Abzweigung gehen. Den Gang abwärts laufen, bis Sie den blau erleuchteten Schacht erreichen.

Der Tempel des Horus ▮ Secrets: 0

Gibt es irgendwo eine Lösung für das Waagen-Rätsel?

Nehmen Sie bei der ersten Waage die große Feldflasche vom Boden auf. Sie müssen insgesamt drei Waagen ins Gleichgewicht bringen. Mit den beiden Wasserbeuteln (5 und 3 Liter) berechnen Sie die richtigen Mengen.

Ich habe die Götterstatue erreicht!

Setzen Sie die vier Statuetten auf die Säulen und treten Sie an den ägyptischen Gott heran. Nach der Zwischensequenz tauchen Sie im Graben nach Seths Amulett. Zwei Hebel in den Nischen am Ufer müssen betätigt werden.

Wie entkomme ich dem Endgegner?

Schauen Sie sich die Höhlenwände genau an. Es gibt zahlreiche Vorsprünge, über die Sie sich nach oben zum blauen Schacht vorarbeiten müssen. Vergessen Sie das Hangeln nicht, um an einigen Stellen weiterzukommen. Steigen Sie im ersten Raum des Schachtes aus und passieren Sie die Gruben- und Quetschfallen auf dem Weg nach oben. Glückwunsch, Sie sind am Ziel, Lara jedoch ...

Stefan Weiß



Schon aufgefallen? Der Stein direkt vor Lara ist als einziger dreieckig. Richtig, er lässt sich schieben, so ein Glück!



Nach 844 Savegames, unzähligen Kannen Kaffee und mit schmerzgekrümmten Fingern stehe ich mit Lara am Ziel.



Erste Hilfe



Wenn Sie den Debug-Modus aktivieren, werden einige Tasten aktiviert, mit denen Sie z. B. die verschiedensten Autos erschaffen und auch fahren können!

Urban Chaos

Die Cheat-Codes können nur eingegeben werden, wenn Sie sich im Debug-Modus befinden. Dazu drücken Sie die F9-Taste. Am oberen Bildschirmrand erscheint eine Eingabezeile, in der Sie als erstes „BANGUNSNOTGAMES" eingeben. Danach ist der Debug-Modus aktiviert und Sie sind unverletzbar.

Auch die weiteren Cheat-Codes werden in dieser Zeile eingegeben:

BOO	Sprengstoff
CRINKLES	Kanten an-/abschalten
DARCI	Spielerfigur ist Officer D'arci
ROPER	Spielerfigur ist Roper
FADE #	Verändert die Stärke des Nebels. Experimentieren Sie mit verschiedenen Zahlen für #.
WORLD	Musikstück ändern
AMBIENT R# G# B#	Farbe des Umgebungslichts ändern. Für R#, G# und B# können Sie verschiedene Zahlen von 1-256 einsetzen.
WIN	Aktueller Level wird gewonnen.
LOSE	Aktueller Level wird verloren.
CCTV	Alles erscheint in einem grünen Licht.
TELW #	Teleportiert Sie zu einem vorgegebenen Punkt # im Spiel Probieren Sie einfach verschiedene Zahlen aus
TELS	Speichert die aktuelle Position ab
TELR	Lädt die gespeicherte Position wieder ein

Sobald Sie den Debug-Modus aktiviert haben, können Sie die folgenden Tasten verwenden, um verschiedene Effekte abzurufen.

0	Reifenspuren werden angezeigt
W	Es fängt an zu regnen
E	Erstellt ein zufälliges Fahrzeug
R	Erstellt ein explosives Fass
I	Zeigt die Gebiete an, in denen sich Fußgänger aufhalten
[	Zeigt die Sicht der Gegner an
]	Zeigt die Sicht der Gegner an
P	Wechselt zwischen eigener Sicht und gegnerischer Sicht
;	Slow Motion
'	Spiel pausieren
>	Das sollten Sie selbst ausprobieren
/	Stealth-Modus
CTRL	Zeigt einige Statistiken an
G	Die Spielfigur wird um 10 Schritte nach vorne gesetzt
J	Ein Koordinatengitter wird angezeigt
L	Es wird hell
F11	Die Wolken werden an- und abgeschaltet
F12	Verschiedene Waffen werden erstellt
F3	Beendet das Spiel
Keypad 7	Lässt Sie einen Effekt auswählen
Keypad 5	Aktiviert den ausgewählten Effekt
Keypad 3	Erstellt einen orangefarbenen Smog

Karsten Reusch

Interstate '82

Um die folgenden Codes einzugeben, müssen Sie im Spiel die ESC-Taste drücken und in diesem Menü die Codes eintippen. Mit der ESC-Taste kommen Sie auch wieder zurück ins Spiel.

KISS	Das aktuelle Ziel wird vernichtet
LOVE	Alle auf dem Radar sichtbaren Gegner werden vernichtet
CUDDLE	Das aktuelle Fahrzeug wird unzerstörbar
HUGS	Alle eigenen Fahrzeuge werden unverletzbar
CARESS	Alle Waffen werden aufgeladen
IMLAME	Die aktuelle Mission wird erfolgreich abgeschlossen
SYRUP	Alle Nichtspielerfahrzeuge werden eingefroren
MRFREEZE	Für die Gegner wird die Zeit angehalten
NUKEME	Selbstmord

CFG-Dateien

Einige Optionen des Spieles lassen sich nur freischalten, wenn Sie bestimmte, leere Config-Dateien erstellen. Diese müssen sich im Hauptverzeichnis von *Interstate '82* befinden.

zz_autobahn.cfg	Weitere Autos werden verfügbar
zz_airlift.cfg	Verändert den Load-Mission-Dialog so, dass ein beliebiger Spielstand geladen werden kann
zz_creditline.cfg	In den Missionen gibt es kein Geldlimit. Sie können alles kaufen, was gerade angeboten wird.

Hermann Knapp



Wenn Sie einem Kampf unbedingt aus dem Weg gehen wollen, können Sie mit diesen Cheat-Codes einfach über die Köpfe der Monster hinwegfliegen.

Crusader of Might and Magic

Drücken Sie im Spiel ENTER, damit das Eingabefeld erscheint. Geben Sie dann folgende Codes ein, aber beachten Sie, dass der Bindestrich immer mit angegeben werden muss.

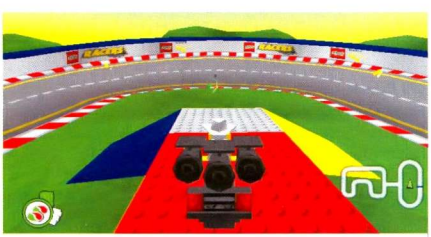
-EMBIGGENME	Unverletzbarkeit für den Spieler
-CRAZYGUY	Alle Sprüche sind verfügbar und das Mana wird aufgeladen
-WHOAH	Flugmodus (Linke Maustaste = Schnell; Rechte Maustaste = Langsam; Leertaste = Nach oben fliegen)
-UBERLOAD	Per Zufall wird ein anderer Level geladen
-SHOWFPS	Zeigt die Bilder pro Sekunde an
-CALCFPS	Berechnet die Bilder pro Sekunde
-DEBUG	Zeigt Debug-Informationen an
-BOUNDINGBOX	Zeichnet um alle Objekte Kästen. Sie zeigen an, wo die Kanten sind.
-3DNOW! AMD's 3DNow!	Unterstützung an-/ausschalten
-CSWIRE	Schaltet die Anzeige der Landschaft an und aus

Rainer Bottrop

Lego Racers

Die folgenden Codes müssen als Namen für einen Fahrer eingegeben werden:

FLYSKYHIGH	Raketenantrieb wird im Baumodus verfügbar
NWHLS	Fahrzeug ohne Räder
FSTFRWRD	Schnellerer Modus
NCHSSS	Kein Chassis
NDRVR	Kein Fahrer
NSLWJ	Mit diesem Code behalten Sie auch außerhalb der Strecke die Geschwindigkeit bei
LNFRRRM	Ein Kurs wird gespiegelt



Die verschiedenen Cheat-Codes können auch kombiniert werden! So können Sie auch Fahrzeuge bauen, die ohne Räder über die Piste fliegen oder einen Düsenantrieb haben.

PGLLRD	Es gibt nur Extras zum Schießen
PGLLGRN	Es gibt nur Beschleunigungsextras
PGLLYLL	Es gibt nur Minen als Extra
RPCRNLY	Es gibt nur den Fanghaken als Extra
MXPMX	Alle Extras sind immer maximal aufgeladen
NMRCHTS	Alle Cheats werden ausgeschaltet

Steffen Bayer

Lego Rock Raiders

Die folgenden Cheat-Codes werden einfach im Hauptmenü eingegeben:

LRRWARP	Alle Levels können angewählt werden
LRRMONTY	Alle Männer werden zu Steinmonstern
LRRVE	Alle Fahrzeuge sind anwählbar

Sven Killig

Pharaoh

Sofortiger Sieg

Drücken Sie im Spiel die Tastenkombination STRG+ALT+SHIFT+C, um das Cheat-Fenster zu öffnen. Geben Sie nun folgende Codes ein:

Pharaohs Tomb	Sie gewinnen das aktuelle Szenario und starten das nächste
Fury of Seth	Seth vernichtet alle militärischen Schiffe
Living Large	Alle Wohnhäuser werden auf das Maximum aufgewertet
Help Homeless	Die Obdachlosen verschwinden

Martin Bauer

Battlezone 2

Alle Codes werden in der Konsole eingegeben, die Sie mit der Tastenkombination „STRG" + „~" aufrufen können.

game.cheat bzbody	Sie haben unbegrenzt Schildenergie
game.cheat bzfree	Sie haben unbegrenzt viele Piloten und Ressourcen
game.cheat bzradar	Die ganze Karte wird auf dem Radar angezeigt
game.cheat bztnt	Sie haben unbegrenzt Munition für alle Waffen
game.cheat bzview	Sie haben eine Satellitenverbindung

Stefan Högner

Revenant

So besiegen Sie einen grünen Drachen: Rennen Sie aus seinem Blickfeld heraus, sobald die Statusleiste des Drachen erscheint – und zwar genau so, dass er vor einem Felsen stehen bleibt. Nun verschwindet die Statusleiste und Sie können sich dem Drachen wieder vorsichtig nähern. Sobald nun ein weiteres Mal die Statusleiste auftaucht, bleiben Sie stehen und wenden aus sicherer Entfernung den Zauberspruch Gift (1.Stufe, Symbol Mond) an. Dadurch verringert sich die Lebensenergie des Drachens langsam von 420 auf 1. Jetzt müssen Sie den Drachen nur noch einmal treffen und er fällt tot um.

Im Turm der Alten werden Sie in eine Falle gelockt (Zimmer mit einem Drachen, Stärke ca. 800). Auch hier klappt der eben beschriebene Trick. Wenden Sie wieder den Zauber Gift an und rennen Sie einfach so lange im Zimmer im Kreis herum, bis auch dieser Drache besiegt ist. Hier sollten Sie allerdings noch ein paar Heiltränke dabeihaben, falls der Drache doch gelegentlich einen Zufallstreffer landen sollte.

Andreas Weber



Thema Technik

Vier Jahre dauerte es für Nvidia vom ersten Chip zum 3D-Thron. Wir werfen deshalb einen Blick in das Labyrinth des GeForce256-Siliziums, um festzustellen, ob auch in der Praxis alles Gold ist, was in der Pressemeldung glänzt.



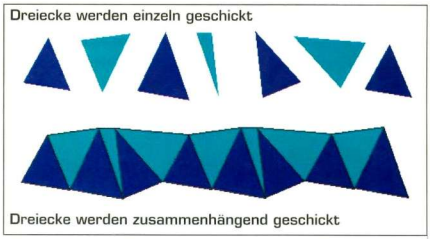
Detailpracht lässt sich jetzt mit T&L endlich realisieren, braucht aber auch massiv Füllrate.

T&L – Traumfeature & lebenswichtig?

Der GeForce256 kommt mit einer ganzen Armada von neuen Eigenschaften daher, die alle ihren Beitrag zur perfekten 3D-Illusion leisten sollen. Texturdekompression sorgt für detailliertere Oberflächen, Cube Environment Mapping für realistischere Reflexionen. Dot 3 Bump Mapping wird für dynamischere Lichteffekte eingesetzt und AGP Fast Writes zur Entlastung des Systemspeichers. Als zentrale Neuerung propagiert Nvidia allerdings die integrierte Transformations- und Beleuchtungseinheit (T&L). Dank dieser Technik ist der GeForce256 als erster Chip für den Spielemarkt in der Lage, fast alle 3D-Berechnungen in Hardware durchzuführen. Prinzipiell ermöglicht T&L damit aufwendiger gestaltete Spiele und eine geringere Last für die CPU, die ihre Rechenleistung dann für Physikberechnungen und Künstliche Intelligenz nutzen kann.

Zu viel versprochen?

Gemäß Nvidias Angaben ist der GeForce256-Baustein in der Lage, 15 Millionen Dreiecke zu verarbeiten. Eigentlich meint Nvidia damit aber, dass ihr Vorzeigechip 15 Millionen



Die 15 Millionen Dreiecke/s erreicht der GeForce 256 nur, wenn die Dreiecke zusammenhängend an die Grafikkarte geschickt werden.

3D-Punkte verarbeiten kann, werden doch die Dreiecke in diesem konstruierten Idealfall als zusammenhängendes „Netz" an die Grafikkarte geschickt. Zur Beschreibung eines jeden Dreiecks wird dann lediglich einer anstatt deren drei Eckpunkte benötigt und es müssen entsprechend weniger 3D-Daten an den Grafikchip gesendet werden. In Spielen ist dieser Idealfall eher sehr selten anzutreffen. Willkommen im Marketing-Wettkampf! Die Praxiswerte in Spielen dürften aber immer noch für eine Polygonschlacht mit 3 bis 5 Millionen Dreiecken/s reichen – deutlich mehr, als heutzutage genutzt werden kann.

Neben den reinen Transformationsfähigkeiten (Drehen, Verschieben, Skalieren von Dreiecken etc.) kann der GeForce256 die Dreiecke auch mit verschiedensten Lichtquellen beleuchten. Je nach Art des Lichts sinkt die Leistung beim Einsatz mehrerer Quellen aber spürbar. Vor allem berechnungsaufwendige Spotlights scheinen dem GeForce256 nicht gut zu bekommen, so dass moderne CPUs diese Operationen manchmal sogar schneller durchführen können. Dennoch sollten die Entwickler dank der T&L-Einheit des GeForce256 auch auf dem PC den Detailgrad einer Sega-Dreamcast-Spielekonsole erreichen können. Die Eingewöhnungszeit wird erfahrungsgemäß etwa sechs bis 18 Monate dauern. Nvidia versprach für Weihnachten 1999 15 T&L-Spieletitel. Leider wurde hier „etwas" zu viel versprochen. Bisher macht lediglich eine Hand voll Spiele (allesamt mittlerweile indizierte Ego-Shooter) Gebrauch von der Transformations-Einheit. Die Beleuchtungseinheit wird bisher noch von gar keinem Spiel angesprochen. Das integrierte T&L sollte deshalb eher als interessante Beigabe und nicht als das entscheidende Kaufargument betrachtet werden.

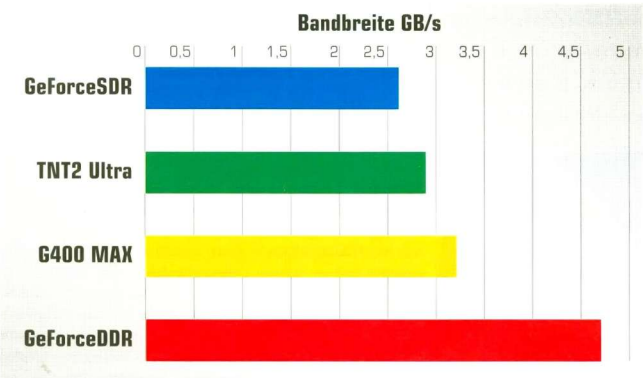
Zahlenwirrwarr

Neue Rekorde stellt Nvidia zweifelsohne bei der Komplexität und der Fertigungstechnologie auf. Der GeForce256 integriert satte 23 Millionen Transistoren, mehr sogar als AMDs Flaggschiff-CPU Athlon. Der Chip arbeitet mit 120 MHz, besitzt im Gegensatz zum schneller getakteten TNT2 Ultra (150 MHz) aber nicht nur zwei Rendering-Pipelines, sondern deren vier. Mit diesen kann der GeForce256 maximal vier Bildpunkte

simultan bearbeiten und erreicht eine theoretisch maximale Füllrate von 480 Millionen Pixel pro Sekunde (4 * 120). Bei Spielen, die mehrere Texturen pro Bildpunkt nutzen (Multitexturing), fällt die Leistung entsprechend, bei zwei Texturen beispielsweise auf 240 MPixel/s.

Nix für 32 Bit: SDR SDRAM

Der GeForce256-Chip ist der erste Grafikchip, der den Speichertyp „DDR" SDRAM unterstützt. DDR steht für Double Data Rate und hat nichts mit gescheiterten Staatsexperimenten zu tun. Während beim herkömmlichen „Single Data Rate" (SDR)-Speicher lediglich einmal pro Speichertaktsignal Daten übertragen werden, tut dies DDR SDRAM gleich zwei Mal. Allerdings bleibt die Verzögerungszeit (Latenz) nach Schreib- und Lesekommandos gleich wie bei SDR SDRAM. Als Folge davon wird die reale Transport-Leistung nicht analog der Bandweite verdoppelt, es sei denn, es würden sehr lange Speicherblöcke übertragen. Der Leistungskick durch DDR beträgt aber immer noch beachtliche 40% bis 60%. Das Extra an Geschwindigkeit kann sehr gut bei 32-Bit-Rendering und beim Einsatz von hochauflösenden Texturen genutzt werden, da gerade dort enorme Datenmengen herumkutschiert werden müssen. Leider sind mit DDR SDRAM auch einige Nachteile verbunden. Der Speichertyp benötigt fast 2/3 mehr Strom als SDR SDRAM und ist selbstverständlich auch teurer. Der höhere Strombedarf kann einem auf manchen Hauptplatinen Kopfschmerzen bereiten, da sie mehr Strom verbrauchen als vom Mainboard-Hersteller vorgesehen.



Die GeForce256 mit SDR SDRAM bietet weniger Bandbreite als der Vorgänger.

Allround-Talent

Mit dem GeForce256 bietet Nvidia einen leistungsstarken 3D-Knecht an, der die Konkurrenz größtenteils im Regen stehen lässt. Viele der angepriesenen Features sind aber entweder in der Praxis schlecht einsetzbar oder aber bisher schlicht noch zu langsam. Dennoch bietet der Chip mit seiner hohen Füllrate und Texturkompression sowie der Transformations-Einheit einige Reize, die den ambitionierten Action-Fan ansprechen. Mit SDR SDRAM bestückte Platinen verkaufen den GeForce256 allerdings unter seinem Wert, da sie über weniger Speicherbandbreite verfügen als die Vorgängerkarten mit TNT2-Ultra-Chip. Wer sich nicht mehr mit 16-Bit-Grafik zufrieden geben will, der sollte sein Auge auf die aktuell verfügbaren DDR-Modelle werfen. Diese bieten eigentlich alles, was eine moderne Grafikkarte für einen Zeitraum von mehr als einem Jahr benötigen wird.

Raphael auf der Maur/ Armin Lenz

Kummerkasten

Prozessor-Upgrade

Frage: Ich habe im Moment einen Pentium II mit 350 MHz. Kann ich mir einfach einen Pentium III mit 600 MHz auf das Motherboard stecken oder brauche ich da noch was Spezielles?

PC Action Um den Pentium III 600 zu betreiben, muss die Hauptplatine eine Spannung von 1.65 Volt zur Verfügung stellen und einen Multiplikator von 6 unterstützen. Alle guten BX-Platinen sollten das tun, aber es ist immer besser, noch mal das Handbuch oder den Hersteller zu konsultieren! Achten Sie darauf, dass Sie einen 600er-PIII mit 100 MHz FSB kaufen und nicht einen 600B mit 133 MHz FSB, der funktioniert sonst nicht wie gewünscht. Eventuell muss das BIOS aufgefrischt werden, um alle Pentium-II-Neuheiten zu unterstützen.



Ältere Semester lassen sich oft gezielt wieder mit klug gewählten Einzelkomponenten flott machen.

Voodoo3 für PCI

Frage: Ich bin im Besitz eines „Steinzeit"-Modells der ALDI-Klasse aus dem Januar 1998. Der PC hat leider ein On-Board-Grafik-System (ATI-264GT Rage II+). Er hat keinen AGP-Anschluss, sondern nur PCI-Steckplätze. Das Betriebssystem ist Windows 95. Kann ich eine Voodoo3-3000 für PCI nachrüsten?

PC Action Die Antwort ist ja, falls sich die integrierte Grafik abschalten lässt. Sinnvoll ist solch eine Nachrüstung jedoch nur, wenn der PC nicht anderweitig gelähmt wird, z. B. durch zu wenig RAM (weniger als 64 MB), eine CPU mit weniger als 200 MHz oder ein altersschwaches Betriebssystem. Wir würden empfehlen, dem Rechner bei solch einer Aufrüstung gleich auch Windows 98 SE zu spendieren.

DVD oder CD?

Frage: Ich wollte fragen, ob es schon Sinn macht, sich ein DVD-Laufwerk zu kaufen, oder ob man beim alten CD-Laufwerk bleiben sollte?

PC Action DVD-ROMs empfehlen sich durch ein leises Laufgeräusch, die Fähigkeit, DVDs zu lesen, und eventuell DVD-Filme abzuspielen (mit DVD-Player-Software). Die neueste Generation ist 10x DVD/40x CD. Wenn das Leistungen sind, die Sie möchten, dann können Sie ab etwa 160 Mark einsteigen. Ein Muss ist eine DVD-ROM-Nachrüstung nicht. Es lohnt sich allerdings, beim Rechner-Neukauf darauf zu achten, um nicht später in Verlegenheit zu geraten.

CD-Inhalt 3/2000

Vollversion

Herrscher der Meere



Systemanforderungen

Minimalkonfiguration

- PC 486 DX 66, 8 MB RAM, 2-fach-CD-ROM, microsoftkompatible Maus u. -Treiber
- ca. 50 MB HD, VESA-1.2-kompatible Grafikkarte oder VESA-1.2-Treiber, Windows 95
- Windows 3.11 oder MS-DOS

Darüber hinaus empfehlen wir:

- PC Pentium™, 16 MB RAM, 4-fach-CD-ROM, MS-Maus u. -Treiber
- alle gängigen Soundkarten
- ca. 150 MB HD
- Windows 95, Windows 3.11 oder MS-DOS, VESA-1.2-kompatible
- Grafikkarte oder VESA-1.2-Treiber

Spielanleitung

Das Spielziel

Vermögen

Das Spielziel wurde bewusst variabel gehalten. Wer mehr Wert darauf legt, seinem Land zu Reichtum zu verhelfen, wählt als Spielziel „Vermögen". Der zum Sieg erforderliche Vermögensbetrag kann dabei von Ihnen direkt eingestellt werden. Zum Vermögen zählen neben dem Geldkapital auch Schiffe und Festungen – samt ihrer Ausrüstung, Werften, Produktionsstätten und Waren in den Handelshäusern – also alle Besitztümer aufsummiert.

Häfen erobern

Wer großen Wert auf Eroberungen legt, wählt besser das Spielziel „Häfen erobern" oder kämpft gleich um die Weltherrschaft. Bei Ersterem geht es darum, eine bestimmte Anzahl der Häfen zu erobern und sie auch zu behalten. Der Spieler oder Computergegner, der dies als Erster schafft, hat gewonnen. Die Anzahl der Häfen, die erobert werden müssen, kann frei eingestellt werden.

Weltherrschaft

Das Spielziel „Weltherrschaft" stellt die größte Herausforderung dar. Wer es schafft, alle Häfen der Gegner zu erobern und zusätzlich noch alle gegnerischen Flotten zu vernichten, gewinnt. Dabei bilden die vom Computer gesteuerten Gegner eine Ausnahme. Wenn für einen Computerspieler keine Aussicht mehr besteht, das Spiel noch entscheidend zu beeinflussen, wird er die Kapitulation anbieten, bevor Sie es schaffen, alle seine Häfen zu erobern und seine Flotten zu schlagen. Beachten Sie, dass das Spielziel „Weltherrschaft" aufgrund des Vernichtungsprinzips keinen Sinn macht, wenn nur ein Land beteiligt ist. Ihr Handlungsrahmen wird, nebenbei bemerkt, nicht durch das gewählte Spielziel eingeschränkt.

Status

Sie können sich neben dem Erreichen der Spielziele auch darum bemühen, einen gewissen Status zu erlangen.
Im Laufe der Zeit wird Ihr Ansehen bei erfolgreichem Vorgehen zunehmen. Gewonnene Gefechte, erfolgreiches wirtschaftliches Handeln oder geschickt geführte Diplomatie tragen dazu bei. Der König wird Ihrer Erfolge sicherlich gewahr werden und Sie mit königlichen Aufträgen oder Missionen betrauen. Bemühen Sie sich, Ihr Land in allen Belangen erfolgreich zu vertreten, und Ihr König wird sich Ihnen erkenntlich zeigen und Sie angemessen ehren. Folgende Titel können Sie verliehen bekommen: Handelsherr, Flottenkapitän, Baron, Herzog, Admiral, Vizekönig und „Herrscher der Meere". Doch nur den Besten bleibt es vorbehalten, einmal „Herrscher der Meere" zu werden.

Spielablauf

Bis zu vier Länder können sich an *Herrscher der Meere* beteiligen. Jedes Land wird entweder von einem Computerspieler oder von einem menschlichen Spieler übernommen oder nimmt gar nicht teil. Wählen Sie selbst, welches Land Sie vertreten möchten. Hinweis: *Herrscher der Meere* bietet keine Netzwerkunterstützung, unterstützt jedoch das Spielen von zwei oder mehreren menschlichen Spielern an einem Rechner. Den Nationen werden zur Unterscheidung Farben zugeordnet, in welchen dann die Besitztümer der Spieler dargestellt werden: England (Rot), Frankreich (Blau), Spanien (Gelb), Portugal (Grün).

Mausbedienung

Bis auf Namenseingaben für Schiffe, Flotten oder den Spielernamen können bei *Herrscher der Meere* alle Aktionen vollständig per Maus durchgeführt werden.

Tastaturbedienung

Esc	Offene Fenster und Tafeln schließen, Eingabe abbrechen, Fragen verneinen und den aktuellen Bildschirm verlassen.
Enter	Eingabe bestätigen und Fragen zustimmen.
⎵	Zeitlauf starten und stoppen (Spieleroberfläche). Eingaben abbrechen und Fragen verneinen.
+ und -	Tempoerhöhung bzw. -verringerung (Spieleroberfläche).
Pause	Pause. Sie können das Spiel mittels Leertaste wieder aufnehmen.
F1	Onlinehilfe aufrufen.
F5	Spiel speichern (nur Spieleroberfläche).
Alt und X	Programm direkt verlassen.

Startmenü

Nach dem Start von *Herrscher der Meere* gelangen Sie zunächst in das Startmenü. Von hier aus können Sie Soundeinstellungen vornehmen, die Siegerliste einsehen, die Credits oder das Intro aufrufen, ein neues Spiel anfangen, alte Spiele verwalten und natürlich das Spiel beginnen. Auf der rechten Seite werden unten im Startmenü die Einstellungen von Spielziel, Schwierigkeitsstufe, Startjahr und Weltkarte des laufenden Spiels angezeigt. Wenn Sie *Herrscher der Meere* gerade erst gestartet haben, sind vorab Standardeinstellungen vorhanden, die Sie durch Anwählen der Option „Neues Spiel" modifizieren können.

Spieleroberfläche

Auf der Spieleroberfläche sind die Weltkarte, alle bisher entdeckten Häfen und die eigenen Flotten auf einen Blick sichtbar. Wollen Sie weitere Daten über Häfen oder Flotten abrufen, genügt ein Mausklick auf das betreffende Objekt. Über die Symbole der Titelleiste gelangen Sie in weitere Menüs. Auf der Spieleroberfläche werden Ihnen verschiedene Meldungen zu besonderen Ereignissen angezeigt.

Weltkarte

Meeresströmungen und Winde

Die Weltkarten sind bei *Herrscher der Meere* keine starren Gebilde. Klimazonen, Wind- und Strömungsverhältnisse sorgen für Dynamik und beeinflussen die Geschwindigkeit der Segelschiffe erheblich. Flauten können das Vorankommen ebenso beeinträchtigen wie starke Winde und Stürme, da dann die Segel eingeholt werden müssen, um das Brechen der Masten oder das Zerfetzen der Segel zu verhindern. Die auf der Karte sichtbaren Meeresströmungen können als sichere Antriebsquelle genutzt werden, da die Winde meistens in ihrer Richtung mit den lokalen Meeresströmungen übereinstimmen. Aber Vorsicht: Auf offener See steigt die Gefahr heftiger Unwetter. Gerät eine Flotte in ein solches Unwetter, werden die Schiffe meist stark beschädigt. Im schlimmsten Fall können sie sogar untergehen.

Handelszonen

In jeder Handelszone werden bestimmte Waren hergestellt und bestimmte Waren benötigt. Dies ist die Voraussetzung für einen aufblühenden Seehandel. Die Handelszonen auf der historischen Weltkarte richten sich nach den geschichtlichen Begebenheiten. Es kann eine grobe Aufteilung in vier Handelszonen vorgenommen werden: Europa, Afrika, Amerika (Westindien) und Asien (Ostindien, Hinterindien). Der Dreieckshandel zwischen Europa, Afrika und Amerika wirft einen besonders hohen Gewinn ab. Ausgangspunkt für diesen Handel ist der Arbeitskräftebedarf der amerikanischen Plantagen. Die mit Hilfe der Sklaven in Amerika erzeugten Nahrungs- und Genussmittel (z. B. Rohrzucker, Kaffee, Tabak) sowie Rohstoffe (z. B. Baumwolle) werden in Europa verarbeitet (z. B. zu Rum, Textilien) und größtenteils verbraucht, teilweise aber auch nach Afrika geliefert. Dort findet ein Tausch der Fertigwaren gegen Sklaven und Rohstoffe (z. B. Gold, Elfenbein) statt. In Amerika schließt sich der Kreis. Der Austausch mit Asien (Indien, Indonesien, China, Japan) ist ganz anders geartet. Auch aus Asien werden viele Waren nach Europa eingeführt (Gewürze, Feinstoffe usw.), es fließen jedoch keine Waren in die Gegenrichtung. Die Europäer müssen die Waren, welche sie in Asien kaufen, mit gutem Gold bezahlen.

Die komplette Anleitung finden Sie auf unserer Cover-CD!

Demo-CD Demos 3/2000

Star Trek: Hidden Evil

Ein Action-Adventure, das nicht nur Trekkis begeistern wird.



Steuerung

Taste	Aktion
W	Vorwärts gehen
S	Rückwärts gehen
E	Seitenschritt rechts
Q	Seitenschritt links
D	Nach rechts drehen
A	Nach links drehen
Enter	Aktion
Tab	Inventar

www.activision.de

Age of Wonders

Deutsche Demoversion mit dem kompletten Tutorial, einem Original-Szenario mit Mehrspielermodus aus der Vollversion und einem Bonus-Szenario.



Spielsteuerung:

Mit Hilfe des ausführlichen Tutorials werden Sie langsam an die Geheimnisse der Steuerung herangeführt.

http://www.take2.de/aow/index.html

Ford Racing

Probe fahren einmal anders: Egal ob Ka, Fiasta oder Cougar – Ford Racing macht Sie zum Meister aller Klassen.



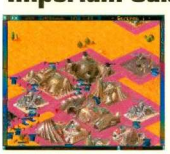
Spielsteuerung:

Wir empfehlen, *Ford Racing* mit einem Joystick zu spielen.
Die Tastaturbelegung ist frei konfigurierbar, hier die Grundeinstellung:

Taste	Ation
↑	Beschleunigen
←, →	Nach links und rechts lenken
↓	Bremsen
Esc	Pausemenü

www.fordracing.co.uk

Imperium Galactica 2



Schillernder Nachfolger des ehemals öden Strategiespiels.

www.imperiumgalactica.com

Majesty

Spielbare Demo mit exklusivem Quest, der nicht in der Verkaufsversion enthalten sein wird – bei uns Probe spielen!



www.cyberlore.com/Majesty/index.htm

Manche mögen's Croft!

Das Probe-Abo PC ACTION: Eine Ausgabe kostenlos testen und zusätzlich das offizielle Tomb-Raider-4-Plakat oder den ultimativen Lara-Kalender 2000 abstauben!



Originalgröße: 84 x 119 cm



Originalgröße: 29,7 x 42 cm

Wer jetzt PC ACTION im Abo testet, erhält entweder das abgebildete Tomb-Raider-4-Originalplakat oder den genialen Lara-Croft-Kalender als kostenlose Prämie! Da die Auflagen limitiert sind, gilt das Angebot nur, solange der Vorrat reicht!



Ja, ich möchte PC ACTION eine Ausgabe lang kostenlos testen!

Als Dankeschön möchte ich folgende Prämie (bitte nur eine ankreuzen):

- ○ **Original-Plakat „Tomb Raider IV", Art.-Nr 1198**
- ○ **„Lara-Croft-Kalender" 2000, Art.-Nr 2020**

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

Vertrauensgarantie: 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

AUSTRIA EXPRESS
Schnellservice - für Österreich!
Tel.:0049-9313545288
Umrechnung zum Bankgutschrein
1 DM = 7,8 ÖS, Porto & 90 zzgl. MN-Geb.

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

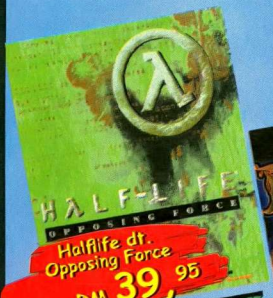
Laden
Theo KRANZ GAMES
Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

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 E3N-Messe 1997 in Nürnberg





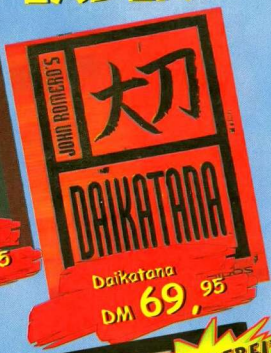
Halflife dt. Opposing Force
DM 39,95



Majesty
DM 64,95



Thandor
DM 59,95



Daikatana
DM 69,95



PORTOFREI*
Anstoss 3
DM 89,95

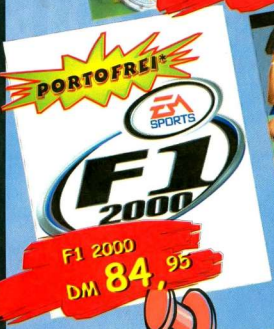


Dracula Resurrection
DM 79,95

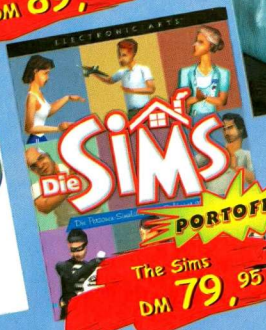


PORTOFREI*
Jane's F/A 18
DM 74,95

PORTOFREI*



F1 2000
DM 84,95



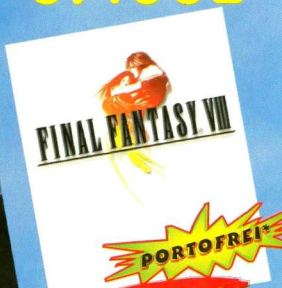
PORTOFREI*
The Sims
DM 79,95

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 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service:** Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme:** 8:30-20:00 Uhr, Sa.10:00-16:00 Uhr.



Messiah
DM 79,95

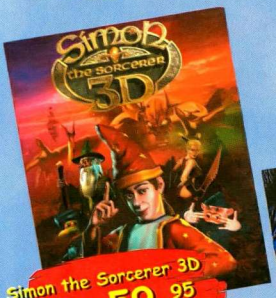


PORTOFREI*
Final Fantasy VIII
DM 89,95

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

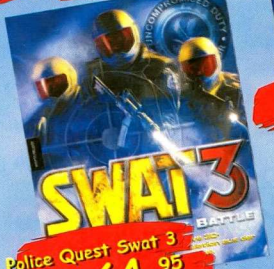
10 Jahre Theo Kranz Versand



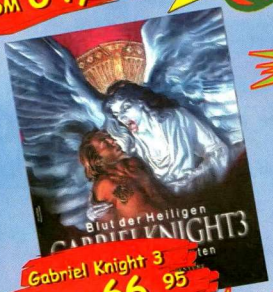
Simon the Sorcerer 3D
DM 59,95



Planescape Torment
DM 64,95



Police Quest Swat 3
DM 64,95



Gabriel Knight 3
DM 66,95



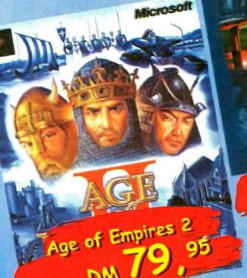
Imperium Galactica 2
DM 69,95



Ultima 9 Ascension
DM 74,95



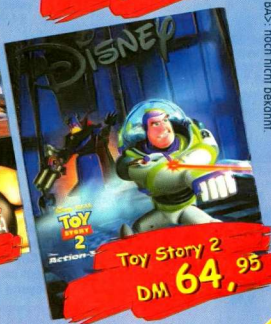
der Verkehrsgigant
DM 69,95



Age of Empires 2
DM 79,95



Battlezone 2
DM 69,95

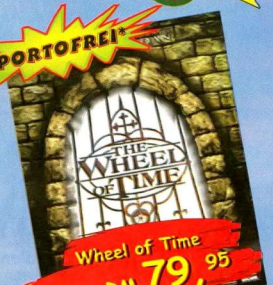


Toy Story 2
DM 64,95

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

10 Jahre

PORTOFREI*



Wheel of Time
DM 79,95

PORTOFREI*

Ultima 9 Ascension
DM 74,95



Conflict Freespace 2
DM 64,95

Versandkosten: Post Nachnahme 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr. UPS Nachnahme 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Eurocheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur VISA oder MasterCard) 4,- DM. Porto Ausland 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *Dieser Artikel wird portofrei verschickt* 2219. Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. †gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. ††gültig für Nachnahmebesteller (fällt die NN-Gebühr an). <IBA>: noch nicht bekannt.

0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255

KINDERLAND – KINDERLAND – KINDERLAND

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an:

durch Einsenden dieses Coupons – oder

per Einsendung eines mit 3,- DM frankierten und Sie adressierten Rückumschlag – oder

einfach per E-Mail an info@tkgames.de



10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND

Laden Theo KRANZ GAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand

Brückstrasse 42-44 im Brückcenter 44135 Dortmund

Versand Theo KRANZVERSAND Juliuspromenade 17 97070 Würzburg

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



0931-354522 ODER 0180-521184 4

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)	64,95 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	149,95 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



Rayman 2 (PC) 64,95



Gabriel Knight 3 (PC) 66,95

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	74,95 DM
Age of Wonders	74,95 DM
Age of Wonders - US	74,95 DM
Ages Of Empire:Aufstieg Roms	34,95 DM



Indiana Jones 5 (PC) 69,95

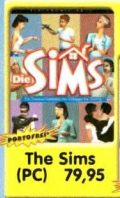


Police Quest Swat 3 (PC) 64,95

Ages of Myst	34,95 DM
Airline Tycoon + Add On - SP	24,95 DM
Amerzone- Dunkles Vermächt.	74,95 DM
Anachronox (Eid.)	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.)	89,95 DM
Apollo 18: Moon Mission(SVR)	79,95 DM

PC CDROM

Armored Fist 3.0	74,95 DM
Army Men in Space	54,95 DM
Army Men - Air Tactics (Feb)	54,95 DM
Arcatera (März)	69,95 DM
Asterix & Obelix gegen Cäsar	79,95 DM
Autobahn Raser 2	19,95 DM
Autobahn Total!	29,95 DM
Baldur's Gate - Pack (M)	69,95 DM
Battlezone II -Red Odys. (Feb.)	69,95 DM
Beau Jolly 2 - Spielesammlung	54,95 DM
Best of Sierra - TOP 12 Games	34,95 DM
BHunter	64,95 DM
BTL Box Manager	39,95 DM
Braveheart (Tartan Army)	74,95 DM
Bugs Bunny auf Zeitreise	64,95 DM
Bundesliga Manager Profi (Man.)	34,95 DM
Bundesliga Stars 2000	89,95 DM



The Sims (PC) 79,95



FIFA 2000 (PC) 84,95

C&C 3:Operation Tiberian Sun	89,95 DM
C&C Tib. Sun Firestorm (März)	34,95 DM
C&C Worldwide War Pack(M)	79,95 DM
Caesar - Gold Edition	39,95 DM
Caesar 3 - Classic (A)	34,95 DM
Castrol Honda Superbike 2000	69,95 DM
Catan - Die erste Insel	69,95 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 Rae Rally - Cl. (A)	29,95 DM
Commandos: Auftr. d. Ehre(M)	64,95 DM
Conflict Zone	84,95 DM
Conflict: Freespace-Battlepack	44,95 DM
Creatures 3	69,95 DM
Creatures Abenteuer	34,95 DM
Crusaders of Might & Magic(März)	79,95 DM
Croc 2 (März)	64,95 DM
Daikatana	69,95 DM



Imperium Galactica 2 (PC) 69,95



Battle-zone 2 (PC) 69,95

Dark Omen Classic (A)	34,95 DM
Dark Projekt Prem.Collection	39,95 DM
Dark Project 2 (März)	79,95 DM
Dark Reign II (Feb.)	69,95 DM
Darkstone	79,95 DM
Days of Oblivion II - Frozen Et.	79,95 DM
Delta Force 2	79,95 DM
Descent 3 (A)	64,95 DM
Descent 3 - Mercenary (M)	34,95 DM
Deus Ex (März)	89,95 DM
Diablo II (Mai)	74,95 DM
Die Hard Trilogy 2 (März)	74,95 DM
Avalon Hill's Diplomacy	64,95 DM

PC CDROM



Age of Wonders (PC) 74,95



Stephen King's F 13 (PC) 39,95

Discworld Noir	69,95 DM
Disney A Bug's Life L.Edition	44,95 DM
Disn. Hercules Actionspiel	34,95 DM
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	84,95 DM
Disney Timo & Pumbaas (K)	44,95 DM
Dracula - Resurrection (Feb)	79,95 DM
Driver	89,95 DM
DSF Welt Fussball-Manager (Feb)	64,95 DM
Dune 2000 (März)	74,95 DM



Wheel of Time (PC) 79,95



Flughafen Manager (PC) 54,95

Dungeon Keeper II	89,95 DM
Earth 2150	64,95 DM
Earthworm Jim 3D	59,95 DM
East Front 2	69,95 DM
Emergency	64,95 DM
Extreme Biker - Edgar Torront.	44,95 DM
F/A-18 (Feb.)	74,95 DM
F1 2000 (März)	84,95 DM
F1 Racing Simulation (A)	34,95 DM
F1 World Grand Prix '98(Feb.)	89,95 DM
Steven Kings F 13	39,95 DM
F-22 Fighter 2	59,95 DM
Family Collection	59,95 DM
Fifa 2000	89,95 DM
Final Fantasy VIII (Feb.)	89,95 DM



Grand Prix World (PC) 59,95

Tachyon (PC) 79,95

Dark Omen Classic (A)	34,95 DM
Dark Projekt Prem.Collection	39,95 DM
Dark Project 2 (März)	79,95 DM
Dark Reign II (Feb.)	69,95 DM
Darkstone	79,95 DM
Days of Oblivion II - Frozen Et.	79,95 DM
Delta Force 2	79,95 DM
Descent 3 (A)	64,95 DM
Descent 3 - Mercenary (M)	34,95 DM
Deus Ex (März)	89,95 DM
Diablo II (Mai)	74,95 DM
Die Hard Trilogy 2 (März)	74,95 DM
Avalon Hill's Diplomacy	64,95 DM

Jubiläums-SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

PC CDROM



Shadowman 59,95



Diablo 19,95



Tomb Raider 2 Director's Cut 19,95



Drakan (dt. oder engl.) 34,95



Riven - Myst 2 19,95



Prince of Persia 3D 29,95



Unreal Tournament 49,95



Turok 2 19,95



StarCraft 34,95



die Völker 39,95



Grand Theft Auto 19,95



Gorky 17 39,95



StarCraft - Brood War 14,95



Lands of Lore 3 29,95



Panzer Dragoon 9,95



Bust A Move 2 9,95



Forsaken 9,95

ohne Abbildung:

Myst	19,95
Nice 2 + Tune Up	34,95
Seven Kingdoms II	39,95
Shadow Company	39,95
Sim City 2000 (Jewelcase)	14,95
Unreal (dt., Jewelcase)	19,95
X-Beyond the Frontier	39,95

Achtung: Die Spiele in diesem Kasten werden bei portofreier Lieferung ab 3 Artikel sowie bei portofreier Nachlieferung nicht berücksichtigt

HÄNDLER-ANFRAGEN ERWÜNSCHT FAX: 0931-571602

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15.00 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei*! Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestell-Service: Sind bei Ihrer Bestellung noch alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei*. Bestell-Annahme: 8:00-20:00 Uhr, Sa 10:00-16:00 Uhr

Fordern Sie unser kostenloses Versandmagazin an: Einfach per Postkarte oder durch Einsenden dieses Coupons mit 3.- DM frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag oder per Einsendung eines Briefes per E-Mail an info@tkgames.de einfach!



10 Jahre Theo Kranz Versand

10 Jahre Theo Kranz Versand

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

0931-354522 ODER 0180-521184
INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur oder) 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Lieferpreise können variieren. Dieser Artikel wird portofrei verschickt. Jubiläumsangebot, das aufgrund des niedrigen Preises bei "portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie "portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt werden kann. Gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an. <TBA> noch nicht bekannt.

PC CDROM

Flanker 2.0 ..... 89,95 DM
Flight Simulator 2000 32 Bit ..... 104,95 DM
Flight Simulator 2000 Pro ..... 139,95 DM
Flight Unlimited 2 - LP (SVR) ..... 34,95 DM
Flight Unlimited 3 ..... 79,95 DM
Fluglotsen Manager ..... 54,95 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
PC Games Collection Vol.1 (K) ..... 49,95 DM
Game Gallery Millenium (März) ..... 39,95 DM



portofrei

Final Fantasy VIII (PC) 89,95



portofrei

Interstate 82 (PC) 74,95

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
Grand Prix World ..... 59,95 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 Opposing Force dt. ..... 39,95 DM
Half-Life dt. Game of Year (A) ..... 59,95 DM
Hazard ..... 59,95 DM
Heart of Darkness SP ..... 74,95 DM
Heavy Gear 2 ..... 84,95 DM
Heroes II - Armageddon's Bl. ..... 44,95 DM
Heroes III - Double Pack (Feb.) ..... 69,95 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



portofrei

Anstoss 3 (PC) 89,95


portofrei

Verkehrs-gigant (PC) 69,95

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
Imperium Galactica II (Feb) ..... 59,95 DM
Indep. War S.Ed.: Defiance ..... 49,95 DM
Indiana Jones's Great Y.Jr. Sibel ..... 69,95 DM
Industriegigant Gold - SP ..... 24,95 DM
Interstate 82 ..... 74,95 DM
Invictus - Schatten d.Ol. ..... 64,95 DM
Killer Loop (Y.A.R.G) ..... 54,95 DM
Kim's Quest 2 - Mask of Eter. ..... 34,95 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



portofrei

Daikatana (PC) 69,95



portofrei

Theme Park World (PC) 84,95

F1 World Grand Prix (PC) 89,95

Tomb Raider 4 (PC) 99,95

Larry - Collection (K) ..... 39,95 DM
Die 24 Std. von Le Mans ..... 64,95 DM
Legacy of Kain: Soul Reaver ..... 84,95 DM
Lego - Loco ..... 74,95 DM
Lego - Schach ..... 84,95 DM
Lego Creator ..... 84,95 DM

Soldier of Fortune (dt) (PC) 74,95

Dracula Resurrection (PC) 79,95

LEGO Friends ..... 69,95 DM
LEGO Racers ..... 74,95 DM
LEGO Rock Raiders ..... 74,95 DM
Legoland (März) ..... 74,95 DM
Little Kings ..... 29,95 DM
LKW Raser ..... 64,95 DM
Löwenzahn 3 ..... 49,95 DM
Lucky Luke (März) ..... 74,95 DM
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
Messiah ..... 79,95 DM
Microsoft Fußball Int. 2000 ..... 54,95 DM
Midway Arcade's Great. 12 ..... 39,95 DM
Might & Magic Millenium (März) ..... 69,95 DM
Might & Magic VII ..... 74,95 DM
Monopoly 2000 - Jahrtaus.Ed. ..... 64,95 DM
NBA Live 2000 ..... 79,95 DM
Need For Speed: Brenn.Asph ..... 79,95 DM
Need 4 Speed - Porsche(Mr) ..... 79,95 DM
NHL 2000 ..... 79,95 DM
No Fear-Downhill Mount. Bik. ..... <TBA>
Nocturne ..... 69,95 DM

Nox (PC) 79,95

Panzer Elite (PC) 64,95

The Nomad Soul ..... 84,95 DM
NOX (Feb.) ..... 79,95 DM
Official Formula One Racing ..... 84,95 DM
Outcast ..... 79,95 DM
Panzer Elite ..... 64,95 DM
Panzer General IV West. As. ..... 69,95 DM
Pegprus - Der Fluch des Seth ..... 54,95 DM
Peop ..... 64,95 DM
Pharao ..... 74,95 DM
Phoenix ..... 59,95 DM
Planescape Torment ..... 64,95 DM
Play the Games-Volume 1 (K) ..... 59,95 DM
Play the Games-Volume 2 ..... 54,95 DM
Playmobil - Alex Bauernhof ..... 34,95 DM
Playmobil - Hype Time Quest ..... 79,95 DM
Police Quest Swat 3 ..... 64,95 DM
Pro Pinball - Fantastic Journey ..... 59,95 DM
Quest For Glory 5: Drachenf. ..... 79,95 DM
Racing Simulation 2 ..... 54,95 DM
Railroad Tycoon - Gold Pack ..... 34,95 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
Renegade Racing ..... 69,95 DM
Republic ..... 74,95 DM
Resident Evil 1- Wh. Label (A) ..... 29,95 DM
Revenant ..... 84,95 DM
Risiko II (März) ..... 59,95 DM
Roller Coaster Add On (M) ..... 34,95 DM
Roller Coaster Tycoon ..... 49,95 DM
SAGA - Age of the Vikings ..... 59,95 DM
Sega Rally 2 ..... 69,95 DM
Septerra Core-Leg. of Cre. ..... 79,95 DM
Seven Kingdoms - SP(SVR) ..... 29,95 DM
Shanghai 2nd Dynasty ..... 39,95 DM
Shogun (März) ..... 69,95 DM
Sid Meier's Alien Crossfire ..... 34,95 DM
Siedler 3 ..... 54,95 DM
Siedler 3 - Geh. d. Amazonen(M) ..... 39,95 DM
Siedler 3 Pack ..... 74,95 DM
Die Siedler II Gold Edition-Cl ..... 34,95 DM

Theo KRANZ VERSAND
nicht teuer! portofrei* Keine Nachnahmegebühr!
feiert 10-jähriges Jubiläum, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt portofrei*. Ab sofort können Sie auch per Kreditkarte (nur und) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr!
10 Jahre

Messiah (PC) 79,95

Ultima Ascension (PC) 74,95

Silver - SP ..... 34,95 DM
Sim City 3000 (Win 95) ..... 84,95 DM
Sim City 3000 - Mission CD (M) ..... 29,95 DM
The Sims (Feb.) ..... 79,95 DM
Simon the Sorcerer 3D (März) ..... 59,95 DM
Slave Zero (Feb.) ..... 69,95 DM
Soldier Of Fortune (dt.V.)(März) ..... 74,95 DM
South Park ..... 64,95 DM
South Park Chef's Luv Shack ..... 69,95 DM
South Park Rally ..... 69,95 DM
Spec Ops II ..... 69,95 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
Star Trek: Star Fleet Command ..... 69,95 DM
Star Wars Droids ..... 64,95 DM

Simon the Sorcerer (PC) 59,95

Majesty (PC) 64,95

Star Wars: Force Commander(Mrz) ..... 69,95 DM
Star Wars Ep.1: Magic e.Mythos ..... 44,95 DM
Star Wars Ep.1:Dunkle Bedroh. ..... 69,95 DM
Star Wars Episode 1: Racer ..... 59,95 DM
Star Wars Gungan: Neue Welt ..... 64,95 DM
Star Wars: Yoda's Abenteuer ..... 49,95 DM
Star Wars - Rogue Squadron Cl. ..... 49,95 DM
Starsiege ..... 64,95 DM
Sudden Strike (TBA) ..... <TBA>
Superbike 2000 (Feb.) ..... 79,95 DM
Supreme Snowboarding ..... 79,95 DM
System Shock 2 ..... 79,95 DM
Tachyon (Feb.) ..... 79,95 DM
Team Alligator (März) ..... 54,95 DM

Earth 2150 (PC) 64,95

Planescape Tournament (PC) 64,95

Thandor - Die Invasion ..... 59,95 DM
Theme Park World ..... 84,95 DM
Theocrazy (März) ..... 69,95 DM
Tiger W. PGA Tour 2000 (Mr ..... 79,95 DM
Tiny Tiger ..... 59,95 DM
Toca Touring Car - Classic (A) ..... 29,95 DM
Tomb Raider 2 D.C. - Prem.Col ..... 19,95 DM
Tomb Raider 3 D.C. - Prem.C.(Mrz) ..... 34,95 DM
Tomb Raider 4 - Last Revelat ..... 39,95 DM

Nerf Arena (PC) 44,95

Toy Story 2 (PC) 64,95

Tonic Trouble ..... 69,95 DM
Toy Story 2 - Action Game (Feb) ..... 64,95 DM
Toy Story 2 - Druckstudio (Feb) ..... 34,95 DM
Der Trainer 2 ..... 49,95 DM
Trick Style ..... 79,95 DM
Trophy Bass 3D ..... 24,95 DM
Tycoon Collection ..... 69,95 DM
UEFA Rivals (März) ..... 74,95 DM
UEFA Champions League 98/99 ..... 84,95 DM
Ultima Ascension ..... 74,95 DM
Ultima Online Second Age ..... 74,95 DM
Ultima World Edition (Feb) ..... 79,95 DM
Unreal Tournament ..... 69,95 DM
Unter schwarzer Flagge ..... 84,95 DM
Urban Chaos ..... 79,95 DM
USAF - United States Air Force ..... 79,95 DM

Conflict Freespace 2 (PC) 64,95

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

Der Verkehrsriesen (Feb.) ..... 69,95 DM
Virtual Pool Hall ..... 64,95 DM
Die Völker - Gold Edition ..... 64,95 DM
Die Völker - Zusatz CD ..... 24,95 DM
V-Rally - SP ..... 24,95 DM
Wall Street Trader - Prem. Coll. ..... 34,95 DM
Warcraft 2 Battle.net Edition ..... 39,95 DM
Warhammer 40K: Rites of War ..... 79,95 DM
Warzone 2100 - Prem.Col.(März) ..... 29,95 DM
Wheel of Time ..... 79,95 DM
Wild Metal Country (SVR) ..... 74,95 DM
Worms - Full Wormage(K)(SVR) ..... 84,95 DM
Worms: Armageddon ..... 64,95 DM
X-Wing/TieFighter + Mission-Cl. ..... 39,95 DM
Y2K Adventure ..... 54,95 DM
You Don't Knock Jack 2 - SP.Edit. ..... 69,95 DM

LeMans 24 Stunden (PC) 64,95

Thandor (PC) 59,95

UNSERE ZUSÄTZLICHE "PC" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 255



Fotos: Benjamin Hoffmann

Julie in ihrem F.A.K.K.-2-Outfit. Das Penthouse-Pet Julie Strain macht aber nicht nur im martialischen Söldner-Look eine gute Figur.

F.A.K.K.ing Hell!!!



Das komplett neu designte Modell der Hauptdarstellerin wechselt im Spiel sogar die Kleidung.

In Amerika gilt Julie Strain als die Königin der B-Movies. Die Kalifornierin leiht der Hauptdarstellerin des Action-Adventures Heavy Metal F.A.K.K. 2 nicht nur ihren Namen, sondern auch das Aussehen. Wir haben uns mit dem Penthouse-Pet verabredet und alles andere als eine knallharte Amazone getroffen.

PC Action: Julie, lass uns einmal ganz von vorne anfangen. Warst du denn ein braves Kind?

Julie Strain: „Nun ja, ich hatte vier Brüder. Ich war also das Nesthäkchen und hatte deshalb jede Menge Stress. Ich habe gezündelt und geklaut und ich bin nachts in die Schule eingestiegen und habe dort eine Dose Cola im ganzen Lehrerzimmer verteilt. Ich war eben eine kleine Rebellin."

PC Action: Und wie bringt man es von einer Rebellin zu einem kleiderlosen Model?

Julie Strain: „Ich wollte schon immer ein Super-Model werden. Als ich dann einmal den Playboy unter dem Bett meiner Eltern gefunden habe, wollte ich auch noch unbedingt Centerfold werden. Also habe ich versucht, als Model zu arbeiten, aber der Zug ist immer ohne mich abgefahren. Als ich dann 28 war, wurde ich in Las Vegas entdeckt. Ich habe meine Klamotten gepackt und bin so schnell ich konnte nach Los Angeles gefahren. In den nächsten acht Jahren habe ich jeden Model-Auftrag angenommen, den ich kriegen konnte und in jedem der Jobs ließ ich die Hüllen fallen oder hatte bestenfalls einen Bikini an.



» ICH HABE MEINEN KÖRPER IMMER DAZU BENUTZT, JUGENDLICHER ZU WIRKEN. «



PC ACTION War das jemals ein Problem für dich?
Julie Strain: „Nein, das war ja meine Chance. Ich habe meinen Körper immer dazu benutzt, jugendlicher zu wirken. Mit 31 wurde ich sogar Penthouse-Pet. Das ist bisher unerreicht."

PC ACTION Und seitdem hast du immer an dir gearbeitet?
Julie Strain: „Ja sicher, ich habe mich immer in Form gehalten. Ich wollte meinen Job behalten und nicht wie einige andere Mädchen aus der Szene mein Portemonnaie in der Nacht aufbessern müssen."

PC ACTION Wie viele Filme hast du dann gemacht?
Julie Strain: „Ich habe aufgehört zu zählen, aber ich schätze so um die Hundert. Einige davon sind immer noch nicht veröffentlicht worden und fünf liegen noch in meinem Safe und sind noch nicht einmal fertig geschnitten."

PC ACTION Ab welchem Moment hast du akzeptiert, nur eine B-Movie-Schauspielerin zu sein?
Julie Strain: „Nach den ersten Vorsprech-Terminen für größere Filme ist mir klar geworden, dass ich mit meinen 1,86 Meter nur Rollen von Vampiren, Hexen, Agenten oder Killern bekommen würde. Mich hätte doch niemals jemand die Hand eines 1,70 Meter großen Brad Pitt in einer romantischen Park-Szene halten lassen."

PC ACTION Hattest du früher auch Schwierigkeiten mit deiner Größe?
Julie Strain: „Oh Mann. Ich war schon mit 13 so groß und meine Mutter hat meine Haare immer

CHEF-DESIGNER ROB ATKINS SPRICHT ÜBER...

... Erscheinungstermin und dessen Verschiebung:

„Wir tragen nun alles zusammen und das Spiel nimmt Gestalt an. Das Team ist nun schon im ‚Crunch'-Modus, um den Veröffentlichungs-Termin im späten Frühjahr zu halten. Sollte es zu einer weiteren Verschiebung kommen, dann nur, weil wir noch am Gameplay feilen. *F.A.K.K. 2* wird erst veröffentlicht, wenn es Spaß macht und keine Bugs mehr hat."

... Entwicklungsstand und Level-Design:

„Das Team konzentriert sich derzeit auf die Fertigstellung des ersten von drei Akten. Wenn eure Leser das Heft in den Händen halten, dann werden wir 98% des ersten Aktes komplett spielen können. Die beiden anderen Abschnitte sind zu ca. 80% fertig, mit denen werden wir dann weitermachen. Im Spiel wird es keine langweiligen Déjà-vus geben, jede Szene wird ihren eigen Look haben. Bei der Vielzahl an Levels ist das eine Heidenarbeit. Insgesamt besteht nämlich jeder Akt aus zehn solcher riesigen Areale."

... Kampfsystem und Power-Kristalle:

„Das Kampfsystem gedeiht großartig. Julie kann zwei verschiedene Waffen gleichzeitig benutzen. Das bedeutet, es wird eine Menge Situationen geben, in denen ihr zeitgleich mehrere Angreifer mit mehreren Waffen und Karate-Techniken bekämpft. Ich will ja nicht angeben, aber die Grafikeffekte dabei sind obercool. Ich jedenfalls kann nicht genug davon bekommen, einfach nur herumzurennen und diese Mistviecher umzublasen. Es wird je zur Hälfte Nahkampf- und Schusswaffen geben. Um den Nahkampf noch interessanter zu machen, haben wir verschiedene Power-Kristalle eingebaut, die einem Schwert zum Beispiel unterschiedliche Zusatzattribute verleihen."

... pralle Formen und das neue Julie-Modell:

„Das einzige Feedback, was wir von Julie Strain selbst hatten, war, dass sie meinte, sie würde wie Minnie Maus aussehen. Irgendwie hatte sie Recht und wir mussten ohnehin einiges an der Spielfigur ändern. Lasst es mich so sagen: Es ist verdammt schwierig, die Ausmaße einer Überfrau wie Julie in ein kleines digitales Modell zu pressen. Auf jeden Fall hat es sich mehr als gelohnt. Julie bewegt sich jetzt mit 5.000 handgezeichneten Animationsbildern und sie schaut jetzt so verdammt gut aus. Jeder bei uns ist sehr froh über das neue Julie-Modell und die Programmierung eines solchen Hinterns sollten wir uns eigentlich patentrechtlich schützen lassen."

» Mit Julie haben wir Dinge vor, die jeden Spieler an den Monitor kleben werden. «



Rob Atkins, Ritual Design-Chef

... Mode(l)-Schauen und Spezialfähigkeiten:

„Julie wird ihre Klamotten während des ganzen Spiels wechseln. Sie beginnt in diesem hauchdünnen blauen Overall. Schon bald wird sie in ihrem Abenteuer Opfer einer Entführung. Dabei passiert es, dass ihr Anzug aufgeschlitzt und zerrissen wird, was natürlich immer mehr von Julie enthüllt. Im weiteren Verlauf ändert sie dann ihr Outfit ein paar Mal. Außerdem könnt ihr sie mit coolen Rüstungen und Waffen ausstatten. So wie sich damit ihr Aussehen verwandelt, verändern sich auch ihre Spezialfähigkeiten. Da gibt es zum Beispiel eine Schulter-Rüstung mit Stahlspitzen, die Julie dazu benutzt, ihren Gegnern den Rest zu geben."

ratzekurz geschnitten. Lasst es mich so sagen: ich war ziemlich lange Jungfrau."

PC ACTION Dir ist aber schon klar, dass sich viele der Jungs, die mit dir damals in die Schule gingen, heute in den Hintern beißen?

Julie Strain: „Klar, einige hatten ihre Chance, aber ich glaube, Gott war auf meiner Seite. Jedes Mal, wenn ich mit einem Jungen alleine zusammen war, dann ist er entweder krank geworden, hatte einen Unfall, wurde in eine Schlägerei verwickelt oder gar verhaftet. Es ist immer etwas dazwischen gekommen."

PC ACTION Ist es denn wegen deiner B-Movies schwierig, Produzenten und Regisseure davon zu überzeugen, dich ernst zu nehmen?

Julie Strain: „Ich denke, die haben kein Problem, mich ernst zu nehmen. Da spielt schon alleine meine Statur eine Rolle. Aber um ehrlich zu sein, ich glaube nicht, dass meine schauspielerischen Qualitäten ausreichen, um in großen Produktionen mitzuwirken. Mit meinem Schauspiellehrer klappt es eigentlich sehr gut, aber wenn ich dann zum Vorsprechen gehe, habe ich einen Frosch im Hals. Wenn du da stehst und beguttachtet und beurteilt wirst, dann ist das ein sehr unangenehmes Gefühl."

PC ACTION Du spielst ja oft den knallharten Vamp. Kannst du denn auch ein liebes Mädchen sein?

Julie Strain: „Aber klar. Besonders, wenn ich mit meinen Freundinnen zusammen bin. Ich arbeite jetzt als Fotografin und mache zu Hause in meinem Wohnzimmer Bilder von Playmates und anderen Nackt-Schönheiten. Dann probieren wir immer viele Kleider an, ich mache die Haare und das Make-Up der Mädels und wir quatschen dabei ein bisschen über ihre Probleme."

PC ACTION Wie bist du zur Fotografie gekommen?

Julie Strain: „Schon als Kind haben mir meine Großeltern einen Fotoapparat geschenkt. Wenn ich einen Film mit Freunden oder Haustieren vollgeknipst hatte, bin ich immer so schnell es ging zum Fotoladen geradelt. Ich rase heute noch zum Fotolabor, um die Bilder so schnell wie möglich zu sehen. Im Moment fotografiere ich für sechs Magazine, darunter Femme Fatale, Celebrity Sleuth und Fetish."

PC ACTION Lass uns über *Heavy Metal F.A.K.K. 2* reden. Wie bist du in das Zeichentrickfilm-Projekt involviert?



»IN EINER FRÜHEREN VERSION DES SPIELS HABE ICH AUSGESEHEN WIE MINNIE MAUS.«



Julie benutzt Nahkampf- und Schusswaffen, die gleichzeitg eingesetzt werden und besondere Attribute haben können.



F.A.K.K. 2 setzt sich aus drei Akten mit jeweils zehn großen Levels zusammen, die alle einen völlig anderen Look bieten.

Julie Strain: „Seit vier Jahren arbeiten wir fast jeden Tag an dem Kinofilm. Kevin [Anm.: Julie Strains Mann Kevin Eastman ist Mitschöpfer des Films] zeichnete Skizzen, wir haben Aufnahmen gemacht, ich habe mich mit den Grafikern getroffen, damit die wissen, wie klein meine Nase wirklich ist, wir haben die Sprachaufnahmen gemacht und so weiter. Das war eine viel größere Produktion als meine sonstigen Filme."

PC ACTION Und was hast du zum gleichnamigen Spiel beigetragen?

Julie Strain: „Da mache ich auch die Sprachaufnahmen, aber das steht erst noch an."

PC ACTION Findest du, dass der Spielcharakter so aussieht wie du?

Julie Strain: „Ja, inzwischen schon. Aber es gab mal eine Zeit, da habe ich in dem Spiel ausgesehen, wie Minnie Maus."

PC ACTION Da wir ja gerade mit einer Berühmtheit sprechen: Hat dich denn jemals einer der anderen Stars angerufen und wollte mit dir ausgehen?

Julie Strain: „Oh ja. Sylvester Stallone, Jean Claude Van Damme, Donald Trump ..."

PC ACTION Und? Gibt's irgendetwas Spannendes zu berichten?

Julie Strain: „Naja, Donald Trump hat in der Penthouse-Redaktion angerufen und sagte dort, er wolle mit mir ausgehen. Ich traf ihn zwar, aber war damals in irgendeinen Idioten verliebt. Es ist also nichts Ernsthaftes passiert. Wir stehen da so vor einem Aufzug und er greift mir an die Brust und sagt ‚Echt, oder?'. Tja, das ist meine Erfahrung mit Berühmtheiten."

PC ACTION Okay, Julie. Wir brechen das Interview an dieser Stelle lieber ab und gehen zum inoffiziellen Teil über. Im Namen unserer Leser aber schon einmal vielen Dank.

Wenn Sie eine private Verabredung mit Julie Strain möchten, besuchen Sie doch die Web-Adressen www.JulieStrain.com und www.FAKKYou.com.

Die Tipps-&-Tricks-Hotline: 0190/82 46 66

Dieser Service der Firma MCMF kostet DM 3,63 pro Minute

Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach Spiele-Genres: Actionspiele, Renn- und Flugsimulationen, Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, Rollenspiele -> täglich 9 bis 24 Uhr -> schnelle Hilfe -> live und sofort -> durch erfahrende Profis -> für alle Spielsysteme -> aufgeteilt nach

Ausschneiden und aufheben!

Tipps-&-Tricks-Hotline:
0190/82 46 66
Schnell Einfach Kompetent

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.

Prozessoren:
Pentium CPU's ab 45,-DM
Celeron 400 ..... 99,-DM
Celeron 466 ..... 189,-DM
Pentium II 400 Mhz 199,-DM
Pentium III 500 Mhz..... .... 439,-DM
Pentium III 600 Mhz..... .... 839,-DM
AMD K6 II ab 49,-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
3,2 GB Quantum 139,-DM
9,1 GB IBM 199,-DM
17,4 GB Maxtor 239,-DM
20,3 GB IBM 289,-DM
27,2 GB IBM 399,-DM

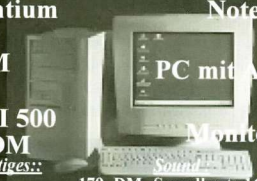
CD-Rom, CDR & DVD:
24-fach CD-Rom 39,-DM
40-fach CD-Rom 59,-DM
48-fach CD-Rom 65,-DM
CD-Recorder ab 159,-DM
DVD-Laufwerk 119,-DM

Aufrüstung Markenmainboards:
Board mit 450 Mhz CPU ... 199,-DM
Board mit 500 Mhz CPU ... 299,-DM
Board mit 600 Mhz CPU ... 889,-DM

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

Monitore & Sonstiges::
15" SVGA ab 179,-DM
17" Markenmonitor ab 299,-DM
19" Markenmonitor 599,-DM
HP Colordrucker 99,-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 ..... 249,-DM

Sound:
Soundkarte 16 Bit PNP 15,-DM
Soundbl.Live 1024 PCI 89,-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 ab 115,-DM
Asus GeForce 32MB 369,-DM

Komplett-PC's:
mit Pentium (Basisaus.) 599,-DM

mit AMD K6II 400
32MB, 8,4 GB HDD, 48x CD, 8MB AGP-Grafik, 16Bit Sound, Maus, Tastatur 799,-DM

mit INTEL CELERON A 500
64MB SDRAM 100, 8,4 GB HDD, 40x CD, 16MB VGA, Sound, Maus, Tastatur,Modem 999,-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 1.899,-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

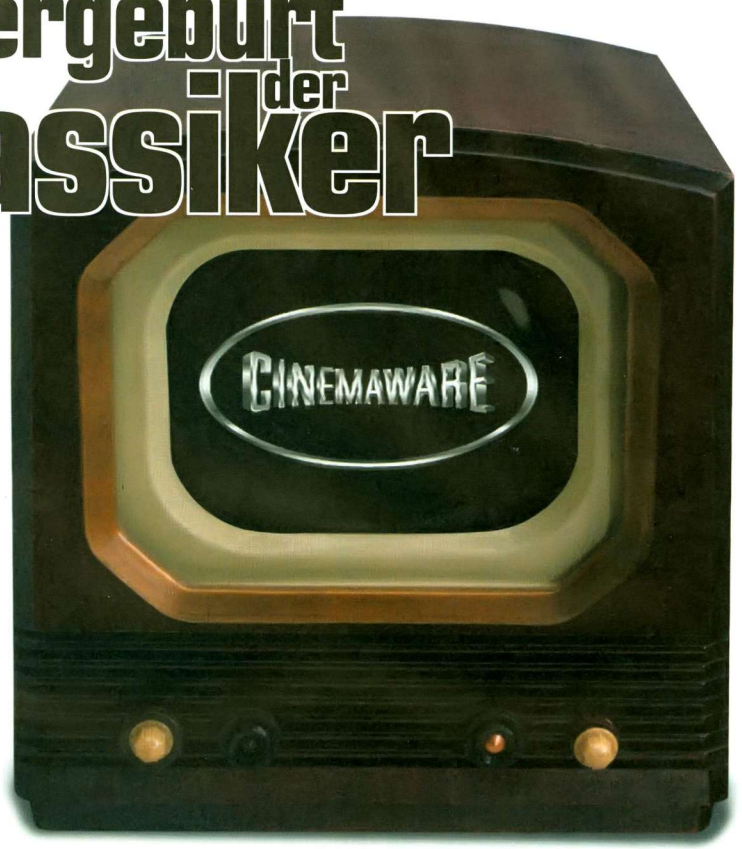
24-Stunden-Fax-Abruf:

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.

Wiedergeburt der Klassiker



Manche Dinge sind einfach nicht totzukriegen: Vorurteile, Plastikstühle oder auch Cinemaware. Nach neun Jahren versucht die Spieleschmiede wieder Fuß zu fassen. Grund genug, Ihr Gedächtnis mit einer Erinnerungsspritze zu versehen.

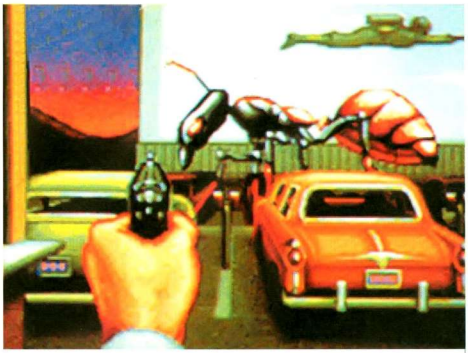
Kennen Sie noch Cinemaware? Die amerikanische Softwareschmiede zählte einst zu den strahlendsten Heroen in der Spieleszene und versorgte Spieler auf allen gängigen Softwareplattformen mit Nachschub. Dann kam der Konkurs. Jetzt ist die Firma wieder da und will mit einer neuen Crew an die alten Erfolge anknüpfen. Bekannt wurde das Unternehmen anno 1986 mit dem Grafikwunder *Defender of the Crown*. Das Rundenstrategiespiel um Angelsachsen und Normannen verkaufte sich offiziellen Angaben zufolge über 1,1 Millionen Mal: eine selbst für heutige Tage unglaubliche Zahl. Wen störte es da, dass Profis das Ritterspektakel mit der richtigen Taktik in gut zehn Minuten durchspielen konnten? Auch die Folgetitel glänzten mit fulminanter Optik, wenn auch



Rocket Ranger: Das Spiel verblüffte durch gut inszenierte Luftkämpfe und eine nervende Coderad-Abfrage vor den Einsätzen.



Defender of the Crown: Belohnt wurde die üblen Klickorgie an dieser Stelle später mit einer romantischen Liebeszene vorm Kamin.



It came from the Desert: Schießen Sie der Ameise die Antennen ab. Gag am Rande: Im Autokino läuft gerade Rocket Ranger.



Lord of the Rising Sun: Das knifflige Strategiespiel wird durch Actionsequenzen aufgelockert (hier: Shuriken abwehren).

aus heutiger Sicht nicht immer mit großem spielerischen Tiefgang. Doch die Atmosphäre stimmte. Gerne erinnern sich Zocker an die Riesenameisen der B-Movie-Persiflage *It came from the Desert* (sowie des Add-Ons *Antheads*) oder das grandiose *TV Sports Football*. Interessanterweise gab es schon damals Probleme mit dem deutschen Markt: Beim Action-Strategie-Titel *Rocket Ranger* kämpften Spieler hier zu Lande gegen Leutonier statt gegen Nazis und der Erste-Weltkriegs-Flugsimulator *Wings* wurde (lange nach Erscheinen) sogar indiziert. Zu Beginn der 90er verzettelte sich das Unternehmen und setzte auf die neue und teure CD-Technologie und exotische Plattformen. Die Kosten überstiegen bald die Verkaufserlöse. Zudem blieben die drei letzten Teile der *TV Sports*-Reihe, *Boxing*, *Hockey* und *Baseball*, hinter den Erwartungen zurück – Cinemaware löste sich Ende 1991 auf.

Traditionen sterben nie

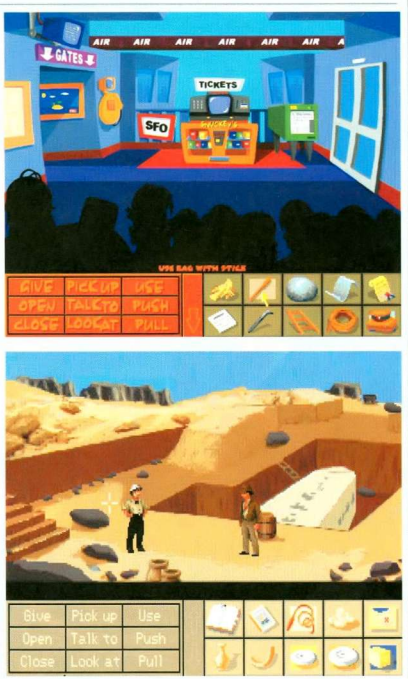
Das zweite Kapitel der Entwickler-Legende schlagen nun mehrere Veteranen der neuzeitlichen Spieleszene auf: Allen voran stehen die beiden Firmenchefs Lars Fuhrken-Batista und Sean Vesce, die ihr Können bereits bei der *MechWarrior*-Reihe, *Interstate '76* oder *Slave Zero* unter Beweis gestellt haben. Zusammen mit weiteren Kollegen möchten sie in naher Zukunft die Cinemaware-Tradition aufleben lassen und neue Spiele veröffentlichen. Das Ziel ist, in puncto Qualität, Action, Spannung und Storyline an die alten Cinemaware-Spiele anzuknüpfen und diese noch zu übertrumpfen. Zum jetzigen Zeitpunkt gibt es leider noch keine konkreten Informationen über die ersten „neuen" Projekte von Cinemaware, ginge es jedoch nach den zahlreichen Fans auf diversen Internetseiten, dürfte das erste Spiel gerne eine zeitgemäße Neuauflage des Verkaufsschlagers *Defender of the Crown* sein – wir halten Sie in jedem Fall auf dem Laufenden. Weitere Infos zu den alten und hoffentlich bald neuen Spielen finden Sie auf der offiziellen Homepage unter http://www.cinemaware.com.

Christian Sauerteig/ Joachim Hesse

Ring frei für den Oldie-Kult!

Es gibt wohl nur wenige Spiele-Klassiker, die sich auch Jahre nach der Veröffentlichung noch solch einer Beliebtheit erfreuen wie die beiden LucasArts-Adventures *Zak McKracken* (Nachfolger des Kult-Spiels *Maniac Mansion*) und *Indiana Jones IV: Fate of Atlantis*. Da LucasArts momentan nicht plant, weitere Nachfolger zu den beiden Spielen zu kreieren – von dem *Tomb Raider*-Klon *Indiana ones: Der Turm von Babel* einmal abgesehen –, haben einige Fans die Zügel selbst in die Hände genommen: Zwei unabhängige Entwicklerteams arbeiten derzeit an ***Zak McKracken 2*** und ***Indiana Project: Fate of Atlantis II***. Obwohl die Mittel beider Teams stark eingeschränkt sind, können sich die ersten Screenshots und Artworks durchaus sehen lassen. *Fate of Atlantis II* sieht dabei beinahe genauso aus wie das große Vorbild, während *Zak McKracken 2* mit einer ähnlich schrägen Comicgrafik wie seinerzeit *Day of the Tentacle* (*Maniac Mansion 2*) aufwarten kann. Mehr Screenshots und Infos finden Sie auf den Webseiten der beiden Fan-Projekte.

Info: http://zak2.tsx.org
(Zak McKracken 2)
http://indyproject.indy3d.net
(Indiana Project: Fate of Atlantis II)



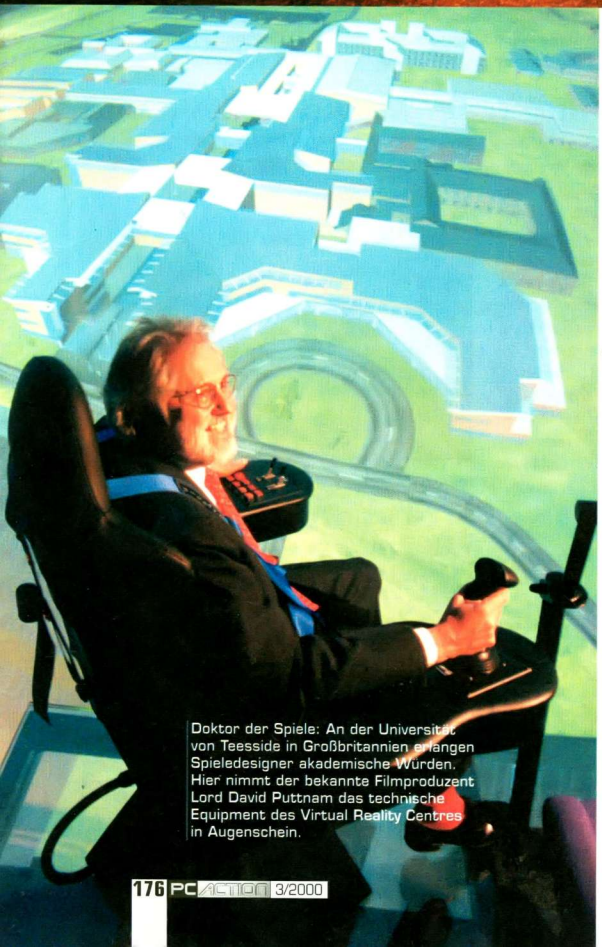
Von Fans für Fans: Fate of Atlantis II (oben) und Zak McKracken 2 sollen noch dieses Jahr erscheinen.



Studenten diskutieren im Auditorium des Virtual Reality Centres. Auf die 7m x 2,50m große Wand projizieren drei Projektoren interaktive Computerbilder von der Middlesbrough Town Hall.

Studenten Spiele

Immer wieder – und oft zu Recht – hört man den Vorwurf, Universitäten seien etwas weltfremd und würden viel theoretisches Wissen vermitteln, das für die alltägliche Arbeit oft wenig hilfreich ist. Doch es gibt auch Ausnahmen wie die Universität von Teesside in Großbritannien ...



Doktor der Spiele: An der Universität von Teesside in Großbritannien erlangen Spieledesigner akademische Würden. Hier nimmt der bekannte Filmproduzent Lord David Puttnam das technische Equipment des Virtual Reality Centres in Augenschein.

Wie wird man Spieledesigner? Bislang konnte diese Frage niemand eindeutig beantworten – sehr zum Leid all der jungen Leute, die für ihr Leben gern einmal in der Spiele-Industrie einen Job finden würden, aber nicht wissen, wie und wo sie sich das dafür notwendige Wissen aneignen können. „Ich bin da halt so reingerutscht", lautet eine Standard-Antwort derjenigen, die es geschafft haben. In der Tat hatten bislang die wenigsten, die in der Spiele-Industrie tätig sind, einen geradlinigen Lebenslauf. Doktoren der Philosophie finden sich dort ebenso wie ausgebildete Programmierer, Soziologen, Grafiker, Leute vom Film und viele, viele „Ungelernte", die sich ihr Handwerk im Lauf der Zeit mühsam selbst beigebracht haben. Doch so langsam scheint die Spiele-Industrie ihren Exoten-Status etwas zu verlieren und wird von immer mehr Menschen als zukunftsträchtige Berufssparte angesehen. Wie so oft, ist man hier im englischsprachigen Ausland



Mit Hilfe einer VR-Brille kann der Betrachter sich ganz in den virtuellen Entwurf des Stadtbilds von Middlesbrough hineinversetzen.



In Teesside lernen Studenten, wie man Computergrafiken optimal in Computerspielen einsetzt.

Visualisation

- **Dauer der Ausbildung:** 3–4 Jahre
- **Erstes Semester:** Design-Zeichnen, Grundlagen von Software 1, Computer-Mathematik, Computer-Grundlagen 1, Kommunikation
- **Zweites Semester:** Grundlagen von Design, Grundlagen von Software 2, Mathematik der Computergrafik 1, Computer-Grundlagen 2, ein Wahl-Kurs
- **Drittes Semester:** Visuelle Kommunikation 1, Geschichte der visuellen Kommunikation 1, Programmieren und Umgebungen, Mathematik der Computergrafik 2, ein Wahlkurs
- **Viertes Semester:** Geschichte der visuellen Kommunikation 2, Grafik-Programmierung, Netzwerke und Kommunikation, zwei Wahlkurse
- Arbeiten unter Anleitung, Erfahrungsjahr (optional)
- **Siebtes und achtes Semester:** Individuelles Projekt, Kreative und wissenschaftliche Visualisierung, Grafik-Algorithmen, zwei Wahlkurse
- **Mögliche Wahlkurse:** Künstliche Intelligenz, audiovisuelle Technologie, Computer-Animation, Internet, Multimedia, objektorientierte Programmierung
- **Mögliche Berufssparten:** Spiele-Programmierer, Spezialeffekte für den Film, digitale Bildbearbeitung, Simulationen und Virtuelle Realität, CD-ROM- und Internet-Anwendungen, wissenschaftliche und medizinische Bildverfahren.

Computer Aided Graphical Technology Applications

- **Erstes Semester (Okt.–Feb.):** Allgemeine Grundlagen technischer und kreativer Aspekte von Computergrafik.
- **Zweites Semester (Feb.-Juni):** Studenten richten ihren Kurs nun nach ihren persönlichen Vorlieben und Berufswünschen aus. Ihnen stehen Möglichkeiten wie Animation, Spezialeffekte, kreatives Multimedia-Design, Virtual Reality oder die Programmierung von Grafik-Anwendungen offen.
- **Drittes Semester (Projekt: Juni–Sept.):** Die Studenten haben 16 Wochen Zeit, ein individuelles Projekt zu realisieren. Derartige Projekte entstehen oft in Zusammenarbeit mit externen Firmen und münden nicht selten direkt in einen festen Job.

wieder einmal weiter als in Deutschland: Die britische University of Teesside bietet schon jetzt Kurse an, in denen man sich ganz gezielt zum Spieledesigner ausbilden lassen kann.

It's a long way ...

Die University of Teesside hat ihren Sitz in Middlesbrough im Nordosten Englands, ungefähr 370 km von London entfernt. Doch für den bildungshungrigen Spiele-Freak lohnt sich der Weg allemal: Die Universität verfügt über ein mit hochmodernen Onyx-Workstations ausgestattetes Virtual Reality Centre, mit dem zunächst in erster Linie lokale Projekte in den Bereichen Produktionsplanung, Simulation von industriellen Fertigungsabläufen, Marketing, Werbung und Bildung realisiert werden sollten. Doch mit Kursen wie *Computer Aided Graphical Technology Applications* oder *Visualisation* (siehe Kasten) kann man genauso gut eine berufliche Karriere im Computerspiele-Business anstreben – in der Tat haben mehrere Absolventen der Uni mittlerweile Jobs bei Firmen wie den Codemasters, bei Sony oder Eidos gefunden.

BA Computer Games Design

„BA" steht für *Bachelor of Arts* und ist einer der gängigen Titel, die man mit einem abgeschlossenen Studium in Großbritannien erwerben kann. Seit diesem Jahr ist es in Teesside nun tatsächlich möglich, sich zum Spieledesigner mit akademischen Würden ausbilden zu lassen. Im ersten Jahr werden die Studenten mit den Grundlagen der Computer-Animation, kreativem Zeichnen und dem Entwerfen einer Hintergrundstory vertraut gemacht. Darüber hinaus erfahren sie etwas über die Geschichte und die verschiedenen Genres der Computerspiele. Im folgenden Jahr stehen Aspekte wie Spieledesign und -produktion im Vordergrund und im dritten Ausbildungsjahr können die Studenten in einer Computerspiele-Firma praktische Erfahrungen sammeln. Im letzten Jahr schließlich gilt es, ein eigenes Projekt zu verwirklichen. Begleitet wird dies von weiteren Kursen, die alle praktischen Aspekte der Computerspiele-Produktion abdecken.

Eine Chance für Nicht-Briten?

Teesside beherbergt Studenten aus aller Herren Länder – auch Interessenten aus unseren Breitengraden, die das Abitur vorweisen können, dürften demnach eine Chance haben, sich zum Spieledesigner ausbilden zu lassen. Falls Sie an einem solchen Studiengang Interesse haben sollten, bewerben Sie sich ganz formell bei der University of Teesside um einen Studienplatz. Gratis kriegen Sie das freilich nicht – für die Kosten Ihres Studiums und Ihre Unterbringung in Großbritannien müssen Sie schon selbst aufkommen. Sollten Sie sich in Teesside tatsächlich auf eine Karriere als Spieledesigner vorbereiten, sind wir wirklich neugierig auf Ihre Erfahrungen. Wir wünschen Ihnen schon mal viel Glück und Erfolg!

Herbert Aichinger

Kontakt

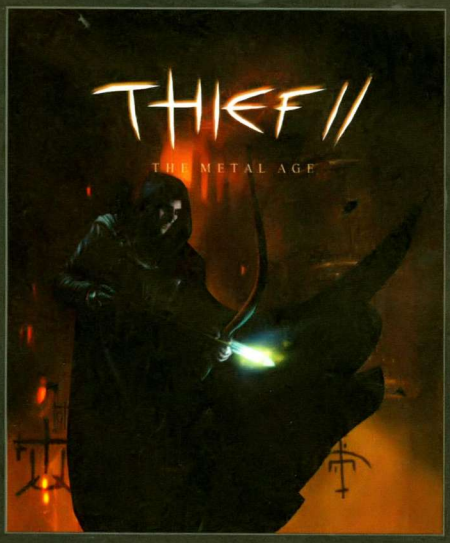
University of Teesside • Borough Road • Middlesbrough • Cleveland • ENGLAND • TS1 3BA

Tel.: +44 1642 384317
Fax: +44 1642 384310
Internet:
http://www-tbs.tees.ac.uk/f-main.htm
E-mail Virtual Reality Centre:
vrinfo@tees.ac.uk



Die Studenten der Teesside University haben's gut: Sie können sich zu Spieledesignern ausbilden lassen.

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön „Dark Project 2: The Metal Age" – kostenlos!



Dark Project 2: The Metal Age

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!

Systemvoraussetzungen: Pentium 233, 32 MB RAM

➤➤ PC Action ist eigenständig.
Die selbstbewußte Alternative im Dschungel der Spiele-Magazine.

➤➤ PC Action ist anders.
Schluß mit kunterbunt – Lese-unterhaltung ohne Schnickschnack.

➤➤ PC Action ist spielernah.
Das Forum für Ihr Lieblingsspiel.
Neu auf 32 Seiten!

Suchtberatung



Coupon an: PC ACTION, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

❒ 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

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

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:

❒ „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 CD!

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: 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)

P3 A 010

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.



Gute Hostessen sind gleichbedeutend mit vielen Gästen.

Heiße Kurven der Formel Strand

Biing! 2 **Rennfahren um Gäste**



Am Spielprinzip ändert der Patch nichts: Sie managen ein Hotel und locken Gäste mit überzeugenden Argumenten an.

Das Update auf Version 1.05 beseitigt einige Fehler, die einen fairen Wettbewerb mit den Computergegnern teilweise verhinderten. Manche Hotelgäste bezahlten nicht für ihren Aufenthalt oder wechselten zu unvorhergesehen Zeitpunkten das Hotel, wodurch in manchen Fällen das Spiel sogar abstürzen konnte. Hersteller Reline hat die Bewegungslogik der Gäste komplett neu programmiert, um diesen Bug zu beheben. Darüber hinaus integriert das so genannte „Upgrade 2½" zwei neue Räume und das Rennen um neue Gäste. Die schnellsten Autos mit den besten Fahrern der Hotels holen Neuankömmlinge ab und veranstalten dazu ein Rennen. Die Idee ist schon aus dem Vorgänger bekannt und stellt eine Bereicherung des Spiels dar. Installieren Sie das Update und anschließend das Upgrade, um auch in den Genuss der neuen Features zu kommen.

Info: http://www.reline.de

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Biing! 2 v1.05a (d)
Biing! 2 Upgrade (d)

Die ganze Erde im Netz

Earth 2150 **EarthNet-Beta läuft**

TopWare veröffentlichte zwei Updates für *Earth 2150*. Der Patch auf Version 1.4 gestaltet die Steuerung noch ein Stück bedienungsfreundlicher, so können Sie selbst Einheiten, die sich noch in Produktion befinden, schon einer Gruppe zuordnen. Zudem wurde die KI überarbeitet: Der Computergegner achtet verstärkt auf die Luftabwehr und setzt Schutzschilde ein. Der Patch auf V1.8 (Beta) integriert zusätzlich die Möglichkeit, das neue EarthNet zu nutzen, das als Anlaufstelle für Mehrspielergefechte über das Internet dient. Voraussichtlich wird der offene Betatest noch im Februar abgeschlossen und anschließend die endgültige Version 2.0 veröffentlicht.

Info:
http://www.earth2150.de



Wenn der nächste Panzer die Fabrik verlässt, ist er bereits einer Gruppe zugeteilt.

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Earth 2150 v1.4 (d)

Lasst die Spiele beginnen

Revenant **Upgrade für den Mehrspielermodus**

Mit der neuesten Version 1.11e beseitigt Eidos/Cinematix nicht nur Performance-Probleme, die auf einigen Rechnern auftauchten, sondern hat den Mehrspielermodus überarbeitet. Sie können nun Teams bilden, Gegenstände tauschen und in den Geschäften handeln. Die Charaktere im Deathmatch gewinnen an Erfahrung. Um das Balancing zu verbessern, hat Cinematix die Fähigkeiten der Charaktere überarbeitet. Einerseits unterscheiden sich die vier Klassen jetzt deutlicher, andererseits sind alle vier ungefähr gleich stark. Zudem sind die Ladezeiten etwas kürzer. Das Update ist nur für die englische Version geeignet, der Patch für die deutsche Version war erst nach dem Mastertermin der Cover-CD erhältlich. Sie finden ihn auf der CD der nächsten Ausgabe.



Im Mehrspielermodus gewinnt der Held auch an Erfahrung.

Info: http://www.eidos.de

Auf der Cover-CD

Updates CD #1

Revenant v1.11e (e)

CeBIT com!pakt!

Mit 25 Seiten »MESSE-SPECIAL«



com!online hat die komplette Internet-Info. Für alle, die wissen wollen, was das World Wide Web wirklich bewegt. Jeden Monat über 190 Seiten. Mit dem Besten von Test & Technik und von Lifestyle bis Entertainment. Dazu der Bookmark-Check für den richtigen Klick ins Netz. So kommen Sie gut rein. Und sind fein raus. Europas Internet-Magazin Nr. 1 holen Sie sich jetzt jeden Monat neu am Kiosk.

com!online

Ihr INTERNET-Magazin.

www.com-online.de

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.

Flügelmann statt flügellahm

Jane's USAF **Zahllose Bugs behoben**



Ab Version 1.02 dürfen Sie auch häufiger Missionen mit der MiG-29 bestreiten.

Gerade bei extrem realistischen FlugSims, wie sie Hersteller Jane´s Combat Simulations produziert, kommt es leicht zu Bugs, die erst nach etlichen Spielstunden auffallen und behoben werden können. Nach dem Update auf Version 1.02 passiert es glücklicherweise nur noch selten, dass der Flügelmann ohne ersichtlichen Grund abschmiert und am Boden zerschellt oder ein zugewiesenes Ziel nicht angreifen will. Nebenbei nutzte Jane´s die Möglichkeit, das Flugmodell bei einigen Jets noch realistischer zu gestalten, das Spiel für Rechner mit PIII-Prozessor zu optimieren und kleinere Darstellungsfehler auf Voodoo3-Karten zu beseitigen. Falls Sie Ihre eigenen Missionen mit dem Editor entwerfen, dürfen Sie in diesen von nun an auch selbst die MiG-29 mit allen Waffensystemen steuern.

Info: http://www.janes.ea.com

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Janes USAF v1.02 (e)

Nie mehr in Zeitlupe

Planescape: Torment **Der letzte Feinschliff**

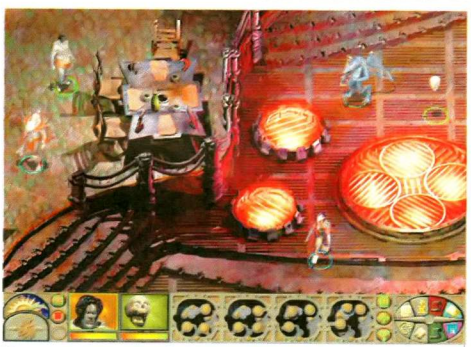
Im Rollenspiel *Planescape: Torment* kommt es ohne Update auf Version 1.10 bei partieller Installation manchmal zu Performance-Einbußen, die erst nach Laden des Spielstands verschwinden. Neben diesem Problem behebt der Patch weitere Bugs, wie sie in Rollenspielen bekanntlich fast unausweichlich auftreten: Eigenschaften, Stufen und Erfahrungen des Namenlosen werden auch gegen Ende des Spiel akkurat berechnet. Die Wirkung von Zaubersprüchen wurde überarbeitet. Etliche Aufträge und Quests funktionieren jetzt richtig. Ein offizieller Patch explizit für die deutsche Version war zum Redaktionsschluss noch nicht erhältlich, allerdings sind bislang keine Probleme bekannt, die bei der deutschen Version mit englischem Patch auftreten.



Mit Patch auf Version 1.10 bleibt die Performance stabil.

Info: http://www.vid.de

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Planescape: Torment v1.10 (e)



Ungetrübtes Spielvergnügen: Mit Patch lassen sich alle Quests lösen (siehe auch die dem Patch beiliegende Readme-Datei).

Teufel im Detail

Wheel of Time **Neuer Bug durch Patch**

Die Version 3.33 von *Wheel of Time* behebt Bugs und verbessert den Mehrspielermodus. So können Sie die Bandbreite ihrer Verbindung angeben, worauf das Spiel versucht, Verbindungsabbrüche und Lag gering zu halten. Zudem enthält der Patch alle vorangegangenen Updates, die unter anderem die Performance unter Direct3D erhöhten. Leider werden nach Installation des Updates auf manchen Rechnern weder Zwischensequenzen noch Musikstücke abgespielt. Dieses Problem lässt sich auf zwei Arten umgehen: Entweder Sie führen eine Vollinstallation aus, oder Sie editieren die Datei „wot.ini" im Verzeichnis ...\WheelofTime\System, indem Sie bei den Einträgen „MoviePath" und „Paths" den Pfad in das zugehörige Verzeichnis auf der eingelegten CD angeben (z.B: „Movie Path=E:\Movies" und „Paths= E:\Music*.mp3", falls ihr CD-Laufwerk den Buchstaben „E" trägt). Natürlich ist ein weiterer Patch angekündigt, der das Problem wieder behebt.



Die Performance im Mehrspielermodus ist ab Version 3.33 besser.



Ohne Musik kommt weniger Atmosphäre auf. Der Bug lässt sich jedoch beheben.

Info: http://www.wheeloftime.com

Auf der Cover-CD
Updates CD #1
Wheel of Time v3.33 (e)



Alle 2 Monate neu im Zeitschriftenhandel!

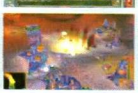
Oder per Faxabruf bestellen unter 0190 / 277 741 30

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*	11,8%
2	▲	3	 GTa 2 *Take 2*	10,5%
3	▲	5	 Half-Life (deutsch) *Havas Interactive*	10,4%
4	▼	2	 Indiziertes Spiel *Activision*	7,9%
5	▲	6	 Unreal Tournament *GT Interactive*	6,6%
6	▲	8	 FIFA 2000 *Electronic Arts*	6,5%
7	▲	neu	 Rogue Spear *Take 2*	4,0%
8	▲	10	 Baldur's Gate *Interplay*	3,3%
9	▼	7	 Earth 2150 *TopWare*	2,6%
10	▶	10	 Panzer Elite *Wings Simulations*	2,5%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▶	1	Diablo 2	20,3%
2	▶	2	Anstoss 3	16,2%
3	▶	3	Black & White	12,2%
4	▶	4	Half-Life: Team Fortress 2	8,1%
5	▲	10	Duke Nukem 4ever	3,0%
6	▲	7	Vampire	2,9%
7	▲	8	Dark Project 2: The Metal Age	2,8%
8	▲	9	Max Payne	2,7%
9	▲	neu	Outcast 2	2,6%
10	▼	6	Star Trek Armada	2,4%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	2	Indiziertes Spiel	Activision
2	▲	4	Half-Life: Op. Force	Havas Interactive
3	▲	neu	Le Mans 24	Infogrames
4	▲	8	SWAT 3	Havas Interactive
5	▲	7	Gold Games 4	TopWare
6	▲	10	Gabriel Knight 3	Havas Interactive
7	▲	neu	Planescape Torment	Virgin
8	▲	neu	Age of Empires 2	Microsoft
9	▲	neu	Thandor	Innonics
10	▲	neu	StarCraft: Brood War	Blizzard

Quelle: Theo Kranz Games

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▶	1	Age of Empires 2	Microsoft
2	▲	neu	Half-Life: Op. Force	Havas Interactive
3	▲	neu	Tomb Raider 4	Eidos
4	▼	2	FIFA 2000	Electronic Arts
5	▲	neu	Indiziertes Spiel	Activision
6	▼	4	Pharao	Havas Interactive
7	▲	neu	Gabriel Knight 3	Havas Interactive
8	▲	neu	SWAT 3	Havas Interactive
9	▼	3	The Nomad Soul	Eidos
10	▲	neu	Theme Park World	Electronic Arts

Quelle: Press Image

Top 5 England

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▶	1	Championship Manager 3	Eidos
2	▲	3	Age of Empires 2	Microsoft
3	▲	neu	Planescape Torment	Interplay
4	▲	neu	Indiziertes Spiel	Activision
5	▼	2	Tomb Raider 4	Eidos

Quelle: MCV UK

Top 10 USA

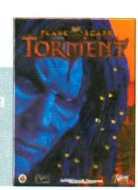
Rang	Trend	Vormonat	Titel	Hersteller
1	▲	neu	Pokémon Studio Red	TLC
2	▲	neu	Pokémon Studio Blue	TLC
3	▲	6	Rollercoaster Tycoon	Hasbro Int.
4	▲	neu	Lego Island	Mindscape
5	▼	1	Age of Empires 2	Microsoft
6	▼	2	Deer Hunter 3	Wizard Works
7	▲	neu	Barbie ... Gotta Groove	Mattel
8	▲	10	Indiziertes Spiel	Sierra
9	▼	4	Cabela's Big Game Hunter 2	Head Games
10	▲	neu	Rollercoaster Tycoon Add-On	Hasbro Int.

Quelle: MCV USA/Incite PC Gaming

Gewinner

der letzten Ausgabe:

Karen und Thomas Marquardt, Hamburg



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
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	September 2000
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	Juni 2000
Kiss: Psycho Circus	Ego-Shooter	GOD	Juni 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	Oktober 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	1. Quartal 2000
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	2. Quartal 2000
Oni	Actionspiel	Take 2	Juni 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
Blade	Action-Adventure	Gremlin	1. Quartal 2000
Dark Project 2: The Metal Age	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	September 2000
Rennspiel			
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2000
F1 2000	Rennspiel	EA Sports	März 2000
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	2. Quartal 2000
Mercedes Benz Truck Racing	Rennspiel	THQ	April 2000
Need For Speed Porsche	Rennspiel	Electronic Arts	März 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
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	März 2000
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	N. b.
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	April 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	April 2000
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	2. Quartal 2000
Tiger Woods 2000	Golf	Electronic Arts	März 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			
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	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 (Spieletipps)

- 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 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-57 23 33 Mo-Fr 9³⁰–17³⁰
01 90-90 00 30 (Spieletipps, 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 66 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 73 16 Mo-Fr 12⁰⁰–20⁰⁰
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8⁰⁰-24⁰⁰ (Spieletipps)

- 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.

Zappen ist out –

NEU Das Advantage-Abo von TV direkt

13 Ausgaben halbjährlich für nur DM 20.80 + Top-Gewinnchancen



Vorteile abonnieren

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

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

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

Gewinne kassieren

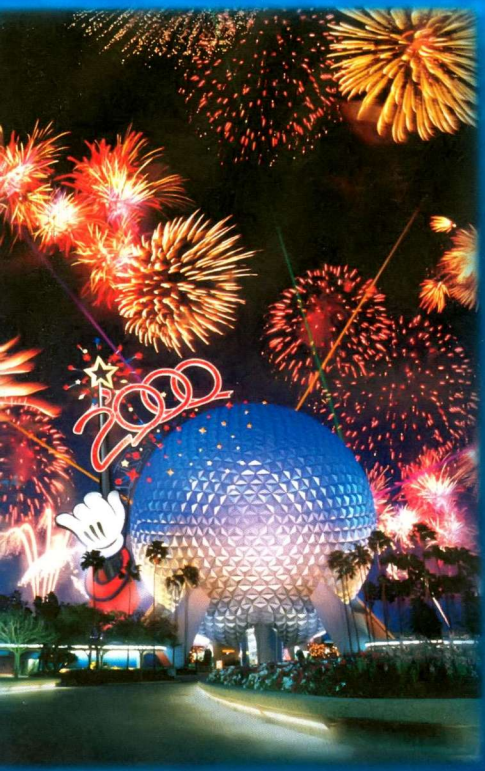
Gewinne gibt's in jeder Ausgabe. Vom Surfboard bis zum Videorecorder.

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

Die Einzige mit dem echten Direkt-Register: TV direkt

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

gewinnen ist drin





1. Preis

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

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

2.–101. Preis

100 Walt Disney Millennium-Bodybags



LTU INTERNATIONAL AIRWAYS – SO FLIEG ICH GERN

MEIER'S WELTREISEN – Der Spezialist für alles Ferne

2000 Walt Disney World Millennium Celebration – October 1999–January 2001

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

Das Advantage-Abo von TV direkt

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

Bestellcoupon

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (für eventuelle Rückfragen) Geburtsdatum

Datum, 1. Unterschrift

Mein Zahlungswunsch (bitte ankreuzen) ☐ **bequem per Bankeinzug*** ☐ gegen Rechnung*

*DM 20,80 halbjährlich

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

Garantie: Sie können diese Vereinbarung innerhalb einer Woche ab Bestellung schriftlich widerrufen bei *TV direkt*, Abonnenten-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Die rechtzeitige Absendung genügt. Auch während der Laufzeit Ihres Abonnements können Sie jederzeit kündigen. Einen eventuellen Gewinn behalten Sie auch dann.

Datum, 2. Unterschrift

Ja, ich will gewinnen

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (für eventuelle Rückfragen) T30018

SO ERREICHEN SIE UNS:

Senden Sie den Bestellcoupon an:
***TV direkt*, Abonnenten-Betreuung, 74168 Neckarsulm**

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

Faxen Sie an:
(0180) 5 95 95 11

Mailen Sie an:
tvdirekt@dsb.net

Garantie: Sie können diese Vereinbarung innerhalb einer Woche ab Bestellung schriftlich widerrufen bei *TV direkt*, Abonnenten-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Die rechtzeitige Absendung genügt. Auch während der Laufzeit Ihres Abonnements können Sie jederzeit kündigen. Einen eventuellen Gewinn behalten Sie auch dann.

Sprechstunde



Ich gestehe ... *in Ausgabe 2/2000 zwei der größten Fehler meines Lebens begangen zu haben. Einer davon: Ich veröffentlichte den Screenshot eines Spiels für Teletubby-Hasser, ohne anzugeben, wo man es herkriegt. Die Folge war ein E-Mail-Bombardement. In dieser Ausgabe mache ich einen weiteren großen Fehler, indem ich gestehe, dass ich die Internet-Adresse für den Download vergessen habe. Bevor Sie mich lynchen, muss ich Sie leider erst mit einer weiteren Ausgabe der Leserbriefseiten quälen, worin Sie unter anderem vom zweiten großen Fehler meines fast 30-jährigen Lebens erfahren. Außerdem möchte ich Ihre Aufmerksamkeit auf das PC-Action-Spiel auf der Cover-CD lenken. Ehrlich: Ich ziehe den Hut vor unserem erst 13-jährigen Leser Kai Hilpisch, der diese Perle programmiert hat (mehr auf Seite 190). Erwähnen muss ich, dass die Firma Bandai zur Nürnberger Spielwarenmesse Plüschfiguren vorgestellt hat, die eine Parodie auf die Teletubbies sein sollen. Teletushys heißen die Dinger, was „kleiner Windelscheißer" bedeutet. Ich halte diese für ebenso unspannend wie ihre Vorbilder, oder um es mit dem Wortlaut der Bandai-Pressemitteilung zu sagen: „Voll kacke". Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.*

Ihr Harald Fränkel



Voll kacke: Teletushys, lustige Parodie oder Geldschneiderei?

Leserbriefe

Spaßbremse

[...] The Matrix – Die Matritze? Ich habe den Artikel über das geplante Vorgehen gegen US- und Japan-Importe gelesen. Besonders erfreut hat mich diese Meldung nicht. Für mich ist das ein atmosphärisches Problem. Ich versuche immer, so weit dies möglich ist, an englischsprachige Spieleversionen zu gelangen, wobei es mir egal ist, ob in der englischen Version mehr Blut spritzt oder mehr Körperteile fliegen. Das Entscheidende ist, dass ich die deutsche Sprache zwar für durchaus „gut klingend" halte, sie aber für meinen Geschmack bei vielen PC-Spielen nicht so gut oder gar gänzlich ungeeignet ist. Vor allem bei Rollenspielen oder Adventures, wo es in der Natur des Genres liegt, dass die Spielcharaktere viel sprechen, kann ich mich mit den deutschen Versionen einfach nicht anfreunden. Zum einen, weil das Englische die Emotionen der Charaktere besser vermittelt, und zum anderen, weil die so genannten „Lokalisierungen" nur selten wirklich gut gemacht sind. [...] Leider ist es bisher auch schon schwer genug, an die originalsprachigen Spiele heranzukommen. Sollten die im Artikel erwähnten Häuser ihre „Drohung" wirklich wahrmachen, wird das die Erhältlichkeit von nichtdeutschem Spielematerial nicht unbedingt erleichtern.

Holger Schmid per E-Mail

Die vielen Zuschriften zu unserem Artikel „Knast für Spiele-Importeure?" in Ausgabe 2/2000 beweisen, was uns ohnehin klar war: Die Spieler, die englische Versionen bevorzugen, freuen sich über die neue Situation wie Opa Hempel über eine Konzertkarte der Metal-Band Sepultura. Es ist verständlich, dass niemand hurraschreiend ein Ehrendenkmal meißelt, weil die deutschen Niederlassungen von Eidos Interactive und Activision den Import von Spielen aus den USA oder Japan unterbinden wollen – auch wenn die Beweggründe der Unternehmen nachvollziehbar sind. Die Firmen stehen jetzt aber noch stärker in der Pflicht, sehr gute deutsche Umsetzungen abzuliefern. Dass unsere Muttersprache an sich nicht taugt, um Emotionen der Charaktere vermitteln, halte ich allerdings für ein Gerücht. Wir als Spielemagazin werden nach wie vor auf schlechte Lokalisierungen hinweisen, wenn uns die entsprechende Version vorliegt. Ich kann's auch nicht ausstehen, wenn die Sprachausgabe eines Spiels klingt, als sei sie im Hobbykeller einer Laienspielgruppe aufgenommen worden, wobei ein Dreimarkfünzig-Kassettenrekorder von Aldi als Tonträger diente.

Landeskunde

[...] Ich habe bemerkt, dass du in Ausgabe 1/2000 im Leserbrief „Aktenzeichen XY" von einem gewissen Wolfgang aus Österreich über Österreich herziehst. Das ist nicht nett! Ich selbst bin Österreicher, ich komme aus Wien. Es ist schon schlimm genug, dass kein Mensch Österreich kennt (im Urlaub: „From where are you?" „Austria." „Ah, Australia, that's a nice country!") [...] Und nun muss ich in meiner Lieblingszeitschrift von meinem Lieblingsleserbriefonkel hören, dass Österreicher nur Mitleid verdienen. [...] Als Entschuldigung erwarte ich einen PIII mit 600 Mhz und allem, was dazugehört, frei Haus geliefert.

Patrick Wertitsch per E-Mail

Habe ich jemals behauptet, ich sei nett? Dein Beispiel beweist doch geradezu, warum Australier ... äh, ich meine natürlich Österreicher, tiefes Mitleid verdienen. Keine Sau kennt dieses Land. Höchstens dessen Wappentier, den bekannten Kän-Guru ohne „h" (neue Rechtschreibung, du stinkst mir). Was mich an deinem Brief besonders wundert, ist, dass er per E-Mail kam. Kriegt man in Österreich, das bekanntlich hinter den Bergen – genannt Alpen – liegt, heutzutage etwa schon einen Internetzugang? Dann nehme ich hiermit alles zurück. Und um wieder einmal für Klarheit zu sorgen: Leser sollten jegliche böse Äußerungen meinerseits bitte weder erwin noch ernst nehmen. Ich hab' nichts gegen Österreicher, Frauen, Kurzsichtige, Ikea-Kunden, Oli-P.-Fans, Volkshochschul-Häkelkurse oder Türken (ich grüße und danke Üzgür von meinem Leib-und-Magen-Döner-Stand!). Einzig und allein meine Teletubby-Allergie ist echt.

Zur Werbung

[...] Ich bin seit langem ein treuer Leser eurer Zeitschrift. Die zum Teil freizügigen Covermodels stören mich nicht, aber die Werbung für die Striptease-website auf der Seite 181 finde ich in solch einem Magazin, das wohl überwiegend von Jugendlichen in meinem Alter (ich bin 14 Jahre) gelesen wird, mehr als fehl am Platz. Haltet ihr solche Werbung wirklich für notwendig, um euer Heft zu finanzieren? [...]

Daniel Ziegler per E-Mail

Es mag wie eine Ausrede aus dem Buch „1001 Ausrede für Spieleredakteure" klingen, doch es ist wahr: Wir als Redaktion haben mit der Werbung nichts zu tun. Dafür ist einzig und allein die Anzeigenabteilung zuständig. Es gibt also eine strikte Trennung und entsprechend hat

Jetzt testen!



Sie erhalten sechs Ausgaben der PC Action zum Preis von nur DM 57,60.

Als Dankeschön senden wir Ihnen das PC-Action-Komplett-Archiv 1999 auf CD.

- Alle Heftseiten und Tipps & Tricks aus 13 Ausgaben PC Action
- Über 1.800 Seiten im Original-Layout



Einfach anrufen: **01 80/5 95 95 06**

P3 AC 12

Inserentenverzeichnis PC Action 03/2000

3M	13	Interact	37
Activision	2, 212	Intermedia	173
Addcom	25	Joy soft	67
Asus	201	Kranz Versand	164, 165, 166, 167
Blackstar	63, 67	KYE Systems	197
Bundesministerium f. Arbeit	127	Mac Millian	39
Call & Play	89	MCMF	173
Close Up Posters	128, 129	MMI	29
Compare	63	NMG	181, 191
Computec Media AG	65, 87, 130, 163, 178, 179, 189, 192, 193, 195, 209	Okay Soft	93
		OZ Verlag	183
Deutsche Telekom	4. 5	Philips	17
Eidos	15, 19	Playcom	73
Electronic Arts	11	Take 2	54, 55
ELSA AG	23	Tekram	205
E-Plus	41	THQ	21, 84, 85
Game It!	51	Vartex	189
Gong Verlag	186, 187	Verkosoft	91
GT Interactive	45, 211	Virgin	8, 9, 47

Heft verpaßt?

Jetzt die letzten drei Ausgaben nachbestellen!



Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

❒ PC Action mit CD-ROM 12/99	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 01/00	zu DM 9,99	
❒ PC Action mit CD-ROM 02/00	zu DM 9,99	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise: (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug
Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

unsereins keinen Einfluss. Wir geben die Kritik weiter, das war's. Natürlich haben wir innerhalb der Redaktion über besagte Anzeige gesprochen. Manche fanden's geschmacklos, manche hatten gemischte Gefühle und wieder andere sahen kein Problem. Betrachten wir's nüchtern: Die Dame auf dem Bild ist bekleidet und somit jugendfrei-augenschonend. Wenn es jemand nötig hat, einen solchen Service zu nutzen, wird er das auch tun, wenn er nicht die PC Action liest. Trotzdem kann ich deine Anmerkungen natürlich verstehen.

Familienzwist

Ich schreibe aus einer Notlage heraus. Ich habe nämlich einen Bruder! Gut, das allein reicht aus, um von einer Notlage zu sprechen, aber mein Bruder hat ein Problem mit Computern (eigentlich klar, sonst müsste ich an das Dr.-Sommer-Team schreiben). Schlimm genug, dass er tagelang vorm Computer in Mamas und Papas Schlafzimmer sitzt, aber jetzt will er, zugegeben verständlicherweise, einen eigenen. Er hat das Geld zwar noch nicht zusammen, aber das hält ihn nicht davon ab, unsere ganze Küche mit irgendwelchen ausgeschnittenen Computerfetzen zu bekleben. Er behauptet, nur so hätte er sie alle zusammen im Auge, aber ich weiß sicher: Sie dienen nur als Druckmittel für Mama und Papa, damit sie schnellstens etwas dazuzahlen, um den Papierkram zu beseitigen. Also, falls jetzt jemand fragt, warum ich eigentlich schreibe: […] Bitte gebt mir Tipps, wie ich wieder gemütlich essen kann. […]

Regina Burghart, München

Du bist in Not, nur weil du einen Bruder hast? Quatsch. Stell dir vor, du wärst Österreicherin. Das wäre ein hartes Los. Trotzdem versuche ich dir natürlich zu helfen, schließlich gehört es neuerdings offensichtlich auch zu meinen Aufgaben, bei Familienstreitigkeiten zu schlichten. Du darfst natürlich keinen ernsthaften Rat erwarten, denn im Grunde bist du mit deinem Problem tatsächlich an der falschen Adresse. Hier mein Tipp, wie du mal wieder gemütlich essen kannst: Leih dir einen Beamten. Die sind stubenrein, stehen selten im Weg rum, weil sie sich fast nie bewegen, erweisen sich aber als Fachleute, wenn es darum geht, unwichtigen Papierkram zu beseitigen. Das habe ich natürlich nur gehört. Nie würde es mir in den Sinn kommen, Beamte zu verunglimpfen. Nur am Rande: Geschwister hassen sich im zarten Jugendalter grundsätzlich. Das muss so sein. Begründet liegt dies wohl im Instinkt des Menschen. Es handelt sich dabei um einen ähnlichen Zwang, wie ihn der gemeine Durchschnittsdeutsche jenseits des Verfallsdatums verspürt, dumm glotzend rhythmisch zu klatschen, sobald volkstümliche Musik erklingt. Er tut dies zum Selbstschutz, um die schrecklichen Geräusche zu übertönen. Geschwisterkriege – um zum eigentlich Thema zurückzukommen – stärken ebenso die Überlebenschancen. Sie bereiten uns auf noch härtere Bewährungsproben in unserem Dasein vor.

Mordsspaß?

Hallo Freunde von PC Action, lieber Christian Müller. Als ich dein „Ich mein' ja nur …" unter der Überschrift „Kriege des Jahrhunderts" las, hat es mich nachdenklich gestimmt. Sind wir PC-Spieler also doch nicht ganz so verroht und blutrünstig, wie uns die Medien gern darstellen? Ja, es ist bedrückend zu sehen, wie Kriege in Simulationen oder Strategiespielen thematisiert werden. Aber auch Schach simuliert eigentlich eine Schlacht, oder? Als ich vor vielen Jahren Patrizier spielte, ha-

PC Action: The Game



Der sich den Wolf rennt: Fränkel haut ab, als er das Ungetüm im Redaktionskeller erblickt. Wie kann er den Wolf überlisten?

Wer immer schon mal Spieleredakteur sein wollte, bekommt jetzt die Gelegenheit. Klar ist es doof, ausgerechnet einen muffigen Oberfranken namens Harald Fränkel verkörpern zu müssen. Das Gameplay entschädigt jedoch für alles. Bei dem Adventure von Designer-Legende Kai Victor Hilpisch aus Kreuztal sollen Sie das Geheimnis um einen schwarzgewandeten Mann lüften, der ein Testmuster aus der COMPUTEC MEDIA AG gestohlen hat. Der Spieler muss mit Redakteurskollegen und anderen Nichtspielercharakteren sprechen und Gegenstände aufnehmen, um die vielen logischen Rätsel zu lösen. Eine Soundwertung verbietet sich – es gibt nämlich keinen. Bei uns entstand aber eine höllenmäßig authentische Atmosphäre, weil wir die Textdialoge während des Tests mit verteilten Rollen gelesen haben ;-). Das Spiel ist weltuniversumsexklusiv auf der Cover-CD der PC Action 3/2000 erschienen.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Wenn sich um den Test-PC Redakteurstrauben bilden, kann dort nur Die Sims oder ein noch fesselnderes Spiel laufen. PC Action: The Game ist brilliant! Fast beunruhigend erscheint des Designers siebter Sinn: Woher weiß der Knilch, dass bei uns ständig der Kellerschlüssel verschwunden und der linke Aufzug kaputt ist?

PC Action: The Game

Mindestens:	486er, 8 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	Ja, sehr sinnvoll sogar
Grafik:	DirectDraw - und das sogar bunt
Sound/Musik:	Je nach Umgebung/eingelegter CD
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Finger
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	18 MB/22 MB
Internet:	-
Sprache:	deutsch
Preis:	DM 9,99
Hersteller:	SKAR-Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Nicht geprüft



Genre:	**Lesersoftware**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**gut**
FFeedback:	**-**
Grafik:	**98%**
Sound:	**- %**
Mehrspieler:	**- %**
Einzelspieler:	**100%**

» Ein Meisterwerk: Noch spannender als der wirkliche Alltag eines Spieleredakteurs! «

Alles Gute für Ihre Homepage

www.homepagemagazin.de

Welcher Internet-Anschluss ist wirklich schnell und dabei günstig? **HomeP@ge Magazin** zeigt, wann Sie von ISDN oder ADSL echt profitieren. Außerdem in der neuen Ausgabe: Die absoluten Könner unter den preiswerten HTML-Editoren. Mit ausführlichen Testversionen auf CD-ROM. Jetzt neu am Kiosk.



be ich Schiffe mit Menschen versenkt und Pech gekauft, um es auf Belagerer zu schütten. Auch in Civilization wurden von mir dutzendweise ganze Völker ausgerottet. [...] Aber ich finde, solange man sich bewusst ist, was man spielt und vor allem, DASS man spielt, geht das in Ordnung. [...] Eigentlich war das eben eine verdammt blutige Sache mit mehren Toten, aber es war nur ein Spiel. Und es macht Spaß. Wenn ich nun noch meinem Gegner eine Nachricht schicke, ihm gratuliere und Revanche fordere, ist das doch viel besser, als wenn wir uns wirklich im Schützengraben gegenüberliegen würden. [...] Spiele sind nichts gegen den Ernst des Lebens. An unseren Computern zu Hause spielen wir nur, aber über Grosny werden echte Bomben abgeworfen, das war jetzt für die Damen und Herren vom Jugendschutz! Es war gut, was du geschrieben hast, lieber Christian, es kam unerwartet, aber es traf, ich danke dir. Und nun werde ich wieder Hannibals Elefanten über die Alpen führen und Rom in die Knie zwingen oder vielleicht töte ich in Everquest noch schnell ein paar Aviaks. Es wird auf jeden Fall Spaß machen.

Heiko Wunderling per E-Mail

Dem ist nur wenig hinzuzufügen. Es war gut, was du geschrieben hast, lieber Heiko, es kam unerwartet, aber es traf, wir danken dir: Computerspieler sind nicht zwangsläufig abgestumpft, sondern können durchaus auch nachdenklich sein. Allerdings: Den Jugendschutz einfach zu verteufeln, halte ich trotzdem für falsch.

Liebesspiel

[...] Von wegen Frauen sind Nieten am Computer. Mich hat ein Mädchen aus meiner Klasse zu einem Deathmatch (2vs2) Unreal herausgefordert (bis dahin war ich Klassenbester). Um nicht als Weichei bezeichnet zu werden, nahm ich an. [...] Ich machte mich noch ein wenig über sie lustig, als sie mir eine Rakete vor die Füße warf (virtuell). Es war jedenfalls ein erbitterter Kampf, den sie gewann (real und virtuell). Da soll nochmal einer sagen, weibliche Wesen seien Flaschen am PC. PS: Sie ist jetzt meine Freundin :-)

Themis (echter Name ist der Red. bekannt)

Wenn ich gemein wäre – was ich nicht bin– würde ich sagen, dass es dreist ist, eine Frau beim Deathmatch gewinnen zu lassen, nur um deren Herz zu erobern. Stattdessen kommentiere ich diese Liebesgeschichte des Computerzeitalters am besten gar nicht. Es würde viel von der zarten Romantik zerstören. Glückwunsch, „Themis". Die Leser werden dir für diesen Bagger-Tipp dankbar sein.

Harte Ware

[...] Da ich bestimmt nicht der Einzige bin, der Fragen zu Hardwareproblemen hat, solltet ihr in die Hardware-Rubrik auch so eine Art Leserbriefseite einbauen. Denkt darüber mal nach, es gibt eine Menge anderer Zeitschriften, die es vormachen! [...]

Thomas Brömel per E-Mail

Zunächst möchte ich betonen, dass wir so etwas in der Art haben: In der Rubrik „Thema Technik" gehen wir unter anderem auf Fragen von Lesern ein. Dabei bemüht sich die Hardware-Redaktion um Ober-Schrauber Thilo Bayer, möglichst allgemeine Themen anzusprechen, die viele Spieler interessieren könnten. Was die entsprechenden Seiten anderer Magazine betrifft: Wir halten es nicht für sinnvoll, Probleme einzelner Leser zu veröffentlichen. Wenn Leser A mit dem Mother-

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

PC Games – verlass Dich drauf

Rainer „Rossi" Rosshirt, seit 8 Jahren PC Games-Leseronkel, zeigt Computerspielern, wo es lang geht.

board X, der Grafikkarte Y und der Soundkarte Z das Problem B hat, interessiert das meistens niemand anders. Bis das Heft mit der Antwort erscheint, juckt es wahrscheinlich nicht mal mehr den Verfasser des Briefs, weil ihm vielleicht mittlerweile ein Freund geholfen oder er den Rechner aus dem Fenster geschmissen und einen neuen gekauft hat.

Mann-o-mann

[...] Doch solltet ihr euch überlegen, ob das auf die Dauer nicht zu eintönig wird, entweder eines eurer hausbackenen Do-it-yourself-Playmates abzulichten oder das Deckblatt mit Polygontitti Lara Croft zu verzieren. Habt ihr euch schon mal Gedanken darüber gemacht, die weiblichen Leser besonders anzusprechen und euer Cover mit einem hübschen, männlichen Gegenstück zu verzieren? [...] Und damit meine Bitte bei euch auf Resonanz stößt, werde ich noch 1000 weitere Leserbriefe mit verstellter Handschrift verschicken [...].

Antje Grese, Melle

Nachdem ich einen Monat vergeblich auf die 1000 weiteren Leserbriefe gewartet habe, musste ich deinen Schrieb, Frau Antje (liegt Melle in Holland?), leider veröffentlichen. Nein, ich möchte nicht erneut eine Diskussion über unsere Cover-Girls auslösen. Aber wenn sich jemand in dieser Sache beschweren darf, dann unsere hochgeschätzten Doppel-X-Chromosomenträger. Ich mache dir ein Angebot: Wenn PC Action irgendwann mal einen Anteil von zehn Prozent an weiblichen Lesern hat, gibt es jährlich sechs „männliche Titel". Du weißt, warum ich diese großherzige Offerte machen kann? Im Ernst: Wir schließen gar nicht aus, hin und wieder mal Macker aufs Cover zu hieven, wie im vorliegenden Fall zu sehen. Jetzt habt ihr den Salat, ihr Frauen. Ich weiß, es ist nicht Brad Pitt. Ich hab's meinem Boss Müller noch gesagt: „Nur mit Helm abbilden! Anders ist der Anblick schwer zu ertragen." Aber auf mich hört ja niemand.

Witz komm' raus

Nachdem ihr mir mit euren Leserbriefen in Ausgabe 2/2000 in der vollen Berliner S-Bahn einige peinliche Situationen beschert habt – schließlich ist es ziemlich peinlich, wenn man

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

PC Games: Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin
PC Games: Tipps, Tricks, News, Tests, Previews zu den aktuellsten PC-Spielehits
PC Games: Monatlich zwei CD-ROMS mit Demos, Videos, Patches
PC Games: Die erfahrensten PC-Spiele-Redakteure Deutschlands
PC Games: Jetzt in flottem, neuem Layout
PC Games: Das alles für nur DM 9,90



PC Games: Wissen, was gespielt wird.

Redakteure an den Pranger

Jetzt platzt mir aber die Hutschnur. Als Subsim-Fan warte ich schon seit Ewigkeiten auf Silent Hunter 2, wir diskutieren weltweit in verschiedenen Foren und die Entwickler (!) haben letzte Woche noch vermeldet, das Spiel erscheine im Herbst 2000. Nicht einmal neue Screenshots wurden auf den Platzhaltern („Reserved for further usage") veröffentlicht! In den USA weiß niemand was vom Erscheinen des Titels, ebenso wenig die Entwickler. Schaut mal auf www.silenthunterii.com vorbei. Was also, bitte, soll dieser drei Sätze lange Pseudotest? Bitte dringend um Antwort, da ich sonst ernsthaft entweder an meinen Informationsquellen oder an eurer Seriosität zweifeln muss ...

A. Simandi per E-Mail

PC ACTION Bedauerlicherweise ist uns hier tatsächlich ein schwerer Fehler unterlaufen. Wegen eines „Kommunikationsproblems" kam es dazu, dass wir eine uns vorliegende Version getestet haben. Die war aber nicht freigegeben, da das Spiel tatsächlich frühestens im August erscheint. Wir können uns nur entschuldigen. Betrachten Sie unseren Artikel in Heft 2/2000 somit als ungültig. Den „echten" Test liefern wir selbstverständlich zu gegebener Zeit nach. Auch wenn es sich diesmal um einen wirklich blöden Fehler handelt und ich die Sache keinesfalls ins Lächerliche ziehen möchte, kommen wir um die gewohnte Bestrafung nicht herum. Im Zweifel muss immer Christian Müller, hinter dessen Namen im Impressum die verhängnisvolle Abkürzung V.i.S.d.P. (Verantwortlich im Sinne des Presserechts) steht, als Sündenbock herhalten. Er bekam selbstverständlich eine Höchststrafe (Dank an Christopher D. Lindner aus Neckargemünd für den Vorschlag): Müllermann musste in einem mit Teletubbies bemalten Fiat Multipla im Schritttempo durch die Nürnberger Innenstadt zuckeln. Wenn was peinlich ist, dann das.

[...] Ich hatte zwar in Erdkunde eine 4, aber dennoch weiß ich, dass der Hoover-Damm nicht bei den Niagarafällen steht (wie ihr im Heft 2/2000 auf S.14 bei der Duke Nukem 4ever-Vorschau schreibt), sondern den Colorado River in der Nähe von Las Vegas staut. P.S.: Ohne diese Fehler wäre die PC Action nur halb so witzig. [...]

Ralf Großklaus per E-Mail

PC ACTION Meine Güte, wegen der paar lächerlichen 100 oder 1.000 oder weißichwievielen Kilometer, um die ich mich da vertan hab', muss man doch nicht so einen Aufstand machen. Ich könnte jetzt wahrheitsgemäß alles auf Alex Geltenpoth schieben, der mich mit dieser gezielten Falschinformation ins Unglück geritten hat (vgl. „1001 Ausrede für Spieleredakteure", Seite 627, Absatz 2b). Ich mach's aber nicht, sondern gebe den Fehler zähneknirschend zu und erhöhe mit der Auflösung von Ralf einmal mehr den Bildungsgrad unserer Leser – damit diese über eine 4 in Erdkunde hinauskommen. Bestraft habe ich mich damit, dass ich mir die ganze CD der Band „Abgehörte Telefonate" reingezogen habe. Was daran schlimm sein soll? Wenn mein geschätzter Kollege Joachim Hesse, bekanntlich Sänger dieser Combo, diese bösartige Aussage liest, kündigt er mir wahrscheinlich die Freundschaft. Vielleicht hab' ich Glück und er kreuzigt mich nur. „Hey Jo, ich wollte doch nur noch mal ein bisschen Schleichwerbung unterbringen und negative Werbung ist doch auch Werbung", waren meine letzten Worte ...

[...] Bei „Redakteure an den Pranger" hast du geschrieben: „Quelle: Das Buch 1001 Ausrede für Spieleredakteure". Ich hoffe, ich muss dir jetzt nicht den Unterschied zwischen Singular und Plural erklären oder deine alte Deutschlehrerin aus der Grundschule benachrichtigen. Na ja, aber ich würde auch darüber hinwegsehen und mich mit einem Exemplar dieses Buches bestechen lassen. Und bitte handsigniert von dir. [...]

Oliver Stöneberg per E-Mail

PC ACTION Lass Deinen Grammatik-Exkurs ruhig stecken. Sag mal, bei euch zu Hause sagt man wohl auch „Märchen aus 1001 Nächten" statt „Märchen aus 1001 Nacht", oder was? In Anlehnung an diesen geläufigen Buchtitel ist natürlich auch die Bezeichnung „1001 Ausrede für Spieleredakteure" zu sehen und zu lesen. Setze ich zu viel Allgemeinbildung voraus, wenn ich diese Schlussfolgerung erwarte? Na gut, dann erklär' ich's halt: Das Buch heißt „Tausendundeine Ausrede für Spieleredakteure" und nicht „Tausendundeins Ausreden für Spieleredakteure". Alles klar? Und wieder was gelernt. Wer meine Erklärung nicht glauben mag, frage bei der Bertelsmann Sprachberatung nach (Sprachberatung@Bertelsmann.de).

plötzlich laut loslachen muss beim Lesen einer Zeitschrift – möchte ich, sozusagen als Entschädigung, jetzt erfahren, wie denn nun Frauen Geld vom Automaten abheben. Ich möchte betonen, dass ich KEIN Chauvi bin, aber bei eurer ständigen Rumreiterei auf diesem Thema muss man ja neugierig werden, auch wenn der Witz einen solchen Bart hat, dass schon der gute alte Spartakus darüber lachen konnte. [...]

Oliver Barthmuß per E-Mail

Du bist selbst schuld, weil du die Leserbriefseiten ja nicht lesen musst oder dies zumindest heimlich tun kannst. Dass du kein Chauvi bist, glaube ich dir natürlich nicht. Genauso wenig wie den rund 384.253 Lesern, die das Dokument bei mir angefordert haben, welches erklärt, wie Frauen Geld vom Automaten abheben. Es war der zweite größte Fehler meines knapp drei Jahrzehnte währenden Lebens, das Angebot zu machen, den Witz per E-Mail-Bestellung rauszuschicken. Jeden Tag musste ich milliardenfach antworten, wobei meine Kunden alle beteuerten, keine Chauvis zu sein. Da ich, obwohl ich nur ein Mann bin, mich ab und zu als lernfähig erweise, wollte ich das Dokument diesmal kurzerhand auf unsere Cover-CD packen lassen. Kurz vor Redaktionsschluss musste ich dann leider erfahren, dass unser dafür verantwortlicher Mann dies verpennt hat (Jürgen Melzer an den Pranger!). Aber vielleicht ist das auch besser so. Auf jeden Fall werde ich – da ich, wie schon erwähnt, trotz meines eingeschränkten männlichen Gehirns lernfähig bin – nie wieder irgendwelche unvorsichtigen Äußerungen von mir geben, die eine derartige Sturzflut von Zuschriften verursachen könnten. Hab' ich eigentlich irgendwann schon mal erwähnt, wie Frauen duschen? Was? Hab ich nicht?

Lesen und lesen lassen!

Wer für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön PC Games oder PC Action ein halbes Jahr kostenlos.



PC Action im Abo:

- Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird natürlich zurückgezahlt

PC ACTION
Lust auf Computerspiele.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm.

☐ 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)

☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit DVD-Show incite TV
(DM 114,-/Jahr (= DM 9,50/Ausg.); Ausland: DM 138,-/ Jahr, ÖS 900,-/Jahr)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

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 Abo-Angebot gilt nur für PC Action CD oder PC Action DVD.

ÜBRIGENS: Sie können sich auch von Personen, die PC Action selbst nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

☐ **1/2-Jahres-Abo PC Games mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2024)**

☐ **1/2-Jahres-Abo PC Action mit CD-ROM (Art.-Nr.: 2025)**

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC Action CD oder PC Action DVD.

Datum 1. Unterschrift

Vertrauensgarantie: 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)

P3 A 030

Ich mein' ja nur



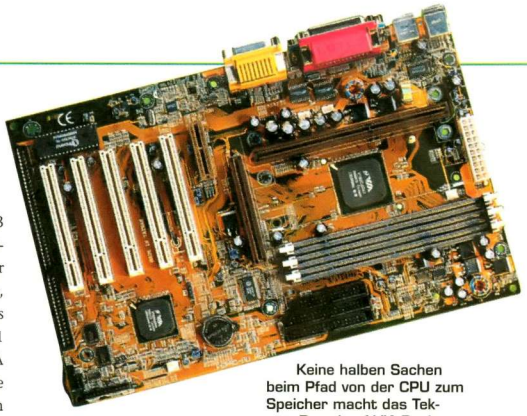
Spaßverbot auf der CeBIT

Vom 24.02. bis 01.03. findet die CeBIT in Hannover statt, das Mekka für alle PC-Pilger. Doch dieses Jahr wird alles anders, zumindest nach dem Willen der Veranstalter. Ob alles besser wird, ist fraglich. Joysticks, Spiele oder sonstige Spaßmacher befinden sich jedenfalls auf der schwarzen Liste für die reguläre CeBIT, dafür soll die CeBIT Home im Herbst für gute Laune sorgen. Hallo Messeleitung? Darf man denn als Besucher beim Lustwandeln durch die Gänge keinen Spaß mehr haben? Soll man fortan die CeBIT mit faulen Adjektiveiern wie „knochentrocken", „biererst" oder „sterbenslangweilig" bewerfen? Welchen Sinn macht eine „Multimediahalle", wenn auf den 1-GigaHertz-Rechnern neue Excelskripte präsentiert werden? Oder sich eine GeForce DDR an Extrem-Fensterln die Plomben ziehen lassen muss? Klaro kann man eine SB Live! auch mit dem akustischen Signal „kritischer Abbruch" foltern. Aber will das ernsthaft jemand sehen? Wohl kaum. Darum die Bitte an die Messeleitung: Lasst die CeBIT nicht zur schnarchigen Informationsveranstaltung verkommen!

Thilo Bayer

P6Pro-Au

Motherboard **Durchgängig 133 MHz von Tekram**



Keine halben Sachen beim Pfad von der CPU zum Speicher macht das Tekram-Board auf VIA-Basis.

Wer sich für AGP4X, 133 MHz Front Side Bus und Speicherinterface nicht von mehr als 219 Mark trennen möchte, sollte sein Auge auf Tekrams neue Hauptplatine für Slot 1 richten. Das auf dem VIA Apollo Pro 133A aufgebaute Board bietet neben den oben genannten Leistungen auch noch vier USB-Ports und eine UltraDMA/66-Schnittstelle. Ein AGP-Steckplatz, fünf PCI- und ein ISA-Slot sorgen für die passenden Verbindungen zu Erweiterungskarten, der Speicher im SDRAM-Standard bis PC-133 kann in drei Speicherslots untergebracht werden. Neben einer Hardwareüberwachung bietet die Platine auch integrierte AC97-Audio-Unterstützung. Vom Celeron bis zum brandneuen Pentium III Coppermine werden alle Intel-CPUs unterstützt.

Info: Tekram, 02102-30280 (www.tekram.de)

72X TrueX

CD-ROM **Kenwood startet den Warpantrieb**

Wem ein 50xCD-ROM noch zu langsam, vor allem aber zu laut ist, der sollte einen Schritt weiter gehen und bei Kenwoods 72X TrueX CD-ROM zugreifen (Preis: 300 Mark). Nicht nur läuft dieses Laufwerk mit weniger Umdrehungen als ein herkömmliches 24xCD-ROM, es liest die Daten auch mit gleich sieben Laserstrahlen gleichzeitig. Durch diesen Ansatz ermöglicht es eine Datentransferrate, die eine Festplatte beschämen könnte. Zwischen 6.750 und 10.800 Kbyte/Sekunde typischer Übertragungsrate garantiert der Hersteller für das ATAPI-Modell UCR-421.

Info: Open-E, 0421-5270170 (www.open-e.de)



Das ultraschnelle Kenwood 72X TrueX lässt beim Installieren durch seine spezielle Technik keine Zeit für Kaffeepausen.

Hardware-Happen

/// Die Razermäuse von kärna (PCA 2/2000) kommen nun deutlich billiger über den großen Teich geschippert. 10 Dollar Versandkosten (vorher: 50 Dollar) machen die Hochpräzisionsmäuse schmackhafter. Info: kärna, www.razerzone.com /// Intel reanimiert noch einmal den Celeron mit altbewährtem Mendocino-Kern. Wahrscheinlich wird der ca. 400 Mark teure Celeron 533 jedoch der letzte Vertreter seiner Zunft sein. Der bald erscheinende Nachfolger Celeron 533 A wird dank eines verbesserten Fertigungsprozesses höhere Taktfrequenzen erlauben. Info: Intel, www.intel.de /// Der heftig gehypte Crusoe-Prozessor von Transmeta wurde mittlerweile vorgestellt. Sensationell ist weniger die Leistung, sie entspricht bei 700 MHz etwa der eines Pentium III mit 550 MHz. Der geringe Stromverbrauch von nur 1 Watt dagegen macht den Chip perfekt für Laptops und ähnliche batteriebetriebene Computer. Info: Transmeta, www.transmeta.com /// Guillemot liefert ab sofort bei diversen Produkten den Software-DVD-Player PowerDVD mit. So gehen nun die beiden GeForce-Grafikkarten 3D Prophet, die Soundkarte Fortissimo und das 8xDVD-Laufwerk mit der neuesten PowerDVD-Version 2.5 an den Start. Info: Guillemot, www.guillemot.com ///



Optische Nager setzen lieber auf eine Digitalkamera statt auf Mauskugeln.

IntelliMouse Optical

PC-Maus **Maus für Links- und Rechtshänder**

IntelliMouse Optical hat Microsoft sein jüngstes Mausgeschöpf getauft. Damit wird die Mauslinie mit optisch arbeitenden Nagern um einen illustren Neuzugang erweitert. Die grundsätzliche Karosserie stammt von der IntelliMouse Explorer, die Optical fällt jedoch deutlich kleiner aus. Damit empfiehlt sie sich auch für kleinere Spielehände und ist dank des symmetrischen Designs für Links- und Rechtshänder greifbar. Die Mausbuttons 4 und 5 sind zu diesem Zweck brav auf die linke und rechte Seite aufgeteilt. Für 110 Mark wird die neue Wunderwaffe für Mausspieler Ende März veröffentlicht.

Info: Microsoft, 0180-5251199 (www.microsoft.de)

PC Digital Camera

Webcam **3Coms Auge in der Nacht**

Wer sich schon einmal mit der Idee befasst hat, sich eine Webcam zuzulegen, der wurde bisher hauptsächlich von der schwachen Bildqualität abgeschreckt. 3Coms neue USB-Kamera bietet eine Hardwareauflösung von 640x480 Bildpunkten und Interpolation bis 1.280x960 und löst damit viele Qualitäts-Zweifel in Wohlgefallen auf. Die wirklich herausragende Eigenschaft ist jedoch die Lichtstärke dieser Webcam. Selbst die indirekte Beleuchtung einer 40-Watt-Lampe erhellt für das Kamera-Auge jeden Raum wie Tageslicht. Das flache Design und der stabile Standfuß erlauben eine vielseitige Platzierung. Ebenfalls gut gelöst ist die Schärfeeinstellung, sie ist leichtgängig und mit einem Finger verstellbar. Der Preis von 349 Mark ist zwar überdurchschnittlich hoch, für die Qualität der Kamera aber sehr fair bemessen.



Ob Telekonferenz oder Baby-Überwachung, diese Kamera eignet sich für alle kabelgebundenen Aufgaben.

Info: 3Com, 0180-5671530 (www.3com.de)

Acoustic 5 DMX

Soundkarte **Surround-Sound auf die billige Tour**

Schon vor einiger Zeit von Philips und Yamaha vorangekündigt, materialisiert sich eine erste Soundkarte mit aufgepflanztem Dolby-Digital-5.1-Dekoder. Die Typhoon Acoustic 5 DMX geht für 179 Mark auf Sendung und basiert zunächst auf dem Yamaha-Chip, der auch die Guillemot Fortissimo antreibt (PCG 01/2000). Der eigentliche Clou ist die Zusatzplatine, die einen weiteren Steckplatz abdeckt und analoge Lautsprecheranschlüsse für den 5.1-Surround-Sound bietet. Diese unterteilen sich in einen Ausgang für Subwoofer und Center-Lautsprecher, Front-Stereo und Rückraum-Stereo. Problematisch dabei ist es, geeignete Lautsprecher und Kabel zu finden. Typhoon verspricht aber, bis zur CeBIT entsprechende Ware anzubieten. Etwas zweifelhaft ist jedoch die absolute Dolby-Treue, denn die Übertragung bei 5.1-Systemen verlangt eigentlich nach getrennten Monokabeln für jeden Lautsprecher.



Die 5.1-Dekoder-Lösung ebnet den Weg zum totalen PC-DVD-Erlebnis.

Info: Anubis/Typhoon, 06897-90880 www.anubis.co.uk)



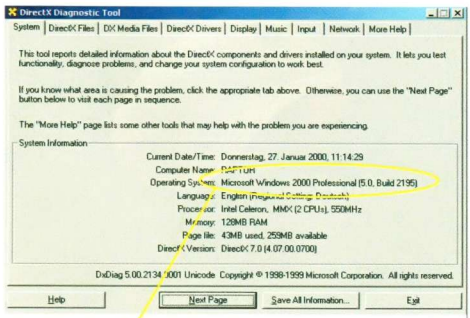
Der Win98-Killer?

Spielen Sie auch auf Windows 98? Dann haben Sie sicher schon von Windows 2000 gehört. Ob man mit dem Nachfolger von Windows NT auch zocken kann, haben wir eingehend für Sie geprüft.

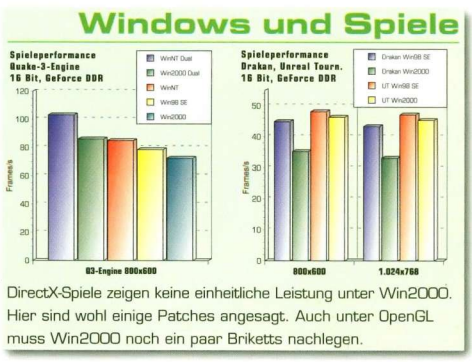
Die Frage, die sich wohl jeder stellt, ist folgende: Lohnt sich ein Wechsel von Windows 9x nach Windows 2000? Das Angebot ist recht klar, wenn auch nicht direkt von Microsoft beworben. Ein frischeres, durch NT-Technologie wesentlich stabileres System, das neben OpenGL auch DirectX 7 auf der Pfanne hat, spricht offensichtlich auch direkt Spieler an. Hinzu kommen die Verlockungen, die von der *Quake 3*-Engine angetriebenen Spielen durch die Unterstützung zweier Prozessoren offeriert werden. Was liegt also näher, als einmal ein paar wichtige Spiele einige Runden drehen zu lassen und zu sehen, was dabei an Leistung herauskommt?

Abgetastet

Der erste Eindruck ist recht gut. Sowohl OpenGL- als auch DirectX-Spiele wie *Drakan* oder *Unreal Tournament* lassen sich auf einem **gut** ausgestatteten Rechner ohne Probleme spielen. Dort allerdings liegt auch der Hund begraben. Windows 2000 hat einen sehr gesunden Appetit auf Hardware. So wollte *Unreal Tournament*, das unter Windows 98 mit 128 MB Speicher noch fröhlich dahingleitet, unter Windows 2000 nur mit 256 MB ruckelfrei laufen. Wer nicht so viel Hubraum hat, trainiert die Muskeln der Auslagerungsdatei. Das ist auch der Grund, warum die ursprüngliche Planung von Microsoft, eine Verschmelzung der Betriebssystem-Familien NT und 9x, noch einmal verschoben wurde. Eigentlich hätte Windows



Win 2000-Vorteil: Dank DirectX 7 kann man endlich auch auf einem NT-basierten System richtig zocken.



DirectX-Spiele zeigen keine einheitliche Leistung unter Win2000. Hier sind wohl einige Patches angesagt. Auch unter OpenGL muss Win2000 noch ein paar Briketts nachlegen.

Wer bietet was?

Hier sehen Sie das kleine Einmaleins der aktuellen Windows-Betriebssystem-Angebote.

	Windows 9x	Windows NT (WS)	Windows 2000 Pro
DirectX	7.0	3.0	7.0
OpenGL	Ja	Ja	Ja
DOS	Kompatibel	Reduziert kompatibel	Reduziert kompatibel
Dateisystem	FAT/FAT32	FAT/NTFS	FAT/NTFS
Multiprozessorfähig	Nein	2 CPUs	2 CPUs
USB-Support	Ab 95 SR2	Nein	Ja
AGP-Support	Ab 95 SR2	Ab Service Pack 3	Ja

2000 nämlich schon diese Fusion bringen sollen. Nun aber wird es im Herbst eine dritte Auflage von Windows 98 mit Codenamen „Millennium" geben, um auch Rechnern mit weniger Biss eine Frischzellenkur zu ermöglichen. Erst in den Nebeln jenseits der wirklichen Jahrtausendwende wartet der künftige und einzige König.

Härtetest

Auf der Leistungsseite fällt das Urteil gemischt aus, wenn man die Bestie mit genügend Silizium-Opfern freundlich gestimmt hat. *Unreal Tournament* etwa liegt unter Windows 2000 fast gleichauf mit Windows 98 SE. *Drakan* und OpenGL-Spiele hinken in der Leistung noch hinterher, möglicherweise wird noch einiges an Leistung durch eine bessere Anpassung der Treiber an das neue Windows-2000-Modell freigesetzt. Es gilt hier aber, bis zu 25 Prozent Defizit aufzuholen. Ebenso benötigen viele Spiele sicher noch einen Patch, um sich bei Microsofts neuem Kind richtig beliebt zu machen. Das wird doppelt deutlich beim Vergleich von Windows 2000 und NT 4.0 bei *Quake 3*-Engine-Spielen. Hier könnte die Verwendung zweier CPUs einen deutlichen Schub bringen, der aber sehr mäßig ausfällt. Hier fegt das alte NT den Nachfolger sehr deutlich vom Platz. Was angenehm auffällt, ist die modernisierte Oberfläche von Windows 2000. Sie sticht, was Funktionalität angeht, Windows 98 als Rivalen aus. „Millennium", das uns als Beta-2-Version vorlag, ist hier auf den ersten Blick nicht zu unterscheiden. Die Fusion wird also zumindest auf dem Desktop bereits vollzogen, während unter der Haube noch kräftig geschraubt wird.

Unvollständig

Was an Windows 2000 störte, war die Verfügbarkeit von Treibern und deren komplizierte Installation. Die extremen Formen der Benutzerbetreuung, die das neue Microsoft-Betriebssystem zuweilen an den Tag legt, arten beim Einspielen von Treibern in Bevormundung aus. Das wird vor allem erfahrenere Anwender verärgern. Zwangspausen werden fällig, während der Rechenknecht statt der eindeutig verlangten Treiber doch noch einmal die interne Datenbank durchsieht. Auf der Seite des Treiberangebotes sieht es ebenfalls noch nicht besonders rosig aus. Stabilität geht nun einmal vor Leistung, wenn man der professionellen Anwender-Gemeinde einen Umzug schmackhaft machen will. Spieler kommen da erst einmal am Ende der Prozession.

Kostenfrage

Die Preise sind im Vergleich zu Windows 9x recht gesalzen. Die Volllizenz der Professional-Version (für Einzelrechner) liegen bei 800 bis 850 Mark, für Schüler und Studenten gibt es jedoch 600 Mark Rabatt. Ein Update von NT 4.0 schlägt mit 350 bis 400 Mark, von Windows 9x mit 550 bis 600 Mark in der Haushaltskasse ein. Besitzer von Windows 95 oder der originalen 98er-Ausgabe fragen sich jetzt vielleicht, welchen Weg sie einschlagen sollen. Windows 98 SE, „Millennium" oder 2000? Windows-95-Spieler sollten sich einen Gefallen tun, Richtung 98 SE gehen und sich das Leben leichter machen. Wer Windows 98 hat und nicht unter Problemen leidet, kann sicher auch noch bis Ende des Jahres mit einem Upgrade warten. Wer das nötige Sitzfleisch, Kleingeld und den unbeugsamen Willen zu Windows 2000 hat, darf dem neuen Microsoft-Produkt noch etwas Reifezeit zubilligen und den ersten Service Pack abwarten. Bis der herauskommt, sollten sich die Treiberlage und die Entwicklergemeinde entspannt haben.

Armin Lenz

Kommentar

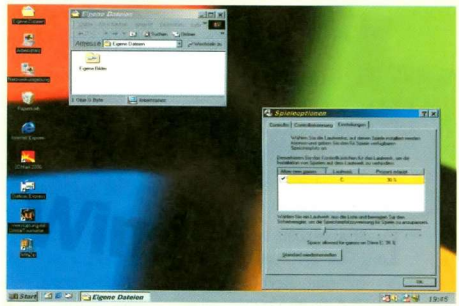


Armin Lenz

Wem nützt Windows 2000? Nun, offensichtlich einmal allen NT-Benutzern, denen die Altersschwäche ihres Betriebssystems trotz aller Ausgereiftheit die Haare grau färbt. Sie werden sich darüber freuen, jetzt auch mal ein Spielchen wagen zu können, das nicht von John Carmack programmiert wurde. Für Umsteiger von Windows 9x empfiehlt sich eine kritischere Betrachtung. Die Kosten des Upgrades sind beachtlich und die Spiele-Leistung ist niedriger, selbst wenn Windows 2000 die vorhandene Hardware als ausreichend empfinden sollte. Der Rat kann also im Moment eigentlich nur lauten, bei Windows 98 (SE) zu verweilen und einige Abstürze mehr in Kauf zu nehmen. Vielleicht wird Windows 2000 im Laufe des Jahres noch spielerfreundlicher.

Windows Millennium

Was bringt der Windows-98-SE-Nachfolger? „Millennium" ist derzeit im Betatest in der zweiten Stufe. Im Herbst soll der Nachfolger der Microsoft-Windows-9x-Serie in den Läden stehen und einen Upgrade-Rausch auslösen. Unser erster Eindruck verspricht allerdings eher ein Erlebnis der „Windows 98 – dritte Ausgabe"-Art.



Noch in der Testphase, aber bereits weitgehend fehlerfrei präsentierte sich uns die „Millennium" Beta 2.

- Veränderter Desktop im Windows-2000-Stil
- Benutzerfreundlichere Installation
- Verbesserte, intuitive Bedienung
- Leichtere Konfiguration
- Besserer Zugriff auf bereits benutzte Dateien

Insgesamt machte „Millennium" einen sehr guten ersten Eindruck, insbesondere was Stabilität angeht.

Werkzeug für Zocker

Nach unserem Special über Spielemäuse und -Tastaturen in PCA 2/2000 sind zwei weitere heiße Steuerkandidaten bei uns eingetroffen. Dazu gesellt sich ein grundsolider Joystick und ein etwas ausgefallenes Gamepad.



MS Internet Keyboard Pro

In PCA 2/2000 konnten wir uns von der Vorteilhaftigkeit des Internet Keyboards von Microsoft (0180-5251199) überzeugen (Wertung: 85%). Nun legt der Software-Riese die Pro-Variante nach und dürfte damit auch härteste Tastatur-Ignoranten auf den Pfad der Tugend führen. Üppig ist der Preis (110 Mark), üppig ist auch die Ausstattung. Neben acht Zusatztasten für die Navigation im Internet bevölkern weitere acht Multimediaknöpfe das Tastenklavier, die das Leben mit Winamp und Media Player erleichtern. Zwei Extratasten stehen für das Programmieren von Spielestarts zur Verfügung. Gegenüber dem Internet Keyboard fungiert die Pro-Variante auch als USB-Hub und erlaubt das Andocken von zwei USB-Eingabegeräten. Weitere kaufträchtige Vorteile sind das hohe Gewicht, der verbesserte Tastenanschlag sowie die Option, die Tastatur mittels eines Y-Kabels gleichzeitig an den PS/2- und USB-Port anzustöpseln.

Stärken:	Guter Druckpunkt, hohes Gewicht, Zusatztasten
Schwächen:	Unbrauchbare Handablage, dickes Verbindungskabel
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Sehr Gut
Gesamturteil:	**90%**



Genius NetScroll Optical

Microsoft muss ab Februar sein Monopol bei optisch arbeitenden Mäusen abgeben. Mit der NetScroll Optical schickt Genius/Kye (02173-974321) einen Nager ins Rennen, der für 100 Mark bei Ihnen daheim in die Mausefalle geht. Wie das Vorbild IntelliMouse Explorer (PCA 10/99) arbeitet sie mit einer Digitalkamera, die 1.500 Bilder pro Sekunde knipst und diese für die Positionsbestimmung der Maus verwendet. Auch die Programmierfreuden sind dank der durchdachten Software und fünf frei belegbarer Tasten bei beiden Nagern ähnlich. Im Spieleeinsatz mit *Unreal Tournament* und *Drakan* erlaubt die Geniusmaus präzise Steuermanöver. Dafür sorgen nicht zuletzt die Anschlussarten; im USB-Modus werden 125 Signale/s übertragen, als PS/2-Maus erreicht die NetScroll Optical noch 80 Impulse. Insgesamt ein sehr überzeugendes Erstlingswerk von Genius, das lediglich etwas am geringen Mausgewicht und am wackeligen Drehrad krankt.

Stärken:	Hohe Präzision, sehr gut erreichbare Zusatzknöpfe
Schwächen:	Klappriges Scrollrad, geringes Gewicht, hoher Preis
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**79%**



Logic3 Phantom 2

Logic3 zählt schon seit Jahren zu den festen Größen in der Spielzeugbranche und hat dabei so manchen gut gebauten Controller auf den Markt gebracht. Die neueste Errungenschaft ist der Phantom-2-Joystick, der von Leisuresoft (02383-690) in Deutschland vertrieben wird. Für 80 Mark schmiegt er sich an Ihre Hand und dockt dabei wahlweise am Gameport oder an der USB-Schnittstelle an. Wer es gerne etwas größer mag, wird den riesigen Gashebel Marke Ozeandampfer, den breiten Unterbau und den mächtigen Knüppel lieben. Spieler mit kleineren Händen sollten jedoch erst einmal Probe halten. Angehende PC-Piloten erreichen schnell erste Flugerfolge mit dem Phantom 2, der einen soliden Widerstand und den Funktionsumfang eines CH Flightstick Pro besitzt. Nachsitzen müssen jedoch die Entwickler der Feuerknöpfe. Diese Tasten reagieren durch den extrem langen Weg sehr träge und sind deshalb bei actionreichen Flugsimulationen etwas problematisch.

Stärken:	Doppel-Anschluss, angenehme Knüppelbeschichtung, stabile Basis
Schwächen:	Feuertasten, für kleine Hände unpassend, hoher Preis
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**74%**



Genius MaxFire Force

Der zweite Kontrollkandidat von Genius/Kye (02173-974321) hat mit seinen 70 Mark Anschaffungskosten große Alleskönner-Ambitionen. Das gut greifbare Fledermaus-Design des MaxFire Force gewährt dazu einem digitalen Daumenpad (für Sport und Action), einem analogen Mini-Joystick (für Flugstunden) und als Krönung einer Drehscheibe (für Rennspiele) Unterschlupf. Dieses Steuerarsenal wird von zehn Feuertasten flankiert, wobei vier Knöpfe als Schnellfeuerwaffe dienen. Doch damit nicht genug. Das MaxFire Force beschert dem Spieler – wie der Name es verspricht – auch Rütteleinlagen, die jedoch nicht mit Force Feedback vergleichbar sind. Hier wird vielmehr einer der möglichen Wackeleffekte auf einen Knopf programmiert und bei Knopfdruck entsprechend ausgelöst. Der integrierte Rüttelmotor hat dazu sein eigenes Netzteil. Insgesamt hat sich das Geniuspad in fast allen Spielediszipliner bei uns bewährt und weist nur kleinere Kritikpunkte auf.

Stärken:	Handliches Design, multifunktional, Wackeleffekte
Schwächen:	Kein USB-Anschluss, durchschnittliche Software
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**77%**

AGP-V6800 Serie

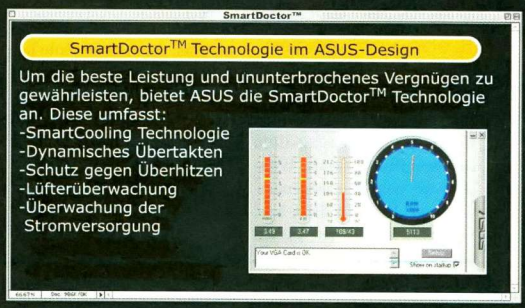
Grafikgenuss in Vollendung - Double Data Rate Technologie



GeForce 256 DDR

- Ausgerüstet mit der neuesten GeForce256™ GPU
- 300MHz DDR Videospeicher - für zusätzliche Leistung bei hohen 32-Bit Auflösungen
- Optimiert für Direct3D & OpenGL VR-Spiele und das Betrachten von Videos und Bildern (Stereoskopeffekt)
- Video Capture bei 30 Bildern/Sekunde und 704x480
- VideoSecurity - Überwachungsprogramm, das Bewegungen vor der angeschlossenen Webcam meldet
- Hochwertiges Software-Paket: ASUS DVD Player, Ulead® VideoStudio, Drakan™, Rollcage™, & 12 Spieledemos

- Erhältliche Modelle:
1. AGP-V6800: GeForce256™ DDR, 32MB DDR SGRAM, VGA
2. AGP-V6800 Deluxe: GeForce256™ DDR, 32MB DDR SGRAM, VGA, TV-Out, Video-In, VR 3D-Brille



ASUS®
www.asuscom.de

CeBIT HANNOVER
Unser Stand:
Halle 013
Stand B52

Hier bekommen Sie die V6800-Serie:
- Comptronic, Brauerknechtgraben 55, 20459 Hamburg, Tel.: 040/31 79 02 00
- Atelco Computer, Gewerberpark Echtrop, 59519 Möhnesee, Tel.: 0800/1 14 44 44
- Pilot Computer, Bötzinger Str. 60, 79111 Freiburg, Tel.: 0761/45 14 20
- IMP Computersysteme, Schillerstr. 21, 80336 München, Tel.: 089/55 77 77



Mittendrin statt nur dabei!

Sie sausen vor lauter Grafikkarten-Rucklern nur noch mit Schluckauf über den Deathmatch-Parcours? Dann sollten Sie Ihrem altgedienten 3D-Beschleuniger endgültig Lebewohl sagen.

Die letzten Monate dominierten eindeutig Grafikkarten mit GeForce-256-Chip die Beschleunigerszene. Während die neue Rechengeneration von 3dfx (Voodoo4 bzw. Voodoo5) noch einen zusätzlichen Monat nachsitzen muss, sind nun endlich die ersten ernsthaften Kartenkonkurrenten in unserem Testlabor eingetroffen. Von Ati kommt die Rage Fury MAXX, die dank der Kraft zweier Chipherzen für Furore sorgen will. Diamond/S3 schickt die lange erwartete Viper II ins Rennen, die vor allem auf der Preis-Leistungs-Bühne Oscars gewinnen soll. Diesen Hoffnungsträgern stellt sich jedoch die frisch eingetroffene AGP-V6800 Deluxe von Asus in den Weg. Sie ist mit dem neuen Stern am Speicherhimmel ausgerüstet: dem Double Data Rate SGRAM. Ein 150 MHz getakteter DDR RAM hat theoretisch die doppelte Speicherbandbreite wie gewöhnlicher SDR (= Single Data Rate) SDRAM, erreicht also Leistungswerte von 300 MHz schnellem Speicher. Damit werden Engpässe bei hohen Auflösungen oder Farbtiefen weggezaubert, die durch das hohe Datenaufkommen bei herkömmlichem Grafikspeicher entstehen. Ob Ati oder Diamond/S3 wirklich einen Grafik-Sturm gegen GeForce-Karten oder doch nur ein laues Lüftchen entfachen können, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Rage Fury MAXX

Als erster 3D-Beschleuniger musste sich die Rage Fury MAXX unseren spielernahen Tests stellen. Sie ist gewissermaßen das erste echte Spielerprodukt der Firma Ati, die ihre Weltmarktführerschaft im Integrationsmarkt erworben hat. Dazu passt der satte Preis von 600 Mark, der hauptsächlich durch die auf zwei Zylindern laufende MAXX verursacht wird. Sie lesen richtig, der neue Ati-Shootingstar beherbergt gleich zwei Chips der Marke Rage 128 Pro und dazu passend zwei Mal 32 MB SDRAM. Während die Chips mit 125 MHz rechnen, wird der Speicher mit schlappen 143 MHz angesteuert. Durch die aktive Belüftung der Chips lassen sich die Prozessoren auf 136 MHz hochtakten, der 7 Nanosekunden (ns) langsame SDRAM gibt jedoch allenfalls 155 MHz her. Ansonsten fällt die Packungskontrolle eher kärglich aus. Der Ati-eigene Software DVD-Player ist immerhin an Bord, einen TV-Ausgang zur Wieder-

Rage Fury MAXX

Hersteller:	Ati
Info-Telefon:	089-665150
Web-Site:	www.ati.com
Preis:	599 Mark
Stärken:	Qualität und Geschwindigkeit in 32 Bit, DVD-Wiedergabe
Schwächen:	16-Bit-Qualität, OpenGL-Treiber, hoher Preis
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut

Gesamturteil: 83%

» Ein starkes 3D-Rennpferd mit Treiberproblemchen «



Die brandneuen 3D-Beschleuniger im Test werden auch bei Heavy Metal F.A.K.K. 2 für eine atemberaubende Spielegeschwindigkeit sorgen.



Die Kandidaten im trauten Beisammensein. Links die Rage Fury MAXX von Ati, welche auf die Rechenkraft von zwei Grafikchips mit eigenem Speicher bauen kann. In der Mitte die Diamond Viper II, ein Spezialist bei Spielen, die auf der *Q3*- oder *Unreal*-Engine basieren. Und rechts die AGP-V6800 Deluxe von Asus, der Übertaktertraum unter den GeForce-Platinen mit DDR-Speicher.

gabe von DVDs auf dem heimischen Fernseher hat man sich jedoch gespart. In der Spielepraxis zeigen sich Licht und Schatten. In *Unreal Tournament* arbeitet die MAXX erfreulich gut und liegt im Bereich einer GeForce mit DDR-Speicher. In *Drakan* kommt sie immerhin noch an eine normale GeForce heran. Auch die 32-Bit-Vorstellung bei Spielen mit der *Q3*-Engine war überzeugend. In 16 Bit Farbtiefe produziert die MAXX jedoch ein extrem körniges Bild und liegt damit deutlich hinter der 16-Bit-Qualität einer GeForce oder Voodoo3. Insgesamt präsentiert sich die MAXX als solider 3D-Allrounder, der sich in jedem Spielgenre und vor allem in 32 Bit Farbtiefe wohl fühlt.

Viper II Z200

Während die Viper II in den USA schon erhältlich ist, wird das erste Grafikkartenprodukt von Diamond/S3 nun im Februar nach Deutschland kommen. 400 Mark lautet der Einstandspreis für das neue Platinen-Zugpferd, das vor allem die Preis-Leistungs-Schiene kräftig befahren soll. Zu diesem Zweck hat die Viper II 32 MB SDRAM (6 ns Zugriffszeit), einen TV-Ausgang (S-Video und Composite) sowie CDs mit Treibern und einen Software-DVD-Player (Zoran SoftDVD) im Handgepäck. Der verbaute Savage2000-Chip rechnet dabei mit 125 MHz Taktfrequenz, der zugehörige Arbeitsspeicher wird mit 143 MHz angesprochen. Diese Werte liegen deutlich unter den ursprünglich angekündigten Spezifikationen. Beim Wärme-Management verlässt man sich leider auf einen passiven Kühlkörper. Wer die



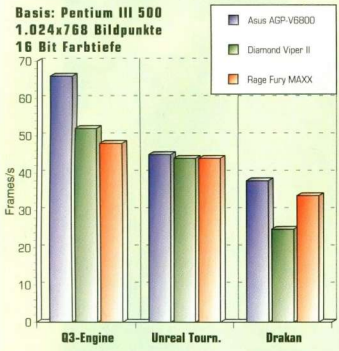
Sie stehen auf Fakten, Fakten, Fakten? Dann finden Sie im Folgenden vom Übertaktungspotenzial bis hin zu CPU-Empfehlungen alles, was Sie schon immer über unsere drei Testkandidaten wissen wollten.

Grafikkarten-Insider

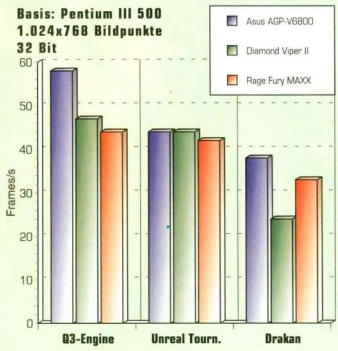
Grafikkarte	AGP-V6800 Deluxe	Rage Fury MAXX	Viper II Z200
Hersteller	Asus	Ati	Diamond/S3
Preis	DM 650,-	DM 600,-	DM 400,-
Chipsatz	GeForce 256	2x Rage128 Pro	Savage2000
Chiptakt	120 MHz	125 MHz	125 MHz
Speicher	32 MB DDR SGRAM	2x32 MB SDRAM	32 MB SDRAM
Speichertakt	300 MHz (150 MHz x 2)	143 MHz	143 MHz
Kühlung	Aktiv (Lüfter)	Aktiv (Lüfter)	Passiv (Kühlkörper)
Übertaktungsergebnis	140/340 MHz	140/160 MHz	135/160 MHz (Lüfter !)
Treiberqualität 16/32 Bit	Gut/Sehr gut	Ausreichend/sehr gut	Befriedigend/sehr gut
Monitor-Empfehlung	17-21 Zoll	17-19 Zoll	17-19 Zoll
Optimale 3D-Auflösung	Bis 1.280x1.024	Bis 1.024x768	Bis 1.024x768
DVD-Wiedergabe	Gut	Sehr gut	Sehr gut
CPU-Empfehlung	Ab 350 MHz CPU-Takt	Ab 400 MHz CPU-Takt	Ab 400 MHz CPU-Takt
Ausstattungs-Besonderheiten	Video-In/-Out, Spielebundle, Soft-DVD-Player, 3D-Brille	Software-DVD-Player	TV-Ausgang, Software-DVD-Player

Speed: Grafikkarten

Wo liegen die Stärken und Schwächen der drei aussichtsreichen Anwärter auf den Grafikthron?



Liegt das Feld bei UT noch eng beisammen, ist die Kluft beim verwendeten Q3-Spiel (OpenGL) und Drakan (Direct3D) schon größer.



Auch in 32 Bit das gleiche Bild. Die Viper II schlägt sich in den ersten Benchmarks wacker, enttäuscht aber unter Direct3D.

ordentlich Wärme produzierende Karte für Übertaktungsversuche rüsten will, kommt um das Anbringen eines Lüfters also kaum herum. Bei Spielen, die auf der *Q3*-Engine basieren, überrascht die Viper II mit Leistungswerten jenseits der teureren Fury MAXX. Auch in *Unreal Tournament* setzt sie zu Höhenflügen an, wenn man den optimierten Metal-Treiber von der Homepage verwendet. In beiden Fällen sorgen clevere Treibertricks für die gute Performance. Bedauerlicherweise erleidet dieser gute Ersteindruck bei Direct3D-Spielen ordentlich Schiffbruch. In *Drakan*, *Expendable* und *Descent 3* ist die Viper II teilweise langsamer als die Altherrenriege TNT2, V3 oder G400. Dazu kommen noch generelle Treiberbugs bei der Helligkeitskorrektur, der Texturfilterung und der Auswertung von Tiefeninformationen. Das erleichtert die Urteilsfindung nicht gerade. Relativ bedenkenlos dürfen DVD-Freaks zugreifen sowie Fans von Spielen, welche die *Unreal*- oder *Q3*-Engine verwenden; letztere können 5 bis 10 Prozent auf die Gesamtwertung packen. Wer jedoch einen starken Beschleuniger für Direct3D-Spiele sucht, ist angesichts der aktuellen Treiber bei der Konkurrenz besser aufgehoben.

Viper II Z200

Hersteller:	Diamond/S3
Info-Telefon:	08151-266330
Web-Site:	www.diamondmm.de
Preis:	399 Mark
Stärken:	DVD-Wiedergabe, Preis-Leistungs-Verhältnis, OpenGL
Schwächen:	Direct3D-Speed, 16-Bit-Qualität, Treiberprobleme
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**79%**

» Preis-Leistungs-Held mit Unausgewogenheiten «

AGP-V6800 Deluxe

Asus hat sich mehr Zeit als die Konkurrenz bei seiner GeForce-DDR-Karte gelassen. Dies drückt sich unter anderem im beeindruckenden Kartoninhalt aus. Im Schnelldurchlauf tummeln sich die GeForce-Platine, eine leicht unförmige 3D-Brille, etwas Videokabelsalat sowie softwareseitig *Drakan* und *Rollcage*, Ulead VideoStudio 3 und der Asus-eigene Software-DVD-Player in der Verpackung. Auf der Beschleuniger-Checkliste sind der 32 MB umfassende DDR-SGRAM (Bausteine mit 6 ns Zugriffszeit), ein leistungsfähiger Lüfter sowie ein Videoein- und -ausgang (S-VHS, Composite) abzuhaken. Der GeForce-Chip läuft dabei mit dem Standardtakt von 120 MHz, der Speicher wird mit 150 MHz angesteuert. Letzterer erreicht durch seine spezielle Übertragungstechnik (zwei Datenpakete pro Signal) effektiv 300 MHz. Dank ihres gut geschnürten Eigenschaftspaketes fährt die V6800 Deluxe zweigleisig bei ihren Einsatzmöglichkeiten. Einerseits spricht sie den Hardcore-Zocker an, andererseits lässt sie auch den multimedial veranlagten Anwender (Video, DVD) nicht im Regen stehen. Größere Heldentaten vollbringt das neue Asus-Flaggschiff vor allem bei *Q3*-basierten Spielen, bei denen die Geometriebeschleunigung des GeForce und seine leistungsstarke Render-Pipeline zum Einsatz kommen. Bei aktuellen Direct3D-Spielen hat die Karte aber nur in extremen Auflösungen und in 32 Bit Farbtiefe Profilierungsmöglichkeiten.

Wem diese Leistungen noch nicht genügen, der kann dank der mitgelieferten Übertaktungs- und Überwachungs-Software problemlos zusätzliche MHz aus der Karte kitzeln. Die V6800 Deluxe setzt sich damit zusammen mit der 3D Prophet DDR-DVI von Guillemot/Hercules an die Spitze der spielernahen Grafikkarten.

Thilo Bayer

AGP-V6800 Deluxe

Hersteller:	Asus
Info-Telefon:	02102-95990
Web-Site:	www.asuscom.de
Preis:	680 Mark
Stärken:	OpenGL-Spiele, Zusatz-Software, Videofunktionen
Schwächen:	Hoher Preis, kaum optimierte Direct3D-Spiele
Ausstattung:	Sehr Gut
Features:	Sehr Gut
Performance:	Sehr Gut
Gesamturteil:	**94%**

» Die Fahrkarte für ein sorgenfreies Spielejahr «



Optik, die begeistert: Die Viper II von Diamond/S3 glänzt hier in Unreal Tournament mit hochauflösenden Texturen.

Hol´ Dir die Power!

Come to CeBIT and win.



HIER SIND SIE: DIE NEUEN POWER-PC-KOMPONENTEN VON TEKRAM. MAINBOARDS, SCSI-CONTROLLER UND – PÜNKTLICH ZUR CEBIT – RAID-CONTROLLER. MIT NOCH BESSEREN FEATURES FÜR NOCH MEHR FUN. HOL´ DIR, WAS DU VERDIENST.

CeBIT HANNOVER 24.2.–1.3. 2000 Halle 13, F62.

PCI RAID Controller Card

Professional Mainboards

PCI SCSI Controller Card

Tekram Technology Europe GmbH • Breitscheider Weg 168-170
40885 Ratingen • Tel. +49 2102/30 28-0 • Fax 30 28-22

Tekram
www.tekram.de



Durchbrechen Sie die Grafik-Schallmauer

Grafikkarten von der Stange bringen oft noch nicht die optimale Leistung. Die neuesten Treiber, clevere Utilities und ein paar kleine Kniffe veredeln schnell die Investition in die Bilder-Hardware mit völlig kostenlosen Extra-Leistungspunkten. Gehen Sie mit auf Schatzsuche!

Schweizer Messer

Auf der Cover-CD

Das wichtigste Multifunktionswerkzeug für Grafikkarten-Tuning ist ständiger Gast auf unserer Heft-CD: PowerStrip.



Für fast alle Grafikkarten bietet PowerStrip einige Optionen zur Leistungssteigerung.

Dieses extrem nützliche Utility erlaubt beispielsweise das Abschalten des Vsync (vertikaler Monitorabgleich). Mit dieser Einstellung ist die 3D-Karte nicht mehr an die Bildwiederholrate des Monitors gefesselt und kann entsprechend mehr Bilder zeichnen. Oft ist auch direkt die Übertaktung von 3D-Chip und Grafik-Speicher möglich. In Maßen genossen bietet das eine verbesserte Ausgabeleistung ohne Gefährdung der Stabilität. Man kann mit PowerStrip auch die Ausrichtung des Bildes auf dem Monitor steuern oder Sonder-Optionen wiedie 3dfx-Voodoo3-22-Bit-Darstellung aktivieren.

Voodoo3 und Q3-Engine

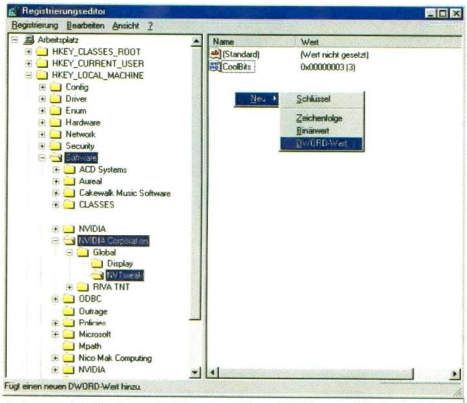
Auf der Cover-CD

Metabyte, ehedem Hersteller von 3dfx-Karten von höchster Qualität, hat sich auf Treiberprogrammierung spezialisiert. Unter dem Label Wicked3D (www.wicked3d.com) bietet die Firma kostenlos die WickedGL-Treiber an, die der *Q3*-Engine heftige Leistungsschübe für Voodoo2/3-Karten ermöglichen. Die Leistung von Voodoo3-Karten lässt sich oft auch durch Übertaktung gut steigern, besonders wenn man den passiven Kühlkörper gegen einen Aktivlüfter austauscht. Der V3 Stealth Cooler von Tennmax (www.tennmax.com) beispielsweise erlaubt es oft, über 175 MHz aus einer Voodoo3 3000 herauszuholen. Ein Aktivkühler löst in der Regel auch Absturzprobleme mit schwachbrüstigen Hauptplatinen im Zusammenhang mit der Voodoo3 3000.



Auch Heavy Metal F.A.K.K. 2 wird von WickedGL-Treibern profitieren, welche die Q3-Engine auf Voodoo3-Karten beschleunigen.

Nvidia-Referenztreiber



Optionen für Fortgeschrittene verbirgt Nvidia vor Kinderhänden. Durch unseren kleinen Trick wird man zum mündigen Spieler.

Auf der Cover-CD

Die neuen Detonator-Referenztreiber ab Version 3.53 und die Herstellertreiber, die direkt darauf basieren (Guillemot, Anubis, Gigabyte), bieten mehr Optionen an, als man zunächst denkt. Um sie jedoch in der erweiterten Einstellung für die Anzeige sichtbar zu machen, benötigt man einen besonderen Eintrag in der Registrierungsdatei. Diesen kann man mit unserem kleinen Helfer auf der Heft-CD oder auch manuell vornehmen. Klicken Sie in der Menüleiste „Start" auf „Ausführen" und geben Sie „regedit.exe" ein. Unter HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Nvidia Corporation\Global erzeugen Sie einen neuen Eintrag namens NVTweak (siehe Screenshot). Hier erstellt man einen Schlüssel namens CoolBits vom Typ DWORD und setzt den Schlüsselwert auf 3. Schon hat man in den Anzeige-Eigenschaften die Möglichkeit, die Karte zu übertakten und den Vsync zu deaktivieren. Bei den neuesten Treibern ist das die einzige Möglichkeit, diese Optionen zu erreichen, da PowerStrip noch nicht darauf angepasst ist. Falls Sie die Möglichkeit zur Übertaktung wahrnehmen, sollten Sie unbedingt darauf achten, dass Sie die Stabilität erst richtig austesten, bevor Sie die Einstellung permanent machen. Hierfür eignet sich zum Beispiel der 3D Mark 2000.

Intel-freie Hauptplatinen

Auf der Cover-CD

Wer beim Kauf seines Computers mit einer Hauptplatine ohne Intel-Chipsatz „gesegnet" wurde, muss unbedingt beachten, dass Windows meist nichts von den AGP-Fähigkeiten des Chipsatzes erfährt. Das gilt insbesondere für VIA, AMD und ALi-Chipsätze für Slot 1, Sockel 370, Sockel 7 und Slot A. In diesem Fall muss man, will man nicht einen guten Teil der Grafikleistung vergeuden, unbedingt den AGP-Treiber für den entsprechenden Chipsatz nachinstallieren. Für VIA- und AMD-Chipsätze haben wir die entsprechenden Treiber auf der Heft-CD. Unterstützung für AGP auf Sockel-7-Boards mit ALi-Chipsatz kann bei Acer Labs unter www.ali.com.tw heruntergeladen werden.

Wildes Tuning

Auf der Cover-CD

S3 hat sich in letzter Zeit den Zorn der Benutzer wegen mangelhafter Treiber-Unterstützung zugezogen. Nicht zuletzt aus diesem Grund haben freie Programmierer sich hingesetzt und ein ausgesprochen nützliches Programm namens S3Tweak geschrieben. Mit diesem Teil lassen sich fast alle Treibereinstellungen unter Benutzerkontrolle bringen und optimale Leistung für Savage-3D-, Savage-4- und Savage-2000-basierte Karten erzielen. Das Utility kann bei www.s3planet.force9.co.uk kostenlos heruntergeladen werden.



Die vom Savage 2000 angetriebene Diamond Viper II läuft mit dem S3-Metal-Treiber für Unreal Tournament deutlich schneller.

Matrox-Grafikkarten tunen

Den 3D-Karten von Matrox haftet etwas der Ruf des Braven an. Dennoch bietet die Matrox-User-Webseite (mgatools.matroxusers.com) ein sehr potentes Tuning-Utility an. Mit ihm können Besitzer von Matrox-Grafikkarten – von der originalen Millennium bis hin zur G400 – einige wichtige Leistungsfaktoren manipulieren, die sonst unzugänglich sind.

Athlon und 3D-Grafikkarten

Auf der Cover-CD

Der Athlon hat sich als Hochleistungs-Motor mittlerweile fest in die Herzen der Power-Spieler gerechnet. Probleme gibt es aber gelegentlich mit dem AMD-Hauptplatinen-Chipsatz. Wichtig ist es, immer den AGP-Miniport-Treiber zu installieren, da er nicht Bestandteil der Windows-Standardtreiber ist. Fehlt er, so gehen bis zu 25 Prozent der 3D-Leistung verloren, weil die Grafikkarte nur als PCI-Karte angesprochen wird. Besitzer der für den Athlon sehr empfehlenswerten GeForce-256-Karten sollten darauf achten, unbedingt Treiber der Version 3.62 oder neuer zu verwenden, um Abstürze zu vermeiden.



Klein, schwarz und stark wie ein Mokka: der AMD Athlon.

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.



17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	089-90005033	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 149,-	92%
VideoLogic	SonicVortex2	08/99	06103-934714	DM 159,-	84%
TerraTec	Xlerate Pro	08/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	80%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	12/99	07152-398880	DM 179,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	12/99	0211-338000	DM 99,-	79%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/2000	0211-338000	DM 699,-	94%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/2000	02102-95990	DM 680,-	94%
Elsa	Erazor X²	Neu	0241-6065112	DM 699,-	93%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	Neu	069-66982900	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/2000	02102-95990	DM 580,-	92%
Elsa	Erazor X	01/2000	0241-6065112	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 489,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 530,-	90%
Ati	Rage Fury MAXX	03/2000	089-665150	DM 599,-	83%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	08/99	02102-95990	DM 430,-	81%
Diamond	Viper V770	07/99	08151-266330	DM 350,-	80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	09/99	0180-5177617	DM 470,-	80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 499,-	80%
Diamond/S3	Viper II Z200	03/2000	08151-266330	DM 399,-	79%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	07/99	0211-338000	DM 370,-	79%
Creative	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	07/99	069-66982900	DM 399,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 299,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	01/2000	0180-5177617	DM 329,-	78%
Ati	Rage Fury Pro	12/99	089-665150	DM 350,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 369,-	77%
Elsa	Erazor III	06/99	0241-6065112	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	06/99	0211-338000	DM 250,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 229,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	12/99	08151-266330	DM 279,-	73%

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	0211-338000	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	0211-338000	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%
Logic3	Phantom 2	03/2000	02363-690	DM 80,-	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 69,-	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%
Genius	MaxFire Digital Force	03/2000	02173-974321	DM 70,-	77%
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	-	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	02/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	06/99	0211-338000	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	0211-338000	DM 229,-	85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	0211-338000	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	02/99	0211-338000	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	0211-338000	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%

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*



disc PC CD-ROM

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

Spiele-Index

Age of Empires 1 – Patch	CD
Age of Empires 2 – Spielerforum	120
Age of Empires 2 – Spielerforum	CD
Age of Wonders – Patch	CD
Age of Wonders – Demo	CD
Aktion Reaktion – Test	93
Anno 1602 – Spielerforum	126
Anno 1602 – Spielerforum	CD
Anstoss 2/3 – Spielerforum	124
Anstoss 3 – Spielerforum	CD
Anstoss 3 – Test	60
Baldur's Gate – Spielerforum	CD
Baldur's Gate – Spielerforum	102
Battlezone 2 – Tipps	157
Biing 2 – Patch	CD
BWL- und Management-Simulator – Test	89
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum	CD
C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum	116
C&C 3: Tiberian Sun – Patch	CD
Codename Eagle – Patch	CD
Cool Pool – Test	91
Crusader of Might and Magic – Tipps	157
Dark Reign 2 – Video	CD
Dark Reign 2 – Vorschau	52
Der Aufstieg Roms – Patch	CD
Devil Inside – Vorschau	40
Diablo 2 – Spielerforum	100
Die Siedler 3 – Spielerforum	CD
Die Siedler 3 – Spielerforum	122
Die Sims – Test	66
Die Sims – Tipps	139
Diplomacy – Test	89
Dr Brain und der helle Wahnsinn – Test	93
Earth 2150 – Patch	CD
Earth 2150 Spawned Version – Patch	CD
Everquest – Spielerforum	103
F1 2000 – Thema des Monats	30
F-13 – Test	91
F.A.K.K. 2 – Blickpunkt	168
FIFA 2000 – Patch	CD
FIFA 2000 – Spielerforum	CD
FIFA 2000 – Spielerforum	114
Final Fantasy VIII – Test	80
Ford Racing – Demo	CD
Funk Flitzer – Test	91
Grand Prix 3 – Thema des Monats	30
Ground Control – Video	CD
Hidden & Dangerous Fight for Freedom – Test	89
Half-Life – Spielerforum	CD
Half-Life – Spielerforum	96
Hazard – Test	87
Herrscher der Meere – Patch	CD
Herrscher der Meere – Vollversion	CD
Imperium Galactica 2 – Test	74
Imperium Galactica – Demo	CD
Interstate 82 – Tipps	157
Invictus – Test	87
Lego Racer – Tipps	157
Lego Rock Raiders – Tipps	157
Majesty – Demo	CD
Maximum Minigolf – Test	91
MDK 2 – Vorschau	46
Meridian 59 – Spielerforum	105
Need for Speed 4 – Spielerforum	CD
Need for Speed 4 – Spielerforum	110
Nerf Arena Blast – Test	90
NHL 2000 – Spielerforum	CD
NHL 2000 – Spielerforum	112
Nox – Test	76
Nox – Tipps	133
Orb – Vorschau	54
Panzer Elite – Patch	CD
Panzer Elite – Spielerforum	CD
Panzer Elite – Spielerforum	108
PC Action: The Game – Vollversion	CD
Pharaoh – Tipps	157
Planescape Torment – Patch	CD
Renegade Raiders – Test	93
Revenant – Patch	CD
Revenant – Tipps	157
RTL Skispringen – Test	91
Rune – Vorschau	44
Sid Meiers Alien Crossfire – Patch	CD
Slave Zero – Test	88
South Park Rally – Test	94
Star Trek Armada – Video	CD
Star Trek Armada – Vorschau	38
Star Trek Voyager – Vorschau	38
Star Trek: Der Aufstand – Demo	CD
StarCraft – Spielerforum	CD
StarCraft – Spielerforum	118
SWAT 3 – Close Quarters Battle – Patch	CD
SWAT 3 – Tipps	143
Tarzan – Test	91
Team Fortress – Spielerforum	96
The Art of War 2 – Test	89
The Longest Journey – Test	86
Tomb Raider 4 – Tipps	148
Tomb Raider 4 – Tools	CD
Toy Story 2 – Test	92
Ultima 9 Ascension – Patch	CD
Ultima 9 Ascension – Patch	CD
Ultima Online – Spielerforum	CD
Ultima Online – Spielerforum	104
Unreal Tournament – Patch	CD
Unreal Tournament – Spielerforum	CD
Unreal Tournament – Spielerforum	98
Urban Chaos – Tipps	157
Vampire – Video	CD
Vampire – Vorschau	48
Wheel of Time – Patch	CD
Zug um Zug – Test	93



Auf Schmusekurs mit PC Action: *Longest Journey*-Model Katja Koopmann (23) entdeckte bei ihrem Redaktionsbesuch ihre Zuneigung zu unserem Magazin. Wenn Katja mal nicht als April zwischen den Welten Stark und Arcadia unterwegs ist, fährt sie gerne Motorrad, treibt viel Sport, spielt Klavier und übt sich in klassischem Gesang.

Fundsachen

Unser Leser F. Schweikert traute seinen Augen nicht: „Als ich vorhin *Rollercoaster Tycoon – Added Attractions* spielte, machte ich eine seltsame Entdeckung: Die Besucher des Parks sehnten sich wohl nach mehr Achterbahnen, so dass sie einfach einige Achterbahnwagen zum Autoskooter transportierten, um dort damit zu fahren. Ich werde versuchen, diese geniale Idee zu vermarkten, um für den Rest meines Lebens auf der faulen Haut liegen zu können."



Worte des Monats

Eigentlich ist es seltsam, dass sich die Entwicklung von Activisions Vorzeige-Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade* so lange hinzieht. Glaubt man Projektleiter Ray Gresko, müsste es buchstäblich ein Kinderspiel sein, *Vampire*-Levels zu designen:

„Mit unseren Tools einen Level zu kreieren, ist so ähnlich, wie wenn man aus Legosteinen etwas zusammenbaut!"



In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 15. MÄRZ

Dark Project 2



Der Meisterdieb kehrt zurück! Statt plumper Ballerei ist bei Looking Glass' zweiter Räubermär wieder Feingefühl, List und Tücke angesagt.

Daikatana



Eine unendliche Geschichte: Wird es ION Storm diesmal gelingen, den angekündigten Release-Termin für *Daikatana* einzuhalten? Wir wollen uns mal optimistisch geben ...

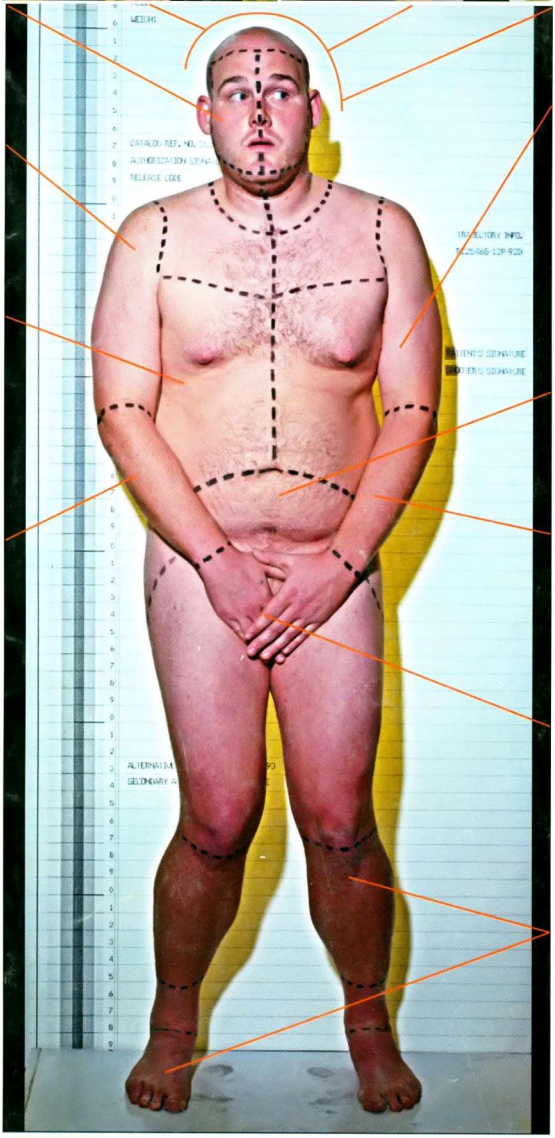
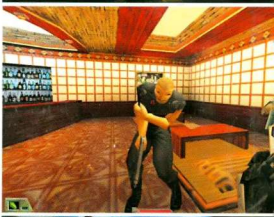
AUSSERDEM ...

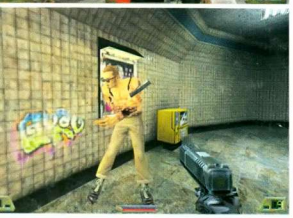
Tipps und Tricks zu Anstoss 3, Die Sims, Final Fantasy VIII und vieles mehr ...


KA 52:Team Alligator:
TRAUST DU DICH HIER VORN' ZU SITZEN?
KA 52
:TEAM ALLIGATOR
TEAM COMBAT SERIES
NIEMAND SAGTE, DASS ES EINFACH WIRD!
HÖR' AUF ZU SPIELEN UND MACH' ENDLICH ERNST! AN DER SPITZE ZU STEHEN IST KEIN SPIELCHEN! ERST RECHT NICHT ALS KOMMANDANT VON TEAM ALLIGATOR. DU FLIEGST MIT 180 SACHEN DIREKT INS FEINDLICHE KREUZFEUER, KOMMANDIERST DEINE BODENTRUPPEN WÄHREND DU KOMPLIZIERTE AUSWEICH-MANÖVER STARTEST UND FUNKST GLEICHZEITIG DEINEN TEAM-KAMERADEN DIE NEUESTE KAMPFFORMATION. KRIEGST DU'S HIN, WIRD'S ERNST: DAS GEFECHT BEGINNT!
ERHÄLTLICH AB FEBRUAR 2000
SIMIS
PC CD
WWW.GTINTERACTIVE.DE
• NEUARTIGE GRAFIK-ENGINE FÜR REALISTISCHES GAMEPLAY
• MEHRSPIELER-MISSIONEN ÜBER NETZWERK UND INTERNET
• ZWEI HAUPTOFFENSIVEN MIT MEHR ALS 100 MISSIONEN
• INTERAKTION MIT FLUG- UND LANDKRÄFTEN IN ECHTZEIT
• TAKTISCHES UND STRATEGISCHES KAMPFMANAGEMENT
• TEAM-MANAGEMENT: BEWEISE FÜHRUNGSQUALITÄTEN
• BEHERRSCHE BIS ZU 16 HUBSCHRAUBER
• FÜHRE ÜBER 60 BODENEINHEITEN









Soldier of Fortune © 1999 Activision, Inc. Entwickelt von der Raven Software Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision, Inc. Soldier of Fortune® ist ein eingetragenes Warenzeichen der Omega Group Ltd. Das Produkt enthält von id Software lizenzierte Softwaretechnologie ("Id Technology"). Id Technology © 1997 id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.