06/2000

Getestet: Starlancer • MDK 2 • Soulbringer • F1 World Grandprix u.v.m.

# PC ACTION

Lust auf Computerspiele.

M 9,99 ös 80,- sfr 9,90 ltr 225,- hfr 225,- hfl 12,60 ISSN 0946-6290
dkr 40,- Lit 12.000 DR 1.600 Pts 950,- B 50027

mit 2 CDs

VOLLVERSION SPEEDBUSTERS

Erstmals getestet:

## Daikatana

## EURO 2000

esser als ihr Ruf? Das tot geglaubte Action-
iel und der nächste FIFA-Klon im Härtetest.

## Hotline-Test

elche Spiele-Hotlines sind ihr Geld wert?

MO-PREMIERE
NASCAR Legends
enn-Spezialist Papyrus versetzt
e in die Power-Cars der 70er

MO-PREMIERE
unship!
ie neue Referenz
r Helikopter-
mulationen

MO-PREMIERE
chyon
eltraum-Action
la Wing
ommander

CompuServeOffice.
Anmeldenummer: 145193

VOLLVERSION
SpeedBusters
allharte Rennaction mit
olen Autos + vielen Strecken

XKLUSIV-VIDEOS
Alarmstufe Rot 2
ampire • Diablo 2 + fünf weitere Videos

PER-TOOLS FÜR IHRE LIEBLINGSSPIELE AUF CD
nstoss-3-Patch, C&C-3-Editor, Neue Figuren für die Sims,
TA-2-Manager, Einzelspieler-Episoden für Half-Life, Porsche
93 und 996 für Need for Speed, Mods und Maps für UT.

Das Pokémon-Phänomen
*Machen die Comic-Monster jetzt auch uns PC-Spieler verrückt?*

*Buffy – The Vampire Slayer*

## BEISS MICH!

**TV-Nymphe Sarah Michelle Gellar pfählt Vampire jetzt am Monitor**

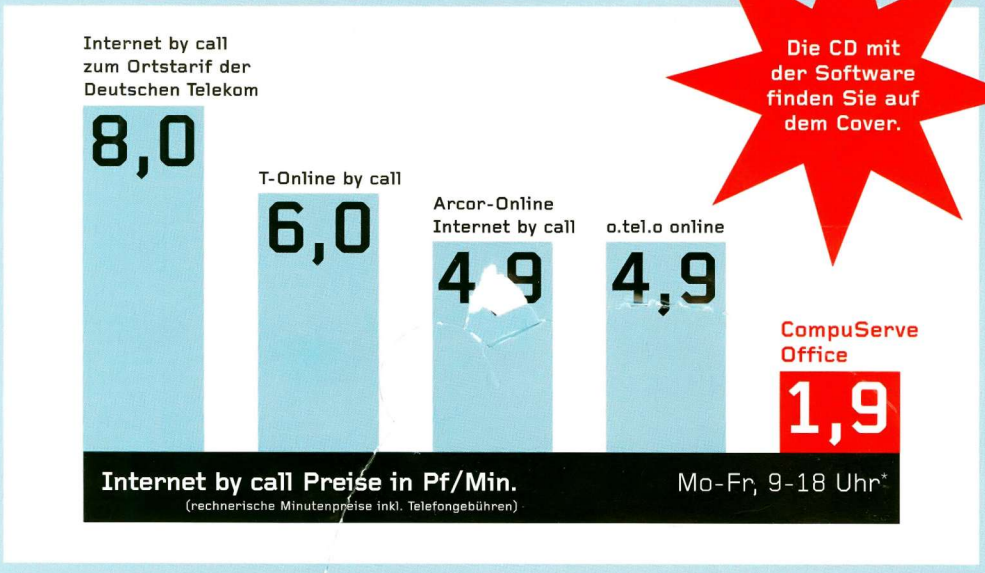
4 395002 709997 06

80 Seiten Spieletipps: Messiah • Dark Project 2 • Star Trek Armada • C&C Feuersturm u.v.m.

Nie wieder Nachtschicht.

CompuServeOffice

# Der Tag ist günstig. Wechseln Sie Ihren Internet-Zugang.




Die CD mit der Software finden Sie auf dem Cover.

**COMPUSERVE OFFICE:**

- Keine Grundgebühr
- Keine Einwahlgebühr
- Keine Vertragsbindung
- Keine Mindestnutzung
- 9-18 Uhr* für 1,9 Pf/Min.
- Inklusive Telefongebühren

**INKLUSIVE:**

- E-Mail + Instant Messenger
- 20 MB Homepage
- WebManager
- FinanzWelt
- ComputingWelt
- Weitere Specials

Gleich anmelden unter **0800 5 111 777** oder sofort downloaden in weniger als 2 Min. unter

**www.compuserve.de**

* Keine weiteren Kosten, es gilt die CompuServeOffice Garantie: jederzeit kündbar, 1,9 Pf/Min von 9 bis 18 Uhr, 4,9 Pf/Min von 18 bis 9 Uhr, 3 Min.-Taktung.

# Die Stadt der Engel

Sie kennen das Sprichwort mit den auf dem Tisch tanzenden Mäusen und der aus dem Haus gegangenen Katze? Dann können Sie sich auch genau vorstellen, was sich gerade jetzt in der PCA-Redaktion abspielt ...

**Sechs Redakteure im Jubel-Chor:** JAAAA! WIR KRIEGEN DIKTATOR-FREI!!!

**Christian M:** Kollege Bigge? Haben Sie das gehört? Wir sind noch gar nicht richtig in Los Angeles, schon macht die Rasselbande wieder Radau.

**Christian B:** Haben Sie denn bei Ihrer monatlich schwingenden Eisenknute etwas anderes erwartet? Was glauben Sie, was hier nächste Woche abgehen wird, während wir schwitzend durch die E3-Messehallen hetzen?

**Sechs Redakteure im Jubel-Chor:** AUF WIIIIIIEDERSEEEEEHN!!!

**Christian M. (stürmt maßregelnd zurück):** GRMPF!

**Christian B.:** Moment, Müller, nun mal langsam. Lassen Sie die doch! Den großen Krach heben wir uns für nächste Woche auf. Wenn unsere kleinen Strolche die zwölfseitige Aufgabenliste nicht abgearbeitet haben, dann wird's lustig.

**Christian M. (schwelgt):** Sie haben Recht, stimmt. Außerdem: Spiele, die die Welt noch nicht gesehen hat, Santa Monica Beach, 25° Grad Sonne, langbeinige kalifornische Schönheiten, Partys ...

**Christian B.:** Hehe, Los Angeles, die Stadt der Engel eben!

**Sechs Redakteure im Jubel-Chor:** ZWEI MARK ZWANZIG DER DOLLAAAAR!!! ZWEIMAL ELF STUNDEN FLUHUUUUUUG!

**Christian M.:** Oh Gott ... Fränkel, Sie zieht es doch immer in die Neue Welt! Wollen Sie nicht an meiner Stelle ...?

**Christian M.** *dreht sich fragend um und blickt ins Nichts. Ins Nichts? Nicht ganz. In weiter Ferne erkennt er sechs Redakteure um einen Biertisch versammelt, die laut und euphorisch vor sich hingrölen:* FREIIIIIHEIIIIIT! FREIIIIIHEIIIIT!



Foto: Dirk Kartscher, Titelfoto: © Corbis Sygma

## Die Redaktion



**Christian Müller, 32**
**Actionspiele, Simulationen**
hat Spam-E-Mails schon immer gehasst und wird den Regel-Assistenten seines Outlook-Clients weiter malträtieren.



**Christian Bigge, 33**
**WiSims, Sport- und Rennspiele**
ist viren- und sonderheftgeschädigt und sehnt sich nach ein paar beschaulichen Tagen auf der E3!



**Alexander Geltenpoth, 26**
**Strategie, Rollenspiele**
prüft schon mal Angebote für Klimaanlagen, um während der Hitzewelle nicht in Lethargie zu verfallen.



**Herbert Aichinger, 38**
**Action- und Strategiespiele, Adventures**
würde zur Zeit am liebsten wieder in Spargel baden und wirft schon mal den Grill für die Bratwürste an.



**Harald Fränkel, 30**
**Actionspiele, Sportspiele**
klickt keine Liebes-Mails an, weil er weiß, dass ihn ohnehin keiner liebt. Dafür hat aber die Streethockey-Punkterunde wieder begonnen.



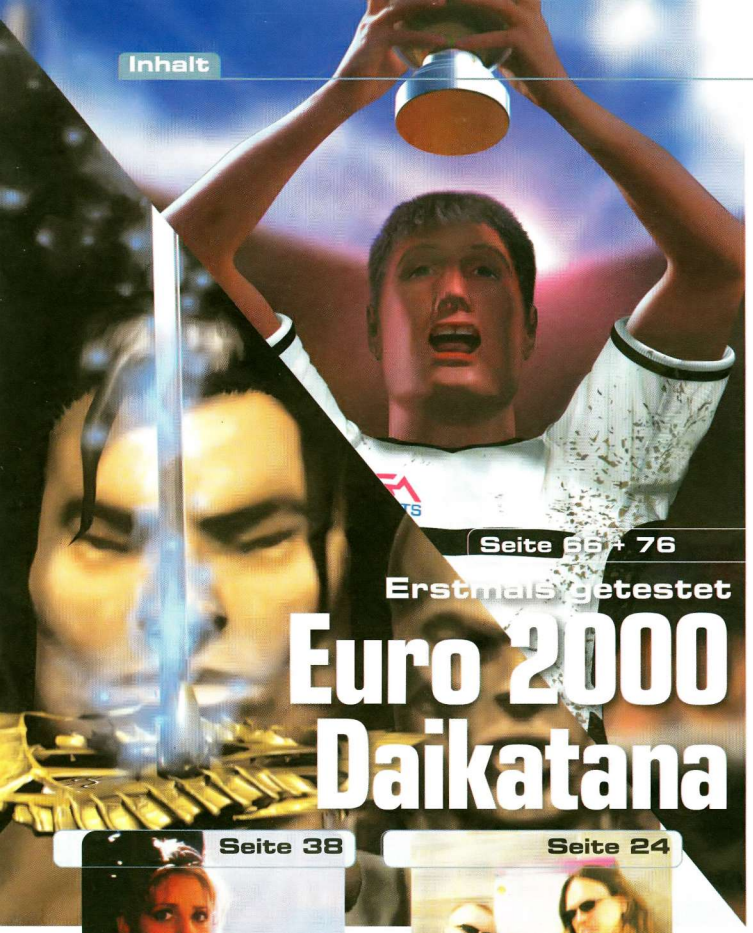
**Joachim Hesse, 25**
**Action, Rennspiele und Adventures**
hat sich für die *Evil Dead*-Vorschau die Filmtrilogie morgens um acht im schnellen Vorlauf noch einmal angesehen.



**Dirk Gooding, 27**
**Actionspiele, Strategie, Simulationen**
erholt sich noch von seinem Besuch in San Francisco und bereitet einen Workshop zum Verschönern von Screenshots vor.



**Christian Sauerteig, 19**
**WiSims, Renn- und Sportspiele**
wird garantiert nie wieder eine E-Mail mit dem Betreff „I love you!" anklicken und freut sich, dass die Biergarten-Saison endlich eingeläutet wurde.



Seite 66 + 76

Erstmals getestet

# Euro 2000 Daikatana

Sehen Sie selbst, was Sie von Ion Storms tot geglaubtem *Daikatana* und *Euro 2000*, Electronic Arts drittem Fußballspiel innerhalb von Jahresfrist, erwarten dürfen.

Seite 38



## Buffy – The Vampire Slayer

Während Hauptdarstellerin Sarah Michelle Gellar wöchentlich noch beim Fernsehsender Pro 7 auf Vampirjagd geht, bastelt Fox Interactive bereits an Buffys Auftritt in einem 3D-Action-Adventure.

Seite 24



## Der große Hotline-Test

Werden wir abgezockt? PC Action hat für Sie bei den Spiele-Hotlines der wichtigsten Hersteller durchgeklingelt, sich ausführlich beraten lassen und wäre in der Dienstleistungswüste fast verdurstet.

### Rubriken


Auftakt ... 3
Bestseller ... 168
Cover-CD-ROM ... 161
Die letzte Seite ... 194
Die Redaktion ... 3
Fehlstart ... 166
Hardware-Referenzen ... 192
Hit-Countdown ... 169
Hotlines ... 169
Impressum ... 103
Inhaltsverzeichnis ... 4
Inserentenverzeichnis ... 175
Leserbriefe ... 172
So werten wir ... 64


### Aktuelles


Actionspiele ... 8
Adventures ... 10
Blockbuster ... 6
Budgetspiele ... 18
Onlinespiele ... 19
Rollenspiele ... 10
Simulationen ... 12
Spiele-Industrie ... 22
Sportspiele ... 14
Strategiespiele ... 16
Vermischtes ... 20
Wirtschaftssimulationen ... 16


### Blickpunkt


Der große Hotline-Test ... 24
Pokémon – das Phänomen ... 34
Traumberuf Game-Designer ... 30


### Gewinnspiel


Mucklefiguren – Spiele-Charaktere zum Anfassen ... 178


### Vorschau


TITEL: THEMA DES MONATS:
Buffy – The Vampire Slayer ... 38
Sarah Michelle Gellar: FOX Interactive lässt den blonden TV-Engel jetzt am PC Vampire pfählen.
Battle Isle 4 ... 49
Blue Byte startet in die vierte Strategie-Runde.
C&C Alarmstufe Rot 2 ... 46
Westwood überrascht mit einer schnellen Fortsetzung seiner Command & Conquer-Saga..





C&C Renegade ..... 54
Das Command & Conquer-Universum breitet sich weiter aus: 3D-Action als GDI-Einzelkämpfer.

Evil Dead ..... 62
Da tanzen die Teufel: THQ bastelt an der PC-Umsetzung des berüchtigten Schocker-Films.

Grandprix 3 ..... 52
Enthüllungsbericht aus den Entwicklungsstudios: Neue Bilder, Infos und Interviews.

Pool of Radiance 2 ..... 60
Der Rollenspiel-Klassiker von SSI erhält nach fast zehn Jahren einen Nachfolger.

Swing! Entertainment ..... 50
Der neue deutsche Spiele-Publisher präsentiert seine PC-Spiele.

Vampire – Die Maskerade ..... 42
Wir haben die erste lauffähige Version des hoch gelobten Rollenspiels für Sie Probe gespielt.

Wizzards & Warriors ..... 61
Zurück zu den Anfängen: Ein klassisches Rollenspiel aus der Ich-Perspektive in zeitgemäßem Gewand.


## Tests


TEST DES MONATS: EURO 2000 ..... 66
Big Brother – The Game ..... 100
Business Tycoon ..... 74
Crusaders of Might & Magic ..... 92
Daikatana ..... 76
Der Fluch der Azteken ..... 102
Der Klomanager ..... 74
Deutschland Europameister ..... 74
Die Rache der Sumpfhühner ..... 100
Disneys verrückte Spielesammlung ... 100
Everquest – Ruins of Karnak ..... 102
F1 World Grandprix 99 ..... 72
Flying Heroes ..... 86
Lemmings Revolution ..... 98
Martian Gothic ..... 87
MDK 2 ..... 88
Might & Magic 8 ..... 94
Shogun ..... 96
SimCity 3000 Unlimited Deutschland .. 102
Soulbringer ..... 93
Starlancer ..... 80
Starship Soldiers ..... 102
UEFA Manager 2000 ..... 74
Urlaubs Raser ..... 102
Virtual Skipper ..... 100
Wallstreet Tycoon ..... 74
You don't know Jack 3 ..... 100


## Spielerforum


Age of Empires ..... 122
Anstoss ..... 128
Command & Conquer ..... 118
Diablo 2 ..... 125
Die Siedler 3 ..... 124
Die Sims ..... 126
Everquest ..... 109
Flugsimulationen ..... 110
GTA 2 ..... 116
Half-Life ..... 104
Need for Speed ..... 112
NHL 2000 ..... 114
Starcraft ..... 120
Ultima Online ..... 108
Unreal Tournament ..... 106


## Spieletipps

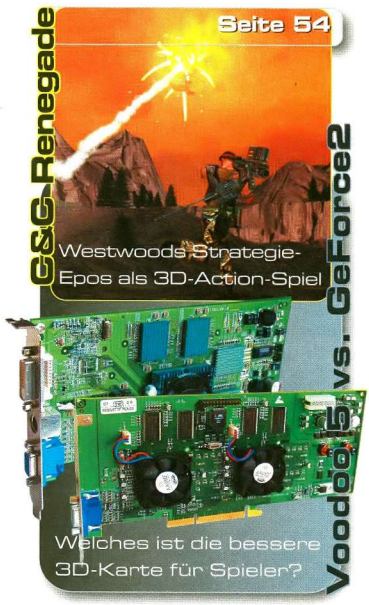

C&C: Feuersturm ..... 151
Dark Project 2: The Metal Age ..... 145
Kurztipps ..... 157
Messiah ..... 139
Star Trek Armada ..... 133
Thema Technik ..... 159


## Hardware


Aktuelles: Hardware ..... 182
Produktneuheiten speziell für Spieler

Test: Geforce2 gegen Voodoo5 ..... 184
Die nächste 3D-Grafikkarten-Generation im direkten Spieletauglichkeits-Vergleich

Test: Spiele-PCs ..... 190
Traum-Komplett-System für Berufs-Zocker


## Heft-CDs

### Vollversion-CD



**Vollversion: SpeedBusters**
PC Action und Ubi Soft bringen knallharte Renn-Action à la *Need for Speed* auf Ihre Bildschirme. Zahlreiche Strecken, rasante Autos und irrwitzige Verfolgungsfahrten lassen Tastatur und Lenkrad glühen.

### Cover-CD



**Gun Ship!, Tachyon, NASCAR Legends:** Drei der insgesamt acht Demos sind unveröffentlichte Spiel-Versionen. Außerdem finden Sie in unserer 15-minütigen Videoshow exklusive Filmbeiträge über *Alarmstufe Rot 2*, *Diablo 2*, *Arcatera* u. v. m.

# The Blair Witch Project: Rustin Parr

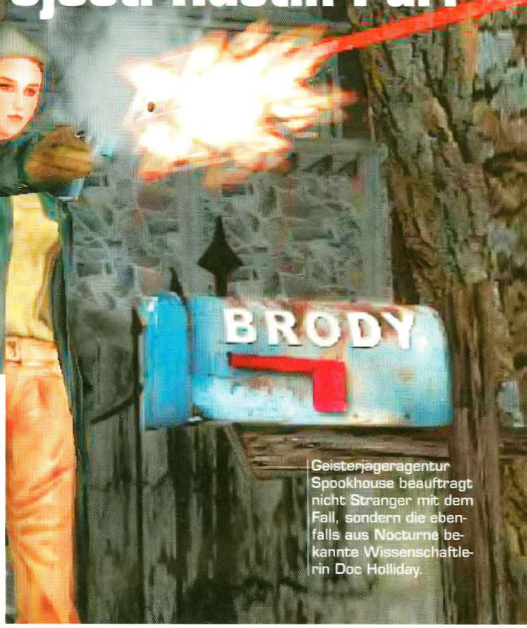
**Action-Adventure** **Die Nocturne-Macher starten durch**

Die Arbeiten an der ersten von drei geplanten Episoden zum Budgetkinohit *Blair Witch Project*, die alle auf einer verbesserten *Nocturne*-Engine (Test in PCA 12/99) basieren, gehen voran. Terminal Reality orientiert sich bei *The Nocture Chronicles: Rustin Parr* hauptsächlich an der im Internet publizierten Hintergrundstory des Hexenmythos: Im Jahr 1940 erforschen Sie, ob Einsiedler Parr wirklich von der Blair-Hexe besessen ist und sieben Kinder ermordet hat. Der Spieler untersucht das aus dem Film bekannte Dorf, den Wald und zahlreiche neue Plätze. Hinzu kommen Gerätschaften wie beispielsweise ein Kompass. **jh**

**Info: www.godgames.com/games/blair**



Welches Rätsel birgt die Kirche? Rustin Parr wird mit zirka 20 Stunden Spielzeit deutlich kürzer ausfallen als Nocturne.




Geisterjageragentur Spookhouse beauftragt nicht Stranger mit dem Fall, sondern die ebenfalls aus Nocturne bekannte Wissenschaftlerin Doc Holliday.

# Heavy Metal F.A.K.K.²

**Actionspiel** **Zusammenarbeit mit PC Action**

Ritual Entertainment setzt alles daran, dass *Heavy Metal F.A.K.K.²* in Deutschland keinesfalls indiziert wird. Die Verantwortlichen informierten sich kürzlich bei unserer Redaktion, welche Maßnahmen dafür nötig sind. Eine umfangreiche Zensur erscheint indes kaum nötig, denn Heldin Julie bekämpft während ihres Abenteuers nur bösartige Außerirdische und keine Menschen. Nach wie vor visieren die Macher als Veröffentlichungstermin den September an. **hfr**

**Info: www.ritual.com**



Das erste Bild, das Julie im knappsten ihrer Kampfanzüge zeigt: Mit dem Flammenschwert hackt sie auf ein Baummonster ein.

# Max Payne

**Action-Adventure** **Unglaubliche Auferstehung**

Dank einer selbst auferlegten „Nachrichtensperre" war es um Remedys Adventure-Shooter *Max Payne* über ein Jahr lang mehr als ruhig. Kurz vor der E3-Messe wurden jetzt zwei neue Screenshots freigegeben, die den Grund für die lange Sendepause belegen sollen: Remedys Grafikengine ist im letzen Jahr einer kräftigen Frischzellenkur unterzogen worden. Ob das Ergebnis allerdings wirklich so fotorealistisch ist wie die Bilder, werden wir erst in unserem Messebericht in der nächsten Ausgabe aufklären können. **cm**

**Info: www.maxpayne.com**




Zu schön, um wahr zu sein? Die neuen Max-Payne-Screenshots sind entweder getürkt oder ihrer Zeit voraus.

# Wir haben kräftig am Preis gedreht.




inkl. Telefongebühren

| |
|---|
| Im Focus-Test Nr. 9/2000: 59 Provider im Test. |
| **Kategorie Bester Internet-Provider:** Platz 2 |
| **Kategorie Günstigster Anbieter:** Platz 1 für Wenignutzer. Platz 1 für Gelegenheitssurfer. Platz 5 für Intensivnutzer. |

**Der faire Internet Provider.**

**Von Mo-Fr ab 18 Uhr und das ganze Wochenende. Sonst 3,88 Pf/Min.**

- 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



**Keinen Bock auf Böcke**

*Warum melden sich Computerspielerinnen so selten zu Wort? Immer wieder stellen sich Männer diese Frage – ich nehme mich da nicht aus. Die Reaktionen auf unseren Artikel „Club der Teufelinnen" in der vergangenen Ausgabe hat Antworten gegeben. Unsere Interviewpartnerinnen bekamen viele Mails (bis zu 500!), wobei die meisten sehr nett waren. Doch leider gibt es immer wieder männliche Subjekte, deren Hirn an der Körpermitte baumelt. Eines „unserer" Mädels erhielt z. B. eine Nachricht, deren Inhalt ich nicht mal entfernt andeuten möchte. Tanja, Sandra und Katrin (vgl. PCA 5/2000) sind wahrlich nicht auf den Mund gefallen, stehen über solchen Vorfällen und können sich wehren. Trotzdem kann ich verstehen, wenn eine Frau keinen Bock auf dumme Anmachen hat.*

**Harald Fränkel**

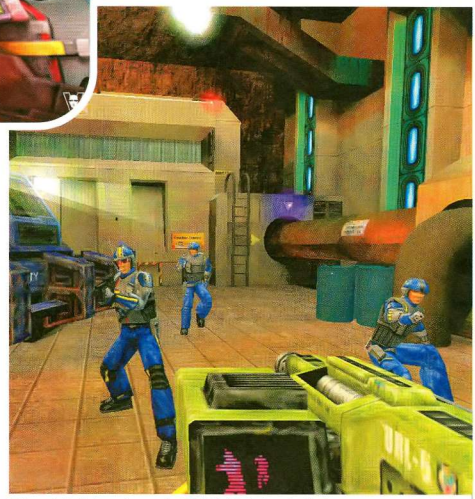


# FPS

**Ego-Shooter** **Volition geht fremd**

Die Firma Volition, vor allem bekannt durch die *Descent*- und *Freespace*-Weltraumflieger, „geht fremd" und entwickelt einen bodenständigen Ego-Shooter. Kurios: Es gibt zwar bereits erste Screenshots, aber noch keinen Titel für das Spiel. Deshalb nennen es die Entwickler sinnigerweise FPS (First Person Shooter). Auch über den Inhalt ist noch nichts bekannt. Allerdings suchen die Jungs noch einen Level-Designer. Wer sich berufen fühlt und für fähig hält, werfe einen Blick auf http://www.volition-inc.com/v_employment.cfm.

**Info: www.volition-inc.com**



Offensichtlich geht es bei FPS (Arbeitstitel) darum, gegen die Polizei zu kämpfen: Auf dem großen Bild zielt der Spieler mit einer Megawumme auf drei Ordnungshüter. Der kleine Screenshot zeigt anrückende Verstärkung.

# Return to Castle Wolfenstein

**Ego-Shooter** **Zu hart für Deutschland**

Activision hat zwischenzeitliche Überlegungen, den Ego-Shooter *Return to Castle Wolfenstein* doch in Deutschland zu veröffentlichen, endgültig verworfen. Es würde zu viel Zeit und zu viel Geld verschlingen, das Spiel entsprechend zu entschärfen, sagte ein Firmensprecher auf Anfrage – der Vorgänger wurde hier zu Lande bekanntlich beschlagnahmt. Den ersten Screenshot wollten wir Ihnen trotzdem nicht vorenthalten.

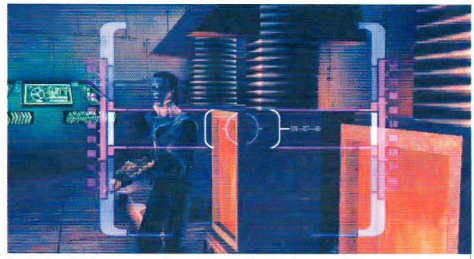
**Info: www.activision.com/investor/pressreleases/149.html**



Eine Seilbahn führt direkt in die Burg Wolfenstein.

# DS9 – The Fallen

**Actionspiel** **Wer ist Ihr Lieblings-Charakter?**



Im Scharfschützenmodus wird in die Ich-Perspektive geschaltet.

Noch mehr Futter für *Star Trek*-Fans: Im September soll das Actionspiel *DS9 – The Fallen* erscheinen. Sie steuern aus der Verfolgerperspektive Ihren Lieblingscharakter (z. B. Kira Nerys, Worf, Captain Sisko) nicht nur durch die Station Deep Space Nine, sondern ballern sich auch in Außenszenarien durchs Leben. Das Spiel basiert auf der *Unreal*-Engine.

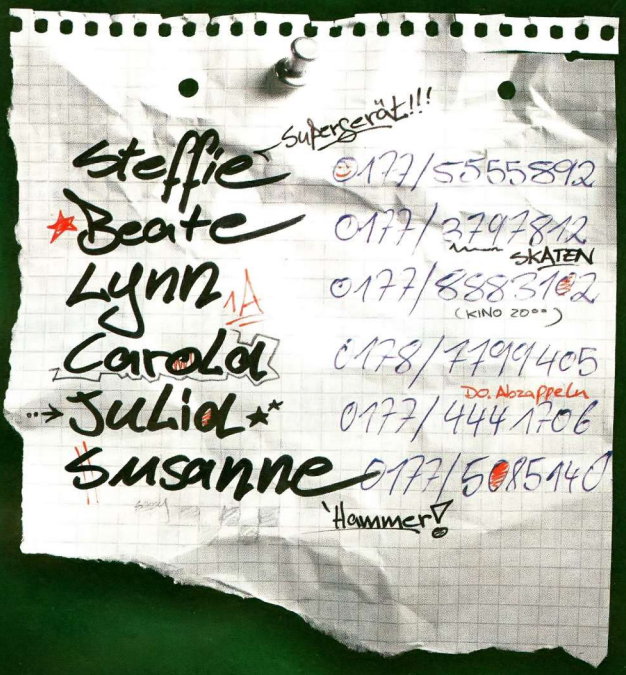
**Info: www.simonsays.com**

## Außerdem

/// Es wird wohl nie wieder Spiele zu **Battlezone**, **Interstate** und **Heavy Gear** geben: Activision hat die Serien eingestellt, weil die Absatzzahlen zu gering waren. /// Die ersten Mods für **Soldier of Fortune** rollen demnächst an. Geplant ist u. a. eine *Team Fortress*-Variante. /// Im Juni soll eine **Zusatz-CD** zum aktuellen, indizierten Ego-Shooter von **id-Software** erscheinen. /// Electronic Arts hat ein Actionspiel angekündigt, das auf einer Kurzgeschichte von **Clive Barker** und auf der **Unreal**-Engine basieren soll. ///

# Nur bei Free & Easy*: alle Freunde zum günstigen Kurs!

[Highlights im High Quality Net: Free & Easy]







High QUALITY Net

- Jederzeit für 5 Pf./10 Sek. netzintern mobil telefonieren*.
- Keine Vertragsbindung
- Keine Grundgebühr

*Gilt nur für die Free & Easy Weekend Card

Infoline: 0 18 03-177 177 oder Internet www.eplus.de

e·plus

*So nah, als wär man da*

## Ich mein' ja nur



**Geht's noch blöder?**

*Wie erwartet, konnte Harald dem schnell zwecks Abzockerei hingerotzten Big-Brother-Spiel nur mit einem Verriss gerecht werden. Der Hersteller wird sicher trotzdem auf seine Kosten kommen. Aus Sch... Geld machen, das ist ja mehr oder weniger das Grundprinzip des ganzen BB-Spektakels. Auch der wegen seiner bodenlos blöden Sprüche zum Volkshelden hochstilisierte Zlatko kann jetzt für einige Zeit von diesem Prinzip zehren. Da kokettiert einer mit seiner Dummheit und wird damit zum Star. „Wenn die Sonne der Kultur niedrig steht, werfen selbst Zwerge einen Schatten", sagte mal ein intelligenter Zyniker namens Karl Kraus. Kleiner Trost: Phänomene wie das Gedöns um die Voyeur-Show in RTL II sind meist erfreulich kurzlebig ...*

**Herbert Aichinger**

# Titanium Angels

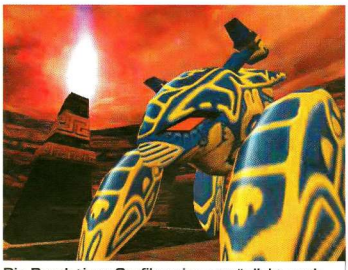
**Action-Adventure** **Nieder mit der Diktatur!**

SCis Action-Adventure *Titanium Angels* versetzt Sie in eine Welt der Zukunft, in der sich vier Rassen einen erbitterten Überlebenskampf liefern. Die abgebrühte Söldnerin Carmen Blake übernimmt den Auftrag, der militaristischen Gewaltherrschaft von Elegia Furie ein Ende zu bereiten. Eine unglückliche Wendung führt dazu, dass sie den geballten Streitkräften der Diktatur praktisch alleine gegenübersteht. Carmen nimmt trotzdem den Kampf auf ... *Titanium Angels* spielt sich aus der Perspektive der dritten Person. Man steuert je nach Situation einen von zwei verschiedenen Charakteren. SCi möchte dem Spieler mit einem intuitiven Interface und einer gut ausbalancierten Lernkurve den Einstieg in das Abenteuer so komfortabel wie möglich machen. Die Veröffentlichung des Spiels ist für das 4. Quartal 2000 geplant.

**Info: www.sci.co.uk**



In Titanium Angels steuern Sie die Heldin Carmen Blake aus der 3rd-Person-Perspektive.



Die Revelations-Grafikengine ermöglicht auch die Darstellung von abgerundeten Oberflächen.

## Außerdem

/// Die Veröffentlichung von **TechnoMage** verzögert sich voraussichtlich auf das 3. Quartal 2000. Laut **Sunflowers** sollen vor allem Gameplay und Benutzerführung noch weiter perfektioniert werden. /// **Blue Byte** arbeitet an **Dragon's Lair 3D**, einer zeitgemäßen Neuauflage des Spielhallen-Klassikers von 1983. Sämtliche Charaktere wurden von **Don Bluth** (*Feivel der Mauswanderer*) entworfen. Erscheinen soll das Spiel im 1. Quartal 2001.

# Escape from Monkey Island

**Adventure** **Affentheater in 3D: LucasArts' Piraten beleidigen wieder!**



Szenen einer Ehe: Wenn Guybrush mal nicht so will wie Elaine, weiß die flotte Gouverneurin sich mit handfesten Argumenten durchzusetzen.

Der Möchtegern-Pirat Guybrush wird ab Oktober 2000 zum vierten Mal die Rechner der Adventure-Freaks unsicher machen: Elaine und Guybrush kehren von ihrer Hochzeitsreise zurück, um festzustellen, dass der schmierige Charles L. Charles Elaine aus dem Gouverneurs-Amt verdrängen will. Beleidigungen en masse, unkonventionelle Puzzles und abgedrehte Seeräuber-Späße sollten in *Monkey Island 4* selbstverständlich sein. Entwickelt wird die Piratenmär von dem Team, das vor Jahren mit *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* von sich reden machte. Zum ersten Mal präsentieren die windgegerbten Piraten ihre Holzbeine dreidimensional vor gerenderten Hintergründen.

Info: www.lucasarts.com

Wie in Grim Fandango werden 3D-Spielfiguren in gerenderten Hintergründen platziert.

# Na, Lust auf ein kleines Abenteuer?

## Oder dürfen es auch vierzehn sein?

**Spiele-Hotline**
0190/824 662
DM 3,63/Min.
7 Tage
8.00 - 24.00 Uhr
Tipps · Cheats · Komplettlösungen




**Dunkle Manöver 2**
PC-Strategie



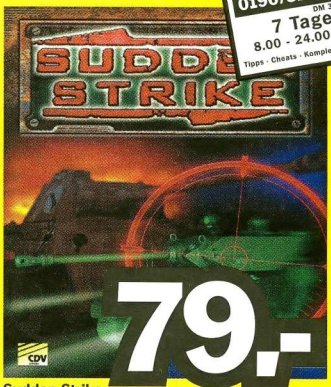

**Prince of Persia 3D**
PC-Action




**Panzer General IV**
PC-Strategie




**Metal Knight**
PC-Strategie




**Sudden Strike**
PC-Echtzeit-Strategie

voraussichtlich ab 12.05.00 erhältlich




**Gunship**
PC-Simmulation

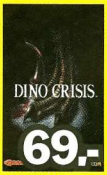



**Simon the Sorcerer 3D**
PC-Abenteuer

voraussichtlich ab Mitte Mai erhältlich




**MDK 2**
PC-Action




**Dino Crisis**
PC-Action




**Arcatera**
PC-Action

voraussichtlich ab Mitte Mai erhältlich




**Daikatana**
PC-Shooter

voraussichtlich ab Mitte Juni erhältlich




**Dark Reign 2**
PC-Strategie




**You don't know Jack 3**
PC-Wissenspiel




**Might&Magic Millenium**
PC-Spielesammlung

## HIER SIND DIE GUTEN:

**ProMärkte:**

10365 Berlin-Lichtenberg
10365 Berlin-Lichtenberg
10719 Berlin-Charlottenburg
12055 Berlin-Neukölln
12277 Berlin-Marienfelde
12351 Berlin-Gropiusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13187 Berlin-Pankow
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
16356 Eiche
03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna
04509 Wiedemar
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
14473 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28207 Bremen
28259 Bremen/Huchting
28277 Bremen
38820 Halberstadt
38300 Wolfenbüttel
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
99734 Nordhausen
67059 Ludwigshafen
67065 Ludwigshafen
67346 Speyer
67549 Worms
68161 Mannheim
68163 Mannheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Rot
69115 Heidelberg
69123 Heidelberg
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
94315 Straubing
84030 Landshut
90429 Nürnberg
90482 Nürnberg
92637 Weiden
93051 Regensburg
94032 Passau
94469 Deggendorf
95326 Kulmbach
95615 Marktredwitz

**MakroMärkte:**

01589 Riesa
22525 Hamburg
22869 Schenefeld
24768 Rendsburg
26789 Leer
30517 Hannover
40878 Ratingen
42853 Remscheid
46395 Bocholt
49074 Osnabrück
67433 Neustadt an der Weinstraße

KLICK MICH: www.promarkt.de

KLICK MICH: www.makromarkt.de

**ProMarkt MakroMarkt**

Wir sind die Guten.

## Ich mein' ja nur



**Aus Alt mach Neu**

*Seufz! Als Digital-Pilot hat man sich ja schon damit abgefunden, dass das Simulations-Genre nicht gerade üppig bestückt ist. Die drei, vier Titel, die pro Jahr noch veröffentlicht werden, kann sich ja wirklich jeder Flugschüler merken. Vielleicht kommt es deshalb gerade jetzt in Mode, dass die wenigen in der Produktion verbliebenen Spieletitel kurzerhand auch noch einfach umbenannt werden. Ganz schön clevere Schlingel, diese Spiele-Hersteller, was? EF 2000, Typhoon, Attack Squadron, Flight Combat: vier Namen, zwei Spiele. Ich bezweifle, ob man so die schwindende Fan-Gemeinde bei der Stange halten kann. Wie wäre es denn, wenn die Damen und Herren Spiele-Entwickler, statt sich neue Namen zu überlegen, mal wieder etwas frischen Wind in ihre Design-Konzepte bringen würden?*

**Christian Müller**

# B17 Flying Fortress 2

**Flugsimulation Historisch** **Verspätungen im Flugplan der fliegenden Festung**

Die Veröffentlichung der MicroProse-Simulation *B17 Flying Fortress 2* verzögert sich. Grund dafür sind Probleme mit dem Netzwerk- und Internetspiel sowie weitere Abstimmungsarbeiten am Flugmodell. In jedem Fall will man das Spiel noch in diesem Jahr fertig stellen. In dem WW-II-Szenario schlüpfen Sie in die Rolle eines Captains der Royal Airforce, der sowohl für eine B17-Maschine als auch für neun Crew-Mitglieder an Bord verantwortlich ist. Deshalb steht nicht nur fliegerisches Können im Mittelpunkt, sondern Sie müssen Ihre Jungs auch wieder heil nach Hause bringen, um ein erfolgreicher Bomber-Boss zu werden.

Info: www.microprose.de



Eine Jäger-Salve hat den Navigations-Offizier getroffen. Erschrocken dreht sich einer der Bordschützen um.



Eine abgeschossene BF-109 jault dem Erdboden entgegen. Durch die Verwendung der Bump-Mapping-Technologie und ausgeklügelte Schattenwurf-Berechnungen zeichnet die B17-Grafik ein faszinierend plastisches Landschaftsbild.

# Typhoon

**Flugsimulation Modern** **Rages EF 2000 heißt jetzt Typhoon**

Rage Software hat die Jet-Simulation *Eurofighter 2000 2.0* umgetauft. Nachdem das reale Vorbild, an dem derzeit vier europäische NATO-Partner bauen, in Typhoon umbenannt wurde, entwickelt man nun ebenfalls mit dieser Bezeichnung weiter. Ende 1999 hatte Rage das englische Entwicklerteam DID aufgekauft, deren *F-22 ADF* und *Total Air War* zu den herausragenden Werken des Genres zählten. *EF 2000* soll-



In dem Island-Szenario steht das Management der Wingmen im Vordergrund.

te der nächste große Hit werden. *Typhoon* beinhaltet eine große Einzelspieler-Kampagne, die eine Auseinandersetzung um den Nordmeer-Staat Island zum Thema hat. Besonderes Augenmerk will Rage auf den Bodenkampf sowie das Piloten- und Crew-Management legen.

Info: www.rage.com



Rages Eurofighter 2000 wird sich gegen Ende 2000 unter dem Namen Typhoon in die Lüfte erheben.

# Attack Squadron

**Flugsimulation Historisch** **Jane's übernimmt die weitere Entwicklung einer Looking-Glass-WW-II-Simulation.**

Electronic Arts räumt das Produkt-Portofolio seiner Tochterfirmen auf. Die Konzernspitze hat entschieden, das bereits bei Looking Glass längere Zeit in Arbeit befindliche *Flight Combat: Thunder over Europe* in die Verantwortung der Jane's-Entwickler zu übergeben, die das Spiel fertig stellen sollen. Neben kleineren Design-Änderungen bekommt die WW-II-Simulation auch einen neuen Namen und heißt ab sofort *Attack Squadron*.

Info: www.janes.ea.com




Looking-Glass' Flight Combat: Thunder over Europe wird nun Attack Squadron heißen.

## Außerdem

**/// Paradox Entertainment** entwickelt die für den Herbst 2000 geplante Action-Luftkampf-Simulation **Airfix Dogfighter**. Pate stehen die Bausatz-Modelle der amerikanischen Firma Airfix. **/// Vom 18. bis 20. August 2000** findet im englischen Birmingham die **European Air Warrior Convention** statt. Infos und Registrierung unter www.vulch.cwc.net/AW2000.html. **///** Wilco Publishing arbeitet an einem Boing-737-500-Add-On für FLY!, das 14 originallackierte Maschinen mit neuen 3D-Cockpits beinhaltet. **/// Mattel** beabsichtigt die Spieleschmiede **The Learning Company** inklusive der Labels Mindscape und SSI zu verkaufen. Erste Folge ist die sofortige **Einstellung** der Entwicklungsarbeiten an der U-Boot-Simulation **Silent Hunter 2**. ///

# DER TOD FLIEGT MIT. UND ER LIEBT DICH!

# GUNSHIP!

GameStar 2000 -Ein besonders Atmosphäre- Gunship! 90%

GOLD PLAYER PCPLAYER 87%

Goldenes Cockpit www.flightsimulator.de 92%




HASBRO interactive

MICROPROSE

KING OF SIMS!

© 2000 Hasbro Interactive Inc. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb und Marketing durch Hasbro Interactive GmbH.

SALESFORCE

## Ich mein' ja nur



**ICH-TÖTE-DICH.vbs**

*Die Arbeit am 4. Mai ging gut voran, die Produktion war fast geschafft. Sogar per E-Mail gedachte man meiner. Eine Nachricht mit der Datei LOVE-LETTER-FOR-YOU.txt flatterte in meinen Briefkasten. Welcher dumme Redakteur fühlt sich da nicht geschmeichelt? Also, schnell die Datei ausgeführt und schon verdunkelte sich der Himmel, die Erde tat sich auf und nichts war mehr so wie früher. Diese blöde Datei hatte eine versteckte vbs-Endung, stürzte sich auf alle Bild- und Filmdateien, zerstörte diese auch im Netzwerk unwiderruflich und sendete zugleich die gleiche Mail an alle Personen meines Adressbuches. Bestandsaufnahme: 5.238 verlorene Dateien, etwa zwei Wochen Arbeit für die Katz, weltweite Schäden in unbeziffer-barer Höhe. Ich bin ein friedliebender Mensch, aber sollte mir ein solcher Virenprogrammierer mal in die Finger geraten, werde ich das kurzfristig ignorieren!*

**Christian Bigge**

# Mercedes Benz Truck Racing

**Rennspiel** **Freie Fahrt für dicke Brummer**

Die Arbeiten an *Mercedes Benz Truck Racing* von Synetics (*Nice 2*) schreiten planmäßig voran. Voraussichtlich ab August dürfen Sie mit elf Renn-LKWs über elf Originalkurse bügeln. Grafisch scheint das Spiel ein Augenschmaus zu werden: Hochauflösende 3D-Cockpits, unterschiedliche Wetterbedingungen und sichtbare Schäden dürfen Sie erwarten, wenn Sie zur Europameisterschaft antreten. Ausführliche Setups sollen dank einer Analysefunktion der Telemetriedaten möglich sein.

**Info: http://www.mbtr.de**






Nicht nur Mercedes-Trucks werden Sie im Spiel wiederfinden. Diese standen aber Pate für das realistische Fahrmodell.

# Links LS 2001

**Sportspiel** **Frischer Wind für Golfer**

Access Software bastelt bereits an *Links LS 2001*, das Sie im Herbst erwarten können. Eine neue 3D-Engine soll endlich ermöglichen, dass sich Bäume im Wind wiegen und sogar Blätter fallen lassen. Ebenfalls neu: Erstmals wird der Serie ein Kurs-Designer beiliegen. Mit dem umfangreichen Tool bastelte Access bislang die Zusatzkurse.

**Info: http://www.accesssoftware.com**



Arnold Palmer bekommt Unterstützung von 14 weiteren Professionals, deren Bewegungen hochauflösend aufgezeichnet wurden.

# Insane

**Rennspiel** **Monster-Trucks auf Abwegen**

Wenn Sie die typischen Straßen-Raser satt haben, dürfte *Insane* ein Spiel für Sie werden. Codemasters schickt Sie ab Herbst mit rund 20 Extremfahrzeugen über 25 Offroad-Pisten. Zahlreiche Spielmodi, darunter auch eine Zerstörungsorgie und eine Art „Capture the flag", sollen für Abwechslung sorgen. Natürlich werden Sie Ihr Können auch in Mehrspielerduellen via Netzwerk oder Internet beweisen dürfen.

**Info: http://www.codemasters.co.uk**

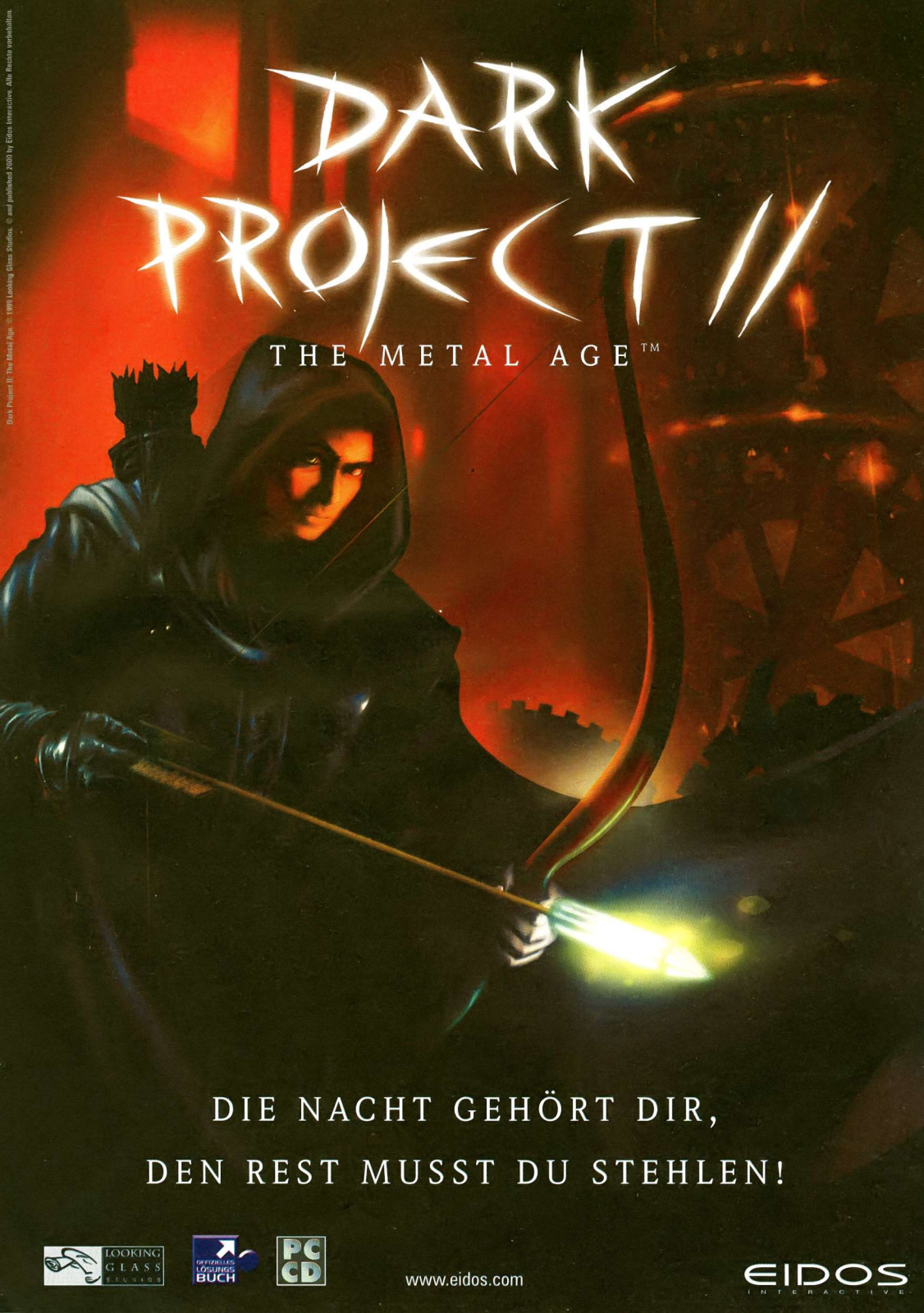


Ouch! Ein Überschlag mit 300 PS! Per Editor erschaffen Sie bei Insane neue Kurse.

## Außerdem

/// Ubi Softs **Ultimate Golf** wird wahrscheinlich in **DSF Golf** umbenannt und soll im Juni erscheinen. /// **Sidney 2000**, das von Eidos entwickelte Spiel zur Sommerolympiade, wird zwölf Disziplinen umfassen. Zusätzlich zu den üblichen Leichtathletik-Sportarten dürfen Sie sich im Bahnradfahren, Kajak-Slalom, Tontaubenschießen und Gewichtheben versuchen. /// EA Sports hat **FIFA 2001** bisher nur für die PlayStation 2 angekündigt. Als neuer Modus soll ein Turnier für U23-Nationalteams integriert werden. /// Fox interactive denkt über eine Einstellung seiner Sportspielreihe nach. /// Papyrus kündigte **NASCAR 4** für November an. ///

Dark Project II: The Metal Age. © 1999 Looking Glass Studios. © and published 2000 by Eidos Interactive. Alle Rechte vorbehalten.



## Ich mein' ja nur



**Schöne Scheiße!**

*Simulationen allgemein sind eine feine Sache, erlauben sie doch, dass auch Normalsterbliche mal einen Jet fliegen, Panzer fahren, als Bürgermeister eine Stadt verwalten oder das Fußballteam ihres Lieblingsvereins managen können – alles interessante Tätigkeiten, die so mancher gar als Traumberuf ansieht. Im echten Leben bekommen nur wenige Auserwählte die Chance, ihre Fähigkeiten in diesen Berufen zu beweisen. Natürlich können auch schmutzige Geschäfte faszinieren, wie Spiele à la Gangsters beweisen. Was jedoch einen Menschen veranlassen sollte, eine Karriere als Klomanager zu starten und seine Brötchen mit Fäkalien zu verdienen, bliebe mir selbst dann ein Rätsel, wenn das Spiel gut wäre. Bleibt nur zu hoffen, dass damit der absolute Tiefpunkt des Genres erreicht ist.*

**Alexander Geltenpoth**

# Pizza Connection 2

**WiSim** **Mafiatorten mit Mafiamethoden**



Selbst in der Nacht gelüstet es noch potenzielle Gäste nach einer gut belegten Pizza.

Mit *Pizza Connection 2* setzt Software 2000 die beliebte WiSim-Serie fort, in der Sie zum Paten aller Pizzerias aufsteigen können. Abgesehen von der aufpolierten Grafik wurden zahlreiche neue Features integriert, so dass Sie die Konkurrenz noch besser sabotieren und die Marktherrschaft an sich reißen können. Die WiSim soll im September erscheinen.

Info: www.software2000.de

## Außerdem

/// Noch im Mai 2000 soll **Metal Fatigue** von Take 2 erscheinen. /// **Interplay** kündigte ein Add-On zu *Starfleet Command* mit dem Titel **Empires at War** an, dessen Veröffentlichung unmittelbar bevorsteht. /// Im 4. Quartal 2000 soll mit **Startopia – Die Raumstation** von **Eidos** erscheinen. In dem Spiel managen Sie eine Raumstation, die durch das All treibt und skurrilen Außerirdischen begegnet. ///



Von der Heimatwelt aus erkunden ein gutes Dutzend kleine Schiffe den Weltraum in allen Richtungen.

# Stars! Supernova

**Strategie** **Jetzt auch in Bunt**

Der Nachfolger zu *Stars!*, jenem Strategiespiel, das inhaltlich jeden Wunsch erfüllte, optisch aber leider an Excel erinnerte, kann mit ansprechender Grafik aufwarten. Dank besserer Steuerung und zusätzlicher Features besteht Hoffnung auf ein abwechslungsreiches Strategievergnügen, in dem Sie Ihre Qualitäten in den Bereichen Militär, Wirtschaft und Diplomatie unter Beweis stellen müssen. Supernova soll bereits im Sommer erscheinen.

Info: http://crisium.com

# America

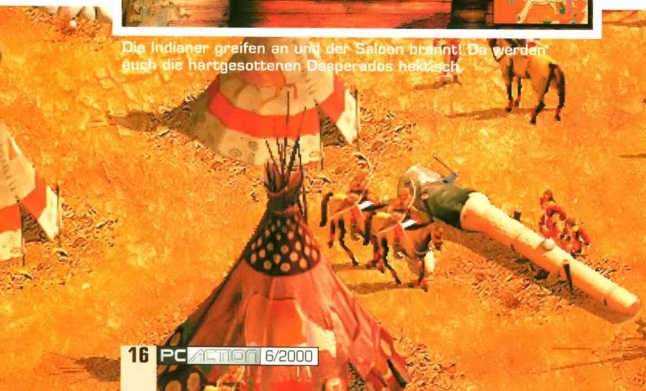
**Echtzeitstrategie** **Cowboy & Indianer jetzt in Echtzeit**

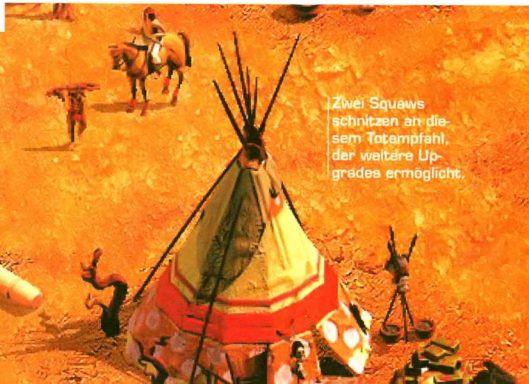
Echtzeitstrategie einmal nicht im Weltraum oder Mittelalter, sondern im Wilden Westen. Zu jeder der vier Gruppierungen – Mexikaner, US-Amerikaner, Desperados und Indianer – soll es eine eigene Kampagne mit historischem Hintergrund geben. Ressourcenmanagement und Basisaufbau sind ähnlich ausführlich und zeitaufwendig wie in *Age of Empires*. Die vier Parteien besitzen unterschiedliche Fähigkeiten und Einheiten, die – wie in *Starcraft* – verschiedenste Strategien ermöglichen. Eine Veröffentlichung ist im Herbst geplant.

Info: www.databecker.de



Die Indianer greifen an und der Saloon brennt! Da werden auch die hartgesottenen Desperados hektisch.





Zwei Squaws schnitzen an diesem Totempfahl, der weitere Upgrades ermöglicht.

# Get the Future

USB

mit der USB-Technologie schöpfst Du die Möglichkeiten Deines Windows®98 PCs voll aus!

## KONTROLLE

Zwei analoge Daumensticks für völlige Bewegungsfreiheit in vier Achsen




SV-239 Hammerhead Digital

## MULTIPLAYER

Bis zu vier Hammerheads gleichzeitig durch integrierte Anschlußbuchse

## TWIST

Ändern der Spielerperspektive in aufregenden Spielsituationen




SV-286 Cyclone Digital

## THROTTLE

Präzise Schubkontrolle - ideal für Rennspiele und Flugsimulatoren

Hol Dir Dein INTERACT® Equipment für PC, Dreamcast, PSX, N64 und Game Boy™ im Fachhandel

INTERACT®

INFO LINE: 0 42 87- 12 51 33

www.interact-europe.de

## 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 |
| Stars!/Terra Inc. | DM 19,95 |
| Sub Culture/ | |
| Starfighter 3000 | DM 19,95 |
| Space Marines/ | |
| Total Control | DM 19,95 |
| Super Bubsy/Lollypop | DM 19,95 |
| World Club Football/ | |
| Action Soccer | DM 19,95 |
| **Activision Good Buy** | |
| Asteroids | DM 29,95 |
| Civilization: Call to Power | DM 29,95 |
| Heavy Gear 2 | 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 Gold | DM 99,95 |
| **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** | |
| Dungeon Keeper/Magic Carpet 2 | DM 39,95 |
| Dune 2000 | DM 39,95 |
| Lands of Lore 2 | DM 39,95 |
| Moto Racer 2 | DM 39,95 |
| Privateer 2 | DM 39,95 |
| Sid Meier's Gettysburg | DM 39,95 |
| SimCity 2000 | DM 39,95 |
| Syndicate Wars/Dark Omen | DM 39,95 |
| Ultima 8 | DM 39,95 |
| Ultima Collection | DM 39,95 |
| Wing Commander 4 | DM 39,95 |
| **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 |
| Warzone 2100 | DM 39,95 |
| **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 |
| European Air War | DM 29,95 |
| M1 Tank Platoon 2 | DM 29,95 |
| Mechwarrior 3 | DM 29,95 |
| Star Trek: Birth of the Federation | 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 |
| Die Völker | 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 |
| Outcast | DM 39,95 |
| Silver | DM 39,95 |
| Starcraft | DM 49,95 |
| Star War Monopoly | DM 39,95 |
| V-Rally | DM 29,95 |
| Wargasm | DM 29,95 |
| Wheel of Time | DM 39,95 |
| **Superpreiswert (TLC)** | |
| Creatures Deluxe | DM 9,95 |
| Dark Reign | DM 9,95 |
| Descent 2 | DM 9,95 |
| MDK | DM 9,95 |
| **THQ Classics** | |
| Deadlock 2 | DM 29,95 |
| Grim Fandango | DM 49,95 |
| Jack Nicklaus 5 | DM 29,95 |
| Jedi Knight/MotS | DM 49,95 |
| Nice 2 King Size | DM 39,95 |
| Rebel Assault II | DM 39,95 |
| Shadows of The Empire | DM 39,95 |
| Star Wars: Rebellion | DM 49,95 |
| Star Wars: Rogue Squadron | DM 49,95 |
| Test Drive 4 | DM 39,95 |
| The Dig | DM 39,95 |
| Vollgas | DM 29,95 |
| X – Beyond the Frontier | DM 49,95 |
| X-Wing Alliance | DM 49,95 |
| **White Label (Virgin)** | |
| Agent Armstrong | DM 19,95 |
| Baphomets Fluch 2 | DM 24,95 |
| Bleifuß Rally | DM 24,95 |
| **Xplosiv (Empire)** | |
| Stars! | DM 19,95 |
| Battleground Ardennen | DM 19,95 |
| Flying Corps | DM 19,95 |
| F/A 18 Korea | DM 19,95 |
| Age of Sail | DM 19,95 |
| Pro Pinball - The Web | DM 19,95 |

# Empire schlägt zurück

**Budgetspiele** **Neue Budgetlinie von Empire**

Xplosiv heißt die neue Budgetlinie von Empire Interactive, die gleich mit sechs Spielen an den Start geht: *Stars!*, *Battleground Ardennen*, *Flying Corps*, *F/A 18 Korea*, *Age of Sail* und *ProPinball – The Web* dürften seit Anfang Mai in knallroten Boxen zu einem Preis von DM 19,95 in den Regalen stehen.

**Info: Empire Interactive, Lochhamer Straße 9, 82152 Planegg/München**




Zum xplosiven Preis von knapp 20 Mark: Stars!, Battleground Ardennen, Flying Corps, F/A 18 Korea, Age of Sail und ProPinball – The Web jetzt im Handel.

# Vier aus dem FF

**Spielesammlungen** **Flippern bis der Notarzt kommt**

Vier Flipper bringt Empire Interactive für knapp DM 70,- in einer übergroßen Box auf den Markt: In der ProPinball-Flipper-Sammlung ist *The Web*, *Timeshock!*, *Big Race USA* und *Fantastic Journey* enthalten. Die Sammlung ist ab sofort erhältlich.

**Info: Empire Interactive, Lochhamer Straße 9, 82152 Planegg/München**




So viel Spaß für wenig Geld: Die vier Flipper zählen zur absoluten Genre-Spitze.



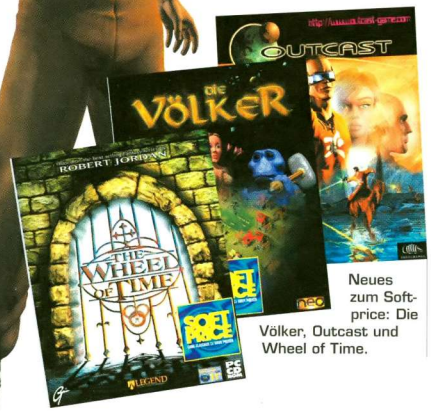
Cutter Slade von Outcast: Kauf mich!

# Gut und billig!

**Budgetspiele** **Weiche Preise für harte Zocker**

Infogrames erweiterte Anfang Mai seine Budgetlinie um drei erstklassige Spiele. In der Softprice-Reihe sind ab sofort *Die Völker für DM 29,95 sowie Outcast* und sogar schon *Wheel of Time* zu einem Preis von je DM 39,95 erhältlich.

**Info: Infogrames, Robert-Bosch-Str. 18, 63303 Dreieich-Sprendlingen**




Neues zum Softprice: Die Völker, Outcast und Wheel of Time.

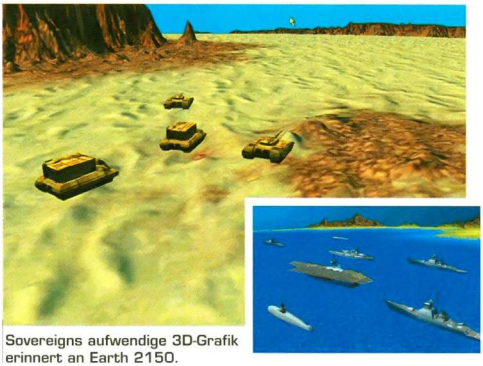
## Außerdem

/// **Baldur's Gate** und das Add-On **Legenden der Schwertküste** sind nun zusammen für DM 49,- erhältlich. Info: www.virgininteractive.de /// Für die Spiele-Nostalgiker veröffentlichte **Hasbro Interactive** vor kurzem die **Arcade Hits 2**. Für DM 29,95 bekommen Sie **Asteroids Deluxe, Battlezone, Crystal Castles, Gravitar, Millipede** und **Warlords**. Info: www.hasbro-interactive.com /// Neu bei den EA Classics: **Moto Racer 2** ist nun für DM 39,- erhältlich. Info: www.ea.com /// Für knapp DM 90,- gibt es jetzt von Electronic Arts die Spielesammlung Ultimate Flight Series 4, in der **Comanche Gold, WW2 Fighters** und **F-15** enthalten sind. Info: www.ea.com ///

# Sovereign

**Online-Echtzeitstrategie** **Online-Konkurrenz für Earth 2150 und C&C 3**

Nachdem es für längere Zeit recht ruhig um Verants äußerst hoffnungsvolles massives Online-Echtzeitstrategiespiel gewesen ist, werden nun rechtzeitig zur E3 endlich wieder Infos herausgegeben. Das erste 3D-Online-Echtzeitstrategiespiel überhaupt soll nämlich noch Ende dieses Jahres erscheinen und Platz für bis zu 500 Spieler pro Welt haben. Wie bei Earth und Co. errichten Sie Stützpunkte, produzieren militärische Einheiten und konkurrieren mit menschlichen und vom Computer gesteuerten Gegnern. Schauplatz des actionlastigen Strategiespiels ist ein fremder, erdähnlicher Planet, der komplett in 3D dargestellt wird und über zahlreiche frei konfigurierbare Kameraperspektiven verfügt.



Sovereigns aufwendige 3D-Grafik erinnert an Earth 2150.

Nähere Infos zu dem potenziellen Online-Kracher der *Everquest*-Macher liefern wir Ihnen in einer der nächsten Ausgaben.

**Info: http://www.station.sony.com/sovereign/**

## Außerdem

**Die Suchmaschine**
www.lycos.de bietet neben einem komplett überarbeiteten Design seit kurzem auch neue Such-Funktionen /// Die Heavy-Metal-Band **Metallica** verklagt Nutzer des **MP3-Tools Napster**, die deren Songs als MP3-Dateien anbieten /// Ein unterhaltsames Java-Spielchen namens Banja kann ab sofort unter www.banja.com gezockt werden.

## Ich mein' ja nur



**Die spinnen, die Amis**

*Yes! Darauf haben wir gewartet. Simon & Schuster veröffentlicht Ende Mai ein PC-Spiel: Panty Raider. Hierbei schlüpfen Sie in die Rolle eines Fotografen, der auf einer Karibik-Insel mit bildhübschen Models ein Fotoshooting bestreiten darf. Mit den Bildern der Supermodels gilt es, notgeile Aliens zu besänftigen, die sonst die Erde vernichten werden – soso. Um die Außerirdischen vollends zu befriedigen, müssen die Models bis auf Slip und BH entkleidet und so in ihrer vollen Pracht abgelichtet werden. Obwohl das Spiel ausdrücklich nur an Erwachsene verkauft werden soll, schlagen jetzt entrüstete US-Eltern und -Politiker Alarm, die die Veröffentlichung des Spielchens per Unterlassungsklage verhindern wollen. Schön, wenn man sonst keine Probleme hat.*

**Christian Sauerteig**

# FlirtMaschine.de

**Website** **Mit Promis und Normalos flirten**



Andreas Elsholz, Charlotte Roche, Rudolph Moshammer und Daniel Hartwig wollen Ihr Single-Dasein beenden.

Wer seinen Traumpartner noch nicht gefunden hat, sollte mal einen Klick auf die nagelneue Flirtmaschine.de von der PopNet Agentscape AG riskieren. Dort suchen nicht nur stinknormale Leute nach dem perfekten Flirt, auch einige Prominente wie Modepapst Rudolph Moshammer samt Hundedame Daisy, TV-Moderator Andreas Elsholz oder Charlotte Roche von VIVA2 sind auf der Pirsch. Das Beste an dem exzellenten Angebot: Es ist vollkommen kostenlos!

**Info: http://www.flirtmaschine.de**



## Ich mein' ja nur



**Gooding, übernehmen Sie!**

*In jeder Spieleredaktion gibt es einen speziell ausgebildeten Reporter, der weder Tod noch Teufel fürchtet und stoisch um die halbe Welt jettet. Er bleibt immer cool, auch wenn er in einer fremden Stadt nicht vom Flughafen abgeholt wird, schläft ohne Murren in kakerlakenverseuchten Absteigen, lässt sich von Drive-by-shootings nicht aus der Ruhe bringen und meckert selbst dann nicht, wenn schlussendlich nur eins von zwei angekündigten Spielen vor Ort präsentiert werden. Mit der erbärmlich leeren Presse-CD im Gepäck tritt er dann wieder die 18 Stunden währende Heimreise an und schreibt anschließend seine Artikel … Danke für den tollen Flug, Electronic Arts. Auftrag erledigt, Herr Müller!*

**Dirk Gooding**

# RADWAR 2000

**Demoparty** **Talentbörse und Szenetreff für Computer**

Vom 26.–28. Mai 2000 findet in der Festhalle Oberbruch in Heinsberg die diesjährige RADWAR 2000-Computer-Szene-Party mit vielen Attraktionen statt. Die 45,- DM teuren Tickets können Sie nur vorher bestellen, eine Abendkasse wird es nicht geben.

**Info:** http://www.radwar.com/main_german.html




RADWAR 2000: dort trifft sich die Computer-Szene

## Die andere Hitparade



**Aufgefallen?** Wer ein guter Redakteur in einem PC-Spielemagazin für Computerspiele werden will, muss eine Hürde genommen haben: *MDK*. Alle fanden es gut, alle kennen den Namen, keiner hat es gespielt. Außer Spieleredakteure.



**Aufmarschiert** An *Shogun Total War* hätte wohl der alte Sun Tzu schon seine helle Freude gehabt. Was noch fehlt zum Glücke, ist die Story, aber die kann man zur Not ja auch durch Videoabende mit „Ran" und „Shogun" nachholen.



**Aufgewischt?** Ganz schön anrüchig: Wer in seinen eigenen Wänden gegen elementarste Regeln in puncto WC-Reinigung verstößt, kann sich im *Klomanager* das nötige Know-how besorgen. Wir wünschen viel Erfolg bei der Fäkalienjagd.



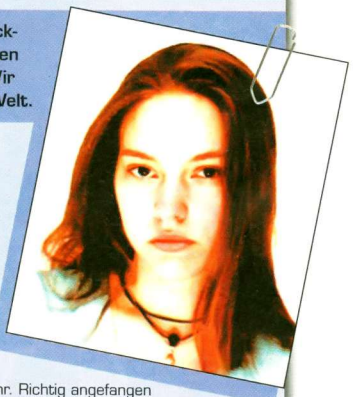
**Aufgeschmissen** In Zeiten von GeForce-Grafikkarten und Prozessoren an der 1GHz-Schwelle sieht ein Spiel wie *Soulbringer* doppelt arm aus. Für den grafischen Schmu sollte man die Programmierer mit *Pokémon* foltern.



**Aufgewärmt** Immer das Gleiche mit Electronic Arts. Egal ob *NHL*, *FIFA* oder *NBA*, die Veränderungen zum Vorgänger muss man mit der Lupe suchen, um fündig zu werden. Rote Karte für die grobe Unsportlichkeit *EURO 2000*.

# „Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

**Aufgrund des großen Erfolges unseres Blickpunkt-Artikels über spielende Frauen starten wir mit dieser Ausgabe eine neue Serie. Wir sehen dies als Beitrag für eine schönere Welt.**



**Nickname:** DA][Lúthien

**Alter:** 19

**Familienstand:** Ledig

**Beruf(swunsch):** Naja, mal sehen – stecke noch mitten in meinem Abi und werde dann erstmal studieren (Technische Redaktion).

**Lieblingsgenre(s):** Eigentlich alles von RPG über Simulationen bis First-Person-Shooter – alles dabei.

**Lieblingsspiel(e):** Ständig wechselnd: Unreal Tournament, Final Fantasy VIII, Pharao.

**Seit wann spielst du?**: Ewig! Seit ich 6 war, ungefähr. Richtig angefangen hat es, als ich meinen ersten 386er bekommen habe und Monkey Island war dann die erste Sucht.

**Statement:** „Die Frau im Netz ist weder vom Aussterben bedroht noch eine seltene Spezies – sie lebt dort auf ihre eigene Art und nicht auf die, die ihr vielleicht erwartet! Spiel ist Spiel und Leben ist Real-life – für mich gehört es dennnoch zusammen. See you at the tournament!"

**Homepage:** http://www.darkangels.de und http:// www.luthien.de

**E-Mail-Adresse:** luthien@darkangels.de

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse aus dem Impressum.

# MAGIX playR deLuxe

**Musikprogramm** **Interaktive Hifi-Anlage für den PC**

Mit dem Magix playR deLuxe können Sie sich als DJ versuchen. Nutzen Sie den Remix-Mode zum Verändern Ihrer Lieblingssongs sowie viele weitere Video- und mp3-Features.

**Info:** http://www.magix.net




Mit dem playR deLuxe und zwei playR-Bereichen wird jeder zum interaktiven DJ.

# THE DOME Games

**Spielesammlung** **RTL II und THQ gehen Partnerschaft ein**

THQ und RTL II starten eine neue Reihe hochattraktiver PC-Spielesammlungen mit der Bezeichnung THE DOME Games. Es ist geplant, diese vielversprechende Reihe alle sechs Monate um eine weitere Sammlung zu ergänzen. Der Startschuss fällt Anfang Juni mit THE DOME Games Volume 1. Die erste Kompilation besteht aus fünf hochkarätigen Top-Spielen für das Format PC CD-ROM und enthält im Einzelnen: *Anstoss 2 Gold* von Ascaron (87%), *Civilization 2* (85%) von Microprose, *MechCommander* (80%) von Microprose, *Monopoly* (nicht getestet) von Hasbro Interactive und *N.I.C.E. 2* (86%) von Synetic... also durchaus ansprechende Titel, die auch heute noch nichts von ihrer Faszination verloren haben. Die Startausgabe THE DOME Games Volume 1 soll für PC CD-ROM zu einem empfohlenen VK von DM 34,95 in den Handel kommen.

Info: http://www.thq.de

## Join the Website

Mit Datango können Sie im wahrsten Sinne des Wortes noch mehr aus dem Netz herausholen. Das Einzige, was Sie dazu benötigen, ist der Datango-Player, den Sie auf unserer Cover-CD finden. Nach der Installation können Sie zahlreiche, nach Themen geordnete „Webrides" mitmachen. Webrides sind interaktive Touren durch das WWW, die von einem Webjockey präsentiert werden und Ihnen interessante Seiten zu einem bestimmten Thema vorstellen.

Wir empfehlen Ihnen diesen Monat folgende Webrides (zu finden unter www.datango.de):

- Musik: Lets rock: Gute Seiten, Schlechte Zeiten
- Entertainment: Big Brother: Fiese Attacken auf Fanseiten
- Gaming: C&C Alarmstufe Rot 2: Das Kult-Strategiespiel
- Lifestyle & Erotik: Girl Power: Internet weiß, was Frauen wünschen
- Gaming: Have a break, have a Moorhuhn



In zwölf verschiedenen Rubriken warten Hunderte von Webrides auf Sie. Für PC-Spieler besonders interessant: Der Gaming-Bereich.



## Ich mein' ja nur



**Heiße Ware**

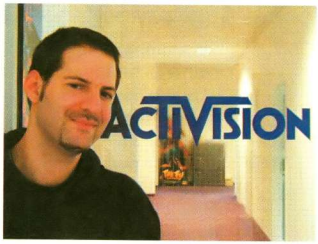
*In England wurde ein Laster gestohlen, der etwa 7.500 frische Exemplare der Budget-Sammlung Tomb-Raider-The-Trilogy an Bord hatte. Bestimmt waren die Packungen für Deutschland. Inzwischen ist der LKW wieder da, die Spiele bleiben verschwunden. Die Frage ist: Was macht jemand mit 7.500 Stück eines einzigen Spiels? Soll die Sammlung ins Guiness-Buch der Rekorde eingehen? Hat sich ein italienischer Familienvater Ostergeschenke für seine 7.500 Kinder gesichert? Steckt ein fanatischer Fanklub von Dark Project: Der Meisterdieb dahinter? Liebe Leser, sollten Ihre Nachbarn in letzter Zeit unzufrieden sowie hektisch sein und aus ihren Wohnungen Tomb-Raider-Schachteln quellen, wenden Sie sich bitte an Eidos oder jede örtliche psychiatrische Klinik.*

**Joachim Hesse**

# Keine PC-Spiele mehr von Activision?

**Der Spielepublisher will sich verstärkt auf Konsolenspiele konzentrieren**

Activision kündigt an, den Entwicklungsschwerpunkt des Unternehmens in Zukunft auf die Konsolensysteme PlayStation 2 und Microsofts X-Box zu verlegen. Trotzdem brauchen sich auch PC-Spieler keine Gedanken zu machen, denn Pressesprecher Markus Wilding betont: „Der PC-Spiele-Bereich wird zwar zurückgehen, aber mit Sicherheit nicht eingestellt. In Sachen *Star Trek, Dark Reign* oder Shootern von id (*Quake 3 Arena*) und dem zu Activision gehörenden Raven (*Soldier of Fortune*) wird es noch genügend Neuerscheinungen geben."




Activision-Pressesprecher Markus Wilding: „Auch auf dem PC geht es weiter."

## Außerdem

/// Spieleversender **Game It!** hat die Unternehmen **Wial**, **Softsale** und **Magic Line** übernommen. /// Noch in Ausgabe 5/99 angepriesen, hat **Eidos Deutschland** nun seine Pläne für die hausinterne Entwicklungsabteilung verworfen. /// Der US-Oberstaatsanwalt von Illinois fordert, dass die **ESRB-Altersfreigaben** vom Handel strenger eingehalten werden. **ESRB** ist das amerikanische Pendant zur deutschen **USK**. /// Ein Großteil des Entwicklerteams von Star Trek: Starfleet Command hat mit **Taldren** (http://www.taldren.com) ihre eigene Firma gegründet und arbeiten nun für Interplay an Starfleet Command Volume II: Empires at War. /// **Virgin** tauscht das vermurkste deutsche Messiah-Handbuch kostenlos um: eine Postkarte mit der Handbuchseriennummer genügt. ///

# Löst Topware einen Kaufrausch aus?

**Das ist Service: Ein Bug macht das D-Info-2000-Update zur Vollversion**

Chance für Neu-Detektive: Ein Fehler in dem bereits ausgelieferten und knapp 10 Mark günstigen *D-Info 2000 Update*, sorgt dafür, dass die Käufer das Programm als Vollversion nutzen können. Wer einer beliebigen Datei auf seiner Festplatte den Namen „D-Info.exe" gibt, kann das Update ausführen und erhält Zugriff auf alle Daten. Die *D-Info 2000* kostet normalerweise knapp 30 Mark. Topware (*Earth 2150*) selbst nimmt es gelassen und hat auch keine Pläne, den Bug bei Neuauslieferungen zu beseitigen.




Der erste kundenfreundliche Bug: Dank dem D-Info-Update waren Adressauskünfte nie günstiger.

# Moorhuhn-Mania

**Die Jagd auf die unschuldigen Federviecher hält an**

Sind denn alle Deutschen verrückt geworden? Die Erste Deutsche Moorhuhnmeisterschaft (http://moorhuhn.bild.de) läuft auf Hochtouren und bei der E3 in Los Angeles soll auch der Rest der Welt *Moorhuhn*-süchtig gemacht werden. Über Ravensburger Interactive erscheint am 24. Mai *Die Original Moorhuhn-Jagd* mit zwei Zusatzlevels, Bildschirmschoner und Postern. *Moorhuhn 2* könnte bereits Anfang Juli in die Läden kommen. Ebenfalls geplant sind GameBoy- und PlayStation-Varianten. *Moorhuhn*-Erfinder Phenomedia (*Gothic*) hat unterdessen angekündigt, verstärkt gegen *Moorhuhn*-Plagiate vorzugehen.

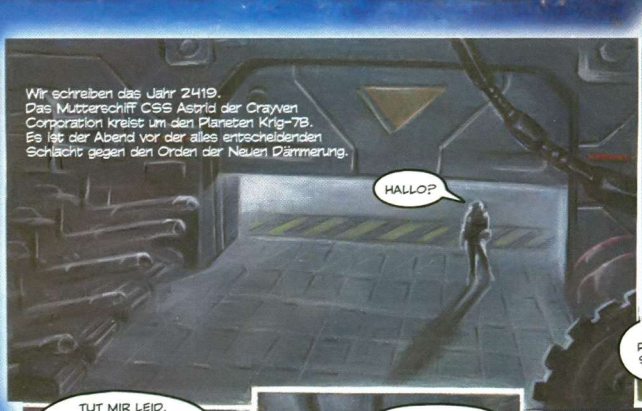


Solche Bilder gibt's nicht mal bei Unreal Tournament: Tom Putzki, Marketing-Direktor von Phenomedia, in Jagd-Pose beim Moorhuhn-Heiermann.

# GROUND CONTROL

## Echtzeitstrategie für das neue Jahrtausend

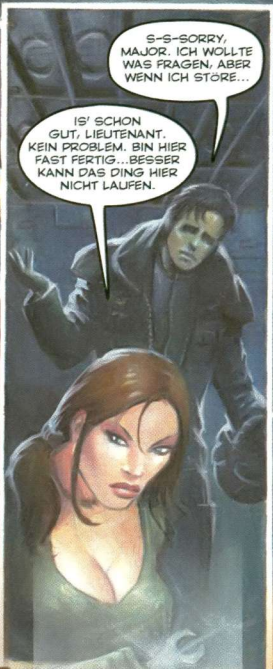
## ACTION STATT AUFBAU!



















Fortsetzung folgt! The...

**www.groundcontrol-das-spiel.de**

**Jeden Monat neu: Die Ereignisse von Krig-7B auch auf unser Special-Website. Entdecken Sie das "Code-Wort des Monats" auf den jeweiligen Comicseiten und fügen Sie diese am Ende zum ultimativen Cheatcode zusammen.**

SIERRA

massive ENTERTAINMENT

© 1999 Sierra On-Line, Inc. Sierra und Ground Control sind Warenzeichen von Sierra On-Line, Inc. Sierra On-Line ist Teil der HAVAS Interactive Gruppe. Das Massive Entertainment Logo ist ein Warenzeichen der Massive Entertainment AB. Alle Rechte vorbehalten. Story von Ayhan Bendor / Illustrationen von Lucio Parrillo für GRÄFENSCHMITZ Prod. & Prod. GMBH Koeln

www.comic.de



# ABGEHÖRTE



Harald und Jo für Sie undercover: Manche Hotlines sind abscheulich.

# TELEFONATE™

„Den Software-Riesen geht es doch am Arsch vorbei, ob ihr Produkt funktioniert oder nicht." E-Mails, in denen sich Leser derart erbost über Spiele-Hotlines beschweren, kommen immer wieder in der Redaktion an. Ist es wirklich so schlimm? PC Action hängte sich für Sie an die Strippe.

Jede Hotline erhielt zwischen 14 und 18 Uhr zwei anonyme Anrufe durch unterschiedliche Redakteure: Wir testeten sowohl Hilfestellungen für Technik-, als auch für Spieletipps-Probleme. Weil Kompetenz das wichtigste Kriterium ist (dreifache Wertung), haben wir die entsprechenden Ergebnisse für Technik- und Spieletipps in der Tabelle auf Seite 28 getrennt aufgeführt. Bei der Bewertung der Kosten spielte nicht allein der Grundpreis eine Rolle. Die Gesprächsdauer (Zögert der Mitarbeiter das Gespräch hinaus? Gibt es lange Computeransagen?) wurde ebenfalls berücksichtigt. Warteschleifen flossen zudem beim Kriterium Erreichbarkeit ein. Hierbei schlug in erster Linie zu Buche, ob eine Rufnummer häufig besetzt ist und ob überhaupt jemand ans Telefon geht. Achtung: Unser Test stellt eine Stichprobe dar und ist natürlich nicht repräsentativ!

## Die Probleme

Bei der Technikfrage schilderten wir jeweils ein Problem: Die Software stürzt ab, sobald wir das Menü verlassen und ins eigentliche Spiel wollen. Es gibt keine Fehlermeldung. Der Bildschirm wird schwarz und wir finden uns auf dem Desktop wieder. Bei der Bewertung der Freundlichkeit floss an dieser Stelle eine „Bonusfrage" ein: Wir gaben an, dass sich beim Spiel eines anderen Herstellers unser Joystick nicht aktivieren lässt. Wird uns trotzdem geholfen, obwohl eine Fremdfirma zuständig wäre? Für die Tippsfrage gaben wir vor, an einer Stelle nicht weiterzukommen.

## Die Bedingungen

Vor der Testprozedur legten wir Bedingungen fest: 1. Wir sind Laien, kennen die Konfiguration unseres Rechners nicht und wissen nur, dass es sich um den jüngsten Aldi-Rechner handelt. Weiß der Hotline-Mitarbeiter, welche Komponenten sich in diesem Gerät befinden? 2. Wir sitzen nicht vor dem heimischen PC, sondern auf der Arbeit. Es ist unmöglich, das Erläuterte sofort umzusetzen. Deshalb sollte der Befragte sein Wissen so rüberbringen, dass es Laien verstehen und später nachvollziehen können. 3. Wir haben keinen Internetzugang. Wie kommen wir also zum Beispiel an einen aktuelleren Grafiktreiber?

**Joachim Hesse**
**Harald Fränkel**

## BLUE BYTE PLATZ 1

Wir spielen bei Die *Siedler 3* die Ägypter, haben keine Steine mehr und sind doof. Wie können wir wieder an diesen Rohstoff kommen, ohne unsere Grenzen zu erweitern? Das ist eine häufig gestellte Frage. Die freundliche Dame hakt kurz bei einem Kollegen nach und hat eine passende Antwort: „Sie können zwei, drei Gebäude abreißen. Dann kriegen Sie die Hälfte der Baukosten zurück. Aber keine Wohnhäuser, sonst haben die Siedler ja kein Zuhause mehr." Die zweite Möglichkeit (mit Pionieren Steinvorhaben erkunden) kennt sie allerdings nicht. Bei der Technikfrage, die ein Herr bearbeitet, gibt es keinerlei Beanstandungen.

**WERTUNG**

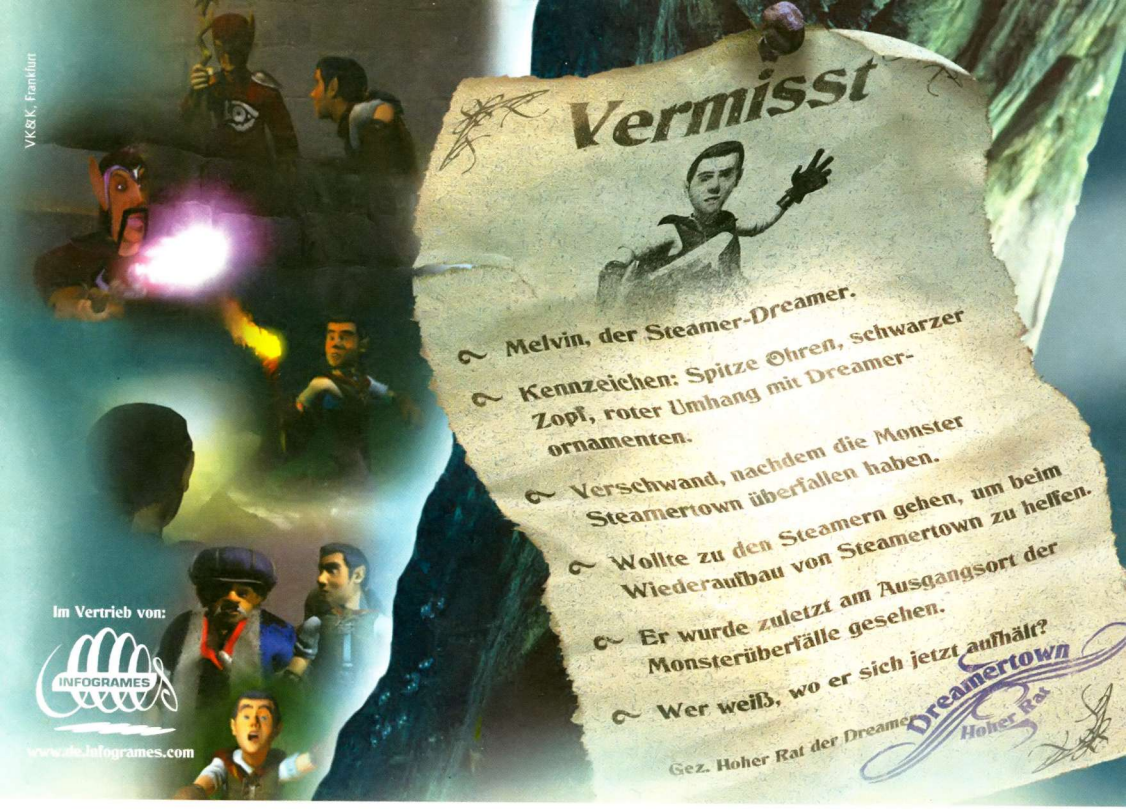
Technikfrage:
**0208/4502929** (Normaltarif)
Spieletipps:
**0208/4502929** (Normaltarif)
***Unser Testsieger: Kompetent, charmant, preiswert***

## TAKE 2 PLATZ 2

„Willkommen bei der Technik-Hotline, der schnellen Hilfe bei allen Fragen rund um PC- und Videospiele", begrüßt uns eine Stimme vom Band. Wir machen die Probe: „Mein *GTA 2* stürzt nach dem Menü ab". Der Mann kennt Aldi-Rechner samt Grafikkarte, diagnostiziert ruckzuck das Problem und nennt souverän Lösungs-Möglichkeiten. Die Zusatzfrage nach dem Joystick beantwortet er ebenso perfekt. Fehlt nur die Preishammer-Spieletipps-Hotline: Musik, dann fix eine passende Antwort. Trotzdem ein kleiner Abzug in der B-Note: ein *GTA 2*-Hotline-Experte sollte wissen, dass die Antenne des TV-Lieferwagens immer in Richtung Kirche zeigt.

**WERTUNG**

Technikfrage:
**0180/5217316** (DM 0,24/Min.)
Spieletipps:
**0190/87326836** (DM 3,63/Min.)
***Ein fast perfekter Erste-Hilfe-Service***




## INFOGRAMES PLATZ

Die Hotliner von Infogrames sind gefragte Leute. Zumindest, wenn man davon ausgeht, wie oft besetzt ist. Als wir durchkommen, versorgt man uns mit echten Hilfen. Tumbe Litaneien aus Lösungsbüchern? Fehlanzeige! Hier scheint an Spiele noch selbst Hand angelegt zu werden. Wenn Sie bei *Outcast* nicht wissen, welchen Stein Sie in Shamazaar wo einsetzen müssen, keine Angst: Infogrames hilft. Neben kompetenten Tipps zu Technik, Spiel und allen Lebenslagen verraten die Telefonseelsorger auch mal Service-Nummern der Konkurrenz. Netter Zug. Behalten Sie aber die Uhr im Auge: Der freundschaftliche Plausch geht ins Geld!

**WERTUNG**

Techniktipps: **0190/510550** (DM 1,21/Minute)
Spieletipps: **0190/510550** (DM 1,21/Minute)
***Geballte Kompetenz aus Hessen***

## TOPWARE PLATZ

Eine charmante Dame mit osteuropäischem Akzent verrät uns genau, wie wir bei *Earth 2150* endlich eine Schiffswerft bauen können. „Das ist übelst herauszufinden. Ich habe selbst einen halben Tag gebraucht und extra unseren Programmierer angerufen", beruhigt sie unser angeknackstes Selbstvertrauen („Ich dachte schon, ich bin doof."). Die Technikabteilung schiebt unsere Abstürze dafür hartnäckig auf ein Kopierschutzproblem. Von Grafiktreibern will der Herr nichts wissen, obwohl wir mehrfach nachhaken. Dafür beantwortet er die Bonusfrage „Joystick" korrekt und vor allem selbst für Laien verständlich.

**WERTUNG**

Techniktipps: **0621/48286633** (Normaltarif)
Spieletipps: **0621/48286633** (Normaltarif)
***Für Spieletipps die richtige Nummer!***

## ACTIVISION PLATZ

Der erste Anruf verläuft reibungslos. Aldi-Rechner enttarnt, Technik-Problem gelöst. Der Mann mit der ruhigen Stimme wusste besser über unseren PC Bescheid als wir. „In ihrem Rechner befinden sich folgende Bestandteile ...", klingt nach einem Nebenjob bei dem beliebten Discount-Markt. Dass wir bei *Soldier of Fortune* in der Raffinerie festhängen, stört Activision hingegen kaum: „Wir haben nur Cheat-Codes zu dem Spiel". Etwas mager dafür, dass wir erst dem Sprachcomputer erklären mussten, dass wir persönlich mit einem Mitarbeiter sprechen wollen und auch das Warteschleifengedudel über uns ergehen ließen.

**WERTUNG**

Techniktipps: **0180/5225155** (DM 0,24/Min.)
Spieletipps: **0190/510055** (DM 1,21/Min.)
***Mit der Technik kein Problem***

## HAVAS INTERACTIVE PLATZ

Nachdem sich das Freizeichen 20 Mal durch unsere Gehörgänge gefressen hat, landen wir in einer Warteschleife. Danach wird das Gespräch unterbrochen: Danke! Nochmal: 20 Klingler und tatsächlich geht eine Dame ans Telefon. Die löst fachmännisch unser kleines Technik-Problem und hilft auch mit dem Joystick weiter. Bei Spieletipps zu *Homeworld* sieht's hingegen düster aus: Ein Sprachcomputer will uns unbedingt die Lösung zu *Gabriel Knight 3* verraten. Später heißt es: „Vielleicht weiß bei der Technik-Hotline jemand was." Ergebnis: Tun sie nicht. Zumindest hätten wir unsere Frage per Post einschicken dürfen, immerhin.

**WERTUNG**

Techniktipps: **06103/994040** (Normaltarif)
Spieletipps: **0190/515616** (DM 1,21/Min.)
***Warten auf Godot: Kleckern statt klotzen***

# TECHNOMAGE

## DIE RÜCKKEHR DER EWIGKEIT

# BALD!

SUNFLOWERS
the world of entertainment

www.technomage.de
www.sunflowers.de

TechnoMage ist eingetragenes Warenzeichen der SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.
TechnoMage © 2000 by SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH.


## EIDOS PLATZ

Nach dem Kampf mit dem Sprachcomputer, für dessen Bedienung ein Studium sinnvoll erscheint, sprechen wir ein Problem mit *Dark Project 2* an, das in einschlägigen Foren bestens bekannt ist. Offensichtlich aber nicht dem Lösungsbuch, aus dem der Hotline-Mitarbeiter ausgiebig allgemeines Blabla rezitiert. Dass die Frau von der Stadtwache bei Mission 8 (Schwierigkeitsgrad: Normal) den Brief in einer schwer einsehbaren Ecke ablegt, erfahren wir nicht. Als wir den Herrn wegen der Telefongebühren unterbrechen, verrät er uns, was das Lösungsbuch kostet und wie es zu beziehen ist. Die Technikfrage wurde erstklassig beantwortet.

### WERTUNG

Technikfrage:
**01805/223124** (DM 0,24/Min.)
Spielefrage:
**0190/510051** (DM 1,21/Min.)

***„Sie können das Lösungsbuch bestellen"***

## VIRGIN INTERACTIVE PLATZ

Herrn Schnarch (wir nennen ihn mal entsprechend seiner langatmigen Redeweise) ist nur mit Mühe zu entlocken, dass wir bei der verschütteten Passage in *Planescape Torment* „Ramsch" ablegen müssen, um weiterzukommen. Vorher maßregelte er uns noch etwas unwirsch, weil wir nicht wussten, wie der Kartenabschnitt heißt. Wir gaben noch 0,5 Trostpunkte für Freundlichkeit – er hätte uns ja auch anschreien können! Fast hätten wir uns entschuldigt, ihn belästigt zu haben. Da er nicht weiß, was im letzten Aldi-Rechner steckte, vermutet er als möglichen Grund für die Abstürze nur einen Virenscanner, der im Hintergrund läuft.

### WERTUNG

Technikfrage:
**040/39703333** (Normaltarif)
Spielefrage:
**0190/569033** (DM 1,21/Min.)

***Laaangsaaam, ungenau und angenervt***





## RUF MICH AN? ODER BESSER DOCH NICHT ...

Wir sind schockiert. Besonders die großen Publisher scheinen tatsächlich kaum Interesse zu haben, sich mit den Sorgen ihrer Kunden auseinander zu setzen. Oft werden Probleme nur bruchstückhaft gelöst oder auch gar nicht. Besonders Electronic Arts sollte sich Gedanken machen, da die Kunden neben dem Verkaufspreis von durchschnittlich 90 Mark pro Spiel noch mit den teuren 0190er-Hotlines für DM 2,42 kräftig zur Kasse gebeten werden. Auch die Registrierungs-Masche von Microsoft oder ein gelangweilter Telefonmuffel wie bei Virgin Interactive sind nicht akzeptabel. Zum Glück gibt es mit Blue Byte, Take 2 und Infogrames auch Unternehmen, die auch nach dem Kauf Service noch ernst nehmen. Also, Spielefirmen: Strengt euch an, denn wir bleiben am Ball!

## MICROSOFT PLATZ

Hier fühlen Sie sich wie beim Rendezvous mit einer Stasi-Mitarbeiterin. Sie geben gezwungenermaßen diverse private Daten an und bekommen als Belohnung einen 15-stelligen Registriercode, den Sie sich merken dürfen. Außerdem sind Warteschlangen zu vermelden. Als Anlaufstelle für allgemeine Probleme mit Windows mag die Hotline taugen – *Age of Empires 2* wird wohl weiter abstürzen. Spieletipps zu *Midtown Madness* gibt es gar keine. Das erfahren wir **nach** der nervigen Registrierung. Wenigstens blieb die Genugtuung, mit J. Meier und P. Schlemmer zwei Karteileichen hinterlassen zu haben. Die Joystick-Frage wurde beantwortet.

**WERTUNG**

Techniktipps:
**0180 / 5672255** (DM 0,24/Min.)
Spieletipps:
–

***Rendezvous mit der Staatssicherheit?***

## ELECTRONIC ARTS PLATZ

Nach der Info, dass wir pro Minute DM 2,42 berappen, schildern wir einem Schnellsprecher unser *NHL 2000*-Problem. Um unsere Grafikkarte zu bestimmen, verlangt der lebende Wasserfall einen Ausdruck von Config.sys und Autoexec.bat. Absoluter Humbug! Weiteres Fachchinesisch macht uns glauben, einfach zu blöd für PCs zu sein. Noch trauriger die „Interaktive Spiele-Hotline" mit Sprachcomputer: Nach knapp drei Mark wissen wir, dass hier das neueste Spiel mit dem Anfangsbuchstaben „N" *Need for Speed 3* ist. Das humanoide Pendant ist nicht besser: „Schauen Sie in Spielezeitungen oder im Internet nach. Tschüs!"

**WERTUNG**

Techniktipps:
**0190/776633** (DM 2,42/Min.)
Spieletipps:
**0190/900030** oder
**0190/787986** (DM 2,42/Min.)

***Der absolute Tiefpunkt: Teuer und inkompetent***

## ALLE GETESTETEN HOTLINES IM VERGLEICH

| Rang | Hotline | Kompetenz: Techniktipps | Kompetenz: Spieletipps | Kompetenz: Summe x 3 | Kosten x 2 | Erreichbarkeit x 2 | Freundlichkeit x 1 | Gesamt (von 40) |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Blue Byte | 2,0 | 2,0 | 4,0 | 5,0 | 5,0 | 4,0 | 36,0 |
| 2 | Take 2 | 2,5 | 2,0 | 4,5 | 2,5 | 5,0 | 5,0 | 33,5 |
| 3 | Infogrames | 2,5 | 2,5 | 5,0 | 2,5 | 4,0 | 4,5 | 32,5 |
| 4 | Topware | 1,0 | 2,5 | 3,5 | 5,0 | 2,5 | 5,0 | 30,5 |
| 5 | Activision | 2,5 | 1,0 | 3,5 | 3,0 | 4,5 | 4,5 | 30,0 |
| 6 | Havas Interactive | 2,5 | 0,5 | 3,0 | 4,0 | 2,0 | 5,0 | 26,0 |
| 7 | Eidos | 2,5 | 1,0 | 3,5 | 2,5 | 3,0 | 4,0 | 25,5 |
| 8 | Virgin Interactive | 0,5 | 1,0 | 1,5 | 3,0 | 5,0 | 0,5 | 21,0 |
| 9 | Microsoft | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 3,5 | 2,0 | 3,0 | 15,5 |
| 10 | Electronic Arts | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 3,5 | 2,5 | 14,5 |

5 Punkte= Perfekt  0 Punkte= Ungenügend
(bezieht sich bei Kompetenz nur auf die Gesamtnote)

# FLYING HEROES



## Nichts für Flügellahme!

*Aus allen Richtungen droht die Gefahr. Furcht ist Dein ständiger Begleiter, und Deine einzigen Verbündeten sind geschärfte Sinne und schnelle Reaktionen. Schütze Dich mit mächtiger Magie, rüste Dein Fluggerät mit den besten Waffen aus und sammle alle Extras - in diesem Ego-Shooter wirst Du sie brauchen!*

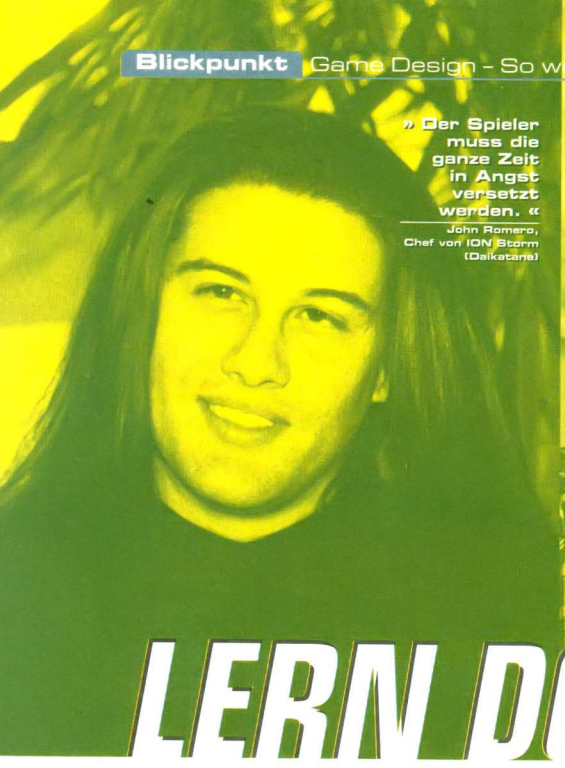
### Features:

* Multiplayerspiel für bis zu 6 menschliche Gegner
* 10 riesige Arenen für spannende Luftduelle
* 24 Waffengattungen mit Upgrademöglichkeit
* 24 verschiedene Fluggeräte und -tiere mit unterschiedlichen Bewaffnungen und Flugeigenschaften
* grosse Singleplayer Kampagne mit einzigartigem Tiefgang

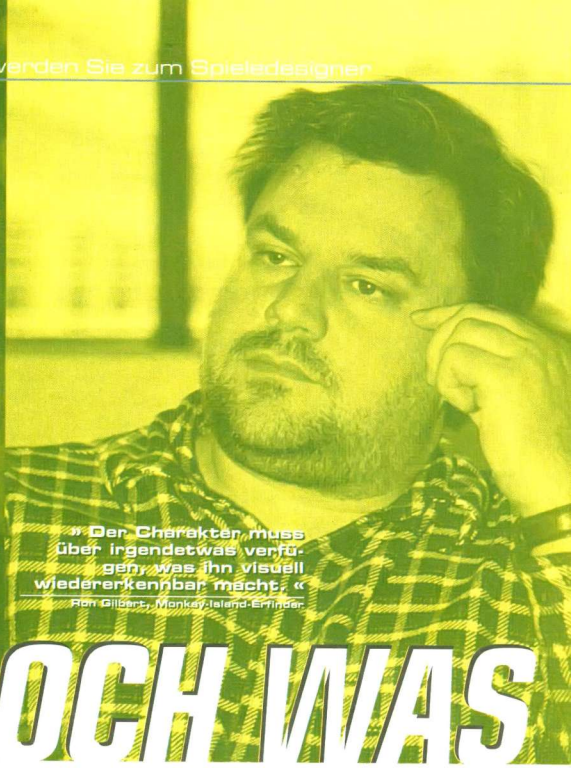
www.take2.de

PC CD

illusion softworks



» Der Spieler muss die ganze Zeit in Angst versetzt werden. «
John Romero, Chef von ION Storm (Daikatana)



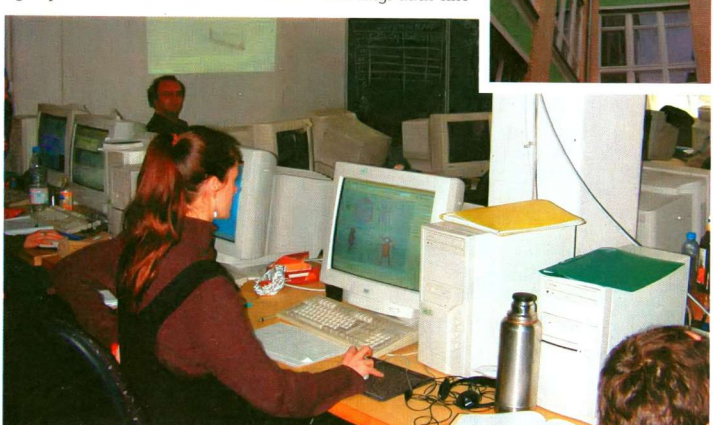
» Der Charakter muss über irgendetwas verfügen, was ihn visuell wiedererkennbar macht. «
Ron Gilbert, Monkey-Island-Erfinder

# LERN DOCH WAS

Spieledesigner als Beruf? Gerade in Deutschland nahm das lange Zeit niemand so richtig ernst. Aber die Zeiten scheinen sich zu wandeln: Mittlerweile werden auch in unseren Breiten immer mehr Kurse angeboten, bei denen Sie sich das Rüstzeug zum Spiele-Guru holen können ...

Mitten in Berlin, ganz in der Nähe des berühmten Alexanderplatzes, ist das Institut für Neue Medien L4 beheimatet. Dort hat man offensichtlich einen Riecher für aktuelle Trends, denn das Berufsbildungsangebot dieser Akademie ist ganz auf zukunftsträchtige Sparten des Multimedia-Bereichs ausgerichtet. Konzentrierte sich das L4-Kursprogramm bislang vorwiegend auf Inhalte, die in der „seriösen" Wirtschaft – also bei Werbeagenturen, PR-Abteilungen großer Firmen, in Verlagen sowie in der Film- und Musikindustrie – Verwendung finden, bietet L4 neuerdings auch eine

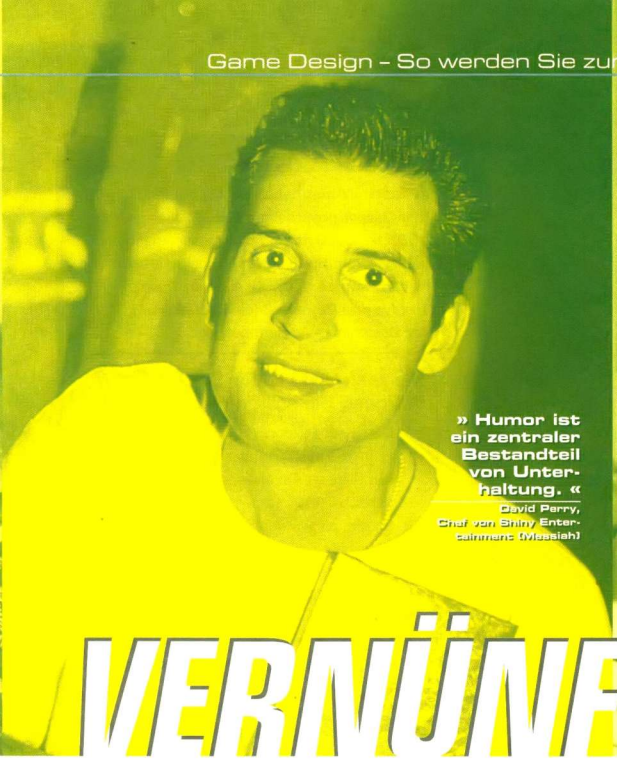




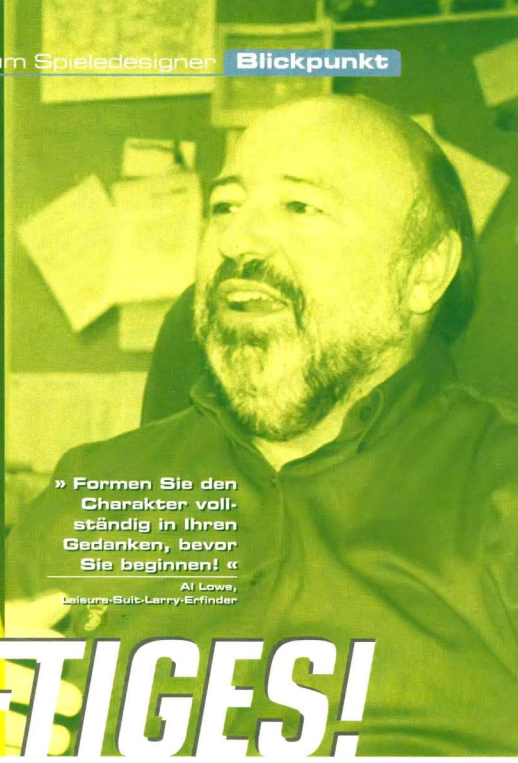
Das Institut für Neue Medien L4 in Berlin möchte in Zukunft weitere Lehrgänge für 3D-Gamedesigner anbieten (kl. Bild). Bei L4 lernen die Studenten die theoretischen Grundlagen des Spieledesigns kennen und können diese dann anschließend in einem Betriebspraktikum anwenden (gr. Bild).

## L4 Kontakt

L4-Institut für Neue Medien
H.-Roller-Str. 16/17
10405 Berlin
Internet: www.l-4.de
Tel. Ansprechpartner:
Roland Wagner
030/44362932
E-Mail: roland@l-4.de



**» Humor ist ein zentraler Bestandteil von Unterhaltung. «**
David Perry, Chef von Shiny Entertainment (Messiah)



**» Formen Sie den Charakter vollständig in Ihren Gedanken, bevor Sie beginnen! «**
Al Lowe, Leisure-Suit-Larry-Erfinder

# VERNÜNFTIGES!

Fortbildung zum 3D-Gamedesigner an. Ab Anfang Mai haben bereits zum zweiten Mal 25 Teilnehmer die Möglichkeit, zu lernen, wie man ein Spiel vom ersten Konzept bis zur lauffähigen Demo entwickelt.

## Vom Entwurf zum fertigen Spiel

Neun Monate dauert die Weiterbildung zum Gamedesigner, für die allerdings einige Vorkenntnisse wünschenswert sind. Zum Einsatz kommen nämlich unter anderem die gängigen Tools 3D Studio Max, Adobe Photoshop und Premiere – und mit denen sollten die Teilnehmer vor Beginn des Kurses möglichst schon etwas vertraut sein. Unter Anleitung von Software-Experten und anhand von regelmäßigen Beiträgen praxiserfahrener Vertreter namhafter deutscher Spielefirmen lernen die Studenten zunächst, wie ein Spiel im Groben aufgebaut ist, wie man ein Storyboard entwickelt, Levels designt und Karten oder Texturen erstellt. Das Modellieren von organischen Körpern wird erst mit Papier und Ton geübt und dann digital umgesetzt. Grundlagen der Charakter-Animation, die richtige Kamerafühlung, Beleuchtung und Spezialeffekte stehen ebenso auf dem Ausbildungsplan wie 3D-Sound und Netzwerk-Grundlagen. Die Demo-Programme der Teilnehmer entstehen unter Verwendung des Autoren-Systems Nemo (www.nemo-3d.de), das viel Freiraum für die Realisierung eigener Ideen lässt.

## Das Wissen praktisch erproben

Direkt an den Kurs schließt sich ein dreimonatiges Betriebs-

## Der Fehlerteufel

Erinnern Sie sich an unseren Bericht über das *Game Programming Starter Kit 3.0* in Ausgabe 4/2000?
Dort sahen Sie unter anderem zwei Screenshots mit deutschsprachigen Menüpunkten, die uns Publisher Media Gold zur Verfügung gestellt hat. Das war falsch, denn auch beim *GPSK* kommen Sie um gute Englischkenntnisse nicht herum. Fast alle Programme sind (wie beim Programmieren generell die Regel) leider auf Englisch. Der Fehler fiel unglücklicherweise erst durch die Zuschriften aufmerksamer Leser auf, da das *GPSK* außerhalb der Redaktion von einem Fachmann getestet wurde, für den Englisch selbstverständlich ist, und Textkoordinator Jo das Teil nicht selbst auf seinem Rechner installiert hatte. Es war zwar tatsächlich einmal geplant, die Programme zu übersetzen, doch dieses Vorhaben wurde nie in die Tat umgesetzt. Die Bilder waren auch auf der Rückseite der *GPSK*-Schachteln, wurden aber inzwischen bei der zweiten Auflage komplett ersetzt. Ein weiteres Problem sollte inzwischen ebenfalls behoben sein: Die Internetseite des *GPSK* war wegen eines Serverumzugs zeitweise nicht erreichbar. Probieren Sie es selbst unter http://www.gamepsk.com!




**Das Game Programming Starter Kit: für 80 Mark der Einstieg in die Welt der Spieleschaffenden.**



» Spiele entwickeln ist heutzutage Teamwork. «
Gunther Galipot, Spieledesigner, Ubi Soft Frankreich

## Erste Hilfe

**In diesem Monat haben wir für Sie mit Gunther Galipot gesprochen. Der 27-Jährige hat 1995 bei Ubi Soft als Spieletester angefangen und sich zum Spieledesigner hochgearbeitet. Neben *Rayman 1* war er auch an *Tonic Trouble* und *Rayman 2* (die Bonuskarten der Dreamcast-Version) beteiligt.**

### Die zehn Gebote für Spieledesigner. Sie sollten ...

1. Genau definieren, was Ihr Spiel einzigartig macht! Das wird die Grundlage für Ihr gesamtes Spiel.
2. Sich an diese Grundlage während des Entwicklungs- und Produktionsprozesses halten! Eliminieren Sie alles, was nicht in diesen Rahmen passt!
3. Die Eigenschaften und Fähigkeiten Ihrer Hauptfiguren, Ihrer Gefährten und Geschöpfe definieren und formulieren!
4. Immer an eines denken: Die Kamera ist das Auge des Spielers. Legen Sie besondere Aufmerksamkeit und Anstrengung auf diesen Umstand!
5. Versuchen, das Interface, das Spielsystem und die Kontrollen so klar und einfach wie möglich zu gestalten. Es kann gar nicht intuitiv genug sein!
6. Eine nahtlose Umgebung und ein stimmiges Spielsystem schaffen, um dem Spieler noch stärker ins Spiel eintauchen zu lassen!
7. Beachten, dass der erste und der Gesamteindruck zum Schluss jene zwei Punkte sind, die wirklich haften bleiben! Daher ist es ratsam, den ersten und den letzten Level gegen Ende der Produktion in Angriff zu nehmen, wenn das Produktionsteam schon gut eingespielt und effizient ist.
8. Ihre Levels unter den Aspekten Rhythmus und Gefühle betrachten: Versuchen Sie immer, den Spieler in Atem zu halten, ihn zu überraschen und in Staunen zu versetzen!
9. Sich eines ganz klarmachen: Vorstellungskraft und Kreativität sind wichtig, aber ein Sinn für Realität und das „Was-möglich-ist" sind die Schlüssel!
10. Geschmack beweisen! Da der Erfolg eines Spieldesigns letztlich auch eine Geschmacksfrage ist, sollten Sie Ihre Idee testen: Auf dem Bildschirm kann sich die witzigste Papier-Idee als fade Masche entpuppen.

### Die zehn Verbote für Spieledesigner. Sie sollten nicht ...

1. Den Glauben an sich und Ihre Idee verlieren! Vertrauen Sie aber nicht allein auf Ihren Glauben! Ein bisschen Arbeit ist auch dabei.
2. So tun, als würden Sie Ihr Spiel für sich selber als Zielgruppe entwickeln!
3. Glauben, dass es nicht Ihr Fehler wäre, wenn der Spieler etwas nicht versteht oder gar aufhört!
4. Den Spieler auf irgendeine Weise frustrieren! Unlösbare Aufgaben, unfaire Bewertungen oder Ähnliches sind out.
5. Die mit dem ganzen Spielsystem zusammenhängenden Regeln brechen – für keine noch so lustige Idee und ohne Ausnahme!
6. Zweideutig sein oder Unklarheit herrschen lassen! Alle Elemente, die Sie in Ihrem Spiel implementieren, müssen sinnvoll und klar definiert sein.
7. Versuchen, alles, was Sie so im Kopf haben, in ein einziges Spiel oder einen Level zu packen! Machen Sie lieber zwei oder mehr Spiele beziehungsweise Levels daraus!
8. Alleine brüten und einsam vor sich hin programmieren: Spiele entwickeln ist heutzutage Teamwork!
9. Den Lohn für den Spieler vergessen! Das Erfolgserlebnis ist sehr wichtig, denn es wird den Spieler dazu bewegen, weiterzuspielen.
10. Den Zauber von Herausforderungen zerstören, indem Sie dem Spieler die Lösung zeigen, bevor er überhaupt mit dem Problem konfrontiert ist. Geben Sie ihm Hinweise und relevante Elemente, mit denen er die Rätsel selber lösen kann. Zufriedene Spielerscharen werden es Ihnen danken!

praktikum an, in dem die Studenten hautnahen Einblick in den Produktionsprozess eines Spiels bekommen. Unterstützt wird der Lehrgang unter anderem durch die Gütersloher Spieleschmiede Ascaron (*Anstoss 3*, *Grand Prix 500ccm*), die *Urban Assault*-Entwickler Terratools in Potsdam Babelsberg und von den *Thandor*-Machern Dennis Brünig und Tobias Höfle aus Hannover. Soft- und Hardwaredistributor yello!, Saitek und WACOM engagieren sich ebenso bei diesem Ausbildungsgang wie die französischen Software-Entwickler von NeMo S.A.

Da auch künftig Kurse für angehende 3D-Gamedesigner bei L4 geplant sind, können sich Interessenten bei dem Institut jederzeit unter dem Kennwort GAMEENTWICKLUNG registrieren lassen.

**Gunther Galipot/ Joachim Hesse/ Herbert Aichinger**




# GRANDPRIX 3

**BY GEOFF CRAMMOND**

"Erster Eindruck: Ausgezeichnet!" GAMESTAR

"Mit großer Wahrscheinlichkeit erwartet uns ein Meilenstein im Rennspiel-Genre!" PC PLAYER

"Grand Prix 3 - Der Platzhirsch unter den Formel-1-Simulationen." PC ACTION

"Grand Prix 3 hält die Fahne der besten Formel-1-Simulation hoch." BRAVO SCREENFUN

"PC Game of the Show" European Computer Trade Show

COMING SOON

www.grandprixgames.com

MICROPROSE

EIN OFFIZIELLES PRODUKT DER FIA FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Alle Rechte vorbehalten.
"Ein offizielles Produkt der 1998er FIA Formel Eins Weltmeisterschaft lizensiert von der Formula One Administration Ltd."
"Formel Eins", "Formel 1" und "F1", "FIA Formel Eins Weltmeisterschaft", ebenso wie alle Übersetzungen und Abwandlungen hier von sind Warenzeichen der Formula One Firmengruppe.

FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

# DIE TASC

Pokémon. Dieses Wort klingt nicht nur wie eine Seuche. Es geht auch mit ähnlichen Auswirkungen einher: Weltweit sind bereits 30 Millionen Kinder und Jugendliche vom Sammelvirus infiziert. Doch würde sich auch ein PC-Spieler anstecken lassen? Wir wagten einen Selbstversuch.

Wer nach Äthiopien will, muss sich vorher eine Spritze gegen Gelbfieber verpassen lassen. Ehe ein vorsichtiger PCA-Redakteur die Pokémon-Welt betritt, zieht er einen Kollegen aus der Konsolenredaktion zu Rate, der ihm Informationen einimpft. Man will sich ja bloß wegen eines Artikels nicht anstecken, oder? Die Frage des Experten, ob denn grundsätzlich eine Suchtanfälligkeit für Tamagotchis oder Furbys bestehe, kann die Versuchsperson verneinen. „Dann bist du immun", sprach der Fachmann und drückte dem Probanden den Game Boy samt Modul *Pokémon blau* in die Hand. Wer sich nicht so auskennt: Es gibt derzeit zwei Varianten, eine blaue und eine rote Edition. Beide spielen sich völlig gleich, enthalten aber jeweils elf andere Taschenmonster (englisch: Pocket Monster). Mit nur einer Version ist es unmöglich, an alle 150 Tierchen zu kommen. Man muss mit einem Freund, der die andere Edition hat, tauschen. Das funktioniert, indem die Pokémon-Trainer ihre Game Boys mit einem Link-Kabel zusammenstöpseln.

## Die Jagd beginnt

Im Spiel sind Sie ein kleiner Junge, der in einer Fantasy-Welt

### EMULATOREN ILLEGAL

Die Pokémon-Spiele werden es wohl nie auf den PC schaffen, weil Hersteller Nintendo offensichtlich kein Interesse hat, die Lizenz für ein entsprechendes Windows-Produkt freizugeben. Es sollen aber im Juli zwei Druckstudios von Mattel erscheinen (Pokémon Project Studio; blau und rot). Für den Game Boy gibt es im Internet natürlich Emulatoren, mit deren Hilfe die Pokémon auch auf dem Computer hausen könnten. Deren Nutzung allerdings ist illegal, weil sich der PC-Besitzer damit gewissermaßen einer Raubkopie bedient.

Wie heißt es so schön? „Schnapp sie dir alle!" Millionen Kinder und Jugendliche folgen diesem Slogan scheinbar willenlos. Das gelbe Etwas links ist übrigens Pikachu.

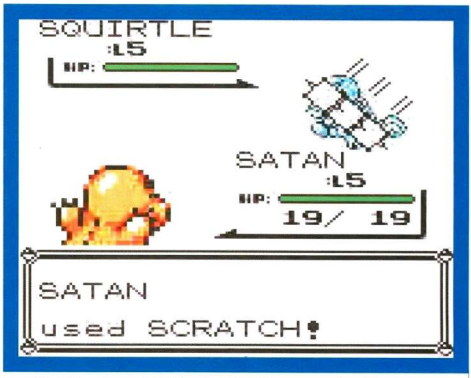
# HENGELD-DIEBE

mit Städten, Wäldern und Verliesen lebt. Die Frage, warum alle Figuren in Game-Boy-Spielen so dämlich aussehen wie der pummelige Nintendo-Klempner Mario, verdrängt der Redakteur aus seinem Gehirn. Er erfährt, dass er im Wettstreit mit einem anderen Dreikäsehoch so viele wilde Pokémon fangen soll wie möglich. Der Konkurrent heißt Ash, doch der Verfasser dieser Zeilen beschließt, dass er ein richtiges Feindbild als Motivation braucht. Deshalb tauft er den Knilch per Namensfunktion in „Arsch" um. Von einem gewissen Professor Eich gibt es den ersten Pokémon geschenkt. Jetzt gilt es, Artgenossen zu finden. Haben Sie einen entdeckt, kommt es zur Rauferei. Wenn es Ihre Westentaschenkreatur schafft, den Kontrahenten zu schwächen, dürfen Sie ihn mit einem Fangbehälter (Pokéball) dingfest machen. Diese können Sie in Geschäften (Poké-Märkte) kaufen, wo es z. B. auch Heiltränke und andere nützliche Dinge gibt. Jetzt haben sie schon zwei von den zuckersüßen Gesellen und der Sammelwahn hat begonnen! Suchtanfällige Personen schließen die possierlichen Geschöpfe immer mehr ins Herz, weil sie durch Kämpfe an Erfahrung gewinnen und Eigenschaftswert und Lebenspunkte steigern. In höheren Stufen lernen sie neue Spezialangriffe und wachsen sogar. Dies weckt elterliche Gefühle, so dass es auch dem Schreiberling irgendwann nichts mehr ausmachte, dass die Pokémon eigentlich völlig lächerlich aussehen. Viecher wie den gelben Pikachu nimmt ein Durchschnittserwachsener doch höchstens als Ersatz für eine Badewannen-Quietsch-Ente ernst – selbst Yorkshire-Terrier wirken gefährlicher.

## Unser Fazit

Wenngleich sich unsere Testperson dem Charme der Wichte entziehen konnte, sieht sie mittlerweile ein, warum die *Pokémon*-Spiele Millionen Kiddies fesseln. Eltern, die den Fanatismus ihrer Kinder nicht verstehen, seien daran erinnert: Haben wir früher nicht alle etwas gesammelt? Wer niemals Briefmarken, Fußballbildchen oder Auto-Quartett-Kartenspiele hortete, werfe den ersten Stein.

**Harald Fränkel**




Haralds Monster zeigt „Arschs" Pokémon, wo der Hammer hängt: Es setzt einen schmerzhaften Kratzangriff ein.




Mit Pokémon Stadium können Monster vom Game Boy aufs Nintendo 64 übertragen werden und miteinander raufen.

## SIE SIND ÜBERALL

Die Menschheit muss mit den Pokémon klarkommen, ob sie will oder nicht. Außer in den Spielen für Game Boy und N64 grinsen uns die knuddeligen Kreaturen vorwiegend von den heiß begehrten Sammelkarten an (siehe Bild rechts). Mancher mag gar nicht glauben, dass die Dinger tatsächlich existieren, weil Verkäufer auf Anfrage fast immer das Wort „Ausverkauft" murmeln. Laut Tageszeitung „tz" soll es sogar Läden geben, die Kindern überzählige Karten abschwatzen, um sie wieder weiterveräußern zu können. Verständlich! Die Geschäftsführer wollten wahrscheinlich vermeiden, dass ihnen ein zorniger Fünfjähriger wegen eines Lieferengpasses die Inneneinrichtung demoliert. Denn ob sich der Knirps mit den Worten „Dafür haben wir noch ein Pikachu-Stofftier" abspeisen hätte lassen, erscheint zumindest fraglich, weil er das ohnehin schon hat. Genauso wie alle Fan-Klamotten, Bonbons, Nudelprodukte und anderen Merchandising-Schnickschnack. Selbst bei bestimmten Fast-Food-Restaurants gab es eine Zeit lang für den Erwerb eines fettigen Kindermenüs als Belohnung einen lustigen Pokémon obendrauf. Gehen Sie deshalb lieber nicht in die Luft, denn auch dort könnten Sie Pokémon begegnen – als Kriegsbemalung eines Vogels der All Nippon Airline. Verbreitet haben sich die Taschenmonster natürlich auch im Fernsehen. Und wer neulich nach einer Kinovorstellung in die Gesichter der Besucher unter acht Jahren blickte, wusste endlich, wie Kinder *wirklich* aussehen, wenn sie glücklich sind. Wie viele Mamas und Papas hinterher einen Psychologen nötig hatten, weil sie ihren Nachwuchs gezwungenermaßen begleiten mussten, ist dagegen nicht bekannt.









Leidenschaft.

Leistung.



ELECTRONIC ARTS®

PC CD

PlayStation

PORSCHE

www.needforspeed.com

© 2000 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Licensed from Dr. I












Bei Porsche im Stuttgarter Stadtteil Zuffenhausen werden Autoträume Wirklichkeit. Mit Need for Speed: Porsche hast du jetzt erstmals die Möglichkeit, alle Highlights des weltgrößten Sportwagen-Herstellers inklusive des neuen 911 Turbo auf Stärke und Charakter zu prüfen. Du musst beweisen, dass du jeden Porsche beherrschen kannst.



NEED FOR SPEED™
PORSCHE

h.c.F. Porsche AG under certain Patents. PlayStation and ® are trademarks of Sony Entertainment Inc. © 2000.

Buffy hautnah: Auf Rücken und Knöchel versteckt sie zwei Tattoos.

Sie ist jung, sie ist schön, sie ist eine Vampirjägerin. Die Rede ist von Buffy, Dreh- und Angelpunkt der gleichnamigen Fernsehserie. Jetzt soll der dunkelblonde Todesengel auch auf Ihrem PC Untote pfählen. Sind Sie bereit?

# Das Vollblutweib

**Fakten**

Name: Sarah Michelle Gellar
Alter: 23 Jahre
Familienstand: Ledig
Beruf: Schauspielerin

**Das Spiel**

- 3D-Action-Adventure
- Gesteuert wird Buffy aus der Verfolgeransicht
- Viele Charaktere der Serie
- Originalschauplätze
- Echtzeit-Schatten



Tanz der Vampire: Buffy lauert auf eine Gelegenheit, zwei Angreifer mit einem angespitzten Holzpflock von ihrem Blutdurst zu befreien. Besonders bei den Schattenwürfen auf den Charakteren und dem Fußboden gibt sich Entwickler Collective viel Mühe.

Mit Soundtrack, Comics (siehe Kasten S. 41) oder Büchern greift der Buffy-Wahn inzwischen immer weiter um sich. Begonnen hat der Kult mit einem mittelmäßigen Kinofilm, dann folgte die US-Fernsehserie. Die Abenteuer der attraktiven Monstermeuchlerin Buffy sind in Deutschland schon seit 1998 unter dem Titel *Buffy – Im Bann der Dämonen* auf Pro7 zu sehen. In Amerika werden momentan bereits die 22 neuen Episoden zur fünften Staffel der Erfolgsserie abgedreht, während in unseren Breitengraden demnächst die synchronisierte vierte Staffel anlaufen wird. Eine der neuen Buffy-Folgen verpassen Sie besser auf gar keine Fälle. In „Hush" hat es Drehbuchautor Joss Whedon (*Alien 4, Toy Story*) doch tatsächlich fertig gebracht, die Akteure 29 Minuten ohne ein einziges Wort auskommen zu lassen! Die Folge erzielt bei Internet-Auktionshäusern mittlerweile Höchstpreise: Schweigen ist eben doch Gold.

## Keine Macht den Toten

Eigentlich könnte Buffy Anne Summers ein ganz normaler Teenager sein, der mit seiner Mutter in die kalifornische Kleinstadt Sunnydale gezogen ist. Wäre da nur nicht dieser Bibliothekar Rupert Giles, der ihr steckt, dass sie die auserwählte Vampirjägerin sei, wie sie pro Menschengeneration nur ein Mal zur Welt kommt. Lächerlich, sagen Sie? Ein junges Mädchen, das Vampire um die Ecke bringt? Nach den ersten Konfrontationen mit den heißhungrigen Nackenbeißern stellt sich die Sache schon glaubhafter dar. Sunnydale erweist sich als wahrer Dämonenhort, dessen Dimensionstor zur Hölle verschlossen gehalten werden muss. Netterweise ist Giles nicht nur eine Leseratte, sondern gleichzeitig auch Buffys Mentor, der mithilfe seiner verstaubten Schwarten meist der Rätsel Lösung auf die Spur kommt. Schnell kristallisieren sich noch weitere Personen aus der Kleinstadtmasse heraus: Die rothaarige Streberseele und Internetexpertin Willow wird Buffys beste Freundin und entdeckt ihre Fähigkeiten als Hexe, Vampir Angel wird zum Geliebten; Draufgänger Xander, Lästermaul Cordelia und der musikalische Freizeitwerwolf Oz gehören ebenfalls bald zur eingeschworenen Jagdgesellschaft, die auch im bald erscheinenden Computerspiel zum Einsatz kommt. Doch ohne Buffy läuft natürlich nichts.

## Buffy in Fleisch und Blut

Buffy-Darstellerin Sarah Michelle Gellar hatte mit dieser Rolle ihren großen Durchbruch. Die am 14. April 1977 geborene Schauspielerin trat zwar auch vorher in Werbespots, Fernsehfilmen und Serien auf und gewann sogar den Daytime-Emmy für die beste Jungdarstellerin, doch erst Buffy machte sie zu einer internationalen Berühmtheit. Ein amerikanisches Magazin hat sie vor kurzem zur „erotischsten Frau der Welt" gewählt, eine Rolle, mit der sich Sarah weniger anfreunden kann: „Ich selbst fühle mich gar nicht so sexy, aber ich habe gelernt, den Leuten eine gewisse Rolle vorzuspielen", gesteht der TV-Star. Inzwischen hat sie bei mehreren erfolgreichen Kinofilmen wie *Ich weiß was Du letzten Sommer getan hast, Scream 2, Eiskalte Engel* oder *Einfach Unwiderstehlich* mitgespielt und ist für eine Rolle in *The Harvard Man* vorgesehen. Bis dahin können Sie die Dame im aktuellen Stone-Temple-Pilots-Video *Sour Girl* oder eben bei den samstäglichen *Buffy*-Wiederholungen im Fernsehen bewundern. Privat beweist die Schauspielerin ebenfalls ihre Vorliebe für das Ungewöhn-

Foto: Marc Bardiste, (c) Outline/interTOPICS

## Die Jagd im Netz

**http://www.foxinteractive.com/buffy**
Die Seite zum Spiel: Hier gibt es demnächst weitere Fakten und Bilder zum PC-Titel. Auf jeden Fall einen Besuch wert.

**http://www.prosieben.de/buffy/index.html**
Die Seite zur Fernsehserie: Pro7 bietet auf der informativen Seite sogar Videoausschnitte zum Runterladen an.

**http://www.buffy.de**
Die beste deutschsprachige Fanseite: Hier finden Sie umfassende Informationen zum Thema Buffy und allem, was dazugehört.



Foto: ProSieben

Die Angst im Nacken: Vampirjägerin Buffy macht wie so oft eine unangenehme Bekanntschaft mit einem Dämon.

liche: Sie verdrischt Gegner beim Kickboxen, Boxen oder – als Inhaberin des braunen Gürtels – beim Taekwondo; Hobbies, die ihr als Buffy zugute kommen. Auch das kommende Spiel profitiert von der kampferprobten Hauptdarstellerin, schließlich sollen neben Waffen wie Holzpflock, Kreuz und Armbrust (Gerüchten zufolge gibt es sogar einen Flammenwerfer) viele Martial-Arts-Zweikampfszenen auftauchen. Selbst die Umgebung kann laut Hersteller ordentlich zu Kleinholz verarbeitet werden. Natürlich wird auch Magie eine Rolle spielen.

### Sonne, Strand und schöne Optik

Entwickelt wird *Buffy – The Vampire Slayer* derzeit für PlayStation, Dreamcast und (selbstredend) PC von The Collective (http://www.collectivestudios.com), die ihren Sitz in der sonnigen Küstenstadt Laguna Beach, gute 70 Kilometer südlich von Los Angeles, haben. Seit Anfang 1997 sind die südkalifornischen Spieleschöpfer im Geschäft und haben die Zockergemeinde beispielsweise mit den PlayStation-Varianten der Filmumsetzung *Men in Black* oder der Brettspieladaption *Spiel des Lebens* mehr schlecht als recht unterhalten. Zu ihren jüngsten Kreationen zählt das Echtzeit-Abenteuer *Star Trek: Deep Space Nine*, das auf der Unreal-Engine basiert. Da Publisher GT Interactive aber vor kurzem an Infogrames verkauft wurde, ist noch unklar, wer den Vertrieb in Deutschland übernimmt. Doch zurück zu Buffy: „Neues Spiel, neue Grafik-Umgebung", dachte sich wohl The Collective und entwickelte für das Action-Adventure eine eigene 3D-Engine. Die ersten Bilder lassen auf Großes hoffen. The Collective verspricht Echtzeit-Lichtquellen, -Schatten und -Reflektionen sowie dreidimensionalen Nebel. Angeblich vollziehen sich sogar die Verwandlungen der verschiedenen Ungeheuer in Echtzeit. Sollte das fertige Spiel wirklich derart detaillierte Objekte und Lichteffekte darstellen können, dürfte zumindest ein flotter Rechenknecht samt 3D-Karte Grundvoraussetzung für ungetrübten Vampirjägerspaß sein. Zum jetzigen Zeitpunkt ist nicht abzusehen, ob sich die Entwickler da nicht etwas zu viel aufgebürdet haben. Als Außenstehender ein Urteil zu fällen, ist unangebracht, denn die (zugegebenermaßen fantastisch aussehenden) Screenshots sind bekanntlich geduldig. Doch hoch sind die eigenen Ansprüche auf alle Fälle: Die Grafik soll Charaktere und Orte aus der Fernsehserie so getreu wie möglich übernehmen, der Inhalt Humor, Drama und Action der Serie gleichermaßen rüberbringen. Als aktive Berater hat man sich deshalb auch gleich das Produzenten-Team der Fernsehserie an Land gezogen. Karly Young, Marketingchef von Publisher Fox Interactive in Amerika (*Alien vs Predator, Die Hard Trilogy 2*) erklärt: „Wir berücksichti-



Staub zu Staub: Buffy opfert einen Holzpflock und pfählt einen Blutsauger, der sofort beginnt, in seine Bestandteile zu zerfallen. Im Hintergrund kommt bereits ein weiterer Dämon um die Ecke.

Foto: ProSieben



Buffy mit Angel (David Boreanaz): Der Vampir treibt sein Unwesen inzwischen parallel zu Buffy in seiner eigenen Serie.

gen die vielen Buffy-Fans, die mehr wollen als nur Fernsehen. (...) Es ist unsere große Chance, den Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre eigenen Abenteuer dann auszuleben, wenn sie das Bedürfnis haben, ein paar gefährliche Vampir-Hintern aufzureißen." Das ist ein Wort!

### Wo steppt der Bär?

Für entsprechende „Aufrisse" bietet das Spiel jede Menge Originalschauplätze wie etwa die Bücherei, High School, den Stadtplatz, das Einkaufszentrum, den Bronze-Nachtklub oder Buffys Haus. Neben Friedhöfen, der geheimnisvollen Unterwelt und einigen neuen Standorten traktieren massenweise Blutsauger, Dämonen, Werwölfe, Spinnenmonster und andere Mutationen die Jägerin. Zum Glück verfügt die junge Dame – wie in der Serie – über erstaunliche Heilkräfte. Der Spieler sieht Buffy immer à la *Tomb Raider* aus der Verfolgerperspektive und wird neben den Kämpfen mit Rätseln bei der Stange gehalten. Einige Abschnitte sollen tagsüber spielen, wo Schülerin Buffy ihre nächtlichen Einsätze vorbereiten muss. Zudem scheint es mehrere Handlungsebenen und sogar Nebengeschichten zu geben, die sich nach und nach zu einer finsteren Rahmenhandlung zusammenfügen. Bei der Auswahl der Serien-Charaktere, die auch im Spiel auftauchen, wird sich The Collective wahrscheinlich auf die Anfänge der Fernsehvorlage beschränken, denn in der aktuellen vierten Staffel hat Buffy ihre High-School-Zeit bereits hinter sich und geht aufs College. Nicht nur Buffy-Fans dürfen auf die mit einem Schuss Teenie-Erotik angereicherte Monsterhatz gespannt sein.

**Joachim Hesse**



Scheint der Mond, treffen Sie auf Werwölfe: Von jeder Figur im Spiel wird ein aufwendiges räumliches Modell erstellt.

## Buffy-Comic-Gewinnspiel

Dass Buffy auch als Comic-Serie erfolgreich sein kann, beweist in Deutschland der Carlsen Verlag (http://www.carlsen.de), der mittlerweile mit seiner Buffy-Reihe auf die Nummer 20 zugeht. Das Heft erscheint monatlich, kostet jeweils DM 4,90 und enthält neben den neuesten Abenteuern auch Infos zur Serie, Poster und vieles mehr. Falls Sie jetzt auf den Geschmack gekommen sein sollten, verlosen wir in Zusammenarbeit mit den Hamburgern einige attraktive Preise:




**1. Preis**
Das auf 4000 Exemplare limitierte und fast vergriffene Survival-Set für Jägerinnen mit einem Hardcover-Comicband, Claddagh-Ring, einem goldenen Kreuz sowie einer kleinen Flasche Weihwasser im Schuber

**2. Preis**
Ein Buffy-Jahresabo frei Haus

**3. Preis**
Die bereits vergriffenen ersten vier Ausgaben der Buffy-Reihe

Rufen Sie an und beantworten Sie einfach folgende Frage:
***Wie lautet der deutsche Untertitel der Buffy-Serie?***
Wenn Sie die Antwort wissen:

**Tel.: 01 90/59 58 58**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,21 pro Minute.

## Buffy – The Vampire Slayer

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PIII500, 64 MB RAM, 3D-Karte |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **Hersteller:** | The Collective/Fox Interactive/Electronic Arts |
| **Veröffentlichung:** | Herbst 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Oni, Drakan |
| **Internet:** | www.foxinteractive.com |

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

*» Horrorambiente, gewürzt mit einer großen Prise Humor: Die Chancen für ein der Fernsehserie würdiges Buffy-Spektakel stehen sehr gut. «*

# Der erste Biss

Endlich! Nihilistic Software gibt die erste spielbare Version des Rollenspiels Vampire: Die Maskerade heraus und PC Action darf sie als erstes deutsches Magazin Probe spielen. Im Folgenden schildern wir Ihnen unsere ersten Bissversuche.



Seit Wochen schon sitzen wir in den Startlöchern für den großen *Vampire*-Online-Betatest im WON-Net, aber die ersehnten CDs lassen immer noch auf sich warten. Activision hatte jedoch ein Einsehen mit uns: PC Action durfte als erstes deutsches Magazin eine spielbare Vorabversion des ehrgeizigen Nihilistic-Rollenspiels in Augenschein nehmen. Nachdem sich der Multiplayer-Betatest noch etwas hinauszögert, richteten wir bei der vorliegenden Version unser Hauptaugenmerk auf den Einzelspielermodus. Damit keine Missverständnisse aufkommen: Wir schildern Ihnen hier unsere Erfahrungen mit einer noch nicht testfähigen Betaversion. Das ist fast immer eine Art Abenteuer und hat mit der Verkaufsversion, die später in den Läden stehen wird, (meist) noch nicht allzu viel zu tun.

## Work in Progress

Christof, unser Held, ist ein netter Kerl. Sein Charakter- und sein Inventarbildschirm erinnern auf den ersten Blick deutlich an *Diablo*. Bei Christof ist alles sorgsam in quadratischen Kästchen verstaut, sogar an den „*Diablo*-Gürtel" für den schnellen Zugriff auf Heiltränke wurde gedacht. Will der Held seine Charakterwerte nebenher etwas pushen, kostet ihn das mächtig Kohle – ein wenig mehr Kraft,





**Fakten**

- Basiert auf dem gleichnamigen Pen-&-Paper-Rollenspiel von White Wolf
- Jeweils zwei Schauplätze in Mittelalter und Neuzeit
- Partys mit individuell steuerbaren Charakteren
- Storyteller-Modus
- Editor zum Erstellen eigener Chroniken

Nicht nur in den Zwischensequenzen zieht Vampire alle Gänsehaut-Register des Horror-Genres.

schon sind 100 Silbermünzen fällig! Wir nehmen Christof zunächst so, wie er ist, und stürzen uns mit ihm ins Abenteuer. Christof steigt unerschrocken mit hinab in die Dungeons und mault nicht über die einsteigerfeindliche Betaversion. Sage und schreibe 1,2 GB nimmt die Vollinstallation des Vampir-Epos auf unserer Festplatte ein. Wir durchstreifen mit unserem Helden zunächst einmal das alte Prag. Grafisch sieht das schon recht eindrucksvoll aus: Die mittelalterlichen Gemäuer wirken erstaunlich organisch und machen mit den Passanten auf den Straßen einen recht lebendigen Eindruck. Christof erwacht im Konvent und sieht sich sogleich mit ungewöhnlichen Gegnern konfrontiert. Zunächst gilt es für ihn, in der örtlichen Silbermine für Ordnung zu sorgen, in der sich gar seltsames Gesocks breit gemacht hat. Riesige Mutantenmonster stellen sich Christof in den Weg und trachten ihm nach dem Leben – Gesundheitstränke und bessere Ausrüstungsgegenstände finden sich in dieser Version des Spiels noch sehr selten, so dass Christof sehr sorgsam mit seinen Kräften haushalten muss.




Flackerndes Feuer und schummrige Beleuchtung sorgen für die richtige Gruselatmosphäre.

## Speicher-Hunger

Für zusätzlichen Nervenkitzel sorgt, dass Christof nicht beliebig seinen Spielstand speichern kann. Automatisch gesichert wird beim Betreten einer neuen Location; ansonsten muss Christof in den Konvent zurückkehren, um an einem Holzkreuz neben seiner Schlafstatt einen Spielstand zu speichern. Im späteren Verlauf des Spiels, wenn Christof bereits der Gattung der Blutsauger angehört, sucht er sich statt des Kreuzes Ankh-Symbole zum Speichern.

Die Silbermine durchstreift Christof noch allein und tritt am Schluss einem ebenso gruseligen wie agilen Endgegner gegenüber. Während dieser Phase macht sich bei uns zunächst etwas Skepsis breit, denn je weiter wir in den Silberminen vordringen, desto länger werden die Ladezeiten und desto häufiger gerät der Spielfluss durch Ruckeln in den unterirdischen Stollen ein wenig ins Stocken. Hat Christof jedoch die Silberminen einmal von Riesenratten und seltsam grunzenden Geschöpfen befreit, wird's auch plötzlich mit dem Ruckeln besser. In langen Zwischensequenzen erleben wir, wie Christof durch einen verhängnisvollen Biss selbst zum Vampir wird und wie ihm mit Wilhem sein erster treuer Begleiter an die Seite tritt. Wir werden Zeuge, wie es Christof plötzlich schwarz vor Augen wird, wie sich der Hunger nach Blut zum ersten Mal bemerkbar macht und wie der Held im nächtlichen Prag nach vielen Skrupeln einen nichts ahnenden älteren Herrn in den Hals beißt ...



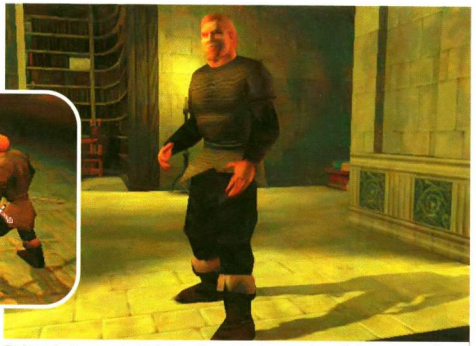
Unerwartete Begegnung im Kloster: Christof und Wilhem schlagen sich mit Skeletten und Kapadoziern herum.

## Schöne Venen

Als Spieler hat man's leicht mit Christof, denn Nihilistic hat viel Zeit auf das Design des Interfaces verwandt. Im Grunde kommen Sie sehr gut mit der Maus und ihrem kontextsensitiven Cursor aus, können aber auch Tastaturkürzel nutzen. Ansonsten steuern Sie die Wege Ihrer Party mit der linken Maustaste. Genauso ist es mit den Kämpfen: Einfach mit der Maus auf den Gegner halten, Klickorgien entfallen durch die automatische Wiederholung der Angriffe bei gedrückter linker Maustaste. Betätigen Sie gleichzeitig die Umschalttaste auf dem Keyboard, führt Christof seine Spezialattacke aus und enthauptet beispielsweise seinen Gegner mit einem eleganten Schwung seines Breitschwerts. Weniger aufsehen-



Christofs erster Endgegner in den Silberminen von Prag ist ein sehr agiler Geselle.



Selten hat man in Spielen derart lebensechte Schattenwürfe bewundern dürfen wie in Nihilistics Vampire.



Viele Örtlichkeiten von Vampire weisen eine ungeheure Liebe zum Detail auf.



Christofs letzte Begegnung mit seiner Geliebten vor ihrer Entführung.

erregend geht's beim Blutsaugen zu: Christof „fängt" sich seine Opfer per rechter Maustaste und fällt dann genüsslich über sie her. Den Kamerawinkel stellen Sie per Maus frei ein. Der Menübalken am unteren Bildschirmrand erlaubt den schnellen Zugriff auf alle wichtigen Elemente, seien es nun Charakter-Eigenschaften, Inventar oder Fertigkeiten, Heiltränke im „Gürtel" oder magische Fähigkeiten. In der Mitte klärt ein Dialogfeld über spezielle Ereignisse auf dem Bildschirm auf und die Porträts der Party-Mitglieder geben zum einen Aufschluss über deren Gesundheitszustand und ermöglichen zum anderen den schnellen Wechsel zwischen den Charakteren.

## Blut-Rituale

Natürlich verbringen Sie in *Vampire* einen Großteil der Zeit damit, sich in den jederzeit überschaubaren Quests mit konventionellen Waffen des Mittelalters (Prag, Wien) oder der Neuzeit (London, New York) nach *Diablo*-Manier durchzuschlagen: Vampire verfügen jedoch darüber hinaus über magische Fähigkeiten, mit denen sie sich ihrer Gegner erwehren, sich selber heilen oder ihre Kräfte kurzfristig steigern können. Jeder Vampir-Clan hat eine ganz bestimmte Reihe von Disziplinen, kann aber auch weitere Fähigkeiten erlernen. Jeder Disziplin liegt ein Schlüsselattribut zugrunde – je mächtiger der Vampir, desto wirkungsvoller und kräftesparender kann er seine Disziplinen einsetzen. Voraussetzung ist meist das Vorhandensein einer Grundeigenschaft – nur besonders intelligente Vampire können sich beispielsweise den Feuerball zunutze machen. Die Bandbreite der Disziplinen ist beinahe unerschöpflich und bietet dem Spieler ein breites Feld zum Experimentieren. So kann Ihr Charakter etwa für einige Zeit von anderen Personen Besitz ergreifen. Es ist möglich, sich in einen Wolf zu verwandeln und sich während dieser Phase sowohl behänder fortzubewegen als auch durch seinen Biss mehr Schaden anzurichten. Transformiert sich der Vampir in einen Nebel, kann er zwar nicht angreifen, aber selber auch nur durch Sonnenlicht oder Feuer verletzt werden. Bei der Disziplin Feral Claws schließlich lässt Nosferatu grüßen: Die Fingernägel des Vampirs werden zu langen scharfen Krallen, die im Fleisch des Gegners tiefe Furchen hinterlassen.

## Der erste Eindruck

Nach gewissen Anlaufschwierigkeiten hauptsächlich technischer Natur entfaltete bereits die uns vorliegende Betaversion eine ungeheuer packende, dichte Atmosphäre. Zwar ist die Künstliche Intelligenz noch nicht in allen Teilen des Spiels implementiert und der Schwierigkeitsgrad noch nicht optimal ausbalanciert und es gibt noch Probleme mit der Speicherverwaltung, der Synchronität und der Lautstärke der Sprachausgabe. Auch die Grafik macht stellenweise noch einen „halbfertigen" Eindruck. Dennoch vermitteln die anscheinend bereits vollständig fertig gestellten Abschnitte schon einen deutlichen Eindruck davon, wie hochgradig faszinierend *Vampire: Die Maskerade* werden kann. Besonders gespannt sind wir nun auf das Potenzial von Mehrspieler- und Storyteller-Modus, das wir hoffentlich bald im WON-Net-Online-Betatest erstmals austesten können.

**Herbert Aichinger**



Die Gesichtszüge der Charaktere sind ungewöhnlich detailliert und verfügen über eine situationsbedingte Mimik.

## Vampire: Die Maskerade

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P III, 64 MB RAM, Win9x |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 8 Spieler Netzwerk, Internet |
| **Hersteller:** | Nihilistic/Activision |
| **Veröffentlichung:** | 2. Quartal 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Gothic |
| **Internet:** | www.activision.de |

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

*» Die erste spielbare Beta von Vampire: Die Maskerade ist bei weitem noch nicht ‚perfekt', lässt aber schon jetzt Großes erahnen. «*

# OHNE SIEHT LARA FLACH AUS!







**3D REVELATOR**

Schon ab DM 129,-* (Kabelversion)







**ERAZOR III Pro**

Ab DM 369,-* oder als Bundle mit 3D REVELATOR DM 429,-*

**See it.**
**Believe it.**
**Get it.**

In jedem gut sortierten Fachmarkt, Fachhandel und bei:

MediaMarkt · ProMarkt · VOBIS

**www.elsa.de**

Direktbestell-Hotline 01805 - 801 901 (24 Pf pro Min.)
*Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers.

ELSA

Modems · ISDN Adapters · Networking · Videoconferencing · Graphics Boards · Multimedia Accessoires · Software · Monitors

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

Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der ELSA AG. Alle anderen verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein. Änderungen vorbehalten.

# Falscher Alarm?

Nach C&C – Alarmstufe Rot waren sich begeisterte Spieler in aller Welt einig: Das muss ein Nachspiel haben. Jetzt ist es endlich so weit. Licht aus, Spot an für C&C Alarmstufe Rot 2!







Dutzende von Fallschirmjägern werden über dem Washington Monument abgeworfen und greifen an.

**Fakten**

- Überarbeitete Tiberian-Sun-Engine
- Thema: Invasion der USA
- Einheiten unterscheiden sich stärker
- Bekannte Sehenswürdigkeiten dienen als Schauplätze

Wir erinnern uns: Im mittlerweile drei Jahre alten *C&C - Alarmstufe Rot* wurde Stalin von den alliierten Streitkräften besiegt und der Frieden wiederhergestellt ... die Welt war vorerst gerettet. *C&C Alarmstufe Rot 2* setzt genau hier an und wird die Geschichte der Alliierten und der Russen weiterspinnen. General Romanov, das derzeitige Oberhaupt Russlands, ist nach den schicksalsträchtigen Ereignissen von den Amerikanern als idealer Marionetten-Diktator eingesetzt worden. Romanov ist in ihren Augen wenig mehr als eine Schachfigur, die im Interesse der Vereinigten Staaten handelt. Doch Pustekuchen! Der russische General entpuppt sich als Wolf im Schafspelz. Still und heimlich schmiedet er Rachepläne. Noch bevor die Amerikaner merken, was vor sich geht, marschieren auch schon sowjetische Truppen über die Grenzen des Landes. Das amerikanische Frühwarnsystem wird mittels Gedankenkontrolle lahm gelegt, die mächtigen Atomraketen der USA bleiben



Russen belagern den Eiffelturm. Ein Glück, dass die Tesla-Spule auf dem Dach den Angreifern nicht nur die Finger verbrutzelt.

**Auf der Cover-CD**

**C&C Alarmstufe Rot 2**

Weltexklusiv konnten wir für Sie erste Impressionen von *C&C Alarmstufe Rot 2* in einem Videobeitrag zusammenstellen. Machen Sie sich selbst ein Bild vom aktuellen Entwicklungsstand des Strategiespiels. Die schlechte Qualität des Videos bitten wir zu entschuldigen.

**ra2.mpg**



Quelle: Westwood

Die russische Basis wird belagert. Tesla-Spulen machen mit Angreifern jedoch kurzen Prozess.

in den Abschussbunkern. Washington wird belagert, in Europa erobern die Russen einen Staat nach dem anderen. General Romanov hat nur ein Ziel: die USA mit Kind und Kegel in den kommunistischen Staatenbund einzuverleiben, um die Bodenschätze auszubeuten. Können Sie die rote Flut noch aufhalten?

## Aus Alt mach Neu

*C&C Alarmstufe Rot 2* wird auf einer aufpolierten Tiberian-Sun-Engine basieren, bietet also zumindest optisch nichts wesentlich Neues. Sie spielen weiterhin in der isometrischen Ansicht und kommandieren Ihre Truppen auf einer 2D-Karte über Stock und Stein. Schluss macht Westwood mit unbekannten Schlachtfeldern. Viel mehr sind nun Orte wie Washington D.C., Chicago, New York City, die Florida Keys, Pearl Harbor oder auch Paris, Ägypten und Deutschland die Hauptschauplätze großer Schlachten. Sehenswürdigkeiten wie das Weiße Haus, der Eifelturm oder die Pyramiden werden als Gebäude auftauchen ... und Sie können diese auch mit Infanterie besetzen. Wem das nicht reicht, kann zu härteren Mitteln greifen und beispielsweise das Weiße Haus mit einem Nuklearsprengkopf atomisieren.

## Im Osten was Neues

Alliierte und Sowjets sollen individuelle, deutlich andersartige Kriegswerkzeuge, Gebäude und Technologien einsetzen können. Ein großer Teil des russischen Arsenals basiert auf neuartiger Psycho-Technologie. Die Sowjets benutzten Bewusstseinskontrolle, um beispielsweise alliierte Einheiten kurzzeitig zu übernehmen und zu kontrollieren. Auch eine neuartige Klon-Technologie wird eingeführt, mit der sich Infanteristen in Massen ausbilden lassen. Psychosensoren überwachen die Karte, eine verbesserte Version des eisernen Vorhangs immunisiert Truppen oder Gebäude 45 Sekunden lang gegen gegnerische Angriffe. Riesentintenfische (!) und Kirov-Luftschiffe greifen zu Wasser und aus der Luft an.

Die Alliierten haben natürlich auch ein paar Asse im Ärmel: Die Chrono-Technologie wurde beispielsweise entscheidend verbessert. Der Spion ist gefährlicher und flexibler als zuvor. Schickt man ihn in ein gegnerisches Kraftwerk, wird dessen Energie 30 Sekunden lang lahm gelegt. Er kann zudem Ressourcen aus Öl-Raffine-



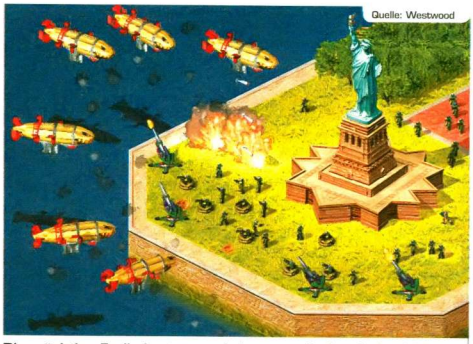
Quelle: PCA-Video

Vom Regen in die Traufe: Per Wetterkontrolle lassen Sie Unwetter auf Ihre Gegner los.



Quelle: Westwood

Großangriff auf eine amerikanische Basis. Anfliegende Raketen können zum Glück mit Flak-Kanonen abgeschossen werden.

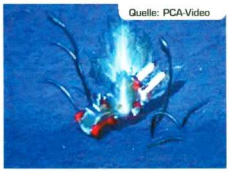


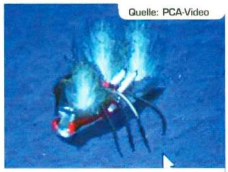
Quelle: Westwood

Die mächtige Freiheitsstatue wird von russischen Luftschiffen bedroht, die Flugabwehr hat alle Hände voll zu tun.

rien oder gegnerische Technologie klauen, mit der sich neue Einheiten entwickeln lassen. Delphine machen dem russischen Tintenfisch den Garaus. Ein Flugzeugträger transportiert ähnlich wie in *Starcraft* kleine Flieger, die Bodenziele attackieren können. Prismakanonen konzentrieren ihre Energie in einem mächtigen Feuerstrahl oder greifen viele einzelne Feinde an. Per Wetterkontrolle erzeugen Sie gewaltige Gewitter, eine Tarnvorrichtung sorgt für Überraschung beim Gegner. Neu ist auch eine erweiterte Befehlsleiste, mit der Sie während des Spiels bequem auf wichtige Tastenbefehle zugreifen können. *Alarmstufe Rot 2* verfügt zudem über einen Planungsmodus, mit dem man Angriffe mit mehreren Einheitenverbänden auf gegnerische Basen synchronisieren kann. Wenn Sie sich selber einen ersten Eindruck von *C&C Alarmstufe 2* machen wollen, schauen Sie doch einfach unser exklusives Video mit ersten Impressionen an.

**Dirk Gooding**




Russische Tintenfische schlingen ihre Tentakel um Schiffe und ziehen sie nach kurzer Zeit in die Tiefe hinab.

## C&C Alarmstufe Rot 2

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P233, 32 MB RAM, Win9x |
| **Technik:** | Direct Draw |
| **Spielerzahl:** | noch nicht bekannt |
| **Hersteller:** | Westwood/Electronic Arts |
| **Veröffentlichung:** | 1. Quartal 2001 |
| **Vergleichbar mit:** | C&C Tiberian Sun, C&C 2 Alarmstufe Rot |
| **Internet:** | Internet: http://www.westwood.com |

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

*» Westwood hat mit C&C Alarmstufe Rot 2 ein Echtzeitstrategiespiel in der Pipeline, das besser werden könnte als Tiberian Sun. «*

## Interview

**Nach der Präsentation von *C&C Alarmstufe Rot 2* hatten wir die Gelegenheit, mit Mark Skaggs (Präsident von Westwood Pacific und Produzent von *C&C Alarmstufe Rot 2*) und Harvard Bonin (ebenfalls Produzent) zu sprechen.**

**PC ACTION Welche entscheidenden Änderungen wird es im Gegensatz zu *C&C 3 Tiberian Sun* geben?**

**Bonin:** Wir sind dabei, den Spielablauf in *C&C Alarmstufe Rot 2* umzukrempeln. Wir wollen *Alarmstufe Rot 2* rasanter, direkter und fesselnder gestalten.

**PC ACTION Wie wollt ihr das umsetzen?**

**Bonin:** Wir beschleunigen das Tempo. Das Blatt soll sich jederzeit wenden können, ohne aber das strategische Gameplay einzubüßen. Dazu vergrößern wir die Unterschiede zwischen den Einheiten, denn bislang waren die meisten Truppentypen so gut wie gleichwertig, d.h. sie lagen mit einer Spanne von einem oder zwei Punkten auseinander. In *Alarmstufe Rot 2* wird diese Spanne viel größer sein.

**» Wir haben uns ein paar nette Gedanken dazu gemacht, was wäre wenn ...? «**



**Skeggs, Westwood Produzent**

**Skaggs:** Verschiedene Einheiten einzusetzen ist eine Sache, aber in *Alarmstufe Rot 2* kann man Einheiten auf eine strategisch viel ausgeklügeltere Weise verwenden. Beispielsweise kann man die Reichweite mancher Einheiten unter bestimmten Bedingungen vervielfachen. Oder man kann eine Bombe auf einer ahnungslosen Kuh befestigen und sie von dem psychisch gesteuerten Spezialagenten Uri in die US-Basis treiben lassen.

**PC ACTION Gibt es ein Wiedersehen mit der heißen Tanja? Werden Einheiten aus *Alarmstufe Rot* auftauchen?**

**Bonin:** Auf jeden Fall! Wir werden beispielsweise den Spion und den Eisernen Vorhang übernehmen und kräftig aufrüsten. Auch Tanja kehrt in *Alarmstufe Rot 2* zurück. Wir nennen sie hier „All-Terrain Tanja", weil sie einfach alles kann. Sie schwimmt durch Flüsse und Ozeane und jagt Schiffe und Gebäude in die Luft.

**PC ACTION Wie wollt ihr es schaffen, die gleiche faszinierende Atmosphäre des Vorgängers rüberzubringen?**

**» Das Blatt soll sich jederzeit wenden können «**



**Bonin, Westwood Produzent**

**Bonin:** Als wir das Projekt starteten, wollten wir die Atmosphäre des Originals übernehmen und gleichzeitig unser fantastisches Universum mit einer geballten Ladung Popkultur aufpolieren. Wir haben uns eine Menge militärischer Forschungsberichte und Dokumente der letzten Jahrzehnte angeschaut und sind dabei auf ein paar interessante Dinge gestoßen. Viele unserer neuen Waffen und Einheiten lassen sich auf Verschwörungsmythen des 20. Jahrhunderts zurückführen, auf geheimnisvolle Waffensysteme, über die viel gemunkelt und nur wenig bekannt ist. Ein bisschen Akte X kann halt nicht schaden (grinst).

**Skaggs:** Wir haben eine Menge Spiel und Spaß um die historischen Ereignisse gesponnen und ein paar klassische Gebäude wie das Weiße Haus und das Pentagon eingebaut. Außerdem haben wir uns ein paar nette Gedanken dazu gemacht, was wäre wenn ...? *Alarmstufe Rot 2* hat die richtige Mischung aus nervenaufreibender Spannung und belustigenden, komischen Effekten, wie wir sie schon aus dem ersten Teil kennen.

**PC ACTION Wie sieht es im Mehrspieler-Modus aus? Erwarten uns auch hier weitere Neuigkeiten?**

**Skaggs:** Natürlich! Wir arbeiten beständig am Mehrspielermodus. Geplant sind eine Reihe neuer, untraditioneller Spielmodi. Es soll weit über die Weltherrschafts- und so genannte Leiter-Spiele in einer Liga hinausgehen. Alles möchte ich noch nicht verraten, aber es wird eine gelungene Überraschung.

# Strategischer Eintopf

Eine Prise Earth 2150, ein Teelöffelchen Starcraft und eine Messerspitze M.A.X. – so oder so ähnlich ließe sich Blue Bytes Rezept für Battle Isle 4 beschreiben. Da braut sich eine interessante Komposition zusammen. Sehen Sie selbst, es ist angerichtet.

**Fakten**

- Kombination aus Echtzeit- und Rundenstrategie
- Gezeiten, Wetter, Jahreszeiten sind berücksichtigt
- Forschung und Basisbau
- 2 Kampagnen mit über 20 Missionen



Gepanzerte Infanteristen liefern sich ein heißes Gefecht um diesen Kanonenturm.

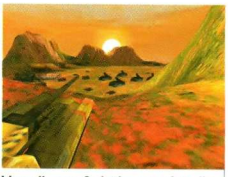
Die Strategieserie *Battle Isle* steht für rundenbasierte Strategie, in der Sie die nötige Zeit haben, komplexe Strategien auszuhecken und umzusetzen, und seit *Incubation* bedient sich Blue Byte auch bei Strategiespielen einer vorbildlichen Optik, um den Spielspaß zu steigern. Jedoch zeigt die Entwicklung der letzten Jahre, dass actionreiche Echtzeitstrategiespiele stärker gefragt sind. Mit *Battle Isle 4 – Der Andosia-Konflikt* will Blue Byte nun den schwierigen Spagat zwischen der beliebten Echtzeit- und anspruchsvoller rundenbasierter Strategie wagen. Trotz einiger Versuche anderer Softwareschmieden in diese Richtung – beispielsweise *M.A.X. 2* – existiert bislang noch keine erfolgreiche Umsetzung eines solchen Spiels. Das Konzept von Blue Byte kann zwar funktionieren, allerdings ist Skepsis angebracht.



Versorgungspipelines transportieren Ressourcen und Energie automatisch zwischen den einzelnen Gebäuden der Basis.

## Echtzeit in Häppchen

Jede Runde im Andosia-Konflikt besteht aus zwei Phasen, die zusammen ungefähr zehn Minuten in Anspruch nehmen. In der ersten verwalten alle Spieler und KI-Gegner gleichzeitig ihre Basis, geben Einheiten in Produktion, erforschen Technologien, managen die Ressourcen und errichten neue Gebäude. Abhängig von der Größe der Vorhaben können bis zur Umsetzung einige Runden vergehen. Manöver und Kampfhandlungen finden hingegen erst in der zweiten Phase statt. Erteilte Befehle werden sofort in Echtzeit umgesetzt, jedoch



Von dieser Anhöhe aus ist die feindliche Basis und Armee optimal im Schussfeld.

sind die Einheiten wie bei einem rundenbasierten Strategiespiel in ihrer Zugreichweite eingeschränkt und können auch nicht beliebig oft feuern. Richtige Action entwickelt sich nur, weil jede Planungsphase nach einer bestimmten Zeit automatisch endet.

**Alexander Geltenpoth**

## Battle Isle – Der Andosia-Konflikt

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x |
| **Technik:** | D3D, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 1-8 Sp. Netzwerk und Internet |
| **Hersteller:** | Cauldron/Blue Byte |
| **Veröffentlichung:** | 3. Quartal 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | M.A.X. 2 |
| **Internet:** | www.battleisle.de |

**Spieleanteile**

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

*» Die Kombination aus rasanter Echtzeitstrategie und anspruchsvoller rundenbasierter Strategie: Ein wirklich verführerisches Rezept «*

# Beachtlicher Vorstoß

Ob in schmutzigen Kellern, Jugendtreffs, Kneipen oder in exklusiven Clubs: Billard wird überall gespielt. Bei Cue Club dienen Sie sich als Emporkömmling in die Profi-Klasse des Holzschwinger-Gewerbes hoch.

Schon wieder eine Billard-Simulation? Wenn Sie sich fragen, wer so etwas noch braucht, könnte Sie die Antwort überraschen: Sie selbst vielleicht. Denn einen motivierenden Karrieremodus suchten Sie bislang in diesem Subgenre vergeblich. Als Nobody lösen Sie mit der Installation die Eintrittskarte für einen schmuddeligen Billig-Club. Der verlangt von Ihnen einen Steckbrief, bevor Sie von der Bar aus das Geschehen an den Tischen beobachten können. In einem virtuellen Chatraum unterhalten Sie sich mit anderen Clubmitgliedern. Manche Computergenossen mögen es, wenn Ihnen Honig um den Dreitagebart geschmiert wird, andere fühlen sich nur durch Verbalentgleisungen herausgefordert. Ihr Ziel sollte es sein, schnellstmöglich einige Spiele zu arrangieren, denn nur durch Siege am Tisch können Sie an Ansehen gewinnen und stärkere Gegner locken. Erst wenn Sie fünf Budweiser-Korken, die Club-Währung, erspielt haben, dürfen Sie gegen den Club-Boss antreten. Bei einem Sieg winkt als Belohnung eine Eintrittskarte für einen der sieben exklusiveren Clubs.

## Alles Einstellungssache

Natürlich stehen Ihnen sämtliche bekannten Spielvariationen offen, neben den Klassikern 8-Ball, 9-Ball oder Snooker finden sich weitere drei Kugelzockereien, zu denen Sie Gegner herausfordern können. Auch Turniere finden regelmäßig statt und mit steigender Spielstärke können Sie sich bessere Queues oder neue Kugelsätze verdienen. Dank einer kinderleichten Maussteuerung sind erste Erfolge schnell erzielt, die Langzeitmotivation war trotz unspektakulärer Grafik selbst mit unserer spielbaren Betaversion bereits erstaunlich hoch. Das liegt wohl auch an dem exakten physikalischen Modell der Kugeln, die sich tatsächlich genauso verhalten, wie Sie es in der Realität gewohnt sind. Schade nur, dass Entwickler Midas es versäumt hat, neben einem Zweispielermodus auch einen Internet-Modus zu spendieren.

**Christian Bigge**




Ein Pfeil zeigt den Verlauf der weißen Kugel an. Oben stellen Sie Stoßstärke, Neigungswinkel und Treffpunkt des Queues ein.

## Cue Club

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P 200, 16 MB RAM, Win9x |
| **Technik:** | DirectDraw, DirectSound, CD-Audio |
| **Spielerzahl:** | 2 Sp./PC |
| **Hersteller:** | Midas Interactive/Swing! |
| **Veröffentlichung:** | Juli 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Billardsimulation |
| **Internet:** | Virtua Pool |

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

*» Sauber programmiertes Spiel mit netter Chat-Simulation. Unverständlich ist, warum auf eine Internet-Option verzichtet wird. «*

## Weitere Neuheiten von Swing!

### Millennium Athletics Games

In 17 Disziplinen schickt Sie Swing! kurz nach den Olympischen Spielen auf die Jagd nach Goldmedaillen. Manipuliert wird das Geschehen durch eine neuartige Maussteuerung.

**Entwickler:** Midas Interactive
**Erscheint:** September 2000




Die Stadien und Polygonsportler wirken schon jetzt sehr detailliert.

### Search and Rescue 2

In 50 Einzelmissionen und einer Kampagne sollen Sie Ihr fliegerisches Können in Rettungseinsätzen beweisen. Ihr Ziel wird es sein, den Dolphin-HH65-Hubschrauber punktgenau zu kontrollieren.

**Entwickler:** Interactive Vision
**Erscheint:** Juli 2000



Um die Rettungsmissionen zu bewältigen, empfiehlt sich wie hier die Außenansicht.

### Road Wars

Auf zwölf Strecken geht bei *Road Wars* die Post ab. Genau wie bei *Nice 2* verfrachtet man Sie hier hinter die Lenkräder von gepanzerten und bis an die Zähne bewaffneten Fantasiewagen.

**Entwickler:** Interactive Vision
**Erscheint:** Juli 2000



Hier wird scharf geschossen! Selbst Türme am Streckenrand feuern Raketen ab.

### Golem

Drei Rassen kämpfen in diesem Fantasy-Strategiespiel um das spärliche Festland. Gekämpft wird grundsätzlich auf den Ozeanen. Genretypisch ernten Sie Ressourcen und bauen Ihre Häfen aus.

**Entwickler:** Bulldog Interactive
**Erscheint:** Oktober 2000



Wie bei Heroes of Might & Magic rüsten Sie bei Golem Ihre Heimathäfen auf.

Jetzt Frühbuchen!
PC-Abenteuer-Urlaub in
zauberhafter Begleitung

PC Joker Heft & Spiel
„Ein fantastisches Abenteuer – 83%"

PLAY
„... eine uneingeschränkte Empfehlung wert – 81%"

PC PLAYER
„Bemerkenswerte Story ... beste Rätselkost – 82%"

# The Longest Journey







FUNCOM
www.funcom.com

PRIMA GAMES

www.longestjourney.de

Distrubuted by
DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

PC CD-ROM

EGMONT

# Nicht freigegeben

**Fakten**

- Offizielle FOM-Lizenz für die Saison 1998
- Einzelrennen & Weltmeisterschaftsmodus
- Wetter-Simulation
- 8 Fahrerhilfen
- Cockpit- und Verfolgerperspektive
- Replay-Funktion



Geoff Crammond, der Schöpfer der GP-Serie, scheut Auftritte in der Öffentlichkeit.

**Ein genialer Assembler-Programmierer namens Geoff Crammond soll Schöpfer der legendären Grand-Prix-Rennsimulationsserie sein. Wir trafen die Entwickler von Grand Prix 3 vor Ort, doch von Geoff Crammond weit und breit keine Spur. Existiert der Mann wirklich?**

Hasbro lud ein zu einer Partie aufs Land, ins englische Chipping Sodbury. In der Abgeschiedenheit der Cotswolds verpasst ein handverlesenes Team *Geoff Crammond's Grand Prix 3* gerade den letzten Schliff. Angespornt durch überschwängliche Pressemeldungen erwarteten wir, eine fast fertig gestellte Version der angeblich akkuratesten Rennsimulation der Welt zu sehen. Und nahe liegenderweise hätten wir zu dem Spiel auch gern seinen Schöpfer ausführlich befragt. Doch Mr. Crammond ließ sich (wieder einmal) nicht blicken; stattdessen trafen wir seinen sehr netten, aber nur mäßig auskunftsfreudigen Producer Nick Court – oder war DAS gar der geheimnisumwobene Geoff?! Mit Freuden würden wir Ihnen auch eine Videoreportage über unseren Besuch bei den *Grand Prix 3*-Entwicklern präsentieren, aber wir dürfen nicht, denn das Spiel ist in seinem jetzigen Zustand noch nicht vom Formula One Management (FOM) freigegeben. „Not approved!" lautete die kurze Begründung für die Ablehnung unseres Anliegens. Brandneue Screenshots? Fehlanzeige! Sie ahnen es schon: „Not approved!" Schuld an diesem Dilemma ist wohlgemerkt weder Hasbro noch MicroProse, sondern die FOM, die sämtliches *GP3*-Material, das an die Öffentlichkeit gelangen soll, einer wochenlangen Prüfung unterzieht.

*Grand Prix 3* wird mit wechselnden Wetterbedingungen während des Rennens ein faszi-




Wie in der Realität sind die F1-Geschosse schwer zu manövrieren und Ausflüge an die Bande bleiben nicht aus.




Die Entwickler bemühen sich um eine naturgetreue Nachbildung der Rennkurse, verzichten aber auf manche Details.

**Kommentar**



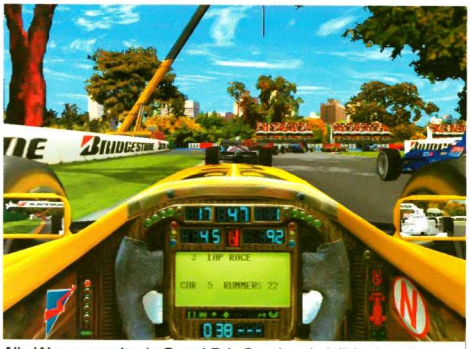
**Herbert Aichinger**

*Nein, sehr ergiebig war er nicht, unser Ausflug in die englische Provinz. Oder doch? Immerhin erlebten wir hautnah mit, wie ein abgebrühter Lizenzgeber eine Spiele-Schmiede mit seinen Bedingungen unter Druck setzen und in der täglichen Arbeit behindern kann. Zum anderen sahen wir, dass auch ein Profi wie der ewig unsichtbare Geoff Crammond gelegentlich die Möglichkeiten falsch einschätzt, die ihm die Presse bietet: Nur weil er ein Feature seines Spiels noch nicht als perfekt erachtet, zeigt er es nicht und lässt sich damit eine Menge Berichterstattung einfach so durch die Lappen gehen. Auch von PC Action hätte er mehr haben können als die vorliegenden zwei Seiten.*



Die 3D-beschleunigte Version sieht viel besser aus als die hier gezeigte Software-Variante.

nierendes neues Element beinhalten, das dem Spieler ganz neue strategische Perspektiven eröffnet. Die richtige Wahl der Reifen auf dem mal nassen, mal trockenen Untergrund soll enorme Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben. Leider konnten wir auch dieses Feature noch nicht in Augenschein nehmen, weil es Mr. Crammonds Perfektionismus noch nicht gerecht wurde. Immerhin: Wir durften *Grand Prix 3* Probe fahren und waren von Fahrverhalten und Steuerung der Wagen durchaus sehr angetan. Der Wermutstropfen dabei: Sämtliche Wagen sind mit ein und demselben Cockpi ausgestattet und basieren auf ein und demselben Fahrmodell, das dann mit den von den realen F1-Rennställen gelieferten Daten entsprechend angepasst wird. Darüber hinaus nutzen alle Fahrzeuge dieselben Sounds – ein Ferrari klingt also wie ein McLaren, ein McLaren klingt wie ein Williams etc. Das ist der gegenwärtige Stand der Dinge und dabei wird es wahrscheinlich auch bleiben. In Sachen Akkuratesse müssen also doch ein paar Abstriche in Kauf genommen werden ...



Alle Wagen werden in Grand Prix 3 wahrscheinlich über dasselbe Cockpit verfügen, um „die Spieler nicht zu verwirren".

## Prominente Tester

Während der Arbeit am Spiel mögen die Entwickler die zähe Zusammenarbeit mit dem hyperpenieblen Lizenzgeber FIA des Öfteren verfluchen. Dennoch bietet die auf die kommenden fünf Jahre befristete Lizenz auch unschätzbare Vorteile: Im Abstand von jeweils etwa einem Jahr wird Crammonds Team weiter verbesserte Versionen der Grand-Prix-Simulation herausbringen – für *Grand Prix 4* ist laut Nick Court beispielsweise das neue Feature eines Karriere-Modus geplant, mehr Einzelheiten über zukünftige Pläne ließ er sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt noch nicht entlocken.

Darüber hinaus können Crammonds Mannen auf ebenso prominente wie kompetente Tester zurückgreifen, die tatsächlich beurteilen können, wie realistisch *Grand Prix 3* wirklich ist: Das Arrows-Team unterstützt Hasbro/MicroProse nach Kräften bei der Arbeit und liefert wertvolle Tipps zum Verhalten der einzelnen Wagen auf den Rennkursen der Formel 1. Glaubt man Nick Courts Worten, waren die Fahrer und Ingenieure des Arrows-Teams ganz begeistert von der Qualität der Simulation und kaum mehr wegzukriegen von den Computer-Lenkrädern. Geoff Crammond wird's freuen – vorausgesetzt, er existiert tatsächlich und ist nicht nur eine virtuelle Persönlichkeit, die den Hirnen der Hasbro-PR-Abteilung entsprungen ist ... ;-)

**Herbert Aichinger**

## Grand Prix 3

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PII 266, 32 MB RAM, Win9x |
| **Technik:** | Direct3D, Glide, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | Mind. 4 Netzwerk, Internet |
| **Hersteller:** | MicroProse/Hasbro |
| **Veröffentlichung:** | Juli 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Formel 1 99, F1 2000 |
| **Internet:** | www.grandprixgames.com |

**Spieleanteile**
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

*» Zweifellos wird Grand Prix 3 ein hervorragendes Spiel. Ob es jedoch all die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen kann? «*

# Gib Feuer, Baby

Diskutiert wird nicht! Um Probleme zu lösen, greifen Actionspieler dann doch lieber zum digitalen M-16 Maschinengewehr. Wenn Sie ein ähnlich ungestümes Gemüt an den Tag legen, sollten Sie sich C&C Renegade schon mal vormerken!



Die Horde voll NOD-Soldaten hat unseren zwei schlagkräftigen Argumenten nur wenig entgegenzusetzen.

Westwoods Erfolgsprinzip kann man mit der Bauernweisheit „Kühe soll man melken, solange sie Milch geben." auf den Punkt bringen. Bekanntermaßen versteht es die erfolgreiche Softwareschmiede aus Las Vegas wie kein anderer, aus dem Potenzial ihres C&C-Universums neue Spielideen zu entwickeln. Der verkaufsfördernde C&C-Stempel ziert bis dato allerdings nur Echtzeitstrategiespiele; das soll sich zum Ende des Jahres grundlegend ändern. Statt magerer Mehrspieler-Ableger wie *Sole Survivor* oder konservativen Fortsetzungen wie *Tiberian Sun* sollen Sie bald als einsamer Elitekämpfer in dem Actionspiel *C&C Renegade* durch die faszinierende C&C-Welt laufen können. Angesichts der recht angesagten 3D-Shooter aus der Verfolgerperspektive nur ein weiterer logischer Schritt, um die Marke „C&C" noch populärer und beliebter zu machen?

## Quo vadis, Westwood?

Die obligatorische Frage, wie man das Spielgefühl und die Atmosphäre eines erfolgreichen Echtzeitstrategiespiels in einem Actionspiel rüberbringt, ist im Fall von *C&C Renegade* relativ leicht beantwortet. Schließlich gab es im Original *Command & Conquer* schon diverse Missionen, in denen Sie mit einem Einzel-



Angriff der Killer-Orcas. Mit dem schweren Geschütz im Bug des fliegenden Ungetüms können Sie Ihre Gegner beharken.



Mit dem guten alten M-16 Sturmgewehr räumen wir in einem kleinen Dorf auf. Der Schützenpanzer im Hintergrund ist unser Schlachtentaxi.

kämpfer eine viel größere Gruppe von NOD-Einheiten ausschalten mussten. Viele Aktionen Ihres GDI-Kommandos wurden damals mit ironischen Sprüchen wie „Komm, Blechbubi, tanz mal" unterlegt, was die Atmosphäre noch weiter anheizte; mit so einem Haudegen als Alter Ego haben auch die Einzeleinsätze ohne Basisbau und Massenschlachten ordentlich Spaß gemacht. Wie sollte es also anders sein, schlüpfen Sie in *C&C Renegade* in die Haut eben jenes kampferprobten und sprücheklopfenden GDI-Kommandos. Wer darauf hofft, auch als Scherge der Bruderschaft von NOD ins Geschehen eingreifen zu können, wird leider enttäuscht. Oder muss warten ... vielleicht auf die erste Missions-CD oder den offiziellen Nachfolger *C&C Renegade 2*?

## Déjà-vu-Erlebnisse am laufenden Band

Um die richtige Atmosphäre zu erzeugen, ist die Hintergrundgeschichte von *C&C Renegade* eng verknüpft mit den Geschehnissen, die schon im ersten *Command & Conquer* für Spannung sorgten. Sie müssen glücklicherweise kein eingeschworener C&C-Fan sein, um sich in *Renegade* zurechtzufinden. Dazu Michael Ward, Produzent von *C&C Renegade*: „Wir haben bei *Renegade* darauf geachtet, dass Vorkenntnisse aus unseren Strategiespielen nicht notwendig sind. Auch wenn kein Kane-Plakat über Ihrem Bett hängt, Sie werden ganz genau wissen, was Sie in *Renegade* tun müssen. Sind Sie hingegen ein eingeschworener Fan der Serie, dann wird Ihnen in diesem Spiel sehr, sehr viel bekannt vorkommen." Laut Ward tummeln sich auf den dreidimensionalen Schlachtfeldern viele Einheiten, Fahrzeuge, Gebäude und Personen aus dem C&C-Universum. So wird es möglich sein, beispielsweise einen NOD-Buggy zu entern und mit dem heißen Gefährt durch die Landschaft zu brettern. Auch Raketen-Bikes, Mammut-Kampfpanzer, Orcas und Apache-Kampfhubschrauber sollen für wagemutige Einzelkämpfer als fahrbarer Untersatz oder fliegende Waffenplattform herhalten. In einer Mehrspielerpartie kann einer Ihrer Mitstreiter das Steuer übernehmen, während Sie die Waffen sprechen lassen ... Bungies potenzieller Actionhit *Halo* lässt grüßen. Im Einzelspielermodus kontrollieren Sie hingegen beide Positionen. Neben den Fahrzeugen treffen Sie auf allerhand bekannte Gebäude: Der Bauhof, die Hand von NOD oder der Obelisk des Lichts stehen bei Ihrem Rundgang durch die C&C-Welt ganz oben auf der Tagesordnung. Michael Ward erklärt: „Wir haben uns nicht nur darauf konzentriert, die einzigartige C&C-Atmosphäre mit all den typischen Gebäuden und Fahr-

Schön und gefährlich. Ihre Gegenspielerin Sakura Obata kann nicht nur mit den Waffen einer Frau umgehen.

zeugen und der dichten Story in ein reinrassiges Actionspiel einzubauen. Wir sind auch stolz auf unsere leistungsfähige Spielengine, mit der wir unsere verrückten Ideen und die abwechslungsreichen Missionen in die Tat umsetzen können. Wenn Sie den Auftrag haben, einen NOD-Offizier in einer gut bewachten Basis auszuschalten, müssen Sie dazu nicht die gesamte Anlage in die Luft sprengen oder gefährlich nah an die Wachposten heranschleichen. Nehmen Sie das Snipergewehr und erledigen Sie den Kerl aus einer sicheren Entfernung. Unsere Grafikengine ist so ausgelegt, dass man selbst auf sehr große Entfernungen noch alles sehen kann. In *C&C Renegade* fällt nicht nach 200 Metern ein weißer Nebel, der den Level verschleiert." Weiterhin haben die Programmierer einen Weg gefunden, die Texturen eines

## Liebäugeln mit der X-Box

Westwoods Vizepräsident Louis Castel sprach mit uns über das in Entwicklerkreisen angesagteste Thema, die X-Box von Microsoft, und über die Zukunft der PC-Spiele im Allgemeinen.

Als selbsternannter Oldtimer der PC-Spieleszene ist Louis Castle von der X-Box beeindruckt. „Microsofts X-Box ist in meinen Augen eine ideale Spielwiese für Programmierer und Entwickler. Nichtsdestotrotz frage ich mich, welche Zielgruppe Microsoft mit der X-Box eigentlich erreichen möchte. Die X-Box ist von der Konzeption her eine Konsole. Den Markt haben allerdings Firmen wie Nintendo und Sony mit ihren Produkten fest im Griff. Wer soll da noch die X-Box kaufen?"

Castle sieht ein weiteres großes Problem in der Herstellung und Verbreitung der X-Box. „Microsoft ist zwar ein Softwareriese, der seine Produkte wie Windows 95, -NT oder Windows 2000 schnell und in großen Mengen unter das Volk bringen kann. Doch die Vertriebswege für ihre Softwareprodukte sind nicht unbedingt geeignet, wenn es gilt, ein Produkt wie die X-Box-Konsole in ausreichenden Mengen auf den Markt zu bringen."

Trotz seiner Befürchtungen ist Louis Castle relativ zuversichtlich, was den Erfolg der neuen Konsole anbelangt. Dennoch warnt er vor allzu großen Erwartungen, die von vielen an Microsofts Wunderkiste gestellt werden. „Ich würde allen Leuten davon abraten, die Entwicklung von reinen PC-Spielen einzustellen und Spiele nur noch für diese kleine Kiste entwickeln zu wollen. So einfach ist das nicht. Programmierer, die jahrelang nichts anderes als PC-Spiele entwickelt haben, werden hier mit einer ganz anderen Sorte von Konsumenten konfrontiert. Selbst wenn es die gleichen Leute sind, die sich neben ihrem PC eine X-Box kaufen ... sobald diese Menschen vor ihrem Fernseher sitzen und die Konsole einschalten, erwarten sie eine völlig andere Art von Entertainment. Das ist ein bedeutender Aspekt, den man als Spielefirma wie Westwood nicht aus den Augen verlieren darf. Einfach herzugehen und einen PC-Titel nach dem anderen für die X-Box umzusetzen wird nicht funktionieren."



**Louis Castle, einer der Gründer von Westwood und jetziger Präsident der erfolgreichen Spielefirma.**

Castle glaubt nicht daran, dass es besonders sinnvoll ist, den X-Box-Markt mit PC-Spielen zu überschwemmen. „Die X-Box wird uns eine Reihe von Herausforderungen bescheren, denen wir uns stellen müssen. Die Herausforderungen, und da bin ich mir ganz sicher, werden nicht nur technologischer Natur sein."

**Runter kommen Sie immer! Attacken aus der Luft kontern Sie mit tragbaren Boden-Luft-Raketen der Marke Stinger.**



Nicht immer sind Sie auf sich allein gestellt. Hier ist uns eine Flugabwehrbatterie zuvorgekommen.



Bekannte Gebäude wie die Hand von NOD dürfen auch in C&C Renegade nicht fehlen. Hier ein Bild aus einem Editor.

gesamten Levels in den Arbeitsspeicher zu laden und auf diese Weise nervige Ladezeiten auszuschalten. Die Idee hinter all diesen Designentscheidungen ist laut Westwoods Vizepräsident Louis Castle ein Zugeständnis an alte C&C-Gesetze. Denn in den C&C-Strategiespielen haben Spieler das gesamte Spielfeld immer im Blick.

## Heiße Bekanntschaften

Besondere Ereignisse aus *Command & Conquer*, etwa die Entführung von Doktor Ignatio Mobius, sollen Sie diesmal hautnah miterleben. „Stellen Sie sich vor: Doktor Mobius wird von NOD-Terroristen als Geisel genommen, und Sie müssen die Verfolgung in einem Jeep aufnehmen. Das ist die genau die Sorte von Action, die Sie in *C&C Renegade* an den Bildschirm fesseln wird." Neben dem altbekannten Mobius werden Sie auch auf eine ganze Reihe neuer Charaktere stoßen. Erwähnenswert ist vor allem die äußerst charmante Sakura Obata. Ihre eindrucksvollen Körpermerkmale sollten nicht darüber hinwegtäuschen, dass Sie es hier mit einer äußerst gefährlichen Zeitgenossin zu tun haben. Ihre Hintergrundgeschichte ist zwar supergeheim, dennoch konnten wir herausfinden, dass Sakura angeblich als Weise von der Yakuza, einer brutalen Verbrecherorganisation aufgezogen wurde. Allerdings werden Sie kaum mit ihr flirten können. Sakura Obata ist zwar hinter Ihnen her, aber gewiss nicht aus purer Zuneigung ... halten Sie sich die Profikillerin lieber vom Leib. Ob auch Kultbösewicht Kane einen Gastauftritt in *C&C Renegade* bekommen wird, darüber hüllt sich Westwood übrigens bislang in Schweigen.

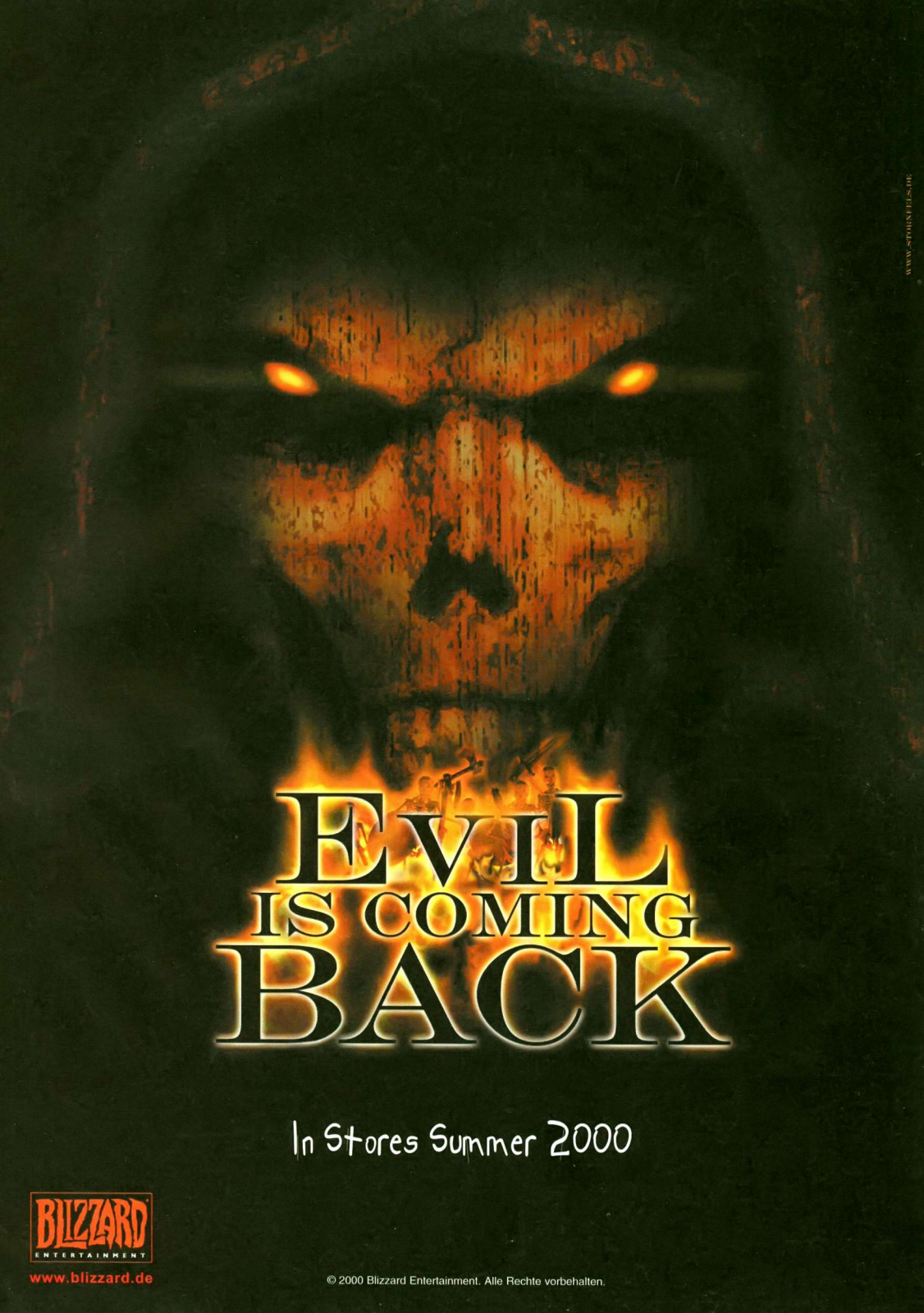
**William O'Neal/ Dirk Gooding**

## C&C Renegade

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P233, 64 MB RAM, Win9x, 3D-Karte |
| **Technik:** | Direct 3D |
| **Spielerzahl:** | max. 8 Spieler Internet/Lan |
| **Hersteller:** | Westwood/Electronic Arts |
| **Veröffentlichung:** | 4. Quartal 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Halo, Team Fortress 2 |
| **Internet:** | http://www.westwood.com |

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

*» C&C Renegade wird von dem mächtigen C&C-Universum ebenso profitieren wie von der eindrucksvollen Grafikengine. «*




© 2000 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten.

# Wie Phoenix aus der Asche

Ungefähr zwölf Jahre ist es her, dass mit Pool of Radiance das erste AD&D-Rollenspiel für den PC erschien. Vergessen ist es bis heute nicht. In Kürze warten neue Abenteuer in Myth Drannor auf die Helden ...





In der Welt von Pool of Radiance 2 agieren dreidimensionale, hervorragend animierte Spielfiguren vor isometrischen 2D-Hintergründen (oben). Vor dem Helden öffnet sich ein magisches Portal (rechts).

Die Hafenstadt New Phlan ist bedroht: Böse Mächte erweckten den Pool of Radiance zu neuem Leben, und jeder, der sich dem Unheil bringenden Gewässer nähert, wandelt fortan als Untoter durch die Welt. Eine kleine Heldenschar macht sich im Auftrag des Zauberers Elminster in die Elfenstadt Myth Drannor auf, um dem bösen Fluch ein Ende zu bereiten.

## Weites Land

Die Spielewelt von *Pool of Radiance 2* ist von beeindruckender Größe: Voraussichtlich 14 ausgedehnte Gebiete mit verborgenen Höhlen und mächtigen Türmen wollen von der Heldengruppe erforscht werden. Dungeons werden dabei wie in *Diablo* zufallsgeneriert und bieten den Recken immer wieder neue Herausforderungen. Im Einzelspieler-Modus können Sie sich mit bis zu fünf NPC-Mitstreitern auf den Weg machen, um sich in den nicht-linearen Quests zu bewähren. Im Multiplayer-Modus können sechs Spieler wahlweise jeweils einen oder mehrere Charaktere steuern. Im Normalfall durchstreifen die Helden die Welt der Forgotten Realms in Echtzeit, kündigt sich jedoch eine Auseinandersetzung mit Gegnern an, schaltet das Spiel in einen Rundenmodus mit einstellbarem Zeitlimit um.



Mit der rechten Maustaste aktivieren Sie die komfortablen Pop-Up-Menüs, mit denen Sie u. a. die Zaubersprüche aufrufen.

## Extra-Klassen

*Pool of Radiance 2* liegt die neue, dritte Edition des Dungeons-&-Dragons-Regelwerks zugrunde, die auch neue Charakterklassen, Rassen, Monster und Artefakte mit sich bringt. Zu der ohnehin schon verschwenderischen Palette an Zaubersprüchen kommen nun nochmal 25 neue hinzu. Sowohl beim Regelwerk als auch beim Spiel-Interface wurde großer Wert auf leichte Zugänglichkeit gelegt. Auch Einsteiger sollen sich in *Pool of Radiance 2* sofort zurechtfinden.

**Herbert Aichinger**

## Pool of Radiance 2

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | PII 266, 64 MB RAM, Win 9x |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound, |
| **Spielerzahl:** | 6 Sp. Netz, Internet |
| **Hersteller:** | SSI/Mattel interactive |
| **Veröffentlichung:** | November 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Diablo 2, Baldur's Gate |
| **Internet:** | www.poolofradiance.com |

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

» *Pool of Radiance 2 könnte durchaus das Zeug dazu haben, den Zauber des Vorgängers wieder zu beleben.* «

Es gibt Leute, für die sind Spiele wie Diablo keine echten Rollenspiele mehr. Zu viel Hack & Slay, zu wenig Story, zu wenig Komplexität. Mit Wizards & Warriors (vormals Swords & Sorcery) kommen nun wieder einmal die Traditionalisten zum Zug.



In Wizards & Warriors haben Sie es mit mehr als 75 verschiedenen Gegnern zu tun.

# Zweischneidiges Schwert

*Wizards & Warriors* versetzt Sie in die Fantasy-Welt von Gael Serran. Zur Seite stehen Ihnen der Engel Kerah und der Drachen Erathsmedor. Ihre Aufgabe ist, das magische Schwert Mavin aufzuspüren, das aus zwei Metallen besteht: Eines wurde mit dem Fluch des Bösen belegt, das andere von den Göttern gesegnet. Mavin ist die einzige Waffe, die stark genug ist, den bösen Lord Cet zu besiegen. Die Spielewelt von *Wizards & Warriors* besteht aus drei Städten, die Knotenpunkte in den weitläufigen Außenbezirken darstellen. Sie durchschreiten Wälder, Steppen und Sümpfe, stoßen auf geheimnisvolle Burgen und Kellergewölbe und steigen hinab in eine spektakuläre Unterwasserstadt.

## Die alte Schule

Anders als bei „trendigen", actionbetonten Rollenspielen wird bei *Wizards & Warriors* das Hauptaugenmerk auf einer ausgefeilten Story liegen. Diese stammt von dem Fantasy-Spezialisten D. W. Bradley, der schon *Wizardry V – VII* zum Leben erweckte. Die angeblich 200 Stunden Spielzeit in der mittelalterlichen Welt der Ritter und Zauberer erleben Sie aus der Ich-Perspektive. Sie haben die Möglichkeit, eine Party aus bis zu sechs Charakteren zu bilden. Für die Charakter-Entwicklung aller Party-Mitglieder stehen Ihnen sage und schreibe 11 Rassen, 15 Klassen, 8 Attribute und 30 Fertigkeiten zur Verfügung. Über ein Kampfsystem, das Echtzeit mit rundenbasierten Elementen verbindet, schlagen Sie sich mit mehr als 75 verschiedenen Monstern herum und interagieren mit einer Vielzahl von Nichtspieler-Charakteren.

Herbert Aichinger



Nicht sehr gesprächig, aber dennoch nützlich: Roendalf versorgt Sie mit allerlei nützlichem magischen Kram.


Lassen Sie sich nicht täuschen! Der Wassernymphe sollten Sie nicht ohne weiteres Ihr Vertrauen schenken.

## Wizards & Warriors

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | Pentium, 32 MB, Win 95 |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound |
| **Spielerzahl:** | 1 Spieler |
| **Hersteller:** | Activision |
| **Veröffentlichung:** | 3. Quartal 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Wizardry, Might & Magic 8 |
| **Internet:** | www.activision.de |

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

*» Freunde traditioneller Computer-Rollenspiele werden mit Activisions Wizards & Warriors sicherlich voll auf ihre Kosten kommen. «*

# Das Böse lebt

In der Holzhütte: Aus dem Keller und durch die berstenden Fenster dringen Dämonen ins Kaminzimmer ein. Zum Glück hat Ash die Kettensäge aus dem Schuppen.

**Eine einsame Hütte, um Sie herum nur Bäume, Dunkelheit und ES. Das absolute Böse. ES verfolgt Sie. ES stellt Ihnen nach. Und es gibt nur eine Möglichkeit, zu überleben: Stellen Sie sich Ihren Ängsten!**



Farmerangriff: In jeder Hand können Sie eine andere Waffe führen.

In *Evil Dead: Hail to the King* wird in bezug auf Schockeffekte und Design in eine ähnliche Kerbe geschlagen wie bei *Resident Evil* und *Nocturne*. Im Mittelpunkt des Spiel-Geschehens steht Sprücheklopfer Ash, den Sie durch haarsträubende Abenteuer lenken. Ihr Ziel: Überleben. Der junge Haushaltswaren-Verkäufer kehrt nämlich in das leer stehende Blockhaus im Wald von Tennessee zurück, in dem grausame Dämonen vor acht Jahren seine Freundin massakrierten. Die verwunschene Hütte beherbergte das sagenhafte, mit Blut geschriebene Zauberbuch „Necronomicon ex mortis" des verrückten Arabers Abdul Alhazred. Die Beschwörungsformeln des Werks weckten böse Mächte und Ash musste seinerzeit unfreiwillig sogar durch die Zeit reisen, um dem Horror Einhalt zu gebieten. Jetzt sind die Ausgeburten der Hölle wieder da! Über 20 Kreaturen, darunter Ashs eigener abgetrennter Hand, Flugungeheuern und anderen besessenen Monstern, müssen Sie mit Schaufel, Dolch, Holzfälleraxt, Schrotflinte und Kettensäge zu Leibe rücken.



Am Boden: Skelette verhindern Ihren Fluchtversuch.

## Tanz mit mir!

Horror- und Splatterfans wohl bekannt ist die in Deutschland von der BPjS geächtete *Tanz der Teufel*-Filmtrilogie des Kult-Regisseurs Samual M. Raimi. Von dessen Produktionsfirma Renaissance Studios holte sich Spiel-Entwickler Heavy Iron tatkräftig Hilfe für die erste Computer-Umsetzung der sarkastischen Gruselfilmreihe. Auch Hauptdarsteller Bruce Campbell (bekannt aus der Westernserie *Brisco County Jr.*) beteiligt sich an dem Action-Adventure: Er spricht die Textpassagen seines Alter Ego Ash für die englische Fassung höchstpersönlich ein. Heavy Iron selbst ist übrigens kein unbeschriebenes Blatt in der Branche: Viele Mitarbeiter des Studios waren bereits an dem Horror-Rollenspiel *Parasite Eve* beteiligt, das leider nur für die PlayStation veröffentlicht wurde. Für *Evil Dead* haben die Designer neben den Neukreationen die besten Schauplätze des Films nachgebaut und mit eigenen Ideen garniert. Im Internet können Sie sich bereits einen Trailer zum Spiel herunterladen, der Lust auf mehr macht. November, warum bist du noch so fern?

**Joachim Hesse**

## Evil Dead: Hail to the King

| | |
|---|---|
| **Voraussichtlich:** | P 233, 64 MB RAM, Win98 |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound3D |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **Hersteller:** | Heavy Iron Studios/THQ |
| **Veröffentlichung:** | November 2000 |
| **Vergleichbar mit:** | Nocturne, Resident Evil, Alone in the Dark 4 |
| **Internet:** | www.evildeadgame.com |

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

*» Das bizarre Horror-Abenteuer sorgt bei Gruselliebhabern bereits jetzt für feuchte Hände: Der Ausflug auf den PC könnte sich lohnen. «*

# METAL FATIGUE™

"Metal Fatigue begeistert durch seine enorm taktischen Möglichkeiten, den Gegner in der Luft, sowie auf und unter der Erde zu beharken." Alexander Geltenpoth, PC Action

PC ACTION 83%

"Dank des originellen Konzepts kann sich Metal Fatigue in der Oberklasse positionieren." Peter Kusenberg, PC Games

PC Games 83%

"Die Animationen sind echte Hingucker und das Einsetzen erbeuteter Komponenten reizt. Durch die verschiedenen Ebenen - Orbit, Oberfläche, Untergrund - wird der Spieler auf ganz neue Weise herausgefordert." Thomas Werner; PC Player

PC PLAYER 82%









## RECYCLE THIS !

Metal Fatigue ist das erste Strategiespiel, das den "Grünen Punkt" wirklich verdient: Geschlagene Gegner werden nicht entsorgt. Verwerten Sie die brauchbaren Teile an Ihren Combots weiter! Umfangreiche strategische Möglichkeiten eröffnen sich zudem durch gleichzeitigen Zugriff auf drei verschiedene taktische Ebenen:
Orbit, Planetenoberfläche und Untergrund.

www.take2.de

ZONO

PSYGNOSIS

Features:

- Bildschirmauflösung bis zu 1600 x 1200 Punkte
- frei dreh- und zoombare Kameraperspektive
- komplett dreidimensionale Oberfläche und Einheiten
- drei Fraktionen, drei verschiedene zu schürfende Ressourcen

# 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 vertraut 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 High-End-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 2 - The Metal Age | Looking Glass |
| Drakan: Orden der Flamme | Psygnosis |
| Starlancer | Digital Anvil |
| Half-Life (deutsch) | Valve |
| Soldier of Fortune | Activision |
| 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

| | |
|---|---|
| Die Sims | Maxis |
| European Air War | MicroProse |
| Falcon 4.0 | MicroProse |
| F-22 Air Dominance Fighter | Empire |
| Gun Ship! | MicroProse |
| USAF | Jane's |

### Sport

| | |
|---|---|
| FIFA 2000 | Electronic Arts |
| Euro 2000 | 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 Porsche | Electronic Arts |
| Superbike 2000 | 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 3 | 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<br>Actionspiele, Simulationen | Christian Bigge<br>WiSims, Sportspiele | Harald Fränkel<br>Actionspiele, Sportspiele | Herbert Aichinger<br>Actionspiele, Adventures | Alexander Geltenpoth<br>Strategiespiele, Rollenspiele | Joachim Hesse<br>Action-, Rennspiele, Adventures | Dirk Gooding<br>Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen | Christian Sauerteig<br>WiSims, Renn-, Sportspiele |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Crusaders of M&M | ■■ | ■■ | ■■ | ■■ | ■■■ | ■ | ■■ | ■■ |
| Daikatana | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■ |
| Der Fluch der Azteken | ■■ | ■■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| Euro 2000 | ■ | ■■■■ | ■■■■ | ■ | ■ | ■■■ | ■■ | ■■■■ |
| F1 World Grandprix | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■ | ■■ | ■■ | ■■ | ■■■ |
| Flying Heroes | ■■■■ | ■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■ |
| Lemmings Revolution | ■■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■ |
| Martian Gothic | ■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■ | ■■■ | ■■ | ■■ |
| MDK 2 | ■■■■ | ■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■ |
| Might & Magic 8 | ■ | ■■ | ■■ | ■■ | ■■ | ■ | ■ | ■■ |
| Shogun | ■■ | ■■■ | ■ | ■■■ | ■■■■ | ■ | ■■■■ | ■■ |
| Starlancer | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■ |
| UEFA Manager 2000 | ■ | ■■ | ■■ | ■ | ■ | ■■ | ■ | ■■ |
| You don't know Jack | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ | ■■■ |

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 sowie 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.

# Ein souveräner Titelverteidiger

... wird die deutsche Nationalelf bei der Europameisterschaft nach den zuletzt blamablen Leistungen bestimmt nicht sein, schon das Überstehen der Vorrunde wäre als Riesen-Erfolg zu werten. Zum Glück ist wenigstens Genre-Primus EA Sports beständig wie eh und je und liefert zum großen Fußballturnier erneut ein solides Spiel ab.

**Fakten**

- Euro-2000-Lizenz der UEFA
- Echte EM-Stadien
- 49 nationale Original-Kader
- Klassik-Spielmodus
- Spieler-Editor
- 6 Spielmodi
- Multiplayer-, aber keine Internet-Optionen



Das Erfreuliche zuerst: Trotz der grottenschlechten Leistungen von Sir Erichs Knappen ist Deutschland von der Spielstärke her bei *Euro 2000* immer noch eines der Top-Teams, so dass die virtuelle Titelverteidigung wenigstens am heimischen Computer möglich ist – zugegeben, für eingefleischte und erfolgsverwöhnte Fußballfans nur ein schwacher Trost.

Auch wenn eine Europameisterschaft noch lange keine Weltmeisterschaft ist, dürften einige Fans der Fußballserie bereits beim ersten Start des Programms ein klein wenig enttäuscht sein: Das Intro ist nicht ganz so bombastisch wie gewöhnlich, das Hauptmenü mal wieder äußerst schlicht und darüber hinaus noch umständlich zu bedienen. Und einen coolen Soundtrack Marke Robbie Williams wie bei *FIFA 2000* oder dem fetzigen 9PM (till I come) von ATB wie bei *Bundesliga Stars 2000* sucht man auch vergebens – schade!

## Deutsche Sturmhoffnung heißt Lothar und ist 39 Jahre alt

Wie wir es von EA Sports gewohnt sind und der Name auch schon vermuten lässt, handelt es sich bei *Euro 2000* um das (einzige) offizielle Spiel zur Europameisterschaft in Holland und Belgien. Logisch also, dass die amerikanische Spieleschmiede diese kostspielige Lizenz voll ausgeschlachtet hat: Neben den offiziellen Logos und dem EM-Maskottchen „Benelucky", das Sie durch das leicht unübersichtliche Menü-System zu führen versucht, sind alle 49 an der Qualifikation zur EM 2000 beteiligten Nationalteams mit von der Partie. Ein dickes Extra-Lob verdienen sich die Entwickler übrigens für die fast schon unheimliche Aktualität der einzelnen Nationalmannschafts-Kader. Das 22er-Aufgebot des DFB-Teams umfasst, abgesehen vom Leverkusener Paulo Rink, wohl alle Spieler, die auch an der EM teilnehmen werden. Wer mit Erich Ribbecks Auswahl nicht zufrieden ist, darf aus einem „erweiterten Kader" im optisch überarbeiteten Team-Management noch weitere Spieler, wie Alexander Zickler oder Andreas Neuendorf, mit nach Holland und Belgien nehmen. Ein fetter Fauxpas ist EA jedoch bei der deutschen Startelf unterlaufen. Im deutschen 4-3-3-System stürmen doch tatsächlich Oliver Neuville und Oliver Bierhoff als Außen- und Lothar Matthäus als Mittelstürmer, obwohl dieser eigentlich als Innenverteidiger gekennzeichnet ist – peinlich, peinlich. Gott sei Dank lässt sich dieser mit wenigen Mausklicks wieder auf seine angestammte Position in die Abwehr verfrachten.

**Vergleich**

Das offizielle Spiel zur Europameisterschaft in Holland und Belgien ist von der Spielbarkeit her genau so perfekt wie *FIFA 2000*, bietet jedoch weniger Spieloptionen und damit auf Dauer weniger Spielspaß. Immer noch gute und preiswerte Alternativen stellen *FIFA 99* und *Frankreich 98* dar, gerade an letzterem kann sich EA Sports hinsichtlich der Präsentation eines großen Fußballturniers ein Beispiel nehmen. Keine ganz so perfekte Steuerung und weniger Spieloptionen bietet das grafisch ebenfalls sehr ansprechende *Fußball International 2000* von Microsoft.

| | |
|---|---|
| FIFA 2000 (abgewertet) | 86% |
| Euro 2000 | 82% |
| FIFA 99 (abgewertet) | 80% |
| Frankreich 98 (abgewertet) | 79% |
| MS Fußball Int. (abgewertet) | 76% |

Die szene aus glücklicheren Tagen können Sie mit EA Sports auch im Jahr 2000 Wirklichkeit werden lassen.

# idiger ...




## Auf dem Weg zum Titel

Im Hauptmenü lassen sich anfangs fünf Spielmodi auswählen. Freundschaftsspiel, Blitzturnier und Golden-Goal kennen FIFA-Veteranen bereits von vorherigen Titeln der Serie. Etwas modifiziert worden ist der Trainingsmodus. Im Vergleich zu *FIFA 2000* kicken Sie nun nicht mehr auf einem alten Ascheplatz, sondern auf saftigem Grün. Der Computer erklärt Ihnen je nach gewähltem Gamepad sämtliche Aktionen, wie Flugkopfball, Direktabnahme, Übersteiger oder Blutgrätsche, anhand der Tastenbelegung. Durch gründliches Üben lassen sich bei diesem Skill Drill einige Finessen erlernen, wobei es nach wie vor sehr schwer ist, alle Tricks im Spiel erfolgreich anzuwenden. Außerdem gibt es im Team-Management nun die Möglichkeit, mit Ihrer A-Mannschaft gegen das B-Team anzutreten, um Standardsituationen und Elfmeter auszuprobieren. Besonderer Clou: Ihre B-Mannschaft nimmt dabei die taktische Ausrichtung Ihres nächsten Gegners an – eine der wenigen wirklich nützlichen Neuerungen. Im Euro-2000-Modus dürfen Sie mit einem Nationalteam Ihrer Wahl die gesamte EM-Qualifikation (inklusive Ver-



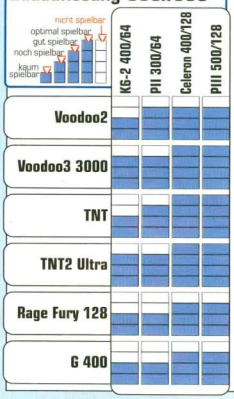

Ein Klick genügt und Ihr Spieler setzt entweder zu einer Blutgrätsche oder einem gezielten Schlag in den gegnerischen Unterleib an. Kurioserweise haben nur 30% solcher grob unsportlichen Aktionen einen Platzverweis zur Folge.

# Euro 2000

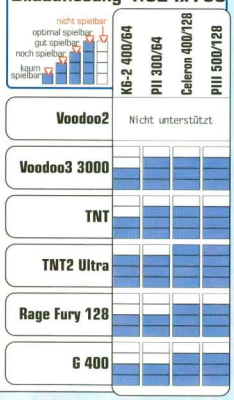
## PRÜFSTAND

### Leistungsmerkmale

**Bildauflösung 800x600**




**Bildauflösung 1.024x768**




### Grafik

Wer eine entsprechende Grafikkarte besitzt, kommt bei *Euro 2000* in den Genuss von Auflösungen von bis zu 1.600x1.200. Leider erfordert dies derart viel Rechenpower, dass das Spiel bei dieser Grafik-Option nur bedingt spielbar ist. Die Bewegungen der Akteure sind dank der neuesten Motion-Capturing-Technologie sehr realistisch, alle Spieler verfügen über einen unterschiedlichen Körperbau und anhand von Statur und Frisur lassen sich die meisten Stars auch erkennen, obwohl EA Sports die Gesichtstexturen der Spieler nicht im Original nachbilden darf. Im Vergleich zu *FIFA 2000* gibt es nur noch vier Kameraperspektiven, die aber sehr übersichtlich sind.

### Pro & contra

- ✪ Original-Spieler-und Mannschaftsnamen, echte EM-Stadien
- ✪ Die EM kann inklusive Quali komplett gespielt werden
- ✪ Prima Spielübersicht
- ✪ Gute Trainingsoptionen
- ⛔ Kaum Neuerungen zu *FIFA 2000*
- ⛔ Nach wie vor keine Möglichkeit zur Joypad-Konfiguration
- ⛔ Kein Internet-Spiel möglich
- ⛔ Spärliche Statistiken
- ⛔ Spielerpositionen im Team-Management nicht frei einstellbar

### Sound & Musik

Unverständlicherweise hat EA Sports in diesem Punkt im Vergleich zu *FIFA 2000* ein wenig abgespeckt, einen populären Titelsoundtrack vermisst man ebenso wie abwechslungsreiche Menüsounds. Die Spiel- und Stadionatmosphäre hingegen ist fast perfekt, aber auch nur fast, denn die Anfeuerung des Publikums hält sich größtenteils in Grenzen. Kommentiert wird das Spielgeschehen nach wie vor vom ZDF-Sportchef Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann. Da die Sounddateien mit denen von *FIFA 2000* identisch sind, wirkt Jörg Dahlmann genauso gelangweilt und schläfrig bei seinen Analysen wie beim Vorgänger.

### Steuerung

An der Steuerung hat sich gar nix verändert, mittels Tastendruck lassen sich jetzt Erfolg versprechendere Standardsituationen auswählen, das war es aber auch schon. Trotzdem ist die Steuerung ganz klar eine der Stärken des Spiels, auch wenn sie nicht frei konfigurierbar ist. Die Spieler beherrschen eine Vielzahl von Bewegungsabläufen, Aktionen und Spezialbewegungen, die sich komplett jedoch nur mit einem 8-Tasten-Joypad wie dem SideWinder Pro von Microsoft oder dem nahezu identischen Pendant von Gravis anwählen lassen.

### Installation

*Euro 2000* schluckt zwischen 97 und 532 MB Festplattenkapazität, für heutige Verhältnisse eine moderate Größe. Wir empfehlen die Maximal-Installation, andernfalls haben Sie mit Nachladezeiten zu rechnen. Für Mehrspieler-Matches benötigt jeder Spieler eine eigene CD pro Rechner.

letzungen und Sperren) in neu zusammengewürfelten oder den Original-Qualifikationsgruppen nachspielen und schließlich, nach erfolgreicher Qualifikation und eventuellen Play-Off-Spielen, die EM absolvieren. Zusätzliche Spannung baut *Euro 2000* dadurch auf, dass während der Spiele Ihres Teams die Ergebnisse Ihrer Gruppen-Konkurrenten bei Toren eingeblendet werden. Gelingt es Ihnen, Ihr Team zum Titelgewinn zu führen, wird im Hauptmenü eine sechste Spielvariante, der Klassiker- Modus, freigeschaltet, in dem Sie die größten Matches aller Europameisterschaften seit 1960 nachspielen können. Turnier-Einstieg ist hierbei immer im Halbfinale, gewinnt Ihr Team das Endspiel, wird die nächste EM freigeschaltet. Eine nette Idee, doch abgesehen von leicht veränderten Trikots und den Original-Namen erinnert kaum etwas an die Spiele vergangener Tage. Der Retro-Look von *FIFA 2000* wurde ebenso wenig übernommen wie die damaligen Spielregeln (Golden Goal 1960? Alles klar!), veränderte Fußbälle (wie bei vorherigen FIFA-Titeln) oder andere Werbebanden.




Bei EURO 2000 heißt der Europameister Norwegen, der die Jugoslawen mit 3:0 nach Hause abfertigte.

## Wenig neu macht der Mai

Erwarten Sie bloß keine spielerische oder grafische Revolution des Genres oder zumindest der *FIFA*-Serie, es gibt nämlich keine! *Euro 2000* greift auf die sehr gute Grafik-Engine von *FIFA 2000* mit Auflösungen von bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten zurück. Steuerung und Spielbarkeit sind zwar genauso gut wie beim Vorgänger, aber mehr auch nicht. Immerhin dürfen Sie nach Toren nun einige neue Jubel-Szenen bewundern, das war's dann aber auch schon fast an grafischen Neuerungen. Aber auch nur fast, denn einen Kritikpunkt von *FIFA 2000* haben sich die Programmierer zu Herzen genommen und die Gesichter der Kicker detaillierter und unterschiedlicher gestaltet. Insgesamt knapp 4.200 verschiedene Gesichtsvariationen, die allesamt sehr detailliert und äußerst exakt animiert worden sind, erfreuen nun das Auge. Sowohl die Frisur als auch die Statur der Kicker stimmt in fast allen Fällen mit der Realität überein, lediglich die Gesichter sind frei erfunden, da EA Sports aus Gründen des Persönlichkeitsrechts keine Original-Gesichter verwenden durfte. Dem Spielspaß tut das natürlich keinen Abbruch. Die Animationen und Bewegungen der Spieler, egal ob sie gerade einen Einwurf ausführen, zur Blutgrätsche ansetzen, ein Tor bejubeln oder den Pokal in die Luft stemmen, sind butterweich wie eh und je und nahezu perfekt. Die Ballphysik ist nach wie vor über jeden Zweifel erhaben und – das Wichtigste – das Ganze schaut auch nach Fußball aus. Apropos aussehen: Die Kameraperspektiven wurden etwas abgespeckt, *Euro 2000* bietet nur noch vier verschiedene, die allesamt frei ausgerichtet werden können.

Die drei Schwierigkeitsgrade (Amateur, Profi, Weltklasse) entsprechen fast denen von *FIFA 2000*, lediglich der Weltklasse-Level scheint noch einen Tick schwieriger zu sein und wird Profis garantiert vor eine echte Herausforderung stellen.

Auch die Steuerung entspricht der von *FIFA 2000*, über 30 Aktionen können beispielsweise mit Microsofts SideWinder Gamepad abgerufen werden. Dank des überarbeiteten Trainings lassen sich all die Funktionen nun jedoch sehr viel leichter erlernen, als dies zuvor der Fall war. Zwar lässt sich *Euro 2000* auch mit einem Vier-Tasten-Gamepad spielen, doch richtig spaßig wird die Zockerei erst mit mindestens acht Knöpfen. Für mich absolut unverständlich ist, warum die Steuerung nach wie vor nicht frei konfiguriert werden kann, so wie es bei vergleichbaren Titeln und anderen Spielen der EA-Sports-Serie seit langem gang und gäbe ist.

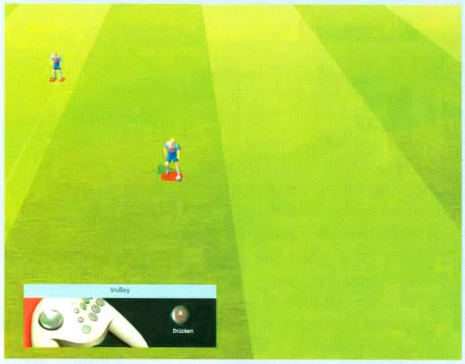
## Steht auf, wenn ihr Euro-2000-Zuschauer seid ...

Da bei *Euro 2000* die *FIFA*-Engine ihren Dienst tut, müssen sich die Kicker natürlich auch wieder mit den verschiedensten Wetterbedingungen, vom Sonnenschein bis hin zum Schneeregen, auseinander setzen. Die zwölf EM-Stadien wurden gewohnt gut nachgebildet und auch die Zuschauer pappen nicht mehr wie Pfannkuchen und unbeweglich auf der Tribüne: Diesmal begleiten sie das Spiel unabhängig von Spielstand und Spielverlauf stehend und wild jubelnd, Anfeuerungsrufe oder Pfiffe gibt es leider kaum, weshalb nicht immer ein richtiges EM-Feeling aufkommt. Dieser Eindruck wird noch dadurch verstärkt, dass *Euro 2000* kaum Hintergrundinfos zum Wettbewerb und den Austragungsorten bietet, wie dies bei *Frankreich 98* der Fall war.

Das Kommentatoren-Duo Wolf-Dieter Poschmann und Jörg Dahlmann begleitet Sie wie schon beim Vorgänger mit den altbekannten Phrasen durch

## Was ist wirklich neu?

Euro-Lizenz
49 Quali-Teams + Playoffs
Klassik-Modus
Taktische Trainingseinheiten (gegen eigene Reserve)
Skill Drill für Special Moves (Training)
Über 30 Standardsituationen
Verletzungen und Platzverweise wirken sich auf das Turnier aus
Team Management grafisch überarbeitet



Mithilfe des Skill Drills können Sie Spezialbewegungen trainieren.



Nach dem EM-Gewinn wird der Klassik-Modus freigeschaltet.



Das Team-Management ist übersichtlicher als bei FIFA 2000.




Die Grafikengine ist zweifelsohne das Beste, was das Genre zu bieten hat. Neben den realistischen Bewegungen der Spieler sind vor allem die niederprasselnden Regentropfen beachtenswert.

**Kommentar**



**Christian Bigge**

*So langsam werde ich sauer! Klar, Euro 2000 ist nett, spielt sich ja auch wie FIFA, das war schließlich schon immer nett, oder? Ja, war es, aber es war nie fehlerfrei und bei Euro 2000 kopiert man einfach die Mängel der Vorgängerversion. Das ist nicht nur unbefriedigend, sondern Beutelschneiderei. Unverständlich, dass die EM-Kickerorgie erstaunlichen Hardwarehunger demonstriert. Nur wer über ein schnelles PIII-System verfügt, wird flüssig spielen können. Euro 2000 ist also nicht eben massenmarktfreundlich, bietet für FIFA-Profis aber nichts Neues.*

**Kommentar**



**Christian Sauerteig**

*Euro 2000 ist das momentan zweitbeste Fußballspiel für den PC nach FIFA 2000. Obwohl sich die beiden EA-Sports-Produkte grafisch und spielerisch kaum unterscheiden, bietet FIFA 2000 mehr Spieloptionen und auch die Langzeitmotivation wird durch den mehrjährigen Saisonmodus sehr viel länger aufrechterhalten. Neuerungen fehlen, die Kritikpunkte sind die alten: Wer FIFA 2000 nicht besitzt und keinen gesteigerten Wert darauf legt, Ribbecks Trümmertruppe wenigstens am PC zur Titelverteidigung zu führen, sollte lieber zur neuen und alten Genre-Referenz greifen: FIFA 2000.*

das Spiel. Die Kommentare sind stets passend, Fehler sind eine Seltenheit, auch wenn man auf die schnarchigen Anmerkungen von TM3-Dahlmann nach wie vor gut verzichten könnte.

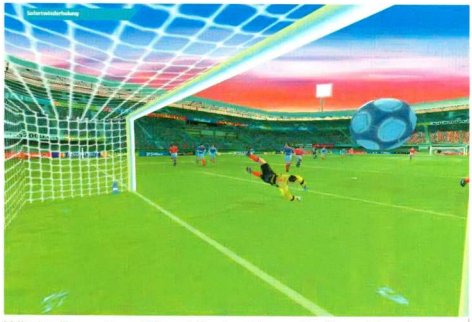
Scheinbar überhaupt nicht überarbeitet worden ist der Multiplayer-Modus, nach etwas Übungszeit werden sich Profi-Spieler wieder mit unrealistisch hohen Ergebnissen trennen.

## „Da kriech' isch Plaque!"

Natürlich ist nichts dagegen einzuwenden, ein spitzenmäßiges Spiel wie *FIFA 2000* als Grundlage für einen Nachfolgetitel zu nehmen, der keine sechs Monate später erscheint, dennoch ist es mehr als ärgerlich, dass die Schwächen des Vorgängers nicht beseitigt worden sind. Nach wie vor ist die Leistung der Schiedsrichter sehr fragwürdig, die Gamepads sind nicht frei konfigurierbar, Spieler können im Team-Management nicht frei verschoben werden und die Statistiken sind dürftiger als bei der Übertragung des Aufstiegsspiels zur zweiten Bundesliga auf N3. Weshalb das so ist, weiß nur EA Sports, doch dass „ran-Datenbank-verwöhnte" Fußballfans gerne mehr Infos über die Spieler und das Spielgeschehen bekommen würden, steht außer Frage. Auch ruckelte unsere Testversion auf Rechnern mit Pentium-III-Prozessoren merklich, mit einer GeForce-Grafikkarte bekamen wir das Spiel gar nicht zum Laufen.

Abgesehen von diesen Kritikpunkten bleibt *Euro 2000* eine gute Fußballsimulation, die spielerisch jedoch weniger bietet als *FIFA 2000*, bei dem Sie zum Beispiel einen mehrjährigen Saisonmodus inklusive sämtlicher Pokalwettbewerbe absolvieren dürfen. Und ein internationales Turnier lässt sich mit *FIFA 2000* und seinen 450 Mannschaften (über 100 Nationalteams) auch zusammenstellen. *FIFA 2000*-Besitzer sollten sich den Kauf daher gründlichst überlegen.

**Christian Sauerteig**



Wie im Fernsehen: Die schönsten Tore, wie dieser Gewaltschuss ins rechte obere Toreck, werden aus den verschiedensten Kameraperspektiven und in Superzeitlupe gezeigt.

## Euro 2000

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 133, 32 MB, Win9x |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 64 MB |
| **Grafik:** | DirectDraw, Direct3D, Glide |
| **Sound/Musik:** | DirectSound, Dolby Surround |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus, Gamepad |
| **Spielerzahl:** | 2-20 Sp. Netzw., 2 Sp. PC (1 Sp./CD) |
| **CD/HD:** | 532 MB/97-532 MB |
| **Internet:** | www.easportseuro2000.com |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | EA Sports |
| **Veröffentlichung:** | 11. Mai 2000 |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |




*» FIFA 2000 light mit EM-Modus – klasse, aber zur WM 98 hatte EA Sports mehr zu bieten. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Sportspiel** |
| **Testversion:** | **Master vom 25.04.** |
| **Steuerung:** | **Gut** |
| **FFeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **88%** |
| **Sound:** | **86%** |
| **Mehrspieler:** | **82%** |
| **Einzelspieler:** | |

**82%**

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

# Kein Titelanwärter

Rennpiloten brauchen einen tüchtigen Schutzengel. Gelegentlich sogar beim Fliegen – fragen Sie Herrn Coulthard. Ein gutes Autorennspiel braucht vor allem tüchtige Entwickler. Ob Sie Eidos' zweiten F1-Versuch brauchen, erfahren Sie hier.

Wie schon *Official Formula One Racing* verfügt auch der Nachfolger über die offizielle und kostspielige Lizenz der FIA, allerdings nur für die letzte Saison. Aktuelle Saisondaten bietet also nach wie vor nur EA Sports' *F1 2000*. Demnach sind bei *F1 World Grand Prix* alle 11 Teams und 22 Fahrer auf den 16 Rennstrecken der 99er-Serie am Start. Besitzer des Vorgängers werden beim Spielstart einige angenehme Neuerungen zu sehen bekommen. So bietet *F1 WGP* ein richtig gutes Intro, wie man es eigentlich nur von Electronic-Arts-Titeln gewohnt ist und auch das ehemals umständlich zu bedienende Menüsystem wurde gottlob zu Grabe getragen. Als Einzelspieler müssen Sie sich zwischen einem schnellen Rennen, einem Grand-Prix-Rennen inklusive freiem Training und Qualifying, der kompletten F1-Saison 1999 mit allen Rennen oder einfach nur einer Testfahrt auf einem beliebigen Kurs entscheiden. Mehrspieler kommen entweder via Splitscreen zu zweit an einem PC oder mit bis zu zwölf Mitspielern im lokalen Netzwerk auf ihre Kosten. Ist die Wahl getroffen, müssen Sie sich noch zwischen Arcade- und Simulations-Modus entscheiden. Der Arcade-Modus erinnert an Konsolen-Rennspiele. Fahrfehler werden hier leicht verziehen, der Wagen bricht so gut wie nie aus, Massenkarambolagen richten kaum Schaden an und abbremsen vor Kurven ist eigentlich überflüssig, weil selbst Abkürzungen durchs Kiesbett oder über den Rasen den Wagen nicht ins Schlingern bringen. Der Simulationsmodus ist zwar um einiges realistischer, doch verdient er seinen Namen nur bedingt. Die Wagen fahren sich alle gleich, die ehemals viel zu großzügige Steuerung ist nun hyper-sensibel und beim kleinsten Fahrfehler dreht sich mein Rennwagen auf eine solch spektakuläre Art und Weise, dass selbst den Stunt-Experten der RTL-Serie „Die Autobahnpolizei" die Spucke wegbleiben dürfte. Auch die KI ist eigenartig – teilweise fährt die Konkurrenz so, als ob sie ihr Ableben während des Rennens vorm Start bereits einkalkuliert hat, im nächsten Moment lässt sie mich problemlos passieren und macht die Ideallinie nicht zu. Letzteres hingegen tun jedoch die Fahrer, die überrundet werden sollen: Lassen Sie führende Fahrer nicht passieren, wird Ihnen die blaue Flagge gezeigt; die Computergegner, die zwei Runden zurückliegen, kämpfen jedoch mit reichlich unlauteren Mitteln und nehmen locker einen Crash in Kauf, um ja nicht überrundet zu werden – echt nervig! Wer mag, kann an seinem F1-Boliden auch noch




Aufspritzende Wassertropfen werden akkurat simuliert, leider wirken die Rennwagen etwas unförmig.

**Fakten**

- 16 Kurse, 11 Teams, 22 Fahrer
- Offizielle FIA-Lizenz mit allen Daten der letzten F1-Saison
- Wechselnde Wetterbedingungen
- Zahlreiche Kameraperspektiven
- Simulations- und Arcade-Modus



Die Streckenrandobjekte, wie hier die Häuser in Monaco, sehen mancherorts aus wie hintapeziert.

## Vergleich

Unangefochtener Genre-Krösus ist nach wie vor *Racing Simulation 2* von Ubi Soft, das – obwohl schon über ein Jahr alt – superbe Grafik, perfekte Fahrphysik und langanhaltenden Spielspaß bietet. EA Sports' F1-Debüt rangiert mit Abstand auf Platz 2. An beide Titel kommt *F1 WGP* genau wie dessen Vorgänger *Official Formula One Racing*, beim besten Willen nicht heran.

| | |
|---|---|
| Racing Simulation 2 | 87% |
| F1 2000 | 79% |
| F1 World Grand Prix | 68% |
| Official Formula One Racing (abgewertet) | 62% |




Design-Idee: Eine neuartige Helm-Perspektive will die realistischste Pilotensicht sein.




Die F1-Rundkurse der 99er-Serie wurden allesamt recht naturgetreu nachgebildet.

ein wenig herumschrauben und Reifendruck, Radsturz und Bremsbalance verändern, um noch ein paar Hundertstel aus dem Wagen herauszukitzeln.

### 100.000 Kameras

Die Grafik ist ganz passabel, die Wettereffekte gelungen und auch Bremsspuren, aufsteigender Rauch und Lens-Flare-Effekte machen einen guten Eindruck, erreichen allerdings nicht die Qualität von Ubi Softs *Racing Simulation 2* oder *NFS: Porsche*. Ginge es nach der Anzahl und Qualität der Kameraperspektiven, wäre *F1 WGP* ein heißer Anwärter auf die Pole-Position. Bis zu 20 Ansichten stehen zur Wahl. Highlight der TV-würdigen Präsentation sind die Helikopter-Kameras, die einen optimalen Rennüberblick gewährleisten. Auf Wunsch werden wichtige Szenen, wie Boxenstopps, Überholmanöver oder Unfälle in einem eigenen TV-Fenster eingeblendet – sehr praktisch. Dank der FIA-Lizenz können auch die aus dem TV bekannten Grafiken und Statistiken verwendet werden, so dass *F1 WGP* in diesem Punkt ein hoher Realismusgrad bescheinigt werden kann. Der Motorensound ist in Ordnung, klingt auf Dauer jedoch eintönig. Wenn solch ein PS-Monster wie ein F1-Wagen anfährt oder einen Gang herunterschaltet, klingt das etwas anders, als dies Lankhor uns weiszumachen versucht. Dennoch dürften gerade Einsteiger dank diverser Fahrhilfen mit *F1 WGP* eine Zeit lang ihren Spaß haben. Wer jedoch Wert auf eine realistische Simulation inklusive vernünftiger Fahrphysik liegt, greift besser zu *Racing Simulation 2* oder EA Sports' *F1 2000*.

**Christian Sauerteig**




Mit wenigen Mausklicks lässt sich das Wagen-Setup verändern, die Auswirkungen aufs Fahrverhalten halten sich leider in Grenzen.




Massenstart in der Start-Ziel-Kurve des Hockenheim-Rings. Dank der eingeblendeten TV-Kamera bleiben Sie stets im Bilde.

## Kommentar

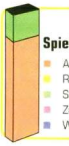


**Christian Sauerteig**

*Schon Eidos' letzter Versuch, das weite Feld der F1-Simulationen aufzumischen, war ein Schuss in den Ofen und auch F1 World Grand Prix kann, obwohl spielerisch ausgereifter als Official Formula One Racing, nicht zur qualitativ hochwertig besetzten Spitze des Genres aufschließen. Der Arcademodus ist ganz unterhaltsam, der Simulationsmodus hingegen ziemlich unausgereift. Das Fahrverhalten der Boliden, die sich allesamt gleich steuern, die KI der Gegner und auch die Steuerung sind „nur" befriedigend und auch grafisch wird gerade in diesem hart umkämpften Genre Besseres geboten.*

## F1 World Grand Prix

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P133, 32 MB, Win9x |
| **Sinnvoll:** | P-II 400, 64 MB RAM, 3D-Karte |
| **Grafik:** | DirectDraw, Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Joystick, Lenkrad |
| **Spielerzahl:** | 2-12 Sp. Netzw., 2 Sp. PC (1 Sp./CD) |
| **CD/HD:** | 550 MB/200 MB |
| **Internet:** | http://www.eidos.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Lankhor/Eidos |
| **Veröffentlichung:** | 19. Mai |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |




| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Rennspiel** |
| **Testversion:** | **Master v. 25.05.** |
| **Steuerung:** | **befriedigend** |
| **FFeedback:** | **nein** |
| **Grafik:** | **68%** |
| **Sound:** | **69%** |
| **Mehrspieler:** | **68%** |
| **Einzelspieler:** | |

**67%**

*» Durchschnittliches Rennspiel mit guten Ansätzen, aber dürftigem Simulations-Modus «*

# UEFA Manager 2000



Leider sind nicht alle Menüs so übersichtlich geraten wie der Mannschaftsaufstellungs-Screen – da hilft auch die Auto-Hilfe nicht viel.

Ursprünglich zum Start der noch laufenden Champions-League-Saison geplant, erscheint der *UEFA Manager 2000* erst mit reichlich Verspätung, aber immerhin noch rechtzeitig zum Finale der Königsklasse des europäischen Fußballs. Als Trainer oder Manager dürfen Sie in neun Ländern und 22 Ligen Ihr Glück versuchen. Aus lizenzrechtlichen Gründen muss auf Originalnamen von Mannschaften und Spielern leider verzichtet werden, lediglich die UEFA-Logos und Namen der Pokalwettbewerbe stimmen mit der Realität überein. Als Teamchef kümmern Sie sich um Training, Aufstellung, Sponsoren, Transfers etc. – das Übliche eben. Optisches Aushängeschild des Spiels sind die 3D-Spielszenen, die jedoch im Ganzen etwas unausgereift wirken. Der Kommentar passt selten und die Torszenen wiederholen sich viel zu häufig, da hat die Konkurrenz mehr zu bieten – schade.

**Christian Sauerteig**

**Kommentar**



**Christian Sauerteig**

*Man merkt dem Spiel seine englische Herkunft an. Die Menüs sind sehr textlastig und nicht immer übersichtlich geraten. Dennoch: Wer Anstoss 3 zu komplex findet, könnte beim UEFA Manager richtig liegen, auch wenn der es in puncto Langzeitmotivation nicht mit Ascarons Platzhirsch aufnehmen kann.*

## UEFA Manager 2000

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P233, 32 MB RAM, Win95/98 |
| **Sinnvoll:** | PII350, 64MB RAM, 3D-Karte |
| **Grafik:** | DirectDraw; Direct3D, |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 4 Sp. an einem PC |
| **CD/HD:** | 175 MB / 295 MB |
| **Internet:** | http://www.infogrames.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Bubball Systems |
| **Veröffentlichung:** | erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | ohne Beschränkung |




*» Durchschnittlicher Fußballmanager mit guten Ansätzen, keine Gefahr für Anstoss 3 «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **WiSim** |
| **Testversion :** | **Verkaufsversion** |
| **Steuerung:** | **Gut** |
| **FFeedback:** | **-** |
| **Grafik:** | **67%** |
| **Sound:** | **70%** |
| **Mehrspieler:** | **68%** |
| **Einzelspieler:** | |

**68%**

## Wall Street Tycoon



An einer fiktiven Börse dürfen Sie die Wertpapiere von 15 Fantasiefirmen handeln. Ohne Pause prasseln neue Nachrichten auf sie nieder, anhand derer sich die Kurse verändern und Sie kaufen und verkaufen dementsprechend Ihre Aktien. Klingt einfach, ist es auch. Und nach bestenfalls fünf Minuten ist das Bankkonto prall gefüllt und der Spielspaß dieser unrealistischen Simulation gleich Null. **cs**

**Mindestens:** P90, 16 MB RAM, Win95/98
**Technik:** DirectDraw; DirectSound
**Hersteller:** Stardock/Ubi Soft
**Preis:** ca. DM 80,-
**Genre:** WiSim
**Grafik:** 19% **Sound:** 13%
**Mehrspieler:** –% **Einzelspieler:**

**16%**

## Deutschland Europameister

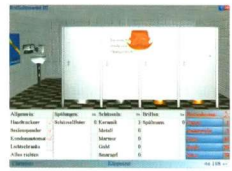


Sepp Maier sitzt mit einem billigen Hawaii-Hemdchen, einem Cocos-Drink und Teamchef „Erik“ auf einer einsamen Insel fest und Sie sollen Deutschland mit Hilfe von Sepps Video-Ratschlägen zum Europameister machen. Die Spielgrafik erinnert an vergangene C64-Zeiten, die Regelauslegung ist ein Witz und die Steuerung ist genau so miserabel wie dieses peinliche Spielchen – Finger weg! **cs**

**Mindestens:** P233, 32 MB RAM, Win95/98
**Technik:** DirectDraw; Direct3D, DirectSound
**Hersteller:** Devilex Software
**Preis:** ca. DM 50,-
**Genre:** Sport
**Grafik:** 29% **Sound:** 22%
**Mehrspieler:** 14% **Einzelspieler:**

**18%**

## Der Klomanager



Nachdem eigentlich schon alle Wirtschaftszweige eine eigene WiSim haben, dürfen Sie nun auch in das Geschäft mit dem „Geschäft“ einsteigen. Als Leiter von WC-Anlagen einer ganzen Stadt klicken Sie sich durch Standbilder und kaufen dabei neue Brillen, Spülanlagen und Klopapierrollen und locken durch regelmäßige Reinigung des stillen Örtchens Kunden an. Anfangs ist das sogar noch ganz lustig, auf Dauer aber viel zu eintönig. **cs**

**Mindestens:** P100, 16 MB RAM, Win95/98
**Technik:** DirectDraw
**Hersteller:** Anvil-Soft
**Preis:** ca. DM 80,-
**Genre:** WiSim
**Grafik:** 12% **Sound:** 5%
**Mehrspieler:** –% **Einzelspieler:**

**32%**

## Business Tycoon



Das Beste an dem Spiel ist noch der mittelprächtige Soundtrack der deutschen Hip-Hopper „Die Firma“, der eigens für die vom Nachrichtenkanal n-tv gesponserte WiSim geschrieben wurde. Als Chef eines internationalen Unternehmens klicken Sie sich durch ein mit spärlichen Statistiken angereichertes Uralt-Menü und werden Ihr Ziel, den Weltmarkt zu beherrschen, im Nu erreichen – derart simpel und eintönig ist das Spiel gestrickt. Schnarch! **cs**

**Mindestens:** P90, 16 MB RAM, Win95/98
**Technik:** DirectDraw; DirectSound
**Hersteller:** Stardock/Ubi Soft
**Preis:** ca. DM 80,-
**Genre:** WiSim
**Grafik:** 44% **Sound:** 31%
**Mehrspieler:** –% **Einzelspieler:**

**35%**

# Bei blau-gelb werden alle weich!

VK&K Frankfurt




39,95*




39,95*




29,95*

* unverbindliche Preisempfehlung

## Die Neuen sind da – blau-gelb und weich im Preis!

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

**Außerdem noch bei SOFT PRICE:**
Airline Tycoon First Class 29,95* – Heart of Darkness 29,95* – Disney's Hercules 39,95*
Holiday Island + Szenarien 29,95* – Der Industriegigant Gold Edition 29,95* – Silver 29,95*

SOFT PRICE ist erhältlich bei

ProMarkt

und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

Vertrieb in der Schweiz:
Gametech

Vertrieb in Österreich:
DYNAMIC SYSTEMS

Vertrieb in Deutschland:
INFOGRAMES

www.de.infogrames.com



Der Streit ums Daikatana: Mikiko, Hiro und Superfly kämpfen für eine bessere Zukunft

# Das Geheimnis des Stahls

**Fakten**

- Vier Episoden
- 24 Levels
- 58 Gegner
- 25 Waffen
- 31 Musikstücke
- Vier Mehrspielermodi
- Drei Jahre Entwicklungszeit

Es ist da. Vielen Computerspielern, die mit dem Satz „Daikatana kommt" aufgewachsen sind, wird nun die Grundlage für die immer neuen Verspätungswitze entzogen. Daikatana ist da. Wir haben für Sie das Mysterium des sagenumwobenen Langschwerts gelüftet.

Was lange währt, wird hoffentlich gut. Demnach müsste *Daikatana* mit drei Jahren Entwicklungszeit ein absolutes Spitzenspiel sein. Der ehemalige id-Designer John Romero verlässt sich für seinen Ego-Shooter auf die mittlerweile angestaubte *Quake 2*-Technologie: Für sehenswerte Optik ist dank zusätzlicher Regen-, Schnee- und Nebeleffekte sowie eines schöneren Himmels bei Außenlevels und 32-Bit-Texturen – selbst nach heutigen Maßstäben – trotzdem gesorgt. Da der Schwerpunkt im Gegensatz zu *Unreal Tournament* auf dem Einzelspielermodus liegt, muss vor allem die Story den Spieler an die Tastatur fesseln. Und hier geht *Daikatana* in die Vollen. Der Begriff Daikatana kommt aus dem Japanischen und bedeutet Langschwert. Um diese magische Klinge dreht



Alcatraz 2030: Hier sitzen in der deutschen Version Cyborgs ein.



Knallhart: Die Explosion gibt einen versteckten Durchgang frei.

sich das Spiel dann auch. Bevor es losgeht, vermitteln Ihnen zehn Minuten Vorspann in Spielgrafik die Fakten. Sie sind der Schwertkampftrainer Hiro Miyamoto und leben im Jahr 2455. Der fiese Kage Mishima hat mit dem Daikatana ein Zeitportal geöffnet und zu seinem Vorteil an der Vergangenheit herumgepfuscht. Sie müssen in seine Festung eindringen, das Daikatana finden und das Rad der Zeit wieder in den richtigen Rhythmus bringen. Klingt schwer? Ist es trotz der drei Schwierigkeitsgrade auch.

## Die dunkle Bedrohung

Reisen durch die Zeit spielen in der Folge eine wesentliche Rolle. Und weil Schurke Kage Ihnen dauernd dazwischenfunkt, sehen Sie mehr exotische Orte, als Ihnen lieb ist. Doch zunächst bleiben Sie in Japan. In einem Sarg verborgen, gelangen Sie in das Krematorium des Mishima-Konzerns. Dort begegnen Ihnen Robo-Insekten, Selbstschussanlagen, Kampfroboter und weiteres futuristisches Gesocks. Auch die Angestellten, die auf den Gängen „Die Roboter gehen mir auf den Keks" murmeln, sind ironischerweise in der deutschen Version selbst Blechgesellen. Überhaupt hat sich Eidos hier nicht mit Ruhm oder roter Flüssigkeit bekleckert: Texturen wurden achtlos entfernt und Gegner verschwinden nach dem Todesstoß spurlos. Wohl dem, der sich da ohne Karte zurechtfindet. Zumindest sprechen alle Personen tadellos Deutsch. Hiro wird sogar von Wesley Snipes' deutscher Stimme Thorsten Michaelis gesprochen. Jeweils passend zur Zeitepoche finden Sie sechs Waffen. In Episode 1 liegen Elektroschock-Handschuh, Ionen-Blaster, halbautomatische Schrotflinte, Minen- und Raketenwerfer sowie ein Schockwellengewehr bereit. Geheimgänge bergen Extras wie Schlüsselkarten, Munition oder Rüstungen. Durch Zufall befreien Sie Ex-Sicherheitschef und Kraftmax Superfly Johnson, später die wendige Mikiko und finden das Daikatana. Das sind auch Ihre Begleiter, als Kage Sie ins Jahr 1200 vor Christus zaubert. Interessant werden Ihre zweibeinigen Bodyguards leider erst, wenn sie im Kooperativ-Modus von zwei Freunden gespielt werden (siehe Prüfstand).

## Geschichtsstunde

In den fünf Griechenland-Levels verarbeitet Ion Storm die Mythen der Antike. Sie müssen Charon, den Fährmann der Unterwelt, entlohnen und gehen dem Vogel Greiff, dem dreiköpfigen Höllenhund Cerberus und schließlich der Schlangenfrau Medusa an den Kragen. Entsprechend die Waffen: Diskus, Hammer, Dreizack und so weiter. Ihr Daikatana können Sie ebenfalls zücken und bekommen dann Erfahrungspunkte gutgeschrieben, durch

**Vergleich**

*Wheel of Time* bleibt wegen Spieltiefe und Bombast-Optik ungeschlagen. Auch in Sachen Spielspaß liegt *Daikatana* hinter *Soldier of Fortune* und *Half-Life*. *Turok 2* steckt es aber in jeder Hinsicht locker in die Tasche.

| | |
|---|---|
| Wheel of Time | 90% |
| Soldier of Fortune | 82% |
| Half-Life: Opposing Force (abgewertet) | 81% |
| Daikatana | 73% |
| Turok 2 (abgewertet) | 67% |



Abrakadabra: Mit dem Zauberstab malen Sie ein Pentagramm und beschwören den roten Dämon.

# Daikatana

## PRÜFSTAND

### Leistungsmerkmale

In der Mindestkonfiguration läuft das Spiel mehr schlecht als recht, aber gegen Ruckelorgien hilft schon ein PII 233 mit 64 MB RAM. Auflösungen von 1.600 x 1.200 sind dann allerdings tabu. Ansonsten gilt: Je schneller, desto besser.




### Steuerung

Ihre Spielfigur steuert sich mit Maus und Tastatur genauso gut wie jeder andere 3D-Shooter-Held. Mit dem Joystick reagiert sie langsamer. Für Waffen, Gegenstände und die Befehle an Ihre Kumpanen gibt es Displays, die Sie aufrufen können.

### Installation & Mehrspielermodus

Die Installation bietet drei Größen von 217 MB bis 581 MB an und verläuft durchschnittlich schnell.

Der Mehrspielermodus bietet neben der üblichen Kost zwei Besonderheiten. Insgesamt gibt es vier Mehrspielermodi. Bei „Kooperativ" spielen Sie zu dritt komplett die Einzelspielerlevels (ohne die zahlreichen Zwischensequenzen) nach, beim neuen „Deathtag" Zwei gegen Zwei ein Rugby-Punkte-Match mit Bomben. Ansonsten heißt es, mit bis zu 32 Konsorten 16 Deathmatch-Karten und vier Capture-The-Flag-Levels auseinander zu nehmen. Im Internet ist schon bald mit weiteren Karten zu rechnen.

### Grafik & Sound

*Daikatana* holt das Letzte aus der betagten *Quake 2*-Engine heraus und ist grafisch gelungen. Allerdings gibt es einige Grafikfehler (Gegner laufen über dem Boden, Texturen verschwinden etc.) und das Alter lässt sich an Kanten und eingeschränkter Farbpalette unschwer ablesen. Mit 3dfx-Grafikkarten gibt es momentan sogar noch einen hässlichen Totalabsturz an einer Stelle. Der Sound ist mit passenden Geräuschen und 31 Musikstücken im MP3-Format gut. Ein Patch für 3D-Sound soll nachgeliefert werden.



Pfui Spinne: Der Bumerang-Diskus schlägt auf kurzer und weiter Distanz ein.

die es stärker wird. Meucheln Sie mit anderen Waffen, steigern Sie Ihre eigenen Fähigkeiten. Die geplanten Konfrontationen mit König Minos, dem Minotaur und den einäugigen Zyklopen hat John Romero übrigens „aus Zeitgründen" fallen gelassen. Wer auf das Wikinger-Epos *Rune* (siehe PCA 3/2000) wartet, muss einen Blick auf die vier Abschnitte im verschneiten Norwegen riskieren: Im Jahre 560 vor Christus werden Burgenfans mit Werwölfen, Zwergen, Zauberern und Drachen bedient, denen Sie per Freddy-Krüger-Kralle, Bolzenschussgerät, Armbrust und Zauberstäben den Garaus machen. Dieser Abschnitt ist spielerisch einer der Höhepunkte, trotz der zwei gehirnamputierten Begleiter, die so gerne Ihre fünf Befehle ignorieren. Wenn Superfly oder Mikiko mal wieder im Weg herumstehen oder von Türen zerquetscht werden und der Ärger in Ihnen hochkocht, dürfen Sie nicht ausfallend werden: Kommt nur einer zu Tode, endet das Spiel für alle. Zum Glück wird automatisch gespeichert, sobald Sie an eine der Nachlade-Stellen in den Levels kommen. Ansonsten dürfen Sie auch mit aufgesammelten Speicherjuwelen Ihren Spielstand sichern. Der letzte Teil spielt in San Francisco 2030, wo Sie sich mit Pistolen, Maschinengewehren und Lasern ausrüsten. Ihre Gruppe landet im verfallenen Hochsicherheitstrakt von Alcatraz, von wo ein Weg über die zerstörte Stadt in die Mishima Labors gebahnt werden muss. Die faustdicke Überraschung, die Sie hier erwartet, verraten wir Ihnen natürlich nicht.

**Joachim Hesse**

### Kommentar



Joachim Hesse

*Nach der verkorksten Nintendo-64-Fassung war ich auf das Schlimmste gefasst. Zum Glück sieht die Welt am PC mit detaillierterer Grafik und größeren Levels schon viel besser aus. Trotzdem reicht das, was vor zwei Jahren vielleicht der Riesenhit gewesen wäre, heute nur zum „Gut". Die Gehilfen sind zu blöd, die Schalterrätsel altbacken und die Zwischensequenzen langatmiger als eine Moderation von Jürgen Fliege. Trotzdem: Wer Soldier of Fortune schon in und auswendig kennt und statt Soldaten lieber Ungeheuer abschlachtet, darf das Portemonnaie zücken.*



Kampf der Medusa: Dem Schlangenmonster ist mit dem „Auge des Zeus" beizukommen. Danach erwachen die Steinfiguren.

## Daikatana

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 233, 32 MB RAM,Win95/98/2000/NT |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte |
| **Grafik:** | OpenGL, Glide |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Joystick, Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 32 Sp. Netzwerk/Internet, 32 Sp./CD |
| **CD/HD:** | Ca. 578 MB/ca. 217-581 MB |
| **Internet:** | www.eidos.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Ion Storm/Eidos |
| **Veröffentlichung:** | 18. Mai 2000 |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 16 Jahren |



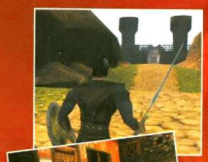

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Ego-Shooter** |
| **Testversion:** | **Beta vom 28.4.** |
| **Steuerung:** | **Gut** |
| **FFeedback:** | **Nein** |
| **Grafik::** | **82%** |
| **Sound:** | **80%** |
| **Mehrspieler:** | **77%** |
| **Einzelspieler:** | |

**73%**

*» Zweischneidige Klinge: Sicherlich ein gutes Spiel, doch mittlerweile gibt es weitaus Besseres. «*

# Zaubersprüche reichen nicht mehr!

Jetzt brauchst Du Kraft und Geschick, Schnelligkeit und Kampfesmut. Und – Du brauchst Morgenstern und Kampfhammer! Ein 3D-Action-Spiel in feinster Might and Magic™-Qualität erwartet Dich: Necros und seine Armee der Finsternis bringen Unheil über ganz Aardon. Bewahre das Land vor dem Untergang. Mit einem wahren Waffenarsenal und magischer Kraft streckst Du Deine Gegner nieder. Stell Dich dem Kampf gegen das Böse. Besiege Necros!







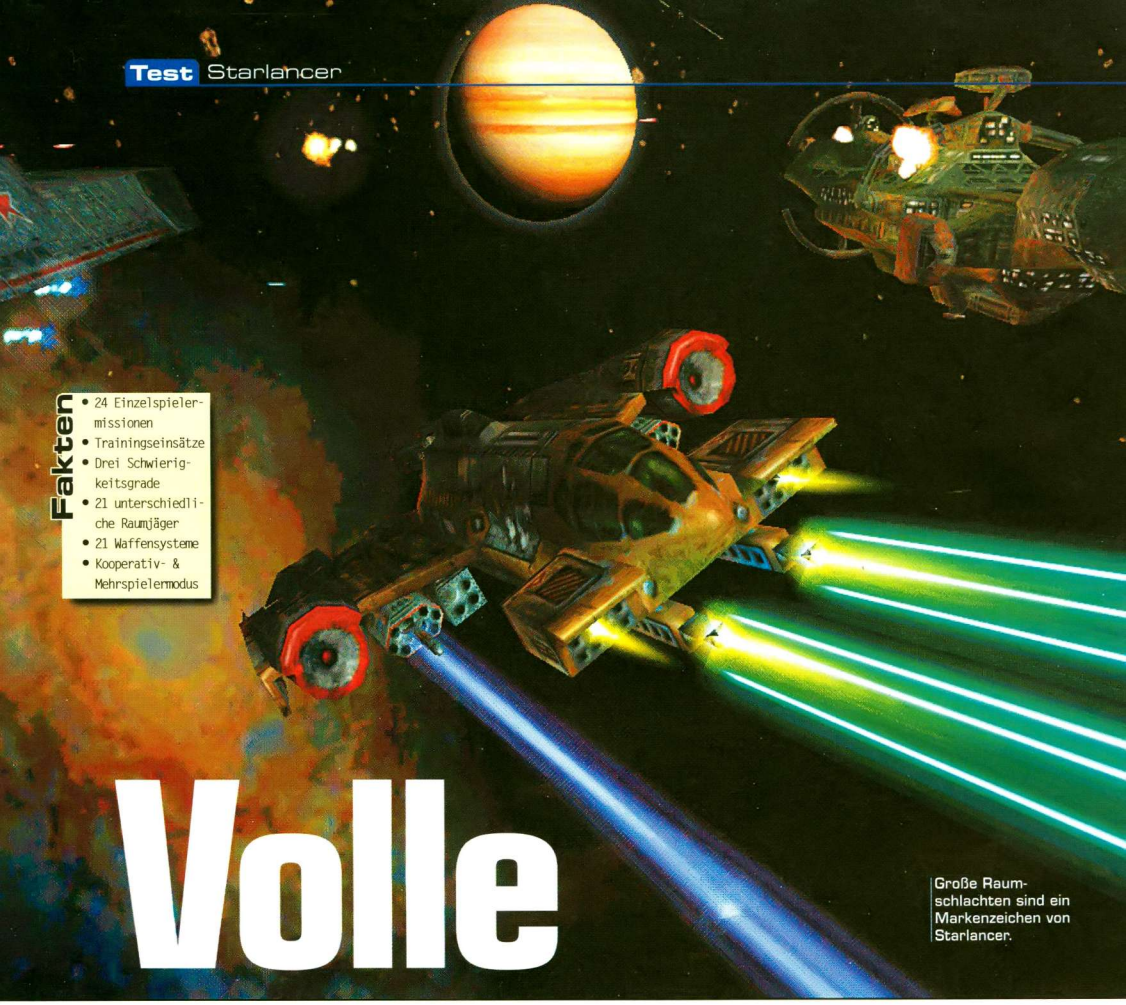
## CRUSADERS -OF- MIGHT AND MAGIC™

3DO™

Erhältlich für PC-CD-ROM und Sony PlayStation®

www.de.infogrames.com

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Crusaders of Might and Magic™, and their respective logos, are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



**Fakten**

- 24 Einzelspielermissionen
- Trainingseinsätze
- Drei Schwierigkeitsgrade
- 21 unterschiedliche Raumjäger
- 21 Waffensysteme
- Kooperativ- & Mehrspielermodus

Große Raumschlachten sind ein Markenzeichen von Starlancer.

# Volle Breitseite

PC ACTION GOLD

**Im Weltall ist die Hölle los. Schlagkräftige Schlachtschiffe ächzen unter den Torpedoeinschlägen. Raketen und Laserfeuer zerbröseln gegnerische Raumjäger, krachende Explosionen und herumfliegende Wrackteile lassen den Atem stocken ... Sind Sie bereit, als Held in die Geschichte einzugehen?**

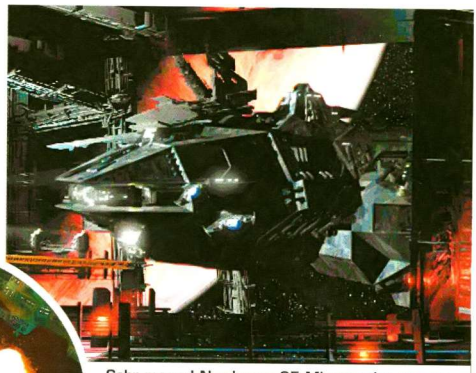
Nach den Weltraum-Klassikern *Wing Commander* und *Privateer* melden sich die beiden Entwicklerlegenden Chris und Erin Roberts mit einem lautstarken Paukenschlag zurück. Das Weltraum-Actionspiel *Starlancer*, welches vom Jüngeren, Erin Roberts, entwickelt wurde, ist das erste Produkt der relativ jungen Spieleschmiede Digital Anvil. Erins Bruder Chris werkelt derweil noch bis Sommer 2001 an dem viel gepriesenen Nachfolger *Freelancer*, welcher auf den Geschehnissen in *Starlancer* aufbauen soll. Die gesamte *Starlancer*-Weltraumoper ist laut Chris Roberst als Trilogie angelegt, ein dritter Teil ist folgerichtig noch in Planung.

## Ivan schlägt wieder zu

*Starlancer* versetzt Sie in die Zukunft, um genau zu sein in das Jahr 2160. Der kalte Krieg, der die Welt von 1947 bis 1989 in Angst und Schrecken versetzt hat, erlebt eine eisige Wiederauferstehung in den Tiefen des Weltraums. Denn ein erneuter Ost-West-Konflikt um die politische und wirtschaftliche Vormachtstellung hält das gesamte



Durch Sprungtore können Raumschiffe große Entfernungen in Sekundenschnelle überwinden.



Sehr mager! Nur knapp 25 Minuten der ansonsten hübschen Rendersequenzen versüßen Ihnen das Leben als Raumpilot. Wir wollen mehr!



Größere Pötte gehen in mehrstufigen Explosionen unter. Dieser Koalitions-Träger hat sich eine nette Ladung Torpedos eingefangen.

von Menschen besiedelte Sonnensystem in Atem ... ein ähnliches Szenario wurde schon mal in Activisions *Battle Zone* verbraten. Auf der „guten" Seite steht die Allianz, ein Bündnis aus den USA, Japan und Europa. Die Koalition, bestehend aus Russland, China und anderen ehemaligen Ostblockstaaten, spielt die Rolle des unberechenbaren, mächtigen Gegners. Das Intro von *Starlancer* weckt Erinnerungen an den legendären japanischen Angriff auf Pearl Harbor im Zweiten Weltkrieg. Kurz vor Abschluss eines Friedensvertrags der beiden Supermächte überfallen Truppen der Koalition die ahnungslosen Allianz-Streitkräfte und vernichten auf einen Schlag große Teile der italienischen und französischen Flotte. Um die Verluste einigermaßen wieder wettzumachen, rekrutieren die Staaten der Allianz schleunigst frische Piloten und holen zur Ausschlachtung freigegebene Trägerschiffe wieder aus dem Trockendock. Einer dieser Piloten sind Sie – und zusammen mit der Grünschnabel-Flugstaffel 45th Volunteers treten Sie den Dienst auf dem Träger ANS Reliant an.

## Alles beim Alten?

Wer jemals *Wing Commander* gespielt hat, wird sich in *Starlancer* schnell zurechtfinden. Im Klartext heißt das: Missionsbesprechung anhören, Schiff und Raketenbewaffnung wählen, starten, erstes Missionsziel erfüllen, zweites Missionsziel erfüllen und den Flieger irgendwann wieder landen. Klingt eintönig? Mitnichten! Die abwechslungsreichen Missionen sind ein dicker Pluspunkt von *Starlancer*. Blitzangriffe auf gegnerische Installationen und Raumschiffe, Begleitschutzaufträge, einfache Aufklärungsmissionen und die Verteidigung von verbündeten Großkampfschiffen stehen auf der Tagesordnung. Doch damit nicht genug! Ihre ursprünglichen Einsatzziele ändern sich oft inmitten eines heißen Gefechtes, eine eingeblendete Zwischensequenz und neue Anweisungen per Funk halten Sie auf dem Laufenden. Flinke Finger und eine gute Übersicht sind vonnöten, um mit den veränderten Situationen fertig zu werden. Wer alle Missionsziele hundertprozentig erfüllt, wird manchmal mit einem Orden belohnt oder steigt die Karriereleiter schneller als sonst nach oben. Tüchtige Piloten kommen so schon früh an bessere Flieger und Waffensysteme.

Was die Action auf dem Bildschirm anbelangt, versprüht *Starlancer* den Charme einer WW-II-Flugsimulation. Nicht nur die Raumjäger sehen aus wie aus dem Geschichts-



Imposant! Das mächtige Koalitions-Trägerschiff Czar schlummert tief und fest im Orbit um Saturn.

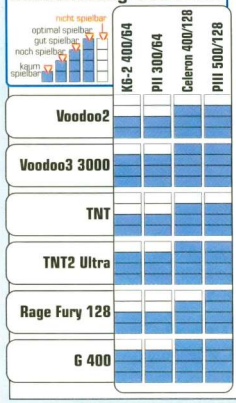
## Starlancer

### PRÜFSTAND

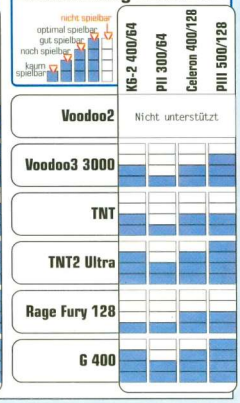
#### Leistungsmerkmale

*Starlancer* läuft auch noch auf etwas älteren Systemen recht ordentlich. Wenn Sie eine moderne 3D-Grafikkarte und einen Prozessor um die 350 MHz besitzen, können Sie sich über eine gute Performance und exzellente Grafik freuen.

**Bildauflösung 800x600**




**Bildauflösung 1.280x1.024**




#### Sound & Musik

EAX und A3D werden unterstützt. Der Sound ist ordentlich, die Musik passt gut zum hektischen Treiben auf dem Monitor; erwarten Sie aber besser keine Geniestreiche.

#### Pro & contra

- ⊕ Gutes Missionsdesign
- ⊕ WW-II-Flair
- ⊕ Flüssige, schöne Grafik
- ⊕ Kooperativ-Mehrspielermodus
- ⊖ Zu wenig Missionen
- ⊖ Schlachtschiffe wirken eher klein
- ⊖ Zu wenig Zwischensequenzen/Story

#### Steuerung

Der gute alte Joystick ist in *Starlancer* Pflicht. Ideal ist ein Modell mit Z-Achse, so dass Sie sich in heißen Raumkämpfen schnell nach links oder rechts abrollen können. Von Force Feedback wird zwar kräftig Gebrauch gemacht, doch die Rüttelorgie beeinträchtigt das Spielgefühl zu stark. Auffällig ist, dass sich alle Jäger in der Steuerung leicht unterscheiden.

#### Grafik

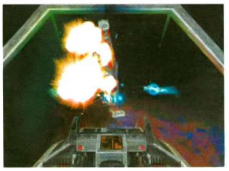
Ein besonderer Augenschmaus sind die Raumjäger; sie wirken sehr plastisch, haben viele kleine Details und erinnern an WW-II-Flugzeuge. Die meisten Großkampfschiffe sehen leider langweilig zusammengezimmert aus und sind im direkten Vergleich mit *Freespace2* nicht besonders majestätisch. Die dicken Pötte in *Starlancer* hätten zudem ein wenig mehr Details vertragen können. Wenn Sie in Auflösungen jenseits der angebotenen 1.024x768 spielen möchten, lesen Sie unseren Extrakasten „Horizonterweiterung".

#### Installation

Es gibt zwei Installationsmöglichkeiten: die kleinere mit knapp 300 MB und die Vollinstallation mit 1,16 GB. Die Ladezeiten sind angenehm kurz.



In Mission 10 treffen wir unverhofft auf einen gegnerischen Konvoi und sorgen für Engpässe bei den feindlichen Nachschublieferungen.



buch, auch die Art des Luftkampfes erinnert an Zeiten, als es noch keine Radargeräte und High-Tech-Raketensysteme gab. Sie werden Zeuge von großen Raumschlachten, in denen dicke Schlachtschiffe gemächlich ihre Bahnen ziehen und sich gegenseitig mit Torpedo- und Lasersalven eindecken. Raketen schwirren wie Mücken umher, feindliche Jäger prasseln wie Hagel auf Sie nieder. Gegen die kleineren Raumschiffe zählt vor allem Ihr fliegerisches Können, Laserwummen und Gatling-Kanonen sind gegenüber den Raketen die wichtigeren Kriegswerkzeuge. Manche Raumschiffe haben einen Blind-Fire-Modus eingebaut, der Ihnen das Zielen ab einem gewissen Punkt abnimmt. Sie müssen lediglich dafür sorgen, dass sich der Gegner vor Ihrer Nase befindet, die Zielautomatik erledigt den Rest. Um die Balance nicht zu stören, haben Schiffe mit dem Blind-Fire-Modus weitaus schwächere Bordkanonen.

### Irgendwas vergessen?

Schon seltsam! Für Spiele der Roberts-Familie eher unüblich, bekommen Sie nur selten aufwendige Zwischensequenzen präsentiert. Stattdessen müssen Sie sich nach einer Mission meistens mit drögen „E-Mail"-Textbriefings zufrieden geben. Schicke Renderfilmchen wie das furiose Intro sind selten … nicht nur aus diesem Grund

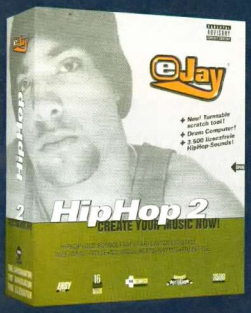


Big Bang! Die Überreste des schweren Kossac-Koalitionsjägers füllen nach einer krachenden Explosion den Bildschirm.

### Horizonterweiterung

Selbst auf einem übertakteten Celeron 300A (auf 450 MHz) und einer Matrox G400 läuft *Starlancer* unter 1.024x768 noch äußerst flüssig. Höhere Auflösungen bekommen Sie, wenn Sie eigenhändig die Datei starlancer.ini im *Starlancer*-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte mit dem Notepad öffnen. Ändern Sie die beiden Werte Xres und Yres (beispielsweise auf 1.280x1.024). Sollte *Starlancer* wider Erwarten nicht laufen, können Sie die Werte wieder zurücksetzen.

```
[Device]
renderdevice0=
renderdevice1=Matrox Millennium G400 DualHead
renderdevice2=3Dfx Voodoo2
Device=1
Xres=1280
Yres=1024
Windowed=0
Tdetail=1
Gdetail=2
Lmaps=1
View=2
Transitions=1
gamma=160
```




**Der HipHop eJay 2 ist die ultimative Software für Dich und Deinen Flow!** Mit 3.500 Special Loops und Rhymes von Profis wie KDD. Mit Drum Computer für gepflegte Beats und Turntable Scratch Generator für alle Routinen. **Der HipHop eJay 2 ist das komplette Music-Creation-Programm für Deinen PC. HipHop is in the house!**

**www.eJay.de**
Music is coming home.

eJay The Net Music Company ™

# BEST CLUB IN TOWN



## Kommentar



**Dirk Gooding**

*Wow, in Starlancer knallt es oft und gewaltig. Die Raumjäger versprühen eine nette Portion WW-II-Flair und sehen einfach nur geil aus. Das Missionsdesign ist erstklassig, die Grafik prächtig, der Sound schön fett, das Spiel an sich simpel, aber gut und fesselnd. Dennoch hätte ich mir, wie bei so manchem Spiel in der letzten Zeit, ein bisschen mehr Story gewünscht.*



Der Jäger-Prototyp Shroud ist flink und wendig. Schön zu sehen: das Abzeichen Ihrer Einheit.



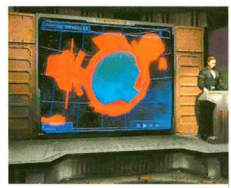
Das gigantische Hauptquartier der Koalition wird von wendigen und tarnfähigen Basilik-Fliegern verteidigt.

will sich die fesselnde *Wing Commander*-Atmosphäre nicht so recht einstellen. Denn das relativ realistische Szenario hat den Nachteil, dass nirgends gemeine Aliens auftauchen, gegen die sich Mann und Maus, Amerikaner oder Russe so schön miteinander verbünden können ... Ärmel hochkrempeln und die Menschheit gegen einen gemeinsamen Feind verteidigen ist nicht! Und wo wir gerade mal nörgeln: Das Aussehen der Allianz- und der Koalitionsraumschiffe ähnelt sich doch sehr stark. Echte Unterscheidungsmerkmale wie das allseits beliebte organische Alien-Raumschiffdesign sucht man vergebens.

## Die Fetzen fliegen

Eine äußerst flüssige Grafikdarstellung auch auf schwächeren Systemen sorgt in *Starlancer* für den nötigen Spielfluss. Trotz gleißender, mehrstufiger Explosionen, herumfliegender Trümmerteile und Dutzenden von umherschwirrenden Raumschiffen sinkt die Bildwiederholrate nicht in den Keller. Bekannte Planeten wie Saturn und Neptun sorgen für genügend „Aaaahs" und „Oooohs", Sternennebel und entfernte Asteroidenfelder bilden den Rahmen für die actionreichen Dogfights. Im Mehrspielermodus können Sie aus diversen Variationen auswählen. Besondere Beachtung gilt dem Kooperativ-Modus: Quasi die gesamte Einzelspielerkampagne lässt sich auch zusammen mit Ihren Freunden spielen. Dabei haken Sie nicht nur einfach eine Mission nach der anderen ab. Auch Orden und Beförderungen werden je nach individueller Leistung an die Teammitglieder vergeben.

**Dirk Gooding**



Vor jeder Mission müssen Sie an der obligatorischen Missionsbesprechung teilnehmen.

## Kommentar



**Christian Müller**

*Ganz knapp hat es gereicht für die Genrespitze, als neuen Meilenstein würde ich Starlancer aber dennoch nicht bezeichnen. Technisch wirklich hervorragend inszeniert, mangelt es der Weltraum-Oper an Atmosphäre. Mir jedenfalls sind die gemächlichen Render-Ego-Perspektiven, textlastigen Storymenüs und die raren Zwischensequenzen zu dröge und steril. Ganz anders das Multiplayer-Spiel, dessen absolutes Highlight der kooperative Modus ist. Mit drei Kumpels in einer Staffel zusammen zu fliegen ist einfach genial!*

## Vergleich

Im Kampf um die Spitze geht der erste Platz ganz knapp an *Starlancer*. *Freespace2* hat größere Raumschiffe und eine leicht bessere Grafik zu bieten, *X-Wing* das mächtige *Star Wars*-Universum. Aber selbst das ältere *WC Prophecy* macht in Sachen Story und Atmosphäre immer noch eine gute Figur.

| | |
|---|---|
| Starlancer | 86% |
| Freespace2 | 85% |
| X-Wing: Alliance | 80% |
| WC Prophecy | 78% |

## Starlancer

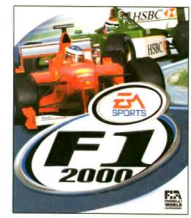
| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 200, 32 MB RAM, Win9x |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM, moderne 3D-Karte |
| **Grafik:** | Direct 3D, Software |
| **Sound/Musik:** | Direct Sound, EAX, A3D |
| **Eingabegeräte:** | Joystick, Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 1 Sp. pro Spiel/PC, 8 Sp. Internet/LAN |
| **CD/HD:** | 2 CDs, ca. 1.300 MB/300 MB-1,16 GB |
| **Internet:** | www.digitalanvil.com |
| **Sprache:** | Englisch/englisch |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Digital Anvil/Microsoft |
| **Veröffentlichung:** | Mitte Mai |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 12 Jahren |




*» Starlancer ist nicht die Neu-Erfindung des Weltraum-Actionspiels, aber ein Pflichtkauf für Fans. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Action** |
| **Testversion:** | **Engl. Verkaufsversion** |
| **Steuerung:** | **Sehr gut** |
| **FFeedback:** | **Gut** |
| **Grafik:** | **88%** |
| **Sound:** | **82%** |
| **Mehrspieler:** | **92%** |
| **Einzelspieler:** | |

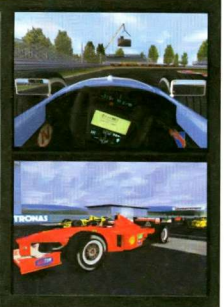
**86%**




AKTUELLE SAISON

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

GIB MIR STARTERFELD UND FERSENGELD GIB MIR SCHRECKSEKUNDEN, PACE-CAR-RUNDEN GIB MIR TEMPORAUSCH, PLÄTZETAUSCH GIB MIR JUBEL-SCHREIE UND CHAMPAGNER-WEIHE GIB MIR F1 2000





EA SPORTS
easports.com
it's in the game.

"Formel 1", "Formula 1", "F1" und "FIA Formula One World Championship" (sowie alle Übersetzungen und Verwendungsmöglichkeiten) sind Marken der Unternehmen der Formel 1. Offizielles Produkt der FIA Formula One World Championship lizenziert von Formula One Administration Limited. Electronic Arts, das Electronic Arts-Logo, EA SPORTS und das EA SPORTS-Logo sind Marken bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA SPORTS ist eine Electronic Arts TM Inc.-Marke. PlayStation und sind eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle andere Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer




Ciao Caesar! Nach mehreren Treffern sinkt der Zeppelin des Hammercraft-Clans (rechts) gen Boden. Im Hintergrund ist eine Pyramide zu sehen.



Hier kann der Spieler Waffen und Flieger kaufen, Spezialmanöver lernen oder Geld leihen.

# Gladiatoren der Lüfte

Heulsusen wie Andi Möller haben es heutzutage schwer genug. In Hesperia dürften solche Sportler aber nicht mal die Isostar-Flaschen nachfüllen: Dort kämpfen Männer noch im Wortsinn.

Bei *Flying Heroes* – das an *Magic Carpet* von Peter Molyneux erinnert – verkörpert der Spieler einen Gladiator, der als Flugpilot in der Eisernen Liga um Ruhm, Geld, Punkte und um den Aufstieg in die Silber- und die Goldklasse kämpft. Der Karrieremodus ist das Herzstück des Spiels. Sie wählen, ob Sie eine Laufbahn als Drachenreiter oder Magier anstreben. Damit entscheiden Sie, welche Art von Flieger Ihnen zur Verfügung steht: Drachenreiter nutzen Echsen, Magier z.B. fliegende Teppiche. Wer das Spiel durchgezockt hat, dem stehen zwei weitere Clans zur Verfügung, die Hammercraft-Ingenieure (Zeppeline) und die Himmels-Ritter (Greifvögel). Jeder Flieger steuert sich anders und hat charakteristische Eigenschaften. Zeppeline sind beispielsweise extrem langsam, aber gut gepanzert und bewaffnet.

## Geld ist Macht

Als Drachenreiter besitzen Sie anfangs eine Art Riesenfledermaus, die Säure spuckt. Sie müssen Geld verdienen, um Waffen aufzurüsten, oder sich ein besseres Flattervieh leisten zu können. Moneten gibt es bei den Liga-Matches, die nach dem Prinzip „Jeder schießt jeden ab" an zehn Schauplätzen (u. a. fliegende Inseln; Vulkanwelt) ausgetragen werden. Wer nach einer bestimmten Zeit die meisten Frags hat, siegt. Bei Trainingseinheiten gibt es ebenfalls Gold. Für Treffer erhält der Pilot Erfahrungspunkte, die in Spezialmanöver investiert werden. Das können Ausweichbewegungen (Drachenreiter) oder Zaubersprüche wie „Heilen" (Magier) sein. Es gilt aber nicht nur, Gegner wegzupusten. Der Spieler sammelt auch Power-Ups, die kurzzeitig seine Lebensenergie auffrischen oder die Feuerkraft erhöhen. In der Eliteklasse dürfen Sie Flügelmänner anheuern, die Ihren Befehlen folgen. Rechnen müssen Sie mit kleineren technischen Mängeln (geringe Sichtweite, Grafikfehler, kurze Ruckler).

**Harald Fränkel**



Unser Drache muss einen Treffer einstecken. Rechts im Bild: Eine fliegende Teekanne.

## Kommentar



**Harald Fränkel**

*Je mehr Zeit ich mit Flying Heroes verbrachte, desto mehr Spaß machte es. Die Flieger, die anfangs dynamisch reagieren wie ein Jumbo-Jet, bei dem die Triebwerke ausgefallen sind, erwachen durch ein paar Ersatzteile vom Tuning-Laden etwas aus ihrem Beruhigungsmitteldelirium. Zwar mag auch dann kein tolles Fluggefühl aufkommen, weil das physikalische Verhalten eher an eine Taucher-Simulation erinnert. Ungeachtet dessen machen die Kämpfe Laune, weil das Spiel auf witzige Art menschliche Gegner simuliert, die Ihnen drohen und Sie auch verhöhnen. Mich haben die Rollenspielelemente sogar ein bisschen süchtig gemacht.*

## Flying Heroes

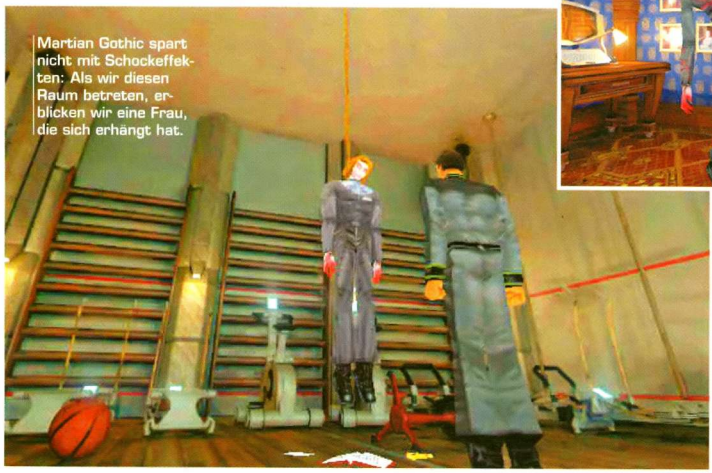
| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P166 MMX, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95 |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Karte, Win98 |
| **Grafik:** | Direct3D, AGP |
| **Sound/Musik:** | DirectSound(3D), EAX |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus, Joystick, Force Feedback |
| **Spielerzahl:** | 8 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp. pro CD |
| **CD/HD:** | 654 MB/2, 415 o. 520 MB |
| **Internet:** | www.flying-heroes.com |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 90 ,- |
| **Hersteller:** | Take 2/Illusion Softworks |
| **Veröffentlichung:** | erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Geeignet ab 12 Jahren |




*» Wer sich an die Steuerung gewöhnt hat, freut sich über den simulationsartigen Ballerspaß. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action |
| **Testversion :** | Verkaufsversion |
| **Steuerung:** | ausreichend |
| **FFeedback:** | mangelhaft |
| **Grafik:** | 75% |
| **Sound:** | 70% |
| **Mehrspieler:** | 65% |
| **Einzelspieler:** | 74% |

# Friedhof Mars



Martian Gothic spart nicht mit Schockeffekten: Als wir diesen Raum betreten, erblicken wir eine Frau, die sich erhängt hat.



Per Pistole können Sie Zombies nicht für immer außer Gefecht setzen. Wer Munition sparen will, rennt weg.

**Manche Spiele sind als Schluckauf-Therapie geeignet. Beispielsweise Martian Gothic: Wer sich bei diesem Abenteuer nicht erschreckt, ist kurzsichtig, schwerhörig oder beides.**

Von wegen „Mars macht mobil" – bei *Martian Gothic* sitzen Sie auf dem Roten Planeten fest: Die Station Vita 1 hat seit elf Monaten keine Funkmeldung mehr abgesetzt. 2009 wird ein Untersuchungsteam eingeschleust, das der Sache auf den Grund gehen soll. Der Spieler steuert die Charaktere Karne, Kenzo und Matlock, wobei er per Tastendruck wechseln kann. Alles beginnt rätselhaft. Der Spieler weiß nur vom letzten Funkspruch, der da lautete: „Alleine bleiben. Am Leben bleiben." Diese Aussage ist natürlich ähnlich hilfreich wie es Bedienungsanleitungen für Videorekorder häufig sind. Im Grunde sagt uns der mysteriöse Tipp lediglich: Wir sitzen nicht nur fest, sondern auch in der Tinte. Auf Vita 1 sieht es schlimmer aus als bei Hempels unterm Sofa. Überall liegen Leichen. Und als ob dies nicht genug wäre, stehen manche von ihnen auf und wollen dem Besucher an die Uniform ...



Der Garten sieht hübsch aus, ist aber für Spaziergänge ungeeignet. Untote überall!

## Suchen und finden

Anfangs haben Sie nicht mal Waffen. Die müssen Sie erst finden. Auch manch anderer vermeintlich wichtiger Gegenstand wandert ins Inventar. Denn in erster Linie geht es bei den vielen logischen Rätseln darum, Schlüsselkarten für bestimmte Türen zu finden und andere Utensilien am richtigen Ort einzusetzen oder miteinander zu kombinieren. Einen Reiz zieht *Martian Gothic* daraus, dass die Charaktere Gegenstände austauschen müssen. Da die Spezialisten sich nicht treffen können, nutzen sie das stationsinterne Rohrpostsystem. Während das Trio durch die düsteren Gänge und Räume tappt, kommt viel Atmosphäre auf. Die dezente Musik schwillt bei heiklen Situationen kräftig an. Schockeffekte gibt es zuhauf, wenn Sie z. B. ein Zombie anspringt und „umarmt". Letztere Erlebnisse resultieren leider häufig daraus, dass die Kameraperspektive ungünstig wechselt: Da war wohl nur ein Regisseurs-Azubi tätig. Unter der Kameraperspektive leidet bei hektischen Aktionen auch die Steuerung. Speichern dürfen Sie zudem nur an bestimmten Stellen. Fazit: Wer *Resident Evil* kopiert, sollte wenigstens dessen Fehler nicht mitklauen.

**Harald Fränkel**

## Kommentar

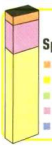


**Harald Fränkel**

*Gruselspaß kommt bei Martian Gothic auf und wer Schockeffekte liebt, ist hier gut aufgehoben. Wenn da nicht einige Macken die Nerven strapazieren würden. Warum muss ich jedes Mal einen Spind aufsuchen, wenn ich mein Inventar ausmisten will? Ist der Boden nicht groß genug? Gehören die Entwickler etwa dem Verein „Werden Sie ein ordentlicher Mensch e.V." an? Und dass fachmännisch mit einer Nagelpistole umgenietete Zombies immer wieder aufstehen, mag laut Horror-Lehrbuch korrekt sein – es macht ein Spiel aber nicht zwingend besser.*

## Martian Gothic

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PII 266, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95 |
| **Sinnvoll:** | PIII 500, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win98 |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound(3D), EAX, Aureal A3D |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Joystick |
| **Spielerzahl:** | 1 Spieler |
| **CD/HD:** | 564 MB/510 o. 760 MB |
| **Internet:** | www.take2.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Take 2 |
| **Veröffentlichung:** | erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Geeignet ab 12 Jahren |




| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Action-Adventure** |
| **Testversion :** | **Verkaufsversion** |
| **Steuerung:** | **Befriedigend** |
| **FFeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **62%** |
| **Sound:** | **76%** |
| **Mehrspieler:** | **–%** |
| **Einzelspieler:** | |

**70%**

*» Resident Evil in einer Raumstation auf dem Mars: Stimmungsvoll, aber mit Macken. «*

Als Gott das PC Action Gold „Action-Adventure in der Verfolgerperspektive“ schuf, hatte er wohl Migräne und deshalb keine kreativen Gedanken. Seither unterscheiden sich diese Spiele meist nur dadurch von üblichen Ballerorgien, dass zirka drei Schalter mehr vorkommen. Doch neulich trieb der Herr anscheinend eine Kopfschmerztablette auf ...

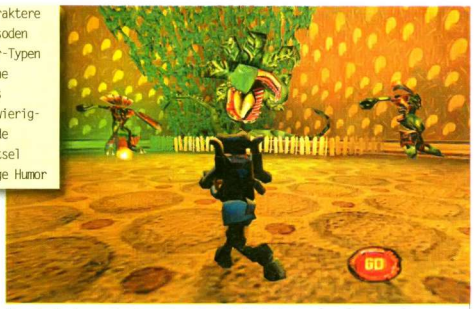


Diese Froschkönigin ist sauer; mächtig sauer! Kurt braucht flinke Füße, um nicht das Zeitliche zu segnen. Das kleine Bild zeigt Doc, Kurt und Max kurz vor dem Kampf.

# Ein Fall für drei

**Fakten**

- Drei Charaktere
- Neun Episoden
- 20 Gegner-Typen
- Zahlreiche Power-Ups
- Drei Schwierigkeitsgrade
- Viele Rätsel
- Eine Menge Humor



Doc hat einen Pustomat gebaut. Er bläst seine Gegner in Richtung Fleisch fressende Pflanze. Und die hat Hunger ...

Als 1997 unter der Regie von Kult-Designer Dave Perry ein Spiel namens *MDK* erschien, war die Fachpresse verzückt. Der Hersteller rieb sich wegen der hohen Wertungen und angesichts der potenziellen Verkäufe anschließend wohl so stark die Hände, dass schwarze Brötchen entstanden. Diese durfte er behalten – dummerweise genauso wie viele Spielepackungen: Der innovative Titel war damals wohl zu bizarr für die breite Masse und lag deshalb wie Blei in den Regalen. Jetzt ist der Nachfolger da, für den diesmal die *Baldur's Gate*-Firma Bioware verantwortlich zeichnete.

## Held fürs Grobe

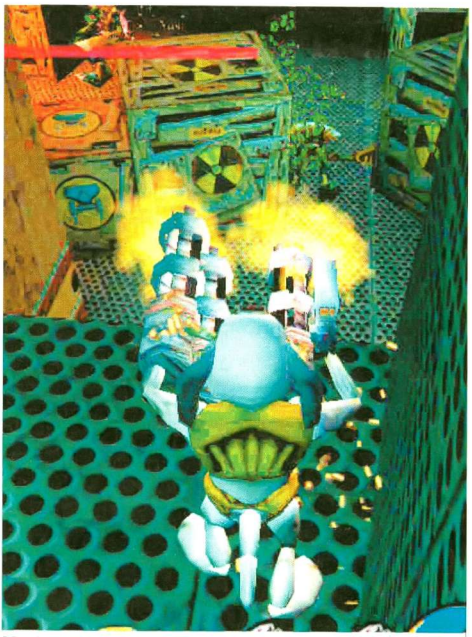
Erneut jagen Kurt Hectic, der Mann mit dem (optisch) bescheuertsten Kampfanzug der Welt, Roboterhund Max und Doc Hawkins böse Außerirdische. Einmal mehr bedrohen die Knilche die Erde. Diesmal dürfen Sie wechselweise alle drei Charaktere durch neun lineare

## Vergleich

Am Vorgänger zu *MDK 2* hat nach drei Jahren selbstverständlich der Zahn der Zeit genagt. Bei *Earthworm Jim 3D*, das – nebenbei erwähnt – weitaus schlechter aussieht, tötet die grauenvolle Kameraführung viel vom Spielspaß. *MDK 2* zeigt, wie's geht: Sobald die Spielfigur an einer Wand steht, wird sie unsichtbar und beeinträchtig den freien Blick auf das Geschehen nicht.

| | |
|---|---|
| MDK 2 | 86 % |
| MDK (abgewertet) | 71 % |
| Earthworm Jim 3D | 68 % |

Levels steuern. Dabei ist das Spielerlebnis bei jeder Figur anders. Als Kurt kommt es vorwiegend darauf an, sich voranzutasten, Hüpfrätsel zu lösen und Schalter zu finden. Nach wie vor nutzt er seinen Gleitschirm, um mit Hilfe von Ventilatoren in höhere Ebenen zu gelangen. Überlebenswichtig ist häufig, direkte Zweikämpfe zu meiden. Bösewichten geht Kurt aus dem Weg, indem er nützliche Gegenstände einsetzt: Eine aufblasbare Dummy-Puppe lenkt etwa Gegner wirkungsvoll ab. Eine andere Möglichkeit bietet der Scharfschützenmodus. Damit schaltet Kurt mit einem einzigen Treffer Selbstschussanlagen aus sicherer Distanz aus. Auch mancher Gegner kann durch diese Technik urplötzlich dran glauben, wobei Sie aber herausfinden müssen, wo dessen verwundbare Stelle ist. Max fungiert als Held fürs Grobe. Da er bis zu vier Pistolen, Maschinengewehre oder Raketenwerfer gleichzeitig benutzen kann, verarbeitet er locker ganze Horden von Gegnern zu Püree. Ein Düsenrucksack hilft von Zeit zu Zeit, Abgründe zu überwinden. Als Doc Hawkins brauchen Sie zuvorderst Köpfchen. Der Erfinder sammelt wie bei gängigen Ad-



Max kann bis zu vier Waffen gleichzeitig benutzen. Hier feuert er aus allen Rohren und macht grünen Monstermatsch.


# PC Action mit DVD testen!

**Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action mit DVD zum Preis von einer. Sie erhalten alle Demos, alle Videos, alle Patches der beliebten PC Action CD-ROM und zusätzlich incite TV – die erste und einzige virtuelle Spieleshow auf DVD mit Spielenews, Tipps-und-Tricks-Videos und und und.**

**Jetzt anrufen:**
**0180/5959506**
**0,24 DM/Min.**




Gefällt Ihnen PC Action mit DVD, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,90 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Action wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

P3 AD 05

## Kommentar



**Harald Fränkel**

*Obwohl mit den Brüdern von Bioware diesmal andere Witzbolde (im positiven Sinn) am Werk waren, entfaltet MDK 2 mindestens den gleichen Charme wie der Vorgänger. Der Spieler wird immer wieder von den abgedrehten Ideen überrascht: Mir hat z. B. der Gag gefallen, für kurze Zeit in die Rolle eines Goldfisches schlüpfen zu müssen, um unter Wasser einen Hebel zu betätigen. Okay, ich wurde einige Male von anderen Viechern gefressen. Spaßig war's trotzdem. Etwas genervt haben ein paar lange Plattform-Hüpfpassagen und die Ausweich-Minispielchen zwischen den Episoden. Bei letzteren fanden es die Entwickler lustig, die Steuerung spiegelverkehrt zu programmieren.*

## So spielt sich MDK 2

*MDK 2* ist nichts für Menschen, die einfach nur den Feuerknopf drücken wollen. Wer nicht denkt, kommt in der Story schleppender voran als eine gelähmte Schnecke – gar nicht nämlich. Selbst die actiongeladenen Kämpfe mit den Levelbossen geraten oft zur Kopfarbeit. Sie müssen sich das so vorstellen: Während ein 20 Meter großes Monster mit Kugelblitzen aus seinen Augen feuert und außerdem versucht, mit seiner Pranke den Helden wie Apfelkuchenteig auf dem Boden zu verteilen, müssen Sie überlegen, wie dem Unhold beizukommen ist. Wir haben eine solch dramatische Situation für Sie in eine hübsche Bildergeschichte verpackt..




Zunächst ist es wichtig, ständig auszuweichen. Dann müssen wir drei Mal die Augen des Monstrums snipern.




Jetzt muss Kurt den Hund Max befreien. Er schießt deshalb im Scharfschützenmodus auf die Klaue des Ungetüms.




Den Schalter zu treffen, vor dem das Monster gerade steht, ist schwierig, weil es ständig hin und her hüpft.




Ein Energiestrahl brutzelt das Alien an. Wie erwähnt geschieht das aber nur, wenn es vor dem richtigen Schalter steht.

ventures Gegenstände ein, um sie bei Bedarf sinnvoll zu kombinieren. So kann er mit einem WC-Handtrockner, Rohren und Klebeband einen Pustomat bauen. Dieser macht es möglich, Gegner umzublasen und zwar im wahrsten Sinne des Wortes. Der bunte Comicstil, die kraftvolle Musik und die humorigen Dialoge während der Zwischensequenzen sorgen für eine Atmosphäre, die außergewöhnlich ist – lustig nämlich.

### Leider zu kurz

Zu motzen gibt es wenig: Einige knackige Stellen könnten Anfänger überfordern und frustrieren, wobei in der Verkaufsversion aber drei Schwierigkeitsgrade geplant sind. Die Grafikfehler (etliche durchsichtige Wände!) will Hersteller Bioware noch beheben. Nachbesserungen hätten auch die Schriften bei den Zwischensequenzen vertragen, die wie auf einer Videokonsole aussehen. *MDK 2* ist Kurt, aber Hectic ... Verzeihung, kurz, aber heftig: Profis mag es vielleicht wurmen, dass der witzig-spritzige Spaß nach spätestens 20 Stunden vorbei ist.

**Harald Fränkel**



Oh-Ohhh! Doc Hawkins soll eine Bombe entschärfen. So leicht wie in einem Film (Draht durchschneiden) ist das nicht.

## MDK 2

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P200 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win95 |
| **Sinnvoll:** | PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win95 |
| **Grafik:** | Direct3D, OpenGL, 3DNow!, MMX |
| **Sound/Musik:** | DirectSound(3D), Aureal A3D, EAX |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus, Joystick |
| **Spielerzahl:** | 1 Spieler |
| **CD/HD:** | 645 MB/650 o. 800 MB |
| **Internet:** | http://www.MDK2/BioWare.com |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 100,- |
| **Hersteller:** | Virgin / Bioware |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 12 Jahren |




*» Schräg, witzig, knifflig und actiongeladen – kurz: Empfehlenswert «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Action-Adventure |
| **Testversion :** | Beta v. 20. 4 2000 |
| **Steuerung:** | Sehr gut |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 85 % |
| **Sound:** | 87 % |
| **Mehrspieler:** | –% |
| **Einzelspieler:** | |

**86 %**


WWW.GAMESUNIT.DE
ALLEINE?
MITEINANDER?
GEGENEINANDER?
DANN KOMMT ZU UNS!
UNTER WWW.GAMESUNIT.DE
BEKOMMT IHR ALLES, WAS MAN SO BRAUCHT:
NEWS & INFOS, DOWNLOADS UND VIELES MEHR.
POWERED BY
DEUTSCHES PROVIDER NETWORK
DPN
GamesUnit
www.alh.de

Ein gekonnter Schwerthieb trennt dem „lebenden" Skelett den Totenschädel vom Gerippe, kurz bevor die Blitze eines Dunklen Magiers den Recken durchzucken. In Crusaders liefern Sie sich etliche Gefechte mit den Armeen der Finsternis.



Unter einem kräftigen Hieb bricht der Skelettkrieger zusammen und hinterlässt zwei Zaubertränke.

# Kreuzzug ins Ungewisse

Der untote Zauberer Necros verwüstet mit seinen Schergen das Land. Gemäß einer alten Prophezeiung kann nur Drake, genannt „der Narbige", seine Schreckensherrschaft beenden. In der Rolle von Drake sagen Sie Necros mit Schwert und Magie den Kampf an. Aus der Verfolgerperspektive lenken Sie den Helden durch Verliese, Burgen und Schluchten. Dort versperren Ihnen lebende Skelette, Geister, Schattenkrieger und Dunkle Magier den Weg, die Sie mit gezielten Hieben, Paraden, Schlagkombinationen und Zaubersprüchen vernichten müssen. Abgesehen von den banalen Schalterrätseln und zahllosen Gefechten rennen Sie nur durch die eintönige Landschaft.




Die Herrscherin des Landes hat auch schon bessere Tage gesehen.



Das ist der Hammer! Im Hintergrund ist eine von zahllosen Schluchten zu sehen.

## Ödes Abenteuer

Nahezu ohne Entscheidungsfreiheit müssen Sie die Aufträge in der vorgesehenen Reihenfolge erfüllen. Ihr Charakter wird im Laufe des Spiels zwar stärker, seine Entwicklung können Sie jedoch nicht beeinflussen. Einziger Lichtblick sind die Kämpfe, die allerdings wegen der eingeschränkten taktischen Möglichkeiten zu Klickorgien verkommen. Immerhin hat New World Computing für *Crusaders of Might & Magic* eine neue Grafikengine verwendet, die zwar in keiner Weise mit anderen Action-Adventures oder gar *Ultima 9* konkurrieren kann, aber immerhin der Grafik der zugehörigen Rollenspielserie weit überlegen ist.

**Alexander Geltenpoth**

**Kommentar**



**Alexander Geltenpoth**

*Nach der Strategie-Serie Heroes of Might & Magic jetzt auch noch ein Action-Adventure im gleichen Universum? Crusaders of Might & Magic entpuppt sich als Kreuzzug ins Ungewisse. Dem Spiel gelingt es in keiner Phase, eine passende Atmosphäre zu generieren. Dadurch bleibt die nötige Motivation, die Klickorgien zu überstehen, aus.*

## Crusaders of M&M

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 166, 32 MB RAM, Win9x |
| **Sinnvoll:** | PII 300, 64 MB RAM, D3D |
| **Grafik:** | Software, D3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Maus, Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **CD/HD:** | 240 MB/220 MB |
| **Internet:** | www.3do.com |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Infogrames/NWC |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 12 Jahren |




| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Action-Adventure** |
| **Testversion:** | **Verkaufsversion** |
| **Steuerung:** | **Befriedigend** |
| **FFeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **67%** |
| **Sound:** | **66%** |
| **Mehrspieler:** | **–** |
| **Einzelspieler:** | |

**56%**

*» Triviales Monstergeklopfe ohne großartige Überraschungen. Selbst für Genrefans langweilig. «*

# Dunkle Machenschaften

Eine Welt vor dem Abgrund. Jegliche Magie scheint verloren, der letzte Zauberer ist schon lange tot. Was noch zählt, ist Hass, Angst und Schrecken. Können Sie den Bann brechen?



Im dürftigen Gegensatz zum Rest sind die Zaubersprüche grafisch gut umgesetzt und effektvoll.

Schon das Intro zu *Soulbringer* zeigt, wie der Hase läuft: Hier wird kräftig bei *Diablo* abgeschaut. Sie spielen einen unerfahrenen Abenteurer und tapsen aus der Sicht der dritten Person durch die 3D-Welt. Ihre Aufgabe ist es, die Welt vor dem Chaos zu retten und sechs dunkle Gottheiten zu vernichten. Dazu steht Ihnen ein besonderes Magiesystem zur Verfügung, welches aus den vier Grundelementen plus dem Element Geist besteht. Sollte es zum Kampf kommen, können Sie ganze Abfolgen von Zaubersprüchen oder Waffenaktionen zu Combos zusammenfassen, die dann mit nur einem Mausklick in schneller Abfolge ablaufen. Neben den üblichen Monstern kämpfen Sie vorrangig gegen die Kamera- und mit der Spielfigursteuerung. Ihr Alter Ego bewegt sich zudem sehr träge und störrisch, das Aufnehmen von Gegenständen artet in ein Geduldsspielchen aus. Aufgrund der geringen Sichtweite hatten wir ständig Orientierungsprobleme. Denn jemanden wieder zu finden, der uns einen Auftrag erteilte, ist nicht gerade leicht – ohne eine Automap.

## Techniktaumel

Sämtliche Charaktere erinnern an Legomännchen; scheinbar haben die Programmierer lebensnotwendige Gelenke unterschlagen. Mit 3dfx-Karten können Sie einen Pixelbrei als Bodentextur bestaunen, der wie ein überdimensionales Schachbrett ausschaut. Aber auch auf anderen Grafikkarten sieht die ungefilterte Landschaft erschreckend aus, die Sichtweite beträgt umgerechnet 30 Meter … dann fällt der schwarze Vorhang. Positives? Ja, auf einem PIII 500 mit TNT2Ultra lief *Soulbringer* selbst unter 1.600x1.200 noch ausreichend flüssig. Sound und Musik machen einigermaßen was her, aber als wir EAX im Optionsmenü aktivierten, ging rein gar nix mehr.

**Dirk Gooding**

## Kommentar



Dirk Gooding

*Ich gestehe, ich bin in einer echten Zwickmühle. Die Geschichte von Soulbringer, die andauernden Zwischensequenzen und die vielen Quests schaffen Atmosphäre. Die wird leider zunichte gemacht durch den optischen Super-GAU, eine spielerfeindliche Harakiri-Steuerung und die totale Orientierungslosigkeit. Schade!*



Im Lager der Briganten zaubern wir ein paar wirksame Magieformeln aus dem Hut. Der Soldat geht sofort in Flammen auf.

## Soulbringer

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 233, 32 MB RAM, Win9x |
| **Sinnvoll:** | PII 400, 128 MB RAM, 16-MB-3D-Karte |
| **Grafik:** | Direct 3D, Software |
| **Sound/Musik:** | EAX, Direct Sound |
| **Eingabegeräte:** | Maus, Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 1 Spieler |
| **CD/HD:** | 2 CDs, ca. 900 MB/max. 1,27 GB |
| **Internet:** | www.soulbringer-game.com/ |
| **Sprache:** | Englisch/englisch |
| **Preis:** | ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Infogrames |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 12 Jahren |



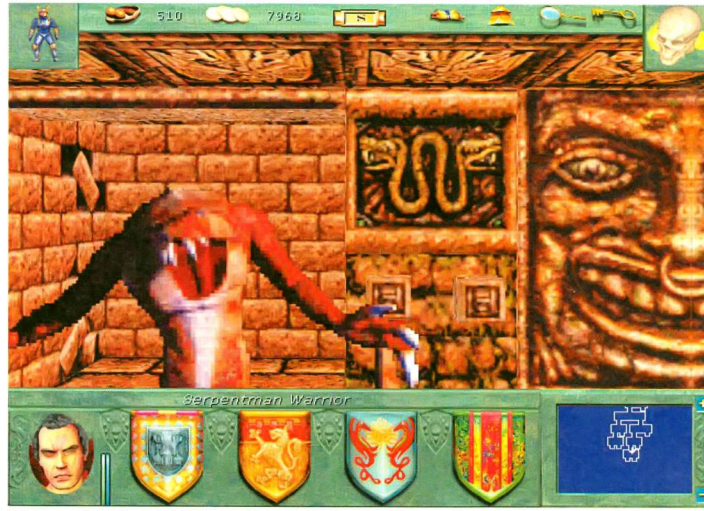

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Rollenspiel |
| **Testversion:** | Goldmaster 1.0 |
| **Steuerung:** | Ausreichend |
| **FFeedback:** | – |
| **Grafik:** | 68% |
| **Sound:** | 80% |
| **Mehrspieler:** | – |
| **Einzelspieler:** | |

*» Soulbringer ist nur für echte Rollenspiel-Süchtige empfehlenswert. Der Rest wartet lieber auf Diablo 2. «*

**61 %**

# Ohnmächtig & Entzaubert

Riesige Monsterhorden und vernichtende Zauberei – vergeblich versucht der neueste Teil der bekannten Rollenspielserie, Eindruck zu schinden, denn wer will schon klobige Pixelhaufen sehen, die in zwei Animationsphasen ihr Dasein fristen.




Eckiger und pixeliger geht's kaum: Nur mit viel Fantasie können Sie erahnen, was da vor Ihnen steht.

Die Fantasy-Welt von *Might & Magic* steht kurz vor ihrer endgültigen Vernichtung. Die Tore zu den Dimensionen der vier Elemente stehen offen und deren chaotische Bewohner legen das Land in Schutt und Asche. Wieder einmal sollen Sie mit einem völlig unerfahrenen Helden die gesamte Welt vor dem Untergang retten, denn es besteht im achten Teil keine Möglichkeit, einen der Charaktere aus den Vorgängern zu importieren. Bei der Charaktergenerierung stehen Ihnen Minotauren, Vampire und andere abenteuerliche Kreaturen zur Auswahl. Sie beginnen das Spiel allein, jedoch können Sie bis zu vier Gefolgsleute in die Party aufnehmen, darunter sogar Monstren wie Drachen oder Untote, schließlich will jedes Wesen die Zerstörung des Landes verhindern.

## Endlose Schlachten

Die Serie bleibt auch mit dem letzten Teil ihrer Tradition treu und bietet dem Spieler unendlich viele Gefechte, die eigentlich nur einem Ziel dienen: Erfahrung zu gewinnen, um noch gefährlichere Monster im Kampf zu besiegen. Wie schon in den letzten beiden Vorgängern konzentriert sich auch der achte Teil auf die Schlachten. Rätsel und komplexe Aufträge spielen eine untergeordnete Rolle. Abgesehen von der neuen Hintergrundgeschichte blieb alles beim Alten: Grafik, Spielweise, Steuerung und Charakterentwicklung entsprechen dem knapp zwei Jahre alten sechsten Teil der Serie. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass die Optik enttäuscht und das Spielprinzip auf Dauer nur noch langweilt.

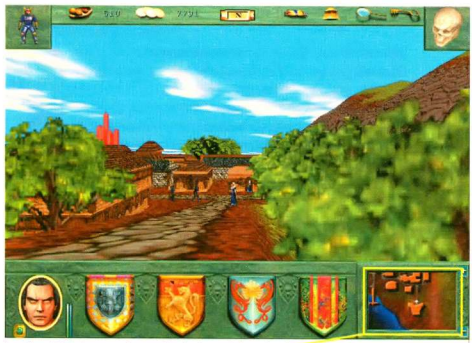
**Alexander Geltenpoth**

### Kommentar



**Alexander Geltenpoth**

*Als vor zwei Jahren Might & Magic 6 erschien, galt die Optik schon als veraltet. Heute ist dieselbe Grafik nur noch peinlich. Zumindest inhaltlich hätte New World Computing etwas herausreißen können, aber darauf hofft man vergeblich. Es ist bedauerlich, dass eine der renommierten Rollenspielserien so vor die Hunde geht.*



In den Dörfern mit optisch fast identischen Häusern finden Sie nur mithilfe der Automap den richtigen Weg.

## Might & Magic 8

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 166, 32 MB RAM, Win9x |
| **Sinnvoll:** | PII 300, 64 MB RAM, D3D |
| **Grafik:** | Software, D3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound, CD-Audio |
| **Eingabegeräte:** | Maus, Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **CD/HD:** | 780 MB/390-580 MB |
| **Internet:** | www.3do.com |
| **Sprache:** | Englisch |
| **Preis:** | ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Infogrames/NWC |
| **Veröffentlichung:** | Erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 12 Jahren |




*» Der sechste Teil mit neuer Story: Innovationslos und langweilig. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Rollenspiel** |
| **Testversion:** | **Verkaufsversion** |
| **Steuerung:** | **Befriedigend** |
| **FFeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **36%** |
| **Sound:** | **59%** |
| **Mehrspieler:** | **–** |
| **Einzelspieler:** | |

**58%**

Tom Clancy's

# RAINBOW SIX

# ROGUE SPEAR

## MISSION PACK: URBAN OPERATIONS

In diesem **Add-On zu Rogue Spear** wird Tom Clancy's Team Rainbow vor die härteste Herausforderung aller Zeiten gestellt.

- 5 brandneue Großstadt-Schauplätze, z.B. Hong Kong, London und Mexico City
- neue Missionstypen: Aufklärung, Geiselrettung, Verteidigung
- über 60 Missionsvarianten
- 8 komplett neue Multiplayer-Level!
- 5 Level vom Klassiker Rainbow Six enthalten!



## Alle Action-Strategie-Fans aufgepasst:

# Neue Missionen

## Für zwei starke Teams und Sie!



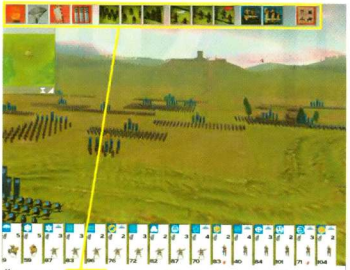
Als Anführer einer kleinen Anti-Terror-Einheit besteht Ihre Aufgabe einzig darin, die Anschläge auf den Bau einer internationalen Raumstation aufzudecken und die Drahtzieher hinter den Aktionen zu entlarven. Verhöre, Spionage und Aufklärung stehen im Vordergrund Ihrer harten Missionen. Diesmal treffen Sie mit Worten, nicht mit Gewehrkugeln.

SHADOW WATCH™

www.take2.de

PC CD

Red Storm



Über die Icons können Sie Befehle erteilen.

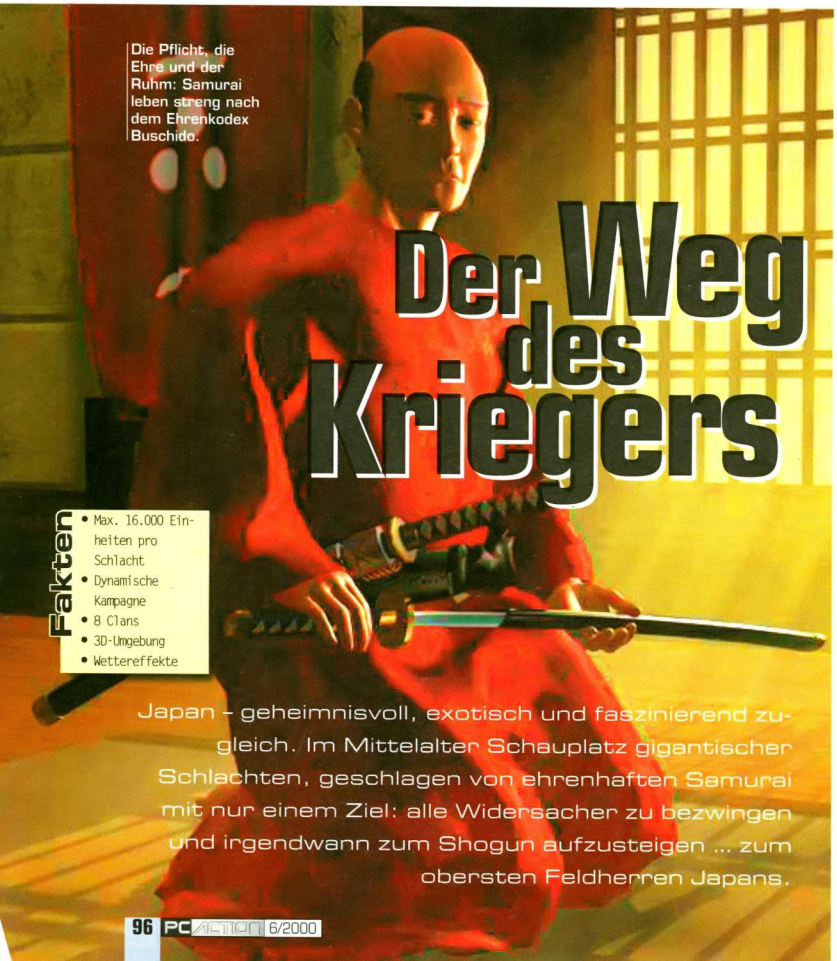


Kurze Videos zeigen besondere Ereignisse.

Dreamtime Interactives Echtzeitstrategie-Epos *Shogun Total War* versetzt Sie zurück in das mittelalterliche Japan. Sie spielen einen Feldherren und kämpfen in einer dynamischen Kampagne gegen sieben Kontrahenten um den Posten des Shogun. Der Strategieteil von *Shogun* ähnelt dem Spielprinzip des Brettspiels *Risiko*. Auf einer Karte Japans schieben Sie Armeen, Ninjas oder Spione zwischen den Gebieten hin und her, bauen Gebäude oder rekrutieren Truppen. Ein Spielzug dauert eine Jahreszeit (Frühling, Sommer, Herbst, Winter), die Menge der einzigen Ressource Koku variiert durch Ernteertrag und Handelsgewinn. Besondere Ereignisse wie der Ausgang eines Attentats werden als kleine Renderfilmchen serviert.

## Stein – Schere – Blatt

Sobald zwei Armeen auf der strategischen Karte aufeinander treffen, schaltet das Spiel in den 3D-Modus um. Sanfte Hügel, weite Reisfelder, unpassierbare Flussläufe mit engen Brücken und Wälder bieten Echtzeitgenerälen genügend Möglichkeiten für listige Hinterhalte und schnelle Sturmangriffe. Je nach Jahreszeit spielt das Wetter eine wichtige Rolle. Im Winter haben Sie mit Schneegestöbern zu kämpfen, die die Reichweite und Effektivität Ihrer Bogenschützen beeinträchtigt. Im Herbst zieht Nebel auf oder es gießt wie aus Eimern, was nicht ohne Folgen bleibt: Beispielsweise müssen Einheiten mit Schusswaffen bei Regen eine Zwangspause einlegen. Bis zu 2.000 Soldaten in überschaubaren Gruppen von 60 bis 120 Mann können Sie pro Schlacht einsetzen. Bei so vielen Einheiten besteht in einer Schlacht natürlich die Gefahr, den Überblick zu verlieren. *Shogun* zwingt Sie daher, vor der eigentlichen Konfrontation den Grundstein für einen Sieg zu legen. Das Wetter, die konsequente Ausnutzung des Geländes zu Ihrem Vorteil und die Wahl Ihrer Truppen sind entscheidend. Speerträger machen Kavallerie den Garaus, Bogenschützen schießen langsame Speerträger nieder und Kavallerie reitet über Bogenschützen einfach hinweg. Für jede gewonnene Schlacht bekommen die Anführer Ihrer Truppen Erfahrungs-



Die Pflicht, die Ehre und der Ruhm: Samurai leben streng nach dem Ehrenkodex Buschido.

# Der Weg des Kriegers

**Fakten**

- Max. 16.000 Einheiten pro Schlacht
- Dynamische Kampagne
- 8 Clans
- 3D-Umgebung
- Wettereffekte

Japan – geheimnisvoll, exotisch und faszinierend zugleich. Im Mittelalter Schauplatz gigantischer Schlachten, geschlagen von ehrenhaften Samurai mit nur einem Ziel: alle Widersacher zu bezwingen und irgendwann zum Shogun aufzusteigen ... zum obersten Feldherren Japans.

**Vergleich**

*Shogun Total War* hebt sich wohltuend von seinen Konkurrenten ab. Das in Hinsicht auf Story und Atmosphäre immer noch fesselnde *Dark Omen* ist technisch mittlerweile veraltet, gleiches gilt für *Myth 2*. *Braveheart* ist in allen Belangen unterlegen.

| | |
|---|---|
| Shogun Total War | 78% |
| Dark Omen (abgewertet) | 76% |
| Myth 2 (abgewertet) | 71% |
| Braveheart | 55% |

**Kommentar**



**Dirk Gooding**

*Ich habe die langweiligen „Basis bauen, Einheiten produzieren, Gegner überrennen"-Strategiespiele gehörig satt. Für mich ist Shogun daher ein Geheimtipp; Strategie und Taktik stehen im Mittelpunkt. Die Grafik stimmt, die Größe der Armeen ist imposant, der anspruchsvolle Strategieteil zwischen den Schlachten mehr als bloß ein Anhängsel. Meine Kritikpunkte: Bei dem Szenario wäre es ein Leichtes gewesen, den Spieler mittels einer guten Story und mehr Videos noch stärker zu fesseln. Und über die total vermurkste Kamerasteuerung will ich lieber keine Worte mehr verlieren.*



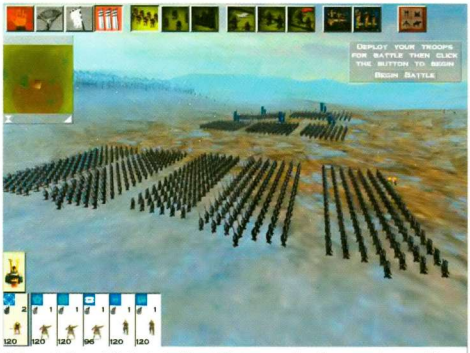
Über den Fluss führt nur diese eine Brücke. Unter hohen Verlusten greifen wir den Gegner an.

punkte, was die Kampfkraft und die Moral für zukünftige Schlachten steigert.

## Kamerakrieg

*Shogun Total War* macht grafisch einen reifen Eindruck. Krieger und Wälder werden aus Geschwindigkeitsgründen nur als Bitmaps dargestellt, auf gängigen 3D-Karten läuft das Spiel in höheren Auflösungen noch anständig flott. Japanische Kriegstrommeln und landestypische Folklore untermalen das ansprechende Schlachtengetümmel. Nervig ist die „frei" bewegliche Kamera, die nicht höhenverstellbar ist und sich ständig an den unmöglichsten Stellen positioniert, beispielsweise wenn Sie eine Ihrer Einheiten auswählen. Im Mehrspielermodus können Sie gegen sieben weitere Mitspieler via Internet/LAN antreten, allerdings beschränkt sich das Spiel dann auf den taktischen Kampf auf dem 3D-Schlachtfeld. Über 70 Karten stehen Ihnen zur Verfügung, zusätzlich lässt sich die Jahreszeit und Menge an Koku einstellen, mit der Sie nach Belieben Truppen anheuern können.

**Dirk Gooding**



Schneefall und Nebel sind im Winter an der Tagesordnung. Verstecken Sie Ihre Fußtruppen, die Überraschung wird perfekt.



Dieses improvisierte Lager ist ideal für Bogenschützen.

## Shogun Total War

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte |
| **Sinnvoll:** | PIII 450, 64 MB RAM, 3D-Karte |
| **Grafik:** | D3D, Software |
| **Sound/Musik:** | EAX, A3D, Direct Sound |
| **Eingabegeräte:** | Maus, Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 1 Sp. pro Spiel, 8 Sp. Internet/LAN |
| **CD/HD:** | 1.300 MB/1.300 MB |
| **Internet:** | www.totalwar.com |
| **Sprache:** | Deutsch/deutsch |
| **Preis:** | Ca. DM 90,- |
| **Hersteller:** | Dreamtime Interact./EA |
| **Veröffentlichung:** | Mai |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ab 16 Jahren |




| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Echtzeitstrategie** |
| **Testversion:** | **Englische Beta 1.9** |
| **Steuerung:** | **Ausreichend** |
| **FFeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **84%** |
| **Sound:** | **86%** |
| **Mehrspieler:** | **80%** |
| **Einzelspieler:** | |

**78%**

*» Shogun ist ideal für anspruchsvolle Strategiefreunde. C&C-Fans sollten sich den Kauf überlegen. «*

# Leben und Leben lassen

Was ist klein, dumm, ständig selbstmordgefährdet und hat grüne Haare? Genau: ein Computer-Lemming. Die Knuddeldeppen sind zurück! Retten Sie die armen Irren vor dem sicheren Tod!

**Fakten**

- 102 Levels
- Acht neue Extras
- Drei Lemmings-Stämme
- Nichtlinearer Spielaufbau
- Rotierbare Levels
- Zoommodus

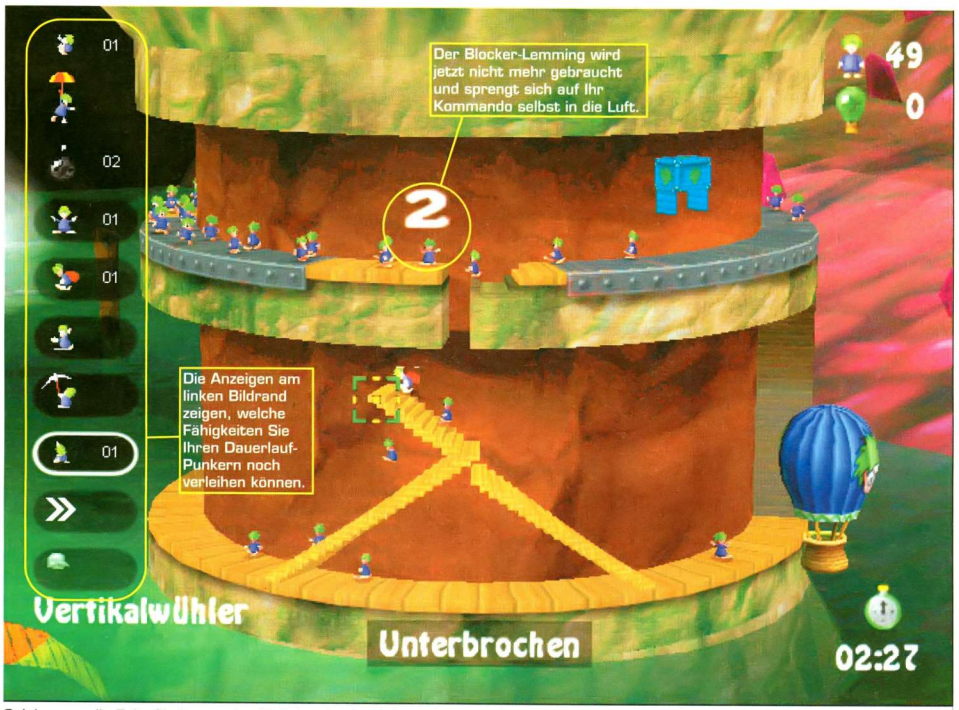
**Auf der Cover-CD**

**Neue Demoversion**
Voll spielbarer Demolevel komplett in Deutsch
**Lemmings Revolution Demo.exe**

Vor knapp zehn Jahren hatte ein an der Tierwelt uninteressierter Zeitgenosse vermutlich noch nie etwas von den skandinavischen Wühlmäusen gehört, die sich bei Futtermangel alle drei bis vier Jahre zu Tausenden in die Fluten des Meeres stürzen und sterben. Zu ungewohnten Ehren kam der Lemmus lemmus, wie das possierliche Tierchen im zoologischen Fachjargon heißt, auf der Amiga-Messe 1990 in Köln. Dort kursierte nämlich eine Demo-Diskette mit einer Hand voll *Lemmings*-Levels für Commodores 16-Bit-Flaggschiff. Nach anfänglicher Skepsis konnte sich bald kaum jemand dem grassierenden *Lemmings*-Fieber entziehen, das Entwickler DMA-Design (*GTa 2*) ausgelöst hatte: Die simple Spielidee, gepaart mit intelligentem Level-Design und gutem Sound, erzielte den von *Tetris* bekannten Sucht-Effekt. Zahlreiche Umsetzungen, Mission-Packs und Fortsetzungen folgten.

## Selbstmordkommando

In den vergangenen Jahren war es ruhig um die Wichte, jetzt melden sie sich mit *Lemmings Revolution* zurück. Am grundlegenden Spielprinzip hat sich nichts geändert: Durch eine Luke fallen die Selbstmordkandidaten in den Level und laufen selbstständig drauflos. Sie müssen die Tollpatsche vor lauernden Gefah-




Spiel gegen die Zeit: Sie bauen eine Brücke, damit die Lemminge von der oberen Etage unbeschadet nach unten fallen können.

## Vergleich

Das mit *Lemmings* verwandte *Worms* bietet auf Dauer auch wegen seines brillanten Mehrspielermodus deutlich mehr Spielspaß. Dennoch ist im Gegensatz zur Steuerungskatastrophe *Lemmings 3D* von 1995 (da gab's noch keine PCA) auch die Operation *Revolution* geglückt. Der *Lemmings*-Abklatsch *Paintball* kann in puncto Spieltiefe nicht mithalten.

| | |
|---|---|
| Worms Armageddon (abgewertet) | 81% |
| Lemmings Revolution | 75% |
| Lemmings Paintball (abgewertet) | 55% |



Das war knifflig: Eine Reihe roter Lichtschranken musste bearbeitet werden, zudem lauerten noch die fiesen Kojoten.

## Kommentar



Joachim Hesse

*Jippih! Der Charme der Suizidzwerge hat mich sofort wieder gepackt: Die Lemminge sind einfach die Besten. An späteren Levels knobeln Sie zum Teil Stunden, bevor Ihnen die Tomaten von den Augen fallen. Beim Blick auf das Defizitkonto zerdrücke ich allerdings eine Krokodilsträne: Warum nur 640x480 Bildpunkte, warum bloß so wenig Musikstücke, warum kein Mehrspielermodus wie früher? Der Miniabspann entschädigt auch in keiner Weise für die ausgerauften Haare, aber bekanntlich ist ja der Weg das Ziel. Und der ist auch für Denkspielmuffel eine Reise wert.*

ren beschützen und eine vorgegebene Anzahl zum rettenden Fesselballon geleiten, der sie in Sicherheit trägt. Klingt gar nicht so schwer? Ist es anfangs auch nicht, wird es aber – spätestens wenn Ihnen die Spezialfähigkeiten ausgehen, mit denen Sie Ihre Schützlinge ausstatten können. Und die sind meist rar gesät. Ihr Lemming-Trupp läuft schnurstracks auf einen Abgrund zu und Sie haben keinen Blocker mehr, der die Masse umkehren lässt? Wie wäre es, wenn Sie ein Loch buddeln oder eine Treppe zur nächsten Plattform bauen? Natürlich gibt es auch wieder Fallschirmspringer, Tunnelgräber oder Bergsteiger. Wenn Sie für einen Lemming keine Verwendung mehr haben, dürfen Sie ihn mit einem kurzen Countdown und dem bekannten „Oh, no!"-Schrei platzen lassen. Die danach wegfliegenden Körperteile und grünen Flecken an der Wand fand selbst die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle unbedenklich: *Lemmings* ist eben ein Spiel für die ganze Familie. Gefragt sind in erster Linie ein gutes Auge für die Situation und taktisches Geschick. Ihr bester Freund wird schon nach wenigen Levels die P-Taste sein, mit der Sie das Spiel anhalten, um in aller Ruhe Ihren nächsten Schachzug auszutüfteln.

### Alles dreht sich

Das ist alles ein alter Hut für Sie? Dann passen Sie jetzt auf! Das Spielfeld ist rund um einen Zylinder angelegt und kann nach Lust und Laune gedreht werden. Das ist auch nötig, wollen Sie über die im Kreis tappenden Lemmingheere die Oberhand gewinnen und Gefahren wie Klippen, Skorpionen oder boxenden Kojoten geschickt ausweichen. Für pixelgenaue Aktionen können Sie das Spielfeld auch heranzoomen. Je nachdem, welches der drei Lemming-Völker Sie in dem jeweiligen Level vorfinden, laufen die Wühler auch schon mal unbeschadet über Wasser oder Säure: Jesus hätte seine Freude dran gehabt. Ihr letztes Hirnschmalz fordern die Hebel und Lichtschranken, mit denen der Spieler mithilfe seiner Lemminge Becken entleert oder unzerstörbare Stahltüren aufsperrt. Außerdem stehen diverse Apparaturen in den Levels herum, die Ihren Haufen Lebensmüder an den Decken laufen lassen, an andere Stellen teleportieren oder in explodierende Raketen oder wild rasende Mini-Ben-Johnsons verwandeln. Tja, als Schutzengel hat man's nicht leicht.

**Joachim Hesse**



Wie bei Shooter-Klassiker Darius: Mehrere Wege stehen dem Spieler zur Wahl offen.



Lemtris: In einem der 14 letzten Levels müssen Sie schnell Fallschirme verteilen. Die Pausetaste ist hier außer Funktion.

## Lemmings Revolution

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte |
| **Sinnvoll:** | PII 333, 64 MB RAM, 3D-Karte |
| **Grafik:** | Direct3D |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur, Maus |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **CD/HD:** | ca. 385 MB/ca. 1-308 MB |
| **Internet:** | www.take2.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 60,- |
| **Hersteller:** | Psygnosis/Take 2 |
| **Veröffentlichung:** | Bereits erschienen |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |




*» Der Kult geht weiter: Denkakrobaten und solche, die es werden wollen, greifen bedenkenlos zu. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | Denkspiel |
| **Testversion:** | Gold-Master vom 13.4. |
| **Steuerung:** | Sehr Gut |
| **FFeedback:** | Nein |
| **Grafik:** | 65% |
| **Sound:** | 55% |
| **Mehrspieler:** | – |
| **Einzelspieler:** | |

**75%**

# Das Chaos-Quiz




Pädagogisch wertvoll: Hier wird etwas für die Allgemeinbildung getan. Wer am schnellsten reagiert, bekommt die meiste Kohle.

Lassen Sie sich gerne ein Loch in den Bauch fragen? Jack heißt der durchgeknallte Moderator, dessen Stimme bis zu drei Bauchdecken gleichzeitig mit Fragen bombardiert. *Abwärts* lautet der Untertitel von *You don't know Jack 3*, weil es nach jeder Fragerunde im Fahrstuhl nach unten geht. Etwa 20 Minuten dauert so ein Durchgang, nach dem die Spieler sich hoffentlich mit ihren Punkten in die Highscore-Liste eintragen dürfen. Wenn Ihnen bei Wortspielen die Mundwinkel nach oben rutschen und Sie nichts dagegen haben, beim anspruchsvollen Wissens-Check ordentlich durch den Kakao gezogen zu werden, sind Sie hier genau richtig. Moderator-Schnarchnasen wie Frank Elstner können von Jacks Esprit nur träumen. Auf der zusätzlichen Audio-CD dürfen Sie als Bonus gemütlich den Abspännen der beiden Vorgänger lauschen.

**Joachim Hesse**

**Kommentar**



**Joachim Hesse**

*Frech, schnell, abgedreht, sympathisch: Das ist ein Quiz mit YDKJ. Abwärts ist besonders zu dritt um Klassen besser als das mäßige Austin-Powers- oder das grottige South-Park-Quiz. Alleine wird's in Ermangelung von Computergegnern schnell langweilig und wer bereits Teil 2 besitzt, kann auf die knapp 800 neuen Fragen im Grunde verzichten.*

## You don't know Jack 3

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | 486 DX, 16 MB RAM, Soundk., Win95/98 |
| **Sinnvoll:** | P 200, 16 MB RAM, Soundkarte |
| **Grafik:** | DirectDraw |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Tastatur |
| **Spielerzahl:** | 3 Spieler an einem PC |
| **CD/HD:** | Ca. 519 MB + Audio-CD/ca. 165 MB |
| **Internet:** | www.take2.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Berkeley/Take 2 |
| **Veröffentlichung:** | Bereits erschienen |
| **USK-Altersfreigabe:** | Ohne Beschränkung |




*» Die Referenz in Sachen Bildschirmquiz am PC: für Rateneulinge und Fans jeden Pfennig wert. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Denkspiel** |
| **Testversion:** | **Beta 16** |
| **Steuerung:** | **Sehr gut** |
| **Ffeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **49%** |
| **Sound:** | **90%** |
| **Mehrspieler:** | **81%** |
| **Einzelspieler:** | |

**69%**

## Big Brother – The Game



Der Spieler quält sich als Karikatur seiner Wahl in *Pac-Man*-Manier durch Labyrinthe, frisst Punkte und muss aufpassen, von den übrigen Bewohnern nicht erwischt zu werden. Eingesammelte Videos dürfen Sie angucken. Klingt langweilig? Ist es auch. Die Schnipsel aus dem Fernsehen kennen Fans ohnehin – mit Ausnahme der Castings. Wenigstens gibt es eine Highscore-Liste im Internet. **hfr**

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 133, 32 MB RAM, Win95 |
| **Technik:** | DirectDraw, DirectSound, Quicktime |
| **Hersteller:** | Infogrames |
| **Preis:** | ca. DM 30,- |
| **Genre:** | Geschicklichkeit |
| **Grafik:** | 22% **Sound:** 9% |
| **Mehrspieler:** | — **Einzelspieler:** |

**20%**

## Die Rache der Sumpfhühner



Mit vier Szenarien (u. a. unter Wasser) sowie mehr Waffen und abmurksbereiten Viechern als bei der *Moorhuhnjagd* will Ihnen Koch Media das Geld aus der Tasche locken. Lassen Sie's stecken! Auch wenn ab und zu ein (potthässliches, kaum animiertes) Sumpfhuhn auftaucht und zurückballert: Das kultige Vorbild sieht lustiger aus und kostet 30 Mark weniger – nix. Da fällt die Entscheidung nicht schwer. **hfr**

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | Mind. P 133, 16 MB, Win95 |
| **Technik:** | DirectDraw, DirectSound |
| **Hersteller:** | Koch Media |
| **Preis:** | ca. DM 30,- |
| **Genre:** | Action |
| **Grafik:** | 29% **Sound:** 25% |
| **Mehrspieler:** | — **Einzelspieler:** |

**28%**

## Virtual Skipper




Wer nicht das nötige Kleingeld hat, an einer zünftigen Segelregatta teilzunehmen, kann sie jetzt am PC simulieren. An drei Bootstypen können Sie deren Verhalten bei verschiedenen Wind-, Wetter- und Strömungsbedingungen studieren und im Rennen zu Ihrem Vorteil nutzen. Ein sehr gemächlicher Segeltörn, für den man sich zumindest eine etwas detailreichere Landschaft gewünscht hätte. **ha**

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | PIII 450, 64 MB RAM, Win9x |
| **Technik:** | Direct3D, DirectSound, 8 Sp. Netz, Internet |
| **Hersteller:** | Duran/Ubi Soft |
| **Preis:** | ca. DM 80,- |
| **Genre:** | Simulation |
| **Grafik:** | 59% **Sound:** 60% |
| **Mehrspieler:** | 41% **Einzelspieler:** |

**41%**

## Disneys Verrückte Spielesammlung



In der *Verrückten Spielesammlung* stecken vier simple Minispielchen im Stil von *Missile Command* oder *Joust*. Die leichten Fingerübungen werden kindgerecht präsentiert. Akustischer Höhepunkt ist Mushus Schneeballschlacht, bei der Blödelbarde Otto dem Drachen seine Stimme leiht. Wer auf Disney steht oder was für die Mittagspause braucht, findet seine Beschäftigungstherapie. **jh**

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P 133, 16 MB RAM, Win95/98 |
| **Technik:** | DirectDraw, DirectSound, 2 Sp. an einem PC |
| **Hersteller:** | Disney Interactive/Infogrames |
| **Preis:** | ca. DM 50,- |
| **Genre:** | Actionspiel |
| **Grafik:** | 42% **Sound:** 61% |
| **Mehrspieler:** | 46% **Einzelspieler:** |

**38%**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Age of Empires 2 | DV | 78,90 | F1 World GP 99 * | DV | 84,90 |
| - Age of Avalon inoff. | DV | 26,90 | Fifa 2000 | DV | 81,90 |
| - Khan inoff. AddOn | DV | 26,90 | Final Fantasy 8 | DV | 81,90 |
| Age of Wonders | DV | 75,90 | Flight Sim. 2000 -Prof. | DV | 129,90 |
| Allegiance * | DA | 66,90 | Flintstones * | DV | 78,90 |
| Alpha Cent.-Alien Crossf. | DV | 34,90 | Flughafen Manager | DV | 62,90 |
| Anachronox * | | i.V. | Flying Heroes * | DV | 75,90 |
| Anno 1503 * | DV | i.V. | Formel 1 '2000 | DV | 83,90 |
| Anno 1602 Königsed. | DV | 59,90 | Freespace 2 | DV | 72,90 |
| Anstoss 3 | DV | 84,90 | Frontierland * | DV | 76,90 |
| Anstoss Action * | DV | 59,90 | Frontschweine * | DV | 76,90 |
| Arcatera * | DV | 78,90 | Gabriel Knight 3 | DV | 71,90 |
| Army Men -Air Tactics * | DV | 59,90 | Giants * | DV | 72,90 |
| Asterix Streit u.Gallien * | DV | 62,90 | Grand Prix 3 * | DV | 78,90 |
| Aztec * | DV | 76,90 | Grand Prix Evolution * | DV | 62,90 |
| B-17 Flying Fortress 2 * | DV | 74,90 | Grand Prix Revolution * | DV | 66,90 |
| Baldurs Gate -Die Saga | DV | 45,90 | Grand Prix World | DV | 66,90 |
| - Doublepack | DV | 56,90 | Grand Theft Auto 2 | DV | 75,90 |
| - Icewind Dale * | DV | 79,90 | Ground Control * | DV | 79,90 |
| - Legenden d.Schwertk. | DV | 32,90 | Gunship | DV | 74,90 |
| Baldurs Gate 2 * | DV | i.V. | Half-Life : | | |
| Battle Isle 4 * | DV | 76,90 | - Opposing Force | DV | 41,90 |
| Battlezone 2 | DV | 75,90 | - Game o.t.year Edition | DV | 54,90 |
| Black & White * | | i.V. | - Generation Pack | DV | 69,90 |
| Blade * | DV | 72,90 | - Gunman * | DV | i.V. |
| C+C 3: Tiberian Sun | DV | 86,90 | - Halftime | DV | 24,90 |
| - Pack (incl.Firestorm) | DV | 109,90 | - Team Fortress 2 * | DV | i.V. |
| - Firestorm | DV | 32,90 | Halo * | DV | i.V. |
| Catan | DV | 72,90 | Heavy Metal FAKK 2 * | DV | i.V. |
| - off. Mission * | DV | 33,90 | Heroes of M+M 3 -Pack | DV | 78,90 |
| Colin McRae Rally 2 * | DV | i.V. | - Armageddon's Blade | DA | 54,95 |
| Commandos 2 * | DV | i.V. | - inoff. Level CD | DV | 26,90 |
| Croc 2 * | DV | 77,90 | Hidden & Dangerous | DV | 29,90 |
| Crusaders of Might + M. | DV | 76,90 | - off. AddOn | DV | 37,90 |
| Daikatana * | DV | 78,90 | Hitman * | DV | i.V. |
| Dark Project 2 | DV | 84,90 | Hogs of War * | DV | 76,90 |
| Dark Reign 2 * | DV | 75,90 | Homeworld | DV | 73,90 |
| Delta Force 2 | DA | 74,90 | Hugo im Baumhaus | DV | 43,90 |
| Der Industriegigant 2 * | DV | 89,90 | Hugos Geburtstagsparty* | DV | 52,90 |
| Der Klomanager | DV | 34,90 | Imperium Galactica 2 | DV | 76,90 |
| Der Patrizier 2 * | DV | 81,90 | Indiana Jones 5 | DV | 74,90 |
| Der Verkehrsgigant | DV | 76,90 | Jagged Alliance 2 | DV | 29,90 |
| Deus Ex | DV | i.V. | - off. AddOn | DV | i.V. |
| Deutschl. EM 2000 | DV | 42,90 | Käfer Totall | DV | 62,90 |
| Devil Inside | DV | 79,90 | KISS Psycho Circus * | DV | i.V. |
| Diablo 2 * | DV | 78,90 | Lemmings Revolution | DV | 61,90 |
| Die Gilde * | DV | i.V. | Links LS 2000 | DV | 83,90 |
| Die Hard Trilogy 2 * | DV | 71,90 | Loose Cannon * | | i.V. |
| D.Reche d.Sumpfhühner | DV | 28,90 | Majesty | DV | 74,90 |
| Die Siedler 3 Gold Ed. | DV | 84,90 | Martian Gothic * | DV | 76,90 |
| Dino Crisis * | DV | 74,90 | Maximum Pinball | DV | 68,90 |
| Dracula Resurrection | DV | 75,90 | MDK 2 * | DV | 72,90 |
| DSF Fussballman. 2000 * | DV | 49,90 | Messiah | DV | 72,90 |
| DSF Welt Fussball Man. | DV | 74,90 | Metal Fatigue * | DV | 76,90 |
| Duke o.Hazzard Racing * | DV | 78,90 | Might + Magic 7 | DV | 75,90 |
| Dungeon Keeper 2 | DV | 82,90 | Might + Magic 8 * | DV | 76,90 |
| Enemy Engaged | DV | 72,90 | Motocross Madness 2 * | DV | 68,90 |
| Enforce * | DV | i.V. | NBA Live 2000 | DV | 72,90 |
| Euro 2000 * | DV | 83,90 | Need for Speed - 4 | DV | 75,90 |
| Everquest+Ruins of Kun. | DA | 73,90 | - Motor City * | DV | 74,90 |
| Evolva | DV | 75,90 | - Porsche | DV | 75,90 |
| F/A-18 (Jane's) | DV | 72,90 | Nerf Arena | DV | 45,90 |
| F1 Manager * | DV | 77,90 | NHL 2000 | DV | 74,90 |

-* 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 TOP TITEL LOW BUDGET**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Airline Tycoon Doubleppack | 28,90 | Daikatana * EV | 82,90 | Syndicate Wars | 12,90 |
| Alone in the Dark 3 | 12,90 | Dark Project 2 | 84,90 | Tetris | 15,90 |
| Alpha Centauri | 32,90 | Die Sims | 74,90 | Tomb Raider 4 | 48,90 |
| Armored Fist 3.0 | 34,90 | Dino Crisis * | 74,90 | Tomb Raider 3 -Dir. Cut | 42,90 |
| Baldurs Gate Saga | 45,90 | Everquest | 73,90 | Turok 2 | 28,90 |
| Baphomels Fluch | 15,90 | Formel 1 '2000 | 83,90 | Ultima Online Second Age | 42,90 |
| Baphomels Fluch 2 | 21,90 | Gunship | 74,90 | Unreal | 36,90 |
| Blade Runner | 29,90 | C+C 2 -Megabox | 63,90 | - Return to Na Pali | 29,90 |
| Commandos Directors Cut | 42,90 | KISS Psycho Circus * | i.V. | Warzone 2100 | 31,90 |
| Dark Project GOLD | 43,90 | Lemmings Revolut. | 61,90 | Wet Attack | 46,90 |
| Delta Force | 33,90 | MDK 2 * | 72,90 | Wheel of Time * | 35,90 |
| Diablo Doublepack | 39,90 | Metal Fatigue * | 76,90 | Wing Commander Prophecy | 33,90 |
| Diablo Hellfire | 25,90 | N.f.Speed Porsche | 75,90 | X-Beyond the Frontier | 43,90 |
| Die Volker * | 28,90 | Shogun * | 72,90 | **Hardware** | |
| Dune 2000 | 32,90 | Simon 3D * | 74,90 | Gravis Gamepad Pro | 33,90 |
| Earth 2150 | 42,90 | Starlancer * | 84,90 | Sidewinder FFB Wheel | 249,90 |
| European Air War | 29,90 | Star Trek Armada | 75,90 | Sidewinder Precision Pro | 109,90 |
| Fallout 2 | 39,90 | - New Worlds * | 72,90 | Saitek Cyborg 3D USB St. | 86,90 |
| Grim Fandango | 42,90 | Sudden Strike * | 84,90 | Intelli Mouse Explorer | 109,90 |
| Heretic 2 | 26,90 | Vampire * | 82,90 | Intell Mouse Optical | 85,90 |
| Hidden & Dangerous | 29,90 | Wheel of Time | 35,90 | CD - Rohlinge ab | 1,99 |
| Jagged Alliance 2 | 36,90 | **versandkostenfrei ab DM 199.-** | | **Bleem!** 69,90 | |
| Jedi Knight + Mission | 42,90 | Lieferwerj. auch Hardware | | **PlayStation Emulator** | |
| Lands of Lore 2 * | 35,90 | **Vorauskasse 5,98** | | ADDY Lernsoftware je | 74,90 |
| Legendäre Asse | 39,90 | **PlayStation 245.-** | | D-Info 2000 update | 9,90 |
| Rechwarrior 3 | 29,90 | Medievil 2 | 54,90 | Game Maker 2000 | 91,90 |
| Need for Speed 3 | 32,90 | Fear Effect | 84,90 | Klick Tel. 2000 | 24,90 |
| Nice 2 Doubleppack | 36,90 | Resident Evil 3 EV | 99,90 | Norton Antivirus 6.0 | 83,90 |
| Outcast | 35,90 | - Survivor | 95,90 | - Internet Security | 119,90 |
| Police Quest Swat 1 & 2 | 29,90 | Syphon Filter 2 | 83,90 | **Sammlungen** | |
| Privateer 2: The Darkening | 29,90 | WWF Smackdown | 85,90 | Blizzard Anthology | 49,90 |
| Railroad Tycoon 2 Pack | 41,90 | **DreamCast 499.-** | | Dragon Stories * | 49,90 |
| Resident Evil 1 | 27,90 | Crazy Taxi | 92,90 | Game Gallery Millenium | 44,90 |
| Revolt | 28,90 | House o.t. Dead 2 | 82,90 | Gold Games 4 | 52,90 |
| Silver | 35,90 | Resident Evil Code Veronica | i.V. | Larry's Collection | 38,90 |
| Sim Copter | 12,90 | **N64 Daikatana 110.90** | | Lucas Arts 10 Adventure | 35,90 |
| Star Trek:Birth o. Federation | 29,90 | | | Play The Games 1 | 38,90 |
| Star Wars Dunkle Bedr. | 42,90 | | | Play The Games 2 | 64,90 |
| Star Wars: Racer | 42,90 | | | Shadow Quests * | 49,90 |
| Starcraft | 39,90 | | | Forgotten Realm Col. EV | 45,90 |
| Starsiege Universe | 39,90 | | | | |

**Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 9-13:00 Nachnahme 9,98 + 2 Eg.; Vorauskasse 5,98**

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**

eMail Info-Service bei Terminverschiebungen

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


| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Nox | DV | 75,90 | Swing Plus | DA | 39,90 |
| Panzer Elite | DV | 79,90 | System Shock 2 | DV | 74,90 |
| Pharao | DV | 78,90 | Tachyon | DA | 75,90 |
| Planescape Torment | DV | 72,90 | Techno Mage * | DV | 75,90 |
| Player Manager 2000 * | DV | 71,90 | Test Drive 6 * | DV | 77,90 |
| Police Quest SWAT 3 | DV | 72,90 | Thandor | DV | 69,90 |
| Rallymasters | DV | 76,90 | The longest Journey | DV | 72,90 |
| Rogue Spear | DV | 75,90 | The Sims | DV | 74,90 |
| - Urban Operation * | DV | 38,90 | Theocracy | DV | 78,90 |
| Railcage -Stage 2 | DA | 41,90 | Tiger Woods PGA 2000 * | DV | 79,90 |
| Satanica | DV | 62,90 | Time Machine * | DV | 78,90 |
| Shadow Watch | DV | 82,90 | Turrican 3D * | DV | i.V. |
| Shogun | DV | 72,90 | Tzar | DV | 76,90 |
| Silent Hunter 2 * | DV | 76,90 | UEFA Manager 2000 * | DV | 75,90 |
| Sim City 3000 Deutschl. | DV | 75,90 | Ultima 9 -Ascension | DV | 79,90 |
| Simon the Sorcerer 3D * | DV | 74,90 | Ultima Onl. Renaissance | DV | 34,90 |
| Soldier of Fortune | DV | 75,90 | Ultima World Edition | DV | 78,90 |
| Soulbringer * | DV | 75,90 | Urlaubs-Raser * | DV | 61,90 |
| Star Trek: Armada | DV | 75,90 | USAF Jets | DV | 72,90 |
| - Der Aufstand | DV | 75,90 | V-Rally 2 * | DV | 62,90 |
| - Klingon Academy * | DV | i.V. | - Expert Edition * | DV | 62,90 |
| - New Worlds * | DV | 72,90 | Vampire * | DV | 82,90 |
| - Voyager * | DV | 75,90 | Vampire Special Ed. * | DV | 119,90 |
| Star Wars: Force Comm. | DV | 74,90 | Virtual Skipper | DV | 59,90 |
| Starcraft -Broodwar | DV | 36,90 | Warcraft 2 Battle.net Ed. | DV | 39,90 |
| Starlancer * | DV | 84,90 | Warcraft 3 * | DV | i.V. |
| Starship Soldiers * | DV | 76,90 | Wizardry 8 * | | i.V. |
| Sudden Strike * | DV | 84,90 | Worms: Armageddon | DV | 52,90 |
| Superbike 2000 | DV | 75,90 | You don't know Jack 3 * | DV | 76,90 |


**IMPORTE: US- & ENGLISCH**



**uncut 84.90**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Asherons Call | US | 129,90 | KISS Psycho Circus * | EV | i.V. |
| Axis & Allies Iron Blitz E. | US | 84,90 | Max Payne * | EV | i.V. |
| C+C 3: Firestorm | EV | 33,90 | MDK 2 * | EV | i.V. |
| C+C 3: Renegade * | EV | i.V. | Mechcommander Gold | EV | 49,90 |
| Champions. Man.2000 | EV | 79,90 | Mechwarrior 3 -AddOn | US | 62,90 |
| Codename Eagle | EV | 68,90 | Messiah | EV | 79,90 |
| Daikatana * | EV | 82,90 | Messiah | US | 89,90 |
| Dark Project 2 | EV | 92,90 | Nocturne | US | 84,90 |
| Deus Ex | EV | i.V. | Nox | EV | 89,90 |
| Diablo 2 * | EV | i.V. | Oni * | US | i.V. |
| - Collectors Edition * | EV | i.V. | Planescape Torment | US | 89,90 |
| Die Hard Trilogy 2 | US | 89,90 | Police Quest SWAT 3 | US | 86,90 |
| Duke Nukem Forever * | EV | 79,90 | Prey * | EV | i.V. |
| Everquest & Ruins of Ku. | US | 99,90 | Resident Evil 3 * | EV | i.V. |
| Fallout Doublepack | US | 81,90 | Rogue Spear | EV | 79,90 |
| Final Fantasy 8 | EV | 89,90 | Rogue Spear | US | 89,90 |
| Giants * | EV | i.V. | - Urban Operation | EV | 58,90 |
| Gunship | US | 109,90 | Soldier of Fortune uncut | EV | 84,90 |
| Half-Life Opposing Force | EV | 42,90 | Star Trek: Armada | EV | 92,90 |
| Halo * | US | i.V. | Star Trek: Voyager * | EV | i.V. |
| Heroes of M+M 3 | US | 79,90 | Star Wars: Force Comm. | EV | 92,90 |
| - Shadows of Death | US | 92,90 | Starcraft Battlechest | US | 95,90 |
| Wheel of Time | US | 85,90 | Sudden Strike * | EV | 87,90 |
| | | | System Shock 2 | EV | 79,90 |
| | | | Team Fortress 2 * | EV | i.V. |
| | | | The Sims Sonderpreis | EV | 49,90 |
| | | | Triple Play Baseb. 2000 | US | 82,90 |
| | | | Triple Play Baseb. 2001 | US | 89,90 |
| | | | Ultima 9 Dragon Edition | US | 185,90 |
| | | | Unreal -Tournament | EV | 68,90 |
| | | | Unreal -Tournament | US | 79,90 |
| | | | Vampire * | EV | 83,90 |
| | | | WCW Nitro | EV | 59,90 |
| | | | Wheel of Time | US | 85,90 |



































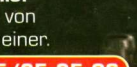
















**50% Preisersparnis:**

Testen Sie zwei Ausgaben von PC Action zum Preis von einer.

**Einfach anrufen: 01805/95 95 06**

0,24 DM/Min.




Gefällt Ihnen PC Action, so müssen Sie nichts weiter tun. Sie erhalten das Magazin zum Vorzugspreis von monatlich nur DM 9,60 frei Haus – Versandkosten übernimmt der Verlag. Gefällt Ihnen PC Action wider Erwarten nicht, so geben Sie uns einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

PS A 300

# Der Fluch der Azteken



Endzeit-Szenario oder Kriminalgeschichte? Geheimnisvolle Todesfälle überschatten den Glanz des legendären Aztekenreichs.

Als junger Jäger werden Sie im Aztekenreich zu Unrecht des Mordes an einem Edelmann bezichtigt und müssen nun ihre Unschuld beweisen. Darüber hinaus bedroht eine schreckliche Seuche das Land. Vielleicht gelingt es Ihnen ja, dem Unheil Einhalt zu gebieten? Während Sie per Omni-3D-Engine Tenochtitlan erforschen, lösen Sie läppische Rätsel und erhalten immer wieder lehrreiche historische Querverweise. Die integrierte Enzyklopädie lässt sich auch unabhängig vom Spiel zum Nachschlagen von Fakten zu den verschiedensten Aspekten der aztekischen Kultur nutzen. Wie schon in den Vorgänger-Programmen ist auch in *Der Fluch der Azteken* ein Rundgang durch die 3D-Welten des Spiels enthalten. Ganz Cryo-typisch präsentiert sich der esoterische Ethno-Soundtrack mit viel Panflötengezirpe. Wer Herausforderungen und Überraschungen sucht, wird bei diesem Spiel nicht fündig.

Herbert Aichinger

**Kommentar**



**Herbert Aichinger**

*Seit Jahren produziert Cryo im Akkord Spiele nach immer demselben Schema: Erst ein kulturhistorisch lehrreiches Spar-Adventure über Versailles, dann kamen Ägypten und das alte China dran. Jetzt dürfen die Azteken in dieser Reihe für Gelegenheitsspieler auch nicht mehr fehlen. Die Serie läuft sich langsam tot.*

## Der Fluch der Azteken

| | |
|---|---|
| **Mindestens:** | P166, 32 MB RAM, Win 9x |
| **Sinnvoll:** | PII 266, 64 MB RAM |
| **Grafik:** | DirectDraw |
| **Sound/Musik:** | DirectSound |
| **Eingabegeräte:** | Maus |
| **Spielerzahl:** | 1 |
| **CD/HD:** | 638 MB/8 MB |
| **Internet:** | www.ravensburger.de |
| **Sprache:** | Deutsch |
| **Preis:** | ca. DM 80,- |
| **Hersteller:** | Cryo/Ravensburger |
| **Veröffentlichung:** | erhältlich |
| **USK-Altersfreigabe:** | ohne Beschränkung |




*» Geschichte im unverbindlichen Terra-X-Stil. Nur für Gelegenheitsspieler unterhaltsam. «*

| | |
|---|---|
| **Genre:** | **Adventure** |
| **Testversion :** | **Verkaufsversion** |
| **Steuerung:** | **Gut** |
| **FFeedback:** | **–** |
| **Grafik:** | **75%** |
| **Sound:** | **72%** |
| **Mehrspieler:** | **–** |
| **Einzelspieler:** | |

**49%**

## Starship Soldiers



Zwei Machtblöcke und eine Alienrasse kämpfen im 22. Jahrhundert um die Vorherrschaft auf dem Planeten Primus IV. Als Anführer eines der Völker müssen Sie ihre Einheiten taktisch clever durch die insgesamt 25 Missionen steuern und können dabei selbst in die Fahrzeuge schlüpfen. Leider ist die Steuerung umständlich und die Grafik auf Dauer eintönig. Zudem kam es auf manchen Rechnern zu unerklärlichen Abstürzen. **ag**

**Mindestens:** P 266, 32 MB RAM, Win 95
**Technik:** Direct3D, Glide, DirectSound, 8 Sp.
**Hersteller:** Talon Soft/Take 2
**Preis:** ca. DM 90,-
**Genre:** Action-Strategie
**Grafik:** 70% **Sound:** 71%
**Mehrspieler:** 68% **Einzelspieler:**

**66%**

## Everquest Add-On



Mit der Erweiterung *The Ruins of Kunark* vergrößert sich die Welt von *Everquest* um 30%. Die Grafik in den neuen Gebieten macht einen ausgezeichneten Eindruck, beansprucht aber Prozessor und Grafikkarte selbst bei schnellen Rechnern enorm. *Everquest* bleibt mit Abstand das beste Online-Rollenspiel, auch wenn die Erweiterung das etablierte Balancing durch neue Rassen-Klassen-Kombinationen und Gegenstände empfindlich stört. **ag**

**Mindestens:** P200, 64 MB RAM, Internet, Win 95
**Technik:** Direct3D, Glide, DirectSound, über 1000 Sp.
**Hersteller:** Verant/Ubi Soft
**Preis:** ca. DM 90,-
**Genre:** Online-Rollenspiel
**Grafik:** 85% **Sound:** 80%
**Einzelspieler:** – % **Mehrspieler:**

**90%**

## SC 3000 Unlimted



Die Deutschland-Edition der Städtebausimulation bietet neben den bekannten Features zusätzliche Gebäude, abwechslungsreiche Szenarien und neue Katastrophen. So muss Ost- und West-Berlin nach dem Mauerfall zusammengeführt werden oder die Kriminalität in Hamburg bekämpft werden. Am eigentlichen Gameplay hat sich sonst nix geändert, so dass sich SC3000-Besitzer den Kauf mangels Neuerungen gründlichst überlegen sollten. **cs**

**Mindestens:** P233, 32 MB RAM, Win95/98
**Technik:** DirectDraw
**Hersteller:** Electronic Arts/Maxis
**Preis:** ca. DM 80,-
**Genre:** WiSim
**Grafik:** 74% **Sound:** 70%
**Mehrspieler:** – % **Einzelspieler:**

**80%**

## Urlaubs Raser



Neues von den *Autobahnraser*-Entwicklern: Fünf Nachbarn haben einen Campingplatz in südlichen Gefilden gewonnen und nur, wer ihn zuerst erreicht, darf ihn auch behalten. Also beginnt eine wilde Raserei über Autobahnen und durch französische Städte bis nach Mallorca. Grafisch als auch spielerisch orientiert sich der *Urlaubs Raser* an seinen mäßigen Vorgängern und ärgerlicherweise spielt man das Spiel an einem einzigen Nachmittag durch. **cs**

**Mindestens:** P233, 32 MB RAM, Win95/98
**Technik:** DirectDraw; Direct3D, DirectSound
**Hersteller:** Davilex Software
**Preis:** ca. DM 70,-
**Genre:** Rennspiel
**Grafik:** 58% **Sound:** 63%
**Mehrspieler:** – % **Einzelspieler:**

**57%**

# Spielerforum


## Impressum

**Anschrift der Redaktion:**
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcaction.de

**Zentrale Service-Nummer:**
Tel.: 0911/2872-150 (13 - 17 Uhr)
Fax: 0911/2872-250

**Anschrift des Abo-Service**
PC Action
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

**Zentrale Abo-Nummer:**
Tel.: 0180/5959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 0180/5959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

**Vorstand**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Nils Herrmann, Oliver Menne

**Redaktion**

**Chefredakteur**
Christian Müller (V.i.S.d.P.)

**Stellvertreter des Chefredakteurs**
Christian Bigge

**Redaktion**
Herbert Aichinger, Harald Fränkel, Alexander Geltenpoth, Dirk Gooding, Joachim Hesse, Kristoffer Lenke (Assistenz), Christian Sauerteig

**Redaktion CD-ROM**
Jürgen Melzer (Leitung)

**Redaktion Hardware**
Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

**Redaktion Spieletipps**
Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

**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**

**Verlags- und Geschäftsleitung**
Rainer Kube

**Gesamtvertriebsleitung**
Roland Bollendorf

**Vertriebsleitung:**
Klaus-Peter Ritter

**Vertrieb**
Gong Verlag GmbH

**Produktionsleitung**
Martin Closmann

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

**Abonnement**
Abonnementpreis, 12 Ausgaben PC-Action CD: DM 115,20 (Ausland DM 139,20)
PC-Action DVD: DM 114,- (Ausland DM 138,-)

**Abo-Service:**
PC Action Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm
Tel.: 01805/959506 (0,24 DM/Min.)
Fax: 01805/959513 (0,24 DM/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

**Abonnementbestellung Österreich**
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820
Fax: 06246/8825277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC-Action CD ÖS 909,-
PC-Action DVD ÖS 900,-

**Druck**
Christian Heckel GmbH, 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**
**Homepage: www.ad-the-best.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 Kluver 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)

**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 incl. der Ausgabe, in dem die Anzeige erschienen ist und der Seitennummer, an:

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH.
Claudia Rudolph,
Anschrift siehe oben.

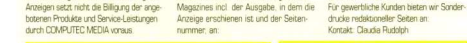
COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an:
Kontakt: Claudia Rudolph



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW). Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 2000: 127.792 Exemplare

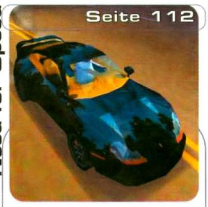
**ISSN/Pressepost:** PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt.
**ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

Bei COMPUTEC MEDIA erscheinen außerdem


**Die PC ACTION 07/2000 erscheint am 21. Juni 2000**

## Need for Speed




Porsche satt: Die PC-Action-CD hält für Sie neue Modelle aus Zuffenhausen parat.

## Half-Life




Nachschub für Einzelgänger: Zwei neue Singleplayer-Abenteuer auf der Cover-CD.

## Inhalt


**Age of Empires 2**
Verschiedene Bugs in Age of Kings, Aufbau in Age of Empires und Der Aufstieg Roms sowie Aufbau in Age of Kings, Spieler-Persönlichkeiten

**Anstoss 3**
Die Monate danach, Anstoss 4, Von Anstoss 1 zu Anstoss 3, Neues aus dem Fotoalbum Anstoss-3-Mania: Rekorde, Trainerbiografie – Ihre Erfahrungen mit Anstoss 3

**Age of Empires**
Königsmord: Eine aufgezeichnete Age-of-Kings-Partie

**Anstoss 3**
Beta-Patch 1.10

**C&C 3 Tiberian Sun**
Editor: FinalSun 0.93

**Diablo 2**
Erfahrungsbericht des ersten Akts

**Die Siedler 3**
Map des Monats

**Die Sims**
Patch für europäische und US-Version, Zusätzliche Skins, MTV Skins, Physical Skins

**Flugsimulationen**
MATS-Constellation (FS 98 und 2000), MV-22 Osprey (FS 98 und 2000, Destination Frankfurt (Fly!)

**GTA2**
GTA2 Wallpaper, GTA2 Powermanager, Multiplayer-Tutorial, Neue Karte (ISC), Winamp-Skins, Save-Editor

**Half-Life**
Zwei Einzelspielerepisoden: Crash und Deliverance, 2 TFC-Karten: Nuclear Fallout und 2Assault, Death-Match-Karte: Torment

**Need for Speed**
Porsche 993 GT 2 (NFS: Porsche), Porsche 996 Gemballa Biturbo (NFS 4), Autobahn (NFS: Porsche), Cheat (NFS: Porsche), EA-Graphics-Editor V 0.8.4 (NFS 5)

**NHL 2000**
Grafik-Utility, Original-Trikots, DEB-Roster

**Starcraft**
Vier Tracks der Starcraft Audio-CD als MP3, Starcraft-Maps: Sunken Temple und Florida Keys

**Unreal Tournament**
Zwei Assault Maps: Siege und Asthenosphere, Domination Map Forge, Excessive-Mod


## Auf der Cover-CD


**Age of Empires**
Königsmord: Eine aufgezeichnete Age-of-Kings-Partie

**Anstoss 3**
Beta-Patch 1.10

**C&C 3 Tiberian Sun**
Editor: FinalSun 0.93

**Diablo 2**
Erfahrungsbericht des ersten Akts

**Die Siedler 3**
Map des Monats

**Die Sims**
Patch für europäische und US-Version, Zusätzliche Skins, MTV Skins, Physical Skins

**Flugsimulationen**
MATS-Constellation (FS 98 und 2000), MV-22 Osprey (FS 98 und 2000, Destination Frankfurt (Fly!)

**GTA2**
GTA2 Wallpaper, GTA2 Powermanager, Multiplayer-Tutorial, Neue Karte (ISC), Winamp-Skins, Save-Editor

**Half-Life**
Zwei Einzelspielerepisoden: Crash und Deliverance, 2 TFC-Karten: Nuclear Fallout und 2Assault, Death-Match-Karte: Torment

**Need for Speed**
Porsche 993 GT 2 (NFS: Porsche), Porsche 996 Gemballa Biturbo (NFS 4), Autobahn (NFS: Porsche), Cheat (NFS: Porsche), EA-Graphics-Editor V 0.8.4 (NFS 5)

**NHL 2000**
Grafik-Utility, Original-Trikots, DEB-Roster

**Starcraft**
Vier Tracks der Starcraft Audio-CD als MP3, Starcraft-Maps: Sunken Temple und Florida Keys

**Unreal Tournament**
Zwei Assault Maps: Siege und Asthenosphere, Domination Map Forge, Excessive-Mod

# Half-Life



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

**David Adamczewski**
18 Jahre, Gymnasiast
http://www.gKp.de
E-Mail: nexus@gxp.de

*„Schade: Was Valve Software auf die geplante Mod-CD pressen will, bleibt weiterhin geheim."*



Das mittelalterliche Szenario bei Vampire setzt selbstverständlich auf packende Gruselatmosphäre.

## Im Blutrausch

*Vampires* wird ein Mod, bei dem Sie entweder alleine oder im Mehrspielermodus antreten. Im Einzelspielermodus müssen Sie sich als Vampir in zwei Zeitepochen Ihrer Haut wehren – einerseits im Mittelalter und andererseits in der Gegenwart. Vorher gilt es, einen Charakter und die Waffen auszuwählen, die Ihre weitere Laufbahn bestimmen. Zur Wahl stehen in der Gegenwart unter anderem Shotgun, MG und Gewehr und im Mittelalter beispielsweise eine Armbrust mit Flammenpfeilen. Sämtliche Charaktere sollen im fertigen Mod so aufeinander abgestimmt sein, dass es im Prinzip egal ist, auf welche Person Ihre Wahl fällt. Der Mehrspielermodus offenbart drei Spielmöglichkeiten. Sie können sich im Netzwerk oder auch via Internet mit Gleichgesinnten messen. Die Modi heißen „Heroes" (Eigenen Zauberer beschützen, anderen töten), „Relic" (Objekt ausfindig machen und zum eigenen Camp tragen) und „Protection" (alten Vampir beschützen). Bis *Vampires* veröffentlicht ist, können Sie sich die offizielle Website (http://www.vampires-hl.net) anschauen. Screenshots, erste Charakterstudien und einiges mehr warten dort auf neugierige Fans.

## They Hunger 2

Zu Neil Mankes aktuellem Projekt *They Hunger – Episode 2* gibt es Neuigkeiten. Immerhin hat Manke bereits den einen oder anderen Screenshot auf der offiziellen Website http://www.planethalflife.com/manke online gestellt. Zur Story ist bisher nichts bekannt, nur zu einzelnen Entwicklungsprozessen. Der Mod schafft sicher nicht vor Sommer den Betastatus, was etwas verwunderlich ist. Im-



Für They Hunger 2 sind natürlich neue Charaktere wie der Texaner links geplant.

### Auf der Cover-CD

**Crash**
Einzelspieler-Episode von Sigurd
crashfinal.exe

**Deliverance**
Einzelspieler-Episode mit erstklassiger Grafik
deliverance.exe

**Nuclear Fallout**
Karte für *Team Fortress Classic*
nuclear.exe

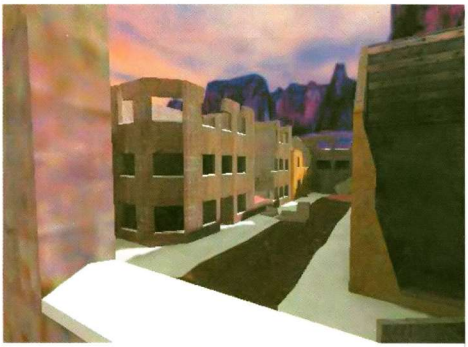
**2Assault**
Karte für *Team Fortress Classic*
2assault.exe

**Torment**
Karte für Deathmatches
torment.exe





Einer der möglichen Top-Mods könnte Vampires werden. Das hier abgebildete Boot Camp hat noch keine zugewiesene Funktion, doch ist eine Art Trainingseinrichtung ähnlich wie in Half-Life denkbar.



Häuserkämpfe werden bei Russian Front eine große Rolle spielen. Viele der hier zu sehenden Ruinen sind begehbar.

merhin ist die Entwicklergruppe Barking Dog am Projekt beteiligt, die einen Großteil ihrer Texturen aus der *Counter-Strike*-Map BackAlley freigegeben hat. Weiterhin wird der Mod von keinem Geringeren als Gooseman (geistiger Vater von CS) unterstützt, der das eine oder andere Waffenmodel entwickelt. Zu Redaktionsschluss war *They Hunger – Episode 2* bereits zu 75 Prozent fertig gestellt. Nur schade, dass es dieser Mod, wie Mankes andere Projekte, aufgrund von Lizenzabsprachen wohl nicht auf unsere Cover-CD schaffen wird.

## Kriegsspiele

Obwohl Mods wie *Counter-Strike* meistens mit der typischen Terroristen-gegen-Anti-Terroreinheit-Hatz aufwarten und bei den Fans auch gut ankommen, sind etliche Entwicklungen zum Thema Zweiter Weltkrieg in der Mache. Nachdem sich *War In Europe* bei den Fans durch menschenverachtende Parolen in die Kritik manövriert hat, buhlen die fast fertigen Kandidaten *Day of Defeat* (*DoD*; http://www.dayofdefeat.com) und *Russian Front* (*RF*; http://www.planethalflife.com/borderline/mods/rfront) um die Gunst der Spieler. Während *DoD* die Landung der Alliierten in der Normandie abhandelt, beschäftigt sich *RF* mit den Kämpfen der Deutschen an der Ostfront. Bei *DoD* ist der Mehrspielermodus bereits fest eingeplant, eine Einzelspielervariante ist hingegen noch in der Schwebe. Der Spieler hat die Möglichkeit, ähnlich wie bei *Team Fortress Classic* aus einer Zahl von Charakteren mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Bewaffnungen zu wählen. *RF* ist diesbezüglich ähnlich und bietet Originalbezeichnungen der jeweiligen deutschen Einheiten. Hier wird es jedoch nur einen Mehrspielermodus geben.

## Valve liebt Counter-Strike

Ein Mod macht Karriere: Gooseman, der geistige Vater von *Counter-Strike* (http:// www.counter-strike.net), hat stolz die Zusammenarbeit mit Valve Software (*Half-Life*-Entwickler; http://www.valvesoftware.com) bekannt gegeben. Diese Partnerschaft bedeutet, dass der Mod von nun an finanziell und mit allen anderen erdenklichen Mitteln von den *HL*-Erfindern unterstützt wird. Auch sollen die Patches für *Half-Life* integrierte Patches für den Mod beinhalten. Damit ist die optimale Unterstützung sowie Verbreitung von *CS* gewährleistet.

## Informationen satt

**Counter-Server**
http://server.counter-strike.net
Hier finden Sie sämtliche Infos zum Betreiben eines *Counter-Strike*-Servers. Die Website wird von Geromino & Friends des Öfteren in der Woche mit frischen Inhalten versorgt. Neu sind hier Benders CS Comics.

**Counter-Strike.Org**
http://www.counter-strike.org
Ebenfalls eine Website zum Thema *Counter-Strike*. Nur gibt es hier hauptsächlich Soundfiles und das sehr innovative CS Radio, das Sie mit verschiedenen Programmen verfolgen können. Unbedingt anschauen!

**Half-Life Central**
http://www.halflifecentral.com
Das Gamefan Network hat mit dem *Half-Life*-Central eine weitere News-Website im Angebot. Interessanterweise hilft hier auch Cliffe aus, der Newsman von CounterStrike.net (http://www.counter-strike.net).

**Dreamcast Website**
http://sierrastudios.com/games/half-life-dreamcast
Im Sommer 2000 ist es so weit, dann wird die Dreamcast-Version von *Half-Life* veröffentlicht. Bis dahin sollte die Website den Fans mit den aktuellsten Infos dienen.



Gooseman ist mit Counter-Strike vom Half-Life-Entwickler Valve Software offiziell als Partner anerkannt worden.

## Mods in der Mache

**Russian Front**
http://www.planethalflife.com/borderline/mods/rfront
Wie im Artikel beschrieben, konzentriert sich das Geschehen bei diesem Mod auf die Auseinandersetzungen zwischen der Deutschen Armee und den Russen. Geplanter Erscheinungstermin: 8. Mai.

**FIREARMS**
http://www.firearmsmod.com
Dieser Mod kommt *Counter-Strike* ziemlich nahe. Es handelt sich ebenfalls um eine realistische Kampfsimulation, in der 27 Waffen zur Verfügung stehen. Geplanter Erscheinungstermin: 29. April.

**Day of Defeat**
http://www.dayofdefeat.com
Die Landung in der Normandie ist Thema dieses Mods. Zu Redaktionsschluss lag der Status der Beta bei 87 Prozent. Mit einer Veröffentlichung ist somit nicht vor Mitte Juni zu rechnen.

**Desert Crisis**
http://www.halflife.net/desertcrisis
*Desert Crisis* versetzt Sie in eine Zukunft, die durch Kriege auf allen Kontinenten gezeichnet ist. Es besteht die Möglichkeit, fahrbare Untersätze zu steuern, aus Helikoptern zu feuern und vieles mehr. Status der Beta: 45 Prozent.

## Außerdem

**/// Dave Johnston hat eine neue URL.** Unter http://www.planethalflife.com/davej finden Sie von nun an seine Karten, die er unter anderem für *Counter-Strike* erstellt hat. Charred Chaos ist übrigens seine neueste DM-Karte. **/// Am 13. April 2000 haben sich die offiziellen Karten/Model- und Fun-Action-*Half-Life*-Sites zum Action Network** (http://ahl.telefragged.com) **zusammengeschlossen.** Leider hat die Zahl der News seitdem nicht zugenommen. **/// Den 18. April hat Valve Software** (http://www.valvesoftware.com) **zum Anlass genommen, gleich vier Maschinen aufzubauen, auf denen bei der Spielemesse E3 in Los Angeles Mods von Fans gezeigt werden. /// TF Map Zone** (http://www.planetfortress.com/imcstfmapzone) **wartet zum wiederholten Mal mit elf neuen TFC-Sniper-Karten auf.** Darunter finden sich Fortführungen bekannter Vorgänger. **/// Nicemice wechselt mit seiner Website** zum Hosting Service von gXp (http://www.gxp.de). Gametown. Wem seine neue TFC-Karte 2Assault gefallen hat (auf der Cover-CD), der kann ihn auf seiner Website (http:// nicemice.gametown.de) besuchen. ///

# Unreal Tournament



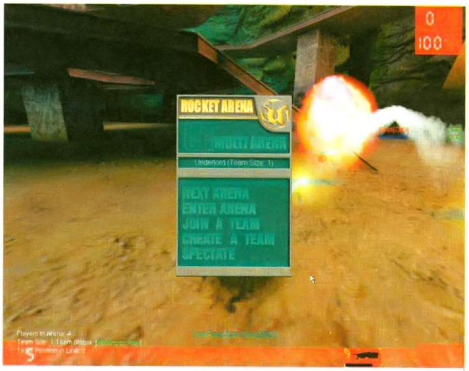
Unser Experte Andreas Butter informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

**Andreas Butter**
**alias MTW/Mr. PayDay**
**23 Jahre, Student in Hamburg**
**http://mtw.gametown.de**
**Fragen/Kritik/Feedback bitte an:**
**iat@usa.net**

*„Wer glaubt, der Film Matrix hätte die schönsten Special Effects, sollte einmal Excessive Overkill UT Deathmatch spielen ...“*

## Unreal Tournament Rocket Arena

Mit Spannung wird seit Monaten der actionlastige *Rocket Arena*-Mod (sprich *RA*) für *UT* erwartet. Das Team um Brandon „GreenMarine“ Reinhart (http://www.planetunreal.com/arena) konvertierte das in der gesamten *Quake*-Szene beliebte Spielprinzip für *Unreal Tournament*. In der Nacht zum 15. April 2000 war es dann so weit: *Rocket Arena* stand offiziell zum Herunterladen auf einschlägigen Webseiten bereit. Leider gab es zu diesem Zeitpunkt noch sehr viele Probleme und störende Fehler. Insgesamt drei Patches binnen weniger Tage änderten nur wenig und verdeutlichten überdies, dass *RA* leider viel zu früh veröffentlicht worden war. Das gefrustete *RA*-Team zog als Reaktion auf die vor allem in den Clan-Foren entstandene Kritik die öffentliche Bereitstellung zurück; *RA* soll nun zunächst intensive Beta-Testphasen durchlaufen, bevor endlich die finale Version veröffentlicht wird. Erst wenn die Programmierer selbst mit *RA* vollkommen zufrieden seien, werde *RA* wieder öffentlich bereitgestellt, so GreenMarine.




Der schlichte, aber übersichtliche Hauptbildschirm von Rocket Arena. An dem Design wird sich wohl nicht mehr viel ändern.

## RA-Regeln: Nur ein besseres Last Man Standing?

Trotz der Probleme hatten Tausende von Spielern *RA* schon heruntergeladen und gegeneinander gespielt. Auf den ersten Blick hat *RA* Ähnlichkeiten mit Last Man Standing (LMS), da die Spieler auch hier mit allen Waffen und Rüstung

**Außerdem**

/// Martin „Pfhoenix“ Actor hat eine Zielhilfe für *UT* entwickelt. Den **Aimtrainer** gibt es unter http://www.geocities.com/pfhoenix/aimtrainer.htm. /// Die **Strikeforce**-Betaversion wurde am 26.04.2000 veröffentlicht, allerdings war sie völlig fehlerhaft und wurde somit - wie *RA* - zurückgezogen. Infos unter http://www.planetunreal.com/strikeforce, eine Vorstellung gibt es in der nächsten PC Action. /// Eine Menge **Skins** können Sie unter http://www.utskins.com finden. /// Ein interessantes Tool ist der Server-Monitor names **UT-Watcher**. Er ist weitaus flexibler als der *UT*-Server-Browser. Sie finden ihn unter http://www.planetunreal.com/utwatcher. Besonders für Server-Administratoren ist er sinnvoll. /// Catapult Clowns hat einige neue Voice-Packs für *UT* entwickelt, siehe http://www.geocities.com/mapmania. /// Neben Titeln wie *Age of Empires 2* oder *The Sims* wurde *UT* als Spiel des Jahres nominiert. Infos unter http://www.interactive.org. Die Abstimmung findet am 11.Mai 2000 statt.




Diese Anmache bereut Karag sein ganzes Leben ... die 2 Sekunden, die er noch hat ...

starten. Es gibt keine Waffen, Munition oder Gegenstände zum Aufsammeln ... die typischen Duell-Taktiken, wenn zwei Spieler in einer Map gegeneinander antreten, bleiben so größtenteils außen vor. Was *Rocket Arena* neben dem schnellen, actionreichen Spielprinzip besonders hervorhebt, sind die genialen Levels, die von bekannten Leveldesignern wie Cliff Bleszinski, Warren Marshall oder Rich Eastwood designt wurden. 30 neue Levels, die jeweils auf einem Original-*UT*-Level basieren, bringen genügend Abwechslung in den Duell-Alltag.

Die *RA*-Regeln sind hingegen sehr einfach. Wie in den Varianten der id-Shooter besteht *Rocket Arena* aus zwei Spieletypen: Multi Arena mit kleinen und Clan Arena mit den teils sehr großen Arenen. Bei Multi Arena werden mehrere Runden entweder Eins-gegen-Eins oder Zwei-gegen-Zwei gespielt. Gewinner ist derjenige, der zwei Siege aus drei Spielen für sich verbuchen kann. Das Gewinner-Team verbleibt dann in der Arena und muss seinen Titel gegen nachrückende Teams verteidigen. Bei Clan Arena ist die Größe der Teams nicht begrenzt. Das Team, das zuerst alle Spieler verliert, verliert auch die Runde. Diese Variante ähnelt dem herkömmlichen Team Deathmatch.

## Auf der Cover-CD

**Neuer Assault-Level Siege**
Attraktive Assault Map von „webmaster" Martin (http://www.3dgamer.com)
**AS-Siege.zip**

**Neuer Domination-Level Forge**
Fantastische *Domination*-Map von Walrus
**DOM-Forge.zip**

**Neuer UT-Mod Excessive**
Mod von Mr. Pants, mutiert *UT* zum pyrotechnischen Overkill
**Excessive100.umod**

**Neue Assault-Map Asthenosphere**
*Assault*-Map vom Kult-Mapper Willhaven
**AS-Asthenosphere.zip**

## Eine neue Szene im Kommen: RA

Zwar ist die Bedienung etwas gewöhnungsbedürftig, doch alte *Rocket Arena*-Haudegen, die schon Erfahrungen mit diesem Mod haben, werden sich schnell zurechtfinden. Ohnehin ist zu erwarten, dass Fans der id-Reihe einen Blick auf *UT – Rocket Arena* werfen werden, denn der Spielspaß des Originals wird hier hundertprozentig wiedergegeben. Vor allem die Levels machen einen reifen Eindruck. Hunderte von Nachrichten auf den Clan-Boards und in Szene-Foren deuten weiterhin darauf hin, dass sich *UT-RA* (ähnlich wie der *Half-Life*-Mod *Counterstrike*) zu einer neuen und eigenen Szene entwickeln wird, die wir monatlich beobachten werden. *Rocket Arena* für *Unreal Tournament* werden Sie natürlich auf der Cover-CD finden, sobald es in einer finalen Version zum Download freigegeben ist.

## Unreal Liga Deutschland ULD

Die unglaubliche Zahl von 40 *UT*-Clans nimmt an der vom Unreal Clan Deutschland (http://ucd.utstation.de) initiierten Liga ULD teil (http://ucd.utstation.de/liga/ctf/index.php3). Diese Liga steht unter dem Motto „Von Spielern für Spieler" und beginnt mit der Qualifikationsrunde für ein Capture-the-Flag-Turnier. 20 Clans kämpfen in zwei Gruppen vom 7.5.2000 bis zum 28.5.2000 um den Einzug in die Hauptrunde. Abhängig von den Ergebnissen der Qualifikationsrunde wird es dann schließlich drei Ligen geben. Die Durchführung basiert vom Grundsatz her auf dem System der Fußball-Bundesliga. Bezüglich des Regelwerks einigten sich die Clans vor dem Start der Liga auf die üblichen Standards. Gespielt wird auf den eigenen beziehungsweise gemieteten Servern der Clans. Die Unterhaltung jeweils eines Clan-Servers kostet im Normalfall über 200 Mark im Monat. Bemerkenswert ist deshalb vor allem, dass die Clans sich gegenseitig mit dem „Partnerclan-Modell" unterstützen, so dass alle Teilnehmer und besonders die jüngeren Clans die Gelegenheit haben, auf einem Server zu spielen – mit einem objektiven Administrator. Je nach Erfolg der CTF Liga wird unmittelbar darauf auch eine Team-Deathmatch-Liga organisiert werden. Falls Sie Interesse haben sollten, in einem Clan oder gar in einer dieser Ligen mitzumischen, kontaktieren Sie die Clans, z. B. unter (http://ucd.utstation.de/top/top30.php3). Viele Clans suchen noch Mitglieder!

### Unterstützung durch UT-web.de

Da ich in der PC Action nur einen groben monatlichen Überblick über die Entwicklungen der *UT*-Szene zusammenstellen kann, empfiehlt sich ein Besuch auf der *UT*-Web-Newsseite. Es gibt dort täglich News und Berichte aus der *UT*-Szene. Neuigkeiten von den Clans sowie eine große Auswahl an Maps, Skins, Mods und mehr finden Sie dort ebenfalls. Die beiden Webmaster Tumb und Melsidore von UT-Web (http://www.ut-web.de) werden mich in Zukunft bei der Auswahl der Files für die Cover-CD beraten und unterstützen. Aufgrund der Flut an Modifikationen, Levels und Skins werden wir Ihnen so die qualitativ besten Erweiterungen für *UT* monatlich zusammenstellen und auf die Cover-CD packen. Falls Sie gar selber Maps entwickeln oder Skins gebastelt haben, die Sie veröffentlichen wollen, schicken Sie diese einfach an tumb@ut-web.de. Vielleicht erscheint Ihr Level schon wenig später auf der CD der PC Action!



Ein Shot aus einer actiongeladenen RA-Runde. Fantastische Duelle wie dieses machen RA mittlerweile sehr beliebt!



Spieler Cali und eine kugelspeiende Minigun beim virtuellen Casting für Terminator 3: WHO the f*** is Arnold S.?

# Ultima Online



Michael Werner ist seit dem Start von *Ultima Online* begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

**Michael Werner**
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

*„Ich finde es klasse, wie Ultima Online auch nach drei Jahren immer wieder neu faszinieren kann."*

## Bauboom in UO

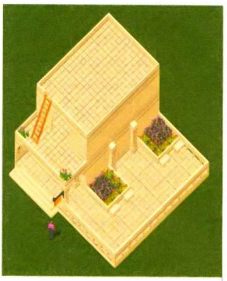
*UO: Renaissance*, die lang ersehnte Landerweiterung, ist endlich veröffentlicht worden und damit können sich viele Bewohner Britannias den Traum von den eigenen vier Wänden erfüllen – vorausgesetzt, sie haben das nötige Kleingeld für den Kauf eines Domizils. Ein Castle schlägt da mit einer Million Goldstücken zu Buche, dafür hat man dann wahrlich eine geräumige Bleibe. Natürlich werden große Gebäude meistens von Gilden oder Freunden gemeinsam gekauft. Damit aber genügend Platz für alle vorhanden ist, hat Origin ein Limit von einem Haus pro Account eingeführt. Originhat für die neue Landmasse, genau festgelegt, in welcher Reihenfolge in den ersten Tagen welche Gebäude platziert werden dürfen. So erhalten Gilden und Spieler mit den finanziellen Mitteln auch wirklich die Chance, ein standesgemäßes Gebäude für die eigenen Ansprüche zu errichten. Zuerst können nur Castles platziert werden, weil diese eben den meisten Platz brauchen, danach folgen dann mit ein bis zwei Tagen Abstand Stone Keeps, Tower, größere Häuser und zum Schluss die kleinen Häuser.



Castle – für Gilden oder Superreiche. Da ist Platz für allerlei Hab und Gut.

## My Home is my Castle

Damit nicht alle Neubausiedlungen identisch aussehen, hat Origin auch gleich neue Haustypen mit in das Spiel gebracht und bei der Gestaltung dieser Häuser sehr viel Liebe zum Detail bewiesen. Sieben komplett neue Hausdesigns werden mit *UO: Renaissance* veröffentlicht und heben die Anzahl der verfügbaren Gebäude damit auf zwanzig unterschiedliche Varianten. Vom einfachen Holzhaus für etwa 44.000 Goldstücke über eine prächtige Marmorvilla (ca. 190.000 Goldstücke) bis hin zu einer imposanten Steinburg für etwas mehr als eine Million Goldstücke kann man nun wählen. Die neuen Designs kamen bei den Spielern sehr gut an und sind wieder ein Grund mehr, sich in die gefährlichen Dungeons zu wagen oder sich als Schmied, Schneider, Magier usw. das nötige Kleingeld dafür zu verdienen. *UO: Renaissance* hat dem Entwicklerteam eine Menge abverlangt. Die Veröffentlichung war von Origin auch mehrfach verschoben worden, um eine wirklich tolle Erweiterung zu gewährleisten. Bereits angekündigte Features wie das Good/Evil-System, das Faction-System und das Party-System werden nunmehr erst in den nächsten Updates den ohnehin schon hohen Spielspaß noch weiter steigern.



Large Marble Patio House – wer würde diese mehrstöckige „Villa" nicht gern sein Eigen nennen?



Artwork oder Ingame-Screenshot? Diese Grafik von Ultima Online 2 wurde jedenfalls auf der WinHEC in New Orleans während einer GeForce2-Präsentation vorgestellt!

# EverQuest



Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter *EverQuest*-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

**Ricardo F. Luque**
**aka. Iceholder (Solusek Ro)**
**25 Jahre, Webdesigner**
**http://www.prodes.org/iceholder**

*„Nach Monaten des Wartens ist die Erweiterung endlich da. Zwei Dutzend neue Zonen und Hunderte neuer Gegenstände warten darauf, erobert zu werden."*

Bei der Gestaltung der Landschaft hat sich Verant sichtlich Mühe gegeben.

## Verspätete Lieferung

Falls Sie zu den bedauernswerten Spielern gehören, die das Kunark-Upgrade erst nach dem 24.4. erhalten haben, obwohl Sie es vor dem 19.4. bestellten, sollten Sie die verspätete Lieferung unbedingt reklamieren. Als Entschädigung erstattet ihnen Verant die Lieferkosten und spendiert zudem noch einen Freimonat (insgesamt rund 35 $)! Schreiben Sie dazu einfach eine E-Mail an „kunarkrefund@verant.com" mit dem Betreff „Kunark Refund" und geben Sie ihren Station-Namen, Namen und Adresse des Rechnungsempfängers sowie den Tag an, an dem Sie Kunark geordert haben. Verant schreibt Ihnen dann den Betrag über Ihre Kreditkarte gut.

## Ruins of Kunark

Die neue Rasse Iksar hatte früher ein riesiges Reich, das sog. „Combine Empire", das sich über den kompletten Kontinent von Kunark erstreckte. Der Krieg gegen den Ring der Schuppen führte jedoch dazu, dass die Iksar fast vollständig vernichtet wurden und nur mit Mühe ihre Hauptstadt Cabilis halten konnten. Erst nach Jahren des Wiederaufbaus versuchen die Iksar nun erneut, Gebiete um ihre Stadt unter ihre Herrschaft zu bringen und müssen sich dabei auch gegen die guten Rassen durchsetzen. Dabei helfen ihnen einige natürliche Begabungen: Die Iksar generieren schneller Hitpoints, haben von Natur aus eine höhere Rüstungsklasse und können in der Nacht sehr gut sehen. Dafür ist ihre Rasse überall verhasst, Wachen der anderen Völker werden einen Iksar sofort angreifen. Außerdem dürfen sie keine Plattenpanzer tragen, weil ihre Echsenhaut Luftkontakt zur Regulierung der Körpertemperatur braucht. Um Kunark einen Besuch abzustatten, können Sie entweder mit dem Schiff fahren oder Sie lassen sich von einem freundlichen Wizard oder Druiden dorthin teleportieren. Dort angekommen kann man sich sofort auf Entdeckungstour begeben. Die neuen Zonen bieten für alle Erfahrungsstufen eine Herausforderung, bis hin zu Level 60. Da die Erweiterung die Welt von *EverQuest* um 30% vergrößert hat, wird sich das Problem der Überfüllung für einige Zeit entschärfen. Währenddessen bastelt Verant schon an zwei neuen Zonen: „The Hole" und „The Warrens". Diese sollen Ende Mai erscheinen und jedem kostenlos als optionaler Download zur Verfügung stehen. Ein idealer Zeitpunkt, um sich *EverQuest* zuzulegen, vor allem weil erst vor kurzem vier neue Server ans Netz gegangen sind. Zudem ist nun ein Vertriebsabkommen zwischen Verant und Ubi Soft unter Dach und Fach. Neueinsteiger brauchen also nicht mehr auf die teuren Grauimporte zurückgreifen, sondern können das Spiel gleich inklusive *Kunark* für ca. DM 90,- im Handel erwerben.



Drei frisch geschlüpfte Iksar haben im „Field of Bones" eine Gruppe gebildet und gehen gemeinsam gegen die Monster vor.



Mit dem Floß geht es vom Steg in Oasis nach Kunark.

## Links

| Link | Art | Inhalt |
|---|---|---|
| http://www.everquest.com | Offizielle Homepage | Homepage von *EverQuest* |
| http://eq.mystics.de | Informationsseite | Die deutsche *EverQuest*-Seite |
| http://everquest.allakhazam.com/ | Informationsseite | Exzellente Informationsseite |
| http://www.eqmaps.com | Informationsseite | Karten und Infos rund um Norrath |
| http://eq.castersrealm.com/ | Informationsseite | Exzellente Nachrichten- und Info-Seite |

# 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 stellen wir einige neue Freeware-Zusätze für die beiden Flugsimulationen FS2000 und Fly! vor."*

## Halb und Halb: MV-22 Osprey

Durch den tragischen Absturz, bei dem in Arizona 19 US-Soldaten ums Leben kamen, ist eines der ungewöhnlichsten Flugmodelle der amerikanischen Streitkräfte Anfang April in die Schlagzeilen geraten. Die Bell Boeing V-22 Osprey (Fischadler) ist das erste einsatztaugliche Verwandlungsflugzeug der Welt (Erstflug des Prototyps März 1989), das die Fähigkeiten eines Hubschraubers mit den Vorteilen eines Turboprop-Flugzeuges verbindet. Zwei um bis zu 90 Grad schwenkbare Wellenturbinen mit über 6000 PS an den beiden Flügelspitzen treiben je einen mächtigen Dreiblattpropeller mit 11,58 Meter Durchmesser an. Je nach Stellung der Turbinengondeln verhält sich der Osprey wie ein Hubschrauber oder wie ein Flugzeug. Alle amerikanischen Teilstreitkräfte – Army, Navy, Air Force und Marines – wollen den Osprey anderem als Transporter und Rettungsflugzeug einsetzen.

Den Osprey in der Marines-Version (MV-22) hat Shlomo „Slo Mo" Hakim als faszinierendes Freeware-Add-On für Microsofts *Flight Simulator 2000* und *Combat Flight Simulator* umgesetzt. Über die Klappensteuerungstasten F5 bis F8 lassen sich die Turbinengondeln um bis zu 90 Grad drehen. Die Flügel sind mit Flaperons ausgestattet und das Bugrad lässt sich lenken. Sehr schön gelungen ist auch der Blick in das virtuelle Cockpit mit den beiden Piloten durch die transparente Verglasung. Beim Ausfahren des Fahrwerkes dreht der Kopilot seinen Kopf und schaut seitlich aus dem Fenster. Eigene Soundfiles sorgen für authentisches Osprey-Feeling. Das Flugmodell als Mischung aus Helikopter und Flugzeug ist eine echte Herausforderung, besonders in den Übergangsphasen von vertikalen Flug zum Vorwärtsflug und umgekehrt. Die richtige Trimmung und gefühlvolles Joystickhandling sind unerlässlich für einen erfolgreichen Flug mit dem „Fischadler".

### Illegal: Falcon-4.0-Quellcode im Internet

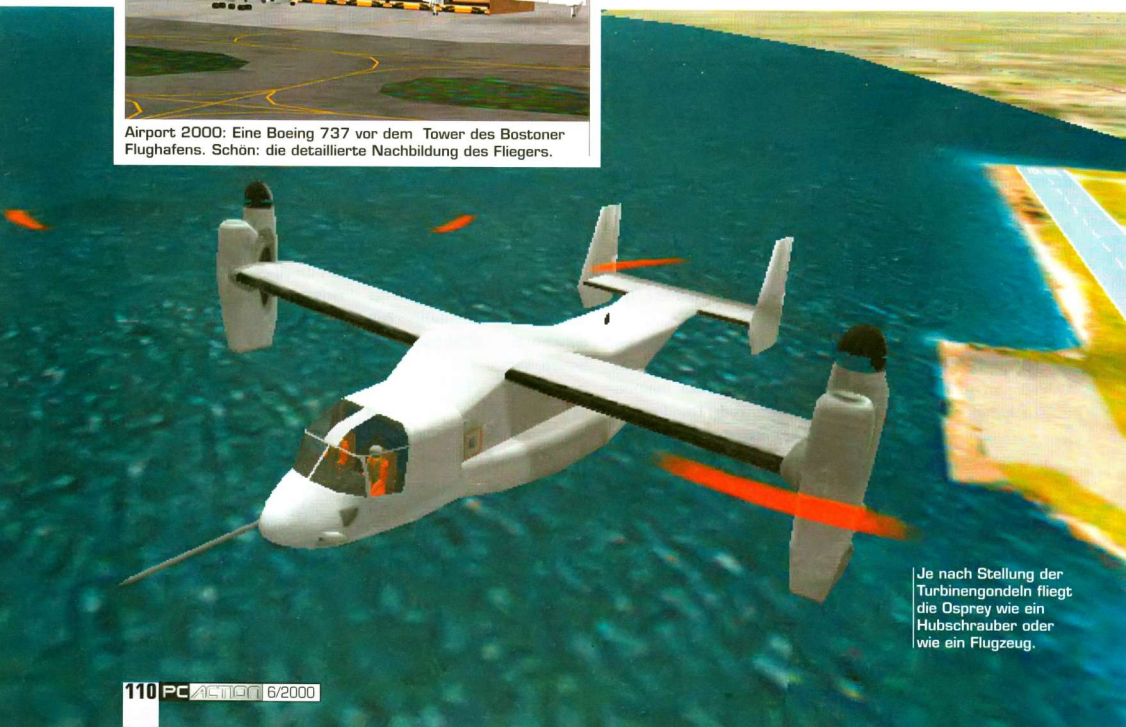
Für erhebliche Aufregung in der großen Fangemeinde der Referenz-Kampfflugzeugsimulation *Falcon 4.0* von Microprose/Hasbro sorgte die Nachricht, dass der Quellcode der Simulation unberechtigterweise auf verschiedenen Seiten im Internet zum Download aufgetaucht sei. In den großen Foren wurden hoffnungsfroh die Chancen auf zukünftige Add-Ons aus der Freeware-Szene diskutiert. In einer offiziellen Stellungnahme machten die Entwickler jedoch unmissverständlich ihre exklusiven Rechte am Code deutlich und warnten vor unberechtigter Nutzung des geistigen Eigentums des Unternehmens.




Airport 2000: Eine Boeing 737 vor dem Tower des Bostoner Flughafens. Schön: die detaillierte Nachbildung des Fliegers.

## Airport 2000 Vol.2

Mit dem ersten Teil ihrer Szenerie-Reihe *Airport 2000* gelang den Add-On-Entwicklern



Je nach Stellung der Turbinengondeln fliegt die Osprey wie ein Hubschrauber oder wie ein Flugzeug.

von Wilco aus dem belgischen Drogenbos ein echter Überraschungserfolg. Nun ist der zweite Teil – *Airport 2000 Vol. 2* – für ca. 80 Mark im Handel erhältlich. Im Paket enthalten sind diesmal die detaillierten Nachbildungen der sieben Flughäfen London-Heathrow, Barcelona, Nizza, Amsterdam-Schiphol, Boston-Logan, Miami-International und Chicago-O'Hare. Dazu gibt es neun neue Flugzeuge: Boeing 767 der British Airways und von DHL, Boeing 737-300/400/500 von KLM, Virgin Express und US Air, den Airbus 320 von Northwest, die MD-83 in der Wilco-Publishing-Bemalung, die Air UK RJ85 sowie das Turboprop-Muster King Air 350. Die Flugzeuge kommen mit teilweise sehr aufwendig gestalteten Panels. Die Komplexität der Flughafen-Szenerie mit den Abfertigungsgebäuden und Hangars, originalgetreuen Taxiways und deren Beschilderung ist beeindruckend. Alle Gebäude sind mit originalgetreuen Texturen versehen. Wie schon in der ersten Version ist teilweise auch das Innere der Passagierterminals mit Geschäften und Abfertigungsschaltern ausgestattet. Gesonderte Nachttexturen sorgen auch bei Dunkelheit für die passende Atmosphäre. Autos, Busse sowie statische oder computergesteuerte Flugzeuge in den Farben von regionalen Airlines sorgen für Leben auf den großen Airports.

## Auf der Cover-CD

**MATS-Constellation (FS98 / FS2000)**
Flugzeug und Panel sowie neue Connie-Sounds für den FS98 und 2000.
L749MATS.exe
consound.exe

**MV-22 Osprey (FS98 / FS2000)**
Die Osprey als Add-On-Flugzeug.
v22-fs2k.exe

**Destination Frankfurt (Fly!)**
Der Frankfurter Flughafen mit allen Gebäuden und Details.
desfra2.exe

## Lockheed Constellation – Königin des Himmels

Ein Mitflug in einer Lockheed Constellation Modell C121A des Connie Flying Clubs hat Bernd Drefahl (www.drefahl.de) dazu inspiriert, diese elegante Maschine für den *Flight Simulator* von Microsoft nachzubauen. Die Maschine mit der Kennung N494TW in der Bemalung des Military Air Transport Service (MATS) ist die derzeit einzige fliegende Maschine dieses Typs. Die im Jahr 1948 gebaute Maschine wurde gleich nach ihrer Fertigstellung für die Berlin-Luftbrücke eingesetzt und feiert 1998 ihr 50-jähriges Jubiläum. Das Flugzeug wurde Anfang der 90er-Jahre restauriert und in flugfähigen Zustand versetzt und war anfangs nur in den USA zu bewundern. Im Sommer 1998 kam die MATS-Connie erstmals im Rahmen einer zweimonatigen Europa-Tour auch nach Deutschland. Neben Flugvorführungen an zahlreichen Flugschauen konnten auch Passagiere in der „Connie" mitfliegen. Bernd Drefahl hatte bei solch einem Mitflug die Gelegenheit, viele Fotos und Videoaufzeichnungen zu machen, die als Grundlage für sein Simulationsmodell dienten. Die Flugeigenschaften hat er bestmöglich dem Original nachempfunden, indem er die Eigenschaften des Modells sorgfältig mit den vorhandenen Videoaufnahmen verglich. Das Erscheinungsbild wurde durch die Übertragung von Fotos des Originalflugzeugs auf das 3D-Modell erreicht, und auch der Klang der vier Motoren wurde von den Videoaufnahmen übernommen.
Das Instrumentenbrett wurde unter Verwendung von Fotos gestaltet. Das Modell ist mit vielen animierten Teilen wie Seiten-, Quer- und Höhenruder, Landeklappen sowie Fahrwerk ausgestattet. Die vier Sternmotoren können einzeln und unabhängig voneinander bedient werden. Bernd Drefahls MATS-Connie kann sowohl im *FS98* wie im *FS2000* verwendet werden. Die Sound-Files für die Connie sind in einer gesonderten Zip-Datei untergebracht. Neben den Dateien auf der CoverCD finden Sie weitere Informationen zur MATS-Connie wie Geschichte und Spezifikationen des Flugzeugs auf der Connie-Homepage: http://www.connie.com/





**Auf der Cover-CD: Die Constellation galt in der Mitte des letzten Jahrhunderts als Königin der Lüfte. Das Panel für die MATS-Connie wurde auf der Grundlage eines Fotos erstellt – prima!**

## Destination Frankfurt Version 2

Das Szenerie-Add-On *Destination Frankfurt* (auf der Cover-CD) in der Version 2 von Simeon Schürer ergänzt die Default-Szenerie des Frankfurter Rhein-Main-Flughafens von Terminal Realitys *Fly!* mit detaillierten 3D-Objekten wie Gebäuden, Fahrzeugen, statischen Flugzeugen oder Bäumen am Rande der Startbahn 18 West. Die Terminalgebäude und viele der Fluggastbrücken erscheinen nun in der Simulation so, wie es der Realität entspricht. Im Hintergrund des riesigen Flughafenkomplexes ragt nun auch die charakteristische Skyline von „Mainhattan" mit ihren Banken-Wolkenkratzern und dem Messeturm auf. Die Szenerie kann in drei verschiedenen Detail-Levels dargestellt werden, um die Szenerie der Rechnerleistung anzupassen.



**Liebe zum Detail: Sowohl das Flughafengebäude als auch die bekannte „Mainhattaner" Skyline des Frankfurter Flughafens wurden für das Fly!-Szenario sehr exakt nachgebildet.**

# Need for Speed



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem Laufenden.

**Patrick „Kiviov" Richters**
18 Jahre, Schüler aus Bütersloh
http://www.nd4spd.de

*„Trotz aller Unkenrufe und obwohl es immer noch nicht das perfekte Rennspiel ist, macht mir Need for Speed Porsche höllischen Spaß. Schade nur, dass es den Verfolgungsmodus nicht mehr gibt."*



**Auf unserer Cover-CD finden Sie das erste Add-On-Auto von EA für Need for Speed Porsche: den Porsche GT2. Wäre der riesige Heckspoiler nicht, ließe er sich kaum vom Serien-911er unterscheiden.**



## Umfragen zu NFS Porsche

Electronic Arts als Entwickler von *Need for Speed* scheint momentan in der Gunst der *NFS*-Fans gesunken zu sein. Weder bei *NFS 3* noch bei *NFS 4* gingen die Meinungen so weit auseinander, wie dies bei *Porsche* der Fall ist. Schenkt man unserer Umfrage auf nd4spd.de Glauben, ergibt sich folgendes Bild: Immerhin 35,4% der Befragten tendieren in ihrer Meinung zu der Aussage „Genial". Weitere 13,3% lassen sich zumindest noch auf ein „Gut" beziehungsweise „Sehr Gut" ein, während eine Mehrheit von 37,2% die Ansicht vertritt, das Spiel sei „grottenschlecht". 4,4% vertreten die Auffassung, dass *Porsche* ein durchschnittliches Produkt ist.




Auch NFS-4-Fans lassen wir nicht im Stich: Dieser von Gemballa getunte Porsche 996 parkt für Sie auf der Cover-CD.

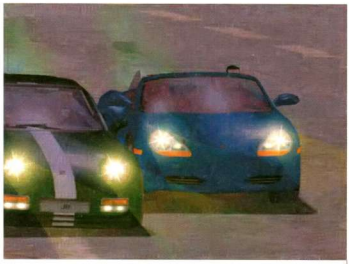
In Anbetracht der hohen Erwartungen ein mäßiges Ergebnis. Als ein Grund wird genannt, dass es vor allem in der Anfangsphase des Spiels an Spielspaß mangelt. Einen 1600er Porsche 356 Super mit nur 75 Pferdestärken können viele nicht mit dem für *Need for Speed* typischen Geschwindigkeitsrausch in Einklang bringen. Mit *Porsche* generell konnten sich nur rund 45% vollständig anfreunden. Auf Unverständnis stieß des Weiteren auch die Entscheidung seitens EA, den „Verfolgungsmodus" nicht mehr in das Spiel zu integrieren. Gerade dieser Modus hatte seinerzeit die *NFS*-Reihe wieder in Schwung gebracht. Immerhin gibt es mit dem Evolution- und dem Testfahrer-Modus zwei interessante neue Komponenten. Wenn auch Sie sich an der noch laufenden Umfrage beteiligen möchten, statten Sie dem Punkt „Umfragen" auf http://www.nd4spd.de einen Besuch ab.

## Surftipps für NFS Porsche

Die noch vor zwei Jahren spärliche deutsche *NFS*-Internetszene erlebt seit dem Release von *Porsche* einen Boom.



Klassisch: Der Porsche 911 Turbo von 1978 ähnelt den folgenden „11er"-Baureihen.



Haube an Haube: In NFS Porsche kommt es auf jeden Zentimeter an.

Grund genug, Ihnen mal wieder ein paar Surftipps zu geben. Seit *NFS 4* ein heißer Tipp ist das NFS Center unter http://www.needforspeed5.de. Neben Standard-Rubriken wie zum Beispiel „Cheats" sind vor allem der vom EA-Service unabhängige Supportbereich oder auch der Chat einen Besuch wert. Ordnung in das Wirrwarr an Add-On-Autos bringt die ausführliche Datenbank des NFS Centers. Das ebenfalls attraktive Angebot der NFS-Zone unter http://www.nfs-zone.de glänzt mit einem Onlineligasystem. Kleiner Tipp: Sehen Sie sich in der Rubrik „Flash Movies" die „Filme" über den bösen Imperator Kivlov und die gegen ihn kämpfende Rebellion an. Ein Boxenstopp lohnt sich auch bei der NFS-Street (http://www.rolands-nfs-street.de): Dort gibt es unter anderem die erste Add-On-Rennstrecke für *Porsche*. Dank Webmaster Roland Lessau finden Sie diese und einige Goodies dieser Seite auch auf unserer Cover-CD.

## Auf der Cover-CD

**Porsche 993 GT 2 (NFS Porsche)**
Mit dem Porsche GT2 von EA bekommen Sie eine wichtige Ergänzung für Ihre Porsche-Sammlung.
gt2.exe

**Porsche 996 Gemballa Biturbo (NFS 4)**
Falls Sie noch bei *NFS 4* unterwegs sind, bekommen Sie mit dem Porsche 996 Gemballa Biturbo von Felix Kühn einen Vorgeschmack auf den Nachfolger.
pgem.exe

**Autobahn (NFS Porsche)**
Endlich auch auf der Strecke Autobahn freie Sicht: neuer Himmel, kein Dauerregen mehr, kein störender Nebel.
Autobahn.exe

**Cheat (NFS Porsche)**
Nun können Sie auf alle Bonus-Wagen aus *NFS Porsche* zurückgreifen.
Cheat.exe

**EA-Graphics-Editor V 0.8.4 (NFS 5)**
Gestalten Sie sich die Strecken in *NFS 5* nach Ihren eigenen Wünschen! Der Editor funktioniert übrigens auch mit anderen EA-Spielen wie *NBA Live*, *NHL* oder *FIFA*.
trackedit.exe

## Will EA unautorisierte Add-On-Autos verhindern?

Keine Frage: Seit *NFS 2* haben gerade die von Fans privat erstellten Add-On-Wagen wesentlich zum Erfolg der Serie beigetragen. Viele digitalisierten bisher ihre Traumautos und stellten sie für jeden zugänglich kostenlos ins Internet. Selbst Electronic Arts gestand diesen Autos ihren Spielspaß verlängernden Wert zu. Einen solchen Wagen in *NFS* einzubinden, ist zwar ein Eingriff in den rechtlich geschützten Programmcode des Spiels, wurde aber von EA wohlwollend geduldet. Ein Interview, das NFS 4 Country (http://nfs4country.btwracing.com) mit einem der führenden freien Wagendesigner Jesper Juul-Mortensen geführt hat, lässt die Zukunft etwas düsterer erscheinen. Laut Jesper sei es bei *NFS Porsche* zwar relativ leicht gewesen, EAs neue Auto-Kompressions-Methoden zu entschlüsseln. Es gäbe jedoch noch einige Probleme, die Texturen in dem bis dato unbekannten „CRP"-Format zu ersetzen. Besonders kritisch sieht Jesper den Schritt EAs, die maximale Wagenzahl auf eine Anzahl von 80 zu beschränken. Dies mache es schwierig, dem Spiel neue Wagen hinzuzufügen, ohne dabei auf bereits vorhandene verzichten zu müssen, da diese 80 Wagen schon in der Verkaufsversion beinahe komplett vorhanden sind.

## Krach bei Motor City?

Der Termin für den Online-Ableger von *Need for Speed* stand bislang auf September, doch nun scheint es sich weiter zu verzögern. Wie Nfscheats (http://www.nfscheats.com) meldete, haben mehrere tragende Mitarbeiter der für *MC* zuständigen EA-Niederlassung in Seattle gekündigt.

## Need For Speed 6 kommt

Unlängst ließ EA verlauten, dass bereits über ein *NFS 6* nachgedacht wird. Als Titel ist *Hot Pursuit 2* im Gespräch – in Analogie zu *Need for Speed 3: Hot Pursuit*. Der in *Porsche* leider fehlende Verfolgungsmodus wird damit wohl seine Wiedergeburt erleben. Ersten Gerüchten zufolge handelt es sich bei dem sechsten Teil der Serie um die kompromisslose Fortsetzung der in *NFS 1* so geschätzten Tugend des simplen Rasens, ergänzt durch wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei. Alles in allem eine sehr viel versprechende Aussicht, besonders weil das betagte *NFS 1* von einigen Fans noch immer als das beste Erzeugnis der Serie angesehen wird.

## Screenshot des Monats

**Jan Sievers** aus Behlendorf komplettiert das diesen Monat ganz im Zeichen der Marke Porsche stehende Spielerforum mit einem Screenshot, der jedem Porsche-Fahrer die Tränen in die Augen treiben muss: ein Porsche 911 als Wrack nach einem Überschlag. Damit gewinnt er natürlich einen Bullfrog-Pack. Herzlichen Glückwunsch! Neugierig auf den Bullfrog-Pack? Wenn ja, nehmen Sie doch auch an unserem „Screenshot des Monats"-Wettbewerb teil? Sie haben die Chance, jeden Monat eines dieser begehrten Objekte zu gewinnen. Schicken Sie lediglich einen von Ihnen gemachten Screenshot aus *Need for Speed* an kivlov@uni.de! Adresse nicht vergessen!




Diesen Überschlag dürfte der Porsche 911 von Jan Sievers wohl nicht ganz unbeschadet überstanden haben.

# NHL 2000



Matthias Mentschel sorgt dafür, dass Ihnen *NHL 2000* noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

**Matthias Mentschel**
19 Jahre, Schüler
http://www.gml2000.de

*„Da wir im COM-Team der GML unser Bestes geben, um den Spielern den Ligabetrieb so schön wie möglich zu machen, stimmt es mich immer etwas säuerlich, wenn manche versuchen, mit unsportlichen Aktionen den anderen Mitspielern den Spaß am Spiel zu nehmen."*

## Taktik-Training 3

Unter- bzw. Überzahlsituationen sind oft spielentscheidend – sowohl in der Realität als auch bei *NHL 2000*. Daher beschäftigen wir uns im dritten und letzten Teil unserer Taktik-Reihe mit den so genannten Special Teams – den Formationen, die der Trainer in einem solchen Fall aufs Eis beordert.



Die Engländer (weiße Trikots) haben die „Schießen"-Formation eingenommen. Die Deutschen setzen die „Enge Box" dagegen.

## Überzahl

Die einzige effektive Einstellung, die *NHL 2000* für die Überzahl bietet, ist „Schießen". Alle anderen Powerplay-Strategien sind viel zu kompliziert. Und gerade in den sehr kurzen Powerplays (die zwei Minuten werden an die Spielzeit angeglichen!) kommt man gar nicht dazu, diese umzusetzen. „Schießen" liegt ein recht einfaches Konzept zugrunde. Zwei Stürmer stellen sich links und rechts vom Tor auf, um Abpraller und Abfälscher verwandeln zu können, während der Rest der Formation darum bemüht ist, möglichst viele Schüsse abzufeuern. Die Vorteile dieser Einstellung sind das einfache Konzept und die sehr hohe Erfolgsquote – sofern man die etwas komplizierten Abfälscher beherrscht (vgl. PCA 2/2000).

## Kontergefahr

Die Nachteile sind vielleicht nicht so leicht erkennbar.

### Auf der Cover-CD

**Grafik-Utility**
Diese Datei benötigen Sie für die Installation neuer Grafiken.
gfxpak047.zip

**Original-Trikots**
Für elf Nationalmannschaften.
Nationaltrikots.zip

**DEB-Roster**
Die richtigen Namen für das deutsche Team
Deutschland-Namen.zip




Rob Blake wird sich wegen eines Crosschecks wohl die nächsten zwei Minuten von draußen anschauen müssen.

## Waldfee go home!

Die Jungs von DEB-Auswahltrainer Hans Zach haben es geschafft! Nach 17 Monaten Zweitklassigkeit sind sie endlich wieder in der höchsten Spielklasse des internationalen Eishockeys zu finden. In *NHL 2000* bleiben die Nationalteams aber weiterhin ein Stiefkind – Fantasie-Trikots und lächerliche Namen sorgen dafür, dass das Spiel mit den Nationalteams nicht halb so viel Spaß macht wie mit den NHL-Clubs. Wir schaffen Abhilfe! Auf der CD finden Sie die „richtigen" Trikots vieler Nationen. Auch dürfen Sie endlich Mark Tino Boos samt Kumpanen für Deutschland übers Eis scheuchen. Nie wieder Waldfee!



**Duelle zwischen Deutschland und Kanada werden wir in Kürze auch wieder in der Realität erleben dürfen.**

Dadurch, dass die beiden Stürmer sehr tief in der Angriffszone stehen, muss ein Verteidiger die Position des Außenstürmers übernehmen. Der alleine an der blauen Linie verbleibende Verteidiger übernimmt die Aufgabe des Spielmachers und kommt damit in den zweifelhaften Genuss, die Scheibe oft zu bekommen. Das ist nicht weiter schlimm, solange er ständig eine freie Anspielstation hat, an die er den Puck direkt weitergeben kann. Wenn er ihn allerdings halten muss, ist er ein gefundenes Fressen für den gegnerischen Vorchecker, der ihm die Scheibe nur abnehmen muss, um einen Konter zu fahren. Daher ist bei dieser Strategie vor allem eines zu beachten: Den Puck immer in Bewegung halten!

## Unterzahl

Genau wie in Überzahl ist die Auswahl der brauchbaren Taktiken für das Unterzahlspiel beschränkt. Hier gibt es zwei Formationen, die sich in der Praxis als tauglich erwiesen haben. Erstere ist die so genannte „Diamant"-Taktik, bei der die Spieler eine Raute im Verteidigungsdrittel bilden. Ein Spieler steht direkt vor dem eigenen Tor, um eventuelle Schüsse/Pässe zu blocken. Zwei Spieler decken die Außenbahnen ab, um die Flügelspieler aus dem Spiel zu nehmen, und ein Stürmer attackiert die Verteidiger des Gegners an der blauen Linie. Nachteilig wirkt sich das Fehlen des zweiten Verteidigers vor dem Tor aus, was dem zweiten Stürmer oftmals zu viel Raum gibt. Dieses Problem ist aber im Vergleich zum großen Vorteil, einen Vorchecker an der blauen Linie zu haben, als gering anzusehen. Denn die Stürmer tauchen nur dann zu zweit vor dem Tor auf, wenn der Angreifer die „Schießen"-Strategie praktiziert, die man durch den offensiv ausgerichteten Spieler hervorragend stören kann. Die aus den Aktionen des Vorcheckers resultierenden Konter führen meistens zu einem Unterzahltor.



**Dank „Diamant"-Taktik fahren wir einen schulbuchmäßigen Konter!**

## Weniger Risiko

Die defensive Variante in Unterzahl ist die „Enge Box". Hier gruppieren sich die vier verbliebenen Spieler zu einem kleinen Quadrat vor dem eigenen Tor. So machen sie es dem Angreifer extrem schwer, einen Spieler in günstiger Position anzuspielen. Pässe durch diesen Pulk sind fast unmöglich. Das einzige Risiko ist die Gefahr, sich einen Abfälscher einzufangen. Da aber die meisten Spieler diese Variante der Torerzielung mehr schlecht als recht beherrschen, ist dieses Problem meist zu vernachlässigen. Die „Enge Box" ist alles in allem eine sehr solide Formation. Auf Unterzahltore dürfen Sie aber nicht hoffen!

## Neues aus der GML

**Rauxel Superstar**

Im Finale der ISDN-Gruppe in der Saison 2000A kam es wie bei den vorangegangenen beiden Saisons zum Duell zwischen Rauxel und Monheim. Wie im letzten Jahr behielten auch diesmal die Rauxel Devils aus dem Ruhrpott die Nase vorn. In vier Spielen besiegten sie die verletzungsgeschwächten Monheim Avalanche (Handgelenk gebrochen und trotzdem gespielt!) und holten sich zum zweiten Mal in Folge den Titel als beste Mannschaft der GML.




**Fast an der Tagesordnung: Wieder einmal dürfen die Spieler der Rauxel Devils sich über ein Tor freuen.**

**Hainburg gut drauf**

Im April startete die GML mit der Saison 2000B durch. In der ersten ISDN-Liga gab es noch keine großen Überraschungen. Lediglich die Hainburg Sabres, die erst durch die Relegation in die erste Liga kamen, brillieren. Mit beeindruckenden neun Siegen aus elf Spielen mischten sie die Gruppe 2 bisher gewaltig auf.

**Sprungbrett GQL**

In der GQL, der zweiten Liga, spielen auch diese Saison wieder einige neue Teams wie die Bochum Rangers oder die Mitterfeld Capitals. Ob sie Chancen auf den Direktaufstieg (Plätze 1-4) haben, steht in den Sternen, denn an der Spitze tummeln sich im Moment die „alten Hasen" der GQL. Die Harsefeld Redwings führen die Tabelle punktgleich mit den Karlsruhe Lightning an – dicht gefolgt von den Oldenburg Islanders mit ihrem Coach „SuperWolly", den nach einer Saison Pause das Fieber *NHL 2000* wieder gepackt hat.



**Die Islanders aus Oldenburg (hier in weißen Trikots beim Bully) sind nach einer Saison Pause immer noch in Topform!**

# GTa 2



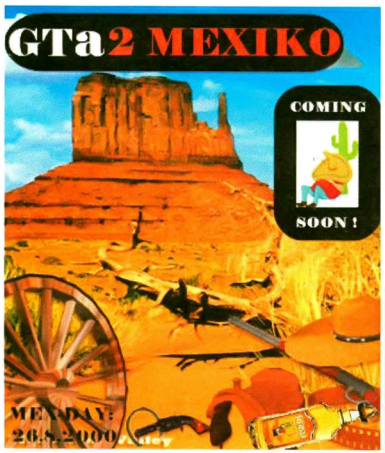
Gleb Tritus versorgt Sie mit seinem Team von GTAZone.de mit Wissenswertem rund um *GTa 2* & Co. Respect is everything!

**Gleb Tritus,**
15 Jahre, Schüler aus Frechen
http://www.gtazone.de
gleb@gamez.de

*„Die von GTa2-Spielern erstellten Karten helfen mir, die Wartezeit bis zum ersten GTa2-Add-On zu überbrücken."*

## Nachtrag zum Gratis-GTA

In Ausgabe 4/2000 haben wir Ihnen davon berichtet, dass die Webseite Freeloader.com plante, *GTA* samt Add-On *London 1969* kostenlos zum Download anzubieten. Mittlerweile ging der Dienst tatsächlich in die langersehnte Betaphase. Wenn Sie die Strapazen der englischsprachigen Anmeldung auf sich nehmen, erwartet Sie dort unter anderem *GTA*. Die Variante unterstützt im Gegensatz zu der deutschen Verkaufsversion keine 3D-Karten. Einen Haken hat die Sache jedoch: Seit dem 1. Mai müssen für jeden Download so genannte „Credits" gezahlt werden, die man durch die Teilnahme an Umfragen oder Werbeaktionen „verdienen" kann. Ob dieses System Anklang findet, wird sich noch zeigen.




**Augen links: Ist das etwa das kommende Add-On zu GTa 2? Nein, das war nur ein Aprilscherz von GTAZone.de, auf den selbst NBC-GIGA hereingefallen ist.**

## Gewinnspiel: Der große Knall

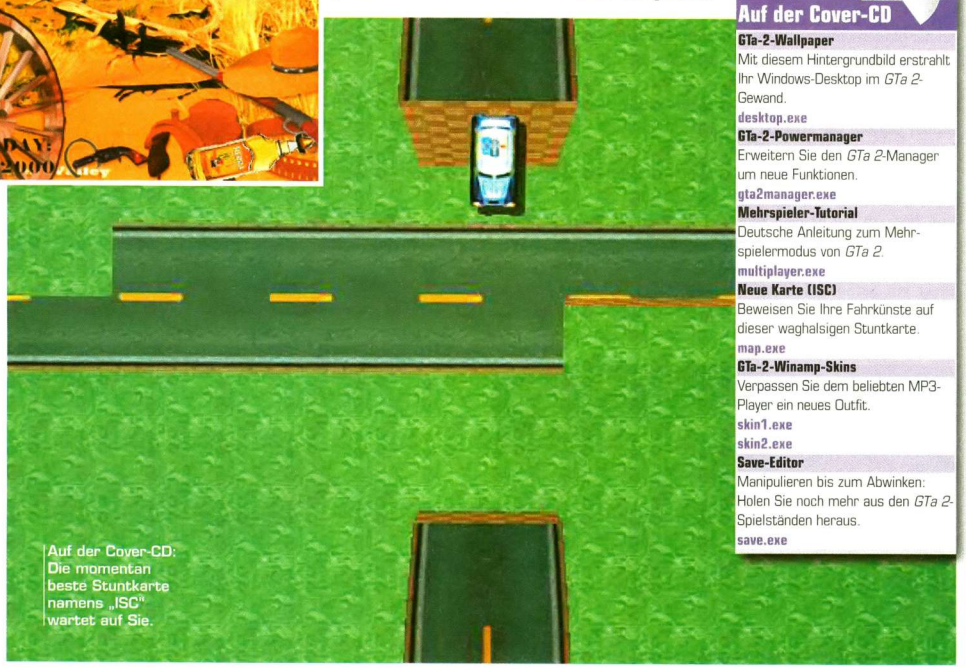
In Zusammenarbeit mit Take 2 Interactive veranstalten wir ab dieser Ausgabe einen Wettbewerb. Wir suchen die größte und spektakulärste Explosion aus *GTa 2*. Bitte schicken Sie Ihren Screenshot an gleb@gamez.de! Unter allen Einsendern verlosen wir ein Take-2-Spielebundle, Soundtracks, T-Shirts und weitere Überraschungen. Nähere Informationen finden Sie unter http://www.gtazone.de/pca.shtml.




**Boom: So oder größer sollten Ihre Explosionen aussehen.**

## Mach's Multi!

Trotz des guten Mehrspieler-Modus wird *GTa 2* vorwiegend solo gespielt. Wer sich online in die Tiefen der Großstadt begeben möchte, findet oft kaum Gleichgesinnte. Leider wissen nur die Wenigsten, dass *GTa 2* mit dem Online-Spieledienst KALI kompatibel ist. Auf der Website www.kali.net lässt sich eine Zugangssoftware runterladen, die im Rahmen einer kostenlosen Testperiode Zugang zu den KALI-Servern gewährt. Nach Ablauf wird allerdings eine geringe Gebühr fällig. Alternativ dazu können Sie auch über das Forum der GTAZone (www.gtazone.de/forum.shtml) mit Mitspielern in Kontakt treten. Hier tummeln sich *GTa 2*-Anhänger jeden Alters, die gerne mal für eine Partie alles stehen und liegen lassen. Eine detaillierte Anleitung zum Mehrspielermodus finden Sie auf der Cover-CD.



Auf der Cover-CD: Die momentan beste Stuntkarte namens „ISC" wartet auf Sie.

## Auf der Cover-CD

**GTa-2-Wallpaper**
Mit diesem Hintergrundbild erstrahlt Ihr Windows-Desktop im *GTa 2*-Gewand.
**desktop.exe**

**GTa-2-Powermanager**
Erweitern Sie den *GTa 2*-Manager um neue Funktionen.
**gta2manager.exe**

**Mehrspieler-Tutorial**
Deutsche Anleitung zum Mehrspielermodus von *GTa 2*.
**multiplayer.exe**

**Neue Karte (ISC)**
Beweisen Sie Ihre Fahrkünste auf dieser waghalsigen Stuntkarte.
**map.exe**

**GTa-2-Winamp-Skins**
Verpassen Sie dem beliebten MP3-Player ein neues Outfit.
**skin1.exe**
**skin2.exe**

**Save-Editor**
Manipulieren bis zum Abwinken: Holen Sie noch mehr aus den *GTa 2*-Spielständen heraus.
**save.exe**

# MANN GEGEN MANN

## Zeig der Rally-Elite, was in Dir steckt!

- Mann gegen Mann auf Parallel-Kursen
- Gegen 30 Champs mit jeweils individuellen Fahreigenschaften

**Für PC und PlayStation™**

MICHELIN RALLY MASTERS
RACE OF CHAMPIONS

# AUTO GEGEN AUTO

- Auf baugleichen Fahrzeugen für echte Chancengleichheit.
- Mit mehr als 17 Autos (Klassiker + WRC) auf über 40 Strecken
- Individuelles Fahrzeug-Setup










www.raceofchampions.com · www.rallymasters.com

© Infogrames Multimedia 2000. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© & TM 2000 Race of Champions Rally Masters. All Rights Reserved. Rally Masters is based on the real life event THE MICHELIN RACE OF CHAMPIONS - RALLY MASTERS which takes place at the end of each Rally season in Gran Canaria.
Developed by: Digital Illusions CE AB. Licensed by: International Media Productions and Licensing Management International Limited.

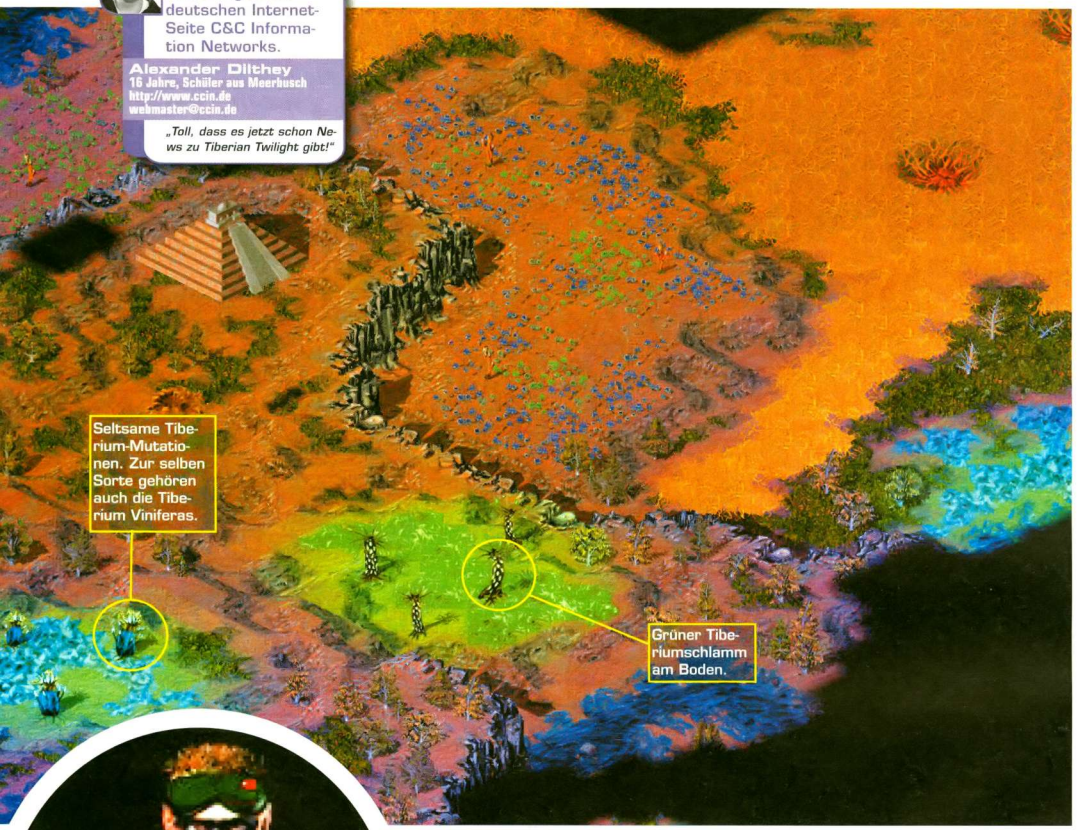
# C&C: Tiberian Sun



Alexander Dilthey ist Mitinitiator der hervorragenden deutschen Internet-Seite C&C Information Networks.

**Alexander Dilthey**
15 Jahre, Schüler aus Meerbusch
http://www.ccin.de
webmaster@ccin.de

*„Toll, dass es jetzt schon News zu Tiberian Twilight gibt!"*






Nick „Havoc" Parker, der Held von Renegade – wieso sieht der so lieb aus?

## Tiberian Twilight

Auch, wenn es sich zunächst unglaublich anhörte: Westwood hat versprochen, vor der diesjährigen E3 noch Informationen über *Tiberian Twilight*, den Nachfolger von *Tiberian Sun* zu veröffentlichen (siehe hierzu auch unseren Vorschaubericht zu *C&C: Alarmstufe Rot 2* in diesem Heft). Im Wortlaut sagte Aaron Cohen, der Pressesprecher von Westwood: „Es wird noch ein Weilchen dauern, aber noch vor der E3 werden wir ein paar sehr coole Sachen bekannt geben." Schon diese Ankündigung an sich ist eine kleine Sensation: eigentlich wollte Westwood erst im Jahr 2001 Informationen über *Tiberian Twilight* veröffentlichen. Gerüchte sprechen jetzt jedoch bereits von einer Veröffentlichung im Jahr 2001, wobei man das – schließlich geht es hier um Westwood ;-) – nicht unbedingt ernst nehmen sollte. Interessant ist der Blick in die Zukunft: Wird *Tiberian Twilight* einen ähnlichen Hype verursachen wie *Tiberian Sun*? Oder interessiert sich nach *C&C 3* keiner mehr für *C&C* im Allgemeinen? Wenn Sie dazu eine Meinung haben, schreiben Sie doch an alex@ccin.de – die interessantesten Statements werden hier in einer der nächsten Ausgaben veröffentlicht.

## Renegade – „Havoc" kommt!

Es tut sich was in Sachen *Renegade*-Story. Westwood hat vor, der Hauptfigur des Spiels einen sehr markanten Charakter zu verpassen. Dazu weiter unten mehr. Dabei will es Westwood nicht belassen: Es ist geplant, eine Art „Kampagne" einzubauen. Während des Spielverlaufes wird der Spieler mehr über Kane und die Geheimnisse von NOD erfahren. Schade nur, dass das Ende der „Kampagne" von vornherein feststeht: Schließlich spielt *Renegade* zur Zeit des ersten Tiberiumkrieges, und den hat die GDI gewonnen.

Nun aber zurück zum Hauptcharakter: Unser Commando hat einen neuen Namen bekommen: Nick „Havoc" Parker („Havoc" = Verwüstung). Damit ist wohl auch die Sohn-von-General-Shepard-Geschichte passé.

Westwood hat gleich mit neuen Screenshots ein paar



Mit einer schicken Flash-Animation werden die Besucher von nod.gamesmania.de derzeit begrüßt.

## Matthias „FinalSun" Wagner im Gespräch

**Matthias Wagner, der Entwickler des bereits vorgestellten Tools FinalSun, erläutert die Verbesserungen der neuesten Version.**

**PC ACTION Was genau sind die Verbesserungen in der neuen FinalSun-Version?**
**Matthias Wagner:** Seit der Version 0.91 sind ziemlich viele elementare Neuerungen hinzugekommen. Einige Standardkarten werden jetzt mitgeliefert, damit man sofort Karten editieren kann. Eine Übersichtskarte sowie einige neue Auslöser (Trigger) kamen hinzu. Viele Grafiken werden mittlerweile direkt aus *Tiberian Suns* Dateien gelesen, was bessere Anzeigequalität ermöglicht. Eine wichtige Neuerung ist die Kompatibilität mit *Tiberian Sun* 2.02 und *Firestorm*, dessen neue Einheiten jetzt ebenfalls unterstützt werden. Außerdem gibt es verbesserten Support für so genannte Mods.

**PC ACTION Und was hast du in Zukunft mit FinalSun vor?**
**Matthias Wagner:** Wir arbeiten immer noch daran, das Mappack (dort werden die Daten über das Terrain, den Boden, gespeichert) zu entschlüsseln. Außerdem gibt es noch einige andere Dinge zu tun, beispielsweise eine komplett deutsche Version, eine deutsche Anleitung und weiteren Auslöser-Support. Auch Bugs werden wohl immer wieder auftauchen.

**PC ACTION Glaubst du, dass FinalSun in Sachen Features/Bedienkomfort jemals an Programme wie den RA Karteneditor herankommt?**
**Matthias Wagner:** Der offizielle Karteneditor bot nur Unterstützung für das Verändern des Terrains und keinerlei Möglichkeit, Auslöser und andere kompliziertere Dinge zu editieren. Ich könnte mir allerdings vorstellen, das Benutzerinterface nocheinmal zu überarbeiten, besonders den Hauptdialog. Aus dem obigen Grund kann das Interface aber nie so simpel werden wie beim Alarmstufe Rot-Karteneditor.

**PC ACTION Planst du, auch Editoren für *Renegade* oder *Tiberian Twilight* zu entwickeln?**
**Matthias Wagner:** Falls das Programminterface genauso offen ist wie bei *Tiberian Sun*: Ja, aber sicher ist noch nichts. Es macht immer wieder Spaß, Editoren zu entwickeln.

neue Informationen zu „Havoc" veröffentlicht: „Große Explosionen sind seine Stärke. Havoc hasst es, Befehle entgegenzunehmen und hatte schon oft Probleme mit der Einhaltung der militärischen Disziplin. Er bevorzugt es, alleine zu arbeiten. Wenn er mit einem Team zusammenarbeitet, lässt er niemals einen seiner Soldaten zurück. Nicht aus Gründen des Verantwortungsgefühls, sondern einfach nur, weil er keine „schlechten Enden" mag. Havoc ist der Sache der GDI gegenüber absolut loyal und wird jedes Mittel nutzen, um seine Missionen zu erfüllen".

Ergänzend dazu hat Mike Bell (auch ein Westwood-Mitarbeiter) noch in einem Forum gepostet, dass Westwood eine Ähnlichkeit zwischen Actionhelden wie James Bond und dem Commando anstrebt: „Im Grunde ist Havoc ein ‚good guy', der sehr fragwürdige Methoden verwendet, um sein Ziel zu erreichen".

## CnCRebirth.de endgültig online

Die neue deutsche C&C-Seite CnCRebirth.de ist nun endgültig online gegangen. Im Vergleich zum Screenshot der vorherigen Ausgabe wurde das Layout noch weiter verbessert. Inhaltlich glänzt die Seite vor allem mit ihrer hervorragenden Tipps-Sektion und mit den regelmäßig geposteten News.

**Auf der Cover-CD**

**FinalSun 0.93**
Die neue Version des bewährten Editors mit den zugehörigen DLLs
**FinalSunInst.exe, FinalSunDLL.exe**

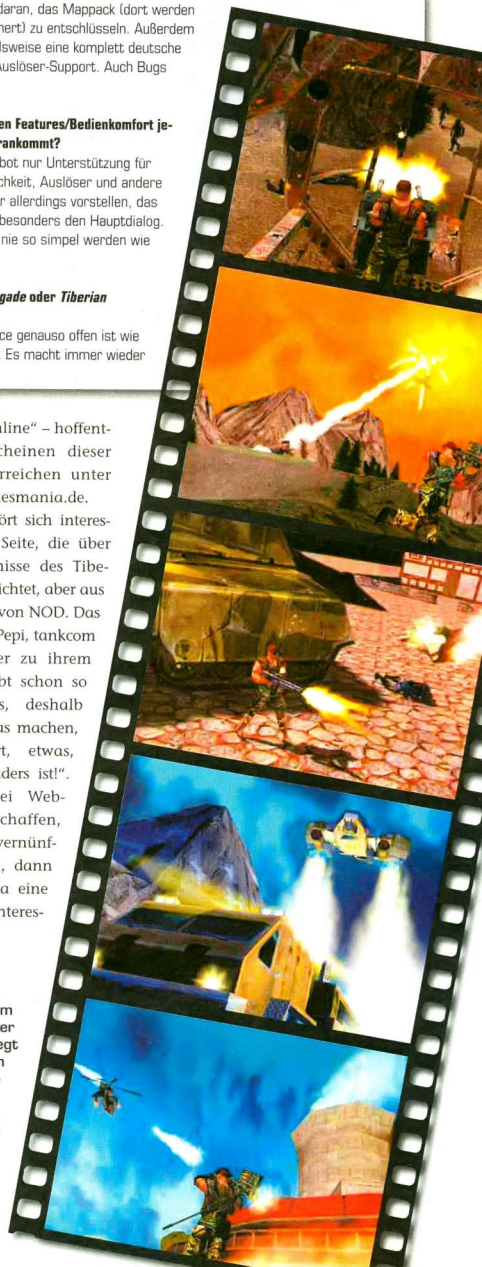
## CncBoard.de entwickelt sich prächtig

CnCBoard.de, das Projekt der deutschen C&C-Community schlechthin entwickelt sich prächtig! Inzwischen gibt es 51 registrierte Mitglieder, von wesentlich mehr Leuten werden jedoch Nachrichten in den gut besuchten Foren geschrieben. Mitgliedsseiten gibt es inzwischen drei: CCIN, CnCRebirth und TiberianWarzone.de

Wer jedoch glaubt, es handele sich dabei nur um trockene C&C-Diskussionen, irrt sich gewaltig: von einer Diskussion darüber, ob *Earth 2150* oder *C&C 3* das bessere Spiel sei, bis hin zu steak-süchtigen NOD-Fundamentalisten findet man alles auf den verschiedenen Boards.

## Die Bruderschaft geht online!

Bald wird eine C&C-Seite der anderen Art eröffnet: „The brotherhood online" – hoffentlich zum Erscheinen dieser Ausgabe zu erreichen unter http://nod.gamesmania.de. Das Konzept hört sich interessant an: Eine Seite, die über aktuelle Ereignisse des Tiberiumkrieges berichtet, aber aus der Perspektive von NOD. Das Statement von Pepi, tankcom und PychoJoker zu ihrem Projekt: „Es gibt schon so viele Fan-Sites, deshalb wollen wir etwas machen, das polarisiert, etwas, das einfach anders ist!". Wenn die drei Webmaster es schaffen, dieses Konzept vernünftig umzusetzen, dann erwartet uns da eine wirklich sehr interessante Website!



Obwohl es sich bei Renegade um einen 3D-Shooter handeln wird, legt Westwood auch bei diesem Programm Wert auf eine ausgefeilte Story und einen markanten Helden.

# StarCraft



Arne Bleckwenn ist einer der Köpfe hinter der renommierten deutschen *StarCraft/Brood War*-Seite „BroodWar.de".

**Arne Bleckwenn**
**18 Jahre, Schüler aus Schellerten**
**http://www.broodwar.de**

*StarCraft feierte am 1. April seinen zweiten Geburtstag! Trotz seines vergleichsweise hohen Alters zählt es immer noch zu den beliebtesten Echtzeitstrategiespielen."*

## Auf der Cover-CD

**Auir Wars**
Track 1 der *StarCraft*-CD
track1.mp3

**Homeworld**
Track 2 der *StarCraft*-CD
track2.mp3

**NightCrawlers**
Track 3 der *StarCraft*-CD
track3.mp3

**Battle on Char**
Track 4 der *StarCraft*-CD
track4.mp3

**Sunken Temple**
*StarCraft*-Map
35.exe

**Florida Keys**
*StarCraft*-Map
36.exe

## Blueice Turnier

Und schon wieder wirft ein großes Turnier seine Schatten voraus. Der bisher unbekannte Veranstalter Blueice plant für Juli 2000 seinen ersten großen Event. Zurzeit wird mit etwa 100 Teilnehmern gerechnet. Der Startschuss fällt am 1.7.2000. Nähere Informationen können über http://www. blueice.de abgerufen werden. Die PC Action unterstützt die Veranstaltung mit fünf Freiabonnements.

## StarCraft-CD

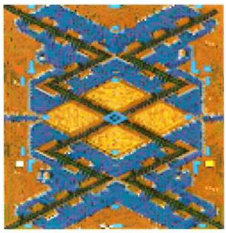
Die Mitarbeiter der englischen *StarCraft*-Seite „Infoceptor" haben sich die Mühe gemacht, eine komplette CD mit qualitativ hochwertigen *StarCraft*-Songs zusammenzustellen und auf ihrer Seite zu veröffentlichen. Wir wollen Ihnen diese Titel in dieser und der nächsten Ausgabe der PC Action vorstellen. Sie finden die unten genannten Tracks im mp3-Format auf der Cover-CD.

Track 1: **Auir Wars**
Track 2: **Homeworld**
Track 3: **NightCrawlers**
Track 4: **Battle on Char**

Diese vier Titel wurden von Intel, einem Mitarbeiter der Seite, erstellt. Auf Wunsch gibt es diese Titel im Internet sogar als CD: http://artists.mp3s.com/artists/103/inteltm.html

## StarCraft-Maps

### Florida Keys

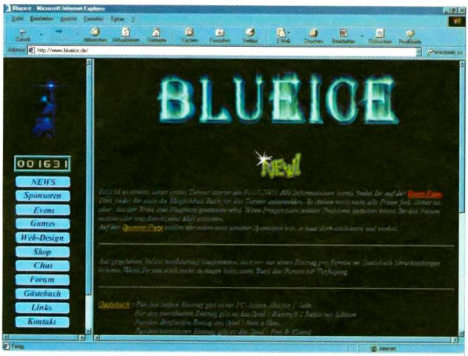


**Typ:** *StarCraft*-Map (Dschungel)
**Größe:** 128x128
**Spieler:** 2-4
**Autor:** Shorty

Prinzipiell ist diese Dschungel-Map ganz gut ausgedacht: Die vier Spieler starten nicht wie sonst üblich in den Ecken der Karte (dafür ein Lob an den Autor), sondern am linken und rechten Kartenrand, wobei die beiden nahe beieinander positionierten Spieler jedoch durch Flüsse voneinander getrennt sind. Das Ressourcen-Angebot am Startort ist reichlich. Expansionsmöglichkeiten gibt es genügend, auch wenn diese ruhig noch etwas zahlreicher vorhanden sein könnten. Die Terrain-Gestaltung ist von der Idee her gut, allerdings übertreibt es der Autor etwas mit der Platzierung von Details wie Bäumen, Sträuchern usw., was die Map stellenweise schon fast etwas kurios aussehen lässt.




Wenn Blizzard eine andere Produktpolitik verfolgen würde, könnte StarCraft nun so aussehen (Screenshot einer frühen Version des Spiels).



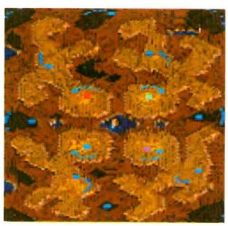

Die Homepage von Blueice, der in Kürze einen großen StarCraft-Event mit Unterstützung von PC Action ausrichten will.



Wie sich ein Spiel im Lauf seiner Entwicklung doch verändert – ein früher StarCraft-Screenshot spricht hier Bände.

Vom strategischen Gesichtspunkt aus gibt es am Terrain jedoch nur wenig auszusetzen – allenfalls ein paar High Grounds wären ganz nett gewesen, aber auch ohne diese geht es durchaus. Insgesamt eine recht witzige Karte, die wohl mehr für ein Vergnügungsspielchen als für ein Tournament-Game geeignet ist.

### Sunken Temple



**Typ:** *StarCraft*-Map (Ödland)
**Größe:** 128x128
**Spieler:** 2-4
**Autor:** K-K-Killaa

Auch wenn sie auf den ersten Blick nicht gerade sonderlich aufregend wirkt, ist dies eine sehr schöne Map. Alle vier Spieler haben absolut gleichwertige Startorte, die Ressourcen-Verteilung ist gut durchdacht und auch quantitativ in Ordnung. Obwohl die vier Startorte recht nahe beieinander liegen, ist es dennoch keine Rush-Map, da über die Mitte keine Verbindung zu den anderen Spielern besteht. Um zu einem Gegner zu gelangen, muss man sich stets „hinten herum" voranarbeiten. Expansionsmöglichkeiten gibt es hier in ausreichendem Maße – zum Teil auf High Grounds, zum Teil auf Low Grounds. Als einzigen Negativpunkt muss sich der Autor das etwas öde Terrain vorhalten lassen: Auf Landschaftsdetails wurde beinahe vollständig verzichtet, so dass Sie oft auf absolut triste Passagen stoßen werden.

### Deutschland vs. Frankreich

Wie der Teamleiter [Def]Korn jüngst bekannt gab, werden das deutsche und das französische *StarCraft*-Nationalteam in einem „Länderspiel" aufeinander treffen. Die Aufstellung auf deutscher Seite wird aller Voraussicht nach wie folgt aussehen:

| 1 vs. 1 Spieler | Teamspieler (2 vs. 2) |
|---|---|
| [DEF]Korn | FA_Fisheye und FA_ViPeR |
| [DEF]Ironman | FA_Janis und [DEF]KuRiOos |
| HellTheSheep | [Sgot]Brzelius und [Sgot]Al~lat |
| OgerEli | |
| FA_Fisheye | |
| FA_ViPeR | |

In der nächsten Ausgabe der PC Action werden wir Sie ausführlich über die Spiele, Ergebnisse und Geschehnisse informieren.




Was viele StarCraft-Spieler schon immer wussten: Es gibt sie doch, die SCVs (die englische Bezeichnung für WBF)!

### Interview mit THQNDER

Die PGL startet bald in eine neue Saison. Nachdem es in der letzten Runde vereinzelt Kritik gab, wurde seitens der PGL einiges verändert. Darüber und über *StarCraft* im Allgemeinen sprach PLuSh (BroodWar.de) mit THQNDER, dem Chef der Professional Gamers League Germany.

**PLuSh: Worin werden die grundlegenden Änderungen bei der kommenden Saison zu den beiden vorherigen bestehen?**
**THQNDER:** Mittlerweile nehmen fast zehnmal so viele Spieler teil wie in der Saison 2-99. Aus diesem Grund werden ein paar Verbesserungen nötig: Zuallererst wird es ein Schiedsgericht geben, welches aus fünf Personen aus der Szene besteht und über eventuelle unfaire Aktionen entscheiden soll. Außerdem wurde das doppelte KO-System weiter verbessert. In der Qualifikation sind jetzt zudem 20 Pflichtspiele zu bestreiten.

**PLuSh: Wie viele Spieler haben sich denn insgesamt angemeldet? Auf der Homepage liest man etwas von mehr als 1.000 Spielern. Stimmt das?**
**THQNDER:** Wir haben etwa 700 Anmeldungen für *StarCraft/Brood War*. Außerdem gingen nochmals 300 Anmeldungen im Bereich Ego-Shooter ein.

**PLuSh: Kommen wir noch mal zur Vorrunde bei *StarCraft/Brood War* zurück: Wie viele Teilnehmer werden in die Hauptrunde kommen? Wieder die ersten 64 oder wird aufgrund der Größe des Teilnehmerfeldes auch diese Zahl verändert?**
**THQNDER:** Die Hauptrunde mit 64 hat sich bewährt. In naher Zukunft könnte es jedoch sein, dass wir das mal auf 128 aufstocken.

**PLuSh: Zum Finale: Stehen der genaue Ort und das Datum schon fest oder befindet ihr euch noch in der Planungsphase?**
**THQNDER:** München hat sich in der Vergangenheit bewährt. Wir werden also auch diesmal wieder dort sein, da die Logistik hier am besten ist. Für das Finale haben sich außerdem schon einige Fernsehsender angekündigt.

**PLuSh: Wie geht es mit der PGL weiter? Ist dies definitiv die letzte Saison, in der *StarCraft/Brood War* gespielt wird oder werdet ihr erneut darüber abstimmen lassen, ob man das weiterführen soll?**
**THQNDER:** Was gibt es im Moment Besseres als *StarCraft/Brood War*? Es ist immer noch das Spiel mit der größten Fangemeinde und mit den kommenden Flat-Rates wird sich die Zahl der Online-Spieler vervielfachen. Ich denke deshalb schon, dass *SC* auch in Zukunft noch eine gewaltige Rolle spielt.

**PLuSh: Herzlichen Dank an dich für das Interview. Wir freuen uns schon auf die neue Saison!**

# 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

*„Trotz strengster Qualitätskontrolle konnten sich drei Bugs in das Spiel Age of Kings einschleichen. Glücklicherweise ist deren Verwendung leicht nachweisbar!"*

Alles auf einen Blick: die gesamte Ökonomie eines Spielstarts.

## Bugs in Age of Kings

Natürlich ist vor allem eine Frage berechtigt: Wieso schreibt PC Action über Programmfehler und trägt so dazu bei, dass immer mehr Spieler diese kennen und alleine schon dadurch in die Versuchung geraten, diese zu nutzen? Ganz einfach: Faire Chancen für alle Spieler – und nur wer die miesen Tricks der Cheater kennt, kann diese auch entlarven. Deshalb seien heute an dieser Stelle die drei bislang entdeckten Bugs in *Age of Kings* ausführlich vorgestellt:

**1. Bug: Handel während der Spielpausen**

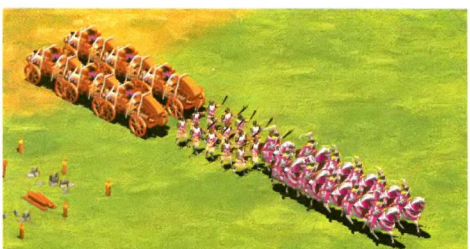
In einem Spiel kann jemand das Spiel mittels Pause anhalten (beliebte Ausrede: „Entschuldigung, ein Telefonanruf ...") und dann beliebig im Markt Handel treiben, ohne dadurch seine Konzentration für das ja andernfalls weiterlaufende Spiel zu beeinträchtigen. Nach Abschluss des Handels setzt er das Spiel einfach fort und hat so einen unfairen Zeitvorteil erlangt. Lösung: Vor allem in Spielen auf Leben und Tod sollten Pausen in der entscheidenden Aufbauphase nicht zugelassen werden.

**2. Bug: Fischerboot-Errichtungs-Bug**

Man kann z. B. in einem Inselspiel das Fundament einer Kaserne an einer mit einem Fischerboot erkundeten Stelle der gegnerischen Insel errichten und die Kaserne dann mit einem Fischerboot bauen lassen. So könnte man den Gegner auf dessen Insel angreifen, bevor man selbst ein Transportschiff entwickelt hätte. Lösung: Alle Spiele aufzeichnen. Dieser Trick wird in jedem aufgezeichneten Spiel sofort entlarvt.

**3. Bug: Bauernhof-Bug**

In einem Team kann ein Spieler Felder neben dem Dorfzentrum eines Mitspielers errichten, ohne diese Felder je selbst zu bestellen. Stattdessen erntet der Mitspieler mit seinen Bauern diese Felder ab. Der Vorteil für diesen besteht darin, dass diese Felder nie abgewirtschaftet sein werden. Lösung: Auch diese Methode ist in aufgezeichneten Spielen ideal nachweisbar!



Szene aus dem aufgezeichneten Spiel „Königsmord": Beutelratte marschiert mit seiner typischen Imperialzeit-Armee auf.

Spieler, die zu betrügen versuchen, können in *Age of Kings* also immer entlarvt werden. Unser Tipp: Spiele immer aufzeichnen und später analysieren. Dadurch kommt man nicht nur Cheatern auf die Schliche, sondern lernt auch sehr gut aus eigenen Fehlern und den Taktiken der Gegner.

## Aufbau in Age of Empires und Der Aufstieg Roms

Als *Age of Empires* vor über zwei Jahren veröffentlicht wurde, beschritten alle Spieler Neuland. Die Entwicklung der Rushing-Strategien war mit Vorgehensweisen in anderen Spielen in ihrem Ausmaß, ihrer Vielseitigkeit und ihren Möglichkeiten nicht vergleichbar. Das macht *Age of Empires* und *Der Aufstieg Roms* bis heute zu unvergleichlichen Spielen. Diese Grundstrategien wurden in den Spielerforen der Ausgaben 8/99 bis 11/99 ausführlich behandelt. Aber jene Erkenntnisse sind nicht einfach unver-

ändert auf *Age of Kings* übertragbar.

## Aufbau in Age of Kings

Ein zügiger Start, bei dem keine Zeit unnötig verloren geht, ist für den erfolgreichen *Age of Kings*-Spieler unabdingbar. Ohne auf die individuellen Besonderheiten der Zivilisationen einzugehen, lassen sich die folgenden Grundregeln eines zügigen Aufbaus definieren:

- Immer rechtzeitig genügend Häuser für ein kontinuierliches Bevölkerungswachstum stehen haben
- Schnelle und kostengünstige Nahrungsreserven zuerst ausschöpfen
- Gute Erkundung der Umgebung
- Exakt 500 Nahrungseinheiten für den Aufstieg in den Feudalismus
- Exakt 800 Nahrungseinheiten und 200 Gold für den Aufstieg in die Ritterzeit

Daraus lässt sich der folgende Fahrplan ableiten: Bei Spielstart sofort einen neuen Dorfbewohner in Auftrag geben und ein Haus bauen. Mit dem Späher die nähere Umgebung erkunden und gefundene Schafe zum Dorfzentrum schicken. Nach 25 Sekunden ist der erste neue Dorfbewohner geboren, vorher muss die gesamte Nahrung in die Produktionsschlange im Dorfzentrum zugunsten weiterer Dorfbewohner investiert worden sein. Es ist unbedingt darauf zu achten, dass die ununterbrochene Produktion von Dorfbewohnern zu keinem Zeitpunkt an Nahrungsmangel oder fehlendem Wohnraum scheitert. Der Späher wird von Zeit zu Zeit weitere Schafe finden, die immer wieder auf dem direkten Weg zum Dorfzentrum geschickt werden. Das Erkunden der Umgebung mit diesen Schafen ist riskant! Wenn sieben Dorfbewohner Schafe ausnehmen, können alle weiteren Dorfbewohner Bäume fällen. Man kann mit den Bäumen neben dem Dorfzentrum beginnen oder sofort ein Holzlager neben einem nahe gelegenen Wald errichten. Fünf Holzfäller reichen zunächst völlig aus, um den ständigen Holzbedarf zu decken.

Nun baut man eine Mühle neben die Beerensträucher und schickt alle weiteren Dorfbewohner zum Beerenpflücken.

Ein Dorfbewohner greift ein eigentlich immer in der Nähe zu findendes Wildschwein an und lockt es so, ohne selbst ernsthaften Schaden zu nehmen, zum Dorfzentrum, wo dann alle Schafhirten (mindestens fünf!) das Wildschwein erlegen. Warnung: Nahrung aus Wildschweinen kommt nicht sehr gleichmäßig herein und bedarf eines sehr guten Timings! Schließlich sollte man die erforderlichen 500 Nahrungseinheiten für den Aufstieg in die Feudalzeit haben.



MadMaxx' Schlachtplan: Angriff 1 war eine Finte – Angriffe 2 und 3 brachten dann eine unerwartete und rasche Entscheidung.

Nach ziemlich exakt 13 Minuten haben Sie die folgenden Einheiten und Gebäude erschaffen:

- 31 neue Dorfbewohner
- 6 Häuser
- 1 Holzlager
- 1 Mühle

Es ist entscheidend, genau mit dem 31. neuen Dorfbewohner (zusammen mit den drei Dorfbewohnern bei Spielstart hat man also insgesamt 34 Dorfbewohner plus den Späher) auch die 500 erforderlichen Nahrungseinheiten zu haben. Mit dem Versiegen der ersten Nahrungsquellen (Schafe, Beeren, Wildschweine) werden Sie Felder rund um Ihr Dorfzentrum und Ihre Mühle anlegen.

Spätestens auf dem Wege in den Feudalismus bauen Sie ein Goldbergwerk, eine Kaserne und mindestens ein weiteres Haus. Sobald Sie die Feudalzeit erreicht haben, produzieren Sie einen neuen Dorfbewohner und bauen eine Bogenschießanlage und einen Stall. Wenn diese fertig sind, dann sollten Sie auch bereits über die erforderlichen 800 Nahrungseinheiten und 200 Goldeinheiten verfügen, um sofort weiter in die Ritterzeit aufzusteigen. Wer ernsthafte Turnierambitionen hat, der sollte genau diese Phase des Spieles immer wieder geübt haben. Nach etwa 18 Minuten Spielzeit sind Sie in der Ritterzeit angekommen und verfügen über 35 Dorfbewohner und einen Späher. Tipps dazu:

Spielen Sie zunächst auf der langsamsten Spielstufe, bis alle Handgriffe sitzen. Jagen Sie als Anfänger die Wildschweine nicht in den schnelleren Spielstufen. Achten Sie auf Wölfe – der Verlust eines Dorfbewohners wäre bitter.

### Spieler-Persönlichkeiten

Der Hades-Clan besteht ganz überwiegend aus österreichischen Spielern und ist in der Online-Szene bereits aus den ersten *AoE*-Zeiten bekannt. Hades_MadMaxx sagt von sich, dass er vor allem Briten, Chinesen und Franken bevorzugt und auf Standardkarten zunächst nur 25 Dorfbewohner produziert, um einen frühen Rush oder eine schnelle Ritterzeit (15 Minuten) zu erreichen. Sein erster Angriff mit Bogenschützen soll die gegnerischen Holzfäller treffen. In der Ritterzeit folgen dann bei ihm zwei Ritter und erst in der Imperialzeit boomt er dann so richtig. Hades_MadMaxx schickte ein Königsmord-Spiel ein, das Sie anhand der Datei Königsmord.mgl auf unserer Cover-CD nachvollziehen können. Es ist spannender als ein Krimi! Hades_Falco, Hades_MadMaxx und Hades_Charon traten dabei gegen Hades_Styx, Hades_Alpi und Beutelratte an. Man kann beobachten, wie es nur Hades_Falco gelingt, den Gegner früh unter Druck zu setzen. Etwas später doppelt er seinen Nachbarn Hades_Alpi gemeinsam mit Hades_MadMaxx – und tatsächlich muss sich Hades_Alpi nach einem neuen Standort bei seinen Verbündeten umsehen.



Sieht so ein Königsmörder aus?



Szene aus MadMaxx' Spiel „Königsmord": Falco macht sehr früh Jagd auf Alpis Bauern.

Sehr beeindruckend ist die Spielweise von Beutelratte, der mit seinem Angriff Hades_Charon hart trifft, Hades_MadMaxx immer wieder schwächt, die gegnerischen Stellungen geschickt umgeht, in deren Rücken ein neues Dorf aufbaut und während der ganzen Zeit zusätzlich auch noch seinen Verbündeten Hades_Alpi und Hades_Styx militärisch beisteht. Man kann die Könige vor ihm über die halbe Karte fliehen sehen.

Schließlich wird das Spiel dadurch entschieden, dass sich Hades_MadMaxx einzig auf das eigentliche Ziel konzentriert und die gegnerischen Könige nacheinander besiegt. Dieses sehr abwechslungsreiche Spiel zeigt vor allem, wie viel Reiz in dieser interessanten Spielvariante steckt.

### Auf der Cover-CD

**Königsmord**

Eine aufgezeichnete *Age of Kings*-Partie

Königsmord.mgl

# Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des *Siedler*-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

**Rolf Klöppel aka Mordred**
27 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.gamesweb.de
rolf@gamesweb.de

*„Blue Byte will auf der E3-Messe im Mai auch Die Siedler 4 vorstellen! Ich bin dann für euch vor Ort :-)!!"*



Hier sind erstmals die Wikinger des vierten Teils der Siedler-Reihe in all ihrer Pracht zu bewundern!

## 3. SOC-Turnier

Das 3. SOC-Turnier ist gerade in der 3. Runde angelangt. Noch im Rennen für den Turniersieg sind die folgenden Starter: Cindy, Yaso Kuuhl, Flanders, marek, McMohr, rephil, Karli, Pontius Pilatus I, Hai, Torsten M, The Firestorm, Baal, IronMike, Liesel, Asko-Crack und James Bond! Damit sind von 85 Startern noch ganze 16 übrig. Wer diese Runde übersteht, der hat einen Preis schon fast sicher. Viel Erfolg also von dieser Seite für alle Übriggebliebenen!

## News und weitere Screenshots von Die Siedler 4

An dieser Stelle – wie schon in der letzten Ausgabe – einige Informationen zum Entwicklungsstand von *Die Siedler IV*! Endlich ist mir zu Ohren gekommen, welche Völker wohl in der nächsten Version die Wuselfreunde auf der Welt in Entzücken versetzen dürfen. Neben den alten Bekannten, den Römern, werden wohl drei neue Völker in der *Siedler4*-Welt ihr Tagewerk verrichten. Neben den nordischen Wikinger-Hünen werden die ausgestorbenen Mayas in *S4* ihr Comeback feiern! Das dritte neue Volk wird hinter vorgehaltener Hand und in Siedlerkreisen mit Ehrfurcht das „dunkle Volk" genannt. Und genauso dunkel wie ihr Name ist auch das Outfit der Jungs. Aber schaut mal selbst, welche feinen neuen Screenshots ich für euch im Netz ergattern konnte! Noch scheint unklar, aber auch unwahrscheinlich, dass dieses dunkle Volk selbst befehligt werden kann. Es scheint so, als wenn es nur als das „Böse" in Singleplayer-Games verwendet wird. Schade eigentlich. Die Wikinger – so Gerüchte – werden anscheinend viele ihrer Aufgaben über Schiffe regeln können, was wiederum voraussetzt, dass die Wasserwege überarbeitet werden. Die Mayas – hier soll scheinbar beim Pflanzenanbau besonderer Wert auf die Nutzpflanze Mais gelegt werden – waren schon zu ihrer Blütezeit ein Handels-Volk. Bleibt abzuwarten, ob sie in *S4* auch als solches verkauft werden und wie es um ihre militärische Stärke bestellt sein wird. Der militärische Aspekt der *Siedler* soll mit *S4* übrigens weiter in den Hintergrund treten und es wird wohl statt der bislang drei Aufrüstungslevels noch mehr Stufen der Armeeausbildung geben. Dem Wuselfaktor soll wieder größere Aufmerksamkeit geschenkt werden. Trotzdem wird wohl jedes Volk wieder über seine eigene Kriegsmaschine verfügen und neue Zaubersprüche sind auch schon in der Mache. Außerdem soll es eine erweiterte Zoomfunktion im Vergleich zum dritten Teil geben. In der nächsten Ausgabe gibt es dann hoffentlich auch Neues zum Releasetermin der *Siedler IV* zu berichten! Bislang scheint Weihnachten 2000 noch am wahrscheinlichsten – aber das kann sich ja, wie wir wohl alle mittlerweile auch von anderen Softwareschmieden wissen, schnell ändern.

**Auf der Cover-CD**

**Map des Monats**
Offizielle Turnier-Map des SOC
Map.exe

## Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

Wie versprochen gibt's in diesem Monat die aktuellen SOC-Ranglisten. Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Zu den beiden vom SOC organisierten Ligen LongPlay und Wirtschaftsliga findet Ihr nähere Infos unter http://www.s3club.de.

### SOC-LP-LIGA TOP10

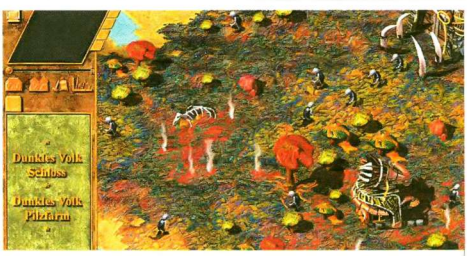
In der SOC-LP-Liga sind alle Mitglieder des SOC (Info: http://www.s3club.de) spielberechtigt. In der LP-Liga gilt eine Punkteuntergenze von 5.000 Punkten, was einen Rush unmöglich macht.

| Platz | Spielername | Punkte |
|---|---|---|
| 1 | SOC Tinka | 116 |
| 2 | LIONKING | 114 |
| 3 | FARREWILD | 111 |
| 4 | GAMBLER | 110 |
| 5 | Cindy | 107 |
| 5 | MEDIA | 107 |
| 7 | SFG SHADOW | 104 |
| 8 | Torsten M | 100 |
| 9 | SULTAN | 99 |
| 10 | MAVE | 95 |

### SOC-Wirtschafts-LIGA TOP10

In der SOC-Wirtschafts-Liga sind alle Mitglieder des SOC spielberechtigt. In der Wirtschafts-Liga gilt keine Punkteuntergenze. Die Siegbedingungen werden vor jedem Spiel von den Wettkämpfern festgelegt.

| Platz | Clanname | Punkte |
|---|---|---|
| 1 | Cindy | 113 |
| 2 | SOC Mave | 103 |
| 3 | Spaceworld | 100 |
| 4 | DS Shadow | 89 |
| 5 | Vogelfreund | 86 |
| 6 | MAD-S | 82 |
| 7 | Mirakulix | 79 |
| 8 | Speedy | 75 |
| 9 | TINI | 71 |
| 9 | SOC Tinka | 71 |




Das dunkle Volk: Auf diese finsteren Jungs treffen Sie bei S4...

# Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter *Diablo*-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

**Andreas „Brylonak" Philipp**
33 Jahre, kfm. Angestellter
Diablo 2 Watchtower
http://www.d2watchtower.de

*„Der Beta-Test gibt verstärkt Anlass, dem Release von Diablo 2 entgegenzufiebern. Hoffen wir, dass Blizzard sich in Kürze endlich mal konkret zu einem Veröffentlichungstermin äußert."*



Grüne Gegenstände gehören zu einem magischen Set. Dieses hier besteht aus vier Teilen.



Mit der richtigen Kombination wird der Steinkreis aktiv und öffnet ein Portal nach Tristram.



Pfui Spinne! Die widerlichen Krabbelviecher gehen dem Barbar ans Leder.

## Kritik an der Beta

Alles in allem ist der Beta-Test von *Diablo 2* gut gelaufen. Dennoch ist Kritik an Blizzard laut geworden: In der finalen Version soll es weder Duell-Arenen noch Gildenhallen geben. Letztere könnten laut Blizzard noch als Update nachgeliefert werden. Einige der neuen Charakter-Fähigkeiten wurden wieder aus dem Spiel genommen, wie die Skills „Kick" und „Convert". Und an der Grafikauflösung von nur 640x480 Pixel schieden sich die Geister. Hauptkritikpunkt der Fans ist allerdings die Öffentlichkeitsarbeit von Blizzard. Ursprünglich war der Beta-Test nur für Nordamerika vorgesehen, doch recht schnell tauchten auch europäische Fansites auf, die daran teilhaben durften, weil Blizzard unter den registrierten Fansites eine Verlosung durchführte. Nahezu alle Gewinner-Homepages zählen zu den größten *Diablo 2*-Fansites im Netz (darunter auch der Diablo 2 Watchtower) – sehr zur Freude der Fansites und deren Besuchern, sehr zum Missfallen der vielen anderen Fansites, die sich ungerecht behandelt fühlten. Kurz vor Ostern ging ein weiterer Schrei der Entrüstung durch die Fan-Gemeinde: Die wochenlang angekündigte „offene Beta" wurde kurzerhand umbenannt in „Stress Test", der doch nicht mehr für alle zugänglich, sondern weltweit auf 100.000 Spieler limitiert sein soll. Dieser „Stress-Test" dient als Belastungstest für die Battle.Net-Server.

## Geheimnis gelüftet

Ebenfalls kritisch sollte man das „Spoiling" betrachten, denn mittlerweile wurden Unmengen an Informationen über das Spiel und seine Features veröffentlicht. So ist nun fast jeder Quadratzentimeter des ersten Aktes als Screenshots im Internet verfügbar, alle Quests wurden gelöst und nahezu alle Gegenstände gefunden. Man mag sich über die Wirkung dieser Maßnahme streiten: Ist es ein Appetithäppchen, das den Wunsch nach mehr weckt? Oder doch nur Spielverderberei, weil ein Viertel des Spieles keinen echten Anreiz mehr bietet? In jedem Fall bleibt zu hoffen, dass Blizzard noch genug Überraschungen im Sack hat, um das Spiel wirklich zu dem von allen erwarteten Erlebnis zu machen.



Im Lager der „Fallen" haben sich noch andere, gefährlichere Monster versammelt.

**Auf der Cover-CD**

**Erfahrungsbericht des ersten Akts**
Verfolgen Sie den Barbar auf seinem Weg durch den ersten der vier Akte.
Diablo2.html



Wie freundlich: Am Tor des Klosters wartet schon das Begrüßungskommando.

# Die Sims



Markus Berger versorgt Sie jeden Monat mit wissenswerten Infos, wichtigen Tools und Neuigkeiten über *Die Sims*.

**Markus Berger**
16 Jahre, Schüler aus Rostock
http://www.sim-planet.de
Fragen/Kritik/Feedback bitte an:
email@markus-berger.de

*„Die Sims sind wirklich ein Spiel für die ganze Familie!"*

**In dieser Ausgabe des *Die Sims*-Spielerforums möchte ich Ihnen ein per E-Mail geführtes Interview mit Pete Larsen, dem Product Manager von *Die Sims*, präsentieren. In der nächsten Ausgabe wird es dann auf vielfachen Wunsch hin ein Einsteiger-Tutorial zur Erstellung von Skins und neuen Texturen geben!**

**SimPlanet: Wie seid ihr eigentlich auf die Idee zu *Die Sims* gekommen? Ist das Spiel durch Anregungen von Fans entstanden oder haben sich die kreativen Köpfe von Maxis das ausgedacht?**

**Pete Larsen:** *Die Sims* ist das geistige Kind von Will Wright, der sich schon lange fragte, wie wohl das Leben in den Häusern von *SimCity* aussehen würde. Die Frage war jedoch immer, ob der aktuelle Stand einer Künstlichen Intelligenz ausreicht, um das wirkliche Leben wirklicher Menschen zu simulieren – und ob es überhaupt möglich ist, so ein Spiel zu entwickeln. Will Wright ist einer der wenigen Spieleentwickler mit der Vision und dem Mut, etwas ganz Neues zu versuchen. Und es dauerte auch sehr lange, bis das Konzept von *SimCity* umgesetzt wurde, da niemand wirklich an den Erfolg eines solchen Projektes glaubte – trotz des Erfolges, den das Spiel später gehabt hat.

**SimPlanet: *Die Sims* lässt sich ja selbst von Fans sehr einfach erweitern. Doch es wird laut neuesten Meldungen auch eine offizielle Erweiterungs-CD für *Die Sims* geben. Was wird darin enthalten sein?**

**Pete Larsen:** So eine Erweiterungs-CD ist für den Herbst 2000 geplant. Genauere Details sind aber noch geheim … du wirst jedoch überrascht sein!

**SimPlanet: Werden eigentlich auch Anregungen von Fans bei der Planung bzw. Erweiterung von Spielen berücksichtigt? So wünschen sich zum Beispiel viele Spieler ein Wochenende oder einen Urlaub für *Die Sims*. (Siehe dazu auch den Thread *„Die Sims*-Wunschliste" im Forum vom SimPlanet!)**

**Pete Larsen:** Maxis und Electronic Arts sind immer mehr als erfreut über die Ideen der Fans, von denen auch schon einige tausend für *Die Sims* eingesendet wurden. Obwohl auch die Entwickler sehr viele Ideen haben, kommt es vor, dass Ideen von Spielern in das Spiel aufgenommen werden. Für *Die Sims* werden zum Beispiel oft Haus-



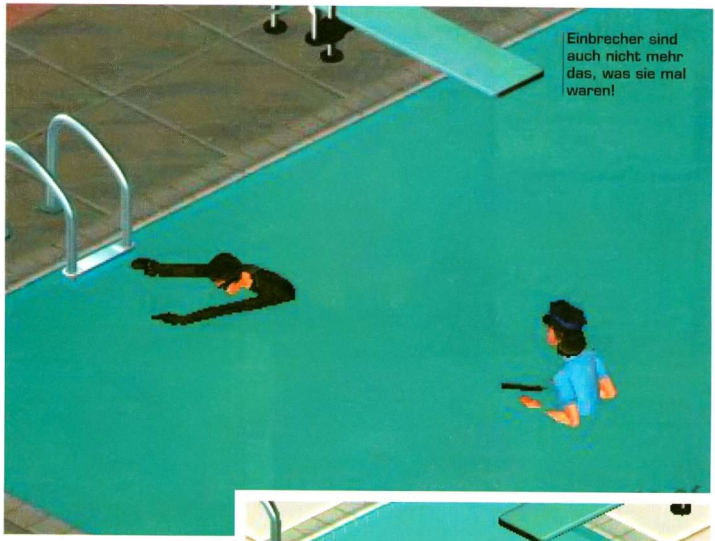
Sims führen eben doch ein traumhaftes Leben …

tiere vorgeschlagen – und Maxis plant auch, diese ins Spiel zu integrieren.

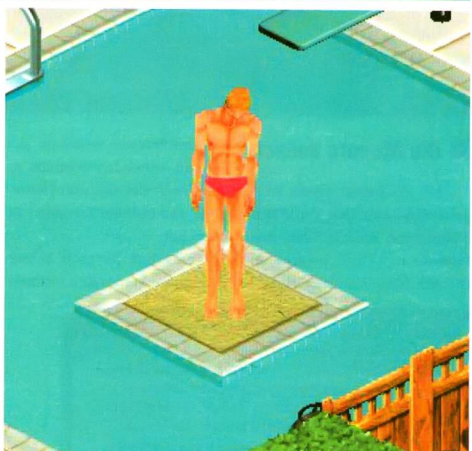
**SimPlanet: Wie sieht es eigentlich mit einer Demo von *Die Sims* aus?**
**Pete Larsen:** Eine Demo ist nicht geplant. Maxis konzentriert sich mehr auf die Entwicklung von neuen Downloads und auf die Erweiterungs-CD.

**SimPlanet: Wie wird es mit *Die Sims* weitergehen ... gibt es schon Ideen für ein *Die Sims 2000*?**
**Pete Larsen:** Ja, es ist zu 99,9% sicher, dass es einen Nachfolger zu *Die Sims* geben wird. Allerdings werden im Moment noch keine genauen Details und kein Termin veröffentlicht.

**SimPlanet: Habt ihr schon mal über eine Kombination von *Die Sims* und *SimCity* nachgedacht? Könnte das eventuell der nächste Maxis-Hit sein?**
**Pete Larsen:** So ein Spiel wäre natürlich sehr interessant und es wäre eine Überraschung, wenn es etwas in der Art nicht geben würde – vielleicht schon Weihnachten 2000. Wahrscheinlich würde so ein Spiel aber weniger auf leidenschaftliche Spieler, wie es *SimCity*- und *Die Sims*-Fans sind, zielen. Das Ziel ist eher ein sehr lustiges und leicht zugängliches als ein ziemlich komplexes Spiel mit der extremen Spieltiefe und den vielen Wahlmöglichkeiten, die Spieler bei *SimCity* und *Die Sims* haben.




**SimPlanet: Was kannst du mir noch über *SimCity 3000 Unlimited* und *SimMars* erzählen?**
**Pete Larsen:** *SimCity 3000* Deutschland („Unlimited" war nur ein Arbeitstitel) wird im Mai 2000 erscheinen und lauter neue deutsche Gebäude und Landmarks enthalten. Darüber hinaus wird es noch 13 Szenarios (inklusive der Wiedervereinigung von Berlin), einen Szenario-Editor zur Erstellung eigener Szenarios und das neue Building Architect Tool Plus, das eine Erstellung und Integration deines eigenen Hauses oder deines Lieblingsgebäudes ermöglicht, geben. Das Terrain sowie die Flora kannst du mit dem City Scheme Selector selber auswählen und verändern: Füg so viel oder so wenig hinzu, wie du willst, schaffe schneebedeckte Inseln, ein karibisches Berggebiet oder eine öde, tropische Wüste. Zusätzlich wirst du aus dem Spiel heraus SimMessages an andere SimBürgermeister senden sowie Fotos machen und an Freunde schicken können. Wie bei früheren *SimCity*-Spielen und bei *Die Sims* wird es nach dem Erscheinen bei http://www.simcity.com ebenfalls Add-Ons zum Downloaden geben. Über *SimMars* gibt es wenig Neues zu sagen und auch in den nächsten Monaten wird es nicht viel Neues darüber geben.


Sind Sim-Spieler Sadisten? Der arme Kerl fristet im Pool ein einsames Dasein. Was sich manche Spieler so einfallen lassen!

**SimPlanet: Vielen Dank für dieses Interview.**
**Pete Larsen:** Es war mir eine Freude. Fröhliches Simsen!

## Probleme mit dem Patch

Sie wollten für die deutsche Version von *Die Sims* den Patch installieren, jedoch wurde die Fehlermeldung „Dieser Patch unterstützt eine andere Version als das installierte Spiel" angezeigt? Dann ist hier die Lösung für dieses Problem:

- Extrahieren Sie die Datei patch1.exe mit Winzip oder einem ähnlichen Programm in den Ordner patch1.
- Deaktivieren Sie den Schreibschutz der Datei script.txt, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken, Eigenschaften auswählen und das Häkchen von „Schreibgeschützt" entfernen.
- Öffnen Sie jetzt diese Datei und ersetzen Sie [languageversionquitifnotequal] '%%SKU%%' '2' '3' durch [languageversionquitifnotequal] '%%SKU%%' '10' '3'.
- Wenn Sie jetzt die Datei sPDPatch.exe starten, wird der Patch installiert.

## Auf der Cover-CD

**Patch für europäische Version**
Patch1.exe
**Patch für die US-Version**
Patch0.exe
**Zusätzliche Skins**
skins.exe
**MTV Skins**
MTVSkins.exe
**Physical Skins**
SkinPack.exe

# Anstoss 2/3



Die Anstoss-Fancorner liefert Ihnen alle Infos zur Managerserie. Neben Bernhard Maiberg kümmert sich Christian Funke (Christian.Funke@myokay.net) um die Beiträge.

**Bernhard Maiberg**
20 Jahre, Schüler, Borken-Gemen
bm@onlinehome.de
http://www.fancorner.de

*„Hiermit erkläre ich die Anstoss-3-Mania für eröffnet. Mit dem Patch 1.10 ist das Spiel komplett. Die Jagd um Titel, Tore und Rekorde beginnt von neuem."*




Zum Redaktionsschluss stand noch nicht fest, ob eine Begegnung zwischen Bochums Amateuren und „Preußen Dortmund" auch in der Realität bald bevorsteht.

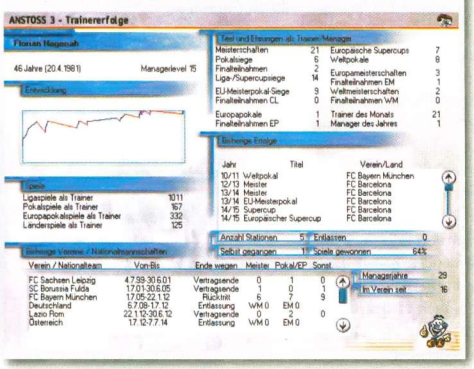
## Die Monate danach

Mit Erscheinen dieser Ausgabe sind seit der Veröffentlichung von *Anstoss 3* fast drei Monate ins Land gegangen. Die erhitzten Gemüter haben sich mittlerweile beruhigt, die Flut an wütenden Postings in den Foren der Ascaron-Homepage und auf den Fanseiten ist abgeebbt.

Dies hat Ascaron seiner Devise zu verdanken, immer den Kontakt mit dem Kunden zu suchen und zu wahren. Sicherlich war das Produkt, welches am 10. Februar dieses Jahres in den Regalen stand, nicht fehlerfrei. Man hat auch viel Geld dafür ausgegeben. Jedoch gab sich Ascaron hinterher sehr viel Mühe, das Spiel fehlerfrei spielbar zu machen, was man nicht von jedem Hersteller behaupten kann. Inklusive Patch 1.10 Beta sind vier Patches erschienen, die nach und nach Fehler beseitigten, welche von den Spielern im Forum gepostet wurden. Und nur so war es möglich, jeden noch so kleinen Fehler zu entdecken.

## Anstoss-3-Mania: Rekorde

Mit dem Patch 1.10 ist *Anstoss 3* nun nahezu fehlerfrei. In den Foren wird heftig über Taktiken und Strategien diskutiert, täglich erreichen uns neue Tipps & Tricks, Berichte von besonderen Erfahrungen und Erlebnissen, lustige Screenshots und wahnsinnige Rekorde. Der höchste eingesandte Highscore liegt derzeit bei 191.419 Punkten und wurde von Florian Hagenah erreicht, der seit 16 Spieljahren Barcelona trainiert und insgesamt 26 Saisons absolviert hat. Mit 66 Titeln hat er inzwischen Trainerlevel 15 erreicht. Das höchste Managergehalt kassiert Alex F. Bleher mit jährlich 11.580.000 DM. Natürlich gibt es auch kuriose Rekorde wie z. B. den ältesten Spieler. Hier liegt der Rekord bei Ballyho's Franz Wohlfarth, der inzwischen 59 Jahre alt ist.




## Anstoss 4

Gerald Köhler, Konzeptautor von *Anstoss 3* und Kopf aller bisher erschienenen *Anstoss*-Versionen, hat Ascaron am 1. April in Richtung Electronic Arts verlassen. Nun trägt sein Bruder Heiko die Verantwortung für *Anstoss 4* und ist bereits schon fleißig an der Arbeit.

Die Entscheidung über eine „Generalüberholung" des Spielstärkesystems fiel zu Gunsten des aktuellen 1-12-Systems: „Die Spanne von 1 bis 12 wird erhalten bleiben, die exakte Berücksichtigung der Spielerfähigkeiten wird dem neuen System größere Präzision und vor allem größere Transparenz verleihen", so Heiko Köhler. Die Entscheidung fiel in Zusammenarbeit mit Guido Eickmeyer, der seit einigen Wochen für die Konzeption der Fußballsimulation verantwortlich ist. Das neue System soll gewährleisten, dass die Stärken und Schwächen der Spieler auf dem Platz klarer erkennbar werden.

Der momentane Schwerpunkt bei der Arbeit am *Anstoss 4*-Konzept ist der Punkt „Vereinsangestellte". Die verschiedenen Co-Trainer, Vereinsärzte, Spielerbeobachter etc. werden einen eigenen Punkt auf der Menüleiste erhalten.

## Von Anstoss 1 zu Anstoss 3

Im Sommer 1993 begann die *Anstoss*-Zeitrechnung. Die stets verbesserte Managerserie

## Neues vom Fotoalbum

Mittlerweile haben sich einige Screenshot-Kuriositäten angesammelt. Erfahrungsgemäß dürften es mit der Zeit in manchen Rubriken, wie z. B. „Spieler" und „Trainer" noch einige mehr werden. Besonders beliebt, wie schon in *Anstoss 2*, sind natürlich weiterhin die absolut unvorhergesehenen Ereignisse. Hier einige Beispiele:

Der Spieler Vicente hat sich verletzt.
Die Diagnose lautet: Knöchelverstauchung.
Er wird vermutlich eine Woche ausfallen.
Direkter Freistoß für den VfB Stuttgart...
21 Meter zentral vor dem Tor...
Vicente läuft an...
und tritt in den Boden!
Die Abwehr kann klären.
Vicente humpelt zur Seitenlinie!
Der Spieler Vicente hat sich verletzt.
Die Diagnose lautet: Knöchelverstauchung.
Er wird vermutlich eine Woche ausfallen.

**14. Minute**

Ein Fan wirft eine Frisbee-Scheibe aufs Spielfeld...
alle Polizei-Hunde hinterher...
das Spiel muß unterbrochen werden.
Ganea wird gebissen...
kann aber weiterspielen.

## Vergleich Anstoss 1 bis Anstoss 3

| | Anstoss 1 | Anstoss 2 | Anstoss 3 |
|---|---|---|---|
| **Länder** | 1 | 5 | 11 |
| **Ligen** | 1 | 13 | 22 |
| **Eigenschaften insgesamt** | Keine | 17 | 25 |
| **Trainingsarten** | 10 | 35 | 38 |

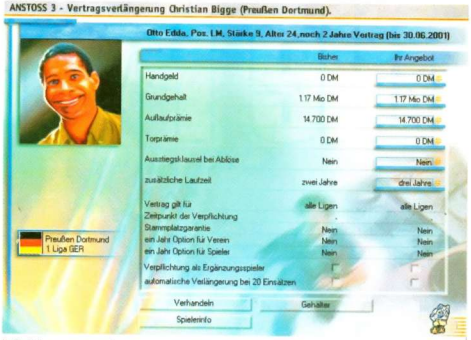
Den größten Entwicklungssprung vollzog die Managerserie von Teil 1 zu Teil 2. Betrachtet man jedoch allein die Features, die in *Anstoss 3* zusätzlich zum Vorgänger eingebaut wurden, ist dieser Sprung fast schon ähnlich groß. Deutlich wird dies etwa beim Menüpunkt Vereinsgelände, der in *Anstoss 2* komplett fehlte und in *Anstoss 3* schon beinahe *Sim City*-ähnliche Formate annimmt.

zog seitdem viele tausend Spieler in ihren Bann. Wir haben einen kleinen Vergleich aufgestellt, mit dessen Hilfe Sie die Entwicklung von *Anstoss 1* zu *Anstoss 3* nachvollziehen können.

## Tipps und Tricks

Die Spieletipps zu *Anstoss 3* werden immer ausgeklügelter. Hier eine kurze Auswahl.

• Wenn jemand auf Dauer bei einem Verein bleiben will, sollte




Mit Vertragsverlängerungen sollten Sie zügig beginnen. Die meisten Spieler unterschreiben dann zu gleichbleibenden Bedingungen.

er in die Jugendarbeit investieren. Hier erreichten einige Nachwuchstorhüter bereits mit 18 Jahren Stärke 10. (Michael)

• Schicken Sie ruhig öfter einen Spielerbeobachter ins Ausland und bauen Sie so früh wie möglich ein Jugendinternat. (Hell)

• Beginnen Sie Ihre Karriere bei einem Amateurclub, dessen Profimannschaft in der 1. Liga spielt. Wenn dann der Trainer der Erstliga-Mannschaft fliegt, sind Sie der Erste, der ein saftiges Angebot erhält! (Fighter)

• Bauen Sie nie Ihr Stadion aus, wenn hinterher einige Millionen Schulden drohen, auch wenn Sie kurz vor der Winterpause stehen und die Lizenz schon erteilt wurde. (Trap)

• Werben Sie, wenn Sie ein international erfolgreiches Team haben wollen, nie unnötig Jugendspieler ab. Nur Spieler mit großem oder riesigem Talent lohnen sich. (Hector)

• Neueinkäufen sollte man viel Vertrauen entgegenbringen, auch wenn sie anfangs Probleme haben und keine Leistung bringen. (anonym)

• Wer keine Probleme mit zu vielen Nichteuropäern hat, sollte vor großen Transfers in Südamerika und Asien nach Talenten suchen. (anonym)

### Auf der Cover-CD

**Beta-Patch 1.10**

In der Update-Rubrik finden Sie den neuesten Beta-Patch, der fast alle Probleme mit *Anstoss 3* beseitigt. Bitte beachten Sie die Readme-Datei!

**a3patch110.exe**

## Trainerbiographie: Ihre Erfahrungen mit Anstoss 3

*Die zweite Trainierbiografie in der PC Action kommt von Andreas Helbing:*

Als ich zur Saison 99/00 auf Angebote wartete, kam gleich die Ernüchterung: nur der TUS Celle, Wacker Burghausen und die Amateure von 1860 wollten mich. Ich entschied mich, noch etwas abzuwarten: Vielleicht meldet sich ja doch noch der HSV, der AS Rom oder FC Barcelona ...

Dem war leider nicht so, deshalb stieg ich zwei Wochen später bei den HSV-Amateuren ein – in der Hoffnung, dass ich irgendwann Herrn Pagelsdorf beerben kann. Die Mannschaft war nicht toll (die vierzehntstärkste Mannschaft der RL Nord). Was tun, die zweigleisige Regionalliga wartete? Ich beschloss, den Kader auszudünnen, um an Geld zu kommen und verpflichtete einen guten Torwart (Jentzsch vom KSC: Talent riesig – Devise: hinten zu NULL) und bekam von meinem Freund „Pagel" einige nicht eingesetzte Spieler der Profimannschaft dazu. Schon hatte ich ein Team, das immerhin gutes Mittelmaß in der Liga erreichte.

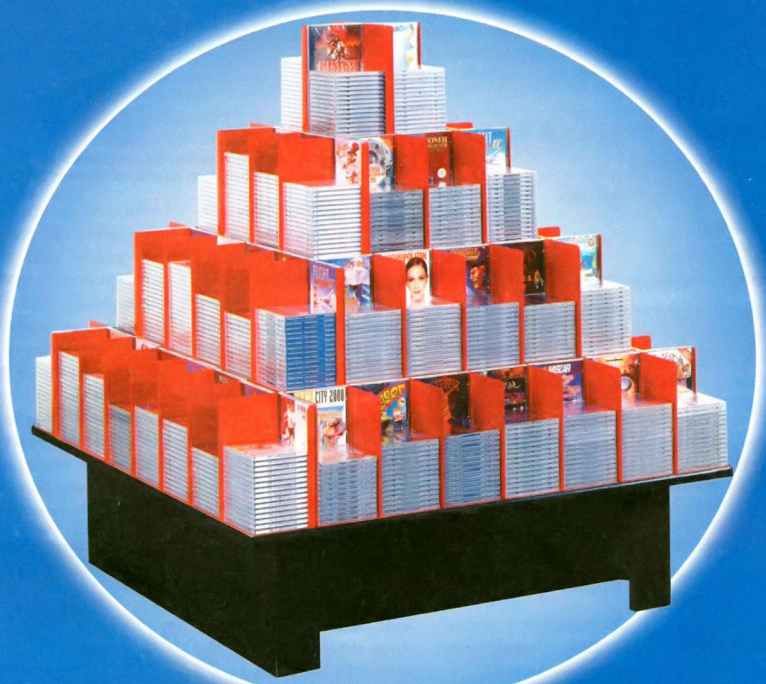
Nach anfänglichen Schwierigkeiten und ständigem Kontakt zu einem Abstiegsplatz spielte sich das Team nach zehn Spieltagen ein und überwinterte auf Platz 11. Da mein Problem im Sturm lag, entschied ich mich in der Rückrunde, selbst die Stiefel noch mal anzuziehen und machte mich zum Stammspieler (meine Spieler hassten mich dafür). Da ich die Option am Anfang des Spiels völlig übersehen hatte, war ich – oh Wunder – nochmal 18 Jahre, hatte zwar nur wenig Talent, war aber in kurzer Zeit der überragende Spieler auf dem Platz. Bis zum Ende der Saison erzielte ich 15 Treffer und verhalf meinem Team zu Platz 6, der mich für die zweigleisige Regionalliga qualifizierte. Mit einigen Verstärkungen verlief die 2. Saison blendend (ich schoss selbst 28 Tore und war mittlerweile ein 5er) – am Ende war das Team Tabellenführer und die Spieler wurden (dank eines speziellen Trainingsprogramms) reihenweise aufgewertet. Leider konnte ich nicht aufsteigen.

Sollte ich bleiben oder die eingehenden Angebote von abstiegsgefährdeten Zweitligisten annehmen? Ich entschloss mich weiterzumachen und zu warten, bis sich mein Traumverein (na, ihr wisst schon – die erste HSV-Mannschaft) meldet. Am 12. Spieltag war es soweit. „Pagel" hatte die Mannschaft auf einen Abstiegsplatz der Bundesliga geführt und nun kam der Verein an mir nicht mehr vorbei ...

Um es kurz zu machen: Mittlerweile ist der HSV die Topadresse in Europa. Viel Kohle, ein Riesenstadion, mehrere Meisterschaften, Champions-League-Siege und Pokal-Triumphe stehen auf der Haben-Seite. Ich trainiere ein Team gespickt mit 11ern und 12ern (Nationalspielern), einer starken Amateur- und Jugendmannschaft und im Sturm einen mehrfachen „Europa-Spieler d. Jahres". In 150 Spielen traf er 178 Mal ins Tor. Wer das ist? Na, ich selbst – mittlerweile 24 und Spielstärke 9 (Nationalspieler aber immer noch wenig Talent !).

# Die größte Spiele-Compilation der Welt!

# Die Pyramide




## Futter für Ihren PC!

zB.:




20,-DM
empf. VK




20,-DM
empf. VK



20,-DM
empf. VK

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Vobis, Office World, ProMarkt Wegert, real,- Marktkauf, dixi, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, Atelco, sowie im gutsortierten Fachhandel.

www.software-pyramide.de

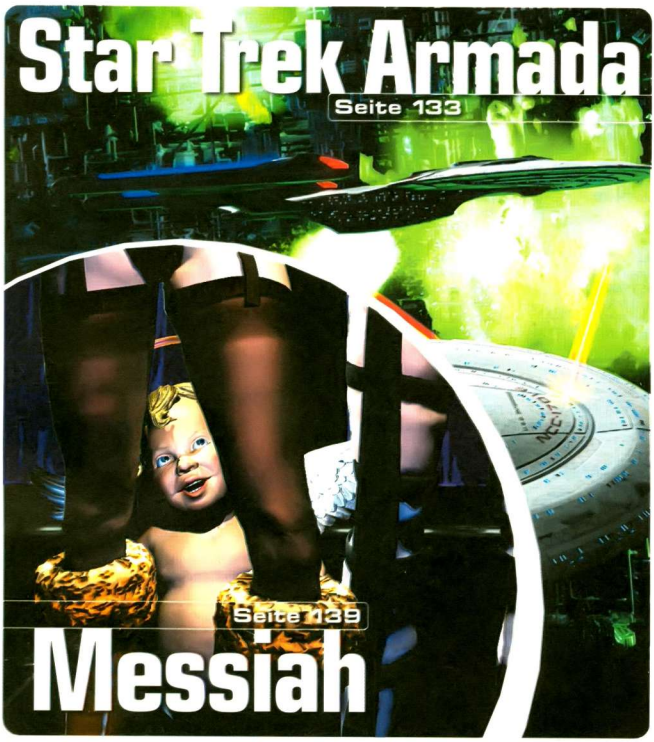
ak tronic
SOFTWARE & SERVICES

freecall
INFO-LINE: 0800/ 25 25 800

Copyright © 2000 ak tronic Software & Services GmbH & Co. KG. Irrtum vorbehalten. Lieferung nur solange Vorrat reicht. Alle eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Inhabers.

# PC ACTION Spieletipps

6/2000




## Ausgetrickst



*Es passieren hin und wieder schon skurrile Dinge in der Welt der Computerspiele. An „das Spiel zum Film" hat man sich ja schon gewöhnt. „Der Film zum Spiel" kommt auch so langsam in Mode, obwohl Streifen wie Wing Commander wohl eher zu den abschreckenden Beispielen zu zählen sind. Was jedoch noch viel schlimmer ist: das Spiel zur TV-Serie. Jüngstes und wohl auch abstoßendstes Beispiel ist Big Brother – The Game. Die Reality-Soap mag ja noch amüsante Seiten haben, das Spiel hingegen ist nicht einmal für eingefleischte Fans so richtig zu empfehlen. Worum geht's in dem Spiel? In Kurzform: Sie spielen den x-ten Klon von PacMan und können Filmchen freispielen (siehe Test auf Seite 100). Für mich stellt sich nun ernsthaft die Frage: Warum bastelt man um eine Multimedia-CD noch ein Spiel? Kann man nicht gleich die Videos auf CD verscherbeln? Ich habe ja nichts gegen Fanartikel, aber so eine billige Abzocke von Fans ist wirklich nicht die feine englische Art. Wir kümmern uns da lieber um echte Spiele. Diesen Monat gibt es die restlichen Missionen von Dark Project 2 und C&C Feuersturm sowie Tipps und Lösungen zu Star Trek Armada und Messiah. Wo wir grad beim Thema sind: Star Trek Armada zeigt, dass Filme und Serien sich durchaus mit Spielen verbinden lassen.*

**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


**C&C 3: Feuersturm** ..... 151
Komplettlösung, 2. Teil

**Dark Project 2** ..... 145
Komplettlösung, 2. Teil

**Messiah** ..... 139
Komplettlösung

**Star Trek Armada** ..... 133
Allgemeine Spieletipps


### Thema Technik


**3D-Grafik** ..... 159


### Kurztipps


**Alien vs. Predator GOLD** ..... 157
**Heroes Of Might And Magic 3: The Shadow Of Death** ..... 158
**Need for Speed Porsche** ..... 157
**Star Wars Force Commander** ..... 157
**Tzar: Burden of the Crown** ..... 158
**Ultima 9** ..... 158

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 |
| Anstoss 3 | Allgemeine Tipps | 4/2000 |
| 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 |
| Command & Conquer 3: Feuersturm | Komplettlösung | 5/2000, 6/2000 |
| Commandos – Im Auftrag der Ehre | Komplettlösung | 5/99, 6/99 |
| Conflict: Freespace | Komplettlösung | 9/98 |
| Dark Project: Der Meisterdieb | Komplettlösung | 2/99, 3/99 |
| Dark Project 2 | Komplettlösung | 5/2000, 6/2000 |
| Der Verkehrsgigant | Allgemeine Tipps | 4/2000 |
| Die Siedler 3 | Komplettlösung | 1/99, 2/99 |
| Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen | Allgemeine Tipps | 11/99 |
| Die Sims | Allgemeine Tipps | 3/2000, 4/2000 |
| 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 |
| F1 2000 | Allgemeine Tipps | 5/2000 |
| 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 |
| Messiah | Komplettlösung | 6/2000 |
| 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 |
| Need For Speed: Porsche | Allgemeine Tipps | 5/2000 |
| 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 |
| Planescape Torment | Allgemeine Tipps | 4/2000 |
| Populous – The Beginning | Komplettlösung | 1/99, 2/99 |
| Indiziertes Spiel | Allgemeine Tipps | 9/99, 2/2000 |
| Rainbow Six | Allgemeine Tipps | 12/98 |
| Rent-a-Hero | Komplettlösung | 12/98 |
| Rollercoaster Tycoon | Allgemeine Tipps | 5/99, 6/99 |
| Shadowman | Komplettlösung | 10/99, 11/99 |
| Silver | Komplettlösung | 7/99 |
| SimCity 3000 | Allgemeine Tipps | 3/99 |
| Star Trek Armada | Allgemeine Tipps | 6/2000 |
| 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 mithilfe 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 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**

Allgemeine Spieletipps

# Star Trek Armada

Sie wollten schon immer einmal als Sternenflotten-Captain die Geschicke im Star-Trek-Universum lenken? Kein Problem, wir sagen Ihnen, wie's geht.

## Allgemeine Spieletipps

**Wie starte ich am besten eine Mission?**

Als Erstes sollten Sie eines Ihrer Konstruktionsschiffe zu einem Dilithium-Mond schicken und eine Raffinerie aufbauen. Sollte ein weiterer Mond in der Nähe sein, dann bauen Sie dort eine weitere Raffinerie. Sobald die erste Raffinerie fertig ist, können Sie in der Sternenbasis zwei Dilithium-Frachter in Auftrag geben. Dadurch erhalten Sie einen konstanten Dilithium-Fluss.

**Das Dilithium fließt, wie geht es jetzt weiter?**

Eines der Konstruktionsschiffe baut eine Werft, sobald genügend Ressourcen vorhanden sind. Währenddessen kann das andere ein wenig die Umgebung erkunden.

**Was ist die stärkste Waffe der Borg?**

Das Transwarp-Tor erlaubt es den Borg, ein Tor zu einem beliebigen Punkt auf der Karte für einen bestimmten Zeitraum zu öffnen. Schiffe, die durch das Tor fliegen, kommen ohne Zeitverlust an.

**Wie kann ich die Transwarp-Tore der Borg für mich nutzen?**

Die Transwarp-Tore sind keine Einbahnstraßen. Wenn Sie sehen, dass sich ein Tor öffnet, schicken Sie alle Schiffe in Reichweite hindurch. Auf diese Weise können Sie auf der anderen Seite einen Überraschungsangriff starten. Sind Sie selber ein Borg, sollten Sie stets Transwarp-Tore erstellen. Damit können Sie sehr einfach eine Flotte in irgendeinen Teil der Galaxie schicken, dort ein Schiff zerstören und schnell wieder verschwinden. Achten Sie hierbei aber darauf, dass Ihnen niemand folgt.

**Hat die Föderation auch eine Superwaffe?**

Ja, die „Temporal Research Facility" erzeugt eine Zeitverzerrung, die alle gegnerischen Schiffe in ihrem Umkreis vorübergehend einfriert. Mithilfe der Zeitverzerrung können Sie hervorragend die Zeit einfrieren und beispielsweise alle Dilithium-Monde des Gegners zerstören, so dass er keinen Vorrat an dem lebenswichtigen Elixier mehr hat. Das bringt Ihnen große strategische Vorteile.

**Was kann ich gegen die Zeitverzerrung tun?**

Konzentrieren Sie die Mehrheit Ihrer Schiffe niemals auf einen Punkt. Greifen Sie außerdem von verschiedenen Seiten an, so dass nicht alle Ihre Angreifer von der Zeitverzerrung in Mitleidenschaft gezogen werden.

**Was ist die stärkste Waffe der Klingonen?**

Ganz klar die Shockwave-Technik. Damit kann man eine Energiewelle aussenden, die in einem großen

## Grundlagen

- Überstürzen Sie nichts! Bauen Sie erst einmal in Ruhe Dilithium ab, bevor Sie in eine Schlacht ziehen.
- Konzentrieren Sie Ihre gesamte Flotte nie an einem einzigen Punkt, sondern lassen Sie Ihre Schiffe von verschiedenen Seiten aus angreifen.
- Platzieren Sie vor wichtigen Schiffen einige Frachter und kleinere Schiffe, die zur Not für das große Schiff geopfert werden können.
- Forschen Sie, was das Zeug hält, denn nur so kommen Sie an die wichtigen Erfindungen. Mit dem Tachyonen-Erkennungs-Raster können Sie zum Beispiel getarnte Schiffe entdecken.
- Decken Sie so schnell wie möglich alle unbekannten Zonen der Karte auf. Schicken Sie immer gleich am Anfang Scouts und Spione auf die Reise.
- Bauen Sie Ihre Flotten immer so auf, dass sie aus mehreren verschiedenen Schiffsklassen bestehen.
- Reparieren Sie immer all Ihre Schiffe, da jedes zusätzliche Schiff im Kampf ein Gewinn ist. Reparieren Sie auch übernommene Schiffsklassen.



Töten Sie das Muttertier in der dritten Borgmission mit dem Borg Diamond Ultirium Burst oder mit 20 Würfeln.



Die Wurmlöcher bieten erstklassige Möglichkeiten, sich schnell aus einem Kampfgebiet zurückzuziehen.





Die Enterprise kann auf den Corbomit-Reflektor setzen. Damit können Sie gegnerischen Beschuss zurücklenken. Dies ist bei schweren Kämpfen von Vorteil.

Umkreis nahezu alles zerstört. Die Shockwave-Technik ist auf den Schiffen der „Jach'Eng"-Klasse beheimatet. Wenn Sie diese Technik nutzen wollen, müssen Sie gut planen und vorsichtig sein: Einerseits ist der Dilithium-Verbrauch immens hoch, andererseits sollten Sie sich hüten, diese mächtige Waffe innerhalb der eigenen Reihen anzuwenden.

**Wie vermeide ich, dass meine Flotte vernichtet wird?**

Sie dürfen niemals zu viele Teile Ihrer Flotte an einem Fleck im Weltraum postieren, denn die Klingonen können per Subraumwelle große Teile eines Sektors in kürzester Zeit komplett auslöschen. Stellen Sie immer ein Konstruktionsschiff außerhalb eines Brennpunktes auf. Auf diese Weise können Sie schnell eine neue Basis errichten, wenn die alte zerstört wird.

**Sollte ich alte Stationen und verlassene Schiffe annektieren und reparieren?**

Ja. Reparieren Sie alles, was Ihnen in die Finger kommt. Vor allem verlassene Minenstationen sind recht hilfreich. Auch Sternenbasen sollten stets wiederhergestellt werden, vor allem, wenn Sie sich über die Karte ausbreiten. Sternenbasen können Angriffe leichter abwehren. Wenn das Gebiet gesäubert ist, können Sie die Basis wieder stilllegen. Dadurch sparen Sie Dilithium ein.

Auch alte oder angeschlagene Schiffe sind es wert, repariert zu werden. Wenn Ihnen das nötige Kleingeld dazu fehlt, finden diese Schiffe vor allem als fliegende Minen Verwendung. Aktivieren Sie die Selbstzerstörungs-Sequenz in der Nähe von schwer beschädigten Würfeln oder Stationen. Achtung: Zerstören Sie eigene Schiffe aber nur dann, wenn sie wirklich stark beschädigt sind.

**Der „Phoenix"-Raumkreuzer wird so leicht zerstört ...**

Schicken Sie der Phoenix immer einige Frachter als „Bodyguards" voraus. Wenn es zum Kampf kommt, nehmen die Frachter den Hauptangriff entgegen, während der Phoenix sich hinter die feindlichen Linien schleichen kann. Die Frachter werden dafür natürlich geopfert.

**Wie kann ich die Nebel nutzen?**

Unterschätzen Sie die Bedeutung der Nebel nicht. Vor allem in Multiplayer-Spielen können sie Ihnen einen unschätzbaren Vorteil verschaffen. So verringert ein „cerulean ischer" Nebel (hellblau) zwar die Schildleistungen, deaktiviert aber die Fähigkeiten aller Spezialwaffen. Wenn Ihnen also ein Schiff mit starken Spezialwaffen folgt, dann fliegen Sie einfach in den Nebel. Dort sind die Waffen nichts mehr wert. Außerdem deaktiviert dieser Nebel die Tarnung der Klingonen und Romulaner.

**Ich muss mein Schiff so schnell wie möglich reparieren!**

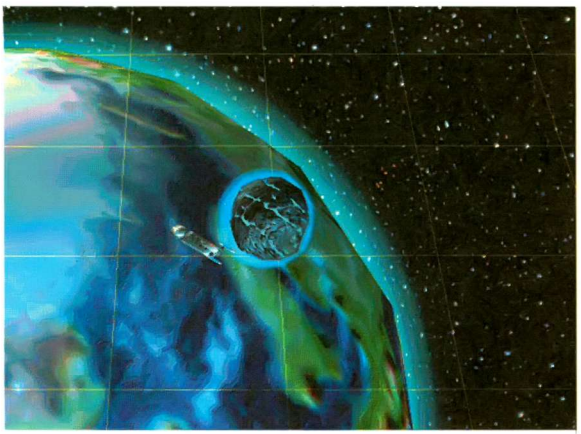
Suchen Sie nach einem „metrionischen" Gasnebel (dunkelgrün). Er erhöht die Reparaturwerte und auch das Wiederaufladen der Schilde geht schneller vonstatten.

**Wie hole ich ein schnelleres Schiff ein?**

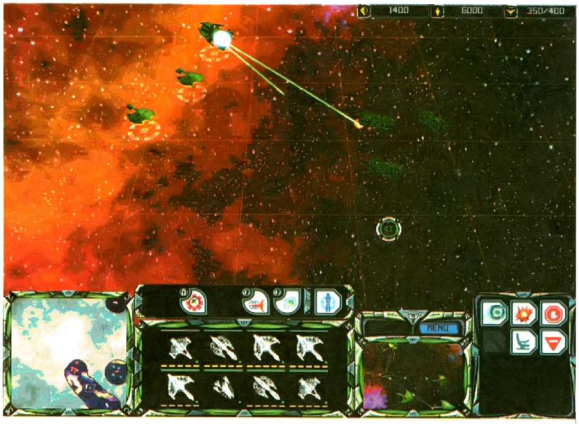
Versuchen Sie, schnellere Gegner in einen rötlichen „Mutara-Nebel" zu locken. Dort werden die Schiffe wesentlich langsamer. Außerdem werden die Schilde deaktiviert.

**Welche Schiffe sollten die Spitze bilden?**

Lassen Sie Zerstörer und Scouts auf keinen Fall voranfliegen, denn sie haben die



Die Dilithium-Monde dienen zur Beschaffung von Ressourcen. An einem Mond sollten immer maximal zwei Transporter arbeiten, um Dilithium abzutragen.



Achten Sie darauf, dass sich nicht alle Schiffe auf ein Ziel konzentrieren. So haben Sie bei einem Shockwave-Angriff der Klingonen immer noch Reserven.

schwächeren Schilde. Da nützt auch Schnelligkeit wenig. Schicken Sie stets Kreuzer vor – und dann erst die Zerstörer.

**Wie verhindere ich eine Assimilation der Borg?**

Bauen Sie eine Barriere aus Waffenplattformen um ihr Territorium herum auf (ruhig auch in Zweierreihen). Der Vorteil: Die Waffenplattformen können nicht assimiliert werden.

**Kann ich getarnte Schiffe entdecken?**

Wenn Sie gegen Klingonen und Romulaner kämpfen, versuchen diese, ihre Schiffe mittels Tarnvorrichtung zu verhüllen. Erforschen Sie daher so früh wie möglich das Tachyonen-Erkennungs-Raster. Es rüstet die „Venture"-Klasse und Ihre Sensoren auf, wodurch die Tarnvorrichtungen nutzlos werden.

**Welche Vorteile haben Schiffe der „Defiant"- oder „Venture"-Klasse?**

Die frühen Schiffe, wie die „Defiant" und die „Venture", können im Kampf gegen Borgwürfel oder romulanische „Warbirds" kaum bestehen. Trotzdem sollten Sie diese Schiffe nicht unterschätzen. Die „Venture"-Klasse beispielsweise ist ein exzellentes Scout-Schiff. Erforschen Sie damit unbekannte „Ecken" der Karte. Die „Defiant"-Klasse hat sogar einige spezielle Eigenschaften, die sowohl zu Beginn als auch später im Spiel sehr nützlich sein können. Wenn Sie zum Beispiel die Antimaterie-Minen der „Defiant"-Klasse erforschen, können Sie zusätzlichen Schutz rund um Ihre Basis installieren. Die Minen funktionieren auch in Kämpfen besonders gut, wenn Sie es schaffen, sie in einem Angriffsschwarm abzuladen. Fliegen Sie dazu mit der „Defiant"-Klasse nahe an die großen Gegnerschiffe heran und entladen Sie dort die Minen.

**Mit welchen Föderationsschiffen stocke ich die Crew auf?**

Auch hier ist die „Defiant"-Klasse wieder geeignet. Sie bringt neue Crewmitglieder auf Schiffe der „Souvereign"- oder der „Nebula"-Klasse. Achten Sie während des Kampfes stets darauf, wie viele Crewmitglieder noch an Bord der wichtigen Schiffe sind. Wenn der Crew-Level in beängstigende Tiefen fällt, müssen Sie einen Massentransport von einer „Defiant"-Gruppe losschicken. Auf diese Weise können Sie die wichtigen Schiffe vor Zerstörung oder Übernahme retten.

**Wie bekämpfe ich die Borg, wenn ich für die Föderation spiele?**

Wenn man mit der Föderation gegen die Borg kämpft, sollte man einige Staffeln mit mehreren „Steamrunner"-Schiffen bauen. Sie können die Borgwürfel zerstören, bevor sie zu großen Schaden anrichten. Tipp: „Souvereigns" mit Corbomit-Reflektoren eignen sich für den Nahkampf gegen Borgwürfel hervorragend.

**Wie übernehme ich als Klingone ein Schiff mit dem Commando-Team?**

Haben Sie schon einmal daran gedacht, dass die Commando-Teams erstklassig dafür geeignet sind, die Crewanzahl auf null fallen zu lassen, jedoch nicht gegen normale Schiffschilde einsetzbar sind? Bevor Sie ein Commando-Team auf ein Schiff schicken, müssen Sie immer auf konventionelle Art und Weise (Laserbeschuss) die Laser vernichten.

**Welchen Nutzen hat der romulanische Spion?**

Mit dem Spion können Sie sich an Bord des Gegners hinüberbeamen und seine Verteidigung ausspionieren.




Reparieren Sie immer alle Schiffe, die Ihnen in die Finger kommen, denn im späteren Kampfverlauf ist jedes zusätzliches Schiff ein echter Vorteil.






Wenn Sie auf der Flucht sind, können Sie die Asteroidenschwärme dazu nutzen, dem Gegner ein Schnippchen zu schlagen. Fliegen Sie zwischen die Trümmer.

Sie sollten den Spion jedoch nur zu Beginn eines Spiels einsetzen, da später durch die Erforschung des Tachyonen-Erkennungs-Rasters diese Waffe einfach entdeckt werden kann.

**Als Borg habe ich ein Schiff assimiliert, doch es wird ständig vom Gegner zerstört. Warum?**

Wahrscheinlich lassen Sie das Schiff zu lange an der Front stehen. Sobald Sie ein gegnerisches Raumschiff assimiliert haben, sollten Sie dieses zu einer Ihrer Schiffswerften bringen. Dort muss es repariert und mit einer neuen Crew ausgestattet werden. Denn sonst kann schon eine einzige Waffe die kleine Drohnen-Einheit an Bord des übernommenen Raumflitzers wieder aus dem Weg räumen.

**Wie kann ich am schnellsten mein assimiliertes Schiff reparieren?**

Wenn Sie mit einem assimilierten Schiff auf dem Rückweg sind und dabei angegriffen werden, sollten Sie Crewmitglieder von einem anderen Schiff hinübertransferieren. Beachten Sie jedoch, dass dies die anderen Schiffe schwächt. Suchen Sie nach Minenstationen, Frachtern und Konstruktionsschiffen des Gegners und assimilieren Sie diese. Auf diese Weise können Sie nach und nach mit ihnen Schiffswerften und wertvolle Spezialwaffen bauen.

## Tipps zu einzelnen Missionen:

**Wie entkomme ich den Klingonen in der dritten Föderationsmission „Vendetta"?**

Nachdem die ersten beiden Föderations-Missionen eine Art Einführung ins Spiel darstellen, wird es in Mission 3 schon etwas schwerer. Sie müssen von Wurmloch zu Wurmloch rasen und sich dabei der Klingonen entledigen. Versuchen Sie, nach dem ersten Wurmloch eines der Asteroidenfelder zwischen sich und den Warbird zu bekommen. Das hält ihn erst einmal auf. Achten Sie auf die tückischen Nebel, die Ihre Fahrt verlangsamen und Ihre Schilde schwächen. Das kann tödlich sein.

**Wo finde ich die Borg-Basis in der vierten Föderationsmission „Dunkle Omen"?**

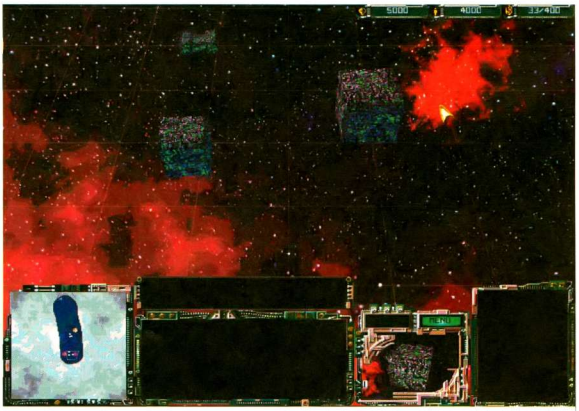
Die Basis liegt am südlichen Rand der Karte. Greifen Sie die Basis nicht sofort an, sondern konzentrieren Sie sich mit Ihren Defiant- und Akira-Schiffen auf gegnerische Schiffe und Waffenplattformen. Benutzen Sie dazu die Spezialwaffen. Suchen Sie den gesamten südlichen Bereich nach verbleibenden Schiffen ab, denn die Mission ist erst beendet, wenn alle Borg vernichtet sind.

**Mit dem „Bird of Prey" habe ich in der ersten Klingonen-Mission keine Chance gegen die Borg!**

Bauen Sie eine Schiffswerft und dann sofort ein klingonisches Waffenzentrum. Erst dann dürfen Sie „Vor'Cha"- und „SuQ'Jagh"-Schiffe konstruieren. Diese Schiffe benötigen Sie, um gegen die Borg zu bestehen. Wenn die Borg Angreifer schicken, konzentrieren Sie Ihr Feuer vor allem auf die Würfel. Beachten Sie, dass Sie im Verlauf der Mission alle schwer beschädigten Raumkreuzer zurückschicken müssen, um sie reparieren zu lassen.

**Wie bringe ich die „Avenger" in der zweiten Klingonen-Mission zum Wurmloch?**

Schicken Sie Ihre Schiffe in den südlichen Bereich der Minikarte. Säubern Sie die Region von Gegnern, bevor die „Avenger" die Route fliegen kann. Sie müssen sich beeilen und die „Avenger" frühzeitig losschicken, denn eine Grup-




Nutzen Sie die Nebel aus. In einem rötlichen Nebel wird die Geschwindigkeit der durchfliegenden Raumschiffe verringert und deren Schilde deaktiviert.



Durch die Transwarp-Tore der Borg können Sie zur Not durchschlüpfen, wenn diese herauskommen.



Benutzen Sie die Tarnvorrichtungen der Klingonen und Romulaner, um so lange wie möglich unerkannt zu bleiben.

pe gegnerischer „Bird of Prey" rückt sehr bald an, um Ihre Pläne zu durchkreuzen. Wenn Sie im Verlauf der Mission zum Wurmloch geschickt werden, sollten Sie keines Ihrer Schiffe zurücklassen. Postieren Sie sie stattdessen alle vor der „Avenger", um sie zu schützen.

**Wie kann ich meinen Dilithium-Vorrat in der dritten Klingonen-Mission aufstocken?**

Im Norden des ersten Dilithium-Mondes befindet sich ein violetter Mond, der unendlichen Vorrat an Dilithium bietet. Wenn Sie ihn einnehmen wollen, müssen Sie sich auf einen harten Kampf einstellen. Sobald er Ihnen gehört, sollten Sie Schiffe zwischen den Monden patrouillieren lassen. Bauen Sie einige Waffenplattformen um Ihre Basis, damit Sie keine Schiffe zurücklassen müssen. Errichten Sie dann eine weitere Minenstation zwischen den beiden Monden. Sie müssen darauf achten, diese Station immer personell gut zu bestücken: Toral schickt Commando-Teams, um sie zu übernehmen.

**Was ist der beste Weg, um in der vierten Klingonen-Mission zur Basis zu gelangen?**

Aus dem Hinterhalt können Sie ohne große Verluste in die Basis eindringen. Benutzen Sie dafür das Wurmloch, das südöstlich des violetten Dilithium-Mondes liegt. Es befindet sich zwar in einem gefährlichen roten Nebel, ermöglicht Ihnen aber den unbemerkten Zugang zur Basis durch die Hintertür.

**Soll ich in der ersten Romulaner-Mission das Gefängnis sofort angreifen?**

Nein. Viel besser ist es, zuvor alle Disruptor-Plattformen im Süden anzugreifen. Dies alarmiert die Klingonen. Vernichten Sie diese, denn das wird Ihnen später noch einen Vorteil verschaffen.

**Soll ich mich in der zweiten Romulaner-Mission auf den Deal mit den Ferengi einlassen?**

Nein. Es ist nämlich relativ einfach, die Ferengi-Basis im Westen auszuschalten. Einige „Warbirds" reichen aus, um die Schiffswerft, die Minenstation und die Geschütztürme zu vernichten. Wenn Sie dies geschafft haben, können Sie damit beginnen, den Dilithium-Mond auszubeuten.

**Welchen Weg soll ich in der dritten Romulaner-Mission nehmen, um zu „Jal Par" zu gelangen?**

Auf dem direkten Weg blockieren Asteroidenfelder, Nebel und andere Anomalien Ihre Reise. Fliegen Sie deshalb westwärts durch die kleinen Streifen: Sie sind ohne Probleme passierbar. Im späteren Verlauf der Mission können Sie durch ein instabiles Wurmloch hinter die klingonischen Patrouillen gelangen. Einfacher und sicherer ist aber der Weg durch den unbekannten Raum. Die Patrouillen zu besiegen, sollte kein Problem sein.



Das Transwarp-Tor zu besetzen (Omega-Mission 2), ist nur die halbe Miete. Danach müssen Sie es mindestens zehn Minuten intakt halten.

**Muss ich in der vierten Romulaner-Mission die „Jach'Eng" unbedingt abfangen?**

Nicht unbedingt. Wenn Sie sie in Ruhe lassen, „stürzt" sich die „Jach'Eng" auf die Borg und schwächt diese. Allerdings verlieren Sie dadurch deren Unterstützung im Kampf gegen die klingonischen Krieger.

**Wie kann ich als Borg in der ersten Borg-Mission Dominion-Schiffe bauen?**

Im Süden Ihrer Basis liegen Dilithium-Monde. In der Nähe finden Sie außerdem eine Schiffswerft des Dominion, die nur von einer kleinen Flotte bewacht wird. Zerstören Sie diese und vernichten Sie die Schilde der Werft. Jetzt beginnen Sie diese zu assimilieren. Dadurch haben Sie nicht nur Einblick auf andere Dominion-Gebäude wie die Klo-





Wenn Sie Picard beschützen möchten, sollten Sie sein Schiff als erstes aus der ersten Frontlinie abziehen. Benutzen Sie dazu auch den Corbomit-Reflektor.

## Die Cheats

Natürlich kann man auch bei *Star Trek Armada* schummeln. Hier sind die wichtigsten Cheats im Überblick. Wenn Sie „Kobayashimaru" eingeben, springen Sie einfach zur nächsten Mission. Mit „showmethemoney" erhöhen Sie Ihre Mittel. „phonehome" aktiviert eine Chat-Liste im Multiplayer-Modus. „canofwhoopass" verschafft Ihnen gleich 99 weitere Offiziere.

**Wie nehme ich die Romulaner-Basis in der zweiten Borg-Mission ein, ohne sie zu zerstören?**

nungseinrichtung im Südosten, Sie können auch Schiffe wie den „Jem'Hadar"-Zerstörer oder den „Warbird" bauen.

Das ist nicht ganz einfach. Bevor Sie sich die Basis vornehmen, müssen Sie sichergehen, dass alle Ihre Schiffe durchs Wurmloch geschlüpft sind. Greifen Sie mit wenigen Schiffen an, um lediglich die Schilde der Basis zu schwächen. Die Basis darf keinesfalls vernichtet werden, da die Mission ansonsten nicht erfolgreich abgeschlossen werden kann. Wenn die Schilde zerstört sind, setzen Sie „Locutus' Haltestrahl" ein. Mit den Transportern der anderen Borgschiffe müssen Sie Besatzung auf die Basis beamen. Sie benötigen zahlreiche Drohnen, da die Basis voller Romulaner ist. **TIPP:** Speichern Sie ab, bevor Sie versuchen, die Basis zu übernehmen!

**Ich komme in der dritten Borg-Mission nicht weiter!**

Dafür benötigen Sie den Borg „Diamond Ultirium Burst". Alternativ ist die Zerstörung auch mit rund 20 Würfeln möglich, das dauert jedoch sehr lange. Die richtige Strategie in dieser Mission ist es, nach nichts anderem als dem „Ultirium Burst" zu forschen. Bauen Sie etwa zehn Schiffe (darunter einige Würfel) und benutzen Sie Ihr Konstruktionsschiff, um ein Geschützfeld um Ihre Basis zu errichten (mindestens 20 Geschütze). Platzieren Sie Ihre Flotte in der Mitte des Feldes. Wenn Sie während des Kampfes kurz Luft holen können, schicken Sie drei Diamonds, um das Mutterschiff zu vernichten.

**Ich kann in der letzten Borg-Mission nicht beide Monde verteidigen! Auf welchen soll ich mich konzentrieren?**

Die Monde liegen im Südosten und im Südwesten der Karte. Wenn Sie es nicht schaffen, beide zu verteidigen, sollten Sie sich lieber auf den Mond im Südwesten konzentrieren. Dort können Sie auch einen Nexus errichten, weil diese Ecke der Karte unzugänglicher und leichter zu verteidigen ist. Errichten Sie dort ebenfalls eine Minenstation und stellen Sie einen zweiten Frachter her.

**In der Mission „Alpha und Omega Teil 1" fehlen mir Schiffe. Was kann ich dagegen tun?**

Auf der Karte gibt es eine Menge Dilithium-Monde, auf denen Sie in einem rasanten Tempo Dilithium abbauen können. Gleich zu Beginn sollten Sie Richtung Norden fliegen und dort die zwei Monde einnehmen. Bauen Sie dann eine Sternenbasis (egal welcher Rassenzugehörigkeit) und einige Minenstationen (egal welcher Rasse) für jeden einzelnen Mond. Mit der Sternenbasis können Sie zwei weitere Frachter für jeden Mond bauen. Nun sollten Sie für jede einzelne Rasse eine Schiffswerft erstellen. Errichten Sie jedoch nur für zwei Rassen Technologiezentren – andernfalls dauert es zu lange, bis Sie diese nutzen können. Mit dieser Methode kommen Sie innerhalb kürzester Zeit an eine Unmenge von Dilithium – und damit auch an genügend Schiffe für den Kampf gegen die Borg.

**Wie gehe ich bei der Übernahme des Transwarp-Tores in „Alpha und Omega I" vor?**

Schicken Sie nicht die gesamte Flotte zum Tor. Schicken Sie stattdessen einige Schiffe gegen die noch bestehenden Borg-Strukturen und nur einige zum Tor. Wenn vorhanden, sollten Sie die klingonischen Commando-Teams dazu nutzen, um die Crew des Transwarp-Tores zu vernichten. Sie können aber auch die Schilde des Transwarp-Tores schwächen und anschließend Ihre Crew herübertransferieren. Halten Sie alle anderen Schiffe zurück, damit diese nicht versehentlich das Tor zerschießen.

**Thorsten Seiffert**

## Mehrspielermodus

Im Mehrspielermodus sollten Sie immer zwei bis drei Dilithium-Monde einnehmen, an denen dann drei Kollektoren gleichzeitig arbeiten können. Decken Sie zudem, so schnell es geht, die gesamte Mehrspieler-Karte auf, damit Sie wissen, wo der Gegner ist.

Bauen Sie zwei kleine und zwei große Werften, um ständig Schiffe zur Verfügung zu haben.

Bauen Sie außerdem zwei Sternenbasen auf, um so schneller an eine größere Anzahl neuer Crewmitglieder zu gelangen. Bauen Sie Ihre Flotten immer so auf, dass sie aus mehreren verschiedenen Schiffsklassen bestehen. Vernichten Sie die Dilithium-Raffinerien und -Kollektoren des Gegners, damit er keine neuen Schiffe bauen kann, bevor Sie einen Großangriff wagen.

Komplettlösung

# Messiah

3D-Action mal anders: Kein muskelbepackter Superheld, sondern eine Putte namens Bob spielt die Hauptrolle in Messiah. Wir lösen das Abenteuer.

## SHIPPING SECTOR

**Wo ist der Schalter für Tor 4?**

Gehen Sie mit einem Wissenschaftler in die oberste Etage und entriegeln Sie per Schalter Tor 4. Dahinter befindet sich eine Laserbarriere, die Sie mit einem Sprung von den Kisten überwinden können.

**In welche Reihenfolge schalte ich die Ventilatoren?**

Nachdem Bob die Wand emporgeklettert ist, müssen die Ventilatoren per Schalter in folgender Kombination angeordnet werden. Ventilator 3: zweimal drücken; Ventilator 2: einmal drücken; Ventilator 1 auf der Grundeinstellung belassen. Oben angekommen, aktivieren Sie alle vier Stationen und gehen zum Fahrstuhl.
Mit dem Commander als Wirtskörper begeben Sie sich im Anschluss zu Tor 2 und

**Hinter Tor 4 ist die Hölle los!**

bekämpfen einen Chot-Aufstand. Wenn das erledigt ist, schnappen Sie sich den Raketenwerfer und betreten den nächsten Raum.

**Wie beseitige ich die Laserbarriere?**

Hier fahren Sie mit dem Lift eine Etage höher und besetzen die Geschützstellung. Mit dieser können Sie den versperrten Weg freischießen, und auch Ihre Gegner eliminieren. Falls Sie jedoch keinen Commander lenken, dann tut es auch der Raketenwerfer.

**Secret**

**TIPP:** In dem Raum, aus dem die Chots kommen, befindet sich ein Secret. Zerstören Sie die Kisten und laufen Sie mit einer Ratte durch den Abwasserkanal. Auf der anderen Seite finden Sie in einer Kiste einen Raketenwerfer.

## OLD TOWN

**Wie geht es an der Recycling-Anlage weiter?**

In der Recycling-Anlage müssen Sie sich über den Vorsprung (A) an der Wand zu den beiden Wissenschaftlern vorarbeiten (unter dem Laser durchkriechen). Wenn Sie dort den Schalter für die Plattform aktivieren (B), öffnet sich der Boden und einer der Forscher wird „entsorgt". Den anderen müssen Sie ebenfalls auf diese Falltür bewegen und den Schalter umlegen, damit Nachschub aus dem Nebenraum erscheint. Wenn Sie das einige Male wiederholt haben, ist der Behälter voll und Sie können den unteren Schalter betätigen. Nun klettern




Dieser nette junge Mann hat einen ausgeprägten Spieltrieb. Da er vornehmlich mit sehr zerbrechlichen Menschen spielt, sollte Bob schnell in Deckung gehen.

## Grundlagen

- Bei einer Körperübernahme ist es hilfreich, wenn beide Personen Rücken an Rücken stehen. So schlüpft Bob beim Austritt aus einem Körper gleich in den anderen.
- Achten Sie immer genau darauf, welche Route die Wachen marschieren. So können Sie ausmachen, wann ein Gegner im toten Winkel steht.
- Drücken Sie alle Schalter, die Sie finden können. Meist sind diese für den Fortgang des Spiels notwendig. Kein Schalter hat einen negativen Effekt (jedenfalls nicht für Sie).
- Ein praktischer Weg, sich eines Körpers zu entledigen, ist, ihn einfach in einen Abgrund zu stürzen und ihn kurz nach dem Sprung zu verlassen.
- Konfigurieren Sie Ihre Tasten so, dass sie dicht beieinander liegen. In manchen Situationen ist nämlich schnelles Handeln lebenswichtig.
- Häufig findet man in Lagerhallen nützliche Dinge auf Kisten. Dafür ist es aber erfahrungsgemäß nötig, einen Schalter zu betätigen, um dann auf höher gelegene Kisten zu gelangen.
- Bei den Jump&Run-Szenarien sollten Sie vor und nach den Sprüngen abspeichern. So schützen Sie Ihre Tastatur vor Bissspuren aufgrund spontaner Wutattacken.
- Arbeiter und Wissenschaftler dürfen keine Waffen tragen. Wenn Sie jedoch Granaten im Gepäck haben, wird das niemanden stören.
- Erschießen Sie nicht alles, was sich bewegt, sonst kann es sein, dass Ihre Reise vor einer verschlossenen Tür endet.






Millimeterarbeit: Folgen Sie Weg A, um Schalter B zu erreichen. Dieser dient zur Entsorgung der Wissenschaftler.



Einbruch: Da der Schutzschild die Tür blockiert, müssen Sie durch das darüber gelegene Fenster springen.

**Wie verhalte ich mich bei einem Straßenkampf?**

Sie mit Bob auf das transportbereite Fass, fliegen auf den Vorsprung neben dem Tor und drücken den Knopf.

**TIPP:** Wenn Sie auf den Kasten über den Walzen schießen, öffnet sich ein Secret.

Warten Sie erst einmal ab, bis eine der beiden Parteien gewonnen hat. Gehen Sie danach nach rechts und benutzen Sie den Schalter hinter der Glasscheibe.

**Wie öffnet sich die Tür hinter der Laserbarriere?**

Daraufhin öffnet sich die Laserbarriere am Ende der Straße. Da Sie nun freie Bahn haben, gehen Sie die Treppe hinauf, klettern auf die Tonnen, zerschießen das Glas und springen durch das Fenster in den dahinter liegenden Raum. Schalten Sie den Lift an der Konsole ein und setzen Sie Ihren Weg fort. Im nächsten Raum sprengen Sie die Kiste, springen durch das Loch in der Wand und durch ein weiteres Gitter nach unten. Zerschießen Sie die Glasscheibe und gleiten Sie mit der Pak nach unten.

**Duschender Commander!**

Unten angekommen, sehen Sie einen duschenden Commander im Fenster. Durch das andere gelangen Sie hinein und übernehmen diese Dame. Falls Ihnen das nicht gelingen sollte, dann haben Sie im Nebenraum noch drei weitere mögliche Wirtskörper zur

## Cheats

Drücken Sie während des Spiels die Esc-Taste, um zum Options-Menü zu gelangen. Dort tippen Sie dann die Cheats ein. Achten Sie aber darauf, dass die Tasten X und Y miteinander vertauscht sind. Wenn Sie alles richtig eingegeben haben, wird das Options-Menü automatisch beendet und auf Ihrem Bildschirm erscheint eine Bestätigung.

| **PERSONEN:** | |
|---|---|
| **Gepanzerter Behemoth** | Mynightmare |
| **Barmann** | Bestfriend |
| **Behemoth** | Onteroids |
| **Rausschmeißer** | Letmein |
| **Chot 1** | Smellyguy |
| **Chot 2** | Nohygiene |
| **Chot 3** | idontdance |
| **Chot 4** | Scumbucket |
| **Chot Behemoth** | Smellysteroids |
| **Chot-Zwerg** | Chotling |
| **DJ** | Mixalot |
| **Tänzer 1** | Bustamove |
| **Tänzer 2** | Cutarug |
| **Weiblicher Bürger 1** | Janeplain |
| **Weiblicher Bürger 2** | Jillplain |
| **Fungirl** | Fungirl |
| **Commander** | Incharge |
| **Waffen-Commander** | Guncmndr |
| **Leichte Polizeieinheit** | Lcop |
| **Normale Polizeieinheit** | Mcop |
| **Schwere Polizeieinheit** | Hcop |
| **Blockaden-Polizist** | Rcop |
| **Männlicher Bürger 1** | Averagejoe |
| **Männlicher Bürger 2** | Averagejack |
| **Männlicher Bürger 3** | Averagejhon |
| **Doktor** | Heydoc |
| **Pimpdaddy** | Tophat |
| **Strahlen-Arbeiter** | Glowstick |
| **Prostituierte 1** | Workit |
| **Prostituierte 2** | Mansdream |
| **Ratte** | Varmint |
| **Wissenschaftler** | Egghead |
| **Subgirl 1** | Femfatale |
| **Subgirl 2** | Nastyone |
| **Kellnerin** | Bringmeadrink |
| **Schweißer** | Cantseemyface |
| **Arbeiter** | Workinman |
| **Männlicher Prostituierter** | Specialguy |
| **WAFFEN:** | |
| **Schneidbrenner** | Weldme |
| **Kettensäge** | Buzzbuzz |
| **Pumpgun** | Boomstick |
| **Maschinengewehr** | Rapidfire |
| **Maimer** | Slicendice |
| **Maser** | Coolfx |
| **Pak** | Cooloff |
| **Raketenharpune** | Stickaround |
| **Bazooka** | Bigbang |
| **Flammenwerfer** | Lightmeup |
| **Granaten** | Getsome |
| **MUNITION:** | |
| **Munition für alle Waffen** | Illbeback |
| **VERSCHIEDENES:** | |
| **AI Vision off** | Icantsee |
| **AI Vision on** | Icanseeu |
| **AI off** | Braindead |
| **AI on** | Einstein |
| **Charakter Wireframe off** | Charwireoff |
| **Charakter Wireframe on** | Charwireon |
| **Endsequenz** | Toohardforme |
| **Kamera einfrieren** | Freezecam |
| **Gott-Modus ein** | Ucantkillme |
| **Gott-Modus aus** | Fleshnblood |
| **Polycount off** | Offpolycount |
| **Polycount on** | Onpolycount |
| **Thawcamera** | thawcam |
| **Worldwireframe off/on** | worldwireon/off |

Verfügung, da diese permanent auf einen im Raum hängenden Monitor starren. Weiter führt Sie Ihr Weg die rechte Treppe hinauf.

**Ich stehe in einer Art Raumhafen und komme nicht weiter.**

Aktivieren Sie hier mithilfe des Commanders den Geschützturm. Zerschießen Sie dann die Stützpfeiler der Plattformen auf der gegenüberliegenden Seite. Kurz darauf wird die Sperre deaktiviert.

**Der Fahrstuhl ist stecken geblieben!**

Beim steckengebliebenen Fahrstuhl muss Bob durch den kleinen Spalt nach unten springen und sich den Körper eines Schweißers schnappen. Mit dessen Hilfe steigen Sie dann unter den Fahrstuhl und reparieren ihn. Wenn Sie endlich oben angekommen sind, gehen Sie nach links und kämpfen sich durch den Untergrund. An der Stelle, an der eine Laserbarriere den Weg blockiert, müssen Sie mit Bob einfach darunter hindurchkrabbeln.

**Wie schalte ich den Strom wieder ein?**

Mit dem Chot schalten Sie dann den Saft wieder ein. Laufen Sie nun weiter geradeaus, bis Sie an eine Treppe gelangen. Unter dieser befindet sich ein unterirdischer Gang, der zum Versteck des Chot Behemoth führt.

**Das Tor geht nur einen Spalt auf!**

Wenn Sie mit dem Behemoth unterwegs sind, gelangen Sie nach einiger Zeit an ein Tor, welches sich nur einen Spalt öffnen lässt. Hier stellen Sie sich mit Bob unter die Tür, bis Sie die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich gelenkt haben. Dann gehen Sie ein Stück zurück und warten, bis die Wachen wieder vom Tor verschwinden. Da diese Ihnen jetzt den Rücken zuwenden, können Sie ohne Gefahr durch das Tor treten.

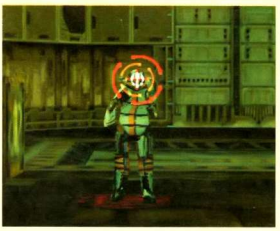
**Wie komme ich in das Labor und was muss ich dort tun?**

Zuerst müssen Sie in der Kanalisation den Strom für den Lift einschalten. Um dann den Lift zu erreichen, zerschießen Sie den Sicherungskasten hinter der Laserbarriere.

Im Labor angekommen, aktivieren Sie mithilfe der Konsole den Behemoth. Daraufhin gehen Sie zum großen Tor und öffnen es. Verlassen Sie

## Regeln für den Kampf

**Beherzigen Sie diese Regeln und Sie werden in einem Stück in den Himmel zurückkehren.**



**Dieser Schuss wird mit hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit tödlich für diesen Kollegen ausgehen.**

Um jemanden zu erwürgen, muss man sich direkt hinter diese Person stellen. Achten Sie darauf, dass Sie dabei nicht die Bewegungstasten drücken, da Ihr Protagonist sonst zuschlägt oder tritt. Vorher sollten Sie aber sichergehen, ob der Gegner sich nicht umdreht, wenn Sie von hinten an ihn herantreten. (Während dieser Aktion darf Ihr Held keine Waffe tragen!)
Diese Methode hat den Vorteil, dass im Raum befindliche Wachen nicht aufmerksam werden. Es sei denn, Sie sehen, was vor sich geht.

Wenn Sie sich unbewaffnet vor einen Gegner stellen und die Kampftaste gedrückt halten, entwaffnen Sie Ihr Gegenüber. Denken Sie jedoch daran, dass Ihr Gegner seine Waffe auch gerne wiederhaben möchte und Sie nicht vorher danach fragt.

Sammeln Sie nur dann Munition ein, wenn Sie eine Waffe besitzen, die es auch wert ist, nachgeladen zu werden. Denn eine Schrotflinte mit hundert Schuss bringt Ihnen nicht besonders viel bei einer Übermacht von Gegnern, die nach Ihrem Leben trachten.

Versuchen Sie bei einem Feuergefecht immer den Kopf oder besser die Beine des Gegners zu treffen. Da ein Kopfschuss den sofortigen Tod Ihres Gegners bedeutet, ist das natürlich die bessere Alternative. Wenn jedoch vier Gegner auf Sie zustürzen, wird es Ihnen wohl kaum gelingen, jedem einen Kopfschuss zu verpassen. Schießen Sie deshalb auf die Beine. Der Gegner geht dadurch zu Boden und steht auch nicht wieder auf.

Laufen Sie nicht einfach blind auf Ihre Gegner zu. Es ist ratsam, sich hinter einer Tonne oder Ähnlichem zu verstecken. Zum einen ist dann ein großer Teil Ihres Körper gedeckt und zum anderen können Sie geduckt hervorragend Granaten von Ihrer Stellung aus werfen. Dafür würden Sie in einem Gefecht sonst kostbare Zeit benötigen.




Körpereinsatz: Dieser todesmutige Gesetzeshüter gibt für Sie den Weg zum Schalter frei.




Stromausfall: Schießen Sie auf den markierten Kasten, um die Laserbarriere passieren zu können.



## Die wichtigsten Gegner im Überblick

**Leichte Polizeieinheit:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Blaue Uniform |
| Bewaffnung: | Pumpgun |
| Granaten: | Keine |
| Besondere Fähigkeiten: | Keine |

**Normale Polizeieinheit:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Rote Uniform |
| Bewaffnung: | Maschinengewehr |
| Granaten: | Sprenggranaten |
| Besondere Fähigkeiten: | Röntgenblick |

**Schwere Polizeieinheit:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Gelbe Uniform |
| Bewaffnung: | Maschinengewehr |
| Granaten: | Haftgranaten |
| Besondere Fähigkeiten: | Keine |

**Commander bzw. Waffen-Commander:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Schlanke Gestalt |
| Bewaffnung: | Keine |
| Granaten: | Verzerrergranaten |
| Besondere Fähigkeiten: | Tötet Gegner von hinten äußerst schnell, hat Zugang zu verschlossenen Bereichen. Kann Geschützstellungen benutzen. |

**Blockade-Polizist:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Blauweiße Uniform |
| Bewaffnung: | Schlagstock |
| Granaten: | Betäubungsgranaten |
| Besondere Fähigkeiten: | Baut in geduckter Haltung einen Schutzschild auf. |

**Sub Girl:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Schwebt über dem Boden |
| Bewaffnung: | Gatling-Kanone |
| Granaten: | Mörser-Granaten |
| Besondere Fähigkeiten: | Kann sehr hoch springen, unendlich Munition. |

**Chot:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Braune, dreckige Klamotten |
| Bewaffnung: | Pak |
| Granaten: | Jumping Betty |
| Besondere Fähigkeiten: | Keine |

**Gepanzerter Behemoth:**

| | |
|---|---|
| Erkennungsmerkmal: | Sehr groß, gepanzert |
| Bewaffnung: | Gatling-Kanone |
| Granaten: | Mörser-Granaten |
| Besondere Fähigkeiten: | Lässt nach einem Sprung die Erde beben, unendlich Munition |

**Wie bezwinge ich den Behemoth im Labor?**

den Körper des Wissenschaftlers und laufen Sie mit Bob unter die halb geöffnete Fahrstuhltür.

Wenn der Behemoth jetzt weggeht, können Sie Ihr Versteck verlassen und dem Behemoth in den Rücken fliegen. In seinem Körper gehen Sie zu dem zuvor verschlossenen Tor und entriegeln es.

## WAREHOUSE

**Wozu dient der Droide?**

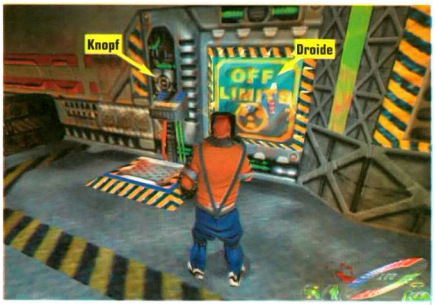
Fahren Sie mit den Fahrstühlen bis in die oberste Etage. Dort beginnen Sie damit, durch Knopfdruck den Droiden von einem Stockwerk in das andere zu schicken, bis er schließlich im Kellergeschoss angekommen ist. Aber Vorsicht, die Wachen sehen solche Aktionen nicht besonders gerne.

**Der Strahlenkeller!**

Im Strahlenkeller wird durch den Droiden der Reaktor überhitzt, woraufhin die verschlossene Tür am Anfang dieses Levels geöffnet wird.
Im nächsten Abschnitt müssen Sie die Treppe hinaufgehen und den Raum betreten, in dem sich ein von zwei Cops bewachter Schalter befindet. Diesen müssen Sie betätigen, um den Weg zum Systemterminal freizugeben. An diesem muss, im Körper eines Arbeiters, das System neu konfiguriert werden.

**Wie gelange ich über die Rohre?**

Ist das erledigt, muss Bob erneut die Treppe hinauf, auf das Rohr springen und auf die gegenüberliegende Seite flattern. Wenn Sie den Rohren folgen, gelangen Sie an ein Tor, durch das es dann weitergeht.




Kleines Helferlein: Dieser putzige kleine Artgenosse hilft uns per Knopfdruck, den Reaktor zu überhitzen.



Flattermann: Achten Sie darauf, dass Sie nicht über das Rohr hinaus fliegen oder verbrennen.

## WEAPONS FACTORY

Bei der Kanone springen Sie mit Bob nach unten und schalten die Energie für die Fahrstühle ein. Im Nebenraum stellen Sie sich an der Konsole einen Maser her. Mit dem guten Stück geht es dann in das Kellergeschoss.

**Die Brücke ist weg – und nun?**

An der heruntergelassenen Brücke legen Sie den Maser ab und springen zur Tür unter Ihnen. Dahinter müssen Sie erneut einen kleinen Hindernislauf absolvieren.

**Die Straße ist voller Behemoths!**

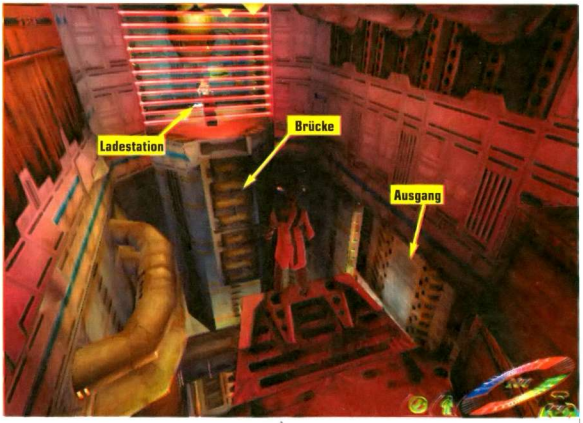
Am anderen Ende senken Sie die Brücke und laden den Maser auf. Verlassen Sie die Fabrik durch das Tor mit der Aufschrift „Exit" und fahren Sie mit dem Lift nach oben. Wenn auch dieser Schalter betätigt ist, können Sie mit dem Lift wieder herunterfahren.
Dort probieren Sie gleich einmal Ihr neues „Baby" an dem Behemoth aus.

**TIPP:** Mit dem Maser können Sie auch durch Wände schießen. Wenn Sie mit einer einfachen Polizeieinheit unterwegs sind, sehen Sie Ihre Gegner, bevor Sie gesichtet werden.

## WASTEPLANT

**Wie komme ich auf das Fass mit dem atomaren Abfall?**

Fahren Sie mit der Plattform nach unten und springen Sie in die erste Öffnung hinein. Hinter dem ovalen Raum erblicken Sie ein Gefäß, welches atomaren Abfall transportiert. Wenn dieser an Ihnen vorbeifährt, warten Sie, bis er sich kopfüber dreht, und springen darauf.
Am Ende dieser Reise retten Sie sich mit einem Sprung auf die nahe gelegene Plattform in Sicherheit. Verlassen Sie nun den Körper, um mit Bob den Gang entlangzufliegen und unter der Laserbarriere an dessen Ende zu landen.
Jetzt folgt wieder ein beliebter Jump&Run-Parcours. An dessen Ende erbeuten Sie einen Strahlentechniker und fahren mit dem Lift eine Etage höher. Hinter dem Truck befindet sich ein Commander, die nur darauf wartet, übernommen zu werden. Mit ihrer Hilfe gelingt es Ihnen dann, den Knopf zu drücken und mit dem Truck eine wilde Verfolgungsjagd durch die Stadt zu unternehmen, die im Rotlichtviertel ein jähes Ende nimmt.



Gemein: Der Kittelträger hat zur Sicherheit schon einmal die Brücke heruntergelassen. Dann nehmen wir halt die alternative Route durch das Tor.

## REDLIGHT

**Diese Straße ist eine Sackgasse. Wie geht es weiter?**

Am Ende der Straße beseitigen Sie die beiden Wachen und fliegen dann auf den Vorsprung der gegenüberliegenden Seite. Dort treffen Sie auf ein Hindernis aus rotierenden Rohren. Hier muss Bob sich an dem Vorsprung hinablassen und unter den Rohren entlanghangeln.

**Wie passiere ich heil die Straßensperre?**

Am anderen Ende angekommen, führt Sie Ihr Weg über einige Treppen in den obersten Bereich dieses Abschnitts, in den Monitorraum. Dort bemächtigen Sie sich der schweren Polizeieinheit, dessen Körper Ihnen unbeschadetes Geleit durch die Straßensperre garantiert. Nachdem Sie die Sub Girls überwältigt haben, fahren Sie mit dem Lift auf die unterste Etage, auf der ein Schalter zu betätigen ist. Nun geht es erneut auf die oberste Etage. Klettern Sie auf die Brüstung und springen Sie auf den zuvor eingeschalteten Kolben, um nach ganz oben zu gelangen.

**Ein Gitter versperrt meinen Weg. Wie öffne ich es?**

Dort können Sie mit Hilfe der Ratte durch die Kanalisation krabbeln und den Schalter hinter dem Gitter drücken. Bei Pimp Daddy angekommen, nehmen Sie sich die VIP-Karte aus dem Safe und benutzen die Konsole, welche den Privat-Fahrstuhl steuert.

## CLUB PERIMETER

**Die Tür vom Club ist verschlossen. Wie komme ich hinein?**

Vor dem Eingang des Clubs angekommen, müssen Sie feststellen, dass Ihnen kein Einlass gewährt wird. Wäre ja auch zu einfach gewesen. Lassen Sie Pimp Daddy einfach stehen und springen Sie durch den zerbrochenen Zaun nach unten. Dort übernehmen Sie die Hülle eines Arbeiters, drücken den Knopf und fliegen zum nächsten Schalter.

**Wo aktiviere ich die Ventilatoren?**

Nach einigem Gehüpfe kommen Sie an eine Brücke, auf der ein Ordnungshüter steht. Also bringen Sie ihn unter Kontrolle und springen hinüber zur Glaskuppel. Wenn das Glas zerstört ist, drücken Sie den Schalter für die Ventilatoren und entkommen durch das Gitter im hinteren Teil des Raumes (auf die Kisten klettern und hochspringen).



**Ich bin eingesperrt! Was jetzt?**

Am Ende dieser Hüpfpartie flattern Sie mit Bob auf den Fahrstuhl und fahren nach oben, um dann durch das zerbrochene Gitter zu fliegen.

Hier ist schnelles Handeln gefragt. Drücken Sie den Knopf, woraufhin der Raum etwas enger zu werden beginnt. Schlüpfen Sie in den Körper des Arbeiters und kriechen Sie zum Knopf. Wenn dieser gedrückt wurde, bewegt sich die Wand zu ihrem Ursprung zurück und nach erneutem Drücken geht die Tür auf.

## CLUB KYD

**Was muss ich denn im Club machen?**

Wenn Sie dann endlich im Club angelangt sind, bahnen Sie sich Ihren Weg bis zur zweiten Etage und suchen dort den Eingang zum Tanzwettbewerb (Vorhang, auf dem ein DJ samt Plattenteller abgebildet ist).
Wenn Sie hier erfolgreich abgezappelt haben, wird Ihnen der Zutritt zum VIP-Bereich gewährt. Hier treffen Sie auf einen Commander, dessen Körper wir uns mal kurz ausborgen und in den Lift bewegen.

## MILITARY ZONE

**Ich kann keine Tür öffnen, ohne erschossen zu werden.**

An dieser Stelle klappt das „Ich habe euch alle lieb"-Prinzip nicht.
Drücken Sie den Knopf für den Lift. Den nun aussteigenden Waffen-Commander können Sie hier prima gebrauchen. Mit dem Lift geht es hinauf zur Waffenkontrolle. Jetzt ist es an der Zeit, den Platz zu säubern. Vergessen Sie aber nicht, das zweite Geschütz zu zerstören, da dieses ebenfalls besetzt ist und unaufhaltsam auf Sie feuert. Nach dieser Aktion werden Sie bestimmt von niemandem mehr belästigt.

**Was hat es mit dem Vogel auf sich?**

Um in den Abflusskanal zu gelangen, ist es wieder nötig, in den Körper einer Ratte zu schlüpfen. Nach der ersten Linksabzweigung wartet schon ein Vogel darauf, Sie in sein Versteck zu bringen. Dort angekommen, überzeugen Sie den Wachmann, seinen Körper abzugeben, befreien einen der gepanzerten Behemoths, schalten den zweiten Wachmann aus und flattern dem Behemoth in den Rücken.

Mit diesem robusten Gefährt begeben Sie sich auf die Straßen und säubern erneut die Gegend. Achten Sie aber besonders auf die Wachen mit der Maser-Kanone, da diese Ihnen einiges an Schaden zufügen können.

## CRYO

**Wie bekomme ich die Türen auf?**

Hier befinden sich drei Konsolen. Benutzen Sie diese, um die darin gespeicherten Logbücher zu lesen. Wenn alle gelesen worden sind, öffnet sich die Tür des kleinen Raumes. Darin befindet sich die letzte Konsole, mit deren Hilfe sich das Tor mit dem Pentagramm öffnen lässt.

## OUTPOST SATAN

**Wie soll man denn alle vier Schalter überleben?**

Das klappt am besten, wenn Sie zuerst in den Körper einer der Wachen schlüpfen und die zweite Wache erschießen. Danach geht es in den Körper eines Arbeiters, da nur dieser die Schalter umlegen kann. Vom zuvor erledigten Wachmann schnappen Sie sich die Schrotflinte und laufen die Schalter entgegengesetzt dem Uhrzeigersinn nacheinander ab. So können Sie die Gegner kurz nach ihrem Erscheinen umpusten, ohne dass diese sich wehren.

Wenn Satan zwischendurch seine Feuerwalze über die Insel schickt, müssen Sie diese einfach überspringen. Das geht nicht in der Gestalt Bobs.

**Satan ist frei! Er ist aber immun gegen meine Waffen. Wie bezwinge ich ihn?**

Jetzt, da Satan nicht mehr mit Plasma versorgt wird, will er Ihnen persönlich eins auf die Windel geben. Um dies zu verhindern, müssen Sie in die umstehenden Personen schlüpfen und diese in die Richtung Satans ausrichten. Wenn Sie nun aus dem „Gastkörper" austreten, schießt ein Strahl auf Satan, der ihm Lebensenergie entzieht.
Nutzen Sie die blauen Pfützen, um sich an einen anderen Ort zu teleportieren und so etwas Abstand zu Satan zu bekommen. Wenn Sie dies acht Mal erfolgreich vollbracht haben, können Sie sich zurücklehnen und den Abspann genießen.

**Lars Theune**




Um Satan von seinem Thron zu stürzen, müssen die Schalter (A) umgelegt werden. Die blauen Pfützen (B) dienen Bob als Teleporter und aus den Öffnungen (C) erscheint der Nachschub an Opfern.

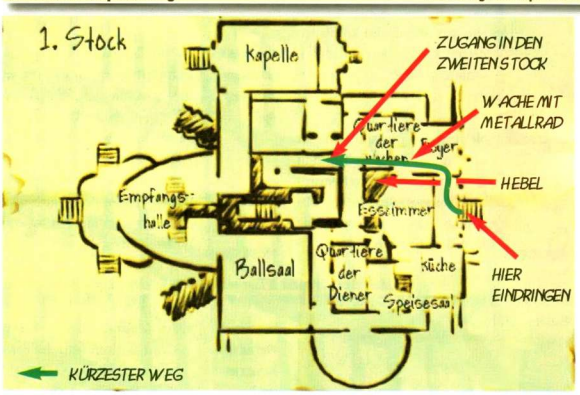
Komplettlösung, 2. Teil

# Dark Project 2: The Metal Age

Diesmal geht es ums Ganze, werte Diebe. Lest meine Aufzeichnungen aufmerksam durch, um dem finstren Karras das Handwerk zu legen.

## Mission 7: Erpressung

**Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 21 ▮ Beute: 2070 ▮ Secrets: 5**




**Wie beginne ich den Auftrag?**

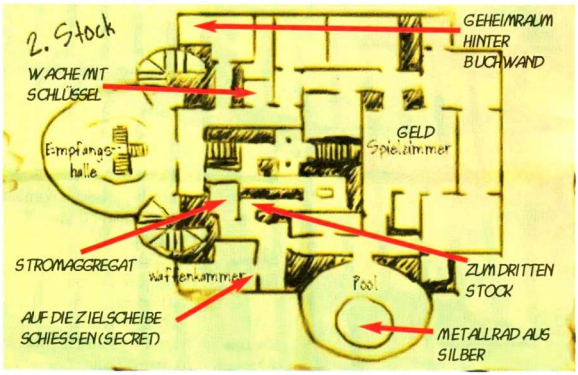
Zum Geleit: Schleicht Euch durch die Häuser nach Süden vor. Achtet auf die Wachen.

**Kann ich die Laternen löschen?**

Schaut zur Mauer hin – an einer Stelle ist ein Schaltpult, mit dem Ihr keck den Strom abschalten könnt.

**Wie komme ich in das Anwesen hinein?**

Schaut Euch ganz im Süden die Büsche genau an. Potzblitz, hier verbirgt sich ein Durchgang. Schleicht in östlicher Richtung weiter. Der tumben Wache an der Brücke stibitzt Ihr mit Leichtigkeit den Balkonschlüssel.




**Was fange ich mit dem Metallrad von der Wache an?**

Benutzt das Metallteil an der Tür östlich vom Esszimmer und begebt Euch in das nächste Stockwerk.

**Kann ich die Kameras ausschalten?**

Im Zimmer nördlich der Waffenkammer lassen sich die Kameras mithilfe des Stromaggregates abschalten.

**Wo ist das nächste Metallrad?**

Im Pool findet Ihr eine silberne Metallscheibe. Damit lässt sich die Tür für die nächste Etage öffnen.

**Wie komme ich zu Stuart?**

Benutzt Moospfeile, um im dritten Geschoss unbemerkt in das Gemach zu gelangen.

## Mission 8: Botengang

**Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 16 ▮ Beute: 800 ▮ Secrets: 1**

**Muss ich immer dicht an Moseley bleiben?**

Zum Geleit: Konzentriert Euch zunächst auf Euere Hauptaufgabe und folgt vorsichtig Lt. Moseley. Wenn der Abstand zu groß wird, seid Ihr schon gescheitert. Versucht daher, immer in Sichtkontakt zu bleiben.

**Wo findet die Übergabe statt?**

Die Übergabe findet ganz im Westen, nordwestlich der Sparrow Street, statt. Passt genau auf, Moseley lässt den Brief einfach zu Boden fallen. Sucht Euch nun eine Nische und wartet im Dunkeln ab.

**Der Brief liegt am Boden, was nun?**

Nach einiger Zeit taucht ein Heide auf, der den Brief aufnimmt. Folgt ihm vorsichtig zum Friedhof.

**Was tue ich am Friedhof?**

Wartet, bis die Wachen vor dem Tor des Totenackers ihre Patrouille aufnehmen. Betäubt sie dann und begebt Euch auf den Friedhof.

**Wann bestehle ich die Passanten?**

Für Meisterdiebe: Die Aufgabe, sechs Passanten zu bestehlen, solltet Ihr erst vollenden, nachdem der Heide auf dem Friedhof verschwunden ist. Nun habt Ihr genügend Zeit, die Straßen nach Passanten mit geldgefüllten Börsen zu durchstreifen.

**Gibt es in den Gruften etwas zu finden?**

Auf dem Friedhof gibt es noch einiges Gold zu stehlen. Nehmt Eueren Mut zusammen und geht in die Gruften.



## Mission 9: Blutspur

**Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendieb: 3 ▮ Beute: 1900 ▮ Secrets: 0**

**Welche Spuren finde ich?**

Zum Geleit: Die blutige Spur ist nicht zu übersehen. Behaltet sie im Auge und Ihr gelangt schließlich in ein Dorf. Achtet auf die leblosen Körper am Flussufer, dort findet Ihr die gesuchte Karte.

**Muss ich in den Bach?**

Es wird Euch nicht erspart bleiben – nehmt ein kühles Bad im Bach. In einer der Ufernischen entdeckt Ihr einen Busch, hinter dem ein roter Rubin verborgen liegt. Da müsst Ihr einfach zugreifen, denn der Stein ist wichtig.

**Gibt es noch mehr Rubine?**

Habt Ihr die Hütte mit dem kleinen Gemüsefeld und der Vogelscheuche gefunden, müsst Ihr Euch in die dunklen Schatten hinter dem Haus begeben. Als ob Ihr es geahnt hättet – dort ist ein weiterer Busch mit einem roten Rubin.

**Was mache ich mit den Edelsteinen?**

Im Norden gelangt Ihr schließlich zu einer Halle mit einem großen, liegenden Steingesicht. Setzt je einen Rubin in ein Auge ein und Ihr habt damit einen Teleporter aktiviert. Habt Acht – die Wache mit dem Helm könnt Ihr nicht zu Boden schlagen, schleicht Euch einfach vorsichtig an ihr vorbei.

**Was mache ich hinter dem Portal?**

Nehmt die Blutspur wieder auf. In den dunklen Tunneln bekommt Ihr es mit affenartigen Wesen zu tun, die ein lohnendes Ziel für Eueren Prügel sind. Seid aber vorsichtig.

**Gibt es Wegweiser im Wald?**

Der Wald, in dem Ihr Euch nun befindet, ist ziemlich verwirrend. Anhand der Blutspur findet Ihr aber Eueren Weg.

**Was liegt hinter der Energiebrücke?**

Hinter der magischen Brücke müsst Ihr noch vier Baumdörfer passieren, die allesamt von den affenartigen Wesen gut bewacht werden. Setzt sie schachmatt.

**Was hat es mit den dunklen Bäumen auf sich?**

Im letzten Waldstück stehen fremdartige Bäume. Kommt ihnen auf keinen Fall zu nahe, es sei denn, Ihr seid ein närrischer Dieb und wollt mit Baumwesen kämpfen. Geht durch den liegenden, hohlen Baumstamm. Kurz dahinter findet Ihr den Heiden tot am Boden liegend.

## Mission 10: Partytime!

**Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendieb: 24 ▮ Beute: 2833 ▮ Secrets: 6**




**Was kann ich alles auf den Dächern machen?**

1. Im Zimmer im Südwesten Gold stehlen (durchs Fenster einsteigen).
2. Den Bewohner im Zimmer nördlich vom Glockenturm bestehlen.
3. Bewachter Geldbeutel
4. Kammer mit Geheimgang (über den Deckenbalken). Er führt zum Sterndeuter.

**Was mache ich bei den sich streitenden Wachen?**

5. Den Ausgang des Kampfes abwarten und die Sieger betäuben. Erkundet dann beide Gebäude ausgiebig.

**Fieldstone-Anwesen**

6. Schlüssel stibitzen.
7. Plünderer berauben.
8. Abkürzung durch das Lüftungssystem.

**Wohnungen, Im Nekromantenturm**

9. Zwei Diebe bei der Arbeit
10. Zwei Schalter: zwischen den Büchern und in der Feuerstelle im oberen Stockwerk.

**Meister Willey**

11. Teleskop bewegen und die Sprengladung nehmen.

**Shemenon-Anwesen**

12. Durch den Schornstein hinabklettern – führt Euch zu einem Balkon bei der Bank.

**Dayport-Bank, Schloss Carlysle, Lady Louisa's Site**

13. Plündert die Bank aus.
14. Im Schloss die Sprengladung benutzen.
15. Beraubt Lady Louisa und dringt weiter nach Norden zum Angelwatch-Turm vor.

## Angelwatch-Turm

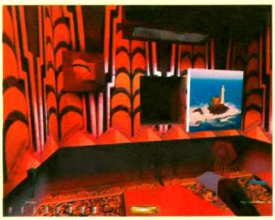
Klappert einfach systematisch alle Stockwerke ab. Eine Schriftrolle im zweiten Stock verrät Euch alle Standorte der Aufzeichnungsgeräte. Geht sehr vorsichtig zu Werke.

Das gesuchte Buch über die Glaubenssätze findet Ihr in der fünften Etage. Bevor Ihr in das Arbeitszimmer von Karras eindringen könnt, müsst Ihr den passenden Schlüssel dazu aus der sechsten Etage besorgen. Lady Vilnia trägt diesen an ihrer Kleidung. Ihr findet sie im Ballsaal. Lauscht dort zunächst ihrer Unterhaltung mit dem Mechanisten. Wenn sie den Saal verlassen will, schickt Ihr sie gefahrlos mit einem Gaspfeil ins Reich der Träume. Im Arbeitszimmer müsst Ihr den Knopf an Karras' Schreibtisch betätigen, um das Fach hinter dem Gemälde zu öffnen.

Sobald der Alarm ausgelöst ist, ist der kürzeste Fluchtweg durch ein offenes Fenster im vierten Stock.



Im fünften Stock findet Ihr in dieser Kammer hinter dem Bild das gesuchte Glaubensbuch.



Der kleine Schalter am Schreibtisch öffnet den geheimen Wandsafe hinter dem Gemälde. Ignoriert den Alarm.



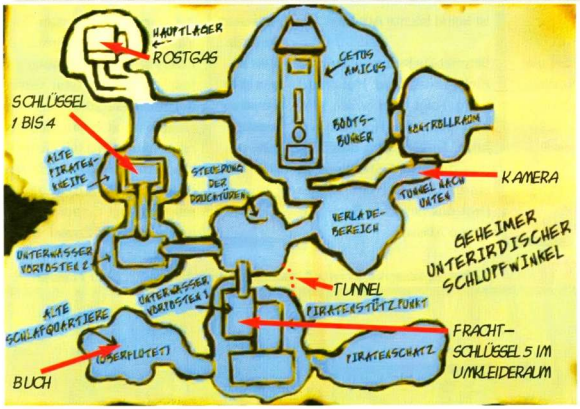
Der schnellste und sicherste Weg aus dem Turm ist ein offenes Fenster im vierten Stock des Turmgebäudes.



Der Efeupfeil an der Metallwand ermöglicht ein unbeschadetes Hinabsteigen. Vorsicht, unten ist eine Wache!

## Mission 11: Wertvolle Fracht

**Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 5 ▮ Beute: 1627 ▮ Secrets: 1**




**Soll ich den Fahrstuhl benutzen?**

Zum Geleit: Benutzt nicht den Fahrstuhl, um den obigen Wachen zu entgehen. Klettert vorsichtig die Felsen bei „Long Tom's Mauer" hoch.

**Wie komme ich zum Leuchtturm?**

Bei der Kamera sind zwei Hebel – stellt beide nach oben, um die Gittertore zu öffnen.

**Wo ist die Navigationskugel?**

Ihr findet sie im alten Haus. Geht dort in den ersten Stock. Im Westen des Flurs ist eine Öffnung in der Decke. Oben findet Ihr in der hinteren Kammer einen Bodenschalter zwischen den Kisten versteckt. Drückt ihn, um in der Etage unter Euch einen Geheimraum zu öffnen – dort ist die Kugel.

**Wo ist der Kühlhausschlüssel?**

Ganz oben im Leuchtturm müsst Ihr vorsichtig der Wache den Schlüssel stehlen.

**Was mache ich in der Kühlkammer?**

Sucht im Kühlhaus nach Lotus. Nehmt von ihm den Ruderstift entgegen, den Ihr nun im Leuchtturm an dem Holzsteuerrad benutzt.

**Wie komme ich an den Frachtschlüssel Nr. 5?**

Bei der Steuerung der Drucktüren halten ein Mechanist und ein Roboter Wache. Ein Felsgang führt zum Piratenstützpunkt. Arbeitet Euch von dort in den Umkleideraum vor. Schlüpft durch das Loch im Fußboden und holt den Frachtschlüssel Nr. 5.

**Wo ist das Glaubensbuch?**

Das Buch treibt unter Wasser in den überfluteten Schlafquartieren. Der Zugang ist stark bewacht. Blitzbomben sind hier sehr hilfreich.

**Was mache ich auf dem Schiff?**

Huscht bei der Cetus Amicus an der Wache vorbei und versteckt Euch im Frachtraum Nr. 5. Für die Wachen im Schiffsbereich tut Ihr gut daran, Gaspfeile zu besitzen, damit schafft Ihr Euch die Plagegeister schnellstens vom Hals.

**Wo sind die anderen Frachtschlüssel?**

Wenn Euch der Sinn nach einer Schiffsplünderung steht, solltet Ihr aus der alten Piratenkneipe die Frachtschlüssel Nr. 1 bis 4 stehlen.

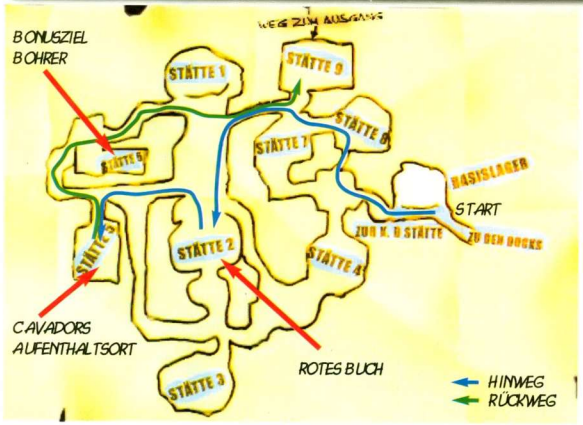
**Wo kann ich Kameras deaktivieren?**

Im Vorposten 1 befindet sich ein kleiner Wachraum, in dem Ihr einige der Kameras deaktivieren könnt.



## Mission 12: Entführung

**Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 11 ▮ Beute: 2733 ▮ Secrets: 1**




**Wie erfahre ich Cavadors Inspektionsroute?**

Zum Geleit: Es gibt drei verschiedene Routen, die Cavador nehmen kann. Bei Beginn des Auftrages wird eine Variante davon ausgewählt. Der Routenverlauf steht auf einem Stück Pergament geschrieben, das Ihr im Basislager zusammen mit der Levelkarte findet.

**Wie komme ich an die Pergamente heran?**

Sucht im Basislager den Keller auf. In einem Maschinenraum sind die gesuchten Pergamente. Schaut Euch aufmerksam um. An der Wand findet Ihr die wichtigen Hebel für den KD-Bereich und das Hafenbecken.

**Kann ich Cavador nur während der Inspektion entführen?**

Es gibt eine einfache Möglichkeit, Cavador an seiner Inspektion zu hindern. Lest das Pergament mit der Route einfach nicht, dann bleibt Euer Opfer in seinem Quartier in Stätte 5. Und glaubt mir, ihn da herauszuholen, ist keine leichte Aufgabe.

**Wie komme ich an das Buch in Stätte 2 heran?**

Betretet die Ruine bei Stätte 2 nicht durch den Haupteingang. Folgt dem linken Weg und geht die Holzrampen hoch. So könnt Ihr durch einen dunklen Seiteneingang eindringen. Bei der Treppe liegt das gesuchte Buch auf einem Absatz.

**Wie stelle ich die Entführung von Cavador an?**

Die Kameras an Stätte 5 lassen sich mit etwas Timing gut überwinden, ohne dass Ihr Feuerpfeile verschwenden müsst, um sie zu zerstören. Begebt Euch in das obere Stockwerk. Dort hält sich Cavador mit einigen Wachen auf. Löscht die Gaslampen im Flur und bleibt im Dunkeln. Mit Gaspfeilen ist es ein Leichtes, die Eskorte von Cavador schlafen zu legen. Gebt dem Mechanisten eins mit dem Prügel über und macht Euch mit ihm auf der Schulter auf den Rückweg zur Grabungsstätte 9.

**Was kann ich noch in den Ruinen finden?**

Für Meisterdiebe: An Stätte 6 könnt Ihr ein Bonusziel erfüllen. Fahrt dort mit dem Aufzug nach oben. Links auf dem Boden liegt ein Bohrer der Mechanisten, den Ihr mitgehen lasst. Ihr müsst allerdings vorher eine Wache und einen Roboter besiegen.

**Wo lauere ich Cavador am besten auf, wenn ich ihn während der Inspektion entführen will?**

Ihr könnt die meisten der Wachen im Level unschädlich machen und danach die Inspektionsroute von Cavador lesen. Sucht Euch dann einen besonders dunklen Bereich (zum Beispiel Stätte 4) aus, um dort einen Hinterhalt vorzubereiten. Falls möglich, legt Gasminen aus und wartet auf Cavador.

## Mission 13: Nachforschungen

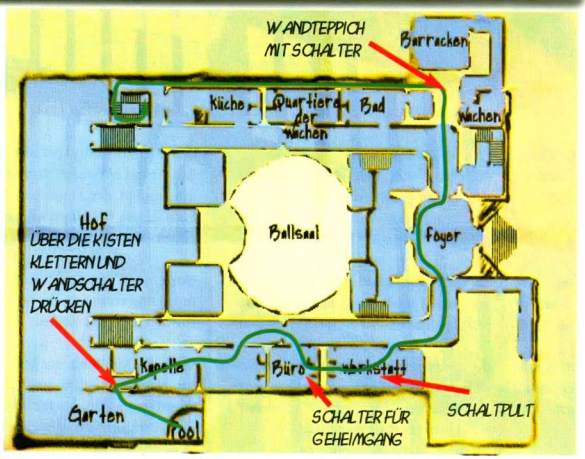
**Schwierigkeitsgrad: Experte ▮ Taschendiebstahl: 10 ▮ Beute: 2160 ▮ Secrets: 9**

**Was sind die Hauptziele bei diesem Auftrag?**

Zum Geleit: Den Weg in die Bibliothek findet Ihr auf der Karte erläutert. Mit den Schaltpulten könnt Ihr etliche der Kameras deaktivieren. Das Wichtigste ist, den Kuckuck für die Standuhr aus dem Werkzeugkasten auf dem Balkon des Foyers zu entwenden.

**Was hat es mit der verspukten Bibliothek auf sich?**

Habt keine Angst vor dem Spuk in der Bibliothek. Sucht nach Briefen und Büchern, um die ruhelosen Seelen der Verstorbenen zu vertreiben. Ihr findet das erste Buch auf dem Tisch vor dem Kamin. Schaut nun zu den Regalen hin, sie sind auf der Stirnseite jeweils mit einem Buchstaben versehen. In den Reihen N



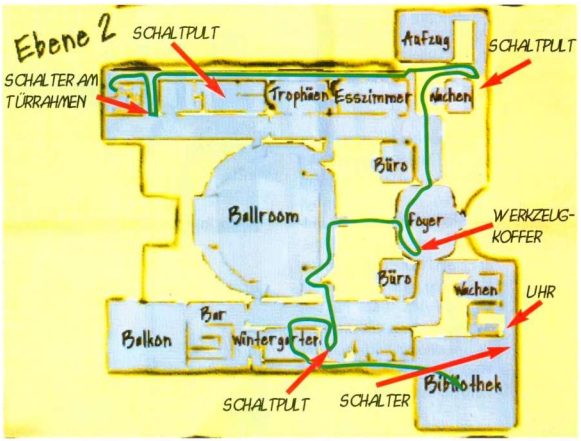
und T findet Ihr zwei weitere Bücher in den Regalen liegend. Am Fenster in Reihe Y ist das vierte Buch. Sucht nun in Reihe P einen Buchschalter (schwer zu sehen) und betretet den Geheimraum.

**Wie komme ich am besten zur Uhr?**

In Regalreihe N der Bibliothek ist ein kleiner Schalter an der Wand. Im Gang dahinter steht sogleich die Kuckucksuhr, in die Ihr das Ersatzteil einfügt. Stellt die Uhr nun auf Mitternacht ein und schon habt Ihr den nächsten Auftrag erfüllt.

**Wo finde ich die Schriftstücke von Gervaisius?**

Den Schriftwechsel über den geplanten Mord findet Ihr im Obergeschoss der Bibliothek in Reihe M auf dem Boden.




## Mission 14: Masken

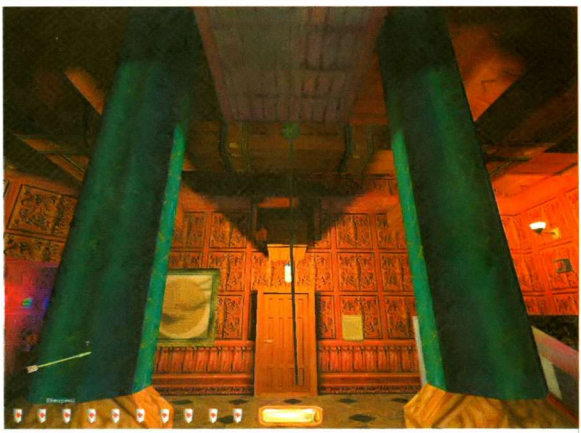
**Schwierigkeitsgrad:** Experte ▮ **Taschendiebstahl:** 12 ▮ **Beute:** 3602 ▮ **Secrets:** Variiert, hängt vom Ergebnis aus Mission 13 ab

**Was mache ich als Erstes?**

Zum Geleit: Ihr dürftet den Weg vom vorigen Auftrag her noch kennen. Begebt Euch also schleunigst auf kürzestem Wege zur Kuckucksuhr hoch.

**Wie funktionieren die Alarmsysteme?**

Im Foyer sind drei verschiedene Alarmsysteme angebracht. Die Schlösser könnt Ihr einfach mit den Dietrichen knacken. Jeder Alarm ist mit einer Farbe gekennzeichnet, deaktiviert Ihr einen solchen, geht die entsprechende Lampe aus. Vergesst nicht, Ihr dürft immer nur einen Alarm deaktivieren. Schaltet ihn wieder an, bevor Ihr den nächsten Alarm abschaltet. Welche Maskenräume mit welchem Alarm gesichert sind, entnehmt Ihr der Karte.



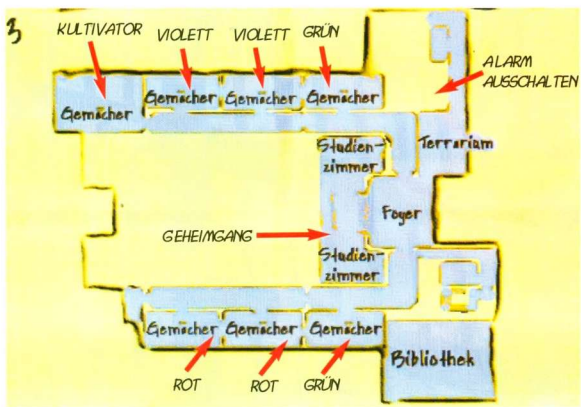
Schießt einen Efeupfeil an einen Deckenbalken. Von dort oben habt Ihr einen sicheren Zugang in die Flure, die Euch zu den ersehnten Masken führen.

**Die Gänge vor den Maskenräumen sind gut bewacht!**

Macht es Euch etwas leichter, indem Ihr vom Foyer aus über die Deckenbalken in die jeweiligen Flure mit den Maskenräumen vordringt (Efeupfeil benutzen). Von dort oben könnt Ihr auch getrost die patrouillierenden Wachen und die Roboter ausschalten.

**Wo ist dieser Kultivator?**

Geht durch das Terrarium nach Norden. Benutzt Moospfeile, um leise über den Kachelboden in den nächsten Raum zur Linken zu gelangen. Schaltet die Kameras ab und holt Euch dann den Kultivator aus der letzten Kammer im nordwestlichen Flur.





## Mission 15: Sabotage in Soulforge

**Schwierigkeit: Experte ▮ Taschendiebstahl: 1 ▮ Beute: 0 ▮ Secrets: 4**

**Wo sollte ich zuerst hingehen?**

In den Lagerräumen 1 und 2 findet Ihr die nötigen Bauteile für den Bau eines Leitsenders.

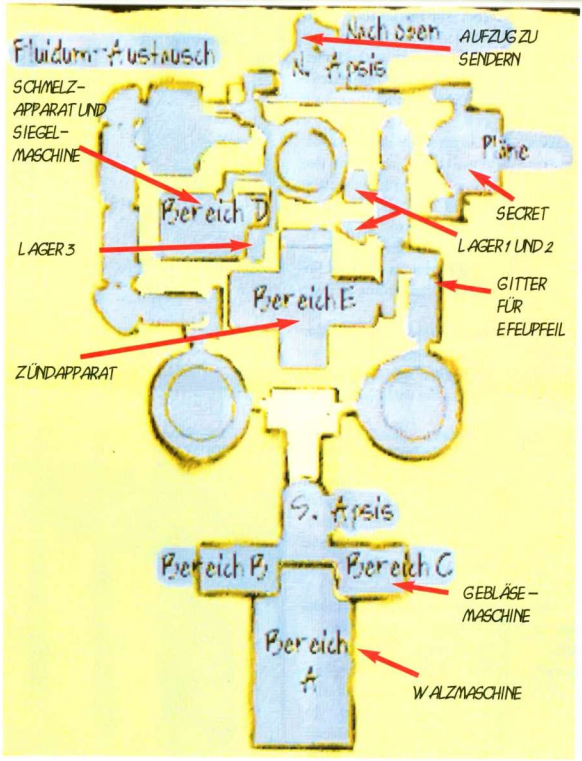
**Gibt es außer den Bauanleitungen noch mehr im Planungsbüro zu entdecken?**

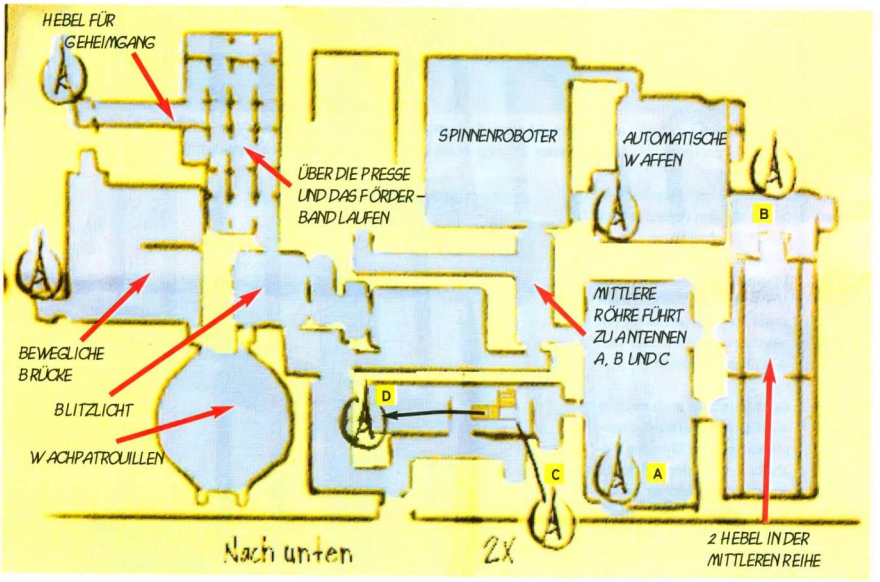
Im Südteil des Planungsbüros ist eine Metallplatte an der Decke. Klettert dort an einem Efeupfeil hoch und springt auf die Brüstung. Am südlichsten Fenster ist ein Hebel, der einen Geheimgang in der Vertiefung öffnet. Legt in der Kammer den Hebel für den Aufzug in der nördlichen Apsis um. Macht Euch nun ans Werk und lest die Bauanleitung für den Sender durch.

**Wo sind all die Antennen?**

Habt Ihr den Leitsender auf dem Dach der nördlichen Apsis eingebaut, müsst Ihr als Experte sieben Antennen manipulieren. Gleich hinter der Tür bei den Sendern findet Ihr die erste Antenne. Von der Kammer mit den drei Röhren erreicht Ihr drei Antennen. Alle Antennenzugänge sind scharf bewacht und Ihr müsst sehr vorsichtig vorgehen. Antenne D ist leicht zu erreichen. Ihr solltet auf alle Fälle zwei Wasserpfeile übrig haben, um den Roboter südlich des „Blitzraumes" zu besiegen.

**Stefan Weiß**



Komplettlösung, 2. Teil

# C&C 3: Feuersturm

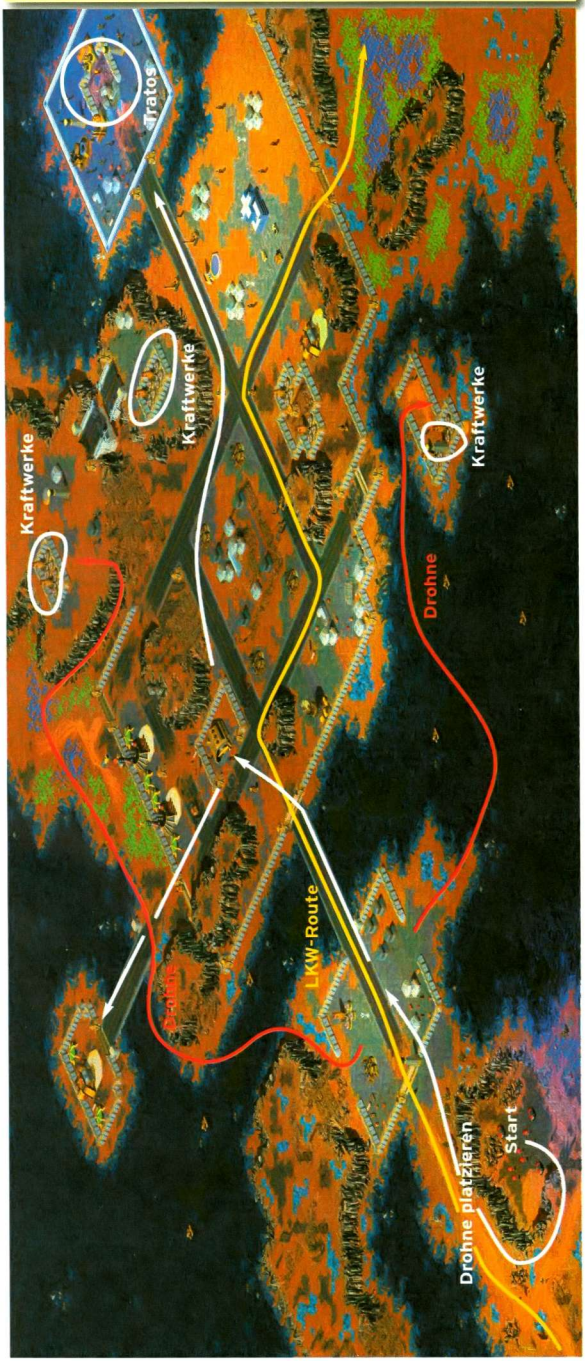
Im zweiten Teil unserer Komplettlösung haben wir uns für Sie auf die Seite der Bruderschaft von NOD geschlagen. Wir begleiten Sie mit strategischen Tipps und detaillierten Levelkarten durch alle neun Missionen.

## Mission 1: Operation Neustart



## Mission 2: Saat der Zerstörung

## Mission 3: Tratos letzter Kampf




1. Zuerst die feindlichen Einheiten vor der kleinen Basis ausschalten, danach eine Drohne auf dem Weg platzieren.
2. Die kleine Basis übernehmen und um jeden Preis halten.
3. Mit weiteren Drohnen unauffällig Kraftwerke aufstöbern.
4. Unbedingt den Bauhof hinter der Brücke einnehmen und dort eine Basis errichten.
5. Nachdem die Kraftwerke zerstört sind, schleusen Sie ein Team zu Ihrem Opfer.



Platzieren Sie eine Drohne auf dem Weg, sobald die Infanterie erledigt ist.



Mit Ihrer kleinen Truppe locken Sie weitere Einheiten über die Brücke.



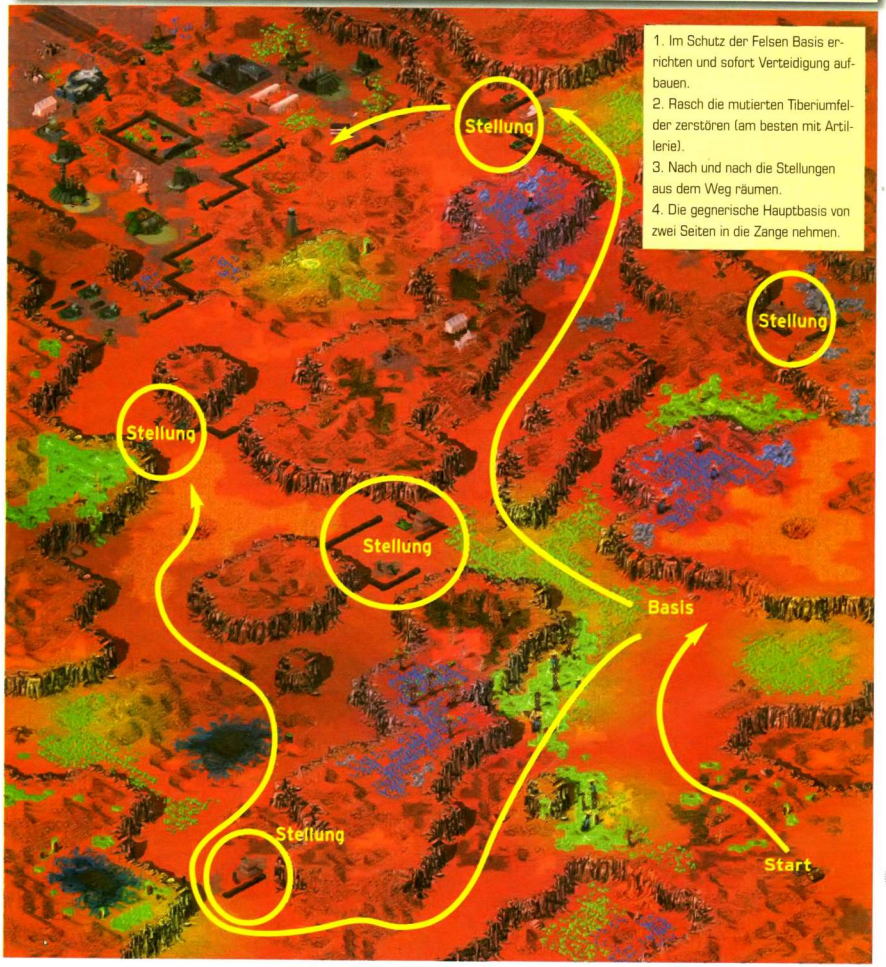
Jetzt können Sie ungehindert den Bauhof und die Raffinerie einnehmen.



Das gesuchte Opfer versteckt sich wohl behütet in der nordöstlichen Basis.



## Mission 4: Auslöschung aller Mutanten

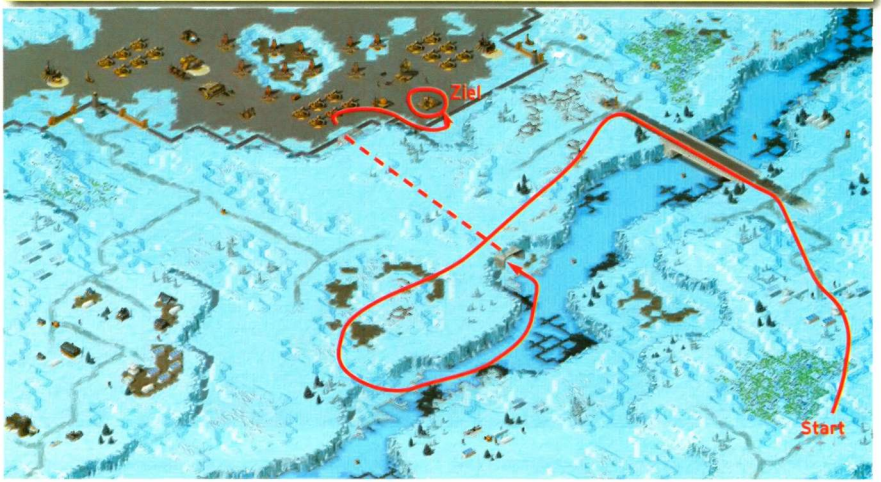



## Mission 5: Flucht vor CABAL

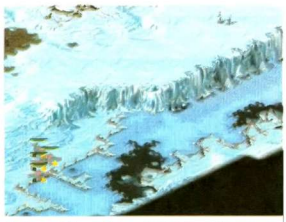



1. Zusammen mit der kleinen Verstärkungstruppe auf der nördlichen Anhöhe machen Sie sich vorsichtig auf den Weg nach Westen.
2. Gehen Sie unbedingt den Patrouillen aus dem Weg.
3. Schleichen Sie durch den Hintereingang zum Flugfeld und reparieren Sie schnell das beschädigte Zielgebäude. Sofort rücken feindliche Einheiten an.
4. Machen Sie sich schleunigst aus dem Staub zu Ihrem Fluchtfahrzeug.

## Mission 6: Die Stunde der NOD




1. Unbedingt Kämpfe vermeiden – den Patrouillen immer ausweichen.
2. Die Tarnpanzer einzeln über den vereisten Fluss schicken.
3. In der Felsbucht die Panzer postieren und nur kurze Schüsse abgeben.
4. Lenken Sie die Bomber ab, während Sie Ihre Ingenieure einschleusen.



Achten Sie auf das brüchige Eis, wenn Sie Ihre Panzer darüberfahren lassen.



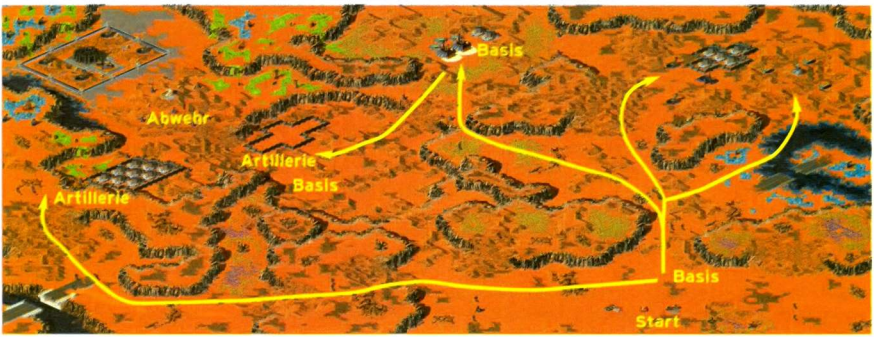
An dieser Stelle können Sie Ihre Tarnpanzer völlig problemlos parken.



Koordinieren Sie die Übernahme des Zielgebäudes und des Radars gut.

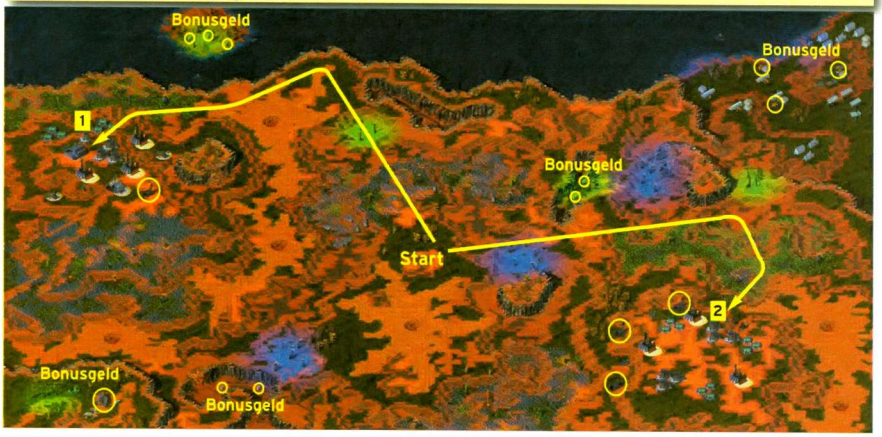
## Mission 7: Tag der Vergeltung

1. Sofort bei den Felsen eine Basis errichten und eine starke Verteidigung nach Norden und Westen errichten. Igeln Sie sich richtig ein.
2. Zuerst den Außenposten im Norden angreifen.
3. Die Raffinerien im Nordwesten übernehmen und dort eine zweite Basis errichten. Errichten Sie auch hier eine wirksame Verteidigung.
4. Bauen Sie zwei starke Artilleriestreitmächte auf.
5. Rufen Sie bei der großen Maueranlage eine dritte Basis ins Leben.
6. Zerstören Sie die Kraftwerkanlage im Westen.
7. Danach mit geballter Kraft auf die Hauptbasis im Nordwesten. Konzentrieren Sie sich dabei zunächst auf die vorgelagerte Abwehrstellung.



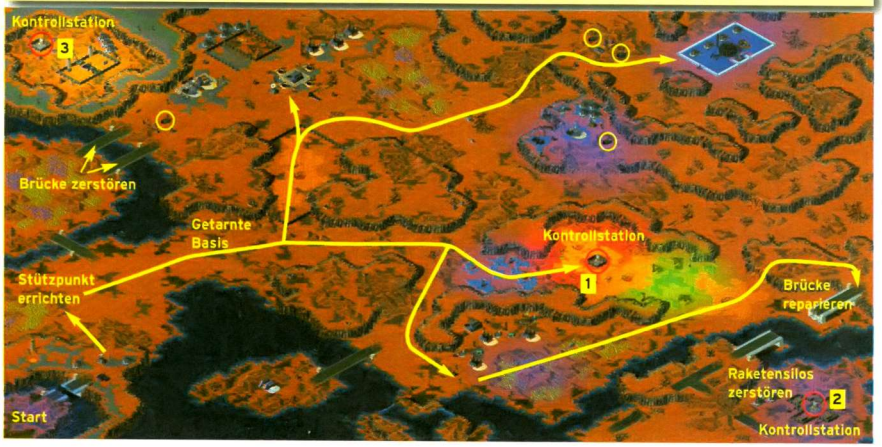


## Mission 8: Sammlerjagd




1. Die mobile Waffenfabrik am Startpunkt aufstellen und Stealth-Panzer sowie Teufelszungen bauen. Nach einiger Zeit wird das Dorf im Nordosten angegriffen. Eilen Sie den Bewohnern zu Hilfe.
2. Die Rebellen vernichten die orangefarbenen Pflanzen westlich von Ihrer Waffenfabrik. Warten Sie ab, bis Sie an der Küste im Norden entlang nach Westen vorstoßen können. Zerstören Sie als Erstes den Bauhof und dann die restliche Basis.
3. Reparieren Sie angeschlagene Einheiten und vergessen Sie nicht, eine mobile Sensoreinheit zu produzieren, da die Rebellen ihre Basis im Südosten mit einem Stealth-Generator tarnen. Bauen Sie so viele Stealth-Panzer und Artillerien wie möglich (LKWs zerstören und Bonusgeld einsammeln!). Fallen Sie in die Basis von Nordosten ein, um nicht direkt auf die gegnerischen Obeliske und Lasertürme zu laufen. Schneiden Sie den Verteidigungsanlagen durch Zerstörung der Kraftwerke die Stromzufuhr ab und zerstören Sie dann den Rest des feindlichen Stützpunktes.

## Mission 9: Der Kern des Problems




1. Versuchen Sie, die feindlichen Truppen so lange abzuwehren, bis die Untergrund-BMTs zur Verstärkung kommen. Zusammen mit den Teufelszungen lässt sich der Vorposten leicht übernehmen. Achtung: Gebäude nicht zerstören, sondern mit Ingenieuren einnehmen.
2. Errichten Sie mit dem mobilen Baufahrzeug einen Stützpunkt in der Nähe des Tiberiumfeldes im Norden und tarnen Sie ihn mit einem Stealth-Generator. Zwei Obeliske halten Fußtruppen und einheimische Lebensformen fern (Basis mit Schutzwall umgeben).
3. Östlich Ihres Stützpunktes befindet sich eine getarnte Basis. Nehmen Sie mit Harpyien die Moloche auseinander und zerstören Sie mit Stealth-Panzern sofort den Bauhof. Weiter nach Norden und Osten arbeiten.
4. Die drei Kontrollstationen müssen mit Ingenieuren eingenommen werden. Für die Station ganz im Südosten müssen Sie die Brücke reparieren.
Tipp: Bei der Kontrollstation im Südosten befinden sich die Raketensilos. Je schneller Sie dorthin vorstoßen, desto schneller können Sie auch die Raketen-Angriffe stoppen.
5. Bevor Sie die dritte Station im Norden einnehmen, unbedingt etwa 10 Artillerien und 4 Obeliske bauen. Sobald das Abwehr-System ausgeschaltet ist, marschiert der „Defender" auf Ihre Basis zu. Etwa 15 Stealth-Panzer dienen als Puffer zwischen Artillerien/Obelisken und dem „Defender".

# Erste Hilfe



## Alien vs. Predator GOLD

Starten Sie das Spiel mit dem Kommando „avp.exe–debug". Während des Spiels können Sie nun mit der „~"-Taste die Konsole einblenden. Hier werden die folgenden Codes eingegeben, wobei einige Codes nur mit dem jeweils dazu passenden Charakter funktionieren. Alle Cheat-Codes müssen in Großbuchstaben eingeben werden.

**Marine:**

**MOTIONTRACKERVOLUME #** Verändert die Lautstärke des Bewegungsmelders. Setzen Sie für # einen Wert zwischen 0.00 und 1.00 ein.

**MOTIONTRACKERSPEED #** Ändert die Geschwindigkeit des Bewegungsmelders. Setzen Sie für # Werte zwischen 1 und 16 ein.

**Predator:**

**GIMME_CHARGE** Der Energievorrat des Predators wird komplett aufgeladen.

**Alien:**

**CROUCHMODE 0/1** Ein- und Ausschalten des „Crouch and Crawl"-Modus.

**Die folgenden Codes funktionieren mit allen Charakteren.**

**ALIENBOT** Ein computergesteuertes Alien wird erstellt.
**GIVEALLWEAPONS** Zugriff auf alle Waffen und maximale Munition.
**GOD** Gottmodus (Unverletzbarkeit)
**LIGHT** Um den eigenen Charakter wird ein helles Feld erstellt. Durch mehrmalige Eingabe können Sie das Feld heller machen.
**MARINE BOT** Ein computergesteuerter Marine wird erstellt.
**PREADOBOT** Ein computergesteuerter Predator wird erstellt.
**PREDALIENBOT** Ein computergesteuertes Predator-Alien wird erstellt.
**PRAETORIANBOT** Ein computergesteuertes Praetorian-Alien wird erstellt.
**XENOBORG** Ein computergesteuerter Xenoborg wird erstellt.
**SHOWPOLYCOUNT** Drahtgitter
**LISTVAR** Hilfe im Spiel
**LISTCMD** Alle Cheatcodes werden aufgelistet.
**TIMESCALE #** Geschwindigkeit wird angepasst. Setzen Sie für # Werte zwischen 0.00 und 1.00 ein.

Vorsicht: Sie können im Debug-Modus das Spiel nicht speichern!

**Kai Schmidt**

## Star Wars Force Commander

Für diese Cheat-Codes benötigen Sie zwingend den 1.1 Patch. Mit der Version 1.0 funktionieren diese Codes nicht! Starten Sie ein neues Spiel und geben Sie als Namen des Spielers „TheGalaxyIsYours" an. Achten Sie unbedingt auf die korrekte Groß- und Kleinschreibung. Wenn Sie den Spieler anwählen, müssen Sie außerdem einen Doppelklick auf den Namen machen und dürfen nicht den blauen Pfeil verwenden. Im laufenden Spiel können Sie dann die folgenden Tasten verwenden:

**M** 500 Kommandopunkte mehr
**Strg+M** 500 Kommandopunkte weniger
**Num Lock+Stern im Zahlenblock** 999999 Leben für die angewählte Einheit
**Strg+W** Aktuelle Mission gewinnen
**Strg+8** Alle aktiven Einheiten anzeigen
**Strg+Shift+8** Alle Einheiten anzeigen
**Strg+9** Nebel des Krieges entfernen
**Shift+M** Sie können jede Einheit kommandieren, egal wie viele Kommandopunkte Sie haben.
**Strg+0** Einheiten erschaffen. Drücken Sie die Hoch/Runter-Tasten, um die gewünschte Einheit auszuwählen. Bestätigen Sie mit der Links-Taste. Mit Shift+Hoch und Shift+Runter können Sie das Team der Einheit verändern.

## Need for Speed: Porsche

Wenn Sie in *Need for Speed: Porsche* nach einigen Turnieren etwas Geld angespart haben, können Sie durch den Handel mit Gebrauchtwagen viel Geld verdienen. Kaufen Sie dazu einfach einen beschädigten Gebrauchtwagen und reparieren Sie ihn. Klicken Sie dann sofort auf „Verkaufen", wobei Sie den momentanen Wert des Wagens immer am unteren rechten Bildschirmrand erkennen können. Klicken Sie jetzt auf „Zurück", und Sie erhalten sofort ein Angebot für den Porsche. So können Sie z. B. einen Wagen für 50.000 DM kaufen, ihn für 7.500 DM reparieren und dann für 65.000 DM weiterverkaufen. Dies können Sie beliebig oft wiederholen und sich so bald jeden Wagen leisten.




Der Wert des 356 A 1600 Super Cabriolet steigert sich z. B. innerhalb weniger Jahre um das 5- bis 7fache.

**Felix Jezek**

Ein weiterer Trick, um in *Need for Speed: Porsche* an mehr Geld zu kommen, ist dieser: Kaufen Sie, sobald Sie etwas Geld übrig haben, einige Fahrzeuge auf Halde. Mit jedem gewonnenen Turnier vergehen die Jahre und es kommen neue Modelle auf den Markt. Die nicht mehr als Neuwagen erhältlichen Porsches gewinnen jetzt enorm an Wert. Besonders die folgenden Modelle lohnen sich:

**Modell 356 1100 Cabriolet**
**Modell 356 1300 Cabriolet**
**Modell 356 1500 Cabriolet**
**Modell 356 A 1600 Super Cabriolet**
**Modell 356 A 1600 Super Speedster**

Der Wert dieser Modelle steigt bis zu Beginn der „Goldenen Ära" etwa auf das 5- bis 7fache ihres ursprünglichen Kaufpreises.

Eine ähnlich hohe Wertsteigerung erfährt das Modell 550 Spyder, welches Sie ab der „Goldenen Ära" käuflich erwerben können. Der Kaufpreis liegt bei 50.000 DM und der Verkaufspreis zu Beginn der „Modernen Ära" bei knapp 350.000 DM.

**Clemens Backé**

Wenn Sie zwischen den einzelnen Etappen eines Evolutions- oder Werksfahrerspiels speichern möchten, müssen Sie das Spiel verlassen und die Datei „SaveData" im NfS5-Verzeichnis in ein anderes Verzeichnis sichern. Sollten Sie im folgenden Rennen nicht wie gewünscht abschneiden, brauchen Sie das Spiel nur abermals zu verlassen und die gesicherte Datei zurückzuspielen.

**Jochen Sailer**

# Heroes Of M&M 3:
## The Shadow Of Death



Wenn Sie dringend neue Einheiten benötigen, können Sie Ihre Städte mit dem Cheat „nwczion" komplett ausbauen und haben so Zugriff auf etwas mehr und vor allem stärkere Einheiten.

Die folgenden Cheat-Codes werden während des Spieles eingegeben. Drücken Sie vor jedem Cheat kurz die Tabulator-Taste, um ein kleines Eingabefeld zu öffnen.

| | |
|---|---|
| **nwctheconstruct** | 100.000 Gold und 100 Einheiten von jedem Grundstoff. |
| **nwcthereisnospoon** | 999 Mana und jeder Zauberspruch ist im Zauberbuch eingetragen. |
| **nwczion** | Jedes Gebäude ist in der angewählten Stadt gebaut. |
| **nwclotsofguns** | Die angewählte Armee verfügt über jede Kriegsmaschine. |
| **nwcphisherprice** | Eine alternative Farbpalette wird verwendet. |
| **nwcagents** | Ein freier Einheitenplatz in der angewählten Stadt wird mit zehn schwarzen Rittern aufgefüllt. |
| **nwctrinity** | Ein freier Einheitenplatz in der angewählten Stadt wird mit fünf Erzengeln aufgefüllt. |
| **nwcoracle** | Die Schatzkarte ist komplett aufgedeckt. |
| **nwcwhatisthematrix** | Die Landkarte ist komplett aufgedeckt. |
| **nwcneo** | Der angewählte Held steigt einen Level auf. |
| **nwcignoranceisbliss** | Die gesamte Landkarte wird wieder verdeckt. |
| **nwcbluepill** | Das gegenwärtige Spiel wird verloren. |
| **nwcfollowthewhiterabbit** | Die angewählte Einheit hat maximales Glück. |
| **nwcmorpheus** | Die angewählte Einheit hat maximale Moral. |
| **nwcnebuchadnezzar** | Die angewählte Einheit kann unbegrenzt weit laufen. |
| **nwcredpill** | Die aktuelle Mission wird gewonnen. |

**Steffen Geier**

# Ultima 9

Schon zu Beginn des Spiels können Sie mit einem Trick an eine starke Waffe kommen. Im Palast von Lord British finden Sie in der Waffenkammer eine Vitrine, in der ein Breitschwert ausgestellt wird. Speichern Sie das Spiel hier ab und wenden Sie den „Windstoß"-Zauberspruch auf das Schwert an. Nach einigen Versuchen sollte es Ihnen gelingen, das Schwert aus der Vitrine herauszublasen. Falls Sie es nicht schaffen oder das Schwert an einer unerreichbaren Stelle landet, können Sie einfach den alten Spielstand wieder einladen und es nochmals probieren.

**Sebastian Magnus**

Aufgrund von Fehlern in der KI von *Ultima 9* können Sie Gegner gefahrlos beseitigen. Wenn Sie sich beispielsweise in einem Haus mit einer Treppe befinden, dann gehen Sie die Treppe einige Stufen herunter oder hinauf, so dass sich Ihr Gegner über bzw. unter Ihnen befindet. Von dieser Position aus können Sie ihn, ohne selber Schaden zu nehmen, beseitigen. Ähnlich können Sie verfahren, wenn Sie an der frischen Luft sind. Suchen Sie sich einen Felsklotz und locken Sie den Gegner dorthin. Sobald Sie auf den Stein geklettert sind, können Sie den Gegner ohne Gegenwehr von oben bekämpfen.

**Philipp Schachtschneider**

# Tzar: Burden of the Crown

Drücken Sie während des Spieles ENTER, um ein Chatfenster zu öffnen, und geben Sie dort die folgenden Cheat-Codes ein:

| | |
|---|---|
| **HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP** | Cheatmodus aktivieren (immer als Erstes einzugeben!). |
| **HMGOD** | Unsterblichkeit für die angewählte Einheit. |
| **HMREVEAL** | Die gesamte Karte wird angezeigt. |
| **HMNOFOG** | Der Nebel des Krieges wird entfernt. |
| **HMPETLEVA** | 50.000 von allen Ressourcen. |
| **HMDVALEVA** | 10.000 von allen Ressourcen. |
| **HMTIMER** | Die Zeituhr wird angezeigt. |
| **HMBUILDOZER** | Bauvorgang wird beschleunigt. |
| **HMUSURP** | Sie verlieren die Kontrolle über die Hauptgebäude. |
| **HMNOTECH** | Sie können alle Einheiten bauen, egal welche Updates Sie gebaut haben. |
| **HMKINGDOM #** | Die angewählte Einheit wird dem Spieler # zugesprochen (# = 1-9). |
| **HMSPAWN #** | Erstellt eine Einheit mit dem Namen #. Setzen Sie für # einen beliebigen Namen einer Einheit aus dem Spiel ein. |
| **HMNOPOP** | Das Bevölkerungslimit wird auf 1.000 angehoben. |

**Andreas Waas**



# Thema Technik

Die Zeiten, in denen man sich an kantigen Figuren und Bögen virtuelle Schrammen holen konnte, sind vorbei. „Curved Surfaces" (zu Deutsch „Kurvenflächen") heisst das Zauberfeature.

## Bögen an jeder Ecke

Kurven und gekrümmte Flächen kommen in der realen Umgebung sehr oft vor: Bei den neuesten Inkarnationen von Cybervamps wie Lara Croft, gotischen Kathedralenbogen, römischen Säulen oder Brücken – überall sind Rundungen und Wölbungen anzutreffen. Selbst bei Autodesignern sind gewölbte Flächen wieder voll im Trend. Die Autoindustrie war es auch, welche die Computergrafik hier einen Schritt weiter brachte. Die bei Renault und Citroën tätigen Herren Paul de Casteljau und Pierre Bézier entwickelten in den 60er-Jahren „Curved Surfaces" mit dem Ziel, der Designabteilung mehr Möglichkeiten für die Gestaltung der Karossen zu geben. Dies scheint gelungen zu sein. Noch heute setzt man in der Automobilbranche dieses Feature ein, welches Flächen und Kurven in der Form von „Bézier Patches", „B-Splines" und „NURBS" in verschiedenen Qualitätsstufen beschreibt. In der Welt des 3D-Designs sind diese Geometrieformen nicht mehr wegzudenken. Nun scheint auch die Spieleindustrie auf den Geschmack gekommen zu sein. Manege frei für den nächsten Qualitätssprung an der 3D-Front!

## Detailanpassung von Geisterhand

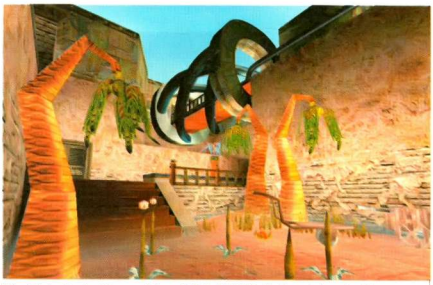
Rundungen in Spielen gibt es selbstverständlich bereits heute. Diese setzen sich aber fest „verdrahtet" aus einzelnen Dreiecken zusammen. Man kann jedes Objekt mit Dreiecken darstellen, solange man die Größe der Dreiecke klein genug wählt und eine entsprechend große Anzahl davon verwendet. Beschreibt man dasselbe Objekt allerdings durch gekrümmte Flächen, so zerlegt die Software die Form automatisch je nach verfügbarer Rechenleistung in wenige oder in sehr viele Dreiecke. Auf einem weniger taktfreudigen Pentium II sieht das Resultat dann kantig und nicht mehr ganz so ansehenlich aus, im Gegenzug bleibt das Spiel aber schnell. Auf einem PC mit schneller Athlon-CPU und hochgezüchteter T&L-Karte werden viel mehr Dreiecke erzeugt. Als Konsequenz erfreut sich das Spielerauge an den fein abgerundeten Bögen. Der Spieleentwickler muss sich nicht um den Detailgrad seines Spiels kümmern, die Anpassung geschieht automatisch. Ohne Kurvenflächen müsste er dieselbe Spielewelt je nach vorhandener Hardware mit einer unterschiedlichen Anzahl Dreiecke im Voraus herstellen. Außerdem sind noch komplizierte Berechnungen nötig, die den Detailgrad von weit entfernten Objekten reduzieren.

## Hardware macht es besser und schneller

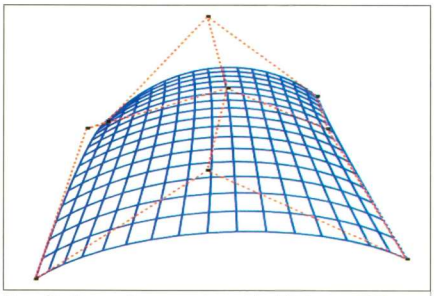
Doch neben der automatischen Detail-Anpassung bieten Kurvenflächen noch weitere Leckerbissen, sobald das Feature in Hardware verarbeitet wird. Spiele wie *Heavy Metal F.A.K.K. 2* oder *Star Trek Voyager: Elite Force* zerlegen ihre Flächen noch per Software in viele kleine Dreiecke. Das kostet zunächst einmal sehr viel CPU-Zeit. Diese Dreiecke werden dann zusammengefasst und an die Grafikkarte geschickt und dort weiterverarbeitet. Der AGP-Bus kann aber weder unbegrenzt viele Dreiecke transportieren, noch ist es der Gesamtleistung des Rechners förderlich, wenn er einen großen Teil der Speicherbandbreite für diese Art Durchgangsverkehr verbrät. Hardware-Verarbeitung von Kurvenflächen entschärft genau diese Probleme, da die Kurve selbst mit viel weniger Angaben beschrieben werden kann, als dieselbe, bereits in Dreiecke zerlegte Fläche. Der Grafikchip könnte – seiner Leistung angemessen – selbst die Anzahl Dreiecke bestimmen, die für eine bestimmte Fläche verwendet werden sollen. Je nach vorhandener 3D-Power wird er astronomische 10.000 Dreiecke erzeugen oder sich mit nur 100 Dreiecken zufrieden geben. Da diese Dreiecke im Grafikchip selbst erzeugt werden, müssen sie nur noch an die Rendering-Einheit weitergereicht werden, ohne Verkehrsstaus auf dem Bus zu erzeugen.



Ein Fest der Kurven bietet die Brücke der USS Voyager aus der Fernsehserie auf Basis der Q3-Engine.



Die Spirale in Heavy Metal F.A.K.K.2 ließe sich mit Kurvenflächen noch wesentlich komplexer realisieren.



Neun Punkte genügen, um eine solche Fläche von 256 Quadraten mathematisch eindeutig zu beschreiben.



Auf den zweiten Blick eine andere Welt: Polygone und Bezier-Splines sind in der optischen Qualität sehr verschieden

## Zukunftsaussichten

Was heute noch nach Zukunftsmusik tönt, wird vielleicht schon beim nächsten Grafikkartenwechsel die Kaufentscheidung beeinflussen. Es wird nämlich gemunkelt, dass bereits die Herbst-Generation der Grafikchips in der Lage sein wird, Kurvenflächen direkt in Hardware zu verarbeiten. Die entsprechenden Prototypen sind in den geheimen Testlabors der 3D-Barone von Nvidia und 3dfx bereits auf dem virtuellen Prüfstand. In der Form des „Rampage" (Codename für den Voodoo-5-Nachfolger) und vielleicht auch des NV20 (GeForce2-Nachfolger) dürften diese das Licht der Welt noch in diesem Jahr erblicken. Für 3D-King Nvidia sind Kurvenflächen übrigens kein Neuland, unterstützte man das Feature doch bereits im ersten 3D-Chip (NV1) anno 1996. Was vor 4 Jahren noch seiner Zeit voraus war, wird im neuen Jahrtausend ein Revival erleben. 3dfx stimmte führende Spieleentwickler schon im vergangenen März auf den sinnvollen Einsatz von Flächen ein. Auch Microsoft will mit der Zeit gehen und plant die Direct3D-Unterstützung von Kurvenflächen mit der kommenden Version 8. OpenGL als zweites großes Grafik-Interface ist der Zeit einmal mehr voraus und bietet den Programmierern bereits heute die Möglichkeit, aus der vollen Formfantasie zu schöpfen. Etwas Geduld ist allerdings angebracht. Bis die Entwickler das Feature zum Exzess ausreizen, werden noch viele Monate vergehen.

## Fazit

Kurvenflächen sind eine feine Sache, doch sind auch diese nicht der Weisheit letzter Schluss. Beispielsweise lassen sich damit die Objekte zwar feiner, aber nicht unbedingt detaillierter gestalten. Sinnvolle Voraussetzung für deren Nutzen ist eine in die Hardware integrierte Beleuchtungseinheit, welche die erzeugten Dreiecke mit fantastischen Lichtreflexionen versehen kann. Kurvenflächen erleichtern das Erstellen von Welten und Objekten und sie können den AGP-Bus, die CPU und das Speicherinterface entlasten. Vor allem aber bedeuten sie einen enormen Fortschritt in der grafischen Qualität der Modelle und in den Möglichkeiten zur Charakter-Animation. Die Bilder werden lebendiger, üppiger, und schlichtweg natürlicher. Jurassic Park bei 60 fps rückt wieder ein Stückchen näher in die Reichweite eines PCs. Können Kurven Sünde sein?

**Raphael auf der Maur/Armin Lenz**

# Kummerkasten

### Grafikkarten-Kühlung

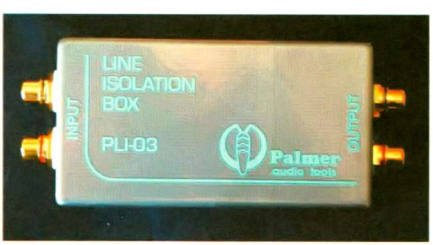
**Frage:** Ich möchte meine passiv gekühlte Grafikkarte übertakten, traue mich aber nicht, den Kühlkörper herunterzuhebeln. Was kann ich tun?

PC ACTION Hier kann ein so genannter Slot-Kühler helfen. Der wird wie eine Steckkarte neben den AGP-Slot gestöpselt, saugt durch das Slotblech die Luft ein und bläst sie gegen die Grafikkarte. Der Kostenpunkt liegt bei etwa 30 Mark. Diese Lösung ist aber nicht ganz so effektiv wie ein direkt montierter Aktivkühler.

### Soundkarte und Stereoanlage

**Frage:** Ich wollte meine Soundblaster Live! an die Stereoanlage anschließen, bekomme aber nur schlimme Brummgeräusche auf den Lautsprechern. Ist das normal?

PC ACTION Sie sind einer so genannten Brummschleife zum Opfer gefallen. Sie entsteht, wenn man zwei separat geerdete Geräte (Verstärker und Computer) verbindet, weil hier oft schwache Ausgleichsströme zwischen den Geräten fließen, um unterschiedliche Spannungspotenziale auszugleichen. Abhilfe schafft entweder ein Mantelstromfilter oder eine zweite galvanische Trennung im Soundkabel durch eine „Line Isolation Box".




Dieses Kästchen trennt die Signale elektrisch voneinander, um Brummschleifen zu vermeiden.

### Übertaktetes Motherboard und Grafikkarten

**Frage:** Ich habe ein ABit BE6-II Motherboard und betreibe einen Pentium III-733 darin (133 MHz Front Side Bus, PC133 Speicher). Meine GeForce macht aber bei der 3D-Darstellung Schwierigkeiten, woran liegt das?

PC ACTION Das BE6-II ist ein BX-Motherboard, das eigentlich nur für 100 MHz Front Side Bus ausgelegt ist. Durch den schnelleren FSB wird das gesamte System übertaktet. Die CPU, der Chipsatz, der Speicher (PC133) und auch die PCI-Geräte (Teiler 1:4) machen das mit, nur der AGP-Bus ist kritisch. In Verbindung mit Side Band Adressing bei der GeForce (standardmäßig aktiviert) führt das zu Schluckauf. Die neueste BIOS-Version für das BE6-II schaltet deshalb bei mehr als 100 MHz FSB das Side Band Adressing ab und viele GeForce-Karten laufen damit wieder problemlos und schnell.

# CD-Inhalt 6/2000

## Vollversion Speed Busters

### EINZELSPIELERMODI




**Meisterschaftsmodus**

**Das Ziel:** Schlagen Sie Ihre Gegner und treten Sie voll auf das Gas, wenn Sie durch die Radarfallen fahren! Um ein Radar zu „erwischen", müssen Sie mit der höchstmöglichen Geschwindigkeit daran vorbeifahren. Radarfallen sind an Polizeiautos, Motorrädern oder Hubschraubern erkennbar.

**Streckenreihenfolge:** Das Spiel enthält sechs normale Strecken – Hollywood, Mexiko, Louisiana, Kanada, Colorado und Nevada –, die in zwei unterschiedliche Blöcke unterteilt sind. Um Zugriff auf die Strecken des zweiten Blocks zu bekommen, müssen Sie als einer der ersten Drei in den Strecken des ersten Blocks gewertet worden sein. Hinweis: Es ist nur möglich, das Spiel innerhalb eines Blocks zu abzuspeichern.

### DIE STRECKEN

**Kalifornien:** Lange Geraden, weite Kurven, die heiße Sonne, Strände, Geld und Erfolg ... Nicht der übelste Platz auf Erden! Sie wollen also ein Star werden ... Dann mal los! Aber Vorsicht, die Straßen sind voller Geheimnisse!

**Mexiko:** Enge Kurven, tiefe Klippen und riesige Vulkane erwarten Sie in Mexiko. Die festgefahrene Straße erschwert das Handling. Und achten Sie darauf, nicht zu stark zu rutschen, sonst fliegen Sie den nächsten Abhang hinunter!

**Nevada:** Aus den weiten Wüstengebieten bis zu den Lichtern der Stadt – Nevada ist ein Land der Kontraste. In der Stadt sind Sie auf die Handbremse angewiesen, um die 90-Grad-Kurven zu meistern. Halten Sie sich in der Wüste auf der Straße oder der Sand bremst Sie ab. Wenn Sie Wahrheit suchen, werden Sie sie irgendwo da draußen finden ... Aber können Sie mit ihr umgehen?

**Colorado:** Was für ein Vergnügen, durch diese verschneiten Bergregionen zu fahren! Wahrscheinlich die anspruchsvollste und schwierigste Strecke, aber Aspens schöne Landschaft und die malerischen Dörfer lassen Sie die Gefahren vergessen. Seien Sie wachsam: Lawinen, Eisflächen und dunkle Höhlen erwarten Sie!

**Louisiana:** Fühlen Sie den Rhythmus des Jazz, während Sie auf dieser schwer zu beherrschenden Strecke durch die farbenfrohe Sumpflandschaft von Louisiana rauschen! Es ist ein prima Ort, um ein Stuntman zu werden, mit Klippen, Booten und sogar einem Zug, der tapfere Mitfahrer erwartet! Denken Sie daran, dass der Straßenbelag wechselt: Erst fahren Sie auf Asphalt und plötzlich besteht die Straße nur noch aus festgefahrenem Lehm.

**Kanada:** Die Schönheit kann trügerisch sein, wie Sie auf dieser Northern-Country-Strecke herausfinden werden! Fahren Sie durch Farmen, Sägewerke, alte Festungen und Dörfer ... alle randvoll mit gefährlichen Hindernissen. Und nehmen Sie Ihre Kamera mit, damit Sie die Stimmung der bunten Blätter einfangen können!

**Mystery-Strecke:** Nur für Hardcore-Rennfahrer! Sie müssen schon sehr, sehr gut sein, um hierher zu kommen, und Sie müssen noch besser sein, um hier zu gewinnen! Neugierig? Arbeiten Sie hart und Sie werden es bis zu diesem versteckten Kurs schaffen!

### DIE AUTOS

**Bel Ray:** Ein schöner Klassiker aus den 50ern. Wegen der geringen Kosten leicht aufrüstbar. Die Höchstgeschwindigkeit ist hoch, aber Beschleunigung und Bremsen sind schlecht. Das angemessene Handling erlaubt kontrollierte Drifts, aber das Chassis ist schwer.

**Orion:** Ein weiterer Oldie. Der Orion hat eine mittlere Top Speed bei guter Beschleunigung. Das Handling ist einfach und erlaubt kontrolliertes Driften. Aber bei wenig Fahrerfahrung kann er durch das niedrige Gewicht leicht außer Kontrolle geraten.

**Pirate:** Der zweitschnellste Wagen des ersten Blocks. Der Pirat bietet exzellentes Handling und einen starken Motor, aber die größten Schwächen sind die schlechte Beschleunigung und das hohe Gewicht.

**Atlantis:** Dieser Prototyp hat eine immense Top Speed für ein Auto dieser Kategorie. Exzellente Bremsen, aber schlechtes Handling und indirekte Lenkung. Leichter und schneller als der Pirate – und sein ausladendes Chassis ist für das Blockieren anderer Fahrer von Vorteil.

**Virtuose:** Das schnellste Auto überhaupt, aber mit sehr schlechtem Handling. Das instabile, schwierige Lenkverhalten macht hohe Geschwindigkeiten zur Gefahr. Mit den mittelstarken Bremsen ist es ein Auto für den guten Fahrer

und wenn es „gezähmt" wird, ein exzellentes Werkzeug für den Titelaspiranten.

**Solaris:** Ein ziemlich schnelles Auto mit hervorragender Beschleunigung und guten Bremsen. Der Solaris wird wegen seiner Stabilität nie zu stark rutschen, wodurch aber die Lenkung sehr schwierig zu beherrschen ist. Mit guter Handbremstechnik ist er eine starke Waffe auf der Straße.

**LA_2000:** Vielleicht das beste Auto von allen. Außerordentlich sind die Beschleunigung, die Top Speed, die Bremsen und das Handling. Kontrollierte Drifts sind schwieriger, aber mit ein wenig Übung kommen die Piloten, die es sich leisten können, damit an die Spitze.

**Mystery Car:** Ein unschlagbarer Sportwagenprototyp, von dem viele sagen, er könne den LA_2000 bezwingen. Faszinierend!

## Fahrtipps

### Optimales Fahren

Lernen Sie das Fahrverhalten Ihres Autos kennen. Üben Sie zuerst im Modus Zeit-Attacke, wenn Sie ein neues Auto oder ein neues Upgrade kaufen. Achten Sie sorgfältig auf Beschädigungen der Reifen UND des Autos, beide beeinträchtigen das Fahrverhalten. Reparieren Sie Ihr Auto, so oft es geht, damit es in Schuss bleibt.

Setzen Sie Ihr Nitro strategisch ein. Vermeiden Sie, dass Ihnen kurz vor dem Ende das Nitro ausgeht, denn das kann Sie den sicher geglaubten Sieg kosten.

Kombinieren Sie die Verwendung von Nitro mit der Handbremse. Wenn Sie in eine Kurve vor einer Geraden fahren, lenken Sie ein wenig und ziehen gleichzeitig die Handbremse, dann beschleunigen Sie in die Gerade, während Sie Nitro einsetzen. Diese Technik ist besonders bei schwierigen Radarfallen geeignet.

Es ist möglich, in mittleren bis weiten Kurven gute Drifts hinzulegen, indem man einfach vor der Kurve Nitro einsetzt und es beim Einfahren in die Kurve wieder „zudreht".

### ARCADE-MODUS

Der Arcade-Modus hängt indirekt mit dem Meisterschafts-Modus zusammen. Zuerst werden Sie auf die Strecken und Autos des ersten Meisterschafts-Blocks zugreifen können. Um auf die Strecken und Autos des zweiten Meisterschafts-Blocks zuzugreifen, müssen Sie sie erst im Meisterschafts-Modus verdienen. In diesem Modus gibt es keine Radarfallen, also auch kein Geld zu gewinnen, sondern nur ein einfaches Rennen im Arcade-Stil. Es ist möglich, im Einzelrennen- und im Zeit-Attacke-Modus zu fahren.

## Rennmodi:

### Einzelrennen

- Fahren Sie gegen bis zu fünf KI-Gegner und Checkpoints.

### Zeit-Attacke

- **Freies Rennen:** Übung macht den Meister.
- **Ghost:** Fahren Sie gegen einen Ghost Ihrer vorherigen Leistungen.

### Umgebungs- und Streckenmodi

Im Arcade-Modus können Sie die Umgebung für jede Strecke auswählen. Außerdem können Sie das Rennen normal, rückwärts und gespiegelt fahren. Die Strecke im „gespiegelten" Modus zu befahren bedeutet, dass jede Kurve umgekehrt wird, so dass die „große Hollywood-Rechtskurve bergauf" eine „große Hollywood Links" sein wird.

### MULTIPLAYER-SPIELE

In *Speed Busters* können bis zu sechs menschlichen Spielern gegeneinander antreten. Es ist möglich, das Spiel über Modem, Link (Nullmodem), ein lokales Netzwerk, Internet (TCP/IP) und den Ubi Soft Game Service zu spielen. Es gibt zwei Multiplayer-Modi: Arcade und Meisterschaft.

Die komplette Anleitung finden Sie auf unserer Cover-CD.

## Demo-CD Demos 6/2000

### Zak McKracken 2

Den inoffiziellen Nachfolger des Kult-Adventures jetzt antesten!

**Spielsteuerung:**

Das klassische Point-&-Click-Adventure wird komplett mit der Maus gesteuert.

### Need for Speed Porsche

Ein Paradies für geborene Raser. Starten Sie zur rasanten Probefahrt mit dem Porsche 911.

**Spielsteuerung:**

| | |
|---|---|
| [Q] | Gas |
| [A] | Bremsen |
| [O] | Nach links |
| [P] | Nach rechts |



### Submarine Titans

Echtzeitstrategie im kühlen Nass. Als Kommandant einer U-Boot-Flotte kämpfen Sie in diesem Echtzeitstrategiespiel für eine von drei verfeindeten Parteien.

**Spielsteuerung:**

| | |
|---|---|
| Linke Maustaste: | Einheiten markieren |
| Doppelklick links: | Alle Einheiten eines Typs markieren |
| Rechte Maustaste: | Markierte Einheiten bewegen (Position halten) |
| Rechte Maustaste + STRG: | Markierte Einheiten sammeln (in einem Punkt zusammenziehen) |
| Rechte Maustaste+ SHIFT: | Befehl im Befehlsspeicher ablegen |

### Tachyon The Fringe

*Wing Commander* lässt grüßen: Nova-Logic entführt Sie in den Weltraum

**Spielsteuerung:**

| | |
|---|---|
| Joystick Knopf 1/Leertaste | Waffe 1 abfeuern |
| Joystick Knopf 2 | Waffe 2 abfeuern |
| [Q]/[A] | Schubkontrolle |
| [E] | Antriebsenergie erhöhen |
| [S] | Schildladung erhöhen |
| [D] | Laserladung erhöhen |

Die komplette Tastaturbelegung finden Sie in der Readme-Datei.

### NASCAR Legends

Back to the roots: *NASCAR Legends* versetzt Sie in die 70er-Jahre zurück.

**Spielsteuerung:**

Kann frei konfiguriert werden, wir empfehlen die Steuerung mittels Joystick oder Lenkrad.

| | |
|---|---|
| [Q] [O] | Lenken |
| [Q] | Beschleunigen |
| [A] | Bremsen |
| [F9]-[F8] | Optionen |
| [Esc] | Rennen unterbrechen |

### Gun Ship!

Jetzt die Demo der neuen PCA-Genre-Referenz ausprobieren!

**Spielsteuerung:**

Wir empfehlen, *Gun Ship!* mit einem Joystick oder noch besser mit einem Flightstick mit Ruderkontrolle zu steuern.



# 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:**

- Pünktlich - Keiner kriegt sie früher
- Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag

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

# INTERACT-MEGA-

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



**Hauptgewinn:**
# Ein Ferrari



**6. - 20. Preis:**
**Flat-Screen Monitor**



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



## Einfach anrufen und gewinnen

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®

# GEWINNSPIEL

**Preise im Gesamtwert von über 350.000 DM**

# MODENA

**400 PS • 295 km/h**
**0-100 in 4,5 Sek.**

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





# 0190 59 58 53

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 10. Juni 2000**
**www.interact-europe.de**

# 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.



Roboter und Wachen verhalten sich nach dem Update auf Version 1.18 anders! Lassen Sie sich also nicht überraschen.

## Nur mit Engelsgeduld

**Messiah** **Grafik- und Sound-Bugs**

Mit etlichen Grafik- und Soundkarten treten bei *Messiah* Probleme auf, die sich zumindest zum Teil lösen lassen (siehe auch PC ACTION 5/2000, S. 97). Shiny Entertainment veröffentlichte den Patch v0.1a, der sich ausschließlich mit solchen Problemen befasst. Falls Sie zu den Glücklichen gehören, bei denen *Messiah* schon problemlos läuft, verwenden Sie das Update nicht! Der Patch beseitigt – oder besser gesagt: umgeht – einige Probleme mit weit verbreiteten Grafikkarten, wie zum Beispiel der GeForce, der gesamten Rage-Pro-Familie sowie Voodoo3 und Voodoo Banshee. Je nach Chipsatz müssen Sie nämlich Features der Engine deaktivieren, damit Ihre Grafikkarte dann eine fehlerfreie, aber eben nicht mehr ganz so hübsche Optik liefert. Zudem muss die richtige Treiber-Version installiert sein, was leider nicht immer gleichbedeutend mit den neuesten Treibern Ihres Grafikkartenherstellers ist. Dem Patch liegt eine umfangreiche Readme-Datei (auch in Deutsch) bei, die detailliert erklärt, was Sie machen müssen, um *Messiah* doch zum Laufen zu bringen. Sollten Ihre Probleme anschließend immer noch bestehen, finden Sie jede Menge zusätzliche Tipps auf der Homepage http://www.messiah.com. Warum Shiny Entertainment keine Kompatibilitätstests vor der Veröffentlichung durchgeführt hat, ist unbegreiflich, aber zumindest wird jetzt eifrig nachgebessert: Der Patch v0.2 war zu Redaktionsschluss noch in Arbeit. Bleibt nur zu hoffen, dass *Messiah* vor Version 1.0 anständig läuft.

**Info:** www.messiah.com



Auf manchen Rechnern hilft kein Beten mehr, sondern nur Patches.

**Auf der Cover-CD**
**Updates CD #1**
Messiah v0.1 (int)

## Meisterdiebe in Aktion

**Dark Project 2** **Bugs raus, Verbesserungen rein**

Looking Glass gehört zu jenen Softwareschmieden, die immer noch etwas besser machen wollen. Der Patch für *Dark Project 2* entstand, weil das Spiel kleinere Fehler verursachte oder die Kollisionsabfrage nicht richtig funktionierte (siehe auch PC ACTION 5/2000, S. 92). Das Update beseitigt diese Probleme und verbessert zahlreiche Spielinhalte, wie beispielsweise die KI. Zudem wurde das Balancing überarbeitet, so dass Sie nun leichter mit dem Schwert Schläge parieren oder an einem Seil klettern können. Außerdem gestaltete Looking Glass einige Missionen geringfügig um. Deswegen müssen Sie die jeweilige Mission neu beginnen. Dem Update liegt eine Readme-Datei bei. Inhaltliche Veränderungen sind teilweise nur angedeutet, um Ihnen nicht den Spaß zu verderben. Der Patch funktioniert nur mit der Version 1.07. Die Versionsnummer sehen Sie im Autoplay-Menü unter dem Beenden-Button.

**Info:** www.lglass.com

**Auf der Cover-CD**
**Updates CD #1**
Thief 2 v1.18 (d)

## Ausbalanciert

**Nox** **Arbeit am Charakter**

Westwood hat die drei Charaktere überarbeitet. Durch das Update werden Krieger etwas stärker, während die Beschwörer schlechter dastehen. Gerade in Mehrspielergefechten dürfte sich das bemerkbar machen. Zudem beseitigt das Update auf Version 1.10 einige kleinere Bugs und integriert Features für den Mehrspielermodus, wie beispielsweise den Camper-Alarm. Gleichzeitig veröffentlichte Westwood eine neue Mehrspielerkarte, die sich für bis zu 32 Spieler eignet.

**Info:** www.westwood.com



Version 1.10 bietet neue Anreize, den Krieger zu spielen.

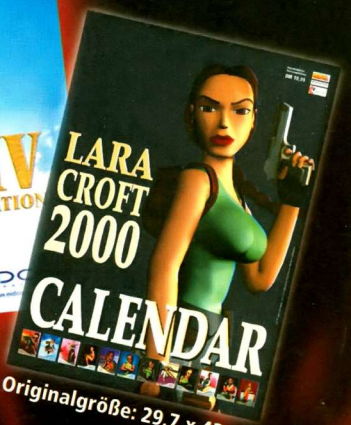
**Auf der Cover-CD**
**Updates CD #1**
Nox v1.10 (d)
Nox Multiplayerkarte

# 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!

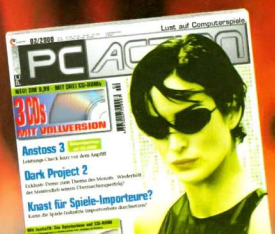



Originalgröße: 84 x 119 cm




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

# 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 |  | Indiziertes Spiel<br>*Activision* | 21,7% |
| 2 | ▲ | 6 |  | Die Sims<br>*Electronic Arts* | 15,2% |
| 3 | ▲ | 4 |  | Unreal Tournament<br>*GT Interactive* | 10,7% |
| 4 | ▲ | 5 |  | Half-Life (deutsch)<br>*Havas Interactive* | 8,7% |
| 5 | ▼ | 3 |  | GTa 2<br>*Take2* | 4,5% |
| 6 | ▲ | neu |  | Soldier of Fortune<br>*Activision* | 4,4% |
| 7 | ▲ | neu |  | Earth 2150<br>*TopWare* | 4,3% |
| 8 | ▲ | neu |  | StarCraft: Brood War<br>*Blizzard* | 4,2% |
| 9 | ▼ | 2 |  | Age of Empires 2<br>*Microsoft* | 2,2% |
| 10 | ▲ | neu |  | Need For Speed Porsche<br>*Electronic Arts* | 2,1% |

## Top 10 Most Wanted

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Anteil |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | 3 | Half-Life: Tean Fortress 2 | 20,5% |
| 2 | ▼ | 1 | Diablo 2 | 15,4% |
| 3 | ▼ | 2 | Black & White | 10,3% |
| 4 | ▶ | 4 | Duke Nukem 4ever | 10,2% |
| 5 | ▲ | 8 | Grand Prix 3 | 5,1% |
| 6 | ▲ | 7 | Sudden Strike | 2,8% |
| 7 | ▲ | neu | Gothic | 2,7% |
| 8 | ▲ | neu | Halo | 2,6% |
| 9 | ▲ | neu | Deus Ex | 2,4% |
| 10 | ▲ | neu | Battle Isle 4 | 2,2% |

## Top 10 Deutschland

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | 4 | Die Sims | Electronic Arts |
| 2 | ▲ | neu | Need For Speed: Porsche | Electronic Arts |
| 3 | ▲ | neu | F1 2000 | Electronic Arts |
| 4 | ▲ | neu | Soldier of Fortune | Activision |
| 5 | ▲ | 7 | C&C Feuersturm | Electronic Arts |
| 6 | ▲ | neu | Star Wars Force Commander | LucasArts |
| 7 | ▲ | neu | Messiah | Interplay |
| 8 | ▲ | neu | Die Rache der Sumpfhühner | Koch Media |
| 9 | ▲ | neu | Dark Project 2 - The Metal Age | Eidos |
| 10 | ▲ | neu | StarCraft: Broodwar | Blizzard |

Quelle: Theo Kranz Games

## Top 10 Frankreich

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▶ | 1 | The Sims | Electronic Arts |
| 2 | ▲ | 4 | Nox | Electronic Arts |
| 3 | ▼ | 2 | Final Fantasy 8 | Eidos |
| 4 | ▲ | neu | Age of Empires 2 | Microsoft |
| 5 | ▲ | neu | Half-Life Generation | Havas |
| 6 | ▲ | neu | Delta Force 2 | Ubi Soft |
| 7 | ▲ | neu | Ultima Ascension | Electronic Arts |
| 8 | ▲ | neu | L'entraineur 2000 (Champ. Manager) | Eidos |
| 9 | ▲ | neu | Battlezone 2 | Activison |
| 10 | ▲ | neu | C&C Mission Hydre (C&C Feuerstorm) | EA |

Quelle: Press Image

## Top 5 England

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | neu | Star Wars Force Commander | LucasArts |
| 2 | ▼ | 1 | The Sims | Electronic Arts |
| 3 | ▲ | neu | Soldier of Fortune | Activision |
| 4 | ▲ | neu | Championship Manager 2000 | Eidos |
| 5 | ▲ | neu | Star Trek: Armada | Activision |

Quelle: MCV UK

## Top 10 USA

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | neu | The Sims | Electronic Arts |
| 2 | ▼ | 1 | Who Wants to Be a Millionaire | Disney Int. |
| 3 | ▼ | 2 | Rollercoaster Tycoon | Hasbro Int. |
| 4 | ▼ | 3 | Centipede | Hasbro Int. |
| 5 | ▲ | 6 | Age of Empires 2 | Microsoft |
| 6 | ▲ | 7 | RCT: Corksrew Follies | Hasbro Int. |
| 7 | ▼ | 4 | Parker Brothers Class. Card Games | Hasbro Int. |
| 8 | ▲ | neu | Final Fantasy 8 | Eidos |
| 9 | ▲ | neu | Rainbow Six Gold | Red Storm |
| 10 | ▼ | 9 | Deer Hunter 3 | Wizard Works |

Quelle: MCV USA/incite PC Gaming

## Gewinner der Ausgabe:

Erik Wiss, Saarbrücken

erhält ein Spiel

Need f. Speed: Porsche
(Test des Monats 5/2000)



## Hit-Countdown

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Action** | | | |
| Aqua | Actionspiel | Massive Developments | 3. Quartal 2000 |
| Duke Nukem 4ever | Ego-Shooter | 3D Realms | 3. Quartal 2000 |
| Freelancer | Weltraum-Shooter | Microsoft | 4. Quartal 2001 |
| Giants | Actionspiel | Interplay | 3. Quartal 2000 |
| Halo | Actionspiel | Bungie | September 2000 |
| Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Actionspiel | Ritual Ent./GOD | September 2000 |
| Kiss: Psycho Circus | Ego-Shooter | GOD | Juni 2000 |
| Loose Cannon | Actionspiel | Digital Anvil | 2. Quartal 2000 |
| Max Payne | Actionspiel | Take 2 | Dezember 2000 |
| Obi-Wan | Ego-Shooter | LucasArts | 3. Quartal 2000 |
| Oni | Actionspiel | Take 2 | September 2000 |
| Rune | Actionspiel | Take 2 | August 2000 |
| Star Trek: Voyager | Ego-Shooter | Activision | 2. Quartal 2000 |
| Star Trek: Klingon Academy | Weltraum-Shooter | Interplay | Mai 2000 |
| Team Fortress 2 | Ego-Shooter | Havas Interactive | 4. Quartal 2000 |
| X-COM Alliance | Ego-Shooter | Hasbro Interactive | 3. Quartal 2000 |
| V.I.P. | Actionspiel | Ubi Soft | 4. Quartal 2000 |
| **Adventure** | | | |
| Alone in the Dark 4 | Action-Adventure | Infogrames | November 2000 |
| Blairwitch Project: The Nocturne Chronicles | Action-Adventure | Take 2 | Oktober 2000 |
| Dinosaur | Adventure | Disney Interactive | Juni 2000 |
| Evil Dead: Hail To The King | Action-Adventure | THQ | 1. Quartal 2001 |
| Galleon | Action-Adventure | Interplay | 4. Quartal 2000 |
| Planet der Affen | Action-Adventure | Fox Interactive | Mai 2000 |
| Simon the Sorcerer 3 | Adventure | Hasbro Interactive | 3. Quartal 2000 |
| Technomage | Action-Adventure | Sunflowers | 3. Quartal 2000 |
| The Real Neverending Story | Action-Adventure | Discreet Monsters | September 2000 |
| **Rennspiel** | | | |
| Colin McRae Rally 2 | Rennspiel | Codemasters | Juni 2000 |
| Grand Prix 3 | Rennspiel | MicroProse | Juni 2000 |
| Mercedes Benz Truck Racing | Rennspiel | THQ | Juni 2000 |
| **Rollenspiel** | | | |
| Anachronox | Action-Rollenspiel | Eidos | 2. Quartal 2000 |
| Arcatera | Action-Rollenspiel | Ubi Soft | Mai 2000 |
| Baldur's Gate 2 | Rollenspiel | Interplay | September 2000 |
| Deus Ex | Rollenspiel | Eidos | 3. Quartal 2000 |
| Diablo 2 | Action-Rollenspiel | Blizzard | 3. Quartal 2000 |
| Gothic | 3D-Action-Rollenspiel | Egmont | August 2000 |
| Icewind Dale | Rollenspiel | Interplay | Juli 2000 |
| Neverwinter Nights | Rollenspiel | Interplay | 1. Quartal 2001 |
| Pool of Radiance 2 | Rollenspiel | Stormfront | Oktober 2000 |
| Soulbringer | Rollenspiel | Gremlin | 2. Quartal 2000 |
| Summoner | Rollenspiel | THQ | 1. Quartal 2001 |
| Two Worlds | Rollenspiel-Strategie | TopWare | 2. Quartal 2000 |
| Vampire | Action-Rollenspiel | Activision | Juni 2000 |
| Wizardry 8 | Rollenspiel | Sir-Tech | 3. Quartal 2000 |
| Wizards & Warriors | Rollenspiel | Activision | 3. Quartal 2000 |
| **Simulation** | | | |
| B17 Flying Fortress 2 | Historisch | Hasbro Interactive | Mai 2000 |
| Comanche 4 | Hubschrauber | Electronic Arts | 2. Quartal 2000 |
| Eurofighter 2000 V 3 | Modern | DID | 3. Quartal 2000 |
| **Sport** | | | |
| Anstoss Action | Fußball | Ascaron | September 2000 |
| Prinz Naseem Boxing | Boxen | Codemasters | 3. Quartal 2000 |
| Tiger Woods 2000 | Golf | Electronic Arts | Mai 2000 |
| **Strategie** | | | |
| Battle Isle 4 | Rundenstrategie | Blue Byte | 3. Quartal 2000 |
| Black & White | Echtzeitstrategie | Electronic Arts | 3. Quartal 2000 |
| Commandos 2 | Echtzeitstrategie | Pyro | 3. Quartal 2000 |
| Dark Reign 2 | Actionstrategie | Activision | 2. Quartal 2000 |
| Ground Control | Rundenstrategie | Sierra | Juni 2000 |
| Orb | Rundenstrategie | Stategy First | 4. Quartal 2000 |
| Praetorians | Strategie | Pyro | 1. Quartal 2001 |
| Star Trek: New Worlds | Echtzeitstrategie | Interplay | 2. Quartal 2000 |
| WarCraft 3 | Echtzeitstrategie | Blizzard | 4. Quartal 2000 |
| **Wirtschaftssimulation** | | | |
| Industriegigant 2 | WiSim | Infogrames | 3. Quartal 2000 |

## Hotlines

| | | |
|---|---|---|
| **- Acclaim** | 0 89-32 94 06 00 | Mo, Mi, Do 14$^{00}$–19$^{00}$ www.acclaim.de |
| **- Activision** | 0 18 05-22 51 55<br>01 90-51 00 55 | Mo-So 16$^{00}$–18$^{00}$ (nicht an Feiertagen)<br>(Spieletipps) www.activision.de |
| **- Art Department** | 02 34-9 32 05 50 | Mo-Fr 15$^{00}$–18$^{00}$ www.artdepartment.de |
| **- Ascaron** | 0 52 41-96 66 90<br>0 52 41-9 39 30 | Mo-Fr 14$^{00}$–17$^{00}$<br>(Mailbox) www.ascaron.de |
| **- Attic** | 0 74 31-5 43 05 | Mo-Fr 10$^{00}$–12$^{00}$, 13$^{00}$–18$^{00}$ www.attic.de |
| **- Blackstar** | 0 42 41-95 33 88 | Mo-Fr 14$^{00}$–16$^{00}$ www.black-star.de |
| **- Blue Byte** | 02 08-4 50 29 29 | Mo-Do 15$^{00}$–19$^{00}$, Fr 15$^{30}$–19$^{30}$ www.bluebyte.de |
| **- Capstone** | 0 40-39 11 13 | Mo-Do 18$^{00}$–20$^{00}$ www.capstone.de |
| **- Cryo Interactive** | 0 52 41-95 35 39 | Mo-Fr 15$^{00}$–18$^{00}$, Sa, So 14$^{00}$–16$^{00}$ |
| **- Disney Interactive** | 0 69-66 56 85 55 | Mo-Fr 11$^{00}$–19$^{00}$, Sa 14$^{00}$–19$^{00}$ www.disney.de/DisneyInteractive |
| **- Egmont Interactive** | 0 18 05-25 83 83 | Mo-Do 18$^{00}$–20$^{00}$ www.egmont.de |
| **- Eidos Interactive** | 0 18 05-22 31 24<br>01 90-51 00 51 | Mo-Fr 11$^{00}$–13$^{00}$, 14$^{00}$–18$^{00}$<br>(Spieletipps) www.eidos.de |
| **- Electronic Arts** | 01 90-57 23 33<br>01 90-90 00 30 | Mo-Fr 9$^{30}$-17$^{30}$<br>(Spieletipps, 24 Stunden täglich) www.electronicarts.de |
| **- Empire** | 0 89- 85 79 51 38 | Mo-Fr 9$^{00}$–13$^{00}$ www.kochmedia.com |
| **- Greenwood Entertainment** | 02 34-9 64 50 50 | Mo-Fr 15$^{00}$–18$^{00}$ www.greenwood.de |
| **- GT Interactive** | 01 805-25 43 91 | Mo-So 15$^{00}$–20$^{00}$ (nicht an Feiertagen) www.gtinteractive.de |
| **- Hasbro Interactive** | 0 18 05-42 72 76 | Mo-Fr 14$^{00}$–18$^{00}$ www.hasbro-interactive.de |
| **- Havas Interactive** | 0 61 03-99 40 40<br>0 61 03-99 40 41 | Mo-Fr 9$^{00}$–19$^{00}$<br>(Mailbox) www.havasinteractive.de |
| **- Ikarion Software** | 02 41-470 15 20 | Mo-Fr 15$^{00}$–18$^{00}$ www.ikarion.de |
| **- Infogrames** | 0190-51 05 50 | Mo-Fr 11$^{00}$–19$^{00}$ www.infogrames.de |
| **- Innonics** | 05 11-33 61 37 90 | Mo, Mi, Fr 15$^{00}$–18$^{00}$ www.innonics.de |
| **- Interactive Magic** | 01805 - 22 11 26 | Mo-Fr 17$^{00}$–20$^{00}$, Sa u. So 14$^{00}$–17$^{00}$ www.imagicgames.de |
| **- Konami** | 069-95 08 12 88 | Mo-Fr 14$^{00}$–18$^{00}$ www.konami.com |
| **- Magic Bytes** | 0 52 41-95 33 33 | Mo-Fr 14$^{00}$–19$^{00}$ www.magic-bytes.de |
| **- Mattel** | 0 69-95 30 73 80 | Mo-Fr 9$^{00}$–21$^{00}$ www.mattelmedia.com |
| **- Max Design** | 00 43-3 68 72 41 47 | Mo-Fr 15$^{00}$-18$^{00}$ |
| **- MicroProse** | 0 18 05-25 25 65 | Mo-Fr 14$^{00}$–18$^{00}$ www.microprose.de |
| **- Microsoft** | 01 80-5 67 22 55 | Mo-Fr 8$^{00}$–18$^{00}$ www.microsoft.com/germany/support |
| **- Mindscape** | 02 08-99 24 114 | Mo, Mi, Fr 15$^{00}$–18$^{00}$ www.mindscape.com |
| **- Navigo** | 0 89-32 47 31 51 | Mo-Fr 13$^{00}$–18$^{00}$ www.navigo.de |
| **- NEO** | 00 43-16 07 40 80 | Mo-Fr 15$^{00}$–18$^{00}$ www.neo.at |
| **- Nintendo** | 01 30-58 06 | Mo-Fr 11$^{00}$–19$^{00}$ www.nintendo.de |
| **- Psygnosis** | 018 05-21 44 33 | Mo-Fr 15$^{00}$–20$^{00}$ www.psygnosis.com |
| **- Ravensburger Interactive** | 07 51-86 19 44 | Mo-Do 16$^{00}$–19$^{00}$ www.ravensburger.de |
| **- Sega** | 0 40-2 27 09 61 | Mo-Fr 10$^{00}$–18$^{00}$ www.sega.de |
| **- Sierra** | 0 61 03-99 40 40 | Mo-Fr 9$^{00}$–19$^{00}$ www.sierra.de |
| **- Software 2000** | 01 90-57 20 00 | Mo-Do 14$^{00}$–19$^{00}$, Fr 10$^{00}$–14$^{00}$ www.software2000.de |
| **- Sony Computer Entertainment** | 01 90-57 85 78 | Mo-Fr 10$^{00}$–20$^{00}$ www.sonyinteractive.com |
| **- Sunflowers** | 01 90- 51 05 50 | Mo-Fr 11$^{00}$–19$^{00}$ www.sunflowers.de |
| **- Take 2 Interactive** | 01 80-5 21 73 16<br>01 90-87 32 68 36 | Mo-Fr 12$^{00}$–20$^{00}$<br>Mo-Fr 8$^{00}$-24$^{00}$ (Spieletipps) www.take2.de |
| **- THQ/Softgold** | 0 21 31-60 73 33 | Mo, Mi, Fr 15$^{00}$–18$^{00}$ www.thq.de |
| **- TLC Tewi** | 0 89- 61 30 92 35 | Mo-Fr 14$^{00}$–19$^{00}$ www.learningco.de |
| **- TopWare** | 06 21-48 28 66 33 | Mo-Fr 14$^{00}$–18$^{00}$ www.topware.de |
| **- Ubi Soft** | 02 11-3 38 00 30 | Werktags 9$^{00}$–16$^{00}$ www.ubisoft.de |
| **- Virgin** | 0 40-89 70 33 33 | Mo-Do 15$^{00}$–20$^{00}$ www.vid.de |

**Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.**

# STAR WARS™: EPISODE I

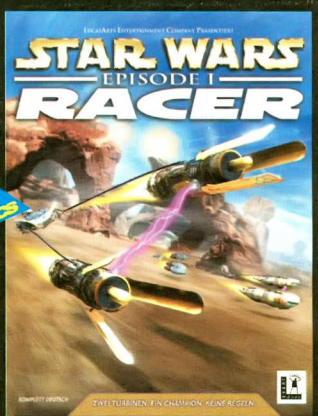
## Die Dunkle Bedrohung™




Das Spiel basiert auf der Geschichte des lang erwarteten Films "Die Dunkle Bedrohung" und versetzt Sie in die Rollen der wichtigsten Charaktere des Films: Jedi-Ritter Obi Wan Kenobi, Jedi-Meister Qui Gon Jinn, Königin Amidala und Captain Panaka.

neu PC Games CLASSICS DM 49,95*

## RACER™




Übernehmen Sie die Rolle des jungen Sklaven Anakin Skywalker, des Champions Sebulba oder eines der 20 anderen unbarmherzigen Mitstreiter und nehmen Sie mit Ihrem von zwei riesigen Turbinen angetriebenen Podracer an galaktischen Turnieren oder Rennen teil.




neu PC Games CLASSICS DM 49,95*

## 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 spektakulären 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.

**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.

**GRIM FANDANGO™**



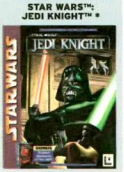

Grim Fandango™ kombiniert Elemente des klassischen Film Noir mit einer mysteriösen Story, in der Manny Calavera, Reisebürolnhaber im Land der Toten, vier Jahre auf der Suche nach Erlösung ist. Grim Fandango™ ist das ambitionierteste Grafikadventure, das LucasArts jemals entwickelt hat.

**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™: 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™: ROGUE SQUADRON™**




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 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.

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 Ereignisse oder Naturkatastrophen auf den verschiedenen Planeten, um Ihre Gewinne zu maximieren. Bauen Sie Fabriken, um günstiger Ihre eigene Ware 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 realistischen 3D-Sound, führt Sie durch diesen unbekannten Raumsektor. Wie Sie es schaffen, Ihren Auftrag zu Ende führen, liegt ganz bei Ihnen!

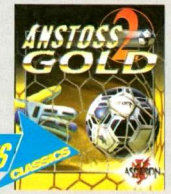



# N.I.C.E. 2 King Size

## 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!

## ANSTOSS 2 GOLD




ANSTOSS 2 GOLD vereinigt nicht nur die Topseller ANSTOSS 2 und ANSTOSS 2 - Die Verlängerung, sondern enthält auch noch ein 100-seitiges Buch, geschrieben von Gerald Köhler, mit Tipps & Tricks, Taktiken, Hintergründen und vielem mehr.

## STAR WARS™: SHADOWS OF THE EMPIRE™




Shadows of the Empire™ enthält ein Jetpack-Abenteuer, Mann-gegen-Mann Kämpfe in labyrinthartigen Innenleveln, Snowspeeder-Kämpfe und Weltraumschlachten. Han Solo hat seine *Millennium Falcon* und Freund Dash Rendar die *Outrider*, ein stark gepanzertes und multifunktionales Raumschiff.

## STAR WARS™: BEHIND THE MAGIC™




Garantiert das unterhaltsamste *STAR WARS*™ Multimedia-Handbuch der Galaxis! Ein Muss für alle wissensdurstigen *STAR WARS*™ Fans, das keine Fragen offen lässt!

# Weitere PC Games Classics

| | |
|---|---|
| **DM 19,95*** | **Toshinden 2 +++ Rent a Hero +++ Grand Prix 500 +++ RedJack +++ Sinistar** |
| **DM 29,95*** | **Monkey Island Special +++ Die Abenteuer des Indiana Jones +++ Vermeer +++ Elisabeth I. +++ Fatal Racing +++ Test Drive Off-Road +++ Outlaws™ +++ Monkey Island 3™ +++ Dark Secrets of Africa +++ Deadlock 2 +++ Jack Nicklaus 5 +++ Tender Loving Care - Die Versuchung** |
| **DM 39,95*** | **Jetfighter 3+ +++ LucasArts Zehn Adventures +++ Test Drive 4 +++ Castrol Honda Suberbike World Champions** |

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.COM

Sprechstunde

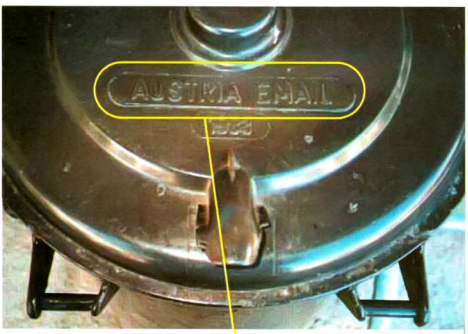


**V. L. I. H. E. W. A.**

*Neuerdings trudeln bei mir SMS-Nachrichten in der Mailbox ein. Obwohl ich als alter Sack technischen Neuerungen gegenüber kritisch bin, habe ich nichts dagegen. Denn mittlerweile fand ich immerhin heraus, dass ich auf solche Handybotschaften maximal 160 Zeichen antworten und den Text nur in die Betreffzeile tippen darf. Aber nach wie vor sind mir die oft verwendeten Abkürzungen fremd. Dass H.D.G.D.L. „Hab dich ganz doll lieb" heißt, weiß ich noch. Dummerweise kriege ich nie solche netten Mails. Mich fragen die Leute höchstens „Könnt ihr mal das A. C. für H. auf eure CD packen?" Da kratze ich mich kurz am Kopf. Hilft aber nix. Bitte schreiben Sie deshalb nicht mehr in Hieroglyphen. I.B.M.S.I.V., okay? Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.*

**Ihr Harald Fränkel**

# Leserbriefe




Harald Fränkel macht nie wieder Witze über Österreicher, weil die sogar Mülltonnen mit E-Mail-Anschluss haben. (Dieses Bild stiftete Sven Kopp aus Mainz.)

## Klapaucius

*[…] Da du dich auf den Leserbriefseiten öfter gefragt hast, was das Wort Klapaucius zu bedeuten hat, habe ich eine kleine Umfrage gemacht. […]*

*Das Wort homosexuell heißt in lateinischer Sprache klapaucius. Wie sich nach dem Suchen in meinem Lateinwörterbuch herausgestellt hat, stimmt das NICHT.*

*Klapaucius ist eine Rabenart. Klingt eher unwahrscheinlich, genau wie die nächste Antwort.*

*Klapaucius ist die lateinische Bezeichnung für eine tropische Kaktusart.*

*[…] Nachdem ich drei Stunden lang überlegt hatte, bin ich zu dem Schluss gekommen, dass nur ein paar Telefonate helfen können. Als ich einen Schulkollegen anrief, sagte mir der als Erstes, dass Klapaucius ein Geldcheat für Die Sims sei. Aber das wusste ich als PC-Action-Leser schon. Mein Schulkollege sagte weiter, dass er glaube, dieses Wort schon mal in einem Buch gelesen zu haben. Leider hat er dieses Buch in seiner Kindheit gelesen, was für mich schlecht ist, denn er ist polnischer Staatsbürger. Das heißt, das Buch war auf Polnisch.*

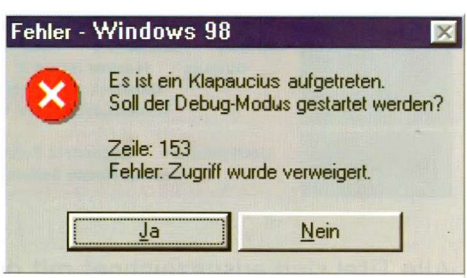
*Jede Nacht stellte ich mir vor dem Einschlafen dieselbe Frage: Was bedeutet Klapaucius? An dieser Stelle schönen Dank für die schlaflosen Nächte! Am nächsten Tag begab ich mich ins Internet und klickte mich durch komische Wörter auf polnischen Seiten, bis ich zu einer englischen Seite kam. Was ich dort vorfand, war atemberaubend: Ein gewisser Stanislaw Lem hatte ein Buch geschrieben, mit dem Titel „The Cyberiad", in dem zwei Roboter (Trurl & Klapaucius) im Weltall irgendwas taten. […] Irgendwie kam dieses Dokument in die Hände eines gewissen Will Wright. Dieser wurde […] inspiriert und programmierte ein PC-Spiel namens SimCity, das ein Riesenerfolg wurde. Da Will Wright auch für Die Sims verantwortlich ist, weiß ich – und hoffentlich jetzt auch du –, woher dieses Wort kommt. […]*

Christoph Lurz
per E-Mail (Österreich)

Obwohl ich gar nicht wissen wollte, was Klapaucius bedeutet (ich streute dieses Gerücht nur scherzeshalber), möchte ich mich bei den zahlreichen Lesern bedanken, die mit ihren Erklärungen dafür sorgten, dass ich nicht ganz dumm sterbe. Zu diesem Thema kamen im abgelaufenen Monat die meisten Briefe! Wenngleich einige Hinweise („Ornithologischer Fachbegriff für den Vogel Klapperstrauß" oder „Schottische Bezeichnung für Klabautermann") vermutlich mindestens erstunken, wenn nicht gar erlogen waren; wenngleich mich ein Leser („Das weiß jeder halbwegs gebildete Mensch! Ein Klaupaucius ist das Gleiche wie Aibara …") kräftig auf den Arm nahm: Ich weiß wenigstens, dass ich mich auf die meisten meiner Leser verlassen kann. Sollte ich mal Rechtsfragen wegen einer Scheidung o. ä. haben, werde ich mich vertrauensvoll an Sie wenden. Huch! Gerade kam noch eine Mail rein. Mathias Baer schrieb: „Klapaucius, der [lat: klapaure; verdienen (Geld)]: plötzlicher Reichtum, der durch umwegige und unfaire Arbeitsbeschaffungsmaßnahmen auftritt. K. wurde im 16. Jahrhundert Henkern und Söldnern ausgezahlt, um unbeliebte Senatoren oder Widerstandsbewegungen zu beseitigen. Heute ist K. weitläufig unter Schwarzgeld bekannt." Himmel, was stimmt denn nun? Egal: Die Ausarbeitung von Christoph Lurz hat mir jedenfalls am besten gefallen. Ich verleihe ihm hiermit die Österreichische Verdienst-Mülltonne (vgl. Foto). Aber was zur Hölle ist Aibara?

## Äpfel und Birnen?

*[…] Ich bin seit langem ein treuer Leser eurer Zeitschrift und muss sagen, dass ich es gut finde, wie ihr die PC Action gestaltet. […] Besonders loben muss ich euch dafür, dass ihr manche Spiele wie z. B. Battlezone 2 nicht testet (im Gegensatz zu anderen Zeitschriften), wenn ihr feststellt, dass gravie-*




Der Klapaucius bewegt die Welt: Stephan Gerboth aus Sangershausen machte sich die Mühe, diese Fehlermeldung zu basteln.

## Liebesgrüße von Julie

Und wieder sind mir ein paar Kunstgegenstände in die Hände gefallen, die ich an dieser Stelle kostenlos unters Volk werfen möchte. Ich habe hier fünf handsignierte, mit Herzchen verzierte Autogramme von B-Movie-Star Julie Strain, die bekanntlich für die Heldin des Actionspiels *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* Modell gestanden hat. Wer eines gewinnen will, muss beweisen, dass er ein wahrer Fan ist. Da ich gemein bin, veranstalte ich einen Look-alike-Contest. Wer an der Verlosung teilnehmen möchte, soll sich in einer ähnlichen Pose und mit entsprechenden Requisiten wie auf einer der Karten ablichten lassen und mir das Bild schicken. Natürlich dürfen Sie auch Ihre Frauen, Freundinnen oder Mütter fotografieren. Ein Mann hätte die gleichen Gewinnchancen – schließlich wollen wir hier in der Redaktion auch mal was zum Lachen haben. Die Fotos müssen spätestens am Mittwoch, 24. Mai, bei mir eintreffen! Ich behalte mir vor, die besten Bilder zu veröffentlichen. Falls niemand so wagemutig sein sollte, teilzunehmen, werden die Karten innerhalb des Verlags versteigert.




Wollen Sie ein Autogramm von Julie Strain? Dann zücken Sie Ihre Polaroidkamera ...





**PC Action – hart, aber gerecht**

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

Hiermit bestelle ich:

| | | |
|---|---|---|
| ❒ PC Action mit CD-ROM 03/00 | zu DM 9,99 | |
| ❒ PC Action mit CD-ROM 04/00 | zu DM 9,99 | |
| ❒ PC Action mit CD-ROM 05/00 | zu DM 9,99 | |
| zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale | | DM 3,- |
| GESAMTBETRAG | | |

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

Gewünschte Zahlungsweise (bitte ankreuzen)

❒ Gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck oder bar)

❒ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto.-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg




Schlug ein wie eine Bombe: unser Artikel über computerspielende Frauen.

## Club der Teufelinnen

*[...] Ich habe euren Artikel in der Ausgabe 5/2000 gelesen und war doch sehr angetan, dass ihr ENDLICH auch auf den Trip gekommen seid! Ich muss zugeben, sooo viele Frauen/Mädchen, die gerne zocken, gibt es nicht. Aber zumindest ich tue es gerne. Bestimmt ist das der schlechte Einfluss meines Bruders und meines Freundes, beide notorische Spielernaturen! Auf der letzten Netnight (Lan-Party) spielten wir besonders Half-Life Counter-Strike und Unreal Tournament. Außerdem warte ich wie ALLE vernünftigen Spieler auf Diablo 2. Das werden dann wieder viele, viele Nächte Zockerei ... *seufz* ... Ich sag mal, sooo toll spielen kann ich nicht unbedingt, obwohl mein Freund was anderes behauptet, aber der muss das ja auch :-))) [...]*

*Anne Wewetzer per E-Mail*

Was heißt, wir seien endlich auf den Trip gekommen? Ich spreche wohl für alle Kollegen, wenn ich schreibe, dass wir uns a) ausdrücklich von Drogen distanzieren und b) schon immer auf Frauen standen. Dein Lob ist natürlich trotzdem angekommen.

*[...] Übrigens fand ich den Artikel über „Frauenpower: Club der Teufelinnen" echt geil. Ja, ich wäre total froh, wenn auch meine Freundin so wäre und mich nicht laufend vom Rechner wegzerren wollte. [...]*

*Thomas K. [zensiert] per E-Mail*

Ich wäre an deiner Stelle lieber froh, wenn deine jetzige Freundin (falls noch vorhanden) diesen Brief nicht gelesen hat und dich im Supermarkt umtauscht. Jedenfalls sollten alle Frauen, die einen Freund namens Thomas K. haben, diesen sicherheitshalber mal einem Verhör unterziehen. Meine Güte, was bin ich heute wieder fies drauf. Aber ernsthaft: Danke für deine anerkennenden Worte! Der Artikel brachte sehr viel positive Resonanz. Kritische Anmerkungen („Müsst ihr euer Heft neuerdings mit jedem Schei... füllen?") waren Einzelfälle.

*[...] Nach dem Artikel über zockende Frauen kam mir die Idee, die Schaffung einer Community zu unterstützen – folgende Mail habe ich bereits an Katrin, Tanja und Sandra geschickt: Ich kann mir denken, dass Ihr nach dem Artikel in der PC Action haufen- bzw. megabyteweise „Fanpost" bekommt, aber ich habe da ein anderes „Anliegen". Ihr habt im Interview in der PCA gesagt, man solle einen Aufruf an die Spielerinnen in Deutschland starten – und da ist mir die Idee zu einer Website gekommen, auf der sich computerspielende Frauen mit einem kurzen Steckbrief oder so vorstellen könnten. Das Ganze soll natürlich nicht zur Kontaktbörse verkommen, auch wenn die Gefahr besteht, dass ein paar Zockerkerle da ihre „Chance" sehen, endlich mal eine Freundin abzubekommen (sind Computerspieler wirklich so vereinsamt?), sondern vielmehr der Start zu einer Community werden. Es ist sicher ein schwieriges Vorhaben und ich hab keine Ahnung, ob man das auf die Beine gestellt bekommt. Zunächst gilt es, genug Spielerinnen zu finden, die das Projekt unterstützen, wenn man mal einen Anfang gemacht hat, klappt es sicherlich – und es gibt bestimmt auch bei der Computerpresse (u. a. PCA) Unterstützung. Kontakt: zockerinnen@crazyplanet.de*

*Matthias Iser per E-Mail*

Das „u. a." vor PCA nehme ich dir irgendwie übel. Hast du einen anderen Gott neben unserem Magazin? Weil dir aber der Bestand des seltenen Zockerweibchens (lat.: domina ludens) ebenso am Herzen liegt wie uns, kann ich dir ausnahmsweise verzeihen. Wer von den spielenden Damen interessiert ist, eine Frauen-Community zu schaffen, möge sich an Matthias wenden! Wir haben in dieser Ausgabe (siehe S. 21/22) einen weiteren Beitrag dazu geleistet, dass das Zockerweibchen weiß: „Du bist nicht allein!"

*[...] Da du die Leserbriefe immer kürzen musst, werde ich versuchen, mich möglichst kurz zu fassen. Euer Report über computerspielende Mädchen hat mir echt gut gefallen! Ich wollte schon seit langem eine Website aufbauen, die nur von Mädchen erstellt wird. Wer mitmachen will: E-Mail an Gasp@gmx.at. Da ich männlich bin, wird das Projekt von meiner Schwester geleitet. [...]*

*Max Gasp per E-Mail*

Lustig, zwei Briefe zum gleichen Thema. Am besten ist es wohl, wenn ihr – du und deine Schwester – euch mal mit Matthias Iser kurzschließt.

*rende Fehler im Spiel vorhanden sind, die eine Wertung verhindern. [...] Etwas Kritik muss ich leider doch üben: In PC Action 5/2000 finde ich die Vergleichstests zwischen Soldier of Fortune und Dark Projekt 2 sowie zwischen F1 2000 und NSF Porsche auf denselben Seiten nicht so gelungen. Es wirkte auf mich etwas verwirrend [...] und außerdem war das ein Vergleich wie zwischen Star Wars und Arielle die Meerjungfrau. Beide sind zwar fiktional, aber vergleichen muss man sie dann doch nicht, oder? Ihr hattet zwar schon einmal so einen Vergleichstest, aber da wurden zwei Fußballspiele verglichen, was für mich noch nachvollziehbar war. [...]*

**Ronald Renken per E-Mail**

Wegen der Vergleichstests haben uns mehrere Leser kritisiert. Ich formuliere es mal so: Wir überlegen derzeit, wie wir künftig mit dem Thema umgehen. Es wird sicher wieder Vergleichstests geben. Ich glaube, dass sie dem Leser bei einer Kaufentscheidung helfen können. Allerdings finde auch ich Vergleiche zwischen Äpfel und Birnen nicht sinnvoll. Aber wie gesagt: Das ist noch nicht ausdiskutiert. (Ich hoffe, das kürzt mein lieber Chef jetzt nicht raus.) Vorschläge und Ideen sind übrigens jederzeit willkommen.

## Böse Vollversion

*[...] Als ich heute die PC Action im Briefkasten vorfand, stach mir gleich die Vollversion von Forsaken ins Auge. Also machte ich mich gleich daran, es zu installieren. Doch als ich es spielen wollte, gab es eine Fehlermeldung. (Disc verification error(2)) [...] Wie kann ich diesen Fehler beheben?*

**Marco Appelt per E-Mail**

Ich hoffe, es hat nicht allzu wehgetan, als dir die hinterlistige Vollversion aus dem Brief-

kasten heraus ins Auge stach. Glücklicherweise bist du der einzige Leser, dem so etwas passiert ist. Kein Einzelfall war hingegen, dass die Vollversion nicht startete. Verantwortlich ist ein Programmfehler, der bereits bei der Verkaufsversion des Jahres 1997 vorhanden war. Und genau die hatten wir auf unserem Silberling. Dummerweise wussten wir bei Redaktionsschluss nichts von dem Bug, sonst hätten wir unsere Leser natürlich im Heft darauf hingewiesen, dass sie den *Forsaken*-Patch von CD 1 installieren müssen. Wer sich wie Marco (zu Recht!) bei uns beschwert hat, bekam die Lösung für das Problem selbstverständlich sofort per Mail oder Brief mitgeteilt. Diese Zeilen habe ich all denen gewidmet, die zwar fürchterlich fluchten, die Deppen von der PC Action in die Hölle wünschten oder mit Dartspfeilen auf deren jüngstes Auftaktfoto warfen – sich aber nicht gemeldet haben. Wenigstens können Sie ab heute zocken. Natürlich entschuldigen wir uns für die Umstände.

## Abgestürzt?

***[...] Als ich heute die PC Action las, musste ich mich doch schwer wundern: Messiah nur 76%? Das kann nicht sein. Und das aufgrund von ein paar Bugs? Oder der speziellen Hardware, die man angeblich braucht? Messiah ist eines der angeblich ab sofort eine Flatrate anbietet. [...] Als ich da angerufen habe, wusste keiner Bescheid. Ich bin dafür, das der schuldige Redakteur geteert und gefedert wird oder als Praktikant eine Woche bei der Bild arbeiten muss. Ich lasse mich auch besänftigen, wenn ihr mir die Telefonnummer von Angelina Jolie Voight gebt :-). Nicht? Okay, dann halt von Tanja Bunke. <g>***

*Leser wollte anonym bleiben*

## Redakteure an den Pranger

***[...] Ich schätze ganz unbefangen, die 00% Grafik und 00% Sound [im Test von Dark Project 2, Heft 5/2000] waren nicht so ganz absichtlich getippt, oder, Harald? Wenigstens stimmte die Multiplayer-00%-Wertung, da ein Spiel nur dann mit vielen Leuten Spaß machen kann, wenn man es mit vielen Leuten spielen kann (bestechende Logik, oder?)***

*Hauke Winkler per E-Mail*

PC ACTION Ich schätze ganz unbefangen, dass Hauke ein schlaues Kerlchen ist. Hauptverantwortlich für den Fehler war Layouterin **Petra Dittrich-Hübner**, die die Wertungen nicht vom Worddokument in die Seiten übertragen hatte. Zur Strafe wurde ihr für vier Wochen ihr Lieblingsjoghurt entzogen. Sie durfte aber täglich zusehen, wie die Becher von der Redaktionsmannschaft ausgelöffelt wurden. Ich denke, so ein Fehler passiert ihr nicht noch mal. Hier noch die fehlenden Wertungen als Nachtrag: Grafik 68%, Sound 90%.

***[...] Das darf ja wohl nicht wahr sein! In eurer Ausgabe 5 habe ich unter Aktuelles gelesen, dass AOL***

PC ACTION Den peinlichen Bestechungsversuch habe ich überlesen, okay? **Christian Sauerteig** war der Übeltäter, der dummerweise die Worte „ab sofort" in seinem News-Schnipsel verwendete. Tatsache ist, dass AOL eine Flatrate einführen wird. Der Zeitpunkt ist ungewiss. Das Wörtchen „demnächst" wäre demzufolge besser gewesen! Wie sie im Heft stand, war die Meldung schlecht für potenzielle Internetfreaks und vor allem für den Verfasser. Nun, was soll ich sagen? Sauerteig hatte eine Menge Spaß beim Musikantenstadl mit Karl Moik, zu dem er vom Rest der Redaktion mit Waffengewalt getrieben wurde.

***[...] Mal abgesehen davon, dass ihr die beiden Head-Games-Top-Titel völlig unzureichend würdigt, habt ihr es geschafft, beide Titel falsch zu schreiben: Full Strengh heißt Full Strength (Full Strength Strongman Competition, wenn man genau ist) und Jugular Street Ludge Racing heißt Jugular Street Luge Racing. Nebenbei bemerkt beträgt der empfohlene Verkaufspreis bei Full Strength ca. DM 30,- (nicht DM 50,-) [...]. Aber ansonsten war IMO das Meiste richtig ...***

*Markus Wilding, Pressesprecher Activision*

PC ACTION **Joachim Hesse** und **Harald Fränkel** bekannten sich schuldig, was die Tippfehler betrifft. Sie wiesen jedoch energisch zurück, die beiden Titel „völlig unzureichend" gewürdigt zu haben. Um Activision zu ärgern, riefen sie noch mal ausdrücklich im Chor: „Diese Spiele von Activision, die übrigens lächerliche 20 und 38% bekamen, sind doof!" Für ihre Fehler mussten Hesse und Fränkel 30 Minuten lang das sterbenslangweilige *Jugular Street Luge Racing* spielen. Das ist übrigens von Activision und bekam nur 20%, falls das noch nicht erwähnt wurde.

## Inserentenverzeichnis PC Action 6/2000


Activision ..... 196
Addcom ..... 7
Akatronic ..... 130
Amigo Games ..... 19, 21
Asus ..... 189
Blue Byte ..... 191
CompuServe ..... 2
COMPUTEC MEDIA ..... 91, 101, 163, 167, 173, 176, 177, 179
Egmont ..... 51
Eidos ..... 15
E-Jay ..... 83
Electronic Arts ..... 36, 37, 85, 195
Elsa ..... 45
E-Plus ..... 9
Gong Verlag ..... 180, 181
Hasbro ..... 13, 33
Havas ..... 23, 87
Infogrames ..... 26, 27, 75, 76, 117
Interact ..... 17
KYE Systems ..... 183
Metz ..... 193
Okay Soft ..... 101
Pro Markt ..... 11
Swing ..... 71
Take 2 ..... 29, 53, 95
THQ ..... 170, 171
VIA Network ..... 91

*wenigen Spiele, die mir endlich mal wieder Spaß gemacht haben. Es ist was Neues und es macht einfach nur Spaß, ständig in neue Charaktere zu schlüpfen. [...] Mit den neuesten Referenz-Treibern aus dem Internet gibt es keine Abstürze und Bugs sind mir bisher noch nicht aufgefallen! Es gibt keinen Grund, dieses Spiel schlecht zu bewerten. [...]*

Pascal Hugo per E-Mail

Zunächst solltest du dich einfach glücklich schätzen, dass dein Flatterheiland auf Anhieb quicklebendig war und nicht wie ein angeschossenes Hühnchen herumeierte. Du hattest eben Glück mit deinem Rechner. In der Welt da draußen existieren aber viele andere Konfigurationen. Abzüge gab es bei unserem Test nicht nur wegen der Programmfehler. Wie erwähnt, nutzt sich beispielsweise der Spaßfaktor des Rein-raus-Spielchens nach ein paar Stunden ab. Für dich persönlich (oder die zwei anderen Leser, die sich beschwerten), mag das nicht gelten. Unsere Spielspaßwertung soll aber für möglichst viele Leser aussagekräftig sein. Abgesehen davon: Wer hat dir erzählt, dass 76% eine schlechte Wertung sei? Bring ihn her, ich lass ihn zur Strafe vier Stunden lang unter Aufsicht *Messiah* spielen! Wirf einen Blick auf unsere Testphilosophien! Da steht nämlich: 71-81% sind „Gut: Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben."

## Lernen mit PCA

***Ich [...] habe eine Lösung für eure ständig leere Rubrik „Lesersoftware". Ihr müsst nur ein bis zwei Seiten pro Heft in Programmierkurse investieren. [...] Das würde sicherlich einige Leser auf den Geschmack [...] bringen und ihr hättet eine prall gefüllte Lesersoftware-Rubrik. [...]***

Thorsten Höppner, Tremsbühl

Voraussichtlich in Ausgabe 7/2000 wollen wir so eine Art Programmierkurs für Einsteiger bieten. Dieser soll auch Hinweise enthalten, wo sich Anfänger noch weiter informieren können. Wäre das ein Angebot? Ich sag einfach mal Ja und dulde keine Einsprüche.

## Wetten, dass ...

***Ich wusste genau, dass ich dem lieben, netten Onkel von der PC Action mal schreiben muss. [...]***

[Und warum wusste ich genau, dass auf diese salbungsvollen Worte ein Bettelversuch folgt?]

***Na gut, weil du es bist, sage ich dir auch, warum: wegen einer Wette. Ich habe mit meiner besten Freundin gewettet, dass ich in der PC Action erscheine.***

[Äh ... na und? Da kann ja jeder kommen. Außerdem hast du dich nicht mitgeschickt, so dass wir dich gar nicht als Gimmick dem Heft beilegen konnten.]

***Und der Geschichtsunterricht ist schuld daran; der ist immer sooo langweilig, dass man(n) (oder frau) einfach auf dumme Gedanken kommt. Und du willst doch wohl nicht sagen, dass das Thema „Mittelalter" aufregend ist? [...]***

[Hey, Geschichte ist doch aufregend! Ich kann es aus pädagogischer Sicht nicht gut heißen, wenn jemand im Unterricht etwas anderes tut, als aufzupassen. Das erinnert mich übrigens an einen Schwank aus meiner Jugend. Ich sah mir einige Jahre



nach meinem Abitur in der Plassenburg (Kulmbach/Oberfranken) das weltgrößte Zinnfigurenmuseum an, in dem historische Schlachten nachgestellt sind, als mich plötzlich mein ehemaliger Geschichtslehrer ansprach (ja, diese Scheißwelt ist klein).]

**Er:** „Aber Herr Fränkel! Seit wann interessieren Sie sich für Geschichte?"

**Ich:** „Äh, na ja, gar nicht eigentlich. Ich wollte mir nur die vielen, kleinen, lustigen, bunten Figuren angucken."

**Er:** „Ach so, na dann! Ich hab mich schon gewundert." Sprach's und entschwand.

Nun, wenigstens habe ich sein Weltbild wieder zurechtgerückt. Gell, Herr Linke?]

***Die Wette ist ja ziemlich lustig, aber nicht der Wetteinsatz: Wenn ich verliere, muss ich zehn Folgen der Teletubbies angucken.***

[Selber schuld, wer sich auf so einen Wahnsinn einlässt.]

***Aber würde ich gewinnen, müsste meine beste Freundin eine Woche lang meine Hausaufgaben machen.***

[Na gut. Du hast mich kleingekriegt. Ich drucke deinen doofen Brief ab. Allerdings habe ich deiner Klassenleiterin Bescheid geben müssen. Es war als Journalist nicht schwer, die Dame im kleinen Ort Rhode zu finden. Ich kann es aus pädagogischer Sicht schließlich nicht gutheißen, wenn man seine Hausaufgaben nicht selber macht.]

***Mensch, das wäre klasse und ich hätte endlich ein schöneres Leben als jetzt. Wenn du mir einen Nervenzusammenbruch ersparen willst, lass mich gewinnen! [...]***

**Yanina Pössel, Rhode**

Ich habe ein großes Problem. Vielleicht sollte ich darüber besser mit meinem Psychiater sprechen, aber: Ich kann einfach nicht Nein sagen, wenn eine Frau mich lieb anbettelt. Meine Leser mögen mir verzeihen, dass ich mit diesem Brief so viel Platz verschwendet habe. Ich hasse mich selbst dafür ;-)

## 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: Das große 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.

# SPIELEHELDEN ZUM ANFASSEN




PC Action und Mucklefiguren verlosen zwei lebensgroße Charaktere aus bekannten PC-Spielen sowie fünf Tisch-Figuren.

## 1x „Horny“

**Größe: 198 cm**
**Gewicht: 52 kg**
**Material: Polyester**

## 1x „Lula“

**Größe: 178 cm**
**Gewicht: 30 kg**
**Material: Polyester**

## 5x „Shadowman“

**Größe: 46 cm**
**Gewicht: 3 kg**
**Material: Resin**

Alle Figuren werden frei Haus geliefert – einschließlich einer ausführlichen Anleitung zum Aufbau. Falls Sie nicht zu den Gewinnern gehören sollten: Alle Mucklefiguren können Sie unter www.mucklefiguren.de oder per Telefon (0621- 828 13 95) auch käuflich erwerben.

**Rufen Sie an und beantworten Sie folgende Frage:**

**„Aus welchen PC-Spielen stammen die drei Spiel-Figuren?“**

**Tel.: 0190-59 58 58**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie DM 1,21 pro Minute. Teilnahmeschluss ist der 20. Juni 2000.

# Nach dem Spiel ist vor dem Spiel.

Ein Magazin von COMPUTEC MEDIA

Neues Spiel starten?
Nein Ja

**Mit dem Sonderheft „Fußball" von PC Games, Play Zone und N-Zone sind Sie auf jedes Spiel top vorbereitet. Rund ums Leder alle Infos, die Fußballer-Herzen höher schlagen lassen. Aktuell und umfassend:**

- Spielplan zur EM 2000 mit allen Mannschaftsaufstellungen
- Aktuelle Software-Vorstellungen mit dazu benötigter Hardware
- Alle Tests zu den neuesten Fußball-Spielen (PC, PlayStation, N64)
- Tipps und Tricks für den virtuellen Fußball-Erfolg
- Die besten Web-Sites zum Thema Fußball und Games
- 8 Seiten Poster




**Ab 24.5.2000 für nur DM 5,90 am Kiosk**

# 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

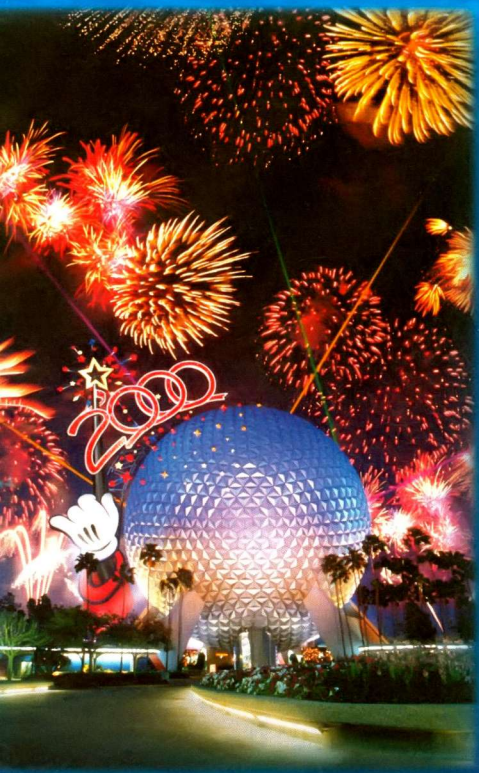
Gewinne gibt's in jeder Ausgabe. Vom Surfboard bis zum Videorecorder.

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**

**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.

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

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (für eventuelle Rückfragen) Geburtsdatum

Datum, 1. Unterschrift

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

Kontonummer Bankleitzahl

Geldinstitut

**Garantie:** Sie können diese Vereinbarung innerhalb einer Woche ab Bestellung schriftlich widerrufen bei *TV direkt*, 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

## Ich mein' ja nur



**Das Artensterben bei Benchmarks**

*Wer sich Ende April im Internet fundiert über die neue Generation von 3dfx und Nvidia informieren wollte, sah sich einer monumentalen Menge an Artikeln gegenüber. Nach dem x-ten Wiederkäuen von Technikfakten galt der schnelle Klick den Spiele-Benchmarks. Doch was sahen die trüben Augend da? Benchmarks mit der Q3-Engine, so weit das Auge reicht. In „Fast", „Normal" und „High Quality", in jeglicher Auflösung und Farbtiefe. Gemixt mit diversen Treiber- und BIOS-Versionen und Übertaktungen. Und natürlich Q3-Engine-Benchmarks mit Kantenglättung im Dutzend, obwohl jeder der Journalisten zugeben musste, dass er niemals dieses Spiel MIT Kantenglättung spielen würde. Warum, so fragt sich der sinnsuchende Mensch, wird auf Basis eines einzigen Spiels (das in Deutschland pikanterweise indiziert ist) über Hopp oder Topp von Grafikkarten geurteilt? Früher waren es wenigstens noch 2-3 andere Titel, die diese schwer wiegende Entscheidung mit tragen musste. Kommt nach dem Waldsterben nun das Artensterben bei Benchmarks?*

**Thilo Bayer**

# Die Rivalen des GeForce2

**Grafikchip** **Ati und Matrox kündigen neue Chips an**




**Innovations-Meilenstein: Ati integriert mit dem Radeon mehr 3D-Funktionen in Hardware als alle Konkurrenten.**

Auf der WinHEC Ende April haben Ati und Matrox erste Informationen zum Chip-Programm für das Jahr 2000 bekannt gegeben. Unter den Namen Radeon 256 und Radeon 256 MAXX sollen Einzel- und Dual-Chip-Boards von Ati erscheinen. Die Spezifikationen lassen aufhorchen. Die doppelte Render-Pipeline für je drei Texturlagen und die T&L-Einheit mit Hardware-Clipping sollen dabei mit 200 MHz getaktet werden. Der Speicher – und damit der engste Punkt des Systems – wird mit 200 MHz DDR-Speicher bestückt und hat damit einen deutlichen Bandbreiten-Vorteil gegenüber der anrollenden Konkurrenz. Darüber hinaus unterstützt der Radeon-Chip alle Sorten von Hardware-Bump-Mapping. Der G450 von Matrox wird mittelfristig den G400 ersetzen und voraussichtlich ab Sommer auf entsprechenden Grafikbeschleunigern zu finden sein. Über Taktraten schweigt man sich bei Matrox traditionell aus, der kleinere Produktionsprozess (0,18 Mikrometer statt 0,25) sollte aber genügend Entscheidungs-Spielraum lassen. Immerhin unterstützt der Chip nun DDR-Speicher (jedoch nur 64 Bit statt, wie üblich, 128 Bit breit) und einen zweiten RAMDAC für die Ansteuerung eines zusätzlichen Monitors. Spieler dürften erst beim G800 Freudentränen vergießen, der noch auf eine offizielle Ankündigung wartet.



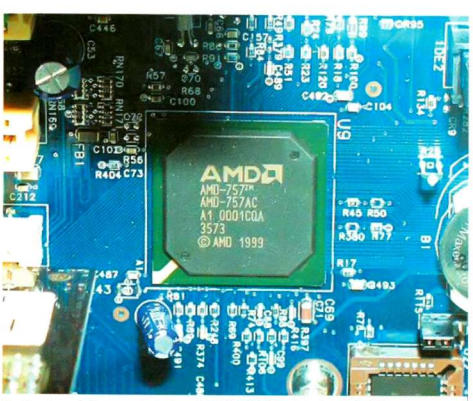

**Leichter Fortschritt: Matrox könnte den G450 zumindest etwas schneller als den bekannten G400 takten.**

**Info: Ati, 089-66515-0 (www.ati.com), Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.de)**

# Prozessorpostille

**CPU** **Neues von den Prozessorprotzen AMD und Intel**

Intel hat sich entschieden, die schnelleren neuen Celeron-Modelle erst einige Wochen später auf die Rampe zu schieben, um die Verfügbarkeit auch sicherzustellen. Als kleines Trostpflaster hat der CPU-Riese dafür teilweise kräftig die Preise gesenkt. Konkurrent AMD senkt ebenfalls die Preise, um Intel weiter zu unterbieten. An der Technologiefront bot nur AMD Neues, auf der WinHEC in New Orleans führte man erstmalig ein auf dem AMD760-Chipsatz basierendes System mit DDR-Hauptspeicher vor. Es soll wohl Ende Oktober die zweite Leistungsstufe des „Thunderbird" zünden. Der soll nun, gerüchteweise, samt dem AMD Duron, ehemals „Spitfire", Anfang Juni aus der Halle rollen. Von dem wird gemunkelt, er sei so schnell wie der momentan erhältliche „klassische" Athlon.




**Ende des Jahres wird der AMD760-Motherboard-Chipsatz Athlon-Prozessoren zu neuen Höchstleistungen animieren.**

**Info: Intel (www.intel.de), AMD (www.amd.de)**

## Hardware-Happen

/// Saitek bringt nach langer Wartezeit endlich seine Kombination aus Spielemaus und Keyboard auf den Markt. Das GM2 kostet 130 Mark und geht mit einer umfangreichen Programmier-Software an den Start. Wie gut sich der Tastaturkiller in der Praxis schlägt, erfahren Sie in der nächsten PC Action. Info: Saitek, 089-54612710 (www.saitek.com) /// S3 lagert seine komplette Grafikabteilung aus. Nachdem der einstige Grafikchip-Riese erst vor kurzem Number Nine und Diamond aufgekauft hat, übertragt er nun sämtliche Chipaktivitäten auf ein zusammen mit VIA gegründetes Joint-Venture. Ob weiterhin Grafikkarten für den Handel gebaut werden, dürfte damit sehr fraglich sein. Info: S3 (www.s3.com) /// Microsoft konnte im April mit zwei Neuigkeiten auf sich aufmerksam machen. So hat der Software-Gigant seine Pläne vorgestellt, zusammen mit Compaq, Casio und Hewlett Packard den „Pocket PC" zu veröffentlichen. Er soll als tragbarer Mini-PC den Geräten von Palm ernsthafte Konkurrenz machen und als Internet-, Multimedia- und Business-Computer für Furore sorgen. Außerdem kündigte Microsoft die Verfügbarkeit der Beta 3 von Windows Millennium Edition an. Windows ME ist der Nachfolger von Windows 98 und soll ab Herbst für mehr Geschwindigkeit auf Heim-PCs sorgen. Info: Microsoft (www.microsoft.de) ///

# Pilotentraining

**Spiele-Controller** **Günstiger Einstieg für Fliegerasse**

Wer schon immer einmal auf günstige Weise in Baron Richthofens Fußstapfen treten wollte, der dürfte sich brennend für den MK27 aus der Speed-Link-Reihe von InterAct interessieren. Für 40 Mark geht dieser Pilotenprügel über den Ladentisch und verfügt dabei über ein ansehnliches Funktionsarsenal. Sechs Feuertasten, zwei Coolie-Hats und ein Schubregler sorgen für das notwendige Flieger-Rüstzeug, um auch anspruchsvolle Simulationen meistern zu können. Der Joystick arbeitet im Standardmodus und Thrustmaster- oder CH-kompatibel, um die maximale Spieleunterstützung zu gewährleisten. Kleinere Einsparungen wurden beim Knüppelwiderstand und der Standfestigkeit vorgenommen; hier bietet die teurere Konkurrenz solidere Technik.



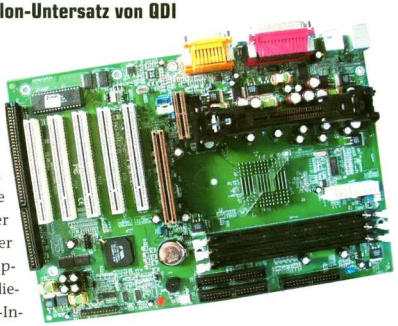

Günstiger Einstieg: Für 40 Mark erhalten Sie das Controller-Grundgerüst für eine erfolgreiche Pilotenkarriere.

**Info: InterAct/Jöllenbeck, 01805-125133 (www.interact-europe.de)**

# Familienzuwachs

**Motherboard** **Athlon-Untersatz von QDI**

Hatte bisher Epox ein Quasi-Monopol auf KX133-Hauptplatinen für den Athlon, so beginnen jetzt auch andere Hersteller mit der Auslieferung. Der begehrte VIA-Chipsatz KX133 wird dieses Jahr als Athlon-Infrastruktur den originalen AMD „Irongate" ablösen und bietet zusammen mit PC133 SDRAM die leistungsfähigere Prozessor-Grundlage. Das unter der Typbezeichnung KinetiZ 7A angebotene Board von QDI hat neben den üblichen KX133-Merkmalen insgesamt vier statt nur zwei USB-Ports im Lieferumfang. Preislich liegt diese Hauptplatine bei ca. 320 Mark. Interessant ist RecoveryEasy, ein bereits im BIOS integriertes Hilfsprogramm für die Sicherung der Bootpartition auf der Festplatte. Auch eine Bootauswahl unter mehreren existierenden Partitionen ist damit möglich.



Sicherheit: Das QDI-Motherboard bietet Athlon-Prozessoren für das Jahr 2000 auf Slot-A-Basis ein solides Heim.

**Info: QDI Legend, 040-61135316 (www.qdigrp.com)**

Mouse Scanner Digitizer Multimedia Joystick Video Netzwerk

Wheel Speed Formula

MaxFighter Digital F-23

Flight 2000 DIGITAL F-23 USB

Genius For PC-Gamers

MaxFire Digital Force G-09D

GAME PAD

Multifunktionales Drei-in-Eins Gamepad mit Force-Effekten, die dich jede Aktion real spüren lassen.

10-Tasten
Force-Engine
Lenkrad
Steuerkreuz
Joystick

Info. (02173) 9743-0
Fax (02173) 9743-17
www.genius.kye.de

enius ist eingetragenes Warenzeichen der KYE Systems Corp.
2000 KYE Systems Europe GmbH.

Fakten

**GeForce2 Referenzboard**

- 1 GeForce2 GTS Grafikchip
- 200 MHz Chiptakt
- 333 MHz (2x166) RAM-Takt
- Geometriebeschleunigung
- Preis: 780-850 Mark
- Verfügbarkeit: Mai



Fakten

**Voodoo5 5500 AGP**

- Zwei VSA-100-Grafikchips
- 166 MHz Chiptakt
- 166 MHz RAM-Takt
- Kantenglättung in Hardware
- Preis: 650-700 Mark
- Verfügbarkeit: Mai



# Duell der 3D-Könige

Spieler mit 3D-Ambitionen können sich schon einmal warm anziehen. Wenn Nvidia und 3dfx im Mai ihr grafisches Feuerwerk der Extraklasse abfeuern, wird das nur hoffnungslose 2D-Spieler kalt lassen! Wir haben exklusiv für Sie die Voodoo5 5500 und die 3D Prophet II mit GeForce2 GTS über die Spielepiste gejagt.

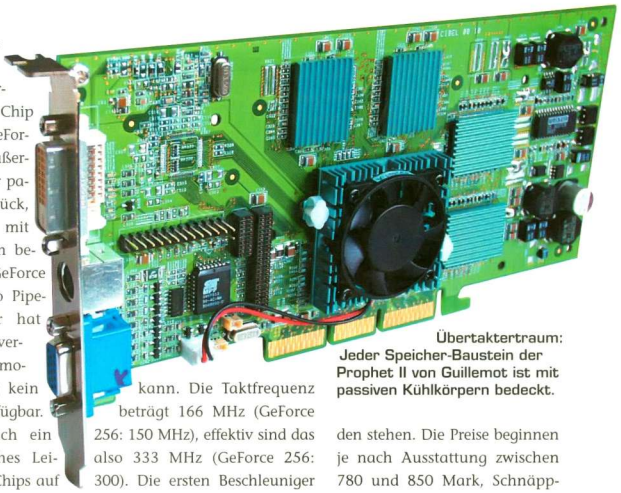
von Thilo Bayer und Armin Lenz

## Nvidia GeForce2 GTS

# Technik, die begeistert

## 3dfx Voodoo5 5500

Auf der WinHEC Ende April ließ Nvidia offiziell die Katze aus dem Sack, ausgewählte Redakteure durften sich schon seit Anfang April über ein entsprechendes Testboard freuen. Die Rede ist vom GeForce2 GTS, dem Nachfolger des GeForce 256. „GTS" steht für Geometrie, Transformation und Shading, die Grundpfeiler der Renderarchitektur des neuen Nvidia-Rechenknechts. Neben CPU-entlastenden Geometrieberechnungen auf dem Grafikchip (zweite Generation) soll die Shading-Engine in zukünftigen Spielen auf DirectX8-Basis für Furore sorgen. Sie erlaubt pixelbasierte Spezialeffekte wie Bump Mapping (Darstellung von Oberflächenstrukturen) oder Cube Environment Mapping (realistische Reflektionen der Umgebung) in einem Rutsch. Um diese aufwendigen Berechnungen durchführen zu können, hat Nvidia die Rechenarchitektur massiv tiefergelegt. So arbeitet der Chip nun mit 200 MHz (GeForce 256: 120 MHz), außerdem greift er auf vier parallele Pipelines zurück, die einen Bildpunkt mit jeweils zwei Texturen bepflastern können (GeForce 256: eine Textur pro Pipeline). Am Speicher hat Nvidia leider wenig verändert. Grund: Es ist momentan schlichtweg kein schnellerer RAM verfügbar. Dadurch verliert sich ein nicht unbeträchtliches Leistungspotenzial des Chips auf dem Weg zum Speicher im Leiterbahnen-Nirwana. Alle GeForce-2-Boards sind mit 32 oder 64 MByte DDR-Speicher ausgestattet, der theoretisch zwei Datenpakete pro Takt übertragen kann. Die Taktfrequenz beträgt 166 MHz (GeForce 256: 150 MHz), effektiv sind das also 333 MHz (GeForce 256: 300). Die ersten Beschleuniger mit dem neuen Rechenkönig kommen von Creative (3D Blaster GeForce2 GTS), Guillemot (3D Prophet II GTS), Asus (AGP-V7700) und Elsa (Gladiac) und werden ab Mitte Mai in den Läden stehen. Die Preise beginnen je nach Ausstattung zwischen 780 und 850 Mark, Schnäppchenjäger können also getrost zu Hause bleiben. Wie schon beim GeForce 256 sind hardware- und ausstattungsseitig wenig Unterschiede bei den einzelnen Anbietern zu erwarten.

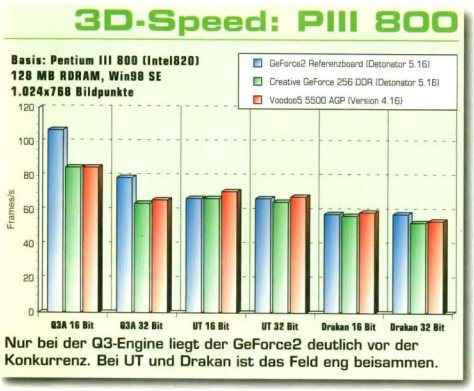


Übertaktertraum: Jeder Speicher-Baustein der Prophet II von Guillemot ist mit passiven Kühlkörpern bedeckt.

Das Warten hat ein Ende: Wenn Sie diese Zeilen lesen, sind die ersten Grafikkarten der neuen Voodoo-Generation auf dem Weg in die Händlerregale. Nach langem Kampf hat 3dfx es endlich geschafft, die ursprünglich für das Weihnachtsgeschäft geplanten Karten auszuliefern. Für die ersten Monate sind drei verschiedene Beschleuniger zu erwarten: die Voodoo4 4500 (ca. 400 Mark), die Voodoo5 5000 und die Voodoo5 5500 (650-700 Mark). Alle Kandidaten haben eines gemeinsam: Sie basieren auf dem VSA-100-Grafikchip. Der Name ist Programm: VSA steht für Voodoo Scalable Architecture, also für eine skalierbare Chiparchitektur. So deutet Voodoo4 auf eine Einzelchip-Lösung hin, während die Nummer 5 für den Doppelbetrieb steht. Zwischen der V5 5000 und 5500 ist nur beim verbauten Speicher (32 anstatt 64 MByte) ein Unterschied zu sehen. Der VSA-100 wird generell mit 166 MHz getaktet, der zugehörige SDRAM (6 ns Zugriffszeit) ebenfalls mit 166 MHz angesteuert. Die Renderarchitektur verläuft zweigleisig, ein VSA-100-Chip kann also alternativ zwei einfach texturierte oder einen doppelt texturierten Bildpunkt pro Zyklus ausgeben. Im Gegensatz zum Voodoo3 kann der VSA-100 nicht nur intern mit 32 Bit Genauigkeit rechnen, sondern diese Informationen auch ausgeben. Damit reicht 3dfx neben höheren Texturgrößen endlich eine wichtige 3D-Fähigkeit nach, was eingeschworene Kritiker etwas besänftigen sollte. Nicht auf der Liste stehen das Modethema Hardware T&L (Geometriebeschleunigung auf dem Grafikchip) sowie Hardware Bump Mapping (EMBM oder Dot-3); erst der nächste 3dfx-Chip Rampage wird diese Versäumnisse nachholen. Dafür beherrscht der Chip Texturkompression und verfügt mit der T-Buffer-Technik über ein Qualitäts-Schwergeschütz, dessen Potenzial noch lange nicht ausgeschöpft ist. Immerhin kann der Anwender schon jetzt die universal verfügbare Kantenglättung bei allen Spielen nutzen, um pixelige 3D-Welten und das wenig augenschmeichelnde Flimmern von Texturen („Pixel Popping") zu verbannen.



Zwillingsgeschoss: Auf der Voodoo5 5500 finden sich zwei VSA-100-Chips mit jeweils 32 MB SDRAM.



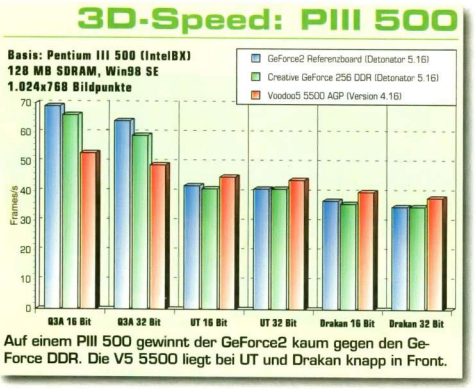
Nur bei der Q3-Engine liegt der GeForce2 deutlich vor der Konkurrenz. Bei UT und Drakan ist das Feld eng beisammen.


Keine Frage: GeForce-Beschleuniger werden bei Heavy Metal F.A.K.K. 2 Geschwindigkeitsrekorde aufstellen.

Die stärkste Vorstellung bietet die GeForce-Familie auf der *Q3*-Engine. Der Grund dafür ist einfach: Dieses Spiel unterstützt dank OpenGL die Hardware-T&L- bzw TLC-Einheit und erzeugt damit mehr Polygone, als eine CPU es könnte. Erst beim Tapezieren der Dreiecke kommt die Füllrate zum Tragen und damit entsprechende Limits. Der GeForce2 kann sich hier auf leistungsschwächeren Rechnern deutlich absetzen. Bei Ausschöpfung der Füllrate auf schnellen Systemen kommt dagegen nur etwa der Zuwachs an Speicherbandbreite von 10 Prozent gegenüber dem GeForce 256 auch beim Spieler an. Die Leistungsdifferenz zwischen 16- und 32-Bit-Darstellung beim Nvidia-Duo wird ab 1.024x768 Bildpunkten spürbar, jenseits davon spielmordend. Beim DirectX7-Kracher *Unreal Tournament* kommt es sehr auf Füllrate an, aber ohne T&L-Hilfe. Hier ziehen die Gebrüder GeForce knapp den Kürzeren gegenüber dem neuen 3dfx-Spross. Das gleiche Bild bei DirectX6 und *Drakan*. Der Vertreter der letztjährigen Spiele-Generation ist zwar CPU-abhängig, es gibt aber noch Frameraten-Potenzial , das die GeForces nicht ausschöpfen. Die Nase vorn hat Nvidia bei der Unterstützung des Athlon, Optimierungen für die erweiterten 3DNow!-Befehle sind jetzt im Treiber vorhanden.

## Nvidia GeForce2 GTS
# Geschwindigkeit ist Hexerei
## 3dfx Voodoo5 5500

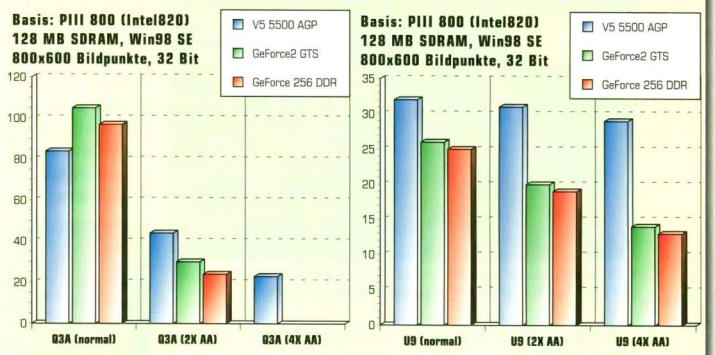
Eine Stärke der Mehrchiplösung Voodoo5 5500 AGP ist das Management der Speicherbandbreite. Das zahlt sich bei Spielen ohne T&L wie *Unreal Tournament* aus, obwohl die 5500 hier angesichts der Vier-Chip-Version V5 6000 nur den ersten Leistungsschritt darstellt. Das macht sie zu einer guten Wahl für Spiele auf Basis der Unreal-Engine. Die Qualität der Direct3D-Treiber wurde von 3dfx sehr gesteigert, sie sind der Glidevariante in der Leistung fast ebenbürtig. Auf der Q3-Engine ist die Abwesenheit einer T&L-Einheit ein Nachteil, der die Voodoo5 besonders auf langsamen Rechnern hinterherhinken lässt. Das bedeutet jedoch immer noch Spielbarkeit bis in hohe Auflösungen. Der Leistungsverlust zwischen 16 und 32 Bit fällt bei 3dfx geringer aus als bei der GeForce-Serie. Bei Antialiasing beherrscht die Voodoo5 das Feld eindeutig. Der Rechner-Killer *Ultima IX* läuft mit Vier-Sample-Antialiasing auf der 5500 noch 10 Prozent schneller als ohne Bildverbesserung auf der GeForce2. Auch *Unreal Tournament* könnte man mit Zwei-Sample-Antialiasing bei 800x600 Bildpunkten noch ohne Sodbrennen spielen. Problematisch dagegen der Mangel an 3D-Kooperation mit KX133-Motherboards für den Athlon, der bis zum Verkaufsstart unbedingt noch behoben werden muss.



Auf einem PIII 500 gewinnt der GeForce2 kaum gegen den GeForce DDR. Die V5 5500 liegt bei UT und Drakan knapp in Front.


Glatt gebügelt: Need for Speed: Porsche sieht bei aktivierter Voodoo-Kantenglättung schon in 640x480 verdammt gut aus.

## Benchmark

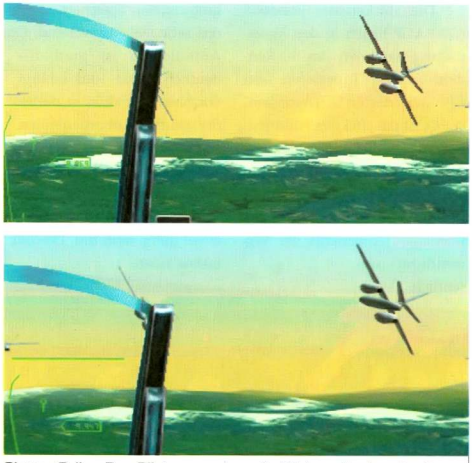



Die V5 5500 hat Geschwindigkeits- und Qualitätsvorteile bei aktivierter Kantenglättung in Q3A und Ultima 9. Hier muss Nvidia bei seiner neuen Generation auf jeden Fall nachlegen.

Betrachtet man den nur schwer in Wort und Druckbild zu transportierenden Eindruck der Bildqualität, so steht die GeForce2 ganz in der guten Tradition der TNT2. Das bedeutet ein sehr knackiges 3D-Bild mit scharfem Kontrast und satten Farben. Das führt natürlich auch zu entsprechend scharfen Kanten mit Aliasing-Effekten (Treppchen) in der 3D-Darstellung. Diesem Manko möchte Nvidia durch eine Form des Supersampling-Antialiasing beikommen, das in den Betatreibern ab 5.13 zu finden ist und zumindest bei einigen Spielen korrekt funktioniert. Das Bild wird dabei in höherer Auflösung gezeichnet und dann auf das Bildschirmformat heruntergefiltert. In Einzelbildern gelingt dies durchaus, die Methode hilft aber nicht gegen Pixelflimmern und wandernde Kanten, die entstehen, wenn man Bild für Bild schnell als „Film" ablaufen lässt. Ein zum Teil heftiger Einbruch bei der Spielegeschwindigkeit ist ebenfalls selbstverständlich. Einen großen Vorteil kann der GeForce2 mit seiner TLC-Einheit verbuchen, sie beschleunigt entweder direkt das Spiel (etwa bei der *Q3*-Engine) oder macht die Bilder bei geeigneten Titeln durch eine höhere Polygonzahl detaillierter – beides dient direkt dem Qualitätseindruck.

# Nvidia GeForce2 GTS
# Echte Qualitätsarbeit
# 3dfx Voodoo5 5500

Das Herzstück der neuen Voodoogeneration, der VSA-100, hat sich hardwareseitig konsequent der Bildqualität verschrieben. Nicht nur ist hier der erste Chip von 3dfx am Werk, der 32 Bit Farbtiefe und hochauflösende Texturen auf den Bildschirm bringt. Er beherrscht auch die T-Buffer-Effekte, von denen spatiales Antialiasing der Wichtigste ist. Das bedeutet, dass nicht nur die Einzelbilder, sondern die Animationen, die durch deren Verkettung entstehen, von digitalen Artefakten befreit werden. Dies ist am deutlichsten zu sehen, wenn man eine simulierte Menschenmenge betrachtet, etwa in einer Stadionszene. Wabert bei einer normalen Grafikkarte die Zuschauertextur bei jeder Bewegung wie ein Tuch im Wind, so bleibt diese Fläche unter Voodoo-Antialiasing ruhig und erlaubt es dem Spieler, sich auf das Spielgeschehen zu konzentrieren. Leider kann man das aber eben nur selbst sehen und nicht in Screenshots dokumentieren. Dabei erreicht man auch mit 2-Sample-(maximal 4-Sample-) Antialiasing schon eine sichtbare Verbesserung. Der Gesamteindruck der 3D-Darstellung bei der neuen 3dfx-Karte ist weniger kontrastreich und etwas farbschwächer als beim GeForce2. Das wird bei Verwendung von Antialiasing noch verschärft, hier entsteht zwangsläufig ein Weichzeichner-Effekt, was aber eigentlich nicht schlecht zu einer kinoähnlichen Spielwiedergabe passt. Da auch bei der Voodoo5 das Antialiasing mit einem Obolus an Füllrate bezahlt werden muss, eignet sich dieses Feature momentan weniger für Actionkracher mit vielen Explosionen als für Sportspiele und Titel mit gemächlicherer Gangart. Besonders *Ultima IX* und *NFS: Porsche* gefielen um Klassen besser und waren flüssig zu spielen.



Glatter Falke: Das Pilotenpanorama bei Falcon 4, einmal mit Kantenglättung (unten), einmal ohne (oben).



Konkret krass: So soll Ultima Online 2 auf einer mit dem GeForce2 GTS betriebenen Grafikkarte einmal aussehen.

Groß waren die Erwartungen angesichts der technischen Eckdaten und zumindest in Teilbereichen wurden sie auch erfüllt. Keine Frage: Wer mit OpenGL-Spielen à la *Soldier of Fortune* oder *Heavy Metal F.A.K.K. 2* liebäugelt, wird mit einer GeForce2-Karte bei seinen Kumpels mächtig angeben können. Der Vorsprung vor einer GeForce-256-Platine mit DDR-Speicher ist jedoch nicht so groß, dass deren Besitzer Angstschweiß entwickeln müssten. Anders gestaltet sich das Bild bei etablierten Direct3D-Spielen vom Typ *Unreal Tournament*, *Expendable* oder *Drakan*. Hier kann der GeForce2 – wie schon der GeForce 256 – nur in extremen Auflösungen punkten. Verschärfend kommt hinzu, dass Detonator-Referenztreiber der 5er-Reihe in Direct3D messbar schwächer sind als die 3er-Kollegen. Hier bleibt nur die Hoffnung, dass die für den Sommer und Herbst angekündigten 3D-Blockbuster (Black&White, Halo, Sacrifice) dem GeForce-Besitzer mehr Freude machen. Mit einer flotten CPU (500 MHz aufwärts) und dem notwendigen Kleingeld im Sparstrumpf erkaufen sich ambitionierte Spieler jedenfalls eine sichere Zocker-Zukunft. Wer mit der jährlichen Grafikaufrüstung noch warten will, sollte auf die GeForce-2-Versionen mit 200 MHz DDR RAM warten.



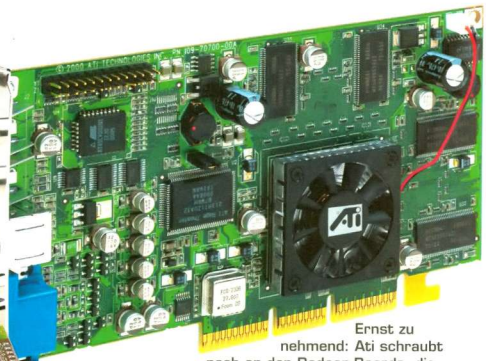
Spaßgarantie: Star Trek Voyager Elite Force basiert auf der Q3-Engine und dürfte damit GeForce-Besitzer erfreuen.

## Nvidia GeForce2 GTS

# Ende gut, alles gut?

## 3dfx Voodoo5 5500

Die Stärken der Voodoo5 5500 AGP liegen in den klassischen Disziplinen des 3D-Rendering: dem Tapezieren von CPU-generierten Dreiecken. Dabei ist die effektive Füllratenleistung der Voodoo5 der GeForce 2 bei der gegenwärtigen Treiber- und Hardwaresituation (jeweils Beta-Versionen) leicht überlegen. Angesichts der Verwendung wesentlich langsameren Speichers ist das sehr vielversprechend. Das Antialiasing ist qualitativ deutlich besser und schlägt das Nvidia-Produkt in puncto der damit einhergehenden Geschwindigkeitsverluste zum Teil sehr deutlich. Wer Wert auf erstklassigen, flimmerfreien Augenschmaus legt, wird hier einen guten Griff tun. Das gilt insbesondere für 3D-Spiele mit langsamerer Gangart. Auch Action-Kracher laufen ohne Antialiasing mit sehr guter Leistung. Nur wer ein eingefleischter „Beben"-Fan ist, kommt dank T&L-Unterstützung keinesfalls an der GeForce-Serie vorbei. Es ist aber bereits abzusehen, dass dies die letzte 3dfx-Generation ohne T&L-Beschleunigung sein wird, da sich immer mehr Titel diese Technologie zu Eigen machen werden. Betrachtet man die aktuelle Spielesituation, stellt das allerdings – noch – kein schwer wiegendes Argument gegen den Kauf einer V5 5500 dar.



Ernst zu nehmend: Ati schraubt noch an den Radeon-Boards, die Nvidia und 3dfx ordentlich zusetzen dürften.



Viererpack: Für den Herbst steht das Rechenmonster V5 6000 mit vier Chips und 128 MB RAM an.

DVD ROM

# 8x max




CE FC ISO-9002

# ...Film ab!

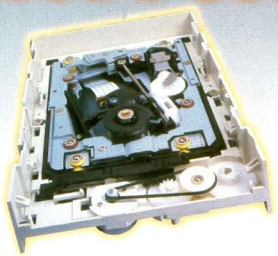
## ASUS E-608

**DDSS II**

**Warum ASUS-Laufwerke so schnell und dabei so ruhig laufen?**

*Zweite Generation*
*Double Dynamic Suspension System*

DDSS II ist die von ASUS konzipierte Antivibrationsarchitektur. Dabei absorbiert eine "Dynamische Masse" die Vibrationen, die vom Motor ausgehen. Mit diesem Design gelingt es der Leseeinheit, nicht nur horizontal, sondern auch vertikal zu fokussieren. Damit wird eine größere Stabilität und Genauigkeit beim Lesen garantiert.



## CD-Speed Suite




1. Taste für die Geschwindigkeit
2. Utility zur Einstellung der Geschwindigkeit
3. Adaptives Geschwindigkeitssystem

Mit der CD-Speed Suite von ASUS können Sie die Lesegeschwindigkeit des Laufwerks ändern. Dazu benutzen Sie die Taste an der Vorderseite des Laufwerks oder die dazu vorgesehene Software. Darüber hinaus passt sich das Laufwerk dynamisch in der Geschwindigkeit dem qualitativen Zustand des Mediums an.




## ASUS 8x DVD-ROM Laufwerk

- Marktführende Lösung für anspruchsvolle Anwendungen
- Beste Lesequalität
- Maximale Transferrate: 8x DVD-ROM / 40x CD-ROM
- High Speed Digital Audio Extraction
- Ultra DMA/33 Transfer Mode
- MPC3 Standard: Unterstützt Multi-Read Function (Lesen von CD-R/CD-RW möglich)

ASUS®
www.asuscom.de

Comptronic, Brauerknechtgraben 55, 20459 Hamburg, Tel.: 040/31 79 02 00
Pilot Computer GmbH, Bötzinger Str. 60, 79111 Freiburg, Tel.: 0761/45 14 20
P&T Computer, Theodor-Heuß-Str. 18, 35440 Linden, Tel.: 06403/97 1-0

# Freude in Kisten



Dell Dimension XPS
Haute Couture von der Stange, das bietet Dell mit feinsten Stoffen

CabCon Brooklyn
Übertaktung mit Garantie bietet optimale Performance für diese Rechner-Klasse

Auf Spieler abgestimmte Komplettrechner sind leider immer noch schamvoll versteckte Mangelware.

Zwei Firmen, die diesem Missstand entgegentreten, sind CabCon aus Allensbach und – überraschenderweise – der OEM-Gigant Dell. Wir baten deshalb zwei Systeme auf den Prüfstand der Spieletauglichkeit, die jeweils von einem Intel Coppermine-Pentium III angetrieben wurden. Dell hatte dabei sowohl hinsichtlich des Preises, der Technologie und der rohen Leistungswerte die dickere Kanone aufgefahren. CabCon stellte sich der Herausforderung mit merklicher Cleverness bei der Auswahl der Bestandteile. Beiden Systemen konnten wir eine sehr hohe Qualität bei der Verarbeitung und gute Erweiterbarkeit bescheinigen.

## Dell Dimension XPS B800r

Dell ist als Intels bester Freund unter den großen PC-Herstellern bekannt. Entsprechend verwundert es nicht, dass der Dimension B800 auf dem Intel820-Chipsatz und einem Riegel PC800 RDRAM aufgebaut ist. Exotischer dagegen die Grafikkarte, eine 64-MB-Version der GeForce DDR, die einen Hauch verschwenderischen Luxus in unser Labor trug. Dieser Rechner würde sich auch gut in einem Vorstandsbüro machen – vorrausgesetzt, der Vorstand zockt auch gerne.

## CabCon Brooklyn

Der Brooklyn 667 von CabCon überzeugte durch die Kombination eines eigentlich übertakteten (133 statt 100 MHz Front Side Bus) ABit BE6-II BX-Motherboards mit einer einjährigen Garantie. Durch die Verwendung von Qualitätskomponenten wird dieses System sowohl bei der Leistung als auch bei der Zuverlässigkeit kaum Wünsche offen lassen. Insgesamt hinterließ diese Maschine den Eindruck eines geballten Kraftpaketes zu einem akzeptablen Preis.

## Problemzönchen

Die Knautschzone ist beim Dell der Speicher, bzw. dessen Aufrüstbarkeit. Eine weiterer RDRAM-Riegel würde die Leistung kräftig – nach unseren Messungen um bis zu 20 Prozent – vermindern. Wer mit den verbauten 128 MByte auskommt, wird aber durchaus viel Spielspaß haben. Der Brooklyn von CabCon zeigte leichte Schwächen bei der Wahl der Lautsprecher und Maus, hier würde eine gute optische Maus ohne Lautsprecher eventuell ein besseres Paket schnüren. An der Verwendung eines übertakteten BX-Boards kann man sich subjektiv stören, wir hatten im 72-Stunden Volllasttest keine Probleme.

**Armin Lenz**

## Komponenten-Komposition

Die Kombination der richtigen Bauteile ergibt mehr als nur die Summe des Einzelnen. Dell setzt dabei auf High-End, CabCon auf Bewährtes. Aus beidem kann man Sieger zimmern.

| | Dell Dimension XPR B800r | CabCon Brooklyn 667 |
|---|---|---|
| **CPU** | Pentium III 800EB | Pentium III 667EB |
| **Front Side Bus** | 133 MHz | 133 MHz |
| **Speicher** | 128 MB RDRAM PC800 | 128 MB SDRAM PC133 |
| **Speichertakt** | 400 MHz DDR | 133 MHz SDR |
| **Motherboard** | Dell Intel820 | ABit BE6-II IntelBX |
| **Grafik** | GeForce 256 DDR 64MB | Guillemot Prophet DDR-DVI 32 MB |
| **Festplatte** | 37 GB UDMA66 | 20.5 GB UDMA66 |
| **DVD-ROM** | 8X | 10X Pioneer |
| **Soundkarte** | Soundblaster Live! 1024 | Soundblaster Live! 1024 |
| **Extras** | Sony CD-RW 140<br>V.90 Modem intern<br>Office 2000SB | Lautsprecher |
| **Preis** | ca. 6000 Mark | 3200 Mark |

# HOL DIR DAS GOLD!

INKLUSIVE:
DIE ERSTEN BILDER!
BATTLE ISLE 4
DIE SIEDLER IV
DIE ERSTEN INFOS!



**BEIM JUPITER!**

Die gesamte SIEDLER III-Serie mit allen Völkern und Kampagnen, obendrein viele GOLD EDITION-Extras, alles in einer aufwendigen Sammler-Box! So siedeln nur die Götter!

Entdecken und erleben Sie:

- **DIE SIEDLER III - VOLLVERSION**
- **DIE SIEDLER III - MISSION CD**
- **DIE SIEDLER III - DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN**

**Jetzt in einem Paket!**

# DIE SIEDLER® III GOLD EDITION

**FEATURES:**

- 4 Völker!
- 8 Kampagnen!
- Über 200 verschiedene Figuren!
- 30 Berufe je Volk!
- Über 140 verschiedene Gebäude!
- Level Editor!
- Umfangreiche Online-Optionen mit Weltranglisten!

**EXTRAS:**

- Über 70 Zusatzkarten!
- Tipps & Tricks für alle Kampagnen!
- Siedler-Fan-Paket mit Desktop-Grafiken & Sounds!

Die SIEDLER III GOLD EDITION können Sie sofort unter **www.siedler3.de** bestellen (nur mit Kreditkarte) oder Sie erhalten sie bei Ihrem Blue Byte-Händler!

* für DIE SIEDLER III
** für DIE SIEDLER III MISSION CD und DIE SIEDLER III – DAS GEHEIMNIS DER AMAZONEN
*** für DIE SIEDLER III GOLD EDITION

Blue Byte Software GmbH & Co. KG • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland • Technische Hotline: +49 (0)2 08. 4 50 29-29 • Telefax: +49 (0)2 08. 4 50 29-99 • hotline@bluebyte.de

**www.siedler3.de**

**SIEDLER III + MISSION CD + AMAZONEN = DIE SIEDLER III¾**

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 | 0800 - 1003435 | 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 620,- | 94% |
| Asus | AGP-V6800 Deluxe | 03/2000 | 02102-95990 | DM 680,- | 94% |
| Elsa | Erazor X² | 04/2000 | 0241-6065112 | DM 630,- | 93% |
| Creative | 3D Blaster Annihilator Pro | 04/2000 | 069-66982900 | DM 550,- | 93% |
| Asus | AGP-V6600 Deluxe | 01/2000 | 02102-95990 | DM 570,- | 92% |
| Anubis | Typhoon Matrix 256 Pro | 04/2000 | 06897-908823 | DM 499,- | 91% |
| Elsa | Erazor X | 01/2000 | 0241-6065112 | DM 500,- | 91% |
| Asus | AGP-V6600 Pro64 Pure | 05/2000 | 02102-95990 | DM 650,- | 90% |
| Creative | 3D Blaster Annihilator | 12/99 | 069-66982900 | DM 450,- | 90% |
| Guillemot | 3D Prophet | 12/99 | 0211-338000 | DM 500,- | 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 450,- | 80% |
| Matrox | Millennium G400 MAX | 09/99 | 089-614474-0 | DM 480,- | 80% |
| Diamond/S3 | Viper II Z200 | 03/2000 | 08151-266330 | DM 370,- | 79% |
| Guillemot | Maxi Gamer Xentor 32 | 07/99 | 0211-338000 | DM 350,- | 79% |
| Creative | 3D Blaster Riva TNT2 Ultra | 07/99 | 069-66982900 | DM 350,- | 79% |
| 3dfx | Voodoo3 3000 AGP | 06/99 | 0180-5177617 | DM 300,- | 78% |
| 3dfx | Voodoo3 3000 PCI | 01/2000 | 0180-5177617 | DM 300,- | 78% |
| Ati | Rage Fury Pro | 12/99 | 089-665150 | DM 330,- | 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 210,- | 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 | 02383-690 | 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 | SW Game Pad Pro | 10/99 | 0180-5251199 | DM 89,- | 86% |
| Microsoft | SW Freestyle Pro | 10/98 | 0180-5251199 | DM 115,- | 82% |
| Logitech | WingMan Gamepad Ext. | 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 | 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% |
| Microsoft | SW P&P Game Pad | 05/2000 | 0180-5251199 | DM 45,- | 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

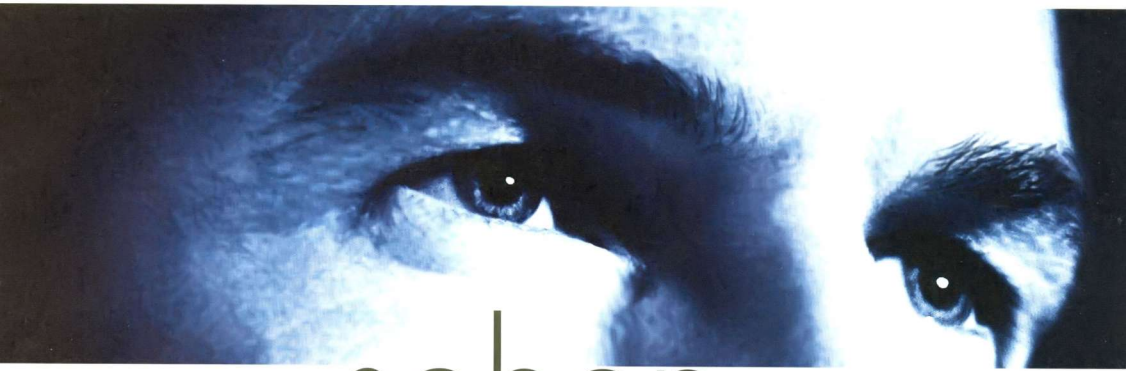
| Hersteller | Produkt | Test in | Info-Telefon | Preis ca. | Urteil |
|---|---|---|---|---|---|
| Thrustmaster | Formula Pro Digital | 5/2000 | 0211-338000 | DM 199,- | 85% |
| SideWinder | SW Precision Rac. Wheel | 11/99 | 0180-5251199 | DM 179,- | 83% |
| Thrustmaster | Formula Super Sport | 04/99 | 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% |

Metz

TV. VIDEO. AUDIO. MECABLITZ



# sehen hören erleben

## Zukunftssicher. Bedienfreundlich. Individuell.

Metz. Kompetent in der Technik, einfach in der Bedienung, individuell in der Ausstattung. TV, Video, Audio und Blitzgeräte. Bei Tests immer wieder Sieger, im Markt an der Spitze dabei. Eben Qualität aus Deutschland und deshalb nur im guten Fachhandel. Mehr von Metz? Im Internet www.metz.de oder direkt von Metz-Werke, Abteilung MPA, Postfach 1267, 90506 Zirndorf.



Metz. Immer erster Klasse.

## Spiele-Index


| | |
|---|---|
| Age of Empires 2 – Spielerforum | 122 |
| Age of Empires 2 – Spielerforum | CD |
| Alien vs. Predator Gold – Tipps | 157 |
| Anstoss 2/3 – Spielerforum | 128 |
| Anstoss 3 – Patch | CD |
| Anstoss 3 – Spielerforum | CD |
| Arcatera – Video | CD |
| Battle Isle 4 – Vorschau | 49 |
| Big Brother – Test | 100 |
| Buffy – The Vampire Slayer – Thema des Monats | 38 |
| Business Tycoon – Test | 74 |
| C&C 3: Feuersturm – Tipps | 151 |
| C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum | 118 |
| C&C 3: Tiberian Sun – Spielerforum | CD |
| C&C Alarmstufe Rot 2 – Video | CD |
| C&C Alarmstufe Rot 2 – Vorschau | 46 |
| Crusaders of Might & Magic | 92 |
| Cultures – Video | CD |
| Daikatana – Test | 76 |
| Dark Project 2 – Patch | CD |
| Dark Project 2 – Tipps | 145 |
| Der Fluch der Azteken – Test | 102 |
| Deutschland Europameister 2000 – Test | 74 |
| Diablo 2 – Video | CD |
| Diablo 2 – Spielerforum | 125 |
| Diablo 2 – Spielerforum | CD |
| Die Rache der Sumpfhühner – Test | 100 |
| Die Siedler 3 – Patch | CD |
| Die Siedler 3 – Spielerforum | 124 |
| Die Siedler 3 – Spielerforum | CD |
| Die Siedler von Catan – Patch | CD |
| Die Siedler 4 – Video | CD |
| Die Sims – Spielerforum | CD |
| Die Sims – Spielerforum | 126 |
| Disney Spielesammlung – Test | 100 |
| Earth 2150 – Update | CD |
| Euro 2000 – Test des Monats | 66 |
| Everquest – Ruins of Karnak – Test | 102 |
| Everquest – Spielerforum | 109 |
| Evil Dead – Vorschau | 62 |
| F1 World Grand Prix – Test | 72 |
| FIFA 2000 – Spielerforum | CD |
| Flying Heroes – Test | 88 |
| Force Commander – Tipps | 157 |
| Grad Prix 3 – Vorschau | 54 |
| GTa 2 – Spielerforum | 116 |
| GTa 2 – Spielerforum | CD |
| Gun Ship! – Demo | CD |
| Half-Life – Spielerforum | 104 |
| Half-Life – Spielerforum | CD |
| Heroes of Might & Magic 3 – Tipps | 157 |
| Icewind Dale (US) – Video | CD |
| Klomanager –Test | 74 |
| Lemmings Revolution – Demo | CD |
| Lemmings Revolution – Test | 98 |
| Martian Gothic – Test | 90 |
| MDK 2 – Test | 86 |
| Messiah – Patch | CD |
| Messiah – Tipps | 139 |
| Might & Magic VIII – Test | 94 |
| Nascar Legends – Demo | CD |
| Need for Speed – Porsche – Demo | CD |
| Need for Speed 4 – Spielerforum | CD |
| Need for Speed 5 – Spielerforum | 112 |
| Need for Speed: Porsche – Tipps | 157 |
| NHL 2000 – Spielerforum | 114 |
| NHL 2000 – Spielerforum | CD |
| Nox – Tools | CD |
| Nox – Patch | CD |
| Pool of Radiance 2 – Video | CD |
| Pool of Radiance 2 – Vorschau | 60 |
| Shogun – Test | 96 |
| SimCity 3000 Unlimited – Test | 102 |
| Soulbringer – Vorschau | 52 |
| Speed Busters – Patch | CD |
| Star Trek Armada – Tipps | 133 |
| Starcraft – Spielerforum | 120 |
| Starcraft – Spielerforum | CD |
| Starlancer – Test | 80 |
| Starship Soldier – Test | 102 |
| Submarine Titans – Demo | CD |
| Swing Entertainment – Vorschau | 50 |
| Tachyon The Fringe – Demo | CD |
| Team Fortress – Spielerforum | 104 |
| Tzar – Tipps | 157 |
| UEFA Manager – Test | 74 |
| Ultima 9 – Tipps | 157 |
| Ultima Online – Spielerforum | 108 |
| Unreal Tournament – Spielerforum | 106 |
| Unreal Tournament – Spielerforum | CD |
| Urlaubsraser – Test | 102 |
| Vampire: Die Maskerade – Video | CD |
| Vampire: Die Maskerade – Vorschau | 42 |
| Virtual Skipper – Test | 100 |
| Wall Street Tycoon – Test | 74 |
| Wizards & Warriors – Vorschau | 61 |
| You Don't Know Jack 3 – Test | 100 |
| Zak McKracken – Demo | CD |





*Pool of Radiance 2*-Producer Jon Kromrey ist ein sehr zurückhaltender, überaus sympathischer Geselle. Für unsere Kamera versuchte er sich – ganz gegen sein friedliches Naturell – mal in die markige Pose eines AD&D-Recken zu werfen – mit mäßigem Erfolg, wie man sieht ... ;-). Dennoch scheint Mr. Kromreys Charakter auch eine wahrhaft dunkle Seite zu haben: Seine Begeisterung über die bizarren Foltergeräte in den mittelalterlichen Lochgefängnissen Nürnbergs kannte jedenfalls keine Grenzen. Was will man auch von einem Rollenspiel-Spezialisten anderes erwarten ...

## Fundsachen

**PC 386er von IBM, mit Win 3.1, DOS, HD + Disk 3,5", o. Zubehör, 100 % o. k. kein Verkauf an Frauen, 80 DM, 06224/**

Jetzt ziert schon eine ganze Weile regelmäßig holde Weiblichkeit das PC-Action-Cover! In der letzten Ausgabe stellten wir darüber hinaus noch drei Computerspielerinnen vor, die manche ihrer männlichen Kollegen locker in Grund und Boden zocken! Und trotzdem gibt es immer noch verklemmte Chauvis wie den Autor dieser Kleinanzeige, der einer Frau nicht einmal einen urtümlichen 386er verkaufen würde! Tanja, Katrin, Sandra und ihre computerbegeisterten Geschlechtsgenossinnen würden ihn für dieses Angebot wahrscheinlich sowieso auslachen. Der Herr kann uns gerne die Beweggründe für seine frauenfeindliche Einstellung erläutern. Wenn er denn Manns genug ist ...

## Worte des Monats

„Entschuldigns, dass ich so bei Ihnen reinplatze! Ich weiß nicht, ob Sie mich wiiiieder erkennen! Ich bin's, der Sepp! Sie wissen scho ... der MaierSepp!"

Für *Deutschland Europameister 2000* hat Davilex mit Sepp Maier ein Urgestein deutscher Fußballgeschichte reaktiviert. Aber die Entwickler setzten nicht all zu viel Vertrauen in das Langzeitgedächtnis der Fans; anders lässt sich kaum erklären, warum sich der Ex-Nationaltorwart den Spielern auf derart peinliche Weise vorstellen muss.



## In letzter Minute

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. JUNI**

### E3 Electronic Entertainment Expo

Spieler und Redakteure können wieder aufatmen! Die „Saure-Gurken-Zeit" hat ein Ende. Wurden in den vergangenen Wochen viele Informationen über Spiele-Neuentwicklungen mit dem Hinweis „Das zeigen wir dann auf der E3 ..." zurückgehalten, werden die News-Quellen nun wieder sprudeln. Auch PC-Action-Redakteure sind zur E3 vor Ort in Los Angeles, damit wir Ihnen brandaktuell berichten können, wie es um *Warcraft 3*, *Grand Prix 3*, *Monkey Island 4* & Co. steht.




**AUSSERDEM ...**

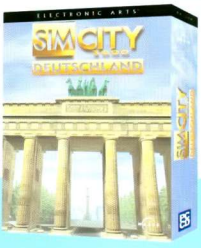
**Tipps und Tricks zu Sudden Strike, Starlancer und vieles mehr**

# WILLKOMMEN IM PARADIES. WILLKOMMEN ZU HAUSE!





Haben Sie jemals daran gedacht, wie traumhaft schön Berlin mit einem Strand mitten in der Stadt sein könnte? Oder wie unvergleichlich Frankfurt mit dem Eiffelturm und dem Empire State Building wäre? Mit SimCity 3000 Deutschland können Sie jetzt erstmals die deutsche Stadt Ihrer Träume bauen! Oder die ideale Stadt erschaffen – mit perfekter Infrastruktur, vielen Grünflächen und ohne Kriminalität. Warum fangen Sie nicht gleich heute damit an?




PC CD

MAXIS™ ELECTRONIC ARTS™

www.simcity.com

Software © 2000 Electronic Arts, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SimCity 3000, Maxis, das Maxis Logo, Electronic Arts und das Electronic Arts Logo sind Marken bzw. eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

# VIER RASSEN.
# EINE GALAXIE.
# ENDLOSE STRATEGIEN.

STAR TREK
ARMADA

Der Krieg wütet im Alpha-Quadranten und Sie kommandieren vier mächtige Rassen in einem strategischen Kampf ums Dasein. Wer wird überleben? Wer wird assimiliert werden? Die Zukunft hängt allein von Ihren Entscheidungen ab. Schließlich hat niemand behauptet, die Rettung einer ganzen Galaxie wäre ein Kinderspiel.







www.startrek.com

Paramount
A VIACOM COMPANY

**KONTROLLIEREN SIE IHRE RASSE, DANN KONTROLLIEREN SIE AUCH DIE GALAXIE.**

**Erhältlich auf PC CD-ROM. Komplett in Deutsch!**

www.activision.de

ACTIVISION.

WON
www.WON.net

TM, ®, & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures.
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.